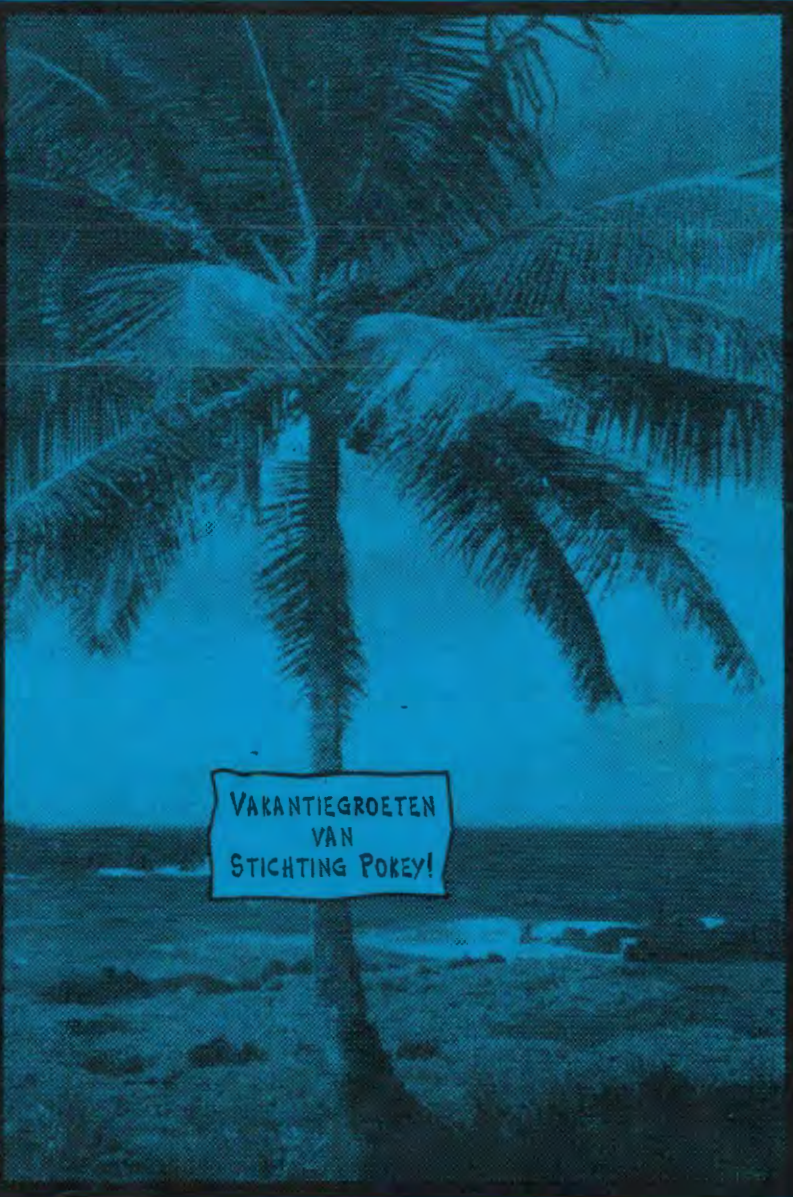


STICHTING

JAARGANG 5 NUMMER 52
ATARI
MUSEUM.NL

POKEY'S

MAGAZINE



© 1996 Stichting Pokey



He Atarianen,

Na vier jaar magazines, ploeteren, schulden maken, verlies draaien en nog veel meer ellende besloten een paar overgebleven freaks dat een magazine op papier de uitkomst zou moeten zijn..... Niet alleen diskdrivebezitters kunnen dan op de hoogte blijven maar ook gebruikers die niet de beschikking hebben over zo'n ding. Wat schetst onze verbazing? We bleken alweer onze tijd vooruit, want in bepaalde winkels in Nederland liggen weer 8-bit Atari's te koop aangeboden voor een niet te versmaden prijs... Wellicht dat deze verkopen ook ten gunste van Pokey komen en dat we weer een paar nieuwe donateurs kunnen begroeten. Wellicht dat ook die nieuwe donateurs een impuls geven wat brieven, vragen en artikelen aangaat.

De harde kern van donateurs heeft geen vragen, geen software, geen tips, geen oplossingen en zelfs geen zin om een enquêteformulier op te sturen. Dat is jammer, want daardoor heeft de redactie geen enkel idee of het z'n werk naar behoren doet. De bedoeling van zo'n enquête is natuurlijk om de lezer inspraak te geven over het magazine en verder om de redactie en schrijvers van artikelen aan te sporen hun best te doen omdat uit de enquête blijkt dat de lezers tevreden zijn..... De theorie hierachter is natuurlijk heel erg mooi, maar helaas blijkt de praktijk anders uit te vallen. Bijna niemand neemt de moeite zich te verdiepen in de enquête. Zelfs het te winnen pakket ter waarde van 25 gulden spoot niemand aan het formulier terug te sturen. Zijn 8 vragen dan zoveel vragen? Wellicht dat het kopiëren te veel moeite was en dat het scheuren van het Pokey Magazine zonde is (en dat is het ook). Wel, daar hebben we de volgende oplossing voor gevonden: een losse bijlage! Invullen, postzegel likken en opsturen. Eenvoudiger kan toch niet???

Na dit trieste begin probeer ik het nog eens:

He Atarianen,

Welkom bij het derde nummer van de vijfde jaargang Pokey Magazine. De redactie en enkele gastschrijvers hebben zich weer in het zweet gewerkt de afgelopen hete weken om weer een 32 pagina's tellend magazine bij u op de deurmat te laten vallen..... Het gaat wederom om een goed gevuld magazine met diverse soorten artikelen. Gelukkig dat we een stapeltje donateurs in Noord-Brabant hebben die op de 1 of andere manier besmet zijn met een 8-bit en schrijvers virus... meer hierover verderop in het magazine. Door plaatsgebrek is deze maand het interview met bestuursleden komen te vervallen, maar dat maken we in het volgende nummer wel weer goed. De diskette is goed gevuld, waardoor met name de spelfreaks en de programmeurs onder ons aan hun trekken komen.

Nieuw is de mogelijkheid software te bestellen via Stichting Pokey. Diverse titels uit de oude voorraad van ANG worden verkrijgbaar en er zullen zelfs nieuwe games naar Nederland gehaald worden. We beginnen deze maand met de cartridges.

Veel leesplezier en tot het volgende nummer.

John Maris



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 | 5 |
| CD-ROM voor de Atari | 10 |
| Autari | 12 |
| Virus-alarm | 18 |
| Van kwaad tot erger | 20 |
| Spoorzoeker | 22 |
| Waargebeurde verhalen | 24 |

PROGRAMMEREN

| | |
|-----------------------------|----|
| Sectoreditor | 6 |
| Programmeren in machinetaal | 15 |

HANDLEIDINGEN

| | |
|----------------------|----|
| Lynx: Blue Lightning | 26 |
|----------------------|----|

SOFTWARE

| | |
|----------|----|
| Diskette | 29 |
|----------|----|

SERVICE

| | |
|----------------|----|
| Kleintjes | 23 |
| Postorder | 28 |
| Pokey Achterop | 32 |

Welkom bij alweer het derde nummer van deze jaargang. Op het moment dat ik dit schrijf is het verschrikkelijk warm in Nederland. We willen echter in deze periode de verloren tijd goedmaken dus daarom is de kopij-datum voor het volgende magazine:

7 augustus

Uw artikel, brief, advertentie etc. moet ons voor die datum bereikt hebben!

Prettige vakantie!

Ook dit keer bleef de postbus van de Stichting helemaal leeg! Klaarblijkelijk heeft niemand iets te melden of te vragen. Via het BBS BecoTel ontvingen wij echter dit elektronische 'vraagje'.

"Het is nu net maandag 30 juni 1995 en de video geeft 1:25 uur. Meestal zit die er niet ver naast, dus dat zal wel kloppen ongeveer. Ik zou nog op teletekst kunnen gaan kijken of dat wel zo is, maar laat ik niet zover in de details gaan treden.

WAT IK ME WEL EENS AFVRAAG...

Soms vraag ik me af wat anderen tegenwoordig met hun ATARI doen. Lezen ze alleen een magazine of doen ze er ook echt iets met hun Atari? Waarom vraag ik me dat af? Nou, dat weet ik eigenlijk ook niet, maar ik kan me bijna niet indenken dat er nog meer van die 'gekken' zijn die tot 7 uur in de morgen achter dat beeldscherm hangen om b.v. alleen een samplend 'rond-getimed' te krijgen in Turbo-Basic, die ze die dag tevoren toevallig gesampled hebben, zoals ik. Tenslotte komt het maar een klein publiek te weten wat je hebt aangericht, als ze het al te weten komen tenminste. Geef je het niet door dan zal het alleen in je eigen diskette-bak blijven staan en misschien vond een ander dat nu net zo interessant dat wat jij in elkaar gezet had.

Het kan misschien maar een heel klein dingetje zijn wat je gebruikt hebt in je programma(atje), dat een ander nou net nodig had en zelf niet wist hoe hij dat op kon lossen. Zelf doe ik eigenlijk bijna alleen wat met samples en Turbo-Basic, maar als het ook maar een klein beetje nut kan hebben of wat info bevat waar een ander ook wat aan kan hebben, dan zet ik het gewoon op een BBS. Kan niemand het gebruiken of vindt niemand het leuk, dan halen ze het gewoon niet binnen. Als je zelf niet kan 'modem-en' dan laat je het gewoon doen of je stuurt het naar Pokey en dan wordt het vanzelf verspreid.

Wat me verder opvalt bij de meeste Atari-gebruikers, is dat het altijd een rotzooi is om

en nabij de computer, tenminste als ik hier en bij bekenden zo eens rondkijk. Overal komen kabels vandaan. Niemand weet waar ze precies van zijn, maar als je er een lostrekt, werkt er niks meer naar behoren, dus laten ze het maar zo (behalve de TXG, daar is het geen rotzooi en werkt het toch niet). Bij Metal is het helemaal erg. Hier ook wel, maar hier kun je nog wel lopen als je tenminste kijkt waar je gaat staan. Hoe zit dat eigenlijk bij Fred? Volgens mij kun je daar wel aardig rondstappen zonder al te veel verkeerde dingen onder je voeten te krijgen ('t is maar een gok). De klok geeft 2:18 en het wordt tijd dat we dit weer eens aan Pokey 'doorbellen' als BECO-Tel tenminste weer niet in gesprek is. (Nee, ik schrijf niet zo langzaam maar m'n auto-alarm vindt het nodig om te laten horen dat hij het nog deed. Weghalen zullen ze hem echt niet, maar ze zullen je Atari er maar uit jatten !!!)

Tot zover, FOX-1"

RED: Tja, wij vragen ons vaak ook af, wat onze donateurs nu allemaal met zijn of haar Atari doen. Misschien dat ze eens op jouw brief willen reageren. Trouwens je schrijft dat je je eigen programma's altijd verspreidt. Hopelijk mogen wij in de toekomst een aantal van deze programma's ontvangen.

Is het bij mij thuis een rommel? Ik vind van niet. Ik heb echter een kleine enquête gehouden bij bekenden en zij hebben over het algemeen een andere mening. Maar sinds kort heb ik alle computers die ik bezit in een aparte kamer gezet (de 'Atari-kamer') tezamen met alle software. Hopelijk blijft die kamer netjes...

**Vragen, opmerkingen, suggesties,
KRITIEK ???**

**Zet het op papier en stuur het naar
ons op!**

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

ATARI MUSEUM.NL JOURNAAL

ATARI XE COMPUTERS WEER IN DE WINKEL!

Gouda- Sinds drie weken zijn Atari 8-bits computers weer landelijk verkrijgbaar! De speelgoedketen Intertoys heeft namelijk een partij 800XE's en 65XE's opgekocht. Deze computers worden nu tegen een absolute bodemprijs in de Intertoys winkels verkocht. Het pakket bestaat uit een 800XE of een 65XE computer (dit zijn identieke computers, alleen de naam is anders) met 10 spellen per cartridge en 1 joystick. De prijs van dit pakket is f59,95. De tien cartridges verschillen per pakket. Meestal heeft 1 vestiging dezelfde pakketten. Wilt u dus andere spellen, dan moet u waarschijnlijk eens een andere Intertoys vestiging binnenlopen. Er zijn pakketten gesignaleerd met Lightgun spellen zoals Barnyard Blaster en Crime Bus-ter, maar er zijn ook pakketten met o.a. Gato en Star Raiders II.

SNIJDT INTERTOYS ZICH IN DE VINGERS ???

Krimpen ad IJssel- Uit een klein gesprekje met 1 van de verkoopsters van de Intertoys vestiging in Krimpen blijkt dat er vanuit het publiek weinig belangstelling is voor de Atari XE computers. De pakketten worden mondjesmaat verkocht en het komt regelmatig voor dat de kopers het pakket weer komen terugbrengen en hun geld terug vragen. De computer blijkt niet aan hun verwachtingen te voldoen. De verkoopster zei letterlijk: 'Tja, het is eigenlijk oude rommel'. In de Amsterdamse vestiging op de Kinkelstraat was men echter razend enthousiast. De filiaalleidster zei dat ze 2 a 3 pakketten per dag verkocht! Ook in het filiaal op de Bilderdijkstraat liep de verkoop goed. Zijn Amsterdammers dan toch fanatieker?

GRATIS LIGHTGUN BIJ ATARI 800 XE

Gouda- Kopers van een 800XE of een 65XE bij Intertoys en die in hun software-pakket de lightgun-spellen Barnyard Blaster, Crossbow en/of Crime Buster tegenkomen krijgen vanaf nu een gratis lightgun (licht-pistool) erbij! Dus slimme kopers kunnen voor die f59,95 een computer, 10 spellen en een lightgun krijgen. Bij diverse vestigingen kunnen de

lightguns ook los gekocht worden. Prijzen variëren van f 4,95 voor een losse lightgun tot f 9,95 voor een lightgun met het spel Bug-hunt. Dit laatste pakket is echter niet in alle vestigingen verkrijgbaar.

STICHTING POKEY OP DE HCC DAGEN

Krimpen/Almere- Vanuit de HCC Atari gebruikersgroep is positief gereageerd op de vraag of het mogelijk was om een klein hoekje van de Atari gg-stand te reserveren voor Stichting Pokey. Een en ander is nog niet geregeld, maar het ziet er dus naar uit, dat Stichting Pokey aanwezig zal zijn op de grootste computersbeurs in Nederland: de HCC-dagen. Elk jaar komen in november tienduizenden computerbezitters bijeen om een praatje te maken met de verschillende gebruikersgroepen en om de honderden standjes af te lopen op de grootst mogelijke koopjes. In het september/oktober-nummer van Pokey's Magazine zult u meer informatie over deze dagen kunnen vinden.

WLODZYKI KOMT ERAAN!

Krimpen- In het volgende nummer wordt er aandacht besteed aan dit nieuwe spel, dat tevens in Nederland via de stichting verkrijgbaar zal zijn!

PROGRAMMEREN

SECTOREDITOR

MUSEUM.NL

Door The Missing Link

In het eerste nummer van deze jaargang maakte ik een begin met de sectoreditor... Helaas is in die aflevering een fout geslopen. Ik maakte gebruik van het adres CIOV en gaf daarbij aan dat het de hexadecimale code \$E456 zou hebben. Kaj de Vos reageerde en wees mij er op dat dit \$E453 moest zijn.... Foutje, bedankt!

In deze aflevering zet ik dat recht en geef ik ook nog de routine om de sectoren weer te geven op het scherm. De source is terug te vinden op de diskette, maar voor degene die geen diskdrive heeft, komt de hele source inclusief regelnummers ook terug in het volgende verhaal:

We beginnen met een heel simpele macro-bibliotheek. De MAC65 geeft de mogelijkheid macro's te gebruiken die de source aanzienlijk verkorten. In de sector editor maak ik gebruik van een paar simpele macro's. Ook deze bibliotheek is te vinden op de diskette.

```
0100 ;SIMPELE MACRO BIEB
0110 ;(C) TML 1995
0120 ;
0130 .OPT NO LIST
```

Poke 8-bit adres met waarde

```
0150 .MACRO POKe
0160 LDA #%2
0170 STA %1
0180 .ENDM
```

Dpoke 16 bit adres met waarde

```
0200 .MACRO DPoke
0210 LDA # <%2
0220 STA %1
0230 LDA # >%2
0240 STA %1+1
0250 .ENDM
```

ADD tel 16 bits waarde op bij de inhoud van adres

```
0270 .MACRO ADD
0280 CLC
```

```
0290 LDA %1
0300 ADC # <%2
0310 STA %1
0320 LDA %1+1
0330 ADC # >%2
0340 STA %1+1
0350 .ENDM
```

SUB trek 16 bits waarde af van de inhoud van adres

```
0370 .MACRO SUB
0380 SEC
0390 LDA %1
0400 SBC # <%2
0410 STA %1
0420 LDA %1+1
0430 SBC # >%2
0440 STA %1+1
0450 .ENDM
```

MOVE verplaats 16- of 8-bits waarde

```
0470 .MACRO MOVE
0480 LDA %1
0490 STA %2
0500 .IF %3=2
0510 LDA %1+1
0520 STA %2+1
0530 .ENDIF
0540 .ENDM
0550 ;
```

Je ziet dat de opzet van macro's vrij eenvoudig is. Voor diegene die nog werken met de demoversie van November 1990 (Pokey magazine 2) vervang .MACRO voor .POKEY en vervang .ENDM voor .ENDP.

De sectoreditor met macro's:

```
1000 ;SECTOR EDITOR
1010 ;(C) TML 1995
1020 ;PUBLICATIE POKEY MAGAZINE
1030 ;
1050 ;STARTADRES VAN HET PROGRAMMA
1060 *= $02E0
1070 .WORD INIT
1080 ;
1100 *= $4000
1110 ; .OPT NO LIST
1120 .INCLUDE #D:MACRO.LIB
```

We moeten beginnen met de diverse adressen die we zullen gebruiken en geven deze een naam (label). ZP adressen en TMP adressen zijn Zeropage adressen. Ik maak daar vaak gebruik van omdat deze lekker snel zijn in gebruik.

```
1150 ;DIVERSE VARIABELEN
1160 ZP1 = 203
1170 ZP2 = 205
1180 TMPA = 207
1190 TMPXY = 208
1200 DDEVIC = $0300
1210 DUNIT = $0301
1220 DCOMND = $0302
1230 DSTATS = $0303
1240 DBUFL = $0304
1250 DAUX1 = $030A
1260 LEES = $52
1270 SCHRIF = $57
1280 CIOV = $E453
1290 GETCHAR = $F2F8
1300 SECTOR .WORD 317
1310 BYTE .WORD 125
1320 ACTIE .BYTE 0
1330 BUFFER *= *+128
1340 HEXVAL .SBYTE "0123456789ABCDEF"
```

Veel van de bovenstaande labels zijn ook in de vorige aflevering al besproken. Nieuw is GETCHAR. Een routine uit het OS om een toets uit te lezen. Verder gebruik ik de labels SECTOR om de sector bij te houden waar we gebleven waren, het label BYTE gaat gebruikt worden om te onthouden welk byte in de sector we aan het veranderen zijn. Het label ACTIE gebruiken we om te onthouden wat we aan het doen zijn met de sector (lezen, schrijven editten, etc.). BUFFER gebruiken we om de sector in te lezen. HEXVAL wordt gebruikt voor het converteren van hexadecimale getallen.

```
1370 ;INITIALISATIE VAN HET PROGRAMMA
1380 ;
1390 INIT
1400 DPOKE 560,DL
1410 POKE 559,33
1420 POKE 710,48
1430 POKE ACTIE,LEES
1440 DPOKE DBUFL,BUFFER
1450 JSR SHOWALL
1460 JMP MAIN
```

De initialisatie van het programma is vrij

eenvoudig. We geven aan waar de displaylist staat, in adres 559 geven we aan met een smal scherm te gaan werken (waarde 33) en we geven de voorgrond de kleur rood (48). De eerste actie is altijd lezen en we vertellen waar de sector in het geheugen moet komen (BUFFER). De aanroep van SHOWALL maakt het scherm leeg, en daarna wordt naar de MAIN routine gesprongen. Deze zal beginnen met het lezen van de eerste sector, zet hem daarna op het scherm te zetten om daarna vrolijk te wachten op een toetsindruk. Voor we daar zijn moeten we eerst de displaylist nog maken en de scherm lay-out:

```
1490 DL
1500 .BYTE 112,64,2+64
1510 .WORD TITLE
1520 .BYTE 112,2,0,2,2,2,2,2,2,2
1530 .BYTE 112,2,0,2,2,2,2,2
1540 .BYTE 112,2,0,2,2,2,2
1550 .BYTE 112,2,0,2
1560 .BYTE 65
1570 .WORD DL
```

Ik kan nu natuurlijk een heel verhaal houden over de DL, maar verwijs daarvoor naar eerdere publicaties. Ik heb de displaylist zeer eenvoudig gehouden, geen verder commentaar dus.

```
1590 TITLE
1600 .SBYTE " SECTOREDITOR 1.0 (C) POKEY "
1610 .SBYTE " ---HEX CODE--- "
1620 HEXA
1630 *= *+8*32
1640 .SBYTE " ---ASCII CODE--- "
1650 ASCII
1660 *= *+4*32
1670 .SBYTE " ---INTERNAL--- "
1680 INTERNAL
1690 *= *+4*32
1700 MENU
1710 .SBYTE " SECTOR S001 BYTE S01 "
1720 .SBYTE " READ WRITE EDIT QUIT "
```

Het beeldscherm wordt gesplitst in 4 delen. De titel, de hexadecimale weergave, de ASCII weergave en de weergave van de sector in externe tekens. De *=*+4*32 opdracht wordt gebruikt om 4x32 bytes in het beeldscherm te reserveren...

Komen we aan de langste en moeilijkste

routine van dit deel: het op het scherm plaatsen van alle gegevens en natuurlijk de sectorinhoud op 3 verschillende manieren.

1750 ;SHOW BUFFER AND NUMBERS...

1760 ;

1770 SHOWALL

1780 DPOKE ZP1,HEXA

We gebruiken ZP1 om aan te geven waar het beeldscherm geheugen is.

1790 ;

1800 LDY #0

Y gebruiken we als teller van 0 tot 127 (de bytes uit de sector buffer)

1810 SHOWALL.LOOP

1820 LDA BUFFER,Y

1830 STA TMPA

We halen een byte op en plaatsen deze in een tijdelijke buffer.

1850 SHOWHEX

1860 LSR A

1870 LSR A

1880 LSR A

1890 LSR A

1900 TAX

1910 LDA HEXVAL,X

1920 STA (ZP1),Y

We moeten de byte uit de buffer 4 maal naar rechts schuiven om de hoogste 4 bits te weten. Deze 4 bits gebruiken we als index om het hex-teken uit de hex-tabel te halen. Hierna zetten we dit teken op het scherm via het Y register.

1930 ADD ZP1,1

We moeten de beeldschermpointer met 1 verhogen voor het volgende deel van het hexadecimale getal.

1940 LDA TMPA

1950 AND #\$0F

1960 TAX

1970 LDA HEXVAL,X

1980 STA (ZP1),Y

Hebben we net de bovenste 4 bits gebruikt als index, doen we dat nu met de 4 onderste bits.... Het hexadecimale getal staat nu op het scherm.

1990 LDA TMPA

Nu moeten we de byte nog eens uit de buffer halen om het als interne code op het scherm

te zetten.

2010 SHOWINTERNAL

2020 STA INTERNAL,Y

Doordat de interne code overeenkomt met de waarde in de buffer, kunnen we deze waarde rechtstreeks in het scherm zetten.

2040 SHOWASC

2050 PHA

Bewaar byte op stack

2060 AND #128

Bewaar 7e bit

2070 STA TMPXY

2080 PLA

2090 AND #127

Neem 1e 7 bits en kijk naar de waarde

2100 CMP #96

2110 BCS LOWR

2120 CMP #32

2130 BCS NOTCTRL

2140 CLC

2150 ADC #64

2160 JMP LOWR

2170 NOTCTRL

2180 SEC

2190 SBC #32

2200 LOWR

2210 ORA TMPXY

2220 STA ASCII,Y

Bovenstaande routine is de moeilijkste. Het draait allemaal om een conversie van interne code naar ascii. De eerste stap is om het laatste bit op 0 te zetten en de oorspronkelijke waarde te behouden. Het bit geeft aan of iets inverse weergegeven moet worden. Met de overige 7 bits wordt aangegeven welk teken het is. Bij conversie van intern naar ascii wordt er een keuze gemaakt uit drie mogelijkheden. Of er gebeurt niets, of er wordt 32 afgetrokken van de waarde, of er wordt 64 bijopgeteld. De volgende tabel laat zien hoe het moet:

| Intern | Ascii |
|--------|---------------|
| 0-31 | tel 64 bij op |
| 32-95 | trek 32 vanaf |
| 96-127 | doe niets |

2240 INY
2250 BPL SHOWALL.LOOP

Y wordt nog steeds gebruikt als teller. Zolang Y niet de waarde 128 heeft bereikt, wordt er terug gesprongen naar de loop om de hex, interne en ascii codes op het scherm te plaatsen.

2270 ;SHOW SECTOR- AND BYTENUMBERS
2280 ;

2290 LDA SECTOR+1
2300 JSR TOHEX
2310 STY MENU+12
2320 LDA SECTOR
2330 JSR TOHEX
2340 STA MENU+13
2350 STY MENU+14
2360 LDA BYTE
2370 JSR TOHEX
2380 STA MENU+26
2390 STY MENU+27
2400 RTS

In bovenstaande routine worden diverse tellers omgezet naar hexadecimaal en als zodanig op het scherm gezet. Het gaat om de tellers voor de sector en de byte binnen de sector.

2430 TOHEX
2440 PHA
2450 AND #\$0F
2460 TAX
2470 LDA HEXVAL,X
2480 TAY
2490 PLA
2500 LSR A
2510 LSR A
2520 LSR A
2530 LSR A
2540 TAX
2550 LDA HEXVAL,X
2560 RTS

In deze routine wordt een getal omgezet naar een hexadecimaal getal. De routine lijkt een klein beetje op de routine die een stuk terug werd gebruikt. Het verschil is dat de twee tekens van het hex-getal nu in A en Y staan.

De hoofdroutine

2590 MAIN
2600 POKE DDEVIC,49
2610 POKE DUNIT,1
2620 MOVE SECTOR,DAUX1,2
2630 DPOKE DBUFL,BUFFER

2640 MOVE ACTIE,DCOMND,1
2650 JSR CIOV

Eerst worden alle pointers gezet om sectoren te lezen of te schrijven en dat wordt dat gedaan. Een uitgebreide beschrijving vindt u in Pokey magazine 50.

2670 JSR SHOWALL
Sector is gelezen, zet alles nu op het scherm.

2680 JSR GETCHAR
2690 CMP #+
2700 BNE MAIN1
2710 ADD SECTOR,1
2720 MAIN1
2730 CMP #-
2740 BNE MAIN
2750 SUB SECTOR,1
2760 JMP MAIN

Deze routine heb ik alleen gemaakt om alvast iets met de editor te kunnen doen en de routines te testen. Er wordt een toets opgehaald en dan bekeken of het een '-' of een '+' is. Is dat het geval wordt er van de waarde sector 1 afgetrokken of er 1 bij opgeteld. Daarna wordt er weer naar main gesprongen waar de sector wordt ingelezen, op het scherm gezet en dan wordt er weer op een toets gedrukt..... Het eeuwige loopje dus.

Op de diskette vindt u 3 files die te maken hebben met deze tekst. De eerste is de file die ook in het menu staat. Gewoon de geassembleerde versie van het bovenstaande verhaal. De twee andere files zijn de macrobibliotheek (macro.lib) en de source van de editor (edit.m65). Let er wel op dat u de macrofile beschikbaar heeft bij het assembleren. Dit kunt u regelen in regel 1120

In de volgende aflevering zullen we proberen het edit gedeelte zelf te gaan maken. Ik hoorde van Fred dat ik in de komende 3 weken het spul af zal moeten maken, omdat het volgende magazine wel op tijd zou komen.... We zullen zien of dat alles lukt.

Tot dan!

CD-ROM VOOR DE XL/XE

Door Bo Schreurs

Er waren toch geruchten dat er iemand bezig was een CD-ROM te maken voor de XL/XE computer? Jazeker, nog steeds. Alleen wilde ik de zaken te perfect aanpakken. Iedere PD/Shareware diskette die ik verwerkte, werd geboot, bekeken en de programma's die er op stonden, werden ingedeeld in categorieën. Bovendien werd een uitgebreide (Engelse) beschrijving toegevoegd. Dat een en ander nogal wat tijd consumeerde spreekt voor zich. Ook het verwerkingsproces zelf was nogal omslachtig te noemen. Diskette bekijken op de XL. Overzetten naar de ST via XFormer, en vervolgens overzetten naar de PC. Na wat berekeningen kwam ik tot de conclusie dat met dit tempo die CDROM pas over een 3-tal jaar geproduceerd zou kunnen worden. En zelfs dan zou die niet compleet, en alleen in het Engels zijn. Tijd voor een andere benadering van het "probleem".

Na wat brainstormen met wat 8-bit guru's was er een vrij simpele en redelijk snelle manier om gegevens over te pompen van de XL, direct naar de PC. Dit is mogelijk via de SIO2PC software en hardware. Nu was ik reeds in het bezit van de Fox-Link kabel, welke ook is te gebruiken als de SIO2PC link tussen de XL en de PC. Met behulp van versie 3.19I van de SIO2PC software, gedraagt de PC zich als een virtuele disk drive van de XL. Nu had ik een copieer routine nodig die sectoren leest van drive 1 en die schrijft naar "drive" 2, zijnde de PC. Nu bestaan er diverse sector copiers, maar op de een of andere wijze werkten die niet echt goed genoeg. Dus eerst maar even zelf iets in elkaar gehackt. De interface ziet er niet echt sexy uit, maar is wel functioneel. Eerst wordt bepaald of de te verwerken diskette single of medium density is (sector 721 bestaat bij een single density diskette niet), vervolgens is

bekend hoeveel sectors er verwerkt moet worden. Het lezen van de sectors van de 1050 drive naar de virtuele drive gaat redelijk vlot. Alhoewel er soms timingsproblemen lijken op te treden. En dan enkel en alleen aan de PC zijde. Ook de XL drive heeft het er soms moeilijk mee, vooral als de drive 2 uur continu te kopiëren staat. Dan wordt deze waarschijnlijk te warm, en kan geen sector meer zien, letterlijk en figuurlijk. Een half uurtje de drive uitzetten, helpt dan prima. Het verwerken van massa's diskettes verloopt op deze wijze uitstekend. Uiteraard wordt er regelmatig getest of de gecopieerde software wel te lezen is van de virtuele drive.

Op deze wijze zijn er zeker al een kleine 600 diskettezijdjes ingelezen. En al met al zit ik bijna tegen de 100 MegaByte aan gebruikte disk space, en meer diskettes staan te trappelen van ongeduld om ook deel te gaan uitmaken van de CD-ROM. De "CD" is momenteel onderverdeeld in directories, en wel zodanig dat een directory aangeeft van welk bedrijf, of club, de pd diskettes afkomstig zijn. Om een paar voorbeelden te noemen: ABBUC, BELLCOM, SPACE, C_AND_T, enzovoort. Zodra alle diskette verwerkt zijn, zal er ook een voorbeeldje op de CD worden toegevoegd, hoe de eerstvolgende versie van de CDROM er uit komt te zien. Hopelijk zal er over 2-3 jaar (?) een vervolg CD komen in de vorm zoals die eigenlijk reeds had moeten zijn. Overigens zullen er op de te maken CD ongetwijfeld (zeg maar gegarandeerd) dubbele diskettes, of programma's voorkomen. Dit is onvermijdelijk omdat er meerdere PD bibliotheken op deze CDROM voorkomen. In de 2e release zal ik proberen dit probleem op te lossen. Uiteraard zal ik proberen zoveel mogelijk PD en Shareware software te propen op de CD, ik bedoel er gaat ruim 600

MegaByte op zo'n plaatje, dus...

Voor wie is die CDROM nu eigenlijk bedoeld; heb je er wat aan, en wat moet dat ding wel niet gaan kosten? Nou, stel je hebt een XL/XE, maar geen drive. Iedere keer van die cassette's inladen of cartridges erin stoppen, gaat op den duur wel vervelen natuurlijk, bovendien zijn drives niet meer in winkels te koop. Beschik je nu over een PC met CD-ROM speler, dan kun je door aankoop van de CDROM, en de SIO2PC hardware, redelijk goedkoop aan een virtuele drive komen. De SIO2PC hardware interface kost ongeveer 50 gulden (te bestellen bij de AB-BUC bijvoorbeeld). De CD-ROM zal waarschijnlijk in de buurt van de 75 gulden komen, maar wellicht een ietsje duurder, maar dan heb je meteen wel MegaBytes aan data! Beschik je over een Atari ST, dan kun je via de ST-XL link op dezelfde wijze als bij de PC, je ST laten fungeren als XL drive. Overigens is die ST-XL software zeer sterk verbeterd door Kaj de Vos. Je moet overigens ook op die ST beschikken over een CDROM unit. Daar de CDROM zal worden gemaakt volgens het ISO 9660 formaat, zal deze te lezen zijn op zowel de PC als de XL. Zelfs op de Amiga en de MAC. Er waren plannen om een driver te schrijven voor de XL/XE, zodat men zelf via de Black Box (SCSI poort, SCSI CD-ROM drive eraan gekoppeld), de CD rechtstreeks zou kunnen lezen, maar dit project blijft voorlopig in de ijskast. En heb je helemaal geen XL/XE computer? Nou, op de CD-ROM wordt ook de shareware versie van de PC XFormer en ST XFormer geplaatst. Met de PC XFormer (of ST XFormer) kun je XL/XE programma's draaien direct vanaf de PC (of ST), omdat deze dan een XL/XE computer emuleert. Deze emulator accepteert gewoon het SIO2PC .ATR formaat van de CD-ROM.

Al met al hoop ik de CDROM zo rond de Jahres Haupt Versammlung van de ABBUC in Herten te kunnen laten zien, en zelfs te kunnen verkopen. Maar zodra ik denk dat een en ander reeds gereed is voor distributie zal ik zeker enkele Beta sides benaderen om een

en ander voor te proeven. Wellicht dat dit al redelijk snel gaat gebeuren, vooral ook omdat ik al bijna alle PD en Shareware diskettes verwerkt heb. Ik denk er al zelfs al over na om een flink aantal ABBUC diskettes bij te bestellen. Ook nog maar even controleren of er nog een Amerikaanse PD bibliotheek is. Uiteraard kan er nooit genoeg PD/Shareware op de CD geplaatst worden, dus wilt u ook meehelpen om deze CD tot een waar succes te maken, stuur dan een kopietje van uw PD /Shareware naar mij toe, of laat mij langskomen om een en ander te kopiëren. Ik beschik over een portable, en reizen is ook geen probleem, dus help mij/ons/uzelf! Ik bedoel wat is er nu mooier dan zeg 1000 pd diskettes voor een paar tientjes!!! Hoe kunt u mij bereiken? Laat een berichtje achter op ons bbs, STack BBS, telefoon 073-147837 of 073-147838 of op 073-122766, of geef uw adres door aan Pokey, dan komt het vanzelf bij mij terecht. Oh ja, uiteraard alleen PD en/of Shareware software, geen commercieel spul! Alvast bedankt namens ons allemaal! PS, heb je interesse in de CD, laat dit dan ook even weten, dan kan er bepaald worden hoeveel CD's er gemaakt moeten gaan worden...

POKEY MINI-ENQUETE

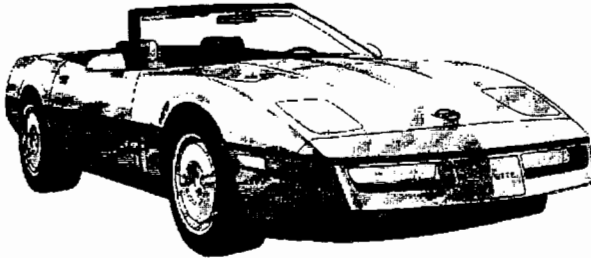
In het *vorige* magazine is er een kleine enquête gepubliceerd. Zoals u in 'Van de redactie' gelezen hebt, zijn er tot nu toe nog nauwelijks reacties. Het is erg moeilijk om conclusies te gaan verbinden aan twee enquêtes. Ik vraag u dus nogmaals de antwoorden op de enquête op te schrijven en naar ons op te sturen.

Laat ons weten wat u van het magazine vindt. Wat hoort niet in het magazine thuis, wat wordt er nu gemist, moet het magazine weer terug naar het oude diskette-formaat? Allemaal vragen, waar wij nu mee zitten en waar we dus nu geen antwoord op krijgen.

Laat uw stem gelden, ook al is dit geen referendum voor een stadsprovincie!

O ja, u maakt dan ook kans op een software-pakket ter waarde van 25 piek!!!

AUTARI



Door Maikel Gloudemans

Wat een typfout zul je denken, Autari. Maar niets in in dit artikel minder waar!! Wij (een aantal Brabo's) zijn namelijk al een tijdje bezig met het experimenteren met een Atari 8-bit computer in de auto...

Het begon allemaal zo'n anderhalf jaar geleden toen wij naar John Maris moesten om een diskdrive te laten afregelen en ik niets te doen zou hebben tijdens die rit. Ik heb toen een 1050 diskdrive "omgebouwd" en een voedinkje gemaakt voor de computer. Toen we bij John aankwamen, had ik mijn eerste programma geschreven in basic in de auto...

Nu heb ik inmiddels zelf mijn rijbewijs en een auto. Hier heeft ook al een Atari in gestaan. Nu wil ik alleen nog een stukje verder gaan en heel mijn electrisch systeem computergestuurd maken. Nu is een computer in de auto bouwen op zich niet zo'n probleem. De voeding van de computer zelf bestaat uit een spanningstabilisator en 2 condensatorpjes, daarbij moet eigenlijk wel een extra beveiliging tegen overspanning (ik heb al 1 130XE opgeblazen). Als diskdrive kun je een XF551

gebruiken, die werkt namelijk zonder aanpassing op 12V gelijkspanning. Op een 1050 moet een aparte aansluiting worden gemaakt die 12V= na de diodes zet.

De bedoeling bij mij is echter ook dat er communicatie aan boord komt via diverse mogelijkheden, zoals verbinding met thuis via zenders, een multifunctionele afstandsbediening en communicatie tussen verschillende auto's.

Nu is een andere hobby van mij de 27 Mc vossejacht. Hiervoor ben ik nu een interface aan het ontwikkelen die de signaalsterkte van de ontvanger opneemt en dit verwerkt naar een locatie. Hiervoor heb ik echter nog een digitaal kompas nodig maar dit heb ik nog nergens kunnen kopen, dus mocht iemand suggesties hierover hebben dan hoor ik dit graag.

Als ik je interesse heb gewekt en je wilt onze auto's wel eens zien dan kan dat als alles goed gaat in Breda in oktober.

Groeten van Maikel, Metal-1.
(Packet call: TF1MTL, homeBBS NL5WWK)

ARGS-HARDWARE

Door Fred Meijer

In de ANG-Pokey Magazines werd in de serie Dealers in Europa aandacht besteed aan de bekende buitenlandse verkooppunten van Atari 8-bit hard- en software. In die serie kwamen altijd weinig hardware-produkten voor. Simpelweg, omdat ze niet gemaakt en/of verkocht werden.

De Duitse groep ARGS brengt daar nu verandering in. Zij ontwikkelen, bouwen en verkopen diverse interessante Atari 8-bit accessoires tegen zeer lage prijzen. Hieronder volgt een kleine beschrijving van al hun produkten.

ARGS-RTC/Printer cartridge

Dit is een cartridge, waarin een hardwarematige klok in zit. Als u uw computer uit zet loopt de tijd gewoon door. Deze cartridge komt vooral van pas bij gebruik met Sparta-dos en BW-dos. U kunt dan net zoals bij een PC zien, wanneer en hoe laat het programma bewaard is. Daarnaast biedt deze cartridge ook nog eens een volwaardige printerpoort. U kunt dus via deze cartridge een centronics-printer aansluiten op uw Atari. Bij deze cartridge worden een aantal drivers en utilities geleverd, zodat de tijd direct gebruikt kan worden in Sparta-dos 3.2d (helaas niet bij Sparta-dos X), BW-dos en Bobterm (versies 1.22 en 1.23). Ook is het mogelijk de printer-driver te integreren in het O.S.

Prijzen:
Bouwplan & diskette DM 10,-
Compleet gebouwde cartridge (zonder batterij) DM 65,-

ARGS-RS232 cartridge

Deze cartridge vervangt de seriële poort van de al lang niet meer verkrijgbaar Atari 850 interface. Met deze cartridge kunt u een modem aansluiten met een snelheid tot aan 19200 baud. Dit interface is niet geheel compatibel met de 850, maar werkt foutloos met o.a. Bobterm, Atz-modem en Omnicom. Bij deze cartridge wordt een diskette geleverd met daarop diverse drivers.

Prijzen:
Bouwplan en diskette DM 5,-
Printplaat DM 15,-
Compleet gebouwde cartridge DM 50,-

PC-interface

Via dit interface kunnen eindelijk eenvoudige 8-bits PC insteekkaarten aangesproken worden door de Atari. Het is mogelijk om via dit interface een zg. 8-bits Hercules videokaart aan te sluiten op de Atari. U krijgt dan een 80-koloms scherm dat vergelijkbaar is met de XEP-80 kaart, echter met 1 verschil: deze kaart kan werken met een snelheid tot en met 19200 baud met de ARGS-RS232 cartridge! Bellen naar PC-BBS-sen op 14k4 baud is dan eindelijk mogelijk op de Atari. Bij dit interface ontvangt u een diskette met daarop de 80-koloms driver (voor o.a. Bobterm).

Prijzen:
Bouwplan en diskette DM 10,-
Compleet interface voor de cartridge-poort (z. behuizing) DM 40,-
Compleet interface voor de XL-expansie-bus (z. behuizing) DM 50,-
Behuizing voor PC-interface DM 15,-

Hercules kaart

DM 17,- nationale karakterset.

Cartridge-uitbreiding

Diverse ARGs-hardware uitbreidingen worden aangesloten op de cartridge-poort. Deze uitbreiding geeft u drie cartridgepoorten, waardoor u meerde uitbreidingen tegelijk kunt gebruiken.

Prijzen

Compleet voor cartridgepoort DM 45,-
Compleet voor XL-expansie bus (incl. behuizing) DM 50,-

Prijzen:

Inbrandfile op disk DM 5,-
Compleet O.S. DM 15,-

ROM-disk 512K (K. Peters)

In deze ROM-disk kunnen tot 8 Eproms van 64K geplaatst worden. Alle andere ARGs uitbreidingen werken prima samen met de ROM-disk.

Prijs:

Compleet gebouwd DM 100,-

LCD display voor Atari

Geen grote monitoren meer voor uw Atari. U kunt in plaats daar van een klein LCD-beeldscherm aansluiten

Prijzen:

Bouwplan en diskette DM 5,-
Compleet gebouwd op aanvraag

IDE Harddisk interface

Op dit moment is men bij ARGs nog druk bezig met het testen van het IDE interface. Hiermee kunt u eindelijk de (goedkope) PC harddisks aansturen. Het interface kan harddisks tot en met 1 Gigabyte aan en zal een goed alternatief voor een Black Box zijn. De prijs zal waarschijnlijk vrij laag zijn. Gedacht wordt aan ca. DM 100,-. Verwacht wordt dat op de Abbuc Jahreshaupt Versammlung het interface voor het eerst gedemonstreerd en verkocht wordt.

PC toetsenbord interface

Met behulp van dit interface kunt u een PC-XT toetsenbord aan uw Atari via de joystickpoorten. Er zijn geen aanpassingen in de computer nodig.

Prijzen:

Bouwplan en diskette DM 5,-
Printplaat DM 15,-
Compleet gebouwd DM 35,-

Alle bovenstaande prijzen zijn richtprijzen en alleen geldig voor Duitsland. Het is dus goed mogelijk dat in verband met verzendkosten de prijzen voor Nederland iets hoger zullen zijn. Als u een artikel wilt bestellen, is het aante raden om eerst even contact met Roland Buehler op te nemen.

ARGs-O.S.

Speciaal ontwikkeld O.S. voor gebruik met de ARGs hardware-uitbreidingen. Ingebouwd zijn o.a. Speedy routines, machentaal-monitor, ROM-disk aansturing, P, Z: en R: handlers, zelftest, cassetteroutine en inter-

Het adres is:

Roland Buehler
Engelgasse 21
72348 Rosenfeld-Bick
Duitsland
Telefoon: 07428-1260

**UW BUREN HEBBEN EEN ATARI 800XE GEKOCHT?
MAAK ZE DAN OOK DONATEUR VAN STICHTING POKEY!**

PIXELS

Door Erik Stok

De vorige keer heb ik een voorbeeld gegeven waarin het gebruik van tabellen in machinetaal naar voren kwam. Zoals aangekondigd gaan we nu kijken naar een praktisch voorbeeld. Pixels over het scherm laten bewegen in een mooie sinusgolf.

Zoals waarschijnlijk al bekend is werkt de atari 8-bit computer met een stuk beeldschermgeheugen dat direct in het ram toegankelijk is. We gaan hiervan slim gebruik maken door direct waarden in het beeldschermgeheugen te zetten. Dit voorkomt dat we gebruik moeten maken van een (trage) universele plot-routine.

Ik heb in Turbo Basic een programma gemaakt (cirkel.trb) en dat ziet er als volgt uit:

```
10 EXEC SCREEN
20 EXEC VARS
30 EXEC MAKETABLE
40 GET K
50 END
60 -----
70 PROC SCREEN
80 GRAPHICS 24
90 ENDPROC
100 -----
110 PROC VARS
120 DIM BITPOS(7):BIT=128
130 FOR I=0 TO 7
140 BITPOS(I)=BIT
150 BIT=BIT DIV 2
160 NEXT I
170 YTABHI=$6000:YTABLO=YTABHI
    +256
180 XTABHI=YTABLO+256:XTABLO
    =XTABHI+256
190 SM=DPEEK(88)
```

```
200 PI=3.14159:FACTOR=60
210 INDEX=0
220 ENDPROC
230 -----
240 PROC MAKETABLE
250 FOR T=0 TO (2*PI)-(PI/128) STEP
    PI/128
260 X=INT(COS(T)*FACTOR+160)
270 Y=INT(SIN(T)*FACTOR+96)
280 XPOS=INT(X/8)
290 BIT=BITPOS(X MOD 8)
300 YPOS=SM+Y*40
310 YPOSHI=YPOS DIV 256
320 YPOSLO=YPOS MOD 256
330 POKE XTABHI+INDEX,XPOS
340 POKE XTABLO+INDEX,BIT
350 POKE YTABHI+INDEX,YPOSHI
360 POKE YTABLO+INDEX,YPOSLO
370 INDEX=INDEX+1
380 POKE YPOS+XPOS,PEEK
    (YPOS+XPOS)!BIT
390 NEXT T
400 ENDPROC
```

Dit programma tekent een cirkel. Van deze cirkel houdt het de coördinaten bij in een tabel zodat deze gebruiksklaar zijn om via machinetaalinstructies direct pixels op het scherm te zetten. Het programma bestaat uit de volgende onderdelen:

SCREEN: Dit deel spreekt voor zich.

VARS: Hier worden de variabelen geïnitieerd. Een array, bitpos, wordt gebruikt om bitposities te vertalen naar bytewaarden. Ytabhi, ytablo, xtabhi en xtablo zijn de posities in het geheugen waar de tabellen komen te staan. Sm is de pointer die naar het beeldschermgeheugen in het ram wijst. Pi lijkt me voor de hand liggen, factor is de straal (in pixels) van de cirkel (waarom heb ik de variabele dan geen straal genoemd??)

vaag). Index wordt gebruikt om bij te houden waar we in de tabel gebleven zijn.

MAKETABLE: Het interessante deel. Hier worden de eigenlijke tabellen gemaakt. Zoals wellicht bekend is het in graphics mode 8 (want daar gaat het hier om) zo dat per lijn 40 bytes beeldschermgeheugen gebruikt worden. Want 40*8 bits geeft 320 pixels per beeldlijn. De formule om de positie van een byte te bepalen waarin het bit van de pixel zich bevindt is dus:

Startadres beeldschermgeheugen + (y-positie*40) + (x-positie/8)

De pixel moet dan als bit in het byte op die positie in het beeldschermgeheugen worden gezet. Staat de pixel meest links van deze byte dan wordt het MSB gezet, 128. Staat het bit een positie meer naar rechts dan wordt 64 gezet, enzovoorts. Vandaar het array bitpos.

In deze routine wordt gebruik gemaakt van een sinus en cosinus die lopen van 0 tot 2 pi. Ik forceer precies 256 waarden zodat de tabel weer rond loopt (zie deel 1 voor uitleg). De tabellen worden gevuld met getallen die de volgende betekenis hebben:

YTABHI: de high byte van startadres beeldschermgeheugen + (y-positie*40)

YTABLO: de low byte van startadres beeldschermgeheugen + (y-positie*40) (deze tabellen geven dus alleen de y-positie weer!)

XTABHI: het aantal bytes dat nog naar rechts moeten worden gegaan om de x-positie te bereiken (x-positie/8)

XTABLO: de waarde van het byte op het bewuste adres in het beeldschermgeheugen.

Met deze tabellen kunnen we een pixel rond laten vliegen over het scherm met het volgende machinetaalprogramma (cirkel.m65):

```
.OPT NO LIST
```

```
;PIXELS IN CIRKEL ST. POKEY 1995
```

```
YTABHI = $6000
```

```
YTABLO = YTABHI+256
```

```
XTABHI = YTABLO+256
```

```
XTABLO = XTABHI+256
```

```
POS = 203
```

```
XPOINTER = 205
```

```
YPOINTER = 206
```

```
;INITIALISEREN VAN VARIABELEN
```

```
; *
```

```
PLA
```

```
LDA #0
```

```
STA XPOINTER
```

```
STA YPOINTER
```

```
;ZET VBI VECTOR
```

```
LDA #7
```

```
LDX # >VBI
```

```
LDY # <VBI
```

```
JSR $E45C
```

```
;EINDE
```

```
RTS
```

```
;DE VBI ROUTINE
```

```
VBI
```

```
;HAAL PIXEL WEG
```

```
JSR POSITIE
```

```
LDA #0
```

```
STA (POS),Y
```

```
;VOLGENDE POSITIE IN TABEL
```

```
LDA XPOINTER
```

```
CLC
```

```
ADC #1
```

```
STA XPOINTER
```

```
LDA YPOINTER
```

```
CLC
```

```
ADC #1
```

```
STA YPOINTER
```

```
;ZET PIXEL NEER
```

```
JSR POSITIE
```

```

STA (POS),Y
JMP $E462
;
;BEPAAAL POSITIE
;
; POSITIE
;
;BEPAAAL POSITIE
;
LDX YPOINTER
LDA YTABHI,X
STA POS+1
LDA YTABLO,X
STA POS
LDX XPOINTER
LDA XTABHI,X
TAY
;
;BEPAAAL NEER TE ZETTEN BYTE
;
LDA XTABLO,X
RTS

```

Het programma maakt gebruik van een vbi routine, zodat er geen geknipper ontstaat met het weghalen en het neerzetten van de pixels.

Het programma doorloopt de x-positie tabellen en de y-positie tabellen afzonderlijk (door gebruik te maken van xpointer en ypointer). Aan de hand van de tabellen wordt de positie in het beeldschermgeheugen bepaald (via STA (POS), Y waarbij POS de y-positie inhoudt en Y de x-positie inhoudt -tsja, het kan alleen maar met Y anders had ik wel X genomen-) en daarna wordt het genodigde byte op die positie gezet (de waarde in A, vandaar STA).

Als het onderstaande programma (pixel.trb) dan gestart wordt dan zul je het pixel zien bewegen in de cirkel die getekend was door het eerste programma. Probeer nu eens bij de ADC instructies iets anders in te vullen dan 1 (dit kan ook direct vanuit Turbo Basic via POKE \$701C, waarde en POKE \$7023, waarde).

```

10 GRAPHICS 8
20 BLOAD "D:TABEL.COM"
30 BLOAD "D:CIRKEL.COM"
40 Q=USR($7000)
50 END
60 -----
70 PROC SCREEN
80 GRAPHICS 24
90 ENDPROC
100 -----
110 PROC VARS
120 DIM BITPOS(7):BIT=128
130 FOR I=0 TO 7
140 BITPOS(I)=BIT
150 BIT=BIT DIV 2
160 NEXT I
170 YTABHI=$6000:YTABLO=YTABHI
+256
180 XTABHI=YTABLO+256:XTABLO=
XTABHI+256
190 SM=DPEEK(88)
200 PI=3.14159:FACTOR=60
210 INDEX=0
220 ENDPROC
230 -----
240 PROC MAKETABLE
250 FOR T=0 TO (2*PI)-(PI/128) STEP
PI/128
260 X=INT(COS(T)*FACTOR+160)
270 Y=INT(SIN(T)*FACTOR+96)
280 XPOS=INT(X/8)
290 BIT=BITPOS(X MOD 8)
300 YPOS=SM+Y*40
310 YPOSHI=YPOS DIV 256
320 YPOSLO=YPOS MOD 256:
330 POKE XTABHI+INDEX,XPOS
340 POKE YTABLO+INDEX,BIT
350 POKE YTABHI+INDEX,YPOSHI
360 POKE YTABLO+INDEX,YPOSLO
370 INDEX=INDEX+1
380 POKE YPOS+XPOS,PEEK
(YPOS+XPOS)!BIT
390 NEXT T
400 ENDPROC

```

Niks complexe plot-routine dus. Eenvoudig-weg door gebruik te maken van wat tabellen. Natuurlijk kan dit met minder tabellen, maar dit is verreweg de eenvoudigste manier. Volgende keer zal ik bespreken hoe je via nog een tabel weer meerdere pixels rond kunt laten vliegen.

VIRUS-ALARM !!!

GEVAARLIJK VIRUS (HER)ONTDEKT

Door onze reporter Bo Schreurs. Onlangs is er een onderzoek afgesloten door de Indiase Prof. Dr. A.T. Ari. Hierin werd specifiek onderzoek gedaan naar het gedrag van personen die besmet zijn met het 8-bit virus.

Gedurende een studie van 5 jaar is men tot de conclusie gekomen dat er GEEN genezing mogelijk is. Nader onderzoek heeft aangetoond dat dit virus zo rond de 80-er jaren zijn intrede heeft gedaan in Nederland. Hoewel de besmetting zich in het begin beperkt hield tot een kleine groep, nam het epidemische vormen aan rond de 90-er jaren. Medio 94-95 is er een kentering waarneembaar, het lijkt er op dat het virus aan het sluimeren is, alleen een kleine groep schijnt momenteel ernstige virusverschijnselen te vertonen. De schatting loopt dat die laatste groep momenteel rond de 100 personen bedraagt.

Hoe het virus te herkennen: personen die door het virus zijn aangetast hebben de neiging om alles waar een Fuji symbool op staat, te verzamelen. Er zijn gevallen bekend die meerdere computers en randapparaten hebben van 1 model. Het ontkeningsverschijnsel doet zich ook bij dit virus voor. De patient beweert namelijk al die dubbele exemplaren met de opmerking dat het hier slechts reserves betreffen, voor het geval het origineel defect zou raken. Dit klinkt misschien logisch, maar dat dit slechts drogredenen zijn, blijkt uit het feit dat men weigert defecte exemplaren bij het grof vuil te plaatsen. Er waren diverse gevallen, die beschikte over meerdere defecte machines. Het blijkt ook dat besmette personen doorgaans platzak zijn en ongezond leven. Men heeft geen geld, omdat men alles uitgeeft aan de zinloze aankopen van 8-bit software, hardware en magazines. Het ongezonde leven wordt veroorzaakt door bijeenkomsten met andere be-

smette personen, nachtenlang doorbrengen achter hun computer, snelle snacks naar binnen werken om tijd te sparen, beurzen afstroopen naar software en apparatuur die men nog niet heeft. Zo op straat zien de patiënten er redelijk normaal uit. Dit verandert zodra men de patiënt aanspreekt. De meest onsamenhangende woorden komen dan uit zijn mond, zoals Pokey, Freddy, databus, Kilobytes, etc. Ook lijkt men er een vreemde getallenreeks op na te houden, zoals 400, 600, 800, 810 en 850. Het onderzoek heeft niet aan kunnen tonen waar die getallen betrekking op hebben.

Inmiddels heeft men een soort methadon kunnen ontwikkelen voor deze stakkers. Het betreft een cocktail van chips, weerstanden en condensators. Sommige patiënten vertoonden allergische reacties indien er componenten in de cocktail werden verwerkt van andere computermerken dan die van Atari. Enkele zeer heftige allergische reacties werden waargenomen bij menging van onderdelen uit het merk Commodore. Nader onderzoek zal moeten uitwijzen waardoor dit veroorzaakt wordt.

Een belangrijk punt van het onderzoek was of men de patiënt in kwestie op moet sluiten, en zo voorkomen dat andere mensen er door besmet raken. Hiertoe lieten zich een aantal onderzoekers zich 1 jaar lang "opsluiten" bij een patient thuis. Na verloop van tijd bleken sommige onderzoekers besmet te zijn, en andere helemaal niet. DNA onderzoek toonde aan dat men over een speciaal gen moet beschikken om gevoelig te zijn voor het virus. Het onderzoeksteam heeft dit gen het Atari-gen (A-8) gedoopt. De gezonde onderzoekers deden verslag van de leefomstandigheden van hun patient. In het huis kan men zich nauwelijks bewegen door de overvloedige aanwezigheid van beeldschermen, hardware, software, boeken en afvalresten van Mc Donalds. Men moest zich letterlijk een pad

VAN KWAAD TOT ERGER?

Door Fred Meijer

In het A.N.G.-Pokey Magazine van juli 1994 (destijds uitgekomen in december 1994) heeft een zogenaamde 'Mega-review' gestaan, waarin een aantal programma's van Richard Gore door mij gereviewed werden. Het gaat hier om de spellen: Alien Blast, Bubble Zone, Arena en Mousekattack/Jawbreaker.

Al deze spellen kwamen er in deze review niet erg best vanaf. Mijn mening was, en is nog steeds, dat deze spellen niet commercieel verkocht mogen worden en dat ze veel beter PD gemaakt kunnen worden. Voor de volledige inhoud van de reviews verwijs ik u naar het artikel zelf.

Vanaf de eerste keer dat ik met A.N.G. ben meegeweest naar de Engelse AMS-beurs in Stafford, heb ik intensief contact met 1 van de bestuurders van de Engelse gebruikersgroep Tyne and Wear Atari User Group (TWAUG). We wisselen programmatuur uit, en daarnaast zagen zij ook wel brood in mijn reviews. Zij hadden vooral interesse, omdat de meeste Engelse reviewers nogal soft zijn. Als voorbeeld werd gegeven (en ik deel die mening) Paul Rixon van Page 6. Hij is net als dus de meeste Engelse reviewers bijna altijd (te) positief over een programma en zeker als het een programma van Engelse bodem betreft. De enige spellen die 'onterechte' kritiek krijgen, zijn spellen uit Polen en Nederland. De mensen van TWAUG vonden het wel eens tijd voor 'honest' (eerlijke) reviews.

De eerste review die zij plaatsten (in december 1994!!!) was de review over de spellen van Richard Gore. Deze review is door mij zelf in het Engels vertaald. Zoals ik al eerder

in dit artikel heb gemeld was (en ben) ik niet erg postief over die specifieke vier spellen.

Iedereen heeft zijn eigen schrijfstijl, dus ik ook. En vooral voor de 'brave' Engelse begrippen zal dat wel even schrikken zijn geweest. De Europeanen schrijven nogal een flink stuk 'harder' dan de Engelsen. Uitspraken zoals 'Drag is drek' (Pokey Magazine) en 'T-34 is een speelbare eentonige demo' (Zong) zouden daar niet mogelijk zijn. Dat bleek ook wel toen mijn review daar nogal in het verkeerde keelgat schoot. Richard Gore zelf en zijn vriend (ook een Atari 8-bit 'uitgever') Dean Garraghty waren woedend.

Wat volgde was een internet-melding naar mij. Aangezien ik geen aansluiting op internet heb, bereikte mij dat bericht niet. Via 1 van Nederlands bekendste Sysops heb ik uiteindelijk toch het bericht gekregen. Het was een bericht vol ergenis van Richard. Hoe kon ik zo iets schrijven?', 'Het zijn fantastische spellen', 'Is het een persoonlijke vete?', 'Je schrijft allemaal leugens', 'Ik kan je aanklagen voor smaad', 'Ik kan je voor het gerecht slepen' enz. enz. enz. Het bericht eindigde met 'Yours most disgusted, Richard Gore' wat zo iets betekent als 'Met de grootste walging, Richard Gore.'

Ik heb hem toen een brief geschreven, waarin ik mijn standpunten duidelijk gemaakt heb. Een review is namelijk een persoonlijke bespreking van een programma. Wat iemand goed vindt, kan een ander slecht vinden, er is dan ook geen sprake van een persoonlijke vete. Ook dat heb ik hem geprobeerd duidelijk te maken.

Hier bleef het echter niet bij. Richard stuurde ook een brief naar TWAUG. In deze brief, die bestond uit vier A-4tjes, werd mijn review op elk punt bekritiseerd. Mijn woorden werden verdraaid en ook TWAUG werd bedreigd met juridische stappen. Hij schreef zelfs, dat ook al was (in zijn ogen) de hele review de waarheid, dan nog had TWAUG de review niet mogen publiceren, omdat dat zijn verkoop zou schaden.

TWAUG is hier echter niet meer op in gegaan en ook ik had besloten niet te reageren op zijn brief. Het zou allemaal wel weer afzwakken.



Althans, dat dachten wij. Een maand later publiceerde Richard Gore in de Newsletter

van Dean Garraghty een soortgelijk verhaal. Daarnaast probeerde Richard ook andere Engelse dealers in de kwestie te betrekken. Zelfs A.N.G. werd in dit alles betrokken.

Intussen heb ik bij Richard Gore 'zijn' (was van andere auteurs) nieuwste spel besteld en die heb ik ook netjes gekregen, tezamen met een briefje, waarin zijn kwaadheid niet meer terug te vinden was.

Nog is het verhaal niet over. Een half jaar na dato is Richard Gore nog steeds kwaad. Hij roept mensen via internet op, niet lid te worden van TWAUG. Hij schrijft in zijn berichten dat TWAUG de Atari 8-bit om zeep helpt. Daarnaast roept hij de internet-lezers op absoluut niet het boek te kopen van TWAUG. Op de AMS-beurs van april (hij stond naast de stand van TWAUG) heeft hij geen woord tegen de mensen van TWAUG gezegd. 1 van de mensen van TWAUG is naar hem toegegaan, maar hij werd volledig genegeerd. TWAUG vernam later dat ook op die beurs Richard Gore de mensen opriep geen lid te worden van TWAUG.

Wat doet Richard nu? In zijn ogen doet hij precies hetzelfde wat ik en TWAUG hem hebben aangedaan. In zijn ogen zal hij gelijk hebben en ik in mijn ogen. Ik heb echter al vier maanden geleden besloten niet meer te reageren en alles over te laten waaien. Het lijkt mij veel beter om je nu te concentreren op de Atari XL/XE, waar het toch al niet al te best mee gaat. Laten we echter niet de onafhankelijkheid uit het oog verliezen. Je hoeft iets niet goed te vinden, omdat het 'nieuw', 'oud', 'Engels', 'Pools' of 'Nederlands' is. Ik hoop dat Richard Gore en Dean Garraghty deze mening eens willen delen en dat ze die (naar mijn mening) kinderachtige houding eens kwijt raken.

EN DAT WILDE IK NOU EFFE KWIJT!



Spoorzoeker

43 Pokey 43 + 2

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | O | P | R | L | P | P | K | S | I | D | D | R | A | H | B | Q | |
| T | D | A | L | I | I | R | A | O | R | C | M | N | C | P | B | G | M |
| A | M | R | X | O | I | C | F | S | I | O | L | E | A | S | N | O | E |
| A | M | E | O | N | T | T | H | S | C | A | M | W | R | I | S | O | G |
| R | L | E | T | B | W | T | A | T | A | A | L | P | T | N | I | R | P |
| A | S | E | G | A | N | B | E | T | P | E | L | H | R | E | M | T | S |
| P | R | C | R | A | O | E | E | R | V | E | C | L | I | G | A | N | C |
| P | S | E | I | B | Z | N | S | I | E | I | N | L | D | U | G | I | I |
| A | E | P | R | N | I | I | R | T | T | D | K | A | G | E | A | E | H |
| E | P | U | E | H | O | D | N | S | E | C | A | B | E | H | Z | T | P |
| T | T | A | C | L | K | M | Y | E | I | O | E | K | R | E | I | Y | A |
| O | R | A | C | S | L | P | E | T | X | P | T | C | T | G | N | B | R |
| L | M | U | I | K | P | E | S | N | A | M | C | A | P | I | E | O | G |
| K | L | D | N | O | E | Y | N | T | M | E | R | R | O | R | E | L | G |
| X | R | E | L | L | O | R | C | S | E | E | T | T | E | K | S | I | D |
| L | U | F | I | J | H | A | R | D | W | A | R | E | L | I | F | K | D |

Nr: SW/108

Onderstaande woorden zijn verborgen in de puzzel.

- | | | | |
|-----------|---------------|-----------|------------|
| BBS | HARDDISK | MEGAZINE | PRINTPLAAT |
| CARTRIDGE | HARDWARE | MNEMONICS | QMEG |
| DISKDRIVE | INTRO | NEW | RAM |
| DISKETTE | JOYSTICK | PACKER | REDAKTIE |
| ERROR | KILOBYTE | PACMAN | ROM |
| FILE | KLOTEAPPARAAT | PASCAL | RUN |
| FLOPPY | LICHTPEN | PIXEL | SCROLLER |
| GEHEUGEN | MACHINETAAL | PLOTTER | SOFTWARE |
| GRAPHICS | MAGAZINE | PRINTER | SPELLEN |

- STICHTING
- TAPE
- TOETSENBORD
- TRACKBALL
- TURBOBASIC
- XE
- XL

De overgebleven letters vormen achter elkaar gelezen
nog 2 woorden uit de rubriek POKEY
(in het volgende magazine vindt u de oplossing)

INTERTOYS XE's

Door Maikel Gloudemans

Zoals iedereen in Atari-land nu denk ik al wel weet worden door Intertoys weer 65 XE's en 800 XE's verkocht. Ze verkopen deze als spelcomputer met 10 cartridges en ze verkopen light guns voor XE systems. Maar nu de moraal van dit verhaal: een beetje technische info over deze computers.

Het zijn allebei 64 k machines die software compatible zijn met de 800XL. Het geheugen is ook, zoals bij een 800XL opgebouwd uit 2 64k*4-bits geheugen IC's. Het mooie is echter dat deze computers van binnen allemaal 130 XE's zijn, maar dan van een ander type. Dit staat ook aan de binnenkant van de computer op de print. Dit betekent dat deze computers allemaal zijn uit te breiden naar een standaard 130XE (met 128k) d.m.v. het plaatsen van 2 geheugen IC's en een PAL IC om de banken te schakelen. Het enige probleem hierbij is, dat dit PAL IC nog te koop moet zijn. We hebben hem echter nog niet gevonden (eerlijk gezegd hebben we er ook niet naar gezocht en ook nog niet geprobeerd om het originele PALletje uit te lezen). De PAL zal hoogstwaarschijnlijk nog wel op een of andere manier te verkrijgen zijn.

Tot zover het geheugen, verder met de rest

van de hardware. In deze 'nieuwe' computers zitten zover wij weten (aan de hand van het nummer) een normale microprocessor, dus niet de Atari-versie. Dit zou kunnen betekenen dat hij geen 'illegale' opcodes kent, maar dit hebben wij nog niet getest.

Nu rest me alleen nog de verschillen te vermelden tussen de 65XE en de 800XE: ten eerste het typeplaatje en ten tweede het ROM. Het ROM van de 65XE komt uit 1990 en het ROM van de 800XE komt uit 1991. Dit houdt in dat er in de 800XE een '91 ROM zit wat de laatste revisie van het OS ROM is. Het enige verschil tussen het nieuwe en het oudere ROM is dat het '91 ROM 128 k RAM kan testen in de 'SELF TEST' wat zeer zeldzaam is in Atari's.

Tot slot wil ik iedereen uitnodigen op de 'Nieuwe Atari-user avond' in Breda op de derde donderdag van september van de BRAC.

Groeten van Maikel (Metal-1) namens FTF.

RED: Een pal is niet uit te lezen. In een normale winkel is deze pal niet te koop. Het zal dus moeilijk worden om deze computers uit te breiden. Wij zullen op zoek gaan voor u...

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:
Commodore 64 computer met tapedeck, 3 spellen op tape, 2 joysticks en alle kabels en voedingen. Prijs f 100,-

Tel. 01807-17138

WAARGEBEURDE VERHALEN

Door B. Pseudo

RED: Van een van onze reguliere schrijvers hebben we een aardige verzameling anekdotes uit de automatiseringswereld, dus waar-gebeurde verhalen, ontvangen. Heeft u nu ook een leuke ervaring gehad op computer-gebied, stuur het dan naar ons op en wellicht wordt in de volgende aflevering ook uw ware verhaal gepubliceerd.

De firma C beschikte een fors aantal jaren terug over een state of the art disk drive met een capaciteit van 30 MegaByte gekoppeld aan een Godess computer. Daar het aantal opdrachten toenam, besloot men de disk drive te laten upgraden tot 90 MegaByte. Toentertijd kostte een dergelijk upgrade het lieve sommetje van 30.000 gulden. De upgrade zou worden uitgevoerd door een technicus van de firma van de Godess computer. Men had hier bij de firma C een dag voor uitgetrokken. Je stelt je dat dan al helemaal voor, dat men de drive weghaalt, en vervangt door een andere, of dat men meer lees- en schrijfkoppen monteert, en het bestaande schijvenpakket vervangt door een met meerdere platen. In ieder geval iets arbeidsintensief.

De dag van de upgrade was daar, de technicus was gearriveerd, alle gebruikers werden van het computersysteem gemikt, en men kon beginnen. Overigens was het al wel vreemd dat die technicus binnen was gekomen met alleen maar een klein koffertje, maar ja... De beste man opende de koffer, haalde een schroevendraaier te voorschijn, en

schroefde de achterzijde van de disk drive open. Ah, nu zou het wel gaan gebeuren!

Vervolgens werd er een kniptang uit de koffer gehaald, waarmee een simpel draadbruggetje op een elektronica board werd doorgeknipt. Vervolgens werd de achterzijde er weer opgeschroefd. Zo zei de technicus, de upgrade is uitgevoerd! Van 30 MB naar 90 MB door middel van het doorknippen van een draadbruggetje ter waarde van 30 mille!

COSMICUS.

De firma B beschikte over een computersysteem. Dit systeem was nogal vrij fors, en produceerde derhalve ook flink wat warmte. Al snel was duidelijk dat dit gekoeld diende te worden door middel van een airconditioning.

Deze werd aangeschaft. De elektrische installatie werd boven op het dak geplaatst. De motor die zorgde voor het rondpompen van de warme/koele lucht, werd zelf gekoeld door motorolie. Dat nu veroorzaakte een probleem. Zolang het buiten koud was, werd de motor perfect gekoeld door de motorolie.

Toen er zich echter zomerse temperaturen voordeden, werd de motorolie te warm, en werd de pomp oververhit, waardoor deze vervolgens de geest gaf vanwege die hoge temperatuur.

Dit gebeurde dus ook dan alleen maar als het buiten warm was, en wanneer heb je nu die

airco nu het hardste nodig? Precies...

COSMICUS

De firma C beschikte sinds kort over een Diablo computer. Gegevens werden veilig gesteld door de computerdata over te zetten van de hard disk naar tape. Hierbij moet je niet denken aan gewone cassette bandjes, maar meer aan de tapes die ze gebruiken bij tape decks. De meeste computersystemen hebben een apart programma in hun systeembibliotheek, die er speciaal voor bedoeld zijn om gegevens veilig te stellen.

Op de Diablo moest men hiervoor gebruik maken van een script-file. Dit werkt ongeveer hetzelfde als de command line bij een MS-DOS computer. Het commando BACKUP accepteert dan allerlei parameters, o.a. van waar naar waar gebackuppeld moet worden. De script file was zodanig, dat altijd een complete copie werd gemaakt. Nou zijn systeembeheerders nogal eigenwijs, en denken ze dat sommige zaken makkelijker, simpeler, sneller, kortom beter kan (ondergetekende deelt die mening overigens). Vandaar dat een eigen script-filetje werd gebakken, en zie daar, in plaats dat de backup een uur duurde, duurde het nog maar slechts 10 seconden. Inclusief formatteren van de tape! Toen de gebruikers echter het computersysteem wilde benaderen, kon er geen data meer opgevraagd worden, laat staan dat men een computerprogramma kon opstarten.

Wat was er nu gebeurd? In plaats dat de data werd gekopieerd van het computersysteem naar tape, werd de data van tape gekopieerd naar het computersysteem, en daar de tape leeg was, na de initialisatie, werd er niets gekopieerd. Het output medium wordt door het systeem ook altijd geïnitieerd en daar het output device de disk drive van het computersysteem was, in plaats van de tape, werd de schijf van het computersysteem geformatteerd...

Tsja, ook systeembeheerders maken wel eens foutjes.

COSMICUS

De firma C had dringend behoefte aan een vertegenwoordiger van hun software. Al snel had men de juiste man gevonden. Laten we hem Jan Verburg noemen. De goede man kreeg uiteraard een (zeer leuke) auto van de zaak, en een riant salaris. Veel verkopen deed de beste man overigens niet. Hij presteerde het wel om in een tijdsbestek van 6 weken, 3 splinternieuwe auto's total loss te rijden, wat hem direct de bijnaam Jan Vangrail opleverde. Dat laatste ongeluk was overigens van dien aard, dat een vrachtwagenchauffeur, die kwam kijken naar de toestand van Jan, opmerkte: "Laat maar jongens, deze is al dood".

Ik zat op zekere dag op kantoor, toe iemand riep: "He jongens, daar komt Vangrail aan...". Een hele groep stond voor het raam om te kijken hoe Jan ging parkeren. Iemand merkte op: "Volgens mij gaat die de container rammen...", en inderdaad, boem, weer wat blik schade... Na 2 maanden werd er opeens op gebak getrakteerd op kantoor. Er had zich een heugelijk feit voorgedaan. Jan had zijn eerste software pakket verkocht ter waarde van 2.000 gulden! Helaas bleek zijn verkoop talent niet tot nog meer verkopen in staat.

Navraag leerde ons dat zijn vorige betrekkingen in vertegenwoordiging van damesondergoed afspeelde. De stelling "Een goede vertegenwoordiger kan alles verkopen", werd hier enigszins geweld aangedaan. Al snel werd duidelijk dat Jan geen kaas had gegeten van computer-hardware, noch software. De verkopen van producten had zich ook na meerdere maanden slechts beperkt tot een zeer gering bedrag. De beste man werd dan ook verzocht om om te zien naar een andere betrekking. Oh ja, hij kreeg nog wel een gouden handdruk van 20.000!

COSMICUS

BLUE LIGHTNING

Het streng geheime Blue Lightning gevechtsvliegtuig is nog nooit getest. De jet bevond zich nog in de vroege fase van de ontwikkeling toen de oorlog uitbrak. Nu zijn de geallieerden aan de verliezende hand en het Pentagon is radeloos. De president gaf het bevel aan de luchtmacht om Blue Lightning klaar te maken voor het gevecht. De luchtcommandant koos jou uit om de eerste bemande gevechtsmissie te vliegen. Ze hebben je niet gekozen omdat je de beste bij de luchtmacht bent. Je bent gekozen omdat je de gekste van de club bent en eerlijk gezegd ben je misbaar.

Je kijkt rond terwijl je vijandelijk gebied nadert. Een rookpluim waarschuwt je voor een raket die op je afkomt. Je rolt snel om je as en de raket mist je vliegtuig, maar het scheelde een haartje. Zie daar komen de jets! Honderden. Met een schietend kanon vlieg je direct op de vijandige formatie af. Kun je in het vijandige gebied voordringen en negen belangrijke missies succesvol voltooien? Als je dat kunt, winnen de geallieerden de oorlog en wordt jij de held. Als het je niet lukt, zal de vijand de oorlog winnen en zal niemand je naam herinneren.

Getting started

1. Met de Lynx syste(m)en uitgeschakeld, stop de Blue Lightning game-card in de Lynx zoals beschreven staat in de handleiding van de Lynx.
2. Druk op de ON toets, waarna het Blue Lightning titel scherm verschijnt.
3. Druk twee maal op de A of B toets om het titelscherm en het scherm waar alle medewerkers worden vermeldt over te slaan. Het scherm voor de geheime code is nu te zien.
4. De luchtcommandant vraagt om een missie code naam. Om met de eerste missie te beginnen accepteer dan de AAAA code en druk op de A toets.

Om met een andere missie te beginnen, voer dan een correcte code naam in.

Natuurlijk verraad de vluchtcommandant de code naam van een missie niet, totdat je een vorigemissie hebt afgemaakt. Gebruik de Joypad om een code in te voeren. Om het spel te beginnen, druk op de A toets na het invoeren van de code.

5. Als het spel start, staat Blue Lightning op de landingsbaan waar het grondpersoneel zich bezig houdt met het vliegtuig. Druk op de A toets om te starten. Blue Lightning rijdt over de baan, totdat de snelheid hoog genoeg is waarna hij opstijgt in vijandig luchtruim.

Playing the game

Het doel van Blue Lightning is het doordringen in vijandig gebied en het halen van negen gevaarlijke missies, zonder uit de lucht te worden geschoten. Er bestaan zes prototypes van het Blue Lightning gevechtsvliegtuig. Sinds jij de enige bent die gek genoeg is om in een ongetest vliegtuig te vliegen, zullen de geallieerden je redden en je na de eerste vijf crashes terugplaatsen op de landingsbaan. Maar als je de vijand alle zes prototypes neer laat schieten, zal de vluchtcommandant je nooit meer terug willen zien.

Gebruik de Joypad om de Blue Lightning te besturen zoals dat in het hieronder staande diagram staat vermeld.

Weapons

De vijand zal je aanvallen, zodra je in de lucht bevindt. Kijk uit naar vliegtuigen en raketten. Je succes hangt af van snel kunnen schieten en een goed instinct voor het vliegen (als je instinct werkelijk zo goed zouden zijn, dan zou je natuurlijk nooit deze missie hebben gevlogen). Gebruik de toetsen om het vliegtuig te besturen en het vuren op vijanden zoals hieronder in het diagram staat beschre-

ven:

Using missiles and cannons

Geleide raketten geven je de mogelijkheid om verre vijandige vliegtuigen te vernietigen. Zodra de computer een doel vasthoudt druk op de A toets. De raket vliegt weg. Als de computer het doel vasthield terwijl jij vuurde, dan zal de raket het doel raken.

Als de computer aan boord van Blue Lightning het doel vasthoudt, dan verschijnt er een vierkantje op het scherm. Vuur je kanon en je raketten af op de vijandige eenheden voordat ze buiten je bereik gaan vliegen of voordat de computer ze niet vast kan houden. Als je raket het doel met succes vasthoudt, zal het vierkantje rood van kleur worden.

Blue Lightning kan 40 raketten met zich meedragen. Dat is veel vuurkracht, maar ga daarom niet uit je bol. Met al die jets die op je afkomen, zijn 40 raketten geeneens zo veel. Gebruik je kanon om jets die dichtbij zijn uit de lucht te schieten.

Let in sommige missies op doelen op grond. Vuur een raket af als de computer het doel vasthoudt. Soms zal je radar een doel vasthouden dat zich achter een heuvel of achter ander terrein bevindt. Als je een raket afvuurt op een verscholen doel, dan zal de raket niet door het terrein heen kunnen vliegen. In andere woorden, je hebt net een raket voor niets afgevuurd, stommerik.

Je kunt ook gronddoelen vernietigen door ze met je kanon te bestoken. Hiervoor moet je zeer dicht aan de grond gaan vliegen, wat het risico van neerschieten of crashen verhoogt.

Afterburners and barrel rolls

De afterburners zijn essentieel om vijandige vliegtuigen achterna te zitten en raketten te ontwijken. Als je echter de afterburners activeert door op de OPTION 1 toets te drukken zullen ze slechts tien seconden actief blijven. Let erop waar je heenvliegt. Je zou niet graag tegen je vluchtcommandant willen vertellen dat je tegen de achterkant van een vijandige jet bent aangevlogen.

Je kunt tien seconden met afterburners blijven vliegen waarna ze tien seconden de tijd

nodig hebben om op te laden. Als de afterburners opgeladen en klaar zijn, dan verschijnt er een blauw lampje aan de linker bovenkant van het controle paneel. Als de afterburners worden gebruikt zal het lampje geel worden. De afterburners kan je pas weer gebruiken als ze weer helemaal zijn opgeladen.

Als je om de as van het vliegtuig wilt rollen druk dan op de OPTION 2 toets, terwijl je de Joypad naar links of naar rechts beweegt. Een rol om de as is een complete omwenteling naar links of naar rechts, dat hangt af van de richting waarin je de Joypad hebt gedrukt. Een goede omwenteling kan ertoe leiden, dat een vijandige raket zijn weg kwijt raakt, dit is een voordeel is het luchtruim vol is met raketten.

The flight computer

Je kunt met Blue Lightning dicht aan de grond, in de wolken en er tussenin vliegen. De uitgebreide vlucht computer staat niet toe dat je de grond raakt. De vlucht computer kan helaas niet verhelpen dat je crashed tegen obstakels die uit de grond komen, dus let op bomen, bergen, gebouwen en vergelijkbare obstakels.

De computer is voor iedere missie geprogrammeerd. Als alle je doelen zich in een missie op de grond bevinden, dan zal de computer het niet toestaan dat je boven de wolken vliegt. De computer geeft instructies die je volgende doel betreffen. Je moet het toegewezen doel hebben voltooid voordat je aan je volgende doel kan beginnen.

De computer zal je niet naar een doel geleiden. Je moet ze zelf opzoeken. De computer kan wel een doel vasthouden voordat jij het kan zien. Gebruik de vierkantjes om je naar het doel te leiden. In sommige missies, zoals de eerste missie, hoeft je niet ver te kijken, de doelen komen op je af.

Het tweede en laatste deel van deze LYNX-handleiding kunt u in het volgende magazine vinden.

a.n.g GOES POKEY...

De afgelopen jaren kon u terecht bij ANG-Software voor de aanschaf van diskette- en cartridge software voor uw computer. Na het verdwijnen van ANG-Software is deze verkoop overgegaan naar ANG-Computer Systems, maar deze doen geen postorder. Daarom is besloten diverse software te laten verspreiden door Stichting Pokey tegen zeer aantrekkelijke en speciale donateursprijzen. De genoemde prijzen zijn inclusief portokosten. U moet wel rekening houden met een levertijd van ongeveer 2 weken. Schrijf de artikelen die u wilt ontvangen op een briefje, tel bij het totaalbedrag f 10,00 verzendkosten op. U kunt betalen per giro op rekeningnummer 6183317 ten name van F. Meijer te Krimpen ad IJssel.

Cartridges

| | | | |
|------------------|-----------------------|---------------------|----------------|
| Football | Robotron | Caverns of Mars | Moonpatrol* |
| Missile Command# | Gamekit (telt voor 2) | Pole Position | Desert Falcon* |
| Ace of Aces* | Video Easel*# | Resque on Fractalus | Loderunner |

Prijs per cartridge is f 7,50.

**slechts beperkt voorradig.*

#verpakking kan licht beschadigd zijn.

Hardware

| | | | |
|----------------------|---------|---------------------|---------|
| Microprint interface | f 35,00 | Monitorkabel | f 12,50 |
| Atari Joystick | f 7,50 | I/O kabel | f 7,50 |
| Plotterpennen zwart | f 5,00 | Plotterpennen kleur | f 7,50 |

Boeken

| | | | |
|-------------------------|--------|------------------------|---------|
| Op Safari door de Atari | f 7,50 | Easy programming... | f 7,50 |
| Programmeren met.... | f 7,50 | The Atari 130 handbook | f 7,50 |
| The 600xl programbook | f 7,50 | ZONG 5/6/7/8 pakket | f 12,50 |

Diskettesoftware

| | | | |
|----------------------|---------|-----------|--------|
| Turbodos compleet | f 20,00 | Lasermaze | f 7,50 |
| Atari-energie (tape) | f 2,50 | | |

Volgend magazine meer nieuwe titels!

Dit keer op Pokey's Magazine speciaal voor de regenachtige(?) dagen tijdens de vakantie op de voorkant een bonte verzameling met kwalitatief gezien zeer goede spellen. Op de achterzijde wordt ook dit keer weer een commercieel pakket gepubliceerd. Dit is dit keer een utility, omdat ons het verzoek bereikt heeft, eens wat meer utilities te plaatsen.

Kant A:

Frogger 3

Zeer mooie en geslaagde variant op het oorspronkelijke Frogger. Jij moet helpen de kikker Peter veilig het water te laten oversteken. Aan de overkant liggen veilige boomstammen, reddingsboeien of wolken te wachten. Peter kan met diverse dieren 'meeliften'. Dit kan onder andere met vissen en schildpadden. Krokodillen, haaien en zwarte vissen zijn echter dol op kleine kikkertjes. Met select kan gekozen worden voor 1 of 2 spelers, met option kan het level gekozen worden en met start kun je het spel beginnen.

The princess and the frog

Nog een versie van Frogger, maar dan net even iets anders. Dit keer gaat het om de kikker Marco die de prinses uit haar kasteel moet bevrijden. Daarvoor moet hij eerst enkele gevaren overwinnen. Eerst moet hij zich een weg banen door een leger van ridders te paard. Daarna moet Marco via de slangen en de krokodillen het kasteel bereiken. In sommige kasteelpoorten verschijnen af en toe de lippen van de prinses. Als Marco deze lippen kust, verandert hij in een knappe prins (dit levert een groot aantal bonuspunten op). Het spel wordt begonnen met een druk op de start-toets.

Roto

Dit is een PD-variant van het spel H.E.R.O. De stad Arcadia wordt onder vuur genomen door de vijand. Het is jouw taak om alle energie-vaten te verzamelen en deze linksboven in de grotten (de gele blokken van de startpositie) af te leveren. Als de score 1000 heeft bereikt, is de stad gered. Je kan echter niet

meer dan 10 vaten tegelijk dragen. Tips: schiet niet op de vaten en vlieg niet tegen een muur. Succes!

Dig dug

Het bekende spel van Atari. In dit spel ben je een mijnwerker die probeert onder grond zijn groenten en fruit te verbouwen. Onder de grond leven echter ook nog een aantal gemene monsters. De mijnwerker moet deze monsters stoppen, om zo zijn groente en fruit te kunnen redden. Hij kan de monsters verdelgen door met zijn pomp de monsters op te blazen. Dit kan bereikt worden door de monsters meerdere malen te beschieten. Als de monsters uitgeroeid zijn, gaat de mijnwerker door naar het volgende gedeelte van zijn ondergrondse akker. Het spel kan gespeeld worden door 1 of 2 spelers. Met de select-toets kan hieruit de keuze maken. Met de option-toets wordt de moeilijkheidsgraad gekozen en met een druk op de start-toets begint het spel.

Golfer

Dit is een kwalitatief zeer goed spel, dat gemaakt is door BeWeSoft. Golfer is een variant op het spel golf. In Golfer is het de bedoeling om de golfbal te potten in de diverse holes verspreid over het scherm. Dit doe je door de cursor achter de bal te plaatsen en op de vuurknop te drukken. Hoe verder je van de bal gaat staan, des te harder wordt er geslagen. Het veld is opgebouwd uit gras en/of tapijt en diverse muren. De muren zie bestaan uit een witomrande zwarte blokken kunen weggehaald worden door de bal tegen een schakelaar te slaan. Verder bestaan er ook muren, waarin pijpen verwerkt zijn. Als de bal de pijp raakt, wordt hij getransporteert naar het andere einde van de pijp. Er zijn ook muren, waarin een gezicht te herkennen is. Deze gezichten kijken nog blij, maar als ze 4 maal geraakt worden, eten ze de bal op.

Op het veld zijn ook zwarte plekken te ontdekken. Als de bal hierin terecht komt, is hij verloren. Verspreid over het veld zijn diverse bonussen terug te vinden. Daarnaast bevinden zich ook een aantal magneten in het veld die de bal naar zich toetrekken.

Aan het begin van het spel wordt in het Engels een uitgebreide handleiding gegeven en worden de muren, bonussen en dergelijke ook afgebeeld. Het spel wordt gestart met een willekeurige toets en kan gespeeld worden met de joystick of de cursor-toetsen. Het spel wordt beëindigd door een druk op de escape-toets.

Ramtest

Met behulp van dit kleine programma kunt u uw geheugen testen. N.B. Als u een niet-standaard O.S. in uw computer heeft gebouwd, krijgt u altijd een foutmelding.

Hobbytronic music collection

In deze demo kunt u alle klassieke muziekstukken uit de hobbytronic 1990 demo nog eens horen. De muziekstukken worden gekozen met de select- en optiontoetsen. Met start wordt het muziekstuk afgespeeld. Door middel van een druk op de reset-toets wordt een bonus-muziekstuk afgespeeld.

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

Kant B:

Diskkeeper III

©1986-1992 A.M.J. software. This program is NOT public domain so any copying is prohibited. Manual ©1992 A.N.G. Software.

Met dit programma kunt u een prachtige overzichtslijst maken van al uw bestanden op diskette, zonder al het typewerk. Dit programma leest zelf de diskinhoud in en bewaart de complete lijst op 1 diskette!

Mainmenu

Het mainmenu werkt volgens het 'hotkey' principe. U drukt 1 toets in om uw keuze te bepalen. Bijna alle opties spreken voor zich

en komen in deze minimale handleiding dan ook niet aan bod. Onze ervaring is: Hoe meer je verteld, des te meer verwarring kan er ontstaan. De gebruiker die zelf ontdekt, gebruikt een programma optimaal.

Inlezen

Deze optie wordt gebruikt om namen toe te voegen aan een bestand, dan wel om een nieuw bestand aan te maken. U kunt de diskette waar de programma's op staan in de diskdrive plaatsen en het programma leest de diskinhoud in. De namen verschijnen in beeld. Drukt u dan op *return*, wordt de naam aan het bestand toegevoegd. U heeft ook de mogelijkheid de naam te veranderen. Wilt u z.g. *BOOT*-diskettes inlezen, dan heeft u de kans dat er tijdens het inlezen van de diskinhoud troep op uw scherm verschijnt. Dit komt doordat een *BOOT*-diskette meestal geen diskinhoud heeft. Dit is te voorkomen door een diskette met 1 naam of bestand in de drive te plaatsen en dan de titel van uw *BOOT*-diskette in te voeren.

Saven

Sluit altijd af met deze optie. Vergeet dit niet, want het bestand is dan nl. incompleet. Al uw tik- en sorteerwerk is dan voor niets geweest. Alleen indien er niets aan het bestand is toegevoegd, kunt u afsluiten zonder deze optie.

Sorteren

Tijdens het sorteren heeft u geen informatie op het beeldscherm. Dit wordt uitgezet i.v.m. de snelheidswinst. Toch kan het ondanks deze snelheidswinst even duren voordat het menu weer op het scherm staat. Schrik niet, zet uw computer niet uit, wacht rustig af.

Diskettebeheer

Vanuit de diskkeeper kunt u via minidos een data-diskette aanmaken. Kies voor minidos, plaats een lege diskette inde drive en kies voor de optie Format. Uw data-diskette kan nu meerdere bestanden op zich dragen. Op zich is het aan te raden om van uw programmadisk en data-diskette regelmatig een backup (kopie) te maken. U voorkomt dan het kwijtraken van programma of bestanden.



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, 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

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 1e 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