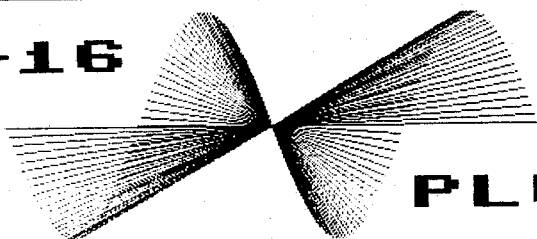


C-16



PLUS/4

indien onbestelbaar
retour aan administratie:
S.Groothuis, Slijmpad 34,
1851 LB Heiloo

2de jaargang nr. 1 * januari 1988

DRUKWERK

BULLETIN

in dit nummer:

- * veel nieuwtjes
- * echte peeks & pokes
- * aanpassen machinetaal
- * programs list
- * fout in ROM
- * lichtpen in pen

...en nog veel meer

van de redactie

Het nieuwe jaar is voor ons gestart met de aanmelding van 15 nieuwe leden. Natuurlijk bedankt, diegene die ons hun beste wensen hebben toegestuurd.

Tussen de kopij van dit nummer en dat wat overgebleven is voor het volgende zijn een aantal voorstellen gedaan zoals:

Het oprichten van DATA-BANKEN
Nieuwe RUBRIEKEN in het bullitin

Aan ons wordt dan vaak een mening gevraagd. Omdat wij nog steeds vinden dat wij hierover niet te beslissen hebben zouden wij willen zeggen:

GA MET JE IDEE AAN DE GANG, WERK HET UIT en START ERMEE

Gebruik het bullitin als middel je ideeën uit te dragen en een oproep te doen aan alle leden om voor de benodigde informatie zorg te dragen. Wij zullen natuurlijk de plannen + uitleg en het oproepen tot meehelpen en denken plaatsen.

De data-bank van Piet Vliegiers voor HANDLEIDINGEN is hiervan een goed voorbeeld.

De tot dusver gedane voorstellen komen van:

REMCO HOEVERS	- DATA-BANK van onder onze leden aanwezige boeken over onze machines.
PATRICK SCHUT	- DATA-BANK voor spel/adventure plattegronden.
FRANS POBBREGAR	- DATA-BANK van uittreksels tijdschriften (b.v. listings)
STEPHAN GREVE	- DATA-BANK voor alle verkrijgbare programma's.
GERT-JAN van VORST	- DATA-BANK van peeks en pokes.
PIET VLEGIERS	- DATA-BANK voor handleidingen.
BERRY CELIE	- DATA-BANK van records.
ROEL VOOGD	- DATA-BANK voor utilities.

Verder wil HENK HEUS een programeerproject starten (basic/assambler) in en rond Rotterdam.

STEPHAN GREVE tot slot draagt ideeën aan om rubrieken op te nemen over:

- overzichten verkrijgbare hardware + prijzen.
- recenties op programma's (utilities) + gebruik ervan.
- mogelijkheden tot gezamenlijke inkoop.

Heb je naast deze opsomming nog ideeën over b.v. het opzetten van een regionaal gebeuren, het oprichten van een plaatselijke gebruikersgroep of iets anders.....

GA AAN DE GANG - DOE HET - SCHRIJF ER IETS OVER - VRAAG INFORMATIE.

WANT

HOE MEER INFORMATIE, KONTAKTEN en PROGRAMMA'S des te leuker en intressanter wordt het

Happy New Year

BULLETIN

REDACTIE

Richard van Gelder

Weiersweid 12

1831 BW Alkmaar

tel. 072 - 615778

[hardware]

Simon Groothuis

Slimpad 34

1851 LB Heiloo

tel. 072 - 336265

[markt, administratie]

Arthur Muller

Bregwaard 6

1824 EK Alkmaar

tel. 072 - 610971

[software]

VORMGEVING

Ton Muller

overname uit dit blad
is toegestaan (zelfs
gewenst) maar vermeld
dan wel even de bron

de redactie gaat
ervan uit dat alle kopij
oorspronkelijk is
zonder oogmerken die in
strijd zijn met de wet

Het eerste nummer.
Van de tweede jaargang.

Staat sjiek. Als we
maar niet zo'n wankele
basis hadden...

De kopij is bijna op,
van niet iedereen is
het geld nog binnen.

1988 startte fraai
met 15 nieuwe leden en
een aantal bijeen-
komsten. Laat ook de
rest van het jaar
mooi blijven!

Twee opmerkingen over
de kopij:

1. in allerlei brieven
zat kopij voor "ge-
vraagd" en "wist u
dat?" verborgen,
graag apart!

2. de linten van
veel printers moesten
kennelijk te lang mee:
een flink deel van de
kopij was volstrekt
niet te kopiëren.

In beide gevallen
hebben wij als redactie
nogal wat werk moeten
verzetten om de kopij
drukklaar te krijgen.
Wel voor het laatst:

onbruikbare kopij
gaat voortaan

zonder meer terug.

Wij zijn voorstander
van verdeling van
het werk. Dus...!!!

Kopij voor het volgende
nummer voor half
februari insturen.

wist u dat?

* In Duitsland staat een 512 (!) KB-uitbreiding op stapel. Dat meldt **Frank Podtbregar** uit Kerkrade. Maar we moeten dan wel even met z'n allen duwen!

Schrijf een briefkaart naar: Profisoftware, Hâgenerstrasse 68, D-5630 Remscheid. Bestellen hoeft niet, vraag maar om een Frage-Catalog en zeg erbij dat je geïnteresseerd bent in een 512 KB-kaart.

Daarbij biedt Profisoft een 5-poortsinsteekmodule (voor bijvoorbeeld calcplus, script/plus, turboplus en dan nog twee poorten vrij).

Ook heeft de firma aantrekkelijke groothandelsprijzen. Gegadigden kunnen zich melden bij Frans, tel. 045-418687/413443

* **Peter Meijer** weet ons een aantal Commodore-bijeenkomsten (ook C-16 en Plus/4) te melden:

- elke 1ste zaterdag van de maand restaurant De Engel, Burg. Wallerweg 2, Houten (bij Utrecht),
- elke 2de zaterdag van de maand gebouw Interstudie, Van Schuijlenburgweg 3, Nijmegen (Dukenburg),
- elke 3de zaterdag van de maand l.t.s. De Hagerlei, Van Nijvenheimsstraat 23, Venlo,
- elke laatste zaterdag van de maand gebouw Ons Huis, Beatrijsstraat 120, Den Haag.

Alle bijeenkomsten 10-16 uur. Toegang 5 piek, waarvoor je software (basic en machinetaal) mag kopiëren en een nieuwsbrief meekrijgt.

Vragen? Bel Peter: 08897 - 72546.

Voorts zijn er naar mededeling van Peter bijeenkomsten op verschillende data in Zeeland. Meer informatie daarover op tel. 01180 - 25746.

* Er zijn in Duitsland twee CAD-programma's te koop voor de Plus/4. Dat meldt ons **Alex Barten**. De versie van Markt & Technik kost DM 39,95 - die van ene Malte Raetzel kost DM 100. Alex heeft tel. 02997 - 1751.

* Een internationale C-16 en Plus/4-gebruikersgroep weet **Patrick Bakker** ons te melden. Hij heeft informatie gekregen van deze in Duitsland zetelende ICUC met leden

in West-Duitsland, DDR, Denemarken, Engeland, Zwitserland, Frankrijk, Oostenrijk en Hongarije (en jij natuurlijk in Nederland, Patrick). Wie meer wil weten over adres, kosten en zo kan tussen 17.30 en 18.30 uur bellen met Patrick Bakker: 03407 - 1730.

* **Wim Strijbos** meldt heel blij dat toen zijn C-16 stuk was, de reparateur meteen een geheugenuitbreiding inbouwde. Voor pakweg f 70. Wie opziet tegen de (goedkopere) zelfbouw zoals enige bulletins geleden beschreven, kan contact met hem opnemen: 04951-33873.

* Voor ongeveer 200 gulden zelf een plotter bouwen. Wie zich door dat idee aangetrokken voelt, moet maar eens contact opnemen met **Remco Hoevers**, tel. 08367 - 61769.

* Even je Engels ophalen. Dat gebeurt in de brief van **Henk-Pleun Vermeulen**, die weergeeft wat een Engelse pen vriend van hem vroeg aan een van de Tynesoft-bazen en wat hij voor antwoorden kreeg. De pen vriend heet Andrew Hagon, de software-baas Courtney.

H: Will you be releasing any +4 only conversions in the future?

C: We will not be doing many +4 only conversions in the future, although do have a C-16 one in development for release in November.

H: Is there a 64K version of Spy vs. spy?

C: Spy vs. spy is only in 12K version (+4 and C-16).

H: Will you be doing any more compilations for the C-16/+4?

C: We have plans for several compilations later in the year similar to 'Four great games' on the Microvalue label.

H: Will you be supporting the C-16/+4 in the future?

C: The future for the C-16/+4 as a games machine is not very bright. Time will tell, but we have few plans for full price titles after January 1988.

Henk-Pleun constateert, dat ook Tynesoft ons langzaam laat doodbloeden zonder software. Andrew heeft het interview al in zijn Engelse Plus/4-Magazine afgedrukt. Hij roept The Dutch Users Group op allemaal naar Tynesoft te schrijven om wat druk op de ketel te zetten. Anco is het volgende doelwit, kondigt Henk-Pleun bloeddorstig

te schrijven om wat druk op de Ketel te zetten. Anco is het volgende doelwit, kondigt Henk-Pleun bloeddorstig aan. Het adres van Tynesoft bij Henk-Pleun: tel. 08870 - 12792.

* Men legge de twee ROMs van de C-16 in een mainframe en leze vervolgens de plattegronden er van uit. Dat heeft **Henk Lohrengel**, electronicus in het kernfysisch centrum te Groningen en raadslid te Assen, gedaan. En hij ziet mogelijkheden tot aanvullingen aan het ROM van de C-16 & plus/4. Maar gezien zijn uiterst volbezette agenda wil hij het tijdrovend programmaschrijfwerk aan anderen overlaten. Wie zich bij machte voelt in deze diepergravende zaken een handje te ^{KAN}langen, zich aanbieden (H. Lohrengel, tel. 05920-55743). Jullie horen er meer van! (lees ook hetgeen elders over het ROM wordt gezegd)



Van Piet Vliegiers ditmaal een kunstwerkje gemaakt met het programma Apfelmännchen.

software

Machinetaal-programma's aanpassen. (Alleen C-16 + 64Kb en Plus4.)

Diverse machinetaalprogramma's hebben een startadres tussen Hex. 1000 en Hex. 1010. Dit heeft tot gevolg dat je er geen system-call (SYS) voor kan zetten, zodat je het programma in een keer kan wegschrijven en laden. Maar geen nood, dit kan verholpen worden:

- Stap 1: Vanaf Hex. 8000 kun je als je de computer aanzet alleen ROM-geheugen bekijken in de monitor. Voor langere programma's waarvan je eindadres moet bepalen, moet het mogelijk zijn ook in dit gebied de RAM-geheugenplaatsen te bekijken. Type in : MONITOR [return], gevolgt door >07F8 80 [return]
Deze verandering maakt het mogelijk tussen Hex. 8000 en Hex. F000 in het RAM-geheugen te kijken.
- Stap 2: Om het opzoeken van het eindadres te vergemakkelijken, moeten we het geheugen vullen met spaties. Type in : F 1000 F000 20. Dit commando vult het RAM-geheugen vanaf Hex. 1000 tot Hex. F000 met spaties. Laad nu het machinetaal-gedeelte van het programma door middel van : L <programmanaam> ,8 [return].
- Stap 3: Zoek het eindadres op. Dit kan heel makkelijk door naar een groot aantal op elkaar volgende spaties te zoeken. Type in : F 1000 F000 20 20 20 20 [return]. Controleer het eerste aangegeven adres door middel van het M <adres> commando. Indien dit het eindadres is blijft de zwarte balk rechts helemaal zwart. Controleer dit door nog enkele malen M [return] in te typen.
- Stap 4: We hebben nu het eindadres en het startadres van het programma. Het startadres is het getal dat na het SYS-commando in het basic laadprogramma staat. Dit is een decimaal getal. Ga uit de monitor en vertaal dit naar een hexadecimaal getal door PRINT HEX\$(<getal>) [return] in te typen. Ga weer naar de MONITOR. Verplaats de eerste zestien bytes van het programma naar het gevonden eindadres + 16 (Hex. 10) door T 1000 1010 <eindadres + 16> [return]. Als het gevonden eindadres bijvoorbeeld 642F is, dan type je T 1000 1010 643F [return] in.
- Stap 5: Schrijf een programma (tje) dat de verplaatste gegevens weer terug zet.
.
<eindadres> LDX #\$10 ;Laad het X-register
LDA <eindadres + Hex. 10>,X ;met Hex. 10. Laad de
STA \$0FFF,X ;Accu met (eindadres +
DEX ;Hex. 10 + X) en zet
BNE <eindadres+2> ;dat neer op (0FFF + X)
JMP <startadres in Hex.> ;Verlaag X. Ga terug
;indien X geen nul is.
;Ga naar het startadres
- Stap 6: Het enige wat er nog moet gebeuren, is het opstarten van ons terugzet-programma. Ga terug naar BASIC. Type in : PRINT DEC("<eindadres>") [return]. Ga weer naar de

MONITOR. In de MONITOR ziet een BASIC-getal eruit als datzelfde getal met een drie ervoor. Dus Dec. 1 is Hex. 31 en Dec. 14368 is 31 34 33 36 38. Type nu in :

```
>1000 00 0D 10 0A 00 9E <getal1> <getal2> [return]
>1008 <getal3> <getal4> <getal5?> 00 00 00 [return]
Save het geheel. Type in :
S <nieuwe naam>,8,1001,<eindadres + Hex. 20>
```

- Stap 7: We gaan nu controleren of het goedgegaan is. Ga uit de MONITOR en type RUN [return]. Als alles goed gegaan is, is het programma nu opgestart. Tip: Cassette-gebruikers kunnen dit ook doen, mits zij in het load- en save-commando in plaats van een 8 een 1 intypen. Voor Disk-gebruikers : het programma is nu gewoon met DLOAD "<nieuwe naam>" te laden.

Veel succes,

Björn Kloke
Laan van Vollenhove 47
3706 CB ZEIST
tel: 03404 - 53267

C-16 en plus 4 Power22222

Zoals jullie aan dit werktje kunnen zien zet ik graag een verzorgd briefje op. Ik wil voor de duidelijkheid even stellen dat ik dit niet met onze trouwe computertjes heb gemaakt maar met een

Apple Macintosh SE

Zoals je ziet kun je met dit apparaatje hele mooie effecten bereiken, en daar ik overgegaan ben op de aankoop van MPS 803 printer ben ik enorm geïnteresseerd in mooie printutiliteiten!

Wie helpt me hieraan??

Henk-Ploun Verreulen 08870-12702

Bedankt !

↑
je moet wel een vaste hand hebben
om met een muis te "schilderen"!!
(wie-dus niet!!)

H-P heeft al antwoord gehad van Arthur Muller. Via een briefje met nog vééél meer lettertypen. Niet van de Appel maar de Commodore (PC 10-II).



Zelfgemaakte U.D.G.'s gebruiken in HIRES-TOOLKIT.

In het tweede nummer van het bulletin heb ik uitgelegd hoe je zelf U.D.G.'s kunt ontwerpen en gebruiken. Echter deze U.D.G.'s konden niet gebruikt worden met Huib Maaskant's HIRES-TOOLKIT. Echter nu ga in uitleggen hoe je ze toch kunt gebruiken in dat programma.

Je laadt eerst een zelfgemaakte karakterset in en runt deze. Zodra de karakters veranderd zijn ga je naar de monitor met het commando monitor.
In de monitor type je dan
S'naam karakters 3,3800,4000
Als je cassette gebruikt moet je de 8 achter de programmanaam veranderen in een 1.

De computer zal nu het geheugengedeelte van 3800 tot en met 4000 wegsaven. En dit is het gedeelte waar de karakterdata's staan opgeslagen.
nu ga je met het commando x weer uit de monitor. Waarschijnlijk zal het beeld veranderen in een rotzooi. type nu poke65299,208 en het scherm zal weer normaal worden.
Als je nu de directory van de disk opvraagt zul je zien dat de karakterset is gesaved in 9 blocks.

We zijn nu al klaar met het opnieuw saven van de karakterset. Nu is het mogelijk om de karakterset te gebruiken in HIRES-TOOLKIT. Tevens is het mogelijk om de karakters te gebruiken in het programma GRAPHIC-MASTER.

Dit programma GRAPHIC-MASTER is ontwikkeld om U.D.G.'s te ontwerpen. Het is met dit programma vrij eenvoudig om een nieuwe set karakters te ontwikkelen. Je hebt een werkblad van 8*8.
In dit blad kun je stippen plaatsen. Het werkt eigenlijk net als het hokjes zwartmaken uit het artikel om U.D.G.'s te ontwerpen (bulletin 2). Nu hoef je dus niet zelf de data's op te tellen. Dat doet de computer. Verder bied dit programma je de mogelijkheid om een karakter te invertieren, draaien, ruilen met een ander karakter, saven en nog wat meer. Een van de mogelijkheden namelijk jump begrijp ik niet. Misschien kan iemand die dit programma al kent mij hierover inlichten.

Wat belangrijk is is dat karaktersets die met dit programma ontworpen worden meteen in HIRES-TOOLKIT gebruikt kunnen worden. Echter hier is ook weer een nadeel en dat is dat deze karakters niet in je eigen programma's gebruikt kunnen worden.

Als iemand nog vragen heeft omtrent U.D.G.'s of je wilt het programma GRAPHIC-MASTER hebben laat het me dan weten.

Remco HoEVERS, Duiven

***** WISP *****

Helaas heb ik de laatste tijd bijna geen tijd gehad om het programma uit te proberen, zodat ik nog niet weet waar WISP precies voor dient. Piet Vliegiers heeft de handleiding inmiddels (en ik ook), WISP is vooral bedoeld voor machinetaal-programmeurs. Een notitieblok en een (alleen decimale) calculator zijn ingebouwd. Je kan verschillende MACHINETAAL programma's op verschillende adressen inladen en aan elkaar verbinden. Ook is het mogelijk om de ingeladen programma's in machinetaal te veranderen, uit te breiden, enz.

Alex Barten.

Programs list, Copy files

In een van de vorige bulletins besprak Henk-pleun een 4-tal utilities. Hij riep meer mensen op om dat te doen. Nou Henk-pleun, hierbij mijn reactie.

Ik wil eerst PROGRAMS LIST bespreken. Dit is een programma om software-lijsten bij te houden. Met de C16 kun je zo'n 350 titels gebruiken en met de PLUS/4 weet ik het niet maar in ieder geval meer dan 1000. Meer als genoeg dus!.

Het is een menugestuurd programma dat geen heel erg speciale functies kent maar gewoon functioneel is en waarmee je zeer duidelijke lijsten kunt bijhouden. Er zijn 8 functies aanroepbaar. Die functies zijn: Titels- tonen, -veranderen, -toevoegen, -sorteren, -printen, -save, -laden & een directory laden.

Het programma vraagt je bij het invoeren om de titel en het aantal blocks van het programma. Met die gegevens word de lijst samengesteld. Je kunt vervolgens titels toevoegen, veranderen, sorteren & printen. Verder kun je uiteraard het hele bestand save en ook weer laden. Verder is er een mogelijkheid ingebouwd om de titels op het scherm te tonen en om een complete directory van disk te lezen en die toe te voegen aan de programmalijst. Dit laatste is erg handig als je veel in het begin al je titels moet invoeren.

Het programma print standaard twee kolommen. Echter Huib Maaskant heeft twee utilities geschreven waarmee in andere lettertypes geprint kan worden en een waarmee maar liefst 4 kolommen geprint kunnen worden. Het eerste programma werkt samen met zijn HIRES-TOOLKIT. De lettertypes die je met toolkit gebruikt kun je nu gebruiken om je softwarelijst te printen. Het andere programma werkt los van TOOLKIT en print op een gewone 80 koloms printer 4 kolommen. Dit is een hele vooruitgang op de standaard twee kolommen. Als je twee kolommen gebruikt vreet je printer papier. Met dit programma kunnen er zo'n 400 titels op een vel A4 geprint worden. De print-utilities heten respectievelijk PROGRAMS-LIST.PRINT.1. & PROGRAMS.LIST.PRINT.2.

Een nadeel van dit programma is dat het sorteren erg lang duurt en dat het niet geschikt is voor cassette.

Ondanks deze twee nadelen is het programma een must voor elke diskgebruiker die z'n programma's wil ordenen. Een handige tip is om i.p.v. het aantal blocks dat een programma is het disknummer waarop het programma staat te typen. Dan kun je je programma's snel terugvinden.

Als er veel interesse voor is kan ik het programma misschien aanpassen voor tape.

Dan het tweede programma van de bespreking. Dat is COPY FILES. Oorspronkelijk een italiaans programma om op disk programma's te kopiëren. Echter ik heb het zo goed als dat ging aangepast aan het nederlandse

Vooral op de PLUS/4 is dit programma erg handig. Op de C16 kun je door geheugentekort weinig inlezen. Echter met de PLUS/4 kun je vrij veel in een keer inlezen en wegsaven. Dit programma copieert alles. Ook seq. en rel. files zijn geen probleem. Als je dus files wilt kopiëren hoeft dat niet via het programma waarvan de file afkomstig is. Ook programma's die normaal in de monitor geladen moeten worden copieert dit programma.

Doordat het nog niet helemaal goed vertaald is moet je in de door mij vertaalde versie geen j/n vragen maar s/n vragen beantwoorden. si=ja en non=nee

Het betreft ook hier weer een menugestuurd programma dat alleen geschikt is voor disk. Er zijn vijf menukeuzes. Een disk copiereen. De disk een commando geven, ophouden, status disk en directory.

Het commando copiereen disk is om files te copiereen. De functie commando aan disk is mij niet duidelijk. Misschien kan iemand die dit programma al kent mij hieromtrent inlichten. Verder is er een commando om het programma te verlaten een commando om de status van de disk op de vragen en als laatste een directory commando.

Echter in de praktijk zal alleen het copiereen disk commando vaak gebruikt worden. De rest is niet nodig om copieren te maken.

Het programma kent eigenlijk geen nadelen behalve dan dat er niet naar tape gesaved kan worden.

Een voordeel is dat de plaatjes van een diashow als die met dit programma gecopieerd word ineens 2 keer zo snel worden geladen. Hoe dit komt weet ik niet maar dat het gebeurt is zeker.

Zo dat was dan mijn bijdrage aan de utiliteit-bespreking hoek voor deze keer. Als je de programma's wilt hebben neem dan contact met mij op.

Remco Hoevera, Duiven

TIP.

Met commando : POKE65286,PEEK(65286)AND239 kunnen we het beeldscherm uitschakelen. Dit is goed toe te passen in het in dit bulletin door mij besproken programma PROGRAMS LIST.

Vervang/verander de volgende regels.

- Verander regel 390 in regel 392.
- Type op regel 390 POKE65286,PEEK(65286)OR16
- Type op regel 552 POKE65286,PEEK(65286)AND239
- Type op regel 510
- IFR=4THENPOKE65286,PEEK(65286)AND239:GOTO200
- Type op regel 330
- IFR=6THENPOKE65286,PEEK(65286)AND239:GOSUB820:GOTO390

Dan werken enkel functies van de computer die normaal vrij langzaam gaan 40% sneller. Op een bestand van 350 titels bespaar je bij het sorteren dik 40 sec.

Remco Hoevera, Duiven

OPSTARTPROGRAMMA VOOR DISKDRIVE

Met het hieronder gedrukte programma kun je gemakkelijk een programma inladen en laten runnen vanaf een diskdrive. Dat gaat als volgt....

Typ dit programma in en save het. (zorg dat het als 1e programma op de diskette komt te staan, eventueel met behulp van een directory-sorteerprogramma). Laadt dit programma door de shift en run-stop toets tegelijk in te drukken. Hierna krijg je de directory met daarbij een pijltje. Met de cursortoetsen kun je het in te laden programma aanwijzen. Even return en het programma wordt geladen en gerund. Dit programma werkt niet bij directories die te lang zijn. Daarvoor bestaat het (langere) boot 2 programma.

```
10 rem boot-programma c-16/+4
20 trap 30:printchr$(147):directory
30 cr$=chr$(29):cd$=chr$(17):cu$=chr$(145):cl$=chr$(157)
40 for i = 1 to 18:r$=r$+cr$:next
50 l$=cl$+cu$+" "+cl$+cd$+cd$+" "
60 d$="dload"+r$+" ":a=3077:z=0
70 z$=left$(r$+r$,23)+chr$(130)+"<"+chr$(132)
80 if peek(a)<>34 then a=a+40:z=z+1:goto 80
90 char,0,z,z+l$
100 getkey a$:z=z-(a$=cd$)+(a$=cu$):if z<0then z=0:else if z>24
then z=24
110 if a$="a" then d$="load"+r$+",8,1"
120 if a$<>chr$(13)goto 90
130 char,0,z,d$:poke 239,7:t=1319
140 poke t,145:poke t+1,145:poke t+2,13:poke t+3,82:poke
t+5,58:poke t+6,13
```

BERT DRIESSEN

SPEECH SAMPLES

ICM & RvL SOFTWARE £2.95/F110,-

EEN ZEER GOED PROGRAMMA.

JE KAN HIERMEE DE C16 LATEN PRATEN.

DIT PROGRAMMA KAN OOK OP DE PLUS/4 WORDEN GELADEN, MAAR MOCHT JE EEN PLUS/4 HEBBEN NEEM DAN SPEECH SAMPLES DIE SPECIAAL VOOR DE PLUS/4 GE-MAAKT IS, DEZE IS WAT UITGE-BREIDER, LANGER EN DUIDELIJKER. DIT VOOR DEZELFDE PRIJS ALS VOOR DE C16.

HET PROGRAMMA HEEFT VELE MOGE-LIJKHEDEN ALS: SNELHEID, ECHO, BEGIN EN EIND, ENZ. ENZ.

DIVERSE VOORBEELDEN MEEGELEVERD

HET IS VERKRIJGBAAR OP CAS-SETTE EN OP DISKETTE.

DE SOFTWARE LEVERANCIER BLIJKT NIET ZO EEN OUDE TE ZIJN,

KOMT DE C16 TERUG???

MEN KAN HET BESTELLEN BI

ICM & RvL SOFTWARE

WATERKERS 31

1689 PH HOORN

telefoon: 02290-41234

of : 033-945842

BANKREKENING : 3743.58.338

(rabobank)

PETER MEIJER

PHANTOM

TYNESOFT. €6.95/ F29.-

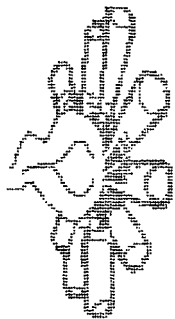
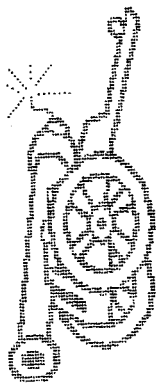
Deze week bracht de postbode ook mij een totale verrassing want ik krijg een pakketje met de nieuwste release van Tynesoft: Phantom!

Phantom deed me aan bestie denken aan 'Ghostbuster' een spel op de C-64 (foei, geen vieze woorden zeggen Pleun!) Er is echter een groot verschil tussen Ghostbusters en Phantom. nl. Phantom is beter!!! (hahaha!! lekker puh 64-guys!!) Het spel heeft 4 huizen (die delen laden apart) en ieder huis heeft 4 verdiepingen. Op die verdiepingen worden vervelende spookjes op je losgelaten. Je kunt deze spookjes vernietigen door ze te grillen met je lasergun. Voor je lasergun kun je verschillende 'fuels' te pakken krijgen. Ook kun je je eigen energy opkrikken door het eten van voedsel, glucose pillen zorgen voor een tijdelijke versnelling.

Phantom heeft zeer mooie graphics (lijken wel sprites) gecombineerd met een 'smooth scrolling screen' (de beste scroll die ik ooit gezien heb!!) Ook is er tijdens Phantom een leuk melodietje te beluisteren. Phantom is het eerste spel in deze category op de C-16/+4 en m.n. de graphics en de gameplay maken Phantom tot een hit!!

GRAPHICS	8
SOUND	7
PLAYABILITY	8
VALUE	7
OVERALL	8

HPV, 10-11



sound op de c16/plus4

Het is me opgevallen dat bij veel basicspelletjes het geluid niet al te best is.
Daarom wil ik jullie wat vertellen over het geluid op de 16.

Als je begint met het programmeren moet je altijd met het commando /Vol/ beginnen.
Vol staat voor de geluidsterkte. Er zijn 8 verschillende sterktes bv: vol 0 = geluid uit
vol 4 = geluid middel
vol 7 = geluid hard

```
begin programma(voorbeeld)
10 vol 7
20 ....
30 .....
```

Daarna komen de/sound/commando's.
Dat kunnen er zo veel zijn als je zelf wilt.
Na het commando sound komt de stem(voices).
Er zijn 3 verschillende voices. 1 = 1st stem
2 = 2st stem
3 = 3de stem+witte ruis

Stem 3 is er om allerlei geluiden(geen muziek) te maken
bv: schietgeluid, storm, laserpistool

```
programma
10 vol 7
20 sound1,7,
30 sound3,          Na de stem komt de toon hoogte.
```

De toonhoogte moet tussen 1 en 1023 liggen

```
programma
10 vol 7
20 sound1,7,
30 sound3,897,
```

En dan nu ongeveer het belangrijkste
en het moeilijkste van het muziek
gebeuren, de toonlengte
De toon lengte kun je berekenen.
De lengte is een getal tussen 1 en 65535.

Als je bv 65535 neemt duurt de toon ongeveer 18 min

Het berekenen van de lengte
65535:60=1092,25sec (:60)= 18 min
Nog een voorbeeld : 6500:60=108,33 sec (:60)= 2 min

```
programma
10 vol 7
20 sound1,7,65535
30 sound3,897,6500
40 end
```

Ik hoop dat iemand hier wat aan had.

• Patrick Bakker.



noten
toonhoogte

A	7
B	118
C	169
D	262
E	345
F	383
G	453
A	516
B	571
C	596
D	643
E	685
F	704
G	739
A	770
B	798
C	...
D	854
E	864
F	881
G	897
A	911
B	917
C	929
D	939
E	944
F	953



3-PLUS-1 op de C16.

Als ik 3-PLUS-1 zeg weten alle PLUS/4 gebruikers ongetwijfeld wat ik bedoel. Het geïntegreerd softwarepakket van de PLUS/4. Dit pakket bevat een tekstverwerker, database, spreadsheet en een grafiekenprogramma.

Dit pakket is sinds kort ook op de C16 + 64K beschikbaar. Het betreft dan een programma van 93 blocks op disk. Dit pakket bevat al de vier programma's die ook de PLUS/4 versie heeft.

Van de database, spreadsheet en het grafiekdeel kan ik je weinig vertellen omdat ik die zelf zelden of nooit gebruik. Echter van de tekstverwerker weet ik het een en ander.

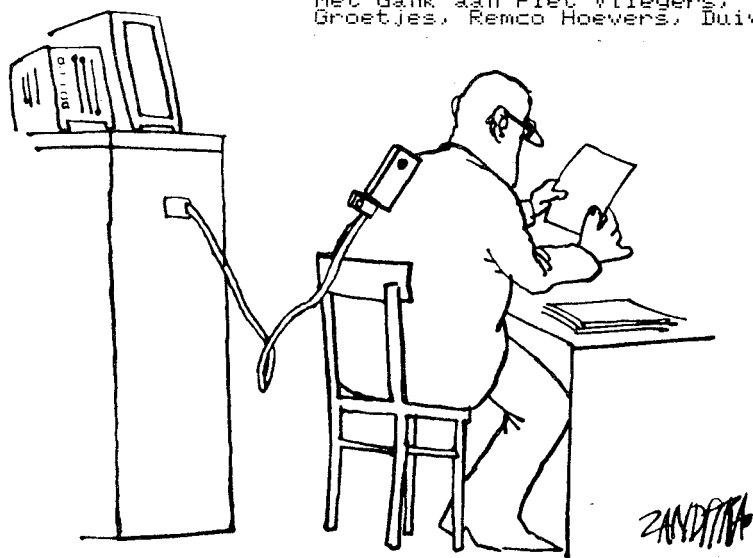
Ik denk niet dat ik overdrijf als ik stel dat dit op SCRIPT+ na de beste tekstverwerker voor de C16 is. Er zijn zeer veel opdrachten voorhanden om bijv. de kantlijnen in te stellen, centreren, punten enz. Er is in dit programma ook een mogelijkheid ingebouwd om als je printer dat kan bijv. te onderlijnen of NLG karakters te gebruiken

Echter aan dit pakket op de C16 kleeft een groot nadeel. Het is zo uitgebreid dat je er zonder handleiding absoluut niet uitkomt. Bij de PLUS/4 word bij aankoop een 215 pagina's dikke handleiding verstrekt. Echter die heb je niet bij de C16. Die handleiding is bovendien in het Engels en lang niet op alle punten toereikend, daarom heb ik een Nederlandse versie van de handleiding geschreven. Die is 6 pagina's dik (of dun, zoals je wilt) en daarin zijn alle commando's kort en zakelijk beschreven. Waar nodig zelfs met voorbeelden verduidelijkt.

Als je deze handleiding wilt hebben kun je evenals voor het programma bij mij terecht. Voor de handleiding kun je uiteraard ook terecht bij handleidingen-man Piet Vliegers.

Wat ik overigens nog wel moet zeggen is dat dit pakket alleen met disk werkt. Met datasette werkt het absoluut niet.

Met dank aan Piet Vliegers,
Groetjes, Remco Hoeyers, Duiven



HUSTLER

DIT SPEL IS EEN SOORT BILJART-
SPEL. DE BEDOELING IS OM ALLE
BALLEN IN EEN GAT TE LATEN ROL-
LEN DOOR EEN ANDERE BAL ER TE-
GEN AAN TE DUWEN.

JE KAN DE BAL MET EEN KRUISJE
DE KANT OP LATEN GAAN DIE JE
ZELF WILT.

OOK KAN JE DAT VAN ZACHT TOT
HEEL HARD DOEN.

AAN DE ONDERKANT VAN HET SCHERM
GAAT EEN BALK ZICH GROTER EN
KLEINER MAKEN.

ALS HIJ KLEIN IS EN JE DRUKT OP
DE VUURKNOP DAN GEEF JE DE BAL
EEN ZACHTTE TIK.

ALS HIJ GROOT IS EN JE DRUKT
GEEF JE DE BAL EEN HARDE TIK.

ALS JE HET SPELLETJE START KRIJG
JE EEN LEUK MELODIETJE TE HOREN
JE HEBT OOK NOG KEUZE IN LEVELS
EN JE KAN HET SPELEN MET EEN OF
TWEDE PERSONEN.

ZORG DAT JE HET HEBT WANT HET
IS EEN GOED SPEL EN HET LAAT
ALWEER DE GOEDE KANTEN VAN DE
C16 ZIEN.

GRAPHICS 9
SOUNDS 10
PLAYABILITY 8
VALUE 8
OVERALL 9

PANIC 16

OOK DIT IS EEN LEUK SPEL.
DE SOUNDS ZIJN WAT MINDER MAAR
HET ZIJN MOOIE GRAPHICS.

DE BEDOELING IS OM MET EEN MAN-
NETJE EN EEN HAMER MONSTER IN
EEN GAT TE LATEN VALLen, DIE JE
ZELF KAN MAKEN.

JE KAN MET TRAPPETJES OMHOOG EN
OMLAAG.

HET SPEL BLIJKT WEL EEN EEUWIG-
HEID DOOR TE GAAN, TENMINSTE,
ZOVER IK WEET WEL.

ALS IEMAND ANDERS BIJVOORBEELD
EEN ANDER LEVEL HEEFT GEH
LAAT HET MIJ DAN WETEN EN VER-
TEL HOE HET GELUKT IS.

GRAPHICS 8
SOUNDS 6
PLAYABILITY 8
VALUE 8
OVERALL 7

PETER MEIJER

COURBOIS GAAT MEER DOEN VOOR DE
C-16.

DIT KOMT OMDAT DE VIC-20 ER DAAF
NU UIT IS.

COURBOIS VERKOOPT NU VEEL ER
DINGEN VOOR DE C-16 EN NATUUR-
LIJK VOOR DE PLUS/4.

COURBOIS VERKOOPT NU :
SPELLETJES, STOFHOEZEN, CARTRID-
GES, BOEKEN EN TIJDSCHRIFTEN,
ONDERWIJSPRG., DISKETTES, ETI-
KETTEN EN NOG VEEL MEER.

BEL VOOR NOG MEER INFORMATIE:

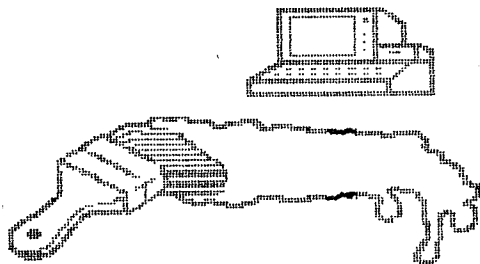
03240-20822

PETER MEIJER


```

0 ren *** circle fantasy ***
5 color0,1:color4,1:color1,8
10 for l = 1 to 40
20 print "Sander JR"
30 printtab(1) "Sander JR presents: CIRCLE FANTASY"
35 vol7
40 forw=1to50:nextw:sound1,500,1:sound1,750,1:scndln:next l
50 print "S"
55 color4,2,3:color0,2,3:
60 print "S"
70 print "Handleiding CIRCLE FANTASY."
80 print "S"
90 print "Als je R indrukt, cirkel naar";
100 print " RECHTS"
110 print "Als je L indrukt, cirkel naar";
120 print " LINKS"
130 print "Als je O indrukt, cirkel naar";
140 print " ONDER"
150 print "Als je B indrukt, cirkel naar";
160 print " BOVEN"
170 print "Als je G indrukt, cirkel iets";
180 print " GROTER"
190 print "Als je K indrukt, cirkel iets";
200 print " KLEINER"
240 gosub 2500
300 c=150 : d=100 : e=10 : color 0,1 : color 4,1
304 graphic1,1
305 do
310 graphic1
320 circle 1,c,d,e
600 get z$:
610 if z$ = "r" then c=c+10
620 if z$ = "l" then c=c-10
630 if z$ = "o" then d=d+10
640 if z$ = "b" then d=d-10
650 if z$ = "g" then e=e+5
660 if z$ = "k" then e=e-5 :
670 loop
2500 sound1,739,60:sound2,596,60
2510 sound1,685,30:sound2,596,30
2520 sound1,685,30:sound2,596,30
2530 sound1,739,60:sound2,596,60
2540 return

```



Door

SF Sieswerda

verder moeten helaas wat fouten verbeterd worden in bulletin nr. 4.
 onderandere op blz. 13:

a 067f sta (\$3b),y moet zijn: a 067f sta (\$2b),y

Op blz. 14:

a 062b lda #\$00 moet zijn: a 062b lda #\$80

En de laatste fout op blz. 25:

Waarbij 63298 en 63299 verandert moet worden in 65298 en 65299.

STEPHAN VERKRIPS

miniatuurtjes van Peter Meijer

1. telefoon

```

10 vol7
20 forq=1to5
30 fork=1to2
40 form=1to12
50 sound1,770,1
60 sound1,1022,1
70 next
80 fort=1to150:next
90 nextk
100 forp=1to1000:next
110 nextq

```

2. politie auto

```

10 vol7
20 forq=1to10
30 forx=900to750step-8
40 sound1,x,1
50 nextx
60 forx=750to900step8
70 sound1,x,1
80 nextx
90 nextq
100 fort=1to150:next
110 nextk
120 forp=1to1000:next
130 nextq

```

3.vogels

```

10 vol7
20 forn=1to50

```

```

30 q=970-int(30*rnd(0))
40 r=q-20-int(20*rnd(0))
50 forx=qtorstep-3
60 sound1,x,1
70 nextx
80 forj=1to20:next
90 nextn

```

4. helicopter.

```

10 vol8
20 fort=0to100
30 sound3,900,2
40 forde=0to45:nextde
50 nextt

```

5. machinegeweer.

```

10 vol8
20 forn=0to30
30 sound3,1002,2
40 forde=0to30:nextde
50 nextn

```

6. alarm bel.

```

10 vol8
20 fork=1to11
30 sound1,917,8
40 forn=0to1
50 sound2,881,2
60 forde=0to45:next
70 sound2,953,2
80 forde=0to45:next

```

```

90 next
100 next

```

7.ruimtechip.

```

10 vol4
20 sound1,800,134
30 forn=0to4
40 a=6
50 f=900
60 do untika(4
70 vola
80 sound2,f,1
90 f=f-10
100 a=a-.1
110 loop
120 next

```

8. printer.

```

10 vol8
20 fort=1to20
30 sound3,1010,2
40 forq=1to18:nextq
50 nextt
60 forh=1to300:nexth
70 goto10

```

9. printer 2.

```

0 vol8
1 y=int(rnd(1)*(31))
10 fort=1toy
20 sound3,1019,2
30 forq=1to18
40 nextt
50 forh=1to300:nexth
60 goto1

```



10. motorboot.

```
10 vol8
20 sound1,1019,2
30 fort=1to30:next
40 goto20
```

11. hartkloppingen.

0 a=8

```
20 sound1,1019,9:sound1,1019,9:sound1,10
19,10:forr=1to195:nextr:vola
30 goto20
```

*** OPMERKING OVER VORIGE BULLETIN ***

In de vorige bulletin schreef ik een stukje waarbij je kon tekenen en printen in HIRES.

Door de slechte lint van m'n printer was alles een beetje onduidelijk.

Bij regel 110 moet staan:

```
110 a$=chr$(27)+chr$(75)+chr$(200)+chr$(0)
```

Bij regel 140 moet staan:

```
140 fork=i+7 to1 step-1:rr=peek(8192+k)
```

Het laden moet met:

```
color0,1:color1,2:color4,1:graphic3:1:
load"",1,1
```

Het runnen moet met:graphic 3'

ANDREAS STREMLER..

Miniatuurtjes van Rien Vletter,
Vlaardingen:

```
10 graphic 1,1
20 forB=060,190step2
30 box1,253,97,60,97,B:nextB
40 paint,0,0
```

```
10 print "(clear)"
20 color0,1:color4,1:color1,2
30 vol5
40 T=90
50 J=joy(1):sound3,T,5
60 if J=1 then T=T+9:if T>891 then
T=891
70 if J=5 then T=T-9: if T<90 then
T=90
80 print "[14#rechts][1#op]"
T/9::print "km/u"
90 goto 50
```

```
5 color 0,1:color 4,1:color 1,2
7 graphic 1,1
10 forT=180to0 step -5
20 circle 1,160,100,T,T
30 nextT
40 forT=180to0 step -4
50 circle 1,160,100,T,T
60 nextT
70 forT=180to0 step -3
80 circle 1,160,100,T,T
90 nextT
100 getkey A$:run
```



Een interruptmachinetaalprogramma.

Dit is op de volgende manier mogelijk:

Als je in machinetaal zit en je kijkt op regel 0312 en 0313 dan staat hier 42 CE. Dit is een adres waar de computer vele malen per seconde heenspringt. Dit adres kun je ook veranderen in bijvoorbeeld 00 20. Nu springt de computer dus vele malen naar regel \$2000. Als je nu op regel \$2000 een programma schrijft met aan het einde JMP \$CE42 dan voert de computer dit programma dus iedere keer uit.

N.B. je moet wel eerst het programma schrijven en dan pas regel 0312 en 0313 veranderen anders staat er niets op de regel waar de computer heenspringt en dan loopt de computer vast.

Voorbeeld programma:

a 2000 INC \$FF19 (Achtergrond veranderd)

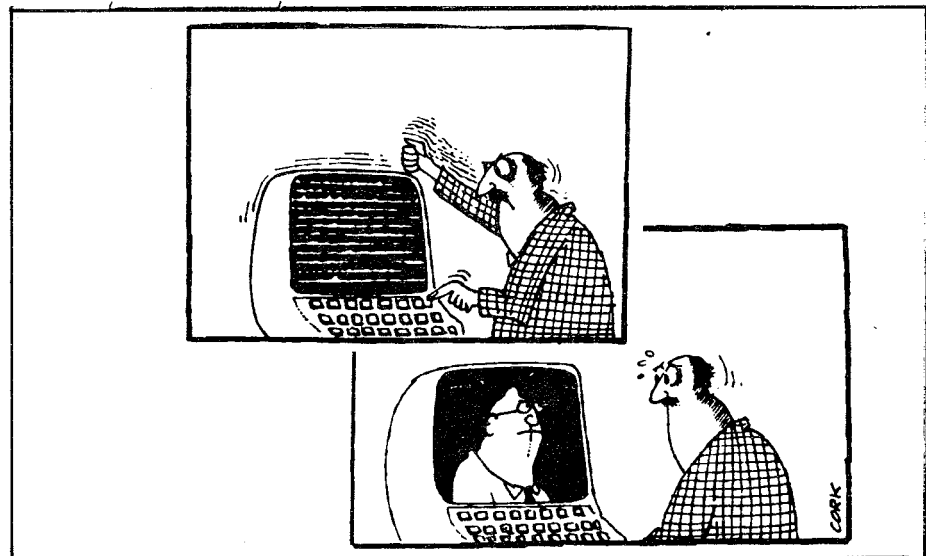
a 2003 JMP \$CE42 (gaat weer verder)

>312 00 20

De achtergrond zal nu gaan scrollen.

Voor uitleg of vragen bellen naar:

Alfred Kemp; tel. 030-445787



hardware

Fout in het C16 rom.

Heb je wel eens gemerkt bij een computer dat bij een bepaalde volgorde van basic kommando's de computer naar en/of helemaal vast loopt ?

Ik al twee keer !!!!

Echter bij een Texas computer (TI 99/4a) waarbij ik in Extended basic na een list kommando een accept kommando gaf en 1 karakter invoerde, liep hij vast !! De commodore 64 heeft ook fouten in het rom, die zijn ook al bekend, maar die van de commodore 16 nog niet !!!! Deze heb ik dan ook met toeval ontdekt. het gebeurt zo:

DIRECTORY (Je moet geen diskette in de drive hebben !)

READY. (Rode ledje gaat knipperen.)

? DS\$ (Drukt disk foutmelding af.)

74,DRIVE NOT READY,00,00

READY.

(Alles nog okke !, maar nu komt het !!!)

GRAPHIC 1,1 (Tja en toen zat ie vast !!!)

De Plus /4 voert dit helemaal goed uit terwijl de commodore 16 meestal vast loopt !

Waar de fout zit weet ik niet maar hij vult bij mij adres \$0300 t/m \$0331 met \$00.

Dit kan trouwens worden voorkomen als je na ? DS\$ en voor GRAPHIC 1,1 een CLR kommando geeft !

Stephan Verrips.

Loont het de moeite een gebruikte computer te kopen?

De ontwikkelingen in de elektronika zijn adembenemend. Er gaat geen maand voorbij of er is weer iets nieuws, ook in de computerwereld. Computersystemen zijn zelden ouder dan 3 à 4 jaar, als nieuwe modellen het oude model verdringen. Ook zijn er met het verschijnen van vernieuwde typen prijsverlagingen gaande en dit zijn vaak prijsverlagingen. Is het dan nog zinvol om een gebruikte computer te kopen? Want de genoemde prijsverlagingen zijn meestal wel 20% of meer. En daarmee gaan de prijzen van gebruikte computers mee naar beneden. Vele computergeïnteresseerden vragen zich dan af of het onder deze omstandigheden toch verstandig is om een gebruikte computer te kopen, omdat de nieuwere typen door de snelle vooruitgang van de elektronika ook weer snel verouderen. Beide hebben voor- en nadelen. Laten we eerst eens de positieve aspecten bekijken, die de koop van

een gebruikte computer met zich mee brengen. Ten eerste ligt de prijs van een gebruikte computer op ongeveer 50% van de nieuwprijs van het zelfde type. Ten tweede kan voor deze overgehouden 50% van de nieuwprijs eventueel een gebruikte disk-drive worden gekocht. Nog een positief punt is het feit, dat men kan aannemen, dat de computer goed en betrouwbaar werkt. Er zitten geen kinderziekten meer in een computer, die een paar maanden goed heeft gefunctioneerd, werkt de volgende 4 tot 5 jaar ook goed. Daardoor wordt de koop van een gebruikte computer betrouwbaarder. Koopt men een bekend merk gebruikte computer, dan kan men bij vele gebruikers terecht voor hun ervaringen en voor programma's, hetgeen geld en tijd uitspaart. Maar er zijn ook nadelen verbonden aan het kopen van een gebruikte computer. Ten eerste kan men zich afvragen, waarom de computer verkocht wordt en of er geen defect aan is, want de garantietermijn van vaak 6 maanden is meestal al voorbij. Toch moeten we bij de koop van een gebruikte computer denken aan de volgende punten: de prijs is gunstig; er is veel ervaring; er is veel software; de hardware werkt goed. Een tegenargument kan zijn, dat de computerenthousiast toch met de nieuwste ontwikkelingen van de techniek mee wil doen en voor de mogelijkheden, die deze bieden toch zwicht, omdat die andere toch ook een nieuwe heeft. Velen willen het mooiste en het beste hebben. Laten we nog eens de positieve punten van een nieuwe op een rijtje zetten: zo heeft men dus met een nieuwe computer de beschikking over meer mogelijkheden, die het apparaat automatisch met zich mee brengt; verder moeten de echte verwoede computerenthousiasten altijd het nieuwste van het nieuwste hebben; men kan met deze bovengenoemde punten eventueel geld verdienen. De prijzen op de markt van de gebruikte computers liggen relatief toch vrij laag en ook het aanbod is vaak groot. Men moet voor zichzelf bepalen, of men met het nieuwste wil beginnen of eerst kiest voor een eenvoudige gebruikte computer. Zoals gezegd hebben beide voor- en nadelen, zodat men de aanschaf en eventuele koop goed moet afwegen.

D.P.leg

technische problemen

Het eerste is van **Enrico Kroon**: in mijn datarecorder 1531 zit een soort aansluiting als je hem openmaakt. Daarop past precies de stekker van de 1530 datarecorder. Heeft dat een functie, zo ja welke?

Nog een probleem van Enrico: wanneer hij met zijn Fasttape-module het commando load geeft en op play drukt, klapt het hele beeld dubbel. Misschien is het mijn voeding, maar die kan ik niet openkrijgen. In de grijze voeding zitten geen schroeven.

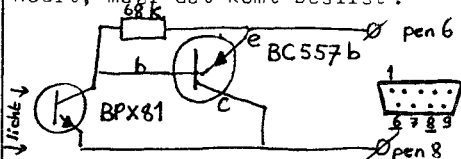
Iwan de Graaf constateert dat in het boek "Van start met de C-16" bij de softwarelijst ook iets staat van "Telecommunicatie (modem 7)" en een stukje verder "Viditel". Zijn vraag is hoe het mogelijk is dat er over deze onderwerpen die nog wel beschreven zijn in een handleiding van de C-16, nog nooit wat gepubliceerd is of in de winkels verkrijgbaar zijn.

Wie snelt Enrico en Iwan te hulp?

lichtpen in een pen

Lichtpen maken!

Hier volgt het schema en een beschrijving voor het zelfmaken van een lichtpen. Voorlopig is er nog geen software dat hierbij hoort, maar dat komt beslist!



Als behuizing is een 4 kleuren-ballpiontbuls heel geschikt. (ca.f4,=) De BPX81 is een speciale lichtpentransistor en past precies achter het gat in de ballpiont.

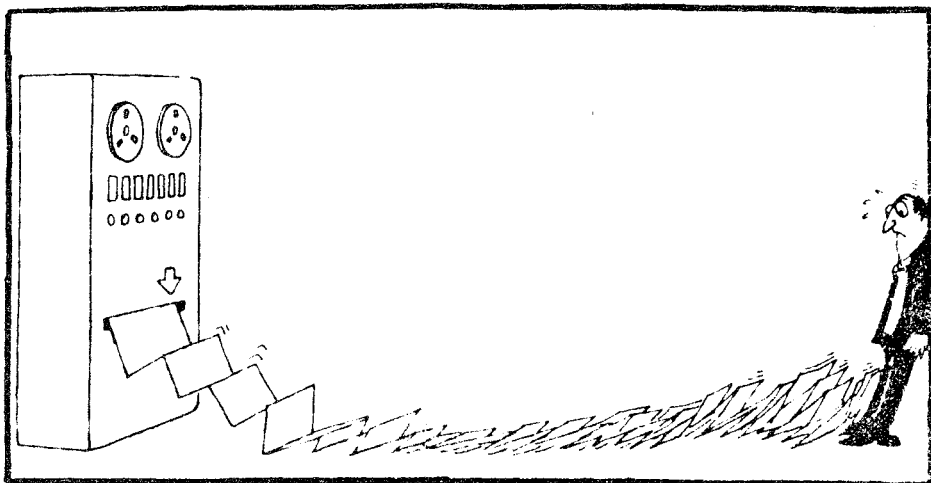


De aansluitingen v.d BPX81: proberen of meten met een universeelmeter. (weerstandsmeting). Denk er bij de meter om dat de plusdraad is verbonden met de minpool van de batterij! Met de hartelijke dank aan Roel Voogt.

De Rijpstra's

Omdat ik niet helemaal zonder lege handen bij de club wil komen, vinden jullie hierbij ook een bouwontwerp van een lichtpen. Een lichtpentekenprogramma is dat van Trojan, maar schijfelijk wel bekend onder de clubleden. Wat ik mij afvroeg, en waar ik nog geen antwoord op heb kunnen krijgen, is of een lichtpentekentruut op de C16 of Plus/4 mogelijk is. Op de Commodore 64 is dat wel mogelijk. Ook ken ik te weinig machinetaal om zo'n interrupt goed af te werken. Misschien dat iemand anders mij uit de brand kan helpen?

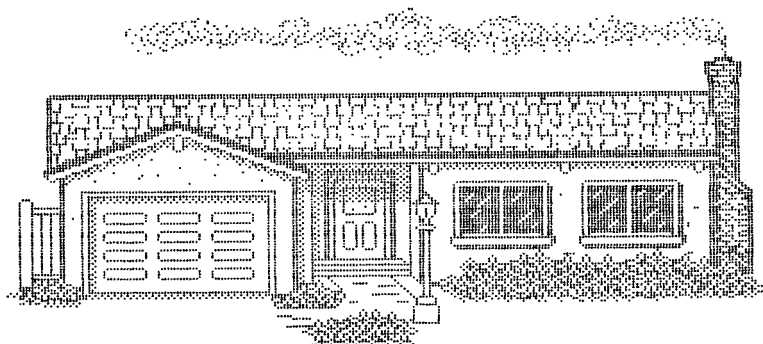
Roel Voogt,
Korte Borgweg 4
9507 PV Foxhol



Een nieuwe floppy disk-drive voor de Commodore enthousiast.

Het is nog niet zo lang geleden, dat men een behoorlijk geldbedrag moest neertellen voor een floppy disk-drive, zodat menige computer-enthousiast zich de aanschaf hiervan niet kon veroorloven. Later zijn de prijzen echter gedaald en kon men voor een bedrag rond de f 500 al een vrij behoorlijke floppy disk-drive aanschaffen. Het is echter wel zo, dat Commodore in de afgelopen 5 á 6 jaar weinig of niets heeft veranderd of verbeterd aan het mechanisch loopwerk van hun disk-drive. De techniek is nu echter zo ver gevorderd, dat de nog bestaande Commodore-loopwerken als verouderd moeten worden beschouwd. Als we gaan vergelijken met de disk-drives van Schneider, Atari of zelfs Apple, dan is Commodore slecht. De laadtijden zijn vaak meer dan 10x zolang, terwijl ook de capaciteit van 170 KByte niet in de schaduw kan staan met de capaciteit van de andere genoemde merken, waar 360 KByte heel normaal is. Nieuw op de markt is de OC-118 van de firma Oceanic. Het loopwerk is volledig compatibel met de Commodore 1541 en 1551, d.w.z. software gesaved op de ene, kunnen op de andere ook draaien. Ook fastload-programma's geven geen problemen, alhoewel een bepaald Amerikaans kopieerprogramma niet te gebruiken was. Al met al mogen we de compatibiliteit toch wel op 99% stellen. De load- en save tijd van de OC-118 is ongeveer 30% korter. Het aanzicht van de nieuwe disk-drive is erg goed. Ook de afmetingen zijn erg gunstig. Hij neemt ongeveer 1/3 van de plaats in van de 1541 en meet buitenwerks 26x15x4 cm. Wel wordt een apart voedingsdeel meegeleverd, die er niet zo deugdelijk uitziet. Bij het laden, booten of formateren maakt het niets uit, of de OC-118 wordt aangesloten op een C64, C16 of C128. Een nog opmerkelijk voordeel t.o.v. de 1541 is de geluidsarme werking. Vooral bij het formateren maakt de 1541 nogal wat rumoer. Al met al een echt alternatief voor de oude 1541, welke laatste zowel voor de C64 als de C16 kan worden gebruikt.

D. Ploeg



vraag & aanbod

AANGEBODEN:

Printerprogramma's voor de Citizen DP-560-CD. Onder meer Crash, tekstverwerkers, grote letters, schijngestalten maan, foto.
Peter Meijer, Almere, tel. 03240 - 20822.

GEVRAAGD:

Logo voor de C-16 (verkoop voor redelijke prijs) + machinetaalspel Demolition.
Peter Meijer, Almere, tel. 03240 - 20822.

AANGEBODEN:

A4 K-uitbreiding voor C-16 (insteekmodule).
Rien Vletter, Vlaardingen, tel. 010 - 4356676.

GEVRAAGD:

Wie kan mij goed machinetaal leren? Diskdrive 1551 en printer MPS 901. Informatie over digitale muziek op Plus/4. Wie heeft Zaxxon? Wie wil Paperboy op bandje tegen vergoeding van verzendkosten opsturen? Hoe zit het met modems voor C-16 & Plus/4?
Iwan de Graaf, Meidoornstraat 48, 8397 GB De Blesse.

GEVRAAGD:

Wie wil zijn Fasttext module van Mother Software aan mij kwijt?
Henk-Pleun Vermeulen, Druten, tel. 08870 - 12792.

GEVRAAGD:

Een goedwerkend disk to tape-programma dat ook werkt met Summer Events. Voor de originele cassette van Phantom (Tynesoft) heb ik het omgekeerde nodig. Misschien een klus voor Floppy Robby of The American Pig.
Henk-Pleun Vermeulen, Druten, tel. 08870 - 12792.

AANGEBODEN:

De nieuwe single van mijn band The Rockin' Cracks. Te bestellen bij
Henk-Pleun Vermeulen, Druten, tel. 08870 - 12792.

GEVRAAGD:

Een uitgebreid spreadsheet-programma voor de C-16+64.
André Meyer, Noordwolde, tel. 05613 - 1370.

GEVRAAGD:

Heeft iemand de Hobbyscoop-programma's voor de Plus/4 opgenomen?

Lichtpen of iemand die er een voor me wil maken. *)

Berry Celie, Amsterdam, tel. 02907 - 5483.

*) Je wordt in dit nummer op je wenken bediend, Berry!

GEVRAAGD:

Een goede "flipperkast" voor de Plus/4.

G.Driessen, Leiderdorp, tel. 071 - 891353.

AANGEBODEN:

Fasttape-module voor C-16 en Plus/4 (door drive nu overbodig).

G.Driessen, Leiderdorp, tel. 071 - 891353.

GEVRAAGD:

Programma dat automatisch de peeks, pokes en sys-instructies omzet voor de C-16 en Plus/4.

Karst Schuil, Oude Pekela, tel. 05978 - 12578.

GEVRAAGD:

Nederlandstalig boekhoudprogramma (liefst 80 koloms) met voorraadbeheer, kasboek, balans, 3D-balkengrafiek voor C-16+64. Gees voor de Plus/4 met muisbesturing.

Frans Podbregar, Kerkrade, tel. 045 - 418687/413443.

AANGEBODEN:

Ontwerpprogramma CAD 123, binnenkort 80-kolomskaart.

Frans Podbregar, Kerkrade, tel. 045 - 418687/413443.

GEVRAAGD:

Het programma ELO-maker voor het vervaardigen van prints.

Richard van Gelder, Alkmaar, tel. 072 - 615778.

GEVRAAGD:

ACE II, Demolition en Summer Events op tape.

Henk-Pleun Vermeulen, Druten, tel. 08870 - 12792.

GEVRAAGD:

Handleiding Elite Plus v 1.0. Tegen niet al te hoge vergoeding cartridge Dalc-plus.

Piet Vliegers, Hoogezand, tel. 05980 - 90026.

peeks & pokes

gecombineerde functies voor de c/16

* poke peek(43)+peek(44)*256,1 <> geeft bij 'run' en 'new' syntax error. LET OP !!! het 'new' bevel wordt ondanks syntax error uitgevoerd.

* poke peek(43)+peek(44)*256,0 <> heft de error op.

* printpeek(44)*256+peek(43) <> geeft beginadres van het basic-gedeelte van het geheugen.

printpeek(56)*256+peek(55) <> geeft eindadres van het basic-gedeelte van het geheugen.

* printpeek(56)*256+peek(55)-(peek(44)*256+peek(43)) <> geeft de grootte van het vrije geheugen. het is geen simulatie van het 'fre' kommando.

* print peek(173)and159 <> geeft aktuele secundair adres.

* print peek(200)+peek(201)*256 <> geeft beginadres van de aktuele regel op het beeldscherm. trekt men van dit getal 1024 af, dan heeft men het adres van het kleurgeheugen.

* poke194,1:print"abcde" <> print deze regel invers uit op het beeldscherm.

* poke205,r:poke202,k:sys55464 <> cursor op een plaats zetten. hierbij is r het regelnummer en k het kolomnummer.

* poke774,0:poke775,128 <> de computer geeft bij 'list' een reset.

* poke814,0:poke815,128 <> de computer geeft bij 'load' een reset.

* poke816,0:poke817,128 <> de computer geeft bij 'save' een reset.

* poke814,164:poke815,241:poke816,74:poke817,240 <> 'load' en 'save' zijn verwisseld.

* poke1331,246:poke1332,63:sys32768 <> terug zetten van 64k naar 16k. de computer meldt zich met '12277 bytes free'.

* poke1525,0:poke1526,0:poke1527,0 <> save-blokking. de c/16 simuleert de 'save' en 'verify' kommando's.

* poke4071,160:poke3047,8+16*7-1 <> laatste punt op beeldscherm vullen.

* poke65286,peek(65286) and 239 <>beeldscherm uitschakelen.

* poke65286,peek(65286) or 16 <>beeldscherm inschakelen.

* poke65298,peek(65298)and251 <> de TED-chip haalt nu de karakterset uit ram.

* poke65298,peek(65298)or4 <> de TED-chip haalt nu de karakterset uit rom.

* poke65299,peek(65299)and3orX/256:poke740,x/256 <> geeft aan de TED-chip aan, waar de nieuwe karakterset staat. X moet een waarde hebben die een veelvoud is van 1024.

* poke65299,peek(65299)or4:poke740,212 <> schakeld om naar grootte/kleine letters.

* poke65299,peek(65299)and251:poke740,208 <> schakeld om naar grootte letters/grafiek tekens.

* print(peek(65299)and252)*256 <> geeft beginadres van de karakterset.

escape-toetsen van de c/16 en plus/4

a = auto insert aan

b = rechter benedenhoek venster

c = auto insert uit

d = regel wissen

i = regel invoegen

j = cursor naar begin van de regel

k = cursor naar einde van de regel

l = schakeld het scrollen aan

m = schakeld het scrollen uit

n = zet het beeldscherm op normale grootte
(25 regels * 40 tekens)

o = schakeld insert, reverse en flash modes uit

p = wist alles vanaf begin van de regel tot aan de cursor

q = wist alles vanaf de cursor tot aan het einde van de regel

r = zet het beeldscherm in de kleine stand
(24 regels * 38 tekens)

t = linker bovenhoek venster

v = scrollen naar boven

w = scrollen naar onderen

x = schakeld de 'escape'mode uit

poke's voor de c/16 en plus/4

poke 0, 0 <> schakeld de motor van de kassette-recorder
uit

poke 0, 15 <> schakeld de motor van de kassette-recorder
in

poke 19, 0 <> zet het vraagteken bij 'input' uit

poke 19, 1 <> zet het vraagteken bij 'input' in

poke 194, 1 <> 'reverse on'

poke 194, 0 <> 'reverse off'

ke 205, x <> veroorzaakt een x aantal malen
'cursor down'

poke 239, x <> x = het aantal tekens die in het
toetsenbord geheugen passen

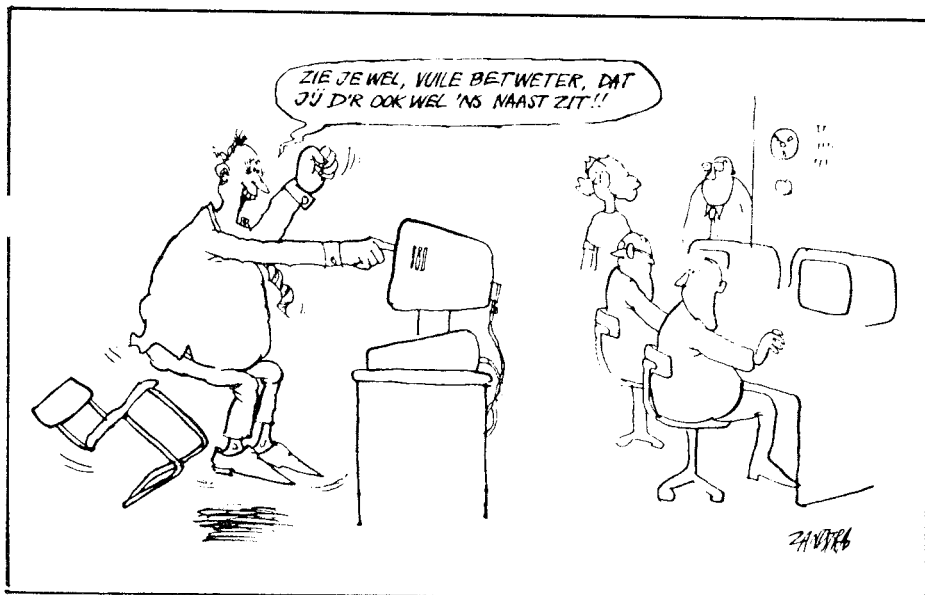
poke 240,255 <> wacht op het indrukken van een toets

poke 775,128 <> listbeveiliging. geeft bij list alleen
de regelnummers

poke 775,252 <> geeft een reset bij list

poke 775,235 <> maakt een listing onleesbaar

poke 775,255 <> maakt zo'n listing weer leesbaar



poke 776,250 <> schakeld run uit

poke 776,214 <> schakeld run aan

poke 788, 11 <> computer loopt vast

poke 806,103 <> schakeld de run/stop uit

poke 806,101 <> schakeld de run/stop aan

poke 814, 23 <> load wordt niet meer uitgevoerd

poke 1343, 0 <> schakeld het toetsenbord uit

poke 1343, 10 <> schakeld het toetsenbord weer in
(alleen vanuit 'n programma)

poke 1344, 64 <> schakeld de repeat-functie van
alle toetsen uit

poke 1344,128 <> schakeld de repeat-functie weer in
normale toestand

poke 1344, 0 <> schakeld de repeat-functie van alle
toetsen uit behalve de cursor-toetsen,
de 'inst/del'-toets en de spatie-toets

poke 1345, x <> vertraagd de repeat-functie
(0=langzaam,255=snel)

poke 1346, x <> teller voor repeat-vertraging
(0=kort,255=lang)

poke 1351,128 <> shift uitgeschakeld

poke 1351, 0 <> shift ingeschakeld

poke 2026,255 <> de ingetoetste tekens worden tussengevoegd
en overschrijven de op het beeldscherm
staande tekens niet

poke 2026, 0 <> invoegen uitgeschakeld, de
normale toestand

poke 2039, 1 <> blokkeert <CONTROL S> als LIST-pauze

poke 2039, 0 <> geeft <CONTROL S> weer vrij

poke 59249,150 <> programma terug na een reset

poke 65286, x <> x kan een waarde tussen 16 tot 23 aannemen
daarbij verschuift het beeldscherm een
pixel naar boven. normaalwaarde = 27

poke 65287, y <> y kan een waarde van tussen 0 en 7
aannemen daarbij verschuift het beeld-
scherm steeds een pixel naar rechts.
normaalwaarde = 8.

poke 65287, 24 <> cursor onzichtbaar

poke 65287, 8 <> cursor weer zichtbaar
 poke 65290, 0 <> toetsenbord wordt geblokkeert
 poke 65297, 8 <> geluid inschakelen
 poke 65297,150 <> geluid uitschakelen
 poke 65301, 20 <> schakeld de achtergrondkleur op violet(20)
 poke 65305, 10 <> schakeld de kleur van de omranding op
 groen (10)

Hans Kessels

'CHEAT' VOOR HET MACHINETAAL SPEL 'REBOUND':

Laad het spel. Typ dan in machinetaal:

> 1D89 FF

G 1000

Je hebt nu 255 levens.

Alex Barten.

1D89 FF = 1000 levens

1000 = 255 levens

1000 = 255 levens

1000 = 255 levens

1000 = 255 levens

1000 = 255 levens

1000 = 255 levens

1000 = 255 levens

 FIRE ANT

A 1D89 LDR #A FF
 G 1000
 Goed voor 255 levens.

 * JET SET WILLY *

Laad het spel en druk reset.
 Poke 9471.49 = haalt deel muur badkamer oost weg.
 Poke 10900.0 = starten vanaf de plek waar je het laatst stierf.
 Poke 10874.234 = je bent onsterfelijk!!
 Poke 10900.0 = je kunt door monsters lopen. (gebruik met onsterf.)
 sas 10752 = spel runnen.

```
*****
* MONTY ON THE RUN *
*****
```

Laad het spel zoals altijd.

Als de naam en het noveloadnummer op het scherm komen, druk dan de RUNSTOP toets, houd deze ingedrukt en RESET.

TYPE nu 'X' in en keér terug in BASIC.

Voer nu de volgende listing in en RUN deze:

```
10 Printchr$(147)
20 read a
30 if a=-1 then goto 70
40 read b
50 poke a,b
60 goto 20
70 Printchr$(147)
80 sys 320
90 data 407,0,400,0
100 data 2022,17,2023,5
110 data 2021,18,2024,33,-1
```

Als onverhoopt alles toch fout mocht gaan, zal het Programma wel worden geladen maar niet worden gerunt.

U bent nu hoogerstaanschijfelijk in een beeldschermwindow.

Type dan 'X' in en ga terug in BASIC.

Voer het volgende in:

```
Poke 11731,255:sys 10250
```

Het spel zal nu RUNNER en je hebt 255 levens.

```
-----
*****
* BRIDGEHEAD *
*****
```

**** DEZE GEGEVENS MERKEN ALLEEN OP DE PLUS 4 OF MET 64K.!!!! ****

Laad het spel en druk de RUNSTOP toets in,voer nu een RESET uit.
JE kunt nu het volgende intoetsen:

1) M205A, verander 205A en 205B tot EA.

Je bent nu onsterfelijk!

2) M20B6, verander 20B6 en "20B7 tot EA.

Je hebt nu onbeperkt granaten.

3) M228E, verander de 00 in een willekeurig nummer tussen 0 en 7.

Je komt nu in het scherm van jouw keuze.

4) M211A, verander 00 in 1.

Je hebt nu een spel voor twee spelers.

PRS OP!!!!

Je moet dit getal niet hoger maken, anders stopt het Programma af.

G 2000 RUN! het Programma.

```
-----
*****
* TRAILBLAZER *
*****
```

Laad het spel en druk RUNSTOP in, houd deze vast en RESET.

Toets nu het volgende in:

1) M2F87, verander 2F87 en 2F88 in EA.

Je kunt nu onbeperkt springen.

2) M2F64, verander de 04 in FF.

Je hebt nu de timer uitgeschakeld.

G 2400 RUN! het Programma.

top-10 + records

*** TOP 10 Andreas stremler ***

1. Winter events
2. Paperboy
3. Storm
4. Way of the tiger
5. Frank bruno boxing
6. Skramble
7. Xcellon8
8. Bridgehead
9. Bandits at zero
10. Atlantis

- 1 (-)Rebound
- 2 (-)Terra Nova
- 3 (-)Summer Events
- 4 (-)ACE 2
- 5 (-)Auf Wiedersehen Monty
- 6 (-)Autozone
- 7 (-)Zolyx
- 8 (1)Magicians Curse
- 9 (4)Winter Events
- 10 (-)Phantom **Alex Barten**

Berry
Celie
→

- 1 ** AUTOZONE
- 2 ** REBOUND
- 3 1 SUMMER EVENTS
- 4 8 KIKSTART
- 5 RE PINPOINT
- 6 ** DISASTER BLASTER
- 7 3 THRUST
- 8 2 WINTER EVENTS
- 9 4 BOUNDER
- 10 ** A.C.E. 2 (+4)

Hier is dan het stukje van A.Kemp voor het bulletin. Ik hoop dat we nog lang door kunnen gaan.

Hier mijn top 10:

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1. hollywood poker | 6. winter events |
| 2. +4 bridgehead | 7. +4 tr. island |
| 3. +4 number chaser | 8. lode runner |
| 4. +4 number builder | 9. saboteur |
| 5. +4 mercenary | 10. bounder |

Hoewel ik goede reacties heb gekregen over het records bijhouden, heeft NIEMAND een record opgestuurd of doorgebeld (hetzelfde geldt voor de top-10). Laten we maar denken dat iedereen eerst de kat uit de boom wilde kijken....

Dan maar weer een Paar van mij:

KIKSTART -59502 (1* rond)
TRIZONS -90270 (completed)
AUTOZONE -35015 (level 9)
REBOUND -12225 (level 5 op 'random')
SUMMER EVENTS;
BUTTERFLY -1.03.1
SKEET SHOOTING- 370

Is er dan echt niemand die beter is ?

Death race - 29394
Major blink - 78740
Catacomb - 22330
Munch-it - 42150

WINTER EVENTS :

Biathlon 3:10:6
Slalom 0:23:3
Ski Jump 97:3
Speed skating 0:26:4
Bobsled 1:09:3
Down hill 0:27:6

Berry Celie

Peter Meijer

nieuwe leden

Nu er flink wat programma's zijn uitgeruild en we elkaar aardig weten te vinden, kan de komende up-date van de adreslijst eenvoudiger uitvallen: NAW, tel, geboortedatum, apparatuur, heel kort interessegebieden. En: alleen nog de leden erop. Verzoeken van buitenstaanders die zonder iets te betalen willen profiteren, worden terzijde gelegd.

Maar eerst een aantal AANVULLINGEN OP DE ADRESLIJST.

- **Frans Podbregar**, Klein Graverstraat 173, 6466 ED Kerkrade, tel. 045 - 418687/413443, leeftijd 39 jaar, 2x+4, C116+64K, 2x1551, 1541, MPS 801, 500 spelletjes, 400 utilities, voor interessen zie Vraag & aanbod.
- **André Meyer**, Oosterstreek 44, 8391 NE Noordwolde, tel. 05613 - 1370, leeftijd 22 jaar, C-16+64, MPS 801, 100 programma's, waarvan aantal zelf gemaakt voor afdeling weg- en waterbouw.
- **G.M.Schoneveld**, Dwarsstraat 35, 3114 LB Schiedam, tel. 010 - 4270779, leeftijd 26 jaar, C-16+64, Seikosha SP-180-VC, 3 utilities, interessen: werken met bestanden, tekstverwerker en educatief, alles t.b.v. studie.
- **Rien Vletter**, Markgraafaan 173, 3131 VM Vlaardingen, tel. 010 - 4356676, leeftijd 17 jaar, +4, C16+64, meer dan 200 programma's waarvan 70% spelletjes, dat laatste is ook zijn belangrijkste interesse.
- **Henk Heus**, Brigittastraat 9, 3084 PC Rotterdam, tel. 010 - 4296087, leeftijd 17 jaar, +4, 1551, 150 spelletjes, 15 utilities, interessen: machinetaal leren, snellader voor disk, contacten in de buurt van R'dam.
- **Hans Kessels**, Ondersestraat 22, 5988 EC Helden, tel. 04760 - 71206, leeftijd 27 jaar, computer?, 1551 en 1541, Star NL-10, 1520 plotter, Juki 2200, epromprogrammer, modem, meer dan 200 programma's, interessen: hardware, software, modem.
- **Bert van de Wardt**, Van Uvenweg 93, 6708 AE Wageningen, leeftijd 22 jaar, C-16+64, 1551, 488 spelletjes, interessen: spellen, randapparatuur bouwen.
- **E. Kaldewijn**, Hellebaardier 66, 1188 CW Amstelveen, tel. 020 - 470403, leeftijd 41 jaar, C-16, Citizentelstrook, 65 spelletjes, 26 utilities, interessen: spelletjes, educatieve programma's.

- **Frank Lensen**, Weststraat 3, 4543 CC Zaamslag, leeftijd 15 jaar, C-16, 100 spelletjes, interesse vooal spelletjes, ook gebruik computer als zendamateur.

- **Stefan Greve**, Hendrik Druckerstraat 38, 5652 RJ Eindhoven, tel. 040 - 523623 (na 17.00 uur).

let op: Stefan nodigt alle C-16- en Plus/4-freaks uit de driehoek Tilburg-Den Bosch-Weert uit om op elke eerste zaterdag van de maand (behalve in juli en augustus) naar de bijeenkomst van de Stichting Commodore Zuid-Nederland te komen. De SCZN bezit een converter om de userport C-16 gelijk te maken aan die van de C-64. Ook zijn er programma's overgezet. Plaats van samenkomst: De Ronde, Tongelresestraat 146 te Eindhoven. Informatie over tijdstippen e.d. bij Stefan of bij het secretariaat van de SCZN: tel. 04990-71849.

- **Jan Renkens**, Orleanshof 45, 5627 LN Eindhoven, tel. 040-412658, leeftijd 35 jaar, C-16+64K, printer Philips PER 3100, Comm.4022, eprom-userportuitbreiding, interesssen utilities, geheugenuitbreiding naar 256 KB, eprom-programmeerkaart.

- **Jan Mul**, Roomtuintjes 39, 1093 SP Amsterdam, tel. 020-656540, leeftijd 69 jaar, Plus/4, C-16+64K, 1551, Seikosha GP100VC, 1520, Script plus, zelfgebouwde CPU en VDU en 7 slotskaarten voor 6502 microprocessor van Elektuur, interessen bouwen I/O-poort voor metingen met Plus/4 en schinesturing met relais enz., machinetaal.

- **Ferry Schweitzer**, Huyn van Rodenbroeckstraat 27, 6413 AM Heerlen, tel. 045 - 722193 (alleen tijdens het weekeind), leeftijd 37 jaar, C-16+64K, 1551, Citizen DP560CD, interesse technische programma's.

In het volgende Bulletin drukken we een vragenformulier af waarop je je actuele gegevens kunt vermelden.