

BULLETIN

SINCLAIR
GEBRUIKERSGROEP
GRONINGEN/ASSEN

23 Mei

Leden

vergadering

RPV-gebouw

Groningen

15e jaargang nr **4+5**

april-mei '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 tijd 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.

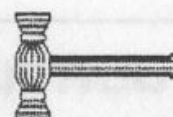
Overname van artikelen, illustraties en andere publicaties zijn uitsluitend
toegestaan met toestemming van de redactie en/of auteur.

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.*



Hallo allemaal,

Zoals u ongetwijfeld gemerkt zult hebben, is het Bulletin in de maand April niet verschenen. Johan zal hier ongetwijfeld een goede reden voor hebben gehad, b.v. een nijpend tekort aan kopij.

Deze maand zal de bijeenkomst worden gehouden op zaterdag 23 mei. Tevens zal dan de algemene ledenvergadering worden gehouden. U wordt van harte uitgenodigd hierbij aanwezig te zijn om met ons van gedachten te wisselen over het wel en wee van de SGG-G/A.

Met vr. gr.

Jan Arends

In dit nummer:	auteur	blz.
- Coverscreen: Ledenvergadering	-- Impressum :	2
- Jury voor SPC wedstrijd	: JwK	4
- SAM: BDos still going stronger	: Flora Elstrodt	5
- OPROEPEN	: Johan Koelman	7
- Esgeeggetjes	: RR en D.ten Cate	8
- (Get) Down to Low Level Languages	: Alch News	9
- Oproep en AGENDA LEDENVERGADERING	: 23 mei '98	13
- Routes en Plattegrond	: RPV-gebouw Gron.	14
- Multiveel multiface pokes Part 2	: Ronald Raayen	16
- JAVA z80-emulator	: Spectrum Profi C.	19
- Stars on Internet	: Suc-Session	20
- Maxiprint: re-inking hardware	: Alch News	21
- Sintech Games: de software voor iedereen:	Sintech	22
- Oproep voor het grote (2 daagse)		
Spectrum Profi Club Treffen	: Peter Rennefeld	23
Routes en Situatie schets	:	24
- Bijeenkomsten: SGG / HCC / Rijswijk	:	26
- Reparatie adres	: Austermuhle / Rennefeld	26
- Internet Sites, Handel, Z80-emulator adressen :		27

Sluitingsdatum copy:

Juni/Juli nummer: 23 Mei

Sept/Aug nummer: 15 Augustus

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

JURYLEDEN VOOR SPC-WETTBEWERB

In het maart nummer kon u lezen dat onze Duitse Zusterclub, de Spectrum Profi Club, mensen zocht voor de functie van Jurylid bij hun programmeer- en teken- wettbewerf.

En dat deze vooral gezocht werden bij onze SGG-G/A. Tevens was er, als aanmoedigings-premie, door onze redacteur voor de eerste aanmelder een gratis jaar-abonnement op het SPC-info beloofd.

Gezien de overweldigende belangstelling hadden de meesten van u al door dat het bij deze oproep om een 1 april grap ging. Zegge en schrijf: slechts één opmerking van iemand die over heel iets anders belde en zo langs z'n neus weg nog even zei: "Zeg dat met die 1 april grap met die Juryleden ligt er volgens mij te dik op".

Hoewel de SPC daadwerkelijk een programmeer- en teken- Wettbewerf hadden, werden er inderdaad geen Nederlandse Juryleden gezocht.

Maar misschien hadden de organisatoren uw medewerking wel erg op prijs gesteld. Uiteindelijk wordt zo'n wedstrijd toch uitgeschreven om eens van wat meer (en vooral andere) mensen reacties binnen te krijgen.

En daarbij kwam nog dat het aanmoedigings-aanbod echt was !!

En hoewel de redacteur nu niet uit eigen beurs een jaar-abonnement hoeft te bekostigen, werkt deze lauw-loene reactie nu ook niet erg aanmoedigend.

Toegegeven de grap was dit jaar wel erg gemakkelijk te voorzien, maar mocht dat ook eens, nadat er over de voorgaande veelvuldig gezegd was dat ze wel erg moeilijk als 1 aprilgrap te herkennen waren.

Blijkbaar kan je het nooit goed doen, of wordt er uberhaupt geen prijs gesteld op 1 april grappen?

Ach, en dan het lage aantal reacties en trouwens het veelvuldige gebrek aan kopij, Natuurlijk is dat wel te begrijpen, als uw weerzin om iets in te sturen ook maar een kwart is van de weerzin die de redacteur telkens moet overwinnen om weer een Bulletin te maken, dan zou U inderdaad wel gek moeten zijn om nog iets in te sturen.

Voor al als je dan nog rekening houdt met het gegeven dat het voor u zo'n eerste keer natuurlijk veel moeilijker is dan voor de redacteur die er al lang aangewend moet zijn, zo'n man moet toch blij zijn dat hij op deze manier geen last van ontwenings-verschijnselen krijgt.

Ik zou u dan ook dringend willen afraden om uw mening over het reilen en zeilen van onze club op de ledenvergadering kenbaar te maken. Sterker nog, blijf toch gewoon weg, dat lijkt me het verstandigste !!!

JwK.

SAM: BDOS STILL GOING STRONGER

Beter, nog beter en Best.

Sinds december 1997 laat ik jullie meegenieten van de BDOS versies van Edwin Blink, inmiddels zijn we bij version 1.4 gekomen en de laatste nieuwtjes vindt u hier beschreven. Bdos kun je ook zonder HardDisk gebruiken.

- *Reports "No such drive" error if a HardDisk specific command is executed and no hard disk is available.

- *Allows the use of RECORD 0 (NUL) TO USE FLOPPY DISK.

- *New hookcode HRECORD to select a record from Machine Code.

- *Command LOAD n selects the current DEVICE to prevent incorrect loading.

(You don't need to do a DIR before LOAD n now).

- *Check disk timeout doubled to 1.2 Seconds.

- *Hookcodes HRSAD and HWSAD work correctly.

- *BOOT bug fixed.

- *New auto HardDisk detection. (the STH one)

- *Auto SAMBUS / DALLAS clock detection.

- *Auto DATE stamping.

Current DATE and TIME printed at the start of a DiRectory.

If no clock is connected the DATE and TIME can be poked manually in DVARs 39 to 43 to date stamp a file.

The Day, Month, Year, Hour and Minute are SAVED with a file.

Date and Time are displayed in a DiRectory if the screen MODE 3 is active and bit 0 or DVAR 38 IS SET TO 1.

Using Date and Time can be done by PEEKing at DVARs 39 to DVARs 44. The clock is read and the DVARs are updated whenever 39 is adressed.

Example:

```
10 PRINT AT 0,0; PEEK DVAR 39;"/";PEEK DVAR 40;"/";1900+PEEK DVAR  
41;"/";PEEK DVAR 42;":";PEEK DVAR 43;":";PEEK DVAR 44;""  
20 IF INKEY$="" THEN GOTO 10
```


vervolg pag.5.

This progrm will PRINT the Date and Time at the left of the SCREEN and is PRINTed again until a key is pressed.

*RECORDS and DISKS can also be named ith a name up to 16 characters.

*RECORD will list all named Records with their Record Nr.

*RECORD (#S) same as above but output to stream s

RECORD (3S) , "" same as above but using wildcards.

Some Tips.

*To detect if B-DOS is in memory:

IF PEEK DVAR 7<20 THEN PRINT "B-DOS BOOTed"

*Test if a Hard Disk is available:

IF PEEK DVAR 2 THEN PRNT "HardDisk available"

*To format a non B-DOS record:

DPOKE 25,record number : FORMAT OVER.

RECORD number = min 1, max DPEEK DVAR 23

To quick FORMAT a (non format) record (Clear DIrectoryonly).

*RENAME

10 MODE 4:CLS# : LET SCR=((IN 252 BAND 31)+)*16384

20 RECORD ...

30 WRITE AT 2,0,1,scr,40

40 RENAME TO CHR\$ 0

*To READ the RECORD LIST.

10 LET BASE=DPEEK DVAR 21

20 ON ERROR GOTO 40

30 READ AT 2,0,2,81920,BASE-1

40 DPOKE DVAR 21,BASE

50 ON ERROR STOP

The first 16 bytes at 81920 is the name of RECORD 1, the next 16 bytes of RECORD 2. Etc.

A CHR\$ 0 as a first character indicates the RECORD has no name.

Note!!! Make sure that DVAR 21 is restored to its old value before using the hard disk again. Otherwise HardDisk acces will be incorrect.



SGG BULLETIN

WIE HELPT?: REACTIE IS ACTIE

Opus-drive en Issue's

Op de laatste gebruikersdag in Houten ben ik eigenaar geworden van een Opus-discovery. Eenmaal thuis aangekomen blijkt de Opus slechts op 1 ZX-Spectrum te werken. Helaas is deze Spectrum onlangs kapot gegaan.

Op dit moment heb ik dus 2 Spectrums waarmee de Opus dus niet kan werken. Het blijkt nu dat ik drie verschillende issue's van Spectrum's thuis heb. Op een issue 3B werkte de Opus zonder problemen. Op de issue's 4A en 6A werkt de Opus niet. Weet iemand hiervan de oorzaak en liefst nog de oplossing? (p.s. de Opus staat direkt aan de Spectrum gekoppeld)

BUGGETJE

Niet alleen ben ik die dag eigenaar geworden van deze Opus, maar onder in een doos met software lag een oud clubblaadje van een belgische club!! Helaas staat er geen uitgiftejaar op, maar uit de inhoud blijkt het om het derde nummer van 'Buggetje' te gaan.

'Buggetje' is het tijdschrift van BUGS (Belgische Unie voor Gebruikers van Sinclair computers) en is een onderafdeling van de (belgische??) HCC. Het blaadje bestaat uit los in elkaar gevouwen A4-tjes en heeft voor iedereen wat te lezen. Wellicht dat via een aantal genoemde adressen nog een praktiserend Spectrum-gebruiker in België is op te sporen?

ZX81 Rocketman

Op de ZX81 heb ik Rocketman gezien. De Hi-Res graphics zijn prachtig. Wie weet hoe deze op het beeldscherm worden afgedrukt zodat ook de emulator voor de Spectrum dit spel aankan? Graag info!!

Johan Koelman.

ESGEEGEET JES



Gezocht: * Impuls, nummers 1, 4, 5 en 8.

* Wolters-Noordhoff Software:
"Geheim Agent"

* Spectrum/Sinclair Software,
Zowel commercieel uitgebrachte als PD.

* Sinclair/Spectrum tijdschriften.

* Spectrum/Sinclair Hardware,
zoals interfaces add-on's enzovoorts.

Ronald Raaijen, Hazepad 5, 8309 AX Tollebeek. (Nedld)
tel: 0527 - 651603 .

Gezocht: Sheet-feeder voor een Smith-Corona printer
type Fasttext 80.

D. ten Cate, Winschoten. (Nedld)
tel: 0597 - 412918 .



If you have a fondness for the Sinclair Spectrum, be it using one of the many available emulators or by using the machine itself, then you could do worse than buy a copy of The ZX Files. Computer and Video Games magazine called issue 5 "awesome" so you can be at least sure it ain't all that bad. Having already attracted interviews with Don Priestley, Jon Ritman, Ian Bell, Violet Berlin, Terry Pratchett, Mark Jones, Bo Jangeborg and Mel Croucher - as well as exclusive first looks at Mortal Kombat, Doom, Legacy Of The Zer Empire, Civilisation, Citadel, Prince Of Persia and Dune 2. If that wasn't enough then the featured cover-tapes have or will feature quality titles such as The Colour Of Magic, Fairlight, Elite, Elite 2, Jet Set Willy In Space, Trap Door, Minder and the legendary Deus Ex Machina which features the vocal talents of Jon Pertwee, Frankie Howard and Ian Durie. So if that tickles your taste-buds then you can order the latest issue for £2.00 or £2.75 with the cover-tape or a PCHD floppy disk for use with most emulators.

THE ZX FILES, 8 BEECHWOOD RISE, WETHERBY, WEST YORKSHIRE
LS22 7QT. EMAIL paulwhite@thezxfiles.demon.co.uk

DOWN TO LOW LEVEL LANGUAGES

Faster action and smoother movement across the screen are just two of the advantages you get from machine code in games programming. First, though, you need to know how machine code actually affects your computer.

Most users will find BASIC more than adequate for all their programming needs. It can be, and has been, used to write simple games, business and household programs. What's more, it is fairly easy to learn. It is also flexible, simple to use and easy to adapt for different machines, as Paul Howard has demonstrated a few issues ago.

The problem is that it is slow and cumbersome. BASIC programs eat up a lot of memory. The computer finds these woggles of programming unwieldy to handle. You can compile to speed things up, but you'll find the compiled program is actually longer than it's BASIC equivalent. You can't have your cake and eat it!

Once you get into games programming or demo writing seriously (mentioning no named UNITED MINDS), you will find that using BASIC makes movements jerky and allows only one thing to happen at a time. If a gun fires, for example, the rest of the action has to stop, if only for a split second. And if your program is burdened down with IF..THEN statements, the pace will slow to an excruciating crawl.

This is where the serious programmer leaves BASIC behind and moves onto what the main programmers use, machine code, which is - as near as no difference - the language of the computer itself.

WHAT IS MACHINE CODE

The reason BASIC is slow is that it is a HIGH LEVEL LANGUAGE. That means it uses English words, plus operations that are familiar from ordinary arithmetic, which are easy for human beings to learn and understand.

But your computer does not think in English, nor does it understand standard human arithmetic symbols. In fact, it does not think or understand anything. It operates on electrical pulses which represent numbers.

Machine code is a computer language that is composed entirely of numbers which are the direct equivalent of those the computer uses. So when you use machine code you are no longer expecting the computer to speak your language. You are, in effect, communicating with it in it's own language.

SGG BULLETIN

As one example, machine code looks like this:

```
B9 28 08
```

In BASIC this is equivalent to:

```
100 IF A=C THEN GOTO 190
```

The machine code, as you'll see, is a series of two digit numbers. You've already encountered them with THE JOY OF HEX in AlchNews 21. The letter B in the line of machine code above is, in fact, a figure. It represents 11 in hexadecimal arithmetic.

The hexadecimal numbers are fed directly into the computer's memory. Operating instructions, data, number, letters, words, and memory addresses are all represented in machine code by these two digit numbers.

And the computer can tell the difference between instructions, addresses and data only by the order in which they occur. For example, the first number in any program must represent an instruction. If, by mistake, you keyed in something as your first entry which contained a number, such as an address or some data, the computer would try to read it as an instruction when the program was executed.

Absolute accuracy is needed when you key in these numbers, otherwise the program will not work and it may even be wiped from the memory when you try to RUN it.

ADVANTAGES OF MACHINE CODE

When you key in a line of BASIC the computer has to interpret it into its own operating language before it can execute it. This is a cumbersome process. It takes up a lot of time and as BASIC statements rarely translate directly into a single machine code procedure, it often results in much more involved operating procedures than are really necessary.

When a whole program written in BASIC is RUN, each line has to be interpreted into the machine's operating numbers, then performed, before the computer can go onto the next line. If it goes round and round a loop in the BASIC program, it will have to interpret each line again each time it gets to it.

Everytime the computer comes across an instruction in BASIC it will have to perform the following procedure:

- * Look at an instruction
- * Translate the instructions into a series of machine code instructions
- * Perform the machine code instructions one by one
- * Move onto the next instruction

SGG BULLETIN

It is not difficult to see how slow this process can be if it has to be performed over and over again.

As I said, it is possible to compile BASIC - that is translate the whole program into machine code in one go before it is RUN - by the use of many compiling programs. But this still results in unnecessarily long, unwieldy programs. The most convenient analogy is for the difficulties this interpretation process causes is the manual for a car or camera that has been written in Japanese and translated into English.

In comparison, the step from machine code into the computer's own operating process hardly takes any time at all. Each number in machine code translates directly into a certain configuration of the electrical pulses the computer operates on. There is no laborious interpretation routine, no substitution of a whole set of machine level instructions for one written command - just a simple fast, number-for-number conversion.

This means that you can write programs so that they will be short and efficient to run. As an example of the comparative speeds of the two systems, try the following program which does the same thing using both BASIC and machine code:

```
10 CLEAR 29999
20 FOR N=30000 TO 30011
30 READ A
40 POKE N,A
50 NEXT N
60 PRINT "THIS IS BASIC"
70 GOT N=16384 TO 22527
80 POKE N,PEEK (N-16384)
90 NEXT N
100 CLS
110 PRINT "NOW - MACHINE CODE"
120 PAUSE 100
130 RANDOMIZE USR 30000
140 STOP
150 DATA 33,0,0,17,0,64,1,0,24,237,176,201
```

As you will see, all the program does is to fill the screen with rubbish. But you will see how much quicker the machine code routine performs the task. Not only that, but typing the machine code is much quicker than the BASIC equivalent!

ASSEMBLY LANGUAGE

One disadvantage of machine code is that it is extremely difficult to write and debug. Few people can remember the codes for the various instructions. Even if you can, the operation codes - or OPCODES - are indistinguishable from the numbers that are fed in as data or addresses. So you can't understand any section of a machine code program unless you read the whole program from the beginning, which is no help when you are trying to pick out bugs.

SGG BULLETIN

The opcode numbers differ considerably between different microprocessors, so that translating machine code programs from machine to machine can be very difficult.

One way round some of these problems is to step back and write your program in a language one level higher than machine code. This is known as ASSEMBLY LANGUAGE, explained in detail later in our series.

In assembly language, machine code operations are represented by abbreviations. For example, LD means Load and J means Jump. With some practice it is easy to read assembly language as it is to read BASIC, especially if the machine code programs are just block moving and copying routines, as we'll show as examples. But, understanding the structure of the language is a but more complicated than the equivalent BASIC, especially as no line numbers are used!

The disadvantage of assembly language is that the computer cannot read it directly. It has to be ASSEMBLED by an assembler - which is a program in either BASIC or machine code - before it will work. When we actually come to entering assembly language programs we will recommend and supply the necessary programs for you.

But this is a simple process compared with interpreting BASIC. Assembly language is equivalent to machine code - that is, every assembly language instruction corresponds directly with a machine code operation. It can be translated word for word, number by number, instruction by instruction into the computer's operating code.

The assembler also translates the whole program in one go before the computer executes it, rather than interpreting it line by line while the program is RUNNING. This gives it further speed advantages.

Have a try at this program until next time:

```
10 CLEAR 29999
20 FOR N=30000 TO 30020
30 READ A
40 POKE N,A
50 NEXT N
60 RANDOMIZE USR 30000
70 GOTO 60
80 DATA 17,0,88,46,0,237,95,71,58,140,
    92,128,230,63,103,1,0,3,237,176,201
```

Malcolm Harrison

THANKS TO ALCHNEWS FOR CONTRIBUTING THIS ARTICLE.
All rights remains to Alchemist Research !!

LEDENVERGADERING: 23 MEI '98

Datum: 23 mei 1998

Tijdens de gebruikersbijeenkomst op 23 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 ± 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.

ROUTE BESCHRIJVING



GRONINGEN: 23 mei '98

ALGEMENE LEDENVERGADERING VAN DE SGG GRONINGEN/ASSEN.

PLAATS VAN HANDELING:

GRONINGEN, hoofstad van het gelijknamige Landsdeel in Noord-Nederland.

ACCOMMODATIE:

Het gebouw van de Reuma Patiënten Vereniging (RPV) te Groningen.
Adres van de RPV:

Rabenhauptstraat 45, Groningen. tel: 050 - 5261379

Dit is zeer centraal gelegen, vlak bij het Groningse Centraal (Hoofd) Station (CS) van de Nederlandse Spoorwegen (NS).

ROUTE BESCHRIJVING (zie ook het kaartje ==>):

* Met het openbaar vervoer:

Ga met bus of trein naar het hoofdstation (CS) van de NS, loop vanuit de stationshal links over het perron naar de luchtbrug. Met de luchtbrug bereikt u de achterkant van het station, volg daar het voetpad dat aan de andere kant van de weg schuin naar rechts loopt. Na ± 150 meter moet u linksaf (Rabenhaupt str) en vlak bij de hoek (± 120 m.) is de RPV gevestigd in de begane grond van een woonhuis.

* Met de auto vanuit zuidelijke en westelijke richtingen:

Komt u met de auto uit de richtingen Drachten of Assen kies dan bij het Julianaplein (eerste stoplichten vanaf beide richtingen) voor de richting Centrum. Vanaf Drachten is dit linksaf en vanaf Assen rechtdoor, meteen hierna gaat u rechts naar beneden. Bij de stoplichten gaat u rechtsaf en na ongeveer 600 meter is het aan de linkerhand.

* Met de auto vanuit noordelijke richtingen:

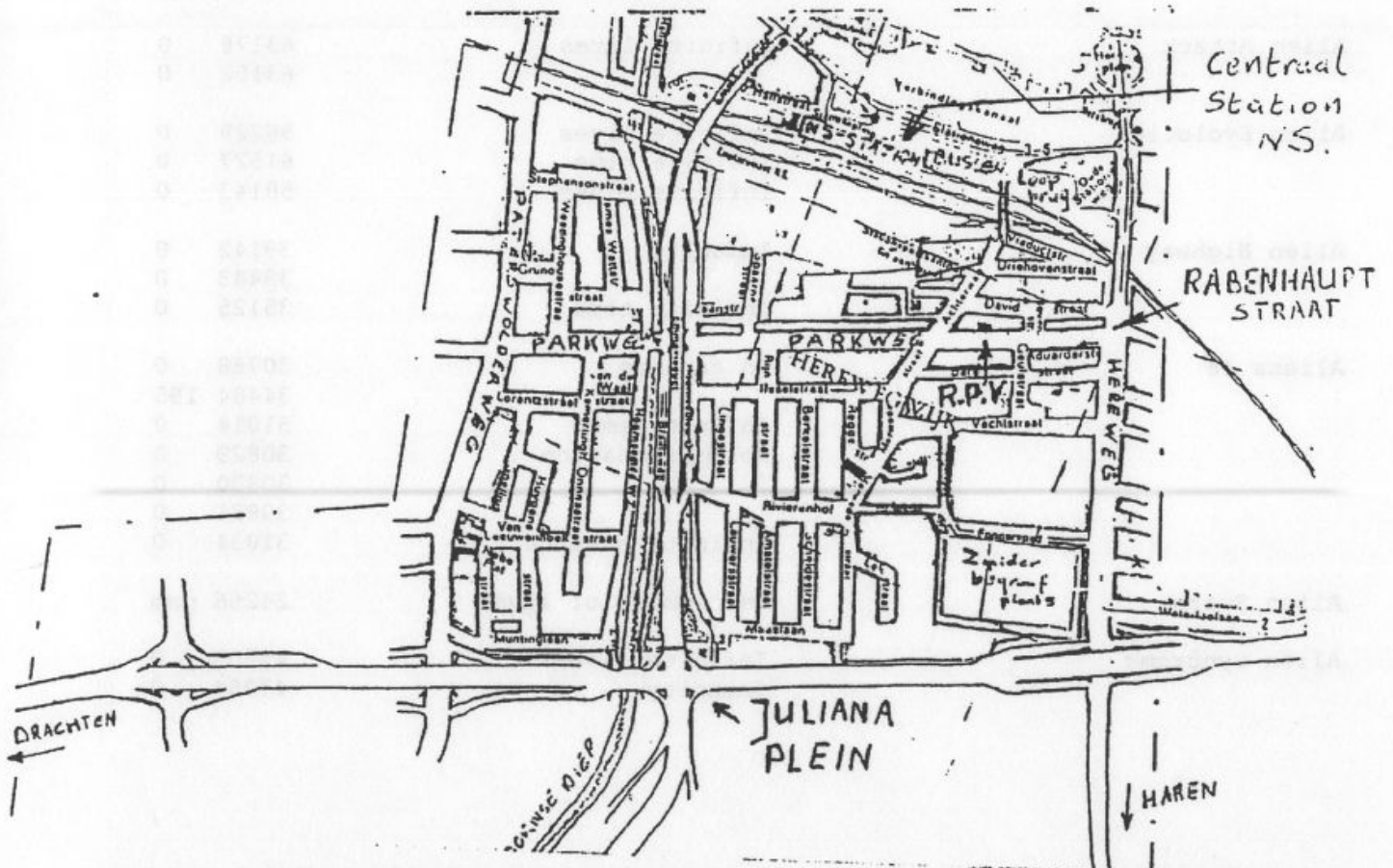
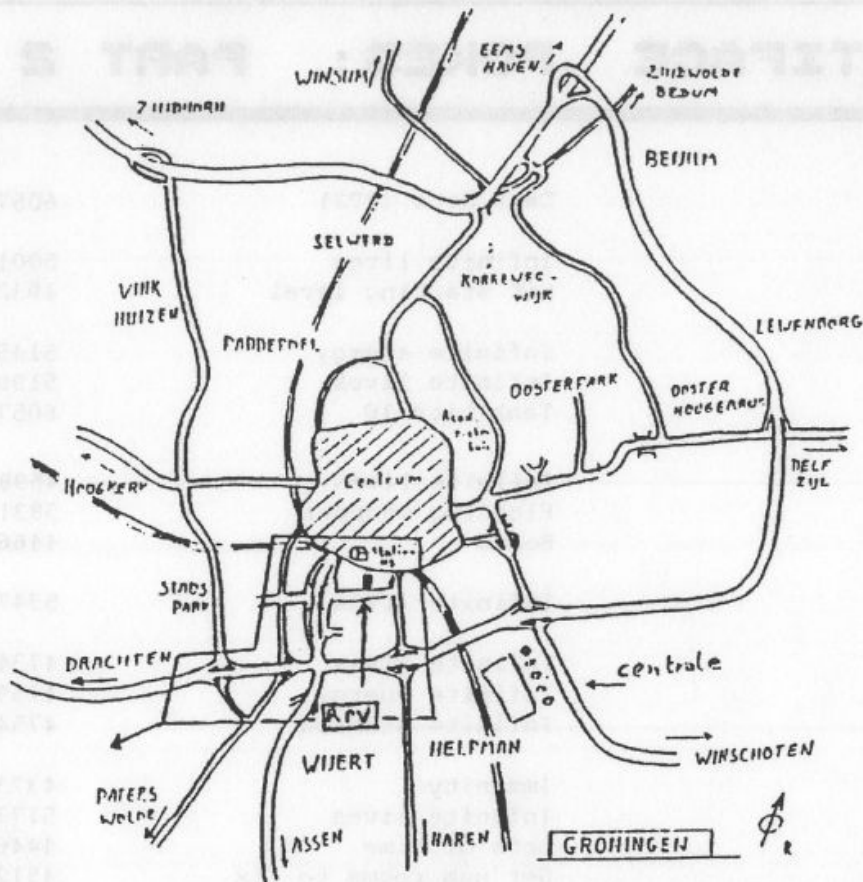
U rijdt over de ringweg richting de centrale en volgt daarna de aanwijzingen voor de oostelijke richtingen.

* Met de auto vanuit oostelijke richtingen:

Komt u uit de richting Winschoten, ga dan bij de electriciteitscentrale linksaf de ringweg op. Neem nu de eerste afslag naar beneden en ga bij de stoplichten rechts, na 600 meter gaat u linksaf (vlak voor het spoorwegviaduct). U vindt de RPV na ongeveer 250 meter aan de rechterkant.

Misschien geheel overbodig maar voor alle duidelijkheid toch nog maar even: Na afloop van de meestal korte en gezellige ledenvergadering, is er de rest van de dag weer een gewone gebruikers bijeenkomst. Een dubbele reden om te komen !!

SGG WEGWYZER



SGG BULLETIN

MULTIFACE POKES: PART 2

	Tank hits (???)	60579	49
Action Force 1	Infinite lives	50013	0
	Set starting level	49326	num
Action Force 2	Infinite energy	51455	201
	Infinite lives	51904	0
	Tank hits 10	60579	49
Airwolf 1	Infinite lives	45982	0
	Floating chopper	58317	0
	Bonus	44665	0
Airwolf 2	Infinite lives	53471	0
Alchemist	Infinite lives	47340	0
	Infinite energy	47599	201
	Infinite stamina	47544	201
Alien 8	Immunity	43735	201
	Infinite lives	51736	0
	Lots of time	44460	201
	Set num rooms to fix	45121	num
Alien Attack	Infinite lives	63178	0
		63152	0
Alien Evolution	Infinite lives	58228	0
	Infinite time	61527	0
	Infinite mines	58143	0
Alien Highway	Immunity	39142	0
		39443	0
	Infinite time	35125	0
Aliens 48	No capture	30768	0
		34484	195
	Infinite ammo	31014	0
	No impregnation	30829	0
		30830	0
		30831	0
	Infinite stamina	31834	0
Alien Swarm	Set number of lives	24266	num
Alien Syndrome	Infinite lives	47503	0
	Immunity	47984	0

SGG BULLETIN

Amaurote 128	Infinite money, lives, bombs	46381	201
		40615	0
		46312	0
	No damage	42456	0
	Infinite money	42506	0
	Infinite bombs	38552	0
	No bomb bounce	46192	0
	No city damage	42974	175
Amaurote 48	No explosions	38341	0
	Infinite money, lives, bombs	46381	201
		40615	0
		46312	0
	No damage	42456	0
	Infinite money	42506	0
	Infinite bombs	38552	0
	No bomb bounce	46192	0
Anarchy	No city damage	42974	175
	No explosions	38341	0
	Set number of lives	42405	num
	Infinite lives	42886	201
Android 1: The Reactor Run	Infinite time	34566	33
	Infinite Lives	52250	32
Android 2	Infinite lives	52262	0
	Infinite time	53894	0
Andy Capp	Infinite alcometer	63580	0
	Infinite kisses	65026	201
Anfractuos	Infinite lives	31729	0
	Infinite time	25132	0
	Infinite energy	31819	0
	Infinite thrust	31853	0
Ano Gaia	Infinite lives	53252	0
Ant Attack	Infinite time	36304	201
		36816	201
	Immunity for you	36566	0
	Immunity for her	36572	0
	Infinite ammo	36122	0
Antiriad, Die heilige rustung des	Infinite Lives	34270	0
Antiriad, The Sacred Armour of the	Infinite Lives	34270	0
Apocalypse: Arabia	Infinite lives	23578	182
Apocalypse: Europe	Infinite lives	23578	182
Apocalypse: Great Britain	Infinite lives	23578	182
Apocalypse: London	Infinite lives	23578	182

SGG BULLETIN

Aqua Plane	Infinite lives	25448	0
		25449	195
Arcadia	Infinite lives	25776	0
Archaeologist, The	Infinite lives	58740	0
Arc of Yesod 128, The	Infinite lives	48264	0
Arc of Yesod 48, The	Infinite lives	47590	0
Arctic Fox	Infinite missiles	50242	0
	Infinite mines	49396	0
Arkanoid 1	Infinite lives	33702	0
Arkanoid 2: Revenge of Doh 128	Infinite lives	37586	0
		37586	0
	Go faster	36451	52
		36452	100
		36453	0
Arkanoid 2: Revenge of Doh 48	Infinite lives	33055	255
		33909	0
	Two bats	40413	1
	Catch	40413	4
	Laser	40413	32
	Next screen	40414	1
	Power ball	40415	64
	No moving bricks	33423	0
	Set number of bricks	33429	0
		40443	num
Arkos, part 1	Infinite lives	52117	182
Army Moves 48 1	Infinite lives	54597	0
Army Moves 48 2	Infinite lives	53772	0
Artura	Infinite energy	32138	0
Asterix and the Magic Cauldron	Infinite lives	36726	0
		36662	0
Astro Blaster	Set number of lives	26369	num
	Infinite lives	47422	0
Astroclone	255 Clones	55792	62
		55793	5
		55794	255
Astronut	Infinite energy	50808	201
		48093	201

Stars im Internet

neue Rubrik!

Hallo Leute,

willkommen zu dieser neuen Rubrik in unserer SUC-SESSION. Durch die Ausgliederung einiger Rubriken wie PD-Zone und Demoecke auf die Coverdisk, können wir uns jetzt erlauben auch diese Rubrik für die Internet-User unter euch einzurichten.

Die letzte Umfrage zeigt ja bereits deutlich, das schon ein paar PC-User unter uns sind und auch andere haben Zugriff aufs Internet entweder im Büro oder an der Uni. Generell wollen wir aber nicht allzuviel über PC, Internet oder Emulatoren schreiben. Wir sind ein Spectrum-Magazin und kein Emulator-Magazin. Deshalb wird diese Rubrik auch auf 1 Seite begrenzt bleiben und sich auch mehr mit wirklichen Spectrum-Seiten beschäftigen, nicht mit reinen Emulator-Seiten.



<http://www.void.demon.nl/spectrum.html>

Die erste Homepage, die wir euch in diesem Zusammenhang vorstellen wollen, ist die holländische WORLD OF SPECTRUM Homepage von Martin van der Heiden. Martin ist immer noch Spectrum-User mit Opus-Discovery, verbringt aber die meiste Zeit seines Computerlebens damit, seine Homepage auf dem neuesten Stand zu halten. Es vergeht kein Tag, an dem nicht die Homepage aktualisiert wird.

Hier findet man 2 hervorragende PC Programme, SGD, eine Datenbank zum grafischen Verwalten von Spectrum-Files und TAPER, ein Konvertierungsprogramm das vieles vom Specci in den PC lädt und auch andersrum. Dabei werden alle Möglichkeiten genutzt, z.B. das Laden und Speichern via Soundkarte.

Abgesehen davon gibt es aber einiges auch für den Specci. Wir finden diverse Dokumentationen z.B. Anleitungen zu allen Speccies und auch Artikel aus Zeitschriften. Ein Verzeichnis über Demogruppen wird gerade angelegt und überhaupt hat man von dieser Homepage aus Zugriff auf ein riesiges FTP-Archiv. Das gute daran ist, daß Martin dieses Archiv nicht genauso übernommen hat wie es auf dem FTP-Server, sondern völlig neu gegliedert hat. Man sieht nun ob es sich um ein TAP oder Z80-File handelt, aus welchem Jahr das Programm stammt und wer es programmiert oder releast hat. Eine gute Sache, findet man doch so recht schnell die neuesten 1997 Demos. Aber nicht nur das, ganz allgemein sind hier immer wieder neue Sachen zu finden.

Natürlich gibt es auch noch die fast schon obligatorischen Seiten wie Links und ein Gästebuch. Über diese Links kommt man dann auch auf andere Seiten eines Netzes von extrem-Spectrum-Usern. Darum will ich den vorhandenen Platz auch noch nutzen um über eine zweite Seite zu berichten: Annetis World

<http://users.forthnet.gr/xan/spectrum/main.htm>



Annetis scheint ist einer der Träger des griechischen Spectrum-Clubs. Der Club hat 50 Mitglieder und auch sonst erfährt man so einiges. Die Files die man downloaden kann sind die gleichen wie bei WOS, nur mit weniger Informationen. Die Seite ist sehr schön anzusehen, mit tollen Grafiken und gescannten Handzeichnungen. Dafür dauert es aber sehr lange, bis die Seite geladen ist. Also, nur am Wochenende anrufen. So, das war es mal für's erste.

Bis zum nächsten Mal

to

Java ZX Spectrum Emulator

by Adam Lindgreen & Andrew Palfrey

ZX Spectrum im Hypertext

Ein pfiffiges Java-Applet

© 1982 Sinclair Research Ltd

Die Ausgabe 2 der Zeitschrift PC-ONLINE TOOLS (Vogel Verlag) enthält eine Rubrik mit *Computer-Emulatoren für Nostalgiker*. Dort und auf den beiden Heft-CDs findet man die Spectrum-Emus WSPECEM und x128. Doch auch in der Rubrik mit Java-Anwendungen wurde ich fündig.

Mit der Programmiersprache *Java* lassen sich plattformunabhängige Anwendungen entwickeln; in erster Linie dient sie jedoch zur Erstellung ausgefeilter Multimedia-Animationen auf *Web Sites*.

Der ZX-Spectrum-Emulator ist schon mit einer ROM-Datei ausgerüstet. Ruft man mit einem Browser mit Java-Unterstützung das Dokument *Basic.html* auf, wird im Emulator-Fenster die Basic-Eingabeschleife aktiviert. Einige Tasten (z.B. die für Anführungszeichen) verursachen eine ständige Ausgabe des zugehörigen Zeichens, die sich nur durch Klicken außerhalb des Emulatorfensters stoppen läßt. So werden Programmiersuche vollends zur Qual (Token-Tasten).

Auf der Emulator-Seite findet man Verweise auf Netz-Adressen, von denen man *SNAPSHOTs* laden kann. Die *.z80-* oder *.sna-*Dateien muß man in das Verzeichnis tun, in dem die *class files* (der Java-Code) des Emulators sind. Um eins dieser Programme zu starten, klickt auf das Emulator-Fenster und drückt dann Escape. In dem darauf erscheinenden Eingabe-Fenster muß man *Basic.html* durch den Dateinamen des gewünschten Speicherabbilds ersetzen. Nach dem Drücken der Return-Taste wird das Programm gestartet.

Mit 'richtigen' Emulatoren kann diese Demonstration nicht mithalten. Die Bildschirm-darstellung ist bisweilen grausig, Sound- oder Joystick-Unterstützung konnte ich nicht feststellen. Programme ohne besondere Finessen laufen jedoch zufriedenstellend und in akzeptabler Geschwindigkeit.

Außerdem ist der Emulator kostenlos (bei www.spectrum.lovely.net).

Hans-Christof Tuchen

MAXIPRINT: RE-INKING HELP

ON TRIAL: SECOND HEARING BEACH IMAGING

Way back in AlchNews 16 (still the biggest issue to date), we did a feature on Beach Imaging, distributors of the MAXIPRINT ribbon re-inking system, praised by Miles Kinloch for years.

It's now been well over eighteen months since our purchase of the system and we have been more than impressed with it's level of quality and reliability.

Beach Imaging still stock the Maxiprint system, for both black and colour ribbons, and still supply the electronic version, but now also cater for re-inking a vast range of inkjet printers.

Amongst the printers covered are: APPLE STYLEWRITER, CANON BJ / BCJ, EPSON STYLUS, HEWLETT PACKARD DESKJET AND OTHERS.

They also stock original inkjet cartridges for the above makes, as well as supply high quality inkjet paper.

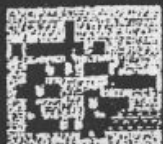
The MAXIPRINT ribbon re-inker retails at the value price of £29, and the ink cartridges are £4.80 for a pack of six, which should re-ink about 24 ribbons.

For more details, a price list, and interesting catalogue detailing how the ink is made, write to:

Mike Astbury
Beach Imaging Limited
243 Eltham High Street
Eltham
LONDON SE9 1TX

Tel: 0181 850 8344
Fax: 0181 850 5971

Buy your games from SINTECH



QUADRAX

Two player strategic game 5,99 P

"Will keep you playing for ages" CRASHED 83/100



KLIA TBA NOCI

Find your way through the castle 5,99 P

Not reviewed yet!



INFERNO

Megagame: Use the right weapon to fulfill your mission. 7 Levels 7,00 P



TANGO & MAGIC DICE

Two brilliant strategic/puzzle games 5,50 P

"Smooth, professional and additive" CHIC 82%

"Both games are well presented" ZAT

"Skillfully programmed with great attention to detail" SPECTRUM.UK



and even more programs:

COLOUR DRAW: Multicolour drawing programm 8,65 P

ATOMIX: Known Molecule-game 4,65 P

PROMETHEUS 128: 128+ 48k Assembler 12,65 P

SQ-TRACKER: The best way for AY Sounds 12,65 P

... ask for our full catalogue

SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany

HET GROTE SPC-TREFFEN IN '98

Heinsberg, 14-04-'98

Hallo vrienden,

Grote schaduwen werpen hun gebeurtenissen vooruit!!

Bill Gates pleegt overleg met zijn advocaten, de aandelen van Microsoft dalen gigantisch in waarde en vele van de grote Copumter-handelaren kondigen arbeidstijd verkorting voor hun personeel aan.

De klanten willen niet langer hun geld uitgeven aan produkten die steeds meer geheugen en geld kosten, en dat terwijl verder het enige verschil met vorige versies de gevraagde minium snelheidheid van de processor is.

Alles en iedereen wacht gespannen op werkelijke vernieuwingen en innovatieve ideeën en op soft- en hardware, waarvan de prijs redelijk is en die goed doordacht inelkaar zit en voor vrijgave uitvoerig en langduning getest is.

En bijna heel Europa richt zijn blik in deze dagen daarom op Mondchengladbach, het kleine stadje aan de Nederriijn. Het is weer zover, met jullie hulp én aanwezigheid kunnen we de wereld tonen dat 8 Bit genoeg is om ongedachte en geweldige dingen te kunnen doen.

Oké, genoeg gezwetst, Nu even serieus !!

de SPECTRUM PROFI CLUB nodigt ook dit jaar weer iedereen
voor het grote Clubtreffen uit.

wanneer: Zaterdag 30 mei en Zondag 31 mei '98
Zaterdag: 9.00 - 20.00, Zondag 10.00 - (±) 17.00

waar: DRK-huis, Am Baumlehrpfad 5, 41179 Mondchengladbach.
tijdens het treffen telefonisch bereikbaar onder
nummer: 02161 / 581028

entree: Niet verplicht, Gehoopt wordt wel op een vrijwillige
bijdrage.

Eten en drinken zullen weer voor lage prijzen verkrijgbaar zijn.

Diegenen die er vorig jaar al bij waren (en dat waren er reeds vele) zullen dit jaar hopelijk weer veel interessants en nieuwigheden zien en laten zien.

Tegen de anderen kan ik slechts zeggen, kom naar Mondchengladbach, het is beslist de moeite waard.

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 Gufbürglich.

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

Um was geht es eigentlich ?

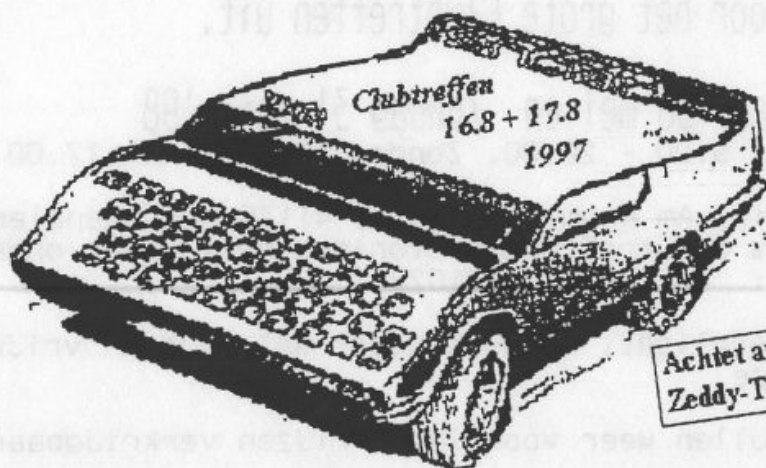
Ist doch klar-Neues rund um unsere Rechner sehen, Hard- und Software kaufen oder verkaufen, die Gelegenheit nutzen, neue Kontakte zu knüpfen, mit Gleichgesinnten klöhnen und vor allem Spaß zu haben.

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 Clubleitung des SPC !



Wegbeschreibung zum Clubtreffen des SPC in Mönchengladbach

Das diesjährige Clubtreffen des Spectrum Profi Clubs findet
in Mönchengladbach Rheindahlen statt. Die genaue Adresse ist:
DRK-Haus, Am Baumlehrpfad 2, 41179 Mönchengladbach



Samstag 9.00-20.00 **Sonntag** 10.00-17.00 (geschätzt !)

Wie kommt ihr hin ?

Met auto:

De A61 is de Noord-Zuid-Autobahn van Venlo (Nld) naar Koblenz. Deze moet men kunnen vinden lijkt me. Vanuit het Noorden of Nederland volgt men deze dan naar het Zuiden (van uit het Zuiden naar het Noorden natuurlijk), Richting Mönchengladbach. Let op de Afrit-nummers! Bij Nummer >12< "Mönchengladbach-Rheydt" moet je eraf. Kies dan voor richting Rheindahlen en volg de "Stadtwaldstrasse" door een paar kleine plaatsjes. Na ongeveer 3 Km ziet u een Routebord met de aanwijzing dat men voor Rheindahlen rechtsaf kan en voor het industrie-gebied Rhdl en Erkelenz rechtdoor moet. Hier sla je rechtsaf en gelijk de zijstraat in (zie kaartje), en Bingo, je bent er!



Das DRK-Haus ist euer Ziel.
An der Ecke, wo ihr abbiegen müßt, könnt ihr
mehrere große Bäume sehen und eine kleine Tankstelle

Bitte achtet auf das Tempolimit-
Hier wird oft kontrolliert !!!

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", seit ihr an letzterem, wird es schwierig. Alle, die ihr Auto zuhause gelassen haben, und mich entsprechend vorher informiert haben, werden von mir abgeholt.

BIJENKOMSTEN



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

DATA SGG-GRONINGEN/ASSEN :

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.

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

BUITENLAND:

SPC-treffen in Monchen-GladBach, Germany. zie pag 23, 24, 25

REPARATIE ADRES

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

Peter Rennefeld
Kupper 32
D-52525 Heinsberg
GERMANY



SGG BULLETIN

ADRESSEN / HANDEL



INTERNET SITE'S

Hier zijn nog enkele adressen voor Internet sites die de Spectrum ter harte gaan.

Claus Jahn, voor emulator's en de shell ZX Rainbow:
<http://www.geocities.com/SiliconValley/3909/index.html>

ZX-World het grootste archive voor games op Internet, en de shell SGD, van Martijn vd Heijde.
<http://www.void.demon.nl/spectrum.html>

ZX32 de emulator voor onder Windows 95.
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9932/>

Spectrum/Sinclair hardware site.
<http://www.xsite.ltd.uk/pj/index.html>

Sam Coupe emulator site.
http://www.hep.ucl.ac.uk/~ajs/simcoupe/simcoupe_screens.html

ZX-Team de club voor ZX81 mensen.
<http://home.t-online.de/home/p.liebert/zx-team.htm>

Informatie van u naar ons toe is van harte welkom. RR.

IN- en VERKOOP van:

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

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

280 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
MIDDEN 5

9866 TM LUTJEGAST

tel: 0594-512807

