

BULLETIN

SINCLAIR
GEBRUIKERSGROEP
GRONINGEN/ASSEN



15e jaargang nr 3
maart '98

SGG BULLETIN

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 (OPUS) 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 word! 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.

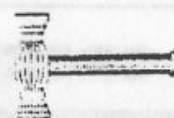
De leden krijgen het SGG-BULLETIN gratis. Nabestelde oudere nummers tegen kostprijs (copy+porto).

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 kopij/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.

VOORZITTER / INHOUD



Hallo allemaal,

Dit allemaal staat dan voor diegenen die hun contributie over 1998 hebben voldaan. Dat zijn er tot nu toe 52 leden. Dat zal in de loop van het jaar nog wel iets hoger worden, dus zeg maar dat er dit jaar 55 leden overblijven. Het jaar 1997 sloten we af met 68 leden, een terugval van 13 dus en dat valt mee, vind ik.

Zoals u in het februarinummer hebt kunnen lezen zal Ronald Raaijen het gebruik van de Spectrum en zeker het schrijven daarover op een zeer laag pitje zetten.

In hetzelfde artikel vraagt hij dan ook wie de fakkel over wil nemen. Dit zal steeds moeilijker worden, een logisch gevolg van het dalend ledenaantal. Toch blijft de vraag nog steeds actueel: Wie steunt Johan met zo af en toe een artikel voor het Bulletin.

Naar horen zeggen was de gezamenlijke dag in Houten weer een succes. Een goede opkomst, zo'n 40 belangstellenden, en een gevarieerd programma met voor elk wat wils. Een dag dus om te blijven organiseren.

Op zaterdag 23 mei zal er in Groningen weer een lange dag worden georganiseerd. Een goede gelegenheid om dan ook de algemene ledenvergadering te houden. Daarvoor wordt u dan ook van harte uitgenodigd.

Graag tot ziens, met vr. gr., Jan Arends

In dit nummer:

auteur blz.

| | | |
|------------------------------------------------------------|---------------------------|----|
| - Coverscreen: Jubileum SPC | -- Impressum : | 2 |
| - OPROEP: met SPOED jury gezocht | : JWK | 4 |
| - SAM: commentaar op de Sam | : Rob Roggeveen | 5 |
| - ZX81-programma: Muncher II | : ZX Computing | 7 |
| - Ik en de Spectrum / Computer | : J.W. Sprokkereef | 10 |
| - Overzicht 14e jaargang | : Bulletin | 12 |
| - Onregelmatige Engelse werkwoorden | : Programma-listing | 14 |
| - Multiveel multiface pokes | : Ronald Raayen | 17 |
| - Alch News: Password Protection | : Alch News | 19 |
| - Thuisbankieren met de Databank | : Irru Eng Verbs | 21 |
| - Oproep en Agenda => ledenvergadering | : bestuur | 25 |
| - Bijeenkomsten: SGG / HCC / Rijswijk | : | 26 |
| - Reparatie adres | : Austermuhle / Rennefeld | 26 |
| - Esgeegetje, QLclub-adres, Handel, adressen Z80-emulator: | | 27 |

Sluitingsdatum copy:

April nummer: 28 Maart

Mei nummer: 25 April

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

SGG BULLETIN

SPOED OPROEP, SPOED OPROEP !!

JUBILEUM, JUBILEUM, JUBILEUM !

Drie maal is Scheepsrecht volgens een oud Nederlandse uitspraak, hetgeen in het begin van dit jaar maar weer eens bevestigd wordt

Zo begonnen we (niet in sept '97 maar) in januari aan de 15e jaargang van ons Clubblad, direct in februari gevolgd door het 150e nummer van dat zelfde Bulletin.

Iets wat de opmerkelijke lezer vast al wel aan de Covers heeft kunnen zien.

En nu wordt er op de Cover al weer een Jubileum aangekondigd, onze Duitse zusterclub "Spectrum Profi Club" brengt volgende maand hun 100e nummer uit.

Op de zeer gezellige en goed bezochte Gezamenlijke bijeenkomst in Houten, kwam dit ook nog ter sprake.

De SPC heeft vanwege hun jubileum een aantal acties gestart, zoals bv.

een programmeer wedstrijd voor de leden/lezers.

een tekenwedstrijd op de computer voor leden/lezers

Men wil dit door een onpartijdige jury, bestaande uit 5 mensen, laten beoordelen, echter deze jury moet wel inzicht hebben in de mogelijkheden en onmogelijkheden van de Spectrum.

Al brainstormend kwamen we toen tot de volgende oplossing:

Vraag aan de Nederlandse collega's of daar mensen zijn die willen jureren.

Vandaar hier de oproep:

Wie, o wie, wil voor de SPC als Jurylid fungeren ???

Aanmeldingen moeten uiterlijk de 1e woensdag van de volgende maand bij de SPC binnen zijn, zodat de uitslag als het meezit reeds in het Mei-nummer bekend gemaakt kan worden.

Aanmelden bij: Wolfgang & Monica Haller
Im Tannenforst 10,
51069 KOLN, GERMANY.

De 1e aanmelder krijgt als aanmeld-premie de rest van het jaar het Blad van de Spectrum Profi Club (10 stuks) gratis thuis gestuurd.

Wie helpt onze Duitse collega's uit de brand, én niet te vergeten, zich zelf aan een uiterst informatief Spectrum & Sam maandblad.

DE SAM EN HET COMMENTAAR

Een stukje kommentaar op de SAM.
Ik heb nu een aantal jaren een SAM en ben daar zeer tevreden mee, hoewel de titel misschien anders suggereert. Dit stukje is geschreven met de Secretary waar ik zeer tevreden over ben.

Ik gebruik ook DTP desktop publishing hoofdzakelijk voor wat gedichtjes voorzien van plaatjes (St Nicolaas ed). Toen ik de SAM kocht werd mij verteld dat zeer veel programmas via specmaker konden worden omgezet en dat programmas via tape allemaal zouden moeten kunnen werken.

Dit verleidde mij (ik heb een aantal lievelingsprogrammas) tot SAM i.p.v. PC en daar heb ik nog steeds geen spijt van.

Wat ik wel jammer vind is b.v.:

Een Basic listing van spectrum van tape ingeladen laadt alleen het programma en niet de variabelen.(logisch maar ...) Dus enkele van mijn programmas kan ik zo niet omzetten, ik heb een vrij groot bridge programma wat veel variabelen heeft

en om ruimte te sparen op de Spectrum 48K gesaved met variabelen.

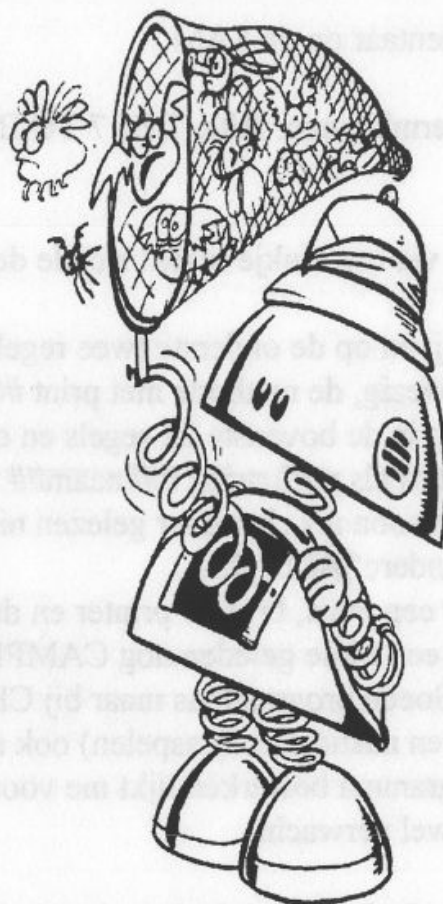
Werkt dus niet. Programmas onder Beta Basic werken in principe goed maar mijn RONDO ??? heeft een B.B bug waar door het programma (met de geblokkeerde code) op de Spectrum een H-stop input geeft.

CONTINUE en enter en het programma werkt dan prima.

Dat kan in SAM niet want continue is niet een character zoals bij de Spectrum.??

Beta Basic geblokkeerde code vervangen via Specmaker door de vrije code lukt ook niet.

De Alter commandos van de SAM hebben alleen betrekking op text en bij BB



SGG BULLETIN

vervolg kommentaar op de SAM.

ook op de schermkleuren. Alter INK 7 TO INK 3 werkt voor het hele scherm.

Nu zou ik dus via een stukje machinecode de attributefile moeten veranderen.

Voor het schrijven op de onderste twee regels had de 48K een POKE die is bij de SAM niet aanwezig, de methode met print #0;j\$ werkt uiteraard maar blijft bij wissen scrollen in de bovenste 22 regels en ook daar heb ik nog niets op gevonden. De wildcard als zoekstring ###naam## werkt niet, naam werkt goed het # teken wordt gewoon als karakter gelezen niet als "alles"; ook niet met Master-Basic of een andereSAMDOS.

(Ik heb verder een muis, brother printer en dubbel diskdrive).

Verder heb ik een tijdje geleden nog CAMPION spreadsheet en CHESSPLAYER aangeschaft. Goede programmas maar bij CHESSPLAYER is printen niet mogelijk, dus leren en nastuderen (naspelen) ook niet.

Dit in het programma bewerken lijkt me voor de programmeur niet echt moeilijk en dat had ik wel verwacht.

CAMPION heeft als nadeel dat het niet mogelijk is de informatie kolommen en rijen vast te zetten; voor uitgaven moet je in december dus niet zien waar rij 4 betrekking op heeft en omgekeerd als je van het scherm afgaat weet je niet in welke maand je werkt, dit is buitengewoon storend.

Rob Roggeveen.

UIT DE OUDE DOOS: ZX81-PROGRAM

Muncher II

Robert Turner of Gwent presents the 16K ZX81 adaptation of his arcade action game,



ADAM SMITH

In the June/July issue of *ZX Computing*, we were able to publish the program *Muncher* — a Spectrum version of the popular arcade game of the dot-eating kind. For all those of you with 16K ZX81s who have yet to convert this program for your machine, the original author, Robert Turner, has done the job for you!

For those not familiar with this 'infamous' game, you control a small character, an arrow, which travels around a small maze eating dots as it goes. That's not quite the end of the story though! As in all good arcade games there should be the omnipresent monsters — and this game is no exception. You

are chased around the maze by two monsters eager to halt your progress.

However, all is not lost as there are power pills situated in the corners of the maze which, when consumed, give your character the ability to destroy the monsters. You'll know when the monsters are vulnerable as they develop 'eyes'. When you have eaten a power pill, don't hang around as the monsters try to escape.

You score one point each time you eat a dot, and power pills and monsters are worth 10 points. Every now and then a 'E' sign will appear under the monster's den and this too is worth 10 points if consumed.

Variables

The variables used in the program, *Muncher II*, are as follows:

S — Score.
HS — High score.
T — The score when the screen has been cleared.
B\$ — The variable which stores the maze.
COUNT — If this variable is less than 30 the monsters can be eaten. If it is more than 30 the monsters can eat your character.
LIVES — The number of lives you have left.
Y and X — The position of your character.
A\$ — The shape of your

character.

GX and GY — The position of the first monster.

GX1 and GY1 — The position of the second monster.

C — This variable controls the movement of the monster. If C = -1 then the monster moves away from your character, if C = 1 then the monster chases you.

D\$ — The shape under the first monster.

E\$ — The shape under the second monster.

A — The skill level.

N — Allotted for general use.

So, don't just sit there — type in the program and watch out for the monsters!

SGG BULLETIN



```

1 LET S=0
2 LET H5=0
3 LET T=180
4 DIM B$(21,21)
5 LET COUNT=30
6 LET LIVES=3
7 GOSUB 7000
8 LET CHECK=1
9 LET E=0
10 LET R=1
11 LET B$(1)="....."
12 LET B$(2)="....."
13 LET B$(3)="....."
14 LET B$(4)="....."
15 LET B$(5)="....."
16 LET B$(6)="....."
17 LET B$(7)="....."
18 LET B$(8)="....."
19 LET B$(9)="....."
20 LET B$(10)="....."
21 LET B$(11)="....."
22 LET B$(12)="....."
23 LET B$(13)="....."
24 LET B$(14)="....."
25 LET B$(15)="....."
26 LET B$(16)="....."
27 LET B$(17)="....."
28 LET B$(18)="....."
29 LET B$(19)="....."
30 LET B$(20)="....."
31 LET B$(21)="....."
32 FOR N=1 TO 21
33 PRINT AT N,1;B$(N)
34 NEXT N

```

```

250 LET Y=14
255 LET E$=""
260 LET X=12
265 LET D$=""
270 LET A$=""
275 LET C=1
280 LET GX=12
285 LET GY=12
290 LET GX1=12
295 LET GY1=11
300 PRINT AT GX,GY;" "
310 PRINT AT GX1,GY1;" "
320 PRINT AT Y,X;A$
325 PRINT AT 0,0;"LIVES:";LIVES
;AT 0,19;"HI-SCORE:";HS
330 IF INT (RND*50)=0 THEN GOSUB
B 1000
335 PRINT AT Y,X;" "
340 IF INKEY$="8" OR (B$(Y,X+1)
=" " AND R=1) THEN GOTO 1500
350 IF INKEY$="5" OR (B$(Y,X-1)
=" " AND R=-1) THEN GOTO 1600
355 IF INKEY$<>"5" AND INKEY$<>
"6" AND INKEY$<>"7" AND INKEY$<>
"8" AND INKEY$<>" " THEN GOTO 400
0
360 IF INKEY$="7" THEN GOSUB 17
00
365 IF INKEY$="6" THEN GOSUB 18
00
370 IF B$(Y,X+R)<>"-" AND B$(Y,
X+R)<>" " THEN LET X=X+R
371 IF B$(Y+E,X)<>" " THEN LET
Y=Y+E
375 IF B$(Y,X)="/" THEN GOSUB 2
000
380 IF B$(Y,X)="." THEN LET S=S
+1
390 IF B$(Y,X)="_" THEN LET S=S
+10
395 IF B$(Y,X)="_" THEN LET T=T
+10
400 LET B$(Y,X)=""
405 PRINT AT 0,8;"SCORE:";S
410 PRINT AT Y,X;A$
415 IF S=T THEN GOTO 5000
420 PRINT AT GX,GY;D$;AT GX1,GY
1;E$
425 IF RND<A THEN GOTO 436
430 IF GY<X AND B$(GX,GY+C)<>" "
AND B$(GX,GY+C)<>" " THEN GOTO
3000
436 IF RND<A THEN GOTO 450
440 IF GY>X AND B$(GX,GY-C)<>" "
AND B$(GX,GY-C)<>"-" THEN GOTO
3020
446 IF RND<A THEN GOTO 456
450 IF GX<Y AND B$(GX+C,GY)<>" "
THEN GOTO 3040
456 IF RND<A THEN GOTO 470
460 IF GX>Y AND B$(GX-C,GY)<>" "
THEN LET GX=GX-C
466 IF RND<A THEN GOTO 474
470 IF GY1<X AND B$(GX1,GY1+C)<
">" AND B$(GX1,GY1+C)<>"-" THEN
GOTO 3060
474 IF RND<A THEN GOTO 478
475 IF GY1>X AND B$(GX1,GY1-C)<
">" AND B$(GX1,GY1-C)<>"-" THEN
GOTO 3080
478 IF RND<A THEN GOTO 486
480 IF GX1<Y AND B$(GX1+C,GY1)<
">" THEN GOTO 3100
486 IF RND<A THEN GOTO 500
490 IF GX1>Y AND B$(GX1-C,GY1)<
">" THEN LET GX1=GX1-C
500 LET COUNT=COUNT+1
510 IF COUNT>=30 THEN LET C=1
520 IF C=-1 THEN PRINT AT GX,GY
;" "
525 IF C=1 THEN PRINT AT GX,GY;
;" "
530 IF C=-1 THEN PRINT AT GX1,G
Y1;" "

```


SGG BULLETIN

```

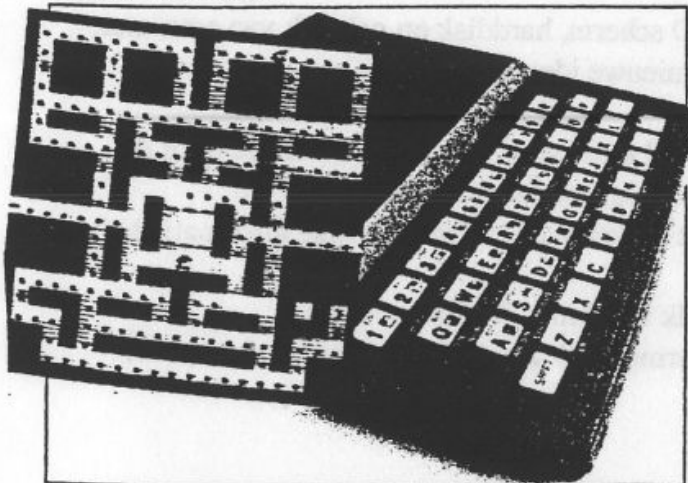
535 IF C=1 THEN PRINT AT GX1,GY
1;" "
540 IF GX=Y AND GY=X THEN GOTO
9000
550 IF GX1=Y AND GY1=X THEN GOT
0 9000
560 LET D$=B$(GX,GY)
570 LET E$=B$(GX1,GY1)
580 LET CHECK=1
600 GOTO 330
1000 IF B$(14,11)="E" THEN RETUR
N
1010 PRINT AT 14,11;"E"
1020 IF B$(14,11)="." THEN LET T
=T-1
1030 LET B$(14,11)="E"
1040 RETURN
1500 PRINT AT Y,X;" "
1510 LET A$=">"
1520 IF B$(Y,X+1)="-" THEN LET C
HECK=0
1530 IF CHECK=0 THEN LET X=2
1535 IF CHECK=0 THEN GOTO 375
1540 IF B$(Y,X+1)<>" " THEN LET
R=1
1545 IF B$(Y,X+1)<>" " THEN LET
E=0
1550 GOTO 370
1600 PRINT AT Y,X;" "
1610 LET A$="<"
1620 IF B$(Y,X-1)="-" THEN LET C
HECK=0
1630 IF CHECK=0 THEN LET X=20
1635 IF CHECK=0 THEN GOTO 375
1640 IF B$(Y,X-1)<>" " THEN LET
R=-1
1645 IF B$(Y,X-1)<>" " THEN LET
E=0
1650 GOTO 370
1700 PRINT AT Y,X;" "
1710 IF B$(Y-1,X)<>" " AND B$(Y-
1,X)<>" " THEN LET E=-1
1715 IF B$(Y-1,X)<>" " AND B$(Y-
1,X)<>" " THEN LET R=0
1720 LET A$="A"
1730 RETURN
1800 PRINT AT Y,X;" "
1810 IF B$(Y+1,X)<>" " AND B$(Y-
1,X)<>" " THEN LET E=1
1815 IF B$(Y+1,X)<>" " AND B$(Y-
1,X)<>" " THEN LET R=0
1820 LET A$="V"
1830 RETURN
2000 LET S=S+10
2010 LET C=-1
2020 LET B$(Y,X)=" "
2030 PRINT AT Y,X;A$
2040 LET T=T+10
2050 LET COUNT=0
2060 RETURN

```

```

3000 LET GY=GY+C
3010 GOTO 470
3020 LET GY=GY-C
3030 GOTO 470
3040 LET GX=GX+C
3050 GOTO 470
3060 LET GY1=GY1+C
3070 GOTO 500
3080 LET GY1=GY1-C
3090 GOTO 500
3100 LET GX1=GX1+C
3110 GOTO 500
4000 LET R=0
4010 LET E=0
4020 GOTO 360
5000 CLS
5005 PRINT AT 10,31;"*"
5010 FOR N=1 TO 27
5020 PRINT AT 10,N;" " >"
5025 REM SHEET CLEARED
5030 NEXT N
5040 FOR N=27 TO 1 STEP -1
5050 PRINT AT 10,N;" " <"
5060 NEXT N
5070 LET T=T+100
5080 GOTO 8
7000 PRINT AT 0,12;"MUNCHER II";
TAB 11;" "
7010 PRINT AT 9,0;"-----"
7020 PRINT AT 11,3;"SELECT SSILL
LEVEL (1-5)"
7030 PRINT TAB 7;"(5 IS THE EASI
EST)"
7040 PRINT AT 14,0;"-----"
7050 PRINT TAB 5;" ROBERT TUR
NER 1983"
7060 LET A=CODE INKEY$-28
7070 IF A>5 OR A<1 THEN GOTO 706
0
7080 LET A=A/10
7090 LET A=A+.1
7100 CLS
7110 RETURN
8000 IF GY<>X OR GX<>Y THEN GOTO
8060
8010 LET S=S+10
8020 LET T=T+10
8030 LET GY=12
8040 LET GX=12
8045 PRINT AT Y,X;A$
8050 GOTO 500
8060 IF GY1<>X OR GX1<>Y THEN GO
TO 500
8070 LET S=S+10
8080 LET T=T+10
8090 LET GY1=11
8100 LET GX1=12
8105 PRINT AT Y,X;A$
8110 GOTO 500
9000 IF COUNT<=30 THEN GOTO 8000
9005 LET LIVES=LIVES-1
9010 FOR N=1 TO 10
9015 PRINT AT Y,X;A$
9016 FOR O=1 TO 2
9017 NEXT O
9018 PRINT AT Y,X;CHR$(CODE A$+
128)
9019 NEXT N
9020 IF LIVES<=0 THEN GOTO 9500
9025 CLS
9030 GOTO 210
9500 IF HS<5 THEN LET HS=5
9510 PRINT AT 10,0;"HIT ANY KEY
TO RESTART"
9520 IF INKEY$="" THEN GOTO 9520
9530 LET S=0
9540 CLS
9550 LET T=100
9560 LET LIVES=3
9570 GOTO 8
9990 LET A$="MUNCHER II"
9999 SAVE A$

```



IK EN DE SINCLAIR/COMPUTER 2

Antwoorden op de vragenlijst.

- 1: In 1957 maakte ik het eerst kennis met een mechanisch/ elektrische computer. Deze werden bij Hollandse Signaal Apparaten in Hengelo gemaakt t.b.v. radar en vuurleiding systemen. Deze eerste kennismaking was zo indrukwekkend dat ik hier mijn vervolg opleiding begon.
- 2: Mijn eerste computer was een 48K-ZX-Spectrum gekocht in 1984 ?. Door mijn werk was ik hierin erg geïnteresseerd.
- 3: Ik heb hem in de elektronische club van mijn bedrijf gekocht en ik kwam op een wachtlijst te staan met meer dan 30 namen.
- 4: Op mijn werk werden vooral voor testdoeleinden en ontwikkeling met computers gewerkt. Wij hadden daar geen spectrum voor nodig.
- 5: Ik meen mij te herinneren van fl.730.
- 6: Wij hadden een zeer actieve spectrum computer club met wel 150 leden. Wat later kwam er de commodore en de atari club bij.
- 7: Tasword 2, 3, 128, Lastword, Masterfile, verder te veel om op te noemen. Alles wat te koop was werd aangeschaft en kon door de leden gebruikt worden. Ook toolkits en spelletjes.
- 8: Masterfile en eigen gemaakte programma's gebruik ik nog steeds .
- 9: Enerzijds wordt je uitgelachen dat je daarmee nog werkt, maar als ze zien wat je met zo weinig geheugen allemaal simpel en snel kunt doen dan is het haast niet te begrijpen dat je tegenwoordig zulke snelle en geheugen vretende computers nodig hebt.
- 10: Nu staat er altijd nog een Sinclair-128 met disciple interface klaar voor gebruik. Verder heb ik nog een 48k met interface1 met 2 microdrive's , spectrum printer en multi-face one.
Ook uitgebreide lectuur over de spectrum is bij mij nog aanwezig.
- 11: Zie punt 8.
- 12: Interessant is het aansluiten van een LCD scherm, harddisk en gebruik van emulator.
- 13: De Sinclair gebruikersgroep gaf je weer nieuwe ideeën en mogelijkheden.
- 14: De gebruikersgroep betekent nu niet zoveel meer voor mij, dat komt mede door de nieuwe generatie computers en ik zie de toekomst dan ook somber in.
- 15: De disciple nieuwsbrief vond ik altijd het beste blad. Heel veel nuttige informatie heb ik daar uit kunnen halen.
Ook de Impuls en de SGG Bulletin heb ik altijd met interesse gelezen.
- 16: Het clubblad betekent steeds minder voormij en ik zie de toekomst wat dat betreft dan ook somber in.

IK EN DE SINCLAIR/COMPUTER 2

- 17: Ik zou er vaak aan terug denken hoeveel tijd ik er de afgelopen jaren mee bezig ben geweest. Heb de spectrum altijd gebruikt voor het verenigings werk en gebruik hem er nog voor, verder voor hobby. Boekhouden (aacko-grootboek) heb ik er ook opgedaan, maar met de disciple kon ik dit niet goed werkend krijgen. Het probleem was het uitprinten van de lijsten. Steeds kreeg ik hier onderlinge verschuivingen. Verder ben ik vaak bezig geweest met het schrijven van kleine programma's in basic.
- 18: Heb de PC alleen nodig voor mijn hobby en verenigingswerk.
- 19: Aantrekkelijk in het werken met een PC vind ik het opslaan, verwerken en sorteren van gegevens. Dit gaat heel gemakkelijk en je kunt eenvoudig correctie's uitvoeren. Is bedrijfszeker. De spectrum wil nog wel eens crashen. Nadeel is de lange opstart tijd.
- 20: Gebruikte software, windows 95, Rabo telebankieren, Money 97, Canon Pressworks 2, Canon Designworks 3, Pro-Gen (genealogisch programma), Het Net van de PTT, Internet enz.
- 21: Voor de hobbyist te duur.
- 22: Toepassingen voor de PC zijn onbegrensd, denk aan telebankieren, internetten, besturen van installatie's enz.
- 23: Met mijn 48k spectrum en interface 1 is het mij niet gelukt om met gebruik van de emulator verbinding te krijgen met de PC.
- 24: Met internet heb ik nog niet veel ervaring, ik heb echter wel gemerkt dat het een heel zoek is door de menu's voor je op de bestemde plaats aangekomen bent.
- 25: Met virussen heb ik gelukkig nog geen problemen gehad.
- 26: Ideale PC voor mij zou klein en draadloos moeten zijn.
- 27: De komende 10 jaar zal de computer steeds meer gebruikt worden voor besturingen van huishoudelijke aard, zoals verwarming, licht en ventilatie. En voor telebankieren internetten, thuiswerk enz.
- 28: Heb vele soorten bladen gelezen. RAM, Personal computer, Happy Computer, Sinclair gids, Sinclair gebruiker, Sinclair user, HCC, Elektuur, Radio Electronica, Disciple, Impuls en SGG Bulletin. Nu lees ik alleen nog Elektuur en SGG Bulletin.
- 29: Om een goed blad te maken zal men goeie contacten met de achterban moeten onderhouden. Voor een kleine landelijke vereniging is dit haast niet te doen omdat de afstanden te groot zijn.
- 30: Als de computer accuut uit mijn leven verdween dan zou ik dat erg jammer vinden want ik gebruik hem voor al mijn hobby's.

Vriendelijke groeten,

J.W Sprokkereef

OVERZICHT VAN DE 14E JAARGANG

Artikel:

Bulletin pagina

* SAM:

| | | |
|----------------------------------------|-------|----|
| SAM: Alch News now also in Sam version | 8 | 17 |
| SAM: Diehards en Harddisks | 16 | 5 |
| SAM: Wat doet de Sam bij de bureu ? | 1 | 5 |
| SAM: WWW en nieuw Harddisk-interface | 4 | 5 |
| SAM: the Brittish pages (1) | 3 | 5 |
| SAM: the Brittish pages (2) | 5 | 7 |
| SAM: the Brittish pages (3) | 6 | 5 |
| SAM: the Brittish pages (4) | 7 | 5 |
| SAM: die Seiten fur den SAM | 2 | 5 |
| SAM: die Deutsche Seiten (1) | 9 | 5 |
| SAM: die Deutsche Seiten (2) | 10/11 | 5 |
| SAM: die Deutsche Seiten (3) | 12/13 | 5 |
| SAM: die Deutsche Seiten (4) | 14 | 5 |

* SPECTRUM:

Artikelen:

(Algemeen:)

| | | |
|---------------------------------------------|-------|---------------|
| 8BC presents MB-02+ : disk-interface | 7 | 11 |
| Alch News now also in 128K Spectrum version | 8 | 15 |
| Alch News artikelen-index deel 1 | 16 | 9 |
| England Home of the Speccy | 3 | 8 |
| Extern toetsenbord interface | 5 | 6 |
| Gitaar frets berekenen met de Spectrum | 16 | 11 |
| Goud van Oud | 16 | 16 |
| IBIS, nu Windows op +D/Disciple ? | 8 | 14 |
| Mini Screendump, wordt Microdump | 15 | 5 |
| Neues im Kurze, Hot News | 16 | 17 |
| News from the World of Speccy | 15 | 4 |
| News from the world of Speccy | 7 | 8 |
| Nieuw +D compatible interface ? | 10/11 | 15 |
| On Trial (2) Speccy sensation CD-ROM | 5 | 14 |
| PC compared with Speccy | 9 | 20 |
| Sinclair Back in News | 14 | 7 |
| Speccy in Outer Space : Anadisc | 9 | 12 |
| Speccy Sensation CD (zie ook On Trial) | 9 | 19 |
| Spectrum Database (1) | 5 | 4 |
| ToyCrane interface for Speccy | 6 | 15 |
| Verslag: 2e Northern SAM & Spectrum Show | 7 | 7 |
| Verslag: Filderstadt Treff, Succession ? | 3 | 13 |
| Verslag: Houten, 2e Hollandse S & S dag | 3 | 17 |
| Verslag: Kolner Treff '96 | 1 | 11 |
| Verslag: SPC Treffen '97 (1 en 2) | 12/13 | 9 en 12/13 12 |
| ZX '97, de legende leeft voort | 14 | 12 |
| ZX 2000 PDA: nieuwe Sinclair computer (PC) | 16 | 13 |

SGG BULLETIN

(Series:)

| | | |
|---------------------------------|-------|----|
| De computer (1): het verleden | 10/11 | 17 |
| De computer (2): de toekomst | 12/13 | 16 |
| De computer (3): de vragenlijst | 14 | 22 |
| De computer (4): Heaven | 15 | 7 |
| En dan de andere bladen (7) | 1 | 17 |
| En dan de andere bladen (8a) | 2 | 11 |
| En dan de andere bladen (8b) | 2 | 18 |
| En dan de andere bladen (9) | 3 | 19 |
| En dan de andere bladen (10) | 4 | 25 |
| En dan de andere bladen (11) | 6 | 18 |
| En dan de andere bladen (12) | 7 | 18 |
| En dan de andere bladen (13) | 8 | 18 |
| En dan de andere bladen (14) | 9 | 8 |
| En dan de andere bladen (15) | 9 | 22 |
| En dan de andere bladen (16) | 10/11 | 8 |
| En dan de andere bladen (17) | 10/11 | 20 |

Programma's:

| | | |
|---------------------------------------------|-------|----|
| Adventure corner: the HELM, the solution | 12/13 | 7 |
| Enigma Simulator | 4 | 20 |
| Greyscale Dump op de +D (1) | 3 | 14 |
| Greyscale Dump op de +D (2) | 4 | 9 |
| Greyscale Dump op de +D : Eratum Humanu Est | 6 | 11 |
| (1-10) Screen\$ comprimeren | 3 | 11 |
| Spellen wisselaar op de Spectrum | 16 | 9 |
| Torens van Hanoi | 14 | 10 |

Diversen:

| | | |
|------------------------------------------------|-------------|----|
| A Merry Sinclair ZX-mas Song | 4 | 16 |
| A Merry Xmas to You | 16 | 25 |
| Buitenlands Sinclair Adressen | 5 | 17 |
| Een regenboog aan nieuwtjes | 1 | 14 |
| Enquete '97: de antwoorden | 9 | 11 |
| Financieel overzicht 1994 SGG | 8 | 13 |
| Ledenlijst SGG maart 1997 | 8 | 12 |
| Voorlopige Notulen Ledenvergadering SGG-G/A | 1 | 10 |
| de Prins en de Verzamelaar | 4 | 18 |
| Rubber keyboard aan de PC (1 en 2) (aprilgrap) | 7-9 en 8-10 | |
| Trading Post: adress | 1 | 23 |
| West Coast : adress | 1 | 13 |
| Nieuwe Membramen: adresse | 3 | 18 |

* EMULATOR:

| | | |
|-------------------------------------------|-------|----|
| Cassette en Microdrive op de Z80-emulator | 14 | 16 |
| How to Update the Z80-emulator | 8 | 11 |
| 2e Keyboard aan PC voor Spectrum-emulatie | 14 | 17 |
| On Trial: the Z80-emulator version 3.04 | 4 | 12 |
| Spectrum emulator voor Windows '95 | 12/13 | 15 |
| Z80-emulator nu versie 305 | 8 | 9 |
| ZX-Internet | 5 | 12 |
| ZX81 emulator op Spec & Sam | 6 | 9 |

IRREGULAR ENGLISH VERBS

Hebben we iets verder naar voren in dit nummer al een programma-listing voor de ZX81 liefhebber, hier dan nog een programma. Nu voor de Spectrum gebruikers, één van onze leden maakte dit programma vorige maand voor (en op) de PC. En nu al kunnen we U de Spectrum-versie brengen.

Oké, iets minder glad gelikt uiterlijk als bij de PC-versie maar een stuk opener geprogrammeerd, zodat u er zelf nog gemakkelijker iets naar eigen smaak aan kunt veranderen. En dan toch nog minder geheugen verbruikend ! Lang leve het Speccy.

Met dit programma wordt het leren van die soms toch zo moeilijke Onregelmatige Engelse Werkwoorden letterlijk een spelletje. In de databank zijn er reeds 161 stuks opgeslagen, maar er kunnen op simpele wijze nog meer aan gekoppeld worden. Verander dan het getal (161) in regel 5000, zodanig dat het weer het totale aantal werkwoorden aangeeft. En voeg de werkwoorden die U er nog bij wilt hebben, dmv. extra DATA-regels in op de plaats waar U ze wilt hebben.

We brengen u hier eerst het 'besturings-programma', de listing van de Data-bank brengen we iets later.

Het totale programma kunt U sparen met:

SAVE <tape/disk commando> "IRRUVERBS" LINE 1

Listing "IRRUVERBS" :

```

10 BORDER 1: PAPER 1: INK 9
20 CLS : PRINT AT 1,0; PAPER 6; TAB 4;"IRREGULAR ENGLISH VERB
  S",
30 RESTORE 5000: READ groot
40 PRINT AT 3,0;"This program holds ";groot;" verbs"
50 PRINT AT 7,0;"What would you like to practise:"; AT 10,2;
  "1: 1- 20"; AT 11,2;"2: 21- 40"; AT 12,2;"3: 41- 60";
  AT 13,2;"4: £ 61- 80"; AT 14,2;"5: £ 81-100"; AT 15,2;"6: 101
  -120"; AT 16,2;"7: 121-140"; AT 17,2;"8: 141-";groot
60 PRINT AT 10,16;"First : 1- 40"; AT 11,16;"Second: 41- 80"
  ; AT 12,16;"Third : 81-120"; AT 13,16;"Ending:121-";groot;
  AT 15,16;"Opening: 1- 80"; AT 16,16;"Last : 81-";groot;
  AT 17,16;"All the verbs"; AT 19,10;"Q: Quit program"
70 POKE 23658,0: LET i$= INKEY$ : IF CODE i$<49 OR CODE i$>
  56 AND i$ <> "f" AND i$ <> "s" AND i$ <> "t" AND i$ <> "e"
  AND i$ <> "o" AND i$ <> "l" AND i$ <> "a" AND i$ <> "q"
  THEN GO TO 70
80 IF i$="q" THEN STOP

```


SGG BULLETIN

```

90 LET count=20+(20 AND CODE i$>56)+(40 AND (i$="o" OR i$=
  "l"))+(groot-160 AND (i$="8" OR i$="e" OR i$="l"))+(groot-
  -40 AND i$="a")
100 LET start=1+((CODE i$-49)*20 AND CODE i$<57)+(40 AND i$=
  "s")+(80 AND (i$="t" OR i$="l"))+(120 AND i$="e"); LET end=
  start+count-1
110 PRINT AT 5,0;"You have chosen ", "to practise the verbs:";
  TAB 23+(i$="l" OR i$="f" OR i$="o" OR i$="a");start;" - "+
  +(" " AND CODE i$<54 AND CODE i$>59 AND i$ <> "s");end,,
  TAB 8;"and have"; TAB 26;"to go", INK 4;"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
  AAAAAAAAAAAAAAAAAA" (32* GRAPHIC MODE toets 3, onderste helft
  inkt)
120 PAPER 4: INK 0: FOR f=10 TO 18: PRINT AT f,0,, : NEXT f:
  PRINT INK 1;"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
  (32* GRAPHIC MODE toets 3, bovenste helft inkt)
130 DIM c(count+2,2): DIM e$(8)
140 FOR f=0 TO count: LET c(f+1,1)=start+f: NEXT f
150 FOR f=0 TO 7: LET e$(f+1)=STR$ f: NEXT f

200 RANDOMIZE : LET verb= INT ( RND *count)+1: LET data=c(verb,
  1): IF c(verb,2) <> 0 THEN LET c(verb,2)=c(verb,2)-1: GO
  TO 200
210 POKE 23658,0: RESTORE 5000+data*10: READ n$,m$,t$,v$,d$,r$
220 LET retry=0: PRINT AT 8,20: PAPER 1: INK 7:(" " AND count<
  100):(" " AND count<10);"A";count;"A": PRINT AT 10,0;"Ned
  erl. wwoord:", INVERSE 1;" ";n$;(" " AND LEN n$<15); INVER
  SE 0,, AT 11,16- LEN m$-14 AND LEN m$>14); INVERSE 1:(" "+
  m$+ " " AND m$ <> ""); INVERSE 0, AT 12,0;"English verb:";
  AT 13,4;"present s.:"; AT 15,4;"past simp.:"; AT 17,4;"pres
  ent p.:"

230 DIM s(3): LET simple=0: PRINT AT 20,0;"INPUT ""menu"" = ba
  ck to menu": INPUT "Present simple: ";i$: LET s(1)=(i$ <>
  t$): LET simple=simple+(i$=t$): IF LEN i$>14 THEN BEEP .5,
  25 : GO TO 230
240 PRINT AT 20,0: PAPER 1,, : PRINT AT 13,16; BRIGHT 1;" ";i$;
  " ": IF i$="menu" THEN GO TO 10
250 INPUT "Past simple : ";i$: LET s(2)=(i$ <> v$): LET simpl
  e=simple+(i$=v$): IF LEN i$>14 THEN BEEP .5,25: GO TO 250
260 PRINT AT 15,16; BRIGHT 1;" ";i$;" "
270 INPUT "Present perfect ";i$: LET s(3)=(i$ <> d$): LET simpl
  e=simple+(i$=d$): PRINT AT 21,0: PAPER 1,, AT 20,0,: IF LEN
  i$>15 THEN BEEP .5,30: GO TO 270
280 PRINT AT 17,16; BRIGHT 1;" ";i$;(" " AND LEN i$<15); BRIG
  HT 0; AT 20,16-(5 AND retry <> 0); PAPER 2+(4 AND simple=
  3); (" STILL" AND simple <> 3 AND retry <> 0)+(" NOT" AND
  simple <> 3);" CORRECT "
290 IF simple=3 OR retry=1 THEN GO TO 350
300 LET retry=1: INPUT "": PRINT #0; AT 1,3;"THIS VERB AGAIN or
  CONTINUE"
310 LET i$= INKEY$ : IF i$ <> "c" AND i$ <> "t" THEN GO TO 310
320 IF i$="t" THEN GO SUB 550: GO TO 230

```

SGG BULLETIN

```

350 IF simple=3 THEN FOR f=verb TO count+1: LET c(f,1)=c(f+1
,1): LET c(f,2)=c(f+1,2): NEXT f: LET count=count-1: GO TO
400
360 LET c(verb,2)=10: IF i$ <> "c" THEN INPUT "": PRINT #0; AT
1,9;"Press any key": PAUSE 0
370 PRINT PAPER 6; BRIGHT 1; AT 14,16; (" "+t$+" " AND s(1) <>
0); AT 16,16; (" "+v$+" " AND s(2) <> 0); AT 18,16; (" "+d$+
(" " AND LEN d$<15) AND s(3) <> 0); PRINT AT 20,1; PAPER
6;" This would have been correct "

400 IF r$ <> "" THEN PRINT AT 15+(simple <> 3),18+ LEN v$;r$;
AT 17+(simple <> 3),18+ LEN d$;r$; AT 21,0;"(r) means may a
lso end with -";("t" AND (v$="knit" OR v$="wet")); "ed"; (" "
AND v$ <> "knit")
410 INPUT "": PRINT #0; AT 1,9;"Press any key": PAUSE 0
420 GO SUB 550
430 IF count <> 0 THEN GO TO 200

450 FOR f=10 TO 19: PRINT AT f,0,..: NEXT f
460 PRINT AT 8,18; PAPER 1; INK 7;"done them all": PRINT AT 12,
8;"CONCRATULATIONS"; AT 15,4;"You have done a well job",,,
,, " Do you want to practise more ?"
470 INPUT "": PRINT #0; TAB 7;"AYAes or ANAo ? "
480 LET e$=e$(8)+e$( TO 7)
490 FOR f=1 TO 8: LET i$= INKEY$: LET f=f+(8-f AND i$="y" OR
i$="n"); PRINT PAPER VAL e$(f); INK 9; OVER 1; AT 11,5+
f*2; " ";(" " AND f=8); AT 12,5+f*2; " ";(" " AND f=8); AT
13, 5+ f*2; " ";(" " AND f=8): NEXT f
500 IF i$="y" THEN GO TO 10
510 IF i$ <> "n" THEN GO TO 480
540 STOP

550 PRINT AT 13,16,,, AT 15,16,,, AT 17,16,,, AT 18,0,..; AT 20,
0; PAPER 1,,,,
560 RETURN
590 STOP

```

Kijk er eens naar, stoei er eens mee, en misschien leer je er nog iets van.

Oh ja, zowel de Spectrum- als de PC-versie zijn via de redactie ook op disk verkrijgbaar.

Want we kunnen ons best voorstellen dat het intypen van al die data regels voor sommigen van U toch niet iets te veel gevraagd is. Toch kan je van het intypen van een programma (atje) zolas hierboven vaak echt nog wel iets leren.

Hoe dan ook veel plezier en tot ziens bij part 2.

SGG BULLETIN

MULTIVEEL MULTIFACE POKES (1)

| | | | |
|----------------------------|----------------------------|-------|-----|
| Action Reflex | No missiles | 57450 | 0 |
| | Infinite time | 50955 | 24 |
| | | 58321 | 201 |
| | Infinite keys etc. | 50002 | 30 |
| | | 55850 | 0 |
| | | 56813 | 0 |
| | | 57055 | 0 |
| Ad Astra | Alter formation of aliens | 29907 | 0 |
| | | 29908 | 0 |
| | | 29909 | 0 |
| | Better firepower | 28591 | 0 |
| | | 28592 | 0 |
| | | 28593 | 0 |
| | All ships now need one hit | 28793 | 0 |
| | | 28794 | 0 |
| | | 28795 | 0 |
| | One ship in stead of four | 30847 | 0 |
| | | 30848 | 0 |
| | | 30849 | 0 |
| | Infinite lives | 35852 | 0 |
| | | 35853 | 0 |
| | | 35854 | 0 |
| Advanced Pinball Simulator | Infinite balls | 35237 | 0 |
| Afterburner | Infinite lives | 24471 | 189 |
| After the War 1 | Infinite lives | 48950 | 0 |
| | Infinite time | 48939 | 0 |
| | | 48940 | 0 |
| After the War 2 | Infinite lives | 49001 | 0 |
| | Infinite time | 48990 | 0 |
| | | 48991 | 0 |
| | Invincibility | 56056 | 0 |
| | | 49414 | 201 |
| Agent Orange | Infinite lives | 52757 | 195 |
| Agent-X 1 | Infinite lives | 26099 | 0 |
| | Infinite time | 25917 | 0 |
| | Infinite energy | 26817 | 201 |
| Agent-X 2 | Infinite energy (part 1) | 57776 | 0 |
| | Infinite energy (part 2) | 62499 | 0 |
| | Infinite energy (part 3) | 50561 | 0 |
| Ah-diddums | Set number of lives | 24942 | num |
| | Infinite lives | 24786 | 0 |
| | Train stays | 25924 | 0 |
| | Infinite ball | 26278 | 0 |
| | No Jack-in-the-box | 25701 | 0 |

SGG BULLETIN

| Name | Poke name | Address | Val |
|----------------------------|-------------------------------|---------|-----|
| 007: Live and let Die | Infinite fuel | 27261 | 201 |
| 007: Living Daylights, The | Infinite lives | 33000 | 128 |
| | Press [3] + [4] = skip levels | 33125 | 155 |
| 1942 | Infinite lives | 52472 | 0 |
| | Infinite rolls | 46646 | 0 |
| 1943 | Infinite rolls | 53158 | 0 |
| | Infinite energy | 57538 | 0 |
| 1985 | Set Number of Lives | 49852 | num |
| | Infinite Lives | 49303 | 0 |
| 3DC | Immunity | 34298 | 201 |
| | Infinite jumps | 34036 | 0 |
| | Infinite oxygen | 26955 | 0 |
| 720 degrees | Infinite lives | 40774 | 0 |
| | Infinite money | 40360 | 0 |
| | Infinite tickets | 37357 | 0 |
| | Infinite time | 41918 | 0 |
| Abu Simbel Profanation | Set number of lives | 49290 | num |
| | Eternal madness | 47684 | 0 |
| | Transform objects | 45877 | 201 |
| | Transform yourself | 47656 | 0 |
| | Invincibility | 47672 | 201 |
| ACE (Air Control Emulator) | Invincibility | 32506 | 0 |
| | | 32507 | 0 |
| | | 32508 | 0 |
| | Infinite Fuel | 38056 | 24 |
| Ace of Aces | Infinite lives | 32506 | 0 |
| | | 32507 | 0 |
| | | 32508 | 0 |
| Acro Jet | Infinite Lives | 25148 | 10 |
| Action Biker | Infinite sleep | 55679 | 0 |
| | | 61266 | 0 |
| | Infinite fuel | 55919 | 201 |
| | Infinite time | 56370 | 0 |
| | Infinite lives | 25148 | 0 |
| | Don't need headlamp | 56086 | 3 |
| | Invincibility | 55603 | 0 |
| | | 55604 | 0 |
| | | 61221 | 0 |
| | | 61222 | 0 |
| Action Farce 2 | Infinite lives | 51094 | 0 |
| | Infinite energy | 51455 | 201 |

PASSWORD PROTECTION

securing your programs

There are many ways to protect your programs. The most common one is the POKE to disable the break key - 23659,0. But, it can be by-passed in many ways. Mergeproofing your program can also be done thanks to a program in ASW and FPD, but this too can be bypassed.

The main culprit is the Multiface. Sure, it may be our best friend when cracking other people's software, but when the tables are turned, you want to employ every method in the book!

If your program is in BASIC, then the easiest thing to do is add these lines at the start:

```
10 INPUT "ENTER PASSWORD: ";LINE a$
20 IF a$="GO" THEN GOTO 40
30 NEW
40 REM rest of program
```

and then use TOBOS or USCHI compilers from your favourite library. Once a program has been compiled to machine code from Basic, it is very difficult to read the information, as it's compressed.

* * * * *

If you want to add a password to an existing piece of machine code, then this is the easiest method. To use a working example, we will be using the PD game OTHELLO, otherwise known as OTHELLO3 or REVERSI 3, available in FPD and ASW. The file details are:

```
OTHELLO          BASIC PROGRAM LINE 10
OTHELLO.C        CODE 28616,3841
```

To start the game, the address is 29000.

As there isn't a great deal of space before the machine code, we'll put the password after the game. The game actually ends at 32457, so we'll put our password routine at 33000. There will be a gap of zeroes between 32457 and 33000 so we'll fix that later.

Assuming that you can't write a password program in machine code, we'll use a basic compiler to do the job for us. The program would be:

```
10 INPUT "Enter Password: ";LINE a$
20 IF a$="oranges" THEN
  RANDOMIZE USR 29000
30 if a$<>"oranges" THEN RANDOMIZE USR 0
```

If using Hisoft Basic, add:

SGG BULLETIN

```
1 REM : USR 33000
5 REM : OPEN#
40 REM : CLOSE#
```

Line 1 tells it that you want the code at 33000. Lines 5 and 40 tell the compiler which lines you want compiling.

Compile your program and save the results to the address specified. Do NOT test it as it will crash whatever you type, as there will be no game at address 29000 for it to jump to! Make sure that you note how long your compiled code actually is, so you know how long the Othello code will be after we put in the password routine. It should be somewhere around 500 bytes.

Now, reset the machine and type CLEAR 28615 and load in the machine code file for Othello: OTHELLO.C to it's normal address.

Next, load in your saved your compiled program machine code to address 33000.

You will need to re-write the basic loader for the game. It will be something like:

```
10 CLEAR 27999
20 LOAD "OTHELLO.C" CODE
30 RANDOMIZE USR 33000
```

* * * * *

FILLING THE BLANKS

To avoid any suspicion, it's a good idea to add a few hundred bytes of meaningless code before Othello and between the end of Othello and your program. It just makes it a little more confusing to any amateur hackers.

To add some useless code BEFORE the game:

```
FOR x=28000 TO 28616: POKE x, RND * 255: NEXT x
```

To insert some useless code AFTER Othello and BEFORE your password program:

```
FOR x=32458 TO 32999: POKE x, RND * 255: NEXT x
```

That done, we can save the entire bundle:

```
SAVE "OTHELLO" LINE 0
SAVE "OTHELLO.C" CODE 28000,6000
```

If you want to try and make it as fortified as possible, make the basic loader mergeproofed and break protected! You could even use a turbo tape program to speed up the loading a little to make it a little more safer. You don't have to make it a turbo load speed, perhaps just speed it up 10 or 20%, just so that a simple LOAD "CODE" will not load the code in for someone to examine!

John Thomson / Andy Davis

THUISBANKIEREN MET DE DATABANK

En hier is hij dan, de listing van de DATA-bank, behorend bij het Werkwoorden Programma verder naar voren in dit nummer.

Listing Databank:

```

5000 DATA 161: REM verbs 1-161
5010 DATA "geboren worden","","","to be born",""
5020 DATA "ontstaan","","to arise","arose","has arisen",""
5030 DATA "ontwaken","","to arise","arose","has awoken",""
5040 DATA "zijn","","to be","was,were","have been",""
5050 DATA "verdragen","","to bear","bore","have borne",""
5060 DATA "(ver)slaan","","to beat","beat","have beaten",""
5070 DATA "worden","","to become","became","have become",""
5080 DATA "beginnen","","to begin","began","have begun",""
5090 DATA "buigen","","to bend","bent","have bent",""
5100 DATA "wedden","","to bet","bet","have bet",""
5110 DATA "bindden","","to bind","bound","have bound",""
5120 DATA "bijten","","to bite","bit","have bitten",""
5130 DATA "bloeden","","to bleed","bled","have bled",""
5140 DATA "blazen","waaien","to blow","blew","have blown",""
5150 DATA "breken","","to break","broke","have broken",""
5160 DATA "opvoeden","fokken","to breed","bred","have bred",""
5170 DATA "(mee)brengen","","to bring","brought","have brought",
      ""
5180 DATA "uitzenden","","to broadcast","broadcast","have broadc
      ast",""
5190 DATA "bouwen","","to build","built","have built",""
5200 DATA "branden","","to burn","burnt","have burnt","(r)"
5210 DATA "barsten","knappen, springen","to burst","burst","have
      burst",""
5220 DATA "kopen","","to buy","bought","have bought",""
5230 DATA "werpen","","to cast","cast","have cast",""
5240 DATA "vangen","","to catch","caught","have caught",""
5250 DATA "kiezen","","to choose","chose","have chosen",""
5260 DATA "(zich)","vastklemmen","to cling","clung","have clung"
      ""
5270 DATA "komen","","to come","came","have come",""
5280 DATA "kosten","","to cost","cost","have cost",""
5290 DATA "kruipen","","to creep","crept","have crept",""
5300 DATA "snijden","knippen, kerven","to cut","cut","have cut",
      ""
5310 DATA "handelen","","to deal","dealt","have dealt",""
5320 DATA "graven","","to dig","dug","have dug",""
5330 DATA "doen","","to do","did","have done",""
5340 DATA "trekken","tekenen","to draw","drew","have drawn",""
5350 DATA "dromen","","to dream","dreamt","have dreamt","(r)"
5360 DATA "drinken","","to drink","drank","have drunk",""

```

SGG BULLETIN

5370 DATA "rijden","","drijven","to drive","drove","have driven",
 ""
 5380 DATA "wonen","verblijven","to dwell","dwelt","have dwelt",
 ""
 5390 DATA "eten","","to eat","ate","have eaten",""
 5400 DATA "vallen","","to fall","fell","have fallen",""
 5410 DATA "(zich) voeden","","to feed","fed","have fed",""
 5420 DATA "(zich) voelen","","to feel","felt","have felt",""
 5430 DATA "vechten","","to fight","fought","have fought",""
 5440 DATA "vinden","","to find","found","have found",""
 5450 DATA "smijten","","to fling","flung","have flung",""
 5460 DATA "vluchten","","to flee,fly","fled","have fled",""
 5470 DATA "vliegen","","to fly","flew","have flown",""
 5480 DATA "verbieden","","to forbid","forbade","have forbidden",
 ""
 5490 DATA "voorspellen","","to forecast","forecast","have foreca
 st",""
 5500 DATA "vergeten","","to forget","forgot","have forgotten",""
 5510 DATA "vergeven","","to forgive","forgave","have forgiven",
 ""
 5520 DATA "achterlaten","in de steek laten","to forsake","forsoo
 k","have forsaken",""
 5530 DATA "vriezen","","to freeze","froze","have frozen",""
 5540 DATA "krijgen","worden","to get","got","have got",""
 5550 DATA "geven","","to give","gave","have given",""
 5560 DATA "gaan","","to go","went","have gone",""
 5570 DATA "malen","","to grind","ground","have ground",""
 5580 DATA "groeien","","to grow","grew","have grown",""
 5590 DATA "(aan,op)hangen","NIET: (zich) ophangen, doden","to ha
 ng","hung","have hung",""
 5600 DATA "hebben","","to have","had","have had",""
 5610 DATA "horen","","to hear","heard","have heard",""
 5620 DATA "verbergen","","to hide","hid","have hid(den)",""
 5630 DATA "raken","treffen, slaan","to hit","hit","have hit",""
 5640 DATA "houden","","to hold","held","have held",""
 5650 DATA "kwetsen","","to hurt","hurt","have hurt",""
 5660 DATA "bewaren","(be)houden","to keep","kept","have kept",""
 5670 DATA "knielen","","to kneel","knelt","have knelt","(r)"
 5680 DATA "breien","","to knit","knit","have knit","(r)"
 5690 DATA "kennen","weten","to know","knew","have known",""
 5700 DATA "leggen","","to lay","laid","have laid",""
 5710 DATA "leiden","voeren","to lead","led","have led",""
 5720 DATA "leunen","","to lean","leant","have leant","(r)"
 5730 DATA "springen","","to leap","leapt","have leapt","(r)"
 5740 DATA "leren","","to learn","learnt","have learnt","(r)"
 5750 DATA "(ver)laten","achterlaten","to leave","left","have lef
 t",""
 5760 DATA "(uit)lenen","","to lend","lent","have lent",""
 5770 DATA "laten","verhuren","to let","let","have let",""
 5780 DATA "liggen","","to lie","lay","have lain",""
 5790 DATA "aansteken","","to light","lit","have,has lit","(r)"
 5800 DATA "verliezen","","to lose","lost","have lost",""

SGG BULLETIN

5810 DATA "maken", "", "to make", "made", "have made", ""
 5820 DATA "bedoelen", "betekenen", "to mean", "meant", "have meant", ""
 5830 DATA "ontmoeten", "", "to meet", "met", "have met", ""
 5840 DATA "zich vergissen", "verkeerd begrijpen", "to mistake", "mistook", "have mistaken", ""
 5850 DATA "maaien", "", "to mow", "mowed", "have mown", ""
 5860 DATA "betalen", "", "to pay", "paid", "have paid", ""
 5870 DATA "leggen", "zetten", "to put", "put", "have put", ""
 5880 DATA "lezen", "", "to read", "read", "have read", ""
 5890 DATA "bevrijden", "", "to rid", "rid", "have rid", ""
 5900 DATA "(be)rijden", "", "to ride", "rode", "have ridden", ""
 5910 DATA "klinken", "bellen", "to ring", "rang", "have rung", ""
 5920 DATA "stijgen, opstaan", "opgaan (van zon)", "to rise", "rose", "have risen", ""
 5930 DATA "hard lopen", "", "to run", "ran", "have run", ""
 5940 DATA "zagen", "", "to saw", "sawed", "have sawn", "(r)"
 5950 DATA "zeggen", "", "to say", "said", "have said", ""
 5960 DATA "zien", "", "to see", "saw", "have seen", ""
 5970 DATA "zoeken", "", "to seek", "sought", "have sought", ""
 5980 DATA "verkopen", "", "to sell", "sold", "have sold", ""
 5990 DATA "zenden", "sturen", "to send", "sent", "have sent", ""
 6000 DATA "zetten", "ondergaan (van zon)", "to set", "set", "have set", ""
 6010 DATA "naaien", "", "to sew", "sewed", "have sewn", "(r)"
 6020 DATA "schudden", "beven", "to shake", "shook", "have shaken", ""
 6030 DATA "afwerpen", "", "to shed", "shed", "have shed", ""
 6040 DATA "schijnen", "", "to shine", "shone", "have shone", ""
 6050 DATA "(dood)schieten", "", "to shoot", "shot", "have shot", ""
 6060 DATA "laten zien", "wijzen", "to show", "showed", "have shown", ""
 6070 DATA "krimpen", "", "to shrink", "shrank", "have shrunk", ""
 6080 DATA "sluiten", "", "to shut", "shut", "have shut", ""
 6090 DATA "zingen", "", "to sing", "sang", "have sung", ""
 6100 DATA "zinken", "", "to sink", "sank", "have sunk", ""
 6110 DATA "zitten", "", "to sit", "sat", "have sat", ""
 6120 DATA "doden", "doodslaan", "to slay", "slew", "have slain", ""
 6130 DATA "slapen", "", "to sleep", "slept", "have slept", ""
 6140 DATA "glijden", "", "to slide", "slid", "have slid", ""
 6150 DATA "snijden", "", "to slit", "slit", "have slit", ""
 6160 DATA "ruiken", "", "to smell", "smelt", "have smelt", "(r)"
 6170 DATA "zaaien", "", "to sow", "sowed", "have sown", "(r)"
 6180 DATA "spreken", "", "to speak", "spoke", "have spoken", ""
 6190 DATA "(zich) spoeden", "", "to speed", "sped", "have sped", ""
 6200 DATA "spellen", "", "to spell", "spelt", "have spelt", "(r)"
 6210 DATA "uitgeven", "doorbrengen", "to spend", "spent", "have spent", ""
 6220 DATA "morsen", "", "to spill", "spilt", "have spilt", "(r)"
 6230 DATA "spinnen", "draaien", "to spin", "span", "have spun", ""
 6240 DATA "splijten", "", "to split", "split", "have split", ""
 6250 DATA "splijten", "", "to split", "split", "have split", ""
 6260 DATA "bederven", "", "to spoil", "spoilt", "have spoilt", "(r)"

SGG BULLETIN

6270 DATA "(zich)", "verspreiden", "to spread", "spread", "have spre
ad", ""
6280 DATA "staan", "", "to stand", "stood", "have stood", ""
6290 DATA "stelen", "", "to steal", "stole", "have stolen", ""
6300 DATA "plakken", "(blijven)steken", "to stick", "stuck", "have s
tuck", ""
6310 DATA "prikken", "", "to sting", "stung", "have stung", ""
6320 DATA "stinken", "", "to stink", "stank", "have stunk", ""
6330 DATA "grote stappen", "nemen", "to stride", "strode", "have str
idden", ""
6340 DATA "slaan, treffen", "staken", "to strike", "struck", "have s
truck", ""
6350 DATA "streven", "", "to strive", "strove", "have striven", ""
6360 DATA "zweren", "", "to swear", "swore", "have sworn", ""
6370 DATA "zweeten", "", "to sweat", "sweat", "have sweat", "(r)"
6380 DATA "vegen", "", "to sweep", "swept", "have swept", ""
6390 DATA "zwellen", "", "to swell", "swelled", "have swollen", ""
6400 DATA "zwemmen", "", "to swim", "swam", "have swum", ""
6410 DATA "zwaaien", "", "to swing", "swung", "have swung", ""
6420 DATA "nemen", "(weg)brengen", "to take", "took", "have taken",
""
6430 DATA "leren", "onderwijzen", "to teach", "taught", "have taught
", ""
6440 DATA "scheuren", "", "to tear", "tore", "have torn", ""
6450 DATA "zeggen", "vertellen", "to tell", "told", "have told", ""
6460 DATA "denken, menen", "vinden", "to think", "thought", "have th
ought", ""
6470 DATA "gooien", "", "to throw", "threw", "have thrown", ""
6480 DATA "betreden", "", "to tread", "trod", "have trodden", ""
6490 DATA "begrijpen", "verstaan", "to understand", "understood",
"have understood", ""
6500 DATA "verontrusten", "in de war sturen", "to upset", "upset",
"have upset", ""
6510 DATA "wekken", "ontwaken", "to wake", "woke", "have woken", ""
6520 DATA "dragen", "(aan het lichaam)", "to wear", "wore", "have wo
rn", ""
6530 DATA "weven", "", "to weave", "wove", "have woven", ""
6540 DATA "wenen", "", "to weep", "wept", "have wept", ""
6550 DATA "nat maken", "", "to weet", "wet", "have wet", "(r)"
6560 DATA "winnen", "", "to win", "won", "have won", ""
6570 DATA "opwinden", "", "to wind", "wound", "have wound", ""
6580 DATA "terugtrekken", "", "to withdraw", "withdrew", "have withd
rawn", ""
6590 DATA "weerhouden", "", "to withhold", "withheld", "have withhel
d", ""
6600 DATA "wringen", "", "to wring", "wrung", "have wrung", ""
6610 DATA "schrijven", "", "to write", "wrote", "have written", ""

LEDENVERGADERING: 23 MEI '98

Datum: 23 mei 1997

Tijdens de gebruikersbijeenkomst op 26 mei a.s. zal er een korte ledenvergadering worden gehouden.
Bij dezen nodigen wij u uit om deze vergadering bij te wonen.
De vergadering zal om \pm 13.30 uur beginnen.

AGENDA

- Opening.
- Mededelingen.
- Verslag vorige ledenvergadering.
- Jaarverslag secretaris.
- Jaarverslag penningmeester.
- Verslag kascommissie.
- Bestuurs continuïteit.
- Bestuursverkiezing:
 - aftredend: Rudy Biesma - herkiesbaar
 - Jan Arends (pen.m.) - herkiesbaar
- Verkiezing kascommissie.
- Binnen gekomen stukken/vragen.
- Rondvraag
- Sluiting

Andere kandidaten voor een bestuursfunctie kunnen tot een half uur voor aanvang van de vergadering schriftelijk worden voorgedragen, mits met toestemming van de desbetreffende kandidaat, en ondersteund door minimaal 10 leden.

Het Jaarverslag van de penningmeester kan worden aangevraagd bij de penningmeester. (Een kort financieel overzicht wordt in het aprilnummer geplaatst).

Eventueel toe te voegen agendapunten moeten voor aanvang van de vergadering worden ingeleverd bij het bestuur.

Het Bestuur.

SGG BULLETIN

BIJEENKOMSTEN



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

DATA SGG-GRONINGEN/ASSEN :

| | | | |
|----------|----------|-----------------------|-------------|
| zaterdag | 28 maart | van 14.00 - 17.30 uur | |
| zaterdag | 25 april | van 14.00 - 17.30 uur | |
| zaterdag | 23 mei | van 10.00 - 16.30 uur | Ledenverg.! |
| zaterdag | 20 juni | van 14.00 - 17.30 uur | |

N.B. De volgende samen met de HCC-sgg te houden bijeenkomsten is op 3 oktober in BUNNIK.

HCC-sgg bijeenkomsten in 1998:

| | | | |
|-------------|----------|-----------------------|------------|
| zaterdag | 18 april | van 10.00 - 15.30 uur | in BUNNIK. |
| zaterdag | 30 mei | van 10.00 - 15.30 uur | in HOUTEN. |
| zaterdag | 18 juli | van 10.00 - 15.30 uur | in HOUTEN. |
| ** zaterdag | 3 okt | van 10.00 - 15.30 uur | in BUNNIK. |
| zaterdag | 7 nov | van 10.00 - 15.30 uur | in HOUTEN. |

In het Kantoorgebouw van de HCC: de Molen 24, te HOUTEN.
N.B. de data van april en sept/okt zijn nog niet bekend.

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

BUITENLAND:

Pinkster-weekend 1998: SPC-treffen in Monchen-GladBach, Germany.

REPARATIE ADRES

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

Peter Rennefeld
Genhodder 19
D-41179 Mondchengladbach
GERMANY



SGG BULLETIN

ESGEEGEETJE / QL-CLUB



GEZOCHT:

Gaarne zou ik in contact komen met iemand die het volgende boekje heeft:

ZX81 Users Handbook,
by Trevor J Terrel & Robert J Simpson

Dit omdat mijn eigen exemplaar enkele (4) pagina's mist, en ik het graag met een paar copies weer compleet wil maken.

D. ten Cate, Postbus 154, 9670 AD Winschoten. tel: 0597 - 412918

Adres:

Sinclair-QL Gebruikers Groep
J.J. van de Molengraaf
Mullerweg 17
5264 JC Eindhoven
+31 - (0)40 - 244 23 09

Informatie van u naar ons toe is van harte welkom.

IN- en VERKOOP van:

2e. handse apparatuur, boeken, handleidingen en/of software.

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

Z80 EMULATOR V3.05



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

Hebt u echter haast dan gaat het sneller via:

Brian Gaff, address: BG Services
62 Roebuck Road
CHESSINGTON KT9 1JX
Great Britain

DRUKWERK

REDACTIE-ADRES:

J.W. KONING

MIEDEN 5

9866 TM LUTJEGAST

tel: 0594-612807

