

Stichting **POKEY'S** MAGAZINE

In dit Magazine onder andere:



Deathland
Mega corner
Atari uitverkoop
Tetris voor lightgun
XL scart aansluiting



Oktober 1995

Nummer 54



"Lieve Atari vrienden en vriendinnen,"

Welkom bij nummer 54 van Pokey's Magazine. Het is nu oktober 1995 en dus precies 5 jaar na de eerste uitgave van Pokey's Magazine. Pokey's Magazine bestaat dus nu officieel 5 jaar!

Wie had dat ooit gedacht in oktober 1990. Een aantal freakjes besloten na het opheffen van de Stichting Atari Gebruikers om toch enige ondersteuning te geven aan de grote groep Atari XL/XE die toen plots in de kou stonden. Stichting Pokey werd toen opgericht en al snel volgde het eerste nummer van het diskette-magazine. Twee jaar lang heeft Stichting Pokey het volgehouden. Door interne en financiële problemen besloot Stichting Pokey zichzelf op te heffen. ANG Software, oftewel John Maris, nam het over. Ook nu bestond het (ANG) Pokey Magazine twee jaar. Echter door de nieuwe werkzaamheden van John bleef er voor hem te weinig tijd over om het magazine te maken. Begin dit jaar werd door John, Erik en ondergetekende de stichting nieuw leven ingeblazen. Na enige tijd stilte werd het magazine opnieuw uitgegeven en zelfs in drukvorm.

Ik zelf ben sinds de uitgave van de ANG/Pokey Magazines betrokken geraakt bij de uitgifte van dit magazine. Het bestuur en de personen die de magazines tot nu toe gemaakt hebben, veranderden elk jaar. Er is echter 1 persoon die de complete vijf jaar heeft meegemaakt. Ik denk dat we allemaal wel weten over wie ik het nu heb. Of het nu positief of negatief is, dat hij er al vijf jaar inzit, dat moet u zelf uitmaken. Ik vind het in ieder geval positief. Ik wil hem dan ook hierbij feliciteren met deze mijlpaal en ik hoop dat hij aan het eind van het volgende jaar nog steeds in het bestuur zit.

Nu zal ik eens degene zijn die schrijft: 'Ik zal u niet langer ophouden met mijn gezeur. Veel plezier met het magazine!'

Fred Meijer



Colofon

Pokey's Magazine is een uitgave van Stichting Pokey. Stichting Pokey is een geheel onafhankelijke gebruikersgroep met als doel het omgaan met Atari XL/XE computers te stimuleren en te vereenvoudigen. Stichting Pokey staat ingeschreven bij de kamer van koophandel te Rotterdam onder nummer S 131831.

Voorzitter: Erik Stok
Secretaris: John Maris
Penningmeester: Fred Meijer

Men kan donateur worden van de Stichting door het elders in dit blad geplaatste aanmeldingsformulier in te vullen EN de donatie over te maken.

Pokey's Magazine

Redactie : Fred Meijer &
John Maris
Drukker : De copyshop
Oplage : Heel klein

Stichting Pokey is niet verantwoordelijk voor eventuele schade van wat voor aard dan ook, welke voortvloeit uit artikelen, listings van programma's of hardwaretoepassingen, zoals gepubliceerd in Pokey's Magazine. Ingezonden artikelen en brieven kunnen door de redactie worden ingekort. Redactie-adres: Postbus 425, 2920 AK Krimpen ad IJssel.

© Copyright Stichting Pokey. Geen van de artikelen, listings of andere informatie mag worden overgenomen op wat voor manier dan ook, zonder schriftelijke toestemming van Stichting Pokey.

ALGEMEEN

Van de redactie	2
U schreef	4
Atari jaarnaal	8
De ondergang van Atari	10

SERIE

Waargebeurde verhalen	12
Dagboek van een Atari-freak	14
Mega corner: PC als opslagmedium	16

PROGRAMMEREN

Tetris	11
Minidup	22

BEURS

Brac dagen '95	18
----------------	----

HARDWARE

XL aan scart	25
--------------	----

SOFTWARE

Review Deathland	9
Review Swiat Koliego	9
Vals spel: Geheim van de 3 burchten	28
Atari CD-rom	19
Lynx: Blue Lightning 2	26
Diskette	29

SERVICE

Introductie aanbieding	21
Kleintjes	25
Postorder	28
Pokey Achterop	32

Met grote verslagenheid hebben wij kennis genomen van het overlijden van onze 'Atari collega'

David Ewens

van de Engelse gebruikersgroep Tyne and Wear Atari User Group. Het gehele bestuur van Stichting Pokey wenst de familie van David veel sterkte toe.

David heeft veel voor de Engelse Atari gebruikers gedaan en Pokey heeft altijd een zeer prettige relatie met hem gehad.

Welkom bij onze brievenrubriek "U schreef...". Gelukkig blijft u naar ons schrijven, zodat wij ook dit maal weer een aantal brieven kunnen behandelen.

Van Ria van Hoorn uit Gouda ontvingen wij een brief, waarin onder andere stond:

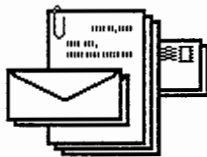
"Meneer Meijer,

(...) Ik heb in het vorige magazine (52) iets gelezen over Gouda. De speelgoedketen Intertoys zou de Atari verkopen, dus ik dacht, ik ga eens zoeken waar de Intertoys is. Na navraag bleek dat wij in Gouda geen Intertoys winkel hebben. Ik dacht dan even een briefje schrijven in de hoop wat helderheid hier over te krijgen. Misschien zouden jullie mij ook willen helpen. Hoe moet ik namelijk de voorbeeldprogramma's opstarten, want daar begrijp ik echt niets van. Dit is van magazine 53, want als ik iets fout doe, ben ik misschien alles kwijt. Alvast mijn dank hiervoor. (...)

*Met vriendelijke groeten,
Ria van Hoorn"*

RED: Gouda werd als plaatsnaam vermeld in het artikel over Intertoys en de XE's, omdat in Gouda het hoofdkantoor van Intertoys zit. Helaas heeft Gouda geen Intertoys winkel. Ik denk dat de vestigingen in Utrecht of Krimpen ad IJssel het dichtst in de buurt liggen. Bel wel eerst even de vestiging op, want bijna overal zijn de XE's al uitverkocht.

Op magazine 53 stonden geen voorbeeldprogramma's. De tekst onderaan de diskettepagina is een standaardtekst, die in principe in elk magazine staat. Helaas zijn we vergeten om die tekst in magazine 53 weg te halen. Je kunt de voorbeeldprogramma's van andere diskettes opstarten in het programma, waarvoor ze bestemd zijn. Programma's met de extensie .M65 moet je inladen in de MAC65 door LOAD#D:NAAM.M65 in te typen. Programma's met de extensie .TRB moet je inla-



den in Turbo-Basic door LOAD "D:NAAM.TRB" in te typen. O ja, zeg maar gewoon Fred.

Van Robert Verdaasdonk ontvingen wij deze reactie op het vorige magazine. Hij is niet al te positief...

"En nu even MUGGEZIFTEN...(of spijkers op laag water zoeken of gewoon iets anders).

Laatst vond ik op de deurmat een enveloppe met een boekje en een 5.25" diskette. Het Pokey's magazine was er maar weer eens aangeland. Niet zo erg vreemd, want dat gebeurde zo ongeveer om de twee maanden. Nou ja, de frequentie is wat variabel maar gemiddeld is dat toch wel zo. Na het boekje gelezen te hebben heb ik de diskette eens opgestart. HY-PRAFONT ? Ken ik niet, dus eens even kijken wat het is en hoe het werkt. Na de 'C' ingedrukt te hebben begint mijn drive te ratelen en krijg ik de boodschap 'Via DOS laden'. Dus maar BIBO-DOS opstarten van uit m'n Speedy en in de directory kijken. Directory ? Welke directory ? Leuk geintje om die weg te halen maar om vanuit DOS iets te kunnen laden heb je die toch echt wel nodig ! Eens kijken of we hem terug kunnen halen. Met de DISKFIX XF551 van het Turbo-Dos 2.1 pakket moet het vast wel lukken. Ja dus, de gehele directory is weer zichtbaar aanwezig en dus ook bruikbaar. Nu nog alles 'renamen' want de files heten nu 'FILE001.REC' t/m 'FILE007.REC'. Hoe heten die files ook alweer ? De andere computer aangezet en even op de originele disk kijken. ATARITRIS 2 ?

Dat moet vast ATARTRIS II zijn. Inderdaad dus, gelijk maar even verbeteren. CATERPILLAR ? Dat zal ook wel een spelfontje zijn, want volgens mij heet het spelletje CATERPIGGLE. Inderdaad, weer gelijk. Het viel me nu op dat er nogal veel sectoren niet benut werden. 207 Free Sect. om precies te zijn.

Ook was er maar 1 programma gepacked namelijk WLOCZYKIJ en dat was dus wel correct gespeld ! Na een werkend magazine met directory te hebben gecreeerd maar eens kijken wat die Hyprafont nu eigenlijk is. Met DOS opstarten dus, maar welke ? Mijn BI-BO-DOS en TURBO-DOS uit m'n Speedy kunnen er geen wijs uit. Dan maar DOS 2.5 proberen. Precies hetzelfde, HYPRAFONT blijft om een DOS zeuren terwijl hij die wel heeft. Na DOS 2.0; 2.5; 2.6 en 4.0; zonder succes geprobeerd te hebben maar eens dieper in de 'DOS bak' gaan graven. Sparta; BEWE; Super; Turbo; BIBO en MyDOS in alle variaties geprobeerd maar geenene die de utility werkend krijgt. Werkt dit alleen bij mij niet of is het een foutje in het programma.

De rest van de A-kant deed het allemaal zonder problemen dus maar eens even naar de B-kant kijken. Even booten... nix dus. M'n 1050 krijgt de disk niet geladen (Basic Dup voor Turbo-Basic). Even naar de andere 1050 switchen en nog eens proberen. Met heel erg veel moeite krijgt hij wat data gelezen om er even later toch mee te stoppen. Er stond dus wel informatie op die disk alleen krijgt de drive het bijna niet gelezen. Dan maar eens kijken of ik het met m'n Q-Meg o.s. wel ingeladen krijg. Gewoon net zolang volhouden met dezelfde sector lezen tot hij wat gezien heeft. Wel een lamme vinger van die start toets maar toch gelukt. Met 'W' even op een andere disk zetten en het werkte nog ook. Helaas had ik die programma's al dus eigenlijk was die moeite voor nix, alleen heb ik het nu legaal. Dat is weer eens wat anders :-)

Weer na de A-kant, die kan volgens mij nog veel compacter. Met Super-Packer 1.0 bijna elke file gepacked en inderdaad, veel meer sectoren over. Maar of het nu allemaal nog

werkt ? WLOCZYKIJ was al wel gepacked dus dat is al makkelijk. De rest is wel heel wat ingekrompen en het werkt nog ook, behalve die HYPRAFONT, maar die deed het toch al niet. Super-Packer heeft een klein narigheidje als hij gaat uitpakken. Je krijgt dan een Graphics 0 scherm met een hele hoop troep in beeld. Even met MAC-65 een stukje geschreven dat het beeld zwart maakt en a-dres 65 op 0 gezet. Heel wat aangenamer nu, als je dat voor je file'tje append. Geen echte rotzooi en tijdens het laden geen hinderlijke piepjes vanuit de drive.

Alles weer op een schijf gezet met het Quick-Menu erbij en met Happy-Master de tekst 'Game-Menu' veranderd in 'Pokey 53' net zoals bij de originele schijf. ATARTRIS is nu 77 Sectoren ipv 86. PERXOR 36 ipv. 48, HYPRAFONT 32 i.p.v. 42, CATERPIGGLE 80 ipv 145, MUSTERDEMO 151 ipv 198, WLOCZYKIJ blijft 177 en FALCON wordt 80 ipv 107 sectoren. Nu heb ik 378 sectoren vrij ipv 207 ! Als je de file 'RUNTIME' van de B-kant weglaat kun je de gehele disk op een medium density kantje zetten, want de B-kant is maar single density en er staat ook niet zo erg veel op. Dan heb je nog een halve disk over om programma's op te zetten en als er nu eens wat mensen zijn, die eens wat leuks kunnen schrijven dan moet je dat gewoon doen !!! Dan hebben wij er ook wat aan, want aan lege diskruimte hebben we nix. Nu moet ik zeggen dat ikzelf ook nog nooit wat software geschreven heb voor op een magazine, want als ik eens wat schrijf is het meestal alleen voor mezelf bruikbaar, zoals een programmaatje om een 'eigenbouw' cartridge interface aan te sturen of om voor de 27Mc kanalen naar frequenties te converteren. Daar heb je dan toch die interface of een 27Mc radio voor nodig. Wel schrijf ik wel eens een demo'tje met sample's of zo, maar die werken dan weer alleen op een 256 of 320Kb atari. Bovendien moet je dan ook nog double density kunnen lezen en dat kan ook niet iedereen (denk ik). Die dingen staan wel op het BECO-Tel BBS dus als iemand het toevallig

nodig vind kunnen ze het daar halen. Als je het op een magazine zet zijn er weer mensen bij (de meeste) die er toch nix aan hebben en die liever wat anders op die plaats gezien hadden. Vandaar dus eigenlijk, einde verhaal.

FOX-1, Sprang-Capelle, 24-09-'95."

RED: Dat was een aardige reactie... Het was inderdaad erg slordig dat we Hyprafont hebben geplaatst, terwijl we de directory verwijderd hadden. Oef, zeer slordig. We hadden namelijk de directory verwijderd, omdat we niet willen dat elk (pd) diskette-magazine de demo-versie van Wloczykij gaat plaatsen. Om jou en alle andere donateurs tegemoet te komen, hebben wij Hypra-font nogmaals geplaatst.

Hyprafont werkt prima samen met Turbo-dos. Als ik lees hoeveel problemen je had met de diskette, denk ik dat je diskette niet helemaal goed is.

Wij kunnen natuurlijk niet elke diskette controleren. Maar voor **iedereen** geldt, als uw diskette niet goed is, stuur hem dan terug dan ruilen wij hem om.

Je mag dan niet zo tevreden zijn over de inhoud van de diskette, ik geloof dat je toch een aardige avond plezier van de diskette hebt gehad!

Van Arnold Bontsema uit Groningen ontvingen we gelukkig een positievere reactie...

"Hallo iedereen, ik dacht laat ik eens wat schrijven voor het magazine. Ik vind namelijk dat dit magazine hoe dan ook moet blijven voortbestaan.

Toen ik in het laatste magazine zag staan dat enkele niet bij naam genoemde (wat juist wel had ontmoeten) donateurs aan het kopiëren waren geslagen met nieuwe bestaande commerciële games, moest ik lachen????

Ja lachen, waar slaat dat nou op om de Atari

8-bit scene nog verder om zeep te helpen. Komop John en Fred name the names want dan weet direkt iedereen wie met deze stomiteiten bezig is.

Zo en nu efkes serieus, ik durf het haast niet te zeggen, ik was mijn 8-bitter vergeten. Hij stond bij een vriend van me en was zelf druk bezig mijn Amiga te ontdekken. Volgens mij was het Fred of (shit) help en voormalige runner van het Pokey-Bbs (ik kan niet op zijn naam komen, terwijl ik enkele malen lang met hem aan de telefoon heb gehangen), die mij vertelde dat ik geen Amiga moest nemen, maar heb het toch gedaan. Tsjonge deze zin wordt niet langer dan de vorige, zie je wel.

Ik moet toch zeggen dat de Amiga prettig is om mee te werken, tenminste handig, omdat ik ook een PC op deze computer tot mijn beschikking heb.

Voorheen schreef ik vrijwel in elk magazine een stukje over wat er aan de hand was op het BBS, het is als het ware een soap en ik denk niet dat dat veranderd is. Ik mis het wel, maar wie weet als ik weer een extern modempje van 14k4 op de kop ga tikken dan ben ik er wel weer bij en zal dan ook het internet op gaan op zoek naar 8-bit nieuws. Misschien een home-page voor internationaal 8-bit response, dat dan eventueel op/in het magazine komt.

Zo dit wist ik deze keer op papier te zetten. Wat ik nu ga doen, misschien een 800XE bij intertoys kopen of videoband van Star Trek Voyager kopen en vragen of iemand nog een snel extern modempje te koop heeft niet al te duur, want ik ben maar een student. Wel, tot de volgende keer maar weer en kopieer geen software, je helpt er niemand mee.

PS. *Waarom niet bij een intertoys zaak binnenlopen en vragen of ze een papiertje met het adres van POKEY bij de nog te verkopen computers willen doen.*

De groeten van NOL & Tijger

RED: Leuk dat je weer eens wat van je hebt laten horen. Namen noemen van de donateurs doen we niet. De donateurs die kopiëren weten allang dat wij hen bedoelen.

De Sysop van het voormalige Pokey/ANG BBS was Louis van Eijk. Hij runt nog steeds een bulletin board, maar dat is echter geheel op de PC gericht. Bij elke vestiging van Intertoys "hoort" ons adres te liggen. Dit zijn we overeengekomen met het hoofdkantoor. Of daardwerkelijk in elke vestiging ons adres ligt, betwijfelen we...

En nog steeds is de koek niet op. Van Martin Panhuis ontvingen we een bestelling, waarbij ook een aantal vragen en opmerkingen bijstonden:

"Hoi Fred,

Hier even een kort briefje van Martin Panhuis.

(...) Ik hoop dat je 'Wloczykij' nog kunt leveren, want het stukje 'Van de redactie' over het illegaal kopiëren was hier niet echt positief over. En terecht natuurlijk.

Verder ben ik zeer geïnteresseerd in de IDE harddisk interface. Wanneer is het produkt uitontwikkeld en hoeveel gaat het ongeveer kosten?

Hoe kan ik aan een zgn. 'blackbox' komen voor het aansluiten van een 3,5 inch drive op de Atari?

Ik heb het de afgelopen tijd erg druk gehad en zodoende is het invullen van de Pokey Mini Enquete mij ontschoten. Ik vind de uitgave van het magazine op deze manier erg goed. Het (papieren) magazine heeft een mooie en leesbare lay-out. Ik vind de combinatie van papieren magazine + floppy een ideale opzet. Ik vind persoonlijk het leesvoer op papier prettiger dan op het scherm.

Ik zou zeggen: succes met het magazine en ik hoop dat het nog lang mag bestaan.

*Groetjes
Martin Panhuis"*

RED: Het IDE-interface van ARGS zal, als alles goed gaat, eind oktober klaar zijn. Zij willen het namelijk op de JHV in Herten gaan verkopen. Ze verwachten dat de prijs ongeveer 100 Duitse Markten zal bedragen.

De Blackbox is te verkrijgen bij Bo Schreurs, Van Kempenlandstraat 8, 5211 VN Den Bosch. Op de Blackbox kun je o.a. een SCSI harddisk aansluiten. Om echter 3,5 inch floppy diskdrives aan te kunnen sluiten, moet je ook nog het Floppy Board kopen. Dit kan vrij duur worden.

Bedankt voor de positieve reacties met betrekking tot het magazine. Het magazine zal nog minstens een jaar doorgaan (alweer ja!). Het hangt echter van jou en de andere lezers af in welke vorm. Atari journaal lezen dus!



ATARI MUSEUM.NL JOURNAAL

ATARI MICROBOX, EEN FATA MORGANA

In het vorige Magazine vond u op deze pagina een groots bericht over de nieuwe computer van Atari, de Atari MicroBox. Helaas is na publicatie van dit bericht ons duidelijk geworden, dat het bericht voor een groot gedeelte niet klopt. Wij hebben het bericht gedeeltelijk overgenomen uit het tijdschrift Atari ST Nieuws van ACN. Uit welingelichte bronnen hebben wij echter vernomen dat Atari allang geen computers meer maakt en dat er ook geen computers in ontwikkeling zijn. Atari zal zich volledig op de spelconsoles richten. De Atari MicroBox heeft echter wel bestaan. Echter de ontwikkeling van deze computer is al twee jaar geleden stopgezet. De specificaties in het bericht blijken compleet verzonnen te zijn. Het is erg jammer dat een blad als ST nieuws zulke berichten moet verspreiden om hun bladen te verkopen.

NIEUWE TELEFOONNUMMERS

Vanaf 10 oktober heeft iedereen in Nederland een 10 gekregen van de PTT. Dit houdt in dat ook de nummers van het grootste en bekendste Atari BBS in Nederland zijn veranderd.

Vanaf nu zijn de nummers:

073-6122766 voor 1200, 2400 & 9600 baud

073-6147837 voor 300 tot en met 14k4 baud

073-6147838 voor 300 tot en met 9600 baud

Het telefoonnummer van het BBS BecoTel is niet veranderd en blijft 020-6325869.

HCC DAGEN 1995

De HCC dagen komen er weer aan. Nederlands grootste computerbeurs voor computerfanaten van alle merken. Honderden commerciële stands en tientallen gebruikersgroepen zullen u alle ontwikkelingen op computergebied laten zien. De dagen worden ge-

houden op vrijdag 24, zaterdag 25 en zondag 26 november in de Jaarbeurs te Utrecht. De hal is vrijdag en zaterdag open van 10 tot 18 uur en zondag van 10.30 tot 17 uur. Entree is f 12,50, HCC-leden en kinderen onder de 12 jaar gratis.



POKEY GAAT DOOR! MAAR HOE?

Onlangs heeft het bestuur van Stichting Pokey besloten om nog minstens 1 jaar door te gaan met het Pokey's Magazine. Het Pokey's Magazine zal dus volgend jaar haar zesde (!) jaargang beleven. Het is alleen de vraag in welke vorm. Uit de enquête is gebleken dat bijna iedereen een voorkeur heeft voor het huidige magazine, dus een boekje met een diskette. Dat zullen we dus niet veranderen. Echter om het magazine geheel kostendekkend te maken, moet de donatie verhoogd worden met f 12,50. Er is echter een alternatief, we zouden ook terug kunnen gaan naar 4 keer per jaar een magazine. Pokey's Magazine wordt dan een kwartaalblad. Het papieren gedeelte zal dan iets dikker worden. De jaarlijkse donatie zal dan f 37,50 blijven. In het bestuur zijn de meningen over deze kwestie verdeeld, dus we willen graag UW mening horen. Wat wilt u? Zes maal per jaar met een verhoging van de donatie of vier maal per jaar tegen f 37,50? *Laat het ons weten!*

DEATHLAND Swiat Olkiego

Door Robert Verdaasdonk

Deathland is de naam van de game en is uitgebracht door het softwarehuis Stanbit uit Polen. Dit vond ik zelf een heel mooi spel. De graphics zijn goed en het is ook nog eens niet zo erg langzaam. Als het spel opgestart is krijg je een korte scroll-tekst te zien met wat info, zoals de release datum en wie er verantwoordelijk is voor het grafische en het audio-technische gedeelte van het spel. De game zelf is bijna geheel uitgevoerd in de kleuren rood, wit en blauw (dat kan toch geen toeval zijn :-)).

Het is een platform spel met volgens mij nogal wat levels. Het heeft een klein beetje weg van Hans Kloss en je moet je dan ook verplaatsen door te lopen, springen, schieten, ladder op, ladder af en soms ook via een lift. Er vliegt hier en daar een schietend beest rond dat lijkt op een vertikaal vliegende papegaai. Gewoon neerschieten, net zoals de meeste andere objecten zoals ook de stuitende bal die wel eens flink in de weg kan staan. Overal staan er kanonnen die je het leven zuur proberen te maken. Als je geraakt wordt dan ben je een gedeelte van je leven kwijt en zo heel veel 'leven' heb je niet dus ook wegschieten voor ze het jouw doen. Op de grond liggen hier en daar ook nog kleine blokjes. Daar kun je meestal niet bij om die weg te schieten dus dan maar d'r overheen springen.

Wat de bedoeling is van dit alles weet ik ook nog niet, maar het zal vast interessant zijn. Makkelijk ziet het er in iedere geval niet uit, maar het is wel zeer mooi geprogrammeerd en minpuntjes heb ik tot nu toe nog niet kunnen ontdekken.

Released : 1994
Graphics : Krystian Bylica
Music F/X: Jakub Mikula

Swiat Olkiego is ook van Stanbit uit Gdansk en is ook een platform spel. Dit keer ben je een 'ventje' dat dingen moet verzamelen zoals o.a. een glas en een houweel. Daar kun je later dan vast iets mee doen, maar zover ben ik nog niet gekomen. Het spel ziet er goed uit en is aardig vlot en makkelijk te spelen. Links onder in beeld zie je hoeveel energie je nog hebt en precies daaronder hoeveel levens je nog over hebt.

Door op de vuurknop te duwen kun je de diverse objecten oprapen en meenemen. Rechtsonder zie je dan wat je hebt. Het maximale wat je mee kunt dragen zijn drie voorwerpen. Door het hele spel lopen er de gekste 'creatures' je in de weg. Sommige lijken op rechtlopende schildpadden en 'pac-mannetjes' met een hele lange neus (?). Ook zijn er nog vleesetende planten en die zou ik ook maar niet aanraken, want dat kost je nogal wat energie. In de lucht vliegen ook nog wat vleermuizen en gele vogeltjes maar daar moet je ook bij uit de buurt blijven. Schieten kun je niet dus dat wordt springen en ontwijken geblazen.

Je komt ook nog diverse huisjes tegen waar je naar binnen kunt en dan loop je eigenlijk achter het veld waar je toen was. Het spel heeft dus eigenlijk 3 dimensies. Door via het huisje het scherm uit te lopen kom je weer in een ander scherm en op den duur kom je weer in een huisje en daar kun je dan weer naar buiten en sta je weer op een heel andere plaats in de game. Ook moet je nog ergens over een kerkhof en zo zijn er nog diverse andere plaatsen waar je door moet. Ook een spel dat volgens mij de moeite waard is.

Released: 1994
Auteur : Stanislaw Skwiot

DE ONDERGANG VAN ATARI...

Door John Maris

Een jaar of 6 geleden vond ik het nodig dat er een gebruikersgroep opgericht zou worden om de Atari 8-bit computer in leven te kunnen houden. Een aardig idee bleek achteraf, omdat we ondertussen in het 5e jaar van het Pokey's Magazine bezig zijn en het in de bedoeling ligt om er nog een jaar aan vast te plakken.

Door de jaren heen heb ik aardig zicht gekregen op de manier hoe Atari zijn spullen aan de man brengt om vervolgens de gebruikers de gebruikers te laten. Ze probeerden naast de Atari computers ook nog Atari PC's op de markt te gooien. Een mislukking eerste klas. Waarschijnlijk ook weer door de onzinnige marktstrategie waar Atari patent op schijnt te hebben. Atari werd kleiner en kleiner...

Een paar jaar geleden wilde men van hun 8-bit zoi af en ik ben daar met mijn bedrijfje in gesprongen door ongeveer 75% van de overgebleven 'zoi' op te kopen. Toen was dat, of leek dat, commercieel gezien nog wel mogelijk. Achteraf gezien twijfel ik daar nog wel eens over, maar mijn huiskamer, kelder en opslagplaats elders zijn ondertussen toch wel bevrijd van Atari 8-bit voorraad.

Toen wij het spul opgekocht hadden kwam de Falcon net op de markt.... Men had plaats nodig omdat Atari Benelux distributiecentrum van Europa zou worden. De Falcon is geflopt en roddels over een supermachine bleken niet waar. Ook de Jaguar heeft het niet gehaald... Al met al bleek dit reden te zijn om van Atari Vianen niet het distributiecentrum te maken, maar een opslagplaats voor alle oude, nieuwe, retour en defecte zaken van Atari Europa te laten zijn. Nu het dan uitein-

delijk echt slecht gaat met Atari (in Nederland hebben ze op dit moment wel 1 actieve werknemer), heeft Atari besloten alle zoi die ze nog bij elkaar konden slepen te verkopen aan opkopers.

Ik had er al enige ervaring mee, maar twijfelde of ik daar m'n vingers nog aan wilde branden. Bo, Ernest, Fred en Kaj leken er wel blij mee en heb ik me met die lui weer eens in het avontuur gestort. Enkele weken geleden op een donderdag was het zo ver. Kaj, Fred en ik zijn een dag bij Atari geweest om een bod uit te brengen op ongeveer 160 pallets, spelcomputer, XL/XE en ST/TT. Met moeite hebben we geen bod uitgebracht op 110 pallets, maar dat houdt gelijk in dat er wel een bod is gedaan op 50 pallets troep. Een waanzinnige reddingsactie van de bovenste plank. Ik mag toch hopen dat anderen op een aantal pallets meer heeft geboden dan wij..... waar laat je tenslotte 50 pallets????

De dag zelf was natuurlijk leuk en gezellig. Gewoon langs pallets lopen, opentrekken, kijken, wat zit er in, wat is het waard, etc. Na onze stoffige handen gewassen te hebben gingen we weer richting huis om te bepalen wat welke pallet waard zou zijn. Niet alleen voor Atari bleek het lichtje uit gegaan te zijn, want ik had de lampen van de auto aan laten staan. Kaj en Fred blijken erg goed te kunnen duwen....

Wat er gekocht is leest u waarschijnlijk in het volgende nummer van Pokey's Magazine. ANG koopt het spul, maar Pokey zal het distribueren in Nederland...

Verlost u ons van een aantal pallets????

TETRIS

Door Erik Stok

Net nadat ik een verse Atari XE bij Intertoys had gekocht, kreeg ik plotseling het idee om een spel te gaan maken voor die o zo geinige lightgun die bij mijn nieuwe setje zat. Ik moest alleen nog even bedenken wat voor soort spel.

Iets als Operation Blood zat er niet in, te ingewikkeld om te programmeren. Iets aparts. Iets wat eigenlijk niet voor de lightgun bedoeld is. Iets mafs, dat moet toch lukken?

Zo ontstond het idee om Tetris voor de Lightgun te gaan maken. Maar terwijl ik wilde beginnen met programmeren kwam ik al snel in moeilijkheden. Nee, niet met programmeren. Met mezelf.

Voor wie maak ik dit spel eigenlijk? Zit er wel iemand op dit idiote stuk software te wachten? Voorheen als ik iets maakte, deed ik dat voor mezelf en TML, gewoon om weer eens wat te hebben om over na te denken en aan elkaar te laten zien. Maar ik denk al de hele dag na over andere dingen en TML programmeert niet meer. Dus eigenlijk wil ik een spel maken dat ook iemand echt gaat spelen, want voor mij (en TML) hoeft het niet echt meer.

Wat ik ook graag zou zien is dat als er lezers interesse hebben in een dergelijk spel, dat zij met leuke ideeën komen. Moet je op het blokje schieten om hem te draaien of zijn daar knoppen voor? Komen er andere objecten door het veld vliegen die je weg moet schieten? Kun je het blokje per ongeluk kapot schieten? Doe eens wat suggesties.

Een spel voor lezers, door lezers. Dat is de

bedoeling. Het enige wat ik verwacht is genoeg reacties (al is het maar een kaartje met daarop de kreet 'maak dat spel toch gewoon!') zodat ik weet dat ik het spel niet voor mezelf zit te maken. Want na al die jaren programmeren en nooit reacties krijg je af en toe het vermoeden dat de XL-wereld op de PC-wereld gaat lijken; erg ongezellig...

Het idee dat ik tot nu toe voor mezelf heb staan (hierop kan verder gebouwd worden als men dat wenst) is als volgt:

Om links en rechts te bewegen zitten er boven aan het veld (standaard Tetris veld) twee redelijk grote knoppen. Als hierop geschoten wordt dan beweegt het blokje de betreffende kant op.

Onder het veld zit een grote knop. Hiermee kan men het blokje laten vallen (in 1 keer).

Om het blokje te draaien moet op het blokje geschoten worden. Als dit te lastig blijkt dan kunnen er eventueel twee knoppen komen (linksom en rechtsom) aan beide kanten van het veld en vervalt de knop om te laten vallen. Men laat dan vallen door op het blokje te schieten.

Als men de optie 'blok vooruit kijken' aan staat, moet er om vooruit te kijken wel eerst in het vakje geschoten worden waar men kan zien wat er komt.

Dat is wat ik ongeveer dacht. Voel je vrij om alles anders voor te stellen.

Met vriendelijke groeten en hoop op reacties,
Erik Stok

WAARGEBEURDE

VERHALEN

Door B. Pseudo

Computer operators staan er om bekend dat ze weinig geduld hebben. Ze willen nergens op wachten, hebben altijd haast, en dat natuurlijk vooral als men alleen werkt. De navolgende operator was in dienst bij de firma H. Er werd gewerkt met een Citronics/Sheep computer, waar een paar wastrommels aan hingen. Een wastrommel is het koosnaampje voor schijfeenheden, waar in een verwisselbaar schijvenpakket kan worden geplaatst.

Heden ten dage kunnen die schijvenpakketten ongeveer 288 MegaByte aan data bevatten, zo'n 10 jaar terug was dat aanzienlijk minder (en toen speelde dit verhaal zich af). De operator moest op zondag de ponskaarten (ook al zo iets antiëks) verwerken van de artikelen die verkocht waren door de filialen van de firma H. Ponskaarten hebben de nare eigenschap dat ze nogal wat stof produceren. En vooral schijfeenheden kunnen daar nogal wat last van ondervinden. Daar er toen minder data files op een schijvenpakket pastte dan vandaag de dag, moest er nogal frequent gewisseld worden van schijven, tijdens de run van een programma. Op het operator console werd dan bijvoorbeeld de mededeling getoond van: "Please dismount volume DPACK 1 on unit 047, to be replaced by volume DPACK2", waarna de operator naar de desbetreffende unit liep, op de STOP knop drukte en wachtte, totdat het schijvenpakket tot stilstand was gekomen (die draait namelijk in bedrijf op zeer hoge snelheid rond, net als een gewone hard disk). Vervolgens werd de klep van de unit geopend (denk aan een wasmachine met bovenlader), een soort kaas

stolp werd over het schijvenpakket geplaatst, en het pakket werd er uitgehaald. Vervolgens werd het volgende pakket (volume DPACK2) er ingeplaatst, waarna op de START knop werd gedrukt. Na verloop van tijd komt het schijvenpakket dan vanzelf online.

Je begrijpt dat dit enige tijd duurt en dat het aantal wisselingen tijdens een run van meerdere programma's toch redelijk aanzienlijk was. Ook operators hebben de neiging om zaken te 'verbeteren'. En vooral wanneer het in hun eigen voordeel is. De betreffende operator kwam er achter dat als men de klep van de unit opengooide, zonder op de STOP knop gedrukt te hebben, en dus zonder afgewacht te hebben tot de schijf stil stond, het wisselen veel en veel sneller ging. Uiteraard is dit zo, omdat de unit "denkt" dat er iets fout is gegaan en direct de noodrem op de schijf gooit (ongeveer hetzelfde principe als bij de trein de noodrem werkt). Waarom kun je dit beter niet doen? Welnu, dat werd enkele weken later duidelijk, toen meerdere schijven allerlei fouten begonnen te vertonen, en zelfs enkele schijven te maken kregen met een crash, m.a.w. de schijven waren totaal niet meer leesbaar.

Zoals gezegd, ponskaarten veroorzaken nogal wat stof, en als men de klep zonder de STOP procedure opengooit, wordt al dat stof door de centrifugaal kracht naar de schijf gezogen, en da's niet zo best natuurlijk! De firma H. wist niet beter en zocht zijn heil in het beter schoonhouden van de computerzaal. De operator kreeg er een opdracht bij. Na het

inlezen van de ponskaarten, eerst de computersaal stofzuigen...

COSMICUS

De firma X beschikte over een nieuw computersysteem merk Diablo, en was afgestapt van het merk Goddess. Deze firma heeft een filiaal in het buitenland, genaamd Y en daar had dezelfde computer wisseling plaatsgevonden. Men ontwikkelde in een taal welke platform (computer) onafhankelijk was, dus dat mocht geen probleem opleveren. Nu was de hardware kennis van het nieuwe Diablo systeem niet echt geweldig te noemen, maar gelukkig was het grootste gedeelte reeds geautomatiseerd via procedures.

Het veiligstellen van gegevens was ook geautomatiseerd. Het veiligstellen gebeurt tegenwoordig naar van die Digital Audio Tapes (DAT) en daar kan meedere GigaBytes aan data op. Als je nu denkt dat je in principe niets van een computer hoeft te weten om er mee te werken, dan heb je het dus mis. De software die firma X gebruikt, wordt ontwikkeld bij de firma Y. Je begrijpt dat op een gegeven moment de firma X graag de laatste versie van de software van de firma Y zou willen ontvangen. Daar beiden over dezelfde hardware en software beschikken, zou het makkelijk zijn om een tape aan te leveren met de nieuwere versie van het klanten informatiesysteem. Een tape werd inderdaad aangeleverd, maar helaas, er bevond zich geen data op de tape. Sorry, foutje, onbekendheid met het systeem. Na herhaaldelijk aandringen, werd er uiteindelijk weer een tape bezorgd bij de firma X. Hier stond wel data op, maar het duurde heel lang, voordat men er achter was, wat er nu eigenlijk op stond.

Het bleek dat men niet over kennis bij firma Y beschikte om een specifieke applicatie van hun computersysteem over te zetten naar tape. Goede raad was duur, maar men kwam op het lumineuze idee, om dan maar een complete backup van hun systeem, inclusief memory dumps, security files, datafiles, etc.

op te sturen. De verlangde applicatie zou er dan toch ook wel bij zitten... Een mannetje van de firma X is ongeveer 3 dagen bezig geweest met de tape, voordat men kon beschikken over de gewenste gegevens. Uiteraard werd de firma Y duidelijk gemaakt dat dit in de toekomst anders geregeld diende te worden. Wellicht was enige kennis inzake het kopiëren op een Diablo systeem een goed idee...

COSMICUS

De firma C besloot een aantal jaren terug, dat het werken met 1 MegaByte aan werkgeheugen op een Goddess mini computer toch wel erg weinig was. Vooral als een 15-tal gebruikers op zaten te compileren, werd een ander wel erg traag. Men besloot om een upgrade door te laten voeren van 1 MB naar 2 MB, wat een verdubbeling inhield! Tegenwoordig lachen we hier om, maar goed.

De prijs was zeker niet om te lachen, de upgrade zou 20.000 gulden gaan kosten. Er werd een afspraak gemaakt, wanneer de upgrade zou worden uitgevoerd. De dag was daar en de computer werd door de technicus opengeschoefd. Het memory board werd er uitgetrokken en op een tafel gelegd. De technicus haalde een paar simmetjes uit zijn zak, laatste die in het board. Verderde wat dipswitch settings op het board met behulp van een installatie manual, prikte het memory board terug in de computer, schroefde de computer weer dicht, en voerde wat geheugentestjes uit. Al met al een half uurtje werk. "Zo", zei de technicus, "de upgrade is doorgevoerd".

Zo snel verdient ondergetekende het helaas niet. Achteraf bleek de upgrade het systeem wel sneller te hebben gemaakt, maar niet 100% sneller, doch "slechts" 50%.

**OOK EEN WAARGEBEURD VERHAAL?
STUUR OP!**

DAGBOEK VAN EEN ATARI-FREAK

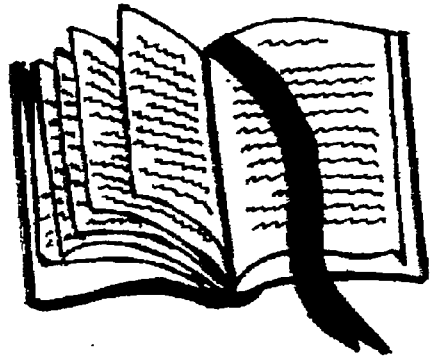
Door FOX-1

Over als het licht is (en over koffie, telefoon, miljonairs, Tilburg, relais en startkabels)...

En nu eens een keer schrijven terwijl het buiten nog gewoon licht is! Vandaag is het de 30ste van Augustus en het is pas 18:50 uur. Dat maak ik niet zo dikwijls mee dat de Atari aanstaat terwijl er ieder moment weer iemand aan de telefoon of de deurbel kan hangen. Bovendien is er nog het risico dat er iemand naar de zolder roept dat er weer koffie warm staat (of nog steeds warm staat). Dat zal waarschijnlijk wel de reden zijn dat ik normaal altijd aan die computer hang terwijl een ieder ander al lang op z'n '2 meter plank' behoort te maffen en dat dus meestal ook doet (terwijl ik dit schrijf belt dus inderdaad de Metal op).

Eens even in wat oude Atari-Magazine's bladeren. Hmmm, 1e jaargang nr.3, SMOOTH TALK, een speech-synthesizer ontwikkeld door 2 jongens van de T.H. Het is een kastje dat op de joystickpoorten van een Atari 8-bitter wordt aangesloten, heeft 16K ROM, kost(te) 200 gulden en heeft een externe versterker nodig om het geluid ten gehore te brengen. Oh, het kan ook in de computer ingebouwd worden. Om het te laten 'praten' heb je maar 4 regels + de benodigde data nodig. Is ooit op de markt gebracht door een bedrijf uit Tilburg. Waarom heb ik dat ding nooit (te koop) gezien? (ze roepen nu dat er koffie is, bijna 8 uur zeker?) Dat is namelijk precies wat ik nodig heb en dat geldt zowel voor dat kastje als voor die koffie. Tot zo...

De Smooth Talk werd besproken door A.M.J. v.d. Schans in september 1985 en dat is dus de enige info die ik erover heb. Wie weet hier



meer van? Laten we eens even verder kijken. 2de jaargang nr.2 uit 1986 van Atari-Magazine. Een prijslijstje van een grote computerspecialzaak in die tijd. Archon *f* 45,-; Zorro *f* 69,-; the Arcade Machine *f* 179,-; Flight Simulator II *f* 199,-; Atari Writer *f* 159,95; LOGO Kit *f* 299,95. Dat noem ik nog eens prijzen, maar het kan nog erger. Bookkeeper *f* 399,-; Prompt Boekhouden *f* 795,- !!! Kan iemand geloven dat die software ooit zo duur is geweest en nog verkocht werd ook? Reken eens de prijzen uit die tijd en tel dan je software titels eens na. Sommige van ons zouden werkelijk miljonair moeten zijn geweest als ze dit allemaal nieuw hadden moeten kopen. Daar staat dan weer tegenover dat als iedereen dat ook gedaan had die prijzen weer niet zo hoog waren geweest maar toch, het blijft veel geld.

Maar die tijd is voorbij en de software die nu nog uitkomt zal echt niet meer die astronomische hoogte bereiken. Als er tenminste weer eens wat nieuws uitkomt, want dat valt tegen de laatste tijd. In de USA schijnt wel het een en ander te gebeuren maar volgens mij krijgen we het meeste daarvan hier niet te zien. Er wordt daar volop geprogrammeerd maar het meeste wat ik te zien krijg zijn di-

verse utiliteiten die overigens meestal wel goed en bruikbaar zijn maar we zijn toch niet allemaal utility-fanaten? Heeft daar dan niemand interesse in eens een goeie game of zo? (zo ja, waarom niet) Misschien zit ik er wel helemaal naast en circuleren daar de meest fantastische games maar kunnen die de weg over het water niet vinden (dat zou kunnen want er is daar geen weg naartoe). Kan iemand eens achter een actuele software prijslijst zien te komen van daar en dat eens publiceren of zo. Zou me toch wel interessant lijken...

31 Augustus 1995, 23:38 uur...

Zo, het is donker en de kans dat ik gestoord word (hoezo word?) is nu aanzienlijk kleiner. We hadden laatst eens een idee om met de Atari het een ander aan en uit te laten schakelen. Nadat Metal het een en ander uitgedokterd had, moest het er nu maar van komen. Vanmiddag een uur door het afgesloten centrum van Tilburg ge-raced om de weg naar de elektronica winkel te vinden. Nog net op tijd gelukt. Helaas kwamen we er thuis pas achter dat het schema'tje op deze manier nooit goed kon werken. Helaas was het cartridge printje dat ik getekend had met die drie I.C.'s toch al wel aardig vol en nu moesten er opeens nog diode's bij, plus nog een I.C. Nu komen er dus 2 printjes in 1 'loadrunner' cartridge behuizing en moeten we weer naar die winkel om de resterende componenten in bezit te krijgen. Als het goed is past het net.

Op dit moment is Metal mijn kladje van de lay-out aan het omwerken tot een bruikbaar geheel, tenminste dat hoop ik. Dan kan een bekende van ons dat weer gaan belichten en misschien etsen en nu maar hopen dat het straks allemaal wil werken in de praktijk. Als het af is hebben we een cartridge met wat geïnverteerde elektronica die wat adressen uitleest met daaraan een kabeltje dat weer naar een ander kastje gaat via een 'line-driver' (of buffer) en waarin de rest van de onderdelen zitten die het mogelijk maken om 16 relais onafhankelijk van elkaar te schakelen.

Als je de signalen gaat multiplexen kun je

een veel groter scala aan 'schakelaars' krijgen maar dat is voor mijn toepassing helemaal niet nodig. Er zijn meer mensen die ooit al eens zoiets gebouwd hebben maar in de meeste gevallen gebruiken die de joystickpoort(en). De cartridge-methode is voor ons veel makkelijker, omdat je die poorten dan vrij houdt om wat signalen de computer in te krijgen. Bovendien kan het wel eens mis gaan als je de 2e joystickpoort als uitgang gebruikt omdat met wat extra geheugen die signalen ook wel eens gebruikt kunnen worden voor het schakelen van ram-banken in de 8-bitter. Vandaar dat het in dit geval in een cartridge zit want die past ook nog in zowel de XL als in de XE series. Dan nog de bedoeeling ervan... Bij mij moet het ding in auto gebouwd worden zodat ik de aanwezige verlichting met de computer kan schakelen. Het nut ervan weet ik niet zo snel te verzinnen maar het staat wel blits op een ATARI- of FORD meeting als de lampen spontaan aan en uit flitsen zonder dat er iemand in de auto aanwezig is. Combineer dat met sample's die via het P.A. systeem naar buiten getransporteerd worden en het ding gaat bijna leven. Vandaar ook de interesse in de genoemde Smooth Talk Speech Synthesizer zodat ik ook zonder sample's de auto wat kan laten zeggen. Nu alleen nog mijn 64Kb 600 XL in de auto van wat meer geheugen voorzien en ik kan het dan ook nog wat combineren zonder de XF551 de gehele tijd het werk te laten doen. En nu maar hopen dat ik mijn startkabels niet kwijtraak...

FOX-1 '95

RED: Even terugkomen op de Amerikaanse software. De spellen uit Amerika die mij bereikt hebben zien er naar mijn mening dusdanig slecht uit, dat het niet waard is om ze hier te distribueren. De kwaliteit van Europese spellen ligt veel hoger. Net als in Europa is de Atari 8-bit-gemeenschap in Amerika heel klein en wordt er nauwelijks iets meer gemaakt.

Een pratende auto... Heb je teveel naar Knight Rider gekeken?

Door Freddy Offenga

Doordat de prijzen van PC's tegenwoordig zo laag zijn, wordt het steeds interessanter de PC aan de Atari te koppelen om zo toegang te krijgen tot de grote opslagcapaciteit van de PC. Met de juiste software is het mogelijk om te booten van een virtuele disk (disk image) door de PC een disk-drive te laten emuleren. Deze software bestaat al (SIO2PC).

Maar is het volproppen van de PC-harddisk met virtuele disks echt *de* oplossing? Soms wel, omdat bootdisks niet anders opgestart kunnen worden, echter het is niet echt efficiënt om wel 16MB aan harddisk ruimte te reserveren voor een Spartados partitie. Waarom? Omdat er geen compatibiliteit is tussen PC files en de files in de grote Spartados partitie.

Een tijdje geleden kwam Andrew K. Heller op het idee de Atari aan te sluiten op een Unix box (of DOS) om zo direct het PC-file systeem aan te spreken. Zijn idee was om een DOS file systeem te creëren dat compatible is met het DOS van de Atari 8-bit. De PC moet de Atari voorzien van boot-sectoren, sector map, link bytes, directory sectoren en file data. Dan zouden virtuele disks niet meer nodig zijn. Richard B. Dell reageerde op het idee. Hij merkte op dat het niet makkelijk zou zijn, omdat SIO commando's niets doorgeven over file namen, directory etc. De individuele sectoren zouden geïnterpreteerd moeten worden en daaruit met gezien worden wat de gebruiker wil. Richard geeft aan dat het beter zou zijn om het Atari file-systeem aan te passen aan het systeem van de andere computer. Hij geeft de voorkeur aan een aparte Atari partitie die door de PC (of ST) gelezen zou

kunnen worden.

Toen vertelde Ivo van Poorten mij, dat hij een programma naar het idee van Andre K. Heller had gemaakt voor de Atari ST plus de XL/ST link kabel. Lezen en schrijven werkte prima, alleen het booten was nog niet mogelijk. De ST simuleerde DOS 2.5 diskettes. De GFA-basic source is verkrijgbaar bij ftp.cs.vu.nl.

Yeb Havinga vertelde me dat hij zou wachten op de voltooiing van het 'parallel XL to Linux' interface, waar hij aan werkte. Na met hem gesproken te hebben, werd het duidelijk dat hij zich vooral gericht had op de hardware-matige kant van het verhaal. Hij had echter wel een paar goede ideeën voor de software. De Atari 8-bit zou communiceren met de Linux door middel van een speciale handler (b. v. "L:"). Hij denkt programma's uit te kunnen wisselen tussen de 8-bit en de PC door de joystick-poort van de 8-bit te verbinden met de printerpoort van de PC. De snelheid zou dan 6 a 7 keer sneller zijn dan de normale snelheid van SIO. Met andere woorden het zou net zo snel zijn als een harddisk die door middel van de Blackbox op de Atari is aangesloten.

Na enig brainstormen heb ik de volgende ideeën:

Met Yeb's idee is het onmogelijk om een standaard Atari 8-bit te laten booten van PC, omdat het Atari O.S. van de disk-drive boot met behulp van SIO. De oplossing zou een combinatie van SIO2PC en Yeb's idee moeten zijn. De hardware zou dan bestaan uit een SIO2PC kabel en, als meer snelheid nodig is,

een extra joystick/printer kabel.

De Atari 8-bit boot van de PC met SIO. Het krijgt de bootsectoren van een klein (3 sectoren?) bootprogramma (de PC stuurt SIO door een 8-bit disk-drive te emuleren).

De volgende stap zou het laden van een speciaal DOS dat het Atari SIO combineert met de speciale handler voor het PC file-systeem. Helaas bestaat zo'n DOS niet. Het moet dus nog geprogrammeerd worden. Ik denk dat er minstens 2 mensen zijn die dit zouden kunnen, beter gezegd zij *zouden* dit moeten doen. Zij zijn:

- Fine Tooned Engineering (SpartaDos)
- BeWeSoft (BeWeDos, SD compatible).

Het DOS moet volledig compatible zijn met SpartaDos, zodat het alle SpartaDos programma's en de meeste DOS 2.5 programma's laadt. Als nu ook de commando's gelijk blijven als die in SpartaDos dan is het voor de huidige SpartaDos gebruikers niet moeilijk om over te stappen.

Voordat ik boze reacties krijg van MyDos-liefhebbers, het is natuurlijk altijd mogelijk een menu-programma te maken (zoals in MyDos). Persoonlijk geef ik de voorkeur aan een command-line DOS, maar ik kan begrijpen dat sommige mensen een menu prefereren, omdat ze niet alle commando's kunnen onthouden.

Een leuke optie voor dit nieuwe DOS zou een 1 of ander disk image loader/activator zijn. Waarom zou je een PC toetsenbord gebruiken om disk images te verwisselen als de Atari 8-bit al kan communiceren met de PC en de disk images zelf in drive 1 kan 'laden'.

Oke, er is echter een probleem. Wat doe je als de disk-image is geladen (b.v. Boulderdash) en je wil opnieuw booten van de hard-disk? (het opstarten van een nieuwe disk-image of programma's met het nieuwe DOS). In dat geval moet je toch het PC-toetsenbord gebruiken of een hardware-matige aanpassing maken; misschien met het opstarten met

START (cassette-boot), druk RETURN (+5V op de motor-control lijn), de PC detecteert het speciale signaal en verwisselt automatisch de boot-disk image naar de korte PC harddisk booter (dit zou ook een disk image keuze kunnen zijn). Ik weet niet wat er precies gebeurt met de SIO lijnen als RESET wordt ingedrukt, maar het zou misschien ook mogelijk zijn, de PC de RESET te detecteren als naar die lijnen gekeken wordt.

Een ander oplossing voor het 'boot iets anders' probleem kan een soort bootmenu zijn, zoals:

- 1 DOS (b.v. SpartaDos)
- 2 Disk Image Boot Menu

Als de boot-sectoren voor de eerste keer nodig zijn, dan geeft de PC dit menu. Door een keuze te maken zal de PC de boot image verwisselen met de DOS booter (1) of verwisselen met 1 van de vele disk images (2). De volgende keer dat boot-sectoren nodig zijn, staan de juiste al klaar. Als er nieuwe boot-sectoren nodig zijn, zal de PC het menu opnieuw weergeven.

Het enige probleem is dat de PC verward kan raken als er meer dan een keer boot-sectoren worden gevraagd (bijvoorbeeld bij disk-copiers, sector editors etc.).



BRAC DAGEN '95

Na een tijdje kwam ik er achter dat een speciale DOS niet nodig hoeft te zijn. Een Dos-shell zou een veel gemakkelijker begin zijn.

Stel je voor:

```
(SpartaDos ge-boot van de PC)
D1:>PCSHELL
```

```
Welcome to PC-Shell Version 1.0
```

```
SpartaDos detected
Active Atari drives:
D1:, D2:, D3:, D4:
Active PC drives:
A:, B:, C:, D:,
```

```
C:\ATARI>
```

Nu zou het leuk zijn om het volgende te doen:

```
DIR (PC directory)
DIR D1: (Atari directory)
COPY D1:TEST.COM C:
```

Wanneer het mogelijk is PC programma's direkt aan te spreken, is het ook mogelijk om de CD-Rom direkt aan te spreken (Ik wil graag al mijn Atari 8-bit software op een CD-Rom zetten). Er is dan geen speciale driver nodig omdat de PC alles regelt.

Heb je reacties of je kunt me met het bovenstaande verhaal helpen, schrijf naar:

Freddy Offenga/Mega Magazine
Postbus 164
8800 AD Franeker

Of e-mail me op: offen300&hio.tem.nhl.nl

**BEZOEK STICHTING POKEY
OP DE HCC DAGEN 1995. WIJ
ZIJN TE VINDEN OP DE STAND
VAN DE HCC ATARI GG.**

Wij zijn alleen op zondag aanwezig!

Door Fred Meijer

Op 29 september en 7 oktober werden er twee meetings gehouden, waar ook veel aandacht was voor de Atari 8-bit computers. Dit waren respectievelijk de Brac beginnersavond en de PC Stuntdag/Braccdag.

Ik ga in dit kleine artikel dit keer geen compleet beursverslag geven, omdat er eigenlijk gewoon niets te vertellen valt. John en ik hebben veel tijd en moeite in deze dagen gestoken. Wij wilden ondanks de dagelijkse werkzaamheden toch aanwezig zijn. John, die ook op zaterdag moet werken, heeft er toch voor gezorgd dat het mogelijk was aanwezig te zijn.

Waarom namen wij deze moeite? Het antwoord is eigenlijk vrij simpel. Uit de enquête is gebleken dat bijna de helft van onze donateurs een Atari 8-bit meeting/beurs wensen. Op zo'n dag kan men weer eens bijkletsen en eventueel eens wat nieuws (of tweedehands) op de kop tikken. Op de beide dagen waren er diverse stands aanwezig die spullen verkochten voor de Atari 8-bit. Nu moet u eens raden *hoeveel* donateurs (met uitzondering van donateurs met een stand zoals Bo Schreurs en Robert Verdaasdonk) naar deze dagen zijn gekomen: **1 donateur**. Is dat nu niet verschrikkelijk triest?

Wij beginnen ons nu daadwerkelijk af te vragen, waar we het allemaal voor doen. Donateurs die om een beurs vragen en dan vervolgens niet komen.

Ik vraag u dan ook niet raar op te kijken, als straks het volledige bestuur van Stichting Pokey besluit in het vervolg niet meer naar meetings en beurzen te gaan.

Ik wil hierbij de mensen van de Brac bedanken voor hun enthousiasme. Ik vind het erg jammer dat jullie moeite niet beloond wordt.

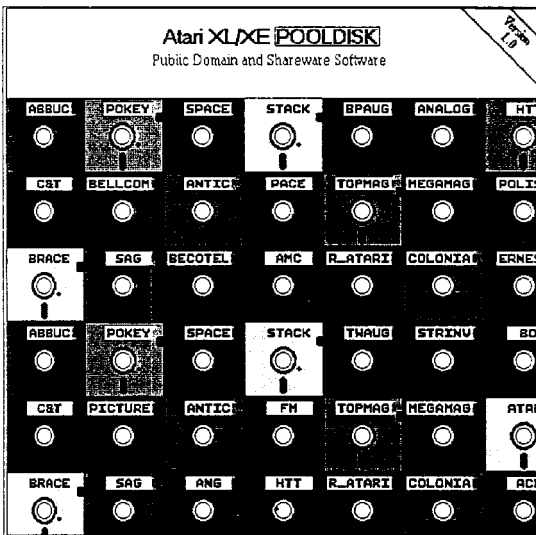
ATARI CD-ROM

Door Bo Schreurs

Na een projectduur van 2 jaar is het dan nu eindelijk zover. De CD-ROM met uitsluitend Public Domain en Shareware voor de Atari 8-bit computer is nu eindelijk leverbaar!

Zoals je wellicht wel weet is het de laatste tijd niet eenvoudig om aan PD en/of Shareware programma's te komen voor je computer. En als er al een leverancier gevonden wordt, zijn de prijzen per diskette nogal hoog. Bovendien, mocht je niet beschikken over disk-drive, dan wordt het al helemaal moeilijk, omdat niemand PD software op cassette levert. En om nu maar meteen een disk-drive van 100 gulden te kopen is ook zoets. Zou het niet fijn zijn om meer dan 1.500 diskettes aan PD en Shareware op een zilver schijfje te krijgen aangeboden voor een fractie van de prijs die het gekost heeft om het te maken? Die mogelijkheid is er NU!

Stichting POKEY is distributeur van deze CD-ROM. Wat heb je er voor nodig aan apparatuur en wat staat er eigenlijk op de CD-ROM? Allereerst dien je te beschikken over een CDROM speler, het liefst een Double Speed of sneller, maar een Single Speed voldoet overigens prima. Vervolgens moet die CDROM speler zijn aangesloten aan een computer. Hiervoor zijn er verschillende mogelijkheden. Je beschikt bijvoorbeeld over een Black Box interface, waarop een SCSI CDROM speler kan worden aangesloten. De Black Box is een interface waardoor men SCSI randapparatuur op een Atari XL/XE kan aansluiten. Deze optie klinkt aardig,



maar tot op heden is er helaas nog geen software beschikbaar die ervoor zorgt dat de XL/XE kan praten via de Black Box interface met een CDROM speler (ook wel driver genoemd). Zolang deze driver niet ontwikkeld is/wordt, vervalt deze optie eigenlijk.

Een andere optie is dat je beschikt over een IBM compatible PC computer met CD-ROM speler. Vervolgens is het dan slechts een kwestie van het aanschaffen van een SIO2PC interface (of deze zelf maken, Engelstalige handleiding staat namelijk ook op de CD-ROM) en men kan de diverse SIO2PC diskette images DIRECT laden op de XL/XE! Er wordt ook software bijgeleverd, waarmee men van een SIO2PC diskette image weer een echte XL/XE diskette aan kan maken!

Een laatste optie is dat men beschikt over een Atari ST computer. Men kan dan via de Xformer software een Xformer diskette

image omzetten naar een echte XL/XE disk. Ook kan men via de ST/XL link diskette images laden op de XL/XE.

Op de CDROM worden ook nog de PC Xformer en ST Xformer programma's meegeleverd. Hiermee kan men een Atari XL/XE emuleren op de desbetreffende machine zonder dat men hoeft te beschikken over een Atari XL/XE computer. Uiteraard blijft het maar een emulatie, en gaat er niets boven de echte machine!

Kort samengevat kun je de CDROM dus gebruiken als je beschikt over de volgende randapparatuur (of als je vriend/vriendin hier over beschikt...):

A: Een XL/XE computer met Black Box interface en een SCSI CDROM speler. De drier zal je zelf moeten ontwikkelen.

B: Een IBM compatible PC met CDROM speler. Je kunt dan de PC Xformer software gebruiken om een XL/XE computer te emuleren. Bijgeleverde .XFD diskette images kun je in deze "XL/XE" computer laden.

C: Een IBM compatible PC met CDROM speler, SIO2PC hardware en software, XL/XE computer. Je kunt dan optie B sowieso doen, maar ook SIO2PC diskette image direkt laden op je XL/XE, omdat SIO2PC een XL/XE diskette drive emuleert. Bovendien kun je via de bijgeleverde software weer echte XL/XE diskettes aanmaken van de diskette images van de CDROM.

D: Een Atari ST met SCSI CDROM speler. Je kunt dan de ST Xformer software gebruiken om een XL/XE computer te emuleren. Bijgeleverde .XFD diskette images kun je in deze "XL/XE" computer laden.

E: Een Atari ST met SCSI CDROM speler, ST/XL LINK hardware en software, XL/XE computer. Je kunt dan optie D sowieso doen, maar ook diskette images direkt laden op je XL/XE, omdat de ST/XL LINK een XL/XE diskette drive emuleert. Je kunt ook alleen

een diskette drive aan je Atari ST koppelen via de Xformer kabel en dan van een .XFD diskette image weer een echte XL/XE diskette maken.

Wellicht zijn er zelfs enkele opties die ik vergeten ben, maar in principe is deze CDROM dus door iedereen te gebruiken, zelfs als je niet eens meer beschikt over een Atari XL/XE computer!

Nu we dit weten is het natuurlijk belangrijk om te weten wat er zo al op de CDROM aan software staat. Stichting Pokey heeft toestemming verleend om exclusief op deze CDROM alle POKEY's Magazines als diskette image op te laten nemen (directory POKEY), bovendien heeft MEGA Magazine toestemming verleend om alle MEGA Magazines als diskette image op te laten nemen (directory MEGA_MAG). Normaliter mogen van alle diskette images die op de CDROM voorkomen, kopien gemaakt worden, een uitzondering wordt echter gemaakt voor de POKEY en MEGA Magazine diskette images.

Wat staat er zoal meer op deze CDROM? Heel veel A.B.B.U.C. diskettes, BELLCOM diskettes, Strange Invasion, Top Magazine, B.R.E., Colonia, FM Software, T.W.A.U.G., B.P.A.U.G., SPACE, C&T, BECO TEL, Atari-Net, Stack, Demo's, en nog veel, veel meer. De diskettes zijn beschikbaar in het .ATR formaat (SIO2PC diskette image), .XFD formaat (PC Xformer, ST Xformer diskette image), en normale XL/XE formaat (losse files). Daar er genoeg ruimte is op een CDROM, kan dit makkelijk. De files bestaan uit games, utilities, tekstverwerking, demo's, DOSsen, educatie, programmering, en diverse andere handige programma's.

Ook komen er diverse PC programma's en ST programma's voor op de CDROM. Waar mogelijk worden er PC menu programma's bijgeleverd zodat men de diverse diskette images makkelijk kan laden. De CDROM wordt aangeleverd in het ISO 9660 formaat en kan dus in principe op alle computers gelezen worden (dus ook Macintosh computers,

en UNIX computers).

BESTEL NU!

Laat deze kans niet liggen om eigenaar te worden van deze lawine aan PD en Shareware diskettes. Met deze CDROM kom je de donkere winteravonden zeker door!

Tot 15 november geldt een speciale introductie aanbieding.

Heb jij zelf nog interessante Public Domain of Shareware die we op kunnen nemen in de POKEY bibliotheek of op eventueel onze volgende CD, stuur ons die dan toe, dan kunnen we die op ons volgende magazine aan onze lezers aanbieden!

RED: Het is nu tijd voor wat blijk van waardering voor de makers Bo en Ernest Schreurs. Meer dan twee jaar zijn zij bezig geweest met dit monsterproject. Avond aan avond hebben zij diskettes zitten te bekijken en aan te passen, zodat ze op de CD-ROM konden. Dit project laat zien hoe Atari-minded deze jongens zijn. Zonder deze twee zou de Atari wereld in Nederland echt wat missen. Niet alleen hebben zij deze CD gemaakt, zij draaien o.a. ook het STack BBS en de diskette die u nu in dit magazine vindt, is door de gebroeders Schreurs betaald.

Ik wil namens het bestuur Bo en Ernest Schreurs bedanken voor al hun steun en we zijn blij dat wij hun CD aan de donateurs mogen aanbieden.

GEEN BUSREIS NAAR DE JHV HERTEN

Helaas hebben wij op onze oproep te weinig reacties gekregen van onze donateurs. Het aantal is te laag om tegen redelijke kosten aanstaande zaterdag een busreis te organiseren naar Duitsland. Stichting Pokey zal op eigen gelegenheid wel gaan om daar onze produkten te verkopen.

Wij hopen dat de donateurs die wel gereageerd hebben misschien op eigen gelegenheid kunnen komen. De JahresHauptVersammlung vindt plaats op zaterdag 28 oktober 1995 in het Bürgerhaus van Herten, Duitsland (nabij Dortmund). De dag begint om 12.00 uur en eindigt om 16.00 uur.

INTRODUKTIE AANBIEDING

ATARI XL/XE POOLDISK

Bestel nu de Atari XL/XE Pooldisk CD boordevol Public Domain, Shareware en Freeware. Op deze CD staan meer dan 1500 gewone diskettes!

De normale Pokey-prijs voor deze CD is f 50,-, maar in overleg met de makers kunnen wij u alleen deze maand deze CD aanbieden voor f 50,- inclusief verzendkosten! U bespaart dus f 10,-!!!

Even rekenen: f 50,- voor deze CD. We delen deze f 50,- door 1500 diskettes. U betaalt dan maar 3,33 CENT PER DISKETTE!!!

PROFITEER NU!!! KOM IN HET BEZIT VAN DEZE MONSTERHOEVEELHEID SOFTWARE!!!

U kunt bestellen door f 50,- over te maken op girorekening 6183317 ten name van Fred Meijer, Krimpen ad IJssel. Daarnaast stuurt u een briefje naar:

**Stichting Pokey
Postbus 425
2920 AK Krimpen ad IJssel**

Na ontvangst van de betaling krijgt u de CD-ROM zo spoedig mogelijk thuisgestuurd.

Lees voor meer informatie het artikel op de voorgaande pagina's.

Deze aanbieding geldt tot 15 november 1995 en zo lang de voorraad strekt.

MINIDUP

Door T.M.L.

Waar is de sectoreditor gebleven?

Eigenlijk zou ik verder gaan met de routines voor een sectoreditor, maar ik ben daar om de volgende redenen mee gestopt. Er zijn al vele sectoreditors. De belangrijkste routines hebben we eigenlijk al gehad en er zijn weer veel 64 kilobyte gebruikers bijgekomen na de succesvolle verkoop van de 65xe en de 800xe computers. Daarom start ik het volgende nog niet bestaande en meer zinvolle project:

Een Turbo-DOS/DOS 2.5 compatible RAM-disk met volledig configureerbaar DUP-menu.

Wat zijn DOS, DUP en RAM-disk?

Een kleine uitleg is wellicht op zijn plaats. Een DOS is een diskbesturings-systeem. Je kunt er programma's mee opstarten en diskbewerkingen mee uitvoeren. Een vervelend probleem is dat de menu's (DUP) van een diskette geladen moeten worden op het moment dat je het wilt gebruiken. Slimme programmeurs hebben ooit verzonnen dat het makkelijker zou zijn om die menu's al in het geheugen te laden voordat je ze nodig hebt. Telkens als je het menu dan wilt gebruiken spring je naar het menu in het geheugen. Op zich een mooi idee, maar als het menu in het werkgeheugen ligt waar ook programma's geladen worden, ben je het menu kwijt op het moment dat je zo'n programma laadt.

Hiervoor is toen door nog slimmere programmeurs de RAMdisk gemaakt. Een RAMdisk is een gesimuleerde diskdrive (drive 8) die in het extra geheugen ligt van b.v. een 128 kilobyte geheugen. Bij de 130xe

krijg je dan ook een RAM-disk van 64 kilobyte. Op zich heel aardig, maar 64 kilobyte computers kunnen daar niets mee en moeten dan toch nog steeds het menu vanaf disk laden. Toen kwam de RAM-disk voor de 64 kilobyte computers.

Operating System of RAM?

Een gebied van ongeveer 14 kilobytes van de 65/800/xl/xe wordt door 95% van de bestaande programmatuur niet gebruikt. Dit gebied is namelijk hetzelfde geheugegebied waar het Operating System van de computer zit. Het Operating System (OS) is een ROM die voorrang heeft over een stuk RAM. Schakel je het ROM uit, wordt het RAM beschikbaar, maar kun je op dat moment geen OS gebruiken. Omdat dit een nogal ingewikkelde materie is, laten de meeste programmeurs het wel uit hun hoofd om dit geheugegebied te gebruiken. Dat komt mooi uit, want wij gaan dat wel doen. We maken daar de RAM-disk. Voor zowel DOS 2.5 als Turbo-DOS zijn er drivers (stuurprogramma's) voor zo'n RAM-disk.

Er is wel 1 nadeel aan een 14 kilobyte RAM-disk. Als zowel het DOS als het DUP daar in staat, hou je nog maar bijzonder weinig ruimte over voor eventuele andere programma's. Een 14 kilobyte geheugen geeft een RAM-disk van een kleine 100 sectoren. DOS en DUP zijn er samen al 60. Hou je nog 40 sectoren over....

MiniDUP wordt een feit!

Ik heb nu het volgende ooit verzonnen: Maak een simpel DUP(menu) van 2 of 3 sectoren. In zo'n menu passen natuurlijk geen

commando's. Dat is nu juist het mooie aan dit DUP. Je kunt er de commando's bij gebruiken die jezelf van te voren aangeeft. Je krijgt dan een volledig configureerbaar DUP. Alleen de commando's die jij wilt gebruiken worden geladen in de zo kleine RAM-disk, zodat je zo veel mogelijk ruimte vrij houdt. Het ligt nu in de bedoeling om diverse commando's al te programmeren, maar in de toekomst steeds meer commando's er bij te maken. ik begin deze maand met de volgende commando's:

- DIR (geef de diskinhoud weer)
- LOC (beveilig bestand tegen overschrijven)
- UNL (haal overschrijf beveiliging weg)
- DEL (wis bestand)
- FMS (format single density)
- FME (format enhanced density)

Hoe werkt het nu eigenlijk allemaal?

Het kleine DUP kan op zich bijna niets. Het doet niets anders dan een regel input (een commando) splitsen in de volgende onderdelen:

- commando
- filename 1
- filename 2
- parameters

Is er iets verkeerd gegaan in de commandoregel, geeft het DUP een error melding. Een kleine, want hoe meer errormeldingen, hoe meer ruimte dit kost.

Klopt de commandostructuur, dan zoekt het DUP in de systeemfile op de RAMdisk naar het gegeven commando. Wordt het daar niet gevonden, zoekt hij nog op drive 1 naar dit commando. Is het commando zowel op de RAMdisk (drive 8) als op drive 1 onvindbaar, geeft het weer een error. Wordt het commando wel gevonden, wordt het geladen en ten uitvoer gebracht.

De commandostructuur:

De te laden commando's moeten ook zo klein mogelijk zijn. Daar waar combinaties mogelijk zijn van veel op elkaar lijkende

routine's moeten die combinatie ook gebruikt worden. Bij b.v. het LOC en UNL commando is er maar 1 byte anders in de hele routine. Deze twee commando's kunnen dus samen in 1 commandofile gestopt worden en tijdens de uitvoer moet dan even gekeken worden naar welke van de twee commando's gebruikt moest worden. Het ene byte op de juiste manier zetten om vervolgens dan de routine uit te voeren. Is de checkroutine van welk commando gebruikt werd groter dan de routine zelf, vervalt dit idee natuurlijk.

Hoe zit het met de commandofile?

Alle commando's worden als losse files op de DOS masterdisk geplaatst. Als deze disk wordt gestart, worden alle gemerkte commando's geladen en achter elkaar geplaatst in 1 file op de RAM-disk. Op de diskette krijgen ze allemaal de zelfde extensie (laatste drie letters van de filename).

Als de DOSdisk wordt gestart, wordt natuurlijk eerst DOS geladen. dan wordt de RAM-disk aangemaakt en wordt de copier gestart. Deze kijkt in een klein tekstbestand (uiterst belangrijk!!!) welke commando's naar de RAM-disk gekopieerd worden. Door het tekstbestand naar eigen keuze aan te passen bepaal je dus helemaal zelf welke commando's wel of niet geladen worden.

Andere bijzondere opdrachten

In het genoemde tekstbestand komen ten eerste de commando's te staan die in het geheugen geladen moeten worden. Daarnaast komen nog enkele andere mogelijkheden om ten uitvoer te brengen, zoals het kopiëren van diverse programma's van disk naar de RAM-disk, het automatisch laten starten van 1 van die programma's en het instellen van de schermkleuren. het tekstbestand zou er als volgt uit kunnen zien:

COMMAND

DIR
LOC
UNL
DEL
FMS
FME

COPY

MAC65.COM
BLIEB.COM
NOGWAT.DAT

COLOR

00
0A
80
00
00

LOAD

STARTUP.COM

Het lijkt mij in grote lijnen ongeveer wel duidelijk hoe bovenstaande file werkt...

De DUP die in de ramdisk komt te staan heeft ook een bepaalde structuur. Alle losse commando's worden geladen vanaf drive 1 als losse file, maar worden in het DUP in de RAM-disk achter elkaar geplaatst in 1 grote file. Aan het begin van elk commando komt dan eerst de drie letters van het commando en dan het programma. Het DUP-menu zal bij het aanroepen de file moeten doorzoeken naar het commando.

In het volgende magazine wil ik terugkomen op het bovenstaande verhaal en dan ook op de achterzijde het benodigde DOS, RAMdiskdriver, batch-file editor, batchfilerunner, minidup en de eerste commando's plaatsen. Het is natuurlijk heel goed mogelijk dat er nog enige haken en ogen aan mijn idee zitten, of dat enkele zaken anders of beter zouden kunnen. Ik hoor dat graag van zowel de eventuele gebruiker als van de programmeurs. Als ik dan toch een reactie krijg, laat dan gelijk even weten wat u van het idee van Erik vindt en andersom.

Tot volgende maand!

HIER HAD JOUW ARTIKEL KUNNEN STAAN!!!

Zoals je aan deze lege ruimte kunt zien, hebben we nog steeds een tekort aan artikelen van actieve lezers. Pak nu uw tekstverwerker en schrijf eens een leuk artikel.

Wat kunnen wij gebruiken?

Artikelen over programma's, handleidingen, reviews, programmeerartikelen etc. etc.

Wij zijn vooral op zoek naar programma's voor op de diskette. Alles is welkom!!!

Stuur uw artikelen op flopp (Atari of PC) of op papier en uw programma's naar:

STICHTING POKEY

POSTBUS 425

2920 AK KRIMPEN AD IJSSEL

**Doe mee met TML
en reageer!!**

XL AAN SCART

Door Fred Meijer

Bijna iedereen heeft thuis wel een videorecorder of een televisie staan met een SCART-aansluiting. Via deze aansluiting kan een RGB signaal op de TV weergegeven worden, maar meestal ook Composite Video. En dat is nu precies het signaal dat de Atari XL/XE monitoruitgang geeft. U krijgt dus beeld met monitorkwaliteit (dus veel scherper) op uw TV.

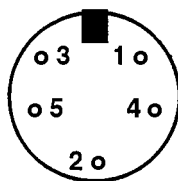
Het enige wat u hoeft te doen is twee stekers kopen en een vieraderige draad. Daarnaast moet u natuurlijk ook een beetje kunnen solderen.

De volgende pinnen moeten met elkaar verbonden worden:

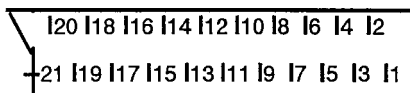
SCART	ATARI	omschrijving
2	3	audio
4	2	ground (aud.)
6	3	audio
17	2	ground (vid.)
20	4	video

Hiernaast vindt u de schema's van de stekers.

Hieronder vindt u de pinverdelingen van de Atari monitor stekker en de SCART stekker. De nummering gaat van rechts naar links. De stekers zijn afgebeeld vanaf de achterkant, de kant waaraan de draden dus gesoldeerd moeten worden.



ATARI MONITOR STEKER



SCART STEKER

Let op: het uitvoeren van dit project gebeurt op eigen risico. De schrijver en Stichting Pokey zijn niet aansprakelijk voor eventuele fouten.

Veel succes!

KLEINTJES

Nieuw! De Kleintjes. Gratis adverteren alleen voor donateurs van Stichting Pokey. Per nummer mag elke donateur maximaal drie advertenties zetten. Schrijf naar Stichting Pokey!

TE KOOP:
Diverse Atari 8-bit hardware en software, w.o. computers, drive, printer, etc. Neem contact op met ANG:

Tel. 010-4269659

TE KOOP:

2400 baud extern modem.
Merk Tornado f 25,-

Tel. 0180-517138

BLUE LIGHTNING

Deel 2

Missions

Blue Lightning moet met succes negen verschillende missies voltooien. Iedere missie heeft een ander doel en daarvoor heb je verschillende vaardigheden nodig. Je moet een missie succesvol hebben afgerond voordat je de geheime codenaam ontvangt voor je volgende missie. Je hoeft niet de code voor iedere missie in te voeren, maar schrijf de codes wel even op een stukje papier. Als je dan later een nieuw spel op het hoogste door jou behaalde niveau wilt beginnen, voer dan de code in op de plaats die is gereserveerd aan het begin van het spel.

Hieronder staat een lijst van de missies en een korte beschrijving. Let wel, je moet een missie voltooien, voordat je naar de volgende gaat.

Mission one: DOG FIGHT

De vijandige luchtmacht valt alle operaties van de geallieerden aan. Als is essentieel voor de geallieerden dat jij zoveel mogelijk vliegtuigen vernietigd als je maar kunt. Vlieg door vijandig luchtruim, vernietig vliegtuigen en raketten op je weg. Gebruik je afterburner om verre vijanden te pakken te nemen. Houd je ogen open en je vinger op de vuurknop.

Mission two: BOMBING RUN

Een reden voor het succes van de vijand is dat ze twee maal zoveel apparatuur hebben dan de geallieerden. Het is jouw taak om over vijandig gebied te vliegen en zoveel mogelijk apparatuur te vernietigen, voordat de vijand op geallieerd gebied voordringt. Vernietig tanks, schepen en andere wapens terwijl je door verschillende soorten van terrein vliegt. Nog een ding. De vijand vindt het beslist niet leuk om zulke waardevolle apparatuur te verliezen. Let op raketten. Je zult er genoeg

tegenkomen.

Mission three: CONVOYS

De vijand plaats apparatuur en troepen in positie voor een massale aanval. Je moet vijandige convoys opsporen en vernietigen terwijl ze zich door gevaarlijke met sneeuw bedekte bergen, landbouwgronden en ander terrein verplaatsen. De convoys zijn natuurlijk wel goed beschermd. Je zult snelle reflexen nodig hebben om laag genoeg te vliegen om de convoys aan te vallen en te vermijden neergeschoten te worden of te crashen.

Mission four: CANYON RUN

Een woestijn canyon is een perfecte plaats om vijandige tanks met raketten te verstoppen. Geen enkel geallieerd vliegtuig is in staat om door de smalle en slingerende canyon te vliegen en tanks te vernietigen. Geen enkel vliegtuig behalve Blue Lightning. De vlucht commandant vindt dit een zelfmoord missie, daarom verwachten ze van jou dat je Blue Lightning door de canyon vliegt. Je hebt er tijd en goede reflexen voor nodig om de raketten en bergen te ontwijken, terwijl je verscholen tanks vernietigd die zich in de diepten van het doolhof van de canyon bevinden.

Mission five: ISLANDS

De geallieerden kunnen deze verdomde oorlog niet winnen als de vijand met zijn talrijke radar-installaties iedere zet van de geallieerden kunnen zien. De vlucht commandant wil dat jij over de ketting van eilanden heenvliegt waar de vijandig radar-installaties zijn verscholen en alle radar-apparatuur vernietigd. De vijand vindt het idee van de vluchtcommandant helemaal niet zo leuk en heeft een grote hoeveelheid slagschepen, vliegtuigen en tanks gestuurd, om jou te ontmoedigen en je zoveel keer uit de lucht te kunnen schieten dat er geen stukje meer van je overblijft.

Mission six: COURIER

De vlucht-commandant wil erg belangrijke documenten afleveren op een geheime landingsbaan op vijandig gebied. Zonder deze documenten kunnen geallieerden agenten niet succesvol bij de vijand spioneren. Het probleem is slechts dat de vijand al zover is voorgedrongen dat de landingsbaan zover in het vijandig gebied ligt, dat slechts Blue Lightning het kan bereiken. Vlieg door vijandig gebied, vindt de landingsbaan en landt je vliegtuig. Stijg weer op en zoek naar andere landingsbanen.

Mission seven: TOP SECRET

Je moet nog eens diep het vijandig gebied invliegen. Dit is de dank voor het feit dat je nog leeft. Je hoogste doel is het vernietigen van verstopte geheime vijandige radar-installaties verspreid over vijandig gebied. Omdat je toch in de buurt bent, wil de vlucht-commandant ook nog dat je spoorlijnen en schepen bombardeert en vliegtuigen neerschiet. Deze missie is zo geheime, dat het hoofdkwartier van de vijand er al weken geleden achter is gekomen en zich heeft voorbereid op jouw aanval. Terwijl de vlucht-commandant vertelt dat hij alle vertrouwen in je hebt, heeft hij de telefoon al praktisch in zijn handen om je familie te waarschuwen.

Mission eight: NIGHT RUN

De vijand is op de vlucht geslagen. De geallieerden zouden wel eens de oorlog kunnen gaan winnen. Het enige wat je te doen staat is 's nachts over vijandige steden en bergen te vliegen en het restant aan vijandige radar-installaties in het hart van het vijandig gebied te vernietigen. De vijand verwacht al dat de geallieerden deze missie geplant hebben. Ieder vliegtuig dat de vijand nog heeft patrouilleert het luchtruim en is op zoek naar jou. Ze weten dat je moeilijk te zien bent en vuren willekeurig raketten af, met de hoop Blue Lightning uit de lucht te schieten. Als je terug schiet zien ze je zeker. De afloop van de oorlog hangt van jouw succes af.

Mission nine: BATTLEFIELD

De oorlog is al bijna voorbij. Geallieerde

troepen hebben de laatste vijandige kampen gevonden, maar de strijd gaat door. Ook al valt jouw vroegtijdig grijs geworden haar met bosjes tegelijk uit en hebben de psychiaters van de luchtmacht je geadviseerd stress en gevecht te vermijden, de vlucht-commandant heeft je het bevel gegeven om nog een missie te voltooien. Deze zou de oorlog helpen winnen. Je moet over het slagveld vliegen en vijandige kampen vernietigen, zonder per ongeluk vriendelijke posten aan te vallen. Gelukkig zijn de geallieerde manschappen blauw gekleurd. Helaas is de computer in Blue Lightning kleurenblind en houdt zowel geallieerde als vijandige eenheden vast. Vernietig de vijand, maar help ze niet door op geallieerden te schieten.

Strategy

Gebruik de eerste missie om gewend te raken aan de besturing van Blue Lightning. Leren vliegen en schieten met precisie is essentieel om te overleven. Vlieg enige tijd rond en tussen grondbastakels door. Je zult deze vaardigheden nodig hebben om sommige missie te voltooien. Vuur raketten af zodra de computer een doel vasthoudt. De computer zou weleens meerdere doelen ineens vast kunnen houden. In dat geval vuur zoveel raketten af als nodig mocht zijn. Dit is niet altijd het beste wat je kunt doen in sommige missies.

Verspil geen raketten aan doelen die je ook met het kanon kunt vernietigen. Als de raketten opraken zou je wel eens een belangrijk doel kunnen missen. Vuur de kanon als vijandig jets je van achteren voorbij vliegen. Probeer zoveel mogelijk vijandige vliegtuig uit de lucht te schieten voordat ze de kans krijgen jou aan te vallen.

Leer je afterburners te gebruiken om vijandige vliegtuigen in te halen of van vijandige raketten weg te vliegen. Probeer aandacht te schenken aan de aanvalspatronen van de vijandelijke jets. Leer te voorspellen waar een vijandige jet heen zal vliegen zodat je het snel uit de lucht kan schieten en je hierdoor kunt concentreren op je volgende doel.

Succes! Je zult het nodig hebben!

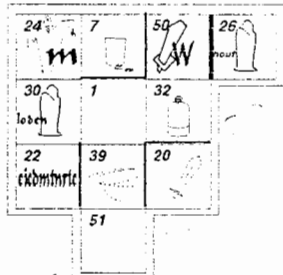
VALS SPEL

ATARI
MUSEUM.NL

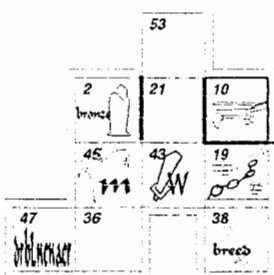
Door Pieter Kitslaar

Ditmaal publiceren we de plattegrond van het intik-spel 'Het geheim van de drie burchten' destijds uitgegeven door Kluwer Boeken.

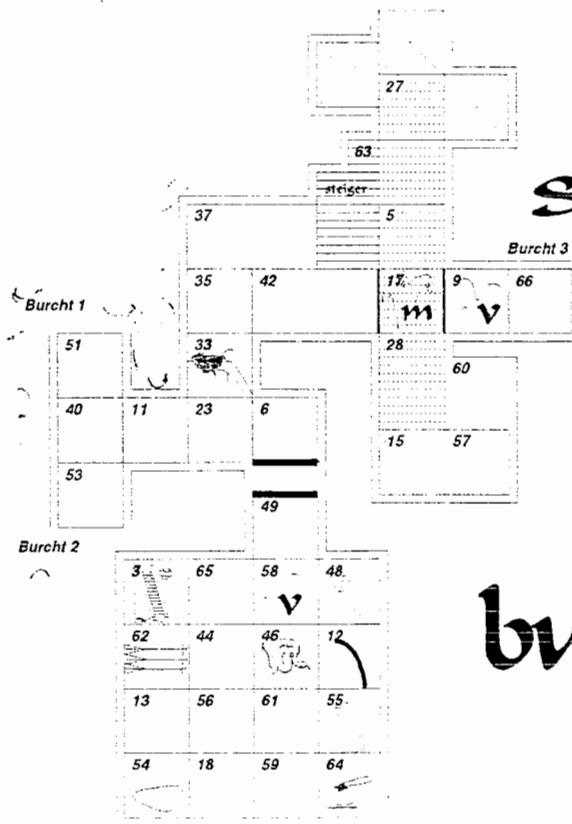
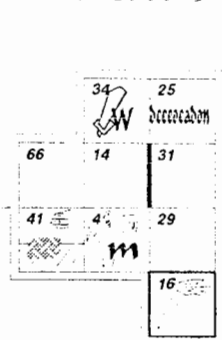
BURCHT 1



BURCHT 2



BURCHT 3

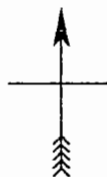


het
geheim

van
de
drie

burchten

noord



POSTORDER

CARTRIDGES

De volgende cartridges zijn nog voorradig.
Lees voor de beschrijvingen magazine 53.

<i>Caverns of Mars</i>	f 7,50
<i>Football</i>	f 7,50
<i>Loderunner</i>	f 7,50
<i>Missile Command</i>	f 7,50
<i>Moon Patrol*</i>	f 7,50
<i>Pole Position</i>	f 7,50
<i>Resque on Fractalus</i>	f 7,50
<i>Robotron 2084</i>	f 7,50

TAPES

Atari Energie *^ -Ned.-talig strategiespel. Je moet het energiebeleid van een land voeren f 2,50

Bang Bank! - Bewaak de bank van het wilde westen. Vrienden of vijanden staan voor de deur. Een snel reactievermogen is vereist! f 10,00

Humanoid - Je bestuurt de robot die als enige de Aarde nog kan redden. Alle hoop is op jou gevestigd. Laat ons niet zakken! f 10,00

HARDWARE

Atari Joystick * - De bekende joystick van Atari. Zeer precies en niet kapot te krijgen! f 7,50

Plotterpennen - Een buisje met vier zwarte pennen voor uw 1020 printer. f 7,50

Microprint - Sluit met deze kabel een PC-printer aan op de XL/XE. f 30,00

Monitorkabel - Complete z/w monitorkabel-set voor de Atari XL/XE computers. De set bestaat uit een kabel en diverse verlooppluggen. f 12,50

I/O kabel - De seriële kabel om diverse randapparatuur op de Atari aan te sluiten f 7,50

BOEKEN

Op safari door de Atari - Nederlandstalig leerboek met listings. f 7,50

Programmeren met... - Nederlandstalig Atari Basic boek voor XL/XE computers. f 7,50

Easy programming - Engelstalig leerboek met voorbeeldlistings. f 7,50

The 600XL Programbook - Engelstalig boek met tientallen intiklistings. f 7,50

The 130 Handbook - Zeer goed Engelstalig hand- en leerboek voor de XL/XE. f 7,50

*ZONG 5/6-7/8** - Voordeelpakket van oude Duitstalige tijdschriften. f 12,50

* = beperkt voorradig, ^ = verpakk. beschad.

DISKETTES

Bang Bank! - Zie cassette-beschrijving. f 12,50

Battleships - Zeeslag voor de Atari XL/XE. Speel tegen een vriend of de computer. f 12,50

Curse - Een waanzinnig grafisch adventure voor de Atari. Oorspronkelijk Pools, nu speciaal voor Pokey de Engelstalige versie. f 12,50

Eureka - Een echte hersenkraker. Probeer jouw scherm met symbolen indientiek te maken aan het voorbeeld. Maar let op: elk symbool heeft zijn eigen leeftijd. f 12,50

Johnny's Trouble - Je broertje Charly heeft jouw foto's van bekende sterren verknipt. Dat wordt puzzelen dus! f 12,50

Mines - Iedereen die een PC met Windows heeft kent dit spel als Minsweeper. Los met behulp van getallen het scherm op. f 12,50

Operation Blood lg - Beschrijving in magazine nummer 53. f 12,50

Operation Blood - Nu voor joystick. f 12,50

SHIT! - Een waanzinnig denkspel. Op PC's bekend als Puzznik. Schuif de symbolen heen en weer zodat ze elkaar aanraken. f 12,50

Soundtracker - Iedereen kent de muziek MOD-files wel van de ST, Amiga en de PC. Met behulp van dit programma kunt u die files converteren en afspelen op de 8-bit. f 12,50

Special Forces - Oftewel Operation Blood 2. Nieuwe velden en meer actie. Dit spel is enigszins eenvoudiger dan Operation Blood. f 12,50

Whoops! - Een strategisch denkspel, waarin alle symbolen tegelijk verschuiven. Probeer gelijke elkaar aan te laten raken. f 12,50

Whoops 2! - Nog meer Whoops in een verbeterde uitvoering. f 12,50

Thinx - Zeer goed uitgevoerd denkspel van The Comtech Crew. Met behulp van spiegelblokken en bommen moet je proberen symbolen te laten verdwijnen. f 12,50

Turbodos - Beschrijving in magazine 53. f 20,00

Technus - Flitsend Pools ren- en sprinspel. Fantastische graphics en geluid! f 12,50

HOE TE BESTELLEN: Schrijf de artikelen die u wenst te ontvangen op een briefje en stuur die naar Postbus 425, 2920 AK Krimpen ad IJssel. Tel bij het totaalbedrag f 10,- verzendkosten op en maak het bedrag over op girorekeningnummer 6183317 ten name van F Meijer te Krimpen ad IJssel. Na ontvangst van uw betaling worden de artikelen zo spoedig mogelijk opgestuurd.

Diskette nummer 54. Vanaf het volgende nummer zullen wij beschikken over de Public Domain CD van Bo en Ernest Schreurs en zal de kwaliteit van de software op de diskette aanzienlijk verbeteren. Dit keer moesten we echter nog een keuze maken uit onze eigen verzamelingen. Op de achterzijde vindt u dit keer het de splinternieuwe Poolse demo Out of Time van APC.

Kant A:

Hypra font

Dit is een prima utility om lettertypen en/of figuren te ontwerpen. Door middel van de joystick kunt u een letter kiezen. Met een druk op de vuurknop kunt u dan tekenen en met een druk op de ESC-toets keert u weer terug naar de kiesmogelijkheid. Door op de 'H' te drukken komt u in een helpscherm, waarin alle mogelijkheden uitgelegd worden. Helaas is vorige keer de directory van de diskette verwijderd, zodat niemand dit programma kon inladen. Daarom plaatsen we deze utility nog een keer. Nu kunt u dit programma gewoon van de diskette laden. U kunt ook het programma, genaamd "FILE.A", inladen in uw favoriete Dos (in Dos 2.5 via het commando L <RETURN> FILE.A <RETURN>).

Bottrop demo

Van Fox-1 ontvingen wij *de eerste* contributie van dit jaar voor op de diskette. Hopelijk volgen meer mensen zijn voorbeeld. Dit is een demo, dat een stuk gesampelde muziek speelt. De muziek is gehaald uit een grotere demo genaamd 'Fuck the Amiga demo'. De geluidskwaliteit is zeer goed. Na het laden drukt u op START om in het menu te komen. Met RETURN start u de muziek. Meer opties kunt u terugvinden in het menu. HOUSSEN!

ViewText

Dit is een hele handige utility waarmee u elke tekstfile van een diskette kunt lezen. Via de ? toets kunt u een helpscherm oproepen, waarin alle commando's worden uitgelegd. Met L

kunt u een tekst laden. Probeer de Engelstalige handleiding van dit programma eens te laden door na de L VTEXT.DOC in te typen. Ook de tekst van de voorgaande demo kunt u inladen door de file EXPLDEMO.TXT te laden. LET OP: Dit programma is Shareware. Als u het vaak en intensief gebruikt, dan wordt u verzocht een bedrag over te maken aan de auteur.

Turmoil

Dit is een klein oud spelletje dat zeer geschikt is voor de jeugdigen onder ons. Je bestuurt een vliegtuigje in een ondergangs pijpenstelsel. Allerlei vijandige wezens bestormen je. Schiet ze neer voordat ze jou te pakken hebben! Met de SELECT-toets kan het level gekozen worden. Door op de Vuurknop te drukken begint het spel.

Destination: Unknown

Probeer heelhuids het einde van het scherm te bereiken. Je bestuurt de man die de onbekende missie moet volbrengen. Schiet alle wezens die op je pad komen. Verspreid over de schermen vind je vraagtekens. Raak deze aan om extra energie, bonuspunten of een extra leven te krijgen. Met de SELECT-toets kan een missie worden gekozen, met de START-toets begin je het spel.

Kant B:

Out of time demo

preview-version

Dit is een waanzinnig stukje werk. De makers APC zijn nog druk bezig met deze demo. Je kunt echter nu al een voorproefje van deze mega-demo zien. Laad deze zijde met de OPTION-toets ingedrukt en druk in het menu voor optie A. Je krijgt nu automatisch de gehele demo te zijn. Ga achterover zitten en van niet van je stoel van verbazing...

ATARI
MUSEUM.NL

stichting

POKEY
DISKETTE

54

POKEY ACHTEROP



EEN OPROEP...

Schrijf ook eens een artikel voor het Pokey's Magazine. Iedereen kan schrijven, dus ook u. Wij zijn vooral op zoek naar handleidingen van serieuze programma's, reviews van diverse programma's en programmeer-artikelen..

Wij hebben een voorkeur voor teksten die aangeleverd worden op een PC diskette. U kunt de teksten in elke bekende tekstverwerker schrijven (Bijvoorbeeld Word Perfect of Word). De teksten mogen ook aangeleverd worden op elk formaat Atari-diskette.

Ook in het BBS BecoTel kunt u teksten achterlaten. U stuurt dan uw tekst als file-mail naar Fred Meijer (POKEY). Houdt er wel rekening mee, dat uw tekst dan mogelijk ook door anderen gelezen wordt.

Pak de tekstverwerker en stuur uw artikel naar:

Stichting Pokey
Postbus 425
2920 AK Krimpen ad IJssel

POKEY SHOP

Alle nummers van de eerste vier jaargangen Pokey Magazine op diskette zijn na te bestellen. Deze magazines bevatten een schat aan informatie voor beginnende en gevorderde Atari XL/XE gebruikers. Vermeld duidelijk welke nummers u wilt bestellen. Dit zijn de prijzen:

Prijs per magazine:	f 2,50
Prijs per jaargang (12 nrs.)	f 25,-
Hoezen 2e jaargang nummers 22, 23, 24 & 25	f 4,00
Demo-collectie	f 3,00
Verzendkosten	f 3,00

Enkele rest-artikelen:

Pokey hoezen 1e jaargang	f 15,-
Pokey T-shirt	f 27,-
<i>(inclusief verzendkosten)</i>	

Stuur uw bestelling naar de Stichting. U moet betalen door het bedrag over te maken op girorekening 6183317 ten name van Fred Meijer, Krimpen ad IJssel

WORDT NU DONATEUR VAN STICHTING POKEY

- JA,** ik word een jaar lang donateur van Stichting Pokey. Ik maak binnen 1 week f 37,50 over op girorekeningnummer 6183317 ten name van Fred Meijer, Krimpen a/d IJssel. Hiervoor ontvang ik 6 maal het Pokey's Magazine.
- NEE,** ik word geen donateur, maar ik wil wel opgenomen worden in het adressenbestand.

Naam : _____

Adres : _____

Pc & Plaats : _____

Handtekening : _____

Stuur deze bon in een gefrankeerde envelop naar:
Stichting Pokey
Postbus 425
2920 AK Krimpen ad IJssel