

BULLETIN

SINCLAIR
GEBRUIKERSGROEP
GRONINGEN/ASSEN

WIST U DAT:

DIT NUMMER EIGENLIJK
'T EINDE MOEST ZIJN?

WE TOCH NOG EVEN
DOORGAAN, EN DAT DIT
IN DE DUBBELE CIJFERS
GAAT LOPEN?

EN DAT $1 + 1 < 2$ IS?

MAAR DAT DAARTEGEN
 $10 + 4 = 16$
TOCH WEL KLOPT?

14e jaargang nr



juni-juli

'97

IMPRESSUM



VOORZITTER/
PENNINGMEESTER/
VERHUUR:
Jan Arends
Heiligelaan 66
9636 CP Zuidbroek
tel: 0598 - 452247

Giro 5965342 t.n.v.
rekening SGG,
ZUIDBROEK.

SECRETARIS:
Martin den Hollander
Numero Dertien 8
9644 TV Veendam
tel: 0597 - 645474

VICE VOORZITTER/
VICE SECRETARIS:
Roelof Koning
Selwenderstraat 26
9717 GK Groningen
tel: 050 - 3124298

VICE PENNINGMEESTER/
MATERIAAL COMMISSARIS:
Coen Ballintijn
B. Boermalaan 7
9765 AP Paterswolde
tel: 050 - 3091482

BESTUURSLEDEN:
mevr. F. Elstrodt
Rudy Biesma
Tonny Stap

Het lidmaatschap van onze gebruikersgroep bedraagt per kalenderjaar (jan-dec):
f 20,00 voor personen tot en met 17 jaar
en f 30,00 voor personen van 18 jaar en ouder.
De data van de SGG-bijeenkomsten (10 per jaar), staan in elk SGG-BULLETIN op de
'2 na laatste' pagina vermeld.

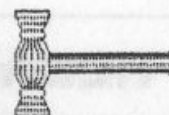
De SGG-club-diskettes zijn in de volgende formaten verkrijgbaar:
3.5 inch 40 tracks SS (CPUS) en 3.5 inch 80 tracks DS (DISCiPLE).
Ze kosten: f 5,00, uitgezonderd "TW3 DTP", die is f 10,00.
en "RWMS-DOS", die is f 7,50.
Verzendkosten f 2,50 per stuk, f 3,00 bij meer.

*U kunt lid worden van de SGG
DOOR U OP TE GEVEN BIJ DE PENNINGMEESTER.*

Het SGG-BULLETIN is een uitgave van de Sinclair gebruikersgroep Groningen/Assen.
Het geeft naast verenigingsnieuws, veel informatie over en voor de SINCLAIR en
SAM computers (Hardware, software, programma's, aanpassingen, uitbreidingen enz.)
Het SGG-Bulletin verschijnt 10 keer per jaar. (elke maand, met in juni en sept
gecombineerde juni/juli en aug/sept nummers).
De redactie is er trots op dat het blad nog steeds bijna volledig op de Spectrum
gemaakt wordt! Dit met behulp van Tasword III en een eigen DTP-programma.
Artikelen, listings, illustraties en andere inzendingen zijn voor de
verantwoordelijkheid van de inzender. De 'Type in' programma's zijn soms getest
maar ook dan niet gegarandeerd zonder fouten.
De gepubliceerde programma's worden meestal ook op clubdiskettes uitgebracht.
Overname van artikelen, illustraties en andere publicaties zijn uitsluitend
toegestaan met toestemming van de redactie en/of auteur.
De leden krijgen het SGG-BULLETIN gratis. Nabestelde oudere nummers tegen
kostenprijs (copy+porto).
Niet-leden: Losse nummers f 4,00 . (nabestellen van oudere nummers á f 4,00).
Advertentiekosten (Sgg-tjes) voor niet-leden f 5,00.

*N.B. Als u een diskette/tape met copy/software instuurt, vermeldt hierop dan
a.u.b. duidelijk uw eigen adres, zodat bij beschadiging van de enveloppe, de
diskette/tape weer bij de afzender terugkomt.*

VAN DE VOORZITTER



Zaterdag 24 mei 1997. Een mooie warme voorjaarsdag. Door de S.G. Groningen/Assen een lange bijeenkomst gepland. Ook de algemene ledenvergadering was voor deze dag gepland om zoveel mogelijk leden in de gelegenheid te stellen deze bij te wonen.

Er waren om half twee, toen de algemene ledenvergadering begon 4 bestuursleden en 4 gewone leden aanwezig. Toch was het best een leuke vergadering met een aantal punten die de moeite van het bespreken waard waren.

Het voorstel van Johan om de 14e jaargang te verlengen met 4 nummers, zodat de jaargangen gelijk lopen met het contributiejaar werd vlot aangenomen.

Dan was er het voorstel om meer lange dagen in Groningen en in samenhang daarmee de normale bijeenkomsten af te stemmen op de dagen in Houten. Hierover werd flink gediscussieerd. Gezien de opkomst van deze lange dag en ook de lange dag in Mei 1996, ook 4 leden, en het belang van regelmaat, niet alleen wat betreft de bijeenkomsten maar ook van het verschijnen van het bulletin, waren de aanwezige leden van mening om toch maar op deze wijze verder te gaan.

Een lange dag aan het begin van het jaar werd als mogelijk positief voorgesteld.

Over het beëindigen van het lidmaatschap uiterlijk in oktober kunnen we kort zijn. Diegenen die hun lidmaatschap niet opzeggen maar de contributie niet op tijd betalen worden van de lijst afgevoerd. Dit is niet eerder bekend dan in februari, soms maart. Dan pas weten we als bestuur waar we aan toe zijn. Al met al toch wel een geanimeerde vergadering.

Tot zover deze keer. Wij wensen u allen een mooie zomer, een prettige vakantie en tot september.

Met vr. gr.

Jan Arends



Allereerst wens ik jullie namens bestuur en redactie een plezierig vakantie.

Dank wil ik ook even mijn dank uitspreken naar het WoMo-team die mij de artikelen uit het SPC ter beschikking stelden.

Ook wil ik even wijzen op het SPC-treffen in augustus, zie ook pagina's 24 en 25. Het volgende Bulletin verschijnt pas begin september dus kan ik jullie er voor die tijd niet meer aan herinneren !!!

Mijn ergste problemen met het printen lijken ook weer opgelost, een los contact aan de opus printer-connecter lijkt de boosdoener geweest te zijn (Hoop ik).

Al met al een jaar met veel vallen en opstaan, en dat terwijl de jaargang nu niet eens stop maar tot december doorgaat. Het DTP-program is gelukkig al aangepast zoals aan de issue-vermelding onder aan de pagina's te zien is.

Na de vakantie hoop ik weer wat mooier gevulde nummers te kunnen brengen.

Tot de volgende keer,

Johan.

In dit nummer:

auteur

blz.

- Coverscreen: verlenging Jaargang	-- Impressum :	2
- van de Voorzitter	: Jan Arends	3
- SAM: Die Deutsche Seiten (2)	: Womo-team / SPC	5
- En dan de andere Bladen "... (16)	: Wim de Graaf	8
- WoMo-team/SPC: Wir ziehen um & Treffen	: WoMO-team / SPC	12
- de Ledenlijst 1997: stand maart '97	: J. H. Arends	13
- Komt er een nieuw +D-compatible interface:	WoMo-team / Jwk	15
- De Computer (1): het verleden	: Johan	17
- En dan de andere Bladen "... (17)	: Wim de Graaf	20
- Oproep en Route-beschrijvingen		
voor het grote SPC-Treffen '97	:	24
- Bijeenkomsten: SGG / HCC / Rijswijk	:	26
- Emulator-besteladres	: G. Lunter	26
- Beurzen data, handel	:	27
- Reparatie adres	: Jean Austermuhle	27

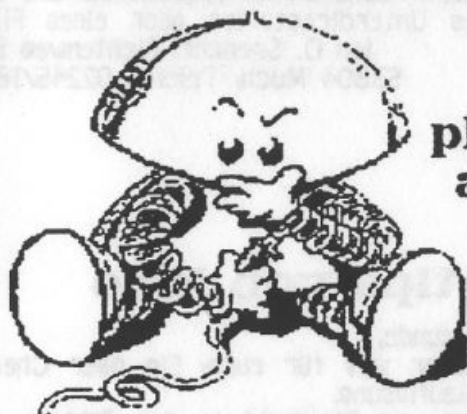
Sluitingsdatum copy:

Aug/Sept nummer: 16 Augustus

Oktober nummer: 13 September

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

SAM: DIE DEUTSCHE SEITEN (2)



Der Fest- platten- aufbau

Teil 3

In Teil 1 haben wir gesehen, dass die Bytes 34 bis 37 von Sektor 0 einen Pfeil (Zeiger) zum Directory bilden. Dies ist die Root directory (oder MAIN directory) der Festplatte. Genau wie unter Masterdos mit Disketten können Directories und Unter-Directories (Sub-Directories) generiert werden. Beispielsweise sagen die Bytes 38 und 39 aus, dass wir nur 6 Directories (zur Zeit) auf unserer Festplatte haben.

```

USER
  alloc
  time
  defrag
  df2
  hdlook
DEVDISK
  COMET
    comet
    comet.cod
    decompiler
    tok.bin
  CAMPION
    cat
UTIL (usw.)
  
```

In unserem Beispiel befinden sich im Unterdirectory USER fünf Programme und im Unterdirectory DEVDISK zwei weitere Directories COMET mit 4 Programmfiles und CAMPION mit einem.

So ist eine Diskette mit MASTERDOS aufgebaut und ebenso die Harddisk. Der Directory-Pfeil von Sektor 0 und auch das HDOS, welches die ROOT Directory in Sektor 2 (Cylinder 0, Kopf 0, Sektor 2) startet, geben uns die nötigen Angaben. Sektor 2 sieht bei mir so aus:

```

Byte 0- 3  02 00 00 00 (dieser
            Directory Eintrag)
Byte 4- 7  40 01 00 00 (nächster
            Directory Eintrag)
  
```

```

8  00 (Dirty Flag)
9-15 00 (alle '00' nicht
      benutzt)
16-31 (16 Bytes Directory
      Eintrag 1)
32-47 (16 Bytes Directory
      Eintrag 2)      <usw.>
  
```

Genau wie bei FSAM sagen die ersten 4 Bytes aus, welcher Sektor dies gerade ist, also Sektor 2. Weil ein Directory viel zu viel Einträge haben kann um alle in 512 Bytes unterbringen zu können, bekommen wir mit den Bytes 4 bis 7 angezeigt, dass mindestens noch ein weiterer Sektor für diese Directory benutzt wird. Dies ist 00000140 oder 140hex oder 320 dezimal. Wenn wir nun wissen wollen, auf welchem Cylinder, Kopf und Sektor das nun wirklich auf der Festplatte ist, müssen wir nur umrechnen. 63 Sektoren und 16 Köpfe gibt es, also Cylinder 0, Kopf 5, Sektor 5. Das dirty flag können wir auch hier ignorieren und konzentrieren uns auf die Directory Einträge in Sektor 2, z.B. Eintrag 1 und 2.

```

Byte 9-15  2E 20 20 20 20 20 20 20 20
            20 00 03 00 00 00
Byte 16-32  2E 2E 20 20 20 20 20 20 20
            20 00 04 00 00 00
  
```

Die ersten 10 Bytes eines Eintrags sind der Name des Files oder Unterdirectories. In diesem Fall ist der erste Wert 2E, das zeigt uns, dass es in Wirklichkeit einen weiteren Eintrag für ein Directory gibt und kein File. Der Name ist überall auf 20hex gesetzt, was nichts anderes bedeutet als lauter Leerzeichen (blanks) in ASCII. Es existiert also kein Name an dieser Stelle. Der einzige Unterschied zwischen dem ersten und dem zweiten Eintrag ist ein weiteres 2E als 2. Byte, was aussagt, dass es keine weiteren Einträge für dieses Directory gibt und eine 3 bzw. 4. Dies sagt unserem DOS, dass das ROOT Directory nicht nur Sektor 2 belegt sondern die Sektoren 2, 3 (Bytes 12-15) und 4 (Bytes 28-31).

HDOS belegt immer mindestens 3 Sektoren für ein Directory. Wie wir oben gesehen haben, fanden wir in diesen 3 Sektoren nicht genügend Platz, wir haben mindestens 3 weitere Sektoren, die von Sektor 320 starten.

Wenn ein Directory voll wird, nimmt das HDOS einfach 3 weitere Sektoren und verbindet sie mit dieser Directory-Liste. Somit kann im Prinzip ein Directory unendlich lang sein und eine unbegrenzte Anzahl von Einträgen haben (bis die ganze HDOS Partition voll ist), und nicht wie bei einer Diskette, wo die Anzahl der Einträge begrenzt ist.

Eintrag 3: 42 61 64 20 42 69 74 73
(Byte 32-47) 20 20 FE FF 05 00 00 00

Hier ist das erste Byte nicht '2E', also handelt es sich um ein normales File oder Directory. Somit muß HDOS nun auf das 1. Byte des nächsten Eintrags schauen, um festzustellen, ob es sich um ein File oder Directory handelt. Ein Directory wird immer mindestens 3 Einträge haben, wobei der 2. und 3. mit '2E' anfangen. Ein File hat dagegen immer nur einen Eintrag, in diesem Fall ist Byte 48 gleich '75hex' und nicht '2E', somit ist Eintrag 3 ein File. Die Werte 42, 61, 64, 20, 42, 69, 75, 73, 20, 20 stehen im ASCII für "Bad Bits". Dies ist ein Standardfile unter HDOS und normalerweise für den Benutzer nicht sichtbar. Es enthält Informationen über alle Teile der Festplatte, die defekt sind. Es kommt immer wieder vor, dass eine Festplatte defekte Sektoren aufweist und die meisten davon werden automatisch vom Mikroprozessor der Festplatte unterdrückt. HDOS kann beim Konfigurieren einer Festplatte jedoch auch prüfen, ob solche defekte Sektoren vorhanden sind. Das dauert allerdings recht lange, aber die gefundenen Sektoren werden dann in diesem "Bad Bits" File eingebunden, sodass diese für keinerlei Daten oder Programme benutzt werden.

Nach dem Namen folgen noch die Werte 'FE FF', was bedeutet, dass dieses File unsichtbar ist und im normalen Benutzer-Directory nicht auftaucht, es wird mit einem normalen CAT oder DIR nicht angezeigt. '05 00 00 00' sagt aus, dass das File in Sektor 5 startet.

Läßt uns doch mal einen normalen File- oder Directory-Eintrag untersuchen:

Eintrag 4: 75 73 65 72 20 20 20 20
(Bytes 48-63) 20 20 00 00 06 00 00 00

Die Bytes 48-63 ergeben 'user' in ASCII, und wenn ich auf Byte 64 schaue, steht dort ein '2E'. Somit wissen wir, dass es ein Directory-Eintrag namens 'user' ist. Die folgenden '00 00' besagen, dass es sich um das Root-Directory handelt (Directory 0) und das Directory 'user' bei Sektor 6 anfängt (06 00 00 00). Schauen wir uns die Einträge 5 und 6 an, sollten wir nicht allzu überrascht sein, dass die Sektoren 7 und 8 ebenfalls für das Directory 'user' reserviert sind:

Eintrag 5: 2E 20 20 20 20 20 20 20
(Byte 64-79) 20 20 01 00 07 00 00 00

Eintrag 6: 2E 2E 20 20 20 20 20 20
(Byte 80-95) 20 20 01 00 08 00 00 00

Ich glaube, das Gehirn wurde für heute genug aktiviert. Beim nächsten Mal schauen wir uns den Aufbau eines Underdirectories oder eines Files an.

Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c
53804 Much, Telefon 02245/1657

Spietips von Nico

Hallo SAM-Freunde,

Ich habe wieder was für euch: Ein paar Cheats und eine Teilaufklärung.

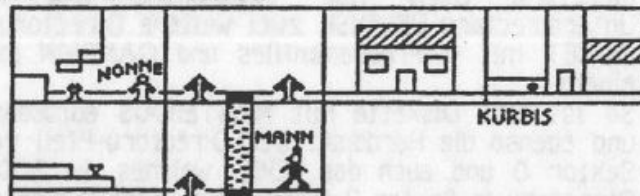
Bei *Duzonium* und *Plasmoid* in den Bildern, die nach dem geladenen Programm erscheinen, "DIGITAL DREAMING" eingeben. Wenn der Cheat richtig eingegeben wurde, scrollt am unteren Bildschirmrand CHEAT MODE ON | 3=ENERGY 4=SMART BOMBS.

Bei *Bulbulators* in der Highscore-Liste "ZIP" eingeben, man bekommt dadurch unendlich Leben.

Bei *Ice Chicken* muß man im Menu die Tasten W, E, T, G und Y gleichzeitig gedrückt halten, bis DIRECTION CHEAT ON auf dem Bildschirm erscheint. Aber was der Cheat für das Spiel bedeutet, weiß ich nicht. Im Wörterbuch steht nur was von Richtung, Leitung und Führung. Wer was darüber wissen sollte, der möchte sich bitte bei mir melden.

Nun noch zum *Witching Hours* Demo, welches sich auf der FRED 37 befindet. Leider ist es nur ein recht kurzes Demo, dennoch möchte ich hier die Lösung bekanntgeben:

OK: Zuerst geht man zur Kirche, da liegt ein Kürbis. Den nimmt man auf und geht damit zur Weggabelung. Dann geht man nach unten, wo ein Mann mit einer spitzen Mütze steht. Diesem gibt man den Kürbis. Er bedankt sich dafür und gibt Dir einen Schlüssel. Mit diesem geht man zum Haus, vor dem eine Nonne (oder etwas ähnliches) steht. Der Nonne gibt man den Schlüssel. Damit ist das Demo gelöst.



Für die Spectrum-Emuller habe ich auch noch etwas, und zwar Levelcodes zu *Rockman*: E "ONYX", I "GURU", M "SAGE" und Q "CLAW". Vielleicht haben andere ja auch mal einige Tips. Tschüß bis bald.

Nico Kaiser, Geschwister-Scholl-Straße 11a
98693 Ilmenau

SAM goes Zeddy!

In der Kürze liegt die Würzel?? Nun, der mir noch vorhandene Platz ist etwas zu gering, um ausführlich auf den neuen ZX81 Emulator für den SAM einzugehen. Das hole ich in der kommenden Ausgabe aber noch nach. Auf jeden Fall könnt ihr Programme eingeben, auf Disk speichern und auch wieder laden! Und beim Eintippen ist stundenlange Freude trotz Tastatur-Hilfsscreen (F1) garantiert! Wer den Emulator (und einige von mir eingegebene Programme) haben möchte, der schicke uns eine Diskette und 2 DM fürs Rückporto. **WoMo**

Soul Magician

Zwei neue Levelcodes zu diesem Klassespiel kommen diesmal von Nico Kaiser aus Ilmenau:

Level 66: DUYZIBLCBD
Level 70: ZZZUWGCBDH

Außerdem fragt Nico, ob es möglich ist, MOD-Files auf dem SAM herzustellen, bzw. wie MOD-Files aufgebaut sind. In einigen Musikdemos werden umgewandelte E-Tunes im MOD-Player verwendet. In irgendeinem Diskmag gab es auch mal ein Konverterprogramm E-Tunes nach MOD-Files. Vielleicht weiß hier jemand die Quelle? Zu diesen interessanten Fragen könnt ihr über das Info antworten oder direkt an Nico schreiben:

Nico Kaiser, Geschwister-Scholl-Str. 11a
98693 Ilmenau, Tel. 03677/883785

Hexagonia Levelcodes

Nico Kaiser aus Ilmenau hat uns verschiedene Levelcodes zu Hexagonia zugesandt, vielen Dank dafür. Folgende Codes verschaffen euch vielleicht völlig neue Zutritte ins Spiel.

NOVICE-Level:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 02 - ALTERNATE | 13 - LIMITED |
| 03 - BALLISTIC | 14 - MONSTROUS |
| 04 - CYCLONE | 15 - NUCLEONICS |
| 05 - DOLBY B | 16 - ORACULUM |
| 06 - ELFIE | 17 - PATIENCE |
| 07 - FOREIGN | 18 - QANG QANG |
| 08 - GOLDEN AGE | 19 - REACTOR |
| 09 - HIGH SCORE | 20 - SILI |
| 10 - INVISIBLE | 21 - SILICON |
| 11 - JABBA | 22 - TIMEWARP |
| 12 - KNOCK OUT | |

ADVANCED-Level:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 02 - MAGICAL | 17 - DIABOLUS |
| 03 - ATOMICS | 18 - OXYGENE |
| 04 - FANTASY | 19 - SCRAMBLING |
| 05 - KHAZAD DUM | 20 - UNIVERSE |
| 06 - DISASTER | 21 - DAMERON |
| 07 - SYMPHONY | 22 - CATHEDRAL |
| 08 - X RAYS | 23 - STEALTH |
| 09 - LEVEL 9 | 24 - HALLOWEEN |
| 10 - BLAH BLAH | 25 - DIGITAL |
| 11 - DUNGEON | 26 - ABAQUAR |
| 12 - AUTOGUN | 27 - THRILLER |
| 13 - ILUVATAR | 28 - SMASHING |
| 14 - D SING | 37 - COMPACT |
| 15 - UTOPIA | 38 - BAD DREAM |
| 16 - AY MUSIC | 39 - OOPS UP |

Software-Test

Beetle Mania (G. Bobker)

Bezugsquelle: Persona Softw., 31 Ashwood Drive, Brandlesholme, Bury, Lancs, BL8 1HF, England.

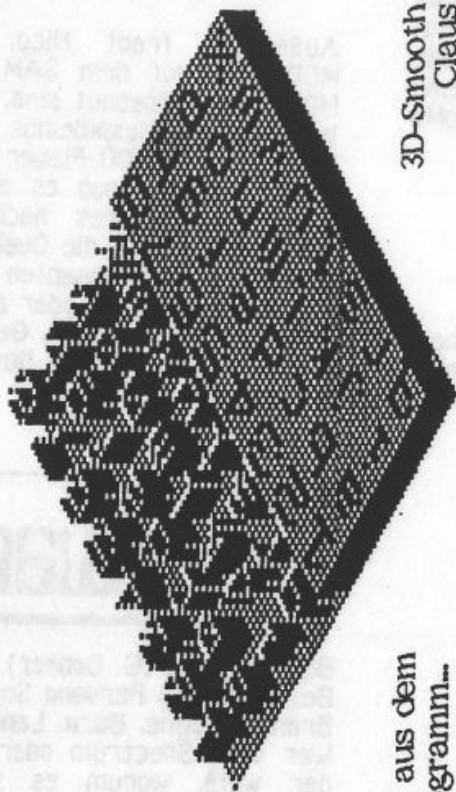
Wer vom Spectrum oder PC her 'Sokoban' kennt, der weiß, worum es sich bei "Beetle Mania" handelt. Es ist das sehr bekannte Spiel, wo ein Mann Kisten in bestimmte Räume und auf bestimmte Felder schieben muß (bei "Beetle Mania" übernimmt dies ein Käfer - ahah daher also der Name). Das hört sich einfacher an, als es ist, denn oft wird der Spieler durch andere, sehr ungünstig platzierte Kisten behindert. Außerdem darf man keine Kiste in eine Ecke schieben, denn dann bekommt man sie nicht mehr weg. Dazu eine Unzahl an Levels, die den Tüftlern unter euch eine Menge Kopfzerbrechen bereiten wird. Einziger Kritikpunkt aus meiner Sicht ist, das nur über die Pfeiltasten gespielt werden kann, außerdem vermisste ich jegliche Musik. Nun, dem einigermaßen geübten SAM User dürfte es jedoch nicht schwerfallen, sich irgendeine Hintergrundmusik in das nicht allzugut geschützte Programm einzubauen. Unsere Meinung drücken wir durch ein neues Rating-System aus (1 = mies, 2 = naja, 3 = durchschnittlich, 4 = schon besser, 5 = aber hallo und 6 = wow!):

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Steuerung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Musik: ☐
Fun-Faktor: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde



Grafik aus dem
PD Programm...

3D-Smooth von
Claus Jahn

(- ein 3D Frame-Grabber, erhältlich bei uns.)

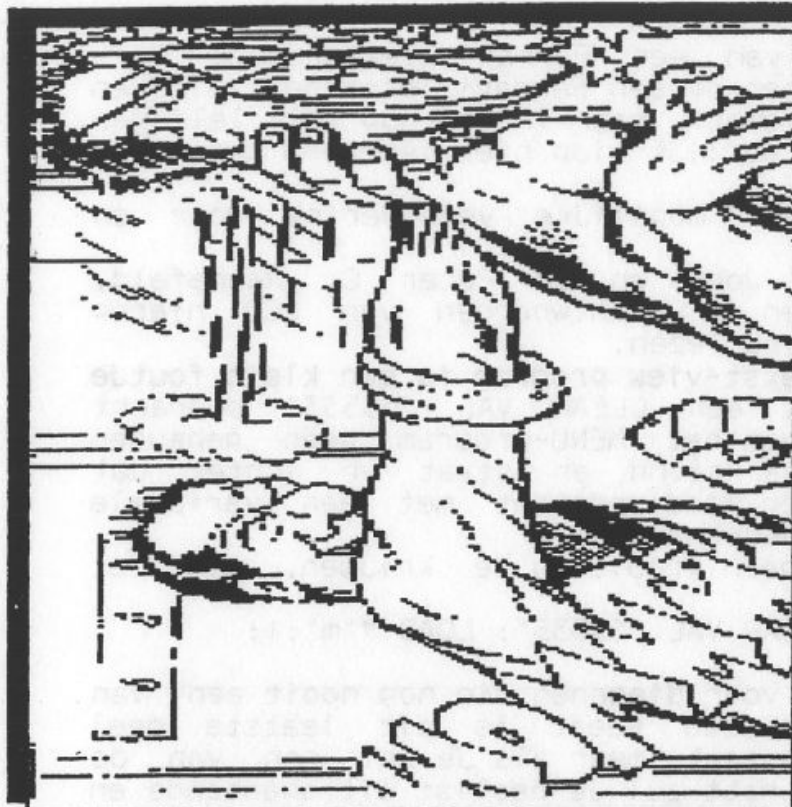
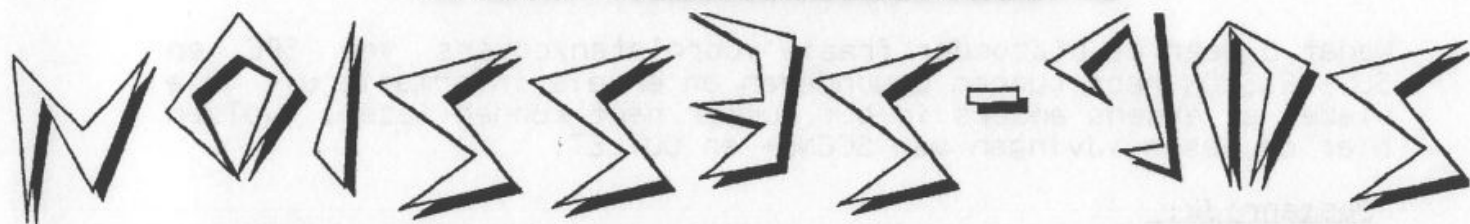
News und Infos/Mitteilung zum Clubtreffen....	MoMo-Team.....	2
SAM: Der Festplattenaufbau, Teil 3.....	Ian D. Spencer.....	3
SAM: Spielertips von Nico.....	Nico Kaiser.....	4
SAM goes Zeddy!.....	Mo vom MoMo-Team.....	4
Mitteilung zu einem neuen Zusatzmodul.....	Dipl.-Ing. Schober.....	5
Houten-Nachlese 29.3.97.....	Mo vom MoMo-Team.....	5
Programmier-Wettbewerb: And the winner is.....	Peter Meindl.....	6
Spielerei: Adventure Quest, Teil 2.....	Harald R. Lack/Hubert Kracher.....	8
Drehrad.....	Nela Abels-Ludwig.....	9
Massig Speccy-Soft (Update zu SPC 12/95).....	Roland Kober.....	9
Deutsche Übersetzung: Spectrum Emulator 3.05.....	Bernhard Lutz.....	10
Das ZX-Team-Treffen von Fulda.....	Willi Mannertz.....	12
Der SPC im Internet.....	Frank Meurer.....	13
Nostalgie im Abenteuerland.....	Nela Abels-Ludwig.....	14
User-Ecke: u.a. SUC-Umzug.....	Thomas Eberle.....	15
Kommentar zum Rückblick - 12 Jahre Spectrum.....	MoMo-Team.....	16
Demo-Szene.....	MoMo-Team.....	16

Ausgabe 88

April
1997

Wolfgang & Monika Haller, Tel. 0221/685946
Penningsfelder Weg 98a, 51069 Köln
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

News und Infos/Mitteilung zum Clubtreffen.....	MoMo-Team.....	2
SAM: Der Festplattenaufbau, Teil 3.....	Ian D. Spencer.....	3
SAM: Spielertips von Nico.....	Nico Kaiser.....	4
SAM goes Zeddy!.....	Mo vom MoMo-Team.....	4
Mitteilung zu einem neuen Zusatzmodul.....	Dipl.-Ing. Schober.....	5
Houten-Nachlese 29.3.97.....	Mo vom MoMo-Team.....	5
Programmier-Wettbewerb: And the winner is.....	Peter Meindl.....	6
Spielerei: Adventure Quest, Teil 2.....	Harald R. Lack/Hubert Kracher.....	8
Drehrad.....	Nela Abels-Ludwig.....	9
Massig Speccy-Soft (Update zu SPC 12/95).....	Roland Kober.....	9
Deutsche Übersetzung: Spectrum Emulator 3.05.....	Bernhard Lutz.....	10
Das ZX-Team-Treffen von Fulda.....	Willi Mannertz.....	12
Der SPC im Internet.....	Frank Meurer.....	13
Nostalgie im Abenteuerland.....	Nela Abels-Ludwig.....	14
User-Ecke: u.a. SUC-Umzug.....	Thomas Eberle.....	15
Kommentar zum Rückblick - 12 Jahre Spectrum.....	MoMo-Team.....	16
Demo-Szene.....	MoMo-Team.....	16



"Hey! Was heißt hier
scheiß Spectrum ?!"

Highlights diesen Monat :

- Megavieler Leserbrief
- News

AUSGABE
04
(157)
April '97

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Specci-Nachfolger	17
Vorwort	3	ZX-Team Treffen	17
Leserbriefe	3	Fanzines im Test	18
News in Kürze	10	Plus D - Ecke	19
Gewinner der Postkartenaktion	11	Reparieren von +D Files	21
Kommentar zur Kartenaktion	12	Programmtips	22
Mitgliederliste	13	SINTECH-Verkaufsliste	24
Frage & Antwort	15	Pornografie auf dem Specci	25

Code-Cruncher, Spieltests, PD-Zone, Demoecke entfallen diesmal aus verschiedenen Gründen. In der nächsten Ausgabe wird es auf jeden Fall wieder Code-Cruncher und Programmvorstellungen geben.

Nadat u weer de bijzonder fraaie voorplaten/covers van SPC en SUC-SESSION hebt kunnen bewonderen en enkele informatie uit die bladen al ergens anders in dit nummer hebt kunnen lezen, volgen hier de beschrijvingen van SCENE+ en OUTLET.

Oostenrijk:

SCENE+ #15: maart '97

Opent met een start screen van een Ferrari Testarossa, persoonlijk vind ik hem iets meer op een Ferrari Testaronti lijken (een beetje opgeblazen/opgepompt), maar ik heb nog wel lelijker screens gezien. En laten we eerlijk zijn niet iedereen kan goed tekenen.

A: REDAKTION: o.a. over een mogelijke verandering voor en uitbreiding van SCENE+.

B: BRIEFE: van onze 'eigen' Johan en van Peter C. Rennefeld, ook nu weer zijn deze brieven en de antwoorden van LCD hierop zeer leuk en informatief om te lezen.

NB. in regel 112 van het tekst-view program is een klein foutje ontstaan. In deze regel is een CLEAR VAL "65535" opdracht geplaatst om bij het LADEN van het MENU-program geen geheugen conflicten te krijgen. Helaas stond en staat er achter dat CLEAR-commando vervolgens een laad opdracht met een variabele die na het CLEAR niet meer herkend wordt.

De regel moet er dus, om geen problemen te krijgen, als het volgt uit zien:

```
112 IF INKEY$="q" THEN CLEAR VAL "65535": LOAD "*"m";1;  
"SCENE-MENU"
```

C: SHADOW NEMESIS, deel 7. voor diegenen die nog nooit een van de vorige afleveringen gelezen heeft is dit laatste deel vermoedelijk ook niet interessant, maar als je wel een van de vorige afleveringen gelezen hebt zul je beslist dit spannende en verrassende slot niet willen missen.

D: ARTIKEL, 2 stuks.

* Test Chicago, een testveslag en een handleiding van en voor het dobbelsteenspel "Chicago".

* Vorstellung LCD: een soort 'in de spot', waarin LCD (de man achter SCENE+) zich uitgebreid aan de lezers voorstelt.

E: BILDER, 4 gallery's, met in totaal 70 screens met afbeeldingen van dieren, soms meerdere per screen, soms per dier bijna schermvullend. Er zijn er zeer mooie onder, die u ook op een PC niet mooier zult tegenkomen!

F: SPIELE, 3 stuks.

*"PEKING", een Mah-Jongg spel voor de Spectrum, zeer goed gemaakt! Om u even een indruk te geven, het is een tijd lang mijn favoriete spel geweest, totdat ik Mah-Jongg (DOS-versie) op de PC had, dat is dan toch nog net iets mooier. Mah-Jongg staat bij mij op de tweede plaats in mijn favorieten toptien.

*"CUBE GAME", is een spelletje van een mij onbekend genre. De bedoeling is blokken volgens een bepaald patroon te kleuren, om dit binnen een bepaalde tijd te kunnen doen moet je bij elk patroon een passende strategie zien te vinden.

*"COLORIS", een door het WoMo-team gemaakte Tetris kloon, waarbij het niet om vormen maar om kleuren rijen gaat.

SGG BULLETIN

G: DEMO'S, ook hier 3 stuks.

*"BRAC" (128K USR 0), al weer zo'n Russische demo met uitmuntende muziekstukjes. Stoei in het eerste part van deze kleine demo ook een met de toetsen Q en A (andere muziek) en W en S om te zien en horen wat er nog verborgen zit in dit juweeltje.

*"PIVBAR", is een Megademo waarvan vooral de parts 1 en 4 mij zeer bevielen.

*"JERUSALEM", tja, hier kan ik niet anders zeggen dan dat LCD's beoordeling de spijker op de kop slaat. Een armzalige demo, met soms zeer slecht leesbare tekst, ziet er uit alsof hij in een verloren uurtje even in elkaar gerommeld is. Jam-mer, leuk idee maar slecht (erg slecht) gedaan.

H: SONSTIGENS, hier weer 4 samples voor de SMT-play of de SampleTracker.

Engeland:

OUTLET #115: maart '97

A: EDITORIAL en B: OUTLETTERS.

C: "SUPABEEP", een kleine MC-routine die het mogelijk maakt om meer uit je BEEP commando te kunnen halen.

D: OUTBOARD en E: DRIVECHAT (verwisselen van een aandrijfsnaartje bij een +3 drive).

F: CAT\$info en G: "CAT\$", met dit programma kan je de CAT van een +D/Disciple disk in een string-array-variabele zetten, zodat je de info uit die CAT vervolgens voor diverse doeleinden kunt gebruiken.

H: "ZOO HERO", een tekstadventure Demo.

I: LOOK AHEAD en J: DISCLAIMER en K: OUTVERTS.

L: "GASBILL", check je gasrekening met dit programma of maak een beraming van de volgende rekening.

M: "PROGSTOPPER", laat desgewenst een autorun programma stoppen voor dat het echte RUNnen begint.

N: "SYNDICATE" checkt multiple lottery entry's, echt iets voor de zware gokkers dus.

O: "MITV" OF ZOIETS, het microdrive interface I test-programma dat ook al op Outlet #112 stond, maar nu debugged door Sam Quigg.

P: OUTCLASS bespreekt een MC-routine die op het indrukken van een toets wacht, net zoiets als het INKEY\$ commando in BASIC.

Q: 19e aflevering van VAXTRECK, en eerlijk de rillingen lopen me over m'n back.

R: GAC-info 1 en S: GAC-info 2 en T: "GAC", the Graphic Adventure Creator voor de +D/Disciple. Op +3 werkt hij ook, alleen moet het LOADen en SAVEn dan via de cassette.

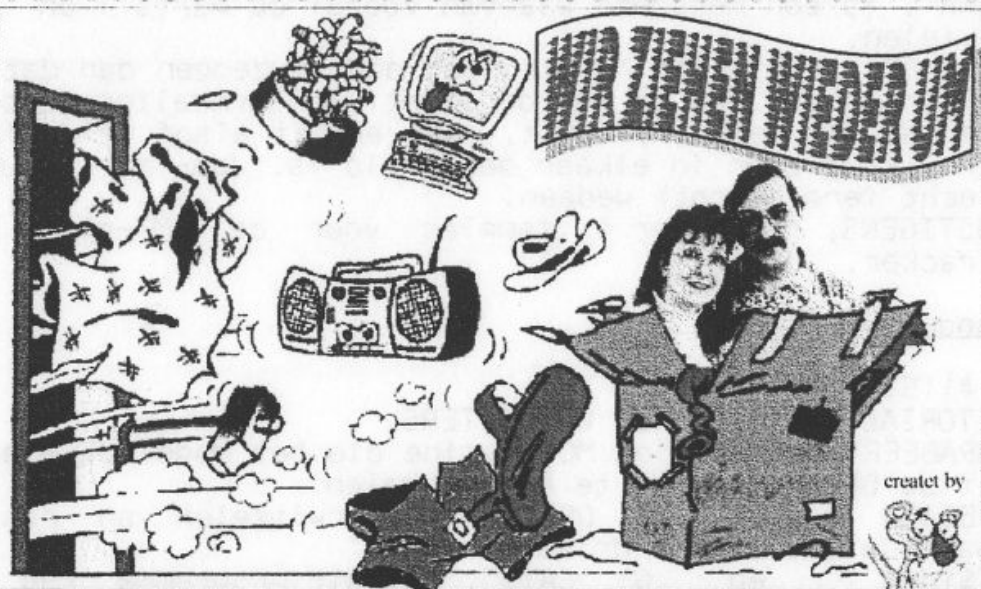
U: "DINOSAURS", een zeer leuk programma voor mensen die iets meer over Dinosaurussen willen weten, hoe zagen ze er uit, waar en wanneer leefden ze, wat aten ze enz..

V: ProCrossWord-file en W: Outdex-Data.

Dit was het weer, dus tot de volgende keer,

Wim de Graaf.

SPC: WIR ZIEHEN UM & TREFFEN



Ab 1.7.97 neue Adresse :
Wo.Mo. Haller , im Tannenforst 10 , 51069 KÖLN

Last minute Meldung!

Der Termin für das Clubtreffen steht fest! Und diesmal geht es über 2 Tage!

Bitte notiert euch in eurem Terminkalender das Wochenende

16. und 17. August 1997.

Stattdessen wird es in Mönchengladbach.

Weitere Informationen, sowie einen Anfahrtsplan erhaltet ihr im nächsten Info.

Wir würden uns freuen, wenn ihr zu diesem Treffen zahlreich erscheint.

SGG BULLETIN

SGG-LEDENLIJST : MAART '97

Naam	Straatnaam	Postcode	Woonplaats	Conc.	Telefoon
*Alchemist Research	62 Tithe Barn Lane	513 7LN	Woodhouse Sheffield	----	
*ASC-Austrian Spectrum Club	Frager Str. 92/11/12	A-1210	Wien	----	
*Bauman R.D.	Pferdsbruchfeld 11	50170	Keppen	----	
*Eberle Th.	Raineckestraße 4	70794	Filderstadt	----	
*Ferry Groothedde	Dekemastrjitte	9011 WG	Jirnsum	----	
*Krimpen K.van	Koldakker 34	9407 BM	Assen	----	0592-370093
*Molenaar T.	Postbus 76	2260 AB	Leidschendam	----	070 3178580
*Spectrum Profi Club	Penningfelder Weg 98	51069	KOLN	----	
Altena W.J.7H.	Nic.Beetsstr. 2	7606 BE	Almelo	1997	05490-21091
Arends, J.H.	Heiligelaan 66	9636 CP	Zuidbroek	1997	0598-452247
Baarda N.	Derkingehof 31	9403 PD	Assen	1997	0592-343261
Ballintijn C.M.	B.Boermalaan 7	9765 AP	Faterswolde	1997	050-3091482
Ees J.	Dr G. Knutteistr. 46	2552 LL	Den Haag	1997	
Bezemer J.T.	Baanhoek 271	3361 GE	Slidrecht	1997	
Biesma, J.R.	Betuwe 18	9405 JJ	Assen	1997	0592-350643
Boon, H.	Troelstraweg 21	9801 KR	Zuidhorn	1997	0594-503785
Born C.	A. Engelmanstr. 42a	3025 BJ	Rotterdam	1997	
Burgheraef G.	Kon. Wilhelminastr.	3981 VG	Bunnik	1997	030-6563536
Buysrogge J.G.	Eykmanstraat 119	3132 SG	Vlaardingen	1997	
Campbell M.A.	v.d. Fuyckstr. 64	3232 AR	Brielle	1997	
Cate D. ten	Postbus 154	9670 AD	Winschoten	1997	
Cauwelaert van F.	R des Allies 55-57	1190	Bruxelles Belgie	1997	
Coellen M	Tromplaan 149	6004 EN	Weert	1997	
Doering M	S-strasse 15a	D70734	Fellbach	1997	
Elstrodt F	Boelemaheerd 151	9736 HJ	Groningen	1997	050-5424662
Entius A.	Watermolen 73	1622 LK	Hoorn	1997	
Feytens R.	Vasco da Gamastr. 8	5223 RB	's Hertogenbosch	1997	073-6217226
Geers J.C.	Norgervaart 1	9421 TD	Bovensmilde	1997	
Groothuis G.	de Haenstr. 28	5361 JM	Grave	1997	
Hacken ten M.	Commissiepolle 9	8537 SJ	Echten (Fr)	1997	
Harbers E.M.H.	Lissabonstr. 25-b	9718 AX	Groningen	1997	
Hartog den P.H.	Schulseplein 4	3411 AK	Lopik	1997	
Heerkens O.	Batinge 60	9331 KX	Norg	1997	0592-614364
Heuven R.I. v.	Gouwestraat 38	4388 RC	Oost Souburg	1997	
Hoekman A.	de Hennepe 351	4003 BD	Tiel	1997	0344-632182
Hollander, M.P. den	Numero Dertien 8	9644 TV	Veendam	1997	0597-645474
Homan A.A.	Esdoornstr. 10	1741 TM	Schagen	1997	0224-213715
Horst v.d. F	Merelstr. 8	3514 CN	Utrecht	1997	030-2716293
Horst v.d. J	Westerkade 13	9903 AH	Appingedam	1997	
Hoving, L.	v.Linschotenstr 29	9601 HH	Hoogezand	1997	0598-397307
Jonge, J.C. de	Beukenln 7	9422 JE	Smilde	1997	0592-412221
Jongkind J.	A.H. Blaauwstr. 13	1431 KT	Aalsmeer	1997	
Jonkvorst A.A.	Vondellaan 19b	3117 PS	Schiedam	1997	
Kamp v.d. H.J.	Wierbalg 2803	1788 VL	Den Helder	1997	
Kley v.d. R.G.	Vierlinghlaan 66	2332 CW	Leiden	1997	071-5310341
Klinker J.	Zuid Zijperweg 51	1766 HC	Wieringerwaard	1997	

SGG BULLETIN

Naam	Straatnaam	Postcode	Woonplaats	Contr.	Telefoon
Koelman J.	W vd Veldestr. 1	5831 BW	Boxmeer	1997	
Koning J.W.	Mieden 6	9866 TM	Lutjegast	1997	0594-612807
Koning R.	Selwerderstr 26	9717 GK	Groningen	1997	050-3124298
Koot L.L.H.	Scharreveld 49	2036 BC	Haarlem	1997	
Kroon, S.E.	Hophullen 9	9403 WN	Assen	1997	0592-315912
Kruze E.	Lageweg 43	9698 BJ	Wedde	1997	
Ledeboer R.Ch.	Zwanenlaan 1	2566 EL	Den Haag	1997	
Mayer, F.W.L.R.	Ijsselstr 155	9406 TS	Assen	1997	0592-352428
Moens J.M.	Araucariaalaan 88	B-1020	Brussel	1997	02-2620686
Moll L.	van Alzondestr. 14b	2614 GB	Delft	1997	
Oost G.M.	De Bran 1	8635 XG	Oosterlittens (Fr)	1996	0517-341466
Raayen R.	Hazepad 5	8309 AX	Toilebeek	1997	0527-651603
Radus H.J.J.	Admiralengracht 81-H	1057 ER	Amsterdam	1997	
Roggeveen R.	waterlustlaan 87	2804 KX	Gouda	1997	
Rolff M.I.	Schoutstr. 23	1315 EV	Almere	1997	036-5343197
Roo de J.A.F.H.	Havenstraat 15	3861 VS	Nijkerk	1997	
Schoone R.	Postbus 17140	2502 CC	Den Haag	1997	
Sinke I.	Westerzicht 455	4385 BG	Vlissingen	1997	
Sprokkereef J.	Plasdijk 29	7475 TD	Markelo	1997	0547-272617
Stap J.A.L.	Vooronder 49	9733 EJ	Groningen	1997	050-5412206
Streurman M.	Groningerstr. 115	9402 LB	Assen	1997	0592-347402
Velde v.d. J.	Windmolen 2	2986 TH	Ridderkerk	1997	
Veldhuysen J.H.N.	Paardeloem 28	8265 MP	Kampen	1997	
Versluis K.	Cypressstraat 25	2565 LS	Den Haag	1997	070-3463203
Versteeg B.	Jan Tooropstr.?? 37	5642 AJ	Eindhoven	1997	
Vink F.	Zuiderkruis 49	3902 WC	Veenendaal	1997	
Visser J.C.	Pluutwerf 51	2804 MC	Gouda	1997	
Weezel v. M.A.J.	Jac. Bruintjesstr. 6	8317 AT	Kraggenburg	1997	0527-252746
Werter J.A.	Entinge 101	9472 XT	Zuidlaren	1997	050-4094740
Wiering W.	Driftweg 16	1271 BX	Huizen	1997	
Wijbenga J.P.	Sluiskade 12	9406 AS	Assen	1997	0592-356155

NIEUW +D-COMPATIBEL INTERFACE?

Zoals jullie misschien al een keer gelezen hebben in het verslag van de vorige KOLNER TREFF ('96), was daar bij een aantal mensen het idee en plan ontstaan om een Universal-diskinterface te bouwen. Dit interface zou o.a. een +D ingebouwd hebben.

Daarom had Jean Austermuhle namens de 'knutselgroep' een brief naar Datel gestuurd met het verzoek om de officiële toestemming voor nabouw (!!!) te krijgen. Per slot van rekening is Datel zelf met de bouw van +D gestopt, dus van concurrentie is geen sprake.

Als antwoord kwam er een niet helemaal duidelijke brief terug, die op de volgende pagina afgebeeld staat.

Vertaald luidt het ongeveer zo:

Geachte heer Austermuhle,

Neem ons niet kwalijk dat u zolang op antwoord hebt oeten wachten.

Ongelukkiger wijze zijn wij niet meer in staat om met onze reparatie service door te gaan, sind we de produktie van de +D gestopt hebben, hebben we niet meer de facility om de diverse onderdelen te testen.

Met referentie aan uw verzoek tot toestemming om het interface voor uw Spectrumclub te bouwen, helaas is dat een gebied waarop Datel zich niet wil begeven. Ook hebben wij niet de intensie om andere vormen van overeenkomsten te sluiten.

I hoop dat de informatie in deze brief voldoet, mocht u echter toch nog deze zaak verder bediscuseren, aarzel dan niet om via bovenstaand fax/telefoonnummer contact met me op te nemen. Hoogachtend Julie Thompson.

Het lijkt op het eerste gezicht duidelijk, Datel geeft geen toestemming.

En toch bij een tweede lezing van de brief lijken er nog deuren open te staan.

Zo geeft de slot-alinea van de brief aan dat ernog discussie mogelijk is, maar dat men dat blijkbaar liever niet schriftelijk afhandeld.

Het is duidelijk dat Datel zich niet op het gebied van een kleine produktie voor een gebruikersgroep wenst te begeven.

Maar schijnbaar zou een ander dit wel mogen, zolang Datel op generlei wijze aansprakelijk is. Je zou hier kunnen denken aan een verkoop of vrijgave van de copyrights. Of een stilswijgende garantie van het niet strafbaar stellen van copyright-schendingen. (Zoals het bij de Disciple ROM is gedaan).

Het is duidelijk dat zo'n interface dus ook nooit de naam +D zal mogen dragen, maar dat heeft geen probleem te zijn, er was toch al sprake van een Universal interface, dus een naam als "Universal" of "Uni-face" lijken mij voor de hand liggend.

Al met al wacht ik vol spanning de verdere ontwikkelingen af.

JwK



Tel: 01782 744707
Fax: 01782 744292
email: sales@datel.co.uk

23rd December 1996

KOPIE SGG

Mr J Austermuhle
Sternwartsr.69
D-40223
Dusseldorf

Dear Mr Austermuhle,

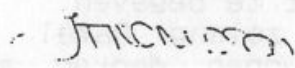
With reference to your recent letter, please accept our apologies for the delay in replying to you.

Unfortunately, as Datel has discontinued the PlusD Interface this does mean that we are no longer able to continue the repair service. We no longer have the facility to test the items.

With reference to your request for permission/an agreement to build the interface for your Spectrum Club, unfortunately, this is an area that Datel do not wish to enter. We would not be looking to enter any kind of agreement.

I hope that the information contained in this letter will be sufficient, although should you wish to discuss the matter further, please do not hesitate to contact me on the above telephone or fax number.

Yours sincerely
For Datel Direct Limited,


Julie Thompson
Sales Assistant

Datel Direct Limited, Govan Road, Fenton, Stoke-on-Trent, ST4 2RS, England
Registered in England Number 2925887 Registered Office: As above

DE COMPUTER (1): HET VERLEDEN

Aan dit nummer kunt u reeds merken dat de 14e Jaargang verlengd is t/m december van dit jaar. In januari start dan de 15e Jaargang van het SGG-Bulletin. Een jubileum Jaargang, wat we ook graag via de kopij willen laten blijken.

Daarom heb ik zelf twee artikelen geschreven over mijn ervaringen met de computer, mijn ideeën over de computer en mijn toekomst verwachtingen van het gebruik van de computer.

Op die manier hebt u een voorbeeld van hoe uw bijdrage aan deze jubileum Jaargang er uit zou kunnen zien.

In het augustus-september nummer plaatsen we een lijst met 30 vragen over uw ervaringen met de computer(s). U hebt dan een richtsnoer voor uw artikel. Wacht niet te lang met het schrijven want de tijd gaat sneller dan uw denkt.

En bedenk ook even dat er ooit een einde aan het SGG-Bulletin komt, zodat dit misschien wel uw laatste kans is om iets van uzelf in het Bulletin geplaatst te kunnen krijgen!

Goed ik start maar met het antwoord op vraag 1 van de lijst (zie volgend nummer) en zie dan wel waar ik uit kom.

Mijn allereerste ervaring met het computeren was in 1964, m'n toenmalige wiskunde leraar was een computergek (toen al!), en vond het leuk om ons aan het einde van de les een beetje in de geheimen van de computer in te wijden, en zo leerden we de begrippen bits en bytes kennen, leerden we binair (2 eenheden stelsel) rekenen en zelfs een beetje machinecode.

Toch duurde het tot 1972 dat ik, ondertussen werkzaam in het onderwijs (HTS), voor het eerst oog in oog stond met een echte computer. Lieve mensen wat een bakbeest. Als je die op je zolderkamer wilde zetten mocht je er gelijk wel een 2e kamer bijnemen.

Nu had ik toch al veel hobby's zoals sport (voetballen, volleyballen, fietsen, schaatsen, boksen, en 2 Japanse vechtsporten), knutselen (eigen meubels maken, en een beetje elektronica), muziek spelen en lezen. Dus de behoefte of aandrang om echt iets op het gebied van computeren te gaan doen was er eigenlijk niet.

En laten we eerlijk zijn voor de 'gewone' man waren er ook niet veel gebruikersmogelijkheden, een beetje tekstverwerken (niets vergeleken met WP), grote berekeningen laten uitvoeren of een beetje boekhouden en dat was het vaak dan wel.

Zo af en toe kwam ik nog wel eens in aanraking met computers, b.v. door een kamaraad die als 'computer-operator' bij een verzekerings-maatschappij werkte. Overigens een dure naam voor een functie die inhoudelijk niet meer voorstelde als b.v. het vakkenvullen bij een supermarkt.

Op gezette tijden moest je een ponskaart (programma) of grote banden/tapes (dataopslag) verwisselen. Dit alles volgens een door de systeembeheerder gemaakt schema.

SGG BULLETIN

Al met al toch niet iets om nou echt van uit je bol te gaan maar ja, je wilt zo iemand z'n werkvreugde niet ontnemen dus je l...(kletst) maar wat mee, filosofeert wat zus en zo, en kan ze zelfs nog een paar handige tips geven (dankzij die wiskundeleraar).

En zo kon het tot 1987 duren voor dat ik zelf iets op en met computers deed. Nu ik dat zo neer schrijf merk ik pas dat ik zelf dus eigenlijk ook een jubileum beleef. (1987-1997).

Goed 1987 dus. Minder actief met sporten (alleen nog fietsen schaatsen en wandelen) en intussen ook nog afgekeurd, had ik (te) veel vrije tijd en te weinig financiële armslag om die tijd zinnig te kunnen vullen. En dus kocht mijn vrouw dan maar weer eens een puzzelboekje zodat ik weer een paar dagen rustig was, maar ja, elke week een nieuw boekje koste toch ook wel veel geld. Vandaar dat toen een van m'n broers me een eeuwig durend 'puzzeldoosje' aanbood (voor slechts f 40,-), ik dan ook direct toehapte.

En zo kwam er een Sinclair 48K Spectrum in huis. Een oude Zwart-wit tv diende als beeldscherm en de programma's werden van cassettes geladen. Gelukkig had ik er gelijk wat programma's bij gekregen (meest spelletjes) dus de eerste tijd hoefde ik me niet meer te vervelen. Een hele uitkomst zo'n zoethoudertje en zo gemakkelijk weer uit te doen.

Maar ja steeds de zelfde spellen spelen gaat op den duur ook vervelen, dus je neust eens rond, vind op een rommelmarkt nog wat oude handboeken en listings van programma's en begint op een gegeven moment zelf die listings in te typen. En leert aldoende de taal (Sinclair Basic) een beetje te begrijpen.

Het tweedehandse Zwart-Wit TV-tje is vervangen door een gekregen afdankertje (geluid stuk) met kleuren, en je begint je te ergeren aan dat rode rechthoekje (vliegtuig) in die groene lucht! In plaats van alleen dat vliegtuig kan je het hele spel zo langzamerhand wel schieten. Nu je al iets van de taal kent moet het toch mogelijk zijn om die kleuren te veranderen?

En dus begon ik aan een mezelf opgelegde queeste. Eerst beperkte ik deze marteltochten (veel mislukkingen) nog tot 1 a 2 keer een uurtje per dag, maar gestadig aan groeide m'n vaardigheid en m'n plezier in dit avontuur. Tot die magische wereld vol met hoofdwegen, zijstraten, geheime doorgangen, super truukjes, maar ook doolhoven en valkuilen, je ongemerkt in zijn ban heeft gekregen en je tot je verbazing merkt dat niet alleen de avond maar ook de nacht al helemaal voorbij gegaan is en vrouw en kinderen (net weer van bed af) je hoofdschuddend aan staan te kijken.

En natuurlijk vertel je aan iedereen dat je dat alleen maar doet om dat ene programma te maken waarmee je je eigen muziek kunt componeren of je platen collectie kunt beheren, enfin vul zelf maar in, en dat je, als dat programma eenmaal klaar is, het werken met de computer weer tot normalere tijden zult terug brengen.

Maar de waarheid en niets dan de waarheid (is dat ook binair?) is, dat je een slachtoffer bent geworden van het enige echte computer-virus dat er bestaat. De gekke computeraars ziekte.

Toen ik eenmaal de smaak te pakken had, ging programma na programma onder het mes. De lucht werd blauw, blokjes werden 'echte' vliegtuigjes of auto's of tanks enz, ballen werden rond of wat er verder ook voor verbetering vatbaar was. En zeker was je trots op je werk en liet je anderen van die verbeteringen en verfraaiing meegenieten. Maar dan verschenen er de eerste wolken aan de lucht, en dan bedoel ik niet die op het scherm bij dat vliegtuigje.

Ik had intussen de computer uitgebreid met een echt diskette-systeem en door het bestuderen van boeken, listings en programma's en door m'n eigen werk, een zekere kennis en vaardigheid verkregen maar merkte dat de mensen niet al mijn knappe werk achter de schermen (programmeren) bewonderden, doch alleen maar naar de uiterlijke schijn (hoe ziet het er op het scherm uit) keken. En ondanks alle lovende woorden voelde ik me als een tovermeester wiens kunst (echte magie) als grote goochel-truuk (nep, gezichtsbedrog) geprezen werd.

Dat had ik van het magische Sinclair wereldje niet verwacht, nee, daarvoor had je in die andere (nieuwe/parallelle) PC-wereld moeten zijn, waar goocheltruukjes als echte magie aangeprezen worden. Denk maar een aan de rare 640K barriere van het eerst toch zo geprezen MS-DOS, of Windows dat ook in zijn nieuwere versie nog steeds kronkels uit eerdere versie meesleept voor de 'Downward Compatibility'.

En toch was dat nog maar een klein rimpeltje in m'n bestaan. Het kon nog veel erger, ik kon die andere wereld niet meer buiten sluiten want een tovenaarsleerling had een emulator gemaakt waarmee de PC als Spectrum werken kon, en als uitgever van het Spectrumtovenaars-blad werd ik vaak om hulp, uitleg en programma's gevraagd. Dus b(r)ouwde ik uit losse onderdelen een XT-tje (kosten f90,-) om het een en ander te kunnen testen. Helaas ging het XT-tje nogal snel in rook op (zwarte magie?) en er zo kwam een tweede bouwset.

Het Draakje (geboren in mei '93) had een 386 als hart en 1 Meg als geheugen en alles bij elkaar nog net geen 300 gulden gekost.

En natuurlijk had zo'n beestje naast voeding ook opvoeding nodig, dus moesten er weer boeken komen. Gelukkig was het verschil tussen DOS/GW-basic en Sinclair-basic niet al te groot, zodat ik de gevraagde hulp meestal bieden kunt. En toch nog steeds tijd over hield voor m'n trips in de wondere wereld van Sinclair Spectrum.

Maar de PC-vlek (blinde vlek?) breidde zich uit, een van je kinderen moest voor school iets doen op de PC. Een kind werd twee kin'dren, werd 3 kin'dren. Neefjes, nichtjes, burens, kennissen de groep hulp behoevendenden wordt steeds groter en ik kon niet alle problemen meer op lossen. PC-Kennis en tijd schoten soms te kort, tot ik me aan kon sluiten bij een groep PC-ridders die bij mij in de buurt hun eigen bolwerk hadden opgericht, de Abbey of Communitive Celebrated Wisdrom (ACCW).

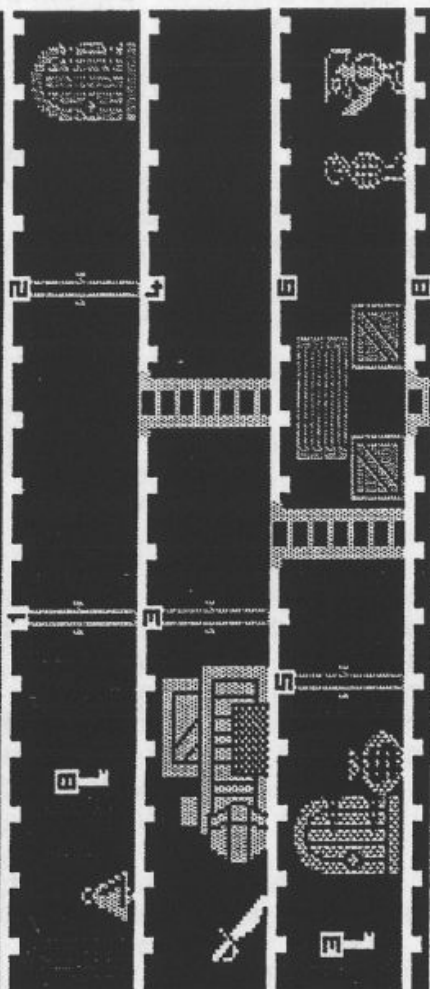
Maar toch blijven er altijd weer nieuwe vragen komen, die nieuwe kennis vragen, en dat zal in de toekomst ook nog wel zo zijn.

Wat mij trouwens doet denken aan het vragenformulier waarvan ik nog niet alle vragen beantwoord heb, maar dat is een ander verhaal en komt dan ook een andere keer.

Johan Koning.

Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde



Aus den goldenen Tagen des Spectrum - nun für den SAM neu aufgelegt: Booty (Ausschnitt aus der Spectrum-Version)

SPC zieht um/Danke/Datel untersagt Nachbau...	HoMo-Team	2
Datel's Antwort zum Plus D Nachbauvorhaben...	Datel	3
SAM: Prince of Persia Cheat...	Nico Kaiser	4
SAM: Angebot Helpseries...	Wo vom HoMo-Team	4
SAM Software-Test: Booty...	HoMo-Team	4
Fraktale Grafiken für Basic-Anfänger (1)...	Nels Abels-Ludwig	5
Deutsche Übersetzung zum Emulator 3.05 (3)...	Bernhard Lutz	7
Circuit for an Add-On Plug-In Keypad...	Malcolm D. Mackenzie	9
Die Odyssee eines Interfaces...	Hans Schmidt	10
Headerless laden...	Miles Kinloch	11
Ein Resümee zu den PD Plus D Utilities...	Heinz Schober	12
Sauberer Ausdruck mit dem ZX Printer...	Andreas Schönborn	14
Verbesserung der Druckqualität bei Nadlern...	Andreas Schönborn	14
Programmanalyse von Basic-Druckroutinen...	Herbert Hartig	14
Angesehen: Luzie's Spectrum CD für Emulator...	Nels Abels-Ludwig	15
Fragen zum Digital-Pad und BBS...		16
Anzeigen...		16

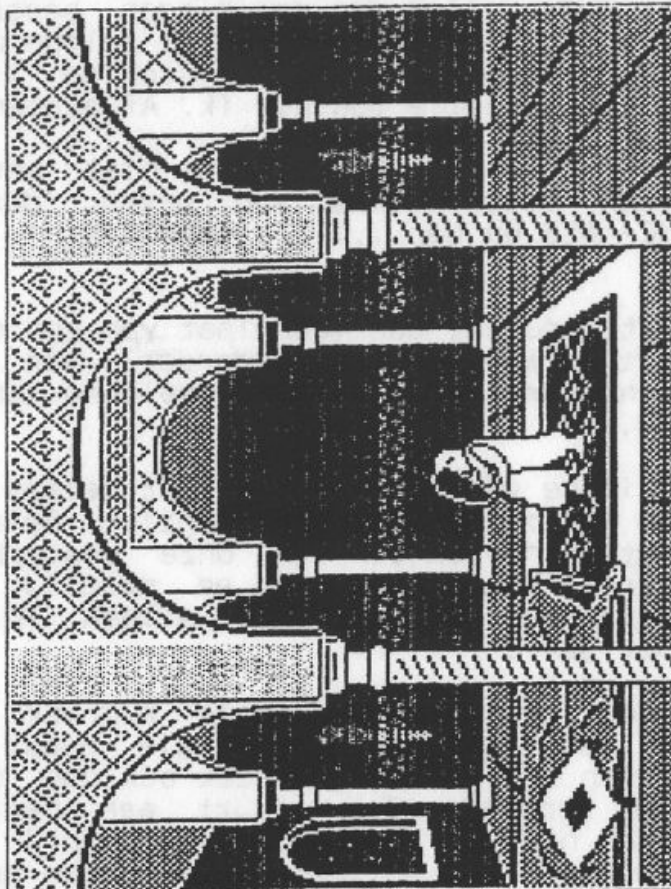
Wolfgang & Monika Haller, Tel. 0221/685946
 Penningsfelder Weg 98a, 51069 Köln
 Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
 BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 89
Mal 1997

SPC zieht um/Danke/Datel untersagt Nachbau...	HoMo-Team	2
Datel's Antwort zum Plus D Nachbauvorhaben...	Datel	3
SAM: Prince of Persia Cheat...	Nico Kaiser	4
SAM: Angebot Helpseries...	Wo vom HoMo-Team	4
SAM Software-Test: Booty...	HoMo-Team	4
Fraktale Grafiken für Basic-Anfänger (1)...	Nels Abels-Ludwig	5
Deutsche Übersetzung zum Emulator 3.05 (3)...	Bernhard Lutz	7
Circuit for an Add-On Plug-In Keypad...	Malcolm D. Mackenzie	9
Die Odyssee eines Interfaces...	Hans Schmidt	10
Headerless laden...	Miles Kinloch	11
Ein Resümee zu den PD Plus D Utilities...	Heinz Schober	12
Sauberer Ausdruck mit dem ZX Printer...	Andreas Schönborn	14
Verbesserung der Druckqualität bei Nadlern...	Andreas Schönborn	14
Programmanalyse von Basic-Druckroutinen...	Herbert Hartig	14
Angesehen: Luzie's Spectrum CD für Emulator...	Nels Abels-Ludwig	15
Fragen zum Digital-Pad und BBS...		16
Anzeigen...		16

SUC-SESSION

DAS SPECTRUM-USER-CLUB MAGAZIN



PRINCE OF PERSIA : 3 LEVELS GELOST
NOSTALGIA : EIN BLICK ZURÜCK

...und vieles mehr.
Wie immer mit aktuellen Neuigkeiten
und Programmtests.

AUSGABE NR. 05 (1993) MAI 97

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Frage & Antwort	9
SINTECH-Verkaufsliste	3	Fanzines im Test	10
Vorwort	4	Code Cruncher: Superheld in Spell	11
Leserbriefe	4	Programmtips: Prince of Persia	16
Speccy-CD 97	6	Demo-Ecke	20
News in Kürze	7	Programmtests	22
Neue Artikelserien gesucht	7	SINTECH-Verkaufscharts	23
Nostalgia	8	What's Out: Specci Services	24

TITELBILD: Diesmal ist die SUC-SESSION wieder im alten Format aufgemacht, weil wir mit der Bildkonvertierung in Zeitschwierigkeiten kamen.
IM NÄCHSTEN HEFT: Hoffentlich wieder mit Hardware-Ecke und PD-Zone

SGG BULLETIN

Toch nog maar even de covers en inhoudsopgaven van SPC #89 en SUC-SESSION #158, dat gaat wat sneller dan de bladen beschrijven. Jammer dat de cover van SUC-SESSION niet in de zelfde mooie stijl als de vorige drie nummers is, maar misschien is de redactie daar net zo hard aan vakantie toe als ik. Afwachten dus maar hoe het na de vakantie gaat.

Aangezien de OUTLETS #116, #117, en #118 mij nog niet bereikt hebben kan ik daar ook geen beschrijving van geven, dus nu alleen nog even gauw SCENE+ #16 en dan vakantie.

SCENE+ #16: April 1997

Een draak van een voorplaat, nou ja, een voorplaat van een draak eigenlijk, of nee, dat doet denken aan een onderdeel van zo'n dier, het moet dus zijn een voorplaat met een afbeelding van een draak. He, he, dat is goed.

A: REDAKTION:

De samenwerking met een Griekse gebruikersgroep laat helaas iets langer op zich wachten dan het zich eerst liet aanzien. Gelukkig komt er dankszij de ondersteuning van een van onze oosterburen binnenkort wel een Tape-versie van SCENE+ uit, en mogelijk ook disk-versies voor andere disk-systemen (nu nog alleen +D, en daarmee ook Disciple compatibel).

B: BRIEFE:

Ondanks de meervoudsvorm van de naam van deze rubriek toch slechts 1 brief, en wel van het WoMo-team, die naast het gebruikelijke vriendelijke en grappige gehakketak ook nog enige zeer interessante nieuwtjes vermeld. O.a. lijkt een bepaalde partij in de 'engelse Feud' niet zo onschuldig als hij zich altijd voor deed. Gelukkig heeft ons Bulletin zich altijd buiten deze strijd gehouden en blijft de redactie zich ook nu neutraal opstellen.

C: VORTEX, deel 1:

Dit is een SF-verhaal dat zich afspeelt in het Jaar 2080 (na Christus en niet na Bill Gates, alhoewel je dat met de te verwachten datum problemen rond de eeuwwisseling misschien had gedacht. Om precies te zijn, in die toekomst krijgt Bill Gates eindelijk de waardering die hij verdient, namelijk geen enkele.!!)

Het verhaal kan gezien en gelezen worden als een vervolg op Shadow Nemesis, maar dan wel met een paar jaar tijdsverschil, het kan ook echter zeer goed als een zelfstandig verhaal gelezen worden. Over de kwaliteit tot nu toe kan ik kort zijn, maar dat doe ik lekker niet. Tot nu toe vond ik het jammer dat Shadow Nemesis afgelopen was, maar nu begrijp ik dat het plaats moest maken voor iets nog beters. Hoera, hoera, ik hoef dus nog niet af te kicken.

D: ARTIKEL:

- * als eerste de ledenlijst van SCENE+
- * dan CRACKING WORKSHOP deel 5, waarin het gaat over het kraken van 128K programma's.
- * Test: PENDRAGON 64. dit artikel geeft een beschrijving en een beoordeling van een nieuw interface op de Spectrummarkt nl. de PENDRAGON 64. Dit interface maakt de samenwerking tussen een Spectrum en een Nintendo 64 mogelijk.

SGG BULLETIN

Tevens wordt de Spectrum via dit interface opgekrikt naar een machine met meer mogelijkheden (intern o.a. standaard 256K RAM en 64K ROM met opties voor het dubbele of 3-dubbele!), ook maakt de eigen BASIC (keyword herkennen, alle Sinclair-commando's met nog 500 (!!!) extra commando's) dat andere machines (SAM, AMIGA enz) hiermee vergeleken maar kleine jongens zijn. Via de Through-connector kan er probleemloos een +D/Disciple aangehangen worden en dat voor een prijs van 50 pond.

Verkrijgbaar bij: ROCKSOFT c/o Anthony Rook,
Lirpastreet 1/4, Greytown
Liverpool HA14 97HA, ENGLAND
(Nadere informatie volgt nog, WdG)

E: BILDER,

2 banken (gallery's) met in totaal 27 SF-afbeeldingen.

F: SPIELE, 4 stuks.

* "DEFENDER OF THE CROWN", een ridderlijk spel waarbij het koningschap over Engeland de inzet van de strijd vormt. Kan je, zonder al te veel risico's te nemen, je tegenstrevers verslaan en hun burchten bezetten?

* "8 CARD PATIENCE", was me ook nu het vlug lezen van de handleiding nog niet helemaal duidelijk, maar ja dit artikel moet op tijd af. Het lijkt me wel een leuk patience spel.

* "PAIR PATIENCE", lijkt een mengvorm tussen memory, Mah-Jongg en Patience, erg, erg leuk om te spelen.

* "11 UP PATIENCE", lijkt qua regels een beetje op PIRAMIDE PATIENCE, maar de situering van de kaarten is heel anders. Lege plekken bv. worden direct (automatisch) weer opgevuld met kaarten uit het deck, pas als er geen kaarten meer over zijn om de lege plaatsen te vullen heb je gewonnen. Ook dit spel is erg leuk om te spelen.

NB. in regel 1570 staat bijna aan het einde de opdracht 'GO SUB 1500', die moet verwijderd worden, anders kan je na je eerste poging niet opnieuw spelen, zelfs niet na RUN !!

G: DEMO'S, 3 stuks.

* "INCHROME" 128K (USR 0). Eindelijk weer eens een Demo uit Good Old England, waarin de GASMAN ons via een soort interlace effect laat zien dat de resolutie van de Spectrum nog aardig opgeschroeft kan worden. Meerdere multicolored plaatjes.

* "ACOUSTIC DREAMS", nog een Demo van GASMAN (the gasman always rings twice) nu met alle muzikjes uit zijn reeds eerder verschenen Demo's en Spellen.

* "ROBOJOB 3", een kleine Russische Demo die laat zien wat er bij de Pentagon anders is dan bij de Spectrum. Het I-register werd met de waarde 128 gevuld en daar omheen werd een Demo gecodeerd (of was dat geen opzet?). Leuk dat aanklikken van de figuren op de foto (?), wwarna deze coders zich dan telkens voorstellen.

H: SONSTIGENS, 5 samples voor de STM-play of de Sample-Tracker.

NB. In dit verslag zit ook de beschrijving van een 1 april artikel, U bent dus gewaarschuwd!

Gelukkig het zit er eerst weer op, ik wens jullie allemaal (en mezelf ook) een plezierige vakantie toe.

Wim de Graaf.

HET GROTE SPC-TREFFEN IN '97

Wegbeschreibung zum Clubtreffen des SPC in Mönchengladbach 1997



Das diesjährige Clubtreffen des Spectrum Profi Clubs findet am

Samstag, 16. August und Sonntag 17. August

Sa: 9.00-20.00 So: 10.00-17.00 (geschätzt !)

in Mönchengladbach Rheindahlen statt. Die genaue Adresse ist:
DRK-Haus, Am Baumlehrpfad 2, 41179 Mönchengladbach

Erstens, wie kommt ihr hin ?

Die A 61 ist die Nord-Süd-Autobahn von Venlo (NL) bis Koblenz. Diese solltet ihr finden. Auf dieser Autobahn fahrt ihr erst mal Richtung Mönchengladbach und achtet auf die Nummerierung der Ausfahrten. Bei Nummer > 12 < "Mönchengladbach-Rheydt" müßt ihr rausfahren.

Ihr fahrt dann in Richtung Rheindahlen auf die Stadtwaldstraße und durch ein paar kleinere Ortschaften. Nach etwa 3 km taucht auf der rechten Seite ein Schild auf, welches rechts nach Rheindahlen weist, und geradeaus zum Industriegebiet Rhld sowie nach Erkelenz. Genau hier fahrt ihr ganz rechts ab (siehe Skizze) und schon seid ihr da !

Das DRK-Haus ist euer Ziel.

An der Ecke, wo ihr abbiegen müßt, könnt ihr mehrere große Bäume sehen und eine kleine Tankstelle



Für diejenigen, die lieber mit anderen Verkehrsmitteln kommen möchten, kann Mönchengladbach mit einem eigenen Flughafen aufwarten, der von verschiedenen kleineren Linien zu vernünftigen Preisen angeflogen wird (Z.B. auch von London).

Wenn ihr die Bahn nehmen wollt ist Vorsicht geboten, denn Mönchengladbach hat zwei Hauptbahnhöfe. "HBF-Mönchengladbach" und "HBF-Rheydt", seid ihr an letzterem, wird es schwierig. Alle, die ihr Auto zuhause gelassen haben, und mich entsprechend vorher informiert haben, werden von mir abgeholt.

Zweitens-die Unterbringung von Samstag auf Sonntag?

Ich werde noch mit den im Ort befindlichen Hotels Kontakt aufnehmen und mich nach deren genauen Konditionen erkundigen. Die werden dann sofort veröffentlicht, oder lassen sich bei mir Telefonisch erfragen. Wer sich im Vorfeld meldet, bekommt auch sicherlich ein Zimmer, ohne gleich ein Vermögen zu bezahlen. (wenn gewünscht, auch am Frabend)

Drittens-Verpflegung ?

Kaffee gibt es genügend und kostenfrei, Kaltgetränke werde ich in (hoffentlich) genügender Menge besorgen und zum Einkaufspreis abgeben.

Für zwischendurch werde ich auch belegte Brötchen organisieren und wer mag, hat in Rheindahlen die Auswahl zwischen Pizzerien, Pommes-Buden und Gufbürgerlich.

Selbstversorger können bei Aldi, Plus, Kaisers und Spar alles bekommen, was nötig ist.

Um was geht es eigentlich ?

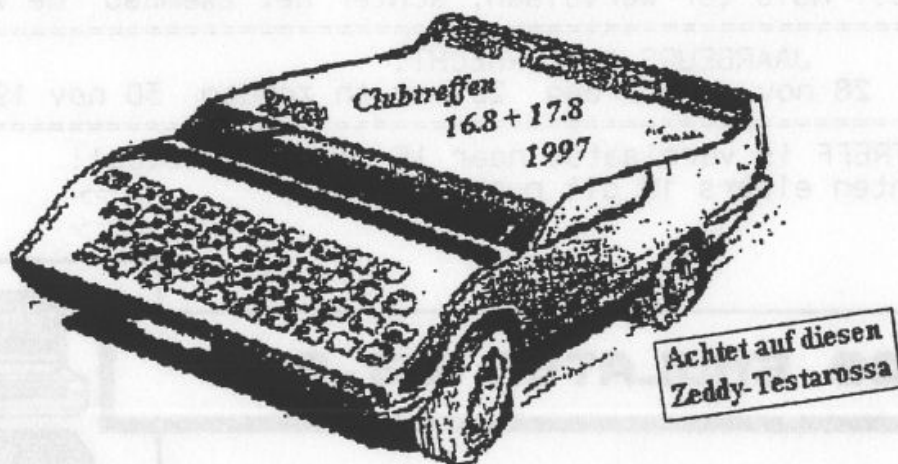
Ist doch klar-Neues rund um unsere Rechner sehen, Hard- und Software kaufen oder verkaufen, die Gelegenheit nutzen, neue Kontakte zu knüpfen, mit Gleichgesinnten klönen und vor allem Spaß zu haben.

Nach meinem Wissen werden vom ZX 81 über den Spectrum (in diversen Exemplaren) bis hin zum SAM alle wichtigen Rechner dieses Jahrhunderts versammelt sein !

Wer ist dabei ?

Na hoffentlich soviel, wie möglich-eingeladen ist jeder, der Zeit und Lust hat. Hoffentlich sind jetzt alle Fragen beantwortet und ihr kommt auch !

Organisiert hat das Ganze Peter Rennefeld, Genhodder 19, D-41179 Mönchengladbach / Tel.: 02161/571141 für Wolfgang und Monika Haller, die Chubleitung des SPC !



SGG BULLETIN

BIJEENKOMSTEN



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

DATA SGG-GRONINGEN/ASSEN :

	zaterdag	21 juni	van 14.00 - 17.30 uur	
	zaterdag	13 september	van 14.00 - 17.30 uur	
**	zaterdag	11 oktober	van 10.00 - 15.30 uur	BUNNIK **
	zaterdag	8 november	van 14.00 - 17.30 uur	
	zaterdag	13 december	van 14.00 - 17.30 uur	

De 4e gezamenlijk bijeenkomst in Houten is op 11 oktober, maar dan in Bunnik!

HCC-sgg bijeenkomsten in 1997:

	zaterdag	5 juli	van 10.00 - 15.30 uur	
**	zaterdag	11 oktober	van 10.00 - 15.30 uur	BUNNIK **

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

RIJSWIJK: Elke 2e en 4e woensdag van de maand, om 19.00 uur.
adres: Huis ter Wervelaan, achter het zwembad "de Wervel"

HCC-DAGEN: JAARBEURS te UTRRECHT.
!! vrijdag 28 nov, zaterdag 29 nov én zondag 30 nov 1997. !!

De KOLNER TREFF is verplaatst naar 16 en 17 Augustus!!
Zie berichten elders in dit nummer.

Z80 EMULATOR V3.05



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 3.05) kan ook bij
bovenstaand adres. Deze update wordt in twee uitvoeringen
geleverd. Voor geregistreeerde gebruikers is de prijs:

versie 3.05 (met DISCiPLE/+D emulatie)	± f 35,-.
versie 3.05 (zonder DISCiPLE/+D emulatie)	± f 25,-.

ADRESSEN / HANDEL



Lees vooral de info over het grote (2 dagen!) SPC-Treffen, op pagina's 24 en 25. Dit Treffen is zeer beslist de moeite van een bezoek waard, zeker waar Monchen-Gladbach voor de mensen uit Nederland dichterbij ligt dan Keulen!

In Oktober is er weer een grote Nederlandse bijeenkomst dit maal in BUNNIK, info in het volgende nummer.

Op 15 november is er het grote SUC-Treffen in Filderstadt (bij voldoende deelname).

Dan nog enkele adressen:

ZX-TEAM (ZX80, ZX81, TS1000, LAMBDA, POWER 3000)
Zeitschrift ZX-team, elke twee maande 28-30 A5-pagina's.
Onkosten bijdrage: 25,-. Om per jaar
adres: Joachim Merkl, Bernbachersrasse 12, 90768 FURTH, Germany.

ZX81-usergroep Nederland
Martin van der Zwan,
Moerweg 508
2531 BL Den Haag.

ZX81-usergroep Deutschland
Peter Liebert-Adelt
Lutzowstrasse 3
D 38102 BRAUNSCHWEIG
GERMANY

SUC-PDsoftwarebank:

Demo's:
Manfred Messerschmidt
Wildtauben 64
D 71334 Waiblingen
GERMANY

Spellen en Utilitys:
Peter Rennefeld
Genhodder19
D 41179 Mondchengladbach
GERMANY

IN- en VERKOOP van:

Ze. handse apparatuur, boeken, handleidingen en/of software.

F.P. Vink, Zuiderkruis 49, Veenendaal. tel: 0318 - 550708 .

REPARATIE ADRES

Jean Austeruhle,
Sternwartstrasse 69,
40223 Dusseldorf,
GERMANY.
tel/fax: 02131-69733
off tel: 0211-395460



DRUKWERK

REDACTIE-ADRES:

J.W. KONING

MIEDEN 5

9866 TM LUTJEGAST

tel: 0594-512807

