

# DOSSIER AKTIEF

# COMMODORE

MAART  
1988

AKTUELE BIJLAGE BIJ COMMODORE DOSSIER

## NIEUWS

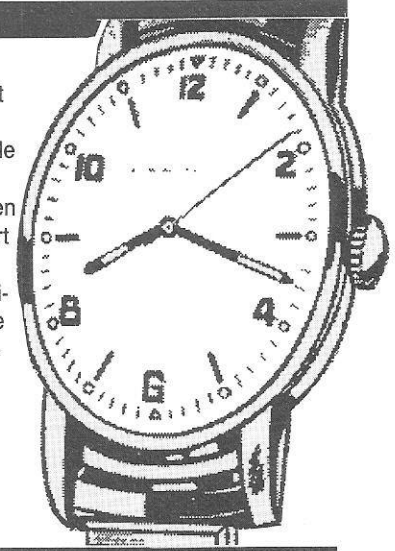
### DE AMIGA 1000 VOORTAAN OOK OP TIJD

De A2000 wordt standaard met ingebouwde klok (met batterijvoeding) geleverd. Voor de A500 kan een originele Commodore RAM-uitbreiding plus klok met batterij gekocht worden. De A1000 is wat zo'n 'real time, battery back-up' klok betreft aardig in de steek gelaten door Commodore. Voor deze machine zijn dan ook de zogenaamde derden zeer actief wat uitbreidingen betreft. Dossier heeft zo'n klok voor de A1000 op zicht, en het is wel een heel speciale. Het is de TimeSaver van C Ltd. Deze naam slaat natuurlijk op de klok. De TimeSaver kan echter veel meer dan de tijd bewaren. Onder die extra mogelijkheden

bevinden zich, het programmeren van macro's onder de CTRL/ALT toets-combinaties, history van commando's plus het 'Editen' ervan, en password protectie. Vanwege de speciale manier waar dit alles op gedaan wordt (extra hardware), werken alle opties vrijwel met 99,9 procent van alle commerciële en public domain

pakketten samen. De Timesaver wordt geplaatst tussen het keyboard en de Amiga, en kan netjes onder de Amiga-kast worden weggevoerd. Hij neemt hierdoor geen muis-, seriële- of parallel-poort in beslag. Op deze alleraardigste uitbreiding voor de 1000, komen we in het volgende Dossier nummer uitgebreider terug.

Voor meer informatie:  
ABC-Data  
Telefoon 020-484955  
Prijs: 189,- excl. BTW



## TIPS EN TRUUKS VOOR DE AMIGA

### RAM DISKS

Vele mensen hebben de recoverable ramdisk vdO: van de firma ASDG ontdekt. Deze RAM-disk heeft als voordeel boven het normale RAM: device dat bij de meeste GURU's na een reset de inhoud nog steeds intact is. Een nadeel is echter dat vdO: in gebruik iets trager werkt. Het gaat hier vooral om de transfer-speed. Het scannen van directories, en het seek'en op de disk gaat in vdO: echter veel sneller dan in RAM. Door hier nu rekening mee te houden kan men de gewonnen snelheid voor beide devices optimaliseren. Zo kun je het best grote files in RAM: plaatsen, bijvoorbeeld LC1, LC2 of deluxepaint, en de kleinere in vdO: (bijvoorbeeld de compiler, include-files. Deze vdO: is trouwens terug te vinden op FISH 58.

### PATTERN MATCHING

Iedereen weet wel hoe hij een aantal files eindigend op .c moet kopiëren. (Copy #?.c

ram: voor degene die dit niet wisten). Echter als je eerst alle namen van de files wilt zien, die op .c eindigen, blijkt dit niet te gaan. Althans niet met de # en ? tekens. Het kan namelijk wel op de volgende manier, voor files met een .c extensie.

### LIST S .C

Dit heeft tot gevolg dat de lijst wordt afgedrukt van de namen van files waar .c in voorkomt. Het LIST commando heeft echter nog veel meer in zijn mars. Zo kan bijvoorbeeld met LIST S .c SINCE 18-FEB-88 een lijst op het scherm gebracht worden met daarin de files die sinds 18 februari veranderd of gecreëerd zijn. Wil je de files zien die voor die datum zijn gemaakt, dan moet je SINCE vervangen door UPTO.

### EXTRA GEHEUGEN PROBLEEM

Er zijn helaas nog heel wat programma's die niet correct werken op een A2000 of een A500 met de 501 geheugenuitbreidings-kaart. De

meeste lossen dit probleem op door de kaart met een schakelaar uit te zetten. Er is echter ook een software-matige oplossing voor dit probleem. Het programma FIXHUNK uit de public domainhoek kan een programma aanpassen zodat dit wel werkt met het extra geheugen. Bijna alle programma's die problemen hebben met niet verschijnende sprites of ontbreken van geluid, zodra er extra geheugen aanwezig is, zijn met deze methode te verbeteren. Ik zou wel voor de zekerheid eerst een back-up van het betreffende programma maken, alvorens FIXHUNK er op los te laten. Het programma FIXHUNK is trouwens ook terug te vinden op de DOSSIER utility diskette.

## OPROEP

Als jij ook een tip of een vraag hebt, waarvan je denkt dat hij voor meerdere mensen interessant kan zijn, stuur deze dan naar Amiga Dossier ter attentie van Edwin Neuteboom.

COMMODORE DOSSIER AKTIEF verschijnt 12 keer per jaar. In februari, mei, augustus en november als bijlage in het hart van Commodore Dossier, in de overige maanden als losse uitgave uitsluitend voor abonnees van Commodore Dossier.

### DEZE MAAND: NIEUWS

Pagina 1

### BRIEVEN

Pagina 2

### PRAKTISCHE SOFTWARE

Pagina 3

### VIDEO DIGITIZER

Pagina 5

### SPELLEN

Pagina 7

### ARCHIEF DE LUXE

Pagina 9

### TELECOMMUNICATE

Pagina 11

### ER WAS EENS

Pagina 12

### MARKT

Pagina 14

### X-MUD

Pagina 15

### FC DE NAZORG

Pagina 16

## VREEMD

Ik ben in het bezit van een CBM-64 computer, tevens van een KSR 743EIA/TTY (UK) printer van de firma Texas Instruments.

En verder, om deze misschien wat vreemde combinatie compleet te maken, een beeldscherm van IBM: type 3277 model 2 (incl. toetsenbord). De printer is aangesloten op de CBM-64 user poort.

En met de opdrachten: open 2,2,3 CHR string (166) en CMD 2, print hij keurig alle regels op elkaar, onleesbaar dus.

Om alles onder elkaar geprint te krijgen, zet ik dan maar aan het eind van elke regel printmatje 2, CHR string (10); CMD 2. En dan lukt het wel.

Bij deze wilde ik vragen, is dit via een programma anders/beter te regelen? Of is het ook met een KCS power cartridge op te lossen?

Vraag 2: Is het beeldscherm 3277 van IBM op de CBM-64 aan te sluiten? En zo ja met welke hulpmiddelen?

J.M. de Jong te Rhenen

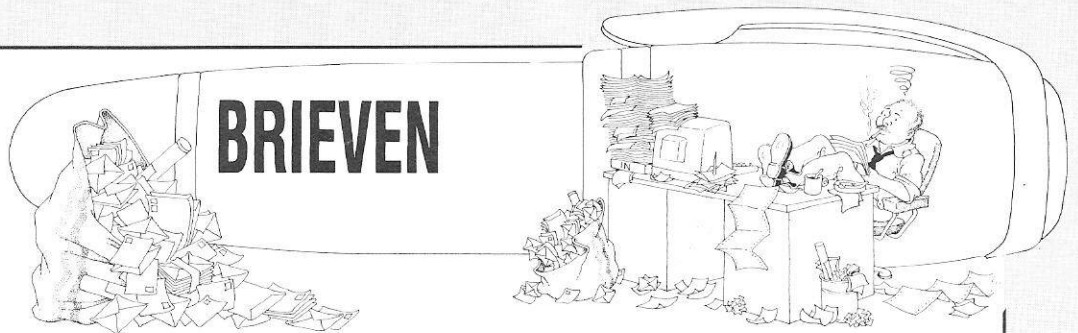
*Het probleem dat zich voordoet is vrij eenvoudig te verhelpen. Het staat zelfs ergens in de handleiding van de CBM-64 beschreven. Uw printer krijgt namelijk geen linefeed. De oplossing hiervoor is een file te openen met een nummer groter dan 128. Met andere woorden in plaats van OPEN 2,2,3,CHR\$(166) gebruikt u:*

*OPEN 130,2,3,CHR\$(166) en CMD 130*

*Het probleem is echter niet via een Power Cartridge te verhelpen daar deze gemaakt is voor printers met een centronics aansluiting en die van u heeft een RS-232 aansluiting. Op uw tweede vraag kan ik zo geen antwoord geven daar wij geen aansluitgegevens hebben van het IBM beeldscherm.*

## OVERSTAP

Ik heb nu een Commodore 128-D met een STAR-NL10 printer, maar aangezien ik in de toekomst een Commodore Amiga 500 wil kopen heb ik enkele vragen.



**Reacties op Commodore Dossier en CD Aktief zijn natuurlijk altijd welkom. Alle briefschrijvers krijgen antwoord, maar niet alle brieven kunnen worden geplaatst in deze rubriek. Alleen vragen of opmerkingen die voor andere lezers ook interessant zijn, komen voor plaatsing in aanmerking. De redactie kan brieven inkorten bij ruimtegebrek. Uw reacties graag naar: Commodore Dossier, Rijnsburgstraat 11, 1059 AT Amsterdam.**

Functioneert de joystick Quickshot II Turbo ook op de Amiga?

Welke interface voor de STAR moet ik gebruiken bij de Amiga? (IBM- of EPSON-compatible).

Laatst heb ik in een Duits blad '64er' een advertentie gelezen waarin staat dat de STAR-NL10 meerdere kleuren kan printen door er iets in te bouwen, en dit tegen een prijs van DM 158. Misschien dat u mij hierover iets meer kunt vertellen of hoe dit dan in elkaar zit. Het zou dan toch duurder zijn om een kleurenprinter te kopen.

Ik heb ook gelezen dat door 'software-emulatie' de A500 IBM-compatible is??  
H.A. Brandwijk te Hechtel (België)

De Quickshot II joystick welke u in uw bezit heeft functioneert ook voortreffelijk op de Amiga computers.

Wat betreft uw STAR-printer kan ik kort zijn. De beste interface welke u in samenwerking met de Amiga kunt gebruiken is de Epson interface. De meeste software die geschreven wordt, is bedoeld voor Epson compatible printers vandaar dat deze interface de meest logische keuze is.

Wat betreft de kleuren interface voor STAR printers het volgende. In de komende Dossier Commodore (nr. 15) testen we deze kleureuitbreiding. U

kunt er in mei dus meer over lezen.

## VIDEOBEELDEN

Na in het bezit gekomen te zijn van een videorecorder + camera heb ik de volgende vragen:

- 1) Is het mogelijk videobeelden op het scherm van mijn CBM-64 te krijgen? (technische gegevens onderaan)
- 2) Is het mogelijk, tegelijk met het videobeeld, tekst op het scherm te krijgen? (in verband met ondertiteling etc.)?
- 3) waar kan ik, als dit alles mogelijk is, de eventueel benodigde soft- en hardware krijgen? Hoeveel kost dit?

--Recorders: -Blaupunkt rtv-454  
-JVC HR c3eg vhs compact video recorder

camera + -JVC gzs5 vhs compact video camera  
D. Smaling te Heumen

Het is inderdaad mogelijk om videobeelden te digitaliseren en zo weer te geven op het scherm van uw CBM-64. U heeft daarvoor een zogenaamde VIDEO-DIGITIZER voor nodig. Deze zijn verkrijgbaar bij de firma CAT & KORSH te Rotterdam (010-4507696) en kost f 499,-

Voor het maken van ondertitelingen is ingewikkelder apparatuur nodig, de zogenaamde genlock interface. Dit is een dure naam voor video-mixer.

*Deze apparatuur is echter vrij prijzig (enkele duizenden gulden)*

## COMMODORE 5296

Hierbij verzoek ik u om een dienst.

Ik ben namelijk in het bezit van een Commodore computer-8296 met bijbehorende disk-drive 8250. Helaas vind ik hier echter nauwelijks informatie of software voor. Een bijkomende moeilijkheid is dat de 8250 disk-drive werkt met diskettes van 96 TPI in plaats van de gebruikelijke 48 TPI, waardoor elk kopiëren van andere Commodore diskettes onmogelijk is.

Daarom vraag ik u of u mij misschien kunt inlichten of u in het bezit bent van informatie of software hiervoor of waar ik die kan vinden.

Bestaat er misschien een mogelijkheid tot aanpassing van de hardware voor gebruik van Commodore-64 of 128 software?

Wim Deceuninck te Berchem (België)

*Helaas moeten wij u teleurstellen. De 8296 computer is een ouder type Commodore computer en wordt al enige jaren niet meer geproduceerd. U zult er dan ook geen software meer voor vinden in de computershops.*

*De disk-drives 8250 kunnen met geen mogelijkheid CBM-64 software lezen!! Hier is ook geen oplossing voor. Het is echter wel mogelijk middels een zogenaamde IEEE 488 interface deze disk-drives aan de CBM-64 te koppelen. Op die manier zou u van een 1541 naar de 8250 kunnen kopiëren. Helaas moet ik u in dit opzicht ook teleurstellen daar er geen enkele software voor de CBM-64 is die ook op uw computer zal functioneren.*

# PRAKTISCHE SOFTWARE

## DISKLIB

Veel C64 diskdrive-gebruikers worden nogal eens geplaagd door het probleem dat ze niet weten op welke diskette een programma staat. Nu zijn er met het oog op dit euvel in de afgelopen jaren diverse diskcatalogie voor de C64 uitgebracht. De meeste catalogie maken gebruik van sequentiële bestanden; alle gegevens eerst in het geheugen worden opgeslagen en daarna als één bestand naar diskette weggeschreven.

Het nadeel van deze procedure is dat, wanneer men veel bestanden heeft, het onmogelijk is om een overzicht van alle programmatitels te maken. Niet alle bestanden kunnen immers tegelijkertijd in het geheugen worden geladen. De meest recente poging om het diskcatalogusprobleem op te lossen, ontvingen we in de vorm van het programma Disklib van de heer Wolswijk uit Landgraaf. Met Disklib wordt het opslagprobleem anders aangepakt door de diskette als database in te richten en alle gegevens direct naar diskette te schrijven. Het voordeel van dit systeem is dat het veiliger is omdat men nooit de inhoud van het geheugen (en dus alle gegevens) kwijt kan raken.

Door het 'flitsende' karakter van de 1541-drive kent deze procedure echter ook een nadeel: het is traag. Disklib is geen uitzondering wat dit betreft. Daarom heeft de auteur het programma geschikt gemaakt

Het houdt niet over op het zakelijke software-front voor de C-64. Desalniettemin wist Ira Moore beslag te leggen op een aantal praktische programma's.

voor SPEEDDOS, hetgeen geen overbodige luxe genoemd kan worden. Naast de database-achtige opslag kent het programma een paar andere bijzonderheden, zoals uitgebreide bewerkingsmogelijkheden voor elke programmaam.

Deze kunnen van commentaar worden voorzien en later worden gesorteerd op naam, type, bestandsoort en diskidnummer. Tevens beschikt men over uitgebreide mogelijkheden voor het afdrucken van alle gegevens. Het (Nederlandse)

programma wordt vergezeld door een uitvoerige gebruiksaanwijzing.

## CONCLUSIE

Disklib is duidelijk bedoeld voor diskgebruikers die of over veel geduld beschikken of in het bezit zijn van SPEEDDOS. Alle diskactiviteiten worden vrij traag uitgevoerd (alweer de 1541). Het duurt behoorlijk lang om sequentiële bestanden in te laden of weg te schrijven. Daar staat echter tegenover dat men dit alleen maar bij het inladen en het weg schrijven van de gegevens hoeft te doen. Gezien de lage prijs van f 29,95 (incl. verzendkosten) kan niemand zich hier een bui aan vallen. Geïnteresseerden kunnen in het bezit komen van dit programma door f 29,95 over te maken naar girorekeningnummer 5732614 of bankrekeningnummer 858805081 van de heer Wolswijk uit Landgraaf.

## COMMODORE PRINTERS EN DE OVERGANG

Er zullen ongetwijfeld C64 of C128 bezitters zijn die de overstap hebben gewaagd naar een PC, Atari of Amiga. Een probleem dat zich dan weleens wil voordoen is de printer. Tot nu toe was het niet mogelijk om een Commodore printer op een standaard Centronics uitgang aan te sluiten vanwege

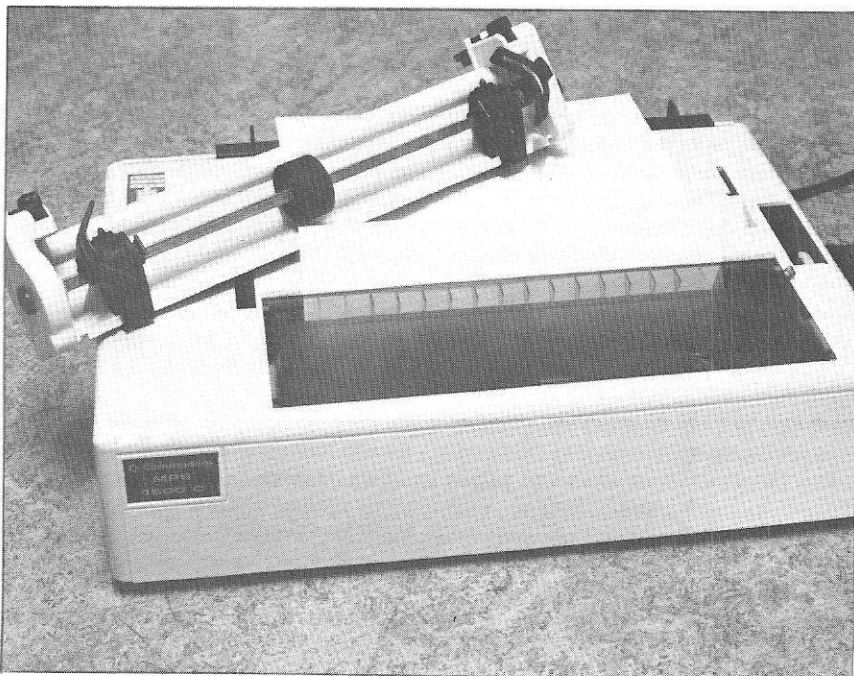
het afwijkende printerprotocol dat de Commodore gebruikt.

Voor al degenen die met dit probleem worstelen, is er een sprankje hoop aan de horizon verschenen in de vorm van de Wiesemann interface. Met deze interface kan elke Commodore printer op een standaard centronics-port worden aangesloten, zodat er geen nieuwe printer hoeft te worden aangeschaft.

De interface, die door Kat & Korsch wordt geïmporteerd, biedt naast deze aansluitmogelijkheid ook een 8kb buffer. Het voordeel van zo'n buffer is dat de computer sneller weer kan worden gebruikt omdat de laatste drie of vier pagina's daarin worden opgeslagen en zo de computer weer vrij maken voor andere activiteiten.

Ik heb deze interface met twee verschillende tekstverwerkingsprogramma's voor de PC uitgeprobeerd en in beide gevallen werden de teksten (inkl. vet- en cursief-schrijf) feilloos afgedrukt.

In mijn geval betekent dit dat de oude Commodore printer weer uit de mottenballen kan worden gehaald. De prijs van f 249,00 lijkt misschien wel fors voor zo'n interface, maar een en ander is altijd stukken goedkoper dan de aanschaf van een nieuwe printer. Geïnteresseerden kunnen zich wenden tot Kat & Korsch in Rotterdam, tel. 010-4507696. ▶





## PLANETARIUM

Het Duitse bedrijf DTK heeft een pakket uitgebracht waarmee amateur-astronomen en astrologen hun hart kunnen ophalen. Dit pakket Planetarium biedt de gebruiker de mogelijkheid om iedere hemelse constellatie op elk willekeurig moment in de geschiedenis te bekijken. Bij het opstarten van het programma moet men op een wereldkaart aangeven vanuit welke plaats de hemel bekeken moet worden, gevolgd door datum, tijd en jaargetal. Dus wanneer iemand wil weten hoe de hemel eruit zag op het moment dat bijvoorbeeld Elvis Presley werd geboren, hoeft slechts de tijd en datum in te worden gevoerd en met het pijltje naar Memphis, Tennessee VS te worden gewezen. Daarnaast kan worden bepaald vanuit welke hoek de hemel bekeken moet worden. Kenners kunnen bijvoorbeeld ook de tijd van zonsverduisteringen opgeven om deze op het scherm te bewonderen. Afhankelijk van de kwaliteit van uw monitor of tv kan men overigens kiezen voor een hoge- of lage resolutie mode. Planetarium kan echter nog veel meer. Een greep uit de talloze gebruiksmogelijkheden::

- Sterren kunnen met elkaar verbonden worden door middel van lijnen om zodoende een sterrebeeld te maken.
- Zoekfunctie. Uit een tabel kan een ster of hemellichaam worden gekozen, waarop deze midden in het scherm wordt geplaatst met alle gegevens.
- Zoomfunctie, waarmee kan worden ingezoomd op een voorwerp in het firmament

en deze nog beter kan worden bestudeerd. Het aardige hiervan is dat sommige sterren enkelvoudig lijken totdat, na te hebben ingezoomd, er plotseling twee sterren blijken te zijn.

- Screendumps om afdrukken te maken van alle schermen.

### KANTTEKENINGEN

De betrouwbaarheid van de gegevens van dergelijke ingewikkelde programma's is natuurlijk van groot belang voor de serieuze gebruikers. Met name met het oog op dit aspect heb ik als volslagen leek op dit gebied de hulp ingeroepen van amateursterrekundige drs. Herman Sall. Zijn bevindingen komen erop neer dat het programma te weinig invoer- en weergavemogelijkheden heeft, waardoor het erg lastig is om bijvoorbeeld uit te zoeken wanneer een planeet in oppositie is (dat wil zeggen tegenover de zon staat en daardoor beter zichtbaar is). Daarnaast hebben de makers

van het programma de zon en planeten links laten liggen. Door hen een minder belangrijke plaats op de zoeklijst te geven zijn ze moeilijker op te zoeken. Een laatste kanttekening: de positie van de maan is onnauwkeurig met het gevolg dat recentelijke zonsverduisteringen niet terug te vinden zijn.

Drs. Salle's conclusie ten aanzien van Planetarium is dat het programma een instructieve hemelkaart biedt maar geen echt planetarium is.

### CONCLUSIE

**Gezien de lage prijs (slechts f 85,=) lijkt het programma geen slechte koop voor de serieuze sterrenbewonderaar. Ondanks de bezwaren van een Duitstalige handleiding en de bovengenoemde technische onvolkomenheden blijft er meer dan genoeg over. Liefhebbers kunnen dit pakket bestellen via Altycos, tel. 079-510757.**

---

## VIZA-TRANSFER VOOR DE C64/C128

Veel C64 of C128 bezitters zullen inmiddels zijn overgestapt op een MS-DOS computer. De steeds lager wordende prijzen maken een dergelijke computer vaak goedkoper dan bijvoorbeeld een vergelijkbare C128 uitrusting. Een probleem dat zich in een dergelijk geval al gauw voor zal doen is het overzetten van C64 tekstbestanden naar de PC. Er zijn evenwel truuksjes voor.

De eenvoudigste oplossing lijkt natuurlijk om een modem te pakken en alles over te seinen. Maar de benodigde twee telefoonlijnen kunnen weleens een obstakel vormen. Nog makkelijker is het om de twee computers met elkaar te verbinden door middel van een seriële kabel. Dergelijke kabels zijn echter schaars en bovendien is het converteren van Commodore (PET) ASCII naar gewone ASCII tekens ook niet

altijd zo eenvoudig. Viza-Transfer is een programma dat uitkomst lijkt te bieden bij dergelijke problemen. Het systeem wordt op de markt gebracht door het Zoetermeerse bedrijf Altycos voor f.319,-(inkl. btw). Het pakket bestaat uit een speciale kabel waarmee de C64/C128 met de PC kan worden verbonden, een handleiding en de vreemdste diskette die ik ooit onder ogen heb gehad.

Raar maar waar, maar deze is aan de bovenkant geformatteerd voor MS-DOS en aan de achterkant voor een Commodore diskdrive.

#### BESTANDEN OVERSEINEN

Allereerst moet de kabel van de user-poort van de Commodore naar de seriële poort van de PC worden verbonden. Vervolgens moet de software eerst in de Commodore worden geladen en daarna in de PC. Alle mededelingen (en de handleiding) zijn in het Duits, hetgeen weleens een hinderpaal voor veel gebruikers zou kunnen zijn. Voor mij (Ira Moore) in ieder geval wel, maar ondanks een aantal aanvankelijke mislukkingen lukte het mij toch om een aantal bestanden heen en weer te zenden. Het programma op de PC controleert min of meer alles wat de gebruiker wil doen. U kunt kiezen tussen bestanden van de Commodore naar de PC of andersom. Ook als voor de eerste mogelijkheid wordt gekozen, moet dit toch vanaf de PC worden ge-

daan. U geeft het programma opdracht om een programma naar de PC over te seinen, de naam en het soort programma (Vizawrite of ASCII) en vervolgens wordt dit automatisch ingeladen, overgeseind en naar disk weggeschreven. Naast de taalbarrière vormt de snelheid, of liever gezegd de traagheid, een tweede obstakel. Het overseinen van een bestand van 10Kb duurt zeker 10 minuten of langer en bovendien wordt alles in blokken van 200 bytes verzonden. De troostende gedachte dat dit nog altijd sneller is dan het helemaal opnieuw intypen van een tekstbestand houdt de gebruiker echter op de been.

#### CONCLUSIE

**Viza-transfer kan uitkomst bieden voor een heleboel Commodore-gebruikers die de overstap hebben gemaakt naar de PC en die graag een aantal tekstbestanden van hun oude computer naar de PC willen overzetten. Ondanks het feit dat het programma min of meer geschreven is voor Vizawrite, kan men via de ASCII bestands-mogelijkheid toch Easy Script of andere ASCII bestanden overseinen. Daarnaast is er de mogelijkheid om Wordstarbestanden vanaf de PC direct naar de Commodore over te seinen. Ondanks de traagheid en de moeilijke, soms gebruiksonvriendelijke Duitse programmatuur is Viza-transfer zonder meer een nuttig programma, zij het dat**

#### NOTA BENE

Nadat dit programma was getest, bereikte me de mededeling van de importeur Altycos dat er een goedkoper alternatief van het Belgische zusterbedrijf Easy Computing was gearriveerd. De Belgische uitvoering van Viza-Transfer, Supertalk 1, kost bijna 100 gulden minder, maar doet ongeveer hetzelfde werk met een belangrijk verschil; Supertalk 1 kan slechts bestanden van de Commodore naar de PC overseinen, terwijl met Viza-Transfer tweerichtingsverkeer mogelijk is.

Daarnaast kan Supertalk ook Basic programma's (met enige aanpassing), Superbase 64 & 128 en Paperback Writer bestanden naar de PC overseinen.

ik de prijs aan de hoge kant vind. Voor meer informatie kunt u contact opnemen met ALTYCOS, Laveibos 37, 2715 RB Zoetermeer, telefoonnr. 079-510757.

# ZET UW FOTOALBUM OP FLOPPY MET EEN VIDEODIGITIZER

Misschien herinnert u zich de aflevering nog van de populaire televisie-serie FOXFIRE waarin de charmante roodharige detective inbrak in een research laboratorium, achter de terminal van een supercomputer plaats nam en de persoonsgegevens van een van de slechterikken opvroeg. Naast de persoonsgegevens kwam er ook een foto van de betreffende persoon op het scherm!! Science fiction? Niets is minder waar! Een Commodore 64 en een video-digitizer kunnen hetzelfde truuksje. Zo wordt het een koud kunstje om uw fotoalbum op floppy te zetten!

#### DIGITALE INFORMATIE

Een video-digitizer is een elektronisch apparaat dat het mogelijk maakt beelden die met een video camera gemaakt worden om te zetten in digitale informatie. Deze digitale informatie kunnen we met een computer weer verder bewerken.

Sinds enige tijd is een dergelijk apparaat ook verkrijgbaar voor de C-64.

De video-digitizer is een produkt van de Westduitse firma PRINT-TECHNIK en bestaat uit een kastje dat wordt aangeslo-

ten op de USER-PORT van de C-64 of C-128 en een schijfje met het bijbehorende programma. Een (korte) handleiding in het Duits completeert het geheel.

#### IN DE PRAKTIJK

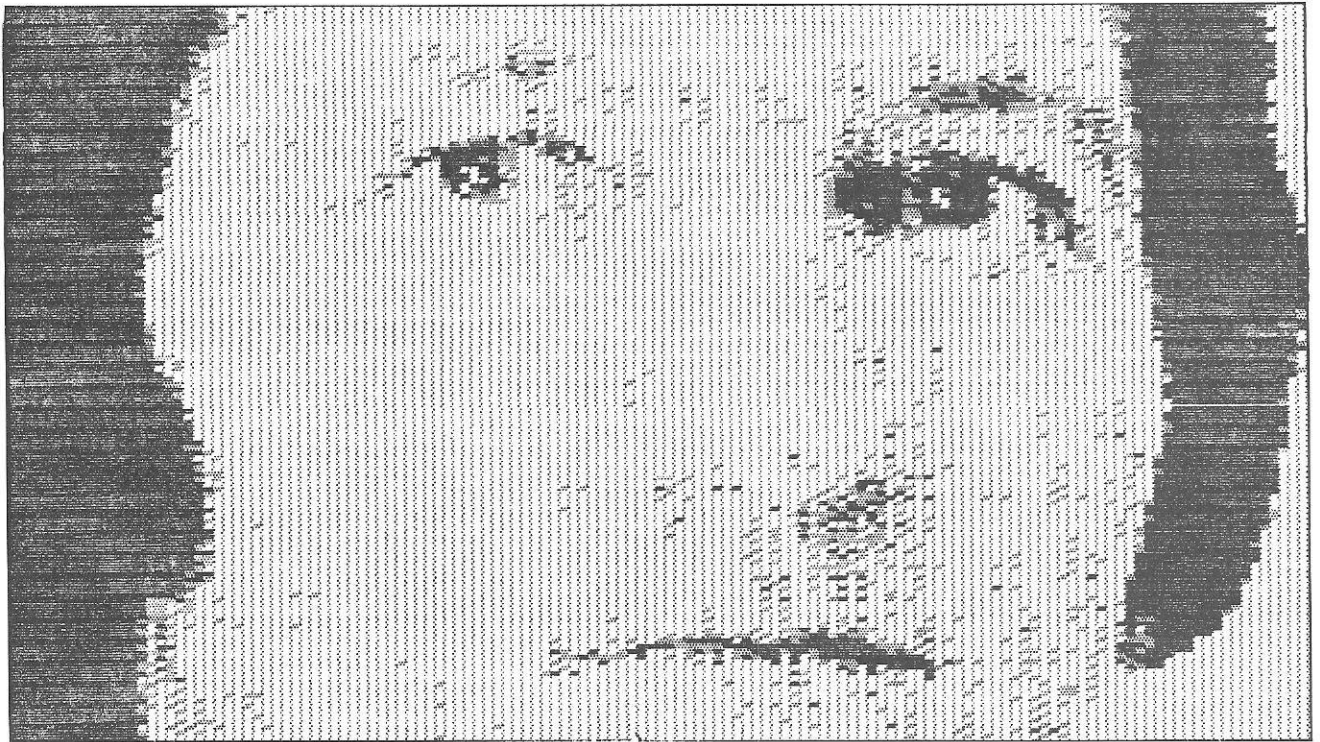
Nadat de digitizer in de USER-PORT van de C-64 is gestoken moeten we het bijbehorende programma van disk laden. Daarna sluiten we een video-camera aan via een tulp-plug op de daarvoor geëigende plek op de digitizer.

De fabrikant heeft de moeite genomen een zogenaamde snellader bij te leveren op disk zodat het laden van het hoofdprogramma teruggebracht wordt tot een respectabele 3 seconden. Het hoofdprogramma verschijnt op het scherm als een grafisch uitgevoerd menu met zeer veel mogelijkheden. (zie afbeelding 1)

Met behulp van een 'handje' dat met de cursortoetsen wordt bestuurd, kunnen we onze keuze bepalen.

#### GRAFISCH PLAATJE

Het commando digitize dient ervoor om een beeld dat op dat moment door de camera wordt opgenomen te vertalen naar een grafisch plaatje op het scherm van de C-64. Het eigenlijke digitaliseren duurt ongeveer 10 seconden en het is belangrijk er voor te zorgen dat het onderwerp gedurende die tijd niet beweegt. ▶



Bewegingen gedurende de tijd dat een beeld gedigitaliseerd wordt, zorgen voor onscherpte bij de beeldopbouw op het scherm.

#### PRINTEN

Met view kunnen we eerder gemaakt beelden bekijken, en print zorgt ervoor dat we een afdruk kunnen maken op een matrix printer.

Verskillende matrix printers worden ondersteund door het programma. Naast de Commodore printers kunnen er ook afdraken gemaakt worden op de GP 700 kleuren printer van Seikosha of op de CANON 1210 kleurenafdrukker. Epson compatible printers worden eveneens ondersteund. Mocht u desondanks geen goede afdruk krijgen dan kan een module als de POWER CARTRIDGE uitkomst bieden.

Eerder gemaakte plaatjes kunnen met behulp van LOAD weer ingeladen en bekeken worden.

#### OPSLAAN

Gedigitaliseerde beelden kunnen we op verschillende manieren wegschrijven. In de eerste plaats is er de normale manier die het programma zelf gebruikt.

Verder kunnen we een plaatje dusdanig wegschrijven zodat het geschikt is om later met KOALA pad of PAINT MAGIC te bewerken.

#### DIGITALISEREN VAN BEELDEN

Het eigenlijke digitaliseren van beelden is heel eenvoudig. We zorgen dat we op de monitor van de video-camera een plaatje hebben staan en drukken dan op DIGITIZE

in het hoofdmenu van het programma. Enkele seconden later verschijnt het beeld dan op het scherm. Een voorbeeld van een dergelijk gemaakt plaatje waarvoor de auteur van dit verhaal model heeft gestaan vindt u elders op deze pagina's.

Let er op dat er voldoende verlichting aanwezig moet zijn om een mooie plaat te maken. Indien u binnen werkt is een filmlamp onontbeerlijk. De helderheid en het contrast zijn echter door middel van twee kleine draairegelaars op de digitizer zelf bij te regelen, hoewel dat niet aan te bevelen is. Buiten dient u opname te maken bij een onbewolkte lucht.

Als u voorwerpen gaat digitaliseren dan moet u er op letten dat de betreffende voorwerpen geen glanzend oppervlak hebben. Een plaat van de cover van Dossier Commodore mislukte grandioos omdat de voorpagina teveel spiegelde.

De digitizer kunnen we ook gebruiken om met behulp van een video-recorder beelden over te nemen.

We moeten dan wel zorgen dat we een video-recorder hebben die een perfect stilstaand beeld geeft.

#### DE NABEWERKING

Zoals reeds gemeld kunnen we de plaatjes die we met de digitizer hebben gemaakt op een dusdanige manier bewaren zodat ze later met behulp van de tekenprogramma's KOALA PAD of PAINT MAGIC weer ingeladen en bewerkt kunnen worden. Op deze manier kunnen we tekeningen 'retoucheren' of kleuren veranderen.

Tevens is het mogelijk om daardoor bepaalde onderwerpen extra te laten opvallen door ze te omkaderen.

#### DE TOEPASSINGSMOGELIJKHEDEN

De toepassingsmogelijkheden van deze digitizer zijn onbegrenst. We kunnen bijvoorbeeld de beroemde reclame voor een haargroeimiddel simuleren door een gedigitaliseerde foto van iemand zodanig te bewerken zodat het lijkt of zijn haar enorm is bijgegroeid. We kunnen foto's maken en ze later in een poster verwerken (zie afdruk).

Dit zijn de minder serieuze toepassingen, maar die zijn er natuurlijk ook.

Wat denkt u van een persoonsregistratiesysteem voor een voetbalvereniging. We kunnen de persoonlijke gegevens van de leden samen met een foto opslaan.

Maar uiteraard kunnen we ook beelden van landschappen en/of voorwerpen digitaliseren en deze in onze eigen spelprogramma's opnemen. Op die manier is het verzorgen van graphics bij een adventure wel erg eenvoudig, en tevens realistisch.

#### CONCLUSIE

De digitizer is een perfect stukje gereedschap voor een weliswaar kleine groep van geïnteresseerden. Het enige dat de aanschaf in veel gevallen zal tegenhouden is de prijs van f 795,- die nogal aan de hoge kant ligt. Tellen we daarbij nog de kosten van een (heel eenvoudige) video-camera (f 1800,-) bij op dan zien we dat de aanschaf van een digitizer slechts weggelegd is voor een geselecteerd publiek.

#### Importeur:

**Aashima Trading BV**  
Achterklooster 7  
3011 HA Rotterdam

# NA GEDANE ARBEID...

## FIREPOWER

Zo'n typisch Amerikaans spel. Mooie opening, veel instructies, veel opties. Jij tegen de computer, jij tegen een gabber naast elkaar en (het kan niet op) jij tegen een gabber per telefoon. Dat de laatste twee opties werken neem ik maar aan, want tot op heden weigert collega Edwin Neuteboom zich te laten afslachten! Wat afslachten? Ik dacht het wel! Je zit in een heel mooi vormgegeven tank, je hoort op weg te gaan om op z'n Rambo's wat krijgsgevangenen te bevrijden, een vijandige basis op te blazen, een vlag te veroveren en zo. Persoonlijk blijf ik altijd een beetje bij dat 'opblazen' steken. En dan niet eens zo zeer die vijandige basis als wel alles wat mij voor de rupsbanden komt. Want het moet worden gezegd: werkelijk schitterende explosies! Gelukkig niet één granaat en aan puin. Nee pompen met die brisantbommen en na een stuk of drie vier knalt, nee sputtert, nee dendert de hele boel naar onze lieve heer. Wie aanschouwt mijn grote verbazing, als blijkt dat uit het stof opeens allerlei mannetjes tevoorschijn komen. Extra punten, dus inladen. Die mannetjes moeten naar een EHBO-post, ironisch genoeg te herkennen aan het rode kruis. Extra brandstof is ook makkelijk en die krijg je door een depot in brand te schieten. Zoals bij de meeste Amiga-spellen is er ook een radar in de beurt, waarop je kunt zien waar je zelf zit, en wat veel belangrijker is, waar de tegenstanders zich bevinden. Met name voor helikopters is het oppassen, maar extra punten als je zo'n ding verschalkt.

Laat ik nu niet te hard van stapel lopen. Als het spel start mag je uit drie tanks kiezen. Een 'MARC XJ1', lijkt mij een redelijk zuinig apparaat waar

'Na hard werken moet het aangenaam verpozen!', aldus John - DRJ - Vanderaart. Na twee maanden dwars door het lint gaan, tijdens het programmeren van de 'SimpleWriter V1.0' ging ZZ-Top in de CD-speler, scheurend op stand negen. In de duidelijk opgevoerde Amiga 1000, luisterend naar de naam 'Eliminator', ging ook het een en ander.

niet teveel in kan. Ook is er een 'SCORPION', wat langzamer, wat sterker. Veel mooier, en mijn keuze, is de 'SHADOW 6', een monster van de bovenste plank!

Laden, laden en even later sta je midden in een militaire basis. Je rolt uit de hangar en nu maak ik een ongeloflijke fout, of niet, met alles in beeld te vernietigen. Opslagloodsen, groene mannetjes kun je heel bloederig plat walsen, extra punten als je dit tegen een muur doet! Alles wat je nu dus om zeep hebt geholpen was al van jezelf, stom stom, maar o zo leuk. Een volgende keer doe je dit dus niet meer, want dat is zonde van de brandstof en je krijgt het nog moeilijker genoeg met het moeizame oprollen van (één voor één) alle vijandige bunkers, dat terwijl de helikopter-granaten je aan alle kanten om je loop knetteren. Die helikopters komen ook pri-

ma van pas in een penibele situatie. Je gaat gewoon in een 'dode hoek' van de vijandige bunkers staan, terwijl de helikopters en deze zelfde bunkers elkaar uitmoorden. Zorg wel dat je af een toe zo'n chopper naar beneden haalt als het ding wat al te dichtbij komt. Succes verzekerd! Op de sijke manier, zo'n vijftientig bunkers, kijk in hemsnaam uit voor landmijnen, verder kom je bij de opslagloodsen en de brandstofbunkers, extra punten. Op de minder mooie manier knal je jezelf dwars door de buitenmuur heen en ga je als een dolgeworden mixer-blender via een spervuur naar binnen. De laatste methode voldoet uitstekend, mits je NIET vast komt te zitten tussen de rondvliegende brokstukken. Eenmaal vast, fungeer je als de welbekende kleiduif, zij het lichtelijk aangeschoten, voor de vijandige kanonslopen.

Gewoon doorgaan met punten pakken, en diep in het hart van de tegenstander vind je zijn 'vlag'. Nu snel naar huis en de buit is binnen.

Even wat tips, voor zover dat nog niet duidelijk mocht zijn.

Zorg dat je altijd dicht tegen de muren aan rijdt. Ten eerste wordt je dan minder vaak geraakt door granaten van de overkant, ten tweede liggen de meeste landmijnen in het open veld. Een ander bijkomstigheid is dat je, dicht tegen zo'n muur, altijd in de dode hoek van de vijandige bunkers zit. Met de allerzwaarste tank is het dan van taraboemdiee... De helikopters moet je altijd 'van achteren' overrompelen. Ze schieten namelijk vrij snel en voor je het weet ben je al zo'n drie, vier keer geraakt en dat is gewoon zonde. Nooit meteen beginnen met het opblazen van de vijandige brandstofdepot, het is mij al vaker gebeurd dat ik opeens brandstof nodig had terwijl ik net alles voor de lol aan flarden had geschoten, zonde dus.

Tot slot even concluderen. Grafisch mooi vorm gegeven, bijzonder goed gesampled geluid, meer dan interessant spel. In principe is het weer niet meer dan een zinloze knaller zij het overgoten met een pittig tactisch sausje. Aangezien het spel ietwat vreemd op de joystick reageert is het aan te bevelen om 'FirePower' eerst even proef te draaien, het kan zijn dat de besturing tegenvalt...de reeds bezitters weten exact wat ik bedoel. Ja toch? De prijs van 'FirePower' fluctueert hier en daar, maar ik geloof dat GameWorld de goedkoopste is. Warm aanbevolen.

## SWOOPER

Dossier Commodore kreeg



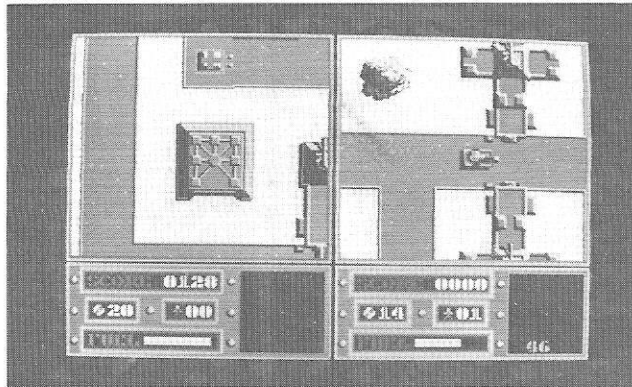
'Swooper' al een behoorlijk tijdje terug van het budget-softwarehuis Robtek, u allen bekend van hun 'Game Killer' voor de Commodore 64. Het is niet te geloven, maar het spel is voor de Amiga.

Om te beginnen stelt het verhaaltje niets voor, iets van veel schieten in verband met iets onduidelijks. Het geluid is maar zo zo...wat hele kleine vaak terug komende samples. De graphics zijn eigenlijk om te huilen. Daarentegen is het prijsje eveneens (Al voor 29,95 gesignaleerd!) een lachertje. Spelopties ook al niet te over. Een of twee spelers en wat gerommel met de juiste spel-poort. Als het spel start ruik je onraad, sterker je ruikt 'Galaxians', 'Galaga', 'Space Invaders' en zulks. De speler onderin in de raket, de invaders van boven naar beneden. Huilen! Althans zo lijkt het.

Huilen nog meer. De explosies zijn wat al te orthodox. De kogels, als je ze zo mag noemen, zien er ook niet uit. Wel heel veel kogels, heel veel invaders, heel veel geluidseffecten, heel veel beeldeffecten, heel veel speleffecten...en van dat alles nog veel meer!

Op de een of andere manier is de programmeur er in geslaagd een spel te maken dat ondanks de schijnbare traagheid een zinderend reactievermogen vergt. Op een gegeven ogenblik (een aantal levels verder) heb je het idee dat er geen houden meer aan is en dat je deel uitmaakt van één grote stroomversnelling van actie en momentum. En zoals vaker gezegd, tot het zeer gaat doen!

De Amiga wordt onrecht aangedaan, de klok is jaren teruggedraaid, en toch, hoe vreemd het ook mag klinken, het is heel verfrissend. Misschien is het spel wel gewoon 'speelbaar', of is dat zo onderhand een vies woord geworden in een tijd waarin je alleen nog maar de blits maakt als je oppijpt over de realistische kwaliteit van een simulatie of de real-time effecten in een arcade-rollenspel... Ik wil best weleens met het verstand op 'min tien' en oogkleppen voor, en daar gebruik ik 'Swooper' bij.



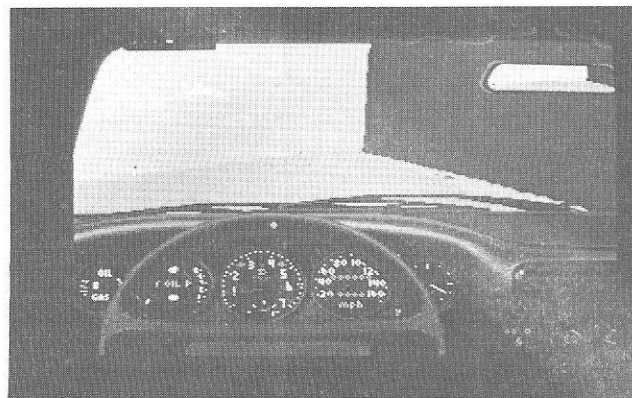
En dat is nog niet alles. Ik mag de meteoren-storm met redden van astronautjes niet vergeten. Een zielig gebeuren, zeggen de freaks, maar wel een extra spelonderdeel! Dan mag ik de 'bloeppende' bollen op level twee niet vergeten, enzovoort... Dus toch nog wel een stukje diepte, gelukkig wel. Speelbaar dus.

Een conclusie? Ik gooi mijn slechte naam te grabbel als ik er een over 'Swooper' durf te poneren. Aan de prijs kun je je, gezien de prijzen van 3 1/2-inch diskettes alleen al, geen buil vallen. Een keertje een ordinaire rookworst in plaats van een biefstuk en dat leed is ook al weer geleden, intussen knal je de gaten in de 1081.

#### TEST DRIVE

Mijn eerste kennismaking met 'Test Drive' dateert al van op de HCC-dagen. Zeer veel mensen rond een monitor en wat vonden ze het mooi. Op dat moment wist die meneer op de stand van Commodore zelf mij niet te overtuigen. Wat bleek later: hij had geen rijbewijs en kon het niet spelen! Een rijbewijs? Jazeker. Het gaat hier om een auto-simulator, en niet zo'n kleintje ook. Bedenk jezelf achter het stuur van een Porsche, een Corvette, een Lotus, en Lamborghini...pardon...Lamborghini of een (Hi guys, I can explain everything!) een Ferrari! Veel mooier, je hebt ze zowaar voor het uitzoeken. En dat is ook het piepkleine verhaaltje achter het spel. Boel poen (cash!) op zak en

naar een echte dealer. Met van die mooie snelle karretjes is het niet als met de Lada van pa. Zo van, hij gaat wel 93 met orkaan mee bergaf op de snelweg. Nee, hier bepaalt de dealer of jij wel in de auto MAG rijden. Daarom geen testje of de auto bevalt, maar een proefritje om te kijken of de chauffeur wel een beetje stuurmanskunst in huis heeft. En bij de eerste trap op het gaspedaal zijn alle vergelijkingen met de boodschappenwagen van moeders zoek. Een toerenteller is op dit soort wagens helemaal geen overbodige luxe, zo'n auto moet je tegen zichzelf in bescherming nemen. Steen op de plank en de teller in het diepe rood is er helaas niet bij, dan komen de zuigers uit de kap. Erger nog, met de Porsche worden de



achterpassagiers tot pasta geblazen, zo meen ik uit de atente beschrijving op te moeten maken. Schakelen naar z'n een (of twee) en met gillende banden weggrijden, schitterend. Snel door naar zijn drie, zijn vier, en boven de 130 (Amerikaanse mijl per uur!) door naar de laatste versnelling. Boven de 150 hoef je er niet van staan te kijken als je naast een Fokker 100 blijkt te vliegen.

Maar, je zit wel op een bergweg-achtig parcours. Links een afgrond, rechts een stijle wand. Goed opletten met dat stuur want een foutje is zo gemaakt. Om over de tegenliggers nog maar niet te spreken. Veel erger nog, zijn de zondagrijders die op jouw wegheeft zitten, als je een beetje toeren draait zijn het net spookrijders. Nog veel erger is het zigzaggen met inhalen. Op het laatste level (na de tweede witte oldsmobile) lig je zo tegen een truck op! (Tip: op volle snelheid in de Porsche.) Dan mag ik natuurlijk oom agent niet vergeten. In deze snelle jongens krijg je standaard een radarverklikker ingebouwd. Ga je boven de 'veel te langzaam' en er staat zo'n zwaailicht verstoppt, dan ben je strafbaar. En daar op zo'n Amerikaanse landweg is raceauto's pakken dé sport onder de plaatselijke agenten. Boven de 120 merk je daar niet veel van, want voordat zo'n vent met zijn ogen knippert ben je al lang uit beeld. Zo onder en rond de 100 zitten ze opeens achter je. Komen ze eenmaal langs zij en halen ze je in, dan komt dat op straf tijd in de vorm van een prent voor te hard rijden te staan. Ook kun je gewoon gang maken en op het midden van de weg blijven rijden, dan komt hij je nooit voorbij. Het is mij nog niet gelukt om een politieauto zichzelf tegen een vrachtwagen te pletter te laten, maar gezien de exacte simulatie is dat zeker al iemand gelukt. Bij deze mijn complimenten. Intussen is het go, goo, gooo en een supersnelle tijd tot het volgende benzine-station maken. De laatste stop is bij de dealer alwaar je tussen de instrumenten te zoeken krijgt of je de auto mag houden.

De Italiaanse karretjes gaan voor mijn reactievermogen veel te hard en die gaan op het vierde stuk finaal aan barrels. De Lotus dweilt als een natte krant over de weg. Maar de Porsche en in mindere mate de Corvette zijn puike karretjes. De Porsche gaat een ietsje sneller dan de Corvette en ligt op de rechte weg wat steviger. De Corvette daarentegen zwabbert wat, maar laat zich fantastisch door de bochten 'smijten'.

Ook hier wat tips. Om te beginnen moet je altijd met gillende bande weggrijden, of het helpt? Kweenie, maar het geluid is om te smullen. De toerenteller moet in het rood, maar niet te diep. Hoe meer toeren, hoe sneller de volgende versnelling op vermogen komt. Niet teveel aan het stuur sjoorren als je aan de topsnelheid wilt komen. Toch maar niet op het midden van de weg rijden, boven de 'veel te hard' lig je altijd frontaal op de tegenligger. Bij bochten naar rechts altijd zo dicht mogelijk tegen de bergwand kruipen en vol gas. De bochten naar links

Layout:	rear/rear	Approximate Price:	\$50,000
Engine type:	turbo sohc flat-6		
Displacement:	3299cc		
Compression ratio:	7.0:1	0-60mph:	5.0s
Bhp @ rpm, SAE net:	282 @ 5500	0-100mph:	12.8s
Torque @ rpm, lb-ft:	278 @ 4000	1/4 mile:	13.4s
Transmission:	4 sp manual		@ 103mph
Braking from 80mph:	245ft.	Top speed:	153mph
Tires: Dunlop SP Super Sport D4,	1b/Bhp:		11.4
285/55VR-16 front/	Lateral Accel:		0.84g
245/45VR-16 rear			

zijn wat gevaarlijker in verband met de plotselinge tegenliggers. Nooit stoppen voor politie, en als ze je inhalen meteen op de rem: des te sneller kun je weer weg. Op het derde level komt het pompstation vlak na de bocht, je wilt zeker tien seconden door op volle kracht en op goed geluk het laatste stuk in te jakkeren. Net als met het echte werk kom je met knikkende knieën

en het zweet in je handen van de speelkruk af, zeker te weten.

#### CONCLUSIE

Alleen als je nog met de step boodschappen doet of als je op een vouwfiets zonder versnellingen rijdt, moet je dit spel maar niet spelen. Aanbevolen voor al die anderen. Misschien leuk voor de statistieken: 44310 op de klok met de

Porsche voor deze jongen. Ik ga wellicht af als een stekker, niettemin ben ik heel trots op dit resultaat. (De hoogste scores worden, met auto, gesaved.) Mocht iemand, hetgeen zeer waarschijnlijk is, boven de vijftig- of zelfs zestigduizend komen dan horen wij (Edwin Neuteboom, Wouter Hendrikse en DRJ) daar graag van op! Want geloof me, 'Test Drive' dat is pas patsen.

# ARCHIEF DELUXE VOOR DE C-64

Het moest er bijna wel van komen: na EVA DeLuxe, de tekstverwerker die we in de vorige aflevering van Commodore Dossier presenteerden, wordt er nu hard gewerkt aan een volwassen, maar bovenal GEBUIKERSVRIENDELIJKE, database voor de Commodore 64: ARCHIEF DeLuxe.

Zoals gezegd werkt programmeur Roelf Sluman op dit moment nog hard aan ARCHIEF DeLuxe. Een paar tipjes van de sluier kunnen en willen we uiteraard al kwijt:

#### DISKDRIVE

ARCHIEF DeLuxe werkt alleen in combinatie met een diskdrive. Het maximaal aantal records (een record is een groep bij elkaar horende gegevens over een bepaald onderwerp) bedraagt maximaal 1200. Zaken als variabele velden en veldlengte, uitgebreide sorteermogelijkheden, volledige com-

patibiliteit met EVA DeLuxe, de mogelijkheid om rapporten af te drukken, de inmiddels populaire beveiliging van bestanden zijn natuurlijk standaard. En uiteraard werkt het geheel weer onder het window-besturingssysteem DIALOG+!

#### HOE EN WAT VAN DIALOG+

Eerst even een paar zaken rechtzetten: DIALOG+ is niet los te koop, noch bij Commodore Dossier, noch in de computershop. Met DIALOG+ alleen kunt u trouwens weinig beginnen. De

kracht schuilt hem namelijk in de combinatie DIALOG+ / applicatieprogramma; hierdoor wordt een zeer grote gebruikersvriendelijkheid bereikt.

Dialoog+ zelf is een interface dat uit niets meer of minder dan een grote stapel krachtige subroutines bestaat. Deze routines kunnen tot vier windows tegelijkertijd op het scherm zetten, een pull down-menu genereren, de gebruiker iets laten intikken, een directory tonen enzovoorts.

Zoals u in nummer 14 van Commodore Dossier kunt zien, komt er steeds meer software

die onder DIALOG+ 'draait'; FastTape 64 is daar een goed voorbeeld van.

Voor de mensen die het nog niet kennen: DIALOG+ maakt het de bezitter van een Commodore 64/128 wel heel eenvoudig: handige pull down-menu's, windows, invoervensters enzovoorts zorgen voor een zeer vriendelijke communicatie tussen computer en gebruiker.

Dankzij DIALOG+ is het niet meer nodig om ingewikkelde commando's te onthouden. Slechts één toets is nog de moeite van het onthouden waard: de 'pijl-naar-links', linksboven op uw toetsenbord. Deze toets schakelt heen en weer tussen een applicatieprogramma, zoals EVA DeLuxe, ►

ARCHIEF DeLuxe of FastTape 64, en DIALOGO +.

#### WERKEN MET DIALOGO+

DIALOGO + werkt zeer eenvoudig. De 'centrale' toets is die 'pijl naar links'. Als u voor de eerste keer op deze toets drukt, verschijnt de menubalk van DIALOGO +. Deze bevat de namen van de (maximaal vier) menu's die toegang bieden tot de meeste commando's. Als u daarna weer op de pijl-naar-links-toets drukt, wordt DIALOGO + uitgeschakeld.

In principe hebben de vier opties in de menubalk (er kunnen er ook minder worden gebruikt) in ieder programma dezelfde strekking. De eerste optie heeft altijd met FILES en BESTANDEN te maken; de tweede optie met het BEWERKEN of VERANDEREN van gegevens en de laatste optie biedt altijd HULP. Zoals u ziet wordt de één na laatste optie niet genoemd: deze is per programma verschillend.

Onder iedere optie bevindt zich een zogenaamd pull down-menu. U kunt de cursortoetsen LEFT en RIGHT gebruiken om één van deze pull-down menu's te selecteren. De overige twee cursortoetsen, UP en DOWN, zorgen ervoor dat u bij de opties in die pull-down-menu's kunt komen. Ook deze opties zijn voor een groot gedeelte per programma gelijk. Zo vindt u onder FILE (of BESTAND) altijd de opties EINDE (of QUIT, VERLAAT of iets dergelijks), LAAD, BEWAAR en dergelijke. Ook komt u er de naam van het programma tegen; als u deze optie selecteert, toont DIALOGO + de 'credits' van het programma.

Een eenmaal geselecteerde keuze activeert u door op de RETURN-toets te drukken. Op dat moment neemt DIALOGO + de controle weer over en verwerkt het door u gegeven commando.

#### OVERIGE TOETSSEN

##### RUN/STOP:

Hiermee kunt u een aan

DIALOGO + gegeven opdracht onderbreken of opheffen. Een voorbeeld hiervan zijn vensters die om een invoer vragen: DIALOGO + heft dit verzoek om invoer op en verwijdert het bewuste venster van het scherm. Het hoofdprogramma krijgt bovendien een melding dat de gebruiker zich heeft bedacht.

Een ander voorbeeld is een zogenaamde ALERT-BOX. Een voorbeeld hiervan is de 'Druk op record & play'-box in FastTape 64. Hoewel Dialogo + u expliciet vraagt om een bepaalde actie uit te voeren (in dit geval het indrukken van de



record- en play-toets van de datasette-recorder), zult u merken dat een druk op de RUN/STOP-toets eveneens effect heeft. Opnieuw meldt DIALOGO + aan het programma dat de gebruiker van gedachten is veranderd; het programma-onderdeel wordt onderbroken.

#### LETTERTOETSSEN

Als u eenmaal aan een bepaald programma bent gewend, wordt het vervelend om telkens van de cursortoetsen gebruik te moeten maken om bij een optie terecht te komen. Daar is aan gedacht: DIALOGO + biedt een handige 'sluipweg' door middel van de met de eerste letter van een commando overeenkomende toetsen. Hierbij gelden de hoofdletters als 'shortcuts' voor de MENUBALK; de kleine letters selecteren rechtstreeks een optie uit een pull-down-menu.

#### HI-TECH DETAILS

Voor de echte freaks geeft DIALOGO + -ontwikkelaar Roelf Sluman een kijkje in de technische keuken:

"DIALOGO + heb ik op een regenachtige septemberavond geschreven, in machinetaal en uiteraard met Radarsoft's FAST-assembler. De lengte van de complete set routines bedraagt op dit moment 3200 bytes. De eerste 4K van het kernal-geheugen worden gebruikt om de schermen te bufferen als er windows moeten worden afgedrukt. De overige 4K zijn nog vrij; het is dan ook heel eenvoudig om

ren respectievelijk herstellen van een scherm.

SETWINDOW (met carry set of carry clear) voor het neerzetten van een window met daarin tekst. Per window kunnen de coördinaten en twee tekststrings worden opgegeven. Deze routine roept SWAPBUFFER aan.

ASKWINDOW. De gebruiker moet een string intikken. De maximale lengte van de string moet worden opgegeven, eventueel aangevuld met cursorlocaties. Deze routine maakt gebruik van SETWINDOW en ASK, dus vandaar de naam.

ALERT voor het tonen van een eenvoudige tekststring. DIALOGO + wacht totdat de gebruiker een willekeurige toets indrukt. De toets wordt getourneerd.

PLEASEWAIT toont een alertbox met de tekst 'Een ogenblik...'

ENDWAIT verwijdert de bewuste alertbox van het scherm.

SHOWDIR toont de directory van de standaard-diskdrive in een standaard-window.

PDINPUT (afkorting, voor zover ik me nog kan herinneren, van Pull Down Input) verzorgt de acceptatie van alle menu-opties. Aan de hand van een door de gebruiker gekozen optie wordt in een tabel het bijbehorende startadres van een programma-onderdeel opgezocht. Ook de selectiemogelijkheden die de gebruiker heeft, zijn hierbij inbegrepen. PDINPUT is de gecompliceerdste routine in DIALOGO +.

Mocht u nog vragen hebben over de programmeertechnische aspecten van DIALOGO +: in 'Schuiven met bits & bytes' beantwoord ik ze graag. Stuur uw post naar:

Roelf Sluman  
Commodore Dossier  
Rijnsburgstraat 11  
1059 AT AMSTERDAM

DIALOGO + aan te passen voor een maximum van 8 windows. In de praktijk blijken vier windows echter meer dan genoeg te zijn: ik heb nog nooit meer dan drie windows tegelijkertijd op het scherm neergezet. Wat ik misschien nog wel eens doe, is die vier K gebruiken voor het bufferen van de kleuren, zodat DIALOGO + ook in kleur kan werken. Voor de zeer talrijke disassembler-fanaten, en voor mensen die (zelfs in BASIC is zoiets mogelijk!) zelf een window-omgeving willen ontwerpen, volgt nu een overzicht van de belangrijkste routines in DIALOGO +.

INVERT inverteert een vierkant. Het wordt gebruikt voor onder andere het inverteren van een optie in een pull-down-menu.

SWAPBUFFER (met carry set of carry clear) voor het buffe-

# TELECOMMUNICATIE IN NEDERLAND

**In 3 maanden tijd kan er in de telecommunicatie wereld heel wat gebeuren. Weer komt de PTT ons een stukje tegemoed en weer signaleren we nieuwe BBS'. Luc Volders inventariseert.**

Dat er nog steeds druk gecommuniceerd wordt in Nederland merk ik het beste in mijn eigen BBS het : VCS BBS (010-4511500) Sinds het vorige nummer zijn er maar liefst meer dan 1000 telefoontjes geweest, een gemiddelde van 10 per dag ! Ook veel nieuwe sysops hebben zich aangemeld. Helaas kan ik wegens ruimte gebrek niet alle nieuwe BBS'in dit nummer van Aktief plaatsen. Sysop's die er nu niet in staan komen in een volgende nummer. Wie hier alvast op wil vooruitlopen kan bij mij de BBS-lijst bekijken.

## VIDITEL 070-151515

Naast GIRO-TEL en de 008 gids per computer komt de PTT ons weer een stukje tegemoed. De directie van Viditel heeft waarschijnlijk begrepen dat er steeds meer mensen in Nederland op de telefoonkosten willen besparen en daarom met snellere modems gaan werken (1200 en 2400 baud full duplex). Om ons hierin tegemoed te komen is het oude Viditel nummervan DEN HAAG opengesteld voor mensen die met deze modems willen experimenteren. Naast de oude vertrouwde VIDITEL beelden kunnen we hier ook terecht met zogenaamde ASCII terminals zodat er naast tekeningen ook alleen teksten worden overgestuurd. Op deze manier bereikt de PTT een groot publiek. Als deze proef lukt zou dat wel eens kunnen betekenen dat we eindelijk van die rare 1200/75 standaard af zijn.

## AFSCHRIKKEN

Steeds meer sysops maken er een gewoonte van om je na de inlog naar allerlei gegevens te vragen waarna je meteen uit het BBS wordt gezwiept. 24 uur later krijg je dan toegang. Ik denk dat dit veel mensen af-

schrikt. Ik bel zelf bijvoorbeeld nooit naar zo'n een BBS terug....

Verder houden te weinig sysops rekening met het feit dat er mensen zijn die met andere computers bellen (zoals de CBM 128). Als je op een 80 karakters breed scherm inlogt dan komen de teksten vaak totaal verkeerd over omdat alles op 40 kolommen is gebaseerd. Ook spijtig is dat er steeds meer BBS' komen die niets anders te bieden hebben dan 45000 blokken software om 'down te loaden'. Als je per sé software wilt ruilen raad ik je aan naar een beurs te gaan, daar is het gezelliger en kun je eerst bekijken wat je gaat ruilen.

Gelukkig zijn er daarentegen ook sysops die meer voor hun leden doen of iets speciaals bieden. Een voorbeeld hiervan is:

## ULTRA 1 (072-402842)

Dit BBS biedt u een speciale teleshopping hoek. Nadat je hebt ingelogd kun je na het afhandelen van een paar formaliteiten kijken in een hoek met aanbiedingen. Als er iets bij is dat je bevalt kun je dat meteen bestellen. De prijzen zijn over het algemeen redelijk en soms lager dan de winkelprijzen. Een ander BBS met een speciale hoek is:

## DIKSOFT SUPERBE (02285-13749)

Hierin vinden we een zeer uitgebreide lijst van scanner-frequenties terug. Naast de normale communicatie frequenties staan er ook de frequenties van vliegvelden, taxicentrales, politie-bureau's en dergelijke in. Een MUST voor de luisteramateur. Een andere specialiteit biedt:

## INTERFACE (070-963570)

Dit BBS noemt zich het

heetste BBS in Nederland. Niet erg geschikt voor telecommunicatie liefhebbers onder de 16 jaar.....

Een meer serieuze service wordt geboden door:

## COMNET CHAT (06,91091000)

In dit Viditel-achtige systeem vindt u nadere informatie over beurs-koersen van de meest gangbare aandelen. De koersen worden zelfs voorzien van grafieken die het verloop in prijs en in omzet aangeven. Tevens staat er een aantal financiële wetenswaardigheden in dit systeem die de aan en verkoop van aandelen kunnen vergemakkelijken. Voor mensen die zich in de aandelenwereld willen storten een aardige ruggesteun die echter niet gratis is (50 cent per minuut).

Tenslotte weer de oproep : SYSOP'S die zich willen aanmelden voor deze rubriek kunnen hun gegevens achter laten in het VCS BBS.

Naam	Telefoon	Baudrates	Openingstijden
BBS Heerlen	045-219619	300-1200/75	ma-vr 21.00-01.00
BBS Heerhugow	02207-40892	300-1200/75	dagel 22.00-06.00
BBS Interface	070-963570	300-1200/75	dagel 18.00-06.00
BBS Liberty	030,935119	300-1200/75	dagel 21.00-07.00
BBS Zutphen	05750,17745	300-1200/75	dagel 19.30-07.00
Beta centauri	010-4777136	300-1200/75	dagel 22.00-07.00
Comnet	078,156100	1200/75	24 uur per dag
Comnet chat	06,91091000	1200/75	24 uur per dag
CTN 1	023-337714	300-1200/75	24 uur per dag
CTN 4	023-360567	300-1200/75	24 uur per dag
Dagmarkt	079,413988	1200/75	24 uur per dag
Dijksoft Super	02285-13749	300-1200/75	dagel 22.00-06.00
Euro-tel	01608,15545	300-1200/75	dagel 22.00-06.00
Floppy box	02510-38720	300-1200/75	dagel 22.00-06.00
Hobbytel	035-284822	1200/75	24 uur per dag
Kameleon	05202,19295	1200/75	24 uur per dag
Minihost	078,410943	1200/75	24 uur per dag
PCM netwerk	020,836025	300/1200/2400	24 uur per dag
Selector	074-914777	300-1200/75	dagel 21.00-02.00
Spotters BBS	02513-15509	300-1200/75	dagel 18.00-07.00
Teledata 1	01804-14656	300-1200/75	dagel 21.00-08.00
The lamp	01717-3263	300-1200	dagel 22.30-07.00
Ultra soft 1	072-402842	300-1200/75	dagel 17.00-07.00
Ultra soft 2	072-618746	300-1200/75	dagel 18.00-07.00
UNZ 038,536018	1200/75	24 uur per dag	
VCS BBS	010-4511500	300	24 uur per dag

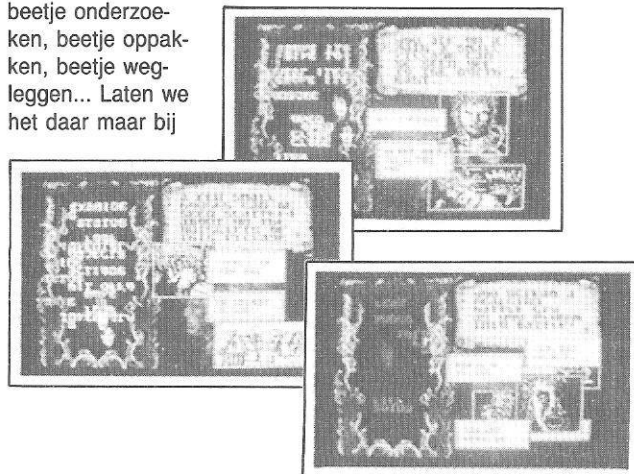
# ER WAS EENS...

**John — DRJ — Vanderaart zei het zelf al: 'Er was eens...', onze drukbeschreven adventure-rubriek, gaat ook naar het actief tussennummer. Wij van de redactie vonden dat we hem daar maar eens aan moesten houden. Belofte maakt schuld.**

Deze keer een van de vreemdste adventures die ik mocht bekijken, 'Slaine'. De kenners horen te weten dat het om een stripfiguur van het fameuze 2000 AD gaat. Ook weer post. Lof voor de kranige inzenders, want de kwaliteit stijgt wederom met stip. He-las voor de zeltjes, want zij halen deze rubriek (in verband met de toegestane ruimte) daarom van zijn leven niet meer! In beeld deze keer onder andere 'Guild Of Thieves'. Voor die zeltjes dan, is er gelukkig een mogelijkheid tot revanche: met name Ralph 'The Multi Advanced Dinges' Egas begaat een lustmoord voor tips over 'Tass Times...'. Eveneens maagzurende vraag naar 'Uninvited', 'A's Tomb' en (hoe kan het ook anders) 'Jinxter'!

## SLAINE, FROM 2000 AD

Softwarehuis Martech liet de distributie van het door Creative Reality geprogrammeerde 'Slaine' over aan Electronic Arts, daarentegen is het spel toch in Nederland verkrijgbaar. De hoofdpersoon heet Slaine en is van beroep barbaar. Niet echt sympathiek, maar intussen wel op weg om een dorpie van hernieuwde gemoedsrust te voorzien. Beetje rondlopen, beetje onderzoeken, beetje oppakken, beetje wegleggen... Laten we het daar maar bij



laten. Het gaat om een interactief, piepklein beetje arcade-achtig, adventure. Het spel omvat een en ander als REFLEX-controle over Slaine's denken, een enorme speldiepte (natuurlijk), altijd actie, interactie tussen spelkarakters onderling, realistische gevechten, object-manipulatie (gewoon oprapen, weggleggen, gebruiken...) en superbe graphics... REFLEX blijft ook bij lang spelen een beetje vaag, de speldiepte is iets persoonlijks, de graphics zijn uitermate geslaagd. Alles speelt zich af op een hoge-resolutie scherm, maar niet in multi-color. Het gevolg is een pixel-bereik van 320\*200, volledig programmeerbaar. Spellen als 'De Erfenis' en 'RedHawk' werken ook op zo'n scherm, maar hier in 'Slaine' worden de mogelijkheden pas goed uitgebuit. Links in beeld een groot kader waar het REFLEX-systeem wat opmerkelijke gedachten laat langsscrollen. Rechtsboven wat verhelderende teksten. Rechts onder het eigenlijke spel. Door middel van oppopende plaatjes, wordt de speler wegwijst gemaakt in het spel. De plaatjes variëren in grootte en detail, maar dat is maar goed ook...grote gedetailleerde plaatjes zuipen ge-

heugen en met kleine plaatjes kom je al een heel eind. Die grote plaatjes die je te zien krijgt, zijn werkelijk heel mooi. (Met een 'freezer' uit een beetje cartridge jat je die plaatjes en je zet ze in Topless, Doodle of PrintShop.) De plaatjes dus. Steervol bedoelde tekeningen voor de omgeving, zeer gedetailleerde plaatjes voor de voorwerpen en de gevechten mogen we in zoverre rea-



listisch noemen, dat het een Slaine is die volledig uit zijn bol gaat bij het ruiken van bloed. Ook de viezerikken en de sexisten komen aan hun trekken, want volledig in de 2000 AD-stijl is het altijd prijs. Toch nog even over dat REFLEX. Slaine's gedachten scrollen door het beeld en de speler moet met de joystick proberen het een en ander uit te filteren. In eerste instantie gaat het om 'wat zal ik doen'-gedachten als EXAMINE, MOVE of STATUS. Naar gelang de aanwijzingen worden die gedachten verder doorweven zo van 'wat zal ik er mee doen' of 'met wie zal ik het doen'. En geloof me, je kunt heel wat ranzigheid uithalen. Niets aan de hand, want je stroomlijnt tenslotte de gedachtengang van een perverse barbaar! (Je zult merken dat REFLEX zich na verloop van tijd naar jouw hand gaat zetten. Je meest gebruikte opdrachten komen als eerste.) Voor de vaders en moeders onder u een leuke tip! Je zet het aankomende vriendje of vriendinnetje van zoon of dochter, of andersom maar

eens een half uurtje achter dit spel... De gedachten die na verloop van tijd als eerste opborrelen zijn wellicht kenmerkend voor het gedrag van de sollicitant. Verdere stappen dient u natuurlijk zelf te ondernemen.

Conclusie. Ik vind het niet echt goed, maar toch heb ik 'Slaine' weer veel te lang zitten spelen. De diepte is aanwezig en de wetenschap, dat er veel mooie plaatjes in de C64 verborgen zijn, zet je toch maar weer achter de leutknuppel. Wat aanvullende fantasie kan geen kwaad. Beslis zelf maar.

## POST EN TELEFOON...

\*Via de telefoon mocht ik van mijn en uw aller **Chris Frans(sss)en** een wezenlijke tip voor 'Uninvited' (op de Amiga) vernemen. Een pot met 'No Ghost' voor de enge dame met plu. Op de grond zetten en gebruiken, aldus een gefrustreerde Chris. Graag wilde hij weten of er meer amigo's in dit spel vastzitten. (Dan ook graag voor 'A's Tomb' bij de slang!)

\***Antoine 'Hacker' van de Ven** (16 jaar alweer) uit Heesch heeft 'Hacker II' gespeeld, sterker nog, uitgespeeld. Maar leuker (zelfs voor DRJ) zijn de door hem ontdekte logons. Komen ze, hoewel niet allemaal even origineel om te boel te foppen: WAMI, DOME, GOMES, 00987, DEMO PAM, DEMO, TITLE, COVER. Om te spelen: ROA, RED 7, WHITE 6, BLUE 1, WHITE 50, 07041776. (Voor 'Hacker I', even tussendoor: AUSTRALIA). 'Hierbij zitten echte, unieke logons, die al door de programmeur zijn ingebouwd en die door mij zijn ontdekt', aldus Antonio. -Antoine toch! Van al dat gehak word je doof (Wat zegt u?), dus oppassen maar. Ennuh sorry hoor, je inzending ging in het actief tussennummer en ik kletterde een bak koffie over je illustratie. Een kniesneus die daar moeilijk over doet, jij toch niet? H Antoine? Antoine!

**\*Dennis Kraan**, uit ('Laat mij niet sterven op het station van...?', juist!) Etten-Leur. Toch tips te over, voor het adventure 'Het Huis', Etten-Leur. Gaan we. Het huis binnenkomen is niet zo moeilijk, want de sleutel ligt immers onder de mat. In de voorraadkamer zit een giftige slang die uit te schakelen is door ZEG PIPO. Om de trap op te gaan heb je het zwaard nodig (in de Chinese kamer te vinden), om je de harnessen van het lijf te houden. In de ouderslaapkamer ligt een papertje waarmee je na het LEZEN van dat papertje een kast weg kunt DUWEN en de kluis daarachter kunt ONTSLUITEN. Om in het midden van het doolhof te komen typ je als je in de achtertuin staat: ), Z, O, N, N, W. Je kunt nu een gouden blad pakken. Om dan weer uit het doolhof te komen typ je: O, Z, O, Z...je staat weer in de achtertuin. In de pompkamer kun je aan de KRAAN DRAAien, waardoor het zwembad leeg loopt. -En dat gaat maar door. Sorry Dennis, maar ik heb wat tegen Etten-Leur, iets persoonlijks nog wel! Ik kijk intussen uit naar je volgende tips.

**\*Jan van de Wouw** uit Goirle heeft tips en vragen (ter attentie van de organisatie 'DRJ-AID') over het adventure 'Apache Gold'. Als je in het begin gevangen zit in de wigwam, dan PUT BLANKET OVER HEAD, dan rent de bewaker weg en kun je gaan. PUT MANURE ON BLANKET zorgt ervoor dat je weer vier wielen onder je wagen krijgt en dan kun je weer gaan rijden. Bij de boom naast het graf van Wyatt Burp: CLIMB TREE en CUT BRANCH. De branch kun je later op gaan halen bij de waterval. Met deze branch kun je roeien in de kano, SHOW HANDBAG TO CROCODILE zorgt ervoor dat de krokodil op topsnelheid verdwijnt. MET ENTER CANOE zit je in de kano en ROW NORTH WITH BRANCH zorgt ervoor dat je bij de grassy banks komt. Wanneer je de EMPTY SACK hebt uit de store, dan terug naar apache stadje waar de wagen staat.

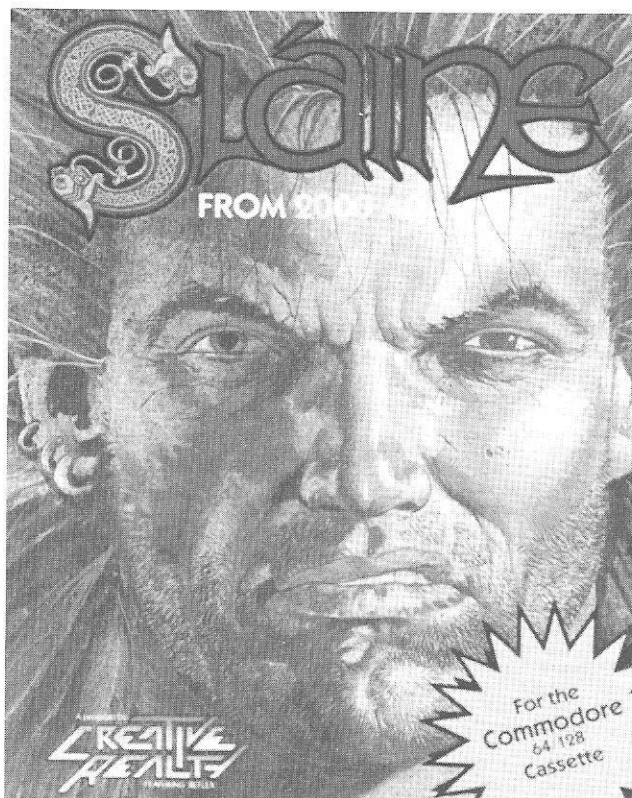
Dan TAKE MANURE, TAKE SACK, dan naar de FERN en dan PUT MANURE ON FERN en dan begint de plant te groeien. TRADE FERN bij de indiaan ten noorden van de grassy banks voor MOCAS-SINS, zodat je door de woestijn kunt lopen. De vragen. Hoe krijg je het glimmen-de dingetje van de totempaal? Wat moet ik doen met de corn en de eagle? Waarvoor dient doctor dodgy's jar? Wat moet je doen met de ants? -Helemaal te wauw, Jan. Hierbij nog een compliment voor je uitstekende brief.

**\*Dirk Vancauwenbergh** uit Pellenberg (België) heeft een Amiga en paar leuke avontuurtjes gekocht (De poener!). Bij de eerste zending zijn een paar leuke tips voor 'Guild Of Thieves' verzeild geraakt. Hier komen ze... Om onder de tempel van BLACK SQUARE naar de WHITE SQUARE te gaan: SE, N, E, E, SE, S, SW, E. En omgekeerd van WHITE naar BLACK: NW, N, NW, E, SW, SW, NW, N. Om de SARCOPHAGUS te openen is er een BONE nodig, die te vinden is in de CIRCULAR CHAMBER. Om hier te geraken: MOVE BARS in de JUNCTION CHAMBER. Alvorens de STATUE te MOVEn is het noodzakelijk om de ladder boven de waterval te UNTIEn. Om in de SHOP te komen SMASH je de WINDOW. Om te gaan vissen zijn er een paar spullen nodig die aan elkaar gefIXed moeten worden (ik, Dirk dus, verklap toch niet dat het de CUE, COTTON, NEEDLE en MAGGOT zijn). Om de SPIDER te elimineren moet je in de stal de JAM JAR openen en deze dan bij de SPIDER DROPen. De ratten kun je verdrinken door de PIPE te MOVEn en de STOPOCK te openen, kijk eens rond, en CLOSE de STOPOCK. Nu zijn er twee flessen binnen handbereik in de WINE CELLAR. De CHAMPAGNE BOTTLE kan gevaarlijk zijn (probeer eens SHAKE CHAMPAGNE BOTTLE en dan SAY HOORAY). Om over de SLIPPERY ROPE te geraken moet je de GLOVES aantrekken (kijk eens op de HIVE). Om voorbij

de HOT COALS te geraken komen de SUCCULENTS van pas, RUB een paar lichaamsdelen met de SUCCULENTS. In de lounge moet COAL gebroken worden en gebruik de NOTE om op de slechtste rat te wedden. Vraagjes! Hoe kan ik, Dirk dus, de bank betreden en hoe is de safe te kraken. Hoe is de OPAQUE CASE open te krijgen?

-Avontuurlijk hoor Dirk, meer dan tweehonderd procent van 'Horror Hotel' oplossen. De

voor de passage. Met de slang ga je richting ROOM OF HOT COALS. PUSH STATUE in de temple met de handschoenen die je... Open zwarte deur met EBONY KEY. Alweer vraagjes! Voor 'The Pawn'. Hoe kom ik door de paper wall? Ik heb de rope en hook. Hoe kom ik voorbij dragon? Wat met de wheel barrow? Voor 'Zork I'. Waar is de bauble? Hoe kom ik door de entrance to hades? Wat met die rainbow? -Niet meer tips van Peter. Logisch, want Dirk (van hierbo-



vraag is nu: wie is er niet goed snik, de maker van het adventure of de speler die dubbel werk doet? Wie het zwaarst 'van de pot' is gerukt mag het zeggen.

\*Wie ook met 'Guild Of Thieves' bezig is? **Peter Emmerrechts** uit Mechelen (België), en goed ook. Een selectie. Om in het kasteel te komen: HELP MAN (WITH TRUNK). In de lounge: BREAK COAL. In de drawing room: OPEN CUSHION, GET NOTE. MOVE JUNK in de junk room. Koop de LUTE en dan CAREFULLY NORTH. Voor de shop: BREAK DOOR. Binnen twee FERG uit de TILL halen, COIN

ven) had ook al oplossingen voor hetzelfde avontuur, overlappende oplossingen nog wel!

#### **DIKKE KOP**

Hoe zou dat toch komen? Waarschijnlijk teveel avontures gespeeld. Maar het vlees is zo zwak en de computer is zo aantrekkelijk (Epromfilie? Maar dan ben IK een epromfiel! Is er een DRJ in de zaal?). Even serieus. Deze rubriek valt of stuiter met uw bijdragen, dus de post gaat naar:

**Dossier Commodore**  
tav. 'Alle 13 DRJ en 1 schitterend!'  
Rijnsburgstraat 11  
1059 AT Amsterdam

**IK BIED AAN HARDWARE**

- KCS power cartr. (model '87) + orig. verpakk. en handl. (1 mnd oud). voor f 80. Ewoud Jansen. Tel. 04108-4546.
- Philips NMS 8250 MSX-2 + orig. softw. + muis + Sonny printer + data-rec. + robot arm + cartr. + boeken + tijdschr. + floppy's + game's. Alles in orig. doos. Prijs: f 1200. Nico. Tel. 010-4122395.
- Colecovision spelsyst. met Atari module + stuurmodule + rollercontr. + 13 spellen voor f 350. Tel. 023-364010.
- Teletron modem 1200 (f 300) en Brother HR5C printer (f 150). R. Stokebrand. Tel. (na 18 uur) 053-300864.
- Amiga 1081 mon. voor Bfrs 14.000. Jozef De Sutter, Dr Van Nymerschlaan 2, B-9620 Zottegem (Belgie).
- CBM-64 + 1541 + MPS-803 + cass. rec. + userpoort con. + 145 disks + floppy bak + boeken. voor f 1700. J.H. Pullens. Tel. 04160-35409.
- CBM-64 + 1541 + MPS-801 + cass.rec. + Teletron 1200 + joyst. + ca 60 disks (Geos, Tasword, dBase) + boeken + power cartr. + sliptream gr. mon. voor f 1750. Tel. (na 17 uur) 02522-17571.
- Colecovision spelcomp. + rollercontrol + 10 spellen (o.a. Ladybug, Zaxxon, Smurf). Prijs: f 150. Tel. 01804-19652.
- CBM-128, 1570, rec., print Brother HR-10C, Mod Tron 1200, stofh., boeken, progr., jrg Comm. Dossier + info ingeb. AVT color mon. 40/80kol. Tel. (na 19 uur) 01807-19936.
- Een gewonnen Amiga-500 in orig. verpakk. en met gar. Tel. 02503-36902.
- CBM-64 + 1541 + rec. + 20 tapes + 80 disks (o.a. Geos) + Exert + boeken + Simon's Basic voor f 800. Tijs/Arent. Tel. 01820-27326.
- CBM-128 + 1571 diskdr. + datarec. + power cartr. + 50 disks + 20 banden softw. + boeken + tape duplicator + progr.: o.a. Geos, Newsroom, Printmaster, Superbase 128, CP/M, 900 games. Prijs: f 950. Tel. 02285-14200.
- C-1001 diskdr. (Imega form.) + softw. + man. + interf. voor f 800. Tevens Teletron 1200 modem + softw. + man. voor f 300. Tel. 020-680504.

**IK BIED AAN SOFTWARE**

- Voor Amiga-500: (stereo) Sound-digitizer en goede softw. Maarten Drayer, Iepenlaan 84, 4537 TD Terneuzen.
- Voor CBM-64 op orig. cass.: Wintergames, Ghostbusters, Buck Rogers en Stealth. Op cartr.: Lazarian. Samen voor f 50. Tel. (na 18 uur) 072-113910.
- Voor CBM-64 op tape: Slapshot en Red Hawk (orig.) voor f 15 per st. Tevens op cartr.: Sea Wolf, Radar Rat Race en visible solar system (f 5). J.G.L. Tomassen, Arnhemseweg 321, 7333 ND Apeldoorn. Tel. 055-417989.
- 16 sporen midi sequencer met graf. editor en notenprint progr. Evt. met CBM-64, diskdr. en beelb. Incl. midi interf. Softw. (f 600) en hardware (f 800).

**Abonnees van Commodore Dossier Aktief kunnen in deze rubriek kosteloos een advertentie plaatsen. De service is uitsluitend bedoeld voor particulieren. Puur commerciële advertenties en aanbiedingen van illegale programmatuur worden geweigerd. De redactie is niet verantwoordelijk voor fouten als gevolg van onduidelijke opgave. Een advertentie mag ten hoogste 7 regels van 25 aanslagen lang zijn.**

**Opsturen aan: Commodore Dossier,  
t.a.v. mevr. C. de Haan,  
Rijnsburgstraat 11,  
1059 AT Amsterdam.**

Samen voor f 1200. P. Naber. Tel. 072-616572 of 123186.

- CBM-128D, ktv, Riteman C+ printer, datarec., power cartr., boeken, 180 disks en softw. Prijs: f 2200. Tel. (na 18 uur) 05913-16413.
- CBM-64 + 1541 dr. + C2N rec. + 20 cass. + 2 joyst. + Seiksha GP100VC printer + 1520 plotter + ktv + Final cartr. III + Seiko Hor. RC1000 + 500 dubb.z. disks met progr. + 8 diskboxen + zwar. werk CBM-64. Prijs: f 2100. Ook los te koop. Tel. 05780-16906.
- 1901 Commodore kl. mon. 40/80kol. geluid. (4 mnd oud). Prijs: f 700. Tel. 01810-18125.
- Commodore diskdr. 4040 = dubb. 1541. CBM-64 + IEEE interf. + KCS tool uitgebr. Prijs: f 750. Ook los te koop. H. Greijn. Tel. 01640-57833.
- CBM-128 + Philips 80kol. gr. mon. + 1571 diskdr. + Seiksha SP-180 VC printer, tekstverw. Perfect writer (CP/M) + C-compiler (CP/M) + div. boeken. Prijs: f 1650. Tel. (na 18 uur) 020-253713.
- CBM-64 + dr. + softw. + boeken + joyst. + datarec. Erg kompl. Tel. (na 18 uur) 01736-3554.
- CBM-128 + 40/80kol. mon. + datarec. + joyst. + softw. + tijdschr. + handl. C. de Ras, Groenplein 16, B-9030 Gent-Wondelgem (Belgie).

● CBM-64 + 1541 diskdr. + mon. + cass. + 8 kl. printer + snellader + joyst. + softw. + 3 jrg Comm. Dossier + boeken. Prijs: f 1500. Tel. 04105-3610.

● MPS-803 printer + 2 linten + gebr. aanw. Vaste prijs: 2300. Tel. 01718-1159.

● CBM-64 + printer + softw. (o.a. Superscript, Superbase, Flightsim., Astrologie, spelletjes) + RS232 kabel met Viditel progr. voor f 550. Tel. 020-184169.

**IK BIED AAN SOFTWARE**

- CBM-64 + 2x1541 diskdr. + Teletron 1200 printer MPS-801 + power cartr. + datarec. + tape's + 256 K epromkrt. incl. 8 eprom's (32 K) + 3500 progr. + 2 diskbakken + 360 floppy's, etc. Vraagprijs: f 2250. Tel. 030-511432.

● Orig. van Biggles, Dawn Patrol en Nexus ad f 20 per st. In een koop: f 50. Tevens een 1541 gevr. Krijn Engels, Wingerd 546, 2742 SK Waddinxveen. Tel. 01828-10783.

● Voor CBM-64: China Miner (f 20) en Gridrunner (f 10). Ook softw. te ruil. Patrick. Tel. 071-215919.

● Voor CBM-128: Speedscript 128 tekstverw. + ned. handl. Tel. (na 18 uur) 055-418235.

● Viditel floppy en cartr. Boekh. progr. vol. AD-Simon's Basic. Div. tijdschr. en boeken. J. Holt, Zonnebloemlaan 38, 2111ZH Aerdenhout. Tel. 023-246943.

● Advance 86A (128 Kb) + datarec. + 2 softw. pakketjes (tekstverw. en boekh. progr.) + mon. (ook te gebr. voor CBM-64 en VIC20) (f 350); CBM-64, 1541, MPS-801 + div. cartr. o.a. Forth, Vicrel, CBM Voice modem (Protek) + plm 120 disks met softw. in 2 diskboxen o.a. CP/M, Pascal, Lisp-64, Logo, Pilot, Cobolt, Geos 1.2 + 30 tape's met softw. en div. boeken (f 1600) en Vic-20, dataset + Vic-1212 (progr. aid cartr.). Zonder voeding. (f 100). Tel. 020-104778.

● CBM-64 + 1541 + MPS-803 + tractorfeed + dataset. + power cartr. + 2 spel cartr. + 80 volle disks + diskbak + 8 volle bandjes + boeken. Prijs: f 1500. Wessel Kooyman. Tel. 08886-1749.

**IK ZOEK SOFTWARE**

● Beginner zoekt softw. voor CBM-128 + CP/M. Alles is welkom. Tel. 030-610026.

● Handl. CBM-128 Superscript. C.F. Damstra, v.K. Verschuurlaan 5, 9721 SB Groningen. Tel. 050-254696.

● Voor de CBM-64. M. Kloosterman, Wortelhaven 30, 9101 NM Dokkum.

● Voor CBM-64 + diskdr. gez.: zak. progr. (database, tekstverw., boekhouden, beleggen, Geos, etc.). W. De Poorter, Dorp 31-A, B-9208 Schellebelle (Belgie).

● Verzamelcass. uit Comm. User van 1987 (met o.a. Christmas Eve). Evt. ook op disk. Andre Warringa, J Kammingastr 15, 9643 KE Wildervank. Tel. (na 18 uur) 05987-15337.

● Voor CBM-64: vertaalprogr., C, Pascal, Fortran, Cobol, etc. Evt. ook te ruil. Plm. 2000 progr. Tel. 08385-18712.

● Orig. of copieën van orig. Lode Runner Disks maakt niet uit welke 1.2.3.4 en/of Championship. Charles. Tel. (tussen 19 en 20 uur) 01880-35784.

● Geodex, Geofile, Geocalc, etc. tegen red. prijs. Evt. te ruil tegen andere CBM-64 progr. (o.a. Geowrite 2.0, Fast Hacken). E.C. Put, Pleinweg 191, 3081 JM Rotterdam. Tel. 010-4852001.

● Voor CBM-64: een ned.-talg boekh. progr. G. Posthumus, 1e Compagnonnsweg 43, 8415 AB Bontebok. Tel. 05135-1683.

**IK ZOEK HARDWARE**

● Een 1541 diskdr. met evt. disks. Tel. 05130-23804.

● Een 1541 diskdr. P.B. Vosman, Boerhaavestr 171, 7316 LG Apeldoorn. Tel. 055-220043.

**IK WIL RUILEN**

● Softw. en handl. voor CBM-128 en CP/M. Yasmine D'Aleo, Verdegemstr 12-A, B-9050 Evergem (Belgie).

● Amiga software. H. Stelle, Diezestr 16, 3522 GZ Utrecht.

● Amiga softw. (spellen of utils). Maarten de Vries, J Mankeshof 79, 7944 GS Meppel.

● Voor CBM-64 op tape gez.: Football manager, Gauntlet en President tegen De Sekte, Babarian, Hero, Baseball, etc. M. Drost, Uiterweg 85, 1431 AC Aalsmeer. Tel. 02977-25514.

● Amiga software (300 disks) en CBM-64/128 (1600 progr.). Pieter Knol te Kampen. Tel. 05202-17409.

● Orig. Amiga softw.: Pagesetter, Barbarian, The Karate Kid II, DPAINT II + uitbr., ... veel spellen voor Amiga 500. Chris Willems, Schriekbaan 8, B-3120 Tremelo (Belgie).

● Software (140 disks) voor Amiga. Fredrik De Decker, Sasstr 64, B-9310 Lede (Belgie). Tel. 053-783273.

● Softw. (zak. en spel) voor CBM-64/128. S. Marchoul, W. De Meraalaan 16, B-3400 Landen (Belgie). Tel. 011-882577.

● Spelletjes. Jurgen Gijsen, Kiezewelweg 2, B-3762 Briegden (Belgie).

● Amiga software (250 disks). Liefst videosoftware. W. Bogaerts, Heilsteinweg 6, B-2880 Beerzel (Belgie).

● Software voor CBM-64. Jacco Valkenburg, De Kranssen 35, 5581 AG Waalre. Tel. 04904-14614.

● Software voor de CBM-64/128 en Amiga 500. Tevens gevr. handl. voor Amiga 500 progr. Y.A. Buter. Tel. (na 18 uur) 02267-3702.

● Gez.: orig. spel Nemesis tegen mijn Liv. Daylights. M. Donkers, Heidevenstr 203, 6533 TN Nijmegen. Tel. 080-562318.

● Software voor CBM-64. J.C. Caenen, Past. Erensstr 28, 6374 SW Landgraaf. Tel. 045-314290.

● CBM-64 progr. op tape. en ned. handl. spellen. Tevens gez.: diskdrive voor max. f 225. D. Zuidderduijn, Mr D Donker Curtiusstr 31-A, 2225 ZE Katwijk ZH.

● Progr. en spelletjes voor CBM-128. R.J. Tinga, Roer 72, 9733 AH Groningen.

● Spellen voor CBM-64. Gez.: o.a. adventures (The Pawn, Shadows of Mordor). Tel. 05780-16580.

● Software voor Amiga en CBM-64. A. Haverhals, Bergdreef 15, 4822 TP Breda.

● Gez. voor CBM-128 CP/M softw. o.a. Wordstar + Multiplan + dBase II + Geos 128 tegen CBM-128 Jane + Superbase en CBM-64 Giga-Cad 3D. C.G. Oosting, Grasbroek 23, 9301 WC Roden.

● Softw. voor CBM-64. Ronny van Looy, Antwerpsesteenweg 120, B-2350 Vosse-laar (Belgie). Tel. 014-614939.

● Veel recente Amiga softw.: o.a. Fish 80-102. Tevens gev.: z/w videocamera. BitBusters Inc., Postbus 5295, 5603 BD Eindhoven.

● Amiga softw. Ook buiten Ned. Tevens aangeb.: nrs Compute en Compute Gazette 64-er 1982 t/m 1987. M. Hoytink, Nieuwe Pyramide 54, 3962 HW Wijk bij Duurstede. Tel. 03435-74241.

● Softw. op disk voor CBM-64. Elly Geerlings-Paalvast, Schiedamsseweg 82,3134 BR Vlaardingen. Tel. 010-4355472.

● Software voor de Amiga. Tevens te koop: Aztec-C, de commerciële versie. Marcel Erkel, Bij de Kerk 1-A, 2965 AA Nieuwpoort. Tel. 01843-1725.

## OVERIGEN

● Wie weet er een aanpassing van printshop op de MCS-801 (CBM-64) printer? F.J.B. van Duijn, Filamenteij Erf 100, 2907 BC Capelle ad Yssel. Tel. 010-4512480.

● Wie heeft 3 in 1 editor succesvol ingetoetst uit Your Com. op tape? Tevens handl. gez. voor speedscript 64. Tel. 055-668687.

● Wordt lid van de NTUC, Nederlandse Tape User's Club voor f 1,50 per jr. voor blad 3x per jr. Sluit in enveloppe girokort met naam, adres en postcode en lijst van hard- en software. M. Verboom, S Hoogewerfstr 45, 1223 HV Hilversum. Tel. (na 18 uur) 035-833780.

● Gev. tegen red. prijs de jrg. van het Duitse comp. blad 64-er t.w. 1984 t/m 1986. C.L. Laliou, Margarethastr 6, 6017 EC Thorn. Tel. 04756-2424.

● Hulp gez. bij koppeling en werken met Amiga en plotter/printer COMX PL-80. Th. Diels, Kosmosplein 20, 5721 XT Asten. Tel. 04936-2580.

● Gez.: handl. van F-15 Strike Eagle en Kennedy Approach. Tevens gez. game: Sifted Service of Gato. A. van Kalken, Snoekerveen 562, 3205 CS Spijkensse.

● Toegangskrt (ere-tribune) voor het Michael Jackson concert in Rotterdam van 6 juni'88 tegen de prijs van f 100 per st. Wessel Dekker. Tel. 0180420732.

● Modemgebruikers opgelet! Bel eens naar BBS Light Force II. Tel. 03465-65178. Elke dag online van 20 tot 1 uur. Wij werken met supersnelle 128 BBS versie. Tevens 3000 blocks aan download. Upload mogelijkheid + Teleshopping. Gratis (binnen 24 uur) lidmaatschap.

● W.A.D. is nu online. Het BBS met vele info's en download (64 en 128). ma-vrij: 21 tot 7 uur en za-zo: 15 tot 7 uur. 1200/75 en 300/300bd. Tel. 03200-30877.

● Gez.: Commodore Dossier nrs 8 en 11. A.A. Pieters, Barriedijk 11, 5706 DG Roosendaal.

● Gez. handl. voor: The Newsroom, EasyScript en Manager 64. J. Everts, Orteliusstr 187-III, 1057 AZ Amsterdam. Tel. (overdag) 02940-13925 of (na 18 uur) 020-186322.

● Gev. tegen betal.: handl. of doc. over (prof.) CBM-64/128 en CP/M softw. Alles

is welkom. R.Udo, Tuinstr 7, 7101 GL Winterswijk. Tel. (na 19 uur) 05430-18381.

● Gev. tegen verg.: Vliegroure kaarten van USA nr. 55 t/m 60. S.H. Zijlstra, Gr. Willem II str 70, 1785 KG Den Helder. Tel. 02230-34059.

● B.B.S. Jazztown (Breda) voor de CBM-64/128. Online: za. 20 tot 23 uur en zo. 12 tot 18 uur. Tel. 076-656008. Baudrate: 300 - 1200/75. Lidmaatschap is gratis.

● Te koop: nwe 5,25 en 3,5" Nashua disks. Tel. (na 18 uur) 020-472234.

## X-MUD machinetaal

In Dossier 14 is bij het X-MUD verhaal een listing vergeten. Het is het machinetaal gedeelte van dit programma. Excuus voor het ongemak.

```

MUC_CODE_XMUD
100 rem"*****"
110 rem"*** Dit stuk machinetaal wordt u aangeboden door ***"
120 rem"*** Commodore Dossier afdeling C128 ***"
130 rem"*** Geschreven door Master Genius en Dokter Smart. ***"
140 rem"*****"
150 :<sh/sp>b0
160 : for x=4995 to 5632<sh/sp>0d
170 : read a:cs=cs+a:poke x,a<sh/sp>99
180 : next x<sh/sp>7d
190 if cs<>55745 then printchr$(7):list:end<sh/sp>16
200 :<sh/sp>65
210 data133,254,120,024,032,168,019,032,188,019,160,008,102,254,032,168<sh/sp>2a
220 data019,032,188,019,136,208,245,056,032,168,019,032,188,019,088,169<sh/sp>bb
230 data040,141,005,220,096,176,009,173,001,221,041,253,141,001,221,096<sh/sp>e3
240 data173,001,221,009,002,141,001,221,096,165,252,141,004,221,165,253<sh/sp>d9
250 data141,005,221,173,014,221,009,016,141,014,221,173,005,221,048,251<sh/sp>5b
260 data096,165,254,032,210,255,168,185,000,021,133,254,076,133,019,255<sh/sp>2e
270 data255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255<sh/sp>61
280 data255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,000,001,002<sh/sp>2b
290 data003,004,005,006,007,020,009,010,011,012,013,014,015,016,017,018<sh/sp>9f
300 data019,020,021,022,023,024,025,026,027,028,029,030,031,032,033,034<sh/sp>17
310 data035,036,037,038,039,040,041,042,043,044,045,046,047,048,049,050<sh/sp>63
320 data051,052,053,054,055,056,057,058,059,060,061,062,063,064,193,194<sh/sp>0e
330 data195,196,197,198,199,200,201,202,203,204,205,206,207,208,209,210<sh/sp>68
340 data211,212,213,214,215,216,217,218,091,092,093,094,013,064,065,066<sh/sp>8a
350 data067,068,069,070,071,072,073,074,075,076,077,078,079,080,081,082<sh/sp>d7
360 data083,084,085,086,087,088,089,090,091,092,093,094,013,000,000,000<sh/sp>1b
370 data000,000,000,000,000,020,000,000,000,000,000,000,000,000,000<sh/sp>f1
380 data000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,032,033,034<sh/sp>4e
390 data035,036,037,038,039,040,041,042,043,044,045,046,047,048,049,050<sh/sp>50
400 data051,052,053,054,055,056,057,058,059,060,061,062,063,064,193,194<sh/sp>7e
410 data195,196,197,198,199,200,201,202,203,204,205,206,207,208,209,210<sh/sp>35
420 data211,212,213,214,215,216,217,218,091,092,093,094,013,064,065,066<sh/sp>76
430 data067,068,069,070,071,072,073,074,075,076,077,078,079,080,081,082<sh/sp>0c
440 data083,084,085,086,087,088,089,090,091,092,093,094,013,000,001,002<sh/sp>62
450 data003,004,005,006,007,008,009,010,011,012,013,014,015,016,017,018<sh/sp>23
460 data019,008,021,022,023,024,025,026,027,028,029,030,031,032,033,034<sh/sp>bb
470 data035,036,037,038,039,040,041,042,043,044,045,046,047,048,049,050<sh/sp>f3
480 data051,052,053,054,055,056,057,058,059,060,061,062,063,064,097,098<sh/sp>e3
490 data099,100,101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111,112,113,114<sh/sp>07
500 data115,116,117,118,119,120,121,122,091,092,093,094,095,096,097,098<sh/sp>17
510 data099,100,101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111,112,113,114<sh/sp>2b
520 data115,116,117,118,119,120,121,122,091,092,093,094,095,000,001,002<sh/sp>c1
530 data003,004,005,006,007,008,009,010,011,012,013,014,015,016,017,018<sh/sp>dc
540 data019,020,021,022,023,024,025,026,027,028,029,030,031,032,033,034<sh/sp>fd
550 data035,036,037,038,039,040,041,042,043,044,045,046,047,048,049,050<sh/sp>9f
560 data051,052,053,054,055,056,057,058,059,060,061,062,063,064,065,066<sh/sp>a9
570 data067,068,069,070,071,072,073,074,075,076,077,078,079,080,081,082<sh/sp>50
580 data083,084,085,086,087,088,089,090,091,092,093,094,095,096,097,098<sh/sp>43
590 data099,100,101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111,112,113,114<sh/sp>d4
600 data115,116,117,118,119,120,121,122,123,124,125,126,127,000<sh/sp>d9

```

## DOSSIER COMMODORE AKTIEF

is een uitgave van VNU Business Publications BV Rijsburgstraat 11, 1059 AT Amsterdam.

### PROJECT-REDACTEUR

Wouter Hendriks  
Commodore Dossier komt tot stand in nauwe samenwerking met de redactie van

### PCM

Mat Heffels (hoofdred.)  
Hans Becker  
Dirk H. Ringenoldus  
Paul Molenaar, Sander Hartog

### VORMGEVING

André de Saint-Obin

### SECRETARIAAT EN

BEELDOVERWERVING

Carla de Haan

### AAN DIT NUMMER WERKTEN MEE:

Wijo Koek, John Vanderaart,  
Roelf Sluman, Luc Volders  
Henk Snoeks en Ira Moore

### LEZERS-SERVICE

Vragen over gepubliceerde programma's kunnen alleen schriftelijk worden beantwoord.

### LOSSE NUMMERS

Aldress BV,  
De Meern,  
tel. 03406 - 2044  
Voor België:  
TUM, Antwerpen,  
tel. 03 - 237 0120

### UITGEVER

Ruud Bakker

### MARKETING

Daniëlle Schols

### HOOFD ADVERTENTIE-EXPLOITATIE

Johan IJsebrands

### ADVERTENTIE-EXPLOITATIE

Mark de Beer, Frank Tanis (chef)

020 - 5102 404

### ADVERTENTIE-ORDERAFDELING

Cor van den Berg (hoofd)  
Marion Smits 020 - 5102 351

### PRODUKTIE

Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

(c) Copyright 1985 by  
VNU Business Publications BV, Amsterdam,  
London.  
VNU Business Press  
Syndication BV, Amsterdam.  
Uitgeversmaatschappij Diligentia, Brussel.

Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen of vernoemd zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de uitgever.

# FC DE NAZORG

## VIDEO-DIGITIZER

Onlangs heb ik bij CAT & KORSH te Rotterdam een video-digitizer voor m'n CBM-64 gekocht (user-port insteekmodule). Nu had ik graag mijn video-cassette-recorder willen aansluiten om video-beelden v/d VCR te digitaliseren.

Helaas staat er in de Nederlandse handleiding niet bij vermeld hoe dat nu precies moet gebeuren.

Wel kon ik uit de Duitse handleiding opmaken dat men met antenne-sigitaal niet kan digitaliseren.

M'n VCR bezit echter naast de antenne-in-uitgangen ook nog een audio-video-scart-connector.

Mag deze av-scart-connector v/d VCR verbonden worden met de video-digitizer (cinch-stekker video/ingang) (mits speciale label)?

Hoe moeten de verbindingen precies gemaakt worden met de CBM-64, video-digitizer, tv (monitor) en VCR?

Hopelijk weten jullie hoe ik de juiste aansluitingen moet maken zonder mijn computer op te blazen?

Hoe krijg ik video-beelden v/d VCR op tv-(monitor) scherm?

R. Lambert te Roeselare (Belgie)

*Inderdaad is het zo dat u via het antenne-sigitaal niet kunt digitaliseren. Het antenne-sigitaal is de uitgang van de digitizer en geen ingang.*

*U dient een signaal naar de cinch ingang te voeren.*

*U meldt dat u op uw video-recorder een a/v aansluiting en een scart aansluiting heeft.*

*Het is nu zaak om uit te zoeken (via de handleiding van de video-recorder of via de leverancier hiervan) of deze aansluitingen zowel als ingang en als uitgang zijn te gebruiken.*

*Indien u deze aansluitingen als uitgang kunt gebruiken dan kunt u ze inderdaad op de digitizer aansluiten. Dat is een kwestie van een av-cinch kabel aanschaffen.*

*Helaas moet ik dan toch nog*

*even een waarschuwing geven. Een digitizer heeft om een plaatje op het scherm van de CBM-64 te zetten toch ongeveer 1 minuut stilstaand beeld nodig en een videorecorder kan dat niet aan. U heeft op een videorecorder altijd bewegende beelden, dus die kunt u niet digitaliseren.*

*Als de recorder een mogelijkheid heeft om beelden stil te zetten dan lost dat al een probleem op, maar dan krijgt u waarschijnlijk wel verminderde kwaliteit*

## MODEM

Gaarne wend ik mij tot u met enige problemen, waar ik niet uit kom. Sinds kort kon ik een accoustisch modem overnemen, een Tandy, voor de TRS-80. Zelf gebruik ik een CBM-64, maar omdat de modem in RS-232-mode moet worden aangestuurd heb ik dus een V.24/RS-232 interface gemaakt en tussen de modem en de userport geplaatst. Een buurman werkt met dezelfde modem + een Atari-ST en kan daarmee soms wel tekst naar mij overseinen, maar ontvangt van mijn kant alleen maar letters N plus wartaal.

Als software gebruik ik uw programma 'TERMINAL 64' (van de CD-cassette), maar het is mij onmogelijk tekst op het scherm te tikken. Bovendien indrukken van F3 in Terminal-mode geeft geen enkele reactie; wel met F5, maar het programma reageert dan niet op de P van PRG of de S van SEQ. Er wordt ook niet van schijf geladen.

Wat wel gebeurt is, dat in Terminal-mode, zonder dat de tekst op het scherm verschijnt, bij indrukken van toetsen de fluittoon bij ORIGINATE wordt

gemoduleerd; met andere woorden de modem dus toch wel uitzendt!

In TERMINAL-MODE verschijnt alleen de tekst : F8 = HELP; geen cursor-streep, het scherm blijft blank, tot het moment, dat er een signaal wordt ontvangen (meestal grafische tekens!).

Met het eveneens door Commodore Dossier uitgegeven BBS kom ik ook niet verder: de inleidende pagina geeft alleen maar 'BELLER 999 , STATUS SYSOP , PAGINA \* 1 en TEKSTRUIMTE' weer. Er is verder geen enkele beweging in het programma te krijgen. Dit BBS-prg is van het bandje, dat van u afkomstig is. Het programma 'TOLK!' geeft ook zo'n moeilijkheden: met F1 rolt wel de inhoud van de buffer over het scherm, maar de modem wordt niet gemoduleerd. Met F7 (XMODEM) komt na het indrukken van de Z de mededeling, dat deze mode niet mogelijk is. Voorzover ik dat kan nagaan werkt de rest van TOLK! wel zoals de bedoeling is.

Nu niet alleen vragen, maar ook een tip:

Ik werk hier met de printer HR-5C van Brother en ondermeer het prg TASWORD. De laatste tijd wilde het printen niet best lukken. Er kwam ofwel alleen maar een eerste regel of een deel van de tekst, waarna de printer als het ware amechtig zweeg.

Ik ben toen de voedingsspanning van de printer in bedrijf gaan controleren en die bleek in plaats van 6 volt maar 5 volt te zijn; gevolg van te veel spanningsval in de voedingslijn (te dun draad) plus waarschijnlijk een minder goede soldeertas daarin. Vervanging door een dikkere draad bracht uit-

komst; de spanning is nu 5,8 volt en dat is voldoende om de printer zijn werk naar behoren te laten doen; het printen gaat nu zelfs sneller! Het blijkt, dat de printer bij het opwarmen van de kop bijna 1 Ampere trekt. J. Moraal te Bennekom

*Om op de juiste manier te kunnen communiceren met een ander modem dienen in de eerste plaats uw instellingen goed te staan. Zo dienen beide modems op de zelfde snelheid ingesteld te staan, en ook de communicatie-programma's moeten beide bijvoorbeeld op 300 baud ingesteld staan. Verder dienen de overige parameters zoals pariteit, stopbits en dergelijken ook gelijk te zijn ingesteld. Als dat niet is gebeurd kan het zijn dat de modems wel contact krijgen, maar dat er enkel wartaal op het scherm verschijnt. Het probleem dat u aankaart, dat er wel wordt gemoduleerd maar niets op het scherm verschijnt, ligt er aan dat het modem (of de software) geen echo verstuurd. Echo is een parameter die je meestal in je software kunt instellen waardoor de karakters die je intypt ook op je eigen scherm verschijnen.*

*Wat het BBS programma betreft is uw probleem niet op te lossen. BBS programma's verwachten modems die automatisch de telefoon op kunnen opnemen als er gebeld wordt, en dat kan nu eenmaal niet met een accoustisch modem. Het programma tast een van de RS-232 lijnen af, te weten de ring-lijn, en ziet zo dat er gebeld wordt.*

*Een accoustisch moden heeft deze ring-lijn niet zodat dit programma NOOIT kan werken.*

