

# **sinclair**

GEBRUIKERS

GROEP

EEMSMOND

2e JAARGANG NO. 1  
MAART 1986

# COLOFON:

VOORZITTER : W.v. Renesse

SECRETARIS/

REDAKTIE ADRES : G.J. Kuipers Gr. Edzardstraat 65  
9902 HR Appingedam  
Tel: 05960-23890

PENNINGMEESTER : J.H. Dijkman

GIRO : 5081226

BANK : A.B.N.

No. : 57.17.59.327

t.n.v. S.G.G.E. J.H. Dijkman  
Appingedam

BESTUURSLEDEN : J.D. Baas  
D.H.A. Zandstra  
E.J. Oosterhuis  
G.J. Tepper

REDAKTIE : G.J. Kuipers  
R.v.d. Brink  
R.d. Boer  
R. Bulthuis

S.G.G.E. AVONDEN : Maart 20  
April 04 (paasinstuif) - 17  
Mei 01 - 15 - 29  
Juni 12 - 26

PLAATS : L.O.M. school Pastorielaan 2  
Appingedam  
Tel: 05960-24466

CONTRIBUTIE : Scholieren Hfl. 37.50 per jaar  
Overige leden Hfl. 75.== per jaar

\*\*\*\*\*  
\* DIT BLAD IS EEN UITGAVE VAN DE SINCLAIR GEBRUIKERS GROEP \*  
\* EEMSMOND. \*  
\* HET VERSCHIJNT 10 X PER JAAR EN IS TE VERKRIJGEN TIJDENS DE \*  
\* GEBRUIKERSAVONDEN. \*  
\* COPY (ZOALS LISTINGS, PUBLICATIES, ETC.) ZIJN VOOR VERANT- \*  
\* WOORDING VAN DE INZENDER, DERHALVE WORDT ANDONIEME COPY GE- \*  
\* VEIGERD. \*  
\*\*\*\*\*

# PAASINSTUIF

4 APRIL A.S.

OP Veler verzoek organiseren we weer een bijeenkomst die de gehele middag en avond zal voortduren.

Deze instuif wordt gehouden in de LOM-SCHOOL AAN DE PASTORIELAAN NO. 2 TE APPINGEDAM TE BEGINNEN OM 14.00 UUR EN ZAL DUREN TOT CA. 22.00 UUR

EVENALS DE VORIGE KEREN IS HET MOGELIJK OM GEHOLPEN TE WORDEN BIJ HET INBOUWEN VAN EEN RESETKNOP, VERSTERKERTJE, MONITORUITGANG, EN EVENTUELE ANDERE VERZOEKEN. MEN DIENT WEL ZELF VOOR DE COMPONENTEN TE ZORGEN.

OP VERZOEK IS UITLEG OVER VERSCHILLENDE PROGRAMMA'S MOGELIJK.

DE INSTUIF IS BEDDELD VOOR LEDEN EN INTRODUCEES ZOALS VRIENDEN, KENNISSEN EN FAMILIELEDEN DIE OOK EENS WILLEN ZIEN WAT ER BINNEN DE S.G.G.E. TE DOEN VALT.

HET BESTUUR VERZOEKT EEN IEDER ZOVEEL MOGELIJK ZIJN COMPUTER ETC MEE TE WILLEN NEMEN ZODAT WE WEER EEN VOLLE ZAAL KRIJGEN.

DEGENE DIE ZIJN SPULLEN MEENEEMT WORDT VERZOCHT DIT OP TE GEVEN BIJ:

WALDI V RENESSE 05960-28548

DAVID BAAS 05960-17308

GERRY KUIPERS 05960-23890

TOT ZIENS OP VRIJDAG 4 APRIL

GERRY KUIPERS

XX  
XX

\*\*\*\*\*  
 \* SINCLAIR ENIGMA \*  
 \*\*\*\*\*

Ondanks alle tegenspoed die Clive Sinclair te verwerken heeft gekregen zal er nog dit jaar een nieuwe p.c. op de markt worden gebracht, genaamd "ENIGMA"

Om te kunnen concurreren met de "ST" van Atari en de "AMIGA" van Commodore, gelooft Sir Clive dat 1024Kb het minimum moet zijn.

Hij heeft moeten toegeven aan het onvermijdelijke en heeft de Microdrives ingeruild voor een paar 35 inch disc drive.

Al s alles volgens de planning verloopt zal de ENIGMA rond mei 1986 moeten verschijnen en de prijs zal liggen tussen f 2200,= en f 4000,=. Ook zal hij een versie van Psion's Quill, Abacus en Easel bij zich hebben. Of Sinclair kan concurreren met de andere super-micro's, zonder de 16-bit Motorola 68000 zoals de Amiga heeft, zal moeten blijken.

Door de komst van de Enigma en de Pandora is het mogelijk dat er voor de Q1-2 geen plaats meer zal zijn. Sir Clive's plannen lijken ambitieus temeer omdat er van de 120 man personeel er 20 man overtollig werden gevonden en er mensen als Nigel Searle die het hoofd was van Sinclair's computerbedrijf en Rob Wilmot die 6 maanden geleden bij Sinclair kwam om de Sinclair/Catt te ontwikkelen werden verwijderd. Wel zal Searle het hoofd blijven van Sinclair in Amerika.

De ENIGMA zal waarschijnlijk als een compleet pakket worden verkocht: computer + software + 2 drives + muis + printer + kleuren monitor, het is ook nog mogelijk dat er een telefoon adapter wordt bijgeleverd.

-----G-J-Kuipers-----  
 \*\*\*\*\*

#### CONTRIBUTIE

Denkt U aan de contributiebetaling voor het nieuwe kwartaal!!!!

f3,75 - leden betalen dit kwartaal f15,00 (vier maanden)

f7,50 - leden betalen dit kwartaal f30,00 (vier maanden)

Betalingen: 1. op de eerstvolgende clubavond

2. girorekening 5081226 t.n.v. J.Dijkman

3. bankrekening 57.17.59.327 A.B.N. Appingedam

t.n.v. J.Dijkman Gebruikersgroep Eemmond

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
 \* PROGRAMMABESCHRIJVING EDUCATIEF 5 \*  
 \*\*\*\*\*

23. Getallenlijn van 0 t/m 100

rek.nr.9

leeftijd:6-10

De openingspagina biedt een keuze uit: 1. tellen van 0 naar 10; 2. tientallen spel; 3. tellen van 0 naar 100. Bij onderdeel 1 krijgt de leerling de getallen 0 t/m 10 te zien. Vervolgens komen boven elk getal 2 dobbelstenen te staan met het desbetreffende aantal ogen. De leerling wordt daarbij uitgenodigd hardop mee te tellen. Als vervolgoefening moet de leerling een getallenlijn, waarin 5 a 6 getallen ontbreken, aanvullen. De volledige getallenlijn is boven in beeld zichtbaar. Een pijl vliegt naar de plaats waar een getal ontbreekt. Bij een foutieve invulling wordt het ingetypte getal in reverse weergegeven. Na 3 fouten komt het goede getal korte tijd (3 seconden) in beeld en is een pieptoon-tje hoorbaar. Na een aantal oefeningen verdwijnt de getallenlijn die boven in beeld stond. Als 3e oefening moet de leerling de getallen 0 t/m 10 die door elkaar staan en boven in beeld zichtbaar zijn in de goede volgorde zetten. Als laatste oefening moet de leerling uit het hoofd deze getallen intypen. Bij beëindiging kan de leerling kiezen voor doorgaan (zelfde oefeningen) of stoppen. Bij onderdeel 3 worden de getallen 0 t/m 100 op het scherm gezet, waarbij de tientallen in een blokje komen te staan. Het tempo van opbouwen kan versneld worden a.b.v. de ENTER toets.

Algemene waardering: redelijk/goed

Bruikbaarheidswaardering: goed

24. Splitsen van getallen van 10 t/m 100

rek.nr.10

leeftijd:6-10

Oefenprogramma in spelvorm voor 2 leerlingen.

Eerst krijgen de leerlingen 2 schermeelden met uitleg te zien.

Bij de oefeningen moeten de leerlingen om de beurt de tientallen en de eenheden van een bepaald getal intypen. Als dit goed gedaan is moet een bijbehorende som gemaakt worden.

Voorbeeld: het getal 62 moet gesplitst worden. De leerling typt in 6 en 2 en krijgt dan de som  $62 = \dots + 2$

De vraagstelling / plaats van de puntjes kan wisselen.

Wordt ook dit goed gemaakt dan wordt de score met een punt verhoogd. Bij een fout wordt de score verlaagd (evt. negatief). In beide gevallen gaat na 1 opgave de beurt naar de andere leerling. Bij een verkeerde splitsing komen pijlen bij 'Tiental-

len' en 'Eenheden' te staan.  
Algemene waardering:redelijk / goed  
Bruikbaarheidswaardering:goed

=====

25. 20-veld

rek.nr.11  
deelgebied:rekenen  
t/m 20  
leeftijd:6-8

Het programma biedt de keuze om optellen, aftrekken of beide tegelijk te oefenen.

Gekozen kan worden voor een somgrootte tot 10, boven de 10 of door elkaar. Bij een goed antwoord stapt een poppetje een trapje op dat na 10 goede antwoorden een duik neemt in het zwembad. Bij een fout antwoord komt het 20-veld in beeld. Weet de leerling dan nog het goede antwoord niet dan verandert het desbetreffende aantal hokjes stapsgewijs van kleur, waarbij het op te tellen, of het af te trekken getal een andere kleur krijgt. Bij de derde achtereenvolgende fout wordt het antwoord gegeven.

Algemene waardering:zeer goed  
Bruikbaarheidswaardering:zeer goed

=====

26. Tafels Autorace

rek.nr.12  
leeftijd:7-12

Een oefenprogramma voor de tafels 1 t/m 10.

Er kan gekozen worden welke tafel geoefend wordt, of de tafel al of niet afgebeeld wordt en welke van de vier snelheden de voorkeur heeft. De gekozen snelheid wordt gevisualiseerd door een race-auto die van links naar rechts op de finish afgaat. Een andere race-auto kan door de leerling vooruitgebracht worden door juist te antwoorden.

Door de onderwijzer(es), die het codenummer weet, is een score-overzicht opvraagbaar.

Algemene waardering: goed  
Bruikbaarheidswaardering:goed

=====

27. Geldrekenen I

rek.nr.13  
deelgebied:rekenen  
met alle muntstuk-  
ken. Geen biljetten  
leeftijd:7-12

Opteloeffening met geldstukken. Er kan gekozen worden voor:

- dubbeltjes en stuivers
- kwartjes, dubbeltjes en stuivers
- guldens, kwartjes, dubbeltjes en stuivers
- alle geldstukken

en voor het aantal munten variërend van 2 tot 9.

Bij een juiste invoer valt, als beloning, een muntje in een getekend spaarvarken. Na 20 sommen volgt een scoreoverzicht. Bij een verkeerd antwoord wordt stapsgewijs uitleg gegeven. Per muntsoort wordt dan het aantal centen gevraagd, waarna de leerling deze moet optellen. Een goed antwoord dat m.b.v. deze hulproutine is gevonden wordt niet beloond.

Algemene waardering: goed

Bruikbaarheidswaardering: goed

=====

28. Taalles

taal nr. 6

leeftijd: 8-12

De onderwijzer(es) kan zelf 10 meerkeuzevragen met antwoorden invoeren die op cassette bewaard kunnen worden.

Het programma geeft uitleg hoe dit gedaan moet worden en bevat ook 10 voorbeeldzinnen.

Vervolgens kan een leerling met de ingevoerde zinnen gaan oefenen. Na beantwoording van een vraag wordt aangegeven of het ant-

woord goed of fout is en wordt de zin plus het goede antwoord herhaald. Het volgende schermbeeld kan door de leerling zelf opgevraagd worden. Als beloning wordt er na elk goed antwoord een blad bijgetekend aan een plant in een bloempot bovenaan het beeldscherm.

Algemene waardering: redelijk

Bruikbaarheidswaardering: redelijk

-----J-Dijkman-----  
\*\*\*\*\*

**COPY VOOR HET APRIL  
NUMMER UITERLIJK 10  
APRIL INLEVEREN!!!!**

\*\*\*\*\*  
 \* T A S L I S T \*  
 \*\*\*\*\*

Dit is een programma dat een basic listing overzet naar Tasword. Basic programma's met een lengte van maximaal 320 regels kunnen worden omgezet, zijn ze langer dan moet de listing in gedeeltes worden overgezet. Er is wel een eerste vereiste:

Je moet in het bezit zijn van een MICRODRIVE. Heb je deze niet, dan kun je het programma NIET gebruiken!

Ga als volgt te werk. Zorg dat het geheugen leeg is en laad het programma dat overgezet moet worden. Geef dan het volgende in:

1e: OPEN#11;"m";1;"filenaam" (Niet gelijk aan de naam van 't over te zetten programma !)

2e: LIST#11

3e: CLOSE#11

De listing is nu weggeschreven. Laadt dan Taslist. Het programma is zelfstartend en vraagt om de filenaam. Dit is de naam die je hierboven gebruikt hebt. Het programma geeft de rest van de instructies zelf. Het inverse getal achter de 28000 is de lengte op dat ogenblik. Als de computer de foutmelding 'End of file' geeft, dan save je het geheel met: SAVE \*"m";1;"naam"CODE 28000, 'het inverse getal'. De code kan nu in Tasword geladen worden. Dat was alles.

OPM: Het programma doet geen grafische tekens of UDG's. Deze kunnen sowieso niet door Tasword kunnen worden geprint.

Type het onderstaand programma in en save het met: SAVE \*"m";1;"Taslist"LINE 5.

OPM: Het kleiner, groter en gelijk teken in regel 230 zijn niet gelijk aan de functies op de spectrum. Ze moeten afzonderlijk worden ingetikt met '<', '>' en '='.

```

5 CLEAR 27999
10 CLS : PRINT "***** TASLIST by G.TEPPER *****"
20 INPUT "Filenaam: ";LINE f$
30 IF LEN f$>10 THEN 60 TO 20
40 OPEN# 11;"m";1;f$
50 PRINT "'Filenaam: ";f$
60 PRINT "'Als de melding 'End of file'      tevoorschijn komt s
ave dan de taslist met CODE 28000,      en laadt de taslist
in Tasword."
70 LET t=0
80 LET b=28000
90 INPUT #11;LINE a$
100 LET s=0
  
```

```

110 LET le=LEN a$
120 FOR x=1 TO le
130 IF CODE a$(x)>164 THEN GO SUB 170: NEXT x: GO SUB 260: GO
TO 90
140 IF CODE a$(x)<=164 THEN POKE b+t, CODE a$(x): LET s=s+1: LE
T t=t+1: NEXT x
150 GO SUB 260
160 GO TO 90
170 LET a=CODE a$(x): RESTORE : FOR c=1 TO a-165: READ l$: NEXT
c: READ k$
180 LET p$=k$: LET l=LEN k$
190 FOR q=1 TO l: POKE b+t, CODE p$(q): LET s=s+1: LET t=t+1: NE
XT q
200 RETURN
210 DATA "RND ","INKEY$ ","PI","FN ","POINT ","SCREEN$ ","ATTR
","AT ","TAB ","VAL$ ","CODE "
220 DATA "VAL ","LEN ","SIN ","COS ","TAN ","ASN ","ACS ","ATN
","LN ","EXP ","INT ","SQR ","SGN ","ABS ","PEEK ","IN "
230 DATA "USR ","STR$ ","CHR$ ","NOT ","BIN ","OR ","AND ","<="
,">=","<",">","LINE "," THEN "," TO "," STEP "," DEF FN "," CAT "
240 DATA " FORMAT "," MOVE "," ERASE "," OPEN$ "," CLOSE$ "," M
ERGE "," VERIFY "," BEEP "," CIRCLE "," INK "," PAPER "," FLASH
"," BRIGHT "," INVERSE "," OVER "," OUT "," LPRINT "," LLIST ","
STOP "," READ "," DATA "," RESTORE "," NEW "," BORDER "," CONTI
NUE "," DIM "," REM "," FOR "," GO TO "," GO SUB "," INPUT "," L
OAD "
250 DATA " LIST "," LET "," PAUSE "," NEXT "," POKE "," PRINT "
," PLOT "," RUN "," SAVE "," RANDOMIZE "," IF "," CLS "," DRAW "
," CLEAR "," RETURN "," COPY "
260 FOR o=1 TO 5
270 IF s>=(64*o) THEN NEXT o
280 LET as=(64*o)-s
290 FOR o=1 TO as
300 POKE (b+t),32: LET t=t+1: NEXT o
305 PRINT AT 7,23: INVERSE 1;t: INVERSE 0
310 RETURN

```

-----G. Tepper-----

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* ADVERTENTIE \*  
\*\*\*\*\*

Te koop aangeboden:Een in zeer goede staat verkerende zw/w TV.  
Merk Philips grootbeeld (56cm) Prijs f50.-  
Inl. R. Bulthuis

```

*****
* SCHOTSE RUITJES *
*****

```

Iedereen heeft wel eens dat hij achter z'n computer zit en niet echt weet hij hij moet doen. Dat gebeurt ook mij. Ik schrijf dan soms een kort programmatje, dit is zo'n programmatje. deze listing zorgt ervoor dat op het beeld steed lijnen op volgorde worden getekend, op zich niets bijzonders, maar door gebruik van OVER en een veranderende STEP-waarde geeft dit een leuk effect. Op den duur lijkt het zelfs of het een bewegend beeld is.

```

10 OVER 1
20 FOR A=2 TO 175
30 FOR B=0 TO 175 STEP A
40 PLOT B,0: DRAW 0,175
50 PLOT 0,B: DRAW 175,0
60 NEXT B:NEXT A
70 PAUZE 0

```

-----R-v/d-Brink-----  
 \*\*\*\*\*

```

*****
* KARAKTER SET *
*****

```

Onder staand programma maakt een machinecode routine die de karakterset van de spectrum veranderd. De nieuwe set en de routine komen boven adress 60000 te staan, dus als U de routine in een zelfgemaakt programma wilt gebruiken dan moet daar geen andere routine staan. Men start de routine met RANDOMIZE USR 63000. Heeft men dit eenmaal gedaan dan hoeft men niet steeds de routine aan te roepen iedere keer als U de karakter set wilt wijzigen, de POKE's zoals die in regel 100 staan zijn voldoende.

```

10 POKE 23606,0: POKE 23607,60
20 CLEAR 59999
30 DATA 33,0,8,1,0,60,17,96,234,10,203,119,32,9,18,254,128,19
40 DATA 3,43,200,24,242,203,255,24,243
50 FOR A=0 TO 26
60 READ B
70 POKE 63000+A,B
80 NEXT A
90 RANDOMIZE 63000
100 POKE 23606,96: POKE 23607,214

```

-----R-v/d-Brink-----  
 \*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* SPELBESCHOUWINGEN \*  
\*\*\*\*\*

= GUNFRIGHT =  
=====

Luistert allen. Deze stad heeft vanaf nu een nieuwe sherrif en zo te zien is hij van plan dit stadje van alle sluwste, gemeenste, meest uitgekookte en snelste criminelen te bevrijden. Zijn naam is sherrif Quikdraw.

Zoals wel te verwachten is speel jij de rol van deze sherrif in het nieuwste spel van Ultimate. Terwijl je lekker ontspannen achterover hangt in jouw kantoor arriveert er een telegram met je opdracht: bevrijd de straten van alle schietgrage bandieten. Deze taak lijkt makkelijk maar het publiek heeft jouw waarschuwingen niet serieus genomen en blijven buiten rondlopen. En dat is wel in jouw nadeel want mocht je per ongeluk een onschuldige voorbijganger van zijn sokken schieten krijg je een boete.

Het spel start met een vizier van een geweer en zakken met geld die van boven af naar beneden gaan. Op dit eerste niveau moet je de zakken kapot schieten zodat je missie gefinanciert wordt voor het geval je weer een voorbijganger naar een andere wereld helpt. Snelheid is uiterst belangrijk want hoe meer geld des te veiliger zit je met de boetes die je moet betalen. Na een tijdje raakt de geldvoorraad op en begin je aan het hoofdgedeelte van het spel.

In niveau 2 steekt "FILMATION 2", het kenmerkende 3D-beeld van Ultimate weer de kop op. Dit gedeelte van het spel heeft dan ook een grote gelijkenis aan het vorige spel van Ultimate Nightshade en wordt ook op zo'n manier gespeeld hoewel er meer dieptewerking is in dit spel. Black Rock, het stadje waar dit tafereel zich afspeelt is vol met vrouwen en kinderen. Het zijn specifiek de kinderen die in de richting van de misdadigers wijzen. Als je tegen een van de voetgangers oploopt raak je een leven kwijt, en als je er "toevallig" een overhoop schiet krijg je een boete die afhankelijk van de hoogte op dat moment van je geeist wordt.

Terwijl je door Black Rock loopt heb je je revolver wel nodig. Er zitten 6 kogels in de trommel die je kunt gebruiken wanneer je naar wilt schieten, en als je ze allemaal hebt verschoten wordt de revolver weer nageladen. Alleen moet je wel op je hoeveelheid aan geld letten want ook de kogels kosten geld.

Vroeg of laat zul je een paard tegenkomen. Dit kleine beestje is niet het normale type paard met vier benen maar lijkt heel

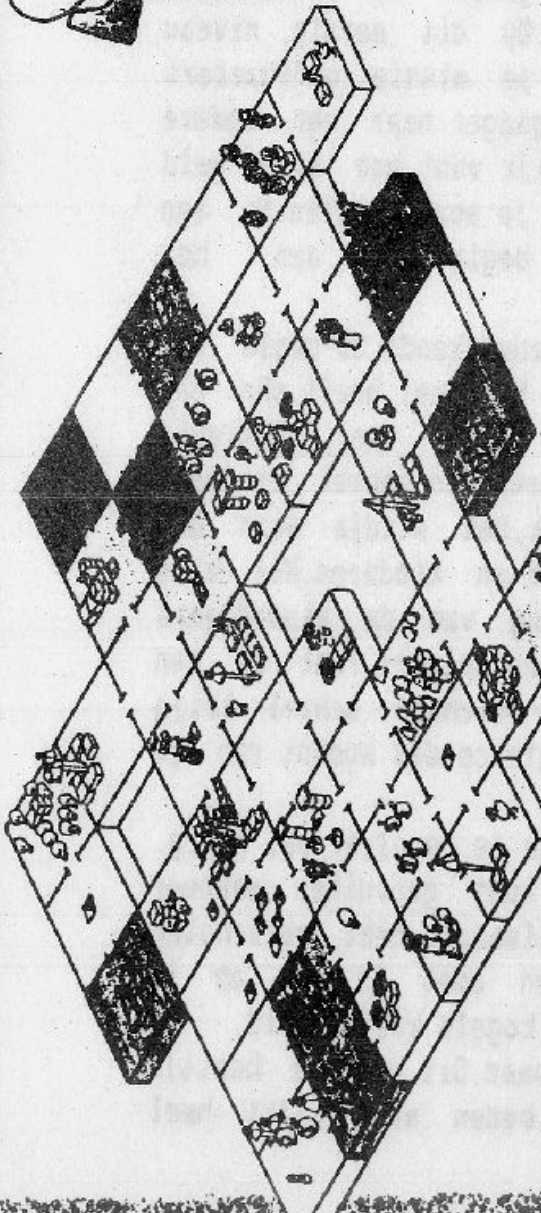
# SWEETVIO'S



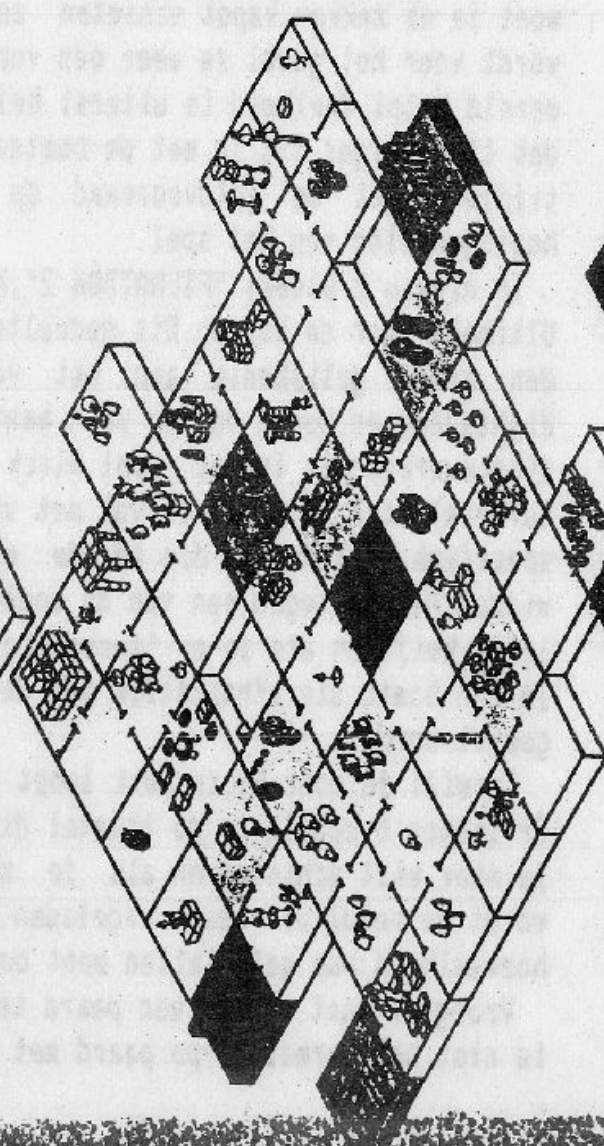
YOU MUST SAY BOO TO A GOOSE, TO MAKE IT LAY...  
AND TAKE THE HI ENERGYER!!



MINXES



ONESOME PINE.



REALLYFREE.

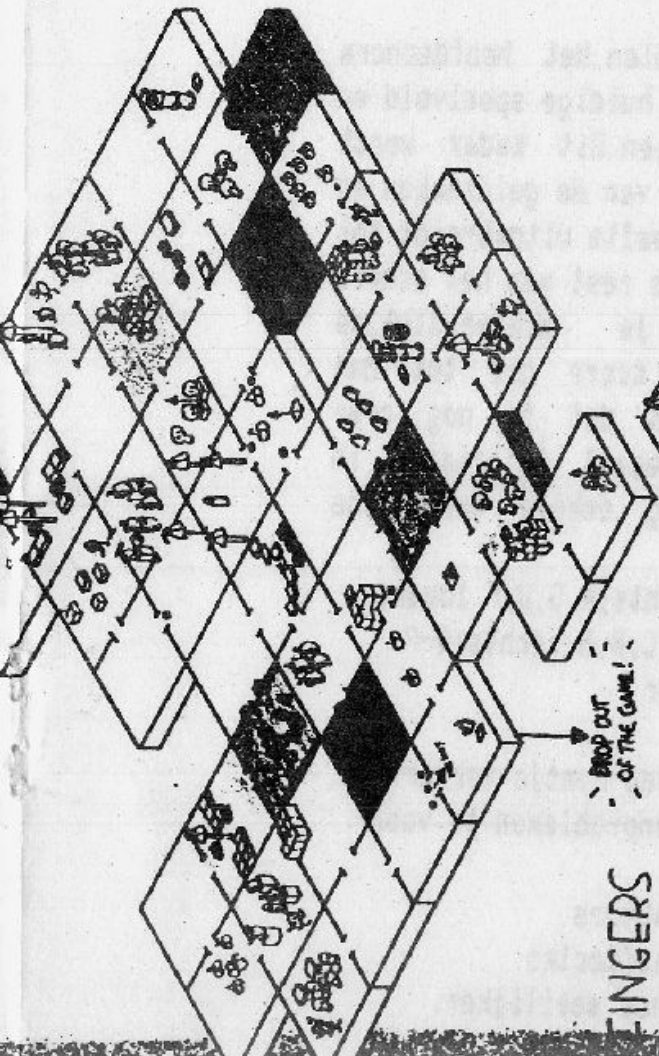


— COLOUR CODES —

TO BE SQUASHED,

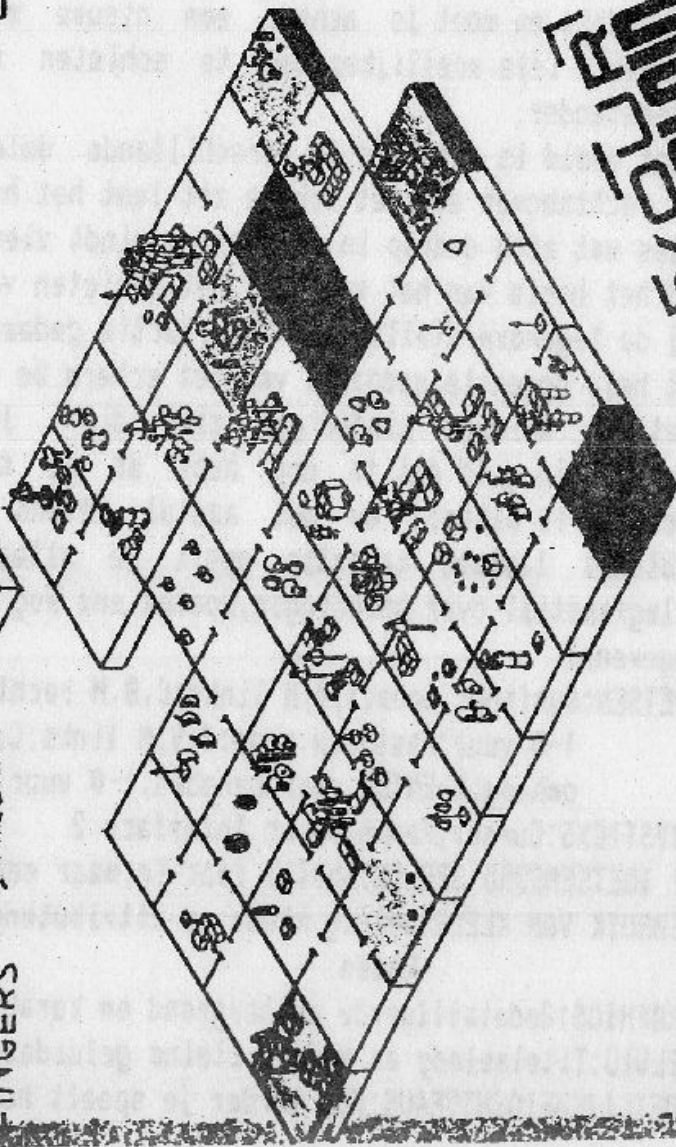


POKED OR FLATTENED!!!



FINGERS

DROP OUT OF THE GAME!



APPLE PIE

Super Mario Bros.



SPLOT

THE SWEevo GUIDE TO COLLECTING

POW! POWTS!

(... JUST PICK HIM UP - DIB DIB! )

ARE YOU A GOBLIN?



METHODS OF TRANSPORTATION



MAN HOLES

LIFT PLATE



WHEEE!



AIR VENT

WHO SH.

veel op het type paard wat vroeger nog wel eens werd gebruikt door de kleine kinderen om mee te spelen. Zoals bijna alle dingen moet je ook voor het paard betalen, en ook dit keer varieert de prijs van dit dier het hele spel door. Het paard heeft twee voordelen n.l. je kunt ermee over voetgangers heen lopen zonder dat je er een boete voor hoeft te betalen (heel leuk!!) en het verhoogt de snelheid. Dit kan echter soms vervelende nadelen hebben als je bijvoorbeeld niet meer kunt uitwijken voor een van de vele cactussen die verspreid staan over het stadje.

Als je eenmaal een van de misdadigers gevonden hebt moet je deze aanhouden. Dit kun je doen door op hem te schieten, en te raken uiteraard. Dan splitst zich het scherm plotseling en verschijnt de misdadiger ergens op het scherm en jouw vizier is midden op het scherm zichtbaar. Wat dan komt is het ouderwetse wie-het-eerst-schiet-valt-het-laatste spelletje. Je moet dan razendsnel zijn met je vizier en je vuurknop om hem neer te schieten. Als je niet snel genoeg bent schiet de tegenstander met een werkelijk sadistische grijns op zijn gezicht zijn hele revolver laag en je moet dan weer op het beginpunt beginnen. Mocht je succesvol zijn met het neerschieten van de tegenstander dan ontvang je de beloning en start je weer bij de gevangenis en moet je achter een nieuwe misdadiger aan die uiteraard iets moeilijker neer te schieten is dan je eerste tegenstander.

Het beeld is verdeeld in verschillende delen. Het hoofdscherm dat rechtsboven aan het scherm zit laat het huidige speelveld en alles wat zich daarop in de buurt bevindt zien. Dit kader wordt aan het begin van het spel bij het schieten van de geldzakken en bij de tegenoverstelling in het reactie gedeelte uitgebreid tot het hele bovenste gedeelte van het scherm. De rest van het scherm laat de huidige misdadiger zien die je achtervolgt, de hoeveelheid geld dat je nog hebt en de score die tot dat ogenblik is behaald en het aantal levens dat je nog over hebt. Het laatste kadertje geeft je allemaal informatie in telegramstijl over beloningen, boetes enz. Nog enkele technische gegevens:

TOETSEN: Gunfight mode: X, V, N links; C, B, M rechts; A, S, D, F lopen;  
I-O vuur; Fastdraw mode: X, V, N links; C, B, M rechts; Q-P  
omhoog; A-ENTER naar beneden; I-O vuur.

JOYSTICKS: Cursor, Kempston en Interface 2

OP TOETSENBORD SPELEN: Snelle reactie, maar een beetje verwarrend.

GEBRUIK VAN KLEUR: Weinig kleur om attributenproblemen te voorkomen.

GRAPHICS: Gedetailleerde achtergrond en karakters.

GELUID: Titelmelody en anders kleine geluidseffecten.

MOEILIKHEIDSNIVEAUS: Hoe verder je speelt hoe moeilijker.

SCREENS: SCROLLend speelveld plus geldzakschieten en vuurgevecht.  
ALGEMENE BEOORDELING: Een erg leuk spel, en duidelijk boeiender  
dan het vorige spel van Ultimate.

=====

= WEST BANK =

=====

Gremlin Graphics heeft de auteursrechten kunnen bewachtigen van nog een spel van het Spaanse Software huis Dinamic die ook verantwoordelijk is voor Rocco. In West Bank neem je de taak op om een soort Wild-West type bank te beschermen. Jouw taak is het te voorkomen dat een aantal verschillende criminelen de bank beroven en de eerlijke mensen rustig hun geld laten deponeren bij de bank.

De bank heeft in totaal 12 deuren, hoewel er maar drie keer op het scherm zijn. Dit drie-deurs beeld kan naar links of rechts geSCROLLd worden als het even rustig wordt wanneer alle deuren gesloten zijn. De bedoeling van het spel is de eerlijke mensen hun geld veilig te laten deponeren bij je medewerkers en de slechteriken neer te schieten. Elk van de 9 niveaus van het spel duurt zolang totdat er door alle deuren tenminste 1 keer geld is gebracht. De deuren zwaaien open op verschillende ogenblikken om kort daarop een klant met een zak geld of een crimineeltje te onthullen die uiteraard van plan is je met lood vol te pompen.

Zoals wel te begrijpen is zal de bankeigenaar het niet zo leuk vinden als al zijn eerlijke klanten worden neergeschoten. Als je een onschuldige klant neerschiet heeft dat tot gevolg dat er 2 levens verloren gaan waarvan er 1 van jou is. Aan de andere kant is het niet verstandig een bankrover te lang achter de balie te laten staan. Mocht dat toch het geval zijn dan lost die een schot, het scherm wordt zwart en er komt "BANG" in bloedrood op het scherm te staan. Hij heeft je dan te grazen genomen. Om de zaak nog moeilijker te maken zijn niet alle booswichten door en door gemeen. Julius de Dandy bijvoorbeeld zou wat geld kunnen brengen of een revolver op je richten.

De misdadigers neer te schieten voordat die hun revolver hebben getrokken is ook niet al te verstandig, want dan zijn er weer 2 levens verloren. Zo nu en dan zal er een eerlijk burger door een deur komen om alleen beroofd te worden en daarna meteen vervangen te worden door een crimineel, dus oppassen geblazen.

Er is ook een komiek als klant, Bowie de dwarf. Bowie verschijnt achter een deur met 7 hoeden op zijn hoofd. Om mee te doen met zijn grap moet je de hoeden wegschieten. In de zevende hoed zit echter een zak met geld die hij netjes deponeert of een bom die

iedereen in een andere wereld als je het met een kogel raakt.

Onderaan het scherm houdt een dollar-meter in de gaten hoe goed je je werk doet en geeft het ingebrachte geld aan. Bonus dollars worden verstrekt als je een slechterik neerschiet en voor elke hoed die je van Bowie's hoofd schiet. Rechts daarvan wordt aangegeven hoeveel levens je nog hebt. De goederiken en slechteriken worden allemaal weer gereïncarneerd als ze neergeschoten worden. Het is wel duidelijk dat het allemaal drielingen zijn want ze kunnen soms in alledrie de deuren tegelijk verschijnen.

Aan het begin van elke dag zijn er 12 lege vakjes bovenaan het scherm genummerd overeenkomstig met de deuren in de bank. Een rode cursor laat zien welke drie van de twaalf deuren je op het ogenblik aan het verdedigen bent. Een klein rollend raampje boven de middenste deur laat zien dat er geld is binnengekomen zodra een spaarder de deur achter zich sluit. Overeenkomstig de deur waar dat gebeurt is verschijnt er in het vakje een dollartekn.

Als alle deuren zijn gebruikt om geld in te leggen en de hele rij vakjes zit vol met dollartekentjes, dan is het tijd een beetje extra geld te verdienen in een vuurgevecht met drie misdadigers op het bonusscherm. Het beeld verandert en een teller begint af te tellen tot het moment waarop de cowboys hun revolver trekken. Hoe sneller je ze neerschiet des te hoger zal die bonus uitvallen, maar denk erom als je er een neerschiet die nog niet helemaal zijn revolver heeft getrokken dan verlies je zelf een levens. Als de slechteriken hun tenen in de lucht doen en hun zolen laten zien wordt de score zichtbaar boven de lichamen. Als je echt heel erg snel hebt geschoten dan verschijnt er het woordt "EXTRA" wat dan betekent dan je een extra leven hebt verdient.

In het begin van het spel kun je vaststellen wanneer je in je negen niveaus durende dag wilt beginnen. Je kunt beginnen op niveau 1, 3 en 6 en net zoals in het echte leven, hoe verder je komt des te moeilijker het wordt. Niveaus 8 en 9 beteken overwerk, het is dan donker buiten en als de deur open gaat wordt alleen maar een donkere schaduw tegen de blauwe achtergrond zichtbaar. Gevaarlijke tijden dat wel. Gelukkig hebben ze tegenwoordig die automatische banken. Nog enkele technische gegevens:

TOETSEN: O links; P rechts; 1, 2, 3 vuren door resp. de linker, middelste en rechter deur; N niveau kiezen.

JOYSTICK: Kempston.

OP TOETSENBOORD SPELEN: Goed geplaatste toetsen, goede reactie.

GEBRUIK VAN KLEUR: Helder en vrolijk, geen vlekken.

GRAPHICS: groot en duidelijk geanimeerd, erg leuk.

GELUID: Korte geluidjes, geen begintune.

MOEILIKHEIDSNIVEAU:9

SCREENS:SCROLLende bank- en vuurgevechtscenes

ALGEMENE BEOORDELING:Een amusant en simpel spel dat je heel wat  
uurtjes speelplezier kan geven.

-----R-Bulthuis---  
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
\* SABOTEUR \*  
\*\*\*\*\*

In Saboteur speel je de rol van een Ninja-saboteur die zijn kameraden moet helpen. Het is namelijk zo dat hun namen op een floppy disk in een computer systeem zijn opgeslagen. Jij moet er voor zorgen dat je deze disk te pakken krijgt voor alle namen door het land verspreidt worden. Het computer systeem bevindt zich in een groot kantoor dat vermoed is als pakhuis. In het begin kom je bij een steiger aan in een rubberbootje. Op dat moment ben je bewapend met een Shuriken (een werpster) en een flinke portie energie. Het wapen dat je bij je hebt, altijd maar een tagelijk, staat in een venster. linksonder in het scherm, de energie in een balk. Rechtsonder komen voorwerpen te staan die in de buurt zijn, deze kun je oppakken als je niets bij je hebt, of verwisselen voor datgene wat je bij je hebt. Na op de steiger geklommen te zijn kun je het gebouw (dat 118 locaties omvat) betreden. Hier rent een hond heen en weer, maar deze kun je maar beter niet gaan aaien, want hij vreet je hand eraf, of tenminste een een deel van je energie. Doorlopen dus maar, of doodgooien met het wapen dat je momenteel bij je hebt. In de volgende kamer hangt er een soort spotje aan het plafond, maar kijk uit, dit is een laser die het zelfde met je energie doet als de hond. Maar dit zijn nog niet alle gevaren, want als je helemaal naar rechts loopt kom je nog een laser en een hond tegen, maar ook nog een bewaker, die heel gezellig op je gaat schieten (met rubberen kogels, dat wel) of je met een paar mooie karate-klappen probeert in te maken. Als je dat niet erg op prijs stelt, kun je hem uitschakelen met een wapen, je blote vuisten of je kennis van de Teleac cursus vechtsporten aanspreken. De bewaker zwicht al voor een rake klap of trap. Na ook deze gevaren bedwongen te hebben (100\$ als je de bewaker met een wapen uitschakelt, 500\$ als je zelf dat wapen bent en geen beloning voor het wegwerken van honden.), kun je alle kanten op in het gebouw. Met wat geluk kom je na wat onzwervingen bij een soort ondergrondse trein, die erg op een caravan lijkt. Als je deze trein neemt, kom je in een deel van het gebouw dat geheel ondergronds ligt en de verbinding is

tussen het eerste deel en het eigenlijke computercentrum. Om in dit centrum te komen moet je nog een trein nemen. In dit deel moet je zoeken naar een locatie waarin zich een kamer bevindt waar je de saboteur ACHTER het glas ziet lopen. Als je die gevonden hebt, loop je naar rechts, waar zich het spiegelbeeld van die kamer bevindt. Daar staat helemaal rechts een schakelaar, die ook op je 'NEAR' venster verschijnt. Druk nu op vuur en je hebt de floppy en de tijd stopt. Nu kun je op je gemak op zoek gaan naar de tijdbom, die je als leuk presentje in het computercentrum kan achterlaten. Ondertussen kun je met de schakelaars die veelvuldig in het gebouw voorkomen deuren openen, om je van een vrije aftocht te verzekeren als je de bom hebt geplaatst. Als je dit laatste gedaan hebt, moet je, als je niet met het gebouw opgeblazen wil worden, binnen de tijd bij de helikopter komen. Deze heli staat helemaal op het dak van het gebouw en is je enige kans op ontsnapping (vergeet niet je floppy mee te nemen!). Tot zover de inhoud van dit Durell-spel.

Saboteur is een goed verzorgd spel met fantastische sprites. De hoofdpersoon kan voor of achter dingen langs lopen, hurken, trappen, slaan, springen, heel snel ladders beklimmen en zelfs een stukje door de lucht zweven. De saboteur, de bewakers en de honden zijn steeds zwart, op wisselende achtergrondkleuren. Er treden geen attributen problemen op. Bij het menu krijg je een zichzelf herhalend stuk muziek te horen, maar in het spel is het geluid beperkt tot voetstappen en klappen die je krijgt of uitdeelt. Het meest opvallende van dit spel zijn toch wel de prachtige sprites die heel nauwkeurig en zonder flikkeren op het scherm worden gezet. Je zult je ook niet snel vervelen, want de 9 verschillende levels worden steeds moeilijker met steeds minder tijd om de floppy te vinden en om weg te komen nadat je het ongeduldige stukje speelgoed hebt achtergelaten. En om level 9 te volbrengen moet je wel flink aan je joystick gaan hangen. Dit spel is trouwens niet alleen met een Kempston, AGF/Protek of Interface 2 geïnterfacete joystick te spelen, maar werkt ook heel goed met het toetsenbord. Je kan als je dat wilt de toetsen zelf definiëren. Algemeen :

Aantal kamers : 118

Beoordeling : 93% ( Crash )

Bediening : Erg goed en snel

Sprites : Fantastisch

Voor het aanpassen van het spel de volgende tips:

POKE 46998,0 Stopt de klok.

POKE 47009,0: POKE 47010,0: POKE 47011,0 De klok tikt nu voor altijd.

POKE 46575,X X is de ASCII-code van de eerste 3 cijfers van de score waar je mee begint. Vb. POKE 46575,53 geeft

beginscore van \$ 55500 .

POKE 63991,0 Nu gaat het programma terug naar Basic nadat je een spel en menu hebt gehad.

RANDOMIZE USR 63975 ipv RANDOMIZE USR 63972 Nu begint het spel gelijk en slaat het ' 100 Reward gedeelte over.  
Dit moet wel als je de vorige POKE gebruikt hebt.

-----J-T-Medema-----

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\* TERMEN EN AFKORTINGEN \*

\* IN DE \*

\* COMPUTERWERELD \*

\*\*\*\*\*

F

facere simile: overeenstemmig maken.

Facsimile: reproductie. Overdracht van stilstaande beelden, beeldtelegrafie. de beelden worden afgetast, omgezet in elektrische impulsen, en in het ontvangststation weergegeven in de oorspronkelijke vorm.

Factoring: een transactie waarbij een maatschappij (factor) de debiteurenadministratie van een leverancier overneemt.

Factureermachine: kantoormachine voor het type- en rekenwerk bij het vervaardigen van facturen.

Fall time: dooftijd.

False add: onvolledige optelling.

Fan in - Fan out: de term duidt de in- en uitgangsbelasting aan bij schakelingen met IC's.

Fast access: de toegankelijkheid tot informatie op een floppy-disc.

Fast core: intern geheugen waarin de cyclustijden het kortst zijn.

Fault: storing. Een storing die tot gevolg heeft dat een onderdeel van de computer niet naar behoren functioneert, b.v. kortsluiting, draadbreek of een los contact.

Fax: afkorting van facsimile.

Feed back: terugkoppeling.

Feed back loop: terugkoppelingslus.

Feed holes: transportgaatjes. Gaatjes in een papierband die dienen om transport van het papier d.m.v. een tandwiel mogelijk te maken.

Fetch (to): halen.

Field: veld. Een gespecificeerd gebied in een record dat gebruikt wordt voor een bepaalde categorie van bij elkaar

behorende gegevens.

FIFO: First In First Out, een datasysteem dat wordt gebruikt als buffer om twee apparaten, die op verschillende snelheden werken, te verbinden.

File: bestand, gerangschikte gegevensverzameling. Er zijn verschillende files: data-file, basic-file, random access-file enz.. Een file wordt onderverdeelt in velden (fields); ieder bevat een logische samenhangende hoeveelheid informatie.

File gap: ruimte tussen twee bestanden.

File layout: de beschrijving (situatieschets) van de rangschikking en opbouw van gegevens in een bestand, inclusief de volgorde en grootte van zijn componenten.

File protection: bestandbeveiliging. Het voorkomen dat de informatie, die op een medium is vastgelegd, wordt vernietigd.

Firmware: een programma dat in het ROM-geheugen is opgeslagen en het gebruik van de computer doorgaans vereenvoudigt.

Fixed area: vast geheugengebied.

Fixed point part: vaste komma gedeelte.

Fixed storage: onuitwisbaar geheugen. Een geheugen waarvan de inhoud niet door computerinstructies veranderd kan worden.

Flag: een teken dat aangeeft dat een bepaald "woord" is uitgevoerd. Er zijn verschillende flags: carry-, half carry-, zero-, sign- en overflow flag.

Flag register: een register bestaande uit flag flip-flops.

Flat-bed plotter: tafelploetter. Hierbij wordt de pen in beide richtingen over het papier bewogen.

Flat cable: vlakkabel. Een kabel die dient om meerdere signalen tegelijk tussen twee separate deelschakelingen te kunnen overbrengen.

Flat pack: behuizing. Een IC waarbij de aansluitingen de behuizing evenwijdig aan de bodemplaat verlaten.

Flip-Flop: wipschakeling. Een schakeling die twee stabiele toestanden kent (0 en 1). Afhankelijk van een ontvangen electrisch signaal neemt de flip-flop de ene of andere stand aan.

Floating: zwevend.

Floating point representation: getallenweergave met drijvende komma.

Floppy disc: een dun, flexibel, plastic schijfje. Hierop kunnen, buiten de computer, data opgeslagen worden.

Flow: stroom, stroning.

Flow chart: stroomdiagram. Een schema dat de logische stappen van een computerprogramma grafisch weergeeft; zo'n schema geeft aan waar iets gebeurt, op welk moment en door wie.

Fluorescentie display: een display werkende d.m.v. fluorescentie. Is spaarzaam in energie opname.

Folding: opvouwbaar.

Foniek: taalkundige geluidsleer in de ruimste zin.

Font: een volledig stel letters, cijfers enz..

Format: FORMat of MATerial. Geeft aan hoe de informatie is gerangschikt (tekens, velden, regels, pagina's, files enz..).

Formele grammatica: een wiskundig stel regels dat heel precies beschrijft hoe men een "juiste zinnen" in een formele taal schrijft.

Formulierenlezer: een machine die hand- of machinaal geschreven teksten kan lezen en doorschrijven naar een magneetband.

FORTRAN: FORMule TRANslation. Een programmeertaal die voornamelijk gebruikt wordt voor het programmeren van wetenschappelijke problemen.

Frequency: frequentie. Trillingssnelheid van een signaal uitgedrukt in hertz (aantal trillingen per seconde).

Frequency shift: Frequentie modulatie van een draaggolf.

Friction feed printer: een printer waarbij het papiertransport door een wrijvingsmechanisme (friction feed) plaatsvindt. Op deze wijze is papier zonder gaatjes te gebruiken.

Full adder: digitale opteller.

Function: functie, werking.

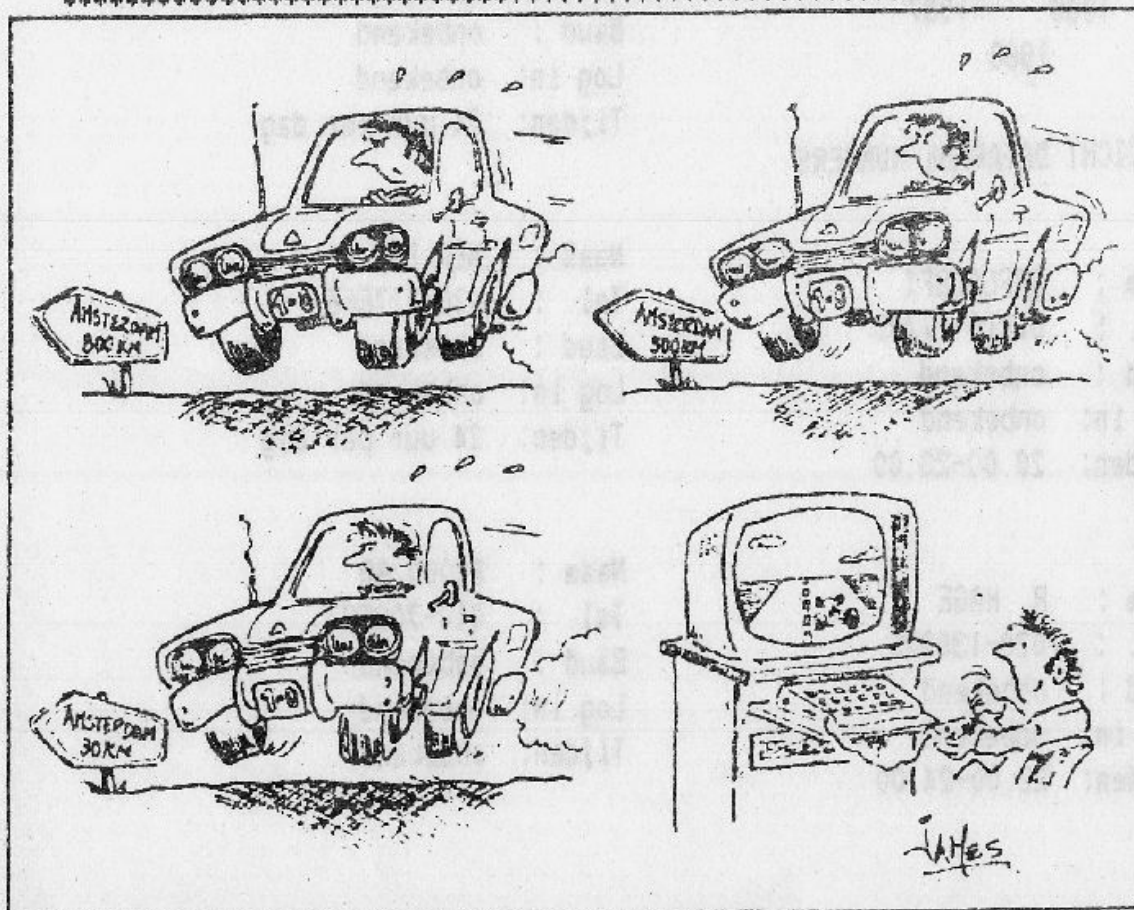
Fuzz: pluis, dons.

Fuzzy: rafelig, ruig, beneveld.

Fuzziness: ruigheid, vaagheid, onnauwkeurigheid.

-----R-v/d-Brink---

\*\*\*\*\*



\*\*\*\*\*  
 \* MUTATIES \*  
 \*\*\*\*\*

Afgevoerd

Bijgeschreven

Harry Bonthuis  
 Woldweg 97  
 9902 AC Appingedam

J. Koster  
 Schaapmanstraat 10  
 Hoogezand  
 Tel: 05980-24683

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*  
 \* RANDOMIZE USR.....(deel 6) \*  
 \*\*\*\*\*

OVERZICHT DATABANK-NUMMERS

Probeer eens!

RANDOMIZE USR....

|      |      |
|------|------|
| 1974 | 1981 |
| 1975 | 1982 |
| 1976 | 1983 |
| 1977 | 1984 |
| 1978 | 1985 |
| 1979 | 1986 |
| 1980 | 1987 |

1988

Naam : MULTIDATA  
 Tel. : 010-517177  
 Baud : onbekend  
 Log in: onbekend  
 Tijden: onbekend

Naam : NA BBS  
 Tel. : 03200-28717  
 Baud : onbekend  
 Log in: onbekend  
 Tijden: 24 uur per dag

OVERZICHT DATABANK-NUMMERS

Naam : RAFLOSOFT  
 Tel. : 01819-17799  
 Baud : onbekend  
 Log in: onbekend  
 Tijden: 20.00-23.00

Naam : NEA BBS  
 Tel. : 020-717666  
 Baud : onbekend  
 Log in: onbekend  
 Tijden: 24 uur per dag

Naam : R. HAGE  
 Tel. : 020-135225  
 Baud : onbekend  
 Log in: onbekend  
 Tijden: 22.00-24.00

Naam : P2000 GG  
 Tel. : 010-709527  
 Baud : onbekend  
 Log in: onbekend  
 Tijden: onbekend



WAT KOPY ALSTUBLIJFT.....

