



Stichting Pokey's POKEY MAGAZINE

In dit Magazine onder andere:

REVIEW WLOCZYKIJ

ENQUETE-UITSLAG

ATARI AUDIO

VERHALEN



Augustus 1995



Nummer 53

© 1995 STICHTING POKEY

'Liebe Atarifreunde'

Welkom bij het Pokey Magazine nummer 53.

In mijn laatste aflevering 'van de redactie' heb ik aardig om mij heen geschopt, omdat ik van mening was dat er veel te weinig reacties waren binnengekomen op de enquête van 2 nummers geleden. Die aflevering heeft veel reacties opgeleverd en daarnaast ook nog een aantal teksten en andere reacties. Ik hoop dat dit zo een tijdje blijft doorgaan en dat meer van die stukjes niet nodig zijn in de eventuele toekomst....

Helaas moet ik ook nu weer met een vingertje gaan wijzen, maar nu wel in de richting van enkele niet bij naam te noemen donateurs. Nadat ik ben gestopt met ANG Software en daarmee ook met de distributie van Atari XL/XE produkten hebben wij als bestuur besloten dat Stichting Pokey een deel van de distributie zou gaan waarnemen. Dit geeft donateurs de mogelijkheid om tegen redelijke prijzen software te kopen en het brengt ook nog een paar gulden in het lege laatje van Stichting Pokey.

Fred Meijer heeft in de afgelopen periode de moeite genomen om nog onbekende titels uit Polen naar Nederland te halen bij wijze van experiment. Mocht dit succesvol zijn, zullen er meer titels volgen. Helaas voor de donateurs en voor de Stichting zijn er nu enkele donateurs die het nodig vinden om gekraakte versies van deze software te verspreiden. Het verspreiden, maar ook het aannemen van deze software heeft zeer waarschijnlijk tot gevolg dat de stichting de verkoop zal staken. Jammer voor de stichting, jammer voor de donateurs en jammer voor de programmeurs van deze software, die hun brood verdienen met het programmeren van deze software.

Over ANG Software gesproken. Dat ik ben gestopt met ANG Software wil nog niet zeggen dat de produkten waar © ANG op staat, dat deze nu vrij zijn van rechten. ANG was mijn prive-eigendom, waardoor ook deze software mijn prive-eigendom is. Het illegaal verspreiden van deze software is dus niet toegestaan en kan vervolging van de verspreider tot gevolg hebben.

Bent u het eens met het bovenstaande verhaal, dan kunt u op diverse beurzen en bijeenkomsten de bedoelde software legaal verkrijgen. Voor plaats en data verwijs ik naar de nieuwspagina.

Aspirant- en nieuwe donateurs heet ik bij deze van harte welkom bij Stichting Pokey. Ik hoop dat het magazine naar uw zin is en dat we elkaar in de komende maanden of zelfs jaren nog vaker tegen zullen komen.

Ik wens alle lezers veel plezier met dit Pokey Magazine.

'Thr' 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
Pokey mini enquête	7
PC plaatjes naar de XL	20
De Bestuurders	21

SERIE

Mega corner	10
Wargebeurde verhalen	16
Dagboek van een Atari-freak	18

HARDWARE

Atari Audio	12
-------------	----

SOFTWARE

Review Wloczykij	14
Review Robomash	15
Diskette	29

SERVICE

Kleintjes	19
Postorder	27
Nu of nooit aanbiedingen	28
Pokey Achterop	32

Dit is Pokey's Magazine 53. Wegens ruimtegebrek is deel 2 van de Lynx-handleiding komen te vervallen. Dit deel zal in het volgende magazine gepubliceerd worden.

Kopijdatum magazine 54: 7 oktober 1995

Via het BBS Beco-Tel ontvingen wij de volgende vragen van Robert Verdaasdonk:

"Vraagje(s)..."

-Is er een versie van SIO2PC die meer dan 4 atari diskdrives kan emuleren ?

-Kan ik direct vanuit een 16Meg partition van m'n harddisk, Sparta-Dos booten met een SIO2PC ?

-Zo ja, hoe...

-Wat is het verschil tussen een XF-551 en een SN-360 Atari diskdrive ?

-Wat kunnen de TOMS 710 en 720 Atari diskdrives wel en niet?

-Wie heeft er info over de Video Digitizer + Genlocker van Mirage ?

-En wie weet waar ik de Freezer (hardware) vandaan kan halen ?

Ik ben benieuwd wie mij deze antwoorden kan geven... , 1995 FOX-1"

RED: Zo ver ik weet is er nog geen versie die meer dan 4 drives ondersteund en is het ook niet mogelijk om met SIO2PC Sparta-dos te booten van een 16MB harddisk partitie.

Volgens de specificaties zijn de mogelijkheden van de XF551 en de AS SN-360 gelijk. De enige verschillen tussen de twee zijn, dat de snelheid van de AS SN-360 gelijk is aan die van een standaard 1050 drive (en dus iets langzamer is dan een XF551) en de AS SN-360 is van Poolse makelij.

Wat de TOMS 710 en 720 allemaal wel en niet kunnen, weten we niet precies, omdat we ze niet zelf bezitten. De specificaties geven o.a. aan dat de 720 de volgende mogelijkheden heeft: dubbelzijdig, ingebouwde centronics interface, 32 KB interne ROM met daarin o.a. het O.S. van de drive, Mydos 4.50 en een aantal utilities, vanuit de interne ROM kan geboot worden, maar het kan ook een ander drive nummer gegeven worden, heeft track-buffering, kan alle diskformaten totaal

high-density van 720 KB aan, daarnaast kan ook op IBM formaat geformateerd (180/360) worden en mogelijkheid voor lezen en schrijven in Turbo en Ultra Speed formaat.

De TOMS 710 is de opvolger van de TOMS 720. Deze drive heeft dezelfde mogelijkheden als zijn oudere broer en heeft daarnaast nog de volgende mogelijkheden: IBM formaten tot 720 KB, extra ROM-programmatuur waaronder TOMS Navigator (soort Norton Commander van PC's) en er wordt een disk met een IBM en ST copier bijgeleverd. De Video Digitizer van Mirage is een stuk hardware, waarmee TV-beelden kan digitaliseren. Helaas geven Europese VHS video-beelden een vertekend beeld en zijn dus niet bruikbaar. De digitizer kan in kleur en in zwart/wit digitaliseren (GTIA-modes). Vooral beelden in zwart/wit zien er goed uit. TML beschikt over deze digitizer. Hij heeft eens een aantal mensen uit zijn omgeving gedigitaliseerd en zou er ooit eens een demo van maken... Over de Genlocker heb ik geen informatie. Misschien dat een lezer ons kan helpen?

Software-matige freezers zijn in Duitsland nog verkrijgbaar. Misschien weet een lezer, waar hardware-matige nog te krijgen zijn?

In het vorige magazine stond een brief van Robert Verdaasdonk. Hij vroeg zich af, wat de donateurs nu allemaal met hun Atari doen. Van Hans Vermeulen ontvingen wij daarop deze reactie:

"Hallo Fred,

Op de vraag wat jan en alleman met zijn Atari doet, zal ik vertellen, waar ik hem allemaal voor gebruik. Ten eerste: vrij veel tekstverwerking met Superscript, origineel pakket, dus met handleiding da's wel zo handig gezien de uitgebreide mogelijkheden die dit programma biedt. Heel prettig vind ik de spellingscontrole en macro's. 2e: voor al

mijn muziekcassettes, (meer dan 200) heb ik cassettehoesjes gemaakt met een fraai PD-programma waarvan de titel de lading volledig dekt: Cassettehoezen Maken. Dit programma is voor het eerst gepubliceerd door Antic en later door de Hoornse Atari Groep in het Nederlands vertaald. Wie waren dat eigenlijk? 3e: ik gebruik verschillende databases. MJD-base gebruik ik voor verschillende adres- en softwarebestanden. Dit is een PD-programma dat ooit gepubliceerd is in Page 6 nr.29 en is geschreven door niemand minder dan Michael Jackson!! Dit programma heb ik notabene zelf ingetypt. Het bestaat uit twee aparte gedeeltes en d.m.v. bankswitchen zitten die allebei in het geheugen van de 130XE en kun je naar believen het ene of het andere gedeelte gebruiken. Verder gebruik ik Synfile + voor alle muziek op cassette en CD. Dit programma gebruik ik alleen, omdat er met het uitprinten wat meer mogelijkheden zijn t.o.v. MJD-base. 4e: regelmatig wordt The Printshop en aanverwante software uit de bak gehaald, voor tekeningetjes uit te printen, kaartjes te maken etc. 5e: ik probeer iedere diskette van een aardig label te voorzien. Dat valt niet mee, er zijn zeer veel labelprogramma's in omloop, maar "HET" programma hiervoor heb ik nog niet gevonden. Een directory lezen en uitprinten kunnen ze bijna allemaal, maar een aardige border, font, tekening, formaat label en eigen tekst invoeren lijkt te veel gevraagd. Iemand suggesties? 6e: spelletjes. Bijv. Johnny the Ghost vind ik erg leuk om te spelen. Mooi gemaakt, goed spelidee, grafisch oke en op alle levels te beginnen, zodat je niet elke keer door de eerste 20 levels heen moet schuiven. 7e: modemen natuurlijk. Dit vind ik zeer fascinerend. Je leest wat er leeft bij andere Atariërs niet alleen in Nederland, maar ook in Duitsland en Amerika. Ik doe dit te weinig, vanwege tijdgebrek, maar dat scheelt wel in je telefoonrekening.

Je ziet, de Atari wordt voor van alles gebruikt. Ik ben benieuwd waar anderen hem voor gebruiken.

Groeten van Hans Vermeulen"

RED: Bedankt voor je reactie. Hopelijk gaan nog meer donateurs ons vertellen wat ze met hun Atari doen.

Van Pieter Kitslaar ontvingen we ook een briefje:

"Hallo ,

Toen ik in het eerste magazine (op papier) las dat er nu in het magazine ook plattegronden kunnen worden gezet ben ik meteen achter de computer (pc) gesprongen om een plattegrond te maken voor het avonturenspeel "Het Geheim Van De Drie Burchten", een intik-spel waar een heel boek bij hoort met allemaal tekeningen maar het kan ook zonder als je een plattegrond hebt en die heb ik dus nu gemaakt. (...) Nu komt nog een vraag:

Als ik mijn computer (ATARI) opstart dan scrollt mijn beeld soms uit zichzelf naar beneden of naar boven en dan blijft hij soms ergens in het midden steken en dan heb ik maar een half scherm ligt dat aan de computer of aan de monitor?

groetjes, Pieter Kitslaar"

RED: Bedankt voor de plattegrond. We zullen hem in het volgende magazine plaatsen. Dan het computerprobleem. John en ik denken dat het geen fout in de computer is, waarschijnlijk ligt het aan de monitor. Sluit je Atari eens aan op een andere monitor of een TV. Dan weet je snel genoeg welke van de twee gerepareerd moet worden.

We ontvingen ook nog een printerprobleem van Jan Dijkhuizen. Zijn uitdraai onder Textpro van Home Filing Manager data, die door een converter gaat uit Atari User, is niet goed.

RED: Helaas zijn wij niet bekend met die converter uit Atari User. Aan je uitdraai te zien lijkt het misschien op een verkeerde printer-instelling in I van de programma's (40-koloms i.p.v. 80 koloms). Stuur het programma en de file anders een op.

ATARI MUSEUM.NL JOURNAAL

ATARI TERUG IN DE STRIJD MET DE ATARI MICROBOX

Sunnyvale, USA- In alle stilte heeft Atari gewerkt aan een nieuwe computer die de strijd moet aangaan met al het PC geweld in de wereld. Met de Atari Falcon als basis is er een nieuwe computer ontwikkeld met spectaculaire specificaties. Voor het audio- en videogedeelte heeft men varianten gebruikt van de Tom en Jerry chips van de Atari Jaguar. De Atari MicroBox is bijzonder geschikt voor Multi Media-toepassingen en zware grafische toepassingen, zoals Desktop Publishing. Ook kan deze computer worden ingezet als video-workstation voor bijvoorbeeld animaties en het bewerken van flimbeelden. Door een zeer snel geheugen is het ook mogelijk de meest ingewikkelde geluidsbewerkingen te maken. Daarnaast is het systeem ook uitermate geschikt voor harddisk-recording.

De Atari MicroBox zit in een moderne minitower behuizing, die door Apple designers is ontworpen. Standaard wordt de computer geleverd met een 3,5 inch HD drive, een quadruple-speed CD-ROM speler, 8 MB geheugen en een SCSI harddisk van 1 Gigabyte. Het geheugen is uitbreidbaar tot 128 MB en heeft aansluitingen voor printers, modems, audio- en videoapparatuur, externe SCSI apparatuur en 2 17-knops joypads. Als microprocessor wordt de Motorola 68060 processor gebruikt die draait op 50 Mhz. Het operating system is TOS 5.0, is volledig multi-tasking en Atari ST(e) en Falcon compatible. Met een videocart-ridge kunnen Video (MPEG) cd's worden afgespeeld en ook een PC-uitbreidingskaart (486DX/66) zal verkrijgbaar zijn. De prijs van dit stukje techniek zal lager zijn dan de prijs van een standaard PC.

BEGINNERSAVOND BIJ DE B.R.A.C.

Breda- De Bredase Computerclub houdt vrijdag 29 september een speciale bijeenkomst voor beginnende Atari XL/XE gebruikers. Op deze avond worden diverse demonstraties gegeven. Ook Stichting Pokey zal van de partij zijn met magazines en diverse software (ook voor niet-donateurs!) tegen absolute bodemprijzen. De avond begint om 20.00 uur en wordt gehouden in gebouw "Doornbos" op de Abdijstraat 26 te Breda.

POKEY OP DE PC STUNTDAG

Breda- Op 7 oktober wordt in het Turfschip te Breda een PC beurs georganiseerd die gecombineerd wordt met een computerclubdag. Op deze beurs kunt u diverse Atari 8-bit clubs vinden, waaronder Pokey, STack en de Brac. Pokey zal het magazine promoten en een beperkt assortiment hard- en software

verkopen. De hal is open van 10 tot 17 uur. Entree aan de kassa kost f 7,50, u kunt echter kaarten voor f 5,- bestellen bij de BRAC onder telefoonnummer: 076-810699

HYPER DRIVE

Manchester- Dit is de naam van een nieuwe disk-drive uitbreiding voor de 1050 Atari drives. Deze uitbreiding is een variant van de welbekende Happy-uitbreiding. Hierdoor kunt uw drive ca. 3 maal zo snel lezen, schrijven, formateren en diskettes op double density formateren. In het volgende magazine willen wij uitgebreid aandacht besteden aan deze uitbreiding.

POKEY'S MAGAZINE
voor en **DOOR** donateurs!

POKEY MINI-ENQUETE

Door Fred Meijer

In de afgelopen twee magazines hebben we u gevraagd, wat u nu van het huidige Pokey's Magazine vond. In totaal heeft zo'n 35 procent van de donateurs de moeite genomen om de mini-enquete in te vullen en op te sturen naar de Stichting. Dit is een vrij laag percentage, maar aangezien de enquete midden in de vakantie verstuurd is, vinden wij het een redelijk aantal. In dit artikel zullen de resultaten besproken worden.

de uitkomsten

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

Hierover was iedereen het eens: de pagina-indeling is goed. Vaak geziene antwoorden waren: goed leesbaar, duidelijk en overzichtelijk. Een donateur vindt gezien het kleine formaat de pagina-indeling wel goed.

Zelf zou ik ook liever het A4-formaat hantieren, maar dat zou alleen mogelijk zijn, als we drie keer zoveel donateurs hadden en we de donatie zouden verdubbelen...

Vraag 2: Welke artikelen vindt u het best?

De meerderheid van de donateurs geeft aan geen echte voorkeur te hebben. Men vindt alles wel goed. Een aantal donateurs gaf de voorkeur aan software- en hardware-besprekingen en aan de programmeerartikelen. Drie donateurs gaven aan dat ze de Lynx-artikelen niet zouden missen.

Vraag 3: Welke artikelen mist u in Pokey's Magazine?

Hier werd door bijna iedereen een ander antwoord gegeven. Ik zal er een aantal noemen: de one-liners van Atari Magazine, technische (hardware) artikelen, hardware bouwprojecten, beginnersartikelen, hard- en software re-

views, Internet artikelen, Atari leut, Handleidingen, BBS ge-leuter, nieuwe produkten in de verkoop en simpele hardware onderhoud.

Het is natuurlijk erg moeilijk om in elk magazine al deze onderwerpen aan bod te laten komen. We proberen echter in ieder magazine zo veel mogelijk verschillende artikelen te plaatsen. Het komt wel eens voor dat een bepaald 'soort' artikelen in een nummer oververtegenwoordigd is. Voor de diversiteit van de artikelen zijn we namelijk afhankelijk van een aantal zaken: 1- Ten eerste van U. Wij zijn van mening dat ieder artikel dat wij toegezonden krijgen (en dat voor plaatsing geschikt is) gepubliceerd moet worden. Ontvangen we dus van de donateurs tien algemene teksten (en geen andere), dan plaatsen we tien algemene teksten. 2- De ontwikkelingen in de hardware en software. Er worden natuurlijk alleen maar reviews van hard- en software in het magazine gepubliceerd, wanneer er nieuwe hard- en software is. De laatste maanden komt er bijna niets nieuws meer op de markt voor de Atari XL/XE. Als er geen nieuwe produkten zijn, kunnen wij er ook niet over schrijven. Hierbij komt ook het kostenplaatje om de hoek kijken. De stichting heeft te weinig middelen om nieuwe software en/of hardware aan te schaffen. Bijvoorbeeld alle gereviewde software wordt nu door de schrijvers persoonlijk aangeschaft. Dit is dezelfde reden, waarom er geen Internet-berichten in het magazine staan. Een Internet-abonnement kost al snel 30 gulden per maand en dat heeft de stichting niet. Misschien is er een donateur die wel toegang heeft tot Internet en daar een artikel over kan schrijven?

Artikelen zoals BBS-geleuter en Atari werden geschreven door donateurs. Deze dona-

teurs zijn echter gestopt met het schrijven van deze artikelen. Misschien kan iemand het overnemen? Daarnaast wil ik graag iedereen erop wijzen dat in het verleden al een groot aantal artikelen gepubliceerd zijn met betrekking tot hard-ware, technische info en beginners info. Voor donateurs die nog niet alle jaargangen van Pokey's Magazine bezitten, is het aan te raden eens een oude jaargang aan te schaffen.

Vraag 4: Wat zou Stichting Pokey naast het publiceren van het magazine ook moeten doen?

Ook hier weer een grote hoeveelheid verschillende antwoorden. Het enige antwoord dat een aantal keer voorkwam was: een beurs organiseren. Verder werd ook de verkoop van hardware, software en PD genoemd. Daarnaast kregen we ook de suggesties: het in contact brengen van donateurs en contacten leggen met buitenlandse bladen.

Een Atari 8-bit beurs is en blijft een erg leuk en goed idee. Echter als we nu een beurs zouden organiseren dan hoeven we van de Jaarbeurshallen in Utrecht alleen maar de bezemkast af te huren, want daar passen we met zijn allen wel in. De plaatselijke klaverjasvereniging zal meer bezoekers trekken. Een Atari 8-bit beurs organiseren is financieel gezien ook niet mogelijk. Het is jammer, maar het is de realiteit. Omdat een 8-bit beurs dus niet mogelijk is, proberen we echter wel ieder jaar op een aantal beurzen en bijeenkomsten aanwezig zijn. Dit jaar zullen dat waarschijnlijk de Atari beginnersavond van de BRAC en de HCC-dagen zijn.

Het verkopen van software doen we al enige maanden. Er is tot nu toe weinig nieuws te bestellen. Dit komt o.a. doordat er bijna geen nieuwe producten zijn en omdat er nauwelijks kopers in Nederland zijn. We zijn echter op dit moment wel bezig met het naar Nederland halen van nieuwe software. Hierover in de volgende magazines meer. Aan nieuwe hardware is niet te komen. Hiervoor moet u bij Intertoys en de buitenlandse handelaren zijn. Het opstarten van een Public Domain

bibliotheek is een goed idee. Zo goed, dat in het verleden Stichting Pokey en ANG Software beide al zo'n bibliotheek hebben opgezet. Er bleek toen echter nauwelijks vraag te zijn naar PD-software. We zullen het idee in overweging nemen.

Het in contact brengen van donateurs die dat willen, spreekt misschien een aantal donateurs aan. Het is nu al mogelijk om contacten te leggen via de advertentie-rubriek (Kleintjes). Echter we zijn bereid een lijst samen te stellen, met daarop alle donateurs, die graag in contact willen komen met andere donateurs. Als iedere donateur die dat wil, dat aan ons doorgeeft, dan kunnen we bij een van de volgende magazines de lijst voegen.

Wij hebben abonnementen op de volgende buitenlandse bladen: Abbuc magazine, Page 6 en Twaug Newsletter. Deze abonnementen worden persoonlijk betaald door de bestuursleden. Het is voor de stichting financieel helaas niet mogelijk abonnementen te nemen op andere bladen.

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

Op deze 'of-of'-vraag heeft iedereen, op een na, te kennen gegeven de huidige opzet het beste te vinden. Dus artikelen op papier en programma's op diskette. Een donateur gaf echter de voorkeur voor een magazine op diskette.

Vraag 6: Wat vindt u van de prijs van het magazine?

Bijna elke donateur geeft aan de prijs goed te vinden. Een donateur geeft daarnaast aan dat op deze vraag niemand 'te laag' zal aankruisen. Dit is echter toch een keer gebeurd! Daarnaast gaf een donateur aan, dat een kleine prijsstijging mogelijk is.

Natuurlijk heeft de donateur die denkt dat niemand te laag zal aankruisen gelijk. Er is echter ook niemand geweest die te hoog heeft aangekruist. Om zoveel mogelijk donateurs te krijgen, is de prijs van het magazine zeer scherp.

Vraag 7: Wat zou u graag op de diskette zien?

Hier geven de meeste donateurs aan dat ze een combinatie van spellen en utilities het meest waarderen. Een aantal donateurs gaven aan dat ze graag demo-versies van commerciële spellen willen zien. Een donateur zou graag een thema-diskette willen ontvangen en een andere donateur zou graag sources van HTT-demo's gepubliceerd willen zien. Een grapjas is met alles tevreden. Op de vraag gaf hij als antwoord: 'een label en software'.

We proberen nu al elke keer zo veel mogelijk verschillende programma's op de diskette te zetten, zodat er voor iedereen iets bijzit. Ook hier is het natuurlijk erg moeilijk iedereen tevreden te stellen. Demo-versies van spellen waren in de tijd van ANG Software erg populair. Echter ANG Software geeft geen Atari programma's meer uit en via andere bedrijven ontvangen wij geen demo-versies.

Vraag 8: Eventuele op- of aanmerkingen.

Ruim driekwart van de donateurs geeft hier een bedankje of een aanmoediging. Een donateur vindt dat de puzzels en de naar zijn mening slappe verhalen kunnen verdwijnen. Een andere donateur denkt dat alle donateurs bijna alle programma's, die op de diskettes zijn gepubliceerd, al hebben. Daarnaast kregen wij ook de vraag of er betere uitleg van de programma's gegeven kan worden en een donateur vroeg zich af waarmee het magazine gemaakt wordt.

Iedereen alvast bedankt voor de aanmoedigingen en de bedankjes. Vanaf het vorige magazine hebben wij de ruimte voor de beschrijving van de programmatuur uitgebreid met een pagina. Hierdoor is er meer ruimte en kan er meer aandacht aan de programmatuur worden besteed.

'Waarmee wordt het magazine gemaakt?' Met een Atari 8-bitter! Nee, grapje. Met de Atari 8-bit zou het onmogelijk zijn om een magazine met een dusdanig uiterlijk te publiceren. Het magazine wordt volledig gemaakt op 486 PCs. Voor het tekstgedeelte wordt het pro-

gramma 'Geoworks Ensemble' gebruikt. De covers worden door Erik in Coreldraw 4 gemaakt. De pagina's worden uitgeprint op een Brother laser-printer op A4 formaat en worden met de kopieermachine verkleind naar A5.

de algemene conclusie

Ik denk dat ik de conclusie mag trekken dat iedereen redelijk tot zeer tevreden is over het Pokey's Magazine. Uit de resultaten blijkt dat er voor iedereen wel wat in het magazine staat. Ook de nieuwe opzet van het magazine (papier en diskette) wordt gewaardeerd.

Ik ben erg blij met de resultaten. Gelukkig werd er ook opbouwende kritiek geuit, want aan alleen positieve resultaten heeft men niets. We zullen aan de hand van de resultaten proberen om voor iedereen een nog beter magazine te maken.

Nu over naar een belangrijk gedeelte van deze enquête, namelijk:

de prijsuitreiking

Op 25 augustus heeft notaris Gijs Maris, vier jaar, met gesloten ogen uit alle inzendingen een winnaar getrokken.

De winnaar is: J. Dijkstra uit Alkmaar.

Hij krijgt het software-pakket ter waarde van f 25,- zo spoedig mogelijk thuisgestuurd. Namens het bestuur van Stichting Pokey: gefeliciteerd!

SPOORZOEKER POKEY 52

Speciaal voor de warme dagen op de camping is vorige maand een 'Atari-puzzel' gepubliceerd. Als u alle woorden weggestreept had, vond u nog twee 'Atari-woorden' die verborgen waren in de puzzel. Deze woorden waren:

COMPOSER en GELUID

Door Freddy Offenga

Sinds ik begonnen ben met het verzamelen van O.S.-dumps (files) ontstond bij mij de behoefte naar enige vorm van hardware, waarmee ik een O.S.-dump kon installeren alsof het om een normaal hardware O.S. gaat. Dit zou een uitkomst zijn om de volgende redenen:

- 1- Normale O.S.-sen kunnen ingeladen en uitgetroefd worden, voordat je er een hardware kopie van maakt (EPROM).
- 2- Je kan een O.S. aanpassen, uittesten, opnieuw aanpassen etc.
- 3- Serieuze programmeurs zouden in staat zijn een eigen O.S. te ontwikkelen en het gemakkelijk te verspreiden.

Omdat ik zelf niet zo'n hardware goeroe ben, heb ik iemand anders gevraagd zoiets te bouwen. Ik ben er in geslaagd een programma te schrijven, waarmee een normaal O.S. in de hardware geladen kan worden, maar de hardware schijnt niet goed te werken. Ik ben nu op zoek naar iemand die me kan helpen de hardware werkend te krijgen. Hieronder volgt de beschrijving van de -NIET WERKENDE- hardware. Misschien is de fout zo gevonden, maar misschien klopt het hele idee niet. Ik heb de hardware niet ontwikkeld, dus je kan mij niet de schuld geven :-)

Onderdelen:

- 2 x 6264 CMOS RAM (8192 bytes) 150ns of sneller;
- 1 x 74LS14 (6 inverters);
- 1 x aan/uit schakelaar;
- 1 x aan/aan schakelaar;
- 3 x weerstanden 10k Ohm.

6264 aansluitingen:

nc	-	1	∖	28		vcc	*
* A12	-					r!w	
* A7	-					cs2	
* A6	-					A8	*
* A5	-					A9	*
* A4	-					A11	*
* A3	-					!OE	
* A2	-					A10	*
* A1	-					!cs1	*
* A0	-					D7	*
* D0	-					D6	*
* D1	-					D5	*
* D2	-					D4	*
* gnd	-	14		15		D3	*

Alle aansluitingen met een (*) moeten ge'piggy-backed' worden op de O.S. chip (Het O.S. is pin-compatible met de 6264's). Dus beide 6264's moeten bovenop het O.S., behalve voor de signalen die niet gemerkt zijn met een ster (ik denk dat een hardware-technicus dit zal snappen).

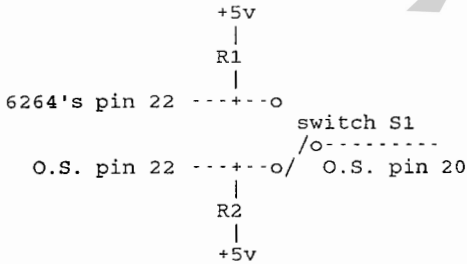
74LS14 pinbezetting:

- 1 .. (in) inverter (uit) .. 2
- 3 .. (in) inverter (uit) .. 4
- 5 .. (in) inverter (uit) .. 6
- 7 gnd
- 8 .. (uit) inverter (in) .. 9
- 10 .. (uit) inverter (in) ..11
- 12 .. (uit) inverter (in) ..13
- 14 vcc

NB: er worden maar twee inverters gebruikt voor de EPOS hardware.

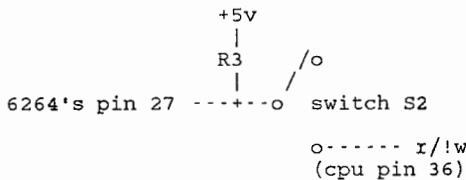
De print om tussen het O.S. en de EPOS te schakelen:

NB: pin 22 van het O.S. moet afgesloten worden van pin 20 op het moederbord. pin 22 van beide 6264's moeten met elkaar verbonden worden.



De print voor het aan- en uitzetten van het schrijven naar de EPOS:

NB: pin 27 van beide 6264's moeten met elkaar verbonden worden.



Andere verbindingen:

- A13 (CPU pin 23) naar pin 13 74LS14;
- pin 12 74LS14 naar pin 11 74LS14 naar pin 26 IC-6264 (1);
- pin 10 74LS14 naar pin 26 IC-6264 (2);
- pin 14 74LS14 naar pin 28 O.S. (+5v);
- pin 7 74LS14 naar pin 14 O.S. (gnd).

De software doet het volgende:

- 1- laadt een O.S.-dump (16kB) in vrij RAM;
- 2- Wacht totdat de schakelaar op EPOS/ RAM mode staat;
- 3- Kopieert de geladen file in de EPOS;
- 4- Vertelt de gebruiker de EPOS/ROM mode aan te zetten en opnieuw op te starten.

De huidige schakelaars zijn hardware-matig, maar ik denk dat het mogelijk moet zijn om dit software-matig te regelen, zodat EPOS dit zelf kan doen. Dit heeft echter wel extra hardware nodig om de selectie-registers te creëren. Ik weet niet of het zal werken en of het het waard is.

Iedereen die kan helpen, wordt verzocht te schrijven naar het Mega Magazine adres.

STEREO DELUXE UPGRADE

©1994 Freddy Offenga

Wat is een stereo deluxe upgrade?

De stereo deluxe is een hardware-uitbreiding die de Atari 8-bit computers van echt stereo geluid voorziet. De upgrade gebruikt de geluids-chip (Pokey) in de computer voor de vier geluidskanalen links en voegt een extra chip toe voor de vier geluidskanalen rechts.

De upgrade heeft audio aansluitingen ('tulip-aansluiting') voor het linker- en rechterkanaal. Met behulp van een normale audiokabel kan de Atari aan uw geluidsapparatuur aangesloten worden.

Beide kanten (links en rechts) zijn in de computer ook verbonden met de audio uitgangen (monitor en TV). Aangezien deze uitgangen niet stereo zijn, krijgt u via deze uitgangen 8 kanaals mono geluid.

De stereo-optie kan aan- en uitgezet worden met behulp van een schakelaar. In stereo-mode is de LED (licht) aan en zijn de acht geluidskanalen beschikbaar (vier links en vier rechts). In mono-mode is de LED uit en zijn de vier extra kanalen niet beschikbaar. Het linker en rechter geluidskanaal geven dan het standaard vier kanaals geluid weer.

BELANGRIJK: De upgrade zal alleen echt stereo geluid weergeven met programma's die gebruik maken van deze extra hardware. Echter, gewone vier kanaals mono programma's kunnen aangepast worden tot twee kanaals stereo programma's (twee kanalen links en twee kanalen rechts). Als een programma alle geluidskanalen van deze upgrade ondersteund, heeft u vier echte geluidskanalen.

Prijs met 1 extra Pokey f 85,-
 Prijs met 2 Pokey's f 100,-
prijzen zijn exclusief verzendkosten

Meer informatie en bestellen bij:

Mega Magazine
Postbus 164
8800 AD Franeker



ATARI-AUDIO

Door John Maris

Nu onze computer alweer een jaar of 15 oud is en ik in mijn winkel zie wat er met de tegenwoordige computers allemaal mogelijk is, denk ik met regelmaat na over verbeteringen aan de Atari XL serie. Wil je hier serieus iets mee doen, moet je enig inzicht hebben in de Atari en de tegenwoordige hardware. Ik zal proberen enkele zaken op een rijtje te zetten...

Processorsnelheid

De Atari is uitgerust met een 1.8 Mhz 6502 processor. Naar mijn idee 1 van de betere, maar in ieder geval 1 van de leukere 8-bit processoren. Hij bezit een doordachte instructieset waar heel aardige zaken mee te bereiken zijn. Het grootste nadeel is de snelheid. Deze beperking komt vooral van de computer zelf. Het is bijna niet mogelijk een snellere 6502 in je computer te plaatsen. We moeten het voorlopig dus maar blijven doen met de 6502 op 1.8 Mhz. Voor diegene die toch met een zwaardere processor aan de slag willen is er de Een artikel hierover is ooit geplaatst in Pokey's (disk) magazine en in het Megamagazine.

Video-output

De 8-bit Atari maakt gebruik van 2 custom-chips die zorg dragen voor het videogedeelte. De resoluties zijn niet zo hoog (maximaal 320x192 in 2 kleuren), maar over het algemeen afdoende voor hetgeen je met de computer wilt doen. Gelukkig maar, want het is praktisch onmogelijk om een betere video-output te maken. Je moet voor de video zo veel data overpompen dat het aansturen van een grafische kaart te traag zou worden. We moeten het er dus maar mee doen!

I/O gebeuren

Uitbreidingen die betrekking hebben op het I/O gedeelte zijn er door de jaren heen genoeg uitgebracht. Zo waren er zijn er b.v. Happy's, Speedy's en andere diskdrive versnellers. Naast de versnelling geven deze kaarten meestal ook nog de mogelijkheid tot het formateren in het double density formaat, waarmee je meer informatie kwijt kunt op een diskette. 3.5" Diskdrives aansluiten op je Atari kan tegenwoordig ook. Via de Blackbox uit Amerika, het HDI uit Duitsland of het drive-interface uit Engeland sluit je zowel 720 kilobyte als 1.44 megabyte diskdrives aan op je Atari. Tevens geeft de blackbox de mogelijkheid snelle modems, harddisks en Centronics compatible printers aan te sluiten op je Atari. Zoals je in het vorige magazine hebt gelezen, is de ARGS uit Duitsland op dit moment bezig een interface te ontwikkelen, waarmee je IDE harddisks aan je Atari kunt knopen. Door de gigantische prijsdalingen voor grote IDE harddisks zal je binnen afzienbare tijd tegen zeer redelijke prijzen tweedehands harddisken kunnen krijgen. Op dit moment kost een nieuwe harddisk 59 cent per megabyte. Ga eens uit van een 540 megabyte harddisk (voor ongeveer 320 gulden). Op zo'n disk kun je evenveel kwijt als op 4253 volledig gevulde medium density diskettes. Komt overeen met ongeveer 6000 diskettes uit een gemiddelde diskettebak. Ik denk dat de gemiddelde Atariaan genoeg zal hebben aan een 100 megabyte harddisk (ongeveer 780 volledig gevulde diskettes). Zo'n schijf zal ongeveer 60 gulden gaan kosten op de tweede hands markt. Op het front van het I/O gebeuren staat de ontwikkeling nog lang niet stil en komen we er in het magazine nog zeker op terug.

Audio-output

Een chip met een fraaie naam is de Pokey. Deze chip zorgt voor een stukje I/O, maar ook voor het fraaie geluid van onze Atari computer. Het mag bekend zijn dat we 4 geluidskanalen hebben en dat alle 4 de kanalen gebruikt kunnen worden voor de output van samples. Helaas mogen deze samples maar 4 bits zijn. Door wat truuks uit te halen met de aansturing kom je tot bijna 6 bits sample-output (zie 1 van de Megamagazines voor meer info). Verder geeft de Pokey de mogelijkheid om over de 4 kanalen 'synthesizer-tonen' af te spelen. In Amerika heeft iemand enkele jaren geleden een constructie gemaakt waarmee het mogelijk is om de 4 kanalen uit te breiden tot 8 kanalen, waarmee je stereo 4-kanaals geluid kunt maken. Deze uitbreiding is in Nederland te koop geweest (in aangepaste versie) bij ANG Software en is nu te koop via Freddy Offenga (zie advertentie in dit magazine).

Audiokaarten

De ARGS heeft een interface gemaakt waar een 8-bits videokaart kan worden aangesloten. Op een vergelijkbaar interface moet het ook mogelijk zijn om een audiokaart (8-bits) aan te sluiten. Hierdoor zou je dus een 8-bits Soundblaster of compatible kaart kunnen gebruiken voor audio. Zo'n kaart heeft niet zo heel veel informatie nodig om geluiden af te spelen. De kwaliteit van samples zal aanzienlijk beter zijn, hoewel je er wel een flink geheugen voor nodig hebt. Verder zijn de synthesizer-geluiden van zo'n kaart een stuk beter dan de geluiden uit de Pokey-chip. Een nadeel is echter wel dat bestaande software niet zal werken met deze kaart. Werk aan de winkel dus voor programmeurs. In theorie is het dus mogelijk het geluid van de Atari aanzienlijk te verbeteren. Een 16-bits geluidskaat (CD-kwaliteit) is ook mogelijk, maar heeft voor samples niet zo heel veel nut. Het vreet geheugen en een beetje sample zal heel wat floppies laden kosten. Zo'n uitbreiding zal alleen zin hebben voor hen die een snelle harddisk op hun machine hebben aangesloten.

Midi interface

Een andere vorm van audio is de midi-aansturing. Je stuurt met je computer een synthesizer aan, die er weer voor zorgt dat je een uitstekende kwaliteit muziek krijgt. Een midi-interface is er al jaren voor de Atari, alleen is de software, die er is, van slechte kwaliteit. Page 6 verkocht jarenlang Midi-master. Een programma dat met regelmaat vastloopt en vrij beperkt is. Erik Stok en ik zijn een paar jaar geleden een beetje bezig geweest een pakket te ontwikkelen dat zou moeten samenwerken met het midi-gedeelte van het grote interface van Kaj de Vos. Tevens zou het midi-interface los van het grote interface op de markt gebracht worden... Helaas is het pakket nog niet van de grond gekomen. Zou er een goede driver zijn, zou je in diverse games heel fraaie muziek kunnen programmeren via midi. Op dit moment zijn de zogenaamde wavetable kaarten heel erg populair aan het worden. De geluidskwaliteit van deze kaarten komen overeen met een redelijke synthesizer. Ik durf de conclusie te trekken dat met een beetje leuke software we heel aardige muziek uit onze Atari (en muziekinstrument) zouden kunnen halen. Wie staat er op om de software te schrijven???

Linken naar andere systemen

Voor hen die reeds een andere computer hebben naast de Atari 8-bit zijn er diverse interfaces op de markt die die twee systemen aan elkaar kunnen koppelen. Software bij deze interfaces laten de grote computer een disk-drive emuleren voor de kleine computer. Dit geeft zeer fraaie mogelijkheden. Denk maar eens aan disk-images die op een CD-ROM staan. Deze zijn via de software en het interface gewoon aanspreekbaar.... conclusie je hebt dan eigenlijk een CD-ROM speler aangesloten op je kleine computer. Een CD-ROM laten branden kost tegenwoordig een kleine honderd gulden. Op zo'n CD-ROM gaan ruim 5000 diskette kantjes. Voor 100 gulden heb je dan je volledige softwarebestand op 1 enkel schijfje staan....

We komen later nog eens terug op de aangeboden mogelijkheden....

WLOCZYKIJ

Door Fred Meijer

Na lange tijd wordt er weer eens een echt nieuw spel in Nederland verkocht, namelijk door Stichting Pokey zelf. Dit spel komt uit 1994 en heet Wloczykij. Dit schijnt je te moeten uitspreken als 'Wloedziki' en betekent in het Nederlands 'vagebont'.



Het verhaal in het kort: Wloczykij komt na een groot avontuur weer thuis en wil eigenlijk maar 1 ding: uitrusten. Hij gaat heerlijk achterover in zijn ligstoel liggen. Dan gaat opeens de deurbel. Voor de deur staat een buitenaards wezen. Het ruimteschip van het wezen is vlakbij de Aarde neergestort. Gelukkig was er niemand gewond. Echter al zijn passagiers lopen nu ergens op de Aarde rond en moeten gevonden worden. De mensen op de Aarde staan namelijk bekend om hun vijandigheid tegenover onbekende wezens. Het buitenaardse mannetje vraagt Wloczykij om hulp. Hij hoeft niet lang na te denken, hij zal zijn buitenaardse vriend gaan helpen.

Jij bestuurt Wloczykij met de joystick. Het spel bestaat uit meerdere werelden. In elke wereld moeten alle buitenaardse reizigers opgehaald worden. Dit doe je door ze aan te raken. De buitenaardse wezens zijn te onderscheiden van de (vaak vreemde) mensen, doordat ze stilstaan en knippen. In elke wereld is behendig spring-werk nodig. Wloczykij springt in salto's, wat het enigszins moeilijker maakt. In elke wereld wordt Wloczykij gehinderd door diverse mensen: heksen,

indianen, loodgieters etc. Daarnaast moet Wloczykij ook uitkijken voor vuur en kwaad-aardige 'pacmannen'.

Toen ik dit spel voor het eerst in Duitsland zag, was ik enorm verbaasd. Hoe konden toch zulke enorme mooie beelden uit de Atari XL/XE komen? Grafisch is stil spel namelijk verschrikkelijk sterk. Alle figuren

zijn verschrikkelijk gedetailleerd en er worden onmogelijk veel kleuren gebruikt. Aan alle figuren is duidelijk te zien wat ze voorstellen. Als je het geheel ziet, lijkt het wel of je met een Nintendo zit te spelen.

Het geluid is prima verzorgd. De muziek is geschreven door Tomasz Liebich, die ook vaak muziek voor andere Poolse spellen heeft geschreven, zoals Dark Abyss en Deimos. In het spel zelf kun je kiezen uit muziek of geluids-effecten.

De verpakking bestaat uit de standaard Poolse full-colour envelop. Speciaal voor Stichting Pokey is een Nederlandse handleiding gemaakt.

Titel	: Wloczykij
Software-huis	: L.k. Avalon
Prijs	: f 15,- (ex. verzendk.)
Graphics	: 10
Geluid	: 8
Speelbaarheid	: 8
Waar voor je geld	: 8
Gemiddeld	: 9

ROBOMASH

Door Fred Meijer

Robomash is geschreven door Scot Johnson uit Amerika. Hij heeft dit spel opgestuurd naar het tijd-schrift Analog, echter dit tijdschrift is failliet gegaan, voordat ze de kans kregen het te publiceren. De Engelse gebruikersgroep Tyne and Wear Atari User Group (TWAUG) wist echter de hand te leggen op dit programma en besloot het commercieel uit te brengen tegen een lage prijs. Van TWAUG hebben we een pre-release ontvangen. Deze versie zal nog door TWAUG op een aantal punten aangepast worden.

Het verhaal in het kort:

Er is een groot ongeluk gebeurd in de kerncentrale bij je in de buurt. Bij dit ongeluk vergeleken, was Tsjernobyl maar een ongelukje. Een groep specialisten probeerde in de kerncentrale de reactor uit te zetten. Echter ze werden allemaal gedood door de beveiligingsrobots die door het ongeluk op hol geslagen waren. Een man werd niet gedood, maar bezweek kort daarna aan de radio-actieve straling. De regering besloot het laatste wapen in te zetten: de HWE-9 HazMat Recovery Droid. Deze robot, ook wel 'Howie' genoemd, bevindt zich nog steeds in de testfase. De robot is immuun voor de straling en chemische stoffen, maar heeft totaal geen wapens aan boord.

De speler bestuurt de 'Howie' met de joystick. Jouw taak is het verzamelen van alle plutonium en uranium in elk van de tien schermen. Daarnaast moet je alle beveiligingsrobots vernietigen. Dit kan je bereiken door de verschillende beveiligingsrobots (de Masher, de Basher, de Smasher, de Crasher en de Spike) met elkaar te laten botsen. Soms moet je de robots sturen door cadmium blokken op de weg te leggen, waardoor de robots genoodzaakt zijn een andere route te nemen. De

blokken kunnen door 'Howie' vrij verplaatst worden. Elk scherm heeft zijn eigen tijds-limiet en in totaal krijgt 'Howie' vijf kansen.

Elk scherm is opgebouwd uit verschillende onderdelen. In elk scherm staan een aantal veilige groene muren, daarnaast zijn er ook muren die onder stroom staan. Elke aanraking met zo'n muur is dodelijk. Een aantal muren zijn aangevreten door staal-termieten. Door deze muren kan je heenbreken. Verspreid over het veld vind je een sleutel, de 'mutatie box' en de uitgang. Met behulp van de sleutel kan je afgesloten gedeeltes openen. Door beveiligingsrobots langs de mutatie box te leiden, veranderen ze van vorm. Zoals eerder vermeld in deze review kunnen alleen verschillende robots elkaar vernietigen. Blijven er dus robots over met een zelfde vorm, dan moeten ze eerst langs de mutatie box geleid worden. Als alle robots vernietigd zijn en al het plutonium en uranium is verzameld, dan verschijnt de uitgang en ga je door naar het volgende scherm. In totaal zijn er 10 schermen in 15 moeilijkheidsgraden.

De graphics zijn heel redelijk. Het geheel ziet er toch zeer verzorgd uit. De robots bewegen zich stoterig, echter de beweging van de 'Howie' is vloeiend. Alle figuren op het scherm zijn geanimeerd. Je ziet ze dus constant van vorm veranderen. Dit is erg leuk gedaan. Echter de muren zijn ook geanimeerd en hebben ook een beweging in zich. Vooral in schermen, waarin veel muren staan kan dit nog wel eens hinderlijk zijn.

De besturing is prettig en precies. Het spel bevat nauwelijks geluid. Er is geen titelmuziek. Tijdens het spelen hoor je wel een aantal geluidseffecten.

Vervolg op pagina 19

WAARGEBEURDE VERHALEN

Door B. Pseudo

Heden ten dage hoor je steeds meer dat alle data gegevens van een bedrijf het beste kan worden opgeslagen in een DataBase. 3e generatietalen zoals Cobol, Pascal, C, Basic en dergelijke zijn ouderwets. Je moet een 4e generatie taal nemen die een database ondersteunt en als het kan een database die de integriteit van de data waarborgt. Het moet zo zijn dat er geen referenties meer voor mogen komen naar een waarde uit een tabel, als die waarde uit de tabel verwijderd is. Zijn databases nu wel zo geweldig? Natuurlijk, er zitten veel voordelen aan, anders werden die dingen gewoon niet gekocht, maar wat je niet vaak hoort, is dat er ook wel degelijk nadelen bestaan. Bijvoorbeeld, ze zijn langzaam, om al die integriteit te waarborgen, moeten er namelijk nogal wat controles worden uitgevoerd en meestal is de gebruikte database engine niet echt getuned op het systeem waar deze gebruikt wordt. Maar sommige van die databases zijn ook niet echt slim. Het volgende is hier een voorbeeld van.

Bij de firma L werd gebruik gemaakt van de 4GL omgeving CHASE. Het verkoopargument van de gebruikte database was dat deze ook de integriteit van de data waarborgde en dat was ook zo. Een gebruiker beheerde het klantenbestand, hierin werd een code gehanteerd, welke aangaf wat de status van de klant was. Deze omschrijving van deze code was opgeslagen in de klantstatus code tabel. De gebruiker voegde een statuscode toe aan deze tabel. Hij maakte echter een kleine fout, want in plaats van dat hij de code 599 invoerde, voerde hij per ongeluk 499 in. Geen pro-

bleem zou je denken, dan verwijder je gewoon code 599 en voer je 499 alsnog in. Dat is ook zo, alleen duurt het verwijderen van de code ongeveer een paar uur! Hoezo? Nou, om de integriteit te waarborgen, wordt namelijk eerst de gehele database doorgelopen om te kijken of er ergens in de database wordt gerefereerd aan de te verwijderen statuscode 599. Integriteit is belangrijk, maar er zijn grenzen.

COSMICUS

De firma C deed goede zaken, en zocht een manier om de klanten een nog breder pakket aan faciliteiten aan te kunnen bieden. Het idee ging uit naar een installatiebedrijf. Bijna het gehele gebied van automatisering, van ontwikkeling tot installatie zou op die manier bestreken moeten kunnen worden. Het installatie bedrijf werd Foxy Business gedoopt en werd ingeschakeld bij installatiewerkzaamheden indien dit nodig was. Nu kwamen de meeste opdrachten van de firma C zelf en dat moest veranderen. FB moest zelf op zoek naar externe klanten. Dit ging buiten verwachting slecht. Uiteindelijk bleek FB niet rendabel genoeg te draaien, men kon voor die paar opdrachten waarvoor de firma C zelf zorgde beter een extern installatiebedrijf inschakelen.

Uiteindelijk werd FB dan ook afgevoerd. De medewerkers werden weer ondergebracht in de firma C. 2 jaar later werd de firma C, door geldproblemen, overgenomen door de firma

I. Deze firma was qua omvang aanzienlijk groter dan de firma C, en die kon het klantenbestand van de firma C wel goed gebruiken. Bijna alle medewerkers werden ook overgenomen. En wat denk je, na verloop van tijd werd ook door de firma I nagedacht over een apart bedrijf welke installaties moest gaan doen. In een vergadering werden deze plannen naar voren gebracht. Oudmedewerkers van de firma C wezen de plannenmakers op het feit dat dit onzinnig was, omdat dit in het verleden ook rampzalig verlopen was. In plaats van naar deze 'experts' te luisteren, werd het plan doorgezet, en werd het bedrijf je Foul Business opgericht. Bovendien werden de medewerkers, die protesteerden tegen de plannen, op straat gezet. Opgeruimd staat netjes niet waar.

Na amper 2 maanden werd het pas opgerichte bedrijf overigens al weer opgeheven. Er bleken toch minder opdrachten binnen te komen dan verwacht (de markt was namelijk al lang verzadigd met dat soort bureau's en zonder naamsbekendheid kreeg je geen poot aan de grond). Moraal? Als een bedrijf iets voorstelt, niet protesteren, maar gewoon mee klemsen, als het fout gaat ligt de schuld namelijk bij de beleidsmakers en nooit bij jou. Doe je het wel, ben je een negatieveling, een raddraaier, een onruststoker, en dus niet gewenst. Dus nooit protesteren, zelfs niet als je gelijk hebt!

COSMICUS

Je hebt vast wel eens een computer bron programma gezien, waarbij vooraan in het programma gebruik werd gemaakt van regelnummering. Nu is dit soms erg lastig, vooral om dat die regelnummers eigenlijk niet veel zeggen, bovendien moet je vaak hernummen, enz. Wie heeft dat eigenlijk bedacht, vraag je je dan af. Bovendien, in de huidige moderne programmeertalen, zie je helemaal geen regelnummers meer, toch? Ondergetekende weet waarom regelnummers handig zijn, maar alleen dan, toen er nog geprogrammeerd werd met behulp van ponskaarten (antiek he?). Programmeurs moesten een aantal

jaren terug een programma's "intikken" door middel van het porren van gaatjes in ponskaarten. Om nu te zien of men wel de goede gaatjes had geprikt, werden die ponskaarten vervolgens door vertolkers gehaald. Een vertolker vertaalde de gaatjes op de ponskaart, en printte de tekst vervolgens op diezelfde ponskaart. Er waren vervolgens speciale ponskaarten-lezers die het programma bestaande uit meerdere ponskaarten inlas, waarna het programma op papier kon worden uitgelijst. Dit lijstprogramma werd vervolgens teruggegeven aan de programmeur, inclusief het setje ponskaarten. Vervolgens kon de programmeur foutieve ponskaarten korrigeren, enz. Zodra het programma visueel foutloos was, kon het programma op de computer worden gecompileerd. Klinkt allemaal nogal omslachtig en is het ook.

Programmeur zijn in die tijd, was niet zo'n pretje. De operator was er verantwoordelijk voor om de ponskaarten die in een stalen opbergbak zaten op te halen en te plaatsen in de ponskaarten lezer. Dit ging meestal goed, maar het gebeurde wel eens, dat de beste man de bak met ponskaarten uit zijn handen liet vallen en ja, dan heb je een heleboel losse ponskaarten op de vloer liggen. Het is dan net of iemand je computer programma door een mixer heeft gehaald. Maar gelukkig had men daar van die slimme "randapparaten" voor. De machine heette een sorter. Stel dat men een programmeertaal had die gebruik maakte van een 6-cijferige regelnummering. Men gooide de ponskaarten in een soort invoervak en stelde de machine zodanig in dat die ging sorteren op het 6e veld van de ponskaart. Gaf het startcommando en de ponskaarten werden netjes afgelegd in de vakken 0 tot en met 9 en eventueel in een foutenbak. Vervolgens werd gesorteerd op het 5e getal enz., totdat het 1e cijfer was gesorteerd. En zie daar, het gehele programma lag weer op volgorde. Vandaar dus die regelnummering. Tegenwoordig is dit een beetje zinloos omdat je programma's toch niet meer kunt laten vallen, alhoewel...?

COSMICUS

DAGBOEK VAN EEN ATARI-FREAK

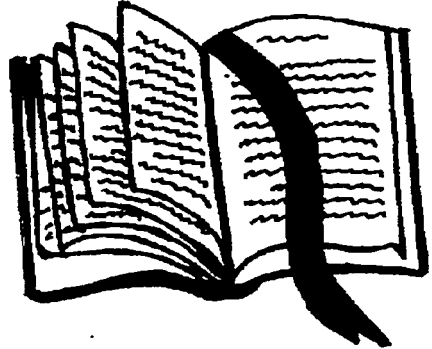
Door FOX-1

Nou, hier zit ik weer. Binnen is het hier 37,3 graden en buiten wat koeler, maar wat wil je, het is intussen al 3:00 AM geweest. Tegen de tijd dat dit af is is het wel weer licht denk ik maar dat is de laatste maanden toch al niet ongewoon (heb je nix beters te doen? inderdaad!). Het zal wel niemand ontgaan zijn dat er weer nieuwe Atari 8-bitters worden verkocht, teteweten de 800XE (met Duitse handleiding) en de 65 XE (met Poolse handleiding). Op Beco-Tel, het enige echte Nederlandse atari 8-bit BBS (is het zo goed Bernard?) was het het gesprek van de dag. Welke titels van game-cartridge's ik allemaal voorbij heb zien scrollen weet ik niet, maar het waren er veel. Zelf heb ik ook maar een 800XE gehaald en in de keuken staat, naast die 2600, tegenwoordig ook zo'n ding. M'n ouders zijn helemaal verslaafd geraakt aan die atari-spelletjes. Wel makkelijk, dan blijven ze tenminste zoet.

Ik vraag mij eigenlijk af wie er nu allemaal wel niet zo'n computer heeft aangeschaft. Je zou toch zeggen dat Nederland nu onderhand wel vol zou zitten met 8-bit gebruikers want de oudere XL's moeten toch ook ergens zijn gebleven? Of bewaren ze hem tot hij antiek geworden is? Een aantal kennissen van mij hebben er ook een aangeschaft en vinden het toch wel een leuk computertje.

Bij een hebben we een SIO2PC interface in z'n 800XE gebouwd en die gebruikt nu de 360Kb diskdrive van zijn XT'tje om wat software te kunnen gebruiken. Ik moet zeggen dat die SIO2PC toch wel aardig werkt en hij doet het ook op highspeed zodat die ook nog sneller is als een standaard 1050 of XF551. We hebben het een en ander overgezet op de

XT en alles werkt tot nu toe, alleen is het jammer dat er net geen twee 180Kb Ataridiskettes op een 360Kb XT disk gezet kunnen worden. Moet ie maar een controller halen voor z'n harde schijf, dat is nog makkelijker en sneller. Nu wil hij er ook nog mee gaan samplen dus nu moet dat geheugen nog wat uitgebreid worden want die 64Kb is ook zo vol. Gelukkig zijn de 800XE's en 65XE's eigenlijk stiekum een 130XE, alleen hebben ze wat onderdelen 'vergeten' er in te solderen.



Als je die er zelf inzet heb je dus een 130XE (met 128Kb natuurlijk). Gewoon een kwestie van 2 rammetjes erbij zetten op die plaats waar er 2 ontbreken en een PAL. Die laatste zal wel een probleem worden want die is dus niet zomaar ergens te krijgen (ook niet te kopen). Als je er een uit een 130XE haalt gaat het dus wel, alleen lijkt het mij makkelijker om dan die 130XE gewoon zo te laten. We zijn momenteel aan het kijken of dat niet anders te 'fixen' is. Als het zover is laten we het wel weten.

Nu maar hopen dat die nieuwe XL/XE gebruikers ook wat met die computers gaan

doen, behalve dan alleen de spelletjes spelen die erbij zaten. Dan wordt het misschien interessant dat er weer eens iemand wat software gaat schrijven nu er misschien een grotere afzetmarkt is. Als ze tenminste niet alles gewoon weer gaan kopiëren zonder zelf wat aan te schaffen, want dan krijg je weer van die lastige diskbeveiligen en kan alles dus gewoon niet naar een harddisk gezet worden.

Er schijnt echter een utility te zijn waar dat wel mee lukt maar die hebben we (nog) niet! Laast had ik daar nog een discussie over met Bo/Ernest. Ik moet zeggen dat zij helemaal gelijk hebben gekregen nu ik zelf met een SIO2PC aan het vechten ben geweest. Er werkt dus echt nix dat wat je van je floppy converteert naar een PC als er een beveiliging op die schijf stond. Nu zal die stapel diskettes nog niet slinken denk ik. Voor Xformer gebruikers is het dan dus ook niet interessant om eens een programma aan te schaffen als hij het toch niet in z'n PC gepompt krijgt, of je moet weer een Atari diskdrive aan je printerpoort hangen of zo, als je die al had, maar die harde schijf was nu juist zo makkelijk. Eens komt er een dag en dan komt dit alles weer goed, alleen maakt niemand dat meer mee dus dat kan ik gerust zeggen.

Review Robomash
Vervolg van pagina 15

Al met al is Robomash een heel aardig spel. Na het een paar keer gespeeld te hebben, merk je toch dat er een zeker verslaving aan dit spel zit.

Ik denk dat dit spel vooral interessant is voor liefhebbers van denkspellen, die echter ook over een snel reactie-vermogen bezitten.

Titel	: Robomash
Software-huis	: Twaug gebruikersgroep
Prijs	: 2.50 pond
Graphics	: 6
Geluid	: 6
Speelbaarheid	: 7
Waar voor je geld	: 8
Gemiddeld	: 7

Het adres is:

TWAUG
P.O. Box 8
Wallsend
Tyne & Wear
NE28 6DQ
Engeland

Tot zover dan maar!

KLEINTJES

TE KOOP:

Diverse Atari 8-bit hardware en software, w.o. computers, drive, printer, etc. Neem contact op met ANG:
Tel. 010-4269659

De Kleintjes. Gratis advertenties alleen voor donateurs van Stichting Pokey. Per nummer mag elke donateur max. 3 advertenties zetten. Schrijf naar Stichting Pokey

TE KOOP: Atari 130XE en 800XL, C-rev. inclusief stoffkappen, drie 1050 diskdrives, waarvan 1 met SPEEDY, 850 interface, kleurenmonitor, printer Star LC 10 met Atin-interface + papier + labels + reserve-linten, twee modems: Tornado 2400 en Bausch 9600, cassetterecorder 1010, trackball, enkele joysticks, *boeken*: Third book of Atari, Atari basic source book, Safari, etc., *tijdschriften*, zeer veel: Page 6, Atari User, Atari Mag., losse handleidingen etc., zeer veel *originele software*, o.a. Superscript, Hackpicture II, Etiketten util, Daisy Dot II, Pokey, Ab-buc, Page 6, Kult, Microx, Humanoid, Hydraulik, Thinx, Bang Bank, Deimos, Inside, Taipei etc., vele diskettes en diskettebakken. Alles verkeert in een goede tot zeer goede staat. Alles in 1 koop, tegen elk aannemelijk bod.
Tel. 03404-54715, Hans Vermeulen

PC PICTURES OP JE XL

Door Erik Stok

Cliparts op de XL ben ik nog niet al te veel tegengekomen. En mooie fonts al helemaal niet. Maar in de PC-wereld word je er mee overspoeld. Reden te meer dus om eens te kijken naar hoe je die cliparts naar je XL kunt halen. Ik heb in Duitsland al programma's zien draaien die diverse formaten PC-plaatjes kunnen converteren naar XL formaat. Ik was echter niet enthousiast over hoe deze plaatjes werden geconverteerd. Tot op heden ben ik dus nog op zoek naar het ideale converteerprogramma. Tot die tijd blijf ik het op een eenvoudige manier doen.

Aangezien PC's grafisch veel krachtiger zijn is het geen gek uitgangspunt om alle conversies op de PC te doen. Het voorbereiden van het formaat, verkleinen, kleurenreductie etc. kan allemaal prachtig op de PC. Ik zal, om het andere gebruikers duidelijk te maken, eens vertellen hoe ik te werk ga als ik een mooi plaatje op mijn PC maak en deze overzet naar XL.

De benodigdheden zijn:

- een PC
- een goed tekenprogramma (ikzelf gebruik CorelDraw!)
- een goed paint-programma (ikzelf gebruik CorelPhotopaint! en GraphicsWorkshop)
- een PC-XL interface
- een turbo-basic programmaatje

Op de PC maak ik in het tekenprogramma een leuke tekening. Dit plaatje exporteer ik als een Windows BitMaP (.bmp) plaatje. Dit is een vrijgemakkelijk formaat omdat dit geen enkel compressiealgoritme toepast. Ik

werk in het paint-programma wat details bij een sla het plaatje op in de juiste resolutie. Voor graphics mode 8 is dat 320*192, 2 kleuren. Ik zet het plaatje over van de PC naar de XL en haal het daar binnen in Turbo-basic. Dat is vanwege het formaat van een .bmp plaatje helemaal niet moeilijk. Voor een 2 kleuren 320*192 plaatje is het de volgende procedure. Skip de eerste 62 bytes (header informatie). Haal daarna 40 bytes per beeldlijn binnen. De beeldlijnen bouw je op van onder naar boven op het scherm. Dus de eerst binnengehaalde beeldlijn van 40bytes komt op positie dpeek(88)+191*40 in het geheugen, de tweede op peek(88)+190*40 etc.

En voila, een mooi plaatje op de XL. Dit is ook mogelijk voor plaatjes in meerdere kleuren. Hierbij gebruikt BitMaP een codering als op de XL, 2 bits voor 4 kleuren, 4 bits voor 16 kleuren en een bytes voor 256 kleuren. De opbouw van het plaatje blijft hetzelfde (hooguit het aantal bytes per beeldlijn verschilt natuurlijk).

Ik hoop dat ik hiermee wat mensen heb geholpen die niet wisten hoe ze het aan moesten pakken om plaatjes over te zetten van PC naar XL.

Mochten er nog vragen zijn, dan kunnen die t/m december '95 gesteld worden op e-mail (Internet) via:

erik.stok@novell.com.Erik Stok--- Xenolink 1.96, XenolinkUUCP 1.0

DE BESTUURDERS

ATARI
MUSEUM.NL

HET DUBBEL-INTERVIEW

JOHN MARIS & FRED MEIJER

In het kader van de serie 'De Bestuurders' deze keer wel een hele speciale aflevering. Deze maand publiceren wij de interviews die Fred Meijer met John Maris heeft gehad en omgekeerd. Plaats van handeling: de slaapkamer (voor de rust), tijd van handeling: een zondag-namiddag.

Door Fred Meijer

John is voor het eerst in aanraking gekomen met computers in 1985. In de studentenflat waar hij woonde, was een student in het bezit van een Spectrum computer. John, die tot dat moment eigenlijk niets van computers moest hebben, slaagde erin een adventure op die computer te programmeren. Eind 1985 wilde hij zelf een computer aanschaffen. De keuze viel op een 600XL, die op dat moment in de aanbieding was. Na de computer 1 dag gebruikt te hebben, verdwenen de handleidingen in de kast en John sloeg zelf aan het experimenteren.

Enige weken later ging hij zijn eerste spelletje programmeren. In dit spelletje werden o.a. opdrachten gegeven met de POKE-opdracht, die tot op dat moment volgens kennissen van John schadelijke gevolgen voor de computer konden hebben.

Het spelletje werd een grote hit in de studentenflat. Iedereen speelde ermee. Er was echter 1 groot nadeel: er zat een bug in het spel. Hierdoor verdween soms de high-score. Dit leidde soms tot hevige ruzies. Daarnaast moest de computer ook altijd aan blijven staan, omdat John een XL had gekocht zonder data-recorder of disk-drive...

Daarna heeft John een tijd lang geen spellen meer geprogrammeerd, hij vond het veel leuker programmeerproblemen op te lossen.

Eind 1989 kocht John zijn eerste disk-drive. Deze was welliswaar kapot, maar John kon met zijn electronica-ervaring deze toch repareren. Een nieuwe wereld van DOS, sectoren e.d. ging voor hem open. Al snel na de aanschaf van de drive maakte John zijn eerste demo'tje. Hij 'programmeerde' dit met hexadecimal getallen in een sector-editor. Niet lang daarna creëerde hij zijn eigen assembler in basic met behulp van het boek van Albert Sickler. Spelletjes speelde John niet zo vaak. Zijn enige favoriete programma's waren: Boulderdash, Bounty Bob strikes back en drummachine.

Op de laatste SAG-beurs kocht John samen met Aad Hoppenbrouwer een partij defecte disk-drives. Deze repareerde hij en verkocht ze weer via 'De partikulier' (advertentie-krant in Zuid-Holland). Dit werd zo'n succes, dat na het beëindigen van de SAG, John tezamen met een aantal 'ex-klienten' van hem besloot een stichting ter ondersteuning van de Atari 8-bitter op te richten. Er waren immers zoveel mensen die naar apparatuur en software vroegen. In 1990 was Stichting Pokey een feit. John, Jan Walraven en Aad Hoppenbrouwer hadden grootse plannen. Na een aantal maanden kwamen Rudolf Kahl en Jack de Bruin in de plaats van Jan en Aad.

Stichting Pokey begon te groeien en de werkdruk werd steeds groter. Een van de ambitieuze projecten van de stichting was de helplijn. Dit leidde echter tot de afsluiting van de telefoonlijn van John. Het prive-leven van

John, zijn vriendin Basje en zijn zoon Gijs kwam steeds meer in de verdrinking.

Toch had John nog steeds niet genoeg van zijn Atari. Hij had het plan om software op te kopen van Atari Benelux. Stichting Pokey had daar de financiële middelen niet voor en zo werd ANG Software opgericht. Zo werd voor totaal 32 duizend gulden cartridges afgenomen bij Atari. Natuurlijk was Nederland toen al te klein om al die cartridges te verkopen. John ging buitenlandse beurzen bezoeken en probeerde ook daar zijn spullen te slijten. Door het bezoek aan deze beurzen kwam hij o.a. ook in contact met de mensen van het Poolse software-huis Mirage met wie hij een paar gunstige 'deals' sloot.



In de tussentijd bleef ook het zelf programmeren een van zijn favoriete tijdsbestedingen. John heeft o.a. de programma's Whoops 1&2, Mines, Shit!, Drum-editor en Simple Minds geschreven. Daarnaast heeft hij ook diverse (Pokey) menu's gemaakt en diverse programma's aangepast. Het programmeren van eigen programma's deed hij altijd vanuit een hobby-oogpunt.

In het begin van 1992 trad Erik Stok toe tot het bestuur van Stichting Pokey. De stichting groeide nog steeds, echter het werd meer en meer duidelijk dat de begin-investeringen veel te groot waren en dat die schulden altijd zouden blijven bestaan. Eind 1992 werd dan ook besloten de stichting op te heffen. Ook al was er geen geld meer, de laatste magazines konden toch nog verstuurd worden door extra donaties van donateurs. John wil graag deze donateurs nog eens bedanken, met name Jane Harten.

Vanuit de kant van de donateurs kwamen er veel reacties. Men vond het verschrikkelijk jammer dat het magazine zou stoppen. In overleg met de bestuursleden is toen besloten het magazine over te doen aan het commerciële ANG Software (John dus). ANG zou tezamen met Erik Stok het magazine voortzetten. John lostte een groot deel van de schulden aan de andere bestuursleden af.

Doordat er geen schulden meer waren, het magazine duurder werd en de uitvoering goedkoper kon het magazine zelfs winstgevend worden.

Begin 1994 kregen John en zijn vriendin een ongeluk in het Duitse Erfuhr. Aan dit ongeluk hebben zij beiden een 'whip-lash' overgehouden. De wereld veranderde totaal voor hem. Hij kon zich niet meer concentreren tijdens het programmeren. Ook Basje kon haar werk niet meer doen. De magazines werden met veel pijn en moeite gemaakt. John was veel kennis kwijtgeraakt en kon geen nieuwe meer op doen. Uiteindelijk moest hij besluiten om te stoppen met ANG Software. Ook omdat er geld verdiend moest worden. Door het ongeluk werd de financiële situatie zo slecht, de Atari 8-bit computer kon nooit genoeg geld opbrengen.

In het midden van 1994 besloot John om samen met 1 van zijn Atari 8-bit vrienden een PC-winkel te beginnen onder de naam ANG-computer systems. Zo was hij toch met computers bezig. Het verkopen van systemen is veel minder intensief dan programmeren. De

rest van het verhaal is volgens mij bekend.

Ik heb John gevraagd wat hij de leukste gebeurtenissen uit zijn Atari 8-bit verleden vond. John vond de reis naar Polen die hij samen met Erik Stok gemaakt heeft, 1 van de hoogtepunten. Ook het helpen van Markus Rösner (Powersoft) met het opstarten van zijn eigen Atari-bedrijfje vindt hij 1 van de leukere gebeurtenissen. Ook de beurzen waren altijd erg gezellig.

In 1991 heb ik John leren kennen. Vanaf dat moment was mij al duidelijk dat ik hier met een echte hobby-ist te maken had. Het ging absoluut niet om het geld verdienen. Sterker nog, John heeft er voor gezorgd dat (vooral in Duitsland) de software-prijzen enorm verlaagd zijn. John was en is van mening dat de prijzen van Atari 8-bit spullen zo laag mogelijk moeten zijn, opdat zoveel mogelijk gebruikers hun Atari blijven gebruiken. Het moet een hobby blijven. Ik denk dat vele Duitse verkopers dit hem niet in dank afnemen.

Het ongeluk van 1994 heeft haar sporen duidelijk achtergelaten. John werd van de 1 op andere dag eigenlijk een compleet ander persoon. Dit is voor veel mensen in zijn directe omgeving erg moeilijk geweest. Tijdens het interview merk je nog overduidelijk dat John het verschrikkelijk jammer vindt, dat hij niet meer zo is als vroeger. Hij zou bijvoorbeeld zo graag een nacht willen programmeren op de 8-bit, maar hij kan het gewoon niet.

Ook in zijn toekomstverwachtingen werkt het ongeluk nog steeds door. Hij zal voorlopig nog wel in de winkel werken, maar concrete plannen heeft hij niet. Ook zijn er geen plannen op 8-bit gebied. Hij schrijft een aantal artikelen voor Pokey's Magazine, werkt mee aan de diskette en heeft bijvoorbeeld ook de demo-versie van 'Wloczykij' gemaakt. Een nieuw programma van zijn hand zal er echter nooit komen....

Het huishouden van John is nog altijd geïnfecteerd met het 8-bit virus. Overal in huis

liggen diverse Atari spullen en er is een speciale ruimte in zijn huis gewijd aan de Atari. Hier is o.a. een zeldzame verzameling 8-bit apparatuur te vinden. Ook het gezin Maris is geïnfecteerd. Zijn vriendin Basje is destijds de inspiratie geweest voor de Pokey-girl en heeft altijd meegeholpen met de verzending van het magazine. Ook de vierjarige zoon, Gijs, is computerfreak. Een paar maanden na zijn geboorte zat hij al achter de computer. Zo jong als hij is, hij kan computerspelletjes spelen als geen ander! Het is echt een attractie om te zien. Tijdens het interview kwam Gijs de kamer binnenstormen met een boos gezicht en hij riep: "Ik ben Draconus!".

Ik denk dat ik wel mag stellen dat de Atari 8-bit gemeenschap de afgelopen jaren veel te danken heeft aan de activiteiten van John Maris.

Door John Maris

Ongeveer 10 jaar geleden liep ene Freddy (hij was toen tenslotte 12) Meijer met zijn oma door de stad om een leuk verjaardagskado te kopen. Zijn lodderig oog viel op een Atari 800 XL met een datarecorder. Dat moest en zou het kado worden en dat werd het. Dankzij oma zitten wij nu met penningmeester Fred (ondertussen een jaar of 22).

Bij zijn net verworven computer was een snel-cursus 'leer je Atari kennen' meegeleverd. Meta de Vries sprak Freddy toe om te vertellen hoe dat ding ongeveer in elkaar stak. Zij zou in een half uurtje doen wat Stichting Pokey en de SAG gedurende 10 jaar nog niet is gelukt. Hoe kun je in een half uur de Atari door en door kennen? Dat was ook vast de gedachte van Freddy, want hij ging boeken kopen met intiklistings. Intikken, saven, eventueel aanpassen en spelen maar.

Enige jaren later, Freddy was Fred geworden, was hij op vakantie in de omgeving van

Zwolle. Hij zag daar in een winkel (Byte) dat er ook bandjes te koop waren waar al een compleet programma op stond. Dat was effe makkelijk, hoefde hij niet zelf meer in te tikken. Tevens leerde hij enkele magazines kennen w.o. Atari User. Via advertenties kocht hij toen uit Engeland veel PD en commerciële software.

Rond 1989 kocht hij bij Capi een diskdrive en kwam op die manier al snel in het illegale circuit terecht. Zijn interesses kwamen daarvoor vooral bij de games en het uitzoeken van toepassingsprogramma's te liggen. De tijdelijke aanval van eigen programma's schrijven en het demonstreren daarvan was voorbij. Wilt u overigens enkele van zijn programma's op het magazine zien, schrijf dan een briefje met het verzoek ook FM producten te publiceren!

Het was ook 1989/1990 toen de SAG stopte met het Atari Magazine. Fred vond de AB-BUC te duur en vroeg een proefnummer aan van het Duitse Atari Magazin. Hierin stond een advertentie voor een gratis issue van het Duitse diskmagazine van Ulf Petersen (Usermag). En via dit gratis magazine vond Fred uit dat er ongeveer 15 kilometer bij hem vandaan ene John Maris woonde die fanatiek bezig was met het Pokey Magazine. Hij besloot donateur te worden. Vooral in het begin was hij een echte donateur. Bestelde PD, schreef briefjes en deed mee aan prijsvragen en dergelijke.

Na een klein jaar las hij over een stereo upgrade. Hij besloot deze in zijn computer te laten bouwen bij mij thuis. Mij woonkamer stond vol met dozen Atari-troep omdat ik toen juist voor een verhuizing stond. Een ander persoon dan ik heeft de uitbreiding in Fred z'n computer gebracht, omdat ik mijn tijd op dat moment ergens anders voor nodig had. Om een lang verhaal kort te maken: Fred kreeg problemen met de uitbreiding. Kreeg een nieuwe, zijn computer ging defect, kreeg tijdelijk een andere om na enkele maanden toch nog met een stereo 130 XE naar huis te gaan. Dit alles had tot het gevolg dat Fred

met enige regelmaat bij mij over de vloer kwam.

Fred raakte steeds meer betrokken bij het Stichting gebeuren. Ging mee naar beurzen, ging artikelen schrijven en werd daardoor zo'n beetje los/vaste mederwerker van zowel Stichting Pokey als van ANG Software. Hij heeft dat altijd goed gescheiden weten te houden, want ik heb hem nooit kunnen betrappen op b.v. een oneerlijke review van ANG producten. Zijn mening werd weer-



Ook in het buitenland werd Fred een bekend gezicht (wellicht bekender daar dan hier). Elke beurs is hij meegegaan en hielp mij daar als standmedewerker. Dat ging zelfs zo ver dat men in het buitenland dacht dat Fred zo'n beetje eigenaar was geworden van ANG Software.

In het laatste jaar van de ANG Pokey Magazines werkte Fred ongeveer fulltime mee aan het magazine. Sterker nog, als Fred niet zijn best had gedaan, waren de laatste 4 ANG Pokey Magazines waarschijnlijk nooit verschenen. Toen dan ook besloten werd het magazine weer bij Pokey onder te brengen

was de keus voor het bestuurslid Fred vrij eenvoudig. Zijn zuinigheid was al enige tijd bij Erik en mij bekend. Ook blijkt dat uit de 'dure Abbuç, proef Atari Magazine en gratis UserMAG'. Voor ons stond vast dat hij met deze zuinigheid en zijn opleiding (HEAO-BE (HOERA!!!! Fred is geslaagd!!!) penningmeester van de stichting moest worden.

Tegenwoordig is Fred vooral veel bezig op de PC. Hij koopt zich arm aan de originele Atari pakketten, omdat hij door de jaren heen een verzamelaar van Atari troep is geworden (zou het besmettelijk zijn?). Zij grootste activiteit met betrekking tot de Atari is op dit moment Stichting Pokey. Hij doet het meeste werk aan het Pokey Magazine en onderhoudt de meeste contacten.

Terugkijkend kwam Fred tot de conclusie dat hij de vele contacten die hij heeft opgedaan de leukste kant vond van zijn Atari-hobby. Daarnaast kwam hij er tijdens zijn studie achter dat de Atari computer hem een redelijke voorsprong had gegeven in de informatica ten op zichte van zijn mede studenten. Wat Fred in de toekomst zal gaan doen met PC's en zijn Atari is nu nog onduidelijk. Dat hangt af van de vacatures. Voorlopig zal hij in ieder geval tot uw diensten staan als redakteur en penningmeester.

...TAPES...TAPES...TAPES...

Bezit u geen disk-drive, maar u heeft wel een data-recorder? Dan heeft u nu geluk! Stichting Pokey heeft nog een flinke voorraad splinternieuwe cassette-bandjes liggen van voornamelijk Poolse top-spellen! Een greep uit de titels: Humanoid, Bang Bank, Technus, Atomia, Operation Blood e.v.a.

Als u in het bezit wilt komen van 1 of meerdere tapes, moet u een briefje schrijven naar Stichting Pokey. U krijgt dan de lijst met verkrijgbare titels en de prijzen thuisgestuurd.

De titels zullen ook bij ons verkrijgbaar zijn op de gebruikersdagen in Breda.

FRANKRIJK IS NIET MEER WAT HET GEWEEST IS

Frankrijk heeft vorige week haar eerste kernproef genomen op het Franse atol Mururoa. Al in juni van dit jaar werd bekend dat de regering van Frankrijk zo'n 8 proeven zou gaan nemen. Frankrijk schendt zo eenzijdig het verdrag dat zij met de V.S. en Rusland heeft getekend om geen kernproeven meer te houden. Vervolgen is gereageerd door o.a. de regeringen van Nieuw-Zeeland, Australië en milieu-organisaties als Greenpeace.

In Nederland heeft Greenpeace o.a. handtekeningen-acties gehouden. In totaal zijn er zo'n 400000 handtekeningen verzameld. Dit lijkt heel wat, maar op een bevolking van 15 miljoen mensen is het een bedroevend laag aantal. Ook de voorgenomen boycot van Franse producten komt vooral in Nederland niet van de grond. Ook de regering van Nederland neemt geen duidelijke diplomatieke stappen tegen Frankrijk.

Er hoeft maar iets fout te gaan en de wereld wordt opgeschrikt door een kernramp. Volgens het KNMI is het ook nog eens mogelijk dat de grond van Mururoa binnen enkele jaren kan gaan scheuren en dan komt de straling alsnog vrij.

Het is nu tijd om actie te ondernemen. Steun Greenpeace. Zet op zijn minst uw handtekening en laat daarmee uw stem horen! De handtekeningen-formulieren kunt u halen op ieder postkantoor.



a.n.g Computer Systems

De Complete Computerspecialist



WIJ BESTAAN 1 JAAR! en vieren dit met aanbiedingen!

HARDDISKEN

inbouwen en software overzetten is mogelijk

540 mb.....	f 335,-
850 mb.....	f 445,-
1275 mb.....	f 575,-

Space Sirens

Gezien bij Maya?

Nu bij ons voor slechts:

sexsimulator

ONDEUGEND!

f 105,-

Doublespeed CD-ROM

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

Originele Sony IDE

f 150,-

Erotische CD'S

Van erotiek tot hp nu al vanaf

OP=OP

f 7,50

16 bits Stereo Audiokaart

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

Super Voordelig!

f 100,-

'Neem mee' artikelen

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

COMPLETE COMPUTERSYSTEMEN

Budget, hi-end, op maat of 2e hands.

Alles is mogelijk tegen uiterst scherpe prijzen.

SYSTEMEN vanaf:

f 700,-

Soundblaster 16 VE

Met drie jaar omruilgarantie!

Creative Labs

f 220,-

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.

**Voorgaande aanbiedingen
vervallen bij deze.**

Aanbiedingen zijn geldig tot

31 oktober1995

POSTORDER

ATARI
MUSEUM.NL

CARTRIDGES

Caverns of Mars-Vlieg met je ruimteschip door de grotten van Mars. Kijk uit voor fanatieke tegenstanders en let vooral goed op je brandstof. *f 7,50*

Desert Falcon*-De opvolger van Blue Max. Plaats van handeling: de droge, dorre woestijn. Mytische vliegende wezens, vuurpotten en woestijnvogels maken het je moeilijk de hiërogliefen te vinden... *f 7,50*

Donkey Kong Gamekit^ -De geliefde van Mario is door 'Kong' ontvoerd. Kun jij haar redden? Een plat-formspel van de bovenste plank. Spel wordt geleverd met 2 joysticks. *f 15,-*

Football-Amerikaans voetbal op de Atari. Een van de bekende 'realsports' titels van Atari. De menigte juicht je toe, terwijl je met je vriend of de Atari in de finale van de 'Super-bowl' staat. *f 7,50*

Loderunner-Platformspel met ruim 70 levels. Tevens de mogelijkheid om zelf levels te maken en weg te saven om later nog eens te spelen. Een echte hit, vooral bij de jongsten onder ons. *f 7,50*

Missile Command-De vijand valt de zes hoofdsteden van het land aan. Probeer ze te stoppen. Kijk wel uit voor de dodelijke 'missiles' die jouw wapens compleet aan gort schieten. Voor 1 of 2 spelers. *f 7,50*

Moon Patrol*-Rij met je maanwagen door het fraai weergegeven maanlandschap, maar kijk wel uit voor gaten op de grond en aanvallers in de lucht. Een van de mooiste schietspellen. *f 7,50*

Pole Position-Je bent een bekende auto-coureur die diverse parcoursen moet afleggen. Het bekendste race-spel van de wereld! *f 7,50*

Resque on Fractalus-Vlieg door het driedimensionale weergegeven landschap. Je missie is om piloten te redden die zijn neergeschoten en terecht zijn gekomen op de planeet Fractalus. *f 7,50*

Robotron 2084-Tegen het jaar 2084 zijn roboten slimmer dan hun ontwerpers: uw medemensen. U krijgt de kans de heldenrol te spelen door de laatste mensenfamilie te redden. *f 7,50*

Video Easel*^ -Het is geen tekenprogramma en het is geen spelletje. Waarschijnlijk is het gewoon een spelenderwijs tekenprogramma. Vul gegevens in en laat de computer het werk doen... *f 7,50*

TAPES

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

* = *Beperkt voorradig*

^ = *Verpakking licht beschadigd*

DISKETTES

Lasermaze-Bekend denkspel van KE-Soft. Probeer met behulp van de bliksem de obstakels te verwijderen. *f 7,50*

Operation Blood Ig-Opnieuw verkrijgbaar! Dit is 1 van de beste spellen voor de XL met een lightgun. Operation Blood is Operation Wolf. Schiet een bepaald aantal soldaten, helicopters, tanks etc. neer om zo de gevangenen te bevrijden. *f 12,50*

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

T-34-Waanzinnig strategie-spel voor 2 spelers. T-34 kreeg in de reviews een 10! Alleen voor XL/XE computers met 128 Kb! *f 12,50*

HARDWARE

Atari Joystick*-De bekende joystick van Atari. Zeer precies en niet kapot te krijgen! *f 12,50*

Plotterpennen-Een buisje met vier pennen voor uw 1020 printer. In kleur en zwart. *f 12,50*

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

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

BOEKEN

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

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

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

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

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

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

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

NU OF NOOIT!!! 1

**TURBO-DOS XL/XE
& UTILITIES**

f 15,00

inclusief verzendkosten !!!

Het allerbeste Disk Operating System voor uw Atari 8-bit. Dit DOS ondersteunt Atari 1050, Turbo, Speedy en Happy upgrades, XF 551 en Percom compatible drives. Het DOS gebruikt de maximale geheugencapaciteit van uw computer en laat uw disk-drive zo snel mogelijk werken. Het DOS is compatibel met DOS 2, DOS 2.5 en XF-DOS. Daarnaast worden diverse utilities geleverd met o.a. een sectocopier, filecopier en diskdokter.

Het pakket bestaat uit een masterdiskette en een zeer uitgebreide 22 pagina's tellende (Duitse) handleiding.

In Duitsland wordt dit DOS nog verkocht voor DM 39.80 !!! Dit is uw enige kans om dit programma tegen deze spotprijs te bemachtigen!

NU OF NOOIT!!! 2

Spel: Wloczykij

f 17,50

inclusief verzendkosten !!!

Lees de review voor meer informatie.

NU OF NOOIT!!! 3

**MICROPRINT
INTERFACE**

f 17,50

inclusief verzendkosten !!!

Met behulp van dit interface kunt u elke bekende PC, Amiga en ST-printer aansluiten op de Atari XL/XE computers! De kabel wordt aangesloten op de normale seriële poort die aanwezig is op elke Atari 8-bit computer.

Alle grote bekende software-pakketten werken met dit interface. Er zijn geen aparte aanstuurprogramma's nodig. U sluit de kabels aan en u kunt beginnen met afdrucken.

In Duitsland wordt dit interface nog verkocht voor DM 99,80!!! Nu profiteren dus!

BESTELINFORMATIE

LET OP: DEZE AANBIEDINGEN GELDEN TOT EN MET 30 SEPTEMBER

Voor alle aanbiedingen geldt:

"Wie het eerst komt, die het eerst maakt"

U kunt bestellen door een briefje te schrijven naar het bekende adres. U moet betalen door het (totaal-) bedrag over te maken op girorekening 6183317 t.n.v. F. Meijer, Krimpen ad IJssel. Na ontvangst van de betaling worden de artikelen zo spoedig mogelijk verzonden.

De warme dagen zijn voorbij en iedereen gaat weer achter de computer zitten. Op de voorzijde dit keer weer een aantal spellen, utilities en demo's. Op de achterzijde vindt u ook dit keer weer een commercieel pakket, namelijk Basic Dup. Dit is een handige dos speciaal bedoeld voor Turbo basic programmeurs.

Kant A:

Atartris II

Dit is een nieuwe kwalitatief zeer goede variant van Tetris. In deze versie kunt u op verschillende niveau's beginnen, tot 4 symbolen vooruit zien en met twee spelers tegelijk spelen. Vanuit het hoofdmenu kunt u de diverse opties veranderen door met de joystick de term te verlichten en daarna op de vuurknop te drukken. Met de optie 'Play the game already...' start u het spel.

Perxor

Dit spel is een variant op de bekende spellen Break-out en Pong. U bestuurt een 'batje'. Daarmee moet u zorgen dat de bal in het spel blijft. Tussen de twee spelers verschuift een muur die door aanraking met de bal langzaam afbreekt. Net als bij andere Break-out varianten vallen er af en toe symbolen naar beneden, die er voor zorgen dat bijvoorbeeld het 'batje' groter wordt, de bal blijft plakken, er meerder ballen in het scherm komen etc. Met de OPTION-toets kiest u de maximaal te behalen score, met de SELECT-toets kiest u het aantal spelers en met de START-toets begint u het spel.

Hypra font

Dit is een prima utility om lettertypen en/of figuren te ontwerpen. Door middel van de joystick kunt u een letter kiezen. Met een druk op de vuurknop kunt u dan tekenen en met een druk op de ESC-toets keert u weer terug naar de kiesmogelijkheid. Door op de 'H' te drukken komt u in een helpscherm, waarin alle mogelijkheden uitgelegd worden.

Caterpillar

Dit spel is een oude variant op pacman. U bent het 'happertje' die dit maal loslopende slangen moet opeten. Natuurlijk lopen ook in deze variant diverse spookjes over het scherm, die bij aanraking dodelijk zijn... Met de OPTION-toets kunt u het level uitkiezen en met START begint u het spel.

Muster

Leuke kaleidoscoop-demo. U hoort een leuk muziekje en op het scherm ziet u verschillende hi-res patronen die bewegen op de muziek. Met de START-toets begint de demo overnieuw en met de SELECT-toets kunt u een nieuw patroon kiezen.

Wloczykij demo-versie

TML heeft voor stichting Pokey een demo-versie gemaakt van dit nieuwe Poolse spel. U kunt nu het spel uitproberen en als u het bevalt dan kunt u het aanschaffen bij de stichting. In deze versie werkt alleen het eerste level.



Falcon

Space invaders met vogels. Schiet alle vogels neer om in het volgende level te komen. Tussen de vogels door wordt u beschoten door valken. Hoe verder u in het spel komt, hoe meer valken u gaan beschieten. U begint dit spel door op de START-toets te drukken. Met de SELECT-toets kunt u kiezen voor 1 of 2 spelers.

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:

Basic-Dup

©1991 A.N.G. Software. This program is NOT public domain so any copying is prohibited.

Welkom in de wereld van de steeds toenemende groep Basicduppers. Waarschijnlijk heeft u als Turbobasic-programmeur er genoeg van gekregen om steeds naar DOS te moeten springen om gebruik te kunnen maken van diverse functies van het Disk Operating System. Dan is Basic-Dup de ideale utility voor u. Basic-Dup is geschreven in Turbobasic en kan uitsluitend met die taal worden gebruikt. Om in het Basic_dup menu te komen, moet u RUN "D:BASEDUP.SYS" typen. Automatisch wordt dan Basic-Dup gestart.

Instructie-set:

DIR [[D:]FILENAME.EXT] geeft de geselecteerde directory.

LOC [[D:]FILENAME.EXT] beveiligd de geselecteerde file(s) (Lock).

UNL [[D:]FILENAME.EXT] geeft de geselecteerde file(s) vrij (Unlock).

REN[D:]FILENAM1.EXT,FILENAM2.EXT past de filenamen aan. U kunt hier ook m.b.v. de 'wildcard-functie' b.v. alle ".BAS"-benamingen veranderen in ".TRB".

DEL <[[D:]FILENAME.EXT]> wist de geselecteerde file(s) (Delete).

TYP [[D:]FILENAME.EXT] geeft een ASCII-dump van de geselecteerde file(s) op het beeldscherm.

FMS formateert een disk in single density.

FME formateert een disk in medium density.

HEA [[D:]FILENAME.EXT] geeft de laad- en runadressen van een com-file.

LOAD [[D:]FILENAME>EXT] laadt de geselecteerde file en 'run' deze automatisch. Zowel basic- als machinetaalfiles zijn met deze functie te 'runnen'.

BAS terug naar Turbobasic

COP runt de filecopier. Ramdisk of twee disk-drives zijn noodzakelijk.

WDO schrijft DOS op een nieuwe diskette.

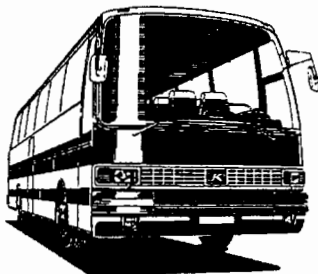
WDU schrijft Basic-Dup naar een diskette.
WBO DOS en Basic-Dup worden naar de diskette geschreven (Write both).

VON schrijffunctie-controle aan (verify on).
VOF schrijffunctie-controle uit (verify off).

□ is niet noodzakelijk

<> is noodzakelijk

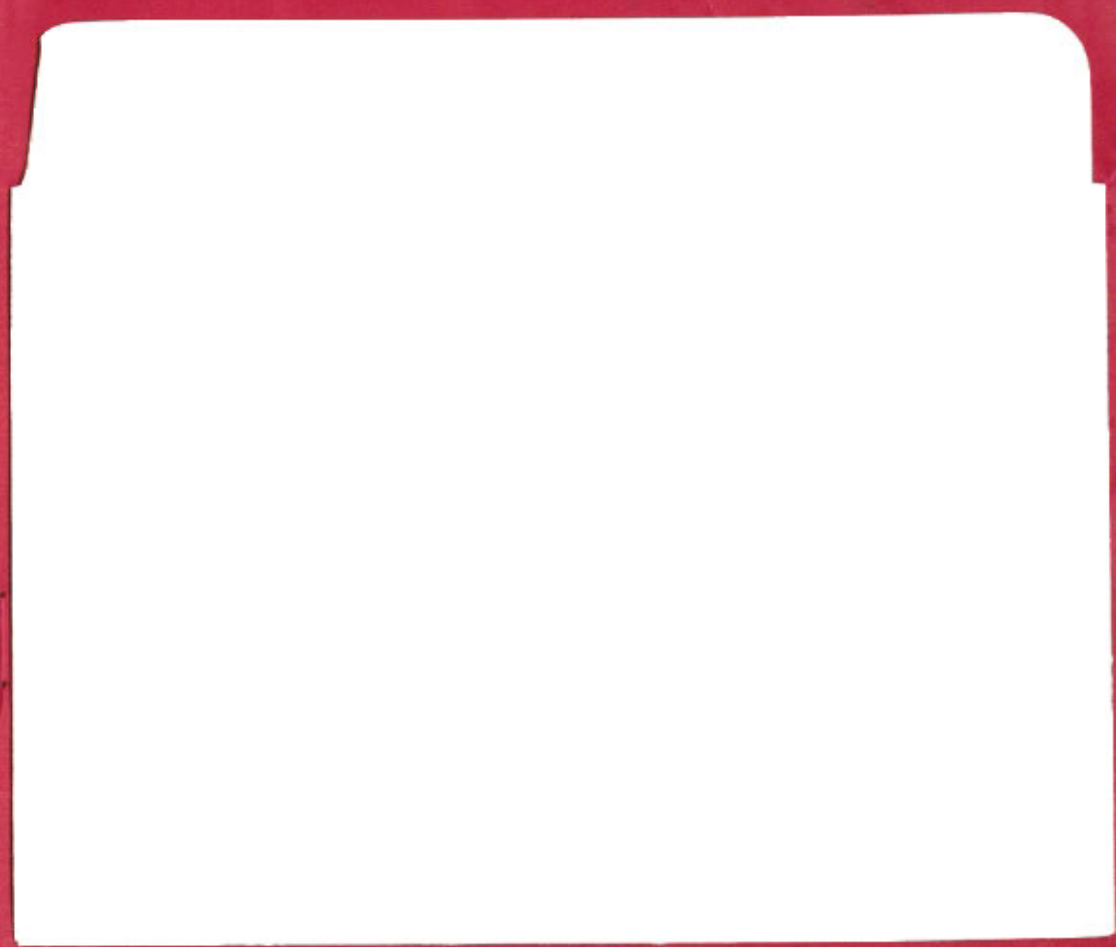
Zie voor de uitgebreide handleiding de file **BASDUP.DOC** op deze diskette.



WIE GAAT MEE NAAR DE J.H.V.?

Krimpen- Zoals elk jaar wordt in Herten (vlakbij Dortmund) op 28 oktober de jaarvergadering van de AbbuC gehouden. Veel dona-teurs hebben op de enquête aangegeven een 8-bit meeting te willen. Speciaal voor hen willen wij een bustrip organiseren. Zo wordt het voor iedereen mogelijk om goedkoop deze grootste Atari 8-bit beurs in Europa te bezoeken. Op deze beurs staan o.a. AbbuC, KE Soft, Powersoft, Stange Invasion, Top Magazin, ARGS, Strichting Pokey en diverse gebruikersgroepen.

Wilt u ook mee, schrijf dan een briefje naar Pokey. Geef a.u.b. ook aan hoeveel u maximaal voor de reis wilt betalen. U briefje moet uiterlijk 30 september bij ons binnen zijn.



POKEY ACHTEROP

ATARI
MUSEUM.NL

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 nu te bestellen. Deze magazines bevatten een schat aan informatie voor beginnende en gevorderde Atari XL/XE gebruikers. Vermeld duidelijk welke nummers u wilt bestellen. Dit zijn de prijzen:

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

Enkele rest artikelen:

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

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