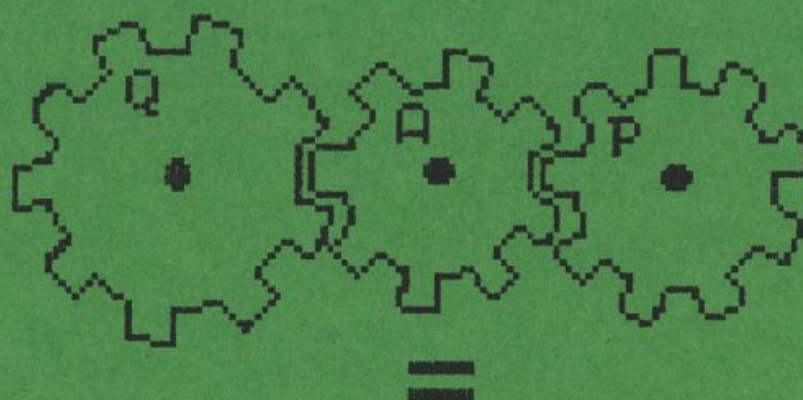


BULLETIN

SINCLAIR
GEBRUIKERSGROEP
GRONINGEN/ASSEN

VERSF XUCIIRUDH



MERRY CHRISTMAS

14e jaargang nr **Q**
december '96

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
Selwerderstraat 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.*

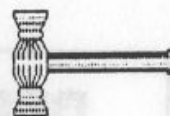
Het SGG-BULLETIN is een uitgave van de Sinclair gebruikersgroep Groningen/Assen. Het geeft naast verenigingsnieuws, veel informatie over en voor de SINCLAIR en SAM computers. (Hardware, software, programma-aanpassingen, uitbreidingen enz.) Het Bulletin verschijnt 10 keer per jaar in de maanden september tot en met juni. 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 ook op de clubdiskettes uitgebracht. Overname van artikelen, illustraties en andere publicaties zijn uitsluitend toegestaan met toestemming van de redactie en/of auteur. Advertentiekosten (Sgg-tjes) voor niet-leden f 5,00.

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 a f 4,00).

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

SGG BULLETIN

VAN DE VOORZITTER



HALLO ALLEMAAL,

De HCCdagen zijn weer geweest. Het was op vrijdag, de dag waarop Coen en ik er waren, gezellig druk. Het was geen koppen lopen zoals andere jaren, maar de stands waren redelijk bereikbaar. Ook onze stand was goed bereikbaar. Het was geen dringen geblazen. We hebben natuurlijk wel enkele leden en oud leden mogen begroeten maar het liep geen storm. Daardoor hadden wij dan ook voldoende gelegenheid om de rest van de beurs te bezichtigen. Het echte stuntwerk met PC's zie je daar niet meer. De marges zijn de laatste jaren wel zo geslonken dat er wat dat betreft niet zo heel veel muziek in zit, alhoewel...

In dit Bulletin treft u de wederom de jaarlijkse acceptgiro aan waarmee de contributie voor het volgend jaar betaald kan worden. Ik wil u vriendelijk verzoeken dit voor 1 februari te betalen, zodat wij dan het verzenden van de Bulletins aan kunnen passen. We sluiten dit jaar af met 82 leden en 8 ruilabbonnementen.

De data voor de komende SGG-G/A - bijeenkomsten zijn bekend. Ook die van de HCC-sgg in Houten. Zie elders in dit nummer.

Het zal in de toekomst steeds moeilijker worden om reparaties uit te laten voeren aan of onderdelen te krijgen voor een Sinclair computer. Naar verluidt is onze rots in de branding Albert Hoekman wegens tijdgebrek gestopt met repareren. Heel jammer, maar Albert, ook namens de andere leden, bedankt voor de jaren lange service.

Misschien dat de redactie nog ergens iemand weet?

En dan natuurlijk alvast aan alle lezers/leden,

een goede kerst en een voorspoedig 1997

toe gewenst.

Met vr. gr.

Jan Arends

SGG BULLETIN

REDACTIONEEL / INHOUD



Na een paar Bulletins die mij als redactie eigenlijk wat tegen vielen, kan ik over dit nummer weer eens tevreden zijn. Dat er meer mensen zijn die toch iets meer van hun Bulletin verwachten, blijkt ook wel uit het verzoek dat mij bereikte. Blijkt ook wel uit het verzoek dat mij bereikte om weer eens een ouderwets dik kerstnummer uit te brengen. Om dat een van deze verzoekers drommels goed wist dat een redacteur niet zelf een blad vol kan schrijven, laat staan een extra dik nummer, zond hij zelf alvast wat copy mee. Ook kreeg ik een erg aardige brief van Andy Davis van Alchemist Research die ons (SGG-G/A) ter ondersteuning een aantal kant en klare artikelen (op diskette!!) aanbood. Waarvan u in dit nummer de eerste tegenkomt. Deze artikelen zijn alle in het Engels, een aantal onder ons hebben met het lezen daarvan problemen, daarom zullen we deze bijdrages tot 1 artikel per Bulletin beperken. Naast de andere 'normale' bijdrages kon (en kan!) het Bulletin weer iets gemakkelijker gevuld worden.

MANY THANKS ANDY, AND RONALD FOR YOUR CONTRIBUTES. NATUURLIJK BLIJVEN NEDERLANDS-TALIG ARTIKELEN DE BASIS VORMEN VAN ONS CLUBBLAD, ZODAT HET MISSCHIEN HANDIG IS OM HIER EVEN TE VERMELDEN HOVEEL PAGINA'S NEDERLANDS-TALIGE KOPY IK OP DIT MOMENT NOG LIGGEN HEB. DAT IS DE GIGANTISCHE HOVEELHEID VAN 0 PAGINA'S.

EEN IEDER KAN HIERUIT ZIJN EIGEN CONCLUSIES TREKKEN. MAAR WE (EN DAAR BEDOEL IK NAAST MEZELF OOK JULLIE MEE!) GEVEN DE MOED TOCH NOCH NIET OP? TOT DE VOLGENDE KEER, JOHAN.

IN DIT NUMMER:	AUTEUR	BLZ.
- COVERSCREEN: ENIGMA SIMULATIE	-- IMPRESSUM :	2
- VAN DE VOORZITTER	: JAN ARENDS	3
- SAM: NEWS ON WWW EN NIEUWE HD-INTERFACE:	FLORA ELSTRODT	5
- BRITISH SAM PAGES & JUPITER SOFTWARE :		7
- GREYSCALE DUMPEN OP DE +D (2)	: CHRIS BORN	9
- INTERNETTEN OP DE BIJEENKOST OP 14 DEC :	RONALD RAAYEN	11
- ON TRIAL: THE Z80 EULATOR	: ANDY DAVIS	12
- A MERRY ZX-CHRISTMASDEN	: RONALD RAAYEN	16
- DE PRINCE EN DE VERZAMELAAR	: RONALD RAAYEN	18
- ENIGMA SIMULATIE	: ROELOF KONING	20
- ZX-INTERNETTEN	: RONALD RAAYEN	23
- EN DAN DE ANDERE BLADEN "... (8A)	: WIM DE GRAAF	25
- BIJEENKOMSTEN: SGG / HCC / RIJSWIJK :		30
- EMULATOR-BESTELADRES	: G. LUNTER	30
- MAGAZINES ADRESSEN (RUIL ABO'S)	: SPC, SUC, SCENE+	31

Sluitingsdatum copy:

Januari nummer: 14 December
Februari nummer: 25 Januari

SGG BULLETIN

SAMNEWS : WWW+NIEUW HD-INTERFACE

In NEWS ON 4, wordt melding gemaakt van de

WWW PAGE FOR SAM

op het World Wide Web, je tikt:

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/mogue>

Het is in handen van Daren Wileman van Saturn Software.



Een vervolg op de Alternate Character Sets in Wordmaster by: George Siougas, eerder schreef hij hierover in Februari en Mei dit jaar.

BASIC PRINTING by: Ken Elston, een artikel dat bij het begin begint met PRINT.

More New Tricks For The Secretary: bij Tony Kinch, dit artikel gaat met name over het gebruik van nieuwere printers zoals de Inkjet.

A Genius at work, by: George Siougas, gaat over de GENIUS MOUSE de enige muis die compatible is met Art Studio.

Carol Brooksbank schrijft over "On the C front", FRED Publishing heeft twee nieuwe disks uitgebracht, the C upgrade disc en SAM Vision.

The upgrade disk is nu verschoond van de bugs en heeft nu de routines waarvan de listings al in het handboek stonden.

SAM Vision is een disk met een collectie of library routines, die je kunt gebruiken naast de originele disc van SAM C.

Op de gebruikers bijeenkomst in Houten vertelde Edwin Blink dat hij ook bezig was met de Hard Drive Interface voor de Sam, de bedoeling is zowel het Interface als de Hard Disc onder te brengen op de plaats van de tweede drive.

Dus niks geen achterop schuivende toestanden, zoals de HD Interface uit Engeland, waarvan de HDos nu nog niet perfect werkt, nog even en ze zijn er al een jaar mee bezig, en nog weinig opgeschoten.

SGG BULLETIN

a Merry Christmas & a Happy New Year

Zelf heb ik laatst op een PC beurs voor een leuk prijsje een matrix printertje gekocht, een STAR NX-10, die zowel losse vellen als tractorfeed lust wat altijd erg handig is, mijn probleem is dat er geen handboek bij was en ik niet weet hoe de dipswitches moeten staan om de code voor reverse micro printing te plaatsen. De printer kent het wel, handmatig lukt het, maar tijdens het programma nog niet. Wie O wie heeft het handboek voor me te leen?

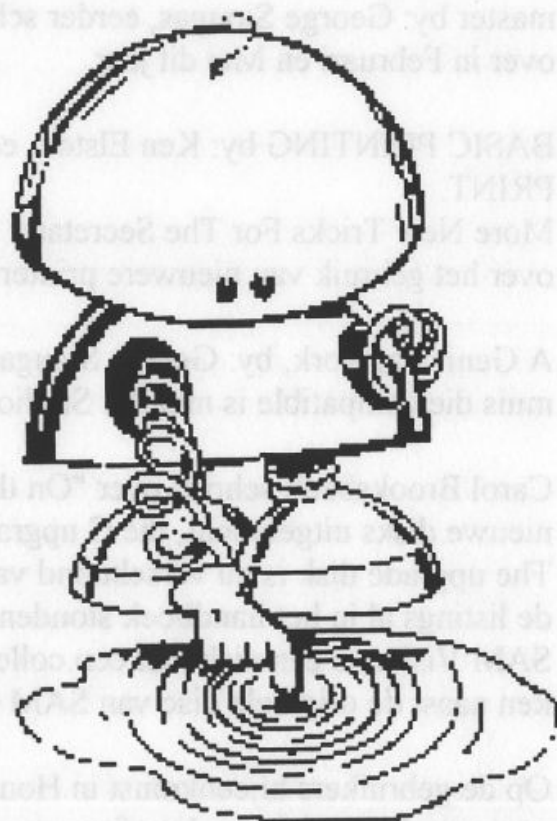
Verder ben ik op mijn eigen manier aan het reinkten gegaan, eerst de juiste inkt kopen op de HCC bijeenkomst in Houten, want in de winkels kon ik het zo gauw niet vinden, dwz de olie houdende inkt.

Dan leg ik een oud stuk papier op de tafel, vervolgens draai ik de bitjes-kop van de elektrische schroevendraaier, en draai ik het wielje van het inktlint erop. Zo kan ik met de ene hand gas geven en met de andere hand een druppel inkt op het lint laten vallen, zo om de 2 cm een drupje.

Je ziet vanzelf wanneer je rond bent geweest en dan geef ik nog eens gas om een ronde te doen. Het beste resultaat krijg je als je het een dag zo laat staan, dan is het echt goed ingetrokken en heb je geen last van teveel inkt.

Verder las ik in "Een Bitje Zeeuws" een leuke en goede tip voor het hergebruiken van de 5,25 Disc box, hier kunnen aardig wat CD Roms in.

Te koop aangeboden: Sam Coupé 512K, tel 0505424662.



SGG BULLETIN

THE BRITISH SAM PAGES (2)

1996 PRICE LIST. MANY LOWER PRICES.

NEW ITEMS.

CHESS MATE.

See the attached leaflet for more details on the one and only chess game for the SAM.

PROGRAMMING IN SAM C.

Are you stuck with Sam C? then our book, Programming in Sam C should help - see attached sheet for full details.

BURGLAR BOB.

Burglar Bob is a four level platformer - see the attached sheet for full details.

REDUCED PRICES ON OUR OTHER TITLES.

AMALTHEA.

This is a massive shoot/collect em up game. It has seven huge levels, two different perspectives and full QUAZAR SURROUND support. The game received 90%+ marks when reviewed. Amalthea is one of our best selling games so far, originally selling for £10.00 it is now available for only £5.00

BLAZING TANKS.

Blazing tanks is our first game to use SAM C. It is a multi player game set on a mountain. You have to fire one of a selection of weapons over the mountain at the other players. The original price was £2.50 now it is only £2.00

INVADERS.

A fast and highly addictive space invaders game, loads of levels plus end of round and game guards. The original price was £4.00, The new price is just £3.00

New version -up to 88% faster than the original.

BOMBS AWAY.

One of our first games, it is still the biggest arcade adventure on the SAM, It has two interchangeable characters plus loads of puzzles. Original price £6.50 new price £3.00

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

MUNCHER.

A highly addictive pacman style game but with many extra features such as: slow & fast ground, one way walls & teleporters. The original price was £4.00 the new price is £3.00

LABYRINTH.

This is a game set in a huge maze (well over 100 screens), you have to collect some disks as you try to escape. The new price is £2.00 - half the original price.

MEGABLAST.

A shooting game for up to four players, including a one player game as well. The original price was £2.50, the new price is just £2.00

CRAZYBALL.

This game is similar to the classic game Breakout. It has extra features such as: Large bat, large ball, extra/lose lives, and extra score. The new price is just £2.00 which is 50p less than the original price.

BOOTY.

Booty is a licensed conversion of the spectrum classic. The SAM version has is 50% bigger than the original game, it has top quality graphics from Steve Pick, plus extra animation's and sounds. The original price was £5.00, the new price is just £4.00

TRANSLATOR.

This was our very first program to be released, it is a French dictionary on a disk. There are two versions, French to English, and English to French. There are over 18000 translations in total and is very fast at searching for words. Translator was originally sold for £3.00 per version, but now you can get both versions for only £4.00

JUPITER SOFTWARE

2 OSWALD ROAD, RUSHDEN, NORTHANTS. NN10 0LE

PLEASE MAKE ALL CHEQUES PAYABLE TO S EKINS.

SGG BULLETIN

GREYSCALE DUMPEN OP DE +D (2)

U hebt er natuurlijk allemaal vol verwachting naar uit gekeken, en ondertussen ook de wind al om het huis horen waaien, maar hier dan zoals vorige maand reeds aangekondigd, de assembly-listing behorende bij het artikel (en programma) van Chris Born.

* TORNADO *

```
:: Because of differences in RAM-addresses and RAM-paging this
:: routine works only in 48-K Spectrum or in 48-k MODE on 128
:: If you start in 128 and switch to 48 with USR 0 or the routin
:: switch 128/48 the switch-GREY routine will CRASH!! when you
:: turn to Black&White.
:: The command 'SPECTRUM' gives no such problems.
:: system 3d printer greydump switch for color and ink+paper
:: temporary repair of version 3d error adres #1762
```

```
ORG 0
DUMP 40000

LD HL,#1762 ; change adres
LD A,(HL) ;
CP #F1 ;check bl&wi-shadow (1e byte)
JR Z,blw_col
col_blw CP #67 ;check color-shadow (1e byte)
JR NZ,error ;find wrong code
INC HL
LD A,(HL) ; check 2e byte color
CP #F1
JR NZ,error
INC HL
LD A,(HL) ; check 3e byte color
CP #7E
JR NZ,error
LD HL,#1762 ;set code sys 3-d (bl&w)
LD A,#F1 ; 1e byte
LD (HL),A ; become 'POP AF'
INC HL ; next byte
LD A,#3E ; 2e byte
LD (HL),A ;
INC HL ;
LD A,#38 ; 3e byte
LD (HL),A ; become 'LD A,#38'
LD BC,0
LD A,0
```

SGG BULLETIN

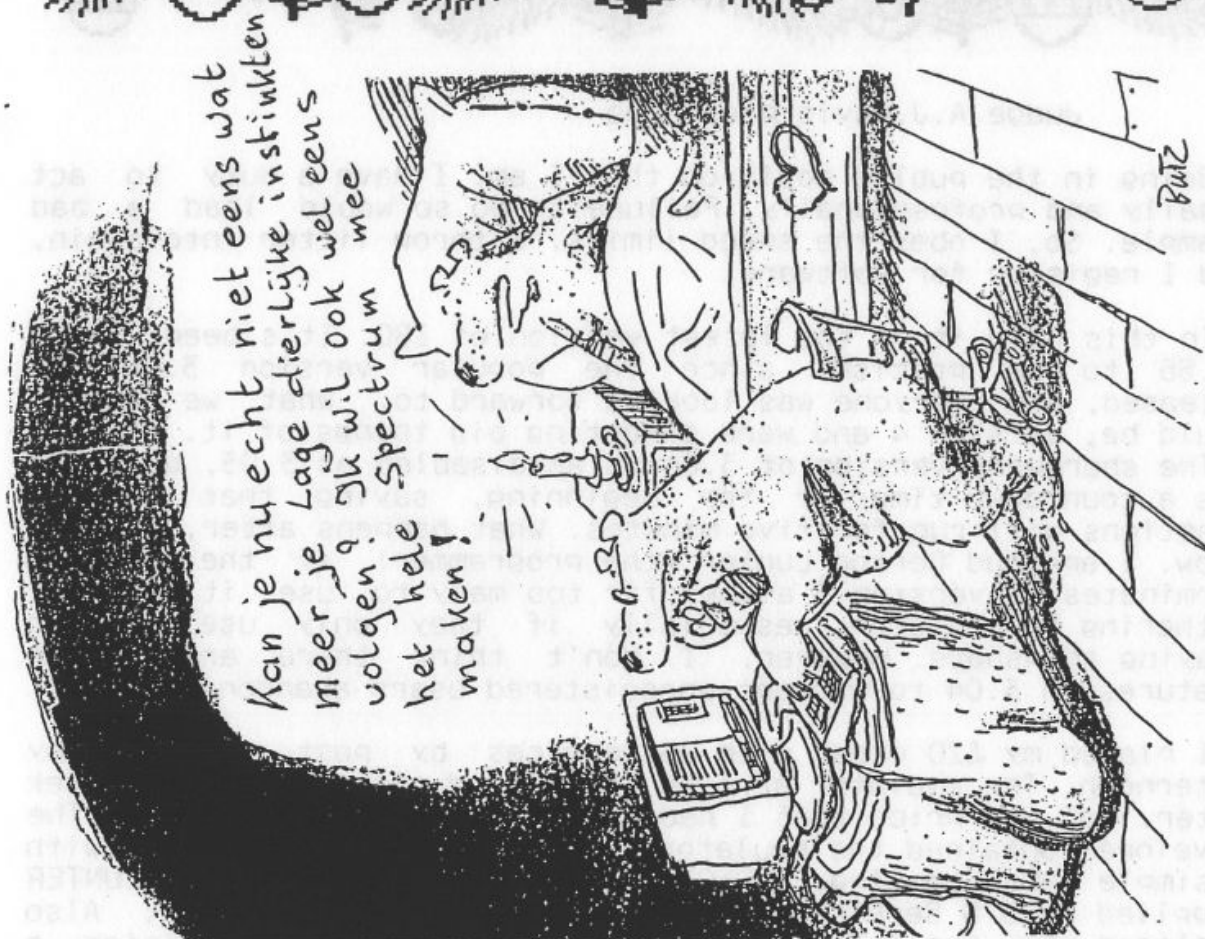
a Merry Christmas & a Happy New Year

```

nnz      OUT    (0),A          ;signal via border black&whit
        CPL
        AND    247            ; change border
        DEC    B
        JR     NZ,nnz
        DEC    C              ; do this 256 times
        JR     NZ,nnz
        JR     _out           ; jump to RETURN
blw_col  INC    HL
        LD     A,(HL)
        CP     #3E            ;check 2e byte
        JR     NZ,error
        INC    HL
        LD     A,(HL)
        CP     #38            ;check 3e byte
        JR     NZ,error
        LD     HL,#1762
        LD     A,#67          ; set code sys 3-B (color)
        LD     (HL),A         ; become 'LD H,A'
        INC    HL             ; next byte
        LD     A,#F1          ; set 2e byte
        LD     (HL),A         ; become 'POP AF'
        INC    HL
        LD     A,#7E          ; set 3e byte
        LD     (HL),A         ; become 'LD A,(HL)'
11db     LD     B,0            ;signal border via colors
outa     OUT    (254),A
        INC    A              ; value of reg A sets COLOR
        JR     NZ,outa        ; in border
        DEC    B              ; do this 256 times
        JR     NZ,outa
        JR     _out
error    CALL   #3528          ; ERROR-beep    no border flash
_out     RET

```


X-MAS ON THE NORTH POLE



ZX-Internet ZX-Internet

Op de bijeenkomst op 14 december in Groningen, zal Ronald Raayen ons het Sinclair gebeuren op het Internet showen.
 Dat dit niet alleen maar leuk en aardig is om zijn middag gevuld te krijgen, lijkt me wel duidelijk.
 Het is vooral bedoelt om U te laten zien wat er al zo te vinden is, en om te laten zien hoe U dat kunt vinden.
 Het kan dus naast een zeer interessant gebeuren dus ook nog een bijzonder leerzame middag worden.
 Genoeg reden om te komen dachten wij, dus ??????????????????????

AF TE HALEN: Wegens beëindiging hobby,
 Diverse Sinclair Hardware en Software,
 Boeken enz.

adres: C. Biersteker, Kanostraat 26, 1784 SV Den Helder.

SGG BULLETIN

ON TRIAL: Z80-EMULATOR V3.04

Judge A.J.Davis presiding

Being in the public position that I am, I have a duty to act legally and professionally. Failure to do so would lead a bad example. So, I obey the speed limits, I throw litter into a bin, and I register for software.

In this case it is the latest version of Z80. It's been years (1.66 to be precise) since the popular version 3.03 was released, and everyone was looking forward to, what we thought would be, version 4 and were expecting big things of it.

The shareware version of 3.04 is as disabled as 3.03, but also has a countdown timer at the beginning, saying that working functions will run for five minutes. What happens after, I don't know. I applaud Gerton Lunter (the programmer) if the program terminates as version 3 allows far too many to use it without bothering to register, especially if they only use it for playing snapshots. However, I don't think there are enough features in 3.04 to warrant unregistered users abandoning 3.03.

I placed my £20 order with BG Services by post on Saturday afternoon. The emulator arrived, by second class post, one week later. For the price that I had paid, it didn't look much. The envelope contained the emulator, on 3.5" unbranded HD disk with a simple label stating: "SPECTRUM EMULATOR 'Z80' by G. A. LUNTER Supplied by B G Services". No mention of the version. Also enclosed were two sheets of fax paper in A4 size containing a badly copied advert for BG and the actual emulator installations instructions. Brian (Gaff) printed a small apology at the top alongside my address!

So, let's take a look at the disk. 1346k used and nine files. However, one 248k file is actually the shareware version of Z80 3.04, which won't be of much personal use, but will be used in place of the unofficial copy sent for our emulator library.

There are five PKZIPPed files, containing everything, which are all automatically unpacked thanks to the INSTALL command. It installed source code files for the emulator, the source code for the utilities. Neither of which are required to run the emulator, but are very useful to look at. It then proceeded to install the range of utilities which allow +d disks to be read, file conversion and much more.

It then unzipped a large number of ex-commercial games and utilities which BG Services have permission to distribute. Finally, the Z80 emulator itself was installed. But, it almost wasn't. There was a slight fault with the disk, but I managed to

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

recover the file. I would strongly recommend that in future, BG Services puts the essential files at the start of the disk, rather than at the high end, where most disk faults occur.

That done, it was time to modify the Z80.INI file. INI files are 'INItialisation' files which contains custom commands to run the program to your preferred specifications. There are hundreds of options for setting Z80, which make it one of the most comprehensive and custom orientated emulators around. It's primary function is to let you choose which machine you wish to emulate at start-up. What drive functions it has. Locations to tape and snapshot files, and key control options.

This done, Z80 is started with a simple Z80. It gives details of the registered user, which cannot be altered and keeps track of unauthorised distribution, and tells you the speed that it will run. In my personal case, it runs at a comfortable 260%. This number roughly equates to the speed of your PC multiplied by 10. So, unless you have problems, you'll figure out that my PC is a 25Mhz model! On a 100Mhz machine, the emulator runs at a blinding 1019%! Useless for Jet Set Willy, but ideal for strategy games!

The emulator starts as any other version, except the title screen shows 3.04. The system also runs like the older versions. The only visible difference is that all snapshots are listed in lower case. It is a better idea as it shows up directories better, but will take some getting used to. However, one of it's best features - a pseudo 'search' facility has been removed:

In the old version, say you were searching a large directory for the game JETSET (for Jet Set Willy). Your directory will be listed in alphabetical order. All you had to type was J and it would move to the first file beginning with J. Then press E and it will move to the first file with the first two letters JE. Next press T and it's moved to the file with JET in it's name.

Well, this feature has been removed from 3.04, making it more difficult to find your snapshots easily. I consider this a MAJOR drawback. It will move to the first letter - J in the above example - but any other keypresses are ignored.

What is a shame is that all the menus in Z80 have the standard horrible Sinclair font, enlarged to make it even worse! It would be nice if you could insert your own font. You can, of course, but there's no direct route to doing so.

What else has been added to the emulator. According to the version guide, quite a lot. You don't notice them when using the

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

emulator which, when they are bug fixes, is a good thing! Anything with a * at the end signifies it's in the registered version only:

SLT file support. The SLT file structure allows you to put screen pictures and game levels into a single TAP file, meaning more multiload games will work.

Improved keyboard handling and speed measuring in DOS boxes under Windows 95. Sadly, the bug where the CAPS SHIFT isn't read properly when using the cursor keys hasn't been fixed. +3 users with Tasword +3 will be familiar with this - you're using the cursor keys and suddenly, numbers appear (5,6,7 or 8 depending on direction of cursor key pressed), totally spoiling your text. No doubt these have crept into past issues of AlchNews!

An added utility to read VOC files from your PC's sound card and filter them. This means reliable tape loading from a sound card. *

Good news - the Disciple bug which meant only one snapshot per formatted +D disk has been cured! The +D disk track buffer bug has also been fixed. *

The emulator also now uses 16k less memory. If extended memory is present, uses 240k less base memory, making it possible to run Z80, escape to DOS through a shell and start Z80 again!

A switch has been added to suppress the pause of the Z80 title screen. *

Technical information has been added about the ZX printer, sound chip and 128k internals. But, far more could have been added. Hopefully, the DEFINITIVE 128K TECHNICAL MANUAL, being written by Alchemist Research, will be added to the next release.

Support for a second joystick has been added.

The emulator will return a report if output is sent to a printer which is off line or not there. Previously, the emulator used to hang.

Trace and op-code mapping features have been added. The latter in conjunction with Leslie Styles's DSNA utility.

Explanations of Break Points (used in machine code hacking) have been added by Douglas Paulley.

One improvement which I found out some days later, purely by accident, was the addition to allow you to enter addresses in decimal in the "LOAD / SAVE SCREEN OR MEMORY BLOCK" function (F10, X, S/L). Before, it would only allow hex addresses so if you were importing a PC file, you'd first have to convert the

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

decimal length to hex, usually with the Multiface. But now, you simply type your values in decimal and a conversion is done automatically! This will be a big help when importing text files from PC disks for AlchNews.

SUMMING UP

Z80 is still a wonderful emulator, and will probably never be beaten. If you already have the registered version 3.03, then you are entitled to a free copy of 3.04, providing you send SAE and media.

It's a bit of a let down regarding it's advancement, considering it's been almost two years since the last major advance. There could be much more added to the package to give more fun, like extra ROM images. And considering the price, I would have preferred better packaging.

But, if you're not a registered user, now is the time to invest. If you sometimes dislike the missing features from the shareware version, you'll feel that the investment is worth it over time.

Z80 3.04 Spectrum emulator.

Shareware demo : blank disk & SAE

Full version : £15

Full version with +D support : £20

Contact:

BG SERVICES
64 Roebuck Road
Chessington
Surrey
KT9 1JX

Telephone: 0181 287 4180

Fax : 0181 391 0744

Email : briang@bgserv.demon.co.uk

SGG BULLETIN

A MERRY SINCLAIR ZX-MAS

on THE FIRST DAY OF CHRISTMAS, CLIVE SINCLAIR gave to me,
the MK 14, my first P-C.

on THE SECOND DAY OF CHRISTMAS, CLIVE SINCLAIR gave to me,
a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE THIRD DAY OF CHRISTMAS, CLIVE SINCLAIR gave to me,
a ZX 81,
a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE FOURTH DAY OF CHRISTMAS, CLIVE SINCLAIR gave to me,
one ZX printer,
a ZX 81,
a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE FIFTH DAY OF CHRISTMAS, CLIVE SINCLAIR gave to me,
the famous ZX SPECTRUM (16K + 48 K),
one ZX printer,
a ZX 81,
a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE SIXTH DAY OF CHRISTMAS, SIR CLIVE gave to me,
a ZX interface 1 & 2 + some md's,
the famous ZX SPECTRUM (16K + 48 K),
one ZX printer,
a ZX 81, a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE SEVENTH DAY OF CHRISTMAS, SIR CLIVE gave to me,
that fast Quantem Leap,
a ZX interface 1 & 2 + some md's,
the famous ZX SPECTRUM (16K + 48 K),
one ZX printer,
a ZX 81, a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE EIGHT DAY OF CHRISTMAS, SIR CLIVE gave to me,
a big ZX SPECTRUM 128,
that fast Quantem Leap,
a ZX interface 1 & 2 + some md's,
the famous ZX SPECTRUM (16K + 48 K),
one ZX printer,
a ZX 81, a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

on THE NINTH DAY OF CHRISTMAS, SIR CLIVE gave to me,
one SINCLAIR PC 200,
a big ZX SPECTRUM 128,
that fast Quantem Leap,
a ZX interface 1 & 2 + some md's,
the famous ZX SPECTRUM (16K + 48 K),
one ZX printer,
a ZX 81, a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE TENTH DAY OF CHRISTMAS, CLIVE & AMSTRAD gave to me,
a ZX SPECTRUM +3,
one SINCLAIR PC 200,
a big ZX SPECTRUM 128,
that fast Quantem Leap,
a ZX interface 1 & 2 + some md's,
the famous ZX SPECTRUM (16K + 48 K),
one ZX printer,
a ZX 81, a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE ELEVENTH DAY OF CHRISTMAS, CLIVE & AMSTRAD gave to me,
the new ZX 88,
a ZX SPECTRUM +3,
one SINCLAIR PC 200,
a big ZX SPECTRUM 128,
that fast Quantem Leap,
a ZX interface 1 & 2 + some md's,
the famous ZX SPECTRUM (16K + 48 K),
one ZX printer,
a ZX 81, a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

on THE LAST DAY FOR CHRISTMAS, SIR CLIVE gave to me,
a creme coloured SINCLAIR PENTIUM PC,
the new ZX 88,
a ZX SPECTRUM +3,
one SINCLAIR PC 200,
a big ZX SPECTRUM 128,
that fast Quantem Leap,
a ZX interface 1 & 2 + some md's,
the famous ZX SPECTRUM (16K + 48 K),
one ZX printer,
a ZX 81,
a ZX 80, and
the MK 14, my first P-C.

.....A VERY MERRY ZX-CHRISTMAS TO YOU ALL.....
Ronald Raaijen.

SGG BULLETIN

DE PRINCE EN DE VERZAMELAAR

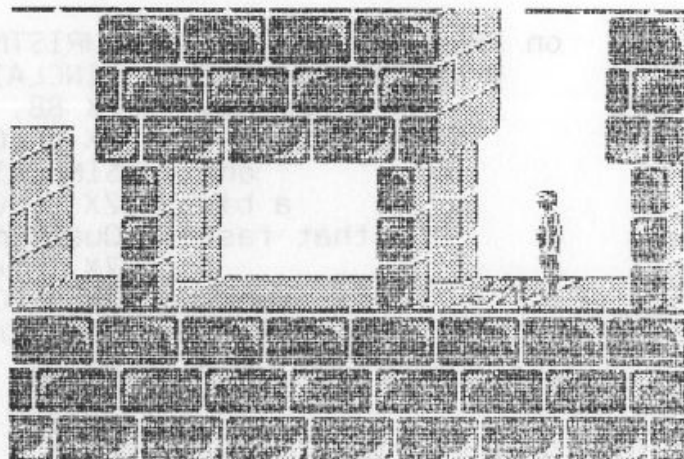
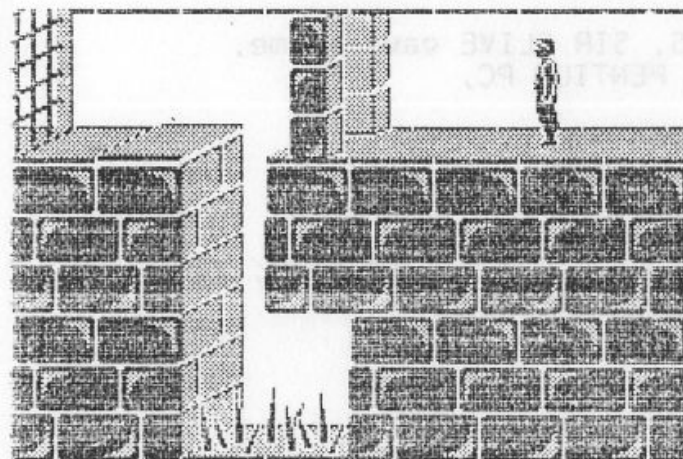
Ze zeiden het kan niet gedaan worden, enkele jaren geleden. Maar toch hebben een paar Russische programmeurs het voor elkaar gekregen.

THE PRINCE of PERSIA op een Spectrum.

Op het ogenblik is er alleen nog maar een Demo versie te zien, maar er schijnt achter het (voormalige ijzeren) gordijn gewerkt te worden aan een volledig spel.

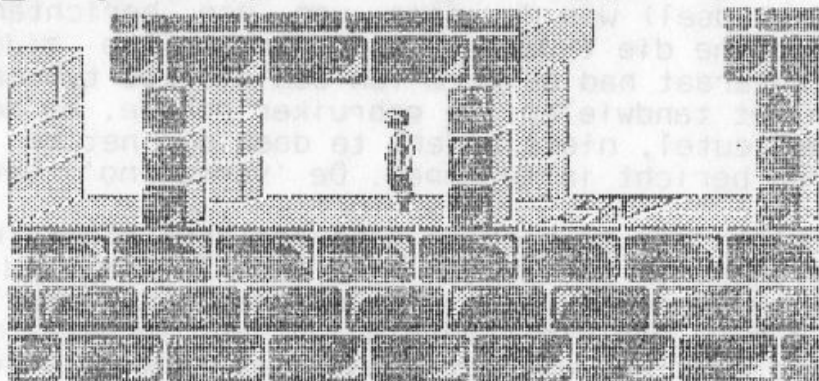
Om te bewijzen dat dit verhaal ondanks z'n sprookjes-achtig klinkende titel toch op waarheid berust, volgen hier onder een paar screen\$ shots.

MAGIC SOFT PRESENTS Playable Demo PRINCE of PERSIA 128K



SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year



De layout ziet er bijna precies zo uit als bij het echte spel. Ook de bewegingen zijn natuur getrouw geprogrammeerd. Waarlijk een goed staaltje van vakmanschap, daar in Rusland.

Ronald Raaijen.

```
*****
*
* OPROEP ! OPROEP !! OPROEP !!! OPROEP !!!!
*
*****
```

AANGEBODEN:

een QL USER GUIDE in orginele map.

QUASAR no:1-50 vd Sinclair_QL_club in orginele mappen.

GEZOCHT:

QUANTA no: 1 t/m 6, uitgegeven door de independent QL user group uit Engeland. (copieen zijn ook goed.)

GEZOCHT:

alle soorten/vormen van ingetypte programma's/listings uit Sinclaircomputer bladen, zoals; ZX COMPUTING - ZX MONTHLY - SINCLAIR USER - SINCLAIR PROJECTS - SINCLAIR IMPULS - FORMAT - SINCLAIR GEBRUIKER en andere Nederlandse of Buitenlandse bladen. Zowel Spectrum, als ook ZX 80/ZX 81.

Dus heeft u nog wat op cassette/disk staan, denk dan aan mij!!

Ronald Raaijen.

tel:0527-651603.

e-mail:compuron@noord.bart.nl

THE ENIGMA SIMULATOR

Enigma (=raadsel) was de naam van een berichtencodeer- en decodeer-machine die tijdens WOII aan Duitse zijde gebruikt werd. Het apparaat had de vorm van een stevige typemachine, met daarin een set tandwielen. De gebruiker hoefde, na het instellen van de codesleutel, niets anders te doen dan het te coderen of te decoderen bericht in te typen. De 'vertaling' verscheen dan op papier.

Het instellen van de machine gebeurde door plaatsing van een stel tandwielen, en het kiezen van de 'beginstand' van deze tandwielen. Daarnaast konden nog lettertekens onderling worden gekoppeld d.m.v. een stekerverbinding. Het spreekt vanzelf dat deze machine destijds uiterst geheim was. Ook na afloop van de oorlog bleef de machine lange tijd een intrigerend 'raadsel'.

Een vraag die ook nu nog nooit is beantwoord is in welk stadium van de oorlog de codes van deze machine door de Britten zijn gekraakt. Het spreekt vanzelf dat het bezit van een decodeer- sleutel slechts waardevol is zolang de andere partij niet weet dat de sleutel ontdekt is. Er zal van geallieerde zijde zo lang mogelijk geprobeerd zijn om te doen alsof men onbekend was met de code. Men moest dus doen alsof men de inhoud van verzonden berichten niet kende.

Om de schijn op te houden zullen hierbij ongetwijfeld, net als bij een schaakspel, 'pionnen' opgeofferd zijn. Het gaat bij een echte oorlog dan natuurlijk niet om pionnen maar om mensen, die het 'spel' niet zullen overleven.

Waren bepaalde offers nou wel nodig, of niet, Afijn, over deze kwestie doen nog steeds verhalen en geruchten de ronde.

Kortgeleden dook het enigma-raadsel weer op in een kranten-artikel naar aanleiding van een nieuw boek, 'Het geheim van Blenckley Park'. Dit 'park' is het landgoed waar tijdens WOII de Britse genen verbleven die in opdracht van de overheid allerlei codes moesten proberen te ontcijferen. Een van deze puzzelaars was Alan Turing, die we kennen als een van de mensen die aan de wieg van de computer stond.

Door dit krantebericht herinnerde ik me opeens een interessant BASIC-programmaatje dat ik lang geleden heb ingetypt. Het ging om een echte emulatie van het Enigma-apparaat. Helaas kan ik niet meer achterhalen in welk nederlandstalig (en dus verdwenen) tijdschrift ik dit las, en dus kan ik hier niet de originele versie brengen. Ik heb het programma in belangrijke mate aan mijn eigen wensen aangepast.

Het is jammer dat hierdoor de naam van de bedenker van de 'tand- wielset' niet vermeld kan worden, want deze heeft een knappe prestatie geleverd met zijn redelijk getrouwe emulatie van deze tandwielen. Het nabootsen gebeurt met behulp van een numerieke array met overbrengingsgetallen. Een slimme oplossing van een ingewikkeld probleem!

SGG BULLETIN

Laat mij proberen uit te leggen waar het om gaat. Stel je twee tandwielen voor die in elkaar grijpen, een van tien en een van twintig tanden. Verdraai je de kleine 1/10 omwenteling (1 tand), dan ondergaat de grote 1/20 omwenteling. De verhouding is hier één op twee.

Bij de Enigma was 'toevallig' gekozen voor tandwielen die veel beroerdere verhoudingen opleverden. Hierdoor wordt het moeilijker een bepaalde regelmaat te ontdekken. Reken maar eens uit na hoeveel omwentelingen dezelfde twee tanden elkaar weer ontmoeten bij een verhouding van 1/2 en bij een verhouding van 3/17. Voor de echte liefhebbers een soortgelijk probleem: hoe vaak moet je het commando PRINT RND geven voordat dezelfde serie getallen weer voorbij komt? (En hoe kunnen we de computer dit laten uitzoeken? En kunnen we dit als sleutel in een codeer en decodeerprogramma toepassen?)

Genoeg gepraat, hier volgt het programma, dat ouderwets gezellig ingetypt kan worden. Ook op de Z80-emulator! Let er bij het uitproberen op dat berichten uitsluitend hoofletters (kunnen) bevatten. En bedenk dat een bericht alleen goed gedecodeerd wordt wanneer de machine bij 'ontvangst' in de juiste beginstand gezet is. De tandwielen van zender en ontvanger moeten als het ware gelijklopen. Het blijft in al zijn simpelheid toch een intrigerende methode!

Roelof Koning.

```
1 GO TO 100
10 REM ENIGMA simulatie
30 LET m=(m*(m <= 26 AND m >= 1))+((m-26)*(m>26))+((m+26)*(m<1)): RETURN
40 PRINT #0; INVERSE 1;" Onjuiste invoer! Druk toets... ": BEEP .01,1: PAUSE 0: RETURN
100 CLEAR : GO SUB 2000: PRINT " *** ENIGMA SIMULATIE *** "
' BRIGHT 1;"Kies drie tandwielen uit een set van vijf, genaamd A,B,C,D,E",
110 POKE 23658,8: INPUT "Tandwiel 1 (kies uit A t/m E) ": LINE a$;"Tandwiel 2 (A t/m E) ": LINE b$;"Tandwiel 3 (A t/m E) ": LINE c$;"Correct ? (J/N) ": LINE d$
120 IF d$<>"J" OR LEN a$<>1 OR LEN b$<>1 OR LEN c$<>1 THEN GO TO 140
130 IF a$>="A" AND a$<="E" AND b$>="A" AND b$<="E" AND c$>="A" AND c$<="E" AND a$<>b$ AND a$<>c$ AND b$<>c$ THEN GO TO 180
140 GO SUB 40: GO TO 110
180 LET p= CODE a$-64: LET q= CODE b$-64: LET r= CODE c$-64
190 PRINT AT 2,0; OVER 1; BRIGHT 0,...,">> Tandwielen: "; BRIGHT 1;a$;",";b$;",";c$
200 PRINT AT 6,0; BRIGHT 1;"Geef de letterparen op die verwisseld moeten worden.", "Op de ENIGMA werden hiertoe een aantal pluggen ingestoken."
210 POKE 23658,8: INPUT "Voer te verwisselen letters in, of ENTER: "" (Voorbeelden: A=X en BV=WZ) "" "> ": LINE a$;"Correct ? (J/N) ": LINE d$
220 IF a$="" THEN GO TO 270
230 FOR f=1 TO LEN a$: IF a$(f) <> "=" THEN NEXT f
240 LET y$=a$(f+1 TO ): LET x$=a$(1 TO f-1)
250 IF d$ <> "J" OR f >= LEN a$ OR LEN x$ <> LEN y$ THEN GO SUB 40: GO TO 210
```

SGG BULLETIN

```

260 FOR f=1 TO LEN x$: LET c( CODE x$(f)-64)= CODE y$(f)-64:
  LET c( CODE y$(f)-64)= CODE x$(f)-64: NEXT f
270 PRINT AT 6,0; OVER 1; BRIGHT 0,,,,,, ">> Verwisselen: ";
  BRIGHT 1;a$
300 PRINT AT 12,0; BRIGHT 1;"Elk tandwiel wordt nu in een be-
  ginstand gezet. Geef voor ieder tandwiel een letter op.",
310 POKE 23658,8: INPUT "Tandwiel 1 (A t/m Z) "; LINE a$;"Tandw
  iel 2 (A t/m Z) "; LINE b$;"Tandwiel 3 (A t/m Z) "; LINE c$
  "Correct ? (J/N) "; LINE d$
320 IF d$ <> "J" OR LEN a$ <> 1 OR LEN b$ <> 1 OR LEN c$ <>
  1 THEN GO TO 340
330 IF a$ >= "A" AND a$ <= "Z" AND b$ >= "A" AND b$ <= "Z" AND
  c$ >= "A" AND c$ <= "Z" THEN GO TO 360
340 GO SUB 40: GO TO 310
360 LET a= CODE a$-64: LET b= CODE b$-64: LET c= CODE c$-64
370 PRINT AT 12,0; OVER 1; BRIGHT 0,,,,,, ">> Beginstanden: ";
  BRIGHT 1;"1=";a$;" 2=";b$;" 3=";c$
400 PRINT ' INVERSE 1; BRIGHT 1;"Noteer deze standen, ze zijn
  nodig voor het decoderen!",
410 PRINT '"Druk een toets...": PAUSE 0
1000 POKE 23658,8: INPUT "Voer nu een bericht of een code in.'"
  Om de sleutel te resetten (voor decoderen) eerst ENTER
  geven.'" "> ";q$
1005 IF q$="" THEN LET a= CODE a$-64: LET b= CODE b$-64: LET c=
  CODE c$-64: GO TO 1000
1010 PRINT PAPER 4;q$: FOR f=1 TO LEN q$
1020 IF q$(f)=" " THEN PRINT " ";: GOTO 1140
1030 LET m=c( CODE q$(f)-64)-a: GO SUB 30
1040 LET aa=a(p,m): LET m=aa+a-b: GO SUB 30
1050 LET ab=a(q,m): LET m=ab+b-c: GO SUB 30
1060 LET ac=a(r,m): LET m=ac+13: GO SUB 30
1070 LET bc=b(r,m): LET m=bc+c-b: GO SUB 30
1080 LET bb=b(q,m): LET m=bb+b-a: GO SUB 30
1090 LET ba=b(p,m): LET m=ba+a: GO SUB 30
1100 PRINT CHR$( c(m)+64);: LET c=c+1
1110 IF c>25 THEN LET c=c-25: LET b=b+1
1120 IF b>25 THEN LET b=b-26: LET a=a+1
1130 IF a>25 THEN LET a=a-26
1140 NEXT f: PRINT '': GOTO 1000
2000 RESTORE : DIM a(5,26): DIM b(5,26): DIM c(26)
2010 FOR f=1 TO 5
2020 FOR g=1 TO 26: LET c(g)=g: READ a(f,g): LET b(f,a(f,g))=g:
2030 NEXT g: NEXT f: RETURN
2100 DATA 5,18,15,11,21,23,16,2,26,10,6,12,17,13,24,9,8,4,14,3,
  19,1,7,20,22,25
2110 DATA 8,22,20,23,4,25,18,12,1,26,14,24,16,3,5,21,7,6,15,13,
  9,2,11,17,10,19
2120 DATA 16,20,23,3,18,14,11,5,4,21,10,15,7,19,8,13,6,1,22,26,
  25,24,2,12,17,9
2130 DATA 6,11,17,7,8,14,16,13,15,4,20,26,22,21,18,19,10,3,9,1,
  2,25,12,24,23,5
2140 DATA 12,6,18,19,26,25,24,9,8,22,7,15,5,16,2,3,21,14,10,20,
  4,11,1,23,17,13
9990 STOP
9999 SAVE *1;"ENIGMA"

```




Veel Spectrum liefhebbers onder ons begeven zich op de digitale snelweg via hun PC. En zitten dan uren te turen op al die prachtige web-sites die over de hele wereld te vinden zijn.

Welaan die zijn ook prachtig moet ik zeggen, maar voor een oude Spectrum-rot (een bijzonder soort aardappel-rot?) zijn er ook andere prachtige sites te vinden.

In dit artikel doe ik u konde van enkele, die mogelijk ook voor U interessant zijn.

Handig is om op een algemene Spectrum-web-pagina te beginnen waar allerlei links al staan aangegeven naar anderen.

Dat is voor mij bv.:

The SPEC CAVE <http://users.ox.ac.uk/~uzdm/speccy/index.html> van Damien Burke.

Hier treffen we een Spectrum 48k oud model aan. Tevens een lijst met namen en beetje uitleg van andere web-sites voor de Spectrum liefhebber.

Je kunt op een van de genoemde namen klikken en hup daar ben je op de pagina van deze of gene.

Bedenk dat deze pagina's voor u gemaakt zijn door liefhebbers, daarom zijn helaas soms niet alle pagina's recent ge-update, zodat wel eens slechte links gelegd worden. Vaak is het mogelijk om in de pagina een e-mail te sturen naar degene die het gemaakt heeft, schroom niet om op/aanmerkin-gen of vragen op te sturen!!

Zo laten we eens kijken wat enkele namen ons laten zien.

Martin Bruken's page:

Een van de weinige Duitsers op het ZX-NET, hij verteld het een en ander over hoe het begonnen was, met een Braziliaanse Spectrum!

Tevens geeft hij enkele links waar je de Z80-emulator versies 3.03 en 3.04 kunt downloaden. Verder geeft hij in een andere pagina aan welke Spectrum spelen hij goed vindt, en je kan ze ook downloaden. Al met al een fraaie rustig vorm gegeven web-site.

Ian Preston's Spectrum Adventurer page:

Deze site is geheel opgedragen aan, u raad het al, Adventures. En is onderverdeeld in Text en Grafische Adventures. Elke verdeling is weer ingedeeld naar de verschillende software huizen.

Die voor Text zijn oa. die van Level 9..Delta 4..Incentive..-8thDay.. Artic.. etc. Voor Arcade zijn oa. aanwezig die van Beyond.. Gargoyle.. Dizzy Ocean.. Infogrammes.. en nog enkele. Voor de huis adventures zijn aanwezig: Zenobi.. Marlin.. Tartan.. Compass.. Zodiac.. etc En klikkend op een software house naam brengt ons naar een index van adventures welke beschikbaar zijn. Dit is voor een adventure-freak echt een web-site om van te smullen.

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

Een verhaal apart is de pagina van:

Martin van der Heide's Spectrum Games Database.

Aangezien ik zelf geïnteresseerd ben in dit onderwerp heb ik met aandacht gekeken.

Wonderbaarlijk wat hij gedaan heeft, een database welke ook nog de snaps/taps laadt.

Op het ogenblik heeft hij zo'n: 2965 games - 48 adventures - en 290 demo's.

Werkelijk een grote verzameling, helaas nog niet te downloaden. Je moet trouwens wel de zip file van het database programma en de db-files downloaden en uitpakken, opstarten om het programma te zien werken.

Het Dos programma heeft een GUI-interface, en een Amiga menu systeem. En heeft ook een game informatie scherm. Trouwens ook een poke/cheat system.

Het support de files vd.Z80 emulator en tevens het nieuwe SLT formaat van de X128 & Z80 3.04 emulators.

Nieuwe files kunnen geïmporteerd worden en geïnstalleerd in de database.

Belangrijk is dat het ook nog Freeware is. Ik kom vast nog een keer terug op dit programma, om het alle aandacht te geven, die het mijns inziens verdient.

Volgende keer komen we terug, en dan op de Ultieme Web-Site voor de Spectrum.

En dat is : "Spectrum Forever" uit Noorwegen, of te wel

..... PLANET SINCLAIR.....

En dit was

Ronald Raaijen.

e-mail:compuron@noord.bart.nl

Tot ziens en tot de volgende Chat.

OPROEP OPROEP OPROEP OPROEP OPROEP OPROEP

WIE WEET HOE IK MASTERFILE-BESTANDEN OM KAN ZETTEN NAAR ASCII-FILES, ZODAT IK ER OP DE PC EKAN WERKEN???

Voor Tips, programma's en dergelijke ben ik bereikbaar op het volgende adres:

J. van Zeggelaar, Jeudestraat 61, 4011 GJ Zoelen.

tel: 0344 - 681278

SGG BULLETIN

EN DAN DE ANDERE BLADEN... (10)

Om met de issues van "Outlet" ook weer 'up to date' te zijn, vindt u hier dit keer nog een dubbele aflevering van "Outlet". Mede daardoor (ruimtegebrek, wat een luxe!), en omdat de redactie al informatie over Alchemist reserach en een artikel uit Alch News geplaatst heeft, dit maal nog geen bespreking van Alchnews. Het zou anders misschien iets te veel worden.

* Duitsland.

SPECTRUM PROFI CLUB #82: oktober '96.

Opent met een hele mooie Sam tekening, die niet, zo als vermeld, door onze eigen Johan getekend is (war wohl ein kleine seitenstich? Johan und Ich haben ons darüber sehr gefreud, Wir lieben scharfe Witze, erlich!!), maar slechts door hem werd overgezet van PCX-file naar screen\$, en daarna gerepareerd.

Het SPC-info gaat verder met de mededelingen:

- * dat het leden nu gestegen is naar 134!;
- * dat Scene+ nu ook voor een SparAbo-preiss van 30,-. DM verkrijgbaar is. (Men krijgt dan telkens één keer in de 2 maanden, 2 issues gelijktijdig toe gezonden. Spaart portokosten!);
- * dan nog een reactie op het artikeltje over de Sinclair PC.

Die 'Seiten für den Sam!' zijn dit keer gevuld met software aanbiedingen van Jupiter Software, Persona software en Euro-clubs United. (de Jupiter aanbiedingen vindt u ook in dit Bulletin, die van Persona komen in het jan- of feb- nummer, en als we de nodige info van Ferry krijgen, plaatsen we dat nog gauw er tussen.

Verder gaat het met de adventure rubriek, waarin ditmaal "Collosal Adventure", met zoals gebruikelijk de plattegrond en de oplossing.

De 'Plus D Ecke' is al weer bij deel 3, deze keer gaat het voornamelijk over Beta-Dos en verschillende programma's voor Beta-dos.

En natuurlijk ontbreekt ook Jean Austrmuhle's 'Hardware Ecke' niet, U wordt deze keer aangespoord om de monotonen van uw Spectrum 128K op te voeren naar een mooie Stereosound. Compleet met schema en uitleg.

Ook Internet komt aan de beurt, hier vindt Nele Abels pagina's vol met leuke MC-routines om je Spectrum scherm te bespe-len. Waarvan U er nu 2 pagina's geplaatst vind.

En dan 'Reactionen' met diverse nagekomen reacties op de eerste 8 SPC-issues van 1996. Een erg leuke rubriek!

Last but not least nog een melding dat er een nieuwe versie van de "Betados Backup Utility" is, een oproep van Lothar Ebelshauser om software voor de ZX81 uit te wisselen, en de 'Klein Anzeigen'.

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

SUC-SESSION #151: oktober '96.

Heeft weer een korte inhouds-opgave, hetgeen bij het snel (terug) willen vinden van artikelen bijzonder handig is. Dan de Sintech verkaufsliste (volgende maand ook weer in 't Bulletin).

Vervolgens de oproep om artikelen en/of zomaar steunbetuigingen naar de wat teneergeslagen redactie (remember Filderstadt) te sturen. Een red (-dings) actie voor de redactie dus. Een voorbeeld wordt er zelf al bij geleverd.

An so eine Notruf kan ich nicht ohnehin vorbei gehen, darum nimm Ich auch teil an den Red- tungs aktion fur die Red-aktion: "Ich bin kein Sinclair- user, dennoch stehe ich hinter euch! Mache bitte doch weiter mit den club und magazine, auch wenn es manchmal zu schwer scheint." WdG.

In 'News im Kurze', o.a. de vermelding van een Tsjechische Spectrum Treffen in november. Een adreswijziging van Classix, en de Games Search Service, het bericht dat ondanks dat FISH gestopt is, er toch nog (voor de verzamelaars) Back_issues verkrijgbaar zijn.

En natuurlijk mag er aan het einde van het jaar ook nog een beetje gefilosofeerd worden, en dat doet Thomas dan ook heel leuk en beschaafd in een artikel over de keuze tussen de PC en Spectrum en waarom ze ook best samen zouden kunnen.

Ook een verslagje over de gezamenlijke bijeenkomst in Houten is op de zelfde nette (volwassen) manier geschreven.

Vervolgens het 2e en laatste deel van de oplossing voor "Colossal Adventure", gevolgd door 'Code Cruncher' (deel 5) waarin we wat het (MC-)programmeren wat flink wat bijgebracht krijgen.

Even tussen door de 'Briefe' rubriek, en dan 'die Plus D Ecke' (teil 3), waarin het uitvoerig gaat over BetaDos!

Dan de tweede aflevering van de 'Fanzines' rubriek, deze keer wordt het nieuwe blad "Z2" besproken. Z2 is ontstaan uit het samengaan van ZAT en FISH. Ook deze aflevering is weer bijzonder goed verzorgd, Grosse Klasse!

Natuurlijk ontbreekt de 'Demo Ecke' niet, XTM of TMG bericht ons, uit de Kerkers van SUC-castle, welke vreugden hij aan het bekijken van "Ecstasy Megademo" beleefde, en hoopt dat hij tijdens de voedertijden ook even gelucht word.

In de 'Hardware Ecke' gaat het over het maken van een joystick aansluiting op de (kleine) ZX-Spectrum 48K, wat met het oog op het Spectrumgame CD-pack natuurlijk erg handig is. Ook biedt Jean Austermuhle nog enkele Pakketten DD-diskettes aan.

Vervolgens de programma tests, de besproken programma's zijn "Dizzy 8" en "Last Will Dizzy", alhoewel geen van beiden een absoluut topspel is, zijn ze allebeide toch erg leuk om een poosje mee te spelen.

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

Afsluitend nog, een pagina info over Impact Software, een pagina grote Gag (humoristisch plaatje), en de bekende adressen pagina.

Oostenrijk:

SCENE+ #10

Wel wat laat, maar met een erg mooi startscreen.

A: Redaktionel/News,

Een korte terugblik op het 1e jaar Scene/Scene+, gevolgd door een paar nieuwtjes.

B: Briefe, 8 pagina's met briefuitwisseling tussen LCD en bekende mensen uit de Sinclair scene.

C: Inhalt, zo als gewoonlijk weer de basis voor mijn review, mit dank an LCD.

D: Artikel, He, wat is dat, hier niet het onder "Inhalt" aangekondigde verslag van de Filderstadt Tref, maar als eerste artikel deel 3 van de '+D Ecke', waarin BetaDos uitvoerig besproken word.

Het tweede artikel beschrijft het PD-programma "Morbus Gravos", met enkele onschuldige afbeeldingen.

E: Bildern, Hier 11 banken met in totaal precies 120 screen\$. bank 1 t/m 6: 66 afbeeldingen uit de film "the Imperium Strikes Back" (Star War serie).

in bank 7 : Nog 2 afbeeldingen uit "t I S B", 3 afb. uit "Star Trek", 7 clipart-screens en een afb. uit "Doom".

bank 8 en 9 : 10 Clipart-screens, 5 mooie meisjes en 8 diverse plaatjes.

bank 10 + 11: 14 afb. van het Treffen in Filderstadt, 1 clipart-screen en 3 diverse.

F: Demos, Eerst twee gewaagde (porno?) demo's af komstig uit Holland. Gelukkig heeft LCD ze met een "toegangscode" beveiligd, zodat Jeugdigen ze niet 'per ongeluk' voorgeschoteld kunnen krijgen. Zeer verstandig van LCD. Aangezien ik de code niet weet kan ik ze dus ook niet beoordelen. Vervolgens het laatste deel van "Satisfaction", de fantastische Russische Megademo.

G: Spiele, Als eertse "Sprint Royal" dat U als lezer van het Bulletin wel bekend hoort te zijn.

Dan "C' la Vie", men is de financieer van een schatzoek-expeditie, dus naast de avonturen beleven, ook beslissen hoeveel dragers er moeten komen, hoeveel geld dat mag kosten enz. Een leuk, volledig Duitstalig programma.

"Hollywood" is een platform-game.

"Kamelreiten", is een woestijnrace op kamelen en U bent een van de deelnemers, leuke Duitstalige tekst-adventure.

SGG BULLETIN

a Merry Christmas
& a Happy New Year

H: Sonstigen, "Spectrum D" is een zeer speciaal programma, dat alle Spectrum foutmelding naar het Duits vertaald. De diskdrive foutmeldingen worden niet vertaald. Voor Duitstaligen haast een Must, al was het alleen al uit curiositeit. "Shadows Nemesis" deel 2, begint daar (waarom eigenlijk? grap-je) waar deel 1 gestopt was. Tja, wat moet ik hierover zeggen, U weet toch hoezeer ik de serie "Vax Treck" uit Outlet verafschuw? Nu bij deze serie wil ik eigenlijk maar een ding zeggen: Bitte, bitte LCD lass mich doch nicht zu lange warten auf teil 3, The Suspence is Killing me.

* Engeland:

OUTLET #109: september '96.

A: Editorial. en B: Outletters,
Natuurlijk als altijd veel vragen en antwoorden.

C: "Messages Clips",
6 mooie screen\$ met uitnodigingen, groeten en wensen voor directe gelegenheden.

D: Outboard, kleine lezersadvertenties.

E: DataStamp Instructies en F: "DataStamp" v1 (+D),
Dit programma laat je de datum toevoegen aan op de +D-disk geSAVEde files, en leest deze of een reeds eerder toegevoegde datum ook weer terug.

G: "Ole", van Malcolm Brown,
'vuurt' zeer snel een serie BEEPs af, om zo leuke 48k muziek te maken.

H: Drive Chat, gaat over drive identificatie.

I: Look Ahead en J: Disclaimer.

K: Outverts, de grotere (lezers) advertenties.

L: "Echologia", de delen 4 en 5 van deze erg mooie Megademo.
Helaas vallen enkele effecten grafisch iets tegen (misschien een kwestie van smaak?).

M: "Compendium", een leuke calculator by Francis Miles.

N: Info,
deze utility verhoogt het volgordenummer van alle file op een +D-diskette met 1, zodat er op plek 1 weer plaats komt voor een menuprogramma of het +sysfile. Werkt alleen onder Gdos

O: "Mandelbrot Maps" vol 2.

P: Vax Treck

Q: 48KDB instructie, en R: "48KDB", run dit programma en de +D zal in 48K DiskBasic draaien.

S: "Snap Spy", (+D only), list Basic 48K snapshots.

T: "Timothy Follin 2", een erg grappige demo.

Erg mooi gemaakt, bekijk deze demo eens en laat je eens verrassen.

U: ProCrossword en V: Outdex data.

SGG BULLETIN

a Merry Christmas & a Happy New Year

OUTLET #100: oktober '96.

A: Editorial en B: Outletters

C: "Pencil",

'schrijft' in een leuk handschrift al uw berichten op het scherm.

D: Outboard (kleine lezersadvertenties)

E: DU Formatter Instructions en F: "DU Formatter" v5.02 for +3Dos, is een menu gestuurd disc-formateer programma voor de +3 (kan zowel CPM- als Dos- diskettes formateren).

G: "Line Swap",

een vlotte manier om 2 Basicregels, met elk een willekeurige lengte, van plaats te laten verwisselen.

H: Drive Chat, gaat over de +2 keymode en het vervangen van de diodes in het keyboard door transistors (of is het transistors?)

I: Look Ahead en J: Disclaimer.

K: Outverts, de grotere lezersadvertenties.

L: "Typing Tutor",

een van de beste programma's die ik op dat gebied gezien heb! En dan bedoel ik zowel op de zgn Micro-computers als ook op de PCs!!! echt een stukje Spectrum vakmanschap!!

M: "Echologia",

de delen 6 en 7(slot) van deze Megademo, ook nu weer zeer leuk, met o.a. erg mooie afbeeldingen van de makers.

N: Vax Treck

O: Key usr instructions, en P: "Key Usr", een MC-routine om in plaats van veel

IF INKEY\$ THEN GO TO lines te gebruiken.

De routine springt op grond van een toestkeuze naar de daarbij behorende Basicregel.

Q: "Catprinter" (+D), spreekt eigenlijk voor zichzelf.

R: "Ffonts" deel 3,

het derde deel van de serie Spectrum characterstes.

S: "Mandelbrot Maps" vol3.

T: "Creepy Crawley", een grappig spelletje.

U: ProCrossword en V: Outdexdata.

Dit was het dan weer voor deze maand en natuurlijk wil ik graag alle lezers

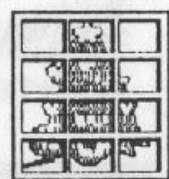
een	Gelukkig Kerstfeest	/	Froliches Weinachten
	Merry Christmas	/	Yeux Noel
en een	Voorspoedig Nieuwjaar	/	Gutes Neues Jahr
	Happy New Year	/	Bon Anee

toe wensen.

Wim de Graaf

SGG BULLETIN

BIJEENKOMSTEN



In
RABENHAUPTSTRAAT 45
GRONINGEN
Telefoon: 050 - 5261379

DATA SGG-GRONINGEN:

zaterdag	25 januari	van 14.00 - 17.30 uur
zaterdag	22 februari	van 14.00 - 17.30 uur
** zaterdag	29 maart	van 10.00 - 16.30 uur HOUTEN ! **

N.B. de 1e gezamenlijke bijeenkomst in Houten is dus op 29 Maart
=====

HCC-sgg bijeenkomsten in 1997:

zaterdag	15 februari	van 10.00 - 16.30 uur BUNNIK !
** zaterdag	29 maart	van 10.00 - 16.30 uur HOUTEN **
zaterdag	17 mei	van 10.00 - 16.30 uur Houten
zaterdag	5 juli	van 10.00 - 16.30 uur Houten

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

N.B. De algemene ledenvergadering zal tijdens de bijeenkomst op 15 februari worden gehouden. In de bekende zaal bij de kerk.
=====

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

HCC-DAGEN: JAARBEURS te UTRECHT.
vrijdag 22 nov, zaterdag 23 nov, én zondag 24 nov 1997.

Z80 EMULATOR V3.04



versie 3.04

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

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

versie 3.04 (met DISCiPLE/+D emulatie)	\pm f 35,-.
versie 3.04 (zonder DISCiPLE/+D emulatie)	\pm f 20,-.

SGG BULLETIN

ADRESSEN / HANDEL



MAGAZINE ADRESSEN:

- "SPECTRUM PROFI CLUB" : (paper) ± DM 35,00 /jaar
Wolfgang und Monica Haller,
Ernastrasse 33, 51069 KOLN, GERMANY.
tel: (Dlnd) 0221 - 685946 .
- "SUC-SESSION" : (paper) ± DM 50,00 /jaar
Spectrum User Club,
Gastackerstrasse 23, 70794 FINDERSTADT, GERMANY.
Hotline op werkdagen tussen 17.00 en 19.00 uur:
tel: (Dlnd) 0711 - 775033 .
- "SZENE+" : (diskette) ± DM 40,00 /jaar
(Spar-abo) ± DM 30,00 /jaar
Austrian Spectrum Club,
Pragerstrasse 92/11/12, A-1210 WIEN, OSTENREICH/AUSTRIA.
Hotline: (0222) 272 - 34 - 63 .

Info van uw kant naar ons toe is altijd welkom.
Volgende maand geven we u hier een aantal software adressen.
Informatie van u naar ons toe is van harte welkom. JwK.

IN- en VERKOOP van:

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

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

REPARATIE ADRES

A. HOEKMAN,
DE HENNEPE 351,
4003 BD TIEL.
tel: 0344 - 632182 .



Omdat Albert Hoekman vermoedelijk met de reparatie bezigheden gaat stoppen, Hieronder alvast een ander adres:

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

DRUKWERK

REDACTIE-ADRES:

J.W. KONING
MIEDEN 5

9866 TM LUTJEGAST

tel: 0594 - 612887

acceptgiro
ingesloten!

