

DOSSIER AKTIEF

OKTOBER 1988

COMMODORE

AKTUELE BIJLAGE BIJ COMMODORE DOSSIER

NIEUWS

DOSSIER COMMODORE INTERNATIONAAL...

Stelt niet veel voor. Het enige internationale tintje dat wij normaal gesproken aan het blad geven, zijn de Engelstalige termen. Vooral John -DRJ- Vanderaart heeft er een handje van om de vaderlandse taal op brute wijze te verleggen. Daarom mocht hij, samen met een meer respectabele delegatie, mee naar Engeland, naar Londen, naar de PCW-show, naar de plaats waar het allemaal schijnt te gebeuren als het om computerspellen gaat. Thank you, Sir! Very good, Sir! Met een taxi en een perskaart kom je gratis naar binnen. Zeker in Engeland weten ze hoe je mensen van de pers moet behandelen: met alle gards! PCW-show. Het walhalla voor de spelletjes-speler. Zeker voor die mensen die beter bekend zijn met de namen van de spellen, de namen van de heren programmeurs en de namen van de softwarehuizen. Ocean was daar. De eerste, grootste en mooiste stand op de beurs. Allemaal echte



DRJ aan het stuur. Hij blijft kinds op z'n oude dag als 'Wonderkind'.

arcade-machines. En voor deze ene keer had je geen muntjes nodig. Zitten en spelen. Uw Dossier Commodore-team was er als eerste en ging er als laatste weg. Te beginnen met het tollende race-wagentje. De foto doet vermoeden dat een iemand is afgedaald tot het kleuterdom. Een andere topper, de conversie is onderweg, was 'Operation Wolf'. Met de schuddende Uzi in de hand alles wat over het beeld beweegt in stukken schieten. Leuk de granaatwerper op het apparaat en de mogelijkheid om extra munitie bijeen te schieten. De andere beurszoekers mochten wachten tot ze een 'ounce' wogen. De heer Hendrikse bleek een expert op het lichte vuurwapen, waar hij moest toegeven op de joystick met het spel 'Rygar'. Leuk. Ook leuk, nu op de stand van U.S. Gold, was de

helicopter-simulatie. Met handen en voeten door of boven een mooi vormgegeven stad. En maar van boem. Wie en wat zagen wij verder? IJzeren Maggie, zie foto, op de stand van Domark. Alhier werd de nieuwe 'Spitting Image'-soft-



ware gepromoot, met Sylvester 'Rambo' Stallone achter het stuur van de dubbeldekker; nooit bovenin gaan zitten, daar hebben ze geen chauffeur. MicroProse had een echte vluchtsimulator, zie foto, de 'Super X'. Wellicht heel leuk, maar de rij was veel te lang. Beetje rondlopend, ergens achter de toiletten, de stand van Newsfield Publications, de uitgevers van onder andere de bladen 'Zapp 64!' en 'The Games Machine'. Een publiek geheim is het feit dat dit bedrijf tevens de geldschietter is achter het softwarehuis Thalamus.

Vandaar die 'gold medals' en die hoge scores bij reviews van spellen uitgegeven door dit softwarehuis. Ook daar ging het Hollandse hart even sneller kloppen toen wij de vaderlandse taal hoorden bezigen. Het Hollandse hart hield echter op met kloppen toen bleek dat 'The Boys Without Brains' op de stand aanwezig waren. Zo hersenloos zie je ze tegenwoordig niet meer. Natuurlijk, om hun door Thalamus uitgeven spel 'Hawkeye', zie afbeelding, te pushen. Dit spel, op diskette compleet met pratend wezen en monstershow, is zo onderhand een topper in Engeland. Reden genoeg om in een 'hurry' naar de 'dealer' te hollen om een copie te verkrijgen. Ziet er fantastisch uit en het speelt als een speer. Helaas is het thema, 'Ghost'n Goblins', niet al te origineel. Een leuke tip, stiekem gezien. Type de naam van de programmeur 'MARIO-VANZEIST' maar eens in. Het knipperende oog wijst vervolgens de weg! Een leerzame trip die heeft laten zien dat ze in Engeland duidelijk anders met computers omgaan als wij in Nederland en België doen. Daar doen ze niet zo zwaar op de hand. Het computerspel is geaccepteerd op de zakelijke beurs. Natuurlijk. Zaken zijn zaken. Maar reken er niet op dat je in Amsterdam op de Efficiency Beurs ook maar n ontspannend stukje software ziet. Een teken aan de wand. We hebben nog een lange weg te gaan. Thank you, Sir! Very good, Sir!



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:

BRIEVEN

Pagina 3

ER WAS EENS...

Pagina 4

BYTES EN BYTES

Pagina 10

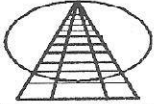
BOEKEN

Pagina 13

ER WAS EENS EXTRA

Pagina 14





CAT & KORSH INTERNATIONAL

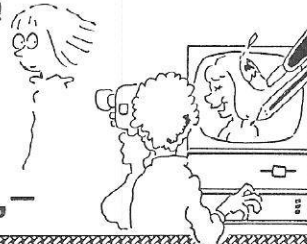
QUALITY COMPUTER PRODUCTS

Evertsenstraat 5
2901 AK Capelle a/d IJssel
Tel.: 010-4507696
Telefax: 010-4507913

C64 VIDEO DIGITIZER

- ☆ Digitaliseert Beelden van Camera, videorecorder of computer in 16 grijstinten !
- ☆ Maak uw eigen slideshows !
- ☆ Volledig compatibel met Koala en Paint !
- ☆ Zeer eenvoudig aan te sluiten !
- ☆ Nederlandstalige handleiding !

van ~~499,-~~
voor **399,-**



Deze speciale aktieprijzen zijn geldig t/m 19 december 1988
Haast u !

SLIMLINE CASE C64

- o Maak uw oude C64 in 10 minuten Nieuw !
- o Interne ruimte voor Reset-knop en Eprombank !
- o Een lust voor het oog !
- o Compleet met nederlandstalige beschrijving !

Aktieprijis

69,-

MINI KANTOOR

- o Geïntegreerd Database, Tekstverwerker en Spreadsheet pakket !
- o Zeer gebruiksvriendelijke software !
- o Als beste getest

van ~~99,-~~
nu voor **89,-**

SUPER GRAFISCHE ROM

- o Grafische Rom 801 van ~~129,-~~ nu **89,-**
- o Voorzie uw 801 printer van een geheel nieuwe karakterset !
- o Grafische Rom 802 van ~~99,-~~ nu **59,-**
- o Maakt uw 802 printer volledig EPSON compatible !
- o Maakt uw printer sneller !
- o Grafische Rom 803 van ~~139,-~~ nu **99,-**
- o Een grote vooruitgang voor uw 803 !
- o Nu kunt u ook *Italics*, **Bold** en Underlined printen !

COPY 128

Super copieer programma

- ✓ Superieur copieer programma voor het copieren van hele disks of files binnen 1 minuut !
- ✓ Volledig menugestuurd !
- ✓ Geschikt voor 40/80 tekens !

van ~~109,-~~ voor **79,-**

GEOS 1.3

- ☆ Superieur operating systeem voor uw C64 !

van ~~99,-~~ voor f **49,-**

Kleuren Printer Systeem

- ☆ Maak van uw NL10 of EPSON printer een kleuren printer !

van ~~199,-~~ voor **179,-**

Printer Interfaces

- Centronics Interface nu f **169,-**
- Centronics Interface + 8k buffer nu f **209,-**
- Centronics Interface + 128k buffer nu f **239,-**

- Zeer uitgebreide printerinterface met tiptoets bediening en 128k buffer !

SUPER LICHTPEN

- ※ Hoge kwaliteit lichtpen met tiptouch bediening !
- ※ Met diverse mooie tekenprogramma's
- ※ Nederlandstalige handleiding !
- ※ Werkt in hoogst mogelijke resolutie !
- ※ Save, Load en Print tekeningen !
- ※ Inclusief spel software !
- ※ Uitgebreide commando toolkit !

van ~~119,-~~

89,-

Nieuw bij Cat & Korsh !!!

Doctors voor uw Datarecorder, Diskdrive of uw C64 zelf.

Dataset Doctor

- o Zeer handig voor het afstellen en schoonmaken van uw Datarecorder !

tijdelijk f **49,-**

Drive Doctor

- o Compleet met gebruiksvriendelijke software op diskette en cassette !

tijdelijk f **99,-**

64 Doctor

- o Test o.a. uw Toetsenbord, Div. poorten, Joystick, Video-, Geluids- en CIA- chip !

tijdelijk f **99,-**

QUALITY MUIS

- o Hoge kwaliteits muis voor C64 & 128 !
- o Werkt ook als joystick, in beide poorten !
- o Zeer hoge compatibiliteit !

van ~~119,-~~ voor **89,-**

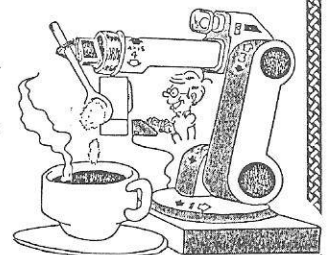
Beperkt op voorraad !!!

Cartridge behuizing	12,50	7,50
Universal Cartridge I	89,-	59,-
Smart Cart 32k	139,-	119,-
Magic Formel	229,-	199,-
Diskmate II	99,-	59,-
Digital Drum System	149,-	99,-

ROBOTARM

Sluit uw Commodore 64/128 aan op een echte Robotarm. De Robotarm wordt geleverd met interface en uitgebreid software pakket. Hiermee kunt u alle bewegingen registreren en wegschrijven. De Robotarm is niet zomaar een speeltje, maar een serieus produkt.

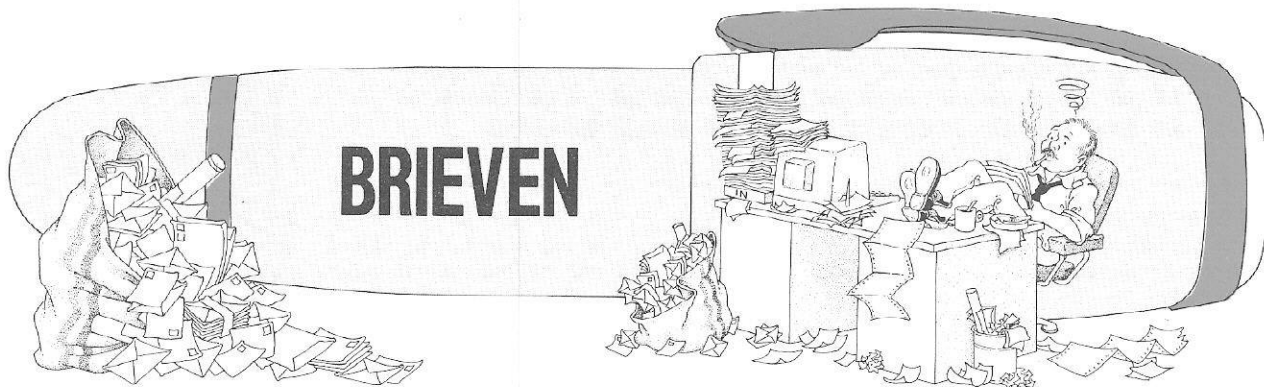
Hij is ook uitstekend geschikt voor onderwijskundige doeleinden. De Robotarm kan alle kanten opdraaien, dingen oppakken en allerlei door u bedachte opdrachten uitvoeren.



van ~~299,-~~ VOOR **219,-**

Deze artikelen zijn alleen telefonisch te bestellen met vermelding Actief advertentie en blad nummer.

Bel C&K : **010-4507696**



FAST versus CHIP

Ik ben een lezer van (de helft) van uw blad, het AMIGA dossier. Ik kamp met een probleem. Een maand of twee geleden kocht ik een geheugen-uitbreiding van 1 meg. Het probleem is: waarom lopen sommige programma's niet met de uitbreiding erin? Voor vele programma's moet hij eruit gesloopt worden, en teruggepropt als F-18 interceptor of Aegis draw pro wil gebruiken. Mijn pacemaker klopt vol verwachting op jullie antwoord.
R. Kramers

Een geheugenuitbreiding voor de Amiga bestaat uit zogenaamd FAST geheugen. In de Amiga zelf zit reed 512 Kb CHIP geheugen. De speciale grafische- en geluid-chip kunnen dit CHIP geheugen wel gebruiken maar het FAST geheugen niet! (Een kwestie van ontwerp van de computer) Als u nu een geheugenuitbreiding heeft, kan het voorkomen dat muziek(geluid)-data en of plaatjes(incl. sprites) in dat FAST geheugen terecht komen bij het inladen van het programma. Hierdoor kunnen de speciale amiga chips het niet weergeven wat resulteert in oa. zwarte schermen of troep, stilte of vreemd krassend lawaai. Waarna meestal een crash volgt. Dit probleem kan echter door de programmeurs van de software voorzien worden en het is in feite dus de fout van de makers. Bij F18-Interceptor is er echter

geen sprake van een fout want het programma draait op een gewone en een uitgebreide machine. Met in het laatste geval mooie muziek op de achtergrond.

C64 Monitor

Ik heb enkele vraagjes betreffende het aanschaffen van een Amiga 500. Ik bezit een C-64 met daarbij een diskdrive (1541), een PHILIPS 8500 kleurenmonitor en een brother HR-10c als afdrukeenheid. Is het mogelijk om mijn monitor, die echter een CVBS-ingang heeft aan te sluiten op de Amiga (RGB)? Dit valt misschien te verhelpen met een speciale verbindingskabel. In de handleiding van de monitor staat vermeld dat men deze ook kan aansluiten via een Euroconnector. Specificaties monitor: karakters: meer als 1000, resolutie: 300 lijnen in centrum Aansluiting: Cinch. Past mijn Printer ook bij een Amiga? Zo niet, is data dan niet mogelijk met een speciale verbindingskabel of andere veranderingen.

D. Willaert te Hoeilaart (België)

Uw monitor is inderdaad niet op de RGB uitgang aan te sluiten. Het is echter wel mogelijk de Monochrome uitgang van uw Amiga te gebruiken. Dit levert helaas natuurlijk geen kleur. Waarschijnlijk is het ook mogelijk de Scart/Euro aansluiting (mits deze aanwezig is op de monitor, en de

aansluitingen DI,DR,DG en DB bevat (CVBS wordt niet door AMIGA gebruikt!) te gebruiken. U zal hiervoor echter zelf een kabel moeten maken. Het resultaat zal in echter een beperking van maar 16 kleuren laten zien. In ieder geval is de resolutie van uw monitor te laag voor de Amiga en zal een minder scherp beeld tot resultaat hebben. Uw printer is zonder meer op de Amiga aan te sluiten mits zij over een RS232 of centronics aansluiting beschikt.

Amiga-Dos en Basic.

Ik heb sinds enige maanden een Amiga 500. Daarop programmeer ik in AmigaBasic. Nu zit ik met een probleem: Hoe kan ik een Cli-commando geven vanuit Basic, bijvoorbeeld makedir, of ED. Verder wil ik U complimenteren met uw blad, hoewel er soms naar mijn smaak te veel specialisatie is, bijvoorbeeld het artikel over de genlock, dat eigenlijk een gebruiksaanwijzing is. En er zijn zeer weinig mensen met een Genlock.

W. Kooyman te Kesteren

Helaas is het niet mogelijk om deze AmigaDos commando's vanuit Basic te gebruiken. Wel zijn er een aantal soortgelijke commando's aanwezig in de dos.library. U kunt deze bereiden met behulp van de Call functie in Basic. Het is echter aan te raden dat u dan eerst het AmigaDos manual koopt

van Bantam books, daar dit allemaal niet zo gemakkelijk is. Ook is het aan te raden dat u een boek opspoort waar wat dieper ingegaan wordt op de mogelijkheden van de Call functie.

C16 als Printerbuffer

Ik ben in het bezit van een Amiga 500. Mijn eerste computer (C16 + 1541 drive) heb ik ook nog. Beschikt u over gegevens om de C16 als 'printerbuffer' te gebruiken?

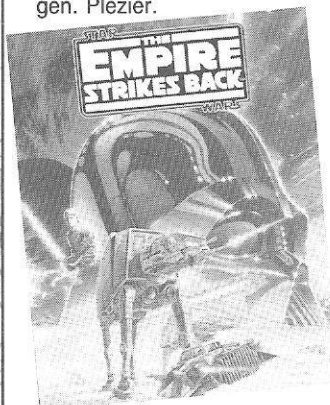
M. Peeters te Zevenbergen

Helaas is het niet mogelijk om de C16, op een soortgelijke manier als de C64, te gebruiken als printerbuffer. De reden hiervoor is dat een zogenaamde User-poort ontbreekt op de C16. Het in dossier afgedrukte programma voor de C64 gebruikt deze poort om de informatie van de Amiga in te lezen. Verder maakt het programma voor de C64 gebruik van een C64 printer, die dan door de Amiga gebruikt kon worden. U zou dus moeten beschikken over een printer die op de C16 of C64 is aan te sluiten. Uit uw brief blijkt echter niet dat U over een C16 printer beschikt. En als u een printer moet aanschaffen, is een speciaal voor de Amiga geschikte printer altijd een betere keus.

ER WAS EENS...

John -DRJ- Vanderaart is terug, terug van 'een dagje weggeweest'. Bijna had zijn rubriek deze Aktief niet gehaald, want op het moment van deadline was Vanderaart, hij is dol kakatoe's, bezig met een meerdaagse 'tour de dieren tuin'. Deze tekst werd dan ook, niet geheel toevallig, overgeleid uit Apenheul. Voor de liefhebbers.

Zijn we weer. Met alweer veel post en een supersnel kijkje naar wat opgestuurd materiaal. Het materiaal bestaat uit een viertal spellen, 'The Empire Strikes Back', 'The Great Giana Sisters', 'L.A. Crackdown' en 'Road Blasters'. Graag had ik het wondermooie 'Hawkeye', geprogrammeerd door de knotsgekke Boys Without Brains, willen doen. Helaas heeft de beloofde kopie mij nooit bereikt. Ander onderwerp. Bij de post veel plattegrondjes (alleen enkele pagina's worden geplaatst) en dingen. Plezier.



THE EMPIRE STRIKES BACK ZO UIT DE GOKHAL

Direct van het publiciteitsgevoelige softwarehuis Domark kwam de ongevraagde copie. De eerdere uitgave 'Star Wars' ging bij mij, na een matig dagje plezier, door de pot. Gelukkig is 'The Empire Strikes Back' veel beter. De loadplaat is mooier, de vector-grafieken zijn sneller en mooier, de opdrachten zijn wat gevarieerder. Ook kun je eens instellen hoe moeilijk het spel mag worden. Ook zijn de 'walkers' schijnbaar geanimeerd. In het spel heb je de beschikking over Luke Skywalker's 'SnowSpeeder' en Han Solo's 'Millenium Falocn'. De bedoeling is de veiligheid van de grote 'asteroid' te bereiken. Om dit te kunnen moet je eerst de basis op de ijsplaneet 'Hoth' bereiken en dan de lucht in. Vier levels om

te overleven. Eerst op de oppervlakte van een planeet knokken om te voorkomen dat Darth Vader de plannen van de generator krijgt. Vervolgens vechten tegen de walkers. Zo zijn daar AT-ST, klein maar snel. De AT-AT's zijn groot en moeten worden gekanteld met kabels. Dan de lucht in en door wat velden met brokstukken en tegenstanders. Tot slot nog een eindspel. Mooi. Veel grappen uit de film vind je weer terug in het spel. Natuurlijk nieuw is de mogelijkheid om bonussen te collecteren. Als de letters JEDI zijn oververd, zal 'The Force' met je zijn. Puike shoot-'em-up, kopen maar.

THE GREAT GIANA SISTERS MET EEN KNIPOOGJE NAAR NINTENDO

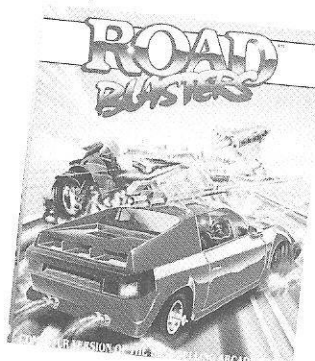
Wie kent 'Super Mario Brothers', op de Nintendo? Niemand! Geloof me, een van de beste spellen aller tijden. Iets minder goed, en duidelijk gepikt, is 'The Great Giana Sisters'. Wat is er aan de hand? Twee italiaanse zusjes Giana en Maria op de scheve schaats. Een beetje platformspel met heel veel levels, grappen, geheime levels, enzovoort. Het verhaaltje is een niemendalletje. De zusjes zitten in een droomwereld, waar ze alleen uitkomen door het vinden van een grote diamant. Dus dat wordt zoeken! Ik speelde het spel op zowel de Commodore 64 als op de Ami-



ga. Gelukkig voor de bezitters van de eerste computer is het spel daarop veel beter uitgevoerd. Het belangrijkste is dat het sneller speelt, en persoonlijk vind ik het ook nog mooier. Goedgekeurd. Zien is kopen. Voor de liefhebbers van 'Donkey Kong', 'Mario Brothers', enzovoort...

ROAD BLASTERS MET NEELIE VOOR DE BRIENOORD

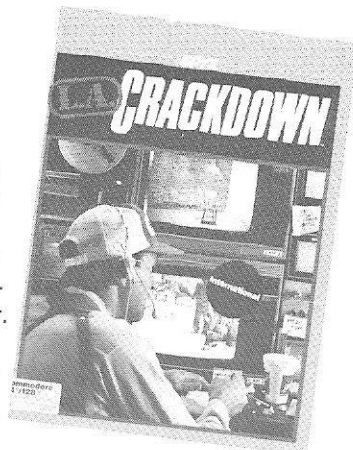
Sta je weer eens in de file. Zin om er dwars overheen te scheuren? Met 'Road Blasters' mag het. Nee, moet het! Groot kanon op het dak en rammen



maar; Mad 'Mel Gibson' Max kan er een punt aan zuigen. Althans dat dacht je maar. Het idee, scheuren en knallen, is leuk, maar de uitvoering is om beroerd van te worden. De enige goed vormgegeven sprite, je eigen auto, dweilt over de weg als een natte krant. De weg is met raster-interrupts gemaakt (DRJ: Wie doet dat nog op deze manier anno 1988?), de bomen schokken wat, en de explosies mogen (DRJ: heel juist!) alweer door de pot. Een, twee weg ermee.

L.A. CRACKDOWN EENTJE VOOR DEZE RUBRIEK

Eindelijk weer een spel met een vleugje adventure. Van Epyx nog wel. Als een soort van hoofd-commissaris krijg je de kans om een aantal beginnelingen op pad te sturen. De bedoeling is het onderscheppen van een nieuwe syntheti-



sche drug. De eerste keuze is de klassieke, want welke beginneling neem je (DRJ: Felix Schwarzenegger, compleet met vierkante kaaklijn)? Vervolgens op zoek door Los Angeles. Mensen ondervragen, foto's nemen, iets van bewijsmateriaal verzamelen. Het spelen gaat voornamelijk met de joystick, een nieuwe trend bij adventures, en is even wennen. Goed vormgegeven krijgt dit spel de kwalificatie 'twee denkertjes'. Een knipoog naar 'Borrowed Time', 'Where In The World Is Carmen San-Diego', 'The Detective', enzovoort. Op dit spel komt ik binnenkort zeker terug, hopelijk met tips en trucks. Rennen, anders is het nog uitverkocht!

LEZERTJES SCHRIJVEN LEZERTJES...

Dat is weer eens wat anders dan 'Mannen bellen mannen', 'Blijf van m'n wijf', 'Radio Benidorm' of de 'Chatlijn'. Alles is leuk, maar de komende pagina's zijn gewoon een stuk leuker. Alweer met dank aan de steeds intiemer wordende inzenders. Ondanks, dankzij zo u wilt, het feit dat niet alles geplaatst kan worden, heb ik wel m'n steunzolen door het li-noleum gelachen. Komen ze.

Bij de weg (DRJ: 'By the way', vrij vertaald), wie zat daar zo te smurven? Volgens mij was het Sander den Ouden uit Hui-zen. Deze man stelde de meest open adventure-vraag uit mijn veel besproken en even zoveel becritiseerde carriere: Hoe speel je 'Bermuda

Project' uit? Ja, zo ken ik er ook nog wel een paar. En of er meteen een F-N, N-F woordenboek bij kon.

Mr. SDO (Sterk Door Oefening?), alias alweer Sander de Ouden, strikes again...and again. Met een leuke voor 'Maniac Mansion'. READ NUCLEAIR REACTOR.

Ook tussendoor geslopen een listing van Dieter Dewijn uit Harelbeke (België). Makkelijk om een adventure-kaart te maken. Maar Dieter, een strik-vraagje, want ik ben toch zo'n naefje. Hoe, 'maak je een printer klaar'? Met lint alleen lukt zo iets niet...

Alweer van Dieter het schematische tipje voor meerdere 'Magnetic Scrolls' adventures. En voor 'Jinxter'. De MAD GARDENER. Hij heeft een CHARM in zijn zak. Hij gaat op de vlucht als je de piepende deur van het BOATHOUSE opent. Oplossing: PUT OIL ON RUNNERS. De CARROUSEL. Maak alles levend door middel van de PELICAN CHARM. Door de ENGINE levend te maken heb je de LADDER. Door de UNICORN levend te maken heb je het SADDLE. Wederom van Dieter, de man is niet te stuiten, het (DRJ: excusez le mot) lullige programmaatje om de woordenschat van 'Jinxter' te illegaliseren. Nog meer trouwens. Wat te denken van de overdadig uitgewerkte plattgrond?

Jurgen Valks, ik meen uit Gemonde. Sinds kort (ook al!) een Amiga 500. Toch nog wat Commodore 64 tips voor 'The Golden Bat(ton)'. READ de RUNES op de STAFF. Om in het kasteel te komen. DROP MATCHES (bij de MOAT), WEAR CLOACK, SWIM MOAT, THROW ROPE, CLIMB ROPE, D. In de ARCHWAY. W, GO HOLE, GO DOOR, N, GET MIRROR, S, S, WAVE STAFF, SAY AKYRZ, DROP STAFF, GET QUARTZ, E, WAVE QUARTZ, DROP QUARTZ, EXAMINE LIZARD, GET KNIFE, W, N. En dan vraagt Jurgen of er nog Nederlandstalige adventures op de Amiga komen? Tja, afwachten maar. Ik

ben met iets bezig, de kinderschoenen liggen al klaar. J. the Biep-biep-rrrhhh... uit Alken (België) doet André War-ringa veel deugd met het een ander over 'Dracula, part 3: The Hunt'. Daar hij (hij wel) het adventure heeft uitgespeeld, deze tips. De weg door het bos vanaf de ENTRANCE: W, W, W, W, N, W, S, E. SMASH de WINDOW van de HUT met de HEAVY STONE die je vind, en haal zo de AXE uit de hut. GIVE de AXE aan de WOMAN IN BLACK, echter niet voor je de TREE langs de WALL een goeie KICK hebt gegeven. CLIMB langs die TREE naar boven, langs de VINE naar beneden. GET de gebroken HANDLE en de SACK in de schuur (vullen met HAY). Zoek een KNIFE in de keuken en SHARP deze. Open de deur van de crypte door het MONOCLE te gebruiken waar het oorspronkelijk voor dient (wat hoi en zonlicht doen wonderen). DROP de GARLIC FLOWERS aan de ingang van die crypte en ga DOWN. Gooi nu de BOXES vol met SACRED CORN. Even gaat het spannen als COUNT DRACULA om de hoek komt gluren, maar...om de hoek en niet verder (GARLIC FLOWERS)! De boel stort in, je gooit de hele rotzooi uit de TOMB en even later moet COUNT DRACULA het met zijn leven bekopen. FIN.

Vraagje van The Biep. Voor 'Arrow Of Death, part 2'. Hoe krijg je de GRATING weg, of hoe genees je de STARVING MULE? Op je billen Biep... Maar toch nog even een stukje uit jouw oplossing voor 'Arrow Of Death, part 1', om in de stemming te geraken. EXAMI-

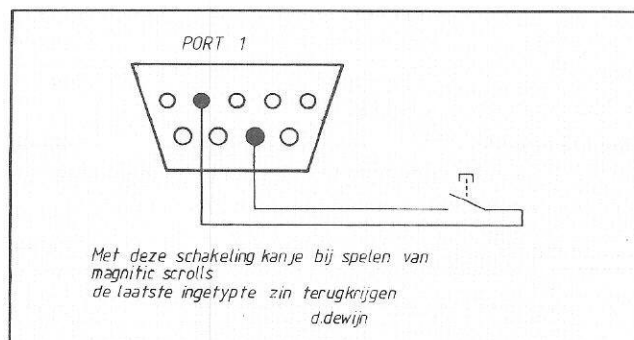
NE MESSENGER, GET AMULET, EXAMINE COURTYARD, GET ROPE, WEST, WEST, EXAMINE BED, GET PILLOW, TURN COAT (3*), GO PASSAGE, GET SWORD, CHOP PILLOW, GET PURSE, DROP PILLOW, WEST, EAST, SOUTH, EXAMINE ZARDRA, EAST, EXAMINE KITCHEN, GET HOOK, TIE ROPE, GET ROPE, WEST, NORTH, WEST, GET SUIT, EAST, EAST, NORTH, EXAMINE BEGGAR, EXAMINE PURSE, DROP PURSE, GET COINS, GIVE COINS, GET NOTE, READ NOTE, DROP NOTE, GET ORB, NORTH, WEST, DROP SUIT, HOOK SUIT, GO LEDGE, RUB ORB, PULL ROPE, DROP ROPE, GET ARMOUR, WEAR ARMOUR, RUB ORB, ENTER CAVE, ATTACK SERPENT (3*), GET ARROWHEAD, SOUTH, DOWN, EAST, EAST, EAST, WAIT, NORTH, EXAMINE FERRYMAN, GIVE AMULET, WAIT, SOUTH, EAST, SOUTH, WEST, GET TOADSTOOLS, EAST NORTH, GO COOKHOUSE, EXAMINE CAULDRON, POISON BROTH, WEST, NORTH, CUT CHAINES... En daar laten we het bij. Niemand wil het spel toch te makkelijk uitspelen. Nee toch?

Zielig deze keer is Peter Gort uit Anna Paulowna, hij stuurde de hele oplossing van 'The Dallas Quest'. Sorry Peter, daar hebben we in vorige afleveringen al teveel mee gedaan. Vraagje over 'De Sekte...', want hoe pak je de mantel? DRJ: Was het niet KIJK NAAST HET BEELD? Of zo. En dat ding dat je op de trap tegen komt maar niet ziet? DRJ: Ik weet van niets!

Sjors & Sjimmie, van Sjosjsoftware (originele vondst), uit Zeist doen een correspondentie-adresje. Voor de liefhebbers: SJOSJI Software (Afdeling Adventures), Brugakker 36-13, Zeist. Dit voor al uw overvloedige berichten, tips en diskettes. Ook wat tips en een paar vraagjes.

Voor 'Darth Vader'. Bij 'SESAME' en 'WHO GOES THERE?', SAY SECURITY. SHOOT de SCIENTIST en de STORMTROOPERS. Leg de spullen die punten opleveren in de STORAGE ROOM (op schip). In de SUPPLY DEPOT doe je GET BLASTER, AMMUNITION en TAPE. Bij PRINCESS LEIA, GET PRINCESS. Bij ROBOT, FEED ROBOT, met de BIG MAC. Als je score 215 is, dan in de cockpit: SAY SESAME. Bij BATHROOM: U, N, N, GET MAP, S, S, W, N, U.

Tips voor 'Tunnel Adventure'. Als je score 90 hebt, PLAY je THE CLARION en stop je de vogel bij je schatten. Dit moet je wel buiten doen, anders stort de grot in. EXAMINE de WALL in de WINE CLOSET en in het kamertje ten westen daarvan. Als je de TURTLE geFEED hebt, met de CARROT volgt hij (of zij?) je, tot je bij de ingang van de tunnel komt. Om voorbij de PANTER te komen moet je eerst door een SECRET PASSAGE, om daar ergens de COBRA te pakken. Als je gebeten bent door de cobra, moet je vlug wat wijn drinken anders ben je onherroepelijk verloren. Om de MIRROR te verplaatsen, USE je de OIL die je in de lege wijnfles hebt gedaan. Dan kan je de MIRROR gewoon PUSHen. De enige volle CABINETS zijn 13 en 71. Als de CHARCOAL. SALPETRE en de SULPHUR hebt, MAKE je wat GUNPOWDER om dit vervolgens bij de THICK BRICK WALL te DROPen en te LIGHTen. Als je de CONCRETE WALL gehIT hebt, ga je S, S, W, S, N, E, N om uit het doolhof te komen. Om weer terug te gaan, ga je S, S, S, S, W, N.



heb je de krant en de lucifers uit de GAZEBO nodig. Bij de ballon: ENTER BASKET, OPEN RECEPTACLE, PUT NEWSPAPER IN RECEPTACLE, LIGHT MATCH, LIGHT NEWSPAPER WITH MATCH, WAIT. De ballon stijgt dan op en je kunt weer verder. Als je een eindje doorstijgt en dan west gaat, kom je bij een LEDGE. Hier doe je dan: TIE ROPE TO HOOK, GET OUT OF BASKET, SOUTH, PUT COIL IN BRICK, PUT BRICK IN HO-

LE, LIGHT MATCH, LIGHT COOL WITH MATCH, NORTH SOUTH en voil : weer een schat. Wil je dat de ballon gaat dan, doe dan: CLOSE RECEPTACLE. Voor een 'Dracula'. De naam voor bij de koets is JONATHAN HARKER. Voor 'Aztec Tomb'. Vanuit de vallei: SOUTH, (bij een boom), THROW ROPE, CLIMB ROPE, GIVE CLOAK, TAKE BOX, OPEN BOX, en daar is de gezochte kaart (heb je trouwens

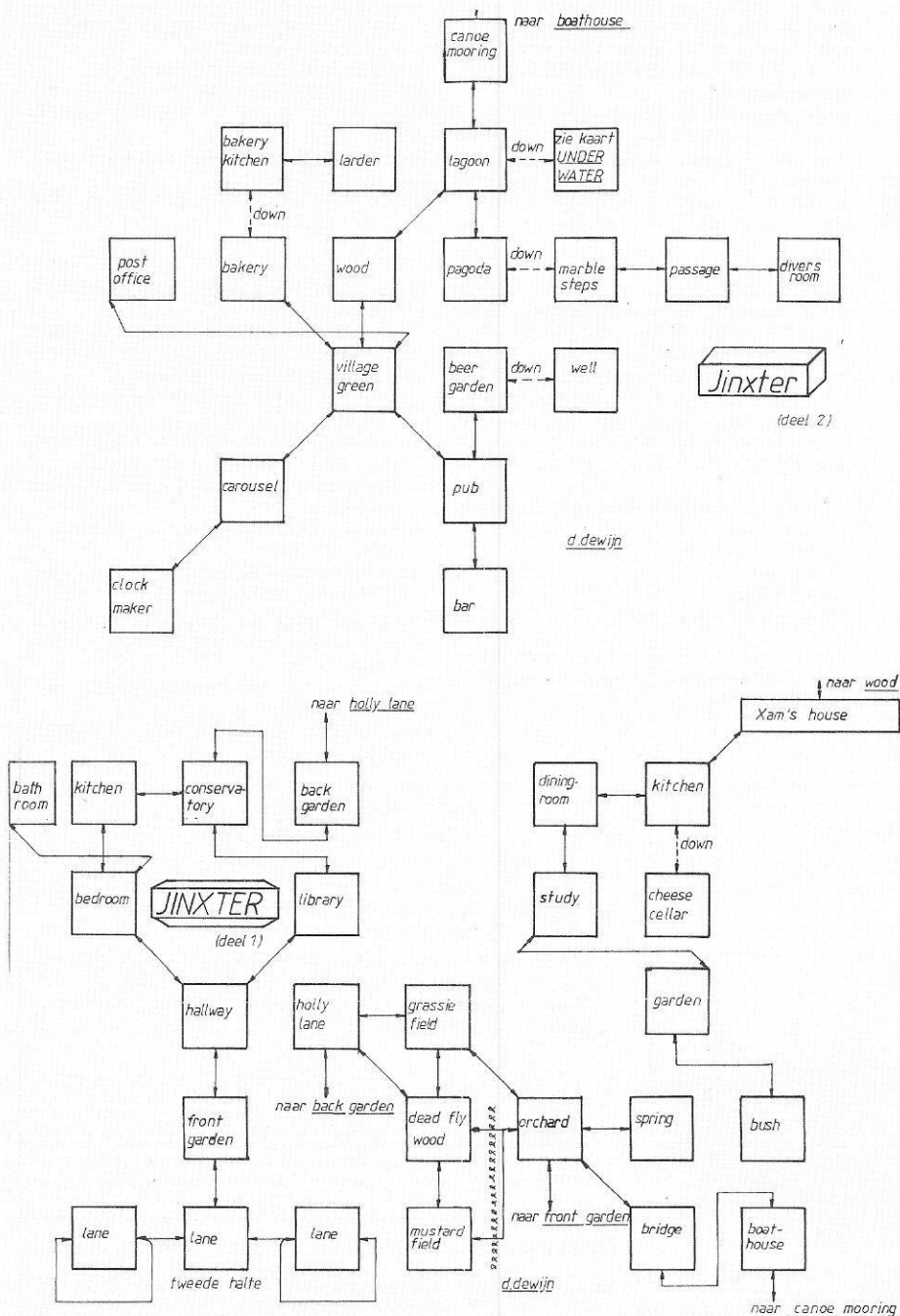
niets aan, aldus Marco). Michiel Willems uit Heemstede, is een kennis van een kennis van een kennis... Zegt ie. Wat vraagjes over het door mij hoog gewaardeerde 'Maniac Mansion'. Hoe krijg je de sleutel die aan de kroonluchter hangt? (DRJ: Door snerpand geluid op te nemen en af te spelen.) Hoe krijg je Edna de kamer uit? (DRJ: Hoef niet, gewoon een telefoontje vanuit de bibliotheek.) Hoe kom je de

kelder uit? (DRJ: Door op de steen onder de tralies te drukken.) Hoe pak je de radio in het zwembad? (DRJ: Door het zwembad eerst leeg te laten lopen, dat doe je onder het huis.)

BURD (DRJ: Juist niet 'Bijziende Underdog Raast Door', maar ik weet niet wat dan well!) uit Assen presenteert de oplossing van 'Will'o The Wisp'. Ik zal het rondlopen weglaten, want dan blijft het volgende over: GET CAN, ENTER CAVE, GET PEEL, GET BOTTLE, FREEDOM, YES, GET WATER, DROP WATER, GET BROOM... Wat vraagjes. Voor 'The Ancient Tale'. Hoe krijg je de deur open als je de GUARD voorbij bent? Voor 'Voodoo Castle'. Hoe krijg je de JUJU BAG los? Wat doe je met de JUJU STATUE? Wat doe je met de DOLL. Voor 'Imagination'. Hoe krijg je de JOJO van de LONELY CHILD. Wat doe je met de COW. Waar vind je de MISSING COMPUTER CHIP?

Peter Putten, uit alweer zijn woonplaats er niet bij, weet dat overdaad schaad! Hij stuurde maar liefst 1 tip en 2 vragen. Het kan niet op. Voor 'Vera Cruz'. Het kenteken van de BMW is 9111 CQ 69. Werd gevraagd in Dossier 15. (DRJ: Weet je dat wel zeker?) Het eerste vraagje. Hoe kom je meer te weten over het 92RI regiment? Aan DRJ zelf! (DRJ: dat ben ik dus.) Wat is het verband tussen de codes van de levels in 'Anonimus'? (DRJ: Allemaal nummers van mijn Zwitserse bankrekeningen! Dat wordt storten, Peter.)

Verhip. Alle vragen van Irmen de Jong uit Heerhugowaard hebben betrekking op de Commodore 64. Allerhande vragen, waarvan ik eigenlijk niet helemaal weet wat ik ermee aan moet. Maar vooruit. Wat moet je bij 'Horror Hotel' doen, nadat je Dr. A.Cula dood hebt gezaagd? (DRJ: Nog eventjes een vloek opheffen.) Wat moet je doen bij 'Hopeloos'? (DRJ:



TWEE UNIEKE OPBOUWWERKEN VOOR COMMODORE BEZITTERS



Met gratis aanvulling van 128 pagina's ter kennismaking.

Nog nooit werd in een boek zo diep ingegaan op alle facetten en mogelijkheden van de C64!

Stap voor stap leert u werken met

- Basic ● Hulptalen ● Geluid
- Graphics & Sprites ● Randapparatuur
- Machinetaal

Blijf niet meer steken in een eenvoudig spelletje!

Door de logische opbouw van de uitgave en de professionele voorbeelden komt u tot een volledig gebruik van uw computer en de randapparatuur.

Wegwijs worden in programmeertalen.

Aan de hand van voorbeelden met praktisch te gebruiken subroutines leert u te werken niet alleen in BASIC maar ook in PASCAL, LOGO, PILOT, Simon's BASIC, ADA en minder bekende talen.

De grafische mogelijkheden en het geluid vormen twee sterke kanten van de C64. Een C64 heeft 3 toongeneratoren waardoor de geluidskwaliteit van de machine bij velen geliefd is. En uiteraard zullen de meest bekende melodien hier in de toekomst niet

ontbreken. Wat betreft de grafische mogelijkheden komen o.a. het juiste gebruik van o.a. sprites aan bod.

Nuttige adressen, produktinformatie, tips voor het gebruik van apparatuur en programmeren vormen de afsluiting van een werk dat beginner en gevorderde C64-gebruiker van begin tot eind zal boeien.

GRATIS UNIEKE HULPMIDDELEN

Reeds in het basiswerk zijn enkele unieke hulpmiddelen opgenomen:

- "Cheatsheets", bijvoorbeeld programmeer-commando's samengevat bij en op het toetsenbord.
- Computertekensjabloon, waarmee flowcharts, grafische software en sprites ontwikkeld kunnen worden.
- Papier voor grafisch ontwerpen.

EN OP KORTE TERMIJN:

Software op floppy en speciale aanbiedingen.

Basiswerk: f 99,- (Bfr. 1800,-), incl. BTW, excl. verzendkosten.

Aanvullingen à f 55,- (Bfr. 1000,-), incl. BTW, excl. verzendkosten.



Met gratis kennismakings-aanvulling van 128 pagina's.

In deze unieke uitgave wordt in **begrijpelijk Nederlands** een breed scala van de populaire maar moeilijke spellen voor de C64 uitgelegd. Aan de hand van duidelijke beschrijvingen en afbeeldingen (schermfoto's) worden de spellen systematisch besproken. Door middel van trucs (praktische handigheden), speeltips en plattegronden dringt u door tot de essentie van het spel.

De volgende **categorieën van spellen** worden besproken:

- Simulatiespellen
- Avontuurspellen
- Denkspellen
- Beweeg- en schietspellen

Daarnaast wordt veel aandacht besteed aan de accessoires, die bij het spelen van spellen onmisbaar zijn.

In 'Het Zwaardere Werk' worden alle problemen opgelost:

- in duidelijk Nederlands en met behulp van afbeeldingen (tekeningen, schermfoto's e.d.) wordt het spel beschreven

- d.m.v. een 'informatieblok' weet u in één oogopslag:

- wat voor soort spel het is (simulatie, avontuur-, denk-, beweeg-, of schietspel);
- met hoeveel personen het spel gespeeld kan worden;
- hoe het spel bediend moet worden (joystick, muis e.d.);
- welke moeilijkheidsgraad het spel heeft en welke spelniveaus er zijn.

In het basiswerk zijn circa 50 spellen opgenomen, in de aanvulling komen telkens circa 15 spellen.

Basiswerk f 99,- (Bfr. 1800,-) incl. BTW, excl. verzendkosten.

Aanvullingen à f 55,- (Bfr. 1000,-), incl. BTW, excl. verzendkosten.

Speciaal voor u

Bij deze uitgaven worden, waar nuttig en nodig, cheatsheets en cassettes/diskettes met software bijgeleverd: zonder meerkosten.

De uitgaven worden geleverd in luxe A4 band (25 x 32 cm).

AANBIEDING

De ware Commodore enthousiast zal beide boeken willen hebben. Indien u nu besluit beide boeken tegelijk te bestellen betaalt u hiervoor geen f 198,- maar slechts f 158,- (Bfr. 2880,-)



Weka Uitgeverij B.V.
Postbus 61196
1005 HD Amsterdam
tel. 020-86 71 31

BESTELBON

JA zend mij direct/via boekhandel* de aangekruiste boeken toe. De aanvullingen à f 55,-/Bfr. 1000,- ontvang ik automatisch tot wederopzegging.

- Van Basic tot machinetaal op de C 64 (f 99,- of B.f. 1800,-)
- Het zwaardere werk op de C64 (f 99,- of B.f. 1800,-)
- Beide uitgaven tegen de speciale aanbiedingsprijs van f 158,- (B.f. 2880,-)

Naam: _____

Adres: _____

Postcode/Plaats: _____

Telefoon: _____

Datum: _____

Handtekening: _____ *Boekhandel _____

Bon zenden aan: **Weka Uitgeverij B.V.**
Antwoordnummer 15412,
1000 PZ Amsterdam

81882

Beginnen met vijftien makkelijk hartjes, om tenslotte HET hart te pakken.) Wat moet je precies bereiken bij 'Mission Elevator'? (DRJ: Uuh.) Wat moet je doen bij 'Gateway To Aphsai'? (DRJ: Uuh.) Waar moet je naar toe bij 'Transformers'? (DRJ: Uuh.) Wat is precies de CARRY flag en wat kun je ermee? (DRJ: Dat is een flag waarmee je op condities test. BCC als iets kleiner is, BCS als iets groter of gelijk is. Zeg ik dat goed, Roelf Sluman? Want ik ben niet zo'n schuiver; met bits en bytes...voordat je op vreemde gedachten komt!) Maar zonder gekheid Irmen, bij een hoop spellen is het nooit helemaal duidelijk wat je moet doen. In ieder geval niet opgeven en gewoon doorgaan.

Erwin van Immerseel uit Mortsel (België) lucht zijn hart. 21 jaar, een trotse Vlaming (Dames opgelet!), en hij studeert ook nog iets van programmeer-analist. Dat zit dus wel goed. Wat minder goed zit is zijn handschrift, maar ik tap ze nog steeds zonder bril, dus ik doe mijn best. De man is, zo lees ik, heel erg bezig met zichzelf n, gelukkig voor ons, 'Maniac Mansion'. Zijn vraag of dit spel wel is te mappen (= in kaart te brengen, voor de niet-Vlamingen)? DRJ: Ja hoor. Wat gebeurt er met Sandy in het lab? DRJ: Om volledig te zijn, enge dingen! Of je een geformatteerde blanco flop in de buurt moet houden? DRJ: Ja natuurlijk. DRJ: Bernard is inderdaad bang van de GREEN TENTACLE, maar zonder hem valt het lichtnet niet te repareren. Kun je het rooster buiten wegnemen? DRJ: Ja, na gebruik van de HUNK-O-MATIC. Kun je om het huis? DRJ: Nee, alleen binnendoor.

Computergebruik adelt. Baron Erik J. de Heuden van Munchhausen tot Wisseloord 155...enzovoort uit Amsterdam zit vast in 'The Asylum'. In een bepaald gedeelte van het doolhof hoort de Baron het geluid van metselaars en betonstorters. Plotsklaps zit de Baron in een oneindige lus, en

dat baart hem grote zorgen. Dus, plebejers aller Commodore 64's, verenigt u!

Mark Melis en Sven Naudts-Haemels uit Antwerpen (België) zitten strop in 'Detective Game'. De heren hebben 6 bewijsstukken, maar kunnen de geheime gang niet vinden. Wie? Intussen verblijven de heren met de meeste hoogachtung.



Dimitri Vossen uit Riemst (België) heeft naast het een en ander (komt zo) iets opgezet.

Geen dood vogeltje, maar een 'speel-per-post-spel', te weten 'Accumia's World'. Dan signaleerde hij nog een rollenspel 'Het Oog Des Meesters'. Mensen die hem schrijven krijgen documentatie over beiden.

Dus: Vossen Dimitri, Rechtstraat 13, 3770 Riemst, België Tips.

Voor 'Ice Palace'. Level 1: Neem het mes, de zak (DRJ: Ontslag?) en de slijpsteen. Slijp het mes aan de steen, onderzoek de zak, snij het koord door, kijk in de zak. Level 2: Neem de viool (DRJ: Die van de kat?), de boog, de C-stemvork en het magisch muziekboek. Speel nu op de viool en ga naar de linkerbovenhoek van het scherm. Hier vind je ergens een stuk van de kroon. Level 3: Neem de stang, het stukje kolen, het mes, de perkamentrol, het stukje papier. Wrijf nu met het mes over de stang en het papier begint te branden. Onderzoek de rol en smelt de was. Open de rol en lees deze. Zeg vervolgens het daar geschreven woord en het stukje kolen verandert in een stuk van de kroon. (Aan de volgende levels wordt gewerkt, aldus Dimitri.)

Voor 'The Detective'. Pas op voor de bom (DRJ: De sexbom?) in je bed. De combina-

tie van de safe vind je in de keuken. Hij staat geschreven op het gouden dienblad. Volg de butler en wacht tot hij zijn kamer ingaat. Onderzoek de kast. Gebruik de sleutels uit zijn (DRJ: De butler?) jaszak om bepaalde deuren te openen. Neem de hamer uit de keuken en sla hiermee de porceleinen boekenhouder kapot. De alzo verkregen sleutel gebruik je om de kamer naast

die van de majoor te openen. Hier vind je een boekje. Ga ermee naar de professor. Hij zal je vertellen dat het boek dat je moet vinden 101 DETECTIVE STORIES is.

Marnix Arnold, oftewel 'MXA', uit Haaksbergen stuurde mij een uiterst modieuze diskette, compleet met 'design', en waarschuwde voor demorippers (ze gebruiken 'Demo Designer 3'). Hij tipt 'Giga-Paint', een nieuw Duits tekenprogramma.

Voor Ronald Meeuws en 'The Guild Of Thieves'. SHAKE PALM TREE, BREAK TREE WITH COCONUT, FEED MACAW. Ook iets over een POTION van SNAKE SKEIN, HEART, EYE en BERRIES. Bij de SANDY BANK doe je DIG LUMPS WITH HANDS, WEAR BOOTS en LOWER ROPE LADDER.

Voor Marcel Vonk en 'The Pawn'. Er is geen lamp, maar wel de WHITE. Geef de GURU de SNOW, dan naar de TREE STUMP en MIX COLORS. Ook handig bij de DRAGON. Twee keer achterin de grot schijnen, de DRAGON houdt een BBQ met wat HOBBITS en jij kunt er langs.

DRJ: Ik mocht een bijnaam verzinnen voor Marnix. Komt ie: Marnix 'Shake Your Thang' Arnix. En Marnix, dat (zet)foutje moet JIJ er toch wel uit kunnen halen.

Petje af voor Tom 'The Bishop' Simonis uit Gastel. In 'Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards' heeft de man 218 punten en staat in de trouwkapel. Hoe komt hij aan de ander 5 punten? DRJ: Hangt er vanaf, voor alles krijg je punten, misschien wel een klein dingetje vergeten...lijkt mij. Maar wee blij, bij 223 punten wordt je harddisk gewist. Of het moet een officiële copie zijn. En of ik de pop in de kast en de viererik ook ben tegen gekomen? DRJ: Ja-nou-en-of!

Ook van Tom de vraag of het niet mogelijk is een 'Er komt eens...' rubriek te beginnen, niet voor sex-maniakken (Dreetje Warringa!), maar om te leren hoe je een adventure moet schrijven? DRJ: Met z'n allen de redactie bedelven onder briefkaarten. Doe dat als volgt: Dossier Commodore, tav. Wouter Hendrikse, Rijnsburgstraat 11, 1059 AT Amsterdam. Met op de voorkant een emotioneel: WIJ KOMEN! Wie weet gaat onze project-redacteur dan overstag.

OBER, OBER!

Dat moet het helaas weer zijn. Dank voor alle brieven, en wij wachten met snikkende smart op de volgende lading, voor de volgende Aktief en Dossier. Ik zit er trouwens aan te denken om maar weer eens een kleine wedstrijd in het leven te roepen. Op het spel staat de titel 'Mr. Party', maar 'Mrs. Party' kan ook. In dit laatste geval worden de deelnemers tevens gevisiteerd, misschien door mijzelf of anders door Edwin Neuteboom. Pietsje toekomst, want op het ogenblik (DRJ: Als u dit leest ben ik Kasteel Duurstede, het PCM-feestje, uitgezet. Dit in verband met verregaande banaliteiten.) pleeg ik nog wat onderzoek om te kijken op welke wijze deze competitie gestalte dient te krijgen.

**Dossier Commodore
tav. 'Let's party with DRJ!'
Rijnsburgstraat 11
1059 AT Amsterdam**

Me DRJ, you sturen?

DE GEHEIMEN VAN DIALOOG+

In de vorige aflevering van deze rubriek bespraken we twee elementaire routines uit DIALOOG+: SETWINDOW en SWAP-BUFFER. Dankzij deze beide routines is het plaatsen van een venster op het scherm een zeer eenvoudige aangelegenheid. Zoals beloofd, gaat DIALOOG+-ontwikkelaar Roelf Sluman in deze aflevering in op de feitelijke 'kern' ervan: de routine die de invoer van de gebruiker afhandelt. De naam van deze routine is PDINPUT (de afkorting van 'pull down input').

HET INITIALISEREN VAN DIALOOG+

Voordat DIALOOG+ in staat is om iets zinnigs te doen (lees: voordat we de routine PDINPUT kunnen aanroepen), dient de programmeur een uitgebreide structuur in te vullen. Dit lijkt ingewikkelder dan het is, maar het blijft een precies werkje. Elke fout die u bij het invullen van deze structuur maakt, zet DIALOOG+ u betaald bij het uitvoeren van het programma.

Vandaar dat we, om deze structuur te demonstreren, uitgaan van een praktijkvoorbeeld: de DIALOOG+-structuur die hoort bij Maestro DeLuxe. Sommige van de getallen erin veranderen dus als u uw eigen structuren gaat ontwerpen.

In listing A ziet u een overzicht van de Maestro-structuur. We bespreken de diverse variabelen:

maxitems

Dit is een constante; hij geeft het maximumaantal items per menu aan. Als u niet genoeg heeft aan zestien menu-items, kunt u niet volstaan met het veranderen van maxitems; u moet dan ook een aantal andere elementen van de structuur aanpassen. De waarde zestien heb ik overigens gekozen omdat 16 een macht van twee is: ofte wel vier keer naar links schuiven van een register of geheugenplaats.

pdmenu en pditem

Dit zijn twee vlaggen, die aangeven welk menu en welk item

zijn geselecteerd. Bij het voor de eerste keer aanroepen van PDINPUT worden ze automatisch op -2 (\$FE) gezet; hun inhoud hoeft u dus niet nadrukkelijk op te geven.

pdflag

Deze vlag is een interne DIALOOG+-variabele; hij geeft aan of er al een pull down-menu open is. Ook de inhoud van deze vlag hoeft u niet te initialiseren.

menustruct

Het blijft nog even makkelijk; ook deze variabelen worden automatisch door DIALOOG+ ingevuld.

pdcursor

Hierin staan de ASCII-codes van de vier cursortoetsen, zodat DIALOOG+ in staat is om aan de hand van de ingedrukte cursortoetsen de diverse menu's en/of items te selecteren.

pdmenukey

Deze variabele, die uit vier bytes bestaat, bevat de eerste letters van de vier mogelijke menu's. Als één of meer van de vier menu's niet wordt gebruikt, moet u op de corresponderende plaats de waarde nul invullen.

De inhoud van deze variabele wordt gebruikt voor de zogenaamde 'hot keys': de toetsen die de gebruiker kan indrukken om een bepaald menu rechtstreeks te kiezen (zonder de cursortoetsen te gebruiken). U, als programmeur, bepaalt hier dus welke toetsen dat zijn.

pdmenulen

Hierin geeft u de lengte, of liever gezegd het aantal items, van de diverse menu's op.

pditemlen

Hierin zet u de breedte van de items per menu. Aan de hand van deze variabelen kan de INVERT-routine, die we zodanig zullen zien, z'n werk doen.

menucoörd

Hierin plaatst u de exacte coördinaten van de diverse menu's: eerst de locatie linksboven, dan de locatie rechtsonder.

pditemkey

Op dezelfde manier als bij pdmenukey komen hierin per menu zestien ASCII-waarden

te staan; voor elk item een ASCII-waarde. Als u een nul opgeeft, betekent dit dat het bewuste item niet door middel van een rechtstreekse toets (de reeds eerder genoemde 'hot key' is te selecteren. Hoe dan ook: per menu dient u PRECIES 16 ASCII-WAARDEN op te geven. Als DIALOOG+ zich raar gedraagt, is dit n van de plaatsen waar u het eerst moet zoeken.

pdmenuaddr

Vier groepjes van elk zestien words, die het startadres-1 van de bij een menu-item horende routine aangeven. Ook hier geldt weer dat het oppassen geblazen is; als u een adres te weinig opgeeft, gaat DIALOOG+ vreemde kunsten vertonen.

afbeelding A

```

maxitems      equ 16                ;maximaal aantal items
in pd-menu
;
pdmenu        byt 0
pditem        byt 0

pdflag        byt $ff

;

menustruct    byt 0,0,0,0
              wor 0,0

;
pdcursor      asc "<crsr rechts>,"
              <crsr links><crsr omlaag><crsr omhoog>"

pdmenukey     asc "FBA",0           ;letters van de
menubalk
;
pdmenulen     byt 7,4,2,0           ;lengte van de menu's
pditemlen     byt 17,19,8,0        ;lengte van de items per
menu
;
menucoörd     byt 1,0,9,18
              byt 1,10,6,30
              byt 1,20,4,29

;
pditemkey     asc "nlbdscsm",0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
              asc "hspc",0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
              asc "ac",0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

;
pdmenuaddr    wor
newmusic-1,loadmusic-1,savemusic-1,diskcommando-1
              wor catalogus-1,quit-1,maestro-1,0
              wor 0,0,0,0
              wor 0,0,0,0

;
              wor
herstart-1,stop_afspelen-1,pauzeer-1,continueer-1
              wor 0,0,0,0
              wor 0,0,0,0
              wor 0,0,0,0

;
;

```

menustrings

Aan deze vier variabelen hoeft u in principe weinig te doen, tenzij u zich niet bediend van de 'gereserveerde' variabelenamen menu1, menu2, menu3 en menu4. Ze dienen als pointers voor de teksten in de vier menu's.

menu1, menu2, menu3 en menu4

Hierin staan, door een carriage return gescheiden als de regel niet helemaal 'vol' is, de teksten die bij de diverse items horen. Elk blokje wordt, zoals u ziet, besloten met de ASCII-waarde 0.

menutext

Tot slot de informatie voor de menubalk. Let op de 146 aan het begin...

We kunnen al bijna met DIALOG+ aan het werk. Voordat het zover is, dient u echter nog even de subroutine init (afbeelding B), aan te roepen. Deze verandert de kleuren van het scherm in het inmiddels bekende DIALOG-grijs en zorgt ervoor dat de gebruiker zowel met hoofdletters

als met kleine letters kan werken. Sterker nog; de combinatie >Comodore</>Shift< wordt uitgeschakeld.

Goed, nu zijn we zover: we kunnen de menubalk op het scherm zetten. Dit doen we door middel van de subroutine menubar (afbeelding C); aan de hand van de inhoud van menutext wordt de menubalk-informatie op het scherm gezet. Dan de invert-routine (afbeelding D). Deze wordt regelmatig vanuit pdinput aangeroepen; hij zorgt ervoor dat er een zogenaamde fantoomcursor op het scherm verschijnt, die in de diverse menu's de geselecteerde items aangeeft. Dit gebeurt door middel van diapositieve spaties.

Dan, tot slot, de routine waarom het allemaal draait: pdinput. Hij wordt aangeroepen met een JSR-commando. De routines die u in menuaddr heeft opgegeven, kunt u op twee manieren beëindigen:

RTS:

De menubalk wordt van het scherm verwijderd en DIALOG+ wordt verlaten, of

JMP PDINPUTLUS:

De gebruiker kan opnieuw een keuze uit één van de menu's en items maken.

U zult het geloven of niet, maar dit is bijna het hele DIALOG+-verhaal. Op bo-

venstaande manier, zij het in combinatie met de WINDOW-routine uit de vorige aflevering, werken alle programma's die van een DIALOG+-interface zijn voorzien; bedieningsgemak voor zowel de programmeur als de gebruiker...

afbeelding B

```
;
init          mva #11:53280
              sta 53281
              mva #0:646
              jsr setmsg
;
              ldx #<init01
              ldy #>init01
              jsr prtmsg
              mva #128:650
              rts
;
init01        byt 147,9,14,8,0
;
```

afbeelding C

```
;menubalk op het scherm
;adres van tekst (eindigt op 0) in x en y
;
menubar       dma #menutext:dzp1
              lda #19
              jsr chROUT
              lda #18
              jsr chROUT
              ldy #0
;
menu01        lda (dzp1),y
              beq menu02
              jsr chROUT
              iny
              bne menu01
;
menu02        rts
```

afbeelding D

```
;string inverteren: rij- en kolom in x en y, lengte in a
;
invert        pha
              jsr calcSCREEN
              pla
              tax                ;lengte
              ldy #0
;
invert02      lda (dzp1),y
              eor #%10000000
              sta (dzp1),y
              iny
              dex
              bne invert02
              rts
;
```

afbeelding E

```
;
;de complete invoerroutine, die moet
;worden aangeroepen als de gebruiker op drukt
;
;maakt gebruik van de pd-structuur!
;
pdinput       lda #$fe                ;resetten
              sta pdflag              ;menu-flag
              sta pditem              ;pdmenu-item
              mva #$ff:pdmenu
;
pdinputlus    jsr getin
              beq pdinputlus
;
```

```

              wor adviezen-1,credits-1,0,0
              wor 0,0,0,0
              wor 0,0,0,0
              wor 0,0,0,0
;
menustrings   wor menu1,menu2,menu3,menu4,0,0,0,0
;
menu1         asc "nieuw muziekstuk",13
              asc "laad muziekstuk",13
              asc "bewaar muziekstuk"
              asc "disk-commando",13
              asc "catalogus",13
              asc "stoppen",13
              asc "Maestro DeLuxe..."
              asc 0
;
menu2         asc "herstart afspelen",13
              asc "stop afspelen",13
;
              asc "pauzeer afspelen",13
;
              asc "continueer afspelen",0
;
;
menu3         asc "toetsen",13
              asc "adviezen"
              asc "credits",13,0
;
menu4         ;leeg...
;
menutext      asc 146,"File      Bewerk      Algemeen"
              ",0
;
```

```

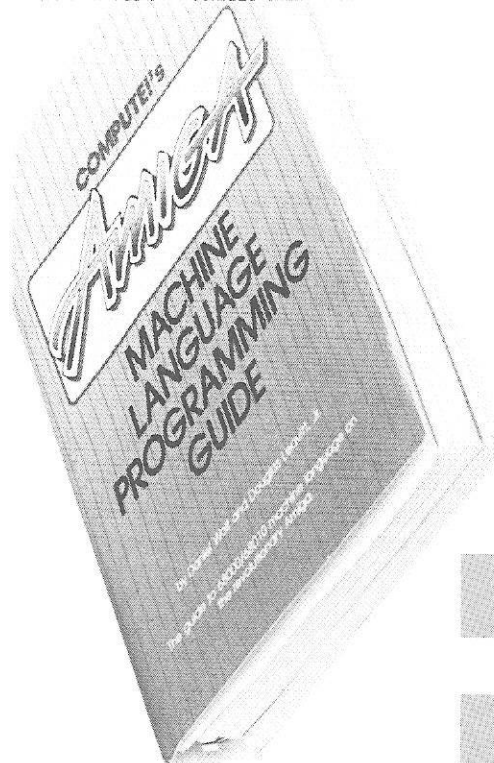
cmp #""
jeq pdinputklaar
cmp #13
jeq pdtask
;
pdinput01    ldx #3
             cmp pdcursor,x
             beq pdinput03    ;cursortoets gevonden!
             dex
             bpl pdinput01
;
menubalk    ldx #3    ;aantal menu's in
            dex
pdinput02    cmp pdmenukey,x    ;eerste letter van
menu-item    beq pdinput04    ;menu-itemtoets
gevonden!    dex
            bpl pdinput02
;
open?        ldx pdflag    ;al een pull-down menu
            bmi pdinputlus    ;nee
;
            pha
            lda pdmenu
            nsl a    ;*16
            tax
            ldy #0
            pla
;
pdinput05    cmp pditemkey,x
             beq pdinput06
             inx
             iny
             cpy #maxitems
             bne pdinput05
             beq pdinputlus
;
pdinput06    sty pdinput06a+1    ;modifying...
             jsr switchitem
pdinput06a    lda #$ff    ;modified
             sta pditem
             jsr switchitem
             jmp pdinputlus    ;hier stond: 'jsr'
(moeilijke bug...)
;
;
pdinput03    txa
             asl a
             tax
             lda pdinput03a+1,x
             pha
             lda pdinput03a,x
             pha
             rts
;
pdinput03a    wor pdinput03a0-1 ;rechts
             wor pdinput03a1-1 ;links
             wor pdinput03a2-1 ;down
             wor pdinput03a3-1 ;up
;
pdinput04    stx pdmenu
             jsr newmenu
             jmp pdinputlus
;
;
pdinput03a0    inc pdmenu
             lda pdmenu
             cmp #3    ;aantal menu's in
menubalk    bne pdinput03a0a
             mva #0:pdmenu
pdinput03a0a    jsr newmenu
             jmp pdinputlus
;
pdinput03a1    dec pdmenu
             lda pdmenu
             bpl pdinput03a0a
             ldx #3    ;aantal menu's in
menubalk    dex
            stx pdmenu
            bne pdinput03a0a
;
pdinput03a2    ldx pdflag
             bmi pdinput03a2a ;klaar
             ldx pdmenu
             lda pditem
             ina
             cmp pdmenulen,x
             beq pdinput03a2a ;klaar
             jsr switchitem
             inc pditem
             jsr switchitem
pdinput03a2a    jmp pdinputlus
;

```

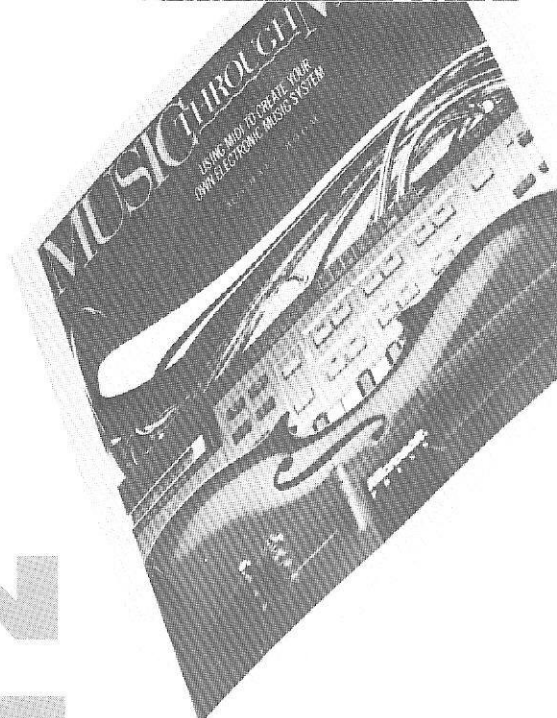
```

pdinput03a3    ldx pdflag
             bmi pdinput03a3a ;klaar
             ldx pdmenu
             ldy pditem
             dey
             bmi pdinput03a3a ;klaar
             jsr switchitem
             dec pditem
             jsr switchitem
             jmp pdinputlus
pdinput03a3a    ;
;
pdinputklaar    lda #$ff
             sta pdflag
             rts
;
;
pdtask    lda pdflag
             bmi pdinput03a3a
             lda pdmenu
             nsl a
             sta pdtask01+1    ;modifying...
             lda pditem
             bmi pdinput03a3a
             clc
pdtask01    adc #$ff    ;modified!
             asl a
             tax
             lda pdmenuaddr+1,x
             pha
             lda pdmenuaddr,x
             pha
             rts
;
newmenu    lda pdflag
             bmi newmenu01
             lda #1
             clc
             jsr window
newmenu01    mva #1:pdflag
             lda pdmenu
;
newmenu02    asl a
             tay
             asl a
             tax
             mva menucoörd,x:menustruct
             mva menucoörd+1,x:menustruct+1
             mva menucoörd+2,x:menustruct+2
             mva menucoörd+3,x:menustruct+3
             mva menustrings,y:menustruct+4
             mva menustrings+1,y:menustruct+5
             ldx #<menustruct
             ldy #>menustruct
             lda #1
             sec
             jsr window
             lda #0
             sta pditem
;
;
;
switchitem    lda pdmenu
             tax
             lda pditemlen,x
             pha
             txa
             sta switchit01+1    ;modifying...
             asl a
             asl a
             adc #$ff    ;modified!
             asl a    ;*10
             tay
             iny
             ldx pditem
             inx
             inx
             pla
             jmp invert
;
;
;

```



WIE TIJD VAN LEZEN HEEFT



MUZIEK EN MIDI

MIDI moet bekend in de oren klinken, het is een afkorting voor 'Musical Instrument Digital Interface'. Via MIDI, zie ook de vorige Dossier Commodore, worden allerlei verschillende muziekinstrumenten aan elkaar geknoopt. Het is bijvoorbeeld goed mogelijk om met een gitaar, met behulp van een synthesizer-module, drumgeluiden voort te brengen. De koppeling tussen de apparatuur wordt tot stand gebracht via een speciale seriële interface en 3-aderige kabels met 5-polige DIN-pluggen. Over de kabels wordt echter geen geluid, maar muzikale data overgeleid. Data die, in termen van keyboard, aangeeft wanneer een toets wordt ingedrukt, hoe hard een toets wordt ingedrukt, wanneer een toets wordt losgelaten, enzovoort. Vrij statische data, waardoor het uitstekend mogelijk is om een computer in de opstelling mee te nemen. De computer kan dan onthouden hoe het muziekstuk eruit ziet, en ook wordt het mogelijk om achteraf fouten te corrigeren. Edwin Neuteboom vertelde u reeds hoe het met de Amiga en MIDI-hardware gesteld staat. Over de hoed en de rand van dit alles en nog veel meer, de MIDI-software met name, leest u in het Engelstalige boek 'Music Through MIDI', 'Using MIDI to create your own electronic music system', door Mi-

John -DRJ- Vanderaart leest wat af. Meer dan de helft van wat hij onder ogen krijgt wordt pardoes afgekeurd als zijnde 'het papier waarop het is gedrukt' onwaardig. Dossier Commodore was benieuwd of er nog iets door de beugel kon.

chael Boom, uitgegeven door Microsoft Press onder ISBN 1-55615-026-1. Een heel goed boek, dat meer geeft dan achtergronden alleen. Voor mij persoonlijk bleek het een welkome aanvulling op de Amiga-theorie toen ik, alweer voor een televisie-programma, via MIDI vier Amiga's aan elkaar knoopte. Alweer een quizprogramma, dus n meester-computer met drie slaafjes. Een bewust voordeel van MIDI, dat blijkt ook uit dit boek, is het feit dat de kabels zo ontzettend goedkoop zijn in verhouding met de normale RS232 platte kabels. De Commodore 64-bezitters laten zich vanzelfsprekend niet misleiden door het Amiga-tintje aan deze bespreking. Een aantal, ook professionele, voorbeelden in het boek zijn voor en op de Commodore 64. Een tip: in verband met prijs en kwaliteit altijd de kabels, en het liefst ook de andere hardware, via de betere muziekzaak kopen.

IN ASSEMBLER OP DE AMIGA

Niet een ieders favoriete bezigheid: in assembler programmeren op de Amiga. Wel

noodzakelijk als u 'slechts' een kale Amiga 500 als ontwikkelingsmachine heeft. In dat geval wil de label-assembler 'Seka' nog wel eens uitkomst bieden. Een strop is het feit dat de Amiga helemaal rond de programmeertaal C is gebouwd. Om dan in assembler te programmeren is een stapje terug. Ten eerste is daar de 68000 processor, een brute krachtpatser met vele interessante instructies. Ten tweede is daar het Amiga besturingssysteem, een heel volwassen pakket routines dat in vele gevallen slechts een simpele aanroep vereist. In C is zo'n aanroep op een enkele regel te plaatsen. In assembler heb je voor een meer omvattende functie-aanroep al een aardig stukje code nodig. Of je moet met macro's, een programmeertruc van de goede label-assembler, werken. Ook vereist het werken met de meeste bibliotheken een ander inzicht. Persoonlijk zou ik het altijd bij C laten, maar bij een flitsende demo komt toch echt wel wat assembler om de hoek kijken. Zeker als je de machine echt wilt overnemen kom je

aan C schromelijk tekort. Assembler dus. Daarvoor onze aandacht naar twee boeken over dit onderwerp. 'AMIGA Assembly Language Programming', door Jake Commander, van uitgeverij TAB Books inc., verkrijgbaar in de betere computerzaak onder ISBN 0-8306-0711-0. Het andere boek is er een uit de bekende Computereeks. Oftewel 'Compute's Amiga Machine Language Programming Guide', door Daniel Wolf en Douglas Leavitt jr., natuurlijk van Compute Publications inc., verkrijgbaar onder ISBN 0-87455-128-5. Waarom dan toch twee boeken? Ze vullen elkaar heel goed aan. Respectievelijk het eerste boek is te theoretisch om echt praktisch te zijn. Het tweede boek, de Compute-uitgave, is te praktisch om theoretisch te zijn. De appendici van het tweede boek zijn aanmerkelijk beter, en ook wordt goed ingegaan op het programmeren met Intuition en de ingeprogrammeerde grafische functies. Het eerste boek zit niet zo goed in de appendici, maar gaat wel dieper in op de werking van de 68000. Dit verschil tussen beide boeken komt zeker tot uitdrukking in de programmeer-voorbeelden. Het eerste boek bedient zich voornamelijk van de standaard rekenfuncties. Het tweede boek is voor de 'hackers' en zit pal op de hardware van de Amiga. Een prima duo derhalve.

XTRA

Vanderaart kreeg post. Veel post. Speciaal ter attentie van 'DRJ or bust!'. Reden te meer om deze Aktief van een extra brievenkatern te voorzien.

ER WAS EENS...

DE POSTBODE IS DOOR Z'N RUG!

Geen wonder, ik (DRJ) woon zes hoog. Sinds 'De Lift' gaat de arme man alleen nog maar via het kille trappenhuis. Tussen drie en vier heeft z'n hernia het voor gezien gehouden. Gelukkig voor hem en mij, kwam 'zij van beneden' toevallig langs en, onder het mom van 'beter een bevallige onderbuur dan een dikke tante', spetterden de rijkelijk gevulde enveloppes door de gleuf. Een potpourri.

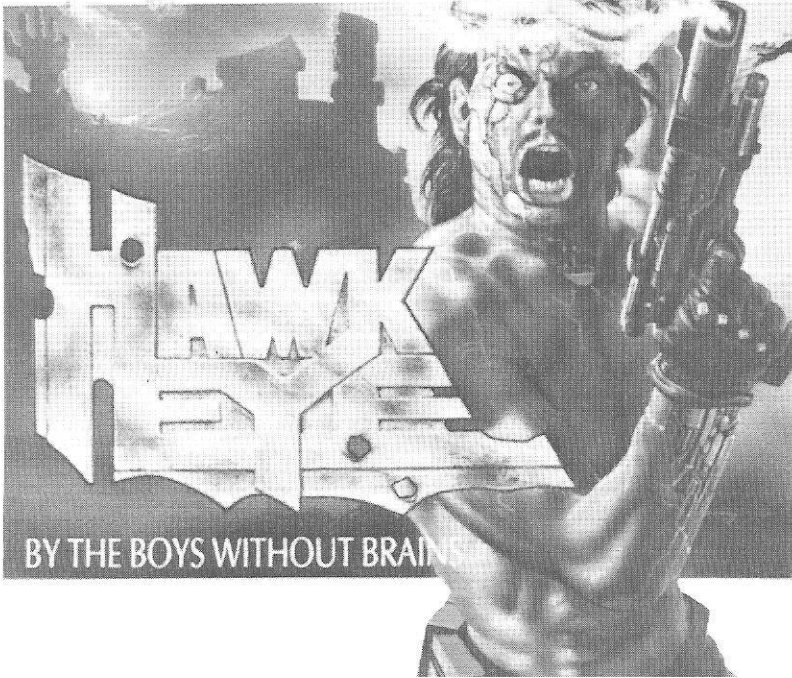
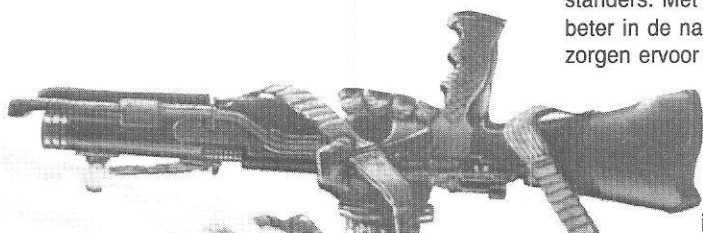
Bernd Veldhuis uit Voorschoten heeft 'The Faery Tale' uitgespeeld. Zelf gooit hij eurosuper op de fik, gezien de luxe paperclip, aangaande de geruchten dat zijn stamkroeg in Parijs staat. Hij doet ons zijn tips en een plattegrondje (zie illustratie) per luchtpost-maar-dan-niet toekomen. Ik wilde graag beginnen met de algemene tips. Om zonder sleutel (GREEN) een SMALL KEEP binnen te gaan: ga links van KEEP staan en loop door de scheiding. Op de TURTLE kan je, als je de vuurknop ingedrukt houdt, je dapperheid vergroten. Met ORBS kan je geheime deuren zien. Met VIAL wordt je gezonder. Met TOTEM zie je het omringende gebied. Ringen bevroren tegenstanders. Met JEWELS zie je beter in de nacht. SKULLS zorgen ervoor dat de 'hele

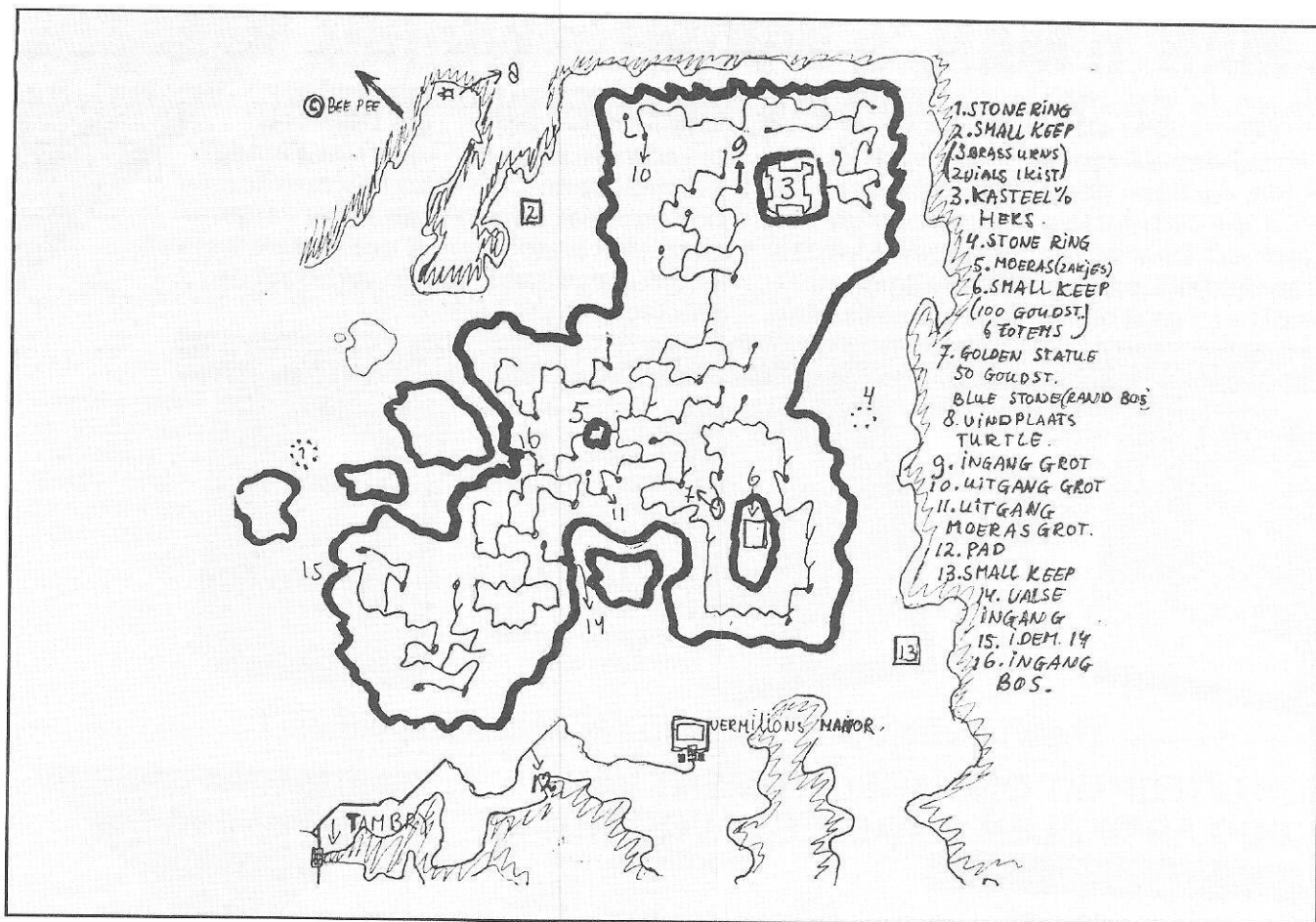
zooi' in n keer opgeruimd wordt. Ook wat minder algemene tips in verhaalvorm.

...Allereerst in TAMBRY de SKULL en VIAL meenemen, en als je die hebt richting kerkhof waar je blijft wachten tot er een stel nozems aankomen, met MACES met zwaarden, of met pijl en boog. Gebruik de SKULL en raap alles bij elkaar. Blijf wachten en maak iedereen die door het hek komt dood om je dapperheid te vergroten. Ga daarna naar de TURTLE, waar je de slangen dood kan maken, waarna een TURTLE verschijnt. Praat wat en je krijgt een SHELL, waarmee je haar altijd op kan roepen. Daarna naar CRYSTAL PALACE waar je met een BLUE KEY naar binnen kan. TAKE STATUE en

blijf praten om er levens bij te krijgen. Betreedt het bos en dood de heks met pijlen. Pak de lasso. Terug naar de TURTLE en vaar naar het gouden beest. Tem het beest en je kan erop vliegen. Vlieg over de bergen en bevrijd de prinses. Ga daarna naar de TOMBS OF KEMSATH en zoek de BONE en STATUE. Geef de BONE 's nachts aan de man in de CRYPT, waarna je een SHARD krijgt. Reis naar de FROST MOUNTAINS waar je in de DRAGON'S CAVE een MAGIC WAND kan vinden. Dan naar de PLAIN OF GRIEF naar de CITADEL OF DOOM. Loop over het smalle tegelpaadje links en ga de grot binnen. Volg het pad, pas op voor de blauwe tegels, tot je bij een zwart gat komt. Loop daar achterwaarts in tot je de NECROMANCHER ziet verschijnen. Dood die met de WAND en raap de TALISMAN op die hij laat vallen... Ook wat vraagjes van Bernd. Voor 'The Faery Tale'. Hoe kom je 'S NACHTS in de CITY OF AZAL. Voor 'The Guild Of Thieves'. Hoe kom je over de MOAT zonder dat de LUTE eraan gaat? Waar is de BEE HIVE?

Marnix 'TOPLESS' Arnold bewijst dat er wel degelijk een einde komt aan 'The Neverending Story'. Maar eerst nog even een oplossing voor Roos (voorheen Rosa) Lambert. 'The Scared Armour Of Antiriad'. Hoezo IMPLOSION MINE veilig ontmantelen? Gebruiken dat ding! En wel zo. Als je alle vier de hulpstukken bij elkaar hebt, ga je helemaal naar boven, veld 69 of zo, en land je in het midden van de reactor. Mission completed... Maar nu 'The Neverending Story'. Deel 1. Eerst de STONE, CAPE, AURYN, HORN en BRANCH pakken. Dan naar de SMALL CLEARING en LIGHT BRANCH. Daarna naar de FOOTHILLS. LIGHT BUSHES, D, SMASH BOX (met STONE), en het CRYSTAL meenenem. Dan naar de IMPASSABLE DESERT. BLOW HORN, GET FALKOR, en FLY SOUTH. Bij de TELESCOPE doe je DROP CRYSTAL. Voor de ENTRANCE van het ORACLE pas S als THE EYES BLINK. Deel 2.





Aan de rand alleen de paden volgen die op de plattegrond staan. Anders GAME OVER. Voordat je de GRAVEYARD binnengaat, eerst de GLOW-GLOBE pakken (EASTERN END OF WALL). Om in de TINY ROOM te komen: OPEN TIN (PANTRY), DROP TIN en N. Voorbij het WEB aan de BOTTOM OF THE STAIRS kom je door middel van CUT WEB (met het mes uit de KITCHEN). In de DARK CELL kom je met UNLOCK CELL (met de KEY uit de TINY ROOM). Aldaar vind je een POUCH, met een COIN erin. Om door de TORTURE CHAMBER te komen heb je de CAPE uit deel 1 nodig. Daarna doe je DROP COIN, W en GET KEY. Als je teruggaat naar de SMALL HILL vind je de FALKOR en AURYN terug. Gewoon GET AURYN en GET FALKOR. En op naar... Deel 3. OUTSIDE THE TOWER doe je UNLOCK DOOR, met de GOLDEN KEY. Eenmaal boven bij de SMALL ORNATE DOOR doe je SAY PLEASE en de deur gat open. Nu alleen nog twee keer E en klaar!

J.M. Simons uit Amstelveen krijgt de pastorie in 'De Sekte...' niet open. Net als de egeltjes, die doen het VOORZICHTIG! En, aan het eind alles op de grond leggen, en inachtig de ontcijferde brief een spreuk doen!

Erikjan Hooijmeijer heeft tips voor ons alles Rmon Meijer en 'Treasure Island'. De CABIN ligt vanaf de start: E, RUN, RUN, N, RUN, RUN, W, WALK, ENTER. Ook nog even voor 'Return To Eden'. Om niet telkens dood te gaan moet je de RADSUIT pakken, die aantrekken, dan een gat graven in de MOLEHILL, naar beneden gaan, de COMFORTABLE CAVE binnen gaan, waar je een tukkie kan doen. Om het STATION binnen te komen: THE WELL ON THE WORLDS END ENTER-en, het waspoeder pakken, het pak kapot scheuren, en het kaartje meenemen. Om voorbij de BLAZING FIRE te komen: PUSH CABLES IN TE PALE OF CABLING. Voor 'Imagination'. In THE SMALL SPACE POD: VIEW om de PAL 9000

computer te ontdekken. En in de SLEEPING QUARTERS: EXAMINE BED.

Bart Jansen uit Houten is terug, evenals 'The Censored Joystick', in een film over natuurverschijnselen met muziek van 'Die Tiroler Bleistiftverkoper' (bekend uit onder andere 'Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards' en 'Noach 3000'). Zo kan ie wel weer Bart! Gelukkig zijn de tips van een minder bedenkelijk gehalte. Voor 'Temple Of Terror'. CUT BRIDGE om lastige piraten kwijt te raken. KILL ELVES WITH SWORD en EXAMINE MAN voor de BOW. LIGHT TORCH bij de brandende hut om de TROLL weg te kunnen jagen. En neem de ROCK mee. Laat de HARPY nog even in leven en GO EAGLE. Nu hoeft je je pijl niet op de OTERSDACTYL af te schieten. In de woestijn natuurlijk CUT CACTUS en DRINK WATER. Bij de BASILISK: CLOSE EYES terwijl je ondertussen de MIRROR vast hold. Eventjes DIG SAND voor de BELL. Voor de stad

meteen GO DOORWAY. Bij de PIT: CLOSE EYES, JUMP OVER PIT en NORTH. Bij de LIZARD: eerst CAST INCENDARY AT LIZARD en dan KILL-en maar. Voor 'Robin Of Sherwood' om uit de gevangenis te komen. GO PRISONERS, GRAB LEG OF GUARD, STRANGLE GUARD, TAKE SWORD, MOVE BOLT. Voor 'The Swiss Family Robinson'. Om een bootje te bouwen: SAW BARRELS, NAIL PLANKS TO BARRELS. Voor de sadisten onder ons: SAW COW, SAW DOG, enzovoort.

Dat moet het weer zijn voor dit actuele intermezzo. Tot ziens. Een lange neus (11:11, 11-11) van mij en een klauw van kakatoe Pp. Post voor tussendoor gaat naar.

Dossier Commodore
 tav. 'I shot DRJ!'
 Rijnsburgstraat 11
 1059 AT Amsterdam

En snel! Wil het nog in de komende Dossier Commodore komen...

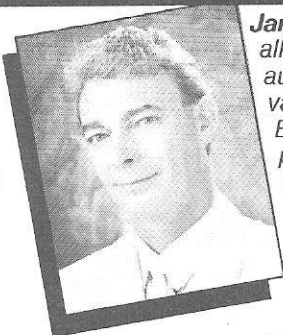
'n MAN 'n MAN, 'n WOORD 'n WOORD. VRAAG 'T DE SHOPKEEPERS VAN COMPUTERSHOP UTRECHT.

**WE WETEN,
WAT WE WILLEN:
TEVREDEN KLANTEN.**

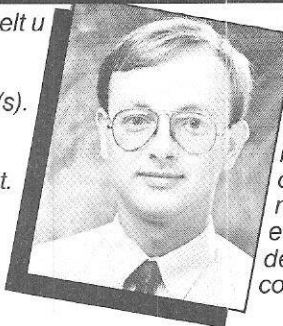
De shopkeepers van de Computershop Utrecht, die laten geen vraag onbeantwoord, die zijn niet te passeren op hun vakgebied. Daar worden de ingewikkeldste zaken duidelijk en begrijpelijk uitgelegd. Dus of het u gaat om winkelautomatisering,

om computerspellen of om uw kantoor-automatisering: op onze adviezen kunt u bouwen. Het zal u vast en zeker vergaan als zoveel anderen: met computers werken is leuk, spaart veel tijd en verhoogt de efficiency in uw bedrijf.

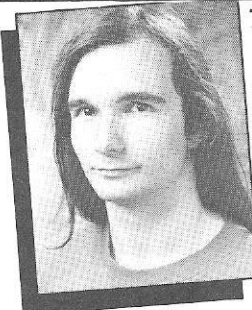
DIT ZIJN DE SHOPKEEPERS VAN DE COMPUTERSHOP UTRECHT. OP COMPUTERGEBIED NIET TE VERSLAAN.



Jan Bosch. Vertelt u alles over het automatiseren van uw winkel(s). Een man, die precies weet, wat u bedoelt.



Casper Jansen. Autoriteit op automatiseringsgebied. Weet alles van kantoorautomatisering, van datacommunicatie, netwerken, software, etc. Tevens thuis in de wereld van het computerspel.



Thomas Tonino. Beantwoordt al uw technische vragen. Als iets niet werkt, zoals 't hoort: vraag 't hem.

EIGEN TECHNISCHE DIENST VOOR SNELLE EN VAKKUNDIGE REPARATIES.

EEN GREEP UIT ONS ASSORTIMENT VAN 5.000 ARTIKELN. EN ALLES IN VOORRAAD!

COMPUTERS.

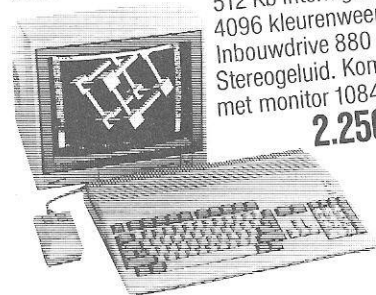


ATARI 1040 ST
Werkgeheugen van 1 Mb RAM.
16/32-Bit Motorola (8 Mhz).
microprocessor
Ingebouwde 3,5" Disk Drive met twee lees/schrijfkoppen op een opslagcapaciteit (geformateerd) van 720 Kb. Resolutie van 640 x 400 beeldpunten.

Vastgestelde Atari prijs 2.190,-.

Razendscherpe Computershopprijs op aanvraag.

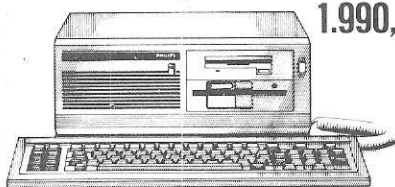
Commodore Amiga 500 set.



512 Kb intern geheugen.
4096 kleurenweergave.
Inbouwdrive 880 Kb.
Stereogeluid. Kompleet met monitor 1084S.
2.250,-

Philips 9100 serie vanaf

1.990,-



8088-2 Processor. Kloksnelheid 4,77 of 8 Mhz. Ingebouwde 3,5 inch Disk Drive.

PRINTERS.

NEC P6-plus.



24-naalds precisie-printkop.
360 x 360 dots per inch.
Div. schriftsoorten.
80 Kb buffer (standaard).
Adviesverkoopprijs 2.874,-

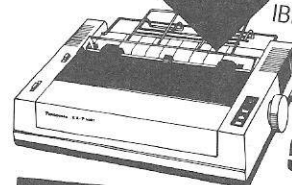
Computershop Utrecht prijs **2.498,-**

20 typen printers in voorraad en demonstratie-klaar. Al vanaf

399,-



AANBIEDING VAN DE MAAND



Panasonic Printer KX-P1081
IBM-karaktersets.
120 karakters per seconde.

Van 799,- voor **599,-**

DIVERSEN.

Diskette opbergssystemen. 3,5" (voor 40 stuks) f 19,50 3,5" (voor 80 stuks) f 22,50 5,25" (voor 100 stuks) f 18,95

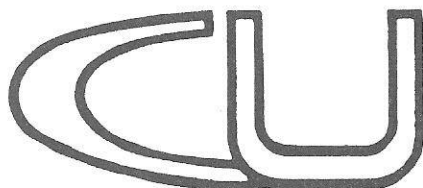
Joysticks voor Atari, Commodore, etc.
Atari joystick f 19,95 Speedking f 34,-
Arcade f 52,50

Disk Drive. Externe drive Atari ST v.a. f 379,-

Externe drive Amiga v.a. f 449,-
Inbouwdrive PC 5,25" f 295,-
Inbouwdrive PC 3,5" f 379,-

Spellen. De meest volledige en actueelste voorraad van Nederland. 600 computerspellen van eenvoudig tot zeer geavanceerd!

BBS-SERVICE. Vraag onze catalogus en aanbiedingen via BBS op uw scherm.
030-313967. Alleen per modem te bereiken.



**COMPUTERSHOP UTRECHT,
DAAR KUNT U ALTIJD TERECHT.**

MAAR U KUNT OOK TELEFONISCH BESTELLEN.
ONZE NUMMERS: 030-33 40 30/34 14 28.

Computershop Utrecht, St. Jacobsstraat 273-275, Tel.: 030-33 40 30/34 14 28.

Open elke dag van 9.30 tot 18.00 uur. Donderdagavond doorlopend tot 21.00 uur. Maandag gesloten tot 13.00 uur.

UNIEK

**DE VOORDELIGSTE DISKETTES VAN NEDERLAND!
VANAF 8,95 PER DOOSJE VAN 10 STUKS.**
Double sided en double density.
Met kwaliteitsgarantie.
Voor alle 360 K systemen.