

INFO BULLETIN

TWEEMAANDELIJKS MAGAZINE VOOR COMMODORE EN
AMIGA GEBRUIKERS, VERZAMELAARS EN RETRO GAMES &
COMPUTERFANS

C64 en Amiga nieuws

Interview

Rommelm Markt

Wars 2 Amiga versie



Verder in dit nummer o.a.

- **Commie weet raad...**
- **Van Transistor tot Computer**
- **Column van Oom Job**
- **Nieuw: Boulderdash voor de PC**
- **Nieuw: Patrick's AMIGArden**

Jaargang 13 Nr. 3
Juni 2005

Gratis voor leden op clubdagen
Niet leden € 2,00





Rondrit Europa.

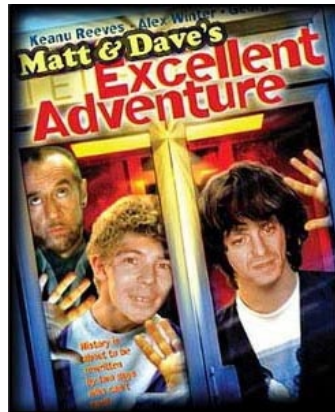
De "sceners" Jazzcat en Vengeance hebben afgelopen winter (oktober/november 2004) een tour gemaakt door Europa. Op deze tour hebben ze buiten alle bezienswaardigheden ook een aantal Commodore bijeenkomsten en parties bezocht. De echte namen van deze "jongens" zijn Matt en Dave en zij hadden deze trip al twee jaar in gedachten. De gehele tour staat in tekst maar ook met foto's en film beschreven op de website: <http://www.sinapis.m.net/europetrip/start.htm>

Matt en Dave vertrokken vanuit Melbourne (Australië) als eerste naar Nederland. Bijna vanzelfsprekend waren ze meteen al hun bagage kwijt en de laatste (en vijfde) koffer kregen ze pas op de openingsdag (22 oktober) van de X2004 party in Hengelo terug.....



Leuk is om te lezen wat de Australiërs meteen opvalt zo gauw ze in Amsterdam aankomen. Buiten natuurlijk het vele openlijke drugsgebruik zijn vooral het platte Nederland, de vele fietsers en de

erg opvallen. Na de X2004 party gingen Matt en Dave met een busje naar München en bezochten daar het Oktoberfeest met een aantal andere Commodore vrienden. Van München ging het naar Hannover, Berlijn en Kiel. Natuurlijk werden hier ook regelmatig an-



dere "sceners" met een bezoek vereerd. Hierna gingen de twee naar Denemarken en naar Zweden alwaar men ook weer een Commodore party bezocht. Als laatste gingen de twee naar Londen en via Singapore vlogen ze weer naar huis. Het is dan ook de moeite waard het verslag van deze tocht en de foto's hiervan op hun website te bekijken.

Nieuwe demo van Booze Design.

Booze Design heeft (gelukkig) weer eens een nieuwe demo uitgebracht. Zoals we gewend zijn van deze coders is de demo weer van hoge kwaliteit. Geïnspireerd door de grote ramp in Azië is de demo genaamd Tsunami en daardoor zijn de plaatjes allemaal Oosters georiënteerd. Kijk voor de download maar eens op de volgende website: <http://c64.ch/>

Nieuwe demo van Fairlight.

Op <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=18059&show=review> kun je commentaar en een



scorelijst vinden van de nieuwe demo Axis of Evil van Fairlight. Bijzonder van deze demo is het zwart/wit aspect en de knappe tekeningen die deze sceners gemaakt hebben van een aantal bekende "wereldburgers".

Deens bezoek.

Op de afgelopen bijeenkomst, met als thema Amiga Party, hebben we bezoek gehad van de Deense Amiga liefhebber Niels Bache. Het was eigenlijk puur toeval dat hij in Nederland was. Dit omdat hij bij zijn vriend Yi Jong Dijkhuis in Lelystad een Amiga 1200 kwam ophalen voor een betatest van Amiga OS4. Hij heeft van onze bijeenkomst van 16 april een mooi verslag gemaakt (in het



Engels) en het leuke hiervan is dat je kan lezen hoe andere buitenlandse bezoekers tegen onze bijeenkomst aankijken. Ook staat er een flink fotoverslag op zijn website. Kijk maar eens op: <http://nbache.dk/Maarssen-2005-04/>

Nieuwe eigenaar 8-Bit-designs.

Michael Hunter heeft afgelopen maand bekend gemaakt dat hij zijn online Commodore winkel heeft doorverkocht. Volgens zijn zeggen door tijdgebrek (geboorte van een dochter) kwam hij niet meer toe aan alle zakelijke beslissingen. Na een tijdje helemaal gestopt te zijn is er nu dus een nieuwe "eigenaar". Op deze website, beter bekend als: <http://www.8bitdesigns.com> zijn connectoren, kabels, interfaces, adapters, game-pads en nog veel meer zaken te koop. De nieuwe man heeft volgens Michael grote plannen met de website en zal de nodige nieuwe hardware toevoegen op de verkooplijst.

8-BIT DESIGNS

Ook zal hij naast verkoop ook een ruil en aankoop sectie gaan ontwikkelen. Hou de website de komende tijd dan ook in de gaten.

Game Overview nummer 17.

Deze keer in Game Overview een preview van Galago, Panic Room en een vraag/antwoord artikel. Voor een download kun je terecht op: <http://dspaudio.com/~jaymz/>



Haringfeest.

Heel grappig is dat in het forum topic parties op de website: <http://www.deco-design.com/scl/index.php> door HQN een link is geplaatst waar je een film

kunt downloaden van de "Haringfeest" Party in Dene-marken uit 1994. Hij heeft de originele film gedigitaliseerd en online gezet. De complete film is 391Mb maar je kunt ook een Edited Clip van 18Mb bekijken/downloaden. Leuk om te zien hoe het er meer dan tien jaar geleden aan toe ging!



Driven nummer 30.

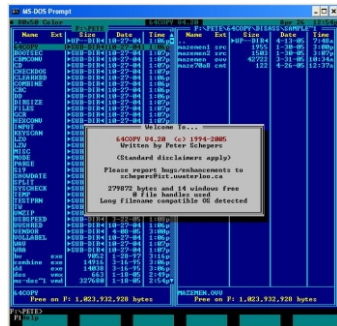
Een heel fraai diskmagazine is Driven. Ik heb hier eigenlijk nog nooit eerder aandacht aangegeven en dat spijt me zeer. Surf snel naar <http://drivenonline.org> (de website is ook zeer de moeite waard!) en download nummer 30 maar eens. Er staat een uitgebreid interview in met Macbeth over zijn rol in het C64DTV team. Demo reviews en een blik op de PSXJoy, de Commodore Game Interface van de 21st eeuw.



Nieuwe versie 64COPY.

Peter Schepers de maker van 64COPY heeft na lang en hard werken een nieuwe en complete versie vrijgegeven voor download. Deze versie, genaamd 64COPY 4.2a1, heeft een nieuwe en zeer uitgebreide help tool. De allergrootste verandering is een geheel herschreven gedeelte van de 6502 disassembler. Je kan de laatste en vernieuwde versie downloaden op zijn eigen website:

<http://ist.uwaterloo.ca/~schepe/rs/download.html>



ROM update Retro Replay cartridge.

Er is een nieuwe multifunctionele ROM versie uit voor de Retro Replay cartridge: oftewel Final Replay V0.1 breidt je cartridge uit met de extra's van de Final



Cartridge 3 en een aantal handige opties van de Action Replay versie 6 cartridge. Een compleet nieuwe bijkomstigheid is een een Netwerk Server waarmee je direct code kan overzetten in het Commodore 64 geheugen over een LAN verbinding. Kijk voor de download meer eens op: <http://www.oxyron.de/html/rep lay.html>

Website Jailbird.

Jailbird, een ex-Commodore 64 scener, heeft een nieuwe eigen website online gezet. Op zijn website kun je allerlei galleries en onuitgegeven plaatjes vinden. Hij heeft zeer fraaie C64 plaatjes gemaakt en er staan op



dit moment al 106 online! Kijk maar eens op: <http://www.arnoldcistai.net>

Hokuto Force.

Op de website Hokuto Force zijn regelmatig updates te vinden. De naam van de website is gebaseerd op een Japanse Martial Arts Cartoon.



De maker is van Italiaanse origine en de bedoeling is om lid te worden van zijn member groep. Deze members moeten af en toe Commodore 64 software swappen (ruilen) met de webmaster, deze zet de software dan online. De website <http://hokutoforce.c64.org/> ziet er zeer verzorgd uit maar is niet zo heel uitgebreid. Toch wel de moeite waard om eens te bezoeken.

Top 50 alltime C64 games.

Op de website <http://www.c64games.com/> is weer een update gedaan op de alltime Commodore 64 spellen top 50. Er zijn sinds de start van deze top 50 (in 2001) al 600 mensen (waarvan 34 uit Nederland, zie Contributors) die hebben gestemd. Met een link kun je van de meeste spellen een hoop extra informatie opvragen. Ook kun je de spellen waarvan de rechten vrijgegeven zijn downloaden.



Hieronder staat een lijstje van de eerste tien:

- 1 (1) Pirates!
- 2 (2) Impossible Mission
- 3 (7) Wizball
- 4 (3) Great Giana Sisters, The
- 5 (8) IK+
- 6 (5) Boulderdash

- 7 (4) Bubble Bobble
- 8 (11) Last Ninja 2, The
- 9 (13) Maniac Mansion
- 10 (6) Defender Of The Crown

Nieuw Commodore 64 adventure.

Paul Panks, een zeer enthousiaste Commodore 64 liefhebber en programmeur heeft weer een nieuw text adventure spel gemaakt genaamd "The Castle of Belmor". Het spel is 13 blokken groot en bestaat uit 20 kamers die je moet onderzoeken. Als je geïnteresseerd bent in dit spel en het wil uitproberen kun je dit leuke avontuurspel downloaden op de volgende link: <http://www.geocities.com/dunric/belmar.zip>



Bijzonder PET nieuws.

Op de website: <http://cbmpet.de/cbmcoder.php> is de complete Duitstalige manual CBM 2001/3001/8001 Programmering in Assembler ingescand online gezet. R. Schuldes en de webmaster hebben er een mooi stuk werk van gemaakt want je kan alle hoofdstukken met onderliggende paragrafen bekijken. Door te klikken op de kop krijg je nu het complete hoofdstuk met alle onderliggende paragrafen te lezen zodat je heel gemakkelijk alles op kan zoeken.



Digital Talk 72.

Digital Talk 72 is uit. Dit zeer verzorgde Commodore 64 magazine bevat een party overzicht, lezersverhalen, muziek, een gamescorner en nog veel meer. kijk voor een download maar eens op: <http://www.digitaltalk.de/>



Nieuwe Vandalism diskette!

Ook Vandalism News heeft weer een nieuwe uitgave, nummer 44 alweer. Er staan een aantal party reports in en heel veel andere nieuwsfeiten. Dit diskmagazine is echt de moeite waard om te downloaden: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=18132>



SLANG update.

Er is een flinke update geweest op SLANG/XLANG. SLANG is een programmeertaal/com-

piler voor de 6502 processor. Deze update is dus ook bijzonder interessant voor ons Commodore 64 liefhebbers. Ook zijn er verbeteringen aangebracht in XLANG, deze software is speciaal ontworpen om SLANG ook te kunnen "draaien" op een PC. Je kan deze programma's downloaden op: <http://www.ffd2.com/fridge/slang>

Mocht je gebruik maken van deze programma's is er een mogelijkheid je ervaringen te delen met andere gebruikers. Hier is een forum voor opgericht en deze kun je vinden op de volgende link: <http://ffd2.com/slang>

Games That Werent

Hoog tijd om eens op de Games That Werent website te gaan kijken: <http://www.gtw64.co.uk/>

Deze "jongens" zijn al jarenlang "goed" bezig maar hebben afgelopen tijd weer heel veel nieuws te melden. De bedoeling van deze mensen is om zoveel mogelijk niet uitgekomen of verloren Commodore 64 spellen te vinden. Deze worden eventueel gerepareerd en met zoveel mogelijk extra informatie en gegevens op de website gezet. Zo is er nieuws over Mega Twins, Shylock, Murder en nog veel meer. Het meest verbazende nieuwtje vind ik zelf wel het verhaal over California Games 2. 2 ja, goed gelezen! Er is inderdaad ooit een begin gemaakt met de opvolger van California Games en naar wat nu bekend is geworden is zelfs 2/3 gedeelte van de te spelen events klaargekomen en speelbaar! Lees hier maar eens meer over op de website van Games That Werent.....



Commie geeft raad.....

Hallo allemaal! Commie heeft deze keer een mooie verzameling aan vragen beantwoord. Van het uitpakken van bestanden, een Amiga 2000 vraag, starcommander en een Amiga 500 probleem. Natuurlijk heb ik wel mijn bronnen om informatie op te vragen omdat ik ook niet alwetend ben... alhoewel? Ik ben toch wel redelijk slim... Maar goed, ik hoop dat jullie mijn bijdrage deze keer weer kunnen waarderen.

M. S. heeft de volgende vraag:
Hoi, Commie! Ik heb het volgende eigenaardige probleem met mijn Commodore 64. Enkele spellen werken goed, maar de meeste spellen blijven hangen na het "depacken/decrunchen". Echt een raar probleem. Spellen die ik geprobeerd heb en GOED werken zijn bijvoorbeeld: Katakis en Law of the west. Maar laad ik bijvoorbeeld Miami Vice, Last Ninja2, Operation Wolf, Commando2, en nog talloze anders spellen dan krijg ik keurig het intro te zien, en na het intro, als ik verwacht dat het spel begint krijg ik meestal wat garbage op het scherm en hangt de c64... Het probleem doet zich zowel voor als ik mijn 1571 drive aan de C64 hang als wel ik de spellen laad van gedownloade d64 images via 64hdd en een XE1541 kabel. Het probleem doet zich voor bij zowel single load als multi load spellen. Herken je dit probleem? Groetjes M. S.

Antwoord van Commie: Hoi M., Je gebruikt waarschijnlijk een cartridge? Als dat zo is, haal 'm er eens uit en probeer het zonder de cartridge (okee, het duurt wel even wat langer met laden). Cartridges zoals de Final Cartridge zijn meestal boosdoeners. Ook zaken zoals SpeedDos/DolphinDos kunnen problemen veroorzaken. Als de games het wel goed doen met

een emulator zijn waarschijnlijk de images beschadigd/-kapot. Veel geluk, Commie!



T. van de B. heeft de volgende vraag:

Hallo, Ik heb vanochtend een Amiga 2000 gekocht. Zag er in orde uit, maar toch werkt ie niet. De twee floppy drives proberen geen floppy te vinden (het lampje van de linker staat trouwens constant aan) en er zit een harde schijf in maar er gaat geen lampje branden bij hard disk aan de voorkant. De vorige eigenaar had hem wel eens uit elkaar gehaald en ik denk nu dus dat er een kabel fout is aangesloten. Hij geeft gewoon aan dat de workbench diskette erin moet, en ik heb er in allebei een gedaan maar er gebeurt gewoon niets. Mischien is het wel een idee om naar de commodore dag zaterdag 16 december te gaan, maar aangezien ik zelf geen auto heb, is dat toch lastig. Wat kan ik het beste doen? (Ik heb trouwens geen handleiding) De diskettes werken wel op mijn Amiga 500... Mvg, T. van de B.

Antwoord van Commie:
Hallo T., Eén van de beste methodes om dit probleem te tackelen is om de data kabel van floppy disk drive om te draaien. Dus de kabel van de harde schijf losmaken en aan de floppy drive koppelen en dan dus starten met de floppies. Succes, Commie!



H. heeft de volgende vraag:
Hoi Commie, ik heb eigenlijk

Commie / Van transistor...

maar een hele korte simpele vraag. Kun je me vertellen wat de capaciteit is van de diskdrive die in een AMIGA 1200 of AMIGA 600 zit? Ik bedoel dus 720 kb of 1440kb? Vriendelijke groet, H.

Antwoord van Commie:
Hallo H., 720kb, Commie!



R.A. v.d. H. heeft de volgende vraag:

Ik heb zelf een XE1541 kabel gemaakt, compleet met dioden, maar krijg steeds de melding: drive 8: not present. En dit ondanks of ik een 1541 of een 1571 drive gebruik. Alle mogelijkheden in het BIOS met betrekking op de parallelport adressen en modes heb ik al uitgeprobeerd. En dit alles op een PC met Windows XP pro, en ook op een andere (oudere) PC met Windows 98 SE. Soldeeraansluitingen heb ik ook gecheckt. Misschien dat één van de diodes (1N5819) niet in orde is?

Antwoord van Commie:

Ik heb een trieste mededeling voor je, Star Commander werkt niet onder XP..... Op een andere (oudere) PC met Windows 98 wel en wat zeker werkt is de Windows 98 PC in DOS-mode opstarten en daarna Star Commander. Ik werk zelf vanaf een wat oudere PC waar je nog ISA kaarten in kan zetten. LPT-kaarten heb ik genoeg en als er wat stuk gaat, is zo'n kaart gauw genoeg vervangen. Ook kan het zijn dat je misschien de diodes verkeerd om hebt geplaatst? Voor de rest kan ik je alleen theoretisch helpen omdat ik zelf de XE1541 niet gebruik. Hiervoor heb je wel een voltmeter nodig, maar als ik je vraagstelling

goed doorlees heb ik wel het idee met een techneut van doen te hebben. Sluit je XE kabel op de PC aan. Ga naar DEBUG in DOS-mode (mag ook DOS-box zijn) en uitgaande dat jouw LPT poort op \$378 zit, type je in: -O378 FF (O = oo, niet nul). Meet nu de spanning op de pinnen 3 tot en met 6 en noteer deze, L voor plusminus 0 volt, H voor alles boven de 3V. Herhaal dit nu met het volgende: -O378 00 Theoretisch moeten nu de gemeten waarden tegenovergesteld zijn. Indien niet, heb je een probleem: wijkt één of meerdere waarden af, ligt het aan de polariteit van de diode. Verandert er niets, zitten ze allemaal verkeerd om of heb je het verkeerde adres gepakt. Mocht het nu nog niet lukken kan je me altijd nog eens een mailtje sturen, groetjes Commie!



A.N. heeft de volgende vraag:

Hallo Commie, Na de schoonmaak van mijn sterk vervuilde Amiga 500+ van een paar dagen geleden is m'n Amiga van de buitenkant weer brand-schoon, maar nu heb ik het volgende probleem:

- als ik de Amiga aanzet gaat het powerlampje knipperen
- de diskdrive snort na 1 sec. niet meer
- het scherm geeft de gekste knipperende effecten zoals een groen scherm en dan weer wit enz.

Na een paar keer aan- en uitzetten van de Amiga is het probleem nog steeds niet opgelost. Heb inmiddels ook de binnenkant van de Amiga bekeken en alles is droog, geen sporen van water te bekennen, dus daar ligt het denk ik niet aan. Wie weet het wel en wie kan het misschien repareren voor me? Bedankt alvast en ik

moet even kwijt dat ik je vraag en antwoord pagina's graag lees en het zeer de moeite waard vind, A.N.

Antwoord van Commie:

Zo A., in ieder geval alvast bedankt voor het compliment! De kleuren van je scherm hebben alle een betekenis. Donker grijs betekent: hardware ok, licht grijs: software ok, rood: bad ROM checksum, groen: bad RAM, blauw: bad custom chips en geel betekent: exception. Verder kun je het beste eens op de volgende website kijken: <http://amigau.com/spock/ahardtip.html> Succes verder! Commie!



Tot de volgende keer en stuur me allemaal maar weer veel vragen op ons email adres:

bestuur@commodore-gg.hobby.nl

zodat die bobo's alle vragen weer door kunnen sturen naar.....

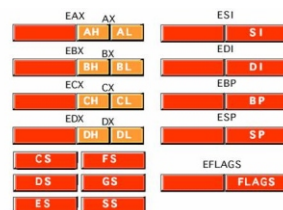
Commie !!!

Van transistor tot computer.... deel 7

Korte omschrijving:

Een technische georiënteerd document dat de werking van een computer en zijn componenten op elektronisch niveau uitlegt.

Registers



Elke processor kent een of meerdere registers welke vaak een eigen specifieke functie

hebben. In de meeste gevallen is een register van een Processor eerder te vergelijken met geheugen dan met een register van I/O. De functie van en de dingen die men met de diverse registers kan doen verschillen onderling en ook nog eens per processor.

Er zijn drie registers die, zover ik weet, de meeste processoren gemeen hebben: de program-counter, het statusregister en de stackpointer. Ik praat dan wel over de functionele werking, de praktische uitvoering kan ook nog verschillen.

In de programcounter staat in feite het adres van de instructie dat de processor moet uitvoeren. Het statusregister houdt een aantal statussen van de processor bij. De meest bekende is de al veel besproken



Carry. Het Zero-bit houdt bij of de laatste bewerking nul opleverde of dat een vergelijking al dan niet tussen twee gelijke getallen plaatsvond. Het Sign-bit geeft aan of een getal al dan niet negatief is. Het Overflow-bit is hetzelfde als een Carry maar dan voor "signed getallen". Deze vier bits komen voor in alle processoren die ik ken maar hier houdt in de praktijk elke verdere vergelijking op.

Het stackregister wordt bij "Stack" behandeld.

ALU

De ALU is het rekenkundige gedeelte van de processor. Hier vinden zaken plaats zoals optellen, aftrekken en vergelij-

ken van waardes.

Instructiedecoder

De meer bekende processoren zoals de 6502, Z80 en 8086, zijn processoren van de tweede generatie. De 6502 kent de instructie PHA, Push A, oftewel: zet de inhoud van register A op de stack. (de Stack is een speciaal stukje gereserveerd geheugen, wordt later uitgelegd) Om dit te doen moet de 6502 eerst naar een ander register kijken, de StackPointer (SP), welk adres aan de beurt is, dit adres op de adresbus zetten, een schrijfo opdracht geven, de adresbus herstellen en deze verhogen zodat de volgende opdracht kan worden gegeven. Allemaal subopdrachten welke uiteindelijk samen de originele opdracht PHA uitvoeren.



Bij de eerste generatie processoren had nu elke van deze handelingen zijn eigen code. In feite gaf elk bitje van de code aan of een bepaalde functie/eenheid al dan niet op dat moment bij de actie betrokken was. Het aantal functies bepaalde dus de breedte van de code. Toen bedacht iemand dat je de bewerkingen kon groeperen en de programmatuur aanzienlijk kon vereenvoudigen en verkleinen door alleen nog de groepen aan te roepen. De instructiedecoder zorgde er dan voor dat al die subopdrachten werden uit gevoerd. Een bijkomend voordeel was dat wijzigingen in deze decoder geen wijziging van de programmatuur hoefde in te houden. Het merendeel van de software voor de IBM mainframe 360-serie draait nog steeds probleemloos op de allernieuwste Z-series.

Een ander voorbeeld maar wat dichterbij huis zijn programma's voor de IBM PC-XT welke ook nog steeds op de nieuwe Pentium-4 computers draaien.

De instructiedecoder bestaat hoofdzakelijk uit een teller en een soort ROM. Het bovengenoemde clocksignaal zorgt ervoor dat de teller elke keer verhoogt wordt. Bij het inlezen van de instructie wordt deze in een latch opgeslagen en de teller wordt gereset. De uitgangen van zowel de latch als de teller zijn met de adresbus van de ROM verbonden. De combinatie hiervan genereert nu elke keer een andere code op de datalijnen van de ROM. Deze zijn op hun beurt weer met de verschillende functies verbonden en bepalen dus of deze wel dan niet geactiveerd worden.

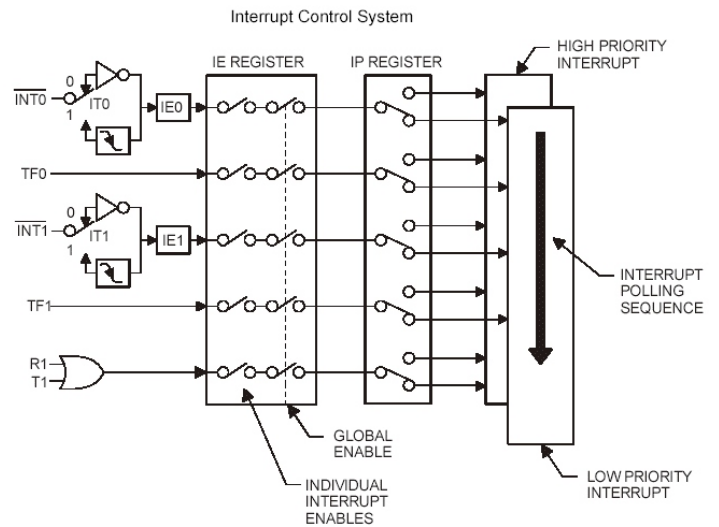
Wat elke stap nu precies doet hangt van de instructie af. Ook het aantal stappen kan per instructie verschillen. Een ding hebben de meeste instructie gemeen: de laatste stap is het latches van de nieuwe instructie en het weer resetten van de teller.

Controlbus (2)

Reset

Kijk eens naar de flipflop van figuur x. Als wij de schakeling onder spanning zetten, welke van de twee uitgangen is dan (0)? Dat is niet te zeggen. Een grote stap verder: wat is dan het adres op de adresbus en welke instructie voert de processor uit op het moment dat hier spanning opkomt? Ook daar valt niets over te zeggen. En dus moeten we de processor kunnen dwingen om op vast punt te beginnen. Hiervoor is de reset ingang.

De reactie op een reset is voor de diverse processoren die ik ken verschillend. De Z80 van Zilog gaat er van uit dat zijn opstart programma vanaf adres



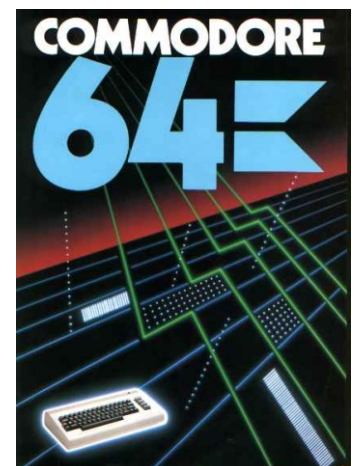
\$0000 te vinden is. De 8088 van Intel verwacht daar in tegen dat programma vanaf \$FFFF0. De 6502 vindt op de adressen \$FFFC en \$FFFD het adres waar in feite het opstartprogramma zich bevindt.

Interrupts

De eerste computers waren voornamelijk bedoeld voor het verwerken van data. Maar data laden was naar verhouding een langzaam proces en de computer was de meeste tijd alleen maar aan het wachten. De eerste oplossing was met de verwerking beginnen en op gezette tijd eens te kijken of er data gereed stond. Deze "gezette tijd" was in de programmatuur verwerkt in de geest van: als je deze routine tien keer hebt uitgevoerd, kijk dan of er al data was. Maar routines kunnen veranderen. Het gevolg is die tijdsinterval kon wijzigen met alle mogelijke problemen van dien.

Hoe kookt U water? U kunt wachten totdat het water kookt, weggaan en als het even uitkomt kijken of er al wat kookt, of een fluitketel aanschaffen. Het gemak van dit apparaat is dat, zo gauw het water kookt, u wordt gewaarschuwd. Het voordeel is dat het U uw tijd aan nuttige zaken kunt besteden en alleen indien nodig gevraagd wordt even wat anders te doen.

Met dit idee in het achterhoofd beschikken de meeste processoren ook over een of meerdere interruptlijnen: voer het hoofdprogramma uit maar voer, daar wanneer nodig een nevenprogramma uit. De meeste processoren beschikken over twee interruptlijnen: de gewone interruptlijn en de zogenaamde NMI, Non Maskable Interrupt. In ons dagelijkse leven kennen we genoeg interrupts waarvan de telefoon misschien wel de bekendste is. Indien we niet gestoord willen worden negeren we gewoon het gerinkel, trekken de stekker, zetten het apparaat uit of iets anders van die strekking. Maar er zijn ook verstoringen die we niet mogen negeren zoals een brandalarm. Een NMI kan een processor niet negeren en wordt dus altijd afgehandeld.



In de praktijk zit er bij een C64 een klokje aan de gewone interrupt gekoppeld: IRQ (Interrupt ReQuest). Deze zorgt ervoor dat de C64 van tijd tot tijd het toetsenbord scant, de interne tijd bijhoudt (TIS) en de cursor laat knipperen. Veel snelladers gebruiken een eigen laadprotocol dat vaak geen enkele verstoring toestaat. Om die reden schakelen ze dan tijdens het laden en saven vaak de IRQ uit. Dit heeft dan weer tot gevolg dat na een tijdje de interne klok achterloopt.

Bij de C64 wordt de NMI standaard alleen voor RS232 gebruikt. Dit is niet verwonderlijk. In een PC verzorgt een speciaal IC deze vorm van communicatie, in een C64 moet de processor alles zelf doen. Met maar een paar procent marge moet de timing dus gewoon goed zijn en NMI garandeert in hoge mate.



Spelbespreking

In de kroeg...

Deze keer behandelen we een aantal "kroegsporten". Wie wel eens in een café of bar komt kent de éénarmige bandieten en flipperkasten wel. Ook zijn biljarten en darts veelgespeelde sporten in de kroeg. Helaas kan hier in het écht nogal veel geld in gaan zitten maar op de C64 of



Amiga is dit gelukkig gratis.

Het blijft verder gewoon hartstikke leuk om eens wat van deze retro spelletjes te spelen, al is het maar om te zien hoe vernuftig deze games vaak werden opgezet.

Billiards Commodore Electronics 1984



Dit wat overjarige spel blijft ondanks zijn eenvoud toch boeien. Het is gebaseerd op het Amerikaanse poolbiljarten. In plaats van de gebruikelijke vijftien speelballen moet de speler van dit spel genoeg nemen met zes ballen. In het origineel zijn de ballen genummerd, terwijl in dit spel de volgorde van de ballen wordt aangegeven met kleuren. In sommige van de beschikbare speelvarianten hebben de kleuren een verschillende waarde. Het hoofdmenu biedt keuze uit zes varianten plus de mogelijkheid om een aantal dingen aan te passen in één daarvan.

De eerste handelingen zijn bij de eerste vier varianten hetzelfde. De eerste speler begint met het plaatsen van de stootbal. Dit is de grijze bal rechts in beeld. Hij kan overal worden geplaatst in een vak dat wordt begrensd door een denkbeeldige lijn die de tweede zwarte stip van rechts af op de bovenste en de onderste banden verbindt, en de banden zelf. Nadat de plaats bepaald is, druk je op de knop en de stootbal wordt wit. Vervolgens moet gericht worden voor de afstoot. Dit gebeurt door middel van het met de joystick verplaatsen van een vizier. Effect kan aan de bal worden gegeven door links of rechts op de te raken bal te richten. Is de richting aangegeven, dan druk je nogmaals op de knop. Vervolgens bepaal je de

kracht van de stoot (hard, zacht of ergens daar tussenin). Nu moet de vuurknop nog eenmaal worden ingedrukt om de balletjes aan het rollen te brengen. De spelregels van de verschillende onderdelen zijn na de acqutstoot als volgt.

Straight pool

Je bepaalt door het heen en weer bewegen van de joystick, welke bal je gaat proberen in een gat te stoten. De kleur van de gekozen bal is linksonder in het beeld te zien. Na een druk op de vuurknop moet je aangeven in welk gat je denkt de bal te laten verdwijnen. Dit is herkenbaar aan het witte kader op de band, en kan ook worden veranderd door het bewegen van de joystick. Tenslotte moeten de richting en de stootkracht worden ingesteld. Als de gekozen bal in het aangewezen gat rolt levert dat 1 punt op. Dezelfde speler mag dan nogmaals stoten. Als de bal in het verkeerde gat verdwijnt, of als de verkeerde bal in het geselecteerde gat rolt, worden geen punten gegeven. De ten onrechte verdwenen bal wordt weer op tafel gelegd bij de linker stip op het laken.



Het is ook niet ondenkbaar dat de speelbal in een gat valt. Dit wordt een "scratch" genoemd. Na een van deze fouten is het de beurt aan de andere speler. Lukt het een speler om in één stoot twee of meer ballen in een gat te krijgen, dan worden hiermee evenzovele punten verdiend, mits de juiste bal in het gekozen gat is gegaan. Na een scratch mag de volgende speler de bal opnieuw op de tafel leggen op de plaats die hem het beste uitkomt. Echter wel binnen dezelfde grenzen als die bij de afstoot.

Er wordt gespeeld tot een bepaald aantal punten. De speler die de laatste bal op reglementaire wijze van het biljart laat verdwijnen mag de nieuwe acqutstoot plaatsen. Mocht er op enig moment verwarring ontstaan over de vraag wiens beurt het is, dan kan dit op de onderste regel op het beeldscherm worden gezien. Het nummer van de aan stoot zijnde speler wordt namelijk wit afgebeeld.

Rotation

Bij deze speelsoort geeft de computer aan welke bal moet worden gespeeld. De speler kan zelf bepalen in welk gat. De ballen worden in een vaststaande volgorde van puntenwaarde gespeeld. De oranje bal moet er het eerst aan geloven en levert 1 punt op. De waarde van de bal wordt steeds met 1 verhoogd, zodat de gele (en laatste) bal 6 punten waard is. Als behalve de verplichte bal nog één of meerdere ballen zijn gescoord dan tellen deze ook.

One pocket

Elke speler bepaalt zelf de kleur van de te stoten bal. De computer geeft echter aan in welk gat hij terecht moet komen. Voor speler 1 is dat linksboven, en voor speler 2 rechtsonder. Elke goede bal levert hier 1 punt op. Door weloverwogen te spelen kan een speler voorkomen dat hij iets "weglegt" voor de ander.

Player

In deze variant telt elke bal die in een gat gespeeld wordt voor 1 punt. Hier kunnen echter de nodige wijzigingen in worden aangebracht. Zie hiervoor de opmerkingen onder het kopje "Set up".



Hustler

Dit is de enige variant die door 1 speler kan worden gespeeld. Er hoeft geen bepaalde volgorde te worden aangehouden. De waarde van de ballen is tien maal zo hoog als bij "Rotation". In de eerste ronde moet je in maximaal 18 stoten alle ballen in de gaten spelen. Voor iedere stoot die je aan het einde van een ronde over hebt krijg je 100 bonuspunten. Iedere volgende ronde begint met 1 stoot minder.

Trickshot

Als je voor deze mogelijkheid hebt gekozen, worden de ballen op een door jou te bepalen plaats op het groene laken gelegd. Door de joystick heen en weer te bewegen bepaal je welke bal je wilt plaatsen. Nadat de vuurknop is ingedrukt verschijnt de gekozen bal als een grijze stip en kun je de plaats waar deze moet komen bepalen met de joystick. Als je nogmaals op de vuurknop drukt neemt de bal de aangewezen positie in. Op deze wijze kunnen alle ballen worden gedistribueerd. Het is niet mogelijk meer dan 1 bal van dezelfde kleur neer te leggen. Het is echter niet nodig om alle ballen te gebruiken. Wanneer je het gewenste aantal speelballen hebt neergelegd, besluit je met het plaatsen van de witte stootbal. Na een stoot kun je vanaf dat punt verder spelen, of een nieuw patroon op het biljart voorbereiden. De derde mogelijkheid is om de stoot nogmaals te oefenen (prev). De keus bepaal je ook hier weer met de joystick.

Setup

Deze optie biedt de mogelijkheid om het onderdeel "player" aan je eigen wensen aan te passen. Zo kan het voor een overwinning benodigde aantal punten worden bijgesteld van 0 tot en met 60.000.

De tweede wijziging betreft het systeem van punten tellen. Nu

is zoals reeds beschreven. Bij 1 verliest een speler pas de beurt na drie maal een "scratch". Als je hier een 2 invult wordt de waarde van de meeste ballen verhoogd. Paars wordt 4 punten, groen 7 punten, donkerblauw 11 punten en geel 17 punten. De volgende variabelen "ball select" en "pocket select" blijven bij 0 ongewijzigd. Na het invullen van een 1 bij een van deze rubrieken moeten de spelers aangeven welke bal, respectievelijk welk gat er wordt gekozen. Wordt in één van deze rubrieken een 2 ingevuld, dan bepaalt de computer dit. Combinaties zijn ook mogelijk, maar alleen de combinatie 2,2 levert een nieuwe variant op. De computer bepaalt nu welke bal moet worden gespeeld, en wijst voor speler 1 het gat linksboven, en voor speler 2 het gat links onder aan.

Met "Friction" kun je de weerstand tussen ballen en laken veranderen. Hoe hoger de waarde, des te lager de weerstand. Op de hoogste standen heb je voldoende tijd om koffie te zetten, de hond uit te laten en vervolgens een bezoek aan een verre tante af te leggen voordat de ballen zijn uitgerold dus dat is niet zo handig.....

"Random" betekent dat de plaats waar de stootbal na een scratch wordt neergelegd willekeurig is.

Dit spel is zeer goed vergelijkbaar met Pool Billiard van Electronic Arts.

Leuk is dat dit spel goed speelbaar is onder de emulator Vice. Dit natuurlijk vooral omdat je geen hele snelle joystick handelingen nodig hebt.

Waardering: 5
Verzamelwaarde: Cassette:
laag Diskette: ?

Pinball Construction set
Electronic Arts 1983

Je kan met dit spel met allerlei verschillende onderdelen uit



een soort gereedschapskist een eigen flipperkast ontwerpen. Nadat het programma is geladen, krijg je aan de linkerzijde van het beeld een lege flippertafel, en rechts allerlei objecten en de te gebruiken functies. Ongeveer 4/5 deel van deze "gereedschapskist" wordt in beslag genomen door de diverse onderdelen, die je als ontwerper ter beschikking staan.

De icons in de uiterste rechterkolom stellen de commando's voor. De onderdelen zijn van links naar rechts, op de bovenste rij: kleine en grote flippers en de bal zelf. Op de tweede regel zijn verschillende "veelhoeken" aangebracht, waarover later meer. De derde rij wordt gevormd door de verschillende bumpers (paddestoelen).

De volgende rij wordt in beslag genomen door twee "slingshots". Deze hebben als eigenschap dat ze de bal wegschieten wanneer deze de langste zijde raakt, en aan de twee korte zijden als stootkussen werken. Daarnaast twee "kickers", die de bal wegschieten als deze het uiteinde daarvan raakt. Het laatste voorwerp van deze rij is de veer waarmee de bal in het spel wordt gebracht, de "launcher".

De rij daaronder herbergt de doelen, die omver moeten worden geschoten ("drop targets"), en een poortje met daar tussenin een beweegbaar doel ("spinner") dat, nadat de bal hierdoor is gespeeld, gaat draaien. Zolang het doel draait worden punten gescoord.

Onder de "spinner" ligt een magneet. Hiermee wordt de baan van de bal afgebogen. Links hiervan de "ball eater". Rolt de bal hier overheen, dan is hij uit het spel verdwenen. Weer iets verder naar links ligt de "ball hopper", die de eerste twee ballen vasthoudt die hierin vallen. Zodra de derde bal erin wordt geschoten, worden alle ballen tegelijk op je losgelaten. De rij hieronder bestaat uit "lanes" in drie verschillende formaten, waarmee de bal gedwongen kan worden een bepaalde route te volgen, en twee paar "gates". Dit zijn een soort hekken die de bal naar één richting laten passeren. Het eerste paar laat ballen naar boven toe door, maar stopt ballen op weg naar beneden. Het tweede paar laat ballen door van links naar rechts, respectievelijk van rechts naar links.

Op de onderste rij tenslotte, vinden we drie "rollovers". Deze verhogen de score wanneer een bal er over heen rolt. Daarnaast liggen nog 6 "knife edge targets". Dit zijn de doelen die op riskante posities worden geplaatst. Als de bal deze niet goed raakt resulteert dit in de meeste gevallen in het verlies van de bal.

De commando's in de meest rechtse kolom, zijn van boven naar beneden: het handje dat door middel van de joystick over het scherm kan worden bewogen om onderdelen uit de gereedschapskist naar het speelbord te brengen of om de commando's te laten uitvoeren. De volgende drie (pijlje, schaar en hamer) zullen verderop worden behandeld bij de uitleg over de "veelhoeken".



Vervolgens de verfkwest, waarmee de onderdelen van het spel in één van de drie daaronder

Spelbespreking

aangegeven kleuren kunnen worden geschilderd. De kleine flipper met daarboven een bal is het commando dat moet worden gegeven wanneer men een zojuist ontworpen creatie wil testen op speelbaarheid. Het vergrootglas wordt gebruikt voor het fijnere schilderwerk. De cirkel daaronder stelt de wereld voor. Met dit commando kunnen de snelheid van de bal, de zwaartekracht en de veerkracht van de paddestoelen worden veranderd.

Het op één na laatste commando wordt gebruikt om de waarde van de doelen en de bonussen te wijzigen. Voorts kunnen hiermee de geluidseffecten worden gewijzigd, en kunnen bepaalde doelen met elkaar worden verbonden, zodat deze speciale bonussen opleveren. Ook op deze functie komen wij later terug.

Tot slot geeft het onderste symbool van de diskette toegang tot de verschillende disk commando's om flipperkasten te save en te laden.

Zoals eerder beloofd gaan we nu wat dieper in op de "veelhoeken". Deze onderdelen bieden de mogelijkheid om hun vorm en afmeting volledig naar eigen inzicht aan te passen. Om dit te bereiken moet je een van deze vormen op de flippertafel leggen. Dit doe je door het handje er naar toe te bewegen, de vuurknop op de joystick ingedrukt te houden, en het onderdeel vervolgens weg te slepen. Als het op de gewenste plaats ligt, laat je de vuurknop los. Vervolgens breng je de hand terug naar de commando kolom, en kiest voor de schaar, de hamer of het pijltje. We gaan er hier even van uit dat de vierkante vorm op het bord is geplaatst. Met de schaar kun je, door die op een van de hoeken te plaatsen en de vuurknop in te drukken, de hoek verwijderen. Hierdoor ontstaat een driehoek. Met de hamer kan tussen twee bestaande punten een nieuw hoekpunt worden aangebracht. Tenslotte kan met de pijl de

vorm worden veranderd door een punt naar één kant op te rekken. Zorg er wel voor dat twee vormen elkaar niet overlappen, want anders gaat de bal vreemde kuren vertonen. De verticale en diagonale lijnen in de gereedschapskist zijn ook "veelhoeken". De overige onderdelen uit de kist worden op gelijke wijze als de veelhoeken aangesleept.

De kant-en-klare onderdelen van het flipperspel kunnen niet in hun geheel een andere kleur worden gegeven met de kwast. Hiervoor is het gebruik van het

beeld de naam van de nieuwe flipperkast te schilderen.

Door de kwast bij het commando "quit" te plaatsen keert men terug naar de gereedschapskist. Met het symbool dat onder het vergrootglas is afgebeeld kunnen de snelheid van de bal, het gewicht van de bal en de veerkracht van de paddestoelen en "slingshots" naar keuze worden ingesteld.

Het volgende commando is bedoeld om de geluidseffecten en de score voor ieder onderdeel van het spel te bepalen. Ook kunnen bepaalde doelen

gate" symbool worden verbonden. Dit gebeurt met behulp van de schroevendraaier. Wijs hiermee eerst naar het symbool, en ga er dan mee naar het doel dat geraakt moet worden om een bonus te verdienen. Druk dan nogmaals op de vuurknop. Wanneer meerdere doelen moeten worden geraakt voor een bonus, dan moeten deze met het zelfde symbool worden verbonden. Om een gemaakte verbinding te verwijderen gebruik je de tang. Tenslotte geef je het aantal bonuspunten voor de doelen aan. Wanneer meerdere doelen met elkaar verbonden zijn, worden ze verlicht als ze zijn geraakt. Zodra het laatste hiermee verbonden doel is geraakt wordt de bonus uitgekeerd, en gaan de lampjes uit. In een spel voor meerdere spelers wordt dit voor elke speler afzonderlijk bijgehouden. Met behulp van de disk commando's kunnen de ontworpen flipperkasten worden gesaved en geladen. Als er een nieuwe diskette gebruikt wordt (indien je tenminste werkt met een echte C64), kan deze ook vanuit dit scherm worden geformatteerd. Een andere mogelijkheid is het maken van een spel dat ook gespeeld kan worden door iemand die niet in het bezit is van Pinball Construction Set. Hiervoor kies je de optie "make game". Nadat het gewenste flipperspel is geladen kan dit worden gespeeld door de hand naar "play game" te bewegen, en op de vuurknop te drukken. Wanneer een ontwerp wordt gesaved met "save game" biedt één diskette plaats aan veertig ontwerpen. Een spel dat is gemaakt met "make game" is ruim tien maal zo omvangrijk, omdat dan ook een deel van het hoofdprogramma moet worden gesaved.

Op de diskette staan vijf speelklare demonstratiespellen, die met "laad game" vanuit dit scherm kunnen worden geladen. De namen van deze spellen zijn "demol" tot en met

PINBALL CONSTRUCTION SET



Budget

© 1983 BILL BUDGE AND ELECTRONIC ARTS
COMMODORE 64 VERSION BY OLAF LUBECK

vergrootglas nodig. Nadat het handje naar dit symbool is bewogen verschijnt, na een druk op de vuurknop, in de linker bovenhoek van het bord een vierkant. Het handje verandert nu in een kwast, en hiermee kan het vierkant worden verplaatst. Rechts onder is inmiddels een grote rechthoek verschenen. Het bovenste deel hiervan is een zeven maal vergrootte weergave van het gebied waarop het kleine vierkant zich bevindt. Met de kwast kunnen de verschillende kleuren worden gekozen, en door op de vuurknop te drukken kunnen stip voor stip versieringen worden aangebracht. Door het ingedrukt houden van de knop kunnen eerder geschilderde punten weer worden uitgewist. Het vergrootglas kan ook worden gebruikt om in het grote vlak aan de rechterkant bijvoorbeeld

("drop targets") met elkaar worden verbonden, zodat deze in combinatie met elkaar een extra bonus geven. Om te controleren welk geluid een bepaald onderdeel maakt als dit wordt geraakt, beweeg je de hand er naar toe, en drukt vervolgens op de vuurknop. Het geluidseffect is nu hoorbaar, terwijl ook de score voor dat onderdeel wordt aangegeven. Twee witte rechthoeken lichten bij de betreffende waarden op. Om deze te wijzigen hoeft alleen maar de hand naar de nieuwe waarde te worden bewogen, en op de vuurknop te worden gedrukt. Ook is het mogelijk om aan te geven welke onderdelen eventueel een bonus opleveren. Hiervoor moet de hand een van de "AND gates" aanwijzen, die links van de puntenscores te zien zijn. Er kunnen maximaal drie doelen met hetzelfde" AND

"Demo5".

Let er op dat je geen spatie tussen het woord demo en het cijfer tikt. De demo's zijn ook uitstekend geschikt om inspiratie op te doen voor eigen ontwerpen. Ook kunnen alle commando's er op worden losgelaten, zodat je kunt leren hoe bijvoorbeeld bruikbare schema's voor de bonuspunten kunnen worden gemaakt. Om vanuit een spel naar de gereedschapskist terug te keren druk je <F1> in.

In de Commodore 64 versie kan ook nog worden geëxperimenteerd met "Ri-res" en "Multi-color" graphics. Dit kun je doen door <F4> in te drukken. Vanuit de "multi-color" optie kunnen door het meerdere malen indrukken van de <F3> toets verschillende kleurencombinaties worden gemaakt voor de veelhoeken en de verkleuren. De flippers tenslotte worden met een joystick bediend. Naar rechts bewegen om de rechter flipper te gebruiken. Voor de linker flipper kun je de joystick naar links bewegen, of op de vuurknop drukken.

Waardering: 7,5

Verzamelwaarde: Cassette: hoog
Diskette: normaal

AMIGA.

Bully's Sporting Darts
Alternative Software / 1993

Shufflepuck Café
Makers: Christopher Gross,
Gene Portwood, Lauren Elliott
Abandonware Software / 1990

Het edele dartspeel wordt oorspronkelijk gespeeld door bierdrinkende spelers in rokerige barretjes. De laatste jaren is hier een behoorlijke kentering in gekomen niet in het minst door onze eigen Raymond "Barney" Barneveld. Shuffle Puck is één van mijn favoriete spellen op de Amiga. Ook dit spel speelt zich af in een café en je tegenstander kun je zelf

uitkiezen. Het is nogal een bont gezelschap die je tegenover je krijgt en hier zit natuurlijk ook een behoorlijk verschil in niveau tussen.



Het gooien van de pijltjes bij het dartspeel wordt nogal bemoeilijkt door een zwabberende hand. Hierdoor doet het spel in het begin een beetje vreemd aan maar na verloop van tijd wordt het toch wel leuk. x01 is het bekendste spel uit het darten (de x staat voor 3, 5 of 10). Het wordt gespeeld op de grote jaarlijkse evenementen als de Embassy World Darts en de Dutch Open. Het is een spel met tamelijk eenvoudige regels, maar het spel vereist een goede tactiek en vaardigheid van de spelers. Je begint met een beginscore van 301, 501, 1001 of andere varianten hierop. Bedoeling is dan om als eerste op precies 0 te eindigen. Het spel kan zowel 'double-in' als 'straight-in' gespeeld worden. Double-in betekent dat de punten pas beginnen te tellen als er een double geraakt is. Bij straight-in, wat je vaak op de grote toernooien ziet mag er met zowel een single, een double als een triple begonnen worden. Hetzelfde geldt voor het uitgooien. Er kan 'double-out' of 'straight-out' gegooid worden. Meest gebruikelijk is 'double-out'. Aan het begin van het spel moet dus worden afgesproken wat er wordt gespeeld, en dit wordt boven het bord genoteerd (bijvoorbeeld 301 SD = beginscore 301, Straight-in, Double-out). Voor het beginnen en het verdere verloop van het spel gelden de algemene spelregels zoals hierboven vermeld. Wanneer er

meer punten worden gehaald dan er nog benodigd zijn, of er worden zoveel punten gehaald dat er nog maar 1 punt over is, terwijl er Double-out wordt gespeeld, dan wordt de score niet geteld, en mag de speler de volgende beurt het nog eens proberen vanaf de score waarop hij was blijven staan.

Het is erg belangrijk aan het eind van een leg goed naar een Double toe te gaan rekenen. Zo kun je er altijd voor zorgen dat je op een favoriete Double over blijft. Het spel is afgelopen zodra een van beide spelers op 0 is uitgekomen. Althans dan is een leg afgelopen, een wedstrijd kan ook over meerdere legs gespeeld worden, en zelfs over meerdere sets. Het spel is een jaar eerder (1992) ook voor de Commodore 64 uitgebracht.

Het Shufflepuck spel is een stuk simpeler, de bedoeling is om eerder dan je tegenstander de vijftien punten vol te maken. Neem als eerste maar eens het kleine jongetje, deze staat gelijk aan één van de laagste levels. Op deze manier kun je eens rustig "ingooien". De andere tegenstanders nemen allen weer hun eigen eigenaardigheden mee, het varken (Eneg) is supergemeen en onverslaanbaar, de donkere dame (Bejin) maakt gebruik van magie en het nijlpaard? (Lexan) is wel weer te kloppen omdat deze na verloop van tijd steeds meer dronken wordt..... Verder is er niet zoveel over te vertellen buiten dat het wel een leuk spel is!



Persbericht

"Legendarisch Commodore 64 spel Boulderdash nu ook

voor PC"

De Nederlandse uitgever Xing Interactive brengt op 1 mei het PC cd-rom product "First Star Software greatest Hits tm" op de markt voor een prijs van 14,99 Euro. Dit product is een compilatie van 14 klassieke titels uit de tijd van de Commodore 64 en Amiga computers. Uiteraard ontbreekt de wereld hit Boulderdash hier niet.



Begin jaren '80 bracht het Amerikaanse Softwarehuis First Star Software nu legendarische spellen zoals Flip & Flop, Rockfort, Astro Chase en natuurlijk Boulderdash op de markt. Met name dit laatste spel heeft in de loop der jaren op vrijwel alle spelcomputers haar opwachting mogen maken in verschillende versies. Er was echter nog nooit een PC versie van uitgebracht. Daar is nu eindelijk verandering in gekomen. Wereldwijd zijn er vele fanclubs opgericht voor Boulderdash en ook First Star Software wordt een warm hart toegedragen. Speliaal voor de fans bevat "First Star Software's Greatest Hits TM" bonus materiaal met achtergrondinformatie over het bedrijf, de historie en uiteraard de cult status van Boulderdash.

Zie verder: <http://www.xinginteractive.nl>

Mijn schoonmoeder stond op vrijdag bij mij aan de deur. Ze vroeg: "Mag ik hier een paar dagen blijven?" Ik zei: "Ja, hoor." Maandagmorgen deed ik de deur open en ze stond er nog!

Spelbespreking / Agenda

10

Pagina

Info Bulletin

Jaargang 13

Nummer 3 - Juni 2005

Gameboy Advance spel Wars2 op de Amiga.

Eigenlijk komt het door de Gameboy Advance dat ik weer met de Amiga werk. Ondanks 3DSMAX, wat ik op de pc gebruik en echt toppie vind, miste ik toch dat Amiga gevoel. Wanneer ik programmeer wil ik dat direct op de hardware doen, zonder toeters en bellen. Kort gezegd; de Amiga was vanaf die tijd voor mij de maatstaf geworden. Toen ik alleen al de

en geheugen, allemaal geïntegreerd op een chip. Natuurlijk geen OS, alleen een hele kleine bios en dat ook nog eens op diezelfde chip.

De Amiga zou dus voor een gedeelte hiervoor mijn ontwikkelomgeving worden. Nu was ik ondertussen een Gameboy Advance spelletje tegengekomen waarvoor ik een Amiga versie wilde maken. Zo is dit project begonnen. Bij de Commodore GG ben ik eigen-



X86-code zag, gruwelde ik daarvan en dit in combinatie met Windows. Commodore failliet, je sticht een gezin, werk werk werk, studie druk druk. Totdat je in een rustiger vaarwater terecht komt. Ik kwam in aanraking met emulators met name van de Gameboy Advance en kwam daar een community tegen die er ijverig software voor ontwikkelde. Wat mij aansprak was dingen maken waar Nintendo de Gameboy Advance nooit voor bedoeld had. Binnen de HCC ben ik lid van de Bijbel&PC gebruikers groep. Het leek me leuk om een Nederlandse Bijbel op de Gameboy Advance te maken (die was er nog niet), maar daar had ik wat zelfgemaakt gereedschap voor nodig. De Amiga Advance heeft één processor met video, geluid, IO

lijkt bij toeval terecht gekomen en komt niet in 1e instantie door dit project. Ik was geen Commodore GG lid, maar kreeg van Ron heel veel e-mails over de clubdagen. Hierdoor werd eigenlijk mijn interesse in de loop der tijd gewekt. Nou dat is in het kort mijn verhaal. De mensen die dit project leuk vinden kunnen het volgen via de Commodore GG dagen en onze website

<http://commodore-gg.hobby.nl>

Voor vragen kunnen zij contact met mij opnemen. Op onze website zal een log aangemaakt worden met screenshots en korte verhaaltjes over de voortgang van dit project.

Jan Kaptein

Agenda juni 2005



Een beetje op de grens van uitgifte van dit blad, maar op 25 juni zijn er twee Amiga Parties in Duitsland. De ene vindt plaats in Hamburg: <http://www.amigaclubhamburg.de/> Deze party vraagt een kleine bijdrage van 2 euro aan de bezoekers en loopt als het gezellig genoeg is door tot de volgende dag... De andere party is in Homburg-Saar en is best bijzonder te noemen. Het zijn de Duitse Kick-off 2 kampioenschappen! (in november zullen in Köln de Kick-off 2 wereldkampioenschappen plaatsvinden). Kijk maar eens op de volgende website: <http://www.ko2-cup.tk> Op vrijdagavond kun je al terecht en het gaat de gehele zaterdag door. Daarna is er nog een gezellig naborrelen tot de volgende ochtend. Deelnemers betalen 5 euro.

Op 2 juli vindt de jaarlijkse Codex Alpe Adria plaats in Udinese, Italië. Deze bijeenkomst is vooral voor Amiga en Commodore fans. Voor meer informatie kun je eens kijken op: <http://0xaa.org> Ook leuk is om eens het archief van de afgelopen twee jaar te bekijken op deze website waarmee je een uitstekende indruk krijgt van deze bijeenkomsten.



Codex Alpe Adria 2005

Op 23 en 24 juli wordt de Amiwest weer georganiseerd door de Sacramento Amiga Computer Club. De Amiwest vindt plaats in Sacramento, California en voor meer gegevens kun je kijken op:

<http://www.sacc.org>



De zaal gaat open om 10:00 uur op vrijdag 29 juli en sluit om 14:00 uur op zondag 1 augustus. We hebben het over de Remedy 2005 Party in de Solnahallen te Stockholm, Zweden. Er is plaats voor de MAC, Amiga en Commodore 64 computers en er zijn competities in intro's, muziek, demo's en graphics. Zie voor de volledige informatie: <http://reme.dy.nu>

Remedy 2005

Op 30 en 31 juli is in Amerika weer de Commodore Vegas Expo. Deze jaarlijkse bijeenkomst wordt georganiseerd door de Commodore Users of Edmonton <http://members.shaw.ca/cue64> de Fresno Commodore User Group (die van Robert Bernardo!) <http://video.cam.net.au/cug> en door de Clark County Commodore Computer Club. Kijk voor meer informatie maar eens op: <http://members.shaw.ca/commvex05/>



Op 5 augustus begint onze oude en vertrouwde Willow Party weer: <http://www.willowparty.de/willow/index.html> Dit is een demoscene Party voor alleen C64/128 en wordt al georganiseerd vanaf 1997 in Wellentrup (bij Blomberg) in Duitsland. De Party duurt tot en met zondag 7 augustus en mocht je niet kunnen komen is er ook een mogelijkheid een inzending te doen per mail of post voor 4 augustus.



Vervolg bladz. 13, 3e kolom

Duur- of niet?

Een week of wat terug was er een rommelmarkt bij mij in de buurt. Gewoon, op zondag, in de sporthal. Voor vijf piek mocht je naar binnen en de koffie in plastic bekertjes was ook niet goedkoop voor een rijksdaalder per slappe bak. Wat de handelaren voor hun tafels hadden moeten neerleggen weet ik niet, maar iemand verdiende hier vrolijk aan. Goed, da's niet erg verder, natuurlijk. Want niemand dwingt mij om dat soort rommelmarkten te bezoeken. En toch doe ik het met regelmaat. Je weet maar nooit wat je tegen het lijf loopt... en ik ben nu eenmaal een verzamelaar van onnutte maar o-zo-leuke zaken. En als ik al niks van mijn eigen gading vinden mocht, Lies verzamelt peper-en-zout stelletjes in de vorm van varkentjes. Tuurlijk, op eBay koop je die dagelijks, dat is geen grap, ga maar eens kijken op <http://www.ebay.com> en zoek naar pepper en pig, maar de dollars zijn toch wat begroterlijk. Om van het verzenden van die beestjes over de grote plas nog maar te zwijgen!

Dit keer was het trouwens wel goed raak: drie stelletjes en twee verweesden, wiens partner ergens in het leven verdwenen was. Ook die neem ik mee natuurlijk: Lies heeft ook al wat weesjes en je weet maar nooit. Als ze nou ooit nog eens die lang beloofde website zou maken met digitale prentjes van haar collectie zou ik me ze beter in kunnen prenten.

Rare dingen, rommelmarkten. De resten van onze rijke maatschappij worden daar voor een paar piek uitgevent door mensen die daar blijkbaar een hobby in hebben. Maar al te vaak bekruipt me het gevoel dat de waarde van zaken bepaald wordt door de plek en de tijd: hoe ouder, hoe duurder. Spulletjes die ik twintig jaar

geleden ooit aan de stoeprand heb gezet komen hier weer terug, voor prijzen die me doen twifelen of ik ooit nog wel wat weg zal mieteren. En aan de andere kant, dingen die een paar jaar terug nog stervensduur waren gaan hier voor een appel en een ei van de hand. Het maakt me wat bespiegelend over de waarde der dingen, zou je wel kunnen zeggen. Misschien dat ik daarom rommelmarkten zo leuk vind...

Met regelmaat kom je ook computers tegen op die markten. Of, om een dwarsstraat te noemen, op Koninginnedag. Ik begin daar niet aan, want het museum staat onderhand knap vol. En om nu door een stervensdruk Amsterdam, verdraaide provincialen!, te moeten zeulen met een homecomputer of twee staat me echt niet aan. Mocht ik ooit een Commodore PET tegenkomen wordt het een lastiger keuze, da's één van de laatste modellen die ik nog echt ontbeer.

Ook dit keer was het raak. Op zowat de laatste tafel lag ie: een Sony HitBit 75. Compleet met alle boekjes. En zwaar onder het stof, zo van zolder geplukt leek het wel. Achter de tafel stond een wat volks type, de verdere handel bestond groten-



deels uit tweedehands porno-boekjes, van het soort dat verdacht kraakt als je ze open zou willen doen. Blijkbaar ooit vochtig geworden... En waarom, dat weet ik nog steeds niet, maar ik stond blijkbaar net even te lang te kijken naar die oude HitBit. Dat trok de aandacht



van de verkoper, die me blijkbaar inschatte als iemand met weinig verstand van zaken en prompt vijftientig piek riep. Een koopje, zei ze erbij. Want die pc was hoogstens vijf jaar oud.

Grijnzend schudde ik van nee. En werd meteen met een volgend prijspeil om de oren geslagen: een tientje dan? Want anders zou ze het ding toch maar weer mee naar huis moeten zeulen en het was al laat op de middag. Elders werden al tafels afgeruimd en sommige onverkochte prachtstukken hoefden blijkbaar niet mee terug. Die werden even met een vakkundige klap of trap vernield, alvorens in het vuilnis gedumpt te worden. Want iemand zou het eens gratis kunnen meenemen...

Ik denk eigenlijk dat dat nou de reden was dat ik toch viel voor die HitBit. De aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid dat het beestje binnen een kwartier aan puin getrapt zou worden. Ik ben een sukkel, ik geef het toe. Maar dieren en computers zijn me lief.

Dus, voor vijf guldentjes werd ik de eigenaar van een HitBitje. Met de boekjes erbij. Er kwamen zelfs nog een tv- en cassettekabel onder uit een doos en één of twee spelcassettes. En met een MSX'je onder de arm verliet ik de sporthal, op weg naar huis.

Die HitBit staat nu gewoon na even poetsen in mijn steeds groeiende verzameling technologisch afval. Die staat daar goed, voor het geval dat ik het apparaat ooit eens nodig heb. Vooralsnog zal ik zijn rust niet

verstoren: het staat vol met MSX'jes in mijn opslag en er is er maar eentje gebruiksklaar. Maar al wandelend liep ik me toch weer eens te meer te beseffen dat we in een rare wereld leven. Die mevrouw had er geen idee van wat ze eigenlijk te verkopen had. Waarschijnlijk kwam het apparaat uit een boedelverkoop, waar veel van dit soort rommelbeurshandelaren hun negotie bij elkaar scharrelen. Alleen, ik besepte me wel dat ik zojuist voor vijf piek, en ik maak me sterk dat een rijksdaalder ook genoeg was geweest, een computer had gekocht die amper vijftien jaar eerder bijna vijftienhonderd gulden moest opbrengen. En als ik niet zo gek was geweest om er die vijf guldentjes voor neer te tellen was het ding gewoon afval geworden. Tegenwoordig is de verwijderingsbijdrage voor een elektrische tandenborstel zelfs hoger, geloof ik.

In onze wereld verliezen zaken snel hun waarde. In vijftien jaar is alle elektronica goedkoper en beter geworden, maar nergens is de ontwikkeling zo extreem als met computers. Een pc van een paar jaar oud is schroot. De homecomputertjes van vijftien jaar terug zijn in de ogen van verreweg de meeste mensen achterhaald kinderspeelgoed. En ergens hebben ze natuurlijk nog gelijk ook.

Misschien is dat wel de reden, dat ik MSX nog altijd zo leuk vind. En zo'n onbehoorlijke lol kan hebben als ik me beseft dat er nog altijd mensen zijn die er veel plezier aan beleven. Zoals wij.

Auteur: Wammes Witkop, geschreven begin 2000.



In onze vaste rubriek Interview is deze keer Martin Zandstra aan het woord.

Martin is een trouwe bezoeker van onze clubdagen en heeft veel liefde voor Commodore en muziek

Interviewer: Ron van Schaik.



Wat is je naam, leeftijd, opleiding en achtergrond?

Ik ben Martin Zandstra, 38 jaar en heb HAVO, VWO en Conservatorium (gitaar) gedaan. Ik ben op dit moment gitaar docent bij Muziekschool Grosveld te Tilburg. Naast gitaarles geef ik ook oriëntaties aan kinderen die nog een instrument moeten kiezen en workshops, dat zijn bandjes bestaande uit leerlingen onder mijn leiding.

Wanneer ben je voor het eerst in aanraking gekomen met een Commodore computer en wat was het er voor één?

In 1984, mijn broer kocht toen een Commodore-64 computer voor de lieve somma van 999 gulden, kaal met alleen een voeding erbij. De onmisbare cassette recorder kostte nog eens 150 gulden. Pas een jaar later kocht hij er een Floppy Disk Drive bij, zo'n 1541 voor

899 gulden.

Wat doe of deed je er mee en waarom?

Heel veel spellen spelen natuurlijk, maar vooral zeggen dat je er nuttige dingen mee ging doen, zoals boekhouding, werkstukken, niet dus! Ook deed ik wel eens een beetje programmeren in Basic, maar dat stelde niet veel voor. Wat toen ook leuk was om te doen, was het intypen van spellen en programma's uit tijdschriften. Vooral die met die honderden DATA statements. Mijn broer oplezen en ik typen, of andersom. Uren werk voor een of ander spelletje, maar toen vond je dat natuurlijk geweldig. We wisten tenslotte niet beter.

Heb je nu nog veel soorten Commodore computers? En heb je ook nog veel andere retro computermerken?

Momenteel bezit ik zo'n 15 Commodore-64's, maar verder ook: Vic-20 (2 typen), Plus/4, C-16, C128D, Amiga 1000, Amiga 500(3x), Amiga 1200, Atari 600XL, Atari 160XE, Atari 800XE, Acorn Electron, Apple 2e, Apple iMAC, Philips MSX (2x), Philips P2000, Tandy Color computer, Atari 520 ST, Atari 1040 ST (4x), Sinclair ZX Spectrum(2x).

Ook heb ik veel spelcomputers: Sega: Master system 1 & 2, Megadrive 1 & 2, Saturn, Dreamcast, GameGear. Nintendo: Nes, SNES, GameBoy, GameBoy Color, Gameboy Advance. SNK: Neo Geo Pocket Color. Atari: 2600 (5x), Lynx (2x). Sony: PlayStation (2x grijs, 1x PSOne, 1x zwarte Yaroze). Dit was het zo'n beetje, maar misschien ben ik iets vergeten.

Heb je enig idee waarom de C64 weer zo populair is?

Tot voor kort waren ze makkelijk en goedkoop op rommelmarkten te koop, dat wordt nu wat moeilijker omdat verzamelaars zoals ik ze allemaal opgekocht hebben. Voor weinig geld kun je honderden leuke spellen spelen. Internet heeft ook het één en ander aangewakkerd, als je een emulator download en de bijbehorende spellen dan kun je voorlopig je gang gaan. Duizenden spellen staan op internet. Of het allemaal legaal is, dat is wat anders, maar toch....

Hoe vind je de ontwikkelingen die er zijn binnen de Commodore GG op dit moment?

Zijn er dingen die je anders zou willen zien of heb je zelf ideeën?

De Gebruikersgroep mag altijd groter worden natuurlijk, met grotere evenementen en bijeenkomsten met nog meer (nieu-

we) bezoekers. Het Commodore "evangelie" moeten we blijven verkondigen.

Je bent nog niet vaak op een clubdag geweest, waarom niet? Vind je dat er dingen anders moeten zijn of zijn het gewoon organisatorische redenen?

Nou ja, ik woon in Breda en de clubdagen zijn in Maarssen en dat is niet echt om de hoek. Ook speelt mee dat ik vaak in het weekend bezet ben in verband met muzikale activiteiten voor de Muziekschool of de band waarin ik speel. Dit jaar hoop ik toch weer wel een aantal keer te komen en ook verheug ik mij op een nieuwe Retro dag zoals afgelopen jaar is georganiseerd. Dan ben ik er zeker!



Hoe kijk je tegen de nieuwe ontwikkelingen aan, zoals de AmigaOne, CommodoreOne, de C64DTV, de MMC kaart e.d. (als je hier tenminste wat van afweet)

Ik vind het allemaal prima, als men het "Commodore gedachtengoed" kan blijven voortzetten. Hoe meer mensen ervan weten hoe beter. Via deze apparaten ontdekken veel mensen uiteindelijk toch ook het origineel. En hoe meer zielen, hoe meer vreugd.

Heb je thuis een eigen hoek of kamer waar je je verzameling hebt staan? Zo ja, hoe ziet het er uit en welke dingen zoek je nog. Zo nee, zou je zo'n eigen stekje willen hebben?

Ben je thuis ook actief bezig met je retro computer spullen? En wat doe je dan zoal?

Ik heb een speciale kamer waar zowat alles staat, hoewel mijn spelcomputers voornamelijk op mijn slaapkamer staan. De

meeste (spel)computers staan permanent aangesloten aan een TV of monitor, zodat ik ze kan gebruiken wanneer ik maar wil. Ik heb vaak kinderen over de vloer en die kunnen hun hart dan ophalen.

Er zijn nog wel een aantal computers die ik zoek, zoals een Amiga 600, een PET, Texas Instruments TI-99, SNK NeoGeo. Ik speel regelmatig zelf spellen op diverse apparaten. Soms speel ik veel op de Dreamcast, dan weer de PlayStation, of de C-64, de GameBoy (Advance). Ik heb zo van die periodes.

Zijn er nog meer dingen die je doet buiten je Commodore hobby? Wat doe je dan allemaal zoal?



Muziek is naast mijn beroep ook mijn hobby, ik verzamel diverse artiesten: The Beatles, Elvis, The Beach Boys, The Who, Kim Wilde, Olivia Newton-John, ABBA. Ook ben ik een fanatiek filmverzamelaar, vooral films van vóór 1960. Sterren als: Humphrey Bogart, Marilyn Monroe, Grace Kelly, Clark Gable, Hitchcock. Ook wel modernere sterren als Kate Winslet, Nicole Kidman, Julianne Moore. Ik bezit zo'n 650 films op Video en DVD.

Kun je nog wat vertellen over de Game Shop waar je goede

kontakten mee hebt?

De gameshop is van een kennis, Jeroen uit Breda. Op de Retro dag had ik wat spullen van hem meegekregen om te showen en te verkopen. Mag ik even reclame maken?

<http://www.c-square.nl/>

Heb je nog ideeën voor de toekomst en zijn er nog andere dingen die je wilt gaan doen?

Ik hoop op meer Retro evenementen, het in stand houden van het verleden in zowel muziek, film als computers vind ik heel belangrijk. Daarnaast wil ik natuurlijk blijven lesgeven en optreden met de band.

Ik wil je bedanken voor je tijd en medewerking aan dit interview!

Graag gedaan en tot ziens.

Martin Zandstra.

Vervolg Agenda

Helaas gelijk met de Willow Party is de LCP 2005. Deze vindt dus ook van 5 tot en met 7 augustus plaats in Linköping, Zweden. De zaal heet Skylten en is vlakbij het station, deze Party is toegankelijk voor elke soort retro computer. Alle gegevens kun je vinden op:

<http://www.lcp.c64.org/>



Op zaterdag 20 augustus organiseert de Commodore GG weer een clubdag in het Trefpunt, van 10:00 tot 16:00 uur. Iedereen met de Commodore en Amiga computers is weer welkom! Aan het einde van de lange zomervakantie is iedereen er weer aan toe om met zijn Commodore en/of Amiga computer naar onze bijeen-

komst te komen. Zoals altijd zal er weer voldoende te zien en doen zijn. Kijk maar eens voor het laatste nieuws op:

<http://commodore-gg.hobby.nl>



Humor

Onderzoek:

Man: Dokter, denkt U dat ik nog 40 jaar zou kunnen leven?

Dokter: Bent U drinker?

man: Neen

Dokter: Bent U roker?

man: Neen

Dokter: Gaat U vreemd?

man: Neen

Dokter: Waarom wilt U dan nog 40 jaar leven?

Wat is het gevaarlijkste deel van een auto?

De bestuurster

Wat is een vrouw die 90% van haar intelligentie heeft verloren?

Een weduwe.

Waarom hebben Japanners gemiddeld zo'n hoog IQ?

Heb je ooit Japanse blondjes gezien.

Hoe kan je de waarde van een Lada verdubbelen?

De tank volgooien

Hoe heet een condoom op z'n Zweeds?

Pippi Vangkous

Wat is het voordeel van dement zijn?

Je kan je eigen paaseieren verstoppen

Hoe noem je een boemerang die niet terugkomt?

Een stok

Hoe noem je een vliegtuig met mensen die allemaal op dieet zijn?

Een lijnvlucht

De Micro AmigaOne.

De achterliggende gedachte achter de Micro AmigaOne is klein. Het is dus bedoeld om kleine systemen mee te maken en geen systemen die zwaar uitgebreid kunnen worden.

Wie zegt te weinig ruimte te hebben om weer met de Amiga hobby te beginnen heeft bij deze dus geen excuus meer. Vooral als je monitor 2 ingangen heeft is de Micro AmigaOne een leuk apparaat om aan te schaffen. Is je monitor een TFT dan heb je helemaal geen klagen meer. Je zet de TFT bovenop de micro en er is geen enkel ruimte gebrek meer.

Op 18 juni zal ik aanwezig zijn om deze setup te tonen en om de laatste beta te laten zien zoals die na alle waarschijnlijkheid in update 3 te downloaden zal zijn voor geregistreerde gebruikers vanaf de Hyperion site. Je leest het dus goed, er komt weer een update aan.

USB hardware wordt al redelijk goed ondersteund. Op de Commodore dag zal ik laten zien dat gebruik van USB geheugen sticks, harde schijven en muizen al zonder problemen ondersteund wordt

Het afspelen van film bestan-



den is al redelijk goed mogelijk door een OS 4 versie van MPlayer. Het afspelen van DIVX en XVID is zo mogelijk.

De Warp-emulatie zorgt ervoor dat toch nog enkele oude PowerPC software gemaakt voor de Phase 5 BlizzardPPC en CyberstormPPC turbo kaarten gebruikt kan worden onder OS 4. Dit zorgt er bijvoorbeeld voor dat de Warp

Up versie van Amiga Writer snel werkt onder OS 4.

In de nabije toekomst zal tekst verwerking geen probleem zijn voor OS 4. Niet alleen werken alle bekende tekst verwerkers nog via emulatie maar in de nabije toekomst zal PageStream en Papyrus Office voor OS 4 verschijnen

Het enige wat er in de nabije toekomst nog onzeker is een redelijke moderne webbrowser. De Amiga port van Mozilla gaat nog redelijke langzaam ook al is er een bedrag van bijna 10000 dollar beschikbaar voor de groep die het eerst een hercompileerbare en werkende versie van Mozilla toont.

Remco Komduur.

Arno Dash 15.

Arno Weber heeft wederom een Boulder Dash game uitgebracht: Arno Dash 15. De caves zijn dit keer allemaal gemaakt met de originele Construction

Kit, en de intermissions allemaal met Lord Diego's



Level 1

Effect Kit. Je kan het spel downloaden op Arno's website: <http://www.cs.vu.nl/~aeweber/bd/indexnl.html>



Level 2



Total Amiga magazines online in PDF formaat.

Het blad Total Amiga (<http://www.totalamiga.org>) heeft recentelijk enkele van hun verschenen uitgaves in pdf formaat online gezet. Op 3 of 4 nummers na staan bijna alle uitgaves online in pdf formaat. Neem eens een kijkje als je enkele uitgaves mist of als je eens wilt zien hoe Total Amiga eruit ziet.

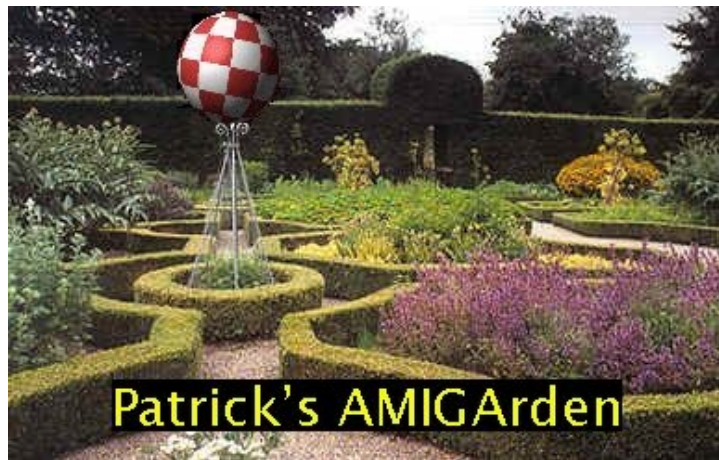


Nieuwe website adres voor Remote Desktop Client

De Remote Desktop Client voor Amiga OS 3.x, 4.x en MorphOS heeft een nieuwe website adres. Het nieuwe website adres is <http://www.hd-zone.com>. Met de Remote Desktop Client kan men een connectie maken met Windows XP Pro, Windows 2000 Server (met Terminal Services geïnstalleerd) of Windows 2003 Server voor het op afstand besturen van deze machines.

Micro Golded nu gratis

MicroGolded is nu gratis te downloaden van <http://www.Dietmar-eilert.net/golded/files.htm>. Voorheen moest men betalen voor MicroGolded. Dietmar Eilert heeft besloten om MicroGolded te voorzien van advertenties en hierdoor deze gratis beschikbaar te stellen.



Hollywood voor Aros

Alle toekomstige versies van Hollywood zullen ook verschijnen voor Aros. Er draait al een interne beta van Hollywood 2.0 op Aros en deze werkt zonder problemen. Op <http://www.airs-oftsoftwair.com> kan men screenshots vinden van de Aros versie en natuurlijk meer informatie.



D-BOX 1200 van Elbox

Elbox heeft een nieuwe toversysteem voor Amiga 1200 computers. De D-BOX 1200 is ontwikkeld met het oog op de Dragon 1200 wat een op de ColdFire gebaseerde kaart is. Met de D-BOX 1200 kun je ook gebruik maken van de Mediator



PCI 1200 SX, Mediator PCI 1200 LT4, Mediator PCI 1200 en de Zorro IV met Mediator PCI ZIV. De D-BOX 1200 zal begin juni beschikbaar zijn en het prijskaartje is 149,95 Euro. Kijk op http://elbox.com/products/d-box_1200.html voor meer informatie.

Boinged in Belgium 2005

Hoewel de titel je toch aan iets anders doet denken gaat het hier echt om een Amiga show. Deze zal worden gehouden op 6 en 7 augustus in de buurt van Antwerpen. Kijk op <http://skynet.be/boingedinbelgium> voor meer informatie. Het zou leuk zijn als er mensen zijn die van plan zijn de show te gaan bezoeken en daarover een verslag willen schrijven voor Info Bulletin.

GoldED Studio AIX SP27 uit

Deze versie van GoldED werkt samen met de SDK (Software Development Kit) van OS4. GoldED is een editor voor programmeurs. Meer info is te vinden op <http://www.dietmar-eilert.net/news.htm>.

Terratec Phase28 ondersteuning in Amiga OS4

De semi-professionele geluidskaart Phase28 van Terratec wordt nu ondersteund in Amiga OS4 door middel van een AHJ driver van Davy Wentzler. De

kaart heeft 2 ingangen, 8 uitgangen, digitale in/uit en MIDI in/uit. Meer informatie is te vinden op <http://audioen.terratec.net/modules.php?op=modload&name=news&file=article&sid=7>. Alles wordt ondersteund door de AHJ driver. Daaronder valt MIDI en digitale in/uit, behalve het gebruik van meer dan 2 analoge uitgangen.



AmiPodder beta beschikbaar

AmiPodder is een Amiga podcast ontvanger. Podcasting is een manier van verspreiding van audio programma's (meestal in mp3 formaat) met een minimale infrastructuur. Met AmiPodder kun je dus lid worden van een podcast feed en je ontvangt elk programma als het gepubliceerd wordt. AmiPodder kan worden gedownload vanaf <http://seal-amiga.co.uk/amigapodder/index.html>



Originele SmartFileSystem broncode vrij gegeven onder LGPL

De originele broncode van de SmartFileSystem door John Hendrix (geen familie van....) is vrij gegeven onder LGPL licentie. Kijk voor meer informatie op <http://sourceforge.net/projects/smartfilesystem>. Kijk op voor een uitleg over de LGPL licentie <http://www.gnu.org/copyleft/lesser.html>

Apache web server voor Amiga OS4

Edgar Schwan heeft Apache 1.3.33 over gezet naar Amiga

OS4. Er is ondersteuning van PHP 4.3.0 en MySQL 3.23.49. Het is allemaal nog werk in uitvoering maar zeer zeker bruikbaar. Ga naar <http://www.os4depot.net/index.php?function=showfile&file=network/server/http/apache.lha> voor meer informatie en om Apache 1.3.33 te downloaden.

ASM-Pro 1.17 beschikbaar

Na vier jaar is eindelijk ASM-Pro 1.17 uit gekomen. ASM-Pro is nu Open Source. Ga naar <http://surf.to/asmpro> voor ASM-Pro 1.17 en voor meer informatie.



Amiga Future #54 verkrijgbaar

Uitgave 54 (mei/juni) van Amiga Future is nu verkrijgbaar. In dit nummer kun je meerdere interessante reportages vinden. Naast interviews met Juergen Lachmann (Scalos) en Robert "apex" Wahnsiedler zijn er uitgebreide verslagen van de Push 2005, Cebit en Breakpoint parties. Er staan reviews in over REminiscence, SBase 4 (OS4), WinUAE, Aros, AHT en het AS-TriOS 2.0 Multibootsysteem. Kijk op www.amigafuture.de voor meer informatie.

PageStream voor Amiga OS4

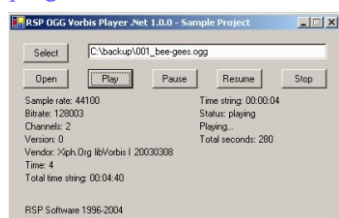
De ontwikkelingen aan PageStream voor Amiga OS4 zijn hervat. Hyperion heeft een



AmigaOne beschikbaar gesteld en zodoende kunnen we een PageStream versie voor Amiga OS4 verwachten. Kijk op <http://www.grasshopper.com> voor meer informatie over PageStream.

Nieuwe versie PlayOGG.

PlayOGG is een sound player voor OGG Vorbis, MP3, MPEG, FLAC, VOB, AC3, RA, SID enzovoorts en nog heel veel andere geluidsformaten. In Versie 2.4 zijn verschillende bugs verwijderd en deze ondersteunt een nieuwe verbose mode en een compleet nieuwe HTML documentatie. PlayOGG v2.4 is op de website van Lorence Lombardo te downloaden: <http://home.iprimus.com.au/combi/programs.htm>



Amiga, bestaat dat nog?

Dat krijg je vaak te horen als je met mensen over de Amiga praat. Men kent de Amiga van vroeger en is in de veronderstelling dat het over en uit is. Maar er zijn vooral ook veel mensen die werken met een Amiga en precies hetzelfde zeggen. Deze mensen hebben recent een klassieke Amiga gekocht of werken met een Amiga emulator op de pc. Kortom veel mensen zijn verbaasd dat de Amiga nog bestaat. En hier mee bedoel ik natuurlijk ontwikkelingen aan nieuwe hardware en een besturingssysteem. Natuurlijk zijn de "die hard" Amiga fans altijd op de hoogte van de laatste gebeurtenissen, kennen alle persoonlijke details van mensen die in de Amiga wereld belangrijke dingen doen, herinneren zich nog dat het regende toen de tweede update

van Amiga OS4 uitkwam en ga zo maar door. Toch vreemd dat men niet de verjaardag van hun vrouw/vriendin weet te herinneren. Tenzij dit samenvalt met een belangrijke Amiga gebeurtenis natuurlijk. Maar goed er zijn dus veel mensen die niet op de hoogte zijn van de huidige ontwikkelingen. En dat is wel jammer want we doen nog steeds mee hoor.

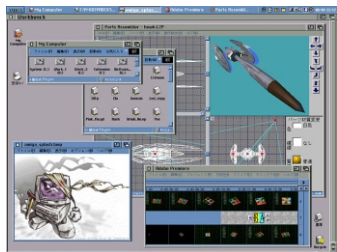


Het eerste wat in de meeste mensen opkomt als we praten over de Amiga is dat het toch niks gaat worden. "Dat zal nooit Windows verslaan", is een vaak genoemde reactie. Dat is nou echt een typische "uit je nek lullen" reactie. Wij fans weten wel beter maar goed in deze wereld hebben we ook te maken met minder slimme mensen. Ja toch? Natuurlijk gaat Amiga OS4 en toekomstige versies Windows niet verslaan als het gaat om verkopen. Zolang er mensen zijn die met Amiga hardware en software willen werken is er altijd een markt voor. Natuurlijk zijn de aantallen niet erg groot op dit moment. Amiga OS4 is op dit moment de volgende stap en er wordt nog druk aan gewerkt. Het zit allemaal nog een beetje in de beginfase. Op dit moment zijn het natuurlijk alleen nog maar de echte Amiga fans die willen investeren in een Amiga One en Amiga OS4. De hardware is nogal aan de prijzige kant en dat schrikt veel mensen af. Maar zoals ik al vertelde dit is nog de beginfase en het moet toch ergens beginnen. Goedkope hardware in de toekomst zal voor veel mensen die drempel weghalen en zullen alsnog overstag gaan. Een prima optie zou zijn dat mensen

kunnen kiezen uit een goedkope instap model en dat er ook nog een duurdere model is die natuurlijk meer power heeft. Maar het zal nog wel even duren voordat we meer hardware opties hebben dan alleen de huidige AmigaOne modellen van Eyetechn.

Een tijdje terug gaf één van de Frieden broers (beide zijn werkzaam voor Hyperion) op de AmigaWorld website aan dat ze Amiga OS4 hadden draaien op een niet nader genoemde apparaat. Dit zou een PowerPC apparaat zijn en een groot bedrijf zou hier achter zitten. Veel speculaties natuurlijk maar het is nog steeds niet duidelijk om welk apparaat het zou gaan en welk groot bedrijf hier nu achter zit. Het blijft voorlopig allemaal nog even geheim maar dit is natuurlijk goed nieuws. Hoe meer hardware er is waar Amiga OS4 op draait des te beter. Hyperion heeft meerdere malen al aangegeven dat men eerst de uiteindelijke versie van Amiga OS4 wil uitbrengen voordat men het gaat overzetten naar andere hardware. We kunnen nog een derde update van Amiga OS4 verwachten voordat men de uiteindelijke versie zal uitbrengen. Deze derde update zal ergens in het midden van juni uitkomen. Natuurlijk zal ik een review van deze derde update maken die te lezen zal zijn in het volgende nummer. Wat sommige mensen nog wel eens vergeten, of gewoon niet weten, is dat de huidige versie van Amiga OS4 een beta versie is en niet de uiteindelijke versie. Je kunt een beta versie van Amiga OS4 niet beoordelen alsof het een uiteindelijke versie is. Helaas komt dat nogal vaak voor. Vaak is het een vergissing (men vergeet of weet niet dat het een beta versie is) maar ook vaak is het met opzet. Deze mensen willen Amiga OS4 een slechte naam geven waarvoor ze hun redenen hebben. Maar goed dat is stof

voor een toekomstige artikel.



De Amiga bestaat dus inderdaad nog. Als het goed is dan is Remco Komduur aanwezig op de clubdag (18 juni) met zijn Micro AmigaOne en een 17 inch TFT met OS4 beta. En aangezien Remco beta tester is heeft hij de "update 3" versie. Dus de versie die halverwege juni voor de "gewone" gebruiker beschikbaar is. Dus iedereen kan eens kennis maken met een AmigaOne model en Amiga OS4. Ik zou zeggen schuif Remco eens aan de kant en probeer het eens uit.

Back to Basic

Bijna iedere Amiga liefhebber kent Amos of Blitz Basic wel. Het stelde iedereen in staat om eens wat te gaan proggen op de Amiga zonder al te veel problemen. In plaats van enkele pagina's aan broncode kon je met Amos, of Blitz Basic, in een paar regels hetzelfde doen. Natuurlijk krijgen programmeertalen als deze al gauw de stempel "voor beginners". Maar dat is natuurlijk flauwekul. Alleen omdat je met een korte regel een afbeelding op het scherm kunt zetten en niet met een paar honderd regels is het geen taal voor "beginners". Maar goed dat is een discussie die we later nog wel eens kunnen gaan voeren. Plus de discussie welke taal nu beter was, Amos of Blitz Basic. Ik zelf was een Amos fan en ik kan me nog goed herinneren hoe erg het wachten was op de bestelde Amos pakket. Mijn versie was Amos The Creator 1.3 en enige tijd later heb ik ook nog de Amos Compiler besteld. Zoals

eerder al aangegeven stelde Amos je in staat om op een simpele manier leuke dingen te doen. Veel mensen hebben toch de stap gemaakt om eens iets te proggen op de Amiga wat anders nooit was gebeurd. En daarin schuilt nu de kracht van zo'n programmeertaal. Als men eenmaal bezig gaat met zo'n taal dan is een overstap naar een andere "minder makkelijke" taal in de toekomst eenvoudiger te maken. Natuurlijk maakt niet iedereen die stap. Maar ja dit was allemaal in het verleden. Er zijn natuurlijk nog steeds mensen die in Amos proggen op hun Amiga. Maar ja we zijn nu bezig met de toekomst en met Amiga OS4 zou zo'n taal een warm onthaal ontvangen. Helaas is er op dit moment niet zo'n taal.

Maar het goede nieuws is dat er op dit moment aan een Basic programmeertaal voor Amiga OS4 wordt gewerkt. Naast Amiga OS4 zal het ook gaan werken op de "klassieke" machines. Helaas zit dit nog in de begin fase dus we zullen nog even moeten wachten. Op dit moment heeft deze Basic programmeertaal als werk titel de naam Mattathias BASIC. Michael Ness is hiervoor verantwoordelijk. Op <http://www.liquido2.com> kun je info vinden over Mattathias BASIC en is het de plek voor Amos liefhebbers. Op dit moment is Michael bezig met het implementeren van de Basic commando's. Dat geeft al aan dat we nog ver verwijderd zijn van een werkende versie. Nadat dit is gebeurd kan het werk beginnen aan de andere uitbreidingen. Dit zal gebeuren, net als in Amos, door middel van "Extensions". Dus je hebt bijvoorbeeld een extension dat commando's toevoegt voor werken met sprites/bobs, het tonen van schermen en windows, het afspelen van mp3's, werken met pdf bestanden enz. De bedoeling is dat gebruikers extensions kunnen maken met

Mattathias BASIC zelf. Ook is het de bedoeling dat men in Amos geschreven programma's kan compileren met Mattathias BASIC zodat het native draait onder Amiga OS4. De Mattathias BASIC compiler zal freeware zijn en het stelt je in staat om op de shell gebaseerde programma's te compileren. Dus programma's die vanaf de CLI draaien. De extensions, voor geluid/gfx/GUI etc., zullen waarschijnlijk commercieel zijn. Maar dit kan allemaal in de loop van de tijd nog veranderen.



Ik zie in Mattathias BASIC een goede toekomst. Ik ben er van overtuigd dan veel mensen interesse hebben in Mattathias BASIC. Op dit moment heeft het inderdaad nog weinig waarde omdat er nog zoveel werk moet worden verricht. Maar zodra er een beta, met niet alleen een basis set van Basic commando's maar alles voor het maken van spellen en programma's, uitkomt zal de interesse toe nemen. Het zou natuurlijk leuk zijn als we enkele Nederlandse Amiga fans zouden hebben die willen gaan programmeren in Mattathias BASIC. Aangezien Mattathias BASIC ook voor de klassieke Amiga's zal verschijnen is die kans groot. In de toekomst zal ik veel aandacht aan Mattathias BASIC gaan besteden hier in dit blad. Hiermee kunnen mensen eens nader kennis maken met Mattathias BASIC en misschien aan het programmeren raken. Het zal dus allemaal nog wel even duren maar door middel van dit artikel zijn er weer veel mensen die in ieder geval weten dat er aan wordt gewerkt. Ik hoop binnen-

kort te kunnen beginnen met het testen van een nieuwe beta. Er zijn op dit moment maar drie mensen die werken aan Mattathias BASIC. Michael Ness is op dit moment de enige die programmeert en ik en nog iemand anders testen het en we hebben discussies over wat of wat niet te doen. Daarvoor is er een mailinglist opgezet en meer info hierover kun je vinden op <http://groups.yahoo.com/group/mattathias>. Iedereen is welkom om lid te worden en hun mening en ideeën te geven.

Van Pong naar Atari.

Tussen 1961 en 1962 wordt op het Massachusetts Institute of Technology het eerste computerspel geschreven door Steve Russel. Het heet Spacewar en draait op de PDP-1. Deze computer vult een flink deel van de kamer waar hij in staat. Het spel wordt gespeeld door twee spelers die proberen een ruimteschip van elkaar kapot te schieten. In het midden van het scherm bevindt zich de zon. De kunst is de zwaartekracht van de zon goed in te schatten, zodat jouw torpedo's met een fraaie curve je vijand weten te raken. De broncode van Spacewar wordt in de jaren 60 door Digital zelfs meegeleverd met hun PDP-computers. Zo is Spacewar erg populair onder studenten en medewerkers van universiteiten.

Nolan Bushnell heeft in de jaren 70 het inzicht dat computerspellen veel geld op zouden kunnen leveren, maar dan moest de hardware kleiner, eenvoudiger en heel veel goedkoper worden. Hij ontwikkelt Computer Space de eerste videospelmachine voor in de speelhallen.

Bushnell noemt zijn bedrijf Syzygy en laat de productie van de machine over aan Nutting Associates. De machine is van fiberglas en leverbaar in veel verschillende kleuren. Een gele Computer Space kast is te zien in de film Jaws. Er worden maar

Van Pong naar Atari

1500 exemplaren van verkocht. De hoge moeilijkheidsgraad van het spel staat een grotere populariteit in de weg.



In 1972 bezoekt Bushnell de Amerikaanse tak van Philips, Magnavox. Hij ziet daar een tennis spel. Hij richt samen met Ted Dabney de firma Atari op (Atari is een term uit het Japanse bordspel Go). Zij verbeteren het tennisspel van Magnavox en noemen het resultaat Pong.

Het eerste prototype wordt getest in de bar van een vriend. De spelinstructies zijn: *Avoid missing ball for high score.*

Voor al het pong geluid dat klinkt als de bal teruggeslagen wordt trekt steeds meer de aandacht en al snel staat men in de rij om dit spel uit te proberen. De volgende dag komen de bezoekers al vroeg terug om Pong te spelen, maar 's avonds houdt de machine ermee op. De reden was simpel. Het muntenbakje zat zo vol dat de munten kortsluiting veroorzaakten.

In eerste instantie is het plan om Pong in licentie te laten maken, maar Bushnell ziet in dat je veel meer geld kunt verdienen door de machines zelf te verkopen. Pong wordt een groot succes. Maar natuurlijk heeft Magnavox door dat Pong wel erg veel lijkt op hun tennisspel. Atari betaalt uiteindelijk \$ 700.000 en krijgt daarvoor de rechten op het bouwen van Pong machines.

In 1974 overtuigt Bushnell het Atari management ervan om ook een Pong spelcomputer voor in de huiskamer te maken. Maar de verkoop van de Odyssey van Magnavox is niet erg groot en is men niet

enthousiast. In 1975 bestelt electronica warenhuis Sears 150.000 machines. Door het succes van deze Tele-game besluit Atari ook onder eigen naam Pong op de markt te brengen. Bijzonder is dat Atari een speciale Pong chip ontwerpt. Dit maakt dat Atari een spelcomputer met geavanceerde functie voor een lage prijs kan verkopen.

In 1976 komt de firma Fairchild met de Fairchild F. Deze spelcomputer maakt gebruik van verwisselbare cartridges. Ook Atari ziet hierin grote mogelijkheden, maar de firma mist de financiële middelen om dit project van de grond te krijgen. Bushnell verkoopt Atari voor 28 miljoen dollar aan Time Warner. Warner wil marktleider worden op het gebied van spelcomputers en wil daarom veel geld investeren. In oktober 1977 komt de Atari Video Computer System (VCS) op de markt. Er zijn dan 10 spellen beschikbaar voor deze machine. Miljoenen exemplaren worden ervan verkocht en vele honderden spellen worden ervoor gemaakt. In 1981 staat Atari er financieel prima voor. Met een marktaandeel van 75% is men marktleider op het gebied van spelcomputers. Ook op het gebied van spellen voor in de speelhallen is men met 40% marktleider.



In 1981 komt de opvolger van de VCS op de markt. Het is de 5200. Vanaf dat moment wordt de VCS bekend als Atari 2600. De 5200 is een geweldige spelcomputer. In bijna alle opzichten is hij superieur aan de 2600. Maar Atari kiest voor analoge joysticks in plaats van de digitale zoals die gebruikt



Werden voor de 2600. De joysticks zijn een ramp. Ze werken matig en gaan razendsnel kapot. De 5200 wordt nooit in Europa op de markt gebracht. 1983 gaat de geschiedenis in als het jaar van de spelcomputer-crisis. Computers als de Commodore 64 zijn technische superieur aan de Atari 2600. De spellen voor de homecomputers zijn beter en bijna iedereen heeft al een spelcomputer. De markt stort in. Atari presenteert wel de 7800 Pro system, maar het lukt pas om deze machine in 1986 op de markt te brengen. Ondertussen leidt Atari grote verliezen.

Halverwege 1984 neemt Jack Tramiel 51% van de aandelen van Atari over van Warner (dat zelf 25% behoudt). Dit betreft alleen de spel- en homecomputer tak van Atari. Onder de naam Atari Games houdt Warner de speelautomaten tak. Jack benoemt zijn zoons in het Atari management en begint met een stevige reorganisatie van Atari. Van de 5000 medewerkers worden er 3500 ontslagen. En dat terwijl Atari in 1982 nog 10000 medewerkers had.

Tramiel beseft dat de toekomst ligt bij de homecomputers. Tramiel verwacht dat de 8 bit machines spoedig opgevolgd zullen worden door 16 bits. Atari investeert in Amiga Technology. Dit bedrijf is bezig een 16 bit computer gebaseerd op de Motorola 68000 processor te bouwen. Helaas kaapt Commodore op het laatste moment dit bedrijf voor de neus Van Atari weg. Atari ontwikkelt dan zijn eigen 16 bits machine: de Atari ST. De ST wordt een

groot succes.

In 1987 koopt Atari de rechten op een portable spelcomputer van Epyx. Epyx is de producent van succesvolle spellen als Summer Games en Impossible Mission. Epyx komt echter in geldproblemen door de ontwikkeling van een draagbare spelcomputer met kleuren LCD scherm. De Atari Lynx komt in oktober 1989 op de markt. Maar Atari heeft leveringsproblemen. Het is vooral de schuld van de kleuren LCD. Atari kan de Lynx pas na de Kerst leveren. De Game Boy van Nintendo is dan echter marktleider en staat deze positie niet meer af.

Begin jaren 90 ontwikkelt Atari twee nieuwe spelcomputers. Voor de korte termijn de Panther die is gebaseerd op de Atari ST. Voor de lange termijn ontwikkelt Atari een 64 bits spelcomputer. De ontwikkeling van de Panther wordt plotseling gestopt als blijkt dat de ontwikkeling de 64 bits computer veel sneller gaat dan verwacht. In oktober 1993 komt de Jaguar op de markt. Wederom is Atari de concurrenten technologisch voor. Zeker als er een Cd-rom als uitbreiding voor de Jaguar komt.

Maar de marketing van Atari laat continu steken vallen. Producten worden veel te vroeg aangekondigd. Sommige worden nooit op de markt gebracht anderen door technische problemen veel later dan gepland. Dit alles heeft een negatief effect op de verkopen en Atari raakt steeds meer in de financiële problemen. In juli 1996 gaat Atari een fusie aan met JTS. Atari wordt een onderdeel van deze kleine harddisk fabrikant. In februari 1998 verkoopt JTS Atari aan Hasbro Interactive Inc voor 5 miljoen dollar. Hasbro wordt in december 2000 gekocht door Infogames. In mei 2003 verandert Infogames zijn naam in Atari. De naam Atari keert terug als label voor video-spellen, maar nieuwe computers maakt Atari niet meer.

C16/PLUS4 FOREVER!

Ik geloof dat het in 1984 of 1985 moet zijn gebeurd. De aanschaf van mijn eerste computer. Ondanks hevige protesten van mijn ouders, want die waren bang dat het huiswerk er ernstig onder zou gaan lijden! Het was op een koopavond in Woerden, daar stond hij in zo'n keurig witte sporttas. Na lang zeuren gingen mijn ouders toch overstag en hebben we hem maar meegenomen: mijn eerste Commodore 16.

Thuis aangekomen snel alles aangesloten en gauw het eerste spelletje spelen. Er zat maar één bandje bij met spelletjes, deze kan ik nog steeds uit mijn hoofd opdreunen....Xzap, Punchy, Rolf Harris Picture Builder en Chess. Toch wil je na een tijdje meer en andere spelen spellen, dus werd er maar eens rondgekeken. Helaas hier kwam het grote minpunt van de C16 te voorschijn, weinig tot geen spellen te krijgen. In Utrecht was alleen (zover ik het nog weet) Computer Collectief die naast de overvolle C64 vitrines nog wat ruimte had voor de C16, maar veel was het niet! Jammer genoeg waren de spelletjes wel duur, dus was het ook wel goed voor me dat er niet zoveel te koop was. Later kon je bij de Kwantum nog weleens wat vinden voor de C16. Gelukkig was er in het blad Commodore Info af en toe wel eens aandacht voor mijn zoou geliefde computer. Verder werden er bevriende computer gebruikers ingeschakeld, maar die bleken dan een "64" te hebben en die software kon ik niet gebruiken. Al met al was het niet makkelijk om aan nieuwe leuke software te komen voor de C16.



Maar er was hoop, veel hoop. Na gereageerd te hebben op een oproepje in het HCC-blad kwam ik via via terecht bij een groepje fanatieke C16/Plus4 gebruikers die ook nog eens een zelfgemaakt en geschreven boekje uitgaven. Het C16/Plus4 Info Bulletin. Die magazines heb ik misschien wel 100 keer van voor naar achter doorgelezen. Ook stonden er vele adressen in en iedereen kon je benaderen om software te ruilen. Vanaf die tijd ging het een stuk sneller en was het moeilijk om alle spellen echt



goed te spelen. Het was een komen en gaan van cassette bandjes..... Verder bezocht ik de HCC dagen, maar ook hier was het aanbod van C16 software erg beperkt en kwam ik vaak teleurgesteld weer thuis. Overal zag je de C64 met alle toeters en bellen die er bij hoorde. Maar de C16 groep groeide en er moest en zou een keer meeting zijn. Ik kan u zeggen vanaf die tijd, kwam ik er achter dat ik niet de enige liefhebber was. De meetings werden meestal in Hoogvliet gehouden en ik kon met iemand daar naar toe meerijden. Hier zag je mensen met diskdrives zo verschrikkelijk snel programma's kopiëren. In de hoogtij dagen van deze meeting waren er misschien wel tachtig mensen met een C16/Plus4. En ik zag dat er zoou veel was! Dus in de loop van de tijd heb ik ook maar een diskdrive aangeschaft; de 1551.

Regelmatig werd het blad 64er ingekeken. Hieruit haalde ik een adres van een jongen uit Duitsland waarmee ik software ben gaan uitwisselen. In Duitsland leefde de C16 en Plus4 meer dan hier en zo kon het gebeuren dat ik drie of vier disks per week binnen kreeg en ook weer terug stuurde. Ook kwam ik vaak op de HCC meetings in Houten waar ik dan heerlijk in de diskettebak van Hans Kessels mocht snuffelen en deze kon kopiëren. Hans had vaak de allernieuwste software.

mijn mooie spullen nooit vergeten. Nu na vele jaren heeft hij weer een mooi plaatsje in de huiskamer gekregen en speel ik af en toe nog eens een paar spelletjes. Vrienden vragen me vaak wat dat voor een oud ding is. Dan vertel ik ze dat het het kleine broertje is van de Commodore 64. Een tijdje geleden heb ik een keer de stoute schoenen aangetrokken en stiekem op lycos en google C16/Plus4 ingetipt. Ik kwam toen uit op een site met emulators. Na die geïnstalleerd te hebben kreeg ik toegang tot alles waar ik in het verleden van gedroomd heb. Als er nu iets uitkomt op het gebied van C16/Plus4 heb ik dit binnen een aantal dagen wel binnen. Ja, want de C16 en Plus4 zijn nog altijd in leven en er zijn wereldwijd nog genoeg mensen die nog programma's en demo's schrijven. Veel komt nog steeds uit Hongarije en Duitsland, maar er zijn ook gebruikers in Engeland en Amerika.

Mijn vraag is eigenlijk zijn er hier in Nederland nog mensen die "iets" doen met hun oude C16 of Plus4? Het lijkt me leuk meer C16/Plus4 liefhebbers te zien op de HCC meeting in Maarssen, of ben ik nog de enige.....? Kom eens bij me langs op een HCC meeting of laat wat "horen" via mail: patrick1730@hotmail.com

Tot de volgende keer,

Patrick Bakker



Inmiddels deed de PC zijn intrede en de C16 groep werd alsmaar kleiner. Het kwam zo ver dat het tweemaandelijks boekje niet meer gemaakt werd en iedereen zich realiseerde dat het met de C16 over was. Ook mijn C16 en de Plus4 met printer, monitor, twee diskdrives en bakken vol disks belande op zolder. Maar ik was en ben

Colofon / Column van Oom Job

20

Pagina

Info Bulletin

Jaargang 12

Nummer 3 - Juni 2005

Ja!

Ik neem een abonnement op het Info Bulletin magazine.

Ik schrijf 18 euro over op: Postbank rekeningnummer 4755399 ten name van de Commodore GG te Bilthoven onder vermelding van: Info Bulletin jaarabonnement

Onderstaande strook inleveren op een clubdag of opsturen in een gefrankeerde envelop naar: Commodore GG, Hendrick de Keijserkwartier 4, 3723NB Bilthoven . U kan ook een mailtje met onderstaande gegevens sturen naar: bestuur@commodore-gg.hobby.nl o.v.v. jaarabonnement.

Naam:M/V

Straat/huisnummer:

Postcode:

Plaats:

Emailadres:

Ik neem ook een basis lidmaatschap op de HCC Commodore GG voor 10 euro: ... ja/née (streep door wat niet van toepassing is)

Geboortedatum:

Mijn Rekeningnummer:

Ik betaal door middel van een automatische incasso, waarmee het inschrijfgeld van € 4,50 en de € 2,50 administratiekosten vervallen.

Column van Oom Job

De deadline voor het inleveren van de kopij nadert al weer met rasse schreden. Voor elke columnist een nachtmerrie. In de loop van de twee maanden zit je er wel eens aan te denken waar je het over wilt hebben. Natuurlijk valt er niets te beleven en dan opeens, pats boem, de hatelijke deadline en moet je met de billen bloot. Er moeten letters op je scherm verschijnen, letters welke je kunt wegsaven en dan naar de eindredacteur fluiten. Deze man is keihard, mijn mailbox

loopt vol van zijn mailtjes met de woorden: Oom Job, denk je aan de deadline? Natuurlijk denk ik eraan, ik doe al niet anders meer. Zuchtend en kreunend verman ik me en ga dan maar weer aan de slag. Ik ben wel eens jaloers op collega's van normale kranten, die kunnen lekker lullen over politici welke steeds maar weer stomme fouten uithalen, zij hebben stof te over. Natuurlijk houdt ook Ome Bill van Microsoft blunders, maar om nu steeds daar maar over te schrijven, nee dat word me te eenzijdig en in de heldere

Commodore wereld worden geen blunders meer gemaakt, wij zijn al zo oud en wijs geworden dat ons dat niet meer overkomt. Voor mij betekent dit een magere bron van mogelijkheden om eens lekker tegenaan te kunnen trappen.

Toch heb ik nog nieuws, treurig nieuws weliswaar, maar toch, mijn C128D heeft na plusminus twintig jaar trouwe dienst de geest gegeven. Hij is vertrokken naar het Walhalla van de computers en gezien zijn staat van dienst verdient hij een plaatsje vooraan. Nooit was hem iets teveel en nooit heb ik van hem blauwe schermen gehad. Wel eens een vastloper, maar dat was steeds mijn schuld en kon ik hem nooit iets kwalijk nemen. Wanneer je een tekstbestand ging uitprinten van ettelijke velletjes en ook nog eens ettelijke kopieën, deed ie zonder morren zijn werk. Was je oude hamerkist van een naaldprinter uitgewerkt, stond de cursor rustig te knippen en vroeg of je nog meer kopieën wilde. Dat noem ik nog eens onderdanigheid, ik durf die bijna niet te herhalen met een moderne machine, weet zeker dat je geheid met een blauw scherm wordt opgezadeld of op z'n zachts gezegd een opdracht om je cartridge te gaan vervangen. Je staat versted hoe snel deze weer leeg zijn en de kosten rijzen de pan uit. Heb al zitten na te denken om ze te gaan navullen met whisky, per liter belangrijk goedkoper, alleen de afdruk is dan zo flets.

Werk nu dan maar met de Vice emulator onder Ome Bill's prachtig besturingssysteem. Goed programma overigens, mag je ook verwachten van oude rotten in het vak. Ik heb de C64 en de C128 versie op mijn HD geïnstalleerd en alles werkt naar behoren. Alleen kan ik mijn oude 1571 drive maar niet aan de praat krijgen, maar eens navragen bij Commie.

Oom Job.

Colofon

Uitgave: HCC Commodore Gebruikers Groep

Eindredactie:

Jan Klooster
j.g.klooster@kader.hobby.nl

Interviews & nieuws:

Ron van Schaik
r.van.schaik@kader.hobby.nl

Vormgeving & ontwerp:

Harro Tillema
h.p.tillema@kader.hobby.nl

Redactiemedewerkers:

Ruud Baltissen, Wammes Witkop, Remco Komduur, Martin Zandstra, Patrick Bakker, Jan Kaptein, Robert Sprokholz en Patrick Wesseling.

Adverteren:

Wilt u adverteren in het INFO BULLETIN, vraag dan naar de mogelijkheden en de actueel geldende tarieven. Neem hiervoor contact op met: Ron van Schaik
r.v.schaik@kader.hobby.nl

Het HCC Commodore GG INFO BULLETIN is gratis voor leden van de HCC Commodore Gebruikers Groep en verschijnt zes keer per jaar. De distributie wordt verzorgd tijdens de gebruikersdagen van onze GG. Niet leden kunnen dit bulletin ontvangen op deze dagen tegen betaling van € 2,00. Ook kan dit bulletin worden opgezonden per post door een abonnement te nemen voor € 18,00 per jaar.

Overname of vermenigvuldiging van artikelen uit deze uitgave is niet toegestaan zonder de uitdrukkelijke toestemming van het bestuur. Toegezonden stukken blijven eigendom van onze GG en kunnen tevens worden opgenomen op onze website. Aan de inhoud van deze uitgave kunnen geen rechten worden ontleend.