

POKEY'S

MAGAZINE



IN DIT NUMMER:

- * DIE MAGISCHE ZWARTE SCHIJF *
- TABELLEN IN MACHINETAAL *
- HANAU 1995 *
- TUBE BADDIES *
- U SCHREEF *
- TRANSDISK 2*
- TWENTS BASIC *





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	4
U schreef	5
Die magische zwarte schijf	7
Oke, oke ik ga wel... ..	15
Hoe word je arm	18
Twents Basic	19
De Bestuurders	25

BEURS

Hanau meeting	11
---------------------	----

PROGRAMMEREN

3D Mania deel 2	16
Tabellen in machinetaal	23

HANDLEIDINGEN

Transdisk 4.1 deel 2	20
Lynx: Awesome golf	27

SOFTWARE

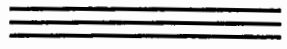
Review Tube baddies	14
Diskette	30

SERVICE

Kleintjes	5
Mini-enquete	10
Pokey Achterop	32

Deze keer wel erg te laat, maar hier is hij dan: nummer 52 van Pokey's Magazine. Lees voor meer informatie de bijgevoegde brief. Wij hebben gehoord dat er geruchten gaan dat Stichting Pokey opgehouden is met bestaan. Dit is dus NIET waar. We maken gewoon het jaar vol.

Door plaatsgebrek is de aflevering van "TML's Routines for programmers" dit keer komen te vervallen. In het volgende nummer zal dit artikel weer aanwezig zijn met een dubbele aflevering!



Welkom bij het tweede nummer van de vijfde jaargang Pokey Magazine. We hebben helaas opvallend weinig reacties ontvangen op het eerste papieren magazine. Ik had eigenlijk gehoopt enkele brieven te ontvangen met uw mening over de lay-out en natuurlijk over de artikelen. Fred is regelmatig naar de postbus gelopen, maar kwam uitsluitend terug met nieuwe aanmeldingen. Daarom is deze maand de brievenrubriek komen te vervallen.

Bij het vorige magazine heeft u een diskette ontvangen met diverse software. We hebben besloten om elke keer zo'n diskette bij het magazine te voegen. Op de A-zijde natuurlijk diverse software en voorbeeldprogramma's. Op de B-zijde van deze diskette en op de toekomstige diskettes publiceren wij commerciële games die oorspronkelijk bedoeld waren voor de verkoop. Ik heb nu besloten om een aantal van deze games te publiceren op het Pokey Magazine. We beginnen deze maand met Johnny The Ghost. De game was oorspronkelijk gemaakt door programmeurs van Marcus Rösner. Ik heb deze ruwe versie toen omgezet naar machinetaal en er stereo muziek bij gemaakt. Op het volgende magazine zal zeer waarschijnlijk een game van Mirage geplaatst worden.

Gelukkig hebben we ook nog enkele artikelen ontvangen van lezers die het nodig vonden om ook eens wat te publiceren. Ik hoop dat dit geen eenmalige aktie is en dat we de komende maanden meer artikelen te lezen krijgen naast de artikelen die geschreven zijn door mij, Fred en Erik.

Voor de denkers deze maand enkele artikelen over het programmeren, voor de programmeurs een artikel over tabellen in machine-taal, voor de spelfreaks een disk vol software en natuurlijk diverse besprekingen en verder diverse lulverhalen voor de rest van de lezers.

Ik zal u verder maar niet vervelen met mijn 'gelul in de ruimte', kortom 'veel plezier met dit magazine!'.

John Maris



U schreef



Dit keer bleef de postbus van de Stichting helemaal leeg! Klaarblijkelijk heeft niemand iets te melden of te vragen. Daarom deze keer in 'U schreef' een aantal berichten die ons via het BBS BecoTel ons bereikten.

Van Robert Verdaasdonk ontvingen we o.a. het volgende:

"Een ander Operating System.

In m'n 800XL zitten een paar andere O.S.sen ingebouwd. Op zich wel aardig maar het zou makkelijk zijn, als ik wist wat ze deden. Dat weet ik wel zo ongeveer van allemaal, behalve HIGH-CHIP. Ik weet dat het o.a. voor een Happy 1050 gebruikt kan worden om de snelheid en zo zonder veel moeite in te kunnen stellen, alleen als ik de Start toets gebruik gaat hij naar m'n schijf schrijven en ik weet niet wat hij dan wel moet schrijven? Er is vast wel iemand die dat wel weet en dan weet ik 't misschien ook.

Thnx & Grtx, Robert"

RED: De high-chip zorgt ervoor, net zoals je zelf al aangegeven hebt, dat je disk-drive in ultraspeed werkt. Wat dit O.S. precies op je diskette schrijft weet ik ook niet. Wellicht een ultraspeed loader voor gebruik onder andere O.S.-sen. Bekijk de beschreven diskette eens kritisch... Misschien zijn er lezers die meer weten van het high-chip O.S.

Verder ontvingen wij van Robert ook de volgende vraag:

"Een kopieer vraagje:

Heb ik me enige tijd een paar games aangeschaft op tape met de gedachte die 'even' over te zetten naar een schijffe.

Gewoon niet dus.

Tot nog toe is het me met alle programma's gelukt die naar disk te krijgen, maar deze zijn toch wel taai. Een van die tapes is als een turbo-tape opgenomen en kan schijnbaar niet

door Transdisk en the Freezer bijvoorbeeld. Het zou misschien een oplossing zijn als ik een kopie kon maken naar tape op gewone snelheid. Het enige programma dat ik daarvoor heb is Turbo Tape en is heel lang geleden als intik listing gepubliceerd in een Atari blad en is geschreven door Kees Beekhuis. En die kan dus niet de gehele tape inlezen, omdat die game gewoon te veel geheugen in beslag neemt. Zijn er nog meer van dat soort programma's waarmee dat geen probleem zou zijn?

(P.S. Die game is dus Humanoid)"

RED: Dit is een moeilijke vraag. Er zijn verscheidene programma's verkrijgbaar die cassettes kunnen kopiëren naar diskettes. Voorbeelden daarvan zijn: Transdisk, The Alchemist, Tape-copy, C: Emulator en C: Simulator. Vroeger, toen er nog bijna alleen maar cassettes verkrijgbaar waren, heb ik me ook beziggehouden met dat kopiëren.

De term 'Turbo-tape' die je gebruikt is een zeer verwarrende term. Er bestaan namelijk formaten. Zo heb je de tapes die iets sneller laden dan de gewone, doordat ze langere 'datapiepen' gebruiken. Daarnaast bestaan er ook 2 systemen die een normale tape inladen en deze dan wegschrijven naar een veel kortere cassettefile. Om deze kortere file te kunnen lezen heb je echter wel een stukje hardware nodig. Er bestaat een Engelse versie genaamd Rabbit en een Poolse versie genaamd Turbo 2000. Helaas zijn deze twee versies niet compatibel.

Het spel, waar het hier om gaat is Humanoid. Deze cassette bevat 2 formaten, namelijk de versie met de langere 'datapiep' en de versie in Turbo 2000 formaat. Ik ga er van uit dat je het eerste formaat bedoeld. Ik ben zelf met Transdisk aan de slag gegaan en helaas was mijn poging ook niet succesvol. Er zijn gewoon een aantal cassette-spellen die met in de handel verkrijgbare programmatuur niet over te zetten zijn. Ik ben bang dat het met andere programma's dan ook niet zal lukken, maar misschien weet een lezer het beter...

Opmerking van TML:

Veel programma's die een loader onder het Operating System zetten kunnen niet omgezet worden met diverse tape to disk converters, omdat deze ook een loader onder het OS plaatsen. Humanoid is daar een voorbeeld van. De loader van het ene programma overschrijft gewoon de loader van het andere programma. Resultaat: tijdens het laden wordt gewoon weer de cassette aangesproken in plaats van de diskdrive.

Van Bo Schreurs ontvingen wij de volgende reactie:

"Reacties: verrassend leesbaar, m.a.w. lekker makkelijk als je niet je XL online hebt (gebeurt ook wel eens bij ons).

De indeling van het blad is goed. Zo te zien overgenomen uit de meer professionele bladen. Voorwoord, u schreef, enz. Houden zo.

Ik zou ook proberen lezers meer bij het blad te betrekken. Vragen wat de gebruikers in het blad willen zien en zo. Welk programma ze graag ontwikkeld zouden zien (en wellicht met wat programmeurs laten maken (via listings in het blad met uitleg bijvoorbeeld)). Welke software/hardware problemen men heeft.

Netmail nieuws misschien. Lijkt me makkelijk om ook te vermelden dat een artikel ge-upload kan worden.

Atari plus dag stukje vond ik het leukst. So

wie so, verhalen over gebruikers (dagen) vind ik leuk.

Kritiek? Nog niet, zo'n blad moet je een kans geven, eerst kijken.

GA ZO DOOR!

Binnenkort schrijf ik ook weer wat.

Als mijn notebook weer werkt... :("

RED: Bedankt voor de reactie. Zulke reacties (positief en negatief) zouden we graag meer willen ontvangen. Je schrijft onder andere dat je graag zou willen zien dat meer lezers bij het blad betrokken worden. Wij willen niets liever! Na vijf jaar dit magazine uitgegeven te hebben, hebben we echter geleerd dat dat verschrikkelijk moeilijk is in de 8-bit wereld. Mensen lopen niet meer warm voor een prijsvraag en ook het geven van vergoedingen leidt er niet toe dat mensen bijvoorbeeld meer gaan schrijven. Het is echter niet allemaal kommer en kwel, want in dit magazine staan 2 teksten van niet-bestuursleden (waarvan 1 van jou). Hopelijk gaat dit aantal in de toekomst groeien.

Blijf het magazine lezen en blijf reageren.

Vragen, opmerkingen, suggesties, KRITIEK ???

Zet het op papier en stuur het naar ons op!

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

KLEINTJES

Nieuw! De Kleintjes. Gratis advertenteren 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

John, gefeliciteerd met je

dertig-jarig

bestaan op deze aardbol!

Erik & Fred

DIE MAGISCHE

ZWARTE SCHIJF

Door Bo Schreurs

Voor velen onder ons is de diskette waar wij regelmatig gegevens van lezen en naar opslaan slechts een magische zwarte schijf. Het werkt, maar de meesten van ons weten eigenlijk niet hoe. Dit hoeft natuurlijk ook niet, maar mocht je toch iets meer willen weten omtrent het Disk Operating System (DOS) van je Atari lees dan vooral verder!

DISK OPERATING SYSTEM

In den beginne was er de 810 drive van Atari. Deze drive kon slechts single sided diskettes aan. De DOS die gebruikt werd was DOS 2.0S. Zodra je een disk formatteert, doe je dit onder begeleiding van een DOS. DOS staat voor Disk Operating System. Na het formatteren had je op een 810 ongeveer 90 Kilobyte ter beschikking. De nieuwere drives zoals de 1050, kunnen enhanced density diskettes beschrijven. Door gebruik te maken van een nieuwere DOS versie 2.5 heb je tegenwoordig 130 Kilobyte op een disk. Nu zijn er heden ten dage meerdere DOSsen in omloop. Echter DOS 2.5 wordt wel beschouwd als de standaard. Het formatteren deelt de diskette zodanig in dat het DOS begrijpt hoe de diskette eruit "ziet". De layout van een dergelijke diskette na het formatteren is afhankelijk van de gebruikte DOS versie.

DISK LAYOUT

Figuur 1 geeft de layout weer van een diskette na een format onder DOS 2.5. Na het formatteren is de schijf ingedeeld in 1040 sectoren. Iedere sector bestaat uit 128 bytes. Totaal hebben we dus een capaciteit van 1040 * 128 / 1024 = 130 Kilobyte. Alleen kunnen

niet alle sectoren door ons beschreven worden. Onder DOS 2.0S waren er "slechts" 720 sectoren ter beschikking. Om nu compatibel te blijven met DOS 2.0S hebben de eerste 720 sectoren van DOS 2.5 dezelfde structuur.

Figuur 1

Sector	Omschrijving
1-3	Bootsectoren
4-359	Data sectoren
360	VTOC (Bitmap)
361-368	Directory
369-719	Data sectoren
720	Ongebruikt
721-1023	Data sectoren
1024	Ext. VTOC (bitmap)
1025-1040	Ongebruikt

DISK FORMATS

Er zijn verschillende disk formaten. Single Density format, Enhanced Density format, Double Density format en Quadruple Density format. Single gaat tot 90 Kb, Enhanced tot 130 Kb, Double tot 180, en Quadruple tot 360 Kb. In verhouding tot een 1.44 Mb disk die de XL tegenwoordig ook aan kan (om flopticals maar niet eens te noemen) is dat relatief weinig, maar in vergelijking tot de 90 Kb is dat mooi meegenomen. De meeste diskettes die we tegenkomen zullen toch wel de 130 Kb diskettes zijn. Dit geformatteerd op een Double Density diskette, is dus altijd een verlies van 50 Kb, maar ja een paar bytes meer of minder...

DE BOOT SECTOR

De eerste 3 sectoren zijn BOOT sectoren. Na

het aanzetten van de computer, worden deze 3 sectors als eerste geladen van diskette. Meestal staat hier een programma dat er voor zorgt dat het DOS geladen wordt, als dat niet op het schijfje voorkomt, krijgen we de bekende kreet "boot error". We kunnen hierin echter ook onze eigen boot routine in kwijt, en dan aangeven dat sector 20 t/m 40 geladen moeten worden na het aanzetten van de computer. En in 20 t/m 40 staat dan bijvoorbeeld ons eigen geschreven programma.

Figuur 2 (directory)

Byte	Omschrijving
1	Filestatus (zie figuur 3)
2-3	Filelengte in sectoren (HL)
4-5	Eerste sector vd file (HL)
6-13	File-name (8 letters)
14-16	File-extender (3 letters)

DE DIRECTORY

Van sector 169 t/m sector 176 zijn de directory sectors. Deze zijn nader weergegeven in figuur 2. Iedere file die is aangemaakt onder DOS wordt hier opgeslagen. Een file gebruikt 16 bytes in de directory. Er zijn 8 sectors van 128 bytes, dus er kunnen $8 * 128 / 16 = 64$ files in de directory worden opgeslagen. Figuur 2 geeft voor 1 file aan hoe deze wordt opgeslagen. De 1e byte geeft de status aan van de file. Een byte bestaat uit 8 bits. Ieder bit kan de waarde 0 of 1 aannemen. Hij staat uit (0) of hij staat aan (1). Je kunt zo'n bit dus zien als een soort schakelaar. De status byte bestaat dus uit 8 van dergelijke schakelaars. Een file status van hexadecimaal 00 geeft aan dat de entry nog vrij is. Zie figuur 3 voor een verklaring.

Figuur 3

Bit	Omschrijving
1	Output
2	DOS 2.0
5	Locked
6	Used (niet bij 2.5)
8	Deleted

De volgende 2 bytes geven aan hoeveel sectors deze file in gebruikt heeft. Stel byte L

is hexadecimaal 80 en byte H is hexadecimaal 01. Je moet dit omzetten naar decimale waarden, dat wordt dus 128 voor L, en 1 voor H. Het H gedeelte moet altijd vermenigvuldigd worden met 256 (daar de maximale waarde voor L, 256 bedraagt), hierdoor komen we uit op $(1 * 256) + 128 = 385$ sectors. De volgende 2 bytes geven de eerste sector van deze file aan. De 2 bytes geven eigenlijk het begin aan van de SECTOR KETTING van deze file. Stel L en H zijn hier 21 en 00, dan begint de sector ketting op sector nummer $(0 * 256) + 33 = 33$. De volgende 11 bytes zijn gereserveerd voor de gehele filenaam. De eerste 8 bytes voor de file en de laatste 3 voor de extensie van de file.

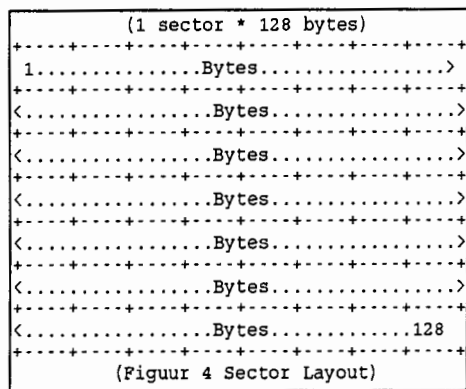
DE BITMAP

Naast de directory wordt er ook nog een bitmap van alle sectors bijgehouden. In deze bitmap wordt bijgehouden welke sector nog vrij is, en welke sector reeds in gebruik is. Onder DOS 2.0S kennen we alleen sector 360 als Bitmap sector, DOS 2.5 kent ook nog sector 1024 als Bitmap sector. Als een file een sector gebruikt die voorbij sector 720 ligt, wordt deze file gekenmerkt als een extended file, en is als zodanig herkenbaar door de "<>" rond de filenaam, bijvoorbeeld <MYFILE.COM> Bitmap sector 360 bestaat uit $128 \text{ bytes} * 8 \text{ bits} = 1024 \text{ bits}$. Hiermee zouden dus 1024 sectors bijgehouden kunnen worden. Om compatibel te kunnen blijven met DOS 2.0S worden er slechts 720 gemarkeerd. Een bit met waarde 1 geeft aan dat de sector in gebruik is, een bit met waarde 0 dat die vrij is. Bitmap sector 1024 registreert de overige $1040 - 720 = 320$ sectors.

DE FANTOOM SECTOR

Het DOS is eigenlijk een tolk tussen de drive en de computer. Toen DOS 2.0S geschreven werd, werd er een klein foutje gemaakt. Hier kwam men pas later achter. Een diskette kon toen maximaal uit 720 sectors bestaan. En in de Bitmap sector konden 720 sectors bijgehouden worden. DOS zelf gaat er echter van uit dat we beginnen met sector nummer 0.

Maar in werkelijkheid beginnen we met sector nummer 1. Dus als we in werkelijkheid op sector nummer 719 zitten denkt DOS dat we de laatste sector van de diskette bereikt hebben. Sector nummer 720 kent DOS dus niet, terwijl die er natuurlijk wel is. Sector 720 werd dus nooit gebruikt. Vandaar de naam fantoom sector. In latere versies van DOS kon dit niet meer gecorrigeerd worden, omdat er al slimme programmeurs waren die misbruik maakten van deze fout (feature). Dus als men de fout zou herstellen, zouden de reeds beschreven diskettes onder de "foute" DOS wel eens problemen kunnen opleveren. En dat wilde men ook weer niet doen. Ook in de nieuwere versie van DOS, waarbij men verder kan dan sector 720, wordt vanwege compatibiliteits redenen sector 720 nog steeds gemarkeerd als reeds bezet. Grappig niet waar?



DE SECTOR KETTING

Hoe weet DOS nu welke sectoren bij welke file horen? Hiervoor wordt gebruik gemaakt van de sector ketting. De Engelse term is SECTOR CHAIN of LINK. Figuur 4 geeft de layout weer van een gewone sector. De gehele sector is beschikbaar voor informatie van welke aard dan ook (programma, data, plaatje), op de laatste 3 bytes na. Figuur 5 geeft aan wat DOS hier voor informatie inzet. Byte 126 geeft aan hoeveel bytes er gebruikt worden in de sector. Minimaal is dat 0 en maxi-

maal is dat 125. De laatste 3 bytes worden dus niet meegeteld. Byte 127 is eigenlijk opgesplitst. De eerste 6 bits worden gebruikt om aan te geven tot welke file de sector behoort. Met 6 bits kan men maximaal de waarde 64 maken, en laten we nu maximaal 64 files kwijt kunnen in de directory. De laatste 2 bit worden samengevoegd met byte 128. Hierdoor beschikken we over 10 bits om de volgende sector te kunnen adresseren. De maximale waarde die je kunt maken met 10 bits is 1023. DOS adresseert zelf sector 1024 voor de Bitmapping. De sectoren 1025 t/m 1040 zijn dus via de sector ketting niet te adresseren, en zijn dus voor DOS niet te gebruiken. Hardware matig kan het wel, dus je kunt zelf wel misbruik maken van die sectoren. Net zoals de fantoom sector 720. Vandaar dat die sectoren dus FREE zijn. In die laatste 2 bytes geeft DOS dus aan wat de eerstvolgende sector is die hoort bij de file. Als hier nullen instaan, wil dat zeggen dat de laatste sector van de sector ketting bereikt is.

FILE CORRUPT

In de directory wordt bijgehouden wat de 1e sector is van een file, en hoeveel sectoren er ingebruik zijn bij de file. In de sector wordt bijgehouden tot welke file die behoort en wat de eerstvolgende sector van de file is. Uit de Bitmap sector kunnen we halen of een sector in gebruik of vrij is. Al deze gegevens worden ook gebruikt om te controleren of een file technisch nog wel korrekt is, dan wel beschadigd. Slimme file herstel programma's maken gebruik van deze gegevens om beschadigde files te kunnen repareren.

SECTOR EDITORS

Er zijn ook programma's waarmee men buiten DOS om, direct sectoren kan benaderen op de disk. Dit is uiteraard wel gevaarlijk, omdat dan elke controle overboord gegooid wordt. Als het experimenteren gebeurt op een kopie is er natuurlijk niets aan de hand. Zo'n sector editor kan ons wel een aardige indruk verschaffen hoe een diskette is/wordt ingedeeld.

```

(Laatste 3 bytes van een sector)
+-----126-----+-----127-----+-----128-----+
Aantal bytes6 bits | 10 bits voor de
in gebruik Filenr | volgende sector
+-----+-----+-----+
(Figuur 5 Sector Ketting)
  
```

HELAAS, HET IS NIET ANDERS

Hoe vaker je DOS gebruikt, hoe meer je het idee krijgt dat er een aantal zaken ontbreken. Of dat een aantal zaken toch wel beter hadden gekund. Als je ziet hoeveel DOSsen er wel niet in omloop zijn, hebben ook diverse personen juist datgene geprobeerd. Atari zelf bleef natuurlijk ook niet achter. Die hebben onder andere DOS 3.0 en ook DOS 4.0 uitgebracht. Die laatste heeft zelfs miljoenen gekost om te ontwikkelen. Ook werd bijvoorbeeld DOS XE uitgebracht om optimaal gebruik te kunnen maken van de nieuwe mogelijkheden van de XF551 drive. Al deze DOSsen hebben de defacto standaard DOS 2.5 echter nooit verdrongen, omdat deze niet compatibel zijn met DOS 2.5. Nou en, zul je je wellicht afvragen. Omdat er miljoenen diskettes in omloop zijn die wel door DOS 2.5 herkend zullen worden, maar niet door die nieuwere DOSsen. Helaas, het is niet anders. Dus creatie datum, tijd, filetypes, bijbehorende icons of zoiets zullen we dus (helaas?) moeten missen. Maar ach, zolang het werkt nietwaar? Hopelijk heeft dit artikel wat licht in de duisternis gebracht. Mocht je aanvullende informatie omtrent dit artikel hebben, dan wordt het op prijs gesteld als je dit met ons deelt!



MINI ENQUETE

Om een kleine indruk te krijgen van wat onze lezers precies vinden van het 'nieuwe' Pokey's Magazine op papier vinden, wordt het weer eens tijd voor een lezersenquête. Hieronder vindt u een aantal vragen die betrekking hebben op de Atari XL/XE en het Pokey's Magazine. Knip de enquête uit, schrijf hem over of kopieer hem, maar vul hem in ieder geval in. Onder de inzenders zal een software-pakket worden verloot ter waarde van f 25,-!

1- Wat vindt u van de pagina-indeling van het huidige magazine ? _____

2- Welke artikelen uit dit magazine vindt u het best ? _____

3- Welke artikelen mist u in Pokey's Magazine ? _____

4- Wat zou Stichting Pokey naast het publiceren van het magazine ook moeten doen ? _____

5- Heeft u een voorkeur voor een magazine op papier of op diskette ?

Papier

Diskette

6- Wat vindt u van de prijs van het magazine ?

Te hoog

Goed

Te laag

7- Wat zou u graag op de diskette zien ? _____

8- Eventuele op- of aanmerkingen. _____

HANAU 1995

Door John Maris

23 april 1995 vond voor de derde keer de Atari 8-bit meeting in Hanau (Duitsland) plaats. De vorige jaren werd deze meeting nog in de tweede helft van het jaar gehouden, dit jaar heeft organisator Kemal Ezcan besloten om het in april te houden. Wellicht een goede keus, omdat er een gat was gevallen, doordat de meeting van Top Magazine was komen te vervallen.

In het afgelopen jaar heb ik mij een stuk minder actief bezig gehouden met de 8-bit wereld en vond het nu dan ook niet nodig om al te veel spullen mee te nemen. Fred Meijer wilde echter ANG goed voor de dag laten komen en heeft alle spullen bij elkaar gezocht op zaterdagmiddag, terwijl ik de laatste klanten uit de winkel probeerde te werken. Nadat ik thuis kwam hebben we nog snel wat eten naar binnen gewerkt en zijn toen per auto richting Den Bosch vertrokken. Rond een uur of half negen waren we daar ter plaatse. Normaal gesproken zouden we direct door gegaan zijn (samen met Bo en Ernest Schreurs), maar we wisten niet waar de meeting zou zijn. De jongens Schreurs dus op zoek naar het ABBUC magazine, waar wel in zou staan waar de meeting zou zijn. Bo heeft ook nog even het huis op z'n kop gezet om een creditcard terug te vinden, maar moest uiteindelijk met een knip vol Duitse flappen op stap, want al wat hij vond: geen creditcard.

Tegen een uur of 1 's nachts zijn we op zoek gegaan naar een geschikte slaappleats. Het eerste hotel zag Ernest wel zitten, want hij leek in de veronderstelling die leuke Thaise dame gratis bij zijn kamerhuur in zou zitten. Toen we hem er van hebben kunnen overtuigen dat dat toch echt niet zou kunnen, zijn we door gereden naar het volgende hotel. Hier probeerde Fred nog even roet in het eten te gooien door te roepen dat een ontbijt voor 15 piek toch echt veel te duur was. Het kostte

enige moeite, maar we hebben hem wakker gekregen en ook Fred kreeg door dat een broodje van 8 mark langs de snelweg waarschijnlijk ook niet alles zou zijn. Ik sliep met Fred op 1 kamer en Bo en Ernest op de andere. Na een 'He Fred, kan niet slapen Fred' (als Ernie uit Sesamstraat) ben ik rond een uur of vier toch in slaap gesukkeld.

Om 7 uur zou de wekker weer aflopen om ons op tijd wakker te laten worden. Fred, die dacht dat ik wakker zou zijn op het moment dat ik mij flink omdraaide, kwam er om 10 over half acht achter dat hij zich een ietsje vergist had. Ik schrok wakker en ben richting Bo en Ernest gegaan om ze te wekken. Volstaan van het lekkere ontbijt (lopend buffet met heerlijk spul) zijn we uiteindelijk een half uur te laat vertrokken om de laatste 100 kilometer te overbruggen. Iets te laat aangekomen in Hanau bleek al snel dat er vrij weinig standhouders zouden zijn met ook nog eens weinig bezoekers. We hebben het standje ingericht en hebben toen een beetje rond gekeken. Een snel rondje meeting:

KE-SOFT



Organisator van de beurs en dus de beste stand pal naast de ingang. KE verkocht cart-

ridges, diskette software, PC-software en wat Atari 8-bit hardware (Speedy en sample cartridge). Zoals gewoonlijk vond het publiek de prijzen bij Kemal aan de hoge kant. Commercieel als hij is: Weinig verkopen met hoge winst is gelijk aan veel verkopen met weinig winst. Wellicht is hij 1 van weinigen die op deze manier werkt, maar is hij ook 1 van de weinigen die het al een flink aantal jaren vol weet te houden.

ABBUC/ARGS

De grootste 8-bit gebruikersgroep in Duitsland en wellicht op de hele wereld. Wolfgang Burger moest verstek laten gaan en heeft dus andere 'belangrijke' ABBUC-lui op laten dragen. Op de stand kon je zien waarmee ABBUC en ARGS (hardware ontwikkelingen) zich zoal mee bezig houden.

Powersoft



Markus Rösner is op dit moment de marktleider in Duitsland als het gaat om Atari 8-bit software. Twee jaar geleden is hij een samenwerking begonnen met ANG Software, die duidelijk zijn vruchten heeft afgeworpen. Bij deze stand kon je als verzamelaar weer allerlei leuke dingetjes op de kop tikken tegen heel redelijke prijzen. Biedt Markus een duppie voor een Boulderdash II op cassette en je zal hem mee krijgen.

Strange Invasion

Een diskmagazine van Duitse afkomst die op de 1 of andere manier maar geen poot aan de grond krijgt. Het magazine is PD, maar echt lezers trekken doet het niet. De maker komt



toch elke meeting weer trouw zijn magazine demonstrenen en eventueel wat tweede hands software verkopen. Een echte publiekstrekker is het niet, maar toch de favoriete stand van Fred.

Topmagazine

Sinds een jaar wordt dit PD magazine uitgegeven door Markus Römer (niet verwarren met Markus Rösner). Het magazine verschijnt zeer onregelmatig. Ongeveer de Pokey frequentie. Verder leveren ze Poolse software op bestelling. In Duitsland zien de dealers er schijnbaar geen brood in om te inversteren in deze markt. Jammer, want hierdoor was er veel te weinig te koop bij het vernieuwde Topmagazine.

AMC verlag



De afgelopen jaren heeft AMC verlag zich vooral gericht op hardware. Op de stand was deze keer dan ook weer van alles te zien.

Vooral veel joypads met allerlei leuke snuffjes. (joystick, paddle, mouseswitch in 1 behuizing). Op dit idee heeft de eigenaar nog zo'n 10 variaties verzonnen. Verder kon je bij deze stand de effecten beluisteren die gemaakt werden met de diverse geluidsinterfaces van AMC verlag. Phaser, flanger en stereo effecten sloegen je om je oren bij het beluisteren via de koptelefoon.

ANG Software/STACK



Ernest Schreurs van het STACK BBS

De laatste maal dat ik op een beurs sta als ANG Software. Ik heb op deze beurs namelijk alle diskette-software en covers verkocht aan Powersoft. Ook de cartridges die ik mee had, wilde hij hebben. Ik heb natuurlijk wel pas aan het eind van de middag alle zaken aan hem overgedaan, zodat de bezoekers ook nog wat leuke zaken konden kopen. De bezoekers die hoorden dat ANG Software stopte met bestaan reageerden geschrokken. Of we dan nooit meer kwamen? Ik heb ze vrij snel duidelijk kunnen maken dat ik volgend jaar lekker als bezoeker naar meetings ga.

Bij alle stands zou iets te winnen zijn. Wonder boven wonder heeft een Nederlander (Rene de Bie) onze hoofdprijs, een 1050 disk-drive met Speedy, in de wacht weten te slepen. Bij de andere stands hebben geen Nederlanders gewonnen...

Na het inpakken van de auto (wat gaat dat snel als je alles hebt verkocht) zijn we nog even de winkel van Kemal gaan bekijken. Een leuk winkeltje waar je terecht kan voor kopieer- en drukwerk. Hierna begon de lange reis terug. Tussendoor hebben we nog wat gegeten in een restaurantje. Tegen 24.00 uur waren we weer in Den Bosch. Bo en Ernest lieten hier nog even trots hun kelder zien. 40 kubieke meter gevuld met Wang computers. Mochten ze ooit nog kinderen en kleinkinderen krijgen, kunnen die in ieder geval tot in het jaar 2134 vooruit met Wang computers!

Tegen 1 uur zijn Fred en ik aangekomen in Schiedam, waar we eerst even verslag hebben gedaan aan Basje, voordat we moe maar voldaan in slaap zijn gevallen. De laatste meeting voor ANG in een rij waarvoor ik in de afgelopen 3 jaar meer dan 25000 kilometer heb af moeten leggen per auto, trein en vliegtuig. Ik wil iedere passagier van de afgelopen jaren bedanken voor de gezelligheid en natuurlijk alle medewerkers bedanken voor het vele standwerk. Met name John aan de Wiel voor de vele gereden kilometers en Fred voor de vele standuren.



He Fred, kennie slape Fred!

TUBE BADDIES

Door Fred Meijer

Na zeer lange tijd is er eindelijk weer eens een compleet nieuw spel in Engel- and uitgekomen. Het gaat hier om een spel dat, zoals vele andere spellen, jaren lang op de plank heeft gelegen. Uiteindelijk ziet dit spel door Richard Gore het daglicht.

De pijpen onder de grond zijn jarenlang verwaarloosd en zitten nu vol gaten. De twee reparateurs Bip en Bop hebben jarenlang een gemakkelijk leventje gehad. Daar komt echter nu verandering in! De inspecteur komt binnenkort langs en Bip en Bop moeten er nu voor zorgen dat de pijpen zo snel mogelijk gemaakt worden.

Doordat ze de pijpen zo verwaarloosd hebben is er een nieuwe vorm van leven onder de grond ontstaan, namelijk de 'tube baddies' (pijp-slechterikken). Gewapend met een verdoofpistool en een emmer, genaamd Barny, moeten Bip en Bop de pijpen gaan maken en de tube baddies uitroeien.

Dit is in het kort het verhaal. Het verhaal gaat er van uit dat dit spel met zijn tweeën gespeeld wordt (Bip en Bop). Dit spel is echter ook alleen te spelen. Je bent dan 1 van de reparateurs.

Op het scherm worden een aantal pijpen afgebeeld en onderaan staat een emmer. In de pijpen zitten gaten. Uit deze gaten komen de tube baddies tevoorschijn. De tube baddies kunnen in principe alleen over de pijpen lopen en terwijl ze lopen, maken ze ook nog

TUBE BADDIES

*by Ivan Mackintosh
& Richard Munns.*

Distribution by Richard Gore

Copyright (c) 1995

nieuwe gaten in de pijpen. Je moet ze nu verdoven en verzamelen in de emmer. Dit bereik je door op ze te schieten. De tube baddie is dan verdoofd en gaat horizontaal of verticaal heen en weer. Je moet de tube baddie dan door middel van schieten naar de emmer leiden. De tube baddie moet minsten twee keer beschoten zijn, wil hij in de emmer kunnen. Ook als je de tube baddie in 1 keer naar de emmer kan leiden, moet je toch tweemaal schieten. Alleen de tube baddies die in de emmer terecht komen

tellen mee. Als je alle baddies uitgeroeid hebt en alle gaten zijn gedicht, ga je door naar het volgende scherm. De schermen worden langzamaan steeds moeilijker. Verspreid over het scherm staan muren, waar je niet langskunt en stukken kauwgom en spinnewebben, waar je zeer langzaam overheen kunt gaan.

Verdeeld over het veld vind je verschillende bonussen. Deze bonussen kunnen goede en slechte gevolgen hebben. Zo zorgt een pleister ervoor dat alle gaten in 1 keer gedicht worden, een rol papier zorgt er voor dat je het level gehaald hebt (zonder bonuspunten!), maar een joystick zorgt ervoor dat de besturing in de war raakt. Als je zeer snel alle tube baddies hebt uitgeroeid en alle gaten hebt gedicht krijg je bonuspunten. Na elke twee levels worden de bonuspunten bij je score opgeteld.

Grafisch ziet het spel er zeer goed uit. De maker van dit spel (die ook o.a. The Black

OKE, OKE

IK GA WEL NAAR DE VSB!

Door de penningmeester

Lamp heeft gemaakt) heeft zeer gedetailleerde en kleurige figuren en schermen gemaakt. De besturing is prettig en ook de animatie zit goed in elkaar. Leuk detail is, dat als je het programma pauzeert (door middel van option) of de reparateur(s) of de emmer de ogen sluit.

Het geluid is ook zeer goed vertegenwoordigd. In totaal telt dit spel drie verschillende zeer ritmische melodiën. Naast de verschillende muziekjes hoor je ook nog verschillende geluidseffecten.

Het enige minpuntje aan dit spel vind ik de verpakking. Dit spel is verpakt in een plastic A4 hoes met daarin een wit A4 velletje met daarop de voorkant zoals afgebeeld bij deze review en op de achterzijde is de handleiding afgedrukt. De verpakking is welliswaar goed verzorgd, maar is naar mijn mening nogal saai. Een gekleurde dubbelgevouwen A4 (dus een A5 boekje) met een leuke grafische voorkant, of zelfs een kleine kleuren(kopie)voorkant zou veel leuker geweest zijn. Ik vind ook dat dit spel een betere verpakking verdient.

Al met al vind ik Tube baddies een heel aardig spel. Het biedt een welkome afwisseling na al die (vaak dezelfde) Poolse spelletjes. Vooral voor arcade-fans is dit spel een aanrader.

HET OORDEEL:

Graphics:	7
Geluid:	8
Speelbaarheid:	7
Waar voor je geld:	7
Gemiddeld:	7

Tube baddies is te koop bij Richard Gore voor 4.95 pond plus 2 pond verzendkosten. Voor dezelfde prijs is bij Richard Gore ook The Black Lamp verkrijgbaar.

Adres: 79 Sprotbrough road
Sprotbrough
Doncaster DN5 8BW
Engeland

Niet kort geleden kreeg ik een afschrift thuis van de VSB-bank (u weet wel: de 'Verenigde SpaarBank' bank). Wat zag ik tot mijn verbazing. Voor het eerste kwartaal van dit jaar heeft men onder het mom van beheerskosten f 50,- van de rekening gehaald. En dit zal voor elk kwartaal gebeuren. Nu zult u misschien denken, dat zijn de kosten van het betalingsverkeer, afschriftjes moeten ook verstuurd worden. Wel, een week later kreeg ik een nieuw afschriftje met daarop: Portokosten f 9,- !!!

Stel dat dit dus ieder kwartaal gebeurt. De VSB bank zal dan in totaal f 236,- af gaan boeken. Aangezien de Stichting nog maar uit zo'n kleine 50 donateurs bestaat, betekent dat een flink tekort op de begroting. Voor die f 236,- moeten we toch maar weer ruim 7 nieuwe donateurs zien te vinden. Zo helpt de VSB bank dus kleine stichtingen om zeep. Schandalig!

Wat is nu de oplossing. Heel simpel: we zeggen de rekening bij de VSB op. Uit de betalingen bleek al dat veruit het grootste gedeelte van onze donateurs over een girorekening beschikt. Daarom hebben we besloten om voor de toekomstige betalingen van donateurs aan Stichting Pokey mijn persoonlijke girorekeningnummer te gaan gebruiken. Dit heeft tot voordeel dat er geen 'zakelijke' kosten aan de rekening verbonden zijn en dat we dan elke cent kunnen besteden aan het magazine.

Het 'nieuwe' girorekeningnummer is vanaf heden: 6183317

LET WEL, als u geld overmaakt moet dat NIET meer ten name van Stichting Pokey, MAAR ten name van Fred Meijer in Krimpen ad IJssel.

3D MANIA II

Door Erik Stok

In Pokey Magazine nummer 50 (februari '95) heb ik verteld hoe je interactieve plaatjes op je atari 8-bit computer kunt maken. Deze plaatjes bestonden echter maar uit 1 laag. Deze keer zal ik vertellen hoe je meerdere niveau's kunt aanbrengen in je 3d object.

Vulpatronen

Zoals ik vorige keer heb uitgelegd, is de basis van het interactieve plaatje het vulpatroon. Het kopiëren van stroken en daarbij al dan niet een offset gebruiken is wat voor het 3d effect zorgt. De methode met de offset gaan we nu iets uitbreiden.

Lagen

We gaan er vanuit dat we al meerdere lagen kunnen maken. Dan moeten we natuurlijk van elke laag bijhouden op welke hoogte c.q. diepte die zich bevindt. We nummeren daarom de lagen en zetten in een tabel op welke hoogte ze zich bevinden.

Op het scherm kunnen we een slimme constructie bedenken om de lagen te nummeren. We laten de kleur van de laag gewoon zijn nummer zijn. Alles in kleur 1 komt dus op dezelfde hoogte, alles in kleur 2 ook, etc. Om de resolutie hoog genoeg te houden zullen we in graphics 15 gaan werken, waar we 3 kleuren (en een achtergrondkleur) tot onze beschikking hebben. Dat geeft dus 3 verschillende hoogtes.

Verschillen

We zullen nu dezelfde kopieroutine gebruiken als vorige keer, maar nu wordt er eerst gekeken om welk nummer (welke kleur) het hier gaat. De offset die wordt aan de hand hiervan bepaald.

De vorige keer zagen we dat door de offset te

verhogen een object verder naar voren gebracht kan worden. Als we nu bij kleur 2 een hogere offset nemen dan bij kleur 1 dan komt het object in kleur 2 dus hoger te liggen dan dat in kleur 1. Simpel toch?

Het programma staat op disk onder de naam "3DML.TRB".

```
10 REM MULTI-LAYER 3D PICTURE
20 REM TURBO BASIC VERSION
30 REM (C) 1995 STICHTING POKEY
40 REM PROGRAMMING: E. STOK
50 -----
60 EXEC WAARDEN
70 EXEC SCHERM
80 EXEC TEKEN
90 EXEC STROOK
100 EXEC MAAK3D
110 EXEC WACHT
120 END
130 -----
140 PROC WAARDEN
150 DIM DIEPTE(3)
160 HOOGTE=192
170 BREEDTE=160
180 STROOK=16
190 DIEPTE(0)=0
200 DIEPTE(1)=1
210 DIEPTE(2)=2
220 DIEPTE(3)=3
230 ENDPROC
240 -----
250 PROC SCHERM
260 GRAPHICS 31
270 POKE 708,4:POKE 709,8:POKE
    710,12
280 ENDPROC
290 -----
300 PROC TEKEN
310 COLOR 1
320 CIRCLE 90,96,20
```

```

330 PAINT 90,96
340 COLOR 2
350 PLOT 40,40:DRAWTO 70,40
360 DRAWTO 70,80:DRAWTO 40,80
370 DRAWTO 40,40
380 PAINT 41,79
390 COLOR 3
400 PLOT 115,110:DRAWTO 150,110
410 DRAWTO 115,160:DRAWTO 115,110
420 PAINT 116,111
430 ENDPROC
440 -----
450 PROC STROOK
460 FOR Y=0 TO HOOGTE-1
470   FOR X=0 TO STROOK-1
480     COLOR (RAND(4))
490     PLOT X,Y
500   NEXT X
510 NEXT Y
520 ENDPROC
530 -----
540 PROC MAAK3D
550 FOR Y=0 TO HOOGTE-1
560   FOR X=STROOK TO BREEDTE-1
570     LOCATE X,Y,PIXEL
580     LOCATE X-
STROOK+DIEPTE(PIXEL),Y,KOPIE
590     COLOR KOPIE
600     PLOT X,Y
610     NEXT X
620   NEXT Y
630 ENDPROC
640 -----
650 PROC WACHT
660 GET K
670 ENDPROC

```



De procedures doen het volgende:

Procedure WAARDEN doet hetzelfde als die van vorige keer. Maar let op, hier wordt ook de tabel met offsetwaarden gevuld. Voor iedere KLEUR wordt een OFFSET vastgesteld volgens DIEPTE(KLEUR)=OFFSET. Probeer de waarden voor OFFSET eens wat te variëren. Let er wel op dat het nul-niveau (DIEPTE(0)=0) zo blijft als het is.

Procedure SCHERM zet het scherm weer aan en zet de kleuren.

Procedure TEKEN tekent de cirkel, driehoek en het vierkant in de drie verschillende kleuren.

Procedure STROOK bepaalt een mooi random vulpatroon in meerdere kleuren.

Procedure MAAK3D doet weer het eigenlijke werk. Kijk welke kleur PIXEL er op locatie X,Y staat. Bepaal de OFFSET die bij de kleur van de PIXEL hoort. Pak dan een pixel uit de vorige strook, met OFFSET er bij opgeteld en zet hem op locatie X,Y neer. Klaar.

Procedure WACHT wacht weer op een toets.

Machinetaal

Om dit in machinetaal te programmeren moet je toch wel redelijk ver gevorderd zijn en dan nog neemt het veel tijd in beslag. Ik durf mezelf niet zo vergevorderd te noemen en bovendien heb ik zoveel tijd niet. Deze Turbo Basic versie gaat trouwens nog op redelijke snelheid, zodat het me voldoende lijkt om alleen de Turbo Basic versie te geven.

Veel succes bij het maken van prachtige 3D plaatjes in meerdere kleuren en meerdere lagen. Leuke dingen om eens te proberen zijn onder andere animaties in 3D (dat kan echt!), mooie ronde bollen d.m.v. sinusfuncties en verrassende briefkaarten uitprinten die je aan vrienden kunt sturen.

HOE WORD JE ARM

Door iemand die vindt dat het nooit genoeg kan zijn...

Er was eens..., er was eens...

Ja, wat was er ook al eens ?

Laten we zeggen dat er iemand was die zich een ATARI computer liet aanpraten, omdat er veel mensen in zijn kennissenkring ook zo'n een hadden en dat is toch altijd makkelijk als je eens wat moet weten of iets nodig hebt of zo. De 130XE was toen net een paar weken op de markt en die moest het dan maar worden.

Op naar de 'winkel' waar je een pasje voor nodig had om naar binnen te kunnen, want dat scheelde weer iets in de kosten. Toch nog duur genoeg met een 1010 data-recorder erbij, maar ja het moest er dan maar van komen. Naar verloop van tijd had ik een paar bandjes met games en m'n vingers blauw getikt aan basic listings. Dat laden van tape duurde zo verrekte lang, dus ging ik op zoek naar een 1050 diskdrive. Niet te vinden 2e hands, dus weer naar die winkel en er een gekocht voor meer dan 1000! gulden. Gelijk failliet dus, maar het laden ging toch een stuk sneller, nadat ik wist wat een DOS nou eigenlijk was.

Intussen was er nog maar een persoon van die kennissenkring die nog een 8-bitter bezat en dat duurde maar even en ik was nog de enige, dus de computer verdween in de kast. Een paar jaar later bouwde ik de hele zoi weer op en ging eens op zoek naar software en gebruikers. Nou, dat viel dus zwaar tegen. Ik ben toen de advertenties afgegaan en gewoon de goedkoopste erbij gekocht alleen voor de software. Intussen kwam ik in contact met de Bredasche Regionale Atari Club en bleek dat er nog een fanatiekeling hier in het dorp woonde dus daar maar eens

langs gegaan. Dat was dus de grootste fout... Gelijk besmet met de 8-Bitter ziekte en door diverse andere kontakten staan hier de schijven tot aan het plafond en de rest vol met Atari 8-bitters, waarvan er 2 130XE's helaas totaal uitgebrand zijn door een fout experimentje. Daarbij gingen dus ook 2 diskdrives en een monitor naar de maan. Ik werk nu zolang op een 800XL, die gelukkig is uitgebreid tot 256Kb, en een kale 130XE. Over de diskdrives heb ik niks te klagen, want wat verschillende Happy's en Speedy's maken het geheel wel aangenamer. En nu wordt het tijd voor wat meer geheugen dan die 256 of 320Kb, dus moeten er maar een paar Meg's ingepropt worden en dat zal dan ook wel niet lang meer duren. Een harde schijf is ook nooit weg, dus dan maar eens kijken of we dat 286PC'tje eens aan de gang kunnen krijgen, dan kan er een SIO2PC kabeltje tussen gehangen worden en wordt het geheel nog completer. Een sneller modem zou ook niet gek zijn, want ik moet zelf opdraaien voor m'n telefoon kosten. Ik kan ook wat minder naar BecoTel bellen maar dat lijkt me niet zo'n goed plan.

Tsja, eigenlijk heb je nooit genoeg. Het kan altijd weer sneller en het kan altijd weer groter. B.V. een BlackBox of het MARS8 project of een 16bits upgrade of ...

Het wordt tijd dat ik eens ga minderen met aanschaffen en experimenteren, alhoewel, eind april weer naar Hanau...

Beleefd en geschreven door:

FOX-1
14-04-1995

P.S. Zolang er BBS'sen en magazines voor ATARI binnen handbereik zijn zal ik er niet mee ophouden... (Al zijn ze nou in't Nederlands of in 't Russisch...)

TWENTS BASIC

Door Erik Stok

Op de Atari xl/xe wordt hier en daar nog wel eens iets unieks ontwikkeld. Zo was ik laatst getuige van de beta-release van Twents Basic. Dit is een Turbo Basic variant ontwikkeld door de Universiteit Twente waar de gemiddelde tukker ook nog wat begrijpt.

De speciale instructies van dit basic zien er als volgt uit:

SCHRIEF (PRINT)
LOAT (LET)
GEF OP (INPUT)
GOA NOA (GOTO)
GOA TRUG (RETURN)
ONTHOAL (SAVE)
LEES (READ)
MOAK SCHON (CLEAR)
DOO TOO (CLOSE)
DOO LIS (OPEN)
LIP VERDAN (RUN)
DAT DU'ST VERKEERD (ERROR)
DOO TUSS'NSTUK (GOSUB)
AS / DEN (IF / THEN)
en de geheel nieuwe variant op RUN:
KWW (=Kiek'n Wat Wot)

Een uniek project, al zeg ik het zelf. Maar bij de universiteit van Delft zitten ze ook niet stil. Daar hebben ze een speciaal 6502 processor project waarbij ze nieuwe instructies aan het ontwikkelen zijn voor deze processor die ook te vinden is in onze trouwe Atari xl/xe. Misschien kunen we binnenkort wel prachtige programma's maken met deze nieuwe instructies...

AAO Add Another Overflow
AIB Attack Innocent Bystander
BAC Branch to Alpha Centauri
BAD Burn Active Display
BAH Branch And Hang
BDU Branch on Dumb User
BNR Branch for No Reason
BOB Branch On Bug

BPB Buy Programmer a Beer
BPO Branch on Power Off
BSM Branch Somewhere in Memory
BTJ Branch and Turn Japanese
BUH Bug User by Hanging
CBA Compare and Branch Anyway
CGP Create Garbage Program
CLM Calculate Logical Maybe
CMD Cpu MeltDown
CML Compute Meaning of Life
DBZ Divide By Zero
DUD Do Until Dead
ECO Electrocute Computer Operator
EIM Enable Intel586 Mode
EPS Execute Program Sideways
ERM Erase Rom Memory
EVM EVacuate Memory
EWD Engage Warp Drive
FCD Format Current Disk
FCM Forget Current Memory
FFF Form Feed Forever
FPT Fire Photon Torpedoes
GES Generate Exciting Soundeffect
GRA Give Random Answer
GRE Generate Random Errormessage
GUP Give UP
HLP Display "No help available"
IAE Ignore All Errors
IAP Increment And Pray
IEF Ignore End of File
IEI Ignore Every Instruction
IGF Impress GirlFriend
IOP Interrupt and Order Pizza
LCC Launch Current Cartridge
LNB Locate Nearest Bar
LVM Load Virus in Memory
LWW Lunch While Waiting
MSO Branch Somewhere Out of memory
NTH Not tonight, Hangover!
OML Obey Murphy's Law
OTL Out To Lunch
PBI Pretend to Be an IBM
PPA Print Paper Aeroplanes
RTA ReTurn Anywhere
SFP Sink Floating Point
WHY Why wHy whY?
QDH Quote Dirty Harry

TRANSDISK deel 2

Door Fred Meijer

Vorige maand zijn we begonnen met het eerste deel van de Nederlandse handleiding voor het programma Transdisk. Nu volgt het tweede en laatste deel.

Standard autoboot tape en Non standard autoboot tape (vervolg)

De 'gaps between stages' (stilte tussen de delen) slaat op het tijdsinterval dat tussen het normale laadgedeelte en het afwijkende laadgedeelte zit. Een korte (short) stilte betekent dat er bijna of geen tijdsinterval tussen de gedeeltes zit en een lange (long) stilte betekent dat er een normale tijdsinterval tussen de gedeeltes zit, dat ongeveer gelijk is aan de lengte van de pieptoon die je aan het begin van een normale cassette hoort.

De 'gaps between records' (stilte tussen de blokken) slaat alleen op de blokken van het afwijkende laadgedeelte. Een korte stilte betekent dat er nauwelijks geen tijd tussen de blokken zit, terwijl een lange stilte betekent dat de blokken gescheiden worden door een piep die soms wel enkele seconden kan duren.

De laatste parameter is het aantal 'speed bytes'. Transdisk gebruikt de speed bytes om de snelheid (baud rate) van de binnenkomst van de data te berekenen. Twee speed bytes is meestal genoeg, maar het aantal is te verhogen tot maximaal acht. Dit kan nodig zijn voor cassettes met hele lange blokken. Transdisk heeft dan meer speed bytes nodig om een betrouwbare berekening te kunnen maken. Je kan ook nul speed bytes gebruiken. Transdisk gebruikt dan de snelheid die berekend werd voordat het afwijkende laadgedeelte begon. Dit is ook vaak nodig bij cassettes met erg lange blokken. Vaak is het helemaal

niet nodig om de parameters aan te passen. De volgende spellen zijn bijvoorbeeld succesvol overgezet zonder dat de parameters aangepast werden:

Canyon climber
Encounter
Mercenary

Nadat er gekozen is voor standard of non-standard autoboot tape read, word je verzocht de tape in de recorder te stoppen. De data wordt nu in de geheugen geladen. Aan het einde van de non-standard tape read kan het voorkomen dat Transdisk het einde niet herkent. Dit is normaal en na enige tijd wachten, zal Transdisk de recorder stoppen en verschijnt de volgende mededeling op het scherm:

Complete. Press SPACE to continue.

Druk dan op de spatiebalk. Je komt dan terug in het hoofdmenu, alwaar je de data kunt save op een diskette met de optie (W)rite new disk file.

Write new diskfile

Deze optie wordt gebruikt om de data die ingelesen is met de opties (S) en (N) weg te schrijven naar een diskette. Als er geen cassette is ingelesen, verschijnt de volgende foutmelding:

No file currently in memory!

Is er wel een cassette ingelesen, dan verschijnt het volgende:

Enter disk filename ?

Dan moet de naam van de cassette ingevoerd worden met behulp van het toetsenbord.

Transdisk gebruikt de standaard Atari "DOS" programmanamen (filenames). Er moet dus een naam ingevoerd worden van maximaal acht karakters gevolgd door een extensie van maximaal drie karakters. Als je onbekend bent met de programmanamen van DOS, lees dan de DOS-handleiding door.

Als je in het bezit bent van twee diskdrives, kun je de data ook wegschrijven op de tweede drive door voor de programmaam D2: te zetten.

Nu het belangrijke: als je autoboot tapes inleest die geladen moeten worden met de START en OPTION toets (of alleen de START toets) dan *moet* de extensie van de programmaam .OBJ zijn. De tapes die normaal geladen worden met het commando CLOAD *moeten* de extensie .BOB krijgen. De programma's zonder de juiste extensie zullen niet afgedrukt worden in het menu of zullen niet correct laden.

Voorbeeld: Stel je hebt een gokkast-spel ingeladen die je de naam JACKPOT wilt geven. Stel dat de cassette een autoboot cassette is (dus START en OPTION). Je moet dan het spel de extensie .OBJ geven. De complete programmaam is dan:

JACKPOT.OBJ

Natuurlijk moet je na het invoeren van de naam op RETURN drukken. Nogmaals, zorg er voor dat er een diskette in de drive zit, die aangemaakt is met Transdisk (Initialise disk) anders krijg je de volgende foutmelding:

Not an X series menu disk !

Het programma wordt weggeschreven naar de diskette. Je kunt de optie (W)rite disk file zo vaak gebruiken als je maar wilt. Je kan dus 1 cassette meerdere malen wegschrijven. De optie (W)rite disk file kan ook gebruikt worden als er een fout tijdens het laden optreedt. Sommige cassettes hebben nogal wat troep aan het einde staan om foutmeldingen te forceren. Transdisk schrijft dan alle data

weg, die is ingelezen voordat de fout ontstond.

Om de echte fouten van de geforceerde te onderscheiden is het een handig idee om de cassette normaal te laden (dus te spelen) en na het laden het nummer van de counter noteren. Laadt daarna het spel in met Transdisk en vergelijk de nummers. Als de nummers overeenkomen dan is het een geforceerde fout.

Het inladen van een cassette in Transdisk is altijd te onderbreken door op BREAK te drukken.

Append to disk file

Als je meer bekend bent met de mogelijkheden van Transdisk, zul je deze optie zeker weten gebruiken. De Append (= toevoegen) functie is toegevoegd, omdat er een aantal cassettes bestaan die bijvoorbeeld levels naladen. Deze extra levels staan los van het hoofdprogramma en worden tijdens het spelen nageladen. De enige manier om deze levels te kunnen gebruiken in je diskversies is ze toe te voegen met Append aan het hoofdprogramma.

Deze optie kan ook heel handig zijn voor gebruikers van een standaard 800 XL of een 65 XE (dus 64k machines). Deze computers kunnen bij langere cassettes vaak niet de cassette in 1 keer inladen omdat ze te weinig geheugen hebben (dit is geen probleem voor 130 XE of uitgebreide 800 XL gebruikers, omdat het extra geheugen door Transdisk vanzelf gebruikt wordt). Als dit probleem zich voordoet is het dus mogelijk de cassette in verschillende stukken in te laden en ze daarna bijelkaar te voegen.

Nu volgt een voorbeeld om het allemaal wat duidelijker te maken:

Stel voor dat je op een 800 XL het spel Ninja van Mastertronic wilt inlezen. Dit spel bestaat uit drie laaddelen. Als je deze cassette inlaadt met standard autoboot tape read met

drie laaddelen, krijg je uiteindelijk de volgende foutmelding:

Insufficient memory !
(te weinig geheugen!)

De manier om dit spel wel te kunnen overzetten (met een 800 XL!) is de volgende:
Lees de eerste twee delen in met standard autoboot tape read en schrijf (Write) het naar disk. Laat de cassette staan zoals hij gestopt is en kies dan voor autoboot tape read met 1 laaddeel. Het derde deel wordt dan probleemloos ingelezen. Daarna schrijf je ook dat derde deel weg met de Append functie. Je krijgt dan de vraag:

Enter filename ?

Stel dat we de eerste keer (met Write) hebben gekozen voor de naam NINJA.OBJ. Typ dan bij de Append functie dezelfde naam in. Je krijgt dan de mededeling NOT A NEW ONE (geen nieuwe naam) en het laatste deel wordt dan toegevoegd aan de diskette. Het programma staat nu in zijn geheel op de diskette en kan probleemloos van disk geladen worden. Je kan zovaak de Append functie gebruiken als je maar wilt. Je zou bijvoorbeeld elk van de drie delen apart in kunnen laden en wegschrijven met Append.

Delete disk file

Vroeg of laat zullen er programma's op de diskette staan die je niet meer wilt bewaren. Om ze te verwijderen van de diskette moet je optie D kiezen uit het hoofdmenu. De volgende mededeling verschijnt dan op het beeldscherm:

Enter filename ?

Typ dan de naam in van het programma dat je wilt verwijderen. De optie 1 Index of drive 1 files kan handig zijn als je de correcte naam niet meer weet. Voordat je op RETURN drukt, moet je er van overtuigd zijn dat je het programma wilt verwijderen. Het is namelijk met Transdisk niet mogelijk een verwijderd

programma terug te halen.

Het laden van de diskversie

Om de uiteindelijk gemaakte diskette met de programma's te laden, moet de volgende procedure gevolgd worden:

- 1- Verwijder alle cartridges uit de computer en wees er zeker van dat de computer uit staat;
- 2- Zet de disk-drive aan en stop de diskette erin;
- 3- Wacht totdat het ' bezig ' lampje uitgaat en zet dan de computer aan *;
- 4- Het menuprogramma zal automatisch laden en de programma's weergeven in het menu;
- 5- Laad en start een programma door de letter in te typen die voor de naam staat.

* Als Basic niet gebruikt wordt door een programma (dus een START en OPTION cassette), zet dan de computer aan, terwijl je de OPTION toets ingedrukt houdt. Veel programma's zullen niet laden als Basic nog aan staat. Als je .BOB-programma's laadt, zorg dan dat Basic wel aanstaat!

Dit is het einde van de handleiding voor Transdisk. Mochten er nog vragen zijn dan kunt u altijd een briefje sturen naar de Stichting.



TABELLEN

Door Erik Stok

Ik ben wat huiverig om in de voetsporen te treden van Jack de Bruin en de cursus machinetaal voort te zetten omdat Jack eenvoudigweg meer van machinetaal afweet dan ik. Toch wil ik graag proberen om de cursus een aardige wending te geven en dus in plaats van al het theoretische gedoe afstappen en eindelijk eens concreet programma's gaan maken die wat doen.

Ik ga hierbij uit van een zekere voorkennis. Deze voorkennis is de hele cursus van Jack, zoals gepubliceerd op de Pokey magazines van voorgaande jaren.

Deze 'les' wilde ik tabellen bespreken. Op zich is dit toch wat theoretisch, want met het begrip tabellen kun je erg veel kanten op. Omdat het aanmaken van tabellen in machinetaal echter een must is voor de programma's die ik wil gaan maken wil ik het toch even kort behandelen.

In machinetaal zijn de meeste dingen niet meer zo eenvoudig als in een taal als Turbo Basic. Even een pixel op het scherm zetten is er niet meer bij, daar zijn nogal wat handelingen voor nodig. Vaak is de tijdsfactor een probleem (als men bijvoorbeeld een interrupt programmeert) maar ook de complexiteit van het programma kan een probleem worden als alle functies in machinetaal worden aangeroepen. Hier komen tabellen om de hoek kijken.

Als voorbeeld wilde ik een programma gaan maken dat een player over het scherm beweegt in een sinusbeweging. Op zich weinig bijzonders aan. Maar ik wil dit in een interrupt doen, zodat de player blijft bewegen ter-

wijl ik andere dingen met de computer aan het doen ben. Ik heb gekozen om het in een VBI te laten lopen.

Ik zou nu in elke aanroep van de interrupt een nieuwe positie kunnen bepalen van de player aan de hand van een sinusfunctie en de player kunnen plaatsen. de sinusfunctie duurt in machinetaal echter vrij lang en in een interrupt moet je alle tijd sparen die je kunt. Bovendien is het berekenen van een sinus in machinetaal mij veel teveel gedoe (allemaal ge-neuzel met floating point getallen enzo, nee, da's nix voor mij).

In Turbo Basic kan ik echter heel gemakkelijk een sinus berekenen. Wat ik ga doen is vooraf alle posities berekenen met behulp van de sinusfuncties in Turbo Basic en daarna ga ik die vanuit de interrupt gebruiken. Met andere woorden: ik maak een tabel met posities aan.

Het programma om de player te bewegen zou er zo uit kunnen zien:

```
.OPT NO LIST
*= $0600
;0 ERAF, WANT AANROEP VANUIT
BASIC
PLA
;ZET TELLER OP 0
LDA #$00
STA TELLER
;INITIALISEER PLAYER
LDA #$7E
STA $022F
LDA #$01
STA $026F
LDA #$00
STA $D008
```

```

LDA #$FF
STA $D00D
LDA #$0A
STA 704
LDA #$01
STA $D01D
;INITIALISEER VBI
LDA #$07
LDX # >VBI
LDY # <VBI
JSR $E45C
RTS

VBI
;VERHOOG TELLER
INC TELLER
;X WORDT TELLER (INDEX IN TABEL)
LDX TELLER
;PAK ELEMENT NR X UIT TABEL
LDA $7000,X
;ZET POSITIE VAN PLAYER
STA $D000
;EINDE VBI
JMP $E462
TELLER
.BYTE 0

40 GRAPHICS 24
50 COLOR 1
60 REM SINUSBENODIGDHEDEN
70 PI=3.1415927:ERBIJ=2*PI/256
80 REM T IS TELLER VOOR SINUS
90 T=0
100 REM INDEX OM TABEL TE VULLEN
110 FOR X=0 TO 255
120 REM BEREKEN SINUS
130 Y=SIN(T)
140 REM ZET IN TABEL
150 POKE $7000+X,128+Y*50
160 REM ZET OP SCHERM
170 PLOT 160+Y*60,96+Y*60
180 REM VOLGENDE SINUSWAARDE
190 T=T+ERBIJ
200 REM VOLGENDE POSITIE IN
TABEL
210 NEXT X
220 REM WACHT OP TOETS
230 GET K
240 REM START ROUTINE
250 Q=USR($0600)
260 REM WACHT OP TOETS
270 GET K
280 END

```

Let op dat ik hier dus een tabel gebruik van precies 256 waarden. Als teller 255 is en ik verhoog hem nog een keer dan wordt hij weer 0 (overflow) en dan begin ik weer aan het begin van de tabel.

Ik schrijf nu een programma dat eerst de sinusposities berekent en in de tabel zet. Merk op dat ik de sinus netjes aan laat sluiten door precies 255 waarden van de sinus tussen 0 en 2 pi te bepalen.

```

10 REM LAAD MACHINECODE
20 BLOAD "D:TABEL.COM"
30 REM ZET GRAPHICS MODE

```

De functie van het tekenen van de cirkel is dat je kunt zien hoe de player zich zal gaan bewegen. Verander het programma maar eens (bedenk een wiskundige functie die hier gebruikt kan worden bijvoorbeeld) en kijk wat er gebeurt.

Dit was een aardig voorbeeld van hoe tabellen gebruikt kunnen worden. Ik hoop dat alles duidelijk is. Volgende keer ga ik behandelen hoe we pixels over het scherm kunnen laten vliegen door slim gebruik te maken van tabellen.

Tot dan!



Nieuw in de Pokey Shop



Pokey Hoezen tweede jaargang nummers 22, 23, 24 en 25. Wij hebben de ontbrekende hoezen van de tweede jaargang Pokey's Magazine gemaakt. Maak nu uw collectie compleet! Speciale *introductieprijs* (inclusief verzendkosten) f 5,00

Pokey Democollectie. Een verzameling van gouwe ouwe demo's. Deze set bestaat uit de Expo demo 1 & 2 en de Unity demo. *Introductieprijs* (incl verzendkosten) f 6,00

Jack de Bruijn "Penningmeester"

Door John Maris

Om de tweede aflevering over de bestuurders te kunnen schrijven, heb ik Jack de Bruijn een bezoekje gebracht. Door tijdgebrek was ik al vrij lang niet bij hem bezoek geweest. Onder het genot van een glas druivensap en een paar snickers kreeg het volgende verhaal zijn vorm.

Hoe het begon.

In 1988 is Jack begonnen met zijn computer-hobby. In de jaren 1986 t/m 1988 werden door diverse warenhuizen zeer goedkope computertjes aangeboden. Jack vond de Atari 800 XL wel een aardige keus omdat die redelijk goedkoop was. Bij het machien kocht hij tevens een datarecorder en twee spelletjes. Bij de computers werd een handleiding van de computer en een korte handleiding 'Atari-basic' meegeleverd. Na het intikken van de voorbeeldprogramma's merkte Jack dat het erg leuk was om 'iets' in het machine te tikken, om het misschien vervolgens het programma uit te laten voeren. Dat riep om meer experimenten.

Van onbekende computeraar was Jack een programmeur geworden. Hij kocht Flippo's wondergids om in Ataribasic te programmeren. Zoals elke echte programmeur gedaan heeft, bleef Jack om zich heen kijken, op zoek naar meer programmeertalen. Zo liep hij na enige tijd tegen 'Forth' op. Een taal waarin b.v. de PM graphics op vrij eenvoudige manier te programmeren zijn. Hierna kocht hij een Assembler Editor om in machinetaal te programmeren. Na enige tijd dacht Jack dat hij het wel gezien had op z'n Atari en hij kocht een PC.

Vernieuwde kenningsmaking

Enkele maanden later stuitte hij op een advertentie waarin goedkope diskdrives werden

aangeboden (ik was degene die de advertentie geplaatst had). De 800 XL die eigenlijk van zijn zoon was geworden kreeg weer een plaatsje op het computerburo, omdat al snel bleek dat je met een diskdrive bij je computer plotseling veel meer software tot je beschikking had dan met een cassetterecorder. Jack ging programmeren met de MAC65 en besloot zijn kennis over te dragen aan de lezers van het Pokey Magazine. De cursus Coderunner was een feit.

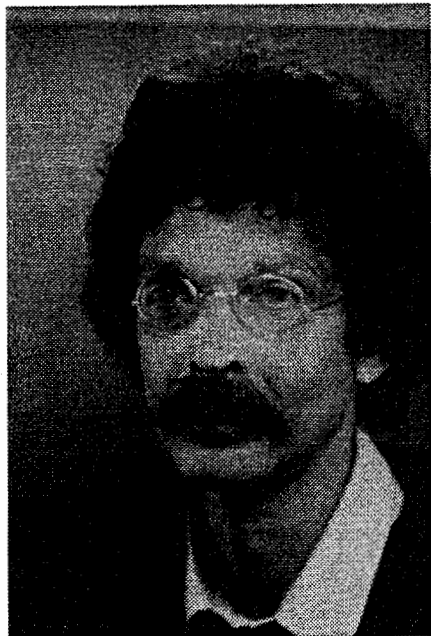
Bestuurslid.

Het bestuur van Pokey dacht in Jack iemand gevonden te hebben die van betekenis zou kunnen zijn voor de stichting. Al vrij snel (tussen de eerste twee nummers in) werd Jack penningmeester van het bestuur. Verder werd Jack ook steeds actiever in het schrijven van artikelen, het chauffeurs naar computerbeurzen, het schrijven van zijn beroemde verslagen en bij het organiseren van een eigen Pokey meeting. Ook was hij verantwoordelijk voor het intro met de 'giro 555' boodschap. Dit kostte ons toen bijna donateurs omdat men vond dat zulke 'onzin' niet thuis hoorde op een computermagazine. Wij als bestuur vonden het echter een goed initiatief. Als je nu b.v. op het diskje kijkt van PC-active (1 van de grootste PC bladen in Nederland) vind je daar brieven op van Amnesty International. Pokey bleek haar tijd vooruit door toen al te vinden dat de computer (ook de Atari) een communicatiemiddel was waar dit soort zaken wel in thuis hoorden.

Terug naar de hobby.

Na het opheffen van het toenmalige bestuur is Jack minder gaan doen met de Atari. Dat wil zeggen zonder enige verplichting. Evenals bij mij was de hobby 'Atari' in de verdrinking gekomen door de verplichtingen die het

magazine met zich mee bracht. In de periode na Stichting Pokey heeft Jack zich o.a. bezig gehouden met het schrijven software voor het 850 interface, heeft nog een menuprogramma gemaakt voor het ANG Pokey Magazine en is lekker aan het prutsen geslagen voor zichzelf. Na enige tijd verplaatste de hobby zich weer van de Atari naar een PC.



Ook op de PC houdt Jack zich nog vooral bezig met het programmeren. Na een ruime tijd hobbïen op de PC is het nu toch tijd geworden voor het meer professionele werk. Op dit moment werkt Jack aan een programma dat omschreven wordt als 'studieondersteunende software voor een opleidingsinstituut voor communicatietechnieken'. Ook in de toekomst verwacht Jack nog lange tijd zowel hobbymatig als professioneel bezig te zijn op

de computers.

Terugblik.

Als Jack terugkijkt naar zijn ervaringen op de Atari komt hij tot de conclusie dat het zinvol is geweest met de Atari te beginnen. Al was de machine door zijn grafische mogelijkheden wat beperkt, toch bleek het een geniale machine te zijn. Op z'n PC mist hij nog regelmatig b.v. het videogeheugen dat op elke willekeurige plaats mag beginnen, display-lists, VBI's, de Pokeychip en andere aardige mogelijkheden. Nog steeds kan hij zich verbazen over het feit wat die Atarianen kunnen doen met 64 kilobyte geheugen en een 1.7 Mhz processor. Hij betrapt zich nog vrij regelmatig op programmeertechnieken van de 6502 die hij ook nog altijd gebruikt op de 486 machines. Dit heeft echte soms vreemde bijwerkingen. Enige tijd geleden bleek hij namelijk een virus op zijn computer te hebben. Dit bleek echter niets anders te zijn dan het eerder genoemde commerciële pakket. De virus-scanner vond zijn manier van programmeren zo verdacht dat het dacht te maken te hebben met een virus! Wellicht dat u na een overstap op de PC ooit nog een product van Jack tegenkomt...

Doe mee met Pokey!

**Schrijf een artikel
Maak een programma
Geef reacties op het
magazine**

**Stuur voor publicatie
geschikte programma's**

**Maak medegebruikers
donateur**

Lees het magazine!

LYNX

ATARI
MUSEUM.NL

A WESOME GOLF

De verdedigende kampioen staat klaar om te beginnen, waarmee een begin komt aan het Lynx Open Awesome Golf Tournament. Achttien te golven holes op z'n best. Onze harige vriend Chipper zal jouw aankondiger zijn.

Getting started Stop de Awesome Golf game-card in de Lynx. Als er meer dan een speler meedoet, moet ieder de game-card erin doen. Verbindt de machines dan via de ComLynx kabel en zet ze aan. Het titelscherm verschijnt en vertoont het aantal spelers. Een van de spelers wordt aangewezen als leider. De leider moet de course kiezen en andere beslissingen over het spel maken. De stem van Chipper is uit te schakelen door op de OPTION 2 toets te drukken. Druk op de A of B toets om het course keuze scherm te laten vertonen. Om een course in de V.S., in het U.K. of in Japan te kiezen, verplaats dan het handje naar de vlag behorende aan de course en druk op de A toets. Een kaart van de course wordt vertoont, die het clubhuis, de driving range en de ligging van iedere hole laat zien. Voordat je met het spel begint moet je naar het clubhuis gaan en een keuze maken tussen bepaalde spel opties. Druk op de A toets.

Options Het scherm laat je de volgende opties veranderen. Om een keuze te maken, verplaats het handje naar de box en druk op A.

NAME: Druk de Joypad naar boven of naar beneden om de eerste letter van je naam te kiezen en druk op de A toets. Herhaal dit totdat je naam correct is, kies dan het 'vink'-teken en druk op de A toets. Als je een fout maakt, druk dan op de B toets.

HANDICAP: Druk de Joypad naar boven of naar beneden om het handicap te veranderen. Als je het goede handicap gekozen hebt, druk op de A toets. Zie Scoring voor meer details.

PLAYER TYPE: Kies het geslacht, de kleur

en de kleding van de speler. Het scherm zal veranderen terwijl je de keuzes afloopt.

GAME TYPE: Kies uit Medal, Practice of Driving.

HOLES: Kies uit 9 of 18 holes.

WIND: Selecteer None, Breeze of Strong.

Als je tevreden bent, druk dan op de A toets om het spel te beginnen. Als je tegen iemand anders speelt, dan zal je hun opties ook zien.

De kaart van de course verschijnt weer. Als je een Practice spel hebt geselecteerd, dan kun je uit een willekeurig hole kiezen. Als je een Driving spel gekozen, dan wordt de driving range (D) voor jou gekozen. Als je een Medal spel hebt gekozen, dan wordt het eerste hole gekozen. Druk op de A toets om verder te gaan.

Een bord verschijnt, die de naam, de lengte en de par van het hole laat zien. Na het lezen van het bord, druk op de A toets.

Een kaart van het hole verschijnt. Gebruik de Joypad om rond te kijken. Om te zoom'en, druk op de B toets en druk de Joypad naar boven of naar beneden. Vervolgens, geef richting aan je shot. Druk de B toets in en hou hem vast en beweeg de Joypad naar rechts of naar links om het kruisje in de goede richting te doen bewegen. Druk op de A toets.

Als je een handicap hebt, druk op de OPTION 2 toets en Chipper zal de richting instellen voor je shot. (Je kunt dit slechts een paar keer per spel doen.)

Clubs and distance Nu kun je je club uitzoeken. Iedere club is anders. De woods zijn ideaal voor de fairway, waarbij de 1-wood (driver) het beste is voor lange slagen. De irons worden gebruikt om de bal van de rough te slaan of voor korte slagen. Omdat de irons hoger slaan, zij ze beter geschikt om over bosjes of andere gevaren heen te slaan. Met de pitching wedge (PW) zal de bal vaak dood

vallen als hij de grond raakt. De sand wedge (SW) geeft een grotere stijging en is ontworpen om ballen uit diepe bunkers te slaan. De volgende lijst laat de afstand voor iedere club zien onder ideale omstandigheden :

Club	Yards	Uses	Club	Yards	Uses
1I	225	Fairway	1W	260	Tee
3I	200	Fairway	3W	235	Fairway
4I	190	Fairway	4W	225	Fairway
5I	180	Fairway	SW	100	Bunker
6I	170	Rough			
7I	155	Rough	P		Putting
8I	145	Rough			
9I	130	Rough			
PW120		High loft	Backspin		

Wijs naar je keuze en druk op de A toets. Als je een fout maakt, druk dan op de B toets. Als je een handicap hebt, druk dan op de OPTION 2 toets en Chipper zal de goede club voor je uitzoeken. (Je kunt dit slechts een paar keer per spel doen.)

Playing your shots Gebruik de krachtmeter aan de rechterkant van het scherm om de kracht van je shot te besturen. Om aan een swing te beginnen, druk op de A toets. De krachtmeter begint te bewegen. Als het streepje de gewenste kracht bereikt druk dan nogmaals op de A toets (of je zult de bal geheel missen). De krachtmeter verplaatst zich nu in de tegengestelde richting. Druk voor de derde keer op de A toets als het streepje zich over de ikonen bevindt boven de krachtmeter. Voor een rechte shot, druk dan op de A toets als het streepje zich in het midden van de golfbal bevindt. Alles daarbeneden zal de bal een klap naar links geven, en daarboven naar rechts. De hoeveelheid afwijking hangt af van de afstand tot aan het midden. Als je op de A toets drukt terwijl het streepje zich boven het vraagteken bevindt, zal je een willekeurige shot uitvoeren. Als je de A toets helemaal niet meer indrukt zal je de bal missen en een penalty slag krijgen. Chipper laat je horen hoe goed je de hole hebt gedaan (vooral als je een Awesome golfer bent!) De speler die het vorige hole heeft gewonnen krijgt de eerste shot. In andere ge-

vallen begint de leider eerst. Wiens bal na het begin het verst van het hole vandaan ligt krijgt de eerstvolgende shot. Let erop dat vrouwlijke speler iets verderop beginnen dan hun mannelijke kollega's. In alle andere aspecten van het spel worden ze echter hetzelfde behandeld als de mannen. (De afstanden die op de borden staatgeldt voor mannen.)

Om te putten op de green, gebruik het kruisje om de richting van je shot aan te geven. De zwarte lijn naast de bal laat de richting van de helling zien. Vergeet niet rekening te houden met de helling bij het richten en bij het bepalen van de kracht. Als je klaar bent voor het putten, druk op de A toets. De krachtmeter beweegt. Druk nogmaals op de A toets als het streepje de gewenste kracht aangeeft. Een derde keer drukken is bij het putten niet nodig.

Scoring Om tijdens het spel de scores te zien, druk op de OPTION 1 toets. Gebruik de Joy-pad om door je scorekaart heen te lopen. Scores onder de par worden rood aangegeven. Scores boven de par worden groen aangegeven. Par score zijn zwart. (In een spel met meerdere spelers kan slechts de speler die aan zet is de scorekaart oproepen.)

Het spel eindigt als alle spelers het laatste hole hebben afgemaakt. De speler met de laagste score wint. De score is jouw totaal aantal slagen minus je handicap. Als je de course bijvoorbeeld beëindigd met zeven punten boven de par, en je handicap is vijf, dan is je score twee boven par. Het handicap systeem geeft spelers van verschillende niveaus dus de mogelijkheid om gelijkwaardig tegen elkaar te spelen.

Strategy Leer iedere course. Als je de course kent, weet je hoe je gevaren uit de weg kan gaan. Gebruik het practice spel om te leren moeilijke holes te spelen. Leer afstand en helling in te schatten bij het putten. Putten moet geleerd zijn. Weet welke clubs je in verschillende situaties moet gebruiken. Je zou bijv. geen wood club nodig hebben om een kort shotje naar de green te maken.



a.n.g Computer Systems

De Complete Computerspecialist



VAKANTIE VOORDEEL

HARDDISKEN

540 mb.....f 370,-
 850 mb.....f 490,-
 1275 mb.....f 695,-

Computertafel

Metalen frame, met houten platen. Plaats voor de computer, monitor, toetsenbord en printer.

SUPERHANDIG **f 110,-**

Doublespeed CD-ROM

Maaakt van uw computer samen met een geluidskaart een compleet multimediasysteem!

EENMALIGE
AANBIEDING!

f 240,-

Personal Organizer

Organiser, agenda, rekenmachine, telefoonboek, afspraak alarm, etc.

In luxe lederen
opbergmap:

f 135,-

16 bits Stereo Audiokaart

Muziek bij games, films, en allerlei andere toepassingen. Soundblaster Pro compatible!

NERGENS
GOEDKOPER

f 145,-

'Neem mee' artikelen

Genius Easymouse **f 20,-**
 Rode Muismat **f 5,-**
 Genius gamepad **f 25,-**
 Genius joystick **f 25,-**

COMPLETE COMPUTERSYSTEMEN

Zowel tweedehands als nieuw. Nieuwe systemen worden op maat gemaakt tegen zeer scherpe prijzen! Kom eens langs....

SYSTEMEN *vanaf:*

f 700,-

CD ROM SOFTWARE

ANG is distributeur geworden van 1 van de grootste leveranciers op het gebied van CD-ROM software. Titel niet op voorraad? Binnen enkele dagen hebben wij hem voor u klaarliggen. Games, toepassingen, zowel shareware als commercieel. Haal snel de softwarelijst af....

a new generation Computer Systems

Groenelaan 42, 3114 CH Schiedam

Tel/fax: 010-4269659

Openingstijden: di t/m vr 12.00-18.00 uur
za 10.00-17.00
donderdag koopavond

Nu ook keuze uit games op diskettes!

Prijswijzigingen en drukfouten voorbehouden.
Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt.

WAARDEBON

Tegen inlevering van deze bon ontvangt u 1 HD diskette met software naar keuze voor maar:

f 1,-

(zolang de voorraad strekt)

aanb.



Kant A:

Amiga Sample demo

Deze Duitse demo laat de foto's van de programmeurs op het scherm zien. Deze demo laat een zeer goed stuk muziek horen. Voor de kenners: 'In the navy' van The Village People.

Thanx to demo

Zeer mooie demo van The Comtech Crew. In deze demo bedankt hij een of ander vaag persoon op een wel heel fraaie manier.

Blast

Klein schietspel. Schiet alle aliens kapot. Het ruimteschip, waar de aliens uitkomen, zakt wel met elk level!

Xevious

Mooi spel waarin vliegen en schieten gecombineerd worden. De actie spettert van je scherm!

Bacterion

Bescherm de kern van het universum. Vernietig alle vijanden met je laserkanon. De besturing gaat door middel van de joystick. Omhoog is gas geven, omlaag is remmen en sturen doe je met links en rechts.

Livewire

Alweer een flitsend actiespel. Vanuit de diepte komen allerlei vijanden op je af. Door middel van de SELECT toets kan je kiezen of je dit spel met de joystick of met een paddle wilt spelen.

Daarnaast staan er nog diverse voorbeeld-programma's op de A-zijde. Deze programma's horen bij de programmeerteksten in dit magazine. Een aantal kunt u starten vanuit het menu. De anderen moet u vanuit (Turbo) Basic of Dos laden. Ook zijn er op de A-zijde een aantal sources te vinden. Deze moet u inladen met de MAC-65 assembler.

Kant B:

Johnny The Ghost

©1994 A.N.G. Software. This program is NOT public domain so any copying is prohibited.

In een vorig magazine is al eens de demo-versie van dit spel gepubliceerd. A.N.G. Software heeft Stichting Pokey toestemming gegeven dit commerciële spel op de diskette te zetten, waarvoor onze hartelijke dank.

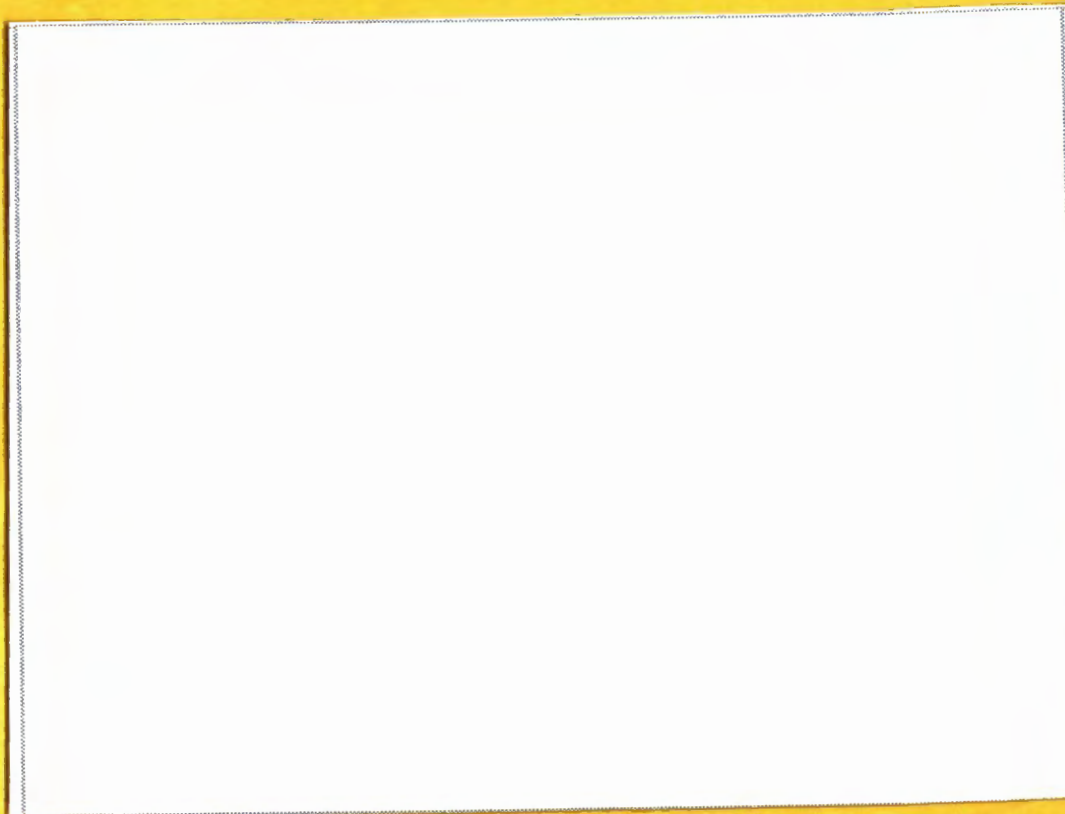
Johnny The Ghost is een strategisch denkspel. Het bestaat uit 50 levels en elk level bestaat uit dezelfde symbolen:

- helmen (vallend)
- helmen (zwevend)
- blokken (verschuifbaar en vallend)
- blokken (verwijderbaar)
- glijstangen
- trapjes
- muren
- Johnny the Ghost (vallend)

Alle vallende onderdelen vallen naar beneden, zolang er geen symbool onder hen is. Zwevende onderdelen blijven hangen. Verschuifbare blokken staan soms in de weg, maar zijn soms ook handig als hulpmiddel. De verwijderbare symbolen verdwijnen, zodra u Johnny the Ghost er voor in de plaats schuift. De bedoeling van dit spel is om alle helmen te verwijderen uit het level. Dit doet u door vanaf de linker- of rechterkant de helm aan te raken.

Indien een level onmogelijk is geworden, drukt u op SELECT om het level opnieuw te laten beginnen, of u laat de tijd voorbijgaan. Zodra de tijd voorbij gaat, begint het level opnieuw en bent u een leven kwijt. In totaal heeft u drie levens.

U kunt vanaf het titelscherm een level kiezen door op SELECT en OPTION te drukken. Tip voor Gumby-stereo bezitters: zet je stereo-luidsprekers aan, want dit spel heeft stereo-geluid!



POKEY ACHTEROP



POKEY SHOP

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, luchtige teksten en reviews van diverse programma's.

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

Alle nummers van de eerste vier jaargangen Pokey Magazine op diskette zijn na te bestellen. Deze magazines bevatten een schat aan informatie voor beginners 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,-
Nieuw: Hoezen 1e jaargang nummers 22, 23, 24 & 25	f 2,00
Nieuw: 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

DAG BANK, HALLO GIRO!

Vanaf mei 1995 zal de bankrekening van Stichting Pokey worden opgeheven. U kunt dan niet meer via de bank betalen.

Meer informatie hierover vindt u in dit magazine

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