

ATARI
MUSEUM.NL

Stichting POKEY'S MAGAZINE

In dit Magazine onder andere:

Review Barbarian
Atari op internet
HCC dagen '95
Minidup
JHV '95

*Uralijk
Kerstfeest!*



December 1995



Nummer 55

© 1995 STICHTING POKEY



STack BBS

- Michitron Bulletin Board System (MBBS), in beheer van Stichting Algemene Computer Kenners (Stack).
- Sysops *Bo Schreurs* en *Ernest Schreurs*.
- 24 uur per dag bereikbaar, 7 dagen per week, 365 dagen per jaar.
- 45 minuten toegangstijd per gebruiker per dag.
- GEEN verplichting om bestanden aan te leveren (geen upload verplichting).
- GEEN beperking ten aanzien van het overhalen van bestanden (geen download beperking).
- Het STack BBS is geheel GRATIS!
- Houd wel rekening met de normale PTT tarieven, interlokaal bellen is gauw een tientje per uur.
- Registratie gebeurt zo snel mogelijk, na opgave van uw *gehele voornaam* en *achternaam* en volledige *adresgegevens*. Alleen ter controle wordt ook uw *telefoonnummer* (spraak) gevraagd.
- Wij hebben Public Domain en Shareware software online voor de navolgende systemen:
 - Atari computersystemen (ST, ST(e), Mega ST(e), TT en Falcon en de Portfolio)
 - Atari 8 bit computersystemen (XL/XE, XEGS)
 - IBM en compatible computersystemen
 - Macintosh computersystemen
- Wij zijn bereikbaar met de volgende modem instellingen: 8 databits, no parity, 1 stopbit.

Telefoonnummers	Baudrates	
073 - 6122766	300, 1200, 1200/75, 2400, 9600 V32	bps
073 - 6147837	300, 1200, 1200/75, 2400, 9600 V32, 14400	bps
073 - 6147838	1200, 2400, 9600 HST	bps
- Wij hebben 44 CD-ROMs online! Onder andere:
 - Shareware Tiger, Powerpak PCX Potpourri, Dr. Reference, Software Vault Games, Cica Windows, Science Fiction, So much Shareware Two, Tech Tools, PCSIG 11th Edition, Garbo, Windows GOLD, C Users Group Library, SIMTEL 20, MEGA Shareware Win/OS2, Shareware Studio, Phoenix v3, C Sources/Pictures, Shareware Bonanza 1 t/m 3, World Vision 1 t/m 3, Noight Owl's v7, Atari MEGA Archive, Atari CD Walnut Creek, Atari Bernd Lohrum Disk 1 en 2, Atari XL/XE Pooldisk, en natuurlijk hebben wij ook de nodige erotische plaatjes online.



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
Erik Stok
Drukker : The printer
Oplage : 60

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 798, 3100 AT Schiedam.

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

ALGEMEEN

Van de redactie	4
U schreef	5
Waarom zo laat?	7
Atari jaarnaal	8
Atari 8-bit op internet	10
Vriend of vijand?	24
Analoog en digitaal	27

SERIE

Waargebeurde verhalen	12
Dagboek van een Atari freak	16
Waargebeurde verhalen extra	20

BEURS

JHV Herten 1995	14
HCC dagen 1995	23

SOFTWARE

Review Barbarian	18
Review Thunderfox	19
Diskette	30

SERVICE

Kleintjes	7
Nieuwjaars-aanbiedingen	29
Pokey Achterop	32

OPROEP: We hebben weer eens een GROOT tekort aan artikelen. In dit nummer staan te weinig artikelen van uw hand! 'Pak die tekstverwerker (of pen en papier) en schrijf een artikel!!! Zie de achterzijde van dit magazine en het artikel 'Waarom zo laat?' voor meer informatie.

Kopijdatum magazine 56: 29 februari 1996



Welkom bij het laatste nummer van jaargang 5!

Ik blijf maar met verbazing terugkijken op de afgelopen 5 jaar. De SAG stopt, Pokey begint en denkt dat voor 1 of 2 jaar te zullen gaan doen. Een nieuw principe voor de Nederlandse Atarimarkt: het diskmagazine. Nu zijn we ruim 5 jaar verder en besluit het bestuur van Pokey nog een jaar er aan vast te plakken. Nog 6 nummers Pokey Magazine op papier met daarbij een diskette.

De enquête van het afgelopen magazine heeft een voor mij onverwachte uitslag. Ruim 90% van de donateurs kiest voor 6 Pokey Magazines voor 50 gulden in plaats van 4 magazines voor 37.50 gulden. Het bestuur heeft besloten uw 'raad' op te volgen en dus door te gaan met 6 nummers per jaar. Dit heeft echter wel de konsekwentie dat we elke 2 maanden ongeveer 32 pagina's tekst moeten vullen met zijn allen. Blijf daarom schrijven in artikel of briefvorm. We zullen met ingang van dit nummer ons ook gaan richten op de beginners onder ons. Dit hebben we al enkele malen gedaan in het verleden, maar een redelijke grote groep van de lezers is op dit moment beginner. Dit komt vooral door de groei die we hebben gemaakt in het afgelopen jaar. Het aantal betalende donateurs is toegenomen met ongeveer 25%. Nieuwe lezers: "heeft u vragen met betrekking tot wat dan ook, laat het ons weten!"

De door ANG en gebroeders Schreurs opgekochte Atarizaken worden in Nederland op dit moment redelijk goed verkocht door Stichting Pokey die de postorder in doet. Deze postorder brengt een paar guldens extra in het laatje, zodat we als stichting een beetje financiële speling krijgen. Vaak wordt de meeting van Arnhem (1992) genoemd. Wellicht dat we in 1996 een vervolg kunnen maken op deze enige Atari 8-bit meeting. Natuurlijk is dat alleen maar zinvol als we de donateurs zover krijgen ook daadwerkelijk te komen. Nu willen dan ook graag van u weten waar en in welke vorm deze meeting gehouden moet worden. Een paar ideetjes van uw secretaris:

Meeting gericht op verkoop:

Pokey, Abbu, Topmagazine, Powersoft, KE-Soft etc. Het is dan nodig om de meeting weer in de buurt van Duitsland te houden, zodat de verkopers meer publiek kunnen trekken.

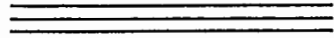
Meeting gericht op verkoop, hobby en info

Centraal in Nederland. Verkoop van Pokey/ANG spullen, infostand, programmeurs, demonstratie, particuliere demonstratie etc.

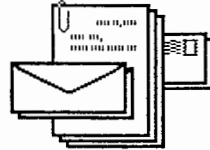
Heeft u een voorkeur of een heel ander idee, laat het Pokey weten via het postbusnummer in Schiedam. Laat de postbus uitpuilen, zodat wij als bestuur weten wat u wilt!

In het volgende magazine komen we er nog wel op terug. Tot dan!

John Maris



Dit keer ontvingen we veel post in onze postbus. Echter de meeste enveloppen bevatten het stemformulier (voor 4 of 6 nummers) of een bestelling uit de catalogus. De stemuitslag vindt u trouwens terug op de pagina van Atari Journaal.



Van Erik-Jan Hokke ontvingen we het volgende schrijven:

"Sinds een paar maanden heb ik een Atari spelcomputer, type 800XE. Nu wil ik u vragen of u misschien informatie heeft over een data-recorder (of programma-recorder) die het beste bij de computer past en de kosten hiervan.

Verder wil ik weten, waar ik deze zou kunnen kopen. Zelf heb ik al een data-recorder van een MSX-computer, dus misschien bestaat er de mogelijkheid om ergens een kabel te halen, zodat ik hem op de Atari kan gebruiken.

Bij voorbaat dank voor uw informatie."

RED: Een MSX-datarecorder aan je Atari koppelen zal waarschijnlijk wel mogelijk zijn. Echter dat lijkt me niet verstandig en zeker de moeite niet waard. Voor f 15,- exclusief verzendkosten ben je al in het bezit van een XC12, een data-recorder die speciaal voor je 800XE gemaakt is. Kijk in je Pokey's Post-order catalogus voor meer informatie.

Van K. van Wijngaarden ontvingen wij een brief met o.a. de volgende vragen:

"Wat ik zoek is het volgende:

- Een disk-drive (lieftst 1.44 MB) of anders een mogelijkheid om via een interface gebruik te maken van de faciliteiten van mijn Atari Falcon 030*
- Eventueel een harddisk*
- Een mogelijkheid om de 800XE aan te sluiten aan een SCSI CD-speler, of misschien kan dit ook met behulp van een interface aan de Falcon*

- Eventueel een mogelijkheid om het geheugen uit te breiden*
- Ik ben in het bezit van een Atari SF314 disk-drive (3,5", 720Kb) en een 5.25" Golem disk-drive (40/80 tracks omschakelbaar). Misschien zijn deze via een verloopstekker of interface op de 800XE aan te sluiten?*

Ik hoor van u graag wat suggesties."

RED: Een van de Atari disk-drives speciaal gemaakt voor de XL/XE serie is sinds kort weer verkrijgbaar. Dit is een double density loopwerk met een capaciteit van 360Kb. Deze diskdrive, de XF551, is bij ons te bestellen en kost f 85,- exclusief verzendkosten. Een standaard PC disk-drive van 1.44 Mb is aan te sluiten op de Atari XL/XE door middel van een HDI interface of een Blackbox met een Floppy interface. Dit zijn echter vrij dure oplossingen en je bent dan niet compatibel met de voor de Atari gangbare formaat van 5.25" DD diskettes.

- Een harddisk is aan te sluiten via een Blackbox (voor SCSI harddisks) of een ARGS interface (voor IDE harddisks).*
- Een SCSI CD-speler kan aangesloten worden op de Blackbox. Helaas is er (nog) geen driver beschikbaar, dus de CD speler kan niet aangesproken worden. Het is wel mogelijk om gebruik te maken van de CD-speler van je PC. Hiervoor heb je de PC/XL interface nodig. Met dit interface gebruik je de PC als 'slaaf' van je 8-bitter. Je kunt gebruik maken van de opslagmogelijkheden van de PC en ook laden/booten vanaf de PC. Een ST variant van deze kabel bestaat ook.*
- Geheugenuitbreidingen voor de XE worden*

alleen nog maar in het buitenland verkocht. Echter misschien zijn er donateurs die nog zo'n uitbreiding hebben liggen. Daarnaast staan in de oude jaargangen van Pokey's magazine diverse artikelen over het zelf uitbreiden van het geheugen.

- Ik zou niet weten of het mogelijk is om Atari ST drives aan te sluiten op je XL/XE. Ik denk dat het zeer moeilijk zal zijn. Misschien dat een donateur ons verder kan helpen?

Van Erik Kiemel ontvingen wij ook een briefje. Hierin geeft hij aan, dat hij eventueel de lynx-rubriek op zich zou willen nemen.

"Beste T.M.L.,

Hierbij wil ik even reageren op je oproep in Pokey's Magazine. Bij deze heb ik je een diskette opgestuurd met wat software erop.

(...)Ik wilde het volgende nog even aan je vragen: Heb je een vast iemand voor de rubriek Lynx Spelbeschrijvingen? Ik heb namelijk nog wel een aantal Lynx handleidingen liggen. (...)Ik wil ze wel voor je op papier zetten voor het Pokey's Magazine. Het kan natuurlijk zijn dat iemand anders de rubriek doet, vandaar dat ik het eerst even vraag. Zo niet, dan wil ik deze rubriek wel voor mijn rekening nemen. Als je belangstelling hebt, laat het me dan even weten.

*Met vriendelijke groeten,
Erik Kiemel"*

RED: Ons antwoord op je aanbod, om de Lynx rubriek over te nemen, is: **GRAAG!** Het scheelt ons weer het schrijven van een artikel. Zoals al veel vaker in dit magazine geschreven is: Pokey's Magazine is een tijdschrift voor EN door donateurs. Hoe meer donateurs een artikel schrijven, hoe beter. Daardoor krijgt Pokey's Magazine altijd een grote keuze aan diverse artikelen. Hopelijk volgen meer donateurs jouw voorbeeld!

In het vorige magazine stond een artikel van Erik Stok over zijn plan om Tetris voor de

Atari te schrijven. En dan gelijk een versie die met de lightgun gespeeld moet worden. Hij vroeg in dat artikel reacties en wensen van gebruikers. In totaal hebben vier mensen gereageerd (en dat is toch te weinig?!). Een donateur die reageerde was Robert Verdaasdonk:

"Met enige belangstelling heb ik je artikel zitten lezen betreffende 'TETRIS voor LIGHT-GUN'. Het zou mij inderdaad welbekomen zo'n spel in de verzameling te hebben. Niet alleen om te hebben, maar ook om er wat mee te doen. Ik heb bakken vol met spelletjes, maar die hebben een groot probleem, ze lijken allemaal veel te veel op elkaar. De ene wat mooier of sneller dan de andere maar toch. Dit is weer heel wat anders, bijna excentrisch dus zeer gewaardeerd vanuit mijn zijde. In Polen weten ze met die 6502 aardig wat teweeg te brengen, maar neem nu het ene platform spel en het andere. Het principe is haast gelijk alleen de kreaturen zijn wat



anders, zoals ook de namen van de auteurs en van het software huis, hoewel dit laatste ook nog eens niet altijd het geval is.

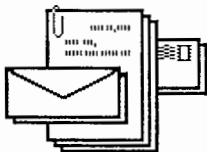
Dat neemt niet weg dat ik deze releases niet aanschaf, of tenminste overweeg om dat te gaan ondernemen (er zijn er weer 12 onderweg), maar dat is dan meestal verzamelwaar.

Heel iets anders is dit met echte klassiekers zoals Space Invaders, Pac-Man of Zybex om er maar een paar te noemen, die hier toch nog met enige regelmaat uit de bak worden gelicht. Het zal niet makkelijk zijn om dat niveau te evenaren maar ik heb er het volste vertrouwen in dat dat toch wel zal lukken. Wat mijn betreft, mijn zegen heb je...ofwel 'MAAK DAT SPEL TOCH GEWOON'.

FOX-1 '95

Pfff, dat viel niet mee... "

Hopelijk reageren nog meer donateurs op het artikel van Erik....



KLEINTJES

GEZOCHT: 1020 plotter, lightgun + software, Voeding 1050.

P. Kleijwegt
0186 - 604592

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

WAAROM ZO LAAT?

Dat zullen de meeste donateurs zich afvragen. Aangezien dit magazine al eind november verstuurd had moeten worden, zijn wij u een verklaring schuldig.

Zoals u weet bestaat het bestuur van Stichting Pokey uit drie bestuursleden. Zo'n klein bestuur is zeer prettig werken voor ons, maar het heeft ook een nadeel: als een van de bestuursleden uitgeschakeld is, wordt het erg moeilijk voor de overige bestuursleden om alles op tijd de deur uit te krijgen.

Een van de bestuursleden is eind november/begin december verhuisd naar Schiedam. Een verhuizing neemt veel tijd in beslag. Als dan ook nog eens alle Pokey-spullen mee verhuizen, is het onmogelijk in die periode het magazine uit te brengen. Tijdens de verhuizing van het bestuurslid werden ook nog eens twee van zijn familieleden opgenomen in het ziekenhuis voor zeer ernstige ziektes. Op dat moment staat je hoofd natuurlijk niet naar Pokey's Magazine en Stichting Pokey.

De verhuizing is nu echter voltooid en ook met de familieleden gaat het weer een stuk beter. Hierdoor is de draad weer opgepakt en proberen we weer zo snel mogelijk op schema te komen. Daarnaast moeten nog een aantal bestellingen op de bus gedaan worden.

Nu zult u denken, prettig dat alles weer gewoon is en dat het magazine weer verschijnt. U ziet nu echter wel dat het Magazine TE afhankelijk van 3 personen. U kunt daar wat aan doen. SCHRIJF nu eens een artikel!!! Wij kunnen wel duizend keer een oproep plaatsen, maar u reageert gewoon botweg niet! Als er voldoende artikelen op de plank lagen hadden de 'overige' bestuursleden heel wat eerder dit magazine af kunnen maken.

Er komt een magazine dat gevuld wordt met uw artikelen en dat zal dan 3 kwart leeg zijn...
HET BESTUUR VAN STICHTING POKEY

ATARI MUSEUM.NL JOURNAAL

NIEUWE PC EMULATOR IN DE MAAK!

Via via hebben wij vernomen dat een Nederlandse programmeur op dit moment bezig is met het programmeren van een Atari 8-bit emulator voor de PC. Deze emulator is het Nederlandse antwoord op de Amerikaanse PC Xformer. Deze emulator voldoet volgens vele gebruikers niet aan de eisen van een goed programma. Te veel software zou niet goed werken de PC Xformer. Daarnaast schijnt ook het 'scrollen' niet van een goede kwaliteit te zijn. Volgens onze bron wordt de emulator gecombineerd met diverse bekende programma's en spellen en zal geleverd worden op CD-ROM of diskette.

6 of 4 NUMMERS?

Gelukkig hebben we veel reacties gekregen van onze donateurs met betrekking tot het doorgaan van Pokey's Magazine en de frequentie ervan. Diegenen die van u gereageerd hebben, waren bijna unaniem. Op een na, stemde iedereen voor *6 nummers per jaar tegen een bedrag van f 50,-* Pokey's Magazine zal dus ook in 1996 6 maal verschijnen. Alle donateurs worden dus ook verzocht voor *15 februari f 50,-* op ons girorekeningnummer te storten. U bent dan verzekerd van 6 magazines! Bent u te laat dan ontvangt u een herinnering. Reageert u dan nog niet dan krijgt u geen magazines meer.

NIEUW GIROREKENINGNUMMER

Zoals vele bestellende donateurs gemerkt hebben, hebben we de afgelopen weken wat problemen gehad met ons nieuwe girorekeningnummer. Door problemen met de Postbank duurt het erg lang, voordat het nummer geopend is. Daarom zullen wij tijdelijk ge-

bruik maken van een ander giro-nummer. Om uw donatie te voldoen of om een artikel te bestellen moet u het bedrag overmaken op giro-nummer 4494621 ten name van ANG Software te Schiedam. In de toekomst van de tenaamstelling veranderen in Stichting Pokey. Wij houden u op de hoogte!

OOK EEN 'NIEUW' ADRES

Door de verhuizing van 1 van onze bestuursleden is het post-adres van Stichting Pokey veranderd. Het nieuwe adres is het oorspronkelijk adres van Stichting Pokey van zo'n 2 jaar geleden. Alle post kunt u vanaf nu sturen naar Postbus 798, 3100 AT Schiedam.

POKEY GROEIT!

Raar, maar waar. Door o.a. de verkoop van XE computers door Intertoys en de activiteiten van een aantal actieve donateurs is het aantal donateurs van Stichting Pokey gestaag aan het stijgen. Als de ontwikkeling zich zo voortzet kunnen we binnenkort de zestigste donateur verwelkomen. Dit aantal is natuurlijk nog een stuk lager dan het aantal van zo'n 4 jaar geleden (= 180), maar wie weet, wat de toekomst ons brengt!

ATARI DAG ROTTERDAM

De Atari Computerclub Rotterdam organiseert in samenwerking met de Falcon Gebruikersgroep Nederland een Atari beurs in het gebouw Ricardo op zaterdag 2 maart. Op deze dag zijn o.a. aanwezig: Stichting Pokey, STack BBS, Brac, M.A.B.N., Stichting ST, HCC Atari GG, Muziekhandel de Staar en vele velke anderen. Ook een computer-rommelmarkt wordt gehouden. De dag begint om 10.00 uur. U vindt gebouw aan de Dirk Muysstraat 55 te Rotterdam. Voor informatie kunt u bellen naar tel. 010-4142128 of 010-4194648.

ATARI 8-BIT OP HET INTERNET

Door Erik Stok

Voor mensen die de technologische ontwikkelingen een beetje bijhouden en een internet-aansluiting hebben is er nog heel wat te beleven op Atari 8-bit gebied. Er blijken namelijk aardig wat pagina's op het World Wide Web over de Atari 8-bit te gaan.

Er zijn diverse FTP faciliteiten (software 'downloaden' van het internet) en allerlei bronnen van informatie over onze trouwe 8-bitter. Ik vond er bijvoorbeeld informatie over Atari XL-emulators op de pc, grappige turbo basic programma's en diverse demo's.

Het internet is echter een puinhoop qua structuur, dus ik heb even gezocht naar een lijst van adressen waar men terecht kan voor Atari 8-bit related stuff. Hier komt 'ie...

Atari 8-Bit Computers FAQ and Vendor/Developer Lists

Michael Current, e-mail naar:
mcurrent@carleton.edu
<http://www.smartpages.com/bngfaqs/comp/sys/atari/8bit/top.html>

En een heuse pagina in Nederland van de Gatekeeper:

Atari 8-Bit Home Page

Ivo van Poorten, e-mail naar:
ipoorten@cs.vu.nl
<http://pmwww.cs.vu.nl/home/ipoorten/Atari.8bit/homepage/index.html>

Atari 3-Bit Resort

Marek Tomczyk, e-mail naar:
Marek.Tomczyk@stud.uni-karlsruhe.de
<http://www.uni-karlsruhe.de/~un55/8bit.html>

Big Atari 8bit Home Page

Tomasz Tatar, e-mail naar:
tatar@student.uci.agh.edu.pl
<http://student.uci.agh.edu.pl/~tatar/Atari/hp.html>

Central Atari Information Network

Cleveland Free-Net Atari SIG, e-mail naar:
xx004@cleveland.freenet.edu
<http://ace.cs.ohiou.edu/personal/mleair/cain.html>

Some Atari 8-bit Stuff

Rob Funk, e-mail naar:
funk+@osu.edu
<http://er4www.eng.ohiostate.edu/~funkr/Atari/>

CompuCat WWW

Neal Kinney, e-mail naar:
nkinney@netcom.com
<ftp://ftp.netcom.com/pub/nk/nkinney/html/compucats.html>

Classic Computer and Video Game Systems

<http://www.gate.net/~cmwagner/atari8.html>

Atari XL/XE

ACF, e-mail naar:
wwg28@rzserv2.fh-lueneburg.de
http://rzserv2.fh-lueneburg.de:8080/Atari_2

Atari Boise User Group

ABUG, whittam@primenet.com
<http://www.primenet.com/~whittam/atari.html>

Atari Computer Enthusiasts of Columbus

E-mail naar:
rwarenz@freenet.columbus.oh.us



a.n.g Computer Systems

De Complete Computerspecialist



486 STUNT!

COMPLETE 486 DX-2 80 SYSTEEM met 4MB geheugen, 210 MB harddisk, 1MB videokaart, toetsenbord, muis, 0.28 NI SVGA kleurenmonitor, muismat, 2*speed CD-ROMSPELER en STEREO 16 bits GELUIDSKAART.

NU SLECHTS:

f 1450,- !!!!!

INCLUSIEF 1 JAAR GARANTIE

a.n.g Computer Systems

Groenelaan 42
3114 CH Schiedam
Tel/Fax: 010-4269659

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

[gopher://gopher.freenet.columbus.oh.us/11/specialinterestgroups/Atari%20Computer%20Enthusiasts%20of%20Columbus](http://gopher.freenet.columbus.oh.us/11/specialinterestgroups/Atari%20Computer%20Enthusiasts%20of%20Columbus)

NorthWest Phoenix Atari Connection

John Collins, Club Webmangler, e-mail naar:
bosco@host.yab.com
<http://www.yab.com/~bosco/>

Queensland Atari Computer Enthusiasts

James Bradford,
URL:<mailto:sup8pdct@closer.brisnet.org.au>
<http://203.4.149.98/atari/atari.html>

Toronto Atari Federation

Stephen Christian, URL:e-mail naar:
schrist@io.org
<http://www.io.org/~schrist/taf.html>

Er zijn ook twee IRC (Internet Relay Chat) kanalen die voor Atari 8-bit discussies op staan. Hou ze in leven door er eens een zoekje te brengen!

#Atari8 - Just for 8-bit Atari users!
#classic - Classic Games and Systems Collectors.

Zoals je ziet is er genoeg te beleven op Atari 8-bit gebied op het internet. Maar ach, 8-bitters staan er om bekend dat ze alle bronnen benutten om hun computertje te ondersteunen, dus het was wachten op de internet invasie. Wie weet verschijnt er nog wel een internet browser voor de Atari 8-bit.

ATARI 8-BIT OP HET INTERNET

UNIEKE CD-ROM !!!

ATARI XL/XE POOLDISK

Bestel nu de Atari XL/XE Pooldisk CD boordevol Public Domain, Shareware en Freeware. Op deze CD staan meer dan 2500 gewone diskettes! Voor f 50,- exclusief verzendkosten komt u in het bezit van deze CD.

Even rekenen: f 50,- voor deze CD. We delen deze f 50,- door 2500 diskettes. U betaalt dan maar 2 CENT PER DISKETTE!!!

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

U kunt bestellen door f 50,- over te maken op girorekening 4474539 ten name van Stichting Pokey te Schiedam. Daarnaast stuurt u een briefje naar:

Stichting Pokey
Postbus 798
3100 AT Schiedam

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

Om deze CD te kunnen laden via uw IBM PC, dan moet u beschikken over een zogenaamd SIO2PC interface.

De PC/XL link is echter niet meer verkrijgbaar. Wij hopen in de toekomst u een vergelijkbaar interface aan te kunnen bieden.

WAARGEBEURDE VERHALEN

Door Cosmicus

Sommige mensen denken dat als je goed bent in programmeren, dat je het dan wel maakt in de automatisering. Dat is dus niet het geval. Je moet namelijk ook in teamverband kunnen werken, communicatieve vaardigheden hebben, problemen analytisch kunnen benaderen, goed zijn in plannings maken, en oh ja, je moet ook nog kunnen programmeren natuurlijk.

Zo werkte ik tijdelijk als detachingsmedewerker bij de firma W. in Rotterdam. Na verloop van tijd hoorde ik wat verhalen over de persoon die er voor mij werkte. Die beste man was een buitengewoon goede programmeur. De computer werkt met programma's, maar er zijn intelligente beeldschermen, waar ook een processor in zit. En hoewel die normaal alleen gebruikt wordt door de hoofdcomputer om via die processor tekst naar het scherm te sturen, kun je ook kleine programmaatjes schrijven die "stand alone" die processor (een Z80) in het beeldscherm besturen, buiten de hoofdcomputer om zeg maar. Zelfs als je de hoofdcomputer loskoppelt, blijft het programmaatje in het beeldscherm doordraaien.

Normaal werd die Z80 processor alleen gebruikt door een speciaal tekstverwerkingsprogramma, en verder door geen enkel ander mainframe programma. Iedereen die bij de firma W werkte had dan ook geen verstand van die Z80 processor, maar dat was ook niet nodig, omdat het beeldscherm toch alleen als domme terminal werd gebruikt.

Afijn, die voorganger had er dus wel verstand van, en kon zelfs complete animatie filmpjes programmeren voor dat beeldscherm, zoals een trein die door een tunnel rijdt (andere mensen hadden Space Invaders gemaakt). Het ontwikkelen van dergelijke zaken kost natuurlijk wel tijd en de klant had natuurlijk NIET om een dergelijke toepassing gevraagd. Sterker nog, de verzoeken voor de programma's die men wel wilde hebben, waren niet gemaakt. Toen heb ik die maar gemaakt. De programma's waren simpele informatieopvraag programma's en wellicht te simpel voor iemand die dergelijke zaken als animaties voor elkaar krijgt. Waaruit maar weer blijkt, dat al ben je een kei in programmeren, dat dit niet automatisch inhoudt dat je goed bent in automatiseren.

===

Als je zelf programmeert, weet je dat je "netjes" moet programmeren. Op legale wijze resources reserveren bij het Operating Systeem (OS) en gebruikte memory weer vrijgeven bij het afsluiten van je programmatuur. Ook het reserveren van ruimte op de stack en het vrijgeven ervan, hoort daarbij. Je kunt dan ook commentaar van derden of zelfs je collega's krijgen als dit met jouw programmatuur niet het geval is. Ook als je fouten aanmeldt in het OS van je computer, wordt er door de leverancier eerst van uitgegaan dat er wel een fout in JOUW programma zal zitten, want jij bent de eerste die een dergelijke fout meldt.

Zo kwam ik dus laatst een fout tegen in een

stysteemprogramma. Dit programma laat je de inhoud van een databestand bekijken op verschillende wijzes. Alleen kwam ik er achter dat het programma, zeg maar 300 KB reserveerde aan geheugen, maar er na afloop maar 299,9 KB vrijgaf. Een tiental bytes verdween dus iedere keer in een zwart gat. Nu werkte ik op een machine met een virtueel geheugen van 2 MB, dus had ik het programma een stuk of duizend keer op moeten starten om zeg maar 0 bytes over te houden.

Nadat ik de fabrikant op de hoogte had gesteld van deze kleine bug, zou je toch denken dat ze blij zijn als iemand hun daarop wijst. Niets is minder waar, eerst werd natuurlijk weer gezegd dat mijn programma die hun kijkprogramma aanroept wel niet goed zou werken. Toen ik de fabrikant het programma zelfstandig liet draaien, bleek inderdaad de fout in hun programma te zitten. Nu zouden ze natuurlijk snel die fout op gaan lossen. Niet dus, de fout was zo marginaal ("wie start het programma nou 1000 maal op"), dat er geen tijd en moeite in werd gestoken. Zoals je ziet worden dus niet alle bekende bugs verwijderd (wel gedocumenteerd overigens, zo iets heet een manual).

===

De firma Z had een zeer intelligente printer aangeschaft van het merk IBM. Ook dit was een hele snelle printer. Omdat deze printers gebruikt worden bij massa printing zijn ze zo slim gemaakt om, indien het papier op is van de printer, al automatisch de printerkap te laten openen en de mechanische sledes en dergelijke alvast te ontgrendelen, zodat het papier door de operator heel snel gewisseld kan worden. Tijd is tenslotte geld.

De productie ging ook tijdens feestdagen en personeelsfeestjes. Toch vierden de operators natuurlijk wel mee. Een pilsje kon toch geen kwaad dacht men. Een operator was toevallig in gesprek met een collega bij de slimme printer en had zijn glas bier, en wat etenswaar op de kap van de printer staan. Tsja en toen was het papier op, en dus ging de kap



GELUKKIG NIEUWJAAR COSMICUS

automatisch omhoog, waarna er het nodige bier en voedsel over de printer en vloer werd uitgestrooid. Dit keer kon men niet echt spreken van tijdswinst.

===

De firma X besloot om 2 filialen op te heffen, 1 in het zuiden van het land en 1 in de randstad. De zaken werden leeggehaald en de medewerkers overgeheveld naar het hoofdkantoor. Dit alles in het kader van bezuinigingen (stroom, verwarming, huur, e.d.).

Men was slechts een dingetje vergeten. Die filialen hadden ook een computerverbinding met het hoofdkantoor via een zogenaamde "leased line", dat is een telefoonaansluiting van hoge kwaliteit, die alleen voor jou gereserveerd wordt. Het hoofdkantoor werd alsnog op de hoogte gesteld van deze 2 aansluitingen naar die 2 filialen toen de PTT zo vriendelijk was om een telefoonrekening te presenteren over het afgelopen jaar a 25.000 gulden.

Tsja, en dat voor 2 lijnen die sowieso niet eens meer gebruikt werden. En dan dacht je dat jouw telefoonrekening hoog was!

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

JHV HERTEN

Door Bo Schreurs

Ook Ernest en ik zijn dit jaar weer op zaterdag 28 oktober naar de JHV van de ABBUC in Herten (Duitsland) geweest. Dit jaar vertrokken we extra vroeg vanuit Den Bosch, omdat we nogal wat spullen te verkopen hadden op de Jaarvergadering van de ABBUC. Bij Intertoys had ik negen 800XE's gekocht met 10 spelen, joystick en lightgun voor 60 gulden om die daar te verkopen voor 60 DM. Ook verkochten we nog 2 XEGS'en en een aantal losse lightguns. Uiteraard had ik ook alle Computer Software Services hardware (zoals de Black Box) bij me. Bovendien hadden we een extra reden om te gaan, want we hadden 35 CDROM's bij ons die we zelf geproduceerd hebben. Het is de "POOLDISK" CDROM met diverse Public Domain en Shareware voor de XL/XE.

Al met al vertrokken we die morgen opgewekt richting Duitsland. Na een aantal kilometers bleken we problemen te hebben met de verlichting aan de achterzijde van onze auto. Dus maar even een tankstation binnengereden, om wat lampjes te kopen. Het is zo lastig als men niet kan zien dat je remt, nietwaar? Het is overigens wel lastig om bij de lampjes te komen, als je auto helemaal volgestouwd is met Atari 8 bit computer apparatuur... Na een flinke tijd konden we de reis hervatten, regelmatig de lampen in de gaten houdend, dat wel. Aangezien ik was aangevoerd om aan te geven hoe er gereden moest worden, hebben we na het bekijken van de nodige landschappen en ander fraais (we reden dus verkeer), uiteindelijk aan in Herten. Daar de bijgevoegde plattegrond zo helder als modder was, hebben we maar aan een paar plaatselijke gevraagd hoe we moesten rijden. Een Duitser heeft ons hierbij bijna tegel voor tegel (echt waar!) uitgelegd hoe we moesten rijden en dat ongeveer 5 maal

achter elkaar. Ze zijn te vriendelijk die mensen.

Afijn, rond een uur of 11 arriveerden we dan uiteindelijk op de juiste bestemming. Een en ander werd snel uitgepakt. Zelfs toen we aan het uitpakken waren, was er al belangstelling voor alle hardware die we meegesleept hadden. De ABBUC had netjes een tafel voor ons gereserveerd. Na een tijd was dan ook alles netjes uitgesteld. Er was al direct belangstelling voor de 1090 Expansion System en de Atari 1450XLD die we meegenomen hadden. Die wilde men ook direct kopen. Na het horen van een prijskaartje van een half miljoen, droop men enigzins verschrikt af.

Om 12 uur begon de ABBUC jaarvergadering. De ABBUC is momenteel een club met bijna 600 leden. Door het PC geweld van de laatste tijd, heeft men afgelopen jaar nogal wat leden verloren. Door het dumpen van 800XE computers, en activiteiten van 8 bit fanaten zijn er echter ook weer nieuwe leden bijgekomen. Nadat het zittende bestuur herkozen werd (met toestemming van de aanwezige echtgenotes), konden de diverse afdelingen mededelen, waar men zich het afgelopen jaar mee heeft beziggehouden. Hardware projecten voerden hierbij de boventoon. Vervolgens mochten de aanwezige leden nog de microfoon grijpen indien men daar behoefte aan had. Hierbij kwam onder andere een 8 bit leverancier ter sprake die leveringsproblemen met een disk drive had. De leverancier was op een gegeven moment ook zelf aanwezig en kon natuurlijk reageren. Hij wees op het feit dat de 8 bit markt bij hun bedrijf niet meer zonnige prioriteit meer had, mede omdat de winsten die daar gemaakt werden, niet zo hoog (meer) waren. Een en ander zou wel worden opgelost met

de "gedupeerde". Er werden ook nog opmerking gemaakt ten aanzien van de telefonische bereikbaarheid van de leverancier, onder andere dat er nooit werd opgenomen, of dat het nummer juist altijd in gesprek was. Het leuke was, dat net op dat moment de zaktelefoon van de leverancier over ging. Of dit nu expres gebeurde is niet meer te achterhalen, maar leuk was het wel.

Ook werd er nog gesproken over illegale verkopen van de PC XFormer door een leverancier. De auteur van de PC XFormer had er in een tekstbestandje op gewezen dat er illegale kopiën werden gemaakt door die leverancier. ABBUC verkoopt de PC XFormer in Duitsland en de leverancier die hier van hoorde probeerde vervolgens de ABBUC wegens smaad te vervolgen, het tekstbestandje is dan wel niet door de ABBUC geschreven, maar ze verkopen de diskette wel MET dat tekstbestandje en zijn dus verantwoordelijk voor de inhoud ervan. Het leuke is dat datzelfde tekstbestandje door die bewuste leverancier werd meegekopieerd op de illegale kopiën die hij produceerde, lachen dus. De aangekondigde aanklacht ging uiteindelijk toch niet door. Hierna werden er nog een aantal algemene mededelingen gedaan. Wist je bijvoorbeeld dat de ABBUC de PC XFormer voor 25 DM aan zijn leden mag verkopen? En dat men via de ABBUC relatief goedkoop apparatuur kan kopen bij Computer Software Services (CSS)?

Daarna mochten de aanwezige handelaren nog mededelen wat ze zoal verkochten. Bij ons de voornoemde producten natuurlijk, met uitzondering van de 1090 en de 1450XLD. Tot slot werden er nog een tweetal handelaren in het zonnetje gezet omdat die al heel veel jaren de Atari 8 bit ondersteunen. Vervolgens werd de vergadering gesloten en werd de beurs geopend. Pokey was ondertussen ook al gearriveerd met de nodige spullen. Helaas waren daar nog niet de spullen van Atari Benelux bij. Die primeur liepen de Duitsers dus mis! Het leuke van de JHV is naast het aanbod van de diverse software en hardware voor een zeer redelijke prijs, dat je

weer eens kunt babbelen met oude vrienden en andere Atari freaks. De sfeer was zoals gewoonlijk uitstekend. Dit jaar was het voor ons echter niet weggelegd om eens rustig langs de stands te lopen en rustig te grasduinen tussen de aanwezige waar. Dat moesten we volgend jaar zeker inhalen. Het leukste was wel dat sommige mensen moeilijk konden geloven wat er allemaal op de CD stond. Bovendien moesten we regelmatig laten zien hoe nu een ander in zijn werk ging. Gelukkig hadden we de nodige hardware meegenomen (PC, XL/XE, Monitor, CD-ROM speler). Het was zelfs zo druk, dat we niet eens tijd hadden om te eten of te drinken. Maar goed, dat hoort erbij.

We verkochten de losse lightguns voor 5 DM, op een gegeven moment was er echter nog 1 lightgun, die alleen maar verkocht mocht worden in combinatie met een 800XE voor 45 DM. Er kwam echter een klant die wilde perse alleen de lightgun, en was daar bereid 20 DM voor te betalen! Ik zei nog "Weet je dat zeker?". En na enig over en weer gepraat, uiteindelijk toch maar de lightgun verkocht. Hij was er wel hardstikke blij mee. Al met al vonden we dit jaar de jaarvergadering weer erg geslaagd. Ook de voorzitter van de ABBUC vond het geweldig dat wij de CD-ROM hadden gemaakt, ook de andere kopers waren er erg blij. En daar doe je het tenslotte voor, nietwaar? Vervolgens gingen we zelf even 5 minuten langs de andere stands. Met de nodige spelcassettes en andere software, en na afscheid genomen te hebben, gingen we weer op huis aan. Na een kleine 500 meter moesten we weer terug, want we waren vergeten onze Atari vlag mee te nemen. Daarna konden we definitief terug naar huis, via de korte route dit keer. Het hoeft geen betoog dat we die avond eindelijk eens keer vroeg naar bed zijn gegaan.

Het mooiste is eigenlijk dat we alle CDs verkocht hebben, en er niet eens eentje voor ons zelf hebben gemaakt. Maar dat doen we wel als we eind deze week weer CDs gaan branden.

DAGBOEK VAN EEN ATARI-FREAK

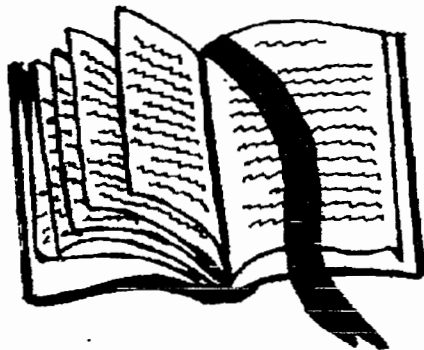
Door FOX-1

Nou, het valt allemaal niet mee.

De tijd is 0:41 en de kalender vertelt mij dat het nu zondag de 26ste november is. De video geeft EE:EE want ik heb van de week de steker uit de wandcontactdoos (?) getrapt en heb nog geen tijd gehad om alles weer eens opnieuw in te stellen.

Over mijn brief van de vorige keer, ik had inderdaad een zeer produktieve avond/nacht gehad met de disk van het vorige magazine. Die 'BOTTROP Demo' heeft mij heel wat minder moeite gekost, maar ja, zo ben je toch intensief bezig met de 8-bitter.

De plannen waren er al heel erg lang, maar nu zal het er toch van moeten komen nu het software-pakket uit de USA eindelijk is ontvangen, met veel dank aan de gebroeders Schreurs. Het gaat hier om het pakket BBS Express! Professional 5.0b dat na enige vertraging toch ge-released is. Als je het nog niet wist, het is dus de bedoeling dat er nog een 8-bit BBS on-line komt hier in Nederland en wel in Brabant. Ik had er al eens een voor een korte tijd on-line gehad maar door de beperkingen van het BBS programma en de hier beschikbare hardware is het nix geworden. Het is niet eens verder gekomen dan de test-fase, hoewel het wel volledig draaide. Daarbij was het ook nog een ongeregistreerde



versie van BBS Express!

Nu hebben we dus een veel uitgebreider pakket en ook nog geregistreerd. Als het goed is gaat het draaien op een 2 Meg Atari 130XE maar voorlopig ben ik het aan het installeren op een 130 met maar 320Kb. Voorlopig is dat wel genoeg denk ik. Helaas is mijn modem maar beperkt tot 2400 baud. Nu gaan we morgen naar de HCC in Utrecht om eens te kijken of we daar misschien een externe 14400 op de kop kunnen tikken. Die gaat dan wel op 9600 baud draaien door de beperkingen van m'n 850 maar het is voorlopig toch wat sneller dan die 2400 baud. Over een tijdje komt er een ander interface (R:P:) en dan gaat hij wel op die hogere snelheid draaien.

Nu de problemen waar iemand als Freddy O. of Kaj de V. vast wel enige oplossingen voor hebben. Ik draai BBS Pro 5.0b onder Sparta-Dos 3.2c en niet onder de bijgeleverde 3.3a versie. Dat is omdat ik niet met een Black-Box of een MUX werk maar met een oude PC (386-SX-40-1MB) via een SIO2PC con-

nectie. Ik gebruik versie 3.19i omdat de nieuwere versie's het bij mij niet schijnen te doen (?). Het probleem hierbij is dat SIO2PC maar vier diskdrives tegelijk kan emuleren en dat is dus maar $4 \times 16 = 64$ Megabyte. Met APE kan ik wel alle acht drives gebruiken maar men heeft er niet bij nagedacht dat je met een MDA-kaart in je PC ook wel eens tevreden kunt zijn en dat APE dus geen beeld geeft op m'n hercules monitor. Een hercules-kaart kun je nog 'flessen' zodat t'ie 'denkt' dat hij een EGA is of zo, maar mijn kaart kan dus echt helemaal nix, behalve tekst op het scherm zetten.

Verder kan SD 3.2c niet de Ram-Disk als D9: zetten. Met nieuwere versie's kan dit weer wel, maar die zijn wat onbetrouwbaar als het gaat over het openen en sluiten van files! Met 3.3a is dit probleem wel weer opgelost maar die heeft weer het probleem dat de HighSpeed routine's eruit gehaald zijn, zodat dus ook het SIO2PC programma op een nogal erg lage snelheid werkt. Verder garanderen ze alleen een error-vrij BBS met SD 3.3a en niet met andere versie's van die DOS.

Nu zijn er een aantal oplossingen. Ik kan gewoon 3.3a gebruiken en die HighSpeed routines er zelf bijzetten, als iemand mij kan vertellen hoe ik dat voor elkaar kan krijgen, of ik kan 3.2c zo aanpassen dat hij wel een Ram-Disk op D9: krijgt geplaatst. Dan hebben we het grootste probleem gehad. Blijft over: OF SIO2PC met 8 drives ineens OF APE met een hercules kaart OF toch SIO2PC met 4 drives maar dan 48 of 64 Meg per partition i.p.v. die 16 Meg. Kan iemand die er wat meer verstand van heeft mij hier antwoord op geven?

Ik zelf heb de voorkeur voor SIO2PC met 8 drives en Sparta-Dos 3.3a met HighSpeed routine's maar ja... Ik weet dat APE grotere transmissie snelheden kan halen d.m.v. Happy Warp Speed en dat nog eens keer 3, maar als er eens een time-out komt vanuit de Atari omdat de harde schijf dan toevallig even bezig is dan hangt het hele programma vast!!! Dan helpt alleen Reset nog op de PC en dat is

niet echt handig voor een BBS!!! Misschien is dat euvel opgelost bij de geregistreerde versie maar dat betwijfel ik. Het kost ook nog aardig wat om te registreren dus dat risico neem ik maar niet.

Verder nog een vraag die Kaj vast wel weet, met de utiliteit REMOTE.OBJ kun je partitions 'swappen' op de PC met de Atari. Nu heb ik al wat rond-gesnuffeld en laten snuffelen in de source-code, maar er horen nog wat libraries bij. In welke assembler is deze geschreven en is het mogelijk om alles eruit te verwijderen, zodat ik alleen het 'swappen' overhoud en dat als commando ga gebruiken? (b.v. D1:SWAP D5:MSGBASES.ATR D6:DOWNLOAD.ATR)

Dat zou wel een uitkomst zijn, of misschien is er dit al wel of zo?

Nou, ik ben benieuw of iemand hier nuttig op kan reageren. Nog even verder... ik heb met veel interesse het stuk zitten lezen van Fredy Offenga over SIO2PC. Vooral over de L: handler die het gedeeltelijk parallel gaat doen. Gaan jullie daar wat mee doen? Zo ja, hou me op de hoogte want dit is wel interessant...

Nu is het wel weer genoeg, de groeten tot zover, FOX-1 '95

Vragen, opmerkingen, suggesties,
KRITIEK ???

Zet het op papier en stuur het naar
ons op!

Stichting Pokey
Postbus 798
3100 AT Schiedam

BARBARIAN

Door Fred Meijer

Vechtspellen zijn schaars op de Atari XL computers. Bekende spellen zijn o.a. Ninja, Ninja master en International Karate. De eerste twee titels combineren het vechtelement met een arcade-element. International Karate is een naar mijn mening subliem vechtspel, veruit de beste op de Atari XL/XE.

Barbarian is een nieuw vechtspel uit Polen en is een van de bekendste vechtspellen op de Atari ST computer. Dit is dan ook de Atari 8-bit conversie. Net zoals bij veel vechtspellen heeft ook Barbarian geen echt verhaal. Het doel is je tegenstander te verslaan. Deze tegenstander kan een vriend zijn, maar er kan ook tegen de Atari gespeeld worden. De Atari is wel een geduchte tegenstander.

Het laden van het spel duurt erg lang. Er wordt namelijk erg vaak naar een beveiliging gekeken. Uiteindelijk verschijnt het titelscherm op het beeld. Dit scherm is compleet uitgevoerd in groen, zodat ik eerst naar mijn monitor keek, om te kijken of die niet in zijn groenbeeld-stand stond. Het titelscherm is vrij saai. Naast het woord Barbarian worden alleen de credits afgebeeld.

De graphics in het spel zelf zijn ook erg saai. Net als in het titelscherm wordt ook hier maar van een kleur gebruik gemaakt (afwisselend blauw en rood). De figuren zijn, zeker voor Atari XL/XE standaard, erg groot en gedetailleerd uitgevoerd. Meestal zijn de figuren op de Atari vrij klein.

Tijdens het spelen hoor je een leuk muziekje.



Echt een melodie die je vaak hoort bij Poolse spelletjes.

De animatie van de figuren is vrij goed. Er zijn zeer veel slagen mogelijk. Elke richting van de joystick wordt gebruik. Daarnaast zijn er ook nog combinaties met de vuurknop.

Al met al is Barbarian een heel redelijk vechtspel. Het komt echter duidelijk wat te kort op het grafische vlak. Daarnaast mist het een verslavend element. Ik denk dat Barbarian alleen leuk is als twee-speler spel.

Barbarian wordt geleverd in een standaard Poolse full-color envelop is alleen te verkrijgen bij het Duitse Top Magazin voor ca. DM 15. Barbarian wordt geleverd zonder vertaling van de handleiding.

DE CIJFERS:

Titel:	Barbarian
Graphics:	6
Geluid:	6
Speelbaarheid:	7
Waar voor je geld:	7
Gemiddeld:	7

THUNDERFOX

Door Fred Meijer

Thunderfox is een spel dat tot voor kort zeer slecht verkrijgbaar was. Dit is namelijk een van de laatste cartridges die Atari gemaakt heeft. In Amerika en Engeland is dit spel mondjesmaat te koop. Echter tegen een prijs, waarvoor je in Nederland een hele stapel software kunt kopen (namelijk zo'n 60 piek!).

Het verhaal:

Op een verkenningvlucht zien de Zayvians dat er Phalosians flink aan het bouwen zijn op hun planeet. De Phalosians bouwen een enorm oorlogsschip, dat in staat is het hele universum in luttele seconden te vernietigen. Zwaar bewapende Phalon transporters vervoeren energie kristallen naar het moederschip. Als alle kristallen ingebouwd zijn, kan het gigantische oorlogsschip opstijgen en het universum vernietigen. De Zaylons hebben hun hoop gevestigd op hun prototype Federatie

Thunderfox ruimteschip en hun beste piloot, jij!

Het spel:

Het spel heeft een volgorde waaraan je te moet houden. Je moet namelijk eerst aan het einde van de transporter twee stabilisatoren vijf keer bombarderen. Je kan dan in de transporter komen. Je komt dan in de Thermonucleaire Laser kamer. In deze wordt je belaagd door laser-kanonnen. Daarnaast stijgt de radio-activiteit gestaag, dus je moet er voor zorgen dat je zo snel mogelijk uit de kamer bent. Na deze kamer kom je in de kristal-kamer. In deze kamer moet je het opnemen tegen de 'kristal-wacht'. Je moet hem tien keer beschieten. Als de wacht verslagen is, vlieg je weer terug naar buiten en daar staat de volgende transporter op je te wachten.

Grafisch ziet dit spel er zeer goed uit. De animatie is goed en de schepen zijn zeer gedetailleerd. Echt origineel ziet het spel er echter niet uit. Het lijkt erg op Mirax Force van Tynesoft. Op het gebied van geluid is dit spel een goede middeklusser. Tijdens het titelscherm hoor je een aardige melodie en tijdens het spelen word je getraakteerd op enkele geluidseffecten.

Al met al is Thunderfox een geslaagd spel. Op het gebied van actie, vliegen en schieten zijn de goede titels voor de XL/XE op 1 hand te tellen.

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



WAARGEBEURDE

VERHALEN

EXTRA

Door Cosmicus

Jij bent ook wellicht in het bezit van zo'n plastic kaartje, waarbij allerlei gegevens van jezelf zijn ingeponst, zoals naam, adres en woonplaats. Kaartjes als bijvoorbeeld een credit card, tank pas, ziekenfondsplaatje, enz. Van die kaarten waarmee makkelijk een afdruk op papier gemaakt kan worden dus.

Nu worden dergelijke pasjes aangemaakt door een ponsers. Die ponsers wordt aangestuurd door een computer. De computer stuurt wat stuurcodes naar de ponsers plus de gegevens die op het pasje geponst moeten worden. Dit automatisch ponsen van ingevoerde klantgegevens was bij de firma L al lang operationeel, en er waren nooit problemen mee. Op een gegeven moment werd de Helpdesk toch gebeld dat de ponsers weigerde een pasje te ponsen. Een communicatiespecialist werd er op afgestuurd. En inderdaad, de ponsers wilde beginnen met het ponsen van de naam van de klant, maar stopte er vervolgens resoluut mee.

Als deskundige probeer je dan natuurlijk eerst wat standaard handelingen, zoals welk pasje kwam er als laatste goed uit en probeer van die klant nog een keer een pasje te laten ponsen. Welnu, dat leverde geen probleem op, het pasje werd goed geponst. Vreemd natuurlijk. Toch maar eens de gegevens eens nader bekijken van de klant waar het op mis loopt. Nu bleek die beste man een Franstalige achternaam te hebben genaamd ABORT. Na enig raadplegen van het manual van de ponsers kwam naar voren dat de ponsers dat "ABORT" niet Franstalig maar Engelstalig

interpreteerde, en dus aannam dat het ponsen geaborteerd moest worden, stoppen met ponsen dus! Die beste man wilde natuurlijk toch graag een pasje, en vandaar dat zijn naam maar werd ingevoerd als ABORT, dus een nul in plaats van een "O". Het verschil tussen die 2 karakters zie je toch bijna niet. Toen kwam zijn pasje er wel uit. Leuk toch?

===

De firma O had een Diablo systeem aangeschaft. Wat is een computer zonder software? Gewoon een doos elektronika, dus werd er ook software aangeschaft en dat werd netjes geleverd op CDROM. De software kon alleen geactiveerd worden door een code woord voor een desbetreffend programma op te geven. Als iemand dan de CDROM's meeneemt, kan die er toch niets mee doen, omdat die het code woord toch niet heeft.

En inderdaad was er een brief meegestuurd waar een code woord op vermeld stond. De software vraagt tijdens het installeren om het code woord en dat werd ingegeven. Vervolgens werd medegedeeld dat het code woord incorrect was. Je begint dan direct aan jezelf te twifelen en tikt het nogmaals in, maar dan langzamer. Nog steeds niet goed. Na een aantal pogingen met kleine letters of juist alleen hoofdletters, enzovoorts, worden de pogingen uiteindelijk toch maar gestaakt.

De leverancier maar eens bellen. Blijkt dat men een oude code heeft opgestuurd, die was van toepassing op oudere versies van de software. Per fax de nieuwe correcte code toegestuurd. Met nieuwe moed de nieuwe code ingevoerd. Nog steeds de irritante mededeling dat de code onjuist is. Hoe kan dat nu? Na weer de nodige pogingen, toch maar weer contact gezocht met de leverancier. Na enig wachten, blijkt dat men een typefoutje had gemaakt bij het vermelden van de code op de fax. Alsnog de echt juiste code weer per fax opgestuurd. Maar weer geprobeerd, en? Jawel nu was de code inderdaad korrekt.

Nu het volgende pakket installeren, code woord ingeven, waarna wederom de melding verschijnt dat de code niet korrekt is. Om gek van te worden. Weer naar de leverancier gebeld. Bleek dat ieder pakket een apart code woord heeft. Er stonden dan ook meer pakketten op, dan men besteld had en het is dan natuurlijk niet zo, dat je met een code alle pakketten kon activeren. Achteraf wel te begrijpen natuurlijk, maar waarom werden dan niet de 3 code woorden van de 3 bestelde pakketten opgestuurd. Of was het zo'n administratieve puinhoop bij hun, dat men niet eens wist dat we 3 pakketten hadden besteld? Uiteindelijk werden na de zoveelste fax alle correcte codes toegestuurd. Je kunt je voorstellen dat een heleboel lieden niet echt over de service van Diablo te spreken waren.

===

De computerapparatuur van tegenwoordig is steeds slimmer en sneller. Dat kan van de mensen die er gebruik van maken niet altijd gezegd worden. Zo was er bij de firma A in Heerlen een programmeur werkzaam die een lijstprogramma had geschreven. Testen ging overdag niet vanwege de procedures die bij dat bedrijf golden en werd aan de computeroperators de opdracht gegeven om het programma 's avonds te draaien. Aldus geschiedde.

Nu bleek er een kleine, doch hinderlijk foutje in het programma te zitten. De lijst werd wel

netjes aangemaakt, maar het programma stopte niet aan het einde van de lijst, maar de lijst werd weer opnieuw aangemaakt, en weer, en weer, met andere woorden, het programma zat in een eindloze loop.

De lijst werd direct door het programma naar een printer gestuurd. Nu wil het geval dat men net een week daarvoor een zeer snelle laserprinter van ongeveer 100.000 gulden had geïnstalleerd. Die printer kon zeer veel pagina's in slechts enkele seconden afdrukken, indien nodig in kleur.

Nu is een andere taak van operators om er voor te zorgen dat er genoeg papier in de printer aanwezig is. Daar die eindeloze lijst naar die supersnelle printer werd gestuurd, was het papier zo op natuurlijk, waarna hij om meer papier vroeg, waar de operator natuurlijk keurig aan voldeed, en nog eens, en nog eens. Je zou toch zeggen dat die na een doos of 25 (!) toch wel argwaan zou krijgen dat al die bedrukte pagina's een beetje op elkaar leken, maar niks hoor.

De hele nacht werd de printer netjes van papier voorzien. Toen de programmeur de volgende dag, de schade bekeek, was er al een hele pallet doorheen gedraaid. Inderdaad, die operators hadden niet tot taak om na te denken. Dit was weer zo'n zeer kostbare "bug". Al met al een duur lijstje.

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

**STICHTING POKEY
POSTBUS 798
3100 AT SCHIEDAM**

HCC-DAGEN '95

Door Fred Meijer

Eind november 1995 was het weer zo ver. Voor de zoveelste keer werden de HCC-dagen in de jaarbeurshallen te Utrecht gehouden. Voor het eerst werd de beurs verspreid over drie dagen. Op deze manier probeert de organisatie de grote stroom bezoekers wat meer te spreiden.

Wij vonden dat Pokey, zeker na de stunt van Intertoys, wat meer bekendheid moest krijgen. Echter we zijn een kleine stichting met weinig geld, daardoor is het voor ons onmogelijk om bijvoorbeeld te adverteren of om op grote beurzen te staan. Dit keer bracht de HCC-Atari gebruikersgroep de uitkomst. Wij konden gratis een gedeelte van hun stand gebruiken. Deze kans konden we natuurlijk niet voorbij laten gaan.

Aangezien het te kostbaar zou zijn om alle drie de dagen te gaan staan, hebben we besloten om alleen op zondag te gaan staan. De stand zou een combinatie-stand worden van Stichting Pokey en het STack BBS van Bo en Ernest Schreurs.

John kon door zakelijke verplichtingen helaas niet meegaan, zodat ik zondag-ochtend zeer vroeg de trein instapte richting Utrecht. Beladen met een grote zak magazines en promotie-materiaal. Op het station in Utrecht stonden Bo en Ernest al te wachten. Zij hadden ook een flinke hoeveelheid spullen meegenomen, waaronder een Atari computer en een notebook PC gekoppeld aan een CD-wisselaar met daarin o.a. de Atari Pooldisk CD-rom. Speciale vermelding verdient de monitor die Ernest speciaal voor mij heeft meegesjouwd. Bedankt Ernest!

Via de standhoudersingang zijn we de hallen binnengegaan. Wij zijn op zoek gegaan naar de Atari-gg stand. Wij troffen daar een bijna lege stand aan zonder mensen. Wij zijn op ons gemakje een gedeelte gaan inrichten op de Pokey (en STack) manier. Dus: magazines op tafel, folders, stickers, werkende computer en de Atari-vlag achter de stand. Ons hoekje zag er prima uit. We waren net klaar en toen kwamen de mensen van de HCC Atari-gg (die trouwens de XL/XE NIET ondersteunen). Zij gingen niet bouwen, zetten de computers aan die helemaal achterin de stand stonden en begonnen te computeren. Naar mijn mening is dat niet de manier om een stand te bemannen, maar oke, iedereen zijn eigen ideeën. We konden echter wel merken dat onze helft mooi aangekleed en 'klantvriendelijk' was, want bijna elke bezoeker (voornamelijk ST-gebruikers) kwamen eerst bij ons vragen.

Een klein half uurtje voor de opening zijn we nog even een paar andere stands gaan bezoeken. Natuurlijk was het nog heerlijk rustig, zodat we op ons gemakje konden rondsnuffelen tussen al die CD-rom software. Vanaf half elf gingen de deuren open. Een enorme groep beursbezoekers stormden naar binnen. Al snel kregen we het al lekker druk. Zoals eerder gezegd, was het merendeel van de gebruikers ST-gebruiker. Gelukkig zijn Bo en Ernest ook fervente ST-freaks, zodat zij menigeen antwoord konden geven.

Gelukkig zijn we ook tientallen XL/XE gebruikers tegengekomen. Dit waren voornamelijk nieuwe 'Intertoys' gebruikers en gebruikers die hun hobby nieuw leven wilden inblazen. Veel van deze gebruikers waren

ook op zoek naar hard- en software. Wij mochten echter van HCC alleen maar artikelen verkopen, als we 10% van de opbrengst af zouden staan. Het zou voor Pokey zeer onverstandig zijn geweest om van deze regeling gebruik te maken, omdat onze toch al lage prijzen dan op de beurs juist verhoogd moesten worden. In plaats daarvan hebben we een flinke stapel catalogi gemaakt en die hebben we meegegeven.

Een handvol donateurs is ons komen begroeten. Enkelen waren teleurgesteld, omdat we geen spullen hadden meegenomen. Gelukkig was er op de HCC nog een stand (een opkoper) die ook bij Atari is langsgeweest en daardoor konden de bezoekers diverse XE spellen en hardware kopen. Echter soms tegen vrij stevige prijzen (zoals een touch-tablet voor f 50,-). Wij hebben contact gelegd met deze standhouder en misschien gaat deze standhouder in de toekomst adverteren in dit magazine. Of dit daadwerkelijk gebeurt is nog de vraag, omdat deze standhouder mensen doorstuurde naar ons. Wij kregen dus diverse mensen aan de stand waarmee bijvoorbeeld de volgende conversatie werd gehouden:

Man: "Heeft u ook een disk-drive bij u?"

Ik: "Hoezo dan?"

Man: "Nou ik heb dit touch-tablet gekocht en daar zit een grote diskette bij en ik heb alleen maar kleine diskettes"

Ik: "Wat voor computer heeft u dan?"

Man: "(ongelovig) een Atari natuurlijk!"

Ik: "Ja, maar wat voor type?"

Man: "(zucht) gewoon een 1040ST"

Ik: "Nou gaat u dan maar snel dat tablet maar weer terugbrengen, want die is voor een heel ander type Atari computer"

Man: "Goh, bedankt zeg, ik ga direkt mijn geld terugvragen!"

Dus of die standhouder zo blij met ons was...

Ook al zijn de HCC-dagen voornamelijk gericht op PC-gebruikers Atari XL/XE gebruikers kunnen ook nog wel iets leuks er vandaan halen. Zo konden er splinternieuwe 5,25" diskettes gekocht worden voor f 2,50 per doosje, gingen de diskette-bakken voor

een paar gulden over de toonbank en konden er zelfs geheugen rammetjes gekocht worden.

De dag duurde naar mijn gevoel vrij lang. Om vijf uur was echter de beurs voorbij en konden we gaan afbreken. Met meer spullen dan we gekomen waren, zijn we richting station gegaan. Om half 8 ben ik moe maar voldaan thuisgekomen. Al met al was het een geslaagde dag, zeker nu we in de postbus zeer veel post ontvangen van voor ons onbekende gebruikers.

Hierbij wil ik Bo en Ernest bedanken voor hun standwerk. Zonder hen had Pokey nooit op de HCC-dagen kunnen staan.

In maart wordt er een zeer interessante Atari-dag gehouden in Rotterdam. Wij zijn daar ook aanwezig met ons volledige assortiment hard- en software tegen zeer speciale beursprijzen. Wij zouden het erg leuk vinden als een groot gedeelte van de donateurs eens langs zou komen op deze dag. U vraagt in de enquête om een beurs, dit is er een. Kom langs en doe er uw voordeel mee!



VRIEND?

OF

VIJAND?

Door Bo Schreurs

Als je zoals ik regelmatig computerbladen lees of op BBS-en werk, lees je vaak over computeroorlogen. Het betreft hier dan niet het feit dat men tracht de medemens uit te roeien m.b.v. een computer, zoals men dat wellicht wel eens gezien heeft in de film (zoals WARGAMES), maar een oorlog d.m.v. teksten.

Die teksten kunnen betrekking hebben op hardware, maar ook op software, want zelfs mensen die over hetzelfde computersysteem beschikken, neigen om mensen die met andere software werken de hersens in te slaan. Aan de hand van die hardware en software zijn de meeste mensen zelfs goed georganiseerd, d.m.v. clubs, gebruikersgroepen, computerbladen, BBS-en en tegenwoordig ook Internet. Over het algemeen kan men in oorlogstaal spreken van kampen. Of men wil of niet, na de aanschaf van enig computermateriaal, wordt de argeloze koper door de omstanders, cq tegenstanders, reeds ondergedeeld in een dergelijk kamp. Behoort men eenmaal tot een kamp, dan wordt van de "medestrijder" dezelfde mentaliteit geëist. Ook hij/zij hoort te strijden tegen andersdenkenden, doet men dat niet, dan wekt men al snel argwaan, want misschien ben je wel een spion. In het uiterste geval ben je toch in ieder geval iemand die men toch liever niet in zijn kamp zou willen hebben.

Er zijn mensen die meerdere computersystemen bezitten, die worden hoe dan ook gewantrouwd, want ze zullen zich nooit in EEN

kamp onder laten brengen. Dan zijn er natuurlijk ook de mensen die helemaal geen computer bezitten, dat zijn of de mensen die men nog als medestrijder kan hersenspoelen, of de kanslozen die men sowieso toch niet zou willen hebben.

Onderling kunnen de medestrijders van een kamp zich uitstekend verstaan. Men spreekt dezelfde "computertaal", waardoor men zeer snel kan controleren of men te maken heeft met een vriend of een vijand.

Zoals bij elke oorlog is het de bedoeling de andere kampen uit te schakelen, of in ieder geval zware schade toe te brengen. De munitie in deze oorlogen bestaat meestal uit argumenten (gelukkig maar) en men probeert dan ook daarmee de tegenstander te overtuigen van zijn gelijk. Uiteraard zal de tegenstander jou nooit kunnen overtuigen van het feit dat je met de verkeerde computer (of software) werkt, daar je zeker weet dat jij in het goede kamp zit, want anders zat je daar toch niet, niet waar? Daar de tegenstander ook ditzelfde standpunt hanteert, wordt na verloop van tijd in een discussie naar ongelijke argumenten gegrepen en wordt er meer op het gevoel gewerkt (schelden, tekort aan verstandelijke vermogens, doodzwingen).

Het ergste is natuurlijk als iemand zich van jouw kamp wel laat overtuigen door de argumenten van de tegenstander, dit wordt door het kamp als verraad ervaren. Het is dat er in dergelijke oorlogen geen doden kunnen val-

len, maar anders...

Ook het feit dat de verrader dan naast het vreemde computer materiaal nog over zijn "oude" computer beschikt, doet niet terzake, zoals reeds eerder betoogd. In de ogen van deze mensen is het dan ook onmogelijk dat iemand zich tot 2 of meerdere kampen voelt aangetrokken. Neen, men verwacht alleen de echte "Die Hards". Zelfs excuses als, "maar het moet vanwege de zaak", of "het programma wat ik wil gaan gebruiken, draait niet op mijn oude computer", worden weggehoond. Er kan nooit een reden zijn om het kamp te verlaten.

Personen die men wel weet te overtuigen om van het andere kamp over te lopen naar je eigen kamp worden onder luid gejuich binnengehaald. Men heeft de vijand verzwakt en de eigen gelederen versterkt, daar ging het tenslotte toch allemaal om. Uiteraard wordt van de nieuwigheid verwacht dat hij zijn verderfelijke "tegenstander" computer ritueel verbrandt. Goed dan, als het niet anders kan, wordt verkopen ervan ook nog getolereerd. In het uiterste geval wordt het gebruik ervan als bijzettafeltje ook nog in overweging genomen.

Hoe vindt een dergelijke oorlog nu plaats? Waar hebben de medestrijders zich verstopt? Wanneer vallen ze aan? Zoals gezegd zijn er diverse slagvelden, laten we een slagveld nemen die niet gericht is op EEN computersysteem, zoals Internet (of een BBS met meerdere areas voor de diverse computermerken). Ga naar een willekeurig gebied (bijvoorbeeld Atari XL) en verkondig het feit dat IBM pc's stukken beter zijn dan dat miezerige 8 bit rekenmachientje. Zeer grote kans dat dan de medestrijders uit het Atari XL kamp de aanval op je openen. Zelfs het feit dat je niet met argumenten komt, doen niet terzake. Ze zullen je wel even tot de orde roepen. Opmerkingen als dat die pc een stuk duurder is, minder gebruikersvriendelijk, veel ingewikkelder en dergelijke kan men dan verwachten.

Echte vergelijkingen gaan natuurlijk moeilijk op tussen deze machines omdat ze qua structuur, opbouw en gebruik nogal sterk verschillen, dus dergelijke veldslagen zijn meestal niet van lange duur. De slimmere aanvallers zullen zelfs zeggen dat je opmerkingen niet in de juiste "area" geplaatst zijn... Als men echter een vergelijkbaar systeem opnoemt, zoals een Commodore 64, dan kunnen de veldslagen lang en hevig zijn. Dan wordt er ook met de nodige technische argumenten gestreden. Meestal stuurt elk kamp dan zijn meest gekwalificeerde mensen naar de frontlinie. Als tegenmaatregel gebeurt het dan ook wel eens dat dan een tegenaanval wordt opgezet in het Commodore gebied, waardoor de strijd op meerdere fronten plaatsvindt. Er wordt nooit een wapenstilstand getekend.

Een veldslag zwakt op een gegeven moment hooguit af en sluimert dan weer in de achtergrond, gereed om ten alle tijde weer op te laaien. Dit gebeurt net zolang totdat de oorlog gewonnen is, ofdat een van de doodsvijanden (de vijand die een gelijksoortig computersysteem heeft) niet meer bestaat, of niet meer het bestrijden waard is. Zo zal een opmerking over een Osborne CP/M machine niet zoveel mensen meer op de kast jagen, daar deze bijkans is uitgestorven. Bovendien is het dan ook niet leuk meer, want er zijn van die groep toch geen mensen meer te bekeren. Wellicht dat die laatste opmerking weer wat gemummificeerde Osborne strijders doet wakker schudden...

Ook binnen een kamp kan er een veldslag plaatsvinden. Men kan dan wel over hetzelfde computersysteem beschikken, maar er kan natuurlijk ook nog verschil zijn in de te gebruiken software. Zo zijn er in het 8-bit wereldje fanatici die overtuigd zijn van de suprematie van de Assembler taal en andere talen maar iets vinden voor watjes. Zo zijn er natuurlijk ook de Turbo-Basic gelovigen die er van overtuigd zijn dat juist hun taal de enige ware is en die bereid zijn dat die andere heidenen wel even duidelijk te maken!

Ook randapparatuur kan hierin betrokken

worden. Wat is er leuker dan het spul van een ander af te kraken wat men zelf toch nooit van plan is aan te schaffen, of die randapparatuur nu goed funktioneert of niet. Men zal echter nooit trachten de medestrijder teveel te "verwonden", daar deze toch uit het eigen kamp komt, maar het is wel een leuke manier om een bepaalde rangorde te bepalen. Op deze manier kunnen ook de mensen met kennis er mooi uitgefilterd worden, wanneer deze nodig mochten blijken te zijn voor een aanval op een vijandelijk kamp. De guru's worden algemeen aanvaardt als de leiders van een kamp, waarbij de guru's onderling uitmaken wie de ultieme leider is. Dit zal nooit bekend gemaakt worden om de tegenstanders, maar ook het eigen kamp in onzekerheid te laten. Daar dit geheel nogal mistig is, zal ik hier niet verder over uitwijden.

Waarom nu dit verhaal? Het is in feite een oproep om toch wat toleranter te zijn tegenover "andersdenkenden" uit het eigen kamp, en wellicht over de gehele linie wat toleranter te staan tegenover anderen. Waarom die andere computer er niet bijnemen en kijken hoe je die als randappaat geschikt te maken voor jouw computer, of desnoods de onderdelen ervan.

Zo kan ik me niet voorstellen dat er mensen zouden zijn die een CD-ROM speler die wel direct op een Commodore 64 zou werken m.b.v. een Commodore interface, niet op hun Atari zouden willen aansluiten, alleen omdat er een Commodore logo op zou staan, in plaats van een Atari logo. Of niet dan? Ook het nuttig gebruik van een PC als interface box (hard disk, CDrom, printer), wordt door velen ten onrechte verafschuwed.

Doe niet zo moeilijk, maak gewoon gebruik van deze goedkope Black Boxen. Als het dan per se moet, neem dan een PC waar het Atari logo op staat. Of plak er gewoon een Atari logo op... Wat is er mis met emulators? Als het spul werkt, waarom niet. Heb jij wel eens een XL programmatje op een notebook zien

draaien? Zonder PC en emulatie lukt je dat echt niet. Als iemand iets maakt (software, hardware) kun je er vanuit gaan dat die er goed over nagedacht heeft, voordat die het maakte, en juist op dat systeem! Als er dus voor een bepaalde interface of formaat is gekozen, accepteer dat dan.

Dat wil niet zeggen dat kritiek achterwege moet blijven, maar kom dan met goede argumenten en vraag je meteen af of de argumenten die de maker had toen die het spul maakte ook niet terecht zijn. En als je zeker weet dat jij het beter kan, doe het dan! Anderen zullen er blij mee zijn. "Oorlog" voeren met tegenstanders van een ander kamp kan leuk zijn, maar wees voorzichtig met plaatselijke veldslagen, we zijn al met zo weinig...

Ten slotte nog dit, kritiek leveren op alles en iedereen is natuurlijk niet echt moeilijk, als je kritiek levert, doe dat dan gefundeerd, daar worden we allemaal wijzer van. Zoals gezegd, als je nu echt denkt dat je het beter kan, laat het dan zien. Graag! Om te beginnen, schrijf bijvoorbeeld eens wat oorlogspropaganda voor je eigen kamp, daar zijn jouw medestrijders zeker in geïnteresseerd!

Deze 'oorlogspropaganda' kunt u sturen naar:

*Stichting Pokey
Postbus 798
3100 AT Schiedam*

Wij publiceren graag uw verhalen over de Atari XL/XE!!!

ANALOOG en DIGIT@AL

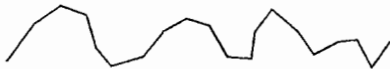
Door T.M.L.

De afgelopen jaren is digitaal geluid enorm in opmars. Denk aan DCC's en audio CD's. Door het digitaal opslaan van geluid wordt het mogelijk om zonder enig verlies te kopiëren of te remixen, editen, etc. Er kan relatief veel geluid digitaal worden opgeslagen op b.v. een CD en de kwaliteit bij het afspeelen is over het algemeen erg goed. Veel voordelen ten opzichte van analoge geluid.

Zoals je waarschijnlijk weet, is geluid niets anders dan golven die worden waargenomen door onze trommelvliezen. Onze hersens registreren die trillingen en wij nemen het dan waar als geluid. Een analoge signaal kent bijna geen beperkingen. Het kan in oneindig kleine stappen worden weergegeven. Een analoge signaal ziet er bv als volgt uit:



Je ziet dat het weinig hoekig is. Zouden we dit gaan omzetten naar een digitaal signaal, wordt het al vrij snel hoekig. Het zou er dan als volgt uit kunnen zien:

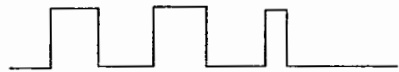


Hoe hoekig dit wordt bij het digitaal maken van een analoge signaal ligt aan het aantal bits en aan de frequentie waarmee het signaal wordt omgezet.

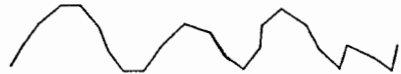
De bits

De tegenwoordige norm voor het digitaliseren (analoge naar digitaal omzetten) is 16 bits, hoewel Philips voor zijn laatste DCC recorders 18 bits schijnt te gebruiken. Audio

CD's zijn 16 bits. Met het aantal bits bepaal je de minimale en maximale hoog/laag waarden. Stel dat je gaat digitaliseren met 1 bit. Deze kan uit of aan staan. Weinig verschil dus. Je kunt er wel iets geluid mee voortbrengen, maar de kwaliteit zal niet zijn om over naar huis te schrijven. De weergegeven golven op deze tekening zouden er ongeveer als volgt uit zien als we digitaliseren met 1 bit:



Je herkent misschien de structuur, maar het zal niet zo klinken als het originele analoge signaal. Je ziet duidelijk dat er maar 2 toestanden zijn. Hoog of laag. Zouden we met 2 bits werken, kunnen we al vier combinaties maken. 0 is dan laag, 3 is hoog en 1 en 2 liggen daar dan nog tussen in. Het digitale geluid zou er dan ongeveer zo uit komen te zien:



Je ziet heel duidelijk dat je met 2 bits al veel duidelijker de golven van het geluid kunt volgen. Je kunt je dan waarschijnlijk ook wel voorstellen dat je met nog meer bits een steeds betere weergave van het origineel zal krijgen. Met 4 bits kun je al 16 verschillende waarden krijgen, met 8 bits 256 en met 16 bits 65535 verschillende waarden. Met 16 bits kun je eigenlijk een bijna exacte kopie krijgen van het originele analoge geluid. Probeer maar eens tussen het hoogste en het laagste punt van de golven 65535 horizontale lijnen te trekken. dat lukt je niet, zo weinig verschil is er tussen de waarden onderling.

Zoals ik net schrijf kun, je horizontale lijnen trekken en daarmee bepalen hoe het met de bits in zijn werk gaat. Je kunt ook nog verticale lijnen trekken. Deze lijnen bepalen de frequentie. Hoe meer lijnen je zet, hoe meer je de werkelijke weergave zal krijgen. Bij een audioCD heb je te maken met een frequentie van 44.1 KHz (kiloHertz). Tijdens elke seconde wordt er dan 44100 keer een verticale lijn getrokken. He lijkt me duidelijk hoe meer horizontale lijnen er mogelijk zijn en hoe meer verticale lijnen je zou kunnen trekken, hoe beter de geluidswaergave is.

De beperking.

Digitaliseren is op zich natuurlijk heel mooi vanwege eerder genoemde voordelen, maar er zijn natuurlijk ook nog diverse nadelen. We weten ondertussen dat we 16 bits nodig zouden hebben om een geluid te krijgen wat voldoet aan hoge normen. Daarnaast zou dat moeten gaan met een snelheid van 44100 samples per seconde. Oplettende lezers beginnen het waarschijnlijk al te begrijpen.... dat kan niet op onze Atari. Dat is een 8 bits computer. Wil je toch 16 bits samplen, heb je per sample 2 bytes nodig. Per seconde zou dat al $44100 * 2 \text{ bytes} = 88200 \text{ bytes}$ zijn. Dan hebben ook alleen nog maar een mono geluid. Wij vinden stereo zo mooi, dus kom je uit op $2 \times 88200 = 176400 \text{ bytes}$ per seconde. Dat is 176 kilobyte! Gesteld dat we met zo'n snelheid zouden kunnen samplen, komen we tot de conclusie dat we wel 1/3 seconden zouden kunnen samplen en dan is onze 64 kilobyte vol!

We moeten er dus iets aan doen. De eerste stap is om het stereoeffect maar te vergeten en een mono signaal te samplen. De tweede stap is om 16 bits te laten voor wat ze zijn en met 4 of 8 bits samplen. 44.1 KHz kunnen we ook wel vergeten en zullen dit moeten verlagen naar bv 11 KHz. Dat is afdoende om b.v. spraak verstaanbaar te samplen. ven kijken hoeveel we dan aan zouden kunnen. Bij 4 bits proppen we 2 samples in 1 byte (8 bits). We hebben ongeveer 50 kilobyte vrij, dus kunnen we ongeveer 100000 sampletjes kwijt in het geheugen en als we dat delen door de 11 KHz

komen we uit op ongeveer 9 seconden sampletijd. Bij 8 bits samples wordt dit nog eens teruggebracht naar 4.5 seconden. Mijn conclusie: je hebt in ieder geval een flink geheugen nodig om wat samples kwijt te kunnen. Een geheugenuitbreiding tot 256 kilobyte of zelfs meer is echt aan te raden.

De tweede beperking van onze Atari is dat hij normaal gesproken slechts 4 bits samples weer kan afspelen. Door wat trucs kan dat richting de 6 bits, maar dat is bij 8 bits samples nog steeds niet afdoende. De oplossing ligt eigenlijk voor de hand: hardware bijbouwen!

De eerste mogelijkheid is om het digitale signaal via de joystickpoorten uit te sturen. Deze poorten zijn beide 4 bits, waardoor je dan 8 bits zou kunnen uitsturen naar een digitaal /analoog converter. Hang dit aan je versterker en voila! 8 bits geluid.

De tweede mogelijkheid is om niet de joystickpoorten, maar b.v. de cartridgebus te gebruiken. ook uitstekend geschikt om bytes naar toe te sturen. Sterker nog, ook uitstekend geschikt om een samplecartridge in te zetten. Er zijn diverse ontwerpen in de hoofden van de hardware ontwikkelaars voor zo'n cartridge. Je zou een combicartridge kunnen maken waarmee het mogelijk wordt om 8 bits te samplen en 8 bits af te spelen. Wellicht dat we daar in de toekomst eens op terug komen. Zo niet, heb je in ieder geval een stuk theorie opgedaan en neem je misschien de stap om zelf zo'n cartridge te maken? Ik zal in ieder geval in een volgend magazine eens een paar routines publiceren die 4 of 8 bits kunnen samplen en afspelen via zowel de joystickpoort als via de cartridgebus.

Tot het vol-gende magazine!

GELUKKIG NIEUWJAAR!

**WIJ LUIDEN 1996
IN MET SPECIALE
AANBIEDINGEN**



Cartridges

BARNYARD BLASTER (LG)	niet f 7,50	MAAR f 5,00 !!!
INTO THE EAGLES NEST	niet f 7,50	MAAR f 5,00 !!!
LODE RUNNER	niet f 7,50	MAAR f 5,00 !!!

Diskettes

MINES	niet f 10,00	MAAR f 7,50 !!!
SHIT!	niet f 10,00	MAAR f 7,50 !!!
THINX	niet f 10,00	MAAR f 7,50 !!!

Hardware

CX24 JOYSTICK	niet f 7,50	MAAR f 5,00 !!!
---------------	-------------	-----------------

LEVERTIJDEN XF551 en XL/PC LINK

Helaas zijn er door onvoorziene omstandigheden levertijden ontstaan voor het uitleveren van deze goederen. Daarnaast zijn er ook problemen geweest met de Postbank. Hierdoor zijn vele bestellingen geheel of gedeeltelijk nog niet afgehandeld. Donateurs die nu nog geen gedeelte van de bestelling of een brief van ons hebben ontvangen worden verzocht zich met ons in contact te stellen.

HOE TE BESTELLEN: Schrijf de artikelen die u wenst te ontvangen op een briefje en stuur die naar Postbus 798, 3100 AT Schiedam. Tel bij het totaalbedrag f 10,- verzendkosten op en maak het bedrag over op girorekeningnummer 4494621 ten name van ANG Software te Schiedam. Na ontvangst van uw betaling worden de artikelen zo spoedig mogelijk opgestuurd.

Dit keer een zeer korte pagina voor de beschrijvingen. De diskette is dit keer namelijk gevuld met twee grote spellen. Op de voorzijde vind je het voormalig commerciële spel Run for it en op de achterzijde het zeer goede Poolse spel Technoid. Veel plezier. Op het volgende nummer zal weer een verscheidenheid aan programmatuur te vinden zijn, waaronder weer een demo van een van onze lezers.

Kant A:

Run for it

Platform spel. Je bevind je in een labyrint. In elke kamer moet je bepaalde spullen verzamelen. Natuurlijk zijn er vijandige wezens die het op jou gemunt hebben. Daarnaast moet je ervoor zorgen dat (door de blikken te vinden) je voldoende tijd verzamelt. De high-scores worden weggeschreven op de diskette. Breng dus geen schrijfbeveiliging aan.

Kant B:

Technoid

Weer een Poolse spel van topkwaliteit! Dit is het Poolse antwoord op het spel Arkanoid. Dit spel moet geladen worden met de OPTION toets ingedrukt. In totaal bevat dit spel 10 levels. Nadat alle stenen weggehaald zijn, moet je het level beëindigen door de steen te raken waar een grote P op afgebeeld is. Een enorme bal verschijnt dan, door deze aan te raken, kom je in het volgende level.



stichting
POKEY
DISKETTE

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 798
3100 AT Schiedam**

POKEY SHOP

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

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

Enkele rest-artikelen:

Pokey's Mag. 5e jaargang	f 30,-
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 4494621 ten name van ANG Software te Schiedam.

WORDT NU DONATEUR VAN STICHTING POKEY

- JA,** ik word een jaar lang donateur van Stichting Pokey. Ik maak binnen 1 week f 50,- over op girorekeningnummer 4494621 ten name van ANG Software te Schiedam. Hiervoor ontvang ik 6 maal het Pokey's Magazine.
- NEE,** ik word (nog) geen donateur, maar ik wil wel graag de catalogus ontvangen.

Naam : _____
Adres : _____
Pc & Plaats : _____
Handtekening : _____

**Stuur deze bon in een gefrankeerde envelop naar:
Stichting Pokey
Postbus 798
3100 AT Schiedam**