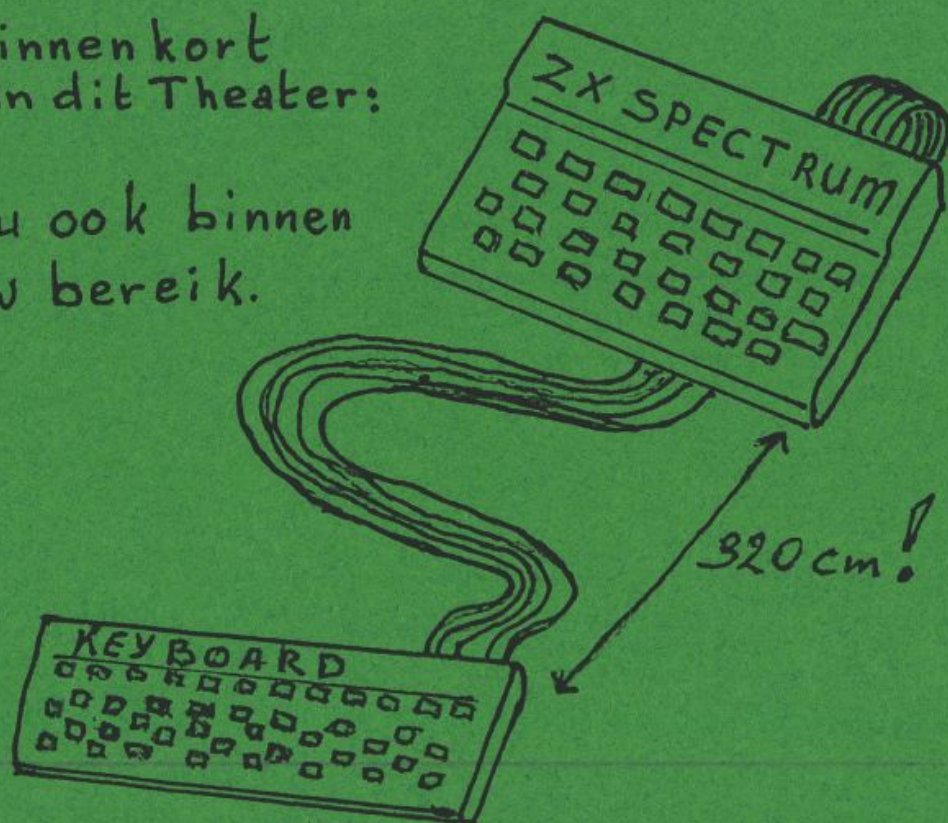


BULLETIN

SINCLAIR
GEBRUIKERSGROEP
GRONINGEN/ASSEN

Binnenkort
in dit Theater:

Nu ook binnen
uw bereik.



14e jaargang nr **3**
november '96

REDACTIONEEL / INHOUD



HALLO ALLEMAAL,

Deze maand niet een stukje van de voorzitter, daarom vind u "van de redactie" en de inhoudsopgave nu op pag 3.

Dit betekend wel dat de redactie nu een extra pagina kopij moet versieren, maar dat zal wel lukken hoop ik, anders zult u veel lege plekken tegenkomen.

Gelukkig viel er vanwege de meetings nog al wat te vertellen, dus helemaal leeg hoeft ik dit nummer niet te laten. Gelukkig (voor mij, ongelukkig voor haar) kan mijn oudste dochter nogal goed typen, zodat zij al mijn krabbels netjes (met behulp van PC en WP 5.1) als txt-files op een diskette kan zetten, op die manier hoeft ik ze alleen nog maar in Tasword III te laden, te redigeren en uit te printen. Een hele uitkomst !

N.B. In het artikel van Chris Born staat dat het programma (nog) niet in 128K-mode werken wil, MAAR !!! het programma is intussen aangepast en werkt als het goed is nu wel in 128K-mode. De nodige veranderingen zijn ook al in de Basic-listing en de Assembly-listing aangepast, dus hoeft u niet meer naderhand nog te doen.

Goed, ik hoop dat ik voldoende kopij bij elkaar krijg om een ouderwets dik Kerstnummer te kunnen maken.

tot de volgende keer maar weer,

Johan.

In dit nummer:	auteur	blz.
- Coverscreen: zie art. pag 13	-- Impressum :	2
- OPROEP: Spectrum contacts	: Mike Mee	4
- SAM: the Brittish pages: Quazar Surround-interface	: Quazar	5
Soundbyte en andere programma's		
- England, home of the Speccys; verslag van NSSS, Engeland		8
- (1 - 10) Screen\$ comprimeren	: Johan Koelman	11
- ZX81-emulatie op Spec & SAM	: Johan Koelman	12
- Filderstadt Treff, Sucsession ? verslag: JwK en RR		13
- ZW/WIT & Greyscale dumpen op de Disciple: Chris Born		14
- HOUTEN: 2e Hollandse S&S-dag, verslag : Johan Koning		17
- MEMBRAMEN: NU nog verkrijgbaar bij	: Jean Austermuhle	18
- En dan de andere Bladen "... (9)	: Wim de Graaf	19
- Bijeenkomsten: SGG-Groningen/Assen	: Bestuur	23
- Bijeenkomsten: SGG / HCC / Rijswijk	:	23
- Emulator-besteladres	: G. Lunter	23

Sluitingsdatum copy:

December nummer: 9 November
 Januari nummer: 14 December

REDACTIE ADRES: Johan Koning, Mieden 6, 9866 TM LUTJEGAST. tel: 0594 - 612807

ZX Spectrum Contacts !

Welcome to this catalogue !

My name is Mike Mee, and I want to store a copy of EVERY (known) ZX Spectrum game, demo & utility on a single CD-ROM.

Other companies have tried (and failed) to perform this task. This is why I need your help.

The disk I've given you is PC Formatted. It contains several small files. Each file contains a list of snapshots I've got that belong in that category.

Use DOSCOP to transfer the files to your Spectrum, and then use TASDFUE2 to convert the files to Tasword.

The large OVERALL.LST file is for those people who use emulators (PC, Amiga etc.) and contains the whole catalogue as an ASCII file.

Peruse the catalogue and if you've got some different snapshots then let's start trading ! Contact me at the address on the disk. If you are good a +D transferral then get in touch with me anyway !

I can send snapshots (48K) as .SNA files, which the utility SNAREAD can load 99% of them into your Spectrum. 128K snapshots are a pain, and due to the current bugs in the PC emulator, I can only place 1 snapshot per disk (hopefully, v3.04 of Z80 has fixed this).

So, what are you waiting for. Start converting these files to your Spectrum and wade through the lists ! There are over 3500 snapshots waiting for you

**Mike Mee, "Anncott", Hylas Lane, Rhuddlan
CLWYD LL18 5AG Great Britain.
tel: 0745 591704**

HARDWARE



The Quazar Surround is a powerful sound card for the SAM range of computers. It offers 6 sound channels, at a quality up to 16 bits - matching CDs and top PC soundcards. (The SAM sound chip can play digital sound only up to a quality of 4 bits). Also, the Quazar Surround can play sound in full surround.

The Quazar Surround has two modes of operation, which can be selected by means of a software switch:

Mode 1 : 6 channels, all 8 bit sound.

Mode 2 : 2 channels of 16 bit sound, and 2 channels of 8 bit sound.

8 bit sound is 16 times the quality of the Sam sound chip, and 16 bit sound is a massive 4096 times the quality of the Sam sound chip!!!

You can connect up to 4 speakers (either amplified speakers or connected to a hifi) to the Quazar Surround. If only two speakers are connected then the sound is played as stereo, or if 4 speakers are connected then sound is surround - giving a total immersion type feeling. The Quazar Surround also has an expansion port for a stereo sampler so sounds can be recorded. (See later!)

What else? The Quazar Surround comes with a full manual and three disks of software:

Introductory Disk - Introductory software demonstrating what the Quazar Surround can do, testing software, plus a Quazar Surround MOD player - hear Amiga mods played at their full quality (8 bit, 16 times the quality of the Sam sound chip!) and in full surround!

Intro Disk 2 : Utilities - Software to convert practically every type of sample from other computers for use with the Quazar Surround, and easy to use sample players for use in BASIC and Machine Code - which you can use in your own programs.

Soundbyte - A free issue of the regular Quazar Surround support disk.



Only £53.99



Monthly Quazar Surround Support Disk

Soundbyte is a regular support disk for the Quazar Surround which is published every month and is packed with programs and music only for the Quazar Surround. Each issue will typically have a main feature program (listed below) as well as other samples, games, demos, utilities etc for the Quazar Surround. Soundbyte is now up to issue 18 (September 1996) at time of writing.

Feature Programs on Soundbyte:

- Issue 1: **Mod Ripper** - a utility to extract samples from MOD files.
- Issue 2: **Super Byke** - light cycle game, with a 16bit soundtrack playing during the game.
- Issue 3: **Castle** - a Quazar Edition of a game from Jupiter Software
- Issue 4: **Labyrinth** - an Quazar Surround version of a game from Jupiter Software.
- Issue 5: **Quazar Clock** - a speaking clock that runs in the background, and says the time regularly or when the user requests.
- Issue 6: **Quazar Video Demos** - two Quazar Videos and info.
- Issue 7: **Subs** - a small game from Jupiter Software.
- Issue 8: **Surround Sampler Players** - play samples in surround!
- Issue 9: **Nightcrawlers Demo** - a music demo by Jupiter Software.
- Issue 10: **Doop Demo** - sequenced music demo.
- Issue 11: **5 A-Side Football** - 2 player arcade football game.
- Issue 12: **Compression Utilities** - for compressing samples to use less memory.
- Issue 13: **Super Byke Championship Level Maker** - make your own levels for Super Byke Championship.
- Issue 14: **Oscillogram** - A utility for the Sampler Module, view the input as a wave.
- Issue 15: **Money Bags** - Platform game with sample soundtrack during the game.
- Issue 16: **Wabbitz** - Stress relieving game from Mungus Software.
- Issue 17: **Big Gunz** - Space shoot-em-up game from Mungus Software.
- Issue 18: **Waveform Editor** - a utility to directly edit the waveform of a sample.

Soundbyte costs **£2.00 per issue**, or **£5.00 for 3 issues** (saving **£1.00**) and **£18.00 for 12 issues** (saving **£6.00**) (For either back issues or subscriptions). There are also monthly special offers for subscribers to Soundbyte!

Please note that Quazar Studio, Quazar Video Construction Kit, Super Byke Championship and Soundbyte will ONLY work with a Quazar Surround.

All my other software (such as Chess Mate) do not require the Quazar Surround to run. (Although they still feature plenty of Quazar Surround sound should you have one connected!)

If you have any questions or comments, or would like information about other pieces of software that are currently being developed by Quazar then please feel free to write.

Also, if you would like information about all the software from other companies that supports the Quazar Surround soundcard then write!

So far Jupiter Software, Mungus Software and Zedd-Soft have all released games that support the Quazar Surround. (Most featuring over 1 Megabyte of sound for the Quazar Surround!). Plus, Jupiter Software and Mungus Software have written pieces of Quazar Surround only software which have appeared on various issues of Soundbyte. As well as games, there have also been some music demos released only for the Quazar Surround (which span many disks!)

And there's plenty of other software in development that will support the Quazar Surround, from many Sam companies including Jupiter Software, Mungus Software, Zedd-Soft, Persona, Saturn Software, Metropolis Software, Atomik Software and more!

So as you can see, there is plenty of software for the Quazar Surround! And plenty more to follow! All the information about available titles is included with the Quazar Surround.

STOP PRESS!!!!

Out on October 26th - 'Money Bags 2', the awaited sequel to the very popular game on issue 15 of Soundbyte. It's a huge platform game with hundreds of rooms, plus if you have a Quazar Surround there is several sampled soundtracks playing throughout the game. Plus more games soon from Quazar.



**Colin Piggot,
204 Lamond Drive,
St. Andrews,
Fife,
KY16 8RR.**

Please make cheques payable to Colin Piggot

ENGLAND, HOME OFF THE SPECCYS

Zoals u reeds in de september en oktober Bulletins hebt kunnen lezen, werd er in Noord-Engeland een grote Sinclair en Sam meeting georganiseerd. Dat was een mooie aanleiding om eindelijk eens naar de bakermat van de Sinclair-computers af te reizen.

We (Ronald Raayen en ik) wilden wel eens zien hoe zo'n meeting in Engeland nou precies in elkaar stak, en wat er daar allemaal te zien en/of te koop zou zijn. Ook verheugden we ons er op, eindelijk eens de mensen achter al die bekende namen persoonlijk te ontmoeten.

Omdat de mensen van "Soft sale", "Outlet" en "PDpower" niet naar de meeting zouden/konden komen, maakten we daar nog afspraken, voor een bezoek, op een andere dag mee. Zodat we onze reis met enkele dagen moesten verlengen.

En zo reisden we woensdagmiddags 18 september af, richting Calais waar we 's nachts met "La Shuttle" de ondergrondse 'oversteek' maakten, zodat we na een korte treinreis (35 min.) om 02.00 uur op Engelse bodem stonden.

Ons eerste reisdoel was een plaats onder de rook van Bristol (Go West Young Men, of gold dat alleen, een eeuw gelden, op een ander continent?). Om de ergste drukte te vermijden en zo rustig aan het linksrijden te kunnen wennen, hadden we het plan om zo snel mogelijk het B-wegen-stelsel op te zoeken, daar dan te overnachten (in de auto), en dan overdag de reis via deze rustigere wegen voort te zetten.

Omdat het echter op de grote wegen zo rustig was dat het wennen aan het linksrijden geen enkel probleem gaf, besloten we door te rijden tot voorbij de grote plaats Reading (spreek uit Redding!), om dan daarna op de eerste grote 'serviceplaats' (tankstation, restaurant enz.) nog een beetje te slapen. Op die manier konden we lekker opschieten en zouden we hopenlijk de ergste drukte vermeden hebben. Een strategie die in de praktijk zeer goed uitpakte.

Na een paar (4) uur slapen in de auto, en een tegenvallend ontbijt, zetten we onze reis voort. Om onze bestemming te kunnen bereiken, moesten we nu al spoedig de grote autoweg verlaten en via de grote binnenwegen onze weg vervolgen. Ook deze wegen waren zeer goed te berijden, en je zag nu natuurlijk ook nog iets van het mooie Engelse landschap, de mooie dorpen en buitenhuizen.

Nog nagenietend van al dit moois bereikten we rond het middaguur Trow-Bridge, de plaats waar "Soft sale" gevestigd is, een waar we om 17.00 uur een afspraak met Joice en Reginald Cook (de mensen achter "Soft sale") hadden. Na eerst wat in het centrum van Trow-Bridge rondgekeken en gewinkeld te hebben, en vervolgens een overnachting in een leuk (en niet duur) hoteletje geregeld te hebben, was het al snel tijd voor het bezoek bij de Cooks.

Nadat deze bijzonder vriendelijke en gastvrije mensen ons eerst hun huis en de prive Spectrum (hardware en software) collectie van Joice getoond hadden, was het tijd voor een bezoek aan de 'Shop', die in een winkelpassage in een mooi en oud gebouw in de Churchstreet gevestigd is. (Zie voor meer info elders in dit of het volgende Bulletin).

Toen we aldus het 'zakelijke' afgehandeld hadden, en nog een vriend (en parttime medewerker) hadden opgepikt, trackteerden de Cooks ons vervolgens op een bezoek aan een echte Pub, in het toeristisch zeer aantrekkelijke plaatsje Bath.

(Al die mooie plaatjes aan de rivier de Avon zijn beslist de moeite van een vakantie waard. Beginnend bij Bristol, langzaam de rivier stroomopwaarts volgend ((of varend)) en dan elke dag een ((paar)) andere plaats((en)) bezoeken tot dat je uiteindelijk in Stratford up Avon ((de geboorteplaats van Sheakpeare)) aankomt. Misschien ook iets voor u??).

Na een zeer gezellige avond werden we keurig bij "Gordon's Place" (ons hotel) afgeleverd waar we al snel onze bedden opzochten.

De volgende ochtend (vrijdag) waren we, na een goede nachtrust en een voortreffelijk Engels ontbijt, weer volledig fit en konden we de reis naar het Noorden (noordoost eigenlijk) aanvangen.

Omdat we ondertussen een bericht van Martin Sherwood (PD-Power) hadden ontvangen dat hij wegens andere werkzaamheden die dag niet thuis zou kunnen zijn, verviel onze afspraak voor die dag, en hoefden we dus niet via binnenwegen op Rugby aan te koersen. Dus konden we zo snel mogelijk weer de grote weg(en) op, en zo ging het dus eerst richting Bristol en vervolgens in sneltreinvaart richting Sheffield, om daar dan de "M1" te verlaten, en door te steken naar de "A1". Zo konden we de drukte rond Leeds mooi vermijden, en zaten we meteen op de 'goede' weg (Wetherby ligt aan de A1), zodat we veel vroeger dan gepland in Wetherby arriveerden.

Na het inchecken bij de Green's (ons B&B adres) hadden we dan ook alle tijd om even in het centrum rond te neuzen en alvast even uit te zoeken waar de Hal van de meeting stond, en hoe we daar de volgende morgen het beste heen zouden kunnen rijden. Nu was het intussen weer etenstijd geworden, en dus deden we ons (niet geplaagd door angst voor gekke koeien) tegoed aan een heerlijke surlain.

Wist u trouwens dat er aan deze naam een leuke historische anekdote verbonden is? Koning Hendrik de 8e (ja, die van die vele vrouwen) kreeg een keer een, op een speciale manier bereide, lende-biefstuk (lende = lain). Hij vond de smaak zo uitmuntend, dat hij dat biefstuk (postuum) in de ridderstand verhieft, Sir Lain dus. In de volksmond verbasterde dat al gauw tot surlain, hetgeen heden ten daage nog de gebruikelijke naam is voor een biefstuk van de lende.

Na dit 'koninklijke' maal troffen we nog enkele andere meeting-gangers, waaronder ook George, een inwoner van Wetherby. Zodat we in goed gezelschap al aardig wat voorpret beleefden. Helaas sluiten de Pubs al om 23.00 uur, dus ook deze avond was (te) gauw om, waarna ons niets anders reste dan onze bedden op te zoeken.

SGG BULLETIN

En zo werd het zaterdag, de dag van de meeting, we kregen een mooi plaatsje toegewezen, pal naast de tafel van de organisatie, en hadden daarom naast een goed overzicht over alle activiteiten, ook erg veel aanloop. Waarbij de meeste aandacht uitging naar de Roemeense en Russische Spectrum-klonen en naar de door ons gedemonstreerde software, en niet te vergeten de Speciale Bulletin Flyer, met daarin o.a. de info en schema van de IDE-Harddisk-interface voor de Spectrum.

Zelf hebben we natuurlijk ook goed bij onze collega's rondgekeken, waar we ook veel interessante dingen zagen/hoorden. Hiervan zullen we trachten in dit en het volgende nummer van het Bulletin u enige Impressies te presenteren.

Al met al vonden we het een geslaagde meeting, en ook het bezoekers aantal viel niet tegen (meer dan 65 !), hetgeen gezien de aantallen in Koln (mei), Filderstadt (28 sep) en Houten (5 okt) zelfs als zeer goed gezien kan worden.

Na gauw nog even een tijd en trefpunt met 'onze gids' George en enkele andere 'overblijvers' afgesproken te hebben, gingen we ons even wat opfrissen en wat eten, en toen was het tijd voor de 'aftermeeting-adventure'.

Onder leiding van George, die natuurlijk alle pubs in Wetherby kende, begonnen we aan onze quest om voor sluitingstijd alle pubs minimaal 1 maal bezocht te hebben, en dit niet zonder daarbij natuurlijk even de specialiteit (lees ale = bier) van het huis te proeven. Light, bitter, brown, darkbrown, kortom alles passeerde onze smaakpupillen, gelukkig had niemand van ons gezelschap last van een zwakke maag of een vervelende dronk, zodat dit alles in een opperbeste stemming plaats vond.

Toen vervolgens een van ons ploegje ook nog enkele goocheltrucs van wereldniveau ten beste gaf (hij is de enige ter wereld die deze trucs doet (kan doen!!!)), kon de avond ook bij de andere pub-bezoekers niet meer stuk.

Helaas, helaas, aan alles komt een einde en zo moesten we zondags al weer de terugreis aanvaarden. Gelukkig was er nog tijd voor een kort bezoekje aan Ron Cavers van "Outlet", maar daarna was de koek dan ook echt op. En zo kwamen we maandagsochtend na een reis van meer dan 2000 km weer thuis.

Dat we zeer tevreden op deze reis terugkijken zal u ondertussen al wel duidelijk zijn.

We hopen dan ook dat er volgend jaar weer een NSSS gehouden wordt, misschien dat u dan ook komt??

hopelijk tot ziens,

Johan Koning.

N.B. lees ook de extra info in dit en volgend Bulletin !!!

(1 - 10) SCREEN\$ COMPRIMEREN

Hallo Johan,

Boxmeer '96

Wat lees ik ? Te weinig kopij ?!!

Dat roept om een reactie. Ik sluit bij dit briefje de assembly-listing bij van een programmaatje om beeldschermen gecomprimeerd in het geheugen te zetten. Hierdoor is het mogelijk, om tot wel 10 beeldschermen in het geheugen op te slaan.

Ook is er een routine die voor het decomprimeren van de opgeslagen screen\$ zorgt. (hiervan heb ik een demo gemaakt, welke ik op de gebruikersdag in Houten al heb gedemonstreerd).

De verdere uitleg staat in de listingen.

Johan Koelman.

```

      ORG 45000          ; BEGIN COMPRESSIE-ROUTINE
      LD HL,16384        ; HL = BEGIN SCHERM
      LD DE,57000        ; DE = BEGIN GECOMPR. SCHERM
NBYTE: LD B,0           ; BYTE-TELLER = 0
      LD C,(HL)          ; HAAL VOLGENDE BYTE OP
EQUAL: INC HL           ; VERHOOG SCHERMPONTER
      INC B             ; VERHOOG BYTE-TELLER
      JR Z,SHORT        ; INDIEN 256x DEZELFDE BYTE DAN VERKORT OPSLAAN
      LD A,C            ; VERGELIJK DE 1E BYTE MET
      CP (HL)           ; DE VOLGENDE OP HET SCHERM
      JR NZ,ANDER       ; BIJ ONGELIJKE, OPSLAAN
      LD A,H            ; NOG NIET BIJ EINDE SCHERM?
      CP 91
      JR NZ,EQUAL       ; NEE, ZOEK VOLGENDE BYTE
ANDER: LD A,C
      CP #ED
      JR Z,SHORT        ; BYTE MET WAARDE #ED ALTIJD 'KORT'
      LD A,B
      CP 4
      JR NC,SHORT       ; MINDER DAN 4 BYTES IS NIET KORTER
NORM:  LD A,C
LOOP:  LD (DE),A
      INC DE
      DJNZ LOOP         ; SLA ONVERKORT OP
      JR TEST
SHORT: LD A,#ED         ; SLA SCHERM VERKORT OP ALS
      LD (DE),A         ; #ED, AANTAL, WAARDE
      INC DE
      LD A,B
      LD (DE),A
      INC DE
      LD A,C
      LD (DE),A
      INC DE
TEST:  LD A,H
      CP 91
      JR NZ,NBYTE
      RET
  
```



```

ORG 46000 ; BEGIN DECOMPRESSIE-ROUTINE
LD HL,57000 ; HL = BEGIN GECOMPR. SCHERM
LD DE,16384 ; DE = BEGIN BEELDSCHERM
PUTSC: LD A,(HL) ; TEST BYTE OP GECOMP. SCHERM
CP #ED ; OP VERKORTE CODE
JR Z,COMP
LDI ; ZET 'ONVERKORT' OP BEELDSCHERM
JR EXIT
COMP: INC HL
LD B,(HL) ; B = BYTE-COUNTER
INC HL
LD A,(HL) ; A = WAARDE BYTE
INC HL
PUT2: LD (DE),A ; DRUK A B KEER AF
INC DE
DJNZ PUT2
EXIT: LD A,D ; TEST OP EINDE SCHERM
CP 91
JR NZ,PUTSC
RET

```

ZX81-EMULATIE OP SPECTRUM/SAM

Verder nieuws over de ZX81-emulator.

Op de Spectrum komt een machinetaal-programma tot 3% emulatiesnelheid. Echter, voor de SAMmers is er beter nieuws! Op de HCC-sgg gebruikersdag in augustus hebben we, op één dag, het programma naar de SAM geconverteerd en volgens de ZX81-kenners loopt hij hierop sneller (!!!) dan op de ZX81 zelf! Op 5 oktober hadden we van beide emulatoren een demo-versie bij ons.

Er dient nog wel een LOAD/SAVE routine te komen, maar voor de SAM is het veelbelovend.

Tot de volgende gebruikersdag (in Houten) dan maar.

Johan Koelman.

OPROEP OPROEP OPROEP OPROEP

Gewoonte getrouw zijn wij als Sinclair gebruikers groep vertegenwoordigd tijdens de HCC-Dagen.

Wij zoeken hiervoor nog enkele vrijwilligers die namens ons op een of meerdere dagen in de Sinclair stand willen staan.

Neem contact op met Jan Arends, zie adres op pagina 2.

FILDERSTADT-TREFF, SUCSESSION?

Hoewel we een beetje kopschuw geworden waren vanwege het "gerommel" tussen de SPC en SUC, besloten we toch naar Filderstadt af te reizen. Wel namen we wat minder apparatuur, software en boeken mee dan we normaal gedaan zouden hebben. We wilden namelijk beslist elke mogelijke concurrentie met Sintech vermijden.

Na deze start kan dit artikel zeker niet meer objectief genoemd worden, ook het vervolg moet u dus als mijn subjectieve mening beschouwen. (Voor diegenen die met deze twee woorden moeite hebben, subjectief = reeds iets bevooroordeeld, je kijkt er als het ware door een bril met voorgekleurde glazen naar).

Nu kan je, om fair te blijven, eigenlijk ook niets anders dan deze meeting subjectief te beschrijven, omdat ik het gevoel heb dat velen vooraf subjectief gehandeld hadden. Anders kan je de erg lage opkomst eigenlijk niet verklaren. Natuurlijk is het mooi dat zovelen niet onverschillig zijn gebleven bij het "gerommel", maar ik had liever gezien dat ze hun "signaal" op een andere manier gebracht hadden, bv. schriftelijk zoals verscheidene andere of mondeling tijdens de meeting. Door het wegblijven werden ook de actiefere leden die wel waren gekomen, gestraft. Dat had natuurlijk niet hoeven/mogen gebeuren, helemaal niet als je rekening houdt met het feit dat Thomas net een dag voor de meeting Wolfgang had opgebeld en de partijen zich (weer) verzoend hebben.

Gelukkig was er ondanks de lage opkomst (totaal over twee dagen niet meer bezoekers dan bij de Kolner Treff) nog genoeg interressants te zien, te horen en/of te kopen, zodat we ons geen minuut vervuild hebben. Sterker nog als we niet de vermoeiende Engelse week achter de rug hadden en de Houten-Treff niet de volgende week al geweest was, waren we beslist ook tot en met Zondag gebleven.

Nu zijn we Zaterdags 's avonds weer terug gereden, onze hoofden vol met indrukken van de meerdere aanwezige MB02'-interfaces, en van LCD die nieuwe SCENE+ showde, en met beelden van verschillende mooie demo's. (Ook van de NOT SO INNOCENT). En natuurlijk gonsden onze oren nog van de vele gesprekken die we gevoerd hebben.

En boven op dit alles konden we nog enige nieuwigheden mee terug nemen, die intussen in Houten veel aandacht kregen, zoals bijvoorbeeld de games CD Audio voor de Spectrum (verkrijgbaar bij Sintech). En de beschrijving van een (parallel) keyboard dat via een meer dan 3 meter! lange flatcable met de Spectrum verbonden wordt, en nog werkt ook !!! (Meer info zal ons toegezonden worden, we zullen dit dan zo spoedig mogelijk in het Bulletin plaatsen)

Al met al was het toch nog de moeite van de reis waard.

Hopelijk zijn Thomas en Fred niet zo teleurgesteld dat dit hun laatste SUC-Treff geweest is, wij zouden in ieder geval volgend jaar graag weer komen.

Alleen mag dan de datum wel iets eerder bekend gemaakt worden, niet iedereen kan zich op het laatste moment nog vrij maken van andere verplichtingen!

Het moge de mensen die niet geweest zijn duidelijk zijn dat zij beslist een kans op het Spectrum gebeuren te beleven of te ondersteunen hebben laten liggen. (Foei!)

Dan wil ik graag nog even vermelden dat er in Utrecht (Holland) op 22, 23 en 24 november '96, een grote Computerbeurs (etwas wie Cebit) gehouden wordt, namelijk de "HCC-dagen" in de Jaarbeurs te Utrecht. De Jaarbeurs ligt in het centrum, tegenover het Centraal Station. Vele gebruikersgroepen van diverse merken (ook Sinclair) zullen hier met een stand aanwezig zijn.

Kosten ± f 15,-. Openingstijden: 10.00 - 17.00 uur

Johan en Ronald

GREYSCALE DUMPEN OP DE +D

Hallo beste SGG'ers,

Dit is een EXECUTE-programma voor de DiscIple-RAM voor GREY-scale printen via COPY SCREEN 1 of 2. Zoals jullie weten zijn er verschillende ROM/RAM versies voor de G-DOS van de DiscIple. De meest recente en de meest gebruikte is versie 3-d en dit is een bewerking van versie 3-b. Bij alle verbeteringen zat echter 1 verslechtering, namelijk het feit dat 3d geen echte GREY-scale print meer kan maken terwijl versie 3b dat toch perfect doet. Het conflict zit 'em in COPY SCREEN 1 en COPY SCREEN 2 die allebei dezelfde routine gebruiken om te kijken of er een INK- of PAPER-pixel staat. En dit door een verandering van slechts 3 BYTES. Hierdoor negeert 3d de gemaakte berekeningen en print doodleuk iedere INK-pixel zwart en iedere PAPER-pixel wit.

Toch wel zonde vond ik, vooral omdat het maar om 3 BYTES gaat. De meeste mensen hebben voor dit soort verschillen in de SYS een hele rij met de diverse SYS versies. Voor ieder detail een andere SYS dus.

Ik vind dit erg onduidelijk en onhandig en daarom heb ik dit programmaatje gemaakt dat zonder de rest van je Spectrum te beïnvloeden de 3 betreffende bytes gewoon verwisseld en klaar voor printen ben je!

De bytes staan in DiscIple RAM adres # 1762 (hex)

Versie 3-b : LD H,A #67
 POP AF #F1
 LD A,(HL) #7E

versie 3-d : POP AF #f1
 LD A,#38 #3E,#38

#38 is de kleur code voor ZW/WIT

Als je hier een lichte kleur van maakt kan je bijvoorbeeld eerst een lichtgrijze achtergrond uitprinten en daarna met ZW/WIT een duidelijke tekening er overheen maar dat moet je zelf maar uit werken. Eigenlijk hoort dat in een DTP thuis. Het zal je nu wel duidelijk zijn wat er aan de hand is. Dus hier komt het programma:

Switch color<>BL&White in SYS 3.x

UITLEG :

Ik heb ORIGIN op 0 gezet want de routine is in principe relocatable. Voor een EXECUTE maakt dit niet uit want die komt altijd op de zelfde plek. De ORIGIN is normaal #1B06 voor execute-files. HL bevat het adres waar geSWITCHed moet worden.

Tot aan 'col_blw' wordt de bestaande situatie bekeken.

Iedere afwijking van bytes resulteert in een ERROR-BEEP en een directe STOP. Het programma gaat verder met 'col_blw' of springt naar 'blw_col'. Daar wordt verder gekeken of er geen 'vreemde' bytes staan, want misschien heb je ooit zelf wat aangepast of veranderd.

De controle verandert de waarde van HL en deze wordt (in beide gevallen) na de controle weer op #1762 terug gezet en pas daarna wordt de eigenlijke switch gemaakt.

Tot slot geeft het programma nog een signaal via de BORDER!

Als er naar COLOR is geswitcht geeft de border 1 seconde lang GEKLEURDE strepen in de border en als er naar ZW/WIT wordt geswitched ZWART/WITTE strepen. Bij een ERROR is er alleen het BEEP signaal ZONDER KLEUR verandering. Zo heb je dus toch een fout- of goed-melding zonder dat je BEELDSCHERM verandert wordt want je wil ten slotte een copy SCREEN maken, toch?

Je kan van deze routine gemakkelijk een normale zelfstartende MC-routine maken maar dan moet je beginnen met een RAM-bank switch naar Disciple-RAM. Dit doe je met de opdracht:

' IN A, (187) '

en die zet je in de assembly-listing direkt na de DUMP opdracht. En aan het einde moet je weer terug naar SPECCIE-RAM en daarvoor maak je van

```
_out      'RET '    ==>>  _out      OUT (187),a
                                           RET
```

In de DATA-BASIC listing wordt dit :

100 DATA 219,187, en verder...

190 aan het einde VOOR code 201 wordt nu ...,211, 187 ,201.

200 DATA 10041

regel 200 bevat de CHECKSUM!

Daarna kan je de routine ergens op een veilig plekje in je SPEC-RAM zetten.

De routine is dan 102 BYTE lang.

Zo SAVE je de routine:

EXECUTE => SAVE D * "filenaam" X , DUMPAdres

AUTO-RUN => SAVE D * "filenaam" CODE DUMPAdres , LENGTE , STARTAdres (=DUMP)

SGG BULLETIN

Er is helaas nog 1 probleem. De routine werkt alleen in 48k-mode op de 128 en dan alleen als je in 48k mode bent opgestart of via het commando 'SPECTRUM' in de 48k mode komt. Als je via USR 0 of via de routine 'SWITCH 128/48' in 48k mode komt dan CRASHt de routine zodra je naar Black&White overstapt. Raar genoeg is dat anders om niet het geval, maar dat moet ik nog beter bekijken. Alle suggesties voor dit probleem zijn welkom!!!!

Ik hoop dat jullie dit een handig en nuttig programmatje vinden en ALLE reacties zijn welkom. Binaire groetjes van en schrijf gerust aan

Chris Born, Albregt-Engelmanstraat 42-A, 3025 BJ Rotterdam.
tel: 010 - 4779023

Basic-listing:

```
10 LET chksm=0: FOR f=40000 TO 40097: READ a: LET chksm=chksm+
  a: POKE f,a: PRINT PEEK f;" ";;: NEXT f: READ a: IF a <> chk
  sm THEN PRINT "checksum ERROR": STOP
20 PRINT "CHECKSUM IS OK": STOP
30 SAVE d1"SWgrey"x,40000: STOP
100 DATA 33,98,23,126,254,241,40,48,254,103
110 DATA 32,82,35,126,254,241,32,76,35,126
120 DATA 254,126,32,70,33,98,23,62,241,119
130 DATA 35,62,62,119,35,62,56,119,1,0
140 DATA 0,62,0,211,254,47,230,247,5,32
150 DATA 248,13,32,245,24,41,35,126,254,62
160 DATA 32,32,35,126,254,56,32,26,33,98
170 DATA 23,62,103,119,35,62,241,119,35,62
180 DATA 126,119,6,0,211,254,60,32,251,5
190 DATA 32,248,24,3,205,40,53,201
200 DATA 9491
9999 CLEAR : SAVE d1"dataSWgrEX"
```

(De assembly-listing plaatsen we volgende maand, dan hebben we tenminste ook wat kopij voor het Kerst-nummer. red.)

P.S. Even een oproep !!!

Bestaat er een boekje of in iedergeval een overzicht met alle bijzonderheden van de 128 inclusief 'niet officiële' opmerkingen of oplossingen voor de zgn kinderziektes en en uitgebreide uitleg van de 128-systeemvariabelen. Zo'n boekje kan ik goed gebruiken! Reacties graag naar bovenstaand adres.

groetjes, Chris

HOUTEN: 2E HOLLANDSE S&S-DAG

Een gezamenlijk treffen, dat was de bedoeling van deze bijeenkomst, en met ruim 45 bezoekers is dat ook wel aardig gelukt. Iets minder dan de 1e keer, maar ik had ook iets minder 'reclame' gemaakt, de volgende keer zal ik mijn best doen om er weer wat meer aandacht aan te geven.

Gelukkig waren de ZX81-gebruikers er (zoals gewoonlijk) wel, en dat ondanks het feit dat ik deze groep meestal vergeet te noemen. En dat ze hun ZX81-systemen niet alleen voor de show hebben blijkt duidelijk uit hun activiteiten. Op de bijeenkomsten zijn ze altijd druk bezig, en ook buiten de bijeenkomsten om gebeurt er op dit front nog veel, denk maar eens aan de contacten met de Duitse ZX81-gebruikers en het gezamenlijke (Ned/Duits) ZX81-blad.

Natuurlijk zijn en ontstaan er ook op andere gebieden contacten samenwerkingen en informatie uitwisselingen met onze Oosterburen, zo is op het SAM terrein het gebeuren rond de SAM harddisk-interface natuurlijk zeer actueel. En was het u natuurlijk al bekend dat er tussen de Redacteuren ook veel info uitgewisseld wordt.

Maar er is meer, bv. het goede contact tussen 'onze' Nederlandse reparateur (Albert Hoekman) en zijn Duitse collega Jean Austermuhle. Dat deze Jean zeer actief is blijkt ook wel uit het feit dat er tijdens deze bijeenkomst (na het handige koppelings-werk van een bestuurslid) plannen voor samenwerking op het gebied van de Spectrum/Opus Harddisk-interface gesmeed zijn.

Jan de Jonge van de SGG-G/A werkt op het ogenblik hard aan het vervaardigen van een aantal printplaten voor deze interface, waarna Jean ze vermoedelijk van de nodige electronica zal voorzien, zodat ook de 'onhandige' hobyisten onder ons binnenkort ook voor een schappelijke prijs over dit fantastische hulpmiddel kunnen beschikken.

Trouwens Jean was niet de enige Duitse gast, ook Wolfgang (Wo van WoMo-Team SPC) Haller, X-Terminator lid van TMG (The Mad Guys, die van die mooie demo's maken), Dirk Berghofer met zijn wonder-Opus (meerdere schakelbare ingebouwde ROMs met eigen routines) demonstreerden veel van hun kunnen. En Lothar zag ik ook zeer geïnteresseerd bij de diverse opstellingen staan kijken.

Er was dan ook genoeg te zien waaronder veel Russische demo's en programma's, maar ook nieuwe software van eigen bodem, zoals bv. de ZW/WIT Greyscale dump voor de DiscIple en de ZX81-emulators voor Spectrum en SAM (zie ook info elders in dit nummer).

Ook waren er nog andere nieuwigheidjes zoals de Spectrum CD-games Pack. Dit is een pakket met daarin een audio-CD met 30 mooie Spectrum games, die op een normale CD-speler afgespeeld kan worden, met het in het pakket meegeleverde kabeltje kan je de CD-speler via een Kempston-Joystick Interface koppelen aan je Spectrum.

Nu nog het op Tape (ook in het Pakket) aangeleverde Snelload-programma laden, en daarna kan je naar keuze 1 van de 30 programma's van de CD laden. Het laden van 'n compleet spel ($\pm 42K$) gebeurd in ± 20 sec !!! *(In een volgend nummer wat meer info over dit CD-games Pack. Er is tijdens de HCC-dagen bij de Sinclair stand ook een exemplaar te zien.)*

Naast de software was er ook veel Hardware te zien en te kopen, en natuurlijk was er op het gebied van tweede hands boeken en tijdschriften weer van alles verkrijgbaar. Goed wat kan ik nog meer over dit treffen vertellen? Heel veel, en eigenlijk ook heel weinig. Want als u er zelf geweest bent hoeft ik u eigenlijk niets meer te vertellen. En als u niet aanwezig was, en bovenstaande is niet voldoende om U er toe te verleiden om de volgende keer wel te komen, dan heeft verder schrijven ook weinig zin meer. Rest mij nog om namens de HCC-sgg en de SGG-G/A iedereen die wel geweest is te bedanken voor zijn bijdrage aan deze gezellige en geslaagde dag.

En (natuurlijk?) tot ziens op de HCC-dagen,

Johan Koning,
bestuurslid HCC-sgg,
redacteur SGG-G/A.

P.S. In maart of april is er weer een gezamenlijke bijeenkomst, hebt u nog ideeën of suggesties voor deze 3e HS&S-dag, schrijf of bel dan even naar:

J.W. KONING, MIEDEN 6, 9866 TM LUTJEGAST, the NETHERLANDS.
tel: 0594 - 612807.

Jean Austermühle
Sternwartstr. 69
D-40223 Düsseldorf

Fax : +49 / (0)2131 / 69733
Voice : +49 / (0)211 / 395460
→ Jetzt mit Anrufbeantworter ←

MEMBRANE-SUPPORT

Membrane for Rubber Keys :	DM 22.-	GBP 10.-	HFL 24.-
Membrane for Spec 48K+ / 128K (1)	DM 42.-	GBP 19.-	HFL 46.-
Membrane for Spec 48K+ / 128K (2)	DM 52.-	GBP 24.-	HFL 57.-
Postage for Great Britain / Netherlands	DM 8.-	GBP 3.50	HFL 9.-

**** Payment by Eurocheck, drawn in German Marks ****

- (1) Standard material
- (2) New kind of material, like the one used for Spectrum +2 / +2A ..., a greater stableness can be expected.

**** If you like to get one, please contact me. * Also other spare-parts like ULA, ZTX, all kinds of RAM & IsoROM's can be offered. * Send postage for my pricelist * Also repairs will be done, but it may take time. ****

EN DAN DE ANDERE BLADEN... (9)

Ook deze maand heb ik weer de andere bladen en diskmagazines voor u bekeken, en getracht hiervan op een leuke manier een samenvatting te maken.

Als extra heb ik ook Alch News # 21 beschreven, dit i.v.m. hun 10-jarig jubileum. Congratulations Andy !!

Ik weet alleen nog niet of er nog genoeg ruimte in dit nummer is anders wordt dit volgende maand erbij geplaatst.

Duitsland

SPECTRUM PROFI CLUB # 81: september '96

Op de coverpagina een leuke anekdote die betrekking heeft op het verhuizen van het WoMo-team. In de redactionele rubriek o.a. de vermelding dat het Berichtje over de Sinclair PC geen grapje of truckfoto-montage was.

Vervolgens Speccy News met de vermelding van en felicitaties voor het 10-jarig bestaan van Alchemist Research verder een korte beschrijving van Alch News issue 21, zie ook pag. ##? en een korte lijst met adressen van andere Magazines en Software-aanbieders in Groot Britanië.

Dan volgt de PD-hitlist van Fountain PD.

"The Stevie Potman Designer" zal een nieuw programma worden, waarbij de maker, Matthew Westcott, hoopt op medewerking (en inzendingen) van vele andere Spectrum gebruikers.

Dan volgen besprekingen van SCENE+ #8 en Gorkidemo-2 van Gorki.

En natuurlijk ontbreken die "Seiten fur den Sam" niet.

Hierin noemt Ian D. Spencer enkele van de vele niet nader gedocumenteerde extra programma's op, die op de H-DOS v2.12 diskette van "SD-Soft" staan. En vervolgens beschrijft hij een van de weinige echt leuke/nuttige programma's, ditmaal is dat "Backup".

En ook staat hier een kort artikeltje van Ferry Groothedde, waarin Ferry oa. schrijft dat de SCB nu een deel van Alchemist Research geworden is, dat Studio Corner niet meer bestaat en dat (volgens Ferry) de SAM-versie van Easy writer het beste tekstbewerkings-programma is dat er bestaat.

Als laatste op deze pagina's beschrijft Wo van WoMo-team de voordelen en het gemak van de SAM-mouse en de INS en OUTs van zijn favorite spel "Soul Magican".

In "Outside SPC" vermeldingen van en oproepen voor de meetings in Wetherby, Filderstadt, Houten en Elmshorn.

Dan komt er een inlegvel met commentaren van Wolfgang en Thomas met betrekking tot het inmiddels bijgelegde meningsverschil rond de Kolner Treff.

"Nostalgia im Abentuerland" brengt de bespreking + plattegrond en oplossing van een derde programma uit de Adams-serie. Waarbij het Nele Abels i.v.m. copyright wisselingen niet precies duidelijk is of het spel nu "Secret Mission", "Mission Impossible" of "Impossible Mission" heet.

Vervolgens een artikel over het CD-games Pack, een audio-CD met 30 Spectrum games die via de Joystick-interface geladen moeten worden, de benodigde snellader-routine word op tape bijgeleverd.

Dan een artikel van Heinz Schober over het ontkleuren van een screen, met een korte Basic-listing van een programmaatje dat dit werk voor u doet. En dan is er weer Nele Abels, had Johan maar beschikking over zo'n actieve schrijver!, nu weer met een artikeltje voor de beginners in MC-programmeren met de korte listing van een Hexloader.

Plus D Pitfalls, or DOS do's and don'ts ! is de kop boven een artikel van Miles Kinloch, dat de mogelijkheden en onmogelijkheden van een aantal utility's en Patches voor Beta-dos en G+DOS behandelt. En als slot de vragen und Auzeigen en de Sintech's verkaufliste.

SUC-SESSION # 150: september '96

Vorhaut (???), Impressum en Sintech's verkaufliste worden gevolgd door een Lezersbrief van Guido Schell, met hierin een stellingname wat het maken van 'illegale' copy's betreft. Gevolgd door nog enkele korte lezersbrieven.

Code Cruncher (deel 3) is ook weer aanwezig. Het zeer leuk geschreven artikel gaat ditmaal over Sprites.

Vervolgens diverse Fragen und Antworte. In de rubriek "Spiele Test" een preview van "Prince of Persia" 128 K versie, zoals het er nu naar uitziet, leveren de Russisch coders hier weer een erg mooi programma mee af.

X-Terminator of TMG behandelt weer op onnavolgbare wijze (dankzij LCD's-super special moves ?) de nieuwe demo's, zoals "British Battletracker", "Not for Children", "Power of Illusion", "Wish", "Sorry" en "the Worst of Kriss pt.1".

Die Hacker-Ecke (Teil 9) gaat verder waar deel 8 gebleven was (logisch he ?) en is (vermoedelijk) de laatste uit deze serie.

Frans Postma laat ons horen dat er nog steeds muziek in de Spectrum zit, oa. met "The Way".

En natuurlijk ontbreekt de "+D-Ecke" van Guido Schell niet, hierin wordt (Hoe kan het ook anders) de +D uitvoering behandeld. Vervolgens kondigt Guido aan de volgende maal, misschien niet direkt maar uiterlijk 1-4-'97, te beschrijven hoe men een 1-Gigabyte Harddisk aan de plus D aan kan sluiten.

Dan nog enige korrekties en als laatste de prijslijst van de MB02 - 8 Bit Compagny.

Oostenrijk

SCENE+ # 9: September '96

Weer een mooi start screen (en dat is nog niet zo gemakkelijk als je wel denkt).

Vervolgens een menupagina met meer kleur in de naam SCENE+.

A: Reduktion/News

Hier vertelt LCD dat het menu-program verandert is. Door de vele bijdragen van Johan Koning werd het noodzakelijk het programma op nieuw op te zetten, dat nieuwe programma is tevens gecompileerd zodat alles er niet alleen mooi en uitziet maar ook sneller werkt.

Ook meldt LCD dat er in # 8 een fout in het +D-Ecke textfile-programma zat, vanaf pag. 4 werkte het meer goed.

Men kan het zelf verbeteren door in regel 9003 alle sterretjes (*) te verwijderen. Natuurlijk staan hier nog meer nieuwtjes (7 pag.), maar als U die weten wil kunt u zich beter op SCENE+ abonneren.

B: INHALT

Als altijd weer de grondslag voor dit review. Vanaf # 10 wordt deze rubriek aan A: gekoppeld, zodat er weer plek is voor een extre Item.

C: Briefe, Slechts 1 brief.

D: Artikel

Het 2e deel (16 pag's) van de +D-Ecke, Guido Schell pakt weer groots uit. (Mach so weiter, Guido!).

Vervolgens een Testverslag van "Octopussy" de 007-Spectrum thriller, natuurlijk weer met enkele Screenshots. Een zeer leuk te spelen spel.

Voor de volgende maal kondigt LCD ons een verslag (met geditiseerde foto's) om de Filderstadt-Treff aan.

E: Bilders

Deze maal hoofdzakelijk afbeeldingen uit "Star Wars", alleen de laatste banken (8 t/m 10) hebben andere plaatjes (auto's, vliegtuigen, tanks en div. andere). Een belangrijke verbetering is de Slideshow-mogelijkheid bij elke Gallery-bank. Je kunt nu (binnen) zo'n bank van plaatje naar plaatje springen.

F: Spiele

Hier vindt je "Tangram" en het er bijkomende "Tangmix" een zeer leuk uitgevoerde versie van het aloude Chinese Tangram- spel.

Vervolgens de klassieke "Godzilla", nog immer de moeite van het spelen waard.

G: Demo's

"Deep Space 9 Animation", een leuke animatie van een stukje Deep Space 9.

"Ecstasy teilz", is net als deel 1 bijzonder mooi. Niet vergeten het in USR 0 mode te laden, anders krijg je de groeten van Uncle Clive.

"Unit 5" is weer een demo uit Rusland, dat leuke dingen doet met een schaakbord.

"Hey Ya" (Hey You) is de volgende (Russische) demo die vooral uitblinkt door de mooie GFX.

H: Shadow Nemesis

Het eerste deel van een (spannend) vervolg verhaal over de held uit "Lords of Zer" (Shadow Nemesis is de voorloper van "Lord of Zer").

Engeland

OUTLET # 107: JULI '96

A: Editorial en B: Outletters.
Hier vindt je een vermelding van een nieuw boek over Sir Clive Sinclair en alle Sinclair artikelen die er ooit gemaakt zijn.

C: "the VIZ", een leuke kleine demo.

D: Outboard, de kleine advertenties rubriek.

E: Randax instructies. en F: "Randax", een programma dat u leuke dingen laat doen met Random Acces Files.

SGG BULLETIN

G: "Ffonts vol 1". 12 leuke Spectrum character sets.
H: DIY-clip, 2 screen\$ met DTP plaatjes.
I: Look Ahead en J: Disclaimer
Spreeken voor zichzelf, kan ik dus overslaan.
K: Outverts, de grotere advertenties.
L: Mandelbroth uitleg, en M: "Mandelpiece", een programma dat Mandelbroth figuren maakt.
N: "Funkbox", een 128K jukebox-programma met 8 leuke liedjes.
O: "SelectaCat2", een +D programma om een Cat met alleen maar files van een vooraf geselecteerd type (bv. basic of code) te krijgen.
P: Drive Chat, zet de diverse printer codes op een rijtje.
Q: Vax Treck, gauw verder.
R: "48K Tape Snap", met dit programma kan je 48K snapshots naar tape save.
S: "128K Tape Snap", het zelfde, maar nu met 128K snapshots.
T: "Apple Movie", die hele, hele mooie demo !!!
U: ProCrossWord en V: OutdexData,
de aanvullingen op de bekende database files.
ADDENDERS:
1: "DAEMON 2", een gemakelijkere versie van "DEMON", een van Francis Miles Patience games.
2: "Cribbage 2", een kaartspel van F. Erentz, nu een door Francis Miles verbeterde versie.
3: "Canfield 2", weer een patience game, ook hier een door F.M. verbeterde versie.

OUTLET # 108: AUGUSTUS '96

A: Editorial en B: Outletters, de bekende rubrieken.
C: "Mandelbroth Maps", een Mandelbroth figuren generator.
D: Outboard, de kleine advertenties.
E: Hibas instructies, en F: "HIBAS", een programma dat Basic hoger in het geheugen zet zodat je er Code onder kunt laden.
G: "PeggBoard", een (vreemde?) manier om scores bij te houden.
H: "UNIPRINT", een MC-routine die je individuele regels van een Basic-programma laat bekijken en LPRINTen.
I: Look Ahead en J: Disclaimer, slaan we over.
K: Outverts, the bigger (mostly commercial) adverts.
L: Output, een vreemd verhaal over een vreemde vrouw.
M: "EchoLogia", een leuke (en grafisch hele mooie) demo uit Slowakije.
N: "the Three Wise Monkeys", een grappig demo-tje met, juist, de drie bekende kleine aapjes.
O: Vax Treck, oh no, houdt dat dan nooit op?
P: Drive Chat, ditmaal een artikel over de LIGHT PEN en GUN.
Q: Notepad instructies en R: "NOTEPAD", een notitieblok-programmaatje.
S: "Ffonts vol2", nog 12 leuke Spectrum character sets.
T: "Magic Land", een mooie ARCADE ADVENTURE. (3 dimensionaal).
U: ProCrossWord en V: OutdexData, ook nu weer de nieuwste aanvullingen voor deze datafiles.

Diat was het dan weer voor deze maand.

Wim de Graaf.

BIJEENKOMSTEN



In het: RPV gebouw
RABENHAUPTSTRAAT 45
GRONINGEN
Telefoon: 050 - 5261379

DATA SGG-GRONINGEN:

zaterdag	9 november	van 14.00 - 17.30 uur
zaterdag	14 december	van 14.00 - 17.30 uur

N.B. de data in 1997 zijn nu nog niet bekend, wel is zeker dat er in maart of april weer een gezamenlijke bijeenkomst in Houten zal zijn. let op de bijeenkomst data van de HCC-sgg.

HCC-sgg bijeenkomsten in 1997:

nog geen data bekend. 10.00 -16.30 uur

In het nieuwe HCC-kantoor, de Molen 24, te HOUTEN.

RIJSWIJK: Elke 2e en 4e woensdag van de maand, om ± 19.00 uur.
adres: "Bovenveen", Spinozalaan 310, VOORBURG.

HCC-DAGEN: JAARBEURS te UTRECHT.

vrijdag	22 nov:	10.00 - 17.00 uur. !
zaterdag	23 nov:	10.00 - 17.00 uur. !
én zondag	24 nov:	10.00 - 17.00 uur. !

ZX80 EMULATOR V3.03



versie 3.03

Hebt u vragen over de Emulator, dan kunt u schrijven aan:
Gerton Lunter, P.O. Box 2535, 9704 CM GRONINGEN. (Netherl.)

Het bestellen van de nieuwste Update (versie 3.03) kan ook bij bovenstaand adres. Deze update wordt in twee uitvoeringen geleverd. Voor geregistreeerde gebruikers is de prijs:

versie 3.03 (met DISCiPLE/+D emulatie)	f 25,-.
versie 3.03 (zonder DISCiPLE/+D emulatie)	f 15,-.

Drukwerk

Redactie-adres:

J.W. Koning

Mieden 5

9866 TM LUTJEGAST

tel: 0594-612807

