

Stichting POKEY'S MAGAZINE

in dit nummer:

**review Rockman
denkroutines
cross platform
programmeren**



April/mei 1996

Nummer 56

Welkom bij het zesde jaar Pokey's Magazine....

Ik wil niet al te veel in herhaling vallen, maar het blijft mij maar verbazen dat ik de bovenstaande regel heb kunnen schrijven. Natuurlijk had ik dit op elk moment kunnen doen, maar nu klopt het ook nog. Fantastisch! Ik wil bij deze dan ook alle bestuursleden van het heden en verleden bedanken voor de inzet en steun voor Stichting Pokey. Aad Hoppenbrouwer, Jan Walraven, Jack de Bruijn, Rudolf Kahl, Erik Stok en Fred Meijer, bedankt!

In de afgelopen redactie was ik nogal voorbarig door diverse nieuwe donateurs welkom te heten, terwijl ze dat zelf niet zouden lezen..... Oei. Bij deze dan alsnog welkom aan alle nieuwe donateurs! Bedankt voor het vertrouwen en voor het wachten op de te laat verschenen magazines. Zoals u heeft kunnen lezen heeft Fred nogal wat pech gehad met verhuizingen en familieleden die met ernstige problemen in het ziekenhuis lagen. Gelukkig zijn er bijzonder weinig mensen die hier een probleem mee hadden. We beginnen nu gewoon een nieuwe jaargang enkele maanden later dan gepland, maar gaan dus ook iets langer door, want we maken de zes nummers gewoon weer vol.

Of we zoals ik schreef inderdaad een gebruikersdag zullen organiseren weet ik nu zo net nog niet. Vraag ik om reacties, hoor ik er helemaal niets over. Vraagt Fred om teksten, hoort hij ook bijna niets..... Staan die computers dan toch uitsluitend vanuit 'vals' sentiment bij de donateurs thuis? Wil men niets lezen? Wil men geen Atari 8-bit dag? De toekomst zal het leren. Het zal afhangen van uw reacties... Wij wachten gewoon af.

Ik wil alle nieuwe donateurs nog even wijzen op de vijf voorgaande jaargangen Pokey Magazine. Een bron van informatie voor de hardwarefreak, de beginner en de gevorderde gebruiker. Tegen een relatief kleine vergoeding kunt u een bijzondere hoeveelheid informatie en software in huis halen. De eerste vier jaargangen bestonden uit totaal 48 diskettes met veel software en teksten. Het vijfde jaargang bestaat uit 6 boekjes met 6 diskettes software. Zie Pokey achterop of de andere bestelpagina's voor meer informatie.

Wat er precies in dit magazine zal staan weet ik nog niet op het moment dat ik dit schrijf en zal daar dus geen opsomming van geven. U kunt de opsomming overigens zien op de volgende pagina. Ik zal niet langer met een vingertje wijzen en wens u bijzonder veel plezier met dit magazine! Tot over een maand of twee.

John Maris

INHOUD



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	2
U schreef	4
Atari journal	7
Mag ik me even voorstellen	12
Fries Basic	17

SERIE

Waargebeurde verhalen	10
Minidup 2	13
BBS-sen in Nederland:	
BecoTel	14
Dagboek van een Atari freak	23

BEURS

Rotterdam 1996	19
----------------	----

PROGRAMMEREN

Routines for programmers	9
Cross platform programming	20

SOFTWARE

Review Rockman	26
Review Samurai's game	27
Diskette	29

SERVICE

Kleintjes	11
Postorder	28
Pokey Achterop	32

EXCUSES:

Enkele donateurs hebben ten onrechte een herinnering van ons ontvangen, waarin staat dat zij/hij nog niet betaald had. Hierbij bieden wij onze excuses aan voor deze betreuwenswaardige fout. Gelukkig heeft u massaal toegezegd weer een jaar donateur te worden van Nederlands enige Atari XL/XE blad.

Kopijdatum magazine 57: 15 mei 1996



De afgelopen maanden bleef de postbus van Stichting Pokey angstvallig leeg. Blijkbaar heeft u niets te vragen. Dus pak op die pen en stuur uw brieven naar ons. Meestal hebben andere donateurs ook veel aan uw vragen. Uit onderzoeken is ook gebleken dat u dit 1 van de leukste rubrieken vindt, dus schrijven!

We laten echter deze pagina's dit keer niet leeg, want op de Atari BBS-sen is een hele aardige discussie ontstaan. Deze discussie willen wij u niet onthouden. Om u een beetje een indruk te geven, waardoor de discussie ontstaan is, zal ik eerst proberen de achtergrond weer te geven.

Zoals u weet zijn wij eind vorig jaar begonnen met een uitgebreide postorder-service. ANG Software bestaat niet meer en er ontstond een groot gat in Nederland. Stichting Pokey kon door een gunstige deal de mogelijkheid krijgen een groot assortiment aan Atari 8-bit hard- en software via de post te verkopen. Deze mogelijkheid hebben we met beide handen aangegrepen. Vele producten waren na jaren weer verkrijgbaar.

Helaas begonnen wij de service in een, achteraf gezien, ongunstige periode. Fred Meijer moest bijna drie maanden lang elke avond in een ziekenhuis lopen, aangezien twee familieleden er zeer ernstig aan toe waren. John Maris zat in de drukke feestdagen-periode van zijn winkel en had dus nauwelijks tijd en Erik Stok liep stage in België en was dus niet in de buurt. Hierdoor gingen een aantal zaken mis. Bestellingen werden laat geleverd, het magazine liep vertraging op en het klaarmaken van de artikelen liep vertraging op.

Gelukkig had u als donateur daar begrip voor. Echter 1 donateur deelde die mening niet. Zijn bestelling werd te laat geleverd en toen de bestelling uiteindelijk geleverd werd, bleek een apparaat niet te werken. Deze donateur betichtte Stichting Pokey van opzet en besloot zijn donateursschap op te zeggen. Dit werd gedaan door berichten via een BBS.

Fred probeerde de donateur uitleg te verschaffen, de donateur weigerde echter elke vorm van communicatie en bleef bij zijn standpunt.

John besloot toen op dat moment (uit naam van zichzelf) een bericht op de BBS-sen te plaatsen met een aantal vragen. Dit bericht vonden wij van dien aard, dat wij hem willen plaatsen in u schreef. Een aantal mensen hebben al hierop gereageerd. Uw reacties vindt u tevens op deze pagina's. Nu is onze vraag: Wat vindt u van deze gang van zaken en geef u nu eens antwoord op de gestelde vragen.

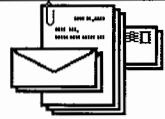
Voor de volledigheid maak ik u erop attent dat de desbetreffende donateur na een maand op zijn besluit is teruggekomen. Hij of zij heeft excuses aangeboden en is weer donateur.

Nu volgt het bericht geschreven door John Maris:

"Denk er eens over na....

Bbs'en zijn er om te schrijven over onze computer. Pokey is er voor haar donateurs. Het magazine ook. De verzendservice ook. Pokey draait op anderhalf persoon en als het tegenzit op geen persoon. Fred heeft het moeilijk gehad met familieleden die hij gelukkig beiden heeft kunnen behouden, ik heb het erg druk met mijn winkel om na een ernstig auto-ongeluk mijn gezin van inkomsten te verzekeren.

Zoals eerder geschreven op dit Bbs heeft door diverse oorzaken de verzending van diskdrives vertraging opgelopen. Drives van Ang Computer Systems via Pokey voor donateurs. Praktisch zonder winstmarge verkocht. Ang, Bo en Ernest kochten ze in, Pokey verkocht ze, Ang met personeel repareerde ze. 95% is getest en goed bevonden. Fred pakte ze in, de laatste 5% is niet getest vanwege tijdsdruk. Fred voorzag ze van adreslabels. John heeft ze de volgende dag naar de Post



gebracht....

I drive kwam terecht bij een (ex)donateur en bleek kapot. Zijn conclusie: John Maris heeft bewust een defecte verzonden aan hem/haar. John was alleen verantwoordelijk voor alle vertraging. John is de schuld van het geheel.

Fred legt de vorige message aan hem uit. Geen begrip. Een opzegging van het donateurschap is het gevolg. Een trap na voor Fred die mij wilde verdedigen. Persoon in kwestie wil geen discussie aangaan, doet afstandelijk en komt nu zelfs niet naar Rotterdam.... (red: de meeting van vorige maand)

Vraag ik mij het volgende af:

- 1) Moeten wij alles opzij zetten voor Pokey?
- 2) Is er altijd 1 persoon verantwoordelijk?
- 3) Hebben anderen wel begrip voor vertragingen?
- 4) Zou het beter zijn als wij de boel overdragen aan anderen?
- 5) Wordt de kleine Atari gemeenschap beter van dit soort acties?
- 6) Is de behandeling naar ons toe verdedigbaar?
- 7) Is de opzegging verdedigbaar?

Help mij en geef ons antwoord"

Een van de personen die reageerde was Mathy van Nisselroy:

">> I drive kwam terecht bij een (ex)donateur en bleek kapot.

Oeps, da's pech.
>> Zijn conclusie: John Maris heeft bewust een defecte verzonden aan hem/haar.

Paranoia?!? Een therapeut kan wonderen doen.

>> John was alleen verantwoordelijk voor alle vertraging. John is de schuld van het geheel.

Een individu is altijd gemakkelijker aan te vallen dan een groep.

>> Fred legt de vorige message aan hem uit. Geen begrip. Een opzegging van het dona-

teurschap is het gevolg.

Een trap na voor Fred die mij wilde verdedigen. Persoon in kwestie wil geen discussie aangaan, doet afstandelijk en komt nu zelfs niet naar Rotterdam....

Misschien gaat het nog over, zo niet, dan is dat pech voor hem/haar.

>> Vraag ik mij het volgende af:

>> 1) Moeten wij alles opzij zetten voor Pokey?

En dan doordraaien zeker?

>> 2) Is er altijd 1 persoon verantwoordelijk?

Nee dus, maar zoals al gezegd, 1 persoon is altijd makkelijker aan te vallen.

>> 3) Hebben anderen wel begrip voor vertragingen?

Als ze weten waarom, hebben de meesten er wel begrip voor.

>> 4) Zou het beter zijn als wij de boel overdragen aan anderen?

Twee vraagjes;

- waar vind je NOG zo'n stel gekken??

- als je al iemand vindt, kunnen jullie toch net zo goed samenwerken als dat de ene ploeg de andere vangt.

>> 5) Wordt de kleine Atari gemeenschap beter van dit soort acties?

Meet niet de (kleine) gemeenschap aan de eenling.

>> 6) Is de behandeling naar ons toe verdedigbaar?

Ligt aan de psychische toestand van de persoon waar dit over gaat. Eigenlijk zou je zo'n vraag aan z'n/haar therapeut moeten stellen, maar ja, die hebben zwigplicht.

>> 7) Is de opzegging verdedigbaar?

Zie 6

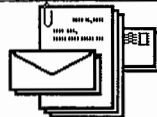
>> Help mij en geef ons antwoord

Bij deze."

Ook Ernest Schreurs heeft op het bericht van John Maris gereageerd:

"Antwoorden van mij:

1) Nee, er zijn natuurlijk grenzen.



2) Eenieder is verantwoordelijk voor wat ie doet en/of laat, hoewel er meestal wel een eindverantwoordelijke is.

Als men die verantwoordelijkheid vrijwillig op zich neemt, zonder een dikke vergoeding, in hoeverre kun je daar dan iemand op aanspreken?

Toch wel enigzins natuurlijk.

3) Geen idee, laat ze maar eens commentaar geven.

4) Misschien wel, maar laat die anderen zich dan eerst melden.

5) Bezinning is nooit weg.

6) Verdedigbaar wel. Terecht, misschien niet helemaal.

7) Als enig middel om krachtiger uiting te geven aan frustratie wel."

geschreven door Robert Verdaasdonk en luidt als volgt:

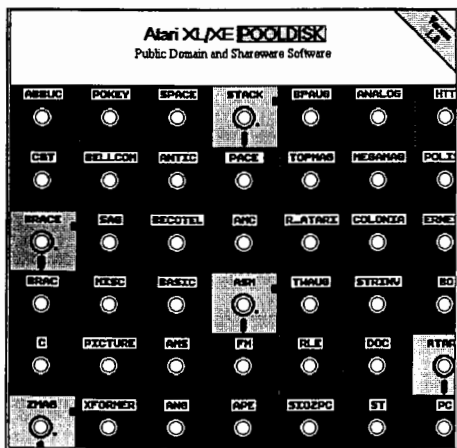
"Voor alles is wel een reden, maar... het mag eigenlijk niet zo zijn, dat als er een persoon niet beschikbaar voor een tijdje, dat de gehele stichting 'plat' ligt..."

Voor mij maakt het dan wel weinig uit, ik heb tijd genoeg en nix besteld, maar toch..."

Dit waren (helaas) alle reacties die we gekregen hebben. Zoals eerder gezegd: Wat vindt u er nu van? Laat ons dat weten. Wij zullen dan uw reacties behandelen in de volgende aflevering van u schreef. Laat uw mening horen in deze discussie!

De laatste reactie die wij hebben gekregen is

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!

De prijs van deze CD-ROM bedraagt f 50,-. U betaalt dus maar 2500 gedeeld door 50, 2 CENT PER DISKETTE!!!

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

U kunt deze CD bestellen door f 50,- over te maken op girorekening 4494621 t.n.v. ANG Software te Schiedam.

ATARI FUSEERT MET JTS IS DIT HET EINDE?

*Door G. Pasacal Zachary
van de Wall Street Journal*

Atari Corporation, een van de grote computerspel-namen, heeft bekend gemaakt dat het gaat fuseren met een maker van computer harddisks. Dit bedrijf wordt geleid door twee legendarische high-tech figuren. Volgens de overeenkomst zal JTS, disk-drive fabrikant in San Jose California, Amerika, eruit komen als het overlevende bedrijf. De aandeelhouders, die nog hun goedkeuring moeten geven, zullen echter 60% van de aandelen van het nieuwe JTS in handen krijgen.

JTS is opgericht in 1994 door Judi Tandon, die een van de grote namen was in de computerindustrie in de jaren 80. Atari, gevestigd in Sunnyvale California geeft aan dat met deze deal 80 miljoen gemeoid is. De aandelen van Atari stegen met bijna 10%.

De directeur van JTS is Tom Mitchell, mede-oprichter en voormalig directeur van Seagate, 's werelds grootste harddisk leverancier. In een interview zei Tom Mitchell dat JTS zal profiteren van de 60 miljoen dollar in cash en rechten die Atari met zich meebrengt. Atari is volgens hem een gezond bedrijf dat echter hevig te leiden heeft van de veel grotere spelcomputerfabrikanten als Nintendo en Sega.

"Wij zullen in ieder geval op zijn minst Atari leiden als een volwaardige dochter onderneming". Op de vraag hoe sterk JTS zich wil toewijden op de spel industrie van Atari zei Tom Mitchell: "We zullen wel zien hoe het gaat".

Lee Isgur, financieel analist bij Jeffries & Co zei dat de fusie het einde zou kunnen betekenen voor Atari in de spel-industrie. "Het zou het eind kunnen zijn", zei hij, daaraan toegevoegd dat hij verwacht dat Atari op zijn minst een 'low profile' in de spelcomputer spel industrie zal houden tot het eind van dit jaar. Echter August Liguori, hoofd financiën bij Atari, zei "De naam van Atari zal blijven gebruikt worden in een spelcomputer omgeving. We hebben nog steeds een prachtige bibliotheek aan titels en ook patenten van diverse spellen."

Een onderdeel van de overeenkomst is volgens Atari de lening van 25 miljoen dollar aan JTS, welke zal worden geconverteerd naar aandelen in JTS als de overeenkomst niet doorgaat.

ATARI JAGUAR BIJ INTERTOYS

Van ondere andere Erik Kiemel hebben wij vernomen dat Atari alweer een gunstige deal is aangegaan met de Intertoys speelgoed-winkels. Vanaf vorige week is men daar namelijk begonnen met het verkopen van de superieure Atari spelcomputer 'Jaguar'. Deze 64 bits (!!) spelcomputer heeft waanzinnige graphics- en geluidsmogelijkheden. De prestaties van deze spelcomputer zijn minstens net zo groot als die van de Sony Playstation, echter nu tegen een fractie van de oorspronkelijke prijs. De Jaguar tezamen met een controller en het spel 'Tempest 2000' ligt bij Intertoys voor f 199,-

Daarnaast zijn er al diverse software titels leverbaar. Voor f 49,95 per stuk vindt men o.a. de spellen: Bubsy, Wolfenstein 3D, Zool 2, Dragon Lee, Checkered flag 2, Cybermorph, Alien vs. Predator en nog veel meer. Voor f 99,- kom je in het bezit van het top-spel Doom.

Volgens Intertoys zal op het moment van het verschijnen van dit magazine nog 10 extra titels in de winkels liggen. Dit keer dus echt: Power without the price!

GEEN REACTIES OP BEURS-IDEE

Zoals u al in 'Van de redactie' heeft kunnen lezen hebben wij geen schriftelijke reacties gekregen met betrekking tot het idee een laatste Atari 8-bit beurs te organiseren in bijvoorbeeld Arnhem. Van enkele donateurs hebben wij mondeling vernomen dat zij zo'n dag wel zien zitten. Na aanraden om dit schriftelijk (of desnoods via de BBS-sen) kenbaar te maken, hebben wij echter niets meer van deze mensen gehoord. Dus nu voor de allerlaatste keer:
een beurs? Reageer!!!

NIEUWE POOLSE SPELLEN

In Polen doet men toch nog wat voor de Atari 8-bit. Zoals je al in de reviews hebt kunnen lezen, zijn daar o.a. de spellen Rockman en Sexy six (Mastermind met mooie dames) uitgekomen. Wij vinden deze spellen van een dusdanig niveau zijn dat we bereid zijn een aantal exemplaren voor de donateurs te importeren. Ook hier geldt weer: toont u geen interesse dan importeren wij dit spel niet. Laat ons dus weten of u interesse heeft. De prijzen zullen zo rond de f 17,50 gaan liggen.



for programmers

DENKROUTINES

Door T.M.L.

Ik las in Computer totaal een aardig artikel van Cees Vuik. Dit artikel ging over het programmeren van een zogenaamde denkroutine. Als er iets is wat je goed kunt doen met onze Atari 8-bitter is het wel het schrijven en testen van denkroulines. Je kunt dat doen in machinetaal of in Turbobasic. Het leek mij wel een aardig idee om dat weer eens te doen vanuit een soort opdracht.

Het idee is uiterst simpel: twee spelers (in dit geval twee routines) spelen een simpel spel tegen elkaar. Beide spelers geven een waarde van 1 tot 5. Elke speler krijgt de waarde die hij heeft genoemd en telt deze waarde op bij zijn totaal. Er is 1 uitzondering: indien het verschil tussen de twee waarden 1 is, krijgt de speler met de laagste waarde de beide waarden bij zijn totaal en de andere speler niets. Uiteindelijk wint de speler die de meeste punten weet binnen te halen. Je kunt dit spelen met een beperkt aantal beurten, met een bepaald verschil tussen de twee spelers of tot een bepaalde hoeveelheid punten. Omdat het hier om een computer gaat die het speelt, heb ik gekozen voor een bepaalde hoeveelheid beurten, om het verschil tussen de spelers zo duidelijk mogelijk te maken.

Op de diskette vind je een turbo-basicprogramma dat ruimte biedt voor jouw routine. In dit programma is dat nu een routine die een random getal kiest. Dat is de simpele routine die jij kunt vervangen. Je mag de routine zo lang maken als je zelf wilt, maar dat neemt natuurlijk wel tijd in beslag. De andere routine is uiterst simpel en dient alleen maar om te zorgen dat je jouw routine kunt testen.

De routine die jij maakt kan verschillende strategien gebruiken. Je zou alle getallen die worden gemaakt door de tegenstander op kunnen nemen in een array en deze array te gaan bekijken. Is er enige logica te vinden? Is er een bepaalde volgorde? Komt het ene getal vaker voor dan het andere? Probeer een routine te maken die wint! Zorg er wel voor dat je geen variabelen gebruikt die ik ook gebruik in het programma. Plaats jouw routine in de laatste subroutine en vervang daarmee de random routine.

Mocht jouw routine sterker zijn of erg goed tegenstand bieden (hoe meer beurten er nodig zijn om jouw routine te laten verliezen of hoe minder beurten er nodig zijn om jouw routine te laten winnen) stuur hem dan op. Ik zal alle routines een competitie met elkaar laten spelen. Een **waardebon** van **f 50,-** zal gegeven worden aan degene met het beste resultaat. Een **waardebon** van **f 25,-** zal worden verlost onder de andere inzenders. Het spreekt natuurlijk voor zich dat je niet op basis van de variabelen uit de andere routine jouw routine mag laten winnen. Zorg er voor dat jouw routine de variabele kies2 gebruikt om de hoofdroutine duidelijk te maken welke waarde gekozen is.

Stuur je oplossing(en) naar:

STICHTING POKEY
POSTBUS 798
3100 AT SCHIEDAM

Wij wachten op jouw routine(s)!!!

WAARGEBEURDE VERHALEN

Door Cosmicus

Firma X leverde iedere maand een tape met informatie aan de firma Y. Op een gegeven moment werd gevraagd om de gegevens uit te splitsen en die op 2 afzonderlijke tapes aan te leveren. Vanaf dat moment werden er dus elke maand 2 tapes opgestuurd met informatie.

Na verloop van tijd wilden men de gegevens toch nog iets gedetailleerder hebben. Op hun verzoek werden er dus voortaan iedere maand 3 tapes opgestuurd. Elk jaar komen er vertegenwoordigers van de Firma X en Y bij elkaar om te vergaderen en te overleggen, problemen te bespreken, procedures en dergelijke. De volgende vraag werd ook gevraagd door een automatiseringsmedewerker van de firma Y (degeen die de tapes ontving dus): "Waarom leveren jullie eigenlijk elke maand 3 tapes aan, waarom kan dat niet op 1 tape? Nu moeten wij iedere maand die 3 tapes eerst zelf samenvoegen op 1 tape, waarna we pas het geheel kunnen verwerken!".

Vervolgens reageerde een medewerker van de Firma X nogal koeltjes op dat dit op eigen verzoek van de Firma Y gebeurde. Na flink wat heen en weer gepraat over miscommunicatie en dergelijke, wordt er nu dus weer maar 1 tape per maand gestuurd.

Daar houden programmeurs wel van, programma's aanpassen en aanpassen, en vervolgens weer terug te brengen in de oude staat. Net of je dement wordt.

===



Het gebeurt wel eens dat er via de interne post een 3.5 inch diskette wordt gestuurd naar een afdeling binnen onze organisatie. Zo werd er ook een diskette opgestuurd, in een interne enveloppe, naar de heer D. Ommerd met de instructie om de gegevens van de diskette te kopiëren naar zijn PC.

Na een dag contact opgenomen met de beste man en gevraagd hoe het gegaan was. Nou, werd er geantwoord, het is me niet gelukt hoor. Hij had geprobeert het schijfje in de PC te doen en vervolgens de aanwijzingen op het papier opgevolgd (COPY commando en zo), en er rammelde wat, maar verder niks. Wel een hoop foutmeldingen over Retry, enzovoorts.

Gevraagd of zijn PC wel over een 3.5 inch

diskette station beschikte (je weet maar nooit) en dat was het geval. Bovendien klaagde hij over het feit dat het hem de nodige moeite gekost had om de diskette uit te pakken (??). Nu is onze ervaring dat wat een gebruiker tegen je zegt, dat je dat nooit moet geloven. Gewoon er zelf heen gaan en dus kijken wat er gebeurt (is). Dus maar even lans gegaan bij die beste man. Blijkt hij dus de harde plastic behuizing van de diskette verwijderd te hebben! En de slappe floppy disk die dan overblijft in de PC te hebben gestopt! Vandaar die klacht over die moeilijke verpakking natuurlijk.

Je ziet het, je kunt je instructie blaadjes nooit duidelijk genoeg maken. Je moet echt alle handelingen beschrijven...

===

Tegenwoordig moeten programma's universeel te gebruiken zijn. Als het kan zou het handig zijn als ze ook nog koffie voor je zetten! Een aantal jaren terug was een programma bij de firma B geïnstalleerd, waarmee men printbestanden heel makkelijk kon bekijken en afdrukken op een zelfgekozen printer, ergens in het gebouw. Indien men de print niet wilde hebben, kon men die makkelijk verwijderen door middel van een "X" te plaatsen voor de printfile. Het zou handig zijn als men met dat programma ook bronbestanden kon bekijken. Vooral omdat er van die kryptische namen als "BC004PA" of iets dergelijks werd gebruikt. Je moet dan maar weten dat het bijvoorbeeld een programma is om jaarposten bij te werken, ik noem maar wat. Bovendien kon je zien wanneer de laatste mutaties op dat programma hadden plaatsgehad.

Inderdaad werkte dat erg handig, 1 programma met 2 toepassingen. Veel automatiseringsmensen weten wel wat overwerken is. Als een project afmoet, betekent dat vaak doorwerken tot in de laatste uurtjes. En als mensen moe worden, gaan ze fouten maken.

Zo ook de projectleider die al heel lang aan

het werk was en het bewuste kijkprogramma gebruikte om een aantal bronbestanden na te lopen op korrektheid. Het kijkprogramma had op dat moment een lijst met 500 bronbestanden op het scherm (verdeeld over meerdere beeldschermopdragen natuurlijk). In een vlaag van verstandverbijstering dacht de beste man op een gegeven moment met de printlijst van de bewuste bronbestanden te maken te hebben en wilde de hele zoi netjes voor het weekend in de elektronische vuilnisbak gooien en plaatste voor alle files een "X" om ze te verwijderen. Na het bevestigen van het verwijderen, werden ze dan ook netjes om zeep geholpen. Pas toen die nog een laatste aanpassing wilde doorvoeren in een van de bronprogrammas bemerkte die zijn fout. Alle collega's die die dag wijzigingen hadden doorgevoerd op de diverse bronprogrammas konden de beste man wel lynchen. Gelukkig was men "slechts" 1 arbeidsintensieve dag werk kwijt, maar wel zonde als je dingen 2 maal moet doen natuurlijk. Zoals je ziet zijn er ook nadelen aan te universele programmas.

KLEINTJES

Diverse Atari 8-bit spullen tweedehands.
O.a. XE's en drives.

Bel tussen 12.00 en 18.00 uur naar ANG
Computer Systems 010-4269659

Te koop gevraagd: 130XE (geen 65/
800XE) en XF-551 of Double Density
1050 Diskdrive.

Robert Verdaasdonk, Postbus 16, 5160
AA, Sprang-Capelle

E-Mail: STack/SAG of naar 'FOX-1' op
BECO-Tel.¢

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

MAG IK ME EVEN VOORSTELLEN ?

Door Marius Diepenhorst

Hallo Pokey/Atari-vrienden!

Al sinds het moment dat de Pokey Magazines bij mij in de bus vallen, ben ik al van plan iets voor dit blad te schrijven. Tot op heden is dat bijna 1 keer gelukt, maar bij nader inzien vond ik dat stuk ongeschikt, dus was de zoveelste "mislukking" een feit.

Vandaag probeer ik het opnieuw: even voorstellen...

Sommige ATARI (8-bit)-freax zullen mij ongetwijfeld al eens op een BBS of het FIDO-netwerk zijn tegengekomen... altijd weer op zoek naar atari 8-bit computers voor zijn verzameling... ja Fred, als ze maar op een PAL TV aangesloten kunnen worden ;-)

Toen ik een jaar of 7 was, won mijn moeder met kerstkaarten maken een ATARI 800XL bij een grote groenten- en fruitleverancier. Achteraf gezien was dit dus het fatale moment voor mij... Het pakket bestond uit een 800XL, Ms. Pac-man en een Arcade Joystick.

In de loop der jaren begon de XL echt "mijn" computer te worden. Al mijn geld stak ik in spelletjes en hardware (hé er is tegenwoordig eigenlijk nog weinig veranderd). Mijn vader had inmiddels een "echte" computer gekocht (een APPLE 2c) en mijn moeder en mijn broer vonden het zowiezo nix dus de XL ging naar mijn kamer.

Toen ik in de 4e klas van de middelbare

school zat, en iedereen 'toch' een C64 of een PC had besloot ik op een PC over te stappen. De XL ging de deur uit naar een vriend, die hem toen met veel winst gelijk doorverkocht (bah; ik had hem aan hem verkocht, zodat ik "mijn" XL af en toe nog eens kon aanraken) maar goed: ik zat achter de PC.

Eerst vond ik het wel leuk: eindelijk kon ik met iedereen van alles uitwisselen en iedereen sprak over hetzelfde en ik hoorde ook niet elke keer dat ik een spelletjescomputer had (toen trok ik me daar blijkbaar nog iets van aan). Toch kon ik mijn Atari maar niet vergeten.... dus uiteindelijk toch de PC maar weer de deur uit en een 1040ST gekocht (Atari=Atari).

Geweldig: ik had weer een Atari... Tot een jaar terug, werkte ik ook alleen maar op mijn ST, totdat intertoys 800XE's ging verkopen.

Afgelopen zomer is hierdoor bij mij opnieuw de Atari 8-bit gekte losgebroken. De ene XE na de andere werd aangeschaft... uit ergernis dat er in de Intertoys XE een afwijkende GTIA chip zat en ik dat probeerde te fixen zijn er nog heel wat gesneuveld ;-)

BBS-en werden afgezocht naar XL's en andere 8-bitters: dat leverde er heel wat op (nu zoek ik eigenlijk alleen nog een oude 400 en 800). Via Jurek Ceglarek van het inmiddels al geruime tijd opgeheven Atari-net, was ik al in aanraking gekomen met het Stack BBS.

vervolg op de volgende pagina

MINIDUP

Door T.M.L.

Twee magazines geleden opperde ik het idee een minidup te willen maken voor 64 kilobyte gebruikers. Een configureerbaar dup om zo optimaal mogelijk gebruik te kunnen maken van een ramdisk. Zo'n idee is een los ideetje dat nog enige uitwerking en medewerking vraagt. De uitwerking wil ik wel doen, maar ik schijn geen medewerking te krijgen. Erg jammer, want dan komt zo'n project niet van de grond. Het magazine is voor en door donateurs. Bestuur zorgt voor de financiële zaken en de redactie zorgt voor het plaatsen en editten van artikelen.

Zodra ik een idee heb zou het aardig zijn als donateurs daar over mee denken om het uit te werken. Jammer dat u schijnt te denken dat zolang u er geen baat bij heeft, dat meedenken niet meer nodig is. Ik zou het veel leuker vinden als ook de mensen die zo'n minidup niet nodig hebben, er wel over mee denken zodat andere donateurs daar hun voordeel mee kunnen doen.

Ik heb twee reacties gekregen. De eerste waren een paar games en demo's om te publiceren en de tweede was uitsluitend de vraag waar het minidup was gebleven..... Daar kan ik niets mee en zal daar ook niets mee doen! Het minidup zal pas uitgewerkt en gemaakt worden als ik meer het gevoel heb dingen niet voor jan met de korte achternaam te doen.....

Reacties kunt u kwijt op de BBS'en en op schrift/disk per post naar de postbus.

Zal het minidup er nog komen? Het zal niet van mij af hangen.

Vervolg van 'Mag ik me even voorstellen'

Ernest Schreurs had mij ongeveer 5 minuten na mijn eerste login al teruggebeld... via hem kwam ik in aanraking met Stichting Pokey en BecoTel. Tegenwoordig bel ik nog zeer regelmatig naar Stack en Beco. Ook FOX-1 kon mij flink op weg helpen met van alles en nog wat (bedankt he!).

Voor mij bestaat er dus geen leukere computer, dan de Atari 8-bitter. Ik heb hier ook nog een PC en een paar ST's, maar zodra er gehobbied kan worden, kruip ik weer achter mijn XL. Zeker dankzij de Pooldisk (CD-Rom) van Bo en Ernest en SIO2PC ben ik helemaal niet meer achter die XL weg te slaan.

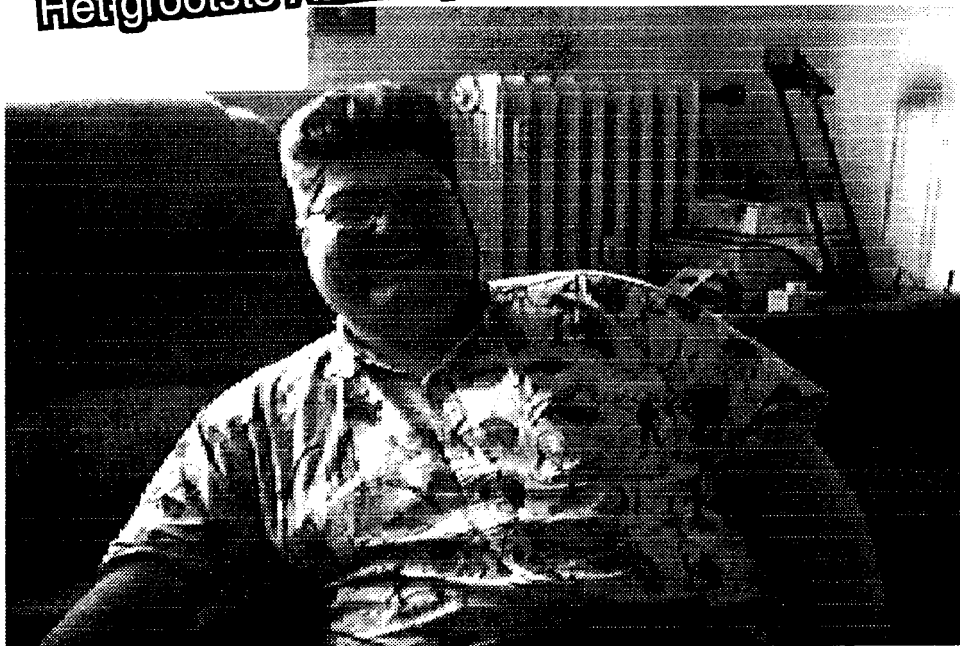
Binnenkort begin ik op het Shan_Raw BBS in Schoonhoven een Atari area (zowel voor ST als XL), zodat er naast Beco, Stack en FOX's BBS nog meer Atari ondersteuning komt.

Ik ben heel erg benieuwd of er nog mensen (liefst in de buurt van Schoonhoven) zijn die ook helemaal Atari 8-bit gek zijn!

Volgende keer zal ik een stuk proberen te schrijven over de ATARI bezigheden op het Shan_Raw BBS.

BECOTEL

Het grootste Atari XL/XE BBS in Nederland



BecoTel biedt als enige: Nederlandse Atari post, Duitse Atari post en Amerikaanse Atari post via diverse netwerken! Daarnaast hebben wij MEGABYTES aan Atari 8-bit programmatuur die u GRATIS kunt downloaden, online games, verhaaltjes voor het slapen gaan en nog veeeeeel meer. Pak uw computer (merk en type maakt niet uit) en bel naar BecoTel, het BBS voor Atari XL/XE fanaten!

BecoTel is elke dag online van 18.00 tot 06.00 uur en is te bereiken op 300, 1200, 2400, 9600 en 14400 baud.

020-6326859

BBS-sen in Nederland:

BECOTEL

Door Fred Meijer

Vanaf dit nummer gaan we de komende tijd wat meer aandacht besteden aan de zogenaamde Atari Bulletin Boards, oftewel BBS-sen, in Nederland. Voor degenen die niet weten wat een BBS is: een BBS is een computer waarin een speciaal programma geladen is, waardoor andere mensen via de telefoonlijn en een modem die computer in kunnen. Daarin kunnen zij berichten achterlaten voor medegebruikers, een schat aan publieke informatie aanboren en honderden gratis programma's downloaden (over de telefoonlijn naar je toe halen).

Al sinds het prille begin van de Atari activiteiten in Nederland zijn er diverse BBS-sen actief die zich uitsluitend richten op de Atari XL/XE en ST computers. Zoals eerder gezegd gaan we de komende tijd diverse BBS-sen behandelen. We beginnen de serie met een van de allerbekendste Atari XL/XE BBS-sen in Nederland, het BBS BecoTel.

Om ook de man achter BecoTel aan het woord te laten komen, is dit artikel in de vorm van een interview met Bernard Kok.

Waar draait je BBS op?

BecoTel draait op een Atari 800XL met daaraan gekoppeld een Blackbox, een 14k4 modem en een 88MB harde schijf.

Wanneer kwam je voor het eerst in aanraking met Atari computers?

Zo'n jaar of 10 geleden heb ik een Atari 600XL met data-recorder aangeschaft bij Vroom & Dreesman. Een kennis van mij had ook een Atari, echter een 800XL, en daarom

had ik besloten ook een Atari te kopen. Ik ruilde spellen met hem (o.a. de bekende 'Courbois' cassettes). Ik zorgde ervoor dat ik als eerste de listings uit de bekende Atari-bladen ingetypt had en daarmee kon ik ruilen. Ik merkte echter steeds vaker dat spellen niet wilden draaien op mijn kleine 600XL. Een half jaar na de aanschaf van de XL heb ik toen maar gelijk een 130XE gekocht.

Waar hield je je in die tijd voornamelijk mee bezig?

Ik speelde hoofdzakelijk spelletjes. Ik had echter snel genoeg van het lange wachten op de cassettes, zodat ik al snel een 1050 disk-drive aangeschaft had. Een kennis van mij had echter al langer zo'n drive en had die drive uitgebreid met een Happy. Natuurlijk wilde ik dat ook. Met belastingteruggaves en vakantiegeld heb ik toen ook nog een Happy aangeschaft. Op dat moment ging ik meer het illegale circuit in. Ik heb diverse programma's verspreid onder de namen Eaglesoft en Becosoft.

Wanneer en waarom besloot je een BBS op te zetten?

Zo rond 1989 heb ik een origineel Atari 300 baud modem kunnen bemachtigen. Hiermee belde ik naar het SAG BBS van de gebroeders Schreurs en kwam zo in contact met diverse andere Atari fanaten. Ik schreef berichten en up- en download veel. Ik heb toen van een kennis een illegale kopie van het programma BBS Construction Set gekregen. Dit was een prima programma, maar had echter een groot nadeel: in samenwerking met een Atari 850 interface werkte het niet correct op

de toen populaire snelheid 2400 baud. Eind 1990 wilde ik als eerste online zijn met mijn Atari XL/XE BBS. Echter Richard Vermeulen, die een kopie van mijn programma had gekregen, was mij voor. Ik vond dit niet leuk, dus heb ik enorm zitten 'freaken' op het programma, waardoor het programma bij mij wel op 2400 baud kon draaien. Ik was toen doordeweeks online op 1200 en 2400 baud en op zondag op 300 baud.

Hoe ging het toen verder?

In het begin had ik vrij weinig bellers, maar het aantal begon gelukkig te steigen tot zo'n 5 bellers per dag. Ik besloot toen het BBS uit te breiden. Het BBS had ruim een jaar op een 320k 130XE gedraaid met een 1050 met Happy en een 1050 standaard disk-drive. Ik heb toen, alweer van vakantiegeld, een Black-box aangeschaft, zodat ik een harde schijf op mijn Atari kon aansluiten. Bo en Ernest hebben mij toen gesponsord met een 20MB harde schijf (waarvoor nog steeds grote dank). Daarnaast heb ik ook het veel betere BBS-programma BBS pro gekocht.

Op dat moment kon het BBS de volgende snelheden aan: 300/1200/2400 en 1200-75 baud. Er kwamen echter snellere modems op de markt. 14k4 Modems waren supersnel en gewoon het einde. Dat wilde ik dus ook. Daarnaast hebben Bo en Ernest mij opnieuw gesponsord met een harddisk van 140MB.

Hoe gaat het nu?

Beco draait nog steeds prima. Ik krijg zo'n 6 bellers per dag. Het groepje bellers is echter de laatste jaren wel flink kleiner geworden. Er is een harde kern ontstaan, waar weinig nieuwe bellers bijkomen. Deze harde kern belt echter vrij vaak.

Heb je ooit het idee gehad te stoppen?

Vaak genoeg zag ik het niet meer zitten, als mijn harde schijf gecrashed was. Ik had vaak alleen maar oude back-ups. Daardoor was het altijd een enorm karwei om alles weer aan de praat te krijgen en soms bijna de hele download opnieuw te installeren. Echter de bellers moedigden me altijd aan om door te gaan en

die gaven me een reden om toch door te zetten.

Ben je Pokey donateur?

Nee, ik ben het wel geweest. Echter door een onenigheid tijdens de ANG Software periode heb ik besloten niet meer lid te worden van Pokey's Magazine, ook niet nu het magazine weer in handen is van een onafhankelijke stichting. (red: Bernard krijgt dit magazine en verandert misschien van mening.)

Wat doe je nu met je Atari en werk je ook op andere computers?

Zo'n twee jaar geleden probeerde ik mijn broertje gek te maken van de Atari. Dit is mij echter niet gelukt. Hij heeft toen een Amiga aangeschaft. Dit had tot het gevolg dat hij mij aanstak met het Amiga-virus. Ik heb toen ook een Amiga aangeschaft en sinds een jaar ben ik nu de trotse bezitter van een flink uitgebreide Amiga 1200 met harddisk. Mijn trouwe Atari 8-bitter staat op een tafel het BBS te draaien.

Wat zijn je toekomstplannen?

Zolang ik bellers heb, ga ik door met mijn BBS. Daarnaast ben ik actief met mijn Commodore Amiga. Een plan van mij is, om in de toekomst een BBS te gaan draaien op mijn Amiga. Ik wil echter ook op dat BBS veel aandacht blijven besteden aan de Atari 8-bit computers. Door de Amiga zou ik zelfs de Atari steun uit kunnen breiden met bijvoorbeeld het Atari Fidonet en de Atari Newsgroepen van Internet.

Bernard, bedankt voor dit interview.

Volgende keer:

Het STack/SAG
BBS

FRIES-BASIC

Door Wietze de Boer

In navolging van het stukje in Pokey's Magazine nr. 51 over Twents Basic heb ik hier een stukje over Fries Basic. Deze nieuwe Turbo-Basic variant is in de loop der jaren ontwikkeld bij de Noordelijke Hogeschool Leeuwarden, zodat de gemiddelde Fries ook nog wat van Basic begrijpt.



SKRIUW
LITTE
FUORJE YN
GEAN NEI
GEAN WEROM
BEWARJE
LEZE
MEITSJE SKJIN
SLUTE
MEITSJE IEPE
RINNE
DAT DOCHTST FERKEARD
DOCH TUSKENSTIK
AS / DAN
En als variant op RUN hebben we hier:
ISH = It Sil Heve!

PRINT
LET
INPUT
GOTO
RETURN
SAVE
READ
CLEAR
CLOSE
OPEN
RUN
ERROR
GOSUB
IF / THEN

IS2
BAF
BHD
CHD
OPS
CGF
RFP
EAM
RSS
TNE
IVS
TPR
PRE
CLL
MMT
HCC
GPL
SNB
LAP
SCC
PCO
IMW
DHL
CSM
TSG
UCC
PPB
SPW
FAK

Increase Speed to 200 Mhz
Blow All Fuses
Blow the House Down
Crash Hard Disk
Oops!
Call General Failure
Run For President
Enter Atari 2600 Mode
Recite ShakeSpeare
Think of New Error
Increase Volume of Stereo
Toss Programmer across Room
Print Random Error
CaLL 911
Make Mouse Trap
Have a Cup of Coffee
Grow a Pair of Legs
Scare NeighBours
Laugh At Programmer
Sit in Captain's Chair
Pull Cork Out
Install Micro\$oft Windows
Destroy Human Life
Call SuperMan
Turn Straw into Gold
Use Credit Card
Pay Programmers Bills
Seduce Programmer's Wife
Find "Any" Key

Ook heb ik een aantal nieuwe instructies voor de 6502 processor bedacht:

GOH Get Outta Here
GSC Get out here while you Still Can
BUP Blow Up
BOP Burn Out Processor
WSB Watch Screen Burning
PBK P-Break
IAC Ignore All Commands
PTM Pedal To the Metal

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.

Pokey is nu ook bereikbaar op INTERNET!

U kunt nu al e-mailen naar ons en zeer binnenkort kunt u ook de officiële Pokey WWW-pagina betreden. Op deze pagina kunt u alles vinden over Stichting Pokey, Pokey's Magazine en de Atari 8-bitter!

Het e-mail adres van Pokey is: pokeyfm@worldonline.nl

ROTTERDAM '96

Door Fred Meijer

Zo vaak gebeurt er niet iets voor de Atari in de beurt van Rotterdam, dus we waren ook erg verrast toen we de uitnodiging binnen kregen van een 'landelijke' Atari-dag te Rotterdam. Op 2 maart jongstleden vond deze dag plaats in het gebouw Ricardo. Doordat ons bestuurslid John problemen had met zijn auto moesten we alternatief vervoer regelen. Ernest en Bo waren zo vriendelijk om ons mee te nemen en ons aan het eind van de dag ook weer thuis te brengen. De avond van te voren hadden we alles geregeld en zodoende stonden Bo en Ernest zaterdagochtend vroeg aan mijn deurbel te trekken. Nadat we eerst een bakje koffie hadden gedronken hebben we alle dozen snel in de auto gezet. Oef, zo'n auto is toch wel snel vol als je met vier personen in zo'n ding gaat zitten. John bood aan, om dan maar niet mee te gaan, omdat hij toch al na twee uur weer weg moest. Aangezien wij toch niet verwachtten alle spellen te verkopen, hebben we toen maar een doos uit de auto gehaald, zodat hij toch mee kon.

Op de Pokey (en vroeger ANG-manier) kwamen we natuurlijk net iets te laat binnen. Gelukkig waren er nog nauwelijks bezoekers, zodat we toch nog tijd genoeg hadden om rustig op te bouwen. Maar ja, waar dan? De plek die de organisatie ons had toegewezen was vol met Bredase gebruikers en andere hobby-isten. Aan een half tafeltje hadden we echt niet genoeg en zeker niet omdat wij (als 1 van de zeeer weinigen) een betaalde stand hadden. John liet toen vrij luid uit zijn mond vallen dat we dan maar gelijk weer naar huis moesten gaan. Snel kwam de voorzitter van de Rotterdamse Atari club naar ons toegesnel. Er was nog wel plaats. Wij werden door de gangen en de spelonken van het gebouw Ricardo geleid. Bijna raakten wij de

weg kwijt, maar uiteindelijk, zie daar, een zaal voor ons alleen. Oke, het was een mooie en voldoende grote ruimte voor Pokey en het STack BBS, echter je had een schatkaart nodig om het te vinden. Uiteindelijk hebben we tientallen blaadjes opgehangen met een rou-tebeschrijving naar onze stand. Gelukkig hebben een aantal gebruikers onze pijlen gevolgd.

Wie waren er op deze dag aanwezig? Voornamelijk ST en Falcon gebruikers. Veel te zien voor MIDI-gebruikers en daarnaast een redelijk aanbod van ST-spullen. Op 8-bit gebied waren er 4 stands: Pokey, STack, Bredase gebruikers en Trademasters. Dit is een klein bedrijf dat wat interessante 8-bit spellen heeft op weten te kopen, voornamelijk spellen die niet in het artisenment van Pokey zitten.

Gelukkig hebben een tiental donateurs de moeite genomen om de dag te bezoeken. Het was ook erg leuk om met al deze mensen weer eens te babbelen. Jammer genoeg blijkt ook weer uit deze dag dat het aantal donateurs dat naar zo'n dag komt eigenlijk gewoon te klein is om een beurs in Arnhem voor te organiseren.

Na het inpakken, echter net voor het verlaten van de ruimte raakten we in discussie met de voorzitter/organisator van de dag. Dit werd een verhitte discussie. Om een lang verhaal kort te maken: hij vond niet dat we 1 minuut te laat mogen komen en wij vinden dat hij onze betaalde stand niet zomaar mag weggeven aan een ander.

De dag was redelijk geslaagd. Wilt u een 8-bit dag in Arnhem? REAGEER DAN!!!

CROSS PLATFORM PROGRAMMEREN

Door B.F. Schreurs

Ik loop al een tijdje met het idee in mijn hoofd om weer eens te gaan programmeren voor onze populaire computer. Maar dan niet op die 8bit zelf, maar op een PC. Je hebt dan wel zelf ook een PC nodig om die gemaakte programma's te kunnen draaien, maar laten we eerlijk zijn, wie heeft er tegenwoordig geen PC? En anders zijn de goedkoopste tegenwoordig al voor een kleine 100 gulden te koop. Bovendien is een PC sneller en zit er standaard 640 KB in en wellicht zelfs een 20 MB hard disk. Dus een ideaal platform om software te ontwikkelen voor de 8bit.

Bovendien kun je tegenwoordig via SIO2PC simpel "diskettes" over en weer zenden tussen de 8bit en de PC. Dus waarom van de nood geen deugd maken en die PC's eindelijk eens echt nuttig maken, in plaats van er alleen maar spelletjes mee te spelen.

Het ontwikkelen van programma's op 1 machine bestemd voor een heel andere machine wordt Cross Platform Programming genoemd. Nu zijn er 2 types van ontwikkeling mogelijk. Je hebt software die code genereert voor die andere machine en je hebt software die bedoeld is om op slecht 1 machine te draaien, maar die software van de andere verwerkt. Voorbeelden van dat laatste zijn bijvoorbeeld SIO2PC en de PC Xformer. Van dat eerste zijn er mij geen bekend, alhoewel ik ooit geruchten heb gehoord, dat echt grote

spelletjes (64 KB) voor de 8bit zijn ontwikkeld op grote computersystemen en dat deze code genereerden voor de 8bit. 64 KB code komt namelijk al gauw overeen met duizenden regels Assembler code, of nog veel meer regels BASIC. En zo'n grote source kun je niet eens kwijt in het geheugen van de 8bit (of je moet gebruik gaan maken van segmenting), laat staan compileren op de 8 bit. Ook die source opdelen in kleinere stukjes lijkt onmogelijk, omdat je dan over een heel goede linker dient te beschikken, die al die object stukjes aan elkaar knoopt.

Ik heb er voor gekozen om een stuk software te schrijven voor de PC die beide mogelijkheden benut, code genereert voor de 8bit en gebruik maakt van de aanwezige code van de 8bit. Alleen heb ik voor het maken van dit specifieke programma een paar jaar uitgetrokken, gewoon omdat ik er geen haast mee heb en het ook meer experimenteel van aard is. Op deze manier leer je nog wat over de PC en nog veel meer over de 8bit. Zo snijdt het mes dus aan 2 kanten.

Ik heb al 2 programma's gemaakt voor de 8bit op de PC genaamd ATR2XFD en XFD2ATR. Dit zijn programma's waarmee men van het ene diskette formaat naar het andere kan gaan. .XFD en .ATR zijn 8bit diskette images van 8bit diskettes op de PC. Het project waar ik nu mee bezig ben is

genaamd XDir. Dit programma geeft de mogelijkheid om direct van .ATR en .XFD diskette images de 8bit VTOC te kunnen bekijken. Nu is het zo, dat je elke diskette eerst in Xformer, of SIO2PC moet laden, en dan via een directory listing er achter moet komen wat er nu eindelijk op de "diskette" staat. XDir moet direct laten zien wat er op de "diskette" staat.

Dit klinkt eenvoudig, maar ten eerste moet je de PC kennen, liefst een Assembler taal, en dan nog de mogelijke interne calls van het besturingssysteem. Bovendien moet je nog wat afweten van segmenten (stukjes geheugen van 64 KB, wat mooi overeen komt met de 8bit) en hoe daar mee te werken. Nu ik er een tijdje mee bezig ben, kom ik er achter dat het programmeren van de PC toch wel iets lastiger is dan de 8bit, alhoewel ik soms de indruk heb dat die twee "intern" veel op elkaar lijken. Ik denk er ook over om de mogelijkheid in te bouwen om files van zo'n "disk" te kunnen extraheren. Een ander groot voordeel van het programmeren op de PC is de aanwezigheid van een goede "debugger". Een debugger is een soort programma instructie monitor waarmee men fouten in de programma source kan opsporen. Zover ik weet zijn er geen intelligente debuggers beschikbaar voor de 8bit. Je kunt natuurlijk wel met "print" commando's gaan werken, maar een goede debugger is zijn gewicht in goud waard!

Het project wat hierna komt, wordt wat uitgebreider. Dat moet een echte programma ontwikkel-omgeving worden voor de 8bit. Ik wil hier een 4e generatie tool van maken. Door middel van het ingeven van duidelijke opdrachten moet het dan mogelijk zijn om programma's te kunnen maken. Bestaande 4e generatie tools op grotere computersystemen wil ik hierbij als voorbeeld gaan gebruiken. Dit zal best wel een langdurig project gaan worden, maar zolang je er plezier in hebt, niet waar? Zo nu en dan zal ik toch wel programma's al vrij geven die ik toch moest ontwikkelen, omdat die op een of andere manier met dit grote project te maken hebben. Xdir

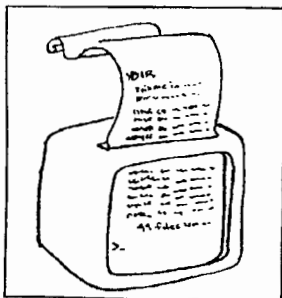
is hier eigenlijk ook een afgeleide van. Bovendien is het een aardige manier om wat terugkoppeling te krijgen over de functionaliteit van de programma's en de nodige kritiek er op te krijgen.

Ook lijkt het me een leuke stimulans om andere PC programmeurs er toe aan te zetten eens wat te ontwikkelen voor de 8bit. En als je er op deze manier voor kunt zorgen dat er dan ook nog software ontwikkeld kan worden voor diezelfde 8bit (via dat cross platform programming), dan is dat mooi meegenomen. Wat ik zelf een beetje mis, is het feit dat er al een soort "plug in" modules zijn die je al door derden zijn gemaakt en die je zelf aan kunt roepen. Zoiets als een alarm box, of een ja/nee box of een file selector box. Die moest ik dus allemaal zelf ontwikkelen en ik zal die dan zeker ook met Assembler source beschikbaar stellen. Anderen mogen dit dan als referentie-materiaal gebruiken, de code voor eigen gebruik gaan toepassen, of gewoon als subroutine in hun programma opnemen. Als er nu meer van dergelijke modules worden gemaakt door anderen, kan een programmeur al heel snel kiezen uit een bestaande bibliotheek, en dus ook sneller programma's ontwikkelen voor de 8bit. Maar misschien dagdroom ik wel teveel. Ik wil er in ieder geval wel een aanstoot toe geven.

Uiteraard zijn er veel meer platformen, waarop code geschreven wordt voor onze 8bit machine. De meeste van deze programma's zijn emulators. Zo zijn er diverse programma's voor UNIX machines (kan echter ook worden gedraaid onder LINUX op de PC of de Atari ST), de Macintosh en Atari ST. Eigenlijk kun je zeggen dat als een 8bit faant nog een andere computer heeft dan zijn 8bit, hij/zij al heel snel de neiging vertoont om die andere computer als een "onderdeel" van zijn 8bit te laten fungeren. Opslag van disk images, programmeeromgeving, file server, printer server, interface box en meer van dat fraais. Ik beperk me hier dus tot het programmeren. De belangrijkste vraag die dan rijst, is in welke taal je moet/wilt gaan programmeren. Dan ligt het eraan wat je

programmeerkennis is qua programmeertalen en welke computers je ter beschikking staan. Indien mogelijk moet je proberen om in C, C++ of Visual C++ te programmeren. De programmeertaal C is namelijk zeer portable, wat betekent dat je een eenmaal geschreven source, door deze simpelweg te compileren op een ander platform, direct beschikbaar hebt op dat ander platform. Vrij vertaald, als ik XDir in C had geschreven op de PC, dan had het programma nu ook al kunnen draaien op de Atari ST, Macintosh en UNIX systemen. Let wel, dat is nu wel even heel simpel voorgesteld, maar in theorie zou dat kunnen. Ik spits me echter toe op de PC, omdat ik denk dat iedereen wel de beschikking heeft over een PC (dan wel een PC emulator die op dat ander platform draait), en niet noodzakelijkerwijs over die andere machines. Bovendien moet je in C om je programma zo portable mogelijk te houden, het gebruik van de aanwezige instructieset beperken tot de standaard die beschreven is door Kernigan and Ritchie. Iedere C compiler fabrikant heeft namelijk nogal de neiging om een aantal extra toeters en bellen toe te voegen aan zijn compiler. Eigenlijk is het ontwikkelen van een programma op 1 machine (C source code op een PC), die werkbaar kan worden gemaakt op een ander platform (zoals de Atari ST), een cross platform ontwikkeling. Deze vorm ervan komt eigenlijk het meeste voor.

Mocht je in Atari BASIC programmeren binnen het PC programma Xformer, dan is dit overigens geen cross platform programming.



Kun je niet programmeren, of heb je daar geen zin in, maar heb je wel goede ideeën omtrent programma's die je graag zou willen zien (en waarom je die zou willen zien), schrijf die dan aan Pokey. Anders zitten al die programmeurs straks programma's te ontwikkelen die niemand wil en alleen door hun zelf gebruikt worden. Het moeilijkste van een programma zijn meestal de ideeën. Overigens als je zelf ooit eens iets geschreven hebt, maakt niet uit of het voor de 8bit of de PC is (als het maar wel met de 8bit te maken heeft), laat ons daar dan ook eens kennis mee maken. Echt, anderen zijn er heus wel in geïnteresseerd.

Ik weet van mezelf dat ik ook altijd te kritisch ben over de producten die ik maak. Hetzelfde geldt overigens ook voor de artikelen die ik schrijf. Ik ben daar ook niet altijd tevreden over, terwijl anderen dan juist beweren, dat het desbetreffende artikel dan juist heel goed was. Tsjja, en wat dan nog als je kritiek krijgt, soms is dat de enige manier om beter te leren programmeren. Goede programmeurs worden tenslotte niet geboren, dat word je alleen door ervaring op te doen, van anderen te leren, nieuwe werkmethode(n) op te doen, etc. Ook ik kijk regelmatig of ik niet code van andere programmeurs kan "lenen". Dat is een normale gang van zaken. Waarom het wiel opnieuw uitvinden als een ander dat al voor je gedaan heeft. Misschien hoef je alleen maar een paar regels code aan te passen, dat scheelt een hoop werk, en de code is al een keer getest door die ander, dus mag je er van uitgaan dat die code zelfs (redelijk) bugvrij is.

Ik hoop dat ik een beetje duidelijk heb gemaakt wat "cross platform programming" is, en misschien is het ook wel iets voor jou! Je ziet hoeveel mensen profijt hebben van programma's als SIO2PC, APE en ATRIMG11!

Heb je nog vragen, kun je me altijd een Internet Emailtje doen toekomen op: schreurs@horizon.nl

DAGBOEK VAN EEN ATARI-FREAK

Door Fox-1

Noem het TALES OF HARDDISKS & ERRORS of gewoon iets anders, maar het gaat over 'meetings' en 'ver weg'...

14 April 1996

Hoe laat het is durf ik niet zeker te zeggen omdat ik niet weet of ik de klok wel heb goedgezet met de zomertijd, maar het is in ieder geval donker...

Het valt me op dat er wel eens ingezonden brieven in het magazine staan van mensen waar ik nog nooit van gehoord heb. Ik ken veel 'Atari mensen' en dacht bijna wel allemaal maar dat valt dan gelukkig weer mee. Helaas lees ik verder geen artikelen van die personen en dat valt dan weer tegen. Maken die dan helemaal nix mee in het dagelijks leven? Programmeren die dan niet? Wat doen ze dan wel? In ieder geval niet naar meetings gaan want daar zie ik er ook erg weinig.

Laatst in Scheiersgrün waren wij ook weer de enige Nederlanders. Misschien omdat het in Oost-Duitsland ligt, maar toch. Zijn wij dan de enige die zo gek zijn om 3 dagen wakker te blijven om daar naar toe te gaan? We zijn er maar een paar uur geweest en rest was reistijd, maar het was toch wel interessant. Als je nog originele oudere software zocht moest je daar zijn. We hebben weer aardig wat aangeschaft voor bijna geen geld. Zelfs KE-Soft had er goedkope programma's tussen zitten, en dat maak je toch niet vaak mee (!). Ook dure, zoals een MAC-65 cartridge die meer kostte dan dat je zelf de nieuwere

versie uit de USA laat komen, maar die slaan we over. Verder hadden ze veel Amerikaanse software van InfoCom, die toch altijd wel een naam hebben gehad als het over software ging. Van Strategic Simulations heb ik daar GEMSTONE WARRIOR (action, strategy, & adventure in the netherworld) gekocht. De verpakking ziet er al erg mooi uit en is de moeite waard om op de plank te hebben staan. Het spel zelf valt ook niet tegen. Het was een Consumer Electronics Award Winner in 1985 en het spel is 'groot'. Je kan blijven lopen en de drive blijft maar levels laden. Het zal nog wel even duren voordat ik alles echt helemaal door heb, maar het zal nog langer duren voordat ik het 'uit' heb.

We kwamen nog wat oudere (en Poolse) games tegen waarvan we nog nooit gehoord hadden en die ik nog nooit gezien had. Volgens mij zijn ze hier nooit te krijgen geweest.

ZBIR is wel een aardig platform spel. Iets in de geest van Miezce Valdgira of zo. Schieten kun je niet. Je hebt alleen een zwaard om je te beschermen. Het komt van Mirage dus de graphics zijn weer eens uit de kunst.

Van Avalon kwam ik nog SPY-MASTER tegen (1993). Ook een platform spel met veel levels en lijkt erg op Hans Kloss of Misja. Hierbij moet je alleen nog wat wachtwoorden weten om in het spel de computer te kunnen gebruiken. De handleiding lijkt wel die van een DOS, met instructies als DIR FLOP, DIR HARD en EXIT.

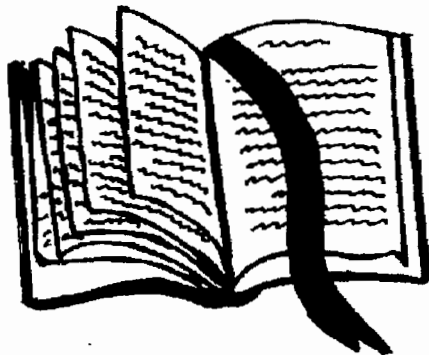
Verder hebben we nog RYCERZ (Mirage 1993). Weer een platform met veel levels en het nodige loop en klim werk. Is ook zeer de moeite waard als je daarvan houdt. De muziek is van Jakub Husak en is weer de moeite om te luisteren.

Ook hebben we nog STREETS (LK Avalon 1993) en dit keer moet je schieten. Je beweegt door een mee-scrollend straatbeeld, waarin je je vizier ziet en aan de rechter of linker kant zie je een pijl die aangeeft naar welke kant je moet om je doel te vinden. Je hebt maar 3 seconden om dat doel te vinden en te raken. Je hebt ook maar 3 beurten waarvan er na elke 3 seconden een afgaat als het doel niet is gevonden of is gemist. Je moet wel over een erg goeie joystick beschikken wil je het in het spel een tijdje volhouden. Eigenlijk is de tijd veel te kort, maar het maakt het wel lekker moeilijk. De muziek is wat eentonig maar past wel bij het geheel.

TALES OF DRAGONS & CAVEMEN van AMC is al uit 1986. Je kan aan de graphics zien dat het niet uit Polen komt, maar is niet slecht, zeker uit die tijd. Het originele is, dat je je eens op een andere manier moet voortbeweigen in plaats van springen of klimmen. Je moet eerst een touw uitwerpen om vervolgens via dat touw een platform hoger te kunnen komen. De ingrediënten lijken me duidelijk, draken en holbewoners. Nadeel van dit spel is, dat het als het levels gaat laden, steeds weer naar de copierbeveiliging kijkt, wat 'ie bij het opstarten ook al deed, en het dus onnodig lang duurt om van level te wisselen en dat het dus niet op een 1050 met een ingeschakelde Speedy en Happy loopt.

Verder hadden we nog CLEVER & SMART, FRED, GALACTIC AVENGER, DIGI-DUCK, 3D-PAC PLUS, WLADCY CIEM-NOSCI, FIRE POWER, MELTDOWN, ZEUS, CYBORG, BARBARIAN, THE E-FACTOR en JAFFAR.

Cartridges waren er ook en die heb ik dan ook maar wat aangeschaft, zoals AIRBALL en KARATEKA.



THE ATARI SPRING 1996 FAIR DEMO PROJECT is een demo, speciaal gemaakt voor de meeting op de 23e Maart in Schreiersgrun door Heaven. Zeer aardige effecten, alleen hadden wij de demo een beetje te vroeg. Niet zo erg, alleen is deze nog niet helemaal af, dus weten we niet hoe die eigenlijk hoort te zijn en hoe die hoort te eindigen. Deze demo zal ongetwijfeld ook wel bij het TOP-MAGAZIN zitten, dus de complete versie komen we ook nog wel aan. In het laatste deel van disk 2 (bij ons dan) zit een mooi effect met ballen die een patroon tekenen op het scherm met goede muziek (als je daarvan houdt, anders luister het maar eens af want het gaat na een tijdje over in een heel ander muziekje). Het mooie is dat het snel gaat en dat alles onderin het scherm nog een keer gespiegeld onder een hoek te zien is. Verder gebruikt de demo de highspeed-routines van de Speedy die hij daaruit download, dus het laadt allemaal nog razendsnel ook, als je een Speedy hebt natuurlijk.

In Mei is er weer een meeting in Hanau, ook wel Duitsland, maar dat is gelukkig aardig wat dichterbij. Ik ben benieuwd wat en wie we daar allemaal weer zien.

En toen...

Na wat experimenteren met de PC aan de Atari om er zo harddisks aan te hangen heb ik eens de Black-Box geprobeerd. Zoals gewoonlijk werkt zoiets bij iedereen zonder

problemen, behalve dan bij mij !!! Na het geschakelde voedinkje en de SCII 20Mb er aangehangen te hebben werkte alles perfect op mijn 256Kb 800XL. Wat partities aangemaakt en 'even' mijn 16Mb SIO2PC volume op de schijf gezet. Tot zover ging alles goed, behalve dan, dat als je een 'file'tje' copieert van 16Mb, die sector copier wat raar doet. Als hij bij sector 65535 is aangeland, dan springt de sector-count weer op 0 en begint hij weer overnieuw. Ik dacht al, wat duurt het lang, het is dan wel 16Mb, maar dat duurt toch geen uren ? Toch nog gelukt op het laatst.

De dag erna nog een 1440 Sectors partitie erop gezet met Turbo-DOS (de XF-551 versie). Werkte ook nog allemaal. Toen aan het programmeren. Ik was bezig in Turbo-Basic en kwam tot de conclusie dat de 800XL wel erg vaak vast hing. Dat is wel normaal omdat ik nogal erg vreemde adressen gebruikte en dat het deze 800XL was, maar het was nu toch wel heel erg. Op het laatst was de source af en voor de zekerheid maar 2 keer weggesaved en de computer uitgezet. Toch maar een keer wezen eten in die 2 dagen en alles eens af laten koelen. Na een paar uur de computer met black-box weer eengezet, en nix dus. Computer heel, Black-Box ook, alleen de HD had de geest gegeven. Dat was nog niet zo erg (het was toch mijn schijf niet :-)) maar mijn file stond er nog op ! Twee keer nog wel !!! De Black-Box kon sector 2 niet meer horen of zien, en daar stond dus precies mijn partitie-tabel. De computer omgewisseld met een 130XE, maar dat hielp ook niet. Helaas, alles weg en dat terwijl ik juist de Atari aanzette om die file op een floppy te zetten ! Gelukkig lag het niet aan de Black-Box, maar zal het dan toch wel in de voeding (of die 800XL) zitten dat ie heel de tijd gaat hangen.

Wordt voortgezet...

De PC !!! Eindelijk heb ik een monitor die ik aan de PC kan hangen en waarmee APE kan werken. De minimale vereiste is dus een EGA kleurenmonitor, want alles 'lager' heb ik

al geprobeerd, met stapjes van '1'. APE is een soortgelijk programma als SIO2PC en dient dus om onder andere de harddisks van de PC te kunnen gebruiken op een atari 8-bitter. De conclusie is dat dit weer bij iedereen zal werken, behalve bij mij (die PC moet mij niet (en andersom)). De PC voldoet ruim aan de eisen die APE nodig heeft en toch gaat het steeds weer mis. Ik had dus weer die 16Mb partitie 'ingeladen' die ik met SIO2PC had gemaakt. Dat werkte. Na wat files gekopieerd te hebben van flop naar harddisk en andersom stond de partitie ineens vol met rare ongedige filenames en directories die ik niet had aangemaakt en hing de PC muurvast. Zelfs control-alt-delete ging niet meer, dus de computer moest uit. Toen maar weer SIO2PC opgestart en eens kijken of alles er nog was. Dat viel tegen, het bootte niet meer op. Na Sparta-Dos van floppy opgestart te hebben bleek alles er nog wel te zijn, alleen kreeg ik die rare filenames en directories niet gedelete. Na ze aangepast te hebben met Disk-RX ging het wel, maar de partitie wilde nog steeds niet booten. Cleanup geprobeerd, DOS opnieuw erop gecopieerd en bootend gemaakt, maar nix dus.

Nu zit ik dus met een 16Mb SIO2PC volume op de PC harddisk die niet wil booten, en dezelfde 16Mb partitie die het wel doet (deed), maar op een SCII harde schijf staat voor de Black-Box waar ik niet meer aan kan. De enige mogelijkheid hoe ik alles weer kan laten werken is iedere file van het SIO2PC volume copieren naar een ander SIO2PC volume. Het probleem is nu dat ik daar geen plaats meer voor heb op de harde schijf ! Dus moet er eerst weer een werkende HD op de Black-Box worden aangesloten en dan alles file voor file (zo'n 1800 !) gaan overzetten !

Het valt allemaal niet mee om de Atari 'up to date' te houden en wie heeft het woord PC & compatible uitgevonden ? Die moet dan maar eens (op eigen risico) langs hier komen ! Dan krijgt ie mijn parodie op Tales of Dragons and Cavemen, 'TALES OF CLONE'S AND OTHER CORRUPT PC'S'.

ROCKMAN

Door Fred Meijer

Het is een lange tijd erg stil geweest rond het bekende Poolse software-huis Mirage. Er is echter nu weer een nieuw Atari XL/XE produkt op de markt verschenen en wel het spel Rockman.

Wat is de bedoeling van dit spel?

Rockman is een mannetje dat eruit ziet als een stuiterbal met oogjes. Rockman komt in levels terecht waarin hij allerlei items moet verzamelen. Zo zijn er kersen, appels, meloenen, sterren, muntjes en nog veel meer. Het fruit is voedsel en de andere items geven bonus-punten. Hij moet er al stuiterend voor zorgen dat hij al deze items in zijn bezit krijgt. Hij wordt echter ook tegengewerkt door diverse kwelgeesten die verspreid opduiken op het scherm. Daarnaast zijn er over het level diverse scherpe voorwerpen en punten geplaatst, waardoor Rockman lek kan raken en dus een leven verliest. Je vindt ook bommen, munitie, sleutels en hartjes. Met de bommen en de munitie kun je de kwelgeesten die zich in het level bevinden uitschakelen. Met de sleutels kun je deuren openen en het hartje geeft een extra leven.

Het idee is vrij simpel, maar het is gewoon goed uitgevoerd. Grafisch is het spel goed tot zeer goed. Je kunt duidelijk zien wat alle items voorstellen en ook het figuurtje Rockman ziet er zeer grappig uit. Elk level is opgebouwd uit de kleuren blauw en rood. Dit is naar mijn mening iets minder geslaagd, echter het geheel ziet er goed uit.

De besturing is erg prettig. Rockman reageert snel en direkt op de joystick besturing. Mocht

je een leven verliezen, dan ligt dat niet aan de besturing of je joystick, maar aan jezelf!

Op het gebied van het geluid is Rockman zeer compleet. Je kunt kiezen uit twee verschillende melodiën: een up-tempo en een langzamere melodie. Daarnaast kun je de muziek ook uitzetten en luisteren naar de geluidseffecten.

Het spel is volledig in het Engels uitgevoerd. Alle schermteksten zijn Engelstalig. Dit is vrij zeldzaam bij Poolse spellen (Poolse spellen werden vroeger door o.a. Nederlandse programmeurs vertaald en aangepast) en dus een pluspunt. Het spel bechikt ook over een high-score lijst.

Al met al vind ik Rockman een zeer verslavend en goed uitgevoerd spel. Hierdoor zal Pokey moeite gaan doen om dit spel in Nederland verkrijgbaar te maken. Kijk op de pagina's van Atari Journaal voor meer informatie.

Titel:	Rockman
Uitgever:	Mirage Ltd.
Media:	Diskette
Prijs:	Onbekend
Graphics:	7
Geluid:	8
Speelbaarheid:	8
Gemiddeld:	8

SAMURAI'S GAME

Door Fred Meijer

Dit is een Pools spel met een titel die hoge verwachtingen schept: Samurai's game. Is dat een vechtspel? Nee, het gaat hier om een denkspel uit 1995 uitgegeven door een onbekend Pools software-huis genaams Krysal.

De bedoeling van dit denkspel is vrij simpel. Je moet proberen aan het eind van het level meer punten te hebben dan de tegenstander. Elk level bestaat uit een scherm, waarop een groot bord is afgebeeld. Op dit bord staan honderd getallen afgebeeld. Er zijn getallen met een zwarte en een rode achtergrond. Als je een zwart getal kiest, wordt die waarde bij je score opgeteld, als je een rood getal kiest, dan wordt die waarde van je score afgetrokken. De speler en de computer mogen na elkaar een getal kiezen. Daarbij mag de speler alleen maar horizontaal getallen kiezen en de computer alleen verticaal. Je moet dus een aantal stappen vooruitdenken en de computer dus dwingen lage of zelfs negatieve getallen te kiezen.

Als alle honderd getallen gekozen zijn, dan wordt de totaalscore bekeken en als je gewonnen hebt, dan ga je naar het volgende scherm. Als je getallen weghaalt zie je trouwens dat het bord opgevuld wordt met een tekening.

De opletende lezer zal dit spelprincipe erg bekend voorkomen. ANG Software heeft namelijk een aantal jaren geleden een spel uitgebracht (van Mirage Polen) dat eigenlijk precies hetzelfde is, dit spel droeg de naam Axilox. Op het kwaliteitsverschil tussen deze twee identieke spellen kom ik zodadelijk terug.

Grafisch gezien vind ik dit programma erg

tegenvallen. Uit de credits blijkt dat dit spel gemaakt is met een zogenaamd 'game maker' programma, dus een programma, waarmee je spellen kunt maken. Meestal zijn dat soort programma's vrij beperkt en dat zie je ook in Samurai's game terugkomen. De schermen zijn saai en grof getekend. Een beetje animatie zou het geheel al aardig opgefleurd hebben. De cursor scrollt niet netjes over het scherm, maar beweegt per vak.

Het geluid is erg standaard. Er kunnen twee muziekstukken gekozen worden (een genaamd Amiga en de andere Atari st). Deze stukken zijn gemaakt met de chaos music composer en klinken erg Pools en eentonig.

Het spelidee is goed. Voor liefhebbers van denkspelellen kan dit een verslavend spel zijn. Als ik echter de uitvoering vergelijk met Axilox dat al eerder op de markt verschenen is, dan is dit gewoon een slecht aftreksel. Grafisch gezien zit Axilox veel beter in elkaar, ook de animatie, scrolling en muziek van Axilox zijn vele mate beter dan in Samurai's game. Het pikken van een spelidee vind ik niet zo erg, als de nieuwe versie maar beter is dan de oude.

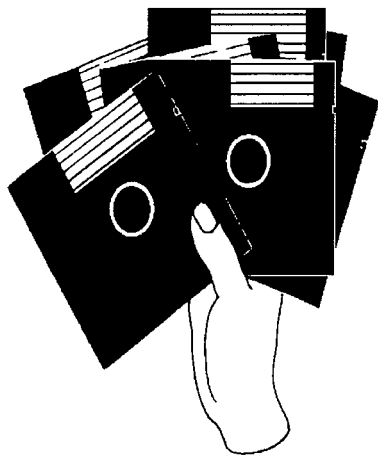
Als u kunt kiezen tussen Axilox en Samurai's game, kies dan voor de eerste.

Titel:	Samurai's Game
Uitgever:	Krysal
Media:	Diskette
Prijs:	Onbekend
Graphics:	4
Geluid:	6
Speelbaarheid:	6
Gemiddeld:	5



DISKETTE AKTIE

De bekende 5.25 inch DD diskettes die geschikt zijn voor elke Atari disk-drive zijn steeds moeilijker te krijgen in Nederland. Daarom hebben wij besloten om in dit nummer u eenmalig de mogelijkheid te bieden om goedkoop deze diskettes van bekende merken aan te schaffen. Stichting Pokey heeft namelijk nog een beperkte partij splinternieuwe diskettes liggen van de merken Basf, Victor en Mitsubitsi. Er bestaat geen kwaliteitsverschil tussen deze merken en alle diskettes zijn verpakt in een stevige kartonnen doos.



Aangezien we een beperkte voorraad hebben geldt deze actie **alleen** voor donateurs.

Prijzen:

Per doos met 10 diskettes f 4,00
5 dozen, dus 50 diskettes f 17,50

De verzendkosten bedragen f 7,50 per zending. Wees er snel bij, want OP = OP !!!

AANVULLINGEN OP DE CATALOGUS

Hardware

De Atari XF551 disk-drive is helaas uitverkocht en kan dus niet meer besteld worden. De XL/PC link is nog steeds niet leverbaar. U wordt verzocht dit artikel voorlopig nog niet te bestellen.

Software

Van de cartridge 'Blue Max' hebben wij nog een beperkt aantal liggen. Wees er snel bij, want de voorraad is bijna uitgeput.

Nieuwe titels:

diskette: Kenny Dalglish Soccer Manager- Probeer uw eigen voetbalteam naar de top van de divisie te leiden. Spel met goede graphics van Zeppelin Software f 7,50

diskette: Jocky Wilson Darts- Het bekende 'pijltjes gooien' nu op de Atari 8-bitter. Goede muziek en Graphics. Dit spel is eveneens gemaakt door Zeppelin Software f 7,50



Na een lange afwezigheid zijn we er weer. Op de diskette vindt u dit keer een collectie van demo's, spelletjes en utilities. Op de voorzijde vindt u twee programma's van Fox-1. Dit is een van de zeeer weinige donateurs die eens iets instuurt. Laat hem niet de enige blijven! Op de achterzijde vindt u een nieuwe demo uit augustus 1995, genaamd drunk tank. Zoals de titel al doet vermoeden komt deze demo uit Polen. Veel plezier met de software!

KANT A:

Bibodos Selector

Het nut ervan...

Een aantal jaren geleden heb ik m'n 1050 diskdrive van een Speedy voorzien. Lekker snel, en zeker de ingebouwde DOS op eprom is erg makkelijk, alleen is die standaard geconfigureerd om met maximaal 2 diskdrives te kunnen werken. Erg lastig dus, als je meerdere van die dingen aangesloten hebt en die ook wilt gebruiken met die BIBODOS. De planning is dat we die eprom even uitlezen om die bits 'aan' te zetten die betrekking hebben op de drivenummers. Als die nieuwe eprom gebrand is kan ik dus 6 drives tegelijk gebruiken plus de Ram-Disk. Theoretisch kun je ze alle 8 aanzetten maar om een of andere reden weigert de DOS om daar correct mee te werken. Om tot die tijd toch meerdere drives 'aan' te kunnen zetten heb ik dit programma'tje maar gebouwd. Als je het laadt kun je ingeven welke drives je aan of uit wilt zetten. Ook kun je op deze manier een drivenummer kiezen boven de 4. Dat is dan weer makkelijk als je b.v. SIO2PC gebruikt, want die kan die hogere drivenummers ook verwerken.

Als je een Q-Meg O.S. gebruikt kun je de drives ook kiezen door de waarde van adres 1824 (\$0720) in de monitor zelf in te geven. Een 1 zet b.v. alleen drive 1 aan, een 2 zet

drive 2 aan, en een 3 drive 1 & 2. Dit werkt ook gewoon in Basic als je de desbetreffende waarde er naar toe poke'd. In adres 1826 (\$0722) kun je zetten welk drivenummer je als Ram-Disk wilt gebruiken. Het maakt niet uit of dat nummer al in gebruik was of niet, de Ram-Disk krijgt 'voorrang'. Verder kun je in 1828 (\$0724) nog de grootte van de Ram-Disk ingeven, maar die staat standaard al op 320Kb, dus dat laat ik maar zo. Als je er 0 inzet is de Ram-Disk uitgeschakeld. Er zijn nog wel een aantal opties die je op deze manier kunt instellen, zoals het aantal filebuffers of zo, maar die meerdere drives was voor mij het grootste probleem.

De werking...

Erg simpel, gewoon inladen met de BIBODOS uit de Speedy (het scherm wordt blauw), de 'C' kiezen van configureren en 'Y'es of 'N'o antwoorden op de vraag of je het drivenummer wel of niet wil gaan gebruiken. Als laatste geef je in welk nummer je de Ram-Disk wilt geven en dan kies je 'D' om terug naar het DUP menu te gaan. Als je het nog een keer wilt 'runnen' moet je met 'M' vanuit DOS naar adres \$2400 springen, als je tenminste nog niets in dat geheugengebied gezet hebt, anders gewoon nog een keer laden. De configuratie blijft bewaard, ook na RESET, maar niet als de computer is uitgeveest natuurlijk. Denk eraan om niet meer dan 6 drives tegelijk aan te zetten want dan hangt de ATARI zo gauw je iets laad of copieerd.

Opmerking...

Niet vanuit Basic proberen te runnen want je kunt niet meer terug naar Basic. Als je de waardes wilt poken vanuit Basic is het raadzaam om niet meer dan 5 drives aan te zetten, want ook dan kan de DOS raar gaan doen. 5 of minder heeft bij mij nog geen problemen opgeleverd. (de Ram-Disk telt niet mee als drive). Dit is getest met een Speedy D/S, maar met een Speedy D moet het ook werken. Er wordt ook een andere versie van BI-

BODOS gebruikt in sommige Speedy's, maar ook daar zou het op moeten werken. Probeer dit niet uit op een versie geladen van disk. Hoewel het lijkt of het dan ook werkt, gaat de DOS na een tijdje wel erg rare dingen doen!

Technisch...

Geschreven in Basic, compiled met de Data-Soft compiler, daarna in tweeën gesplitst met Sparta-Dos, aangepast, gepack'ed met Super-Packer 1.0 en samengevoegd zodat het wel werkt !!! Daarna een 'loader' geschreven in MAC65 om een aantal adressen uit te lezen en te bewaren, want die Basic Compiler heeft zo zijn eigen ideeën over samenwerken met een DOS !!!

FOX-1 , 4-Februari '96

Event demo

Dit is een demo die geschreven is in Turbo Basic. U laadt hem dan ook vanuit het Turbo menu op de diskette. De muziek komt uit de grotere demo 'Power of American Natives'. Deze demo is zeer goed maar heeft het nadeel dat u over een '256k' Atari met een Double Density disk-drive moet beschikken. Fox-1 heeft een stuk muziek uit deze demo gehaald en deze bewerkt zodat dit stuk op elke Atari kan draaien.

Guardians of the Gorn

Dit is een eenvoudig maar verslavend spelletje. In een spinneweb zijn diverse snoepjes verborgen. Probeer deze allemaal te verzamelen. Pas op, want in een spinneweb horen natuurlijk spinnen thuis. Als je alle snoepjes verzameld hebt, moet je terugkeren naar je hok onderin het scherm. Met de vuurknop kun je draden van het web wegschieten. Pas alleen op, dat je zelf niet van het web valt!

Kazoo

Een variant op het aloude bekende spel Q-bert. Je moet ervoor zorgen dat je alle hokken op de piramide aanraakt, zodat ze van kleur veranderen. De piramide wordt steeds groter en ook steeds meer kwade geesten proberen je van de piramide te gooien.

Dinky Do

Je bent een klein vogeltje dat alle schatten moet verzamelen. Op de een of andere manier kan je niet meer vliegen en moet je van steen tot steen springen. Pas op voor de schuivende blokken. Als die je raken, ben je er geweest...

Denkroutines

Dit programma wordt gestart vanuit het Turbo-menu. Dit programma is een voorbeeld bij het artikel van TML's Routines for Programmers. Lees het artikel nog eens voor meer informatie en bedenk dat je een waardebon kunt winnen!

KANT B:

Drunk Tank

Nieuwe mega-demo van een nieuwe Poolse programmeergroep. Volgens de tekst zijn het nog beginners. Laat de fraaie demo's aan uw ogen voorbijgaan. Tussen de demo's door ziet u ook een aantal zeer goede pictures. Bij enkele demo's kan het aanraken van de spatiebalk het crashen van de demo tot gevolg hebben. Blijf dus rustig zitten en kijk naar het scherm.

Volgende maand in Pokey's Magazine onder andere:

- Het STack BBS bekeken
- Interview met oud-bestuurder Jan Walraven
- Uw reacties op de discussie in U schreef
- De muisproblemen van Mathy van Nisselroy
- Uw ideeën over ons beursidee.

Doe mee met Pokey! Pak de tekstverwerker en schrijf ook een artikel!!!

Voor en door donateurs!

ATARI
MUSEUM.NL

stichting
POKEY

DISKETTE

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,-
<i>(inclusief verzendkosten)</i>	

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**