

64'er

DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS

Das heiße Eisen: Software-Recht

Speichermedien

Harddisk, Floppy & Co.

- Vergleich: Floppy-Speeder
- Einbauanleitung Jiffy DOS
- Trend: Speicher der Zukunft

Sound

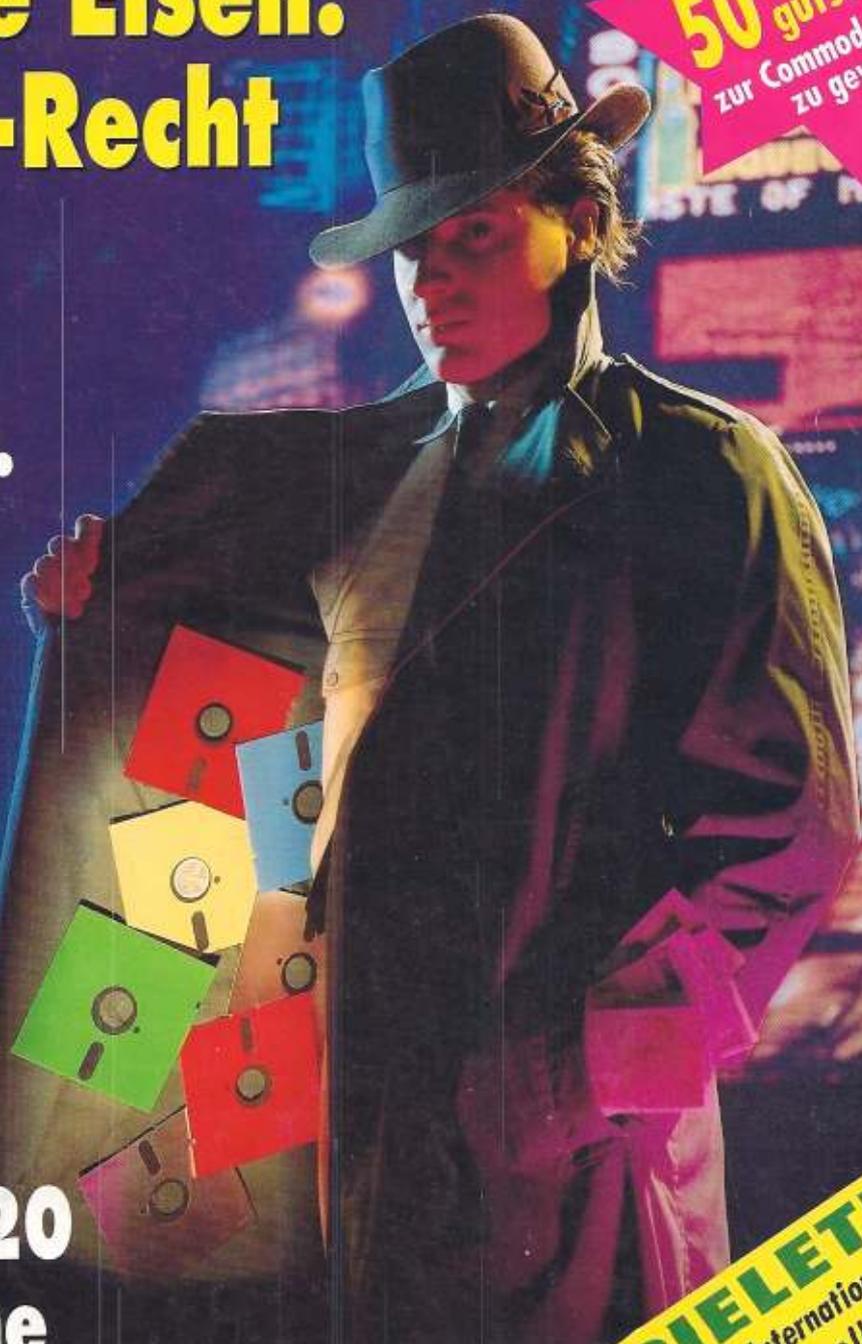
Der C 64 als Musiker

- Test: Musikhard- und Software

Tests

- Canon BJ-20
- 1750 Clone
- Mini-Joysticks

50 Eintritts-
gutscheine
zur Commodore-Messe
zu gewinnen



IM SPIELETEIL
EVERGREEN: International Soccer
TESTS: Wintercamp • Ugh • Wozzle
 Conquestador - Szenarios
LONGPLAY:
 Ultima 6
 Teil 1

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SEITE

3

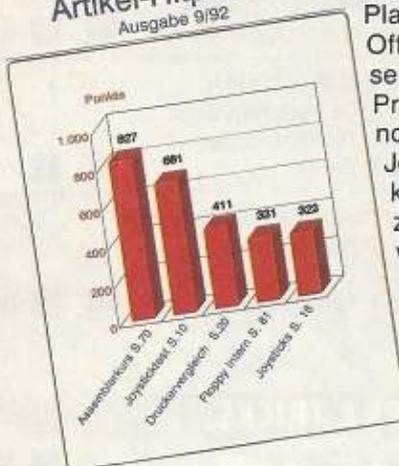
Meinung

Sind Sie auf der Suche nach toller Software? Interessieren Sie sich für Literatur zum C64? Suchen Sie nicht weiter, sie sind am Ziel! Endlich können wir allen, die auf der Suche nach Software und Literatur sind, ein tolles Angebot machen: Ab sofort gibt es die besten C64-Original-Spiele, interessante Bücher und später noch vieles mehr direkt von der 64'er. Ihr 64'er-Team garantiert für ausgesuchte Qualität, prompte Lieferung und günstige Preise. Alles für den C64: Die 64'er macht's möglich.

Hitparade

Diesmal haben wir die Zahlen für die Ausgabe 9/92 zusammengetragen. Überraschend hat der Assemblerkurs mit Abstand Platz 1 eingenommen. Offenbar ist das Interesse an der Assembler-Programmierung immer noch sehr groß. Daß Joystick-Test und Druckervergleich auf Platz zwei und drei landen war zu erwarten, aber das der Floppykurs nur den vierten Platz geschafft hat, ist schade, denn der Kurs ist sehr interessant.

Artikel-Hitparade Ausgabe 9/92



Entfernungswettbewerb

Aus Namibia (Afrika) erreichte uns ein Telefax von Wolf Benefeld (ohne Bild). Schöne Urlaubsgrüße schickte uns Andreas Brender aus Pattaya in Thailand. Der schönste Brief kam aus USA und war mit einem Hologramm versehen.



Kurioses

Beim Ordnen unseres Fotoarchives ist uns das Bild einer echten Rarität in die Hände gefallen. In nur einem einzigen Exemplar wurde in der Commodore-Entwicklungsabteilung ein C-64-Laptop mit eigenem LC-Display und Accubetrieb gebaut. Das muß so um 1985 gewesen sein. Auf den Markt gekommen ist das Gerät leider nie. Statt dessen wurde der bekannte SX-64 gebaut.



Spruch des Monats

Erkenntnis vom Testlabor

Unter genau kontrollierten Bedingungen wie Temperatur, Feuchtigkeit, Druck und anderen Veränderlichkeiten wird der Computer genau das tun, was ihm gerade gefällt.

Eure 64'er-Redaktion

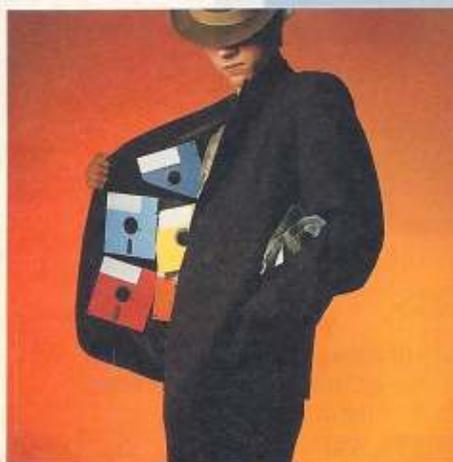


Seite 10

Seite 16

Seite 28

Seite 84

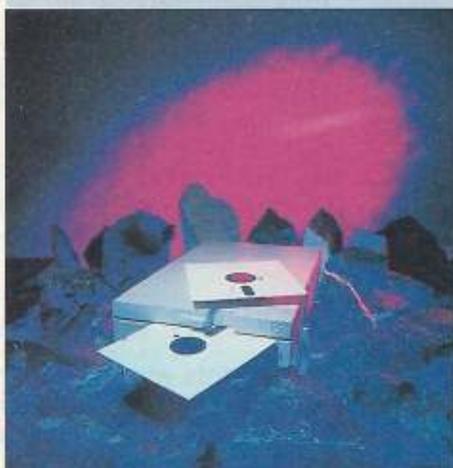


10 Softwarerecht

Ab Januar '93 wird das neue Softwaregesetz gltig. Das bedeutet natrlich einige Änderungen zur bisherigen Praxis. Wir haben einen Fachmann gebeten, die wichtigsten Fragen zum neuen Recht zu beantworten.

16 Speichertechnik & Co.

Von den Grundlagen der Speicherung auf Disketten bis zu zukftigen Speichern dreht sich in unserem Schwerpunkt alles um die Datensicherung.



AKTUELL

Internes	3
Neue Produkte	6
Softwarerecht	10
Kopierschutzverfahren 2. Teil	12

FLOPPY & SPEICHERN

Speichermedien, gestern - heute - morgen	16
Vergleichstest Floppy-Speeder	22
Einbauanleitung fr Jiffy-DOS	26

MUSIK

Test: Musikhard- und -software	28
Test: Musikeditoren	30

PROGRAMME

Programm des Monats:	
Final Mon: Bester bisher ver- ffentlichter Speichermonitor	32
Geos Convert: Liest fremde Texte in Geowrite ein	36
3-D-Intro: Vector-Animationen mit minimalem Aufwand	40
SAP-Converter: Wandelt Sprites in Amica-Paint	44
Neue 2-K-Programme	
Platz 1: Le Petit Napoleon	46
Platz 2: Rasterdesigner	
Platz 3: Pengo	
Neue 20-Zeiler zum Abtippen	
Platz 1: Sprite Creator	50
Platz 2: Schwabbel Scroll	
Platz 3: Mini-Raster-Editor	

TIPS & TRICKS

Basic-Corner	54
Assembler-Corner	56
Proficorner	58

Diese Programme knnen Sie ber
BIX +64064 w. laden

Modem-Spiele

Ein neues Multi-Player-Spiel »Air Warrior« hat die britische Software-Firma »On-Line« auf den Markt gebracht. Der Spieler steuert ein Flugzeug und muß versuchen alle herumschwirrenden Gegner vom Himmel zu holen. Mit einem Modem und dem Programm kann man sich in das Game einlinken und andere Spieler aufs Korn nehmen. Jeden Tag spielt man in einem anderen Szenario, an dem Spieler aus allen Teilen Europas und den USA teilnehmen. Das Spiel gibt es für PC, Amiga, Atari ST und Mac. Eine C-64-Version ist leider noch nicht fertig. Der Host-Computer ist eine Unix-Work-Station in Großbritannien, die alle Aktionen steuert. Für weitere Infos wählt man (0)815586114 in England oder den direkten Kontakt (0)815396763. (lb)



On-Line-Spiel in der Luft

Laser-Druck-Service

Beim Scandinavian Laser Service kann man ab sofort seine Geos-Dateien auf Laser drucken lassen. Es muß sich dabei um Geo-Write oder Geo-Publish-Dokumente handeln. Verfügbar sind die Schriftarten LW-Roma, LW-Barrows, LW-California sowie LW-Greek. Vergrößerungen und Verkleinerungen sind auch möglich. Jede Druckseite kostet eine Mark plus Versandkosten. Natürlich müssen die Dateien auf Diskette mitgeschickt werden. (aw)

Scandinavian Laser Service
Stubbaek Bygade 17
DK-6200 Aabenraa
Dänemark

Commodore verlagert nach Fernost

Große Teile der z. Zt. noch in Braunschweig durchgeführten PC-Montage sollen nach Fernost verlagert werden. Von den 260 Mitarbeitern in der Produktion (plus 30 im Lager) sollen bis zum Jahresende 200 ihren Arbeitsplatz verlieren. Trotzdem soll der hochsubventionierte Bau des neuen Commodore-Werks fortgeführt werden und bis Frühjahr 1993 vollendet sein. Allerdings fallen derzeit die großen Pläne (Beschäftigung von 600 Mitarbeitern), die ursprünglich damit verbunden wurden, ins Wasser. Commodore International weist für das Geschäftsjahr 91/92

einen Nettogewinn von 27,6 (Vorjahr 48,2) Millionen Dollar aus. Der Umsatz ging von 1,04 Mrd. Dollar auf 911 Millionen Dollar zurück. Bedenklich ist allerdings, daß das letzte Quartal der Geschäftsperiode stark verlustbringend war: 21,9

Millionen Verlust gegenüber 3,3 Millionen Dollar Gewinn in der vergleichbaren Vorjahreszeit. (aw)

Commodore
Lyoner Str. 38
6000 Frankfurt

FAX-Reise-Paket

Die Hamburger Firma Dr. Neuhaus hat ein komplettes mobiles FAX-Set entwickelt. Mit dem »Fury Traveller Kit« können von jedem Punkt der Welt, der einen Telefonanschluß hat, Faxe versendet werden. Das Problem der unterschiedlichen Steckernormen wird durch eine akustische Kopplung umgangen. Der »Fury Koppler« ermöglicht die Verbindung des Modems mit dem Telefonnetz, ohne daß ein

TAE 6-Anschluß vorhanden sein muß. Gewährleistet sind hohe Übertragungsraten bis 9600 Bit/s. Außerdem beherrscht das Modem die Datenkompression nach MNP5 oder V.42bis. Das Kit, bestehend aus Koppler und Modem, kostet 1598 Mark. (aw)

Dr. Neuhaus
Halderstieg 3
2000 Hamburg 61



Mit Koppler und Modem alles komplett für mobiles Faxen

Fahrplanauskunft und Ticketkauf per Bildschirmtext

Hinter dem Kürzel EVA verbirgt sich die Elektronische Verkehrs- und Fahrplanauskunft der Deutschen Bundesbahn. Ihr Herzstück ist ein leistungsfähiger Computer. Er hat alle erdenklichen Routen, Umsteigemöglichkeiten und Anschlüsse gespeichert. Bis Ende 1991 gehörte das Gedächtnis von EVA ausschließlich Bahnhöfen und Reisebüros. Doch nun gibt EVA auch im heimischen Wohnzimmer bereitwillig Auskunft: Über den Bildschirmtext (Btx) der Telekom ist EVA für jeden erreichbar, dessen Fernsehgerät oder Computer empfangen kann. Die Bedienung ist kinderleicht: Es müssen nur Reisetag, Start- und Zielort und die gewünschte Ankunfts- oder Abfahrtszeit eingegeben werden – und schon blättert EVA im Kursbuch von Bundes- und Reichsbahn. EVA erinnert sich auch an die wichtigsten Fernverbindungen ins europäische Ausland und alle Fahrpläne der österreichischen und luxemburgischen Eisenbahnen. Fahrkartenbestellungen erledigt EVA fast nebenbei. Per Btx wird direkt am Bildschirm

gebucht. Liegt der Bundesbahn eine Einzugsermächtigung vor, bringt der Briefträger das Ticket ins Haus. Zusätzlich bietet das System sämtliche Dienstleistungen der Bahn: Von der Platzreservierung über den Taxi- und Mietwagenservice bis hin zur Reisevorbereitung für Behinderte. (aw)



Per Btx kann man nun alle Fahrplandaten der Bahn abrufen

Back to the Roots

Mit dem Wunderkücken »Atari Falcon 030« kehrt der Spielkonsolenhersteller aus Sunnyvale zu seinen Wurzeln zurück: Der neue Atari konzentriert sich in erster Linie auf Massenmärkte und weniger auf professionelle Anwendungen. Der Falcon 030 ist vielmehr als preiswerter Alleskönner (Multimedia!) gedacht: Videoschnitt und



Der Atari Falcon 030 – ein Multifunktions- und Multimedienie

vertionung ohne teuren Zusatzaufwand, phantastische Soundfähigkeiten, überragende Entertainment-Anwendungen sowie bewährte Anwendungen in DTP, Textverarbeitung, DFÜ, Datenbanken etc.

Zum Renner wird der Consumer-Tastaturcomputer nicht durch seine 16-MHz-68030-CPU, sondern vor allem durch die Zusammenarbeit verschiedener Subsysteme (Audio, Video). Allen voran der DSP56k, ein digitaler 16-MIPS-Signalprozessor (aus dem NeXT oder diversen Synthesizern bzw. Keyboards bekannt). Damit erreicht der Falcon ein Performance, die im Homecomputerbereich absolut einmalig ist. Der Arbeitsspeicher des Kükens läßt sich ganz einfach bis 14 MByte aufrüsten. Äußerlich gleicht der Computer dem Auslaufmodell 1040 STE wie ein Ei dem andern, besitzt jedoch eine völlig andere Architektur. Die oft kritisierte Tastatur des STE wurde gründlich überarbeitet und verbessert. Der Falcon 030 soll zu Weihnachten in kleineren Stückzahlen erhältlich sein, das Hauptgeschäft ist jedoch erst für 1993 geplant – dann, wenn auch entsprechende Software verfügbar ist, die die speziellen Fähigkeiten des Rechners voll nutzt. Auf dem Falcon 030 wird mit dem TOS 4.0 ein echtes Multitasking-Betriebssystem eingeführt, das aber kompatibel zu alten ST-Produkten sein soll.

In Deutschland wird der Falcon 030 in zwei Versionen erscheinen: Mit 1 MByte RAM ohne Platte für ca. 1900 Mark und mit 4 MByte RAM und interner 64er Festplatte (2 1/2 Zoll) für ca. 2300 Mark (je ohne Monitor). Die hohen Einstiegspreise dürften jedoch schnell fallen. (Hartmut Ullrich/aw)

Archimedes-News

Jetzt ist es endlich offiziell: Acorn senkt den Preis für den Archimedes 3000 um ganze 500 Mark. Der 4-MIPS-Rechner (zum Vergleich: Amiga 3000 zwischen 4 und 5 MIPS) kostet also ab sofort nur noch **999 Mark** und wird z.B. über Karstadt vertrieben. Laut GMA, Hamburg soll der Archimedes damit jetzt endlich auch den Privatcomputer-Markt in Deutschland erobern. Der A3000 ist damit der erste RISC-Computer weltweit, der unter die magische Grenze von 1000 Mark gefallen ist.

Der neue A3010

Seit Wochen geisterte es in diversen Mailboxes umher: ein neuer Archimedes sei bereits fertig und warte nur noch auf die Einführung in England. Jetzt ist es offiziell: Der A3010 kommt definitiv. Er arbeitet mit einem ARM250 (8 MIPS), RISC-OS 3.0 und hat ein internes 2-MByte-Laufwerk (liest DOS-, Atari- und Archimedes-Format). Ein Mouse-Port ist ebenso vorhanden, wie zwei genormte Joystick-Ports (9-Pol-Standard). Zusätzlich ist ein TV-Modulator integriert, zum Anschluß an jeden handelsüblichen Fernseher. Serieller Port, Expansionport und Parallel-Schnittstelle sind natürlich ebenfalls eingegliedert. Das Beste zum Schluß: der Neue soll in Deutschland nur ca. 1500 Mark kosten. Auf der Pressekonferenz vom 4.9.1992 verlegnete GMA zwar die baldige Einführung des neuen Geräts, Insider vermuten aber, daß der Archimedes 3010 bis spätestens Dezember bei den Acorn-Fachhändlern zu bewundern sein wird. Zusätzlich wurden zwei neue Rechner vorgestellt, die die Archimedes-Produktpalette abrunden sollen. Der A4000 beinhaltet den neuentwickelten RISC-Chip ARM250, der mit 8 MIPS Leistung zwischen dem A5000 (14 MIPS) und dem A3000 (4 MIPS) liegt. Eine 80 MByte große Festplatte gehört ebenso zum Lieferumfang, wie eine 1,6-MByte-Floppy und das neue RISC-OS 3.1. Im Gegensatz zum 3000er ist der A4000 ein 3-Box-Gerät, d.h. Tastatur, Monitor und Computer sind in drei verschiedenen Einheiten untergebracht. Kleines Manko ist allerdings noch der Preis, der inkl. einem RGB-Monitor mit etwa 3000 Mark zu Buche schlägt.

Für Archimedes-Fans, die auch auf Reisen den Computer nicht missen wollen, gibt's jetzt das neue Acorn Pocket Book. Der PSION-

baugleiche Rechner läuft mit einem 16-Bit-Prozessor von NEC, der mit 3,84 MHz getaktet ist. Die Multiasking-Oberfläche und die Möglichkeit, per Link-System alle eingetippten Daten an den Archimedes zu übertragen, sind weitere nützliche Features. Preis: 799 Mark.

Alle Acorn-User, die auf das neue RISC-OS 3.1 gewartet haben, können aufatmen: Für 199 Mark können sich alle Besitzer des A3000 (bzw. 79 Mark für A5000) eine gehörige Portion Innovation in ihren Rechner einbauen. Neu sind vor allem das Pinboard, mit dem beliebige Verzeichnisse oder Programme auf den ansonsten unbenutzbaren Hintergrund geschoben werden können, sowie das insgesamt 2 MByte (!) große ROM, in dem unter anderem die fehlerfreien Draw-, Edit- und Paint-Applikationen integriert sind, sowie vier eingebaute Zeichensätze, die man direkt nutzen kann. Natürlich sind noch viele weitere Erleichterungen hinzugekommen.

Spiele

Spielfreaks aufgepaßt: ab der Acorn-User-Show (16.10.1992 in London) kommen diverse Spieletits für den Archi:

«Lotus II», der Rennspielhit auf dem Amiga, «Populous», «SimCity», «Battle Chess» und «Quest for Gold» sind nur eine kleine Auswahl dessen, was in naher Zukunft zu erwarten sein wird. Laut Krysalis werden auch zukünftig alle erfolgversprechenden Titel für den Archimedes umgesetzt. Wem der Sinn weniger nach Spielen denn Hardware steht, kann bei der GMA sämtliche Schaltpläne und Service-Informationen zum Archimedes erhalten.

Sonderheft

Wer alles zum Thema Archimedes erfahren will, kann sich auf den 29. Oktober freuen: da erscheint unser erstes Sonderheft, in dem sich alles ausschließlich um den britischen Rechenkünstler dreht.

Lotus II, Populous
Uffenkamp Computer Systeme
Gartenstr. 3
4904 Enger
Tel.: 05224/2375
Fax: 05224/7812

GMA, Hamburg
Wandsbeker Chaussee 58
2000 Hamburg 78
Tel.: 040/251 24 16+17
Fax: 040/250 2680



Der A4000 mit neuentwickeltem RISC-Chip



Brandneu: der Archimedes 3010 erreicht 8 MIPS und wird ca. 1500 Mark kosten (ohne Monitor)

Textmini

Panasonic stellt jetzt den Mini-Laptop Wordprozessor KX-WL55 vor, ein ausgefeiltes Textbearbeitungssystem mit vielen Raffinesen. Der KX-WL55 bietet seinem Benutzer eine Reihe anwendungsorientierter Eigenschaften, u. a. die menügesteuerte Bedienung und den internen Textspeicher mit einer Speicherkapazität von 45 KByte. Das integrierte Diskettenlaufwerk bietet zusätzliche Speichermöglichkeit auf 3 1/2-Zoll-Disketten für 713 KByte. Mit diesem Laufwerk lassen sich fertige Texte auf externen Massenspeichern archivieren, übertragen oder zum Bearbeiten wieder in den Textspeicher einlesen. Das großzügige LCD-Display mit 14 Zeilen mit bis zu 80 Spalten macht die Textverarbeitung leicht. Für netzunabhängigen Betrieb sorgt ein NiCd-Accu. Es können alle Drucker mit paralleler oder serieller Schnittstelle direkt angeschlossen werden. An Software sind eingebaut: Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und eine Adreßlistenfunktion. Der Preis: 998 Mark.



Panasonic Deutschland
Winchsbergstr. 15
2000 Hamburg 54

Herstellereangaben

Die Daten von Produktmeldungen und Veranstaltungshinweisen, die Sie in unserer Aktuell-Rubrik lesen, stammen zum Großteil von den Herstellern, Vertreibern oder Veranstaltern.

WOC-Gutscheine zu gewinnen!

Exklusiv für die Leser der 64'er haben wir ein besonderes Bonbon zur World of Commodore-Messe in Frankfurt vom 26. bis 29. November:

1. Sie können eine von 50 Eintrittskarten gewinnen. Die Teilnahme ist denkbar einfach, Sie brauchen uns einfach nur zu schreiben, daß Sie gerne die WOC-Messe besuchen wollen. Wenn Sie zu den ersten 50 Einsendern gehören, bekommen Sie die Eintrittskarte kostenlos.

2. Sie können, falls Sie keine Eintrittskarte gewonnen haben, untenstehenden Gutschein mit auf die Messe nehmen. An der Tageskasse erhalten Sie gegen den Gutschein einen Preisnachlaß von 2 Mark! Das heißt, als Schüler zahlen Sie nur noch 8 Mark statt 10 Mark und als Erwachsene 13 statt 15 Mark. Der Gutschein gilt an allen Publikumsmesstagen der WOC.

Freuen Sie sich auf die WOC, denn dort wird mehr als auf herkömmlichen Messen geboten. Commodore hat uns auch versprochen, daß es für den C64 eine ganze Menge zu sehen geben wird. Aber auch für Amiga und PC wird es alles geben.

Als reine Commodore Messe ist man auf der WOC unter Gleichgesinnten und in freundlicher Atmosphäre wird sicherlich auch manches gute Gespräch zustande kommen. Mit etwas Glück können Sie einen der Commodore-Gurus aus den USA und Deutschland hautnah erleben. Außerdem gibt es den Airbus-A-320 Simulator, in dem Sie selbst mal einen kleinen Rundflug wagen können.

Am wichtigsten ist aber wahrscheinlich die enorme Auswahl an Software, Hardware, Erweiterungen und Literatur für den C64, wie sie wohl in Deutschland einmalig ist.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Was passiert eigentlich, wenn das neue Softwarerecht gültig wird? Was ist noch erlaubt und was ist verboten? Kann man Software eigentlich klauen (oder nur die Diskette?)? Hier einige wichtige Fragen und Antworten.

von Georg Klinge

In 64'er-Ausgabe 8/92 berichteten wir über die neue EG-Richtlinie zum Schutz von Software. Diese Information mußte zwangsläufig etwas theoretisch ausfallen. Doch jetzt wollen wir einige praktische Aspekte beleuchten. Zu diesem Zweck gibt uns ein Rechtsanwalt einige Antworten.

Wir wollten wissen, welche Rechte im Zusammenhang mit PD-(Public-Domain) Software bestehen, ob man Programmcode von PD-Disketten in eigene Programme einbauen darf und in welchem Rahmen die kommerzielle Verwertung von PD-Software erlaubt ist.

Andreas Witte, Rechtsanwalt in der Münchner Kanzlei Graefe & Partner, stand uns hierfür Rede und Auskunft.

64'er: Welche Gesetze schützen Computerprogramme überhaupt?

Computerprogramme sind unter vielerlei Gesichtspunkten »geschützt«. Zunächst gewährt das bürgerliche Gesetzbuch (BGB) dergestalt Schutz, daß die Überlassung von Software vertraglich geregelt und mit Einschränkungen versehen werden kann.

Manchmal greift darüber hinaus der Schutz des Urheberrechts nach dem Urheberrechtsgesetz (UrhG). Weitverbreitet ist auch die Geltendmachung von Rechten aus dem Gesetz gegen unlauteren Wettbewerb (UWG) und aus dem Produktpirateriegesetz.

64'er: Viele Programme enthalten einen Urhebervermerk. Sind sie damit automatisch urheberrechtlich geschützt?

Es ist ein Irrglaube, jedes Computerprogramm sei uneingeschränkt schutzfähig. Die Geltung des Urheberrechts kann man nicht vereinbaren oder durch einen Diskettenaufkleber manifestieren. Es entsteht, wenn seine Voraussetzungen erfüllt sind, kraft Gesetzes. Für eine Schutzfähigkeit nach UrhG muß eine bestimmte »Schöpfungshöhe« erreicht werden, also eine besonders gute Programmierleistung vorliegen. Der Bundesgerichtshof (BGH) hat dies bisher – man staune – für ca. 95 Prozent aller auf dem Markt befindlichen Programme verneint. Neuere Entscheidungen gehen davon aus, daß zumindest Betriebssystemprogramme schutzfähig sind. Bei einem Programm zur Textverarbeitung ist die Schutzfähigkeit also bereits sehr fraglich, weil es letztere in Massen gibt. Manche

Computerspiele sind als Filmwerke geschützt, wobei eine niedrige Schöpfungshöhe ausreicht. Die Unterscheidung leuchtet nicht immer ein.

64'er: Hat das Copyright-Zeichen dann überhaupt eine Bedeutung?

Ja, Jeder Urheber hat ein Recht auf Anerkennung seiner Urheberschaft. Dies gilt selbst dann, wenn das Programm für einen Dritten oder im Rahmen eines Arbeitsverhältnisses geschrieben wurde. Urheberschaft ist nicht übertragbar, nur die Verwertungs- und Nutzungsrechte. Also kann jeder Urheber verlangen, daß er in seiner Eigenschaft genannt wird. Andererseits hat der Urheberrechtsvermerk keine konstitutive Wirkung, er ändert also nichts an der Schutzfähigkeit des Werkes. In den U.S.A. ist dies übrigens anders. Dort genießt ein Programm erst dann Schutz, wenn es ordnungsgemäß registriert ist. Die Registrierung kann innerhalb einer bestimmten Frist auch nachgeholt werden.

64'er: Warum werden immer wieder Raubkopierer verurteilt?

Wer beim Kopieren »erwischt« wird, verletzt eine Reihe anderer Rechtsvorschriften, deren gerichtliche Durchsetzung einfacher ist als die Behauptung, jemand habe ein fremdes Urheberrecht verletzt. Das Gesetz gegen unlauteren Wettbewerb (UWG) beispielsweise schützt unter anderem vor unmittelbarer nachschaffender Leistungsübernahme. Wer ein fremdes Computerprogramm oder Teile davon kopiert, um selbst Mühen und Kosten zu sparen, macht sich schadensersatzpflichtig und u.U. auch strafbar.

64'er: Ist Software daneben auch nach dem Produktpirateriegesetz geschützt?

Das Gesetz gegen Produktpiraterie schützt allgemein vor Plagiaten. Markenprodukte werden gern im Fernen Osten billig imitiert und dann nach Deutschland exportiert. Der Hersteller der Originalware, der den Markennamen kostspielig aufgebaut hat, profitiert hiervon nicht und erleidet einen Schaden. Das gleiche gilt natürlich auch für Software, die 1:1 kopiert wird. Dies will das Gesetz verhindern und erleichtert die Verfolgung der Täter.

64'er: Sind diese Maßstäbe auch auf Public-Domain-Programme anwendbar?

Es kommt darauf an, zu welchem Zweck Nutzungsrechte an

Aktuelle Fragen zum Softwarerecht

Das heiße Eisen: Software

einem Programm übertragen wurden. Wer als Autor den Quellcode seines Programms ohne Kommentar an eine PD-Sammelstelle (z.B. Stony Soft) verschickt, erklärt damit, sich keine Rechte, etwa auf Zahlung von Lizenzgebühren, vorzubehalten. Der mit der Sammelstelle geschlossene Vertrag ist dann eine Schenkung.

64'er: Sieht das bei »Shareware« anders aus?

Wer sein Programm als »Shareware« überläßt, behält sich gewisse Verwertungs- und Nutzungsrechte vor oder macht deren dauerhafte Einräumung von der Zahlung eines Entgelts abhängig. Dies ist zulässig und auch üblich, etwa bei der Beschränkung auf nichtkommerzielle oder nichtmilitärische Nutzung. Der Erwerb von Shareware-Programmen wird unter Juristen als Kauf auf Probe oder Kauf mit Rücktrittsrecht bezeichnet. Der Bestand des Vertrages wird davon abhängig gemacht, ob man das Programm behalten will oder nicht.

64'er: Was passiert, wenn der User die »freiwillige« Gebühr nicht bezahlt?

Wird das Programm ohne Bezahlung, also vertragswidrig genutzt, kann der Autor dies untersagen. Allerdings wird er schwer überprüfen können, wer das Programm überhaupt nutzt. Diese Möglichkeit dürfte zumindest im privaten Bereich keine Rolle spielen.

64'er: Kann man wenigstens gegen die kommerzielle Verwertung solcher Programme etwas unternehmen?

Man muß hier unterscheiden, wo der Rechtsbruch erfolgt. Die Stelle, die die PD-Software sammelt, nutzt diese meist nicht selbst, sondern dient der Verbreitung. Wird ein Programm, dessen kommerzielle Verwertung untersagt ist, von einem PD-Anbieter mit Gewinnerzielungsabsicht vertrieben, kann der Autor dies untersagen und Schadensersatz verlangen, da der

Anbieter über ein Recht verfügt, das ihm nicht zusteht. Seriöse PD-Anbieter (z.B. Fred Fish) nehmen Programme nur unter ganz bestimmten Bedingungen in ihre Sammlung auf und achten auch darauf, daß die Einnahmen gerade die eigenen Kosten decken.

Es ist schwer nachweisbar, ob ein PD-Anbieter an einem Programm verdient oder nicht. Ein klarer Fall dürfte allerdings dann vorliegen, wenn ein bestimmtes Programm als »kommerzielle Software« zu einem erkennbar zu hohen Preis angeboten wird, das vorher bereits als PD-Programm günstig erhältlich war.

64'er: Darf die 64'er-Programmservicediskette kopiert und weitergegeben/verkauft werden?

Die Original-PS-Diskette darf immer weitergegeben werden, auch entgeltlich. Der »Erschöpfungsgrundsatz« des Urheberrechts besagt, daß der Verbleib eines »Werkstücks«, einmal in den Verkehr gebracht, vom Autor nicht mehr kontrolliert werden darf. Das heißt natürlich nicht, daß die Diskette auch kopiert werden darf. Wer ein Originalprogramm verkauft, darf keine Kopien zurückhalten.

64'er: Darf man Teile der in unserer Zeitschrift abgedruckten Listings in eigene, kommerzielle Programme aufnehmen?

Noch Fragen?

Aus Platzgründen können wir leider nicht jeden Aspekt zu diesem Thema ansprechen. Wenn Sie, liebe Leser, jedoch noch Fragen dazu haben, werden wir versuchen, in einer späteren Ausgabe die entsprechenden Antworten geben. Also schreiben Sie! Die Adresse:

Markt & Technik Verlag AG,
64'er-Redaktion,
Stichwort: Softwarerecht,
Hans-Pinsel-Str. 2,
8013 Haar bei München

Mit dem Abdruck eines Listings ist nicht unbedingt die Einwilligung mit der freien Übernahme der Algorithmen in fremde Programme verbunden. Generell werden Listings aber als Anregungen für andere verstanden. Der Autor will die Diskussion unter »Gleichgesinnten« anregen und ist daher einver-

Der klassische Diebstahl kann an Software nur insoweit begangen werden, als es um den Datenträger geht. Stiehlt jemand eine Diskette, begeht er einen Diebstahl am Material, nicht an der darauf gespeicherten Software. Wer allerdings Raubkopien gewerbsmäßig anbietet, egal ob im Tausch oder gegen Bezahlung, verstößt gegen das UWG, das Produktpirateriegesetz und macht sich der Hehlerei strafbar (umstritten). Wer dem Erwerber vorspiegelt, es handle sich um Originale, begeht außerdem zusätzlich einen Betrug.

64'er: Mit welchen Strafen müssen jugendliche Raubkopierer rechnen?

Wird ein 13-jähriger beim Raubkopieren »erwischt«, kann er strafrechtlich nicht belangt wer-

sichtspflicht nicht verletzt haben. Das verhindert allerdings nicht die Haftung des Minderjährigen selbst.

64'er: Wie laufen Verfahren gegen Raubkopierer ab?

Anfangs erhält man meist ein anwaltliches Schreiben mit der Aufforderung, eine strafbewehrte Unterlassungserklärung abzugeben und den entstandenen Schaden zu ersetzen. Häufig weigern sich viele Betroffene, diese Erklärung abzugeben und die damit verbundenen Anwaltskosten zu tragen. Hier gibt es jedoch eine gefestigte Rechtsprechung, nach der auch die Anwaltskosten ersatzfähig sind. Ein Trick ist hier, die Sache durch Fristverlängerungen hinauszuzögern. Nach sechs Monaten sind dann zumindest An-

sprüche aus dem UWG verjährt. In größeren Fällen klopft nicht selten ein Staatsanwalt mit einer Durchsuchungsanordnung an die Tür. Dann werden Computer und Disketten häufig beschlagnahmt. Im Münchner Landeskriminalamt sitzen bereits sehr sachkundige Beamte, die auch versteckte Dateien u.ä. entdecken.

Die Staatsanwaltschaft kann Anklage erheben oder die Sache einstellen. Ein Strafbefehlsverfahren (vereinfachte Bestrafung) gegen Jugendliche gibt es nicht.

In der nächsten Ausgabe:

- Wie gefährlich ist der Versandhandel?
- Was macht man bei Mängeln?
- Wie lange dürfen Reparaturen dauern?

recht aktuell

standen, daß seine »Idee« sich verbreitet.

64'er: Gibt es einen »Know-how-Schutz« für Software?

Ja. Geheimes Wissen ist durch das UWG geschützt. Auf Software bezogen bedeutet dies, daß auch das Wissen, das hinter der Codierung eines Programms steckt, geschützt ist. Ungeschützt bleiben allerdings mathematische Regeln und allgemein bekannte Programmierrichtlinien. Steckt in einem Computerprogramm fachliches Wissen und wird das Programm nur im Objektcode ausgeliefert, wird das dahintersteckende Geheimnis nicht offenbart, es sei denn, es ergibt sich aus dem Programmablauf. Besteht der Schutz, ist eine Analyse und nachfolgende Verwertung durch Dritte unzulässig.

Als bekanntes Beispiel dient der Fall, in dem zwei Jugendliche durch stetiges Spiel an einem Geldspielautomaten den Inhalt des Programms analysierten, das die Risikoleiter steuert. Dadurch wußten sie, wann die Risikotaste gedrückt werden mußte, um zu gewinnen. Sie wurden wegen Verletzung eines Betriebsgeheimnisses verurteilt. Ich halte dies für falsch, da sich das Geheimnis durch bestimmungsgemäße Verwendung offenbart hat.

64'er: Ist bereits der Besitz von Raubkopien strafbar?

Die neue EG-Richtlinie zum Schutz von Software sieht in Art. 7 I b vor, daß bereits der Besitz einer Raubkopie strafbar sein soll. Es existieren verschiedene Vorschriften, die den Vertrieb von Raubkopien unter Strafe stellen, nicht nur die des Strafgesetzbuches (StGB). Auch das UrhG und das UWG stellen bestimmte Handlungen unter Strafe, knüpfen aber nicht unbedingt an den Besitz an.

Es herrscht daher die weitverbreitete Auffassung unter Erwachsenen, man könne die Kinder vorschieben, um einer Strafe zu entgehen. In einem solchen Fall macht sich der Erwachsene aber selbst strafbar, wenn ihm sein Verhalten nachgewiesen werden kann.

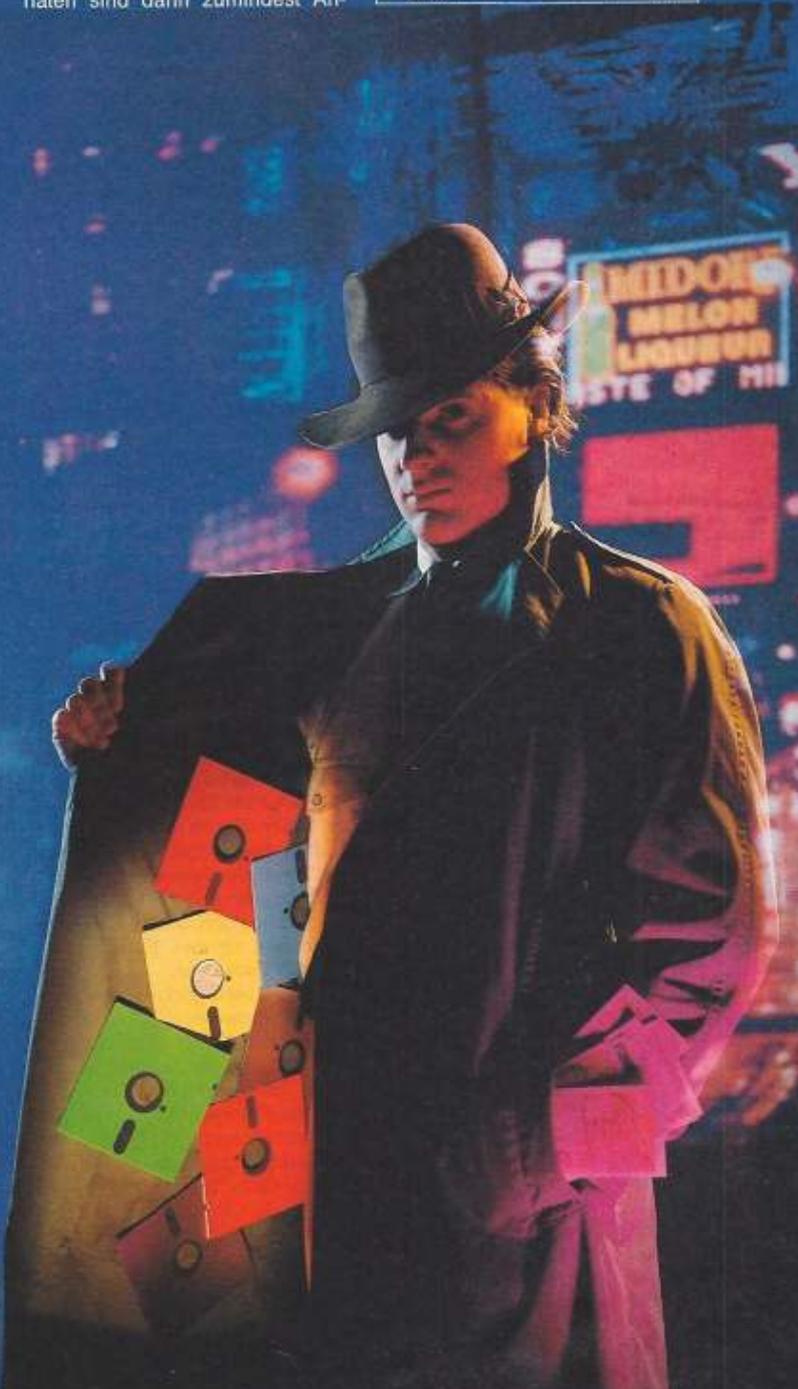
Ab einem Alter von 14 Jahren ist ein Jugendlicher strafmündig. Die Strafe richtet sich dann nach dem Jugendgerichtsgesetz. Dort gibt es Erziehungsmaßnahmen, etwa die Untersagung, mit bestimmten Freunden zu verkehren oder bestimmte Orte aufzusuchen. Jugendarrest und Jugendstrafe werden nur in schwereren Fällen oder bei Wiederholungstätern angeordnet. Man darf hier nicht vergessen, daß zwar immer wieder die strafrechtliche Seite angesprochen wird, aber die zivilrechtlichen Folgen, also hohe Schadensersatzforderungen, oft gravierender sind.

64'er: Welche Risiken tragen eigentlich die Eltern?

Eltern haben eine Aufsichtspflicht gegenüber ihren Kindern. Hierbei spielt das Alter nur insofern eine Rolle, als ein jüngeres Kind eine gesteigerte Aufsicht erfordert als ein älteres. Mit der Volljährigkeit endet in der Regel die Aufsichtspflicht. Sehen die Eltern also tatenlos ihrem »kleinen Raubkopierer« zu, haften sie gesamtschuldnerisch für den entstandenen Schaden. Da Kinder meistens kein eigenes Vermögen besitzen, werden die Eltern in Anspruch genommen. Allerdings hängt dies vom Einzelfall ab, je nach Intensität der Aufsichtspflicht.

64'er: Was können Eltern tun, wenn sie eine derartige Zahlungsaufforderung erhalten?

Dann hilft nur noch der Anwalt. Er kann Argumente dafür sammeln, daß die Eltern ihre Auf-



Schlechtwetter für Raubkopierer

In der Ausgabe 10/92 habe ich Ihnen ein paar sehr wirksame Kopierschutzverfahren vorgestellt, die schon seit einiger Zeit professionell eingesetzt werden und noch immer die auf dem Markt befindlichen Kopierprogramme vor eine nahezu unlösbare Aufgabe stellen. Dieses Mal werde ich einige Schutzmechanismen erläutern, die gegenwärtig sehr häufig eingesetzt werden. Anhand eines Beispiels werden Sie erfahren, welche Überlegungen für die Entwicklung eines effizienten Kopierschutzes von Bedeutung sind. Dabei können Sie, falls Sie mit der Assembler-Programmierung etwas vertraut sind, die Installation und die Überprüfung des entwickelten Kopierschutzes mit Hilfe der entsprechenden Listings nachvollziehen.

In der Kürze liegt die Würze

In der letzten Folge konnten Sie einen Schutzmechanismus kennenlernen, der den Umstand nutzt, daß die Länge einer Sync-Markierung (d.h., die Anzahl der aufeinanderfolgenden 1er Bits) nicht einfach durch das Einlesen der \$FF-Bytes festgestellt werden kann. Da ein Kopierprogramm üblicherweise eine festgelegte Anzahl von \$FF-Bytes zur Kennzeichnung einer Sync-Markierung auf Diskette schreibt (z.B. 5 \$FF-Bytes, wie das DOS), wird die Länge der auf der Originaldiskette befindlichen Sync-Markierungen nicht reproduziert. Dies ermöglicht die Unterscheidung eines Originals von einer Kopie.

Eine interessante Variante dieser Sync-Manipulation ist das Multisync-Verfahren. Auf eine Diskette wird eine Synchronisationsmarkierung geschrieben, der ein bestimmtes Kenn-Byte folgt. Der Rest der Spur wird mit der Byte-Folge \$FF \$2F versehen. Auf diese Weise können auf einer Spur zwischen 3100 und 3800 Sync-Markierungen (in Abhängigkeit vom gewählten Spurbereich) aufgebracht werden, da die Leseelektronik der VC 1541 bereits bei zehn aufeinanderfolgenden 1er Bits ein Sync-Signal meldet. Findet nun ein Kopierprogramm zum Beispiel 3500 Sync-Markierungen vor, kann es diese gewöhnlich auf der Kopie nicht unterbringen, da es in der Regel mehrere aufeinanderfolgende \$FF-Bytes auf der Zieldiskette aufbringt, um eine Sync-Markierung zu erstellen. Selbst wenn das Kopierprogramm den Schutz erkennt, ist es – aufgrund der Schwankungen der Umdrehungsgeschwindigkeit des Laufwerks – kaum in der Lage, die genaue Anzahl der Sync-Markierungen auf der Kopie zu reproduzieren.

Wie schon in der letzten Ausgabe geschildert, zeichnen sich eini-

ge fortschrittlichere Schutzverfahren dadurch aus, daß die Abfrage des Kopierschutzes entfällt. Sicher werden sich jetzt einige Leser fragen, wie so etwas möglich ist. Bevor dies beantwortet werden kann, möchte ich Ihnen nochmals in Erinnerung rufen, wie die VC 1541 einzelne Bits auf Diskette schreibt: Ein 1-Bit wird durch einen magnetischen Flußwechsel gekennzeichnet, während bei 0-Bits die Magnetisierungsrichtung unverändert bleibt. Beim Einlesevorgang wird ein Bit nur dann als Daten-Bit erkannt, wenn es innerhalb einer bestimmten Zeitspanne gelesen werden kann. Diese Zeitspanne bezeichnet man auch als Read Window. Aus diesem Grund wird bei der VC 1541 ein Timer eingesetzt, der durch jeden auftretenden Magnetisierungswechsel (1-Bit) neu getriggert wird. Läuft der Timer ab, ohne daß ein Magnetisierungswechsel ihn neu getriggert hat, so liegt ein 0-Bit vor. Da die VC 1541 – abhängig vom jeweiligen Spurbereich – über vier verschiedene

Longtracks

Schreibgeschwindigkeiten verfügt, gibt es vier verschiedene Read Windows. Damit die Leseelektronik der Floppystation keine Probleme bei der Rückgewinnung der Daten-Bits bekommt, sollte der Flußwechsel möglichst in der Mitte des Read Windows stattfinden. Allerdings gelingt die Bit-Separation auch dann noch, wenn das Daten-Bit näher zu den Rändern des Read Window liegt.

Diese Überlegungen führten zu einem hardwaremäßigen Kopierschutz, der sich gegenwärtig großer Beliebtheit erfreut, dem Longtrack. Bei diesem Verfahren werden die Daten-Bytes mit erhöhter Bit-Rate (Schreibgeschwindigkeit) auf Diskette geschrieben, die über der höchsten Bit-Rate der VC 1541 – $3\frac{1}{4} \mu\text{s}/\text{Bit}$ – liegt. Es entsteht eine Spur, die wesentlich mehr Daten-Bytes enthält, als die VC 1541 normalerweise aufzubringen vermag. Der Einlesevorgang dagegen bereitet der Floppystation keine Probleme, da die erhöhte Bit-Rate auf der Originaldiskette so gewählt ist,

Für viele ehrliche Anwender fragwürdige Handschellen, für Softwareunternehmen fast schon ein ständiges Forschungsprojekt und für Cracker schon immer ein Objekt der Begierde: der Kopierschutz! Er hat den C 64 bei seinem Siegeszug rund um die Welt begleitet.

daß die Daten-Bits immer noch innerhalb des Read Windows liegen. Das Bild verdeutlicht nochmals diesen Sachverhalt.

Da bei jedem erkannten Daten-Bit das Read Window neu gesetzt, d.h. der Timer neu getriggert wird, werden auch schnell aufeinanderfolgende Daten-Bits noch korrekt eingelesen. Die Amiga-Freunde unter Ihnen, die im Besitz eines auf analoger Basis arbeitenden Kopierprogramms sind, können jetzt leicht verstehen, warum die Analogkopie einer Analogkopie meistens nicht mehr lauffähig ist: Aufgrund der Laufwerksschwankungen liegen bei einer mit Analogkopier angefertigten Kopie die Daten-Bits häufig an den Rändern des Read Windows. Kopiert man diese Diskette nun nochmals auf Analogbasis, rücken sie nämlich oft aus dem Read Window heraus. Das hat zur Folge, daß diese Kopie nicht mehr lauffähig ist.

Wie bereits dargelegt, dienen die 1-Bits in den Daten-Bytes der VC 1541 zur Synchronisation der Leseelektronik mit den ankommenden Daten. Würde diese Synchronisationsgrundlage fehlen, käme das Laufwerk aus dem Tritt und würde fehlerhaft lesen. Um dies zu vermeiden, werden die zu schreibenden Daten-Bytes zu-

Listing 1. Installationsroutine für einen Kopierschutz

```
-- Autor & <0> : Volker Jungbluth (FINAL PROTECT) --
-- Projekt : Kopierschutz-Installationsroutine --
-- Zielmaschine : VC1541/70/71 --
-- Anmerkungen : Code in Puffer 1 (Adr.: $0400-$04FF) --
-- des Floppyrans übertragen --

LDA #168 ; Bitrate auf
ORA #72 ; Speed 2 stellen
STA #168 ; und LED aktivieren
JSR #65038 ; Spur mit $01010101 löschen
LDX #0 ; Offset für Datenbytetabelle laden
LDA #255 ; $11111111 $11111111
STA #7169 ; auf Diskette
WAIT1 BVC #WAIT1 ; schreiben,
CLV ; um eine Syncmarkierung
WAIT2 BVC #WAIT2 ; zu erzeugen
JSR #WRITE_ZERO ; Hundert Nullbytes schreiben
LDX #10 ; Zehn
LDA #KENNBYTES,X ; Kennbytes aus Tabelle holen
STA #7169 ; und
WAIT3 BVC #WAIT3 ; diese
CLV ; auf
DEX ; Diskette
BNE #LOOP1 ; schreiben
JSR #WRITE_ZERO ; Hundert Nullbytes schreiben
JSR #65024 ; Schreib-/Lesekopf auf Lesen stellen
JMP #64926 ; Job beenden
START LDA #36 ; Tracknummer laden
STA #8 ; und an Job übergeben
LDA #224 ; Jobcode 224
STA #1 ; in Jobspeicher schreiben
WAIT_JOB LDA #1 ; Rückmeldung erhalten ?
BMI #WAIT_JOB ; Verzweige, falls keine Rückmeldung
JSR #53314 ; Initialisieren
RTS ; Rücksprung
WRITE_ZERO CLV ; Byte-Ready-Flag löschen
LDX #100 ; Hundert
LDA #0 ; Nullbytes
STA #7169 ; auf
WAIT4 BVC #WAIT4 ; die
CLV ; Diskette
DEX ; schreiben
BNE #WAIT4
RTS ; Rücksprung
KENNBYTES .BYTE 0,73,146,36,73,146,36,73,146,36,201
```

vor von der VC 1541 gemäß dem GCR-Verfahren umgewandelt, welches sicherstellt, daß auf die Diskette keine Daten-Bytes aufgebracht werden, die mehr als zwei aufeinanderfolgende 0-Bits enthalten.

Was geschieht nun, wenn man mehrere Null-Bytes hintereinander auf eine Spur schreibt und diese wieder einliest? Sie werden bemerken, daß der Controller die Da-

Bytes. Das Kopierprogramm kann diese nicht erkennen, da wegen der Null-Bytes die Synchronisation während des Einlesevorgangs verloren geht. Da die Leseelektronik durch die Kenn-Bytes kurzfristig wieder synchronisiert wird, werden diese auch eingelesen. Durch die vorausgegangenen Null-Bytes haben sich die Byte-Grenzen zu meist verschoben. Die Kenn-Bytes liegen daher bitverschoben vor.

wichtigste Aspekt - aus der Perspektive des Kopierschützers - ist die Einbindung der Kopierschutzabfrage in das Programm. Jemand, der es darauf anlegt, eine Schutzabfrage zu entfernen, bekommt es von den meisten Softwarefirmen ziemlich leichtgemacht. Zu einem guten Kopierschutz gehört eigentlich auch ein entsprechender Knackschutz. Es soll allerdings Leute geben, die immer

noch glauben, daß der Alarmzeitrick ausreicht, um Freezer auszu-schalten. Langfristigeren Schutz bieten etwa kryptografische Verfahren, Rasterstrahl- und Timer-Codierungen, um nur drei Beispiele zu nennen. Dabei sollten sich diese Methoden nicht nur auf den C64/C128 beziehen, sondern auch auf die Floppystationen. Der Autor des Artikels kann über die Redaktion erreicht werden. (aw)

Original: Vier Bytes erzeugen zwei Syncmarkierungen

```
$ FF      $2F      SFF      $2F      $ FF
%11111111 %00101111 %11111111 %00101111 %11111111
                Sync 1                Sync 2
```

Kopie: Zwölf Bytes erzeugen zwei Syncmarkierungen

```
$2F SFF SFF SFF SFF SFF SFF      $2F SFF SFF SFF SFF SFF SFF
                Sync 1                Sync 2
```

Das Multisyncschutz-Prinzip

ten-Bytes regellos, d.h. ohne System, mit 1-Bits durchsetzt. Eine Rückgewinnung der Null-Bytes ist also nicht ohne weiteres möglich. Liest man die Null-Bytes erneut ein, läßt sich feststellen, daß der Controller Daten-Bytes erzeugt, die sich von den Daten des ersten Einlesevorgangs unterscheiden.

Das Ausmaß der Verschiebung ist bei jedem Einlesevorgang unterschiedlich, so daß auch diese Bytes von dem Kopierprogramm als Null-Bytes betrachtet und dementsprechend auf die Zieldiskette geschrieben werden.

Die Abfrage dieses Schutzes geschieht somit in zwei Schritten:

1. Die entsprechende Spur (oder Teile davon) wird zweimal eingelesen. Bei Übereinstimmung liegt eine Kopie vor.

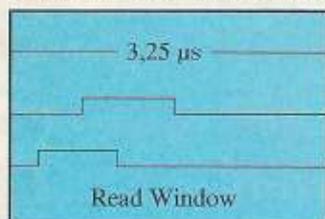
2. Gab es keine Übereinstimmung, werden die eingelesenen Bytes bitweise verschoben und auf die entsprechenden Kenn-Bytes hin überprüft. Können diese nicht gefunden werden, handelt es sich um eine Kopie.

Um die Effizienz des Schutzes noch zu steigern, ist es sinnvoll, die Null- und Kenn-Bytes mit einer höheren Bit-Rate auf den Track zu schreiben als für diesen vom 1541-DOS vorgesehen ist. Die Kenn-Bytes wurden so gewählt, daß auf ein 1-Bit immer zwei 0-Bits folgen. Liest das Kopierprogramm den betreffenden Track mit dem normalen, d.h. langsameren Speed ein, verschluckt es einige der 0-Bits.

Fazit

Alle vorgestellten Kopierschutzmethoden können - nach meinem Wissen - von keinem der gängigen Kopierprogramme für die VC 1541/70/71 kopiert werden. Dabei ist festzustellen, daß dies nicht unbedingt immer auf die Qualität der Schutzverfahren zurückzuführen ist, sondern vorwiegend an der Fantasielosigkeit der Kopierprogrammerhersteller liegt.

Bezüglich der Wirksamkeit eines Kopierschutzes möchte ich noch hervorheben, daß dieser allein nicht ausreicht, um die unerwünschte Vervielfältigung eines Programms zu unterbinden. Der



Dadurch ist es möglich, auf der Diskette befindliche Null-Bytes zu erkennen.

Ein Kopierprogramm, das die Diskette nicht auf Null-Bytes hin überprüft, bekommt nun ebenfalls die mit 1-Bits durchsetzten Daten-Bytes heraus und schreibt diese auf die Zieldiskette. Liest man die entsprechende Spur der Zieldiskette zweimal hintereinander ein, werden in der Regel keine voneinander abweichenden Daten auftreten, da auf dieser Diskette keine Null-Bytes geschrieben wurden. Auf diese Weise läßt sich ein Original leicht von einer Kopie unterscheiden. Um diesen Schutz nachzubilden, kann ein Kopierprogramm ebenfalls die Spuren zweimal einlesen und die erhaltenen Daten miteinander vergleichen. Stellt es einen Nulltrack fest, beschreibt es die Zieldiskette ebenfalls mit Null-Bytes, womit der Schutz kopiert wäre.

Der nächste Schritt besteht nun darin, die Tatsache auszunutzen, daß das Kopierprogramm einfach Null-Bytes auf der Zieldiskette aufbringt. Man schmuggelt einfach einige normale Bytes (Kenn-Bytes) zwischen die aufzutragenden Null-

Listing 2. Abfrageroutine für den Kopierschutz

```
-- Autor & <O> : Volker Jungbluth (FINAL PROTECT) --
-- Projekt : Kopierschutz-Abfrageroutine --
-- Zielmaschine : VC1541/70/71 --
-- Anmerkungen : Code in Puffer 1 (Adr.: $0400-$04FF) --
-- des Floppyrans übertragen --

LDA 7168 ; Bitrate auf
ORA #72 ; Speed 2 stellen
STA 7168 ; und LED aktivieren
LDX #0 ; Offset für Datenbytetabelle laden
WAIT1 BIT 7168 ; Auf Sync
BMI WAIT1 ; warten
CLV ; Byte-Ready-Flag löschen
LDA 7169 ; Port freimachen
NOP
NOP
WAIT2 BVC WAIT2 ; warten bis Byte gelesen
LDA 7169 ; und Byte von Port holen
STA 768,X ; Byte in Pufferbereich 0 speichern
CLV ; Byte-Ready-Flag löschen
INX ; Offsetszähler inkrementieren
BNE WAIT2 ; Verzweige, falls nicht abgelaufen
JSR CHECK ;
JMP 64926 ; Job beenden
START LDA #36 ; Tracknummer laden
STA 8 ; und an Job übergeben
LDA #224 ; Jobcode 224
STA 1 ; in Jobspeicher schreiben
WAITJOB LDA 1 ; Rückmeldung erhalten ?
BMI WAITJOB ; verzweige, falls keine Rückmeldung
JSR 53314 ; Initialisieren
RTS ; Rücksprung
KENNBYTES .BYTE 0,73,146,36,73,146,36,73,146,36,201
LDA #3 ; Anzahl Leseversuche
STA 53 ; in Speicherstelle 53 schreiben
CHECK LDX #0 ; Offset auf Datenbytetabelle laden
WAIT3 BIT 7168 ; Auf Syncmarkierung
BMI WAIT3 ; warten
CLV ; Byte-Ready-Flag löschen
LDA 7169 ; Port freimachen
NOP
NOP
WAIT4 BVC WAIT4 ; warten, bis Byte eingelesen
LDA 7169 ; Byte von Port holen
CMP 768,X ; mit zuerst gelesenen Bytes vergleichen
BNE CHECKCONT ; Verzweige, falls keine Übereinstimmung
CLV ; Byte-Ready-Flag löschen
INX ; Zähler für eingelesene Bytes erhöhen
BNE WAIT4 ; Verzweige, falls nicht abgelaufen
DEC 53 ; Anzahl der Leseversuche dekrementieren
BNE CHECK ; Verzweige, falls nicht abgelaufen
BEQ SETFLAG ; Verzweige, falls abgelaufen
CHECKCONT LDA #8 ; Anzahl der maximalen Bitverschiebungen
STA 55 ; in Speicherstelle 55 schreiben
LOOP1 LDX # 255 ; Zähler für Bitschiebebereich laden
WAIT5 ROL 768,X ; Datenbytes um ein Bit verschieben
DEX ; Zähler dekrementieren
BNE WAIT5 ; Verzweige, wenn nicht abgelaufen
LDX #0 ; Offset auf Datenbytetabelle laden
LOOP2 LDY #10 ; Anzahl der gesuchten Kennbytes
LOOP3 INX ; Offsetszähler erhöhen
BEQ CONT ; Verzweige, falls abgelaufen
LDA KENNBYTES,Y ; Kennbytes aus Tabelle holen
CMP 768,X ; mit Datenbytes vergleichen
BNE LOOP2 ; Verzweige, wenn nicht gefunden
DEY ; Kennbyteoffset dekrementieren
BNE LOOP3 ; Verzweige, falls nicht abgelaufen
LDX #1 ; Flag für ORIGINAL laden
SETFLAG STX 8 ; und in Speicherstelle 8 schreiben
RTS ; Rücksprung
CONT DEC 55 ; Zahl Bitverschiebungen dekrementieren
BNE LOOP1 ; Verzweige, falls nicht abgelaufen
BEQ SETFLAG ; Kopie erkannt, X-Reg ist 0
```

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Die Technologie der Speichermedien hat sich in den letzten Jahren rasant verändert. Reisen Sie mit uns durch die Zeit zu den Anfängen und in die Zukunft.

von Hans-Jürgen Humbert

Jeder Computerbesitzer kennt wohl das Problem: der Speicher ist voll. Dabei ist es völlig belanglos, ob es sich um die Speicherchips im Inneren des Rechners handelt oder um die Diskette oder Festplatte. Heutige Speichermedien können bereits riesige Datenmengen unterbringen, von denen wir vor ein paar Jahren nur träumen konnten. Doch wie fing alles an?

Der Beginn

In der Frühzeit der Computerära war man froh, ein paar Bit sicher unterbringen zu können. Der Computerpionier Conrad Zuse rüstete seinen Z1 noch mit alten umge-

grund. Daten sollten sich von einem System auf ein anderes ohne Probleme transferieren lassen.

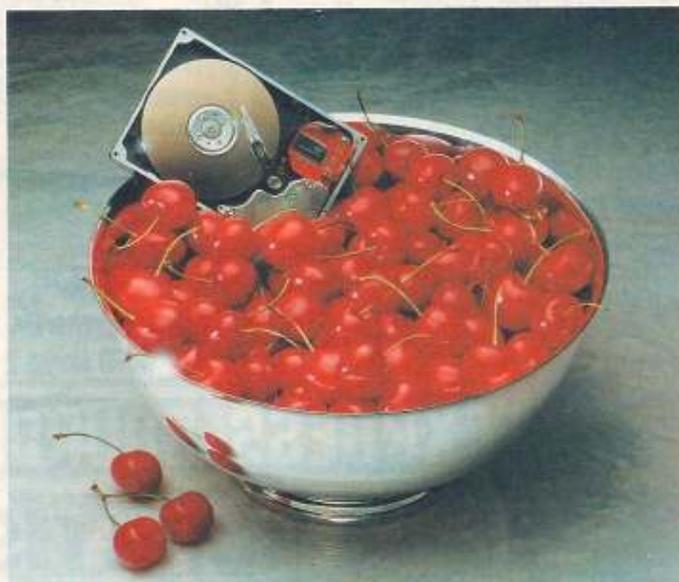
Hier teilte sich die Speichertechnologie in zwei Zweige auf. Zum einen die internen Speicher, die aus ROM und RAM bestanden. Sie mußten sehr schnell sein und sich relativ einfach lesen, bzw. beschreiben lassen.

Den zweiten Zweig bildeten die Speicher, die zum Transport und zum sicheren Aufheben der Daten bestimmt waren. Hier spielte die Schreib- bzw. Lesegeschwindigkeit eine untergeordnete Rolle.

Beginnen wir mit der ersten Kategorie.

Halbleiterspeicher

Die ersten Speicher im Computer bestanden aus Röhrensystemen.



Die Festplatte fällt unter dem Obst kaum noch auf

wickelten Telefonrelais aus, die auch als Speicher dienten. In der Röhrentechnik ließen sich zwei Röhren so verschalten, daß sie ein Speicherelement für ein Bit bildeten. Dann kamen die ersten Transistorrechner auf. Sie speicherten die Informationen in sog. Flip-Flops. Diese aus zwei Transistoren aufgebauten Speicher waren wiederum für ein Bit gut.

Aber alle diesen Speichermedien lag ein gravierender Nachteil zugrunde. Beim Abschalten, oder bei Stromausfall nahmen sie eine willkürliche Stellung ein, womit die Information natürlich verloren war. Ein Computer sollte aber auch seine Daten oder Programme so speichern können, daß sie sich ohne mühseliges Eintippen wieder in den Rechner laden lassen. Dabei stand natürlich auch die Transportierbarkeit von Daten im Vorder-

men, gefolgt von Transistoren. Der Siegeszug des Computers begann aber erst mit der IC-Technik. Nun konnten plötzlich viele Transistorfunktionen auf einem Chip integriert werden. Pro Chip ließen sich bald immer mehr Speicherplätze unterbringen. Doch die Integrationserhöhung änderte nichts an der Tatsache, daß pro gespeichertem Bit mindestens zwei Transistoren notwendig waren. Bis jemand auf die Idee kam, die Information in einem Kondensator zu speichern. Jetzt benötigte man nur noch einen Transistor und konnte deshalb die Informationsdichte auf einen Schlag praktisch verdoppeln. Diese Speicher hatten jedoch einen gravierenden Nachteil. Jeder Kondensator entlädt sich über Leckströme nach einer gewissen Zeit. Deshalb mußte die Information dauernd wieder aufgefrischt wer-

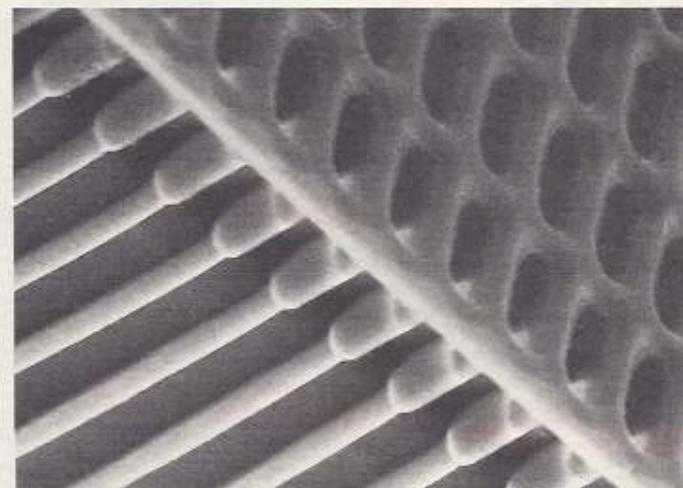


Speicher GESTERN HEUTE MORGEN

den. Der Computer übernahm diese Aufgabe mit. Auch im C64 befinden sich diese Art von Speicherchips. Hier frischt der VIC den gesamten Speicher alle zwei Millisekunden auf. Solange bleibt der Speicherinhalt mindestens bestehen.

Da diese Speicher ständig einen Refresh-Impuls benötigen, lassen sie sich nicht einfach mit einer Batterie puffern. Deshalb können sie nicht als Permanentspeicher eingesetzt werden.

Hier teilte sich wiederum der Weg der Halbleiterindustrie. Für Betriebssysteme wurde ein Festwertspeicher gefordert, der seine Information auch nach einem Stromausfall behält. Inzwischen wurden die Computer immer leistungsfähiger und größer. Die immer anwenderfreundlicher werdende Software erforderte wiederum mehr Speicherplatz. Die Schraube begann sich zu drehen. Während die ersten Computer noch maschinennah per Schalter



Rasterelektronenaufnahme eines dynamischen Speichers neuester Technologie

bedient wurden, hatten die nun erscheinenden schon richtige Tastaturen und Bildschirme. Die Anwendungsmöglichkeiten des Computers weiteten sich immer weiter aus. Während die ersten Rechner noch reine Rechenmaschinen waren, gab es nun schon vielfältige Software, die den Computer im Wirtschaftsleben und in der Forschung bald unentbehrlich werden ließ. Um den Computer so bedienungsfreundlich wie möglich zu machen, wurde ein Betriebssystem (Grundprogramm) verlangt, was direkt nach dem Einschalten des Rechners aktiv wurde. Dazu wurde ein Speicher benötigt, der dieses Programm festverdrahtet in seinem Inneren beherbergt. Das Grundprogramm selbst sollte von jedermann nach einer kurzen Einweisung zu bedienen sein. Es wurde immer komplexer und brauchte deshalb auch immer mehr Speicherplatz.

Kerne als Speichermedium

Früher wurden die Betriebssysteme in sog. Kernspeicher abgelegt. Dieser Speicher bestand aus vielen kleinen Ferritkernen, die in einer Matrix angeordnet waren. Dünne Drähte wurden in mühseliger Handarbeit durch die Kerne gefädelt. Mittels ausgefeilter Elektronik konnten nun die Kerne ummagnetisiert werden. Diese Ummagnetisierung ließ sich aber auch wieder rückgängig machen. Fiel der Strom mal aus, so blieb die Magnetisierung der einzelnen Kerne aber bestehen. Nach dem Einschalten war das Grundprogramm also wieder vorhanden.

PROMS

Parallel dazu entwickelten sich auch die Halbleiterspeicher weiter. Zuerst entstand die TTL-Technik (Transistor-Transistor-Logik). Sie war zwar langsamer als die früher gebräuchliche ECL-Technik (Emitter Coupled Logik), aber sie bot andere Vorteile. Vor allem ging sie wesentlich ökonomischer mit der Energie um. Die Techniker sannen weiter und konnten mit der LS-TTL-Reihe den Stromverbrauch noch weiter senken. Nun kamen auch die ROMs auf den Markt. Das waren programmierbare Festwertspeicher, in die jeder Anwender, mittels Programmiergerät, seine eigene Software »brennen« konnte. Brennen stimmt im wahrsten Sinne des Wortes. Durch eine angelegte genau spezifizierte höhere Spannung werden im IC Dioden durchgebrannt. Dies war der erste Festwertspeicher, der auch industriell in großen Maßstab gefertigt werden konnte. Stand der Programmcode einmal fest, ließen sich die Chips auch Maskenprogrammieren. Dies bedeutet eine Hardwareprogrammierung direkt bei der Herstellung. Da die Chips

sich nur einmal beschreiben ließen, wurde der Ruf nach einem Speicher laut, der sich auch wieder löschen ließ.

EPROMs

Der erste Vertreter dieser neuen Spezies war das EPROM. Es ließ sich relativ leicht programmieren, behielt die einmal aufgetragenen Bits sehr lange und konnte durch ein Fenster auf seiner Oberseite mit UV-Licht wieder gelöscht werden. Heutige EPROMs behalten ihre Programmierung laut Herstellerangaben bis zu 10 Jahre.

Diese Bausteine sind inzwischen mit Speichergrößen bis zu 1 MBit zu haben. Sie werden hauptsächlich zur Speicherung von Programmen eingesetzt, die nur selten, bzw. gar nicht geändert werden müssen.



Maskierte arbeiten nun an den modernsten Maschinen zur Halbleiterfertigung

Inzwischen hatte sich aber auch die Herstellung der Chips weiterentwickelt. Nun kamen die CMOS-ICs auf den Markt. Deren Stromaufnahme war im Ruhezustand praktisch zu vernachlässigen, sie lag im Bereich der Selbstentladung von Batterien. Sie arbeiteten mit statischen Speicherzellen. Deshalb ließen sich jetzt auch

Speicherkarten herstellen, die, gepuffert mit einer kleinen Knopfzelle, als quasi Festwertspeicher eingesetzt werden konnten. Sie werden z.B. als Setup-Speicher in PCs eingesetzt. Die CMOS-RAMs bilden derzeit den letzten Stand der Technik auf dem Gebiet der statischen Speicherelemente. Die möglichen Kapazitäten pro Chip werden in den nächsten Jahren noch deutlich zunehmen.

Als IBM den ersten PC entwickelte, ging man noch von völlig anderen Voraussetzungen aus. Als Entwicklungsgrundlage für das Betriebssystem stellte man sich das »riesige« Speichervolumen von 640 KByte vor. Niemand konnte sich vorstellen, daß es jemals vollständig ausgenutzt werden würde. Die größten Programme, alle natürlich maschinennah

sind keine Seltenheit mehr. Deshalb mußte auch das Speichervolumen der Computer angepaßt werden.

DRAMs

Auf dem Gebiet der dynamischen Speicher haben sich inzwischen Siemens und IBM zusammengeschlossen um in einer gemeinsamen Arbeit einen 64 MBit DRAM-Chip zu entwickeln. Die angestrebte Speicherkapazität ist viermal höher, als die bisher modernsten Halbleiterspeicher. Man muß sich die Leistung dieses Chips einmal vorstellen.

Auf einer Größe von 10,7 x 18,1 mm können rund 40000 Seiten Schreibmaschinentext untergebracht werden. Die mehr als 64000000 Bits lassen sich im Bruchteil einer Sekunde auslesen. Die kleinsten Strukturen auf diesem Chip betragen nur 0,4 µm Breite. Das ist etwa $\frac{1}{200}$ des Durchmessers eines Menschenhaars.

Eine völlig neuartige Technik erlaubt den Einbau des Speicherkondensators in die Tiefe des Chips. Dieser Kondensator hat eine Kapazität von 47 fF (Femto-Farad). Die wohl kleinste Abmessung auf dem Chip hat die Gate-Isolation des Speicherzellen-Transistors, eine Isolierschicht, die Gate und Substrat des Transistors voneinander trennt: sie mißt ganze 10 nm Dicke, was etwa 100 Atomlagen entspricht.

Die einzelnen Speicherzellen sind so klein, daß davon etwa 1 Million auf einem Stecknadelkopf Platz finden würden. Für die Fertigung dieser komplexen Strukturen mußten ganz neue Technologien geschaffen werden. Schon für die ersten Halbleiter waren hochreine Ausgangsstoffe notwendig.

Ein Vergleich dazu: Wenn sich in einem Kilogramm Zucker 1 Sandkorn befindet ist dieser Stoff für die Fertigung von Chips nicht rein genug. Die Neuen sind in dieser Hinsicht noch wesentlich anspruchsvoller. Als Beispiel nehmen wir den Kölner Dom: Ein Tennisball in diesem riesigen Volumen wäre eine zu große Verunreinigung.

Aus diesem Grund sind die ganzen Fertigungstätten für die Herstellung in Reinsträume verlegt worden. Die Mitarbeiter arbeiten wie Ärzte mit Mundschutz und Haarkappen, damit ja kein Staubchen die empfindlichen Chips auf ihrer Oberfläche trifft. Gerade bei der Einführung einer neuen Fertigung erreichen die Ausschussquoten leicht über 90 Prozent. Das erklärt auch den hohen Preis für die ersten Chips. Siemens will 1993 die serienmäßige Produktion der 64 MByte DRAM-Chips aufnehmen und 1995 soll mit der Produktion der 256 MByte Chips begonnen werden.

**Großer
Programmier-
Wettbewerb**

Programm des Monats

Schicken Sie Ihre Programme auf Diskette mit ausführlicher Beschreibung und einer Copyright-Erklärung an diese Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
64er-Redaktion
Stichwort: Programm des Monats
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Jeden Monat wählt die Redaktion ein Programm zum »Programm des Monats«. Eine Jury legt fest, wie hoch das Honorar ist. Je nach Qualität und Thema gibt es zwischen 2000 und 4000 Mark.

Sie werden vor Veröffentlichung benachrichtigt und gebeten, ein Foto von Ihnen einzuschicken.

Schlag bis zu 4000 Mark zu gewinnen. Jeden Monat wählt die Redaktion aus den eingeschickten Programmen das beste aus. Vielleicht gehören auch Sie schon bald zu den stolzen Gewinnern!

Gehören Sie zu den Spitzenprogrammieren? Sind Sie fit auf dem C64? Dann beweisen Sie Ihr Können und gewinnen den 64'er Superpreis. Schreiben Sie ein Programm zu einem beliebigen Thema und bewerben Sie sich für das »Programm des Monats«. Hier haben Sie die Chance, mit einem



Die Superchance!

Gewinnen Sie bis zu

DM 4000.-

für das Listing des Monats

**Machen
Sie mit!**

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Flashcards

Die modernsten Festwertspeicher, also Nur-Lesespeicher sind in den Flashcards eingebaut. Diese arbeiten wiederum als EPROM, aber mit einer riesigen Speichermenge. Im Moment stehen Flash-EPROMs mit einer Kapazität von 8 MByte zur Verfügung. Diese lassen sich in Karten mit bis zu 20 MByte Kapazität zusammenschalten. Bereits 1996 sollen 64 MBit Flash-EPROMs gebaut werden, mit denen dann Speicherkarten bis zu 160 MByte aufrüstbar sind. Diese Speicher stellen in puncto Störanfälligkeit, Gewicht, und Leistungsaufnahme alle anderen Speichertechnologien in den Schatten. Sie sind klein, beanspruchen nur einen geringen Strom und können ohne Peripheriegeräte direkt am Mikroprozessorsystem angeschlossen werden. Die Programmierzeiten von normalen EPROMs wurde durch eine neuartige Struktur dieser Winzlinge von 50 ms auf 10 μ s gedrückt.



Eine optische Speicherplatte in der Fertigung

Ausblick

Halbleiterspeicher arbeiten alle auf einer zweidimensionalen Ebene. Das bedeutet, daß die einzelnen Speicherzellen nebeneinander auf dem Chip angeordnet sind. Nur beim 64 MBit DRAM liegen die Speicherkondensatoren unter den Transistoren, was ein Ausweichen in die dritte Dimension bedeutet. Aber das ist erst der Anfang: Beim einem vollständigen dreidimensionalen Speicher liegen die einzelnen Zellen sowohl neben- als auch übereinander. Hier lassen sich ungeahnte Mengen an Information unterbringen. Einige Forschungen laufen bereits in diese Richtung. Bis jetzt ist es gelungen auf einem Chip zwei Gatter übereinander zu integrieren. Der erste Schritt zum 3-D-IC ist damit getan.

Einen anderen Weg beschreitet die Holografie. Mit Hilfe von Laserlicht kann auch in die Tiefe eines Kristalls geblickt werden. Durch unterschiedliche Leistungen des Lasers können dort Veränderun-

gen an der Kristallstruktur vorgenommen werden, die sich hinterher auch wieder lesen lassen. Dieser Forschungszweig wird in den kommenden Jahren noch große Bedeutung erlangen. Läßt sich dieses Verfahren erstmal kommerziell nutzen, ist die Speichergröße praktisch unbegrenzt.

Speicher für unterwegs

Die ersten Speicher zum Datentransfer von einem Computer auf den anderen arbeiteten mit Lochstreifen. Diese von der Fernschreibtechnik abgekupferte Idee, erlaubte es größere Mengen an Informationen, zwar nicht schnell, aber dafür sicher abzulegen oder zu transportieren.

Mit der Entwicklung des Tonbandgeräts erreichte die Speichertechnik wieder einen Meilenstein in ihrer Ära. Nun ließen sich die noch größere Datenmengen auf noch kleinerem Raum unterbringen. Die Tonbandgeräte wurden immer kleiner und es entstanden

richtigen Datensatz erst suchen. Dazu wurde mit einem Indexloch die genaue Anfangs-Position der Spuren festgelegt.

Kurze Zeit später erfand der spätere Apple-Mitbegründer Steve Wozniak die Soft-Formatierung. Hier wurden vor Gebrauch der Diskette schon Datensätze mit Synchronisationsmarken magnetisch auf die Scheibe geschrieben. Dieses Verfahren erlaubte ein viel dichteres Nebeneinanderliegen der einzelnen Spuren, was die Aufnahmekapazität der Diskette immens erhöhte.

Die ersten Disketten hatten noch riesige mechanische Abmessungen.

Während heute der Kopf permanent auf der Diskettenoberfläche aufliegt, mußte er früher bei Nichtgebrauch angehoben werden. Sonst war der Diskette kein langes Leben beschieden. Der Kopf scheuerte den Belag ab und die Diskette war somit unbrauchbar.

Hier ist anzumerken, daß es sich bis heute um keine technische Neuerung, sondern um eine Verfeinerung der Methoden handelt. Dabei spielen die Materialien eine große Rolle. Die magnetische Schicht erlaubt eine feinere Magnetisierung, die auch spezielle Köpfe beschreiben und wieder lesen können. Die Diskettenober-



Chipkontrolle mit dem Mikroskop



Die Flashcard erreicht als reiner Festwertspeicher Größenordnungen von denen man früher selbst in Systemen nur träumen konnte

Sie besaßen einen Durchmesser von 8 Zoll, oder 20,23 cm.

In Gegensatz zu den heutigen Disketten war ihre Speicherkapazität relativ gering. Durch Verfeinerung und Ausschöpfung der technischen Möglichkeiten schrumpfte der Durchmesser der Disketten bald auf 5 1/4 Zoll, dann auf 3 1/2, bei gleichzeitiger Steigerung der Datenaufnahmefähigkeit.

Bei den ersten Diskettenlaufwerken standen weder für die Beschichtung noch für den Kopf die heutigen Materialien zur Verfü-

fläche wurde glatter und härter. Während die 1541 unter normalen Umständen nur 160 KByte speichern kann, liegt bei Disketten der momentane Stand der Technik bei 2,88 MByte für 3 1/2-Zoll-Disketten. Diese Disketten haben aber eine spezielle Beschichtung und brauchen deshalb eigens für sie gefertigte Laufwerke.

Da sie bislang nur in geringen Stückzahlen produziert werden, liegt ihr Preis bei ca. 12 Mark pro Diskette. Mit steigenden Stückzahlen wird der Preis aber sinken.

Festplatten

Gleichzeitig mit dem Aufkommen der Diskettenlaufwerke stand die Geburt eines Bruders ins Haus. Für die stationäre Speicherung von Daten wurde die sog. Festplatte entwickelt. Hierbei handelt es sich im Prinzip um ein Diskettenlaufwerk mit der Einschränkung, daß sich die Diskette nicht wechseln läßt. Die Daten werden nun nicht mehr auf einer flexiblen Scheibe, sondern auf einer beschichteten Metallscheibe aufgebracht. Durch ihre höhere Stabilität und Formbeständigkeit konnte die Umdrehungsgeschwindigkeit auf das zehnfache erhöht werden.



In Reinräumen ist Schutzkleidung Pflicht

Der Kopf ließ sich nun in einem genau definierten Abstand zur Plattenoberfläche fixieren.

Er sauste also praktisch in einer Entfernung von μm über die Oberfläche. Staubkörner würden aber verheerende Folgen haben, wenn sie zwischen Kopf und Platte gerieten. Datenverlust wäre die unmittelbare Folge. Deshalb wurde die Fertigung der Festplatten in Reinräumen verlegt und die Platten hermetisch versiegelt.

Die Plattenkapazität konnte im Laufe der Zeit gewaltig erhöht werden: Zuerst wurde die Aufnahmefähigkeit der Platten einfach dadurch gesteigert, indem die Platte vergrößert wurde. Die Laufwerke nahmen jetzt den Raum von kleinen Schränken ein. Dann wurden mehrere Platten übereinandergesetzt und mit eigenen Köpfen ausgestattet.

Durch Verbesserung der Oberflächen und des Auflösungsvermögens erreichte man immer höhere Speicherdichten. Die Kapazitäten wuchsen immens an. Nur irgendwann war die physikalisch mögliche Aufzeichnungsdichte erreicht. Inzwischen haben die nach der heutigen Technologie gebauten Festplatten die Größe von Kernobst erreicht. Um die Aufzeichnungsdichte noch weiter zu erhöhen sind aber neue Technologien gefragt.

Modernste Technik

Herkömmliche Schreib-/Lese-Köpfe bei den Festplatten, wie auch bei den Diskettenlaufwerken arbeiten nach dem Faradayschen Gesetz der Induktion. Beim Schreiben schiebt eine Miniaturspule ein elektromagnetisches Feld durch den Kopfspalt auf einen winzigen magnetischen Bereich der vorbereitenden Festplatte und magnetisiert ihn dementsprechend. Beim Lesen induziert dieser nun aufmagnetisierte Teil einen winzigen Strom in der Miniaturspule, der entsprechend verstärkt als digitale Information ausgewertet werden kann.

hat noch einen positiven Nebeneffekt. Da die Widerstandsänderung statisch ist, also unabhängig von der Bewegung wie beim induktiven Kopf fallen Geschwindigkeitsänderungen der Festplatte nicht mehr ins Gewicht. Gegen Ende dieses Jahrzehnts sollen damit Speicherdichten von 1 GBit/Quadratzoll erreicht werden. Die jetzige Speicherdichte liegt bei 150 MBit/Quadratzoll.

Eine andere Methode, die Speicherdichte zu erhöhen, liegt darin, den Kopf dichter an die Plattenoberfläche zu bringen. Ein direktes Aufliegen, wie bei den Diskettenlaufwerken kommt wegen der hohen Umdrehungsgeschwindigkeiten nicht in Frage. Der Kopf, bzw. die Platte wären sehr schnell zerstört.

Im Moment versuchen Forscher die Plattenoberfläche mit einer Flüssigkeit zu benetzen und den Kopf praktisch »schwimmend« über die Oberfläche gleiten zu lassen.

auch mit CDs, die aber eine spezielle magnetisch-optische Schicht besitzen. Diese lassen sich mit dem Laser beschreiben und lesen. Zum Löschen der Informationen wird der Energiegehalt des Laserstrahls erhöht. Damit erreicht die magnetische Komponente den Curiepunkt, verliert daraufhin ihre magnetischen Eigenschaften und das Bit ist gelöscht.

Ausblick

Insgesamt schreitet die Entwicklung aller Speichertechnologien rasend schnell fort. Die Speicher werden immer kleiner, schneller und erreichen immer mehr Kapazität. Es wird nicht mehr lange dauern und bei den Festkörperspeichern ist die 1 GBit-Grenze für Flashcards erreicht. Die Leistungsaufnahme der einzelnen Speichermedien geht kontinuierlich zurück. Bald wird es Computer geben, die gar kein eigenes Netzteil mehr benötigen. Eine Knopfzelle reicht.



Ein modernes Laufwerk mit wechselbarer Festplatte

Optische Speicher

Seit der Einführung der CD ist praktisch jeder schon mit den optischen Speichern in Berührung gekommen. Hier wird die Information digital in Form von Bits auf die Oberfläche der CDs gebrannt. Mit einem Laserstrahl abgetastet, können diese Informationen wieder in Musik, Sprache oder in Form von Programmen wieder zurückgeholt werden. Da der Laserstrahl äußerst fein fokussiert werden kann, können die die Information enthaltenden Pits sehr klein gewählt werden. Dementsprechend ist das Speichervermögen der CD enorm groß. Diese Art der Speicherung läßt aber nur ein Lesen der Informationen zu, Schreiben ist nicht möglich. Heute bedeutet es aber keine Schwierigkeit mehr, Laser größerer Leistung kompakt aufzubauen. Diese sind in der Lage eine spezielle CD auch zu beschreiben. Allerdings nur einmal. Die CD dient dann als Nur-Lese-Speicher. Eine weitere Entwicklung arbeitet

Glossar:

RAM: Random Access Memory, Schreib-Lese-Speicher in Computersystemen

DRAM: Dynamic Random Access Memory, Schreib-Lese-Speicher in Computersystemen

ROM: Read Only Memory, nur Lese-Speicher für Programme, z.B. Betriebssysteme

EPROM: Erasable Programmable Read Only Memory, nur Lese-Speicher, kann vom Anwender mit einem speziellen Gerät selbst programmiert werden. Löschen des Speichers ist durch ein Fenster in der Oberfläche mit UV-Licht möglich.

PROM: Programmable Read Only Memory, nur Lese-Speicher, kann mit einem speziellen Gerät von Anwender nur einmal programmiert werden. Löschen ist nicht möglich.

EEPROM: Electrical Erasable Programmable Read Only Memory läßt sich im System programmieren und auch wieder löschen.

von Hans-Jürgen Humbert

Zu Beginn ihrer Karriere störten sich nur wenige an der geringen Geschwindigkeit der Floppy 1541. Schließlich waren die Programme damals vergleichsweise kurz, so daß lange Ladezeiten kaum vorkamen. Doch schon bald nahm der Umfang der Programme zu. Das Speichervolumen des C64 war bald bis aufs letzte Bit ausgereizt. Viele Spiele und Anwendungen waren so umfangreich geworden, daß sie Teile ihres Programms auf der Diskette auslagerten.

Im Betrieb mußten diese Teile nachgeladen werden, was aufgrund der geringen Übertragungsgeschwindigkeit der Floppy zur Geduldsprobe wurde. Da nun nicht jeder User jedesmal eine Kaffeepause einlegen wollte, wenn die Floppy wieder einmal vor sich hinsummte, wurden bald Zusatzprogramme entwickelt, die der lahmen Floppy Beine machen sollten. Auch Hardwareentwickler entdeckten dieses Manko und erfanden ein Parallelkabel, auf dem die Daten in atemberaubender Geschwindigkeit vom und zum Laufwerk flitzten. Insgesamt wurden drei unterschiedliche Wege beschritten:

1. eine reine Softwarelösung
2. Einbau zusätzlicher Hardware, aber Übertragung mit dem seriellen Bus
3. Einbau zusätzlicher Hardware und Anschluß eines Parallelkabels.

Beim ersten Typ ersetzen spezielle Programme die eilig hinprogrammierten »Originalroutinen« des Betriebssystems. Diese Programme können sowohl von der Diskette geladen, als auch über ein Modul in den C64 eingebracht werden. Hierbei ist jedoch immer das Nadelöhr des seriellen Busses zu überwinden. Die einzelnen Bytes werden zerlegt und nacheinander über nur eine Leitung bitweise von und zur Floppy geschaufelt. Beim Laden von der Diskette tritt aber weiterhin das Problem auf, daß diese neuen Laderoutinen von den geladenen Programmen überschrieben werden. Vor jedem Neuladen muß deshalb auch diese Routine erst in den Computer überspielt werden.

Beim zweiten Typ sind diese Routinen gleich auf EPROM gebrannt und ergänzen das Original-Betriebssystem durch effektivere Lade- und Speicherroutinen. Dieser Umbau muß sowohl in der Floppy als auch im C64 vorgenommen werden. Indem beide Betriebssysteme angepaßt werden, steigt der Datendurchsatz noch einmal stark an. Obwohl es hierbei immer noch um eine serielle Übertragung handelt, sind die eingebauten Speeder, wo beide Betriebssysteme geändert wurden, sehr schnell.

Bringen Sie Ihre lahme Floppy mit einem Speeder auf Trab. Wir zeigen Ihnen, welcher Speeder für Sie der beste ist.

Beschleunigung

Alle Module auf einem Blick

Name:	Hypra-Diskmodul	Super-Betriebssystem	Profi-DOS
Preis:	39 Mark	29 Mark	49,50 Mark
Vertrieb:	DATA 2000	DATA 2000	DATA 2000
Funktionen/Beschleunigung:			
LOAD:	ja/7	ja/7	ja/7
SAVE:	nein	nein	nein
Formatieren:	nein	nein	nein
rel. Dateien:	nein	nein	nein
lötfreier Einbau:	ja	ja	ja
RS232 bleibt erhalten?:	ja	ja	ja
Centronics:	nein	nein	nein
Kompatibilität:	gering	gering	gering
Geos-Betrieb:	unmöglich	unmöglich	unmöglich
Extras:	F-Tastenbelegung	F-Tastenbelegung	F-Tasten
Bewertung:	für Basic-Programmierer	für Basic-Programmierer	für Basic-Programmierer

Der dritte Typ wendet sich ganz ab vom seriellen Datentransfer und schiebt die Informationen byteweise parallel zum Computer. Dieser Typ erreicht die höchsten Übertragungsraten. Nachteilig ist jedoch die Verwendung eines Flachbandkabels zwischen dem Computer und der Floppy. Der einzige freie Port des C64 ist der User-Port. Mit der parallelen Übertragung wird auch dieser Port besetzt, so daß ein eventuell angeschlossener Drucker immer abge-

zogen werden muß. Natürlich muß auch bei dieser Art der Speeder ein geändertes Betriebssystem eingesetzt werden, das den Datentransfer steuert.

Wir haben für Sie folgende Produkte getestet:

1. Gruppe
Profi-DOS
Hypra-Disk-Modul

Superbetriebssystem

2. Gruppe
Jiffy-DOS
3. Gruppe
Rex-DOS
Prologic-DOS
Prologic-DOS classic
Profi-DOS

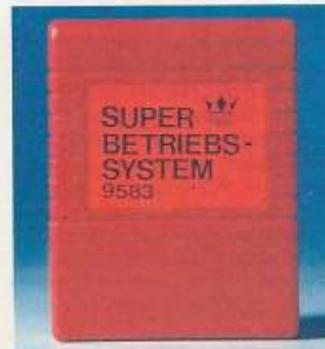
Profi-DOS ist sehr komfortabel ausgestattet. Nicht nur der Load-, sondern auch der Save-Befehl

Produkt: Hypra-Diskmodul II
Preis: 39 Mark
Vertrieb: DATA 2000, Stresemannstraße 14, 5800 Hagen 1
beschleunigte Funktionen/ Faktor: Load/7
Extras: Funktionstastenbelegung
Kompatibilität: gering



Hypra-Diskmodul II, preiswert und leichter Anschluß

Produkt: Super-Betriebssystem
Preis: 29 Mark
Vertrieb: Data 2000, Stresemannstraße 14, 5800 Hagen 1
beschleunigte Funktionen/ Faktor: Load/7
Extras: Funktionstastenbelegung, Lade- und Initialisierungsbefehle als CTRL-Tastenkombination, Abbruch von Modulstarts mit Space-Taste
Kompatibilität: gering



Superbetriebssystem, Load Beschleunigung Faktor 7

Produkt: Profi-DOS
Preis: 49,50 Mark
Vertrieb: Data 2000, Stresemannstraße 14, 5800 Hagen 1
beschleunigte Funktionen/ Faktor: Load/7, Save/7
Extras: Funktionstastenbelegung, Centronics-Schnittstelle, Hardcopy-Funktionen, neue Editorfunktionen, DOS 5.1, RS232 bleibt erhalten
Kompatibilität: gering



Profi-DOS, komfortable Zusatzbefehle

ng tut not



Einbau-Spieder in der Übersicht

Name:	Jiffy-DOS	Rex-DOS	Prologic-DOS
Preis:	198 Mark	75 Mark	149,50 Mark
Vertrieb:	Plus Elektronik	DATA 2000	DATA 2000
Funktionen/Beschleunigung:			
LOAD:	ja/10	ja/10	ja/20
SAVE:	ja/3	nein	ja /13
Formatieren:	ja/3	ja/3	ja/4
rel. Dateien:	nein	nein	ja/5
loftreier Einbau:	nein	nein	nein
RS232 bleibt erhalten?	ja	nein	ja
Centronics:	nein	ja	ja
Kompatibilität:	sehr hoch	sehr hoch	hoch
Geos-Betrieb:	möglich	möglich	möglich
Extras:	Hard disk Betrieb Kopierfunktion:	40-Spur F-Tastenbelegung	40-Spur 2. Laufwerk
Bewertung:	universell bei mittl. Tempo	universell bei mittl. Tempo	universell bei hohem Tempo

werden um den Faktor 7 beschleunigt. Zahlreiche weitere Funktionen stehen hier zur Verfügung. Besonders hervorzuheben ist hier eine eingebaute Centronics-Schnittstelle, mit deren Hilfe ein Drucker direkt am User-Port anschließbar ist. Ergänzt wird dies durch zwei Hardcopy-Routinen (groß und klein). Da diese mit der RESTORE-

Taste aufgerufen werden, sind sie auch innerhalb von Programmen zu erreichen, vorausgesetzt, das Programm benutzt diese Taste nicht ebenfalls.

Kompatibilität ist auch hier nicht immer gegeben. So verursacht vor allem die Centronics-Schnittstelle bei einigen Anwendungen einen Crash. Dennoch ist die Situation hier schon wesentlich besser als

bei den beiden anderen Modulen. Allerdings machten hier viele Spiele mit großer Programmlänge Probleme, da das Modul selbst einen Teil des Speichers belegt.

Produkt: Jiffy-DOS
Preis: 198 Mark
Vertrieb: PlusElektronik
beschleunigte Funktionen/ Faktor: Load/10, Save/3, Formatieren/3, Validate/2
Extras: Funktionstastenbelegung, Hard-disk-Unterstützung, Listen von Basic- und ASCII-Dateien direkt von Diskette, Kopierfunktionen
Kompatibilität: sehr hoch

Produkt: Rex-DOS
Preis: 75 Mark
Vertrieb: Data 2000, Stresemannstraße 14, 5800 Hagen 1
beschleunigte Funktionen/ Faktor: Load/10, Formatieren/3
Extras: Funktionstastenbelegung, 40-Spur-System, DOS-Kurzbefehle
Kompatibilität: sehr hoch

Produkt: Prologic-DOS classic
Preis: 149 Mark (Einbauversion 98 Mark)
Vertrieb: Data 2000, Stresemannstraße 14, 5800 Hagen 1
beschleunigte Funktionen/ Faktor: Load/20, Save/13, Formatieren/4, Validate/7, relative Dateien/5
Extras: Funktionstastenbelegung, 40-Spur-System, Centronics-Schnittstelle, Hardcopy-Funktionen, Floppykurzbefehle, Verhinderung von Modulstarts, gutes Handbuch, zweites Laufwerk anschließbar

Hypra-Disk-Modul

Der einfachste Speeder wird in den Expansionport gesteckt. Der C64 erkennt das Modul sofort beim Einschalten und reagiert mit einer geänderten Systemmeldung. Als positiv zu werten sind die mit den wichtigsten Befehlen belegten Funktionstasten. Ein eingebauter Reset-Taster wurde dem Modul als Extra spendiert.

Im Test erwies sich das Modul als nicht besonders schnell, nur der Ladevorgang wird auf das Siebenfache beschleunigt, alle anderen Funktionen bleiben bei ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit. Das Betriebssystem wurde aber soweit geändert, daß sich starke Kompatibilitätsprobleme ergeben. Kopiergeschützte Programme oder solche mit eingebauten Software-Speedern haben arge Probleme. Auch Geos läßt sich nicht booten.

Allerdings ist der Preis sehr günstig und deshalb ist das Modul für reine Basic-Programmierer anschaffenswert.

Superbetriebssystem

Das Superbetriebssystem ist ebenfalls ein Modul. Genau wie Hypra-Disk beschleunigt es nur den Ladevorgang. Gleichzeitig wird aber auf dem Monitor der beschriebene Speicherbereich angezeigt.

Aber das Modul bietet weitere nützliche Funktionen. So ist nicht nur eine Funktionstastenbelegung vorhanden, sondern mit < CTRL > sind weitere Befehle abzurufen. Zusätzlich läßt sich mit der SPACE-Taste während eines Resets der automatische Start eines Modulprogramms verhindern.

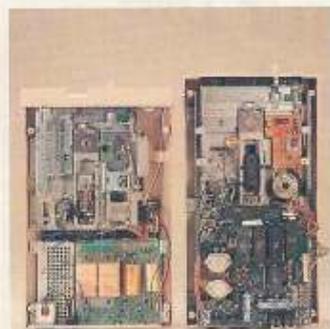
Um die Kompatibilität ist es leider auch nicht zum besten bestellt. Das beigelegte Handbuch weist sogar ausdrücklich darauf hin. Geos läßt sich ebenfalls nicht booten.

Jiffy-DOS

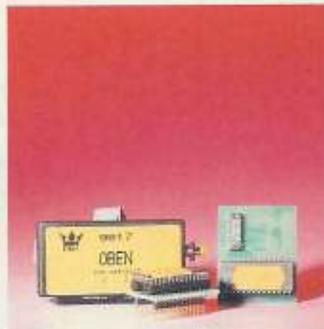
Jiffy-DOS muß sowohl in die Floppy, als auch in den C64 eingebaut werden. Es handelt sich um einen Speeder des zweiten Typs. Der Einbau ist relativ leicht zu bewerkstelligen. Allerdings muß in jedes Gerät ein Loch gebohrt werden, um einen Schalter aufzunehmen. Dieser Schalter ermöglicht ein Umschalten auf das alte Betriebssystem. Dieses wird fertig gebrannt auf dem EPROM gleich mitgeliefert. Dadurch ist das System 100prozentig kompatibel. Für jedes Gerät wird das optimale Betriebssystem geliefert. Die nötigen Adapterplatinen sind hier im Lieferumfang enthalten.

Im Test gab es mit der Kompatibilität kaum Probleme.

Die Beschleunigung ist für einen seriellen Speeder gut, beim Laden ist die 1541 damit etwa um den Faktor 10 schneller, das Speichern benötigt nur noch etwa ein Drittel der Zeit. Ähnliche Werte ergeben sich beim Formatieren und Validieren.



Jiffy-DOS, kaum Kompatibilitätsprobleme seriell und schnell



Rex-DOS, zehnmals schneller laden



Prologic-DOS classic, der Luxusliner unter den Speedern

Relative Dateien (Anlegen einer Datei mit 1000 Records zu 128 Byte) hingegen profitieren davon nicht.

Als Zugabe besitzt Jiffy-DOS sehr gute Zusatzfunktionen. So sind nicht nur die Funktionstasten vorbelegt und alle Floppybefehle ohne OPEN- und CLOSE-Anweisung erreichbar. Verschiedene Laufwerke lassen sich einfach erreichen, Basic- und ASCII-Files können direkt von Diskette gelistet und Dateien kopiert werden (Textkassen). Und schließlich unterstützt Jiffy-DOS als einziger Speeder auch die vom gleichen Hersteller stammende Hard disk und stört auch den Geos-Betrieb in keiner Weise.

Prologic-DOS classic

Dieser Parallelspeeder erreicht die größte Übertragungsgeschwindigkeit. Er überträgt die Daten nicht seriell sondern bytewise über ein Parallelkabel.

200 Blöcke werden in etwa 4,5 Sekunden geladen. Das Speichern dauert geringfügig länger, ist aber mit 10 Sekunden für ein 200 Block langes Programm sehr schnell.

Auch sequentielle Dateien werden im Gegensatz zu anderen Speedern erheblich schneller. Eine Diskette wird in nur 20 Sekunden formatiert.

Diese Version des Speeders ist eine reine Modulversion. Es braucht im Computer kein IC gewechselt werden. Nur ein Kabel ist an der CPU anzulöten. Dies kann aber auf der Platine geschehen, ohne die CPU zu sockeln.

Da der Expansion-Port durchgeschleift wurde, können auch weitere Module noch angesteckt werden. Von diesem Speeder gibt es auch eine preiswertere Einbauversion, wo allerdings das Betriebssystem ausgelötet und gegen ein neues getauscht werden muß. Für die alte Version des C64 (große Platine) muß allerdings ein EPROM für 25 Mark extra mitbestellt werden.

Die Floppy ist ebenfalls für den Betrieb mit dem neuen Betriebssystem umzurüsten. Dabei wird gleichzeitig noch 8 KByte RAM mitgeliefert, so daß jetzt eine ganze Spur auf einmal gepuffert werden kann. Das System beherrscht nun auch eine Taktfrequenz von 2 MHz, was sich positiv auf die Geschwindigkeit auswirkt. Ein 43 Seiten starkes Handbuch beschreibt den Einbau. Allerdings fehlt die Angabe, wo das Parallelkabel anzuschließen ist.

Über zwei DIP-Schalter läßt sich Prologic-DOS classic in zwei Stufen abschalten, jeweils getrennt für Floppy und C64. Am Modul läßt

sich auch ein zweites Laufwerk anschließen. Als weitere Features besitzt das Betriebssystem Hardcopy-Routinen, Funktionstastenbelegungen und eine Centronics-Schnittstelle. Maschinensprache-programmierer finden im Handbuch die wichtigsten Daten des neuen Betriebssystems wie Speicheraufteilung, Einsprungadressen etc.

Geos läuft problemlos mit diesem Speeder, allerdings ergibt sich keinen Tempogewinn, da Geos einen eigenen Software-Speeder benutzt.

Rex-DOS

Dieser parallele Speeder ist längst nicht so aufwendig konstruiert wie Prologic-DOS Classic. Eine Erhöhung der Taktfrequenz wurde nicht vorgenommen. Auch fehlt die Speicheraufrüstung. Dementsprechend ist die Beschleunigung geringer. Das Laden von Programmen wird um den Faktor zehn der Originalroutinen beschleunigt. Andere Funktionen werden nicht schneller. Floppybefehle können in Kurzform mit vorangestelltem Klammeraffen eingegeben werden. Eine Funktionstastenbelegung ist obligatorisch.

Sehr gut ist der Punkt Kompatibilität: Kaum ein Programm stört sich am neuen Betriebssystem, Geos hängt sich nicht auf und

Diskmonitore laufen problemlos. Auch kopiergeschützte Spiele laufen ohne Absturz.

Auch Rex-DOS beherrscht wie Jiffy-DOS eine Umschaltung zwischen verschiedenen Geräteadressen.

Fazit

Welcher Speeder ist nun für wen geeignet? Wem es auf die höchste Kompatibilität ankommt, der ist mit Jiffy-DOS und REX-DOS gut beraten. Nur Basic-Programmierer, die hauptsächlich ihre eigene Software schnell laden wollen, können sich die teuren Speeder der zweiten und dritten Kategorie sparen. Die Software- und Modul-Speeder reichen hier völlig aus. Anwender, die es gern bequem und schnell haben möchten, sollten auf Jiffy-DOS und Prologic-DOS classic ausweichen.

Der Einbau der Speeder ist nichts für den technisch blutigen Anfänger. Die ICs sind auf den doppelseitigen Platinen beidseitig verlötet und lassen sich nur mit etwas Übung ohne Schaden für die Platine entfernen. Haben Sie aber etwas Löterfahrung, können Sie ohne weiteres den Einbau selbst vornehmen. Auf Seite 26 dieser Ausgabe zeigen wir den fachgerechten Einbau von Jiffy-DOS.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Viele scheuen das Risiko, einen Speeder selbst einzubauen. Dabei ist es ganz einfach. Wir zeigen wie!

von Hans-Jürgen Humbert

Das Diskettenlaufwerk zerrt wohl am stärksten an den Nerven des C64 Users. Nach der Eingabe
LOAD "Game", 8, 1

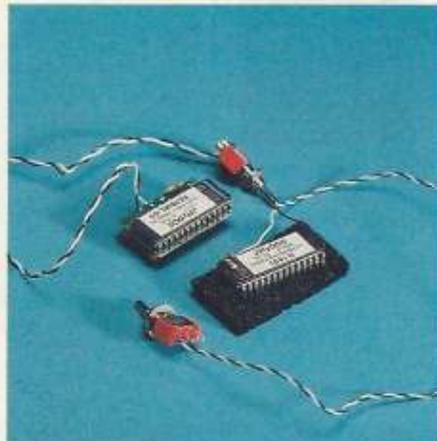
Speeder-Einbau

war immer eine längere Wartezeit angesagt. Besonders Spiele, die Teile des Programms nachladen, brauchen Zeit. Man kann diese Zeit natürlich nutzen, um sich eine

Cola zu holen, aber das ist auf die Dauer auch unbefriedigend. Doch es gibt eine Lösung aus dem Dilemma: Man kann die Ladezeiten der Floppy mit einem Speeder dra-



Folgendes Werkzeug ist zum Einbau des Speeders nötig: drei Schraubendreher (Kreuzschlitz, ein großer und ein kleiner mit Flachklinge), Pinzette, LötKolben und Entlötpumpe.



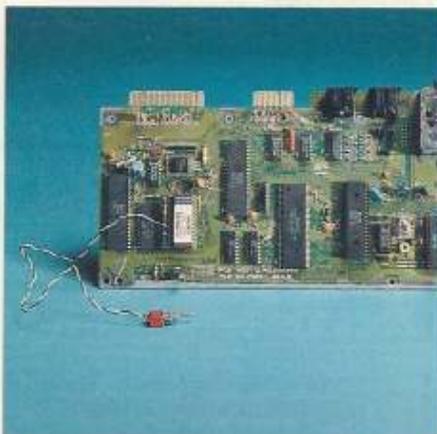
Das Wichtigste: Jiffy-DOS. Es besteht aus zwei EPROMs, eins davon befindet sich auf einer Adapterplatine zum Einbau in den C64, eins wird in die Floppy eingesetzt.



Zuerst wird der C64 geöffnet. Dazu sind entweder die Klammern an seiner Unterseite mit einem Schraubendreher nach außen zu drücken oder drei Schrauben zu lösen. Dabei geht das Garantiesiegel kaputt. (Achtung Garantieverlust!) Das Oberteil mit der Tastatur kann nun abgehoben werden.



Deshalb hebeln wir den Chip während des Erhitzens mit einem Schraubendreher an einer Seite hoch. Dies wiederholen wir an der gegenüberliegenden Seite, bis der IC unbeschädigt herauskommt.



Nun kann eine 28polige Fassung eingesetzt werden. Sie wird unten sorgfältig verlötet. Dann wird die Adapterplatine mit dem neuen EPROM richtig (Kerbe des neuen EPROMs zeigt in Richtung des User-Ports) herum in den C64 gesteckt. Für den Schalter muß hinten im Gehäuse noch ein Loch gebohrt werden. Danach kann der Zusammenbau des C64 in umgekehrter Reihenfolge stattfinden.



Das Diskettenlaufwerk wird umgedreht und alle vier Schrauben an der Unterseite werden entfernt. Jetzt kann das Laufwerk aus der oberen Halbschale gehoben werden.

leichtgemacht

stisch reduzieren. Viele schrecken jedoch vor dem Einbau zurück, weil sie da ihren geliebten C64 zerlegen müßten. Doch es ist gar nicht schwer. Hier zeigen wir Ihnen, wie

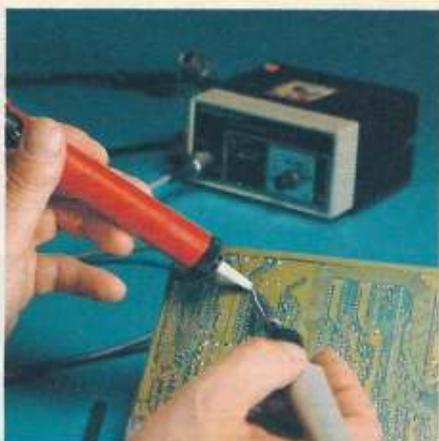
einfach es ist, ein neues Betriebssystem zu installieren. Für unsere Fotoreihe haben wir als Beispiel Jiffy-DOS ausgewählt, weil es viele Vorteile bietet:

- sehr leistungsfähig, ca. 14mal schnelleres Laden
- einfacher Einbau, ohne Platzprobleme
- die Floppy bleibt zu, da kein Parallelkabel benötigt wird
- der User-Port bleibt frei

Der eigentliche Speeder besteht nur aus zwei EPROMs mit Adaptersockeln und Schaltern. Damit läßt sich auf das ursprüngliche Betriebssystem des C64 zurückschalten, um wirklich jeglichen Kompatibilitätsproblemen aus dem Weg zu gehen.



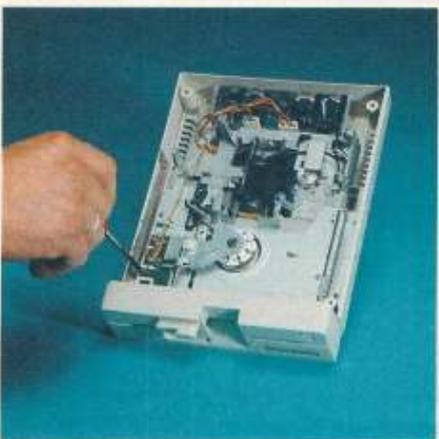
LED- und Tastaturstecker werden abgezogen und das komplette Oberteil zur Seite gelegt. Jetzt wird die Abschirmpappe entfernt und alle Schrauben aus der Platine gedreht. Die Platine läßt sich nun aus der unteren Gehäuselochschale heben. Das Betriebssystem (Pfeil) ist eingelötet und muß deshalb ausgebaut werden (für Schäden wird keine Haftung übernommen).



Die Platine wird umgedreht und mit einem Lötkolben jedes einzelne Beinchen erhitzt und das flüssige Lötzinn mit einer Entlötpumpe abgesaugt. Dies ist bei allen 28 Beinchen durchzuführen. Um den Chip nicht zu überhitzen, sollten Pausen eingelegt werden (ca. 10 bis 30 s). Anschließend wackelt man mit einer Pinzette an den einzelnen Pins, um sicherzustellen, daß sie auch wirklich frei beweglich in den Bohrungen sitzen.



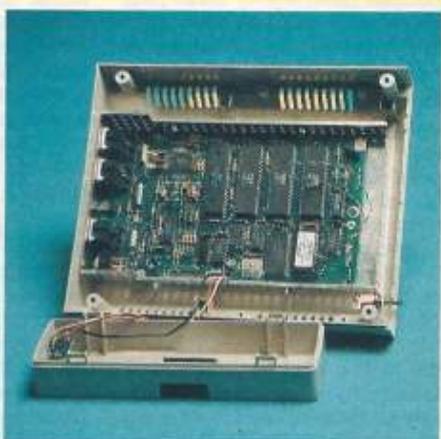
Hierbei machen aber drei Pins Schwierigkeiten. Diese sind auf der Platine mit großen Masseflächen verlötet, die die Wärme so schnell abführen, daß das Lötzinn nicht richtig flüssig wird.



Der Knebelverschluss kann einfach nach vorn abgezogen werden. Die Mechanik der Floppy wird von vier Schrauben gehalten, die zu lösen sind. Auch die Mechanik kann nun, nach Abziehen der Kabelverbindungen aus dem Laufwerk gehoben werden. Markieren Sie sich die Steckverbindungen, da bei falschem Zusammenstecken die empfindliche Elektronik Schaden nehmen kann.



Die Platine liegt nun vor Ihnen. Bei manchen Laufwerken ist das Betriebssystem nicht gesockelt. Hier verfahren Sie wie beim Umbau der Computerplatine: Lösen Sie alle Schrauben, heben die Elektronik heraus und löten das IC aus.



Nach dem Einlöten einer Fassung kann das neue EPROM eingesetzt werden. Auch hier ist für den Schalter ein Loch in die Rückwand der Floppy zu bohren. Damit kann zwischen dem neuen und dem Original-Betriebssystem umgeschaltet werden. Die Floppy wird nun in umgekehrter Reihenfolge wieder zusammengebaut. Zum Testen legen Sie eine Diskette ins Laufwerk, drücken @/\$ und schon erscheint das Directory der Diskette.

Wer an MIDI denkt, meint in erster Linie Atari ST. Was MIDI eigentlich ist und das es auch mit dem wesentlich preiswerteren C 64 funktioniert, erfahren Sie, wenn Sie weiterlesen. Zusätzlich stellen wir Ihnen einen Midi-Sequenzler und den Datamanager von Moebius vor.

Veni, Midi, Vici

von Peter Klein

Obwohl sich MIDI bei Musikern bereits auf breiter Front durchgesetzt hat, wissen die meisten C64-Besitzer recht wenig mit diesem Begriff anzufangen. »MIDI« ist die Abkürzung für »Musical Instrument Digital Interface«, was nichts anderes als »Digitales Interface für Musikinstrumente« bedeutet. MIDI ist also eine Schnittstellennorm, die dazu dient, Keyboards oder Synthesizer verschiedener Hersteller mit einem Computer zu verknüpfen und Daten auszutauschen. Am Anfang der achtziger Jahre trafen sich die Entwickler der größten Hersteller elektronischer Musikinstrumente, um diesen Standard zu schaffen. Dazu mußten jedoch zunächst einige Hürden überwunden werden. So kam es beispielsweise zum Streit, ob die Daten besser seriell oder parallel übertragen werden sollten. Der Vorteil der seriellen Schnittstelle ist natürlich, daß nur eine einzige Datenleitung gebraucht wird, leider läßt sich damit aber auch immer nur Bit nach Bit übertragen. Die Befürworter der parallelen Übertragung waren zwar im Geschwindigkeitsvorteil, dummerweise sind aber Parallelkabel recht anfällig und brauchen insgesamt acht Datenleitungen.

Seriell oder Parallel?

Schließlich rang man sich wegen der einfacheren Handhabung doch zur seriellen Lösung durch. Eigentlich unverständlich, denn fast alle Keyboards arbeiten nach parallelem Prinzip. Also mußte noch ein Wandler her, der mit Hilfe von Schieberegistern die 8 Bit oder gar 16 Bit breite Information (MIDI-Datenwort) wieder in einzelne Bits zerlegt. Genau diese Einheit nennt sich MIDI-Schnittstelle. Die Zerlegung erledigt übrigens ein Motorola-Chip mit der sinnigen Bezeichnung 6850 ACIA (Asynchronous Communications Interface Adapter) oder 6850 UART (Universal Asynchronous Receiver Transmitter). Neben der Wandlung speist dieser Chip nach jedem MIDI-Datenwort (8 Bit) ein Start- und später wieder ein Stop-Bit ein, damit jedes angeschlossene Gerät genau weiß, wann welche Infor-

mation vollständig angekommen ist. Ein weiteres Problem, mit dem die Entwickler anfänglich zu kämpfen hatten, war die direkte Kabelverbindung zwischen den Geräten. Da die Stromkreise der Keyboards nicht getrennt waren, kam es immer wieder zu unschönen Rückkopplungen oder gar lautem Brummen. Mit einem kleinem Bauteil, genannt Optokoppler umging man dieses Problem geschickt.

mehr Geräte aufzustellen und über eine Steuereinheit zu bedienen. Der Nachteil der sequentiellen Übertragung kam dabei sofort ans Licht: Da die Geräte alle in Reihe geschaltet sind (vgl. C64, Drucker, Floppy 1, Floppy 2 usw.) wird das Signal notgedrungen mehrmals gewandelt. Vom Prozessor des Synthesizers oder Computers zum MIDI-Interface, von da ins nächste usw. Bis das richtige Gerät gefun-

Tabelle 1: Midi-Kommandos

Hex-Wert	Befehl
\$0x	Note off; Ausschalten einer Note
\$9x	Note on; Einschalten einer Note
\$Ax	Polyphonic After Touch (lastenspezifisch)
\$Bx	Control Change; Umschalten der Betriebsmodi
\$Cx	Program Change; Umschalten zwischen Sounds
\$Dx	After Touch; Steuerung des Gesamt-After-Touch
\$Ex	Pitch Wheel Control
\$Fx	System-Messages \$F0 System Exklusiv Meldungen \$F1-\$F6 allg. Systemmeldungen \$F8-\$FF Timing Steuerung

<x> steht für die Kanalnummern von \$00 bis \$0F

Ein Opto-Koppler arbeitet, wie der Name schon sagt, mit kurzen Lichtimpulsen (Opto). Er gibt pro erhaltenem Signal einen kurzen Lichtimpuls an eine empfangende Einheit ab, die diesen Lichtimpuls wieder zurückverwandelt. Mit diesem Trick wird das Keyboard vom restliche MIDI-Netz elektrisch getrennt.

Opto-Koppler

Doch zurück zur seriellen Übertragung. Ein Quarz hält die Übertragungsgeschwindigkeit auf unglaublichen 31 250 Bit pro Sekunde (Baud). Wer die Floppy 1541 kennt, würde sich über solche Übertragungsraten freuen: diese ermöglicht nur schwache 3000 Baud. Trotzdem ist die serielle Übertragung das große MIDI-Manko. In der Anfangsphase der MIDI-Entwicklung waren die Geräte zwar noch so teuer, daß sich selbst professionelle Musiker kaum mehr als 2 oder 3 Geräte leisten konnten, mit dem Erfolg kam jedoch der Preisverfall und die damit verbundene größere Kaufkraft. Dadurch wurde es praktisch jedem Musiker ermöglicht, wesentlich

Tabelle 2: Midi-Kennungen der bekanntesten Hersteller

\$01	Sequential
\$04	Moog Music
\$05	Passport Design
\$07	Kurzweil
\$09	Steinway
\$10	Oberheim
\$12	Simmons Group Center
\$14	Fairlight
\$20	Bontempi
\$21	Sie
\$24	Hohner
\$27	Jellinghouse Music Systems
\$41	Roland
\$42	Korg
\$43	Yamaha
\$47	Akai

MIDI & C64

Als das ideale Bindeglied zwischen den diversen Geräten schälte sich fast selbstverständlich der Computer heraus. Auch der C64 ist für den MIDI-Einsatz wie geschaffen, trotz technischer Überlegenheit anderer Systeme. Sie brauchen dazu nur ein MIDI-Inter-



Mit einem Voice-Editor lassen sich Sounds editieren, beliebig verändern, speichern und ausdrucken

den ist, vergehen zwar nur einige Millisekunden, trotz allem nimmt sie das Ohr als hörbare Verzögerung wahr. Die Folge: Die eingespielte Musik klingt verwaschen. Abhilfe schafft hier übrigens eine sog. große Thru-Box, die das hintereinanderschalten der MIDI-Geräte durch viele MIDI-THRU-Anschlüsse verhindert (dazu später).

face (zwischen 50 und 500 Mark) und geeignete Software (zwischen 50 und 400 Mark). Diese Interfaces werden in den User- oder Expansions-Port gesteckt und mit entsprechender Software angesteuert. Haben Sie erstmal den C64 mit dem Synthesizer verbunden und umgekehrt, können Sie beliebige Daten austauschen. Prakti-

sches Beispiel: Sie teilen dem Synthesizer mit, welche Taste er wie lange zu drücken hat und mit welchem Sound. Vielleicht werden Sie jetzt denken, daß Sie das auch am Synthesizer direkt machen könnten und Sie folglich keine MIDI-Schnittstelle bräuchten. Bedenken Sie jedoch eins: durch Programmierung des Computers können Sie beispielsweise acht Synths gleichzeitig bedienen, mit jeweils verschiedenen Sounds und

erschalten können. In den meisten Fällen ist das jedoch völlig ausreichend. In Tabelle 1 sehen Sie die Synthesizer-Befehle im Überblick. <X> steht dabei für ein Gerät von 0 bis 15. Das Befehls-Byte \$8x veranlaßt den Synth eine bereits gedrückte Taste wieder loszulassen. Die MIDI-Schnittstelle wartet nach diesem Befehl auf zwei weitere Daten-Bytes. Im ersten muß die Note stehen, im zweiten die Tastendynamik. Viele Sy-

DATAMANAGER V 3.1 BY THEO MOEBIUS (C)87	
01: Roland	receive control >*
02: Korg	filter 8
03:	sample 0
04:	wait 5
05:	request
06:	transmit
07:	offer
08:	load data
09:	save data
10:	color:
	frame
	foreground
	background
	load parameter
	save parameter
	dos-command
	directory (f7)

Der Datamanager von Moebius »rippt« alle wichtigen Systemdaten und kann diese dann auf Diskette speichern

zehn gleichzeitig gedrückten Tasten. Sollten Sie das ohne Computer versuchen, bräuchten Sie mindestens 12 Arme. Ziel des ganzen: soviel Instrumente wie möglich anzusteuern und mit Hilfe von Sequenzern (dazu später) praktisch eine gesamte Band zu simulieren, d.h. mit wenig Aufwand die Arbeit einer ganzen Musikertruppe erledigen. Wie jedes halbwegs intelligente Gerät braucht natürlich auch der Synthesizer diverse Informationen, um den richtigen Ton zum richtigen Zeitpunkt anzuschlagen. Diese Informationen werden wie erwähnt seriell übertragen und sind meist 8 Bit breit.

Die MIDI-Commands

Mindestens zwei Bit-Pakete braucht ein Synth, um genau zu wissen, was Sache ist. Da ist zunächst das Befehls-Byte, das ihm anzeigt, was eigentlich zu tun ist und das Daten-Byte, das entweder eine Soundnummer, einen Ton oder andere Informationen trägt. Damit der Synthesizer »weiß«, welches Byte ein Befehls-Byte bzw. Daten-Byte ist, wird das Negativ-Bit (Bit 7, auch High-Bit genannt) gesetzt. %10000000 würde also auf ein Befehls-Byte hindeuten. Damit der Synthesizer erkennt, ob er oder ein anderes Gerät gemeint ist, wird zusätzlich in den ersten 4 Bit (Low-Nibble) die Geräteadresse codiert. %10001111 wäre also Gerät 15. So gut diese Idee auch sein mag, daraus resultiert leider, daß Sie nur 16 Geräte hintereinan-



Voice-Editoren sind kompliziert

steme erlauben ähnlich dem Klavier eine Taste mit einer bestimmten Dynamik anzuschlagen bzw. abzustellen. Lassen Sie die Taste ruckartig los, stoppt der Ton sofort, nehmen Sie sich Zeit, klingt der Ton langsam aus.

Mit \$9x schlagen Sie einen bestimmten Ton an. Byte 2 und 3 sind wieder Ton- bzw. Dynamik-Byte. Denken Sie jedoch daran, daß diese Daten-Bytes nur die Wertigkeit bis \$7F (127) haben dürfen (ansonsten würde sie das Interface als Befehl interpretieren).

Bei \$Ax führt das Musikinstrument einen mehrstimmigen (polyphonen) »After Touch« aus. Manche Synthesizer erlauben nach dem Anschlagen eines Tons eine nachträgliche Korrektur der Stärke. Sie können also obwohl bereits ein Ton erklingt diesen verstärken oder abschwächen, je nachdem wie fest Sie drücken. Wieder folgen zwei Daten-Bytes, die Note bzw. After-Touch-Stärke signalisieren. Der Command \$Dx gehört direkt dazu. Dieser signalisiert dem Gerät einen After Touch für alle angeschlagenen Tasten auszulösen.

Das Daten-Byte enthält demnach nur die Intensität.

Der Code \$Bx steht für »Control Change« und erlaubt es den oder die Töne speziell zu manipulieren. Da dieses Kommando zu umfangreich ist, kann es hier nicht näher erläutert werden.

Mit \$Cx lassen sich verschiedene Sounds, die im Synthesizer gespeichert sind, anwählen.

Töne langziehen und verzerren können Sie mit \$Ex.

Ein besonderer Fall ist der Befehl \$F0. Dieser wird an alle Geräte gesendet und enthält eine bestimmte Aufgabe für ein bestimmtes Gerät. Da dieses Kommando gerätespezifisch ist, hängt es vom jeweiligen Keyboard ab, was es bedeutet. In Tabelle 2 sehen Sie die Identifikation der bekanntesten Hersteller. Dieses Byte folgt dem \$F0-Command. Danach kommen die jeweiligen Anweisungen und schließlich das Abschluß-Byte \$F7. Mit diesem Befehl können Sie beispielsweise zwischen zwei Yamaha-Geräten Sounddaten austauschen. Leider funktioniert das Datenaustauschen verschiedener Geräte wegen Parameterinkompatibilität nicht immer. Die Befehle \$F1 bis \$F6 sind »System-Common-Messages« die beispielsweise Songnummern einstellen. Die letzten acht Commands dienen dem internen Timing und der Synchronisation mit einem eventuell angeschlossenen Tape.

Der Aufbau eines MIDI-Interfaces

Ein MIDI-Interface hat je nach Preisklasse mindestens jeweils einen MIDI-IN-, einen MIDI-OUT- und einen MIDI-THRU-Anschluß. Der Synthesizer ist ebenfalls meist dreifach ausgestattet.

Mit einem fünfpoligen DIN-Kabel wird die Verbindung der Geräte untereinander hergestellt. Dabei kommt dem Master-Synth eine besondere Rolle zu. Als einziger wird dieser mit dem Computer direkt verbunden. D.h. ein Kabel von MIDI-OUT in MIDI-IN und umgekehrt. Nur mit diesem Master-Gerät lassen sich später manuell Melodien in den Computer einspielen. Alle anderen Geräte werden mit der MIDI-THRU-Buchse in Reihe geschaltet. Die MIDI-OUT-Buchsen der restlichen Geräte werden in diesem Fall nicht gebraucht. Zu Ihrem (MIDI-)Glück fehlt Ihnen jetzt eigentlich nur noch ein geeigneter Sequenzer.

Von Sequenzern und Managern

Dieser läßt sich am besten mit einer vielspurigen Bandmaschine vergleichen. Sie können nacheinander bis zu 16 verschiedene Spuren aufnehmen und diese beim

späteren Abspielen gemeinsam wiedergeben. Mit einem Sequenzer läßt sich also eine komplette Musikgruppe simulieren. Zwei kleine Nachteile sollten an dieser Stelle jedoch nicht verschwiegen werden: Ein Sequenzer nimmt immer nur die Tastenwerte des angeschlossenen Instruments auf, d.h. der jeweilige Klang wird nicht mit aufgenommen und muß direkt am Gerät eingestellt werden. Sollten Sie nur ein einziges MIDI-Gerät besitzen und verschiedene Klänge auf die 16 Spuren legen wollen, muß Ihr Synthesizer über den sog. Multi-Mode verfügen. Aber keine Angst: Moderne Geräte haben diesen Modus fast immer.

Qualität zu stolzen Preisen

Das Flaggschiff unter den Sequenzern kommt von der Firma MOEBIUS Software. Der »C-LAB Scoretrack« bietet 16 polyphone Spuren. Er bietet Darstellung in Notenschrift und Ausdruck derselben. Leider ist auch der Preis dieses Tools überdurchschnittlich hoch. Ganze 390 Mark muß der Interessierte berappen. Weniger teuer, für den Anfänger aber immer noch voll ausreichend, ist der »Steinberg PRO 16« und der »Micro Music MIDI-Composer«, der 8 monophone und polyphone Spuren zur Verfügung stellt.

Aber nicht nur Sequenzer sind in der MIDI-Gemeinde gefragt. Auch sog. Dump-Programme sind heiß begehrt. Diese Manager sind in der Lage von jedem beliebigen MIDI-Gerät Daten wie Soundbanks, Einzelsounds, Setups, Konfigurationen usw. zu erfassen und abzuspeichern. Einziger Spielverderber ist der Speicher des C64. Da dieser nur bis zu 45 KByte Daten aufnehmen kann, klappt das »rippen« nicht immer. Trotzdem: ein Dump-Programm ist eine sinnvolle Sache, die keinem MIDI-Freak in seiner Sammlung fehlen sollte.

Moebius Software
Postfach 1504
5407 Boppard
Tel.: 067 42/1701
Fax: 067 42/5605

Firma Geerdies
Musikelektronik
Guerickestr 46
1000 Berlin 10
Tel.: 030/31 67 79

Wersi Elektronik
(MIDI-Hardware)
Industriestraße
5401 Halsenbach
Tel.: 067 47/1230

C-Lab Software
Vertriebsgesellschaft
Postfach 710446
2000 Hamburg 71
Tel.: 040/6 94 40 00

von Peter Klein

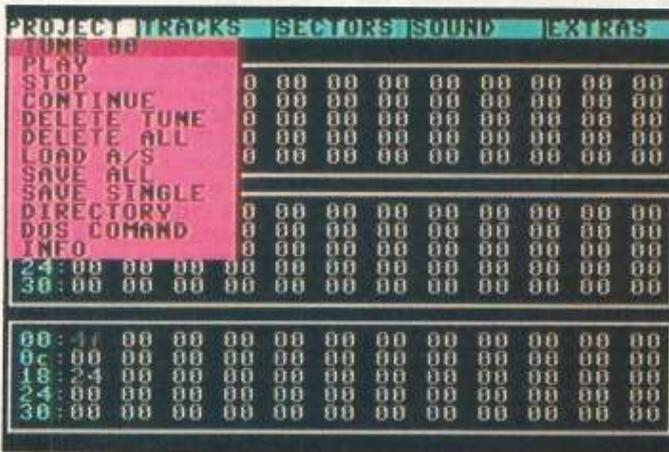
C64-Musiker sind ein seltsames Völkchen: Anstatt wie jeder normale Mensch Musikstücke mit Hilfe von Noten einzugeben, drücken sich die »Musicians« oder »Composer« (Szene-Jargon) lieber in Hex-Werten aus. Für normal Sterbliche ist das erst nach wochenlangem Studium nachvollziehbar. Einigen Zeitgenossen war das natürlich ein Dorn im Auge. Ziel: endlich einmal einen Editor zu entwickeln, mit dem auch Otto Normalverbraucher seine selbstkomponierten Sounds in den C64 klopfen kann.

Doch alles der Reihe nach. Am Anfang war der

»Sound-Monitor«

Der Klassiker unter den Editoren erschien erstmals im 64'er Magazin 10/86. Das Styling typisch für damalige Verhältnisse: Hexbytes wohin das Auge blickt. Da heißt es zuerst Ruhe bewahren und anschließend einen langen Blick in die Anleitung geworfen. Für den Anfänger zwar ein großes Problem, für den Profi aber ein Genuß.

Vor allen Dingen die hervorragende Cursor-Steuerung, der Kom-



RoMuzak: einer der besten Musikeditoren

Wie komme ich an ältere Programme heran?

Die hier vorgestellten Programme erheben keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Viele nicht erwähnte aber hervorragende Editoren sind nicht mehr am Markt erhältlich. Um solche Programme doch noch irgendwie in die Finger zu bekommen, hier ein kleiner Tip: Stöbern Sie ein bißchen in den Computerabteilungen der Kaufhäuser oder in kleineren Computershops herum. Hier gammeln oft noch Restposten der genannten Programme vor sich hin. Wenn alles nicht hilft, achten Sie in den Kleinanzeigen unseres Magazins auf eventuelle Auflösungen von Diskettensammlungen. Da läßt sich noch das eine oder andere Schnäppchen machen.

Ohrenschmaus

Die Zeiten einstimmiger Basic-Sounds sind längst vorbei: Moderne Player die enorm wenig Platz wegnehmen und vierstimmige Musiken abspielen, lassen sich mittlerweile auch von Nichtstudierten in den C 64 hämmern.



Endlich: statt Hexbytes können Sie Noten eingeben

sprechendes, aber auch kompliziert zu bedienendes Werkzeug, für den Anfänger absolut ungeeignet. Der erzeugte Code verbraucht wenig Rasterzeit, und ist verschwindend klein. Eine Player-Routine wird natürlich mit dem fertig programmierten Stück mitgeliefert, muß aber vorher mit einem Jump Sub Routine initialisiert und dann im Interrupt angesprungen werden. Für den reinen Basic-Freak empfiehlt sich also eher der ältere Soundmonitor (siehe Textkasten »Abspielen aber wie?«). Der »Future Composer« ist im Gegensatz zum »RoMuzak« nicht mehr ohne weiteres erhältlich. Studieren Sie am besten Kleinanzeigen um eventuell noch ein Exemplar zu ergattern.

»Time Composer«

Der von Window-Evolution am ersten betroffene Editor war neben »RoMuzak« der »Time Composer«. Dieser Könnler bietet jedem etwas: Der Anfänger wird sich über die gute Benutzerführung mit Pull-Down-Menüs freuen, und auch der Profi kann mit dem Programm, das an den »Sound Monitor« erinnert, etwas anfangen. Wer soviel Energie in den Komfort legt, schludert meist an anderer Stelle. Und tatsächlich: die Player-Routine ist ungewöhnlich zeitintensiv und die Überlänge des erzeugten Codes stört den Programmierer an allen Ecken und Enden. So müssen Sie beispielsweise für recht kurze Kompositionen bereits bis zu vier KBytes einkalkulieren. Alles in allem ist der »Time Composer« ein interessantes und einfach zu bedienendes Tool, mit dem schon der Computerneuling viel anfangen kann. Wer jedoch Demos programmiert und auf jedes Byte achten muß, für den empfiehlt sich dieser Editor nicht.

Mipofix

Notenfans werden »Mipofix« lieben: Endlich ein Editor, mit dem ganz normale Noten eingegeben werden können. Leider hat auch dieser Editor einen Nachteil: Mehrstimmige Songs werden nicht unterstützt, für Demo- oder Spieleprogrammierer also völlig ungeeignet. Dafür ist »Mipofix« aber auch gar nicht gedacht. Liebhaber können mit dem Tool Ihre eigenen Kompositionen mit Texten und Akkorden versehen, und danach zu Papier bringen. Sie können sich also ein richtiges Liederbuch zusammenstellen. Durch die umfangreichen Druckermanipulationsmöglichkeiten druckt das Programm mit fast jedem Drucker einwandfrei.

Time Composer,
RoMuzak
Rüttlinger Productions/
ROM Development
Michael Rüttlinger
Zerzabelshofstr. 93
8500 Nürnberg 30

Abspielen, aber wie?

Für den Basic-Programmierer mit der folgenden Befehlszeile kein Problem:

```
SYS xxxxxx  
10 SYS xxxxxx:FOR T=0 TO 12:NEXT:  
GOTO10
```

Natürlich müssen Sie Ihre Komposition vorher absolut laden.

Für den Assembler-Freak steht dem Abspielen ebenfalls kein Hindernis im Weg: Zuerst müssen Sie per

```
JSR $xxxx  
die Player-Routine initialisieren und können dann im Interrupt mit
```

```
SEI  
LDA #HB  
STA $0315  
LDA #LB  
STA $0314  
CLI  
RFS  
START JSR $xxxx  
JMP $EA31
```

die gewünschte Musik anhören.

der Soundmonitor wegen seines Alters natürlich auch nicht. Auch die Größe der Sounds nach dem Entpacken reißt den Programmierer nicht unbedingt vom Stuhl. Trotz allem ist der Soundmonitor mit seinen kleinen Schwächen ein sehr guter Editor.

»RoMuzak« und »Future Composer«

Beide Editoren glänzen durch Vielfalt. Die Darstellung ist wie üblich in Hexadezimalschreibweise. Vorteil von »RoMuzak«: Mit Pull-down-Menüs wird die Arbeit enorm erleichtert. Für den Profi ein an-

fort und die Soundpage machen diesen Editor immer noch zur Ausnahme. Mit Hilfe der genannten Soundpage läßt sich jede beliebige Klangfärbung einstellen. Mit der Freeplay-Option, Arpeggio und Soundtranspose können Sie auch komplexe Stücke in relativ kurzer Zeit zusammenstellen. Damit die Stücke auf Diskette nicht zu groß werden, »cruncht« (packt) ein integrierter Cruncher die Stücke gleich auf angenehme Größe. Notorische Basic-Freaks können beim »Sound-Monitor« übrigens aufatmen: die Soundroutine läßt sich in eigene Basic-Programme problemlos einbinden und per SYS 49152 starten.

Leider ist die Rasterzeit, die beim Abspielen verbraucht wird, relativ hoch angesetzt. Neueste Tricks und Digi-Sounds beherrscht

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Der gute alte Maschinensprache-Monitor »SMON« ist in die Jahre gekommen doch sein Nachfolger wartet schon auf seinen Einsatz: Unser Listing des Monats ist ein komfortables und mächtiges Tool, mit dem man in die Welt der Maschinensprache eindringen kann.

von Franz-Johann Heuving

Für Assembler-Programmierer ist ein Maschinensprache-Monitor unentbehrlich, wenn es darum geht, Programme zu untersuchen, auszutesten oder den Speicher des C64 zu sezieren. Der »Final Mon« kann als normaler Monitor im RAM betrieben werden. Sinnvoller ist es jedoch, ihn auf ein EPROM (2764) gebrannt und eingeblendet im Speicherbereich von \$8000 - \$9FFF, zu betreiben. Gestartet wird der Monitor mit <-> und <RESTORE> oder <-> und Druck auf einen eingebauten Reset-Knopf. Mit der Commodore-Taste und einem Reset wird der Textscreen-Converter gestartet. Hiermit kann der sichtbare Textbildschirm (Zeichensatz) in eine Hires-Grafik verwandelt werden. Diese Grafik wird ab Adresse \$4000 abgelegt und kann mit dem Befehl »UP« angesehen bzw. gespeichert werden. Soll der normale (eingebaute) Zeichensatz verwendet werden, muß dieser ins RAM ab \$1000 kopiert werden. Bei eingeschalteter Grafik wird nur der Final Mon gestartet.

Der CHAR-/PIC-Searcher (UC/UP) benutzt den Bereich von \$2000 bis \$4000 als Puffer, d.h. die Inhalte der Bereiche von \$4000 - \$6000, \$6000 - \$8000... werden (nach dem Befehl <+>) in diesen Puffer kopiert und dargestellt. Die Grafik bzw. der Zeichensatz in diesem Bereich wird deshalb nach <+> gelöscht und sollte bei Bedarf sofort gespeichert werden. Als Farbspeicher dienen der Text- (\$0400) und Farbbildschirm (\$D800). Zeichensätze werden in den Formaten 8 x 8 bzw. 256 x 64 und 16 x 16 dargestellt. Nach <STOP> wird jeweils die Adresse des aktuellen Bereichs ausgegeben. Binärwerte werden in der Regel durch Punkte und Sternchen (*.*.*.*) dargestellt und eingegeben. Nur bei ASSEMBLER (A) und ZAHLENCONVERTIERUNG (%) sind Einsen und Nullen (10101010) einzugeben (z. B. A 1000 LDA #%111 ; Akku mit der Zahl \$07 laden). Das Laden und Speichern funktioniert nur mit Disk; dafür aber mit bis zu vier Laufwerken.

Befehlsübersicht FINAL MON V3.2

Fast alle Befehle können durch <RUN/STOP> abgebrochen werden und geSHIFTet erfolgt die Ausgabe zusätzlich auf dem Drucker (nicht bei >P< und >I<). Bei Angabe von Adressen können in der Regel führende Nullen entfallen (z. B. FA statt 00FA); dies gilt nicht bei den Befehlsparametern von <A> ssembler (LDA 0200, LDX #02) und <H> unt (HA 0200... HZ 03... HROA00...)

Benutzte Parameter:

von: Anfangsadresse eines Adreßbereichs (8/16 Bit)

bis: Endadresse+1 eines Adreßbereichs (8/16 Bit)

DM 3000.- in bar

für das Programm des Monats



Franz-Johann Heuving wurde 1969 geboren. Mit seinem Programmier-Tool »Final Mon« hat er einen Volltreffer gelandet und für alle Assembler-Freaks ein tolles Werkzeug geschaffen. Er erhält die 3000 Mark für das Programm des Monats.

Programmier-Tool



Final Mon V 3.2

nach: neue Anfangsadresse des Bereichs (z. B. beim Kopieren) (8/16 Bit)

adr: Anfangs- bzw. Startadresse einer Routine (8/16 Bit)

adr1: entsprechen von/bis (wenn mehrere Bereiche adr2... angegeben werden müssen) (8/16 Bit)

by: 8-Bit-Wert/Zahl; außer bei >H< können führende Nullen entfallen. Es dürfen auch 16 Bit-Werte angegeben werden, dann wird jedoch nur das Low-Byte verwendet!

Alle Adressen und Werte sind in Hexadezimal anzugeben, außer bei asic und <#> (DEZ), und <%> (BIN).

ASSEMBLER A adr Bef

z. B. A 900 LDA #03, A 1002 JSR 2345

Das Hex-Kennzeichen »\$« muß nicht eingegeben werden. Bei direkter Adressierung (z. B. LDA #37) werden diese Werte zusätzlich im Binär-Format und als ASCII-Zeichen ausgegeben. Es lassen sich alle Werte überschreiben!

Zusätzlich sind folgende Formen möglich:

A 900 AND #%110

8-Bit-Binär-Zahl (hier \$06)

A 1000 LDA # "A

ASCII-Wert des Zeichens (hier \$41)

A 1000 .93

Eingabe einzelner 8-Bit-Werte

A 1000 "HALLO

Eingabe von ASCII-Texten

AND AND von bis by

z. B. AND 1000 2000 EA

Der Bereich »von-bis« wird mit dem Wert by UND-verknüpft (hier mit \$EA)

BASIC basicbefehle(e)

z. B. Bpoke1024,0:print 4*4

Es können alle Basic-Befehle ausgeführt werden. VORSICHT bei Strings/Variablen! Diese können den Monitor überschreiben (im RAM), evtl. Basic-Ende auf \$8000 runtersetzen. Dazu benutzt

man den Befehl:

284 80

Und drückt dann <--> und
<RESTORE>

**CONVERT C von bis nach adr1
adr2 (W) (adr3 adr4 (W))...**

Im Bereich *adr1-adr2...* werden alle absoluten Adressen, die sich auf den Bereich *von-bis* beziehen, auf den neuen Bereich ab *nach* angepaßt. Danach (!) wird das Programm von *von-nach* zur neuen Adresse *nach* kopiert.

Die Adressen *adr1-adr2...* müssen sich auf den Adressbereich zwischen *von* und *bis* beziehen.

Zusätzlich *W* nach den Adressen *adr1 adr2 W* kennzeichnet diesen Bereich als Adressentabelle. Innerhalb dieses Bereichs werden Adressen, die im Low-High-Byte-Format abgelegt sind, an den Bereich ab *nach* angepaßt. Es können so viele Bereiche (ohne besondere Reihenfolge) angegeben werden, wie in eine (logische) Zeile passen (80 Zeichen). Ein Beispiel dazu folgt später!

DISASSEMBLER D (von (bis)

D 1000

Es können alle Codes, Befehle und Werte geändert werden; wichtig ist hierbei, in welcher Spalte (Bereich) sich der Cursor zum Zeitpunkt des <Return> befindet.

Nach jedem RTS, JMP, BRK und RTI wird eine Leerzeile eingefügt.

EOR EOR von bis by

Z. B. EOR 800 1000 0F

Exklusiv-Oder-Verknüpfung des Bereichs mit *by* (hier mit \$0F)

FILL F von bis (by)

Z. B. F 1000 2000

füllt den Bereich mit \$00

F 1000 2000 FF

füllt mit \$FF

F 800 2000 "HALLO"

füllt den Bereich mit dem angegebenen ASCII-String (hier "HALLO")

F 1000 2000 'HALLO'

... mit Bildcode-Zeichen

GO G (adr)

Z. B. G 1000

Starten eines Maschinen-Prg., welches mit BRK enden MUß!

HUN von bis by,(by...)

Z. B. H 800 800 01 02 03...

sucht die Byte-Folgen \$01 \$02 \$03; max. 32 Werte

H 1000 2000 "HALLO"

sucht den ASCII-String "HALLO"; max. 32 Zeichen

H 800 900 'HALLO'

sucht den Bildcode-String 'HALLO' max. 32 Zeichen

HA FFD2, 800 2000

sucht und disassembliert alle Adressen/Befehle, die auf diese Adresse zugreifen (JSR FFD2, LDA FFD2 usw.); ein Stern ist dabei als Joker möglich, z.B. HA FF*2, 800 2000

HZ FA, 0800 2000

wie bei HA jedoch mit 8-Bit-Adressen

HR 1*34,0800 0A00

suchen von Adressen bei relativen/bedingten Sprüngen (z. B. BEQ 1234 usw.)

Bei HA und HR muß eine vierstellige, bei HZ eine zwei-stellige Hex-Zahl/Adresse mit Komma angegeben werden! Das Sternchen * steht für eine beliebige Ziffer (nur bei HA, HZ, HR)

BILDCODE-Darstellung I von (bis)

Z. B. I 1000

Gibt je Zeile 32 Zeichen im Bildcode-Format aus. Ändern durch

Überschreiben möglich.

JUMP J adr

Z. B. J 1000

Starten eines Maschinen-Prg., welches mit RTS enden muß. Im Gegensatz zum Befehl G wird hier die Adresse \$01 berücksichtigt.

KONTROLLE K von (bis)

Z. B. K 1000 2000

Wie I, jedoch im ASCII-Format

LOAD L "name" (adr)

Z. B. L "TEST"

- Laden eines Prg's. Wird >adr< angegeben, wird das Programm ab dieser Adresse geladen (auch im I/O-Bereich).

MEMORY DUMP M von (bis)

Z. B. M 1000 2000

Gibt den Speicherinhalt als Hex-Werte und als ASCII-Zeichen aus (jeweils 8 Werte). Es können sowohl die Hex-Werte als auch die ASCII-Zeichen geändert werden.

NUMBER Nx alt neu, von bis x

NA FFD2 1234, 1000 2000

ändert JSR FFD2 in JSR 1234

NZ C2 FA, 800 2000

ändert LDA C2 in LDA FA

Ersetzt im Bereich *von-bis* die (Zeropage bzw. absolute) Adresse *alt* durch die Adresse *neu*

OR OR von bis by

Z. B. OR 1000 2000 0A

Oder-Verknüpfung des Bereichs mit *by* (hier mit \$0A)

PAGE P (adr)

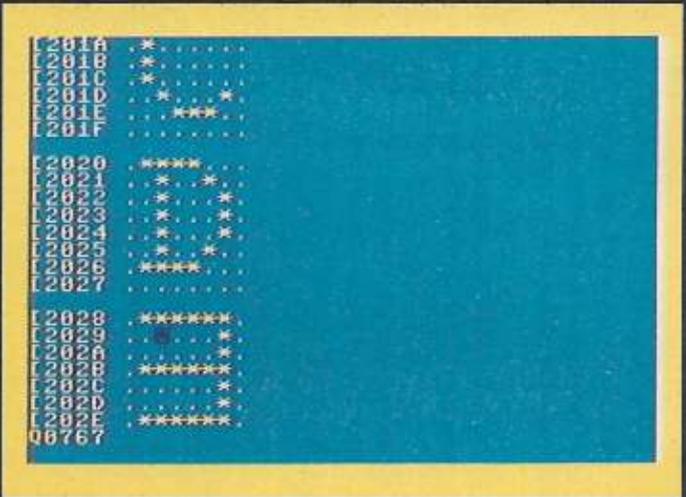
Z. B. P 1000

Seitenweise Darstellung des Speicherinhalts im ASCII- oder Bildcode-Format. In der letzten Zeile werden angezeigt (von links nach rechts) die Adresse des ersten ausgegebenen Zeichens, ASC bzw. SCR (je nach Darstellung) und Inhalt der Adresse \$01.

Tastaturfunktionen

-: ASCII/SCREEN Umschaltung + und SPACE: eine Seite vor -: eine Seite zurück

linke CRSR-Taste: +1, mit SHIFT -40 Zeichen



Veränderte Bildschirm-Farben im Zeichensatz-Editor

Wo ist das Listing?

Dieses Listing umfaßt über 100 Blocks und würde über 10 Seiten im Heft in Anspruch nehmen. Deshalb wird das Listing nicht abgedruckt. Sie können jedoch gegen einen an sich selbst adressierten und mit 2,40 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag eine Kopie des Listings anfordern. Die Programme gibt es auch auf der Programmservice-Diskette und über Btx +64064#. Außerdem können sie das Programm einzeln auf einer Diskette zum Preis von 9,90 Mark bestellen. Lesen Sie dazu das Programmservice-Angebot auf der drittletzten Seite.



rechte CRSR-Taste: -1, mit SHIFT +40 Zeichen

A: Neu-Eingabe der Adresse

I: ändern des Wertes in Adresse \$01

RETURN: Edit Mode RETURN im Edit-Mode: Edit beenden

Befindet sich der Cursor hierbei in der letzten Bildschirmzeile, werden die Zeichen nicht übernommen (UNDO-Funktion). Aus Platzgründen wird der normale Cursor verwendet. Bei I und A sollten die Werte/Adressen an der Cursorposition eingegeben werden.

COLORS Qabcd

z. B. Q1700 (normal), Q17

(c & d werden nicht veränd.) Ändern der Farben im Monitor: a= Cursor-, b= Text-, C= Hintergrund-, d= Rahmenfarbe. Werden keine Werte angegeben, wird auch nichts verändert. Hinter Q sollten keine Leerzeichen stehen!

REGISTER R

Ausgabe von: IRQ PC AC XR YR SP 01 STATUS. Unter IRQ steht die bis zum Start des Monitor bearbeitete IRQ- Routine (\$0314/\$0315); diese kann nicht geändert werden!

SAVE S "name" von bis (adr)

z. B. S"TEST" 1000 2000 300

Die Adresse adr gibt die neue Lade-Adresse an. Es wird immer das RAM gespeichert!

SWAP SW von bis mit

z. B. SW 1000 2000 3000

Vertauschen des Bereichs \$1000 bis \$2000 mit dem Bereich ab \$3000.

TRANSFER T von bis nach (by)

z. B. T 1000 2000 3000 0

Kopieren des Bereichs von \$1000 bis \$2000 in dem Bereich ab \$3000. Wird)@by angegeben, wird der Bereich)@von-bis mit diesem Wert gefüllt. Die Bereiche dürfen sich überschneiden.

CHAR-/PIC-Searcher UC bzw. UP

Diese Befehle ermöglichen das Suchen/Speichern von Zeichensätzen (C) und Grafiken (P). Es gelten folgende Kommandos für den Befehl:

+ -: vor- und zurückblättern

M: Multicolor an/aus bei

F1 F3 F5 F7: ändern der Farben

STOP: Ende

-: Zeichensatz bzw. Bild speichern Bilder werden im Koala-Format gespeichert (Lade-Adr. \$6000) Namen werden vorgege-



Die Registeranzeige und der Disassemble-Befehl

Wichtiger Hinweis

Der Monitor macht beim Betrieb unter zusätzlich eingebauten Betriebssystemen (z.B. Dolphin-DOS) Probleme. In solch einem Fall sollte man die Erweiterung abschalten. Wer Erfahrungen mit solchen Erweiterungen gemacht hat oder Abhilfe für diese Handicaps kennt, kann sie zur Rubrik »Software-Corner« an die Redaktion einsenden und hilft so anderen Lesern. Natürlich winkt für den Tip ein Honorar.

ben (*PIC x... bzw. CHAR x) Speichern ist auch nach STOP möglich (mit wählbarem Namen).

ZS: S"name" 2000 2800

GR: S"name" 2000 3F40

(ohne Farben!)

VARIATION V von bis nach adr1 adr2 (W) (adr3 adr4 (W))...

Wie C, es wird aber nicht kopiert. Die Adressen adr1- adr2... müssen sich auf den Bereich beziehen, in dem sich das Programm z. Zt. befindet. Ein Beispiel folgt später.

WORD W adr,adr1 adr2 adr3...

z. B. W 1000, 1234 54 9 DE42 1 FFFF...

N Eingabe von Adressen (8 oder 16 Bit) ab adr, die im Low-/High-Byte-Format abgelegt werden (nützlich beim Anlegen von Adress-Listen).

EXIT X

Rückkehr zum Basic. Bildschirm wird nicht gelöscht.

CHAR-/SPRITE Darstellung Zx von (bis)

z. B. mit ZC 1000 2000

werden Zeichensätze, bzw. mit

ZS D00 2000

Sprites, der angegebenen Speicherbereiche in entsprechender binärer Form ausgegeben. Ändern durch Überschreiben möglich.

COMPARE Y von bis mit

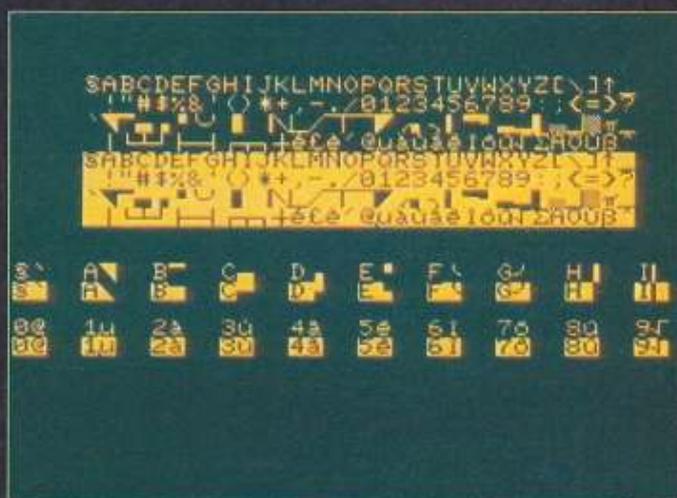
z. B. Y 1000 2000 3000

Vergleicht den Bereich \$1000 bis \$2000 mit Bereich ab \$3000 und gibt die Adressen der unterschiedlichen Bytes, sowie die Bytes selbst aus.

DISK-BEFEHL @ (comm)

mit comm: Disk-Befehl senden

ohne comm: Disk-Status



Zeichensätze lassen sich komplett anzeigen

Tabelle der im Final Mon verwendeten illegalen Opcodes

Der Final Mon verwendet die gleichen wie der Monitor »SMON«

	Bez.	Werte
Absturz	CRA	02, 12, 22, 32, 42, 52, 62, 72, 82, 92, F2
1-Byte	NOP	1a, 3a, 5a, 7a, da, fa
2-Byte	NOP	04, 14, 34, 44, 54, 64, 74, 80, 82, 88, c2, d4, e2, f4
3-Byte	NOP	0c, 1c, 3c, 5c, 7c, dc, fc

@ +0/1/2/3 (comm):

Gerätenummer ändern: 0= 8, 1= 9, 2= 10, 3= 11 größere Ziffern als 3 werden als 0 (8) interpretiert. (Ziffer 1-stellig!)

@ P04/05 : Druckeradresse ändern

DIRECTORY @\$ oder F3

SPACE = Einzelschritt

beliebige Tasten =

Stop/Weiter

STOP = ENDE

BLOCK-READ/-WRITE

(Vorsicht - falsche Werte können wichtige Daten auf der Diskette zerstören!)

@ BR track sector (adr) :

Block von Disk lesen und ab >adr< ablegen

@ BW track sector (adr) :

Block ab >adr< auf Disk schreiben. Wird >adr< nicht angegeben, gilt \$CF(00).

BANKSWITCHING *

*: Reset von \$01 (\$37) und \$DX00 (by2)

*by: ändern der Adresse \$01

*by: ändern der Bank (im Modul)

*=by1 by2: by1 = High-Byte Bankswitching-Adresse, by2 = 'normal Wert' (siehe unter 'Banking')

Beispiele:

*30: schaltet gesamten ROM-Bereich aus

*32: ab \$D000 ist jetzt der Zeichensatz sichtbar

*36: schaltet Basic-ROM (\$A000-\$BFFF) aus

* = DE 0A: Werte für Action Replay Mk5/6

*08: Bank 1 bei Action Replay Mk5/6

PRINT ?

z. B.: ?10+3*5/2 Rechnen mit Dezimalzahlen (wie mit dem gleichnamigen Basic-Befehl); Ausgabe erfolgt wie bei Zahlenkonvertierung.

PLUS +

Addieren von 2 HEX-Werten (8/16 Bit)

MINUS -

Subtraktion zweier HEX-Werte (8/16 Bit)

Bei PLUS und MINUS erfolgt die Ausgabe wie bei Zahlenkonvertierung.

ZAHLENKONVERTIERUNG

dec Wandelt Dezimal-Zahl in andere Formate

\$hex: wandelt Hex-Zahl in andere Formate

%bin: wandelt Bin-Zahl in andere Formate

Andere Formate sind: ASCII, DEZ, HEX, BIN und BILDCODE.

Beispiele: # 123, # 1, # 65535 \$1, \$12, \$123, \$1234, \$FFFF %1, %11, %10, %00111010, %1110100101011101 (16-Bit)

CHAR-CODE † Zeichen

† A: Gibt den ASCII-Code des angegebenen Zeichens aus (hier \$41). Ausgabe erfolgt Hexadezimal.



Ein Sprite läßt sich auch anzeigen und editieren

Final Mon was ist das?

Der Final Mon ist ein Maschinensprache-Monitor mit dem man Assembler-Programme eingeben und disassemblieren kann. Außerdem ist es mit ihm möglich Speicherbereiche, Sprites, Zeichensätze und Bildschirme zu untersuchen, zu manipulieren und zu verschieben. Eingebaut ist außerdem ein kleiner Diskettenmonitor, mit dem man Blöcke von Disk lesen und auf Disk schreiben kann. Die ca. 45 Befehle ermöglichen ein komfortables Arbeiten auf Maschinensprache-Ebene.

Adressierung	Befehle						Beispiel
	ASL	ROL	LSR	ROR	DEC	INC	
(, X)	03	23	43	63	c3	a3	(03, x)
(, Y)	13	33	53	73	d3	f3	(03, y)
ABSolut	0f	2f	4f	6f	cf	ef	1234
ABS, X	1f	3f	5f	7f	df	ff	1234, x
ABS, Y	1b	3b	5b	7b	db	fb	1234, y
ZP, X	17	37	57	77	d7	f7	la, x
ZeroPage	07	27	47	67	c7	e7	la
Bezeichnung	SLO	RLA	SRE	RRA	DCP	ISC	

Tastenfunktionen Text-Screen-Converter

CTR: Multicolor an/aus
 STOP: Converter verlassen (startet Monitor)
 SPACE: sichtbarer Textbildschirm in Grafik wandeln und Monitor starten
 1-4: Textbildschirm suchen (umschalten der VIC-Bank)
 SHIFTlinks und Reset rettet den Bereich von \$0000 bis \$0800 und \$0800 bis \$DC00 (Farbram) nach \$1000 bis \$1C00 und startet den Monitor.
 SPACE: Einzelschnitt-Modus beim Listen
 STOP: List-Halt
 CRSR-UP/DOWN: Zeilenweises Listen nach oben und unten
 F5 und F7: Stufenloses Listen nach oben und unten
 F1: Schaltet zwischen Disass und Memory Dump hin und her
 F2: Weiterlisten ab der Adresse, die in einer disassemblierten Zeile steht (z. B. JSR 1234)

Wichtige Beispiele

Der Final Mon soll lauffähig von \$8000 bis \$A000 nach \$1000 kopiert werden (Vorsicht: >UP/UC< benutzen diesen Bereich!!!)

1. Mit VARIATION T 8000 A000 1000 zuerst kopieren, dann V 8000 A000 1000 1009 2D13 2FA2 3000 W

Die ersten drei Adressen sind die gleichen wie bei T. Alle absoluten Adressen, die (jetzt!) zwischen \$1009 und \$2D13 stehen und sich auf den Bereich zwischen \$8000 und \$A000 beziehen (z. B. 8076 JSR 9A8B) werden an den neuen Bereich ab \$1000 angepaßt (1076 JSR 2A8B). Außerhalb der Adressen \$1009 bis \$2D13 liegen verschiedene Tabellen, die nicht der Umrechnung zum Opfer fallen sollen. In dem Bereich von \$2FA2 bis \$3000 liegen (jetzt) beim Final Mon die Adressen zu den einzelnen Befehlen (Adress-Tabelle). Das W kennzeichnet diesen Bereich entsprechend, so daß alle Adressen auch hier angepaßt werden können. Jetzt kann der Monitor gestartet werden (Start-Adresse + 121: SYS 4217)

2. Mit CONVERT C 8000 A000 1000 8009 9D13 9FA2 A000 W konvertieren. Die ersten drei Adressen wieder wie bei T. Da sich der Monitor noch im alten Bereich (\$8000 bis \$A000) befindet, müssen sich die Adressen, die den Bereich zum ändern angeben, auch auf diesen alten Bereich beziehen. Nach erfolgter Änderung wird der Bereich \$8000 bis \$A000 in den Bereich ab \$1000 kopiert. Fertig!!!

WICHTIG: Da der Befehl C zuerst das Programm ändert und dann kopiert, darf dieser Befehl NICHT beim aktiven Final Mon selbst angewendet werden, ein Absturz läßt sich sonst nicht vermeiden!

Mehr zum Befehl BANKING. Der Befehl ** kann nur benutzt werden, wenn ein Modul vorhanden ist, das durch sogenannte Banking zwischen den im Modul vorhandenen Speicher umschaltet; ohne Modul bewirkt diese Funktion nichts. Module/Modulkarten (z. B. Action Replay MK5/6, Super Snapshot) benutzen in der Regel den sogenannten Modulbereich von \$8000 bis \$9FFF. Da einige Module jedoch über mehr Speicher verfügen als diese 8 KB (z. B. 40 KB beim Action Replay 5/6), wird der Speicher in 8 KB Blöcken/Bereiche (Banks) unterteilt. Um zwischen diesen Banks umzuschalten, müssen bestimmte Werte in das Register \$DE00 oder \$DF00 o.ä. geschrieben werden. Da diese Werte/Adressen nicht bei jedem Modul gleich sind, müssen diese mit dem Befehl *=by1 by2 definiert werden. Dabei bedeuten: by1 High-Byte der Bankswitching-Adresse und by2 der Wert, bei dem im Bereich von \$8000-\$9FFF der normale C-64-Speicher aktiv ist. Werden falsche Werte eingegeben, kann der C-64-Speicher aktiv ist. Werden falsche Werte eingegeben, kann der C-64-Speicher aktiv ist. Bei jedem Start des >Final Mon< (auch nach G und J) werden für by1 und by2 Default-Werte benutzt (\$D000 und \$0A); diese stehen in folgenden Adressen: \$811E LDX #D0 High-Byte Bankswitching; und Adresse: \$8120 LDA #0A normal-Wert. Diese Werte können an das gerade verwendete Modul angepaßt werden (im RAM!); dann entfällt der Befehl <*= by1 by2>. Soll der >Final Mon< im Eprom auf eine Modulplatine (Eprom-Karte) betrieben werden, muß vor dem Brennen unbedingt dessen Adresse und Wert in den oben genannten Adressen eingetragen werden, sonst kann es zum Absturz des C64 kommen! (lb)

GeoConvert 1.0

Texte fremder Programme in Geowrite einzulesen, ist kein Problem. Schwieriger war es bisher, den umgekehrten Weg zu gehen. Mit GeoConvert klappt auch das.

von Olaf Dzwiza

Geos-User haben so lange keine Kommunikationsprobleme, wie sie innerhalb ihres Betriebssystems bleiben. Sollen aber Geowrite-Texte mit anderen Textverarbeitungsprogrammen oder gar Computern ausgetauscht werden, wurde es bisher äußerst schwierig: Bedingt durch das geoseigene Dateiformat VLIR sind Daten auf Diskette nämlich nicht so einfach zu erreichen. Was fehlte, war ein entsprechendes Konvertierprogramm.

Genau diese Lücke füllt GeoConvert. Damit fertigen Sie aus Geowrite-Dokumenten sequentielle ASCII-Dateien, die dann z. B. durch Convert 64 weiterverarbeitet werden. Die meisten C-64-Textverarbeitungsprogramme können ASCII-Dateien direkt lesen, womit dem Datenaustausch in alle Richtungen kein Hindernis mehr im Weg steht.

Die Bedienung ist durch konsequente Menütechnik sehr einfach: Nachdem Sie das Listing mit dem Checksummer abgetippt und auf Diskette gespeichert haben, können Sie mit

RUN

starten. Anschließend erscheint das Hauptmenü (Bild 1), in dem Sie zwischen diesen Punkten wählen können:

Konvertierung starten

Nach Eingabe von Quell- und Zieldateiname beginnt die Konvertierung, die bei abgeschaltetem Bildschirm erfolgt. Der Quelldateiname ist unbedingt genauso einzugeben, wie er im Inhaltsverzeichnis angezeigt wird, nicht, wie ihn der Desktop zeigt.

Dateityp Zieldatei

In Klammern ist definiert, in welcher Art Datei der konvertierte Text gespeichert werden soll. Mit <RETURN> kann man zwischen SEQ, USR und PRG wählen.

Modus

Hier wird in den Klammern der Arbeitsmodus angegeben. Mit <RETURN> läßt sich zwischen schnell und sicher umschalten. Schnell: ein Sektor wird byteweise gelesen und ausgewertet.

Sicher: wie schnell, nur wird mit dem B-P-Befehl einzeln auf jedes Byte positioniert.

Laufkontrolle

In Klammern steht entweder ein oder aus. Bei ein ändert sich die Bildschirmfarbe bei jedem Sektor, bei aus bleibt sie schwarz.

Befehl senden/Directory

In der Eingabezeile kann ein Befehl geschrieben werden, der an das Quell-Laufwerk geschickt wird. Gibt man <\$> ein, wird das Directory angezeigt.

Laufwerksadresse

Unter der Eingabezeile stehen zwei Statusmeldungen, die obere für das Quell-, die untere für das Ziellaufwerk. Voreingestellt ist beides auf acht. Die aktuelle Nummer wird hinter Status in Klammern angezeigt.

Mit diesem Menüpunkt kann die Einstellung geändert werden. Achten Sie darauf, daß die eingestellten Laufwerke auch ansprechbar sind, sonst kommt es zum Absturz.

Ende

Damit verlassen Sie das Programm

Das Programm kann jederzeit durch <RUN/STOP> oder <RUN/STOP>< RESTORE> abgebrochen werden. Somit kann bei Fehlverhalten ein Neustart ausgeführt werden. Sollte die Schreibdiode am Laufwerk noch leuchten, geben Sie bitte

CLOSE2: CLOSE5:CLOSE15

ein, damit alle Dateien geschlossen sind.

```
GEOCONVERT 1.0
(w) & (c) 1992 by Olaf Dzwiza
-> Konvertierung starten
Dateityp Zieldatei (SEQ)
Modus (schnell)
Laufkontrolle (EIN)
Befehl senden/Directory
Laufwerksadressen
Ende

Bitte eingeben:
>
STATUS (8): 8, ok
STATUS (8): 8, ok
```

Voll menügesteuert ist die Bedienung kinderleicht

Arbeit mit zwei Laufwerken

Passen Sie die Laufwerksnummern mit dem Menüpunkt <Laufwerksadresse> an. Legen Sie die Geowrite-Dokument-Diskette in das Quell- und eine beliebige andere Diskette in das Ziellaufwerk. Sollte die Zieldiskette im Geos-Format sein, kann es vorkommen, daß Geos sie nach der Konvertierung nicht mehr korrekt lesen kann. Lassen Sie also keine wichtigen Dateien darauf.

Arbeit mit einem Laufwerk

Kopieren Sie das Geos-Dokument auf eine leere Diskette. Machen Sie sich unbedingt eine Sicherungskopie, da aus den eben genannten Gründen diese Diskette hinterher unter Geos eventuell nicht mehr lesbar ist (Stichwort: Infoblock).

Die Konvertierung

Die Geos-Datei wird gelesen und parallel dazu in einer anderen Datei gespeichert. Dabei werden alle Zeichen, deren Code kleiner als \$20 oder größer als \$7e ist, durch \$20 (Space) ersetzt. Hierbei handelt es sich um Geos-Steuerzeichen, die andere Programme nicht verarbeiten können. Umlaute werden durch \$3f ersetzt, da Geos sie abweichend vom ASCII-Standard behandelt. Die restlichen Zeichen bleiben, wie sie sind. Da der Text so viele Leerzeichen enthalten kann, muß er mit einem anderen Programm (Textverarbeitung) nachbearbeitet werden.

Die Konvertierungstabelle für Convert 64 ist »ASCII«.

Auf der Programmservicediskette dieser Ausgabe ist einmal das Basic-Programm und außerdem eine schnellere kompilierte Fassung enthalten. Beide werden normal geladen und gestartet.

Listing GeoConvert: wandelt Geowrite-Texte in ASCII-Dateien um

```
10 REM ODS/060692 <173>
20 POKE 53280,0:POKE 53281,0:PRINT<CLR,CT
  RL-H,CTRL-N> <124>
30 DIM F$(3),M2(7),D$(3),IS%(256) <195>
40 F$(1)="(SEQ)":F$(2)="(SCHNELL)":F$(3)="
  (EIN)":P1$="(WHITE)->":P2$="(2SPACE)":M
  %=1:M2(1)=5 <039>
50 M2(2)=7:M2(3)=9:M2(4)=11:M2(5)=13:M2(6)
  =15:M2(7)=17:D$(1)=",P":D$(2)=",S" <200>
60 D$(3)=",U":DZ%=2:MD%=1:LK%=1:F1=-1:GN$=
  "8":ZN$="8":GN%=8:ZN%=8:A1=53265 <082>
70 A2=49152 <012>
80 : <056>
90 PRINT"HOME,YELLOW"SPC(13)"GEOCONVERT
  1.0" <151>
100 PRINT<DOWN,GREY 3>SPC(5)"(W) & (C) 1
```

```

992 BY OLAF BZWIZA" <010>
110 PRINT" (DOWN,3SPACE,LIG.GREEN)KONVERTIERUNG STARTEN" <135>
120 PRINT" (DOWN,3SPACE,LIG.GREEN)DATEITYP ZIELDATEI (SPACE,LIG.RED)"F$(1) <219>
130 PRINT" (DOWN,3SPACE,LIG.GREEN)MODUS (SPACE,LIG.RED)"F$(2) <209>
140 PRINT" (DOWN,3SPACE,LIG.GREEN)LAUFKONTROLLE (SPACE,LIG.RED)"F$(3) <132>
150 PRINT" (DOWN,3SPACE,LIG.GREEN)BEFEHL SENDEN/DIRECTORY <032>
160 PRINT" (DOWN,3SPACE,LIG.GREEN)LAUFWERKSADRESSEN" <176>
170 PRINT" (DOWN,3SPACE,LIG.GREEN)ENDE" <083>
180 ZEX=20:SP%=1:GOSUB 230:PRINT" (GREY 1)BITTE EINGEBEN:(25SPACE)"; <242>
190 ZEX=21:GOSUB 230:PRINT" (GREY 1) @C36SPACE" <074>
200 IF F1<>-1 THEN GOSUB 520:GOTO 220 <034>
210 GOSUB 500:GOSUB 510:GOSUB 520:GOTO 220 <001>
220 F1=-1:GOTO 580 <219>
230 POKE 211,SP%-1:POKE 214,ZEX-1:SYS 5864 <082>
:RETURN <216>
240 :
250 TX$="":POKE 198,0:SP%=1:ZEX=21:GOSUB 230:PRINT" (LIG.GREEN) @C5SPACE,5LEFT":POKE 203,0 <183>
260 GET X$:IF X#=CHR$(13)THEN 350 <193>
270 IF X#=""THEN 280 <149>
280 IF LEN(TX$)=0 AND ASC(X$)=20 THEN 260 <058>
290 IX=ASC(X$):IF IX<32 OR IX>133 AND IX<159 THEN IF IX<>20 THEN 260 <225>
300 IF LEN(TX$)=SLXAND IX<>20 THEN 260 <218>
310 TX$=TX$+X$ <031>
320 PRINT CHR$(20);X$;"@"; <125>
330 IF IX=20 THEN TX$=LEFT$(TX$,LEN(TX$)-2):GOTO 260 <055>
340 GOTO 260 <118>
350 PRINT" (LEFT,SPACE)":POKE 203,0:POKE 198,0:RETURN <033>
360 : <082>
370 IF LK%=1 THEN POKE 53280,S% <204>
380 PRINT#15,"U1";5;0;TX%;S%;FOR B=0 TO 255 <056>
390 IF MD%=2 THEN PRINT#15,"B-P";5;B <098>
400 GET#5,A$:POKE A2+B,ASC(A$+CHR$(0)):NEXT <218>
:RETURN <132>
410 :
420 VG$="":FOR C=0 TO 15:D%=PEEK(A2+5+A*32+C):IF D%=0 THEN C=16 <140>
430 IF D%=160 THEN C=16 <009>
440 IF C=16 THEN 460 <019>
450 VG$=VG$+CHR$(D%) <050>
460 NEXT <216>
470 IF QF%=VG$THEN X%=255:RETURN <239>
480 X%=0:RETURN <114>
490 : <212>
500 OPEN 15,QN%,15:INPUT#15,F1,F1$:CLOSE 15:RETURN <111>
510 OPEN 15,ZN%,15:INPUT#15,F2,F2$:CLOSE 15:RETURN <223>
520 ZEX=23:SP%=1:GOSUB 230:PRINT" (C39SPACE) <233>
530 ZEX=24:SP%=1:GOSUB 230:PRINT" (C39SPACE) <116>
540 ZEX=23:SP%=1:GOSUB 230:PRINT" (LIG.GREEN)STATUS ("QN$"): (WHITE)"F1" (LEFT), "F1$ <119>
550 ZEX=24:SP%=1:GOSUB 230:PRINT" (LIG.GREEN)STATUS ("ZN$"): (WHITE)"F2" (LEFT), "F2$ <110>
560 RETURN <110>
570 : <038>
580 SP%=1:FOR I=5 TO 17 STEP 2:ZEX=I:GOSUB 230:PRINT F2$:NEXT <242>
590 ZEX=MZ(MX):GOSUB 230:PRINT F1$ <072>
600 GET A$:IF A$<>" (DOWN)"AND A$<>" (UP)"AND A$<>CHR$(13)THEN 600 <110>
610 IF A$=" (DOWN)"THEN MX=MX+1+7*(MX=7) <164>
620 IF A$=" (UP)"THEN MX=MX-1-7*(MX=1) <106>
630 IF A$<>CHR$(13)THEN 580 <158>
640 ON MXGOTO 670,1180,1240,1290,1340,1590 <092>
650 POKE 53280,14:POKE 53281,6:PRINT" CLR,CTRL-I,GRAPHIC,LIG.BLUE)":END <068>
660 : <128>
670 PRINT" (HOME,4DOWN,GREY 1)-> KONVERTIERUNG STARTEN" <175>
680 PRINT" (DOWN,3SPACE)DATEITYP ZIELDATEI "F$(1) <176>
690 PRINT" (DOWN,3SPACE)MODUS "F$(2) <000>
700 PRINT" (DOWN,3SPACE)LAUFKONTROLLE "F$(3) <037>
710 PRINT" (DOWN,3SPACE)BEFEHL SENDEN/DIRECTORY <182>
720 PRINT" (DOWN,3SPACE)LAUFWERKSADRESSEN" <190>
730 PRINT" (DOWN,3SPACE)ENDE" <092>
740 PRINT" (2DOWN,LIG.GREEN)BITTE EINGEBEN:(SPACE,GREY 3)NAME DER QUELDATEI" <232>
750 SLX=16:GOSUB 250:QF%=TX$:IF QF#=""THEN 750 <252>
760 ZEX=20:SP%=17:GOSUB 230:PRINT" (GREY 3)NAME DER ZIELDATEI ":SLX=16 <114>
770 SP%=1:ZEX=21:GOSUB 230:PRINT" (20SPACE)":GOSUB 250 <131>
780 ZF%=TX$:IF ZF#=""THEN 770 <204>
790 TX$="":FOR I=1 TO LEN(QF%) <184>
800 A$=MID$(QF%,I,1):A%=ASC(A$) <002>
810 IF A%>193 AND A%<=218 THEN TX$=TX$+CHR$(A%-96):GOTO 830 <213>
820 TX$=TX$+A$ <197>
830 NEXT:QF%=TX$:TX$="" <219>
840 OPEN 1,QN%,2,QF$+",U":CLOSE 1:GOSUB 500 <219>
850 IF F1<>0 THEN 90 <158>
860 OPEN 1,ZN%,2,ZF$+D$(DZ%)+",W":CLOSE 1:GOSUB 510 <248>
870 IF F2<>0 THEN 90 <194>
880 OPEN 15,ZN%,15,"S:"+ZF$:CLOSE 15 <131>
890 ZG%=0:OPEN 15,QN%,15:OPEN 5,QN%,5,"#":POKE A1,11:TX%=18:S%=1 <052>
900 OPEN 2,ZN%,2,ZF$+D$(DZ%)+",W" <124>
910 GOSUB 370:FOR A=0 TO 7:XX=PEEK(A2+2+A*32):IF XX=131 THEN GOSUB 420 <044>
920 IF XX=255 THEN 960 <120>
930 NEXT:TX%=PEEK(A2):S%=PEEK(A2+1):IF TX%=0 THEN PRINT" (CLR)":CLOSE 2:CLOSE 5:CLOSE 15 <085>
940 IF TX%=0 THEN OPEN 15,8,15,"S:"+ZF$:CLOSE 15:POKE 53280,0:POKE A1,27:F1=-1:GOTO 90 <240>
950 GOTO 910 <196>
960 X%=A:A=8:NEXT:POKE A2+XX*32,131 <241>
970 T1%=PEEK(A2+3+XX*32):S1%=PEEK(A2+4+XX*32):TD%=TX%-SD%-S% <148>
980 TX%=T1%:S%=S1%:GOSUB 370:FOR I=0 TO 255:IS%(I)=PEEK(A2+I):NEXT:ZG%=2 <157>
990 TX%=PEEK(A2+2-01%):S%=PEEK(A2+3-01%) <010>
1000 GOSUB 370 <054>
1010 IF PEEK(A2)=0 THEN 1080 <020>
1020 FOR X=0 TO 253:WEX%=PEEK(A2+X):IF WEX<31 OR WEX>126 THEN IF WEX<>13 THEN WEX%=32 <111>
1030 IF WEX%=91 OR WEX%=92 OR WEX%=93 OR WEX%=123 OR WEX%=124 OR WEX%=125 OR WEX%=126 THEN WEX%=63 <093>
1040 PRINT#2,CHR$(WEX%); <134>
1050 NEXT:O1%=2:GOTO 990 <231>
1060 FOR X=0 TO PEEK(A2+1):WEX%=PEEK(A2+X):IF WEX<31 OR WEX>126 THEN IF WEX<>13 THEN WEX%=32 <100>
1070 IF WEX%=91 OR WEX%=92 OR WEX%=93 OR WEX%=123 OR WEX%=124 OR WEX%=125 OR WEX%=126 THEN WEX%=63 <133>
1080 PRINT#2,CHR$(WEX%); <174>
1090 NEXT <004>
1100 ZG%=ZG%+2:IF ZG%=256 THEN 1130 <161>
1110 IF IS%(ZG%)=0 THEN 1130 <030>
1120 TX%=IS%(ZG%):S%=IS%(ZG%+1):GOTO 1000 <122>
1130 CLOSE 2:CLOSE 5:CLOSE 15:POKE 53280,0 <026>
1140 PRINT" (CLR,11DOWN,9SPACE,YELLOW)KONVERTIERUNG BEENDET." <057>
1150 PRINT" (DOWN)"SPC(12)"LASTE DRUECKEN." <104>
1160 POKE A1,27:POKE 198,0:WAIT 198,1:POKE 198,0:PRINT" (CLR)":F1=-1:GOTO 90 <147>
1170 : <130>
1180 DZ%=DZ%+1+3*(DZ%=3) <141>
1190 IF DZ%=1 THEN F$(1)=" (REG)" <172>
1200 IF DZ%=2 THEN F$(1)=" (SEG)" <080>
1210 IF DZ%=3 THEN F$(1)=" (MSB)" <039>

```

```

1220 GOTO 90 <190>
1230 : <190>
1240 MDX=MDX+1+2*(MDX=2) <202>
1250 IF MDX=1 THEN F$(2)="(SCHNELL)" <006>
1260 IF MDX=2 THEN F$(2)="(SICHER )" <197>
1270 GOTO 90 <240>
1280 : <242>
1290 LKX=LKX+1+2*(LKX=2) <252>
1300 IF LKX=1 THEN F$(3)="(ZLN)" <137>
1310 IF LKX=2 THEN F$(3)="(AUS)" <100>
1320 GOTO 90 <036>
1330 : <036>
1340 PRINT"(HOME,4DOWN,GREY 1,3SPACE)KONVE <120>
RTIERUNG STARTEN"
1350 PRINT"(DOWN,3SPACE)DATEITYP ZIELDATEI <084>
" F$(1)
1360 PRINT"(DOWN,3SPACE)MODUS "F$(2) <172>
1370 PRINT"(DOWN,3SPACE)LAUFKONTROLLE "F$( <201>
3)
1380 PRINT"(DOWN)-> BEFEHL SENDEN/DIRECTOR <023>
Y"
1390 PRINT"(DOWN,3SPACE)LAUFWERKSADRESSEN" <038>
1400 PRINT"(DOWN,3SPACE)ENDE" <000>
1410 PRINT"(2DOWN,LIG.GREEN)BITTE EINGEBEN <120>
:(SPACE,GREY 3)BEFEHL ($ FUER DIR)"
1420 SLX=30:GOSUB 250 <154>
1430 IF TX$="" THEN 1470 <250>
1440 OPEN 15,QN%,15,FX$:CLOSE 15 <074>
1450 F1=-1:GOTO 90 <026>
1460 : <166>
1470 PRINT"(CLR,YELLOW)INHALTSVERZEICHNIS <239>
DER AKTUELLEN DISK:(DOWN,GREY 3)"
1480 OPEN 15,QN%,15:OPEN 1,ZN%,2,"+ 'TX$#6 <193>
":CLOSE 1:INPUT#15,F1,F1$:CLOSE 15
1490 IF F1<>0 AND F1<>82 THEN PRINT"(CLR)" <137>
::GOTO 90
1500 OPEN 1,ZN%,0,"$":GET#1,A$,A$ <184>
1510 GET#1,A$,A$:IF ST=64 THEN CLOSE 1:GOT <028>
O 1550
1520 GET#1,A$,B$:PRINT ASC(A$+CHR$(0))+256 <042>
*ASC(B$+CHR$(0));
1530 GET#1,A$:PRINT A$;:IF A$<>"" THEN 1530 <157>
1540 PRINT:GOTO 1510 <026>
1550 PRINT"(DOWN,YELLOW)LASTE DRUECKEN." <222>
1560 POKE 198,0:WAIT 198,1:POKE 198,0 <139>
1570 PRINT"(CLR)";:OPEN 15,ZN%,15,"I":CLOS <060>
E 15:F1=-1:F1$="":GOTO 90
1580 : <032>
1590 PRINT"(HOME,4DOWN,GREY 1,3SPACE)KONVE <116>
RTIERUNG STARTEN"
1600 PRINT"(DOWN,3SPACE)DATEITYP ZIELDATEI <080>
" F$(1)
1610 PRINT"(DOWN,3SPACE)MODUS "F$(2) <168>
1620 PRINT"(DOWN,3SPACE)LAUFKONTROLLE "F$( <197>
3)
1630 PRINT"(DOWN,3SPACE)BEFEHL SENDEN/DIRE <086>
CTORY
1640 PRINT"(DOWN)-> LAUFWERKSADRESSEN" <226>
1650 PRINT"(DOWN,3SPACE)ENDE" <252>
1660 PRINT"(2DOWN,LIG.GREEN)BITTE EINGEBEN <121>
:(SPACE,GREY 3)ADRESSE QUELLFLOPPY (" <036>
QN$")
1670 SLX=2:GOSUB 250:QN$=TX$ <005>
1680 QN%=VAL(QN$):IF QN%<0 OR QN%>11 THEN <084>
1590
1690 ZN%=20:SP%=17:GOSUB 230:PRINT"(GREY 3 <101>
)ADRESSE ZIELFLOPPY(2SPACE)("ZN$")
1700 SLX=2:GOSUB 250:ZN$=TX$ <034>
1710 ZN%=VAL(ZN$):IF ZN%<0 OR ZN%>11 THEN <042>
1590
1720 F1=-1:GOTO 90

```

© 64'er

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Der Introdiesigner 3D macht's möglich: fast flüssige Vektor-Animationen mit minimalem Aufwand. Sie können dreidimensionale, frei editier- und bewegbare Grafiken animieren und als Vorspann vor eigene Programme setzen.

von Dirk Mayer

Dreidimensionale Körper, die sich frei im Raum drehen, sehen spektakulär aus. Mit unserem Construction-Kit können Sie beliebige Objekte fast stufenlos rotieren lassen. Außerdem verfügt der 3D-Introdiesigner über einen integrierten Scroller in Rasterzeilenrahmung und ist in der Lage, auf Wunsch ein Programm nachzuladen und zu starten, egal ob es sich um ein Basic- oder Assembler-Programm handelt.

Bevor Sie sich allerdings ins Abenteuer Anleitung stürzen, sollten Sie sich die mit dem »3D-Introdiesigner« geschaffenen Beispiele ansehen, um einen kleinen Einblick zu gewinnen, was dieses Programm leisten kann. Starten Sie dazu einfach das File »Demo Show« (nur auf der Programmservice-Diskette). Sämtliche auf der Diskette befindlichen Demos werden auf Knopfdruck nachgeladen.

Das Prinzip

Eine räumliche Grafik, die auf dem Computer entstehen soll, sollte möglichst nur Linien enthalten. Übertragen Sie diese einfach auf das abgebildete Koordinatensystem (s. Bild). Der Ursprung dieses Koordinatensystems liegt im Bildschirnmittelpunkt, die Einheiten der Achsen sind Pixel. Die Z-Achse geht in den Bildschirm hinein (gedachte Achse). Die X- und Y-Achsen verlaufen horizontal bzw. vertikal. Die Endwerte der einzelnen Achsen sind die Werte, die noch auf den Bildschirm passen. Die Grafik kann also nur eine Breite von 200 Pixeln, eine Höhe von 172 Pixeln und eine gedachte Tiefe von ebenfalls 200 Pixeln haben.

Mit Hilfe dieses Koordinatensystems läßt sich eine Grafik in negative und positive Zahlen spalten, die dem Programm unter Menüpunkt »Koor« mitgeteilt werden (nur Start- und Endkoordinaten eingeben). Ein Punkt im Koordinatensystem besteht wie erwähnt aus drei Werten (X, Y und Z). Eine Linie benötigt demnach sechs Werte, um genau definiert zu werden. Die Rotation der Objekte teilen Sie dem Programm über Winkelwerte mit. Die Winkel haben einen Wertebereich von jeweils 0 - 359 Grad. Es muß also für jede der drei Ebenen ein Winkel angegeben werden (Menüpunkt »Angle«). Alle drei Winkel zusammen, im folgenden als Winkelstellung bezeichnet, ergeben mit den eingegebenen Koordinaten eine bestimmte Grafik. Gibt man nun hintereinander immer wieder neue Winkelstellungen ein, die sich von den vorher-

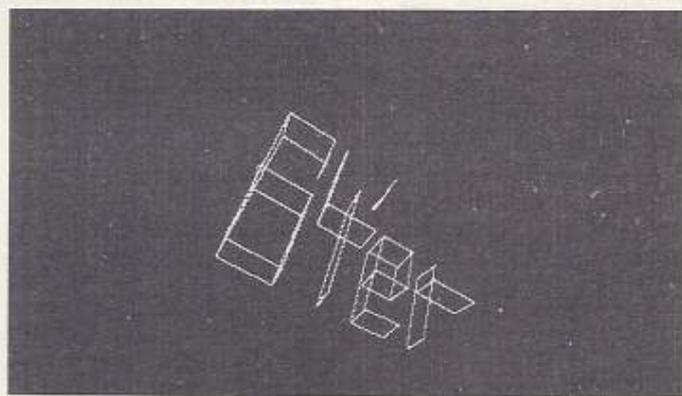
Faszination in

gehenden leicht unterscheiden, entstehen immer wieder neue Grafiken. Diese, schnell hintereinander eingespielt, fügen sich zu einem Bewegungsablauf (Animation) zusammen.

Der Drehpunkt ist im Ursprung des Koordinatensystems festgelegt. Teilt man jeder Ebene den Winkel Null zu, erscheint die Grafik so, wie sie im Koordinatensystem definiert wurde. Um einen möglichst ruckfreien Übergang des letzten auf den ersten Frame (berechnetes Bild) zu gewährleisten, müssen Sie darauf achten, daß die letzte eingegebene Winkelstellung ähnlich der ersten ist. Bleibt eigentlich nur noch das Problem, eine dreidimensionale Figur auf einem zweidimensionalen Bildschirm darzustellen. Die Routine geht dabei folgendermaßen vor:

Werte, die einen negativen Z-Wert haben und damit weiter hinten im Raum liegen, werden einfach gestaucht und entlang der X- und Y-Achse näher zum Ursprung verlagert. Punkte, die weiter vorne im Raum liegen, also näher beim Betrachter, werden mehr zum Bildschirmrand gerückt. Dadurch wird die Figur auf einen Fluchtpunkt gerichtet.

Durch einen Z-Wert, der von Null abweicht, werden automatisch die X- und Y-Werte beim Umrechnen auf die Bildschirmdimension verändert. Dies kann übrigens dazu führen, daß ein Punkt außerhalb des Bildschirms liegt. Diesen Fall fängt das Programm jedoch durch eine Fehlermeldung ab.



1ENSTONALER, FREI EDITIER- UND BEWEGBAR

Das fertig berechnete 64'er-Logo

Bedienung des Programms

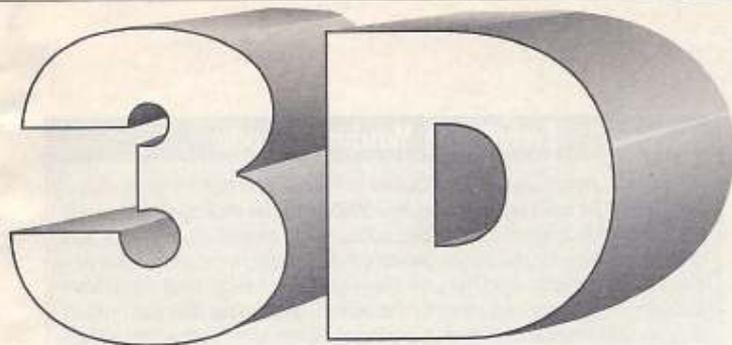
Nach dem Abtippen, Sichern und Starten erscheint zunächst ein kleines Menü. Die Menüpunkte werden mit den davorstehenden Ziffern aufgerufen. Sollten Sie das Programm durch < RUN/ STOP RESTORE > verlassen haben, können Sie es per SYS2564 wieder starten, ohne daß eventuell schon fertige Daten verloren gehen:

(1) **Koor:** Basic-Editor. Um die Koordinaten einzugeben, müssen Sie wie gewohnt ein Programm durch die Eingabe von Basic-Zeilen erstellen (Quelltext). Sie haben allerdings nur zwei Befehle zur Verfügung: Zum einen den REM-Command (Kommentarzeilen) zum anderen ein Semikolon. Nach diesem Befehl kommen die sechs Linien-Werte sequentiell und durch Komma getrennt, an die Reihe. Die Reihenfolge dabei ist: :X1,Y1,Z1,X2,Y2,Z2. Diese Werte müssen zwischen -100 und 100 liegen und können nicht durch Variablen ersetzt werden. Kleiner Tip: Definieren Sie in jeder Zeile nur eine Linie, um die Übersicht zu wahren. Bei mehre-

Die Speicherbelegung

\$0801 - \$1001	Hauptprogramm
\$1002 - \$1AFF	FREI
\$1B00 - \$23C9	Tabelle mit Sinuswerten
\$23CA - \$23E8	FREI
\$23E9	Anzahl der Linien des editierten Körpers
\$23EA - \$23EB	Adresse des Boot-Programmes
\$23EC	Länge des Boot-Namens
\$23ED - \$23FF	Boot-Namen
\$2400 - \$27FF	Laufbandtext
\$2800 - \$2FFF	Zeichensatz
\$3000 - \$7FFF	Graphikdaten
\$8000 - \$85FF	Winkeltablelle
\$8600 - \$86FF	FREI
\$8700 - \$8BFF	Koordinatentabelle
\$8C00 - \$8FFF	Farb-RAM der Grafikseite A
\$9000 - \$9FFF	Winkelquelltext
\$A000 - \$BFFF	Grafikseite A
\$C000 - \$CBFF	Koordinatenquelltext
\$CC00 - \$CFFF	Farb-RAM der Grafikseite B
\$D000 - \$DFFF	IO ...
\$E000 - \$FFFF	Grafikseite B und Interrupt

* Dieser Speicherbereich wird nicht ganz belegt. Die höchste genutzte Speicherstelle bildet das Programmende der fertigen Intro, alles darüberliegende kann frei genutzt werden.
 ** Der Ein- und Ausgabebaukasten muß aktiv bleiben.



ren Befehlen in einer Zeile dürfen diese nicht wie gewohnt durch einen Doppelpunkt getrennt werden, sondern müssen ohne Trennzeichen hintereinander stehen.

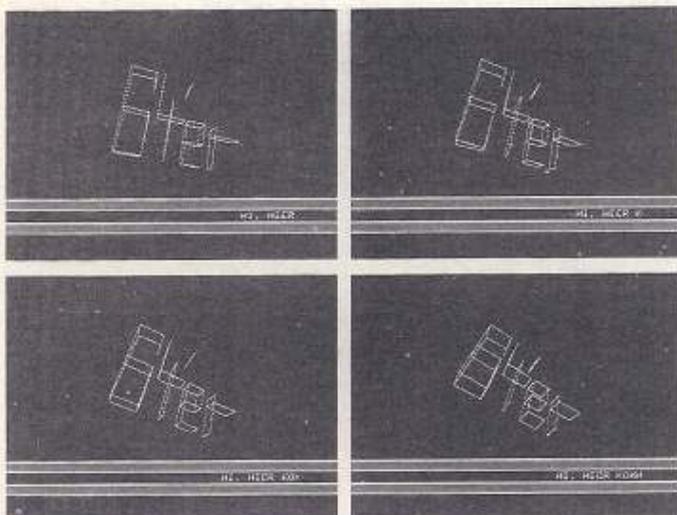
Sollte während der Eingabe einer Zeile ein »?Out of Memory« erscheinen, ist der 3072 Byte große Speicherbereich voll. Es können keine Basic-Zeilen mehr aufgenommen werden. Daran sind aber meist nur die Kommentarzeilen schuld. Also: Verzichten Sie bei komplexen Objekten lieber aufs Kommentieren.

Im Direktmodus haben noch folgende Befehle eine Funktion:
 - LIST: ist mit dem Basic-Befehl identisch und listet den Quelltext.
 - NEW: löscht den Quelltext.

- LOAD: lädt einen schon erstellten Quelltext. Die Parameter File-name und Laufwerk müssen dabei weggelassen werden. Dafür erscheint eine eigene Abfrage, bei der der Filename aber auf eine Länge von 14 Zeichen beschränkt ist. Die letzten zwei Zeichen werden zur Signifizierung der Datei genutzt. Die Laufwerksadresse ist auf 8 festgelegt.

- SAVE: Sichert die Daten auf Diskette. Hier gilt alles, was unter LOAD bereits erwähnt wurde. Existiert schon eine Datei unter dem angegebenen Namen, wird diese zuvor automatisch gelöscht

- END: Beendet die Eingabe der Koordinaten und kehrt ins Hauptmenü zurück.



Die einzelnen Frames legt der 3D-Introdesigner im Speicher ab

Nach dem Befehl END werden alle Koordinaten aus dem Quelltext eingelesen und in einer Tabelle angelegt, bevor Sie ins Hauptmenü zurückkehren können. Dies kann zu einer kleinen Verzögerung führen. Tritt ein Syntaxfehler auf, wird dies mit Zeilennummer gemeldet. Gründe dafür können sein, daß z.B. nach einem Semikolon die Zahl der folgenden Werte von sechs abweicht oder ein Doppelpunkt entdeckt wurde.

Ein »Type Mismatch Error« zeigt unmißverständlich an, daß eine angegebene Zahl den Wertebereich zwischen -100 und 100 verlassen hat. Ein »Overflow Error« bedeutet, daß die Tabelle, in die die gelesenen Daten geschrieben werden, voll ist. Da sie jedoch für über 213 Linien ausgelegt wurde, erscheint diese Fehlermeldung äußerst selten.

Übrigens: Erst wenn der Quelltext fehlerfrei ist, können Sie zum Hauptmenü zurückkehren. Die Files »64'er«, »D.M.P.« und »Face« sind Beispieldateien (nur auf der Programmservice-Diskette).

(2) **Angle:** Das Programm schaltet in denselben Editor wie unter »Koor«. Alles, was oben erwähnt wurde, gilt auch hier, mit Ausnahme des Semikolonbefehls. Diesmal müssen Sie jeweils drei Winkelwerte, ebenfalls durch Komma getrennt, eingeben, die den Wertebereich von 0 Grad - 359 Grad nicht über- bzw. unterschreiten dürfen. Der Winkel 360 entspricht wieder dem Wert Null. Der erste Winkel dreht die Grafik parallel zur X- und Y-Achse, der zweite zur Y- und Z-Achse und der letzte Wert parallel zur X- und Y-Achse. Die Tabelle wurde für 256 Winkelstellungen ausgelegt.

Beispiel-Files sind »64'er«, »D.M.P.« und »Face«.

(3) **Text:** Löschen Sie zunächst den Bildschirm mit <SHIFT CLR/HOME>. Sie können jetzt den Scrolltext eingeben. Sollte unter »Char« ein neuer Zeichensatz eingelesen worden sein, schreiben Sie Ihren Text direkt mit dem neuen Zeichensatz. Achtung: Schreiben Sie mit dem Cursor nicht über die letzte Zeile hinaus, da sonst der Screen nach oben gescrollt wird, und die oberen Zeilen damit unwiederbringlich verlorengehen.

Das Textende muß mit dem Klammeraffen gekennzeichnet werden. Nach <RETURN> wird die Eingabe beendet. Danach wartet das Programm auf einen zweiten Tastendruck. Sie können jetzt entweder per <L> einen bereits geschriebenen Text einladen (Dateiname darf nicht mehr als 14 Zeichen umfassen), per <S> Ihren Text speichern (alter, gleichnamiger Text wird dabei automatisch überschrieben) oder mit einer beliebigen anderen Taste ins Menü zurückkehren. Hinweis: Auch nach <L> erscheint das Menü. Neu geladene Daten können nur durch erneute Anwahl von »Text« betrachtet werden. Beispieldateien sind wieder »64'er«, »D.M.P.« und »Face«.

(4) **Char:** Geben Sie hier den Zeichensatz-Offset an (je nach Lage zwischen 18 und 46). Danach können Sie dann Ihren Zeichensatz einladen. Wichtig ist nur, daß diese 2 KByte nicht überschreitet und als PRG-File auf Diskette vorliegt. Übrigens: Egal an welche Adresse die Daten gespeichert wurden, der 3D-Introdesigner legt sie immer ab Adresse \$2800 ab. Der neue Zeichensatz ist nun unter »Text« aktiv. Wird kein Name angegeben, schaltet das Programm den ROM-Zeichensatz ein. Ein zuvor geladener Zeichensatz ist damit deaktiviert und kann nur durch erneutes Laden wieder aktiviert werden.

(5) **Test:** Mit diesem kleinen Debugger können Sie sich Ihre eingegebene Grafik »Frame by Frame« (Bildschritt für Bildschritt) betrachten. Voraussetzung ist, daß sowohl Winkel als auch Koordinaten eingegeben wurden.

Der Wechsel der Hintergrundfarbe zeigt an, daß das Programm die nächste Grafik berechnet, bevor sie auf dem Bildschirm erscheint. Sollten in den unteren Zeilen des Bildschirms wirre Grafiken stehen, hat das keine Bedeutung. Diese Stelle liegt außerhalb des benutzten Bildschirmbereichs und wird beim fertiggestellten Intro durch Rasterzeilen verdeckt.

Während der Berechnung kann es zu zwei Fehlermeldungen kommen, die den Testvorgang abbrechen:

- Illegal Quantity: ein Punkt hat den Bildschirm verlassen.

Die Files auf der Diskette

* 3D-Introdesigner *		das eigentliche Programm
64'er	u	Winkeldatei
64'er	t	Koordinatendatei
64'er	e	Textdatei
*64'er	*	Zeichensatz
D.M.P.	u	Winkeldatei
D.M.P.	t	Koordinatendatei
D.M.P.	e	Textdatei
*D.M.P.	*	Zeichensatz
Face	u	Winkeldatei
Face	t	Koordinatendatei
Face	e	Textdatei
*Face	*	Zeichensatz
Show Demo		zeigt alle Demos auf Disk nacheinander an
Demo1.pack		editierte 64'er Demo
Demo2.pack		editierte D.M.P. - Demo
The Face		editierte The Face - Demo (lädt den 3D-Introdesigner nach)

- Overflow: der Speicher für die einzelnen Grafiken ist voll, bzw. das Intro würde eine Länge von über 120 Blöcken erreichen. Der Speicher für die Grafiken umfaßt ca. 20480 Byte. Nach folgender Faustregel können Sie dem Fehler aus dem Weg gehen:

<Anzahl der Linien> * <Anzahl der Winkelstellung> < 3413.
 Beispiel: Wenn eine Grafik aus 30 Linien besteht, kann sie nicht mehr als 170mal gedreht werden.

Mit einer beliebigen Taste können Sie eine Grafik vorblättern. Mit <RUN/STOP> kehren Sie ins Hauptmenü zurück.

(6) Intro: Dies ist der letzte Schritt auf dem Weg zu einer Vektor-Animation. Vor Aufruf sollte sichergestellt werden, daß sowohl Koordinaten und Winkel als auch ein Laufbandtext und wenn erwünscht, ein neuer Zeichensatz eingegeben wurden. Diese Daten müssen allesamt auf Diskette gesichert sein.

Als erstes werden die Grafiken berechnet, was einige Minuten dauern kann. Es können dabei die gleichen Fehlermeldungen wie unter Punkt 5 beschrieben auftreten. Sie haben die gleiche Bedeutung. Sollten Sie die Vektor-Animation nur als Intro benutzen, um ein weiteres Programm anschließend nachzuladen, können Sie jetzt einen Filenamen eingeben. Ausnahmsweise sind hier 16 Zeichen zur Eingabe erlaubt. Geben Sie nur einen Leerstring an (also gar nichts), ist das Programm beendet. Später wird dann selbstverständlich kein weiteres Programm mehr nachgeladen. Ansonsten erfragt der 3D-Introduesigner die Startadresse des nachzuladenden Programms. Handelt es sich dabei um ein Assembler-Programm, ist die Startadresse in dezimaler Schreibweise einzugeben. Sie muß allerdings zwischen 256 und 63999 liegen (gilt für fast alle Programme). Handelt es sich um ein Basic-Programm oder um ein Assembler-Programm mit vorangestellter Basic-Zeile, reicht auch die Eingabe von RUN. Alles andere übernimmt das Programm.

Achtung: Bevor Sie Ihr Intro mit RUN starten, dürfen Sie unter keinen Umständen vergessen, Ihre Kreation per SAVE "Filename", Laufwerk auf Diskette zu bannen (kann nicht mehr nachgeholt werden).

Evolution in Maschinensprache

Es war einmal... eine PC-Routine in Pascal und der Ehrgeiz, diese auf dem C64 optimal umzusetzen. Während die Pascal-Routine auf dem PC allerdings Realtime-Berechnungen ausführte, war das auf dem C64 wegen zu geringer Geschwindigkeit nicht möglich. Eine andere Lösung mußte also her und die kam in Form möglichst vieler Vorausberechnungen und interner Tabellen. Leider ging das auf Kosten des ohnehin schon bedenklich geringen Speichers. Trotz allem waren die Vorausberechnungen immer noch sehr langwierig, was nicht zuletzt daran lag, daß sehr oft mit Sinus- und Cosinusfunktionen jongliert werden mußte. Abhilfe schaffte hier eine Hilfstabelle, die die genannten Rechenoperationen um den Faktor sieben beschleunigte (sechs Minuten statt einer dreiviertel Stunde). Besonders zeitaufwendig war es übrigens, einen schnellen Line-Algorithmus zu entwickeln. Nachdem alle Zwei-Byte-Algorithmen (zeichnen insgesamt 320 Pixel horizontal) zu langsam waren, wick der Autor auf einen 1-Byte-Algorithmus aus. Dies war allerdings mit der Einschränkung verbunden, nur noch 256 Pixel in der Horizontalen zeichnen zu können.

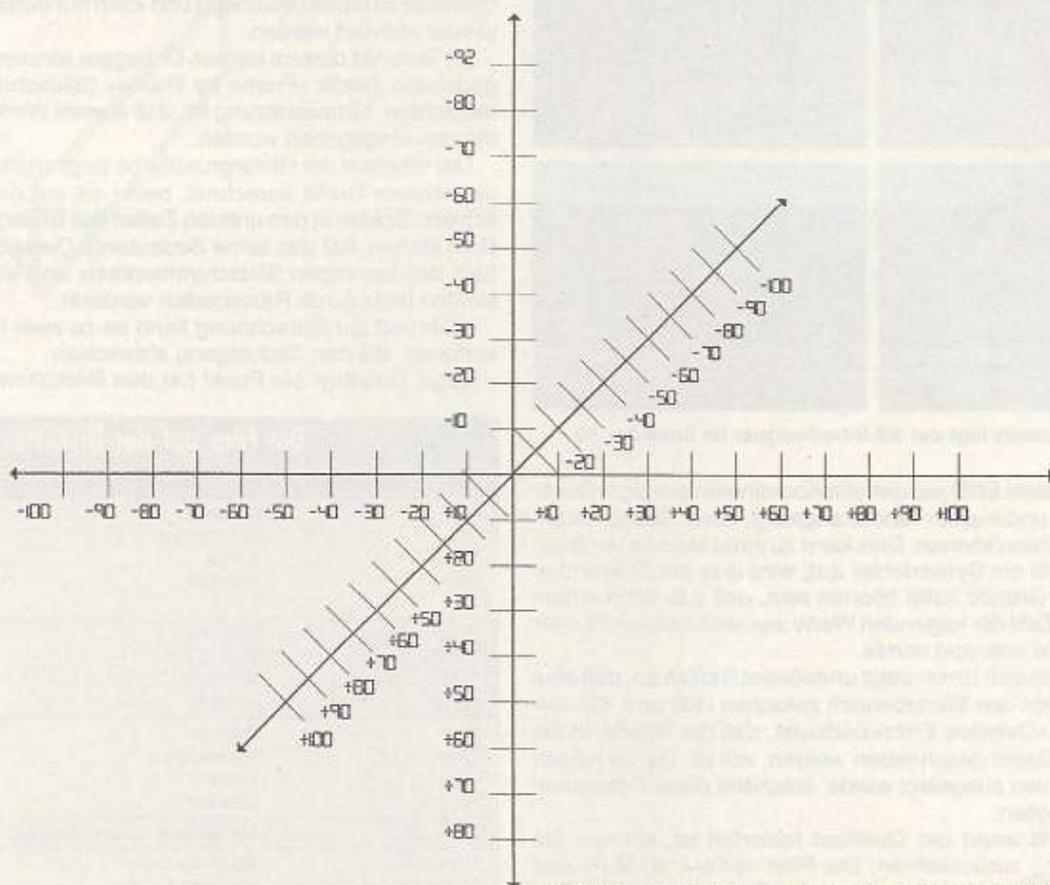
Um einen möglichst flimmerfreien Bewegungsablauf zu erreichen, mußte mit zwei Grafikseiten gearbeitet werden. Denn schon das Bildschirmlöschen dauert vier Hundertstelsekunden, dazu kommt dann natürlich noch das verhältnismäßig langsame Zeichnen der Grafik. Mit nur einer Grafikseite würde der ständige Wechsel zwischen Bild löschen und wieder zeichnen äußerst unattraktiv aussehen. Mit zwei Seiten läßt sich jedoch die Grafik im Hintergrund aufbauen, während die andere Seite im Vordergrund noch die alte Grafik anzeigt.

Nachdem alle Geschwindigkeits-Hürden überwunden waren, kamen im Endeffekt nur noch Menü, Editor und Debugger dazu.

Nach Start dauert es etwa eine Zehntelsekunde, bis die Animation vor Ihnen auftaucht.

Animations-Tips

Mit den bestehenden 0,98 MHz Taktfrequenz und 64 KByte RAM kann auf dem Commodore 64 nicht alles erreicht werden. Überlegen Sie sich also vorher, ob Sie lieber möglichst viel Grafik oder Drehungen bewundern wollen. Ein kleiner Tip: Legen Sie



In dieses Koordinatensystem können Sie Ihr Objekt einzeichnen

mehr Wert auf Drehungen, da ein Objekt, das aus mehr als 60 bis 70 Linien besteht, zu langsam rotiert. In der Regel schafft es das Programm, zehn Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm zu pinseln. Wie schnell sich eine Figur dreht, hängt davon ab, wie lange das Programm für den Aufbau der einzelnen Grafiken braucht. Drehen Sie also beispielsweise eine Figur in einer Ebene, indem Sie den entsprechenden Winkel immer nur um ein Grad verändern, kommt ein entsprechend langsamer Bewegungsablauf dabei heraus. Mit Abständen von z.B. drei Grad dreht sich die Grafik jedoch dreimal »schneller«. Es ist nicht empfehlenswert, die Winkel um mehr als 10 Grad zu verändern, da der Bewegungsablauf sonst zerfällt. Winkelveränderungen im kleinen Maße können z.B. dazu verwendet werden, eine Figur in ihrer Bewegungsrichtung langsam abzustoppen, um sie dann in die entgegengesetzte Richtung weiterlaufen zu lassen.

Wenn Sie sich im klaren darüber sind, welche Grafik Sie verwirklichen wollen, sollten Sie diese nicht sofort eingeben, sondern erst einen groben Umriss. Dies kann z.B. in Form eines Quaders passieren, der alle Punkte der geplanten Grafik umfaßt.

Nun sollten als nächster Schritt die Winkel eingegeben werden. Wenn der Bewegungsablauf unter »Test« betrachtet wird, sind die Berechnungen schneller, weil nicht jedesmal alle Linien der geplanten Figur berechnet werden müssen, sondern nur die des groben Umrisses. Durch den Umriss können Sie außerdem feststellen, ob die spätere Grafik den Bildschirm verläßt oder nicht.

(pk)

Tips & Tricks für Profis

Mit folgenden Adressen kann das Programm individueller auf eigene Bedürfnisse umprogrammiert werden. Zuerst muß das erstellte Intro von Diskette geladen werden. In die angegebenen Adressen können jetzt die eigenen Werte gePOKEt werden. Mit PEEK sollte man sich eventuell die Originalwerte vorher sichern. Danach kann das Intro wieder unter neuen Namen gespeichert werden.

Geräteadresse: Die Adresse 2391 enthält die Nummer des anzusprechenden Laufwerks. Eingestellt ist sie auf #8. Eine Änderung dieser Speicherzelle veranlaßt das Intro, das Boot-Programm von einem anderen Laufwerk zu laden (diese Adresse kann auch vor dem Starten des 3D-Introduesigers geändert werden. Damit werden alle Daten auf das neu festgesetzte Laufwerk geschrieben und gelesen.)

Rasterfarbe: Die Adressen 4061 - 4073 enthalten die Farben der beiden Rasterbalken über und unter dem Laufband. Beide Balken können immer nur dieselben Farben aufweisen.

Rahmenfarbe: Die Speicherzelle 4060 enthält die Farbe des äußeren Bildschirmrahmens.

Laufbandgeschwindigkeit: Mit POKE 2810,202 kann die Laufbandgeschwindigkeit verdoppelt werden. Der Wert 234 setzt sie wieder auf normal.

Laufbandfarbe: Mit der Adresse 2824 kann die Farbe des Laufbandtextes geändert werden.

Grafikfarben: Die Adresse 3365 enthält die Farbe des Grafikbildschirms. Sie wird angegeben durch 16-Figurenfarbe + Hintergrundfarbe.

• Es gelten als Farben nur die Zahlenwerte von 0-15 der Farbtabelle im Anhang G des Commodore Handbuchs.

Der 3D-Introduesiger (MSE V2.1). Er verschlingt nur unglaubliche 2 KByte.

„3d-introduesiger“ 0801 1001

```
0801: axd7 t7d5 fhzc lmbd iuh7 7777 fw
0810: d7jp 2hw7 p25r 777m t2bp 777m 74
081f: wt7o 6gn7 65tp qgnq a2em a3t8 df
082e: nwmw xc3n pxab 7qge obt4 6ohr ex
083d: zbtw 6chm 2rtx coh3 zbt3 qh7j e1
084c: qtj7 ge7u 7nts kaha udgx j5e1 bf
085b: x5bw lhf4 antp ochy salb 7oxm gd
086a: dag7 2dgx utim arlr ve3z ehe7 g6
0879: rsro 2t7c tkpl qaw4 qp7m zh77 b7
0888: avrw g3f4 antp ochy salb 7oxm gd
0897: 6tpa k617 coru qjag lbtz zrem by
08a6: 4iq7 qkoj dmdj 22ac 57ar 7sh1 e5
08b5: thfl uo7j an7v otgx majj jngh bu
08c4: 47ph xeu4 4dxx jmaf 7jty 6h7j ey
08d3: qtd7 ge7l 7mfj 11a7 rtg7 2uhj a2
08e2: af7h zffp udrh 2b7b dasn jhc7 c6
08f1: tvtp 1c1h 7hpc nomb b5ga qtf1 gh
0900: 1sx7 orjs 57az e7o7 ptar 7ypk gk
090f: 57jt 174p adpd vbi7 j3ze d7k7 ea
091e: ue1x 221c ud4h 22qc ud1j e217 ey
092d: 13dz 7e4l 7dpe lbi7 xc6r ay66 ff
093c: daep sjlk txvz hkq7 2e6s d7k7 ex
094b: udh7 e247 dlpk 2647 7f7q psee cv
095a: 63pc 5e17 btfe j5rh tu4t pneh o4
0969: auth j52h pu41 7evf 78qj saw4 o6
0978: d777 zhf4 alpd 3eof 7dpc nonp dh
0987: 2dgm jbs1 w6qp pb7h e3dp vir7 eq
0996: rea3 ev2u kvkn ivf5 to7z r71e 7h
09a5: 6rto vhdq vnt5 yn7o d7tk thok da
09b4: 3jq1 khac dcjk wgh7 7p3j 2mpl er
09c3: 4abx 2ap1 v7a3 4n7l ts44 77vf ds
09d2: 6rdj k67p yzps w1ib thhq pzo6 er
09e1: ylxo qfha bbda e4dy 656y e63o g3
09f0: qeho o3j7 qt7x acn7 p3x7 o3j7 f1
09ff: purb amxk dal5 1e17 zbtv hhcq gq
0a0e: a5gb otdn 33se e53z d72p zngi e7
0a1d: fgdv mlgv ubtp tref 7mdk scp1 b7
0a2c: lb3y nbjh th7h lj3f evoc ospb gl
0a3b: lba7 eood 4rzb sooo a5b6 4ag4 fj
0a4a: ttvy 25ho ttv1 24xo dhg7 mrfh bh
0a59: ve4o ahf7 ve4h jnnh ve4h jnq7 g5
0a68: 6ntb 73x7 da3p a5gp 3sdz 6t7e cz
0a77: d7dz s3f2 udcj 17vp 7eeh jani ar
0a86: glpo 6kq7 bnx2 71e7 q3vr ad7k ft
0a95: xxb6 auw7 6vvd ybpj dayp az17 e4
```

```
0aa4: ydqo 7fv1 coxa njgp qwdq gt7h e2
0ab3: ig6r 7bpi iqzj irht 5oad xbeo ai
0ac2: dc2z nsen t5tp ochy zbvp awjh db
0ad1: dejp wjhw qtlm aikv qtkm ahvb 76
0ae0: ugqy 7nzk qx7m yk7a 2sdo 77td 7t
0aef: nnt6 whut d74p wisv ykun so5p on
0afe: ebp7 anna 7513 7a41 7fl3 av5h ge
0b0d: x7s4 a3e7 7bvx it7e d7x7 21kt d1
0b1c: qws7 oyst z7an 14mb x5eg mjno bj
0b2b: qtkm 7nf4 amth z7f4 nbt7 qjsh f5
0b3a: hefq etep 6nqh oh7n ve2z urvp dd
0b49: 6v34 ve3m dcnh zhnq qohn 3xe1 at
0b58: 77pm k64p 7reb 2ean lbtq bke1 fl
0b67: a5by 2jo2 daxp 6317 thhy 22ac d1
0b76: ykho the7 twtk z77b 57y7 22yc df
0b85: soax 42ac 3rn2 awd3 17pj ulmj af
0b94: ttac 7cw7 7jx7 orqp b27f qd7r bx
0ba3: iriz 2bwp actm a43x ig6z qrf7 bb
0bb2: lvxn 4ike t771 ofme 7xx7 kild cu
0bc1: ybh6 zndx lw5x k6lp dcoo 4qui bk
0bd0: z7md x6uy thkz 7f41 r6h7 mjuu g4
0bdf: th3z 7n3n ochh xdnq qt7m zxa7 cp
0bee: g3fr aj7m ve4z r7q7 6vtj j5ud ds
0bfd: onbr 2aan db65 fbcc aoxb wjnx f5
0c0c: daxp 5hc7 tvog uac2 dayp adah bs
0c1b: ds5j kjlj y777 etg7 ue1z aixp h7
0c2a: ng6h 2zqc ast6 6ooc dnts achg 7s
0c39: abfp dba7 fnrt x4ed dauz siht f1
0c48: tpjt xjhl ty52 j6mt nkwb atbl fh
0c57: tj4z l6mu pnzh atgr tu2b yikw gg
0c66: t7ad xjez thc7 77r1 sr4t ly3p ax
0c75: ausf oikb catp qakb r7an lryx oj
0c84: tust j7yle larv ndkb reqn qt7d fm
0c93: 3yro 76mp 2frv djhg 57b3 s63p om
0ca2: 7rt3 oqse ljuh xupv 7kof ffee fj
0cb1: lyrv eakf ire7 xaag r7fr ly4e ap
0cc0: lh3n rbde l3x7 gqoc gbrv lyke fg
0ccf: pusj jyxq ljhw ezfp 78sf 13av g3
0cd1: vclz jxq1 76x7 ljof r7b7 sq5f e6
0ced: lmrw eskb v7al lxxx tust jxle gm
0cfe: lyfn bedn shf2 77dz thny r7e7 gp
0d0b: qeho u2pj awem a4c7 t77h hhu1 7i
0d1a: qppb 7eal yrbr ghpd udh1 bhth cz
0d29: ze4s lh5j ze2h h4ei drbw jxa7 gj
0d38: 3a66 a551 7mpj d7e1 f6ph aasz fm
0d47: pu4a nbld q1p3 221c pu5e 777x 73
0d56: ve4o 7q3e 16dk b5te lfbv mre9 q1
```

```
0d65: ojbv kreq o3ul qlkz puql qlkz e1
0d74: puqz e6yd 1lx7 cbdd lpta 5a04 bb
0d83: puqz 77bp 7tph focp 71pl ve7x eh
0d92: tu4f rate ojh7 eys2 xy54 alyx c6
0da1: 17lh qfdq oipj d747 7fxx rlgr on
0db0: lbjw ebeq qdec 13pj fygg eblu bh
0dbf: outg j3ai onjw emk4 ngai k74u fk
0dce: nitp ce17 3zds mbnp 7ksh urvp 7l
0ddd: yrqn rh3f p5tx oaih obs7 4lex bc
0dec: pu3h h517 trgn 4gic xq32 7bu3 ep
0dfb: tu3x h5mh tu3h 15de djbb gh77 cz
0e0a: pq5b razi 75uk 2t7o re41 qikx gw
0e19: gorr dys3 f7bd s621 7fhw uaka d5
0e28: y7lj j5oe dnhw urax jupy b5vh cr
0e37: ly5j jh3j iie3 uoha badh tjhc bp
0e46: whlj jhyl 7423 fc3e 1jrr d3ox eh
0e55: carv edka yatf s6xe orhw ura7 e2
0e64: 6ntj q1k2 ye6y 7a77 5bx7 fegg c1
0e73: avps anje thd7 e7dy ihb3 pj7p b3
0e82: 5lph pb17 f3ft xa7j wv37 6aim a4
0e91: ud7x j144 rpdz jke4 5xgz jku4 cv
0ea0: z5ph 26qc lbtq yak4 ug7h j6fp g4
0eaf: 7rrp dznf ptaj d7e7 7bxx or17 a1
0ebe: 5czz pd7a yjeb adms txab 72hl eo
0eod: 3zod 77wf qacg 2dfy obrv yakv e4
0eod: mdch j421 7zbx xhby apf hoeb au
0eeb: 7bp7 dhom appe rca7 ldfb 7zxl e6
0efa: dafp xhca artp ah7b das2 qic4 ap
0ef9: w2y7 7hem appd zea7 lpfj rau7 dh
0f18: 7hpe aned ov6i xb17 mtfl 16np al
0f27: u5rv e37b xy2e rya7 oz5r aduz ak
0f36: de6k thok art6 7hbr a5ld q3oj dm
0f45: dai7 6p7h r7pl ammp cqt7 ah7b en
0f54: dbqk wjhf t7ab 7jes uerb 76u4 fq
0f63: dad2 phej vfuo sym7 7a6f icu7 b3
0f72: s4fa 4jy7 1le6 7dy7 itdz 77a7 f2
0f81: jx2y qju7 e7pm k641 onh7 e3hw dn
0f90: qwjp txdz rlg7 plim nmgt 5tpm c1
0f9f: fhvv bsrg iqbp zlym ngbu pu7m d2
0fae: fpvv brba jhfs jkkt hu1u hciv g2
0fbd: eutt 3ubr 137d a7f7 737p nb7h se
0fac: a7d7 paxa 7hb7 pda7 hb7f bqbr aj
0fdb: gh77 bax7 a7a7 rbh1 7hd7 taxa o3
0fea: yrpg vczw fsex o7gp 4kib qddp ex
0ff9: 71ay f2ra lubs th4j lcca iint d4
```

© 64'er

Transformer

Nachdem wir in Ausgabe 5/92 mit dem »Amica-Paint Sprite Converter« Sprites aus einem Bild herausklauten, gehen wir mit dem »S-AP Converter« nun den umgekehrten Weg: Mit diesem Transformer können Sie Ihre Sprites wieder in Amica-Paint-Format zurückverwandeln.

von Andreas Gerbert

Diese ungewöhnliche Idee ist auf den berühmten zweiten Blick sehr hilfreich: Stellen Sie sich vor, Sie haben in Amica-Paint ein paar Grafiken gezeichnet, ausgeschnitten und in Sprites umgewandelt. Wenn Ihnen jetzt noch Änderungen einfallen, waren Sie bislang auf die Hilfe von mehr oder weniger komfortablen Sprite-Editoren angewiesen. Mit »S-AP Converter« können Sie diesen Umstand vergessen. Wandeln Sie einfach Ihre Sprites wieder zurück ins alte Format.

Die Bedienung

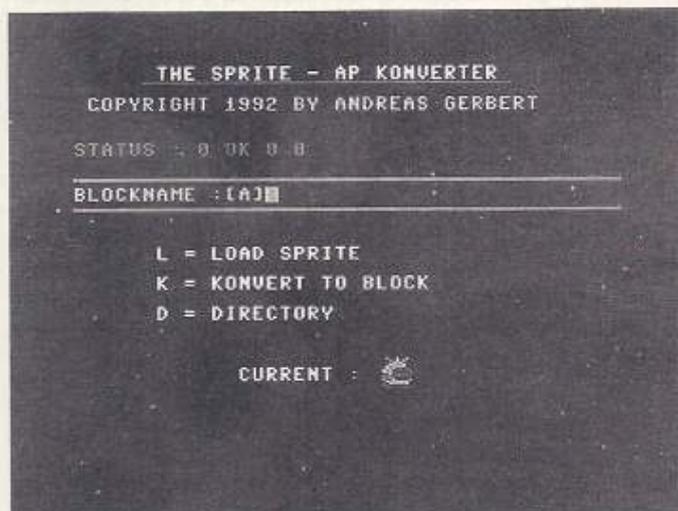
Nach dem Abtippen (MSE V2.1), speichern und starten (s. Textkasten »Achtung ARCer 1.5«) begrüßt Sie der Converter mit einem kleinen aber feinen Menü. Sie haben zur Auswahl:

- L - Load Sprite
- K - Konvert
- D - Directory

Mit einem Druck auf die Taste <L> lassen sich Ihre Sprite-Kunstwerke laden. Vorsicht: Laden Sie immer nur ein Sprite, da sonst das Basic-Programm zerstört werden kann. Falls Sie sich's doch anders überlegt haben, können Sie mit <F1> den Ladevorgang beenden. Diskettenfehler werden abgefangen. Alle Joker (<*>, <?>) sind erlaubt.

Mit <K> wie Konvert geht's den Sprite-Daten jetzt an den Kraken. Bevor das eigentliche Konvertieren allerdings losgeht, legen wir noch schnell mit den F-Tasten die Farben fest und starten das ganze mit <F7>. Der nun folgende Datenwust auf dem Bildschirm braucht Sie nicht zu kümmern. Nach der Berechnung nur noch eine leere Diskette einlegen, einen File-Namen eingeben, und der Amica-Paint-Block wird automatisch auf Diskette geschrieben.

Das Programm wurde übrigens größtenteils in Basic programmiert. Weil es dadurch allerdings doch arg in die Länge ging, haben wir das Listing kurzerhand geARced, gepackt und als MSE-Listing abgedruckt. Nach dem Abtippen entpuppt es sich beim LISTen als Basic-Listing. Lediglich die kurze Converter-Routine liegt als Maschinenprogramm ab \$C000 im Speicher. (pk)



Das Hauptmenü des Converters. Ein umgerechnetes Sprite befindet sich bereits auf dem Bildschirm. Es wird immer neben »Current:« angezeigt.

Achtung ARCer 1.5!

Um Ihnen das Abtippen zu erleichtern, haben wir die drei Programmteile mit der ARCer 1.5 von Nikolaus Heusler (Sonderheft 77) zusammengefaßt und anschließend mit dem Timemcruher V5 gepackt. Tips, um das File ordnungsgemäß zu installieren:

1. Achten Sie darauf, daß auf Ihrer Disk noch mindestens 25 freie Blöcke stehen.
2. Starten Sie das Programm mit RUN
3. Nach zwei bis drei Sekunden generiert das Programm drei Files auf Ihrer Diskette.
4. Um den »S-AP Converter« ordnungsgemäß zu starten, müssen Sie jetzt nur noch das File »S-AP LOAD« laden und mit RUN starten.

Der »S-AP Converter« ist gepackt und geARced (MSE V2.1)

```
*s-ap converter/ta/arc      0801 1646
-----
0801: b7d1 ha35 fhxc lmq7 jxsr 3177 fd
0810: 777g qhw6 aj5a nbd4 6771 utgv be
081f: qxh4 a2qp zbc7 cjo1 t7ox jk1d eb
082e: esbz 4aep t7gt x77a 7ah7 n7hu gh
083a: 47o2 zk71 svt7 oazp 56w7 d7on d4
084e: 7t7x qtgn thab agha 57v1 ratp gt
085b: bhtp cja7 sh7v ratp abub agha eo
086a: pw3q ax3e qnr6 xnge qnb6 yall ep
0879: tw55 r7de 6vbx zhd7 f7so s37d au
0888: x23q aq17 st76 7bi7 sh7a d7tf ge
0897: qnha wza7 st76 7boh dbnp bhds 7p
08a6: 7etp bzhe pve5 phd4 7gdb afpa dp
08b5: lw6h keec qur6 6alm g7pb l7op af
08c4: qrrh wio5 3vex k6up 7keo 611l bg
08d3: rg6h qtqg lb6n t7m1 7bbx 2ig2 ch
08e2: 57f7 m5uj dzf3 m55j beyj pxde 7o
08f1: qzx6 ysoz uddh k54e qzro yt7b dt
0900: x253 m6f7 36hm y1g4 x7o4 suui eb
090f: f5bp csqp zbtq wchq zalj r7dm 73
091e: 77db 7ehh dbgj laen t3ap nc7k bg
092d: sce7 ogpr f72c ex2n db7q brle co
093c: uoeh zhp qtp4 aims ydde o151 dh
094b: a5hl sqnd hjrl yete 7jbl kn1d ba
095a: etbh h4gg tahf f3of f7ox 17z7 cm
0969: 7vj7 1j1l dejp qipd eaz7 17ud 7j
0978: 71pk zbel 7oha kj12 t7dr 7guk 7e
0987: des6 61pe yj11 3dvn wufm ojvh c1
0996: pr2x in1d w7xu w37f 3z24 a43p 72
09a5: u477 xaa7 xc62 11eb qgdq r7ab c5
09b4: a77b b7xh 7aa7 gao3 tw44 7aue dz
09c3: 6sx7 2qwj x24r au7a de1e 7fxa a3
09d2: 41pl y641 7dpl g6xx rb4j rnte c6
09e1: 7fp7 alkp pdam 77w7 7os7 bjo6 ds
09f0: 17bp qots m77a 77x7 b17h h7ed a2
09ff: trra edat hadd ry5j jxxr 3mnb 7p
0a0e: htpi h7ba augd rrrz iq7p peav b6
0a1d: 17ij bt3i jj16 3erx 17vs 7nyd bw
0a2e: hpxd zarr jjux dgbe ptpd 3t6v gj
0a3b: dqhe dszg j17t zshh bf1d kxye 7g
0a4a: nrde nprd fakb xjz2 hu1t nubv 7j
0a59: n47c lit7 b7ab x7ea plka zg1v d6
0a68: utpg n6dq hzu7 drj1 ddpr wmyu g2
0a77: 1efd kmce bf1l dtri 7hb2 uyxs a3
0a86: uasp 773q 6rbg ah3f 7ddm h77m fh
0a95: a7bp ab5f fvst p4qe a7el r2re oz
0aa4: qfmb jx73 xdah p2ba erwb 4nat gj
0ab3: a7j7 7rfz aj1y uo77 qedn 77ov f5
0ac2: 1lda 31hf rab7 nsre j371 fbah gf
0ad1: eb5b dsfo tpor kwby dnry 3l7y od
0ae0: h2eb yfad pfqp pp5m xvbp ppre as
0aef: lbrp 7xfq a75f imaa bo3q m7jt 7y
0afe: anam xbtb 77n5 lurp 7efj zhel ge
0b0d: ptpc qfys gj7j awnt xbp1 isdw bm
0b1c: a7wd 5prj lk7a psay 6vub auga gq
0b2b: ud7x knmf brri ajh7 de16 5xb7 da
0b3a: 7ngi rtym sp3d bza7 jxy7 77nh dd
0b49: 6xja 5b77 7akk dpq2 rhpq yqcp g4
0b58: jpy1 xshx uspi zabf et7d fb7a bo
0b67: jpw rpfm 7r7z teba llog 5y1v a6
0b76: ec1t ajah fd7e bb7d 7beb 7dos d6
0b85: xz7f fak7 k3de ul14 varh rt7r cv
0b94: hazp pxnp 1yzj nbcb mpnd phea 7e
0ba3: iiaq 7qrh hejt pbqv yldf gmh7 cc
0bb2: reqp 7bx1 lsz7 reev ppey laeq 7e
0bc1: kbb1 2mbt lbrh dl7v fe3e 7ge7 ep
0bd0: r7bl nnb7 aerp ar43 bhx1 hdpu ed
0bdf: cbqb jebd 77xu diab da77 ngay bp
0bee: 7p2c geax u4ep rsh7 sat7 x177 7h
0bfd: npdv 4uhd oqdq 17z7 bp7h x777 c5
0e0e: 7bqz fudd ae31 uh16 degv dtby ci
0e1b: o1ct pkod fd3s rlqt kdpd bard 7p
0e2a: k2vt cnjg sb7d d5he qz27 r6kn 7n
0e39: 7nhq xrbg 4hd7 xhkh jp7n plbl de
0e48: ldox xt7l s717 uoel et77 ab7a gf
0e57: p7dp 7pp7 xoa3 gndn f3ei mxxe ge
0e66: h7wh xser 7dzh lh1t pxqh hvpj gs
```

Oe75: tan7 lrsz h77h 73y7 brgs qsj6 dv
 Oe84: za27 u1mx ap7l fqa7 gut7 oixl a7
 Oe93: c5kp ujwg sxhq bdha qjst fujr bl
 Oea2: jibt 3jap knp7 aipj u5rh bdqr ab
 Ocb1: xhek 77dy dn77 l777 rfhx 6srg fb
 Oec0: ab7v fnqh g3w3 pbwt 7bg7 a2hj aq
 Oecf: yaqq hgpr aody waxq 7zfd nqjt f4
 Oede: fraf j5aw aoe7 aqkt cue7 wtp7 co
 Oeed: lmpw p7pn kle4 yt7v qafn d77h es
 Oefc: xyv7 wyu7 ethd wqhs e7dp 76hk gr
 Od0b: 4lpw z2de hpqj oh7e xc7k 3b6p at
 Od1a: 7bds eieg dnv7 vjx2 b164 7byl ds
 Od29: fxgb irdy dfji jhf7 sdzw hfgt bx
 Od38: alvx zang 77cp xmpa sh4h e7jx be
 Od47: oh7v pie4 epfd 7715 teu7 llwd dw
 Od56: cbmr ozed 7amt bedo lpte xypl gp
 Od65: r727 3ijd qxay agv7 xjep ydkj 7f
 Od74: pup3 n7du arm7 con7 qaqj oqxl 7d
 Od83: tpyy yb7p hh7a fkp7 uxle 713j fs
 Od92: otdl eu12 phxp avpl ux7v hlgu 73
 Oda1: ols7 o5pl u37x vt7m qby4 dlyq ee
 Odb0: 2pp2 pdre fetz nfxh dtf2 771q dy
 Odbf: tech qjyq dehz nmgg 7p7j 2j7h gi
 Odc6: k47r 7a3a fk77 h7b3 ex2y r6an bj
 Oddd: avxy r4ux 7agp 2prm 7td5 rxp1 f4
 Odec: duif 7onc nlhx enrX pdf3 yfpj d6
 Odfb: bkjl jdrj tr17 2snv djbg klms dg
 Oe0a: ask7 bqcr rfbp 7epd 1721 bkdj da
 Oe19: 3cb7 2u6a txqu zq7a a2p7 bvru fo
 Oe28: 7dde dxrh hysd lk7h gdsr pbbd ar
 Oe37: fdtq ftjm fima hax7 apgn t7n4 73
 Oe46: ce7t 7lpa 5oce d6bx a2zf xgzf e3
 Oe55: o7cx ba7e dadt 4ten sdpp 7kbl 75
 Oe64: ipvh 76jb 7aag 3cwu 7abi 33ke dq
 Oe73: y7eh pow4 7flv rha2 7b57 46pa es
 Oe82: r7rd erah inie bija rbd7 de3d bo
 Oe91: 7zpg dntr htos z7xp 53qj nrlj ad
 Oea0: wt7m neph bti7 fa7j eh32 7neh cz
 Oeaf: 7x6r dhg4 xzy7 ayhn atda gaab bi
 Oebe: ptqj obp7 53ga eqpk hxxs gzpb 7q
 Oecd: nibe 7cx3 nxl2 7kng e7yc 7jmo ab
 Oedo: 17tb fbeg a2tr aglj wlex 7anh 7v
 Oeeb: bp7r yhft bbut kphd lyae ncyf eo
 Oefa: andp elis fjwr qhpr atys fimp e5
 Of09: xxth bqjb gdsr xsp3 pqu7 5lef al
 Of18: dhst ilji qxjh feyz 7j1z bj42 eq
 Of27: gijo bbrb 7rum etpb sfni pozn dc
 Of36: x7xl fje7 t3t2 dsji beaa agpo a2
 Of45: jjah 37en a417 oby7 sdsu nhsg ds
 Of54: faha duew a4q7 ebiu xc4b kvpo gm
 Of63: wpy3 e6ho xaxw bfda gorb 7pra ek
 Of72: euq7 jfhn d7hl n7vd apzp 7ppp 7j
 Of81: zeca jmad nrhe fdfq 2anh hnmr fa
 Of90: pizq avut bt2z h4dp pxnm wvb3 ge
 Of9f: pp22 e7uh ber7 eqde 47ut fnci a7
 Ofae: iq7s tjxx cbac ubxz ulxs nver e4
 Ofbd: 2b6k rdge 7ajn dlyx eqhl gar7 d6

Ofoe: 7emq azec r2lo adgm 272h y37t et
 Ofdb: pyjt 3qzt head j8bl x2Xd ux7q gx
 Ofea: 5ha2 6vzt llus bpq2 7e4d bqek g3
 OfF9: befk 5ouh fiaj eaaJ 7akq eipd fy
 1008: rvwd vszn jybu du77 nxh2 7aat a2
 1017: qado lynd qdtr kilf bde7 kdy2 fs
 1026: 5fri 17es bdj7 ke57 hur7 p74q oh
 1035: gbaa ne77 th2b xlqz qvpm uj37 ab
 1044: ddbu yhyq gjdv qzac e3h4 7n5q di
 1053: 6lh4 ciky bapu rada amfr q5ju 7s
 1062: bnhz dg76 bki7 n7qr 3hsq evvx gl
 1071: ajiP 7rhr 3sh7 5ajd xlxr pg5a a7
 1080: luiu 7tri jqil yra7 7aus e2wb dk
 108f: 7tyu foqt lzac b7dk bk37 nbt3 eu
 109e: pecc jkzf fyjh tsju iqjd rpa2 fd
 10ad: iquu jtq7 fn7j bdpb ab15 2znp bq
 10bc: hx2r ifzo il7j ndpl abg7 arxr as
 10cb: v2sa fgoo bj2y vaxq ox7a jmal er
 10da: bp4b e4fe d6pa adp7 bli2 pb6z cj
 10e9: qiqt 7d4y qlrc nbta bo6d i3cp ep
 10f8: pipa 7lhq bhbd a5at cdnh 7kuz 7j
 1107: fdyp 7rxa wjag j7aw ft7g a25b gx
 1116: anoh i7yq fdyh 4e7d xzpp bl3t br
 1125: agpl f87g hph7 bnlj hgau 7b77 7i
 1134: uh13 x31e e7af 17uk eect cmih c4
 1143: ghph edqq f3zr xqjn uuda pfqz 7i
 1152: sx2c dniu f37k 3d5v anks llye gl
 1161: stjx doay robj b77t 3hiq 5n5q dz
 1170: 7xjb alk1 fa7p bqbi jmsu fuba c7
 117f: jqju f7gn zlua h7jn hpvq xxht om
 118e: eigj g6ny fdzs uaab 63dt ttal b3
 119d: hlvd hr76 db7d epqh 7pql trdy bi
 11ac: tapd flmj xptd hhhg gorl 677d do
 11bb: faga 774r hqir ljqb 7owb trkx 7j
 11ca: eibr e315 tpjb 2vli q2da hkum ex
 11d9: xld7 rpzo lube jubi iyoc p633 ba
 11e8: dwxi veso nvqk kexy hn7q beip gx
 11f7: nvlr edbi sbu7 17j7 a7gv b7c7 7b
 1206: 717r 34y5 j2c5 beal bvjg klhe eb
 1215: g7lx 3eqq f7y7 abhe fhd6 drw7 ff
 1224: g7jy 34lp a4xq to4a ohvr bw7u bp
 1233: ueta 2p7s 7abx 4xbf qzha doz7 ch
 1242: otdw lemr k3jb 7bp7 rih7 inbp 7d
 1251: aaox 3em3 vldg ux7y 7sad 7mqt e3
 1260: jhd6 ogpu wuzt xdb1 57ak hens ox
 126f: 2hea 7a7b ytj3 14hu ogaa a2pa ac
 127e: 7dpc aaqg t43h 7a7v zsvd tb6v en
 128d: ezca 1lhv 2jpl brda k2cc clr4 az
 129c: b2rg ja4f dmvq m2su odat eaxv gx
 12ab: b2jb uabp 7ah7 p7in bia1 5eq7 bg
 12ba: sh3d hmrg gabo ltht x7wq lhnq gs
 12c9: beaa eod7 ritk kywo 2Xkb umle 7w
 12d8: j7ya laqp 7rds pbba tbd1 pdhw bj
 12e7: fpux nlut 7aaa nomw sdsi elsh fd
 12f6: b4dh ohlk oxku evhh xjls n5vt au
 1305: e7bg 7d7s hppe prph ifxa oads ea
 1314: b4ad es7k fprp bif7 b5bp zhil e6

132j: xde4 le3i mc6e 42xw qymp pqis d6
 1332: lddd f12a aaas f3hh dhli pvly dg
 1341: rrrp jtxx titb htw7 r3x4 aa26 f5
 1350: obv1 33kj ddo3 kcox vy2i pddr ei
 135f: p77j rff5 7mk7 qhh7 t7hc dhdz cy
 136e: 7py7 aphx 4ahr zp4q vjwJ np4r 7j
 137d: hnus bhaz 773d hxn7 zdlm r4tk fu
 138c: hp72 mc2r da37 cyxx 4uyp jb7f au
 139b: hbpb bkfj oaf1 7for nzht h47g gy
 13aa: fxt7 bpqw f7vh fnba lhyq s6cv en
 13b9: rhe7 vdt7 bpau ntdt lpip lqqb do
 13c8: 7tor edbp jzuc fnlq dnsc hni7 eq
 13d7: ujha rdow op7l d7hu mbqp qjqc ct
 13e6: fpyc nlql ebnc flph zdtp a17y g5
 13f5: ci2p ohxp hd67 e7q2 2aak tfid gz
 1404: 3xs7 76dk ljys fheb delq rksv eh
 1413: zdcc tbar hdyk qav7 atby badm ay
 1422: d77n tfix n5et sl3f obax rlyp fy
 1431: dtkr da7e hbnb wld4 d7bg 7bna ar
 1440: a1d7 tbn7 e7md ugdq cxab bbzj gh
 144f: efyl djau ftyc rnuj ub5e hlbt ak
 145e: lmpv skyq ft7d jfrr sqzc xkbi cu
 146d: jpxn bkak de7d lfau ep17 7x7e ba
 147c: jabf lhte spon 7b3d uz7q rblv 7r
 148b: fedp 75h2 kkay rbr5 ijvo dlmj dy
 149a: heg3 e7rj un77 daum ci2e gbac be
 14s9: ndfx icta ddxj hlq5 3jts elrj bu
 14b8: epw7 bjmj hq7r pri7 f7ta xpv4 c5
 14c7: giek druf gjad r7fr ciwl goom ga
 14d6: ffec ufib y77h h7a4 svnx axhh gy
 14e5: 7d7a zgh4 ele7 a47e nmpx achv 7c
 14f4: emzf 2pxh aiad xszc ilpe fpyv gv
 150j: hwd4 brgp 773a v4nc dhnx zuh2 74
 1512: ocat 3mmr dint bwk6 2ecd yryz gc
 1521: tud2 d12g rtat lb1b cm6l fmbp g4
 1530: 7hxs r3tu hp7s dn1r byac hjdp cz
 153f: 37ma 4hp2 pkat bj27 gibt 41aq ag
 154e: fxya pmej fdyv lqta fnv6 zbeh ey
 155d: cnf1 gbp7 yhmw 7oan vgva vzug af
 156e: ntdd bqbi jibt fubo j115 bf77 d3
 157b: a77b 7x27 77ga x4gj q3pa hatp dv
 158a: 7j7a b777 p7vr z7ae cq3v arab gx
 1599: rlbr eodv ftyz dmax anch u75h 72
 15a8: gxng 4zt6 knbs pkap eqqb hhqz f2
 15b7: 3ha7 7v73 q7rt thfa 75eu fuer gn
 15c6: fxzf 7m3b crij echx eqrr drub bg
 15d5: dd6b e7nj fhss mkff eaab ijvg er
 15e4: e7xb r312 7bpa ygfh etqs bkor ey
 15f3: 7h41 rm12 f7md bies valt badk f1
 1602: 7bss y1wJ sd7k vzep lpfv u577 cb
 1611: ypnk tele 3dm1 igua usha upy7 d1
 1620: 7rdm 7lhx qp7o dgfn 4jet nier ev
 162f: dihr e347 fd4h 37g4 csln ublv em
 163e: f7xc h17v 7377 a3k7 5h77 g3xx ag

© 64'er

Kosinus

IMMER DIESES BILDSCHIRM-GEFLIMMER!
 WARUM LIEST DU NICHT LIEBER MAL EIN
 SCHÖNES BUCH ?!



WÜRDTE ICH JA...



...WENN ICH NUR WÜSSTE, WO DIE
 TÄSTE IST, UM DIE DINGER
 AUFZUKRIEGEN!



2K byter

Die Vorteile der 2-KByte liegen auf der Hand: Sie sind schnell abgetippt, haben hohen Unterhaltungswert oder sind sehr nützlich.

Gewonnen haben diesmal Michael Schulte, Marco Brassat und Jürgen Widmann-Rau.

1. Platz: Le Petit Napoleon

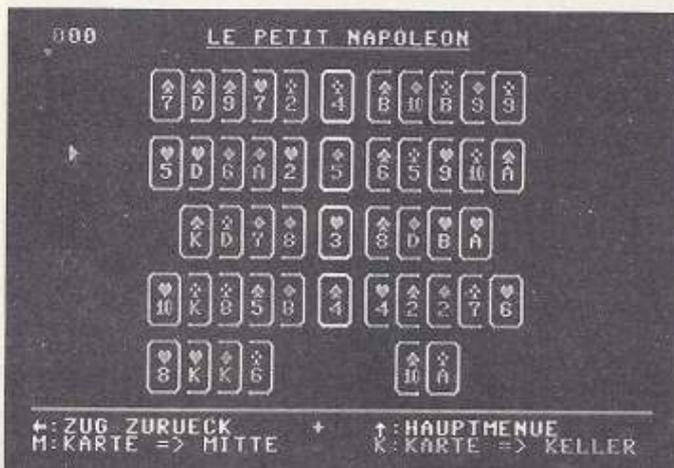
Daß man in 2 KByte nicht nur Baller-Games und Autorennen unterbringen kann, sondern ein komplettes Patience-Spiel, beweist Michael Schulte mit seinem Programm »Le Petit Napoleon«. Grundlage des Spiels ist die Keller-Patience. Man muß dazu die ausgebreiteten Karten auf vier Stapel in der Mitte aufsortieren. Dabei ist es unwichtig ob in aufsteigender oder absteigender Folge.

Sonst gelten die üblichen Regeln des Patience-Spiels, wobei bei »Le Petit Napoleon« nur Karten gleicher Farbe aneinandergereiht werden können, dies aber auch nach eigener Wahl ab- und aufsteigend. Als Hilfe kann eine Karte des Spiels »eingekellert« werden. Nach Entfernen einer der beiden untersten Reihen, kann sie wieder aus dem Keller geholt werden. So lange verbleibt sie aber im Keller und man sollte sich genau überlegen welche Karte man im Keller bunkert, denn der Vorgang geht pro Spiel nur einmal. Außerdem kann ein Spiel auf Diskette gesichert und nach Belieben wieder eingeladen und weitergespielt werden. Gesteuert wird im Spiel mit den Cursor-Tasten und mit <M> bringt man eine Karte in die Mitte. Mit <K> steckt man eine Karte in den Keller bzw. holt sie raus.

Soll eine Karte umgelegt werden, wählt man sie mit dem kleinen Dreieck aus, bestätigt mit <RETURN> und selektiert mit dem zweiten Dreieck (kann mit den Cursor-Tasten bewegt werden) das Ziel, welches wieder mit <RETURN> bestätigt wird. Mit <I> wechselt man in das zwei Menü, wo man mit <*> das aktuelle Spiel erneut starten kann, mit <F1> ein neues Spiel ausgeben und mit <F5> und <F7> Laden bzw. Speichern kann. Viel Spaß beim Kartenlegen!



Michael Schulte,
Ense-Lüttringen



Le Petit Napoleon – eine Kopfnuß für Tüftler

Tastenbelegung Spiel

Taste	Funktion
M	Karte in der Mitte ablegen
K	Karte in den Keller (geht nur einmal pro Spiel)
I	Wechsel ins zweite Menü

Tastenbelegung 2. Menü

Taste	Funktion
*	Spiel neu starten
F1	Karten neu ausgeben
F5	Laden
F7	Speichern
X	Exit

2. Platz: Rasterdesigner

In Demos werden sie immer wieder gern verwendet, die Rede ist von den Copper-Bars oder auch Rasterlinien. Mit dem Tool von Marco Brassat kann man sich, nach eigener Lust und Laune, seine Copper-Welt zusammenbasteln, sie auf Diskette sichern, später einladen und weiterbearbeiten und auch in eigenen Programmen verwenden. Die auf Diskette gespeicherten Rasterlinien werden mit SYS 4096 angezeigt.

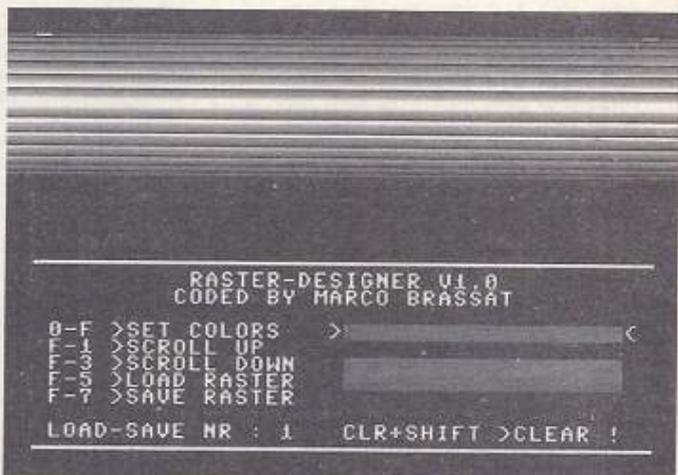
Folgende Tastaturbelegung gilt bei der Arbeit mit dem Editor:



Marco Brassat,
Ludwigsau-Ersrode

0-1 und A-F	Farbwahl
F1/F3	Raster scrollen
F5	Raster laden
F7	Raster speichern
SHIFT/CLR	Raster löschen
+/-	Filenummer für Load/Save verändern

Auf unserer Programmservicediskette befinden sich noch drei Demo-Files zum Editor.



Rasterbars in eigener Regie

3. Platz: Pengo

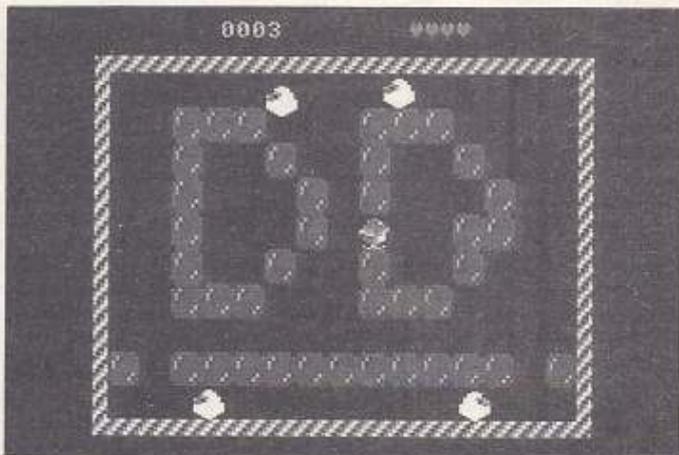
Pengo ist ein kleiner Pinguin, der es auf Schneebälle abgesehen hat. Bei seiner Jagd durch die Labyrinth muß er mit Hilfe der Mauersteine die Schneekugeln abballern, aber sich vorsehen, daß er nicht mit den Bällen in Berührung kommt. Sonst wird ihm ein Leben abgezogen. Die Schneebälle erledigt man ganz einfach, indem man den Feuerbutton drückt und den Joystick in die gewünschte Richtung bewegt, dann fliegt der Stein dorthin. Befindet sich Pengo an einer Wand, einfach den Feuerknopf betätigen und die Schneebälle sind für kurze Zeit betäubt! Alle

100 Punkte gibt es ein Extra-Leben. Wer das Level-Design verändern will, geht nach folgenden Muster vor:

Ein Level besteht aus 20 Byte, wobei immer zwei eine Zeile bilden. Ein gesetztes Bit entspricht einem Eisblock und ein gelöscht Bit einer freien Stelle. Da ein Level aber nur 15 Blöcke breit ist, wird das erste rechte Bit jedes zweiten Bytes ignoriert. Die Level liegen bei dez. 4013 (Hex. \$0fad) im Speicher. Wer mehr als vier Level hat, muß noch die neue Level-Anzahl minus eins in Speicherstelle dez. 2237 (hex.. \$08bd) schreiben. Also viel Spaß beim Schneeball-Schlachten und Level-Erstellen und vielleicht können wir das eine oder andere neu erstellte Level in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen!



Jürgen Widmann-Rau,
Blaubeuren



Pengo jagt Schneebälle

Listing 1: 2 KByte abtippen und man hat eine prima Patience

```

"rasterdesigner"      0801 0e6d
-----
0801: aldd 3qt5 fmxz llh7 777b 7v66 ep
0810: yjgb atdn dghj 7je1 7f16 6u4y cv
081f: jld1 s6xe qcho d5dd 7f97 oomn bn
082e: abjr 2rpp 6bmk suhh sg2p arfp eo
083d: 55q7 ksrh acgd vbey mpgi r777 gz
084c: ycho orvp 42xb zh7b odcr 77xo gi
085b: ath7 b7xt a3ib vhah 71ts bnix aq
086a: gadp 37hf d7gp lh7b 7dea raxa fv
0879: axcr ajo5 dc47 7h7c 7gd6 437x ej
0888: txxm a3uy 263y bknh ze3k jlll fw
0897: ewtn 7afl 54fb n717 7176 auzh e2
08a6: eg7h k5kh ed6x jo3d asq7 fn7e ay
08b5: 7eeb lorj dxgb a4x7 ytkh cinh bt
08c4: dc2p apgo scro anf6 6deo v77p es
08d3: 224a psh7 rdv5 lknp 7ksb 3xfx ga
08e2: 7gga qugn ccjn 17of e6h7 eyap ba
08f1: vdww 7h7c 7fub 77xa rdv3 qtg2 au
0900: 3xw1 utgv d7ap c1qp 57f3 s56p e4
090f: bsd6 y3ai dc47 atgl ud2x j7kx 7u
091e: dxax lsen t3p7 f7mj 5ceb s6gp 7o
092d: alp7 f717 6n71 utgz 5ofj s55p dh
093c: 5pp7 f7mj 571b s6gp b7p7 f71e bd
094b: 6dp7 f717 537l utgz 5bwj s6fp ek
095a: xrp7 f7mj d7ap ccjn 7dp7 f71q en
0969: etlf r7fh zc3n lkjv zoy6 scp3 bo
0978: bntp kch7 bifa xd41 7afp 7dr1 bx
0987: ep1z ra3m 77id xg7s uddh z77r dy
0996: lpna gjhi qt7a ds73 bntp uch7 bd
09a5: bifa xd41 anfp 7dr1 opiz rodm gl
09b4: 77id xg7s udfx z77r lpna gjhn cb
09c3: qt7a ds73 bntp 6ch7 bifa x66n eo
09d2: 7lk5 3bxw 4x1q o2p2 6bwb fe6n es
09e1: elk5 jlxw 4x4q o2rc b6wd ve6n or
09f0: jlk5 3vxx 4yqq o2sk b6wg fe6n eq
09ff: olk5 jgxs 4xrx g2qk bowe bd6n az
0a0e: f315 3khp utvq arm7 573d xg7s 7z

0a1d: ufox z7xw qteq ochs b5fq ve3m gr
0a2e: dlkx zjxw qtyq oci2 b5ft fe3m b4
0a3b: ilkx ztxw qumq oeko b5fv ve3m 7q
0a4a: nlkx z5xw ipnq qj16 qtoq gjm7 ck
0a59: qtrq gjma qtuq gjmb qtxq gjmc 7g
0a68: qt2q fsf1 b5fr sdb1 ep16 vah7 ce
0a77: obqa yh7p qxj7 ge7u 7ntx ochz bf
0a86: zbtw 6ohm 2rtq wehq za1f a2py dg
0a95: z7pb tdei fjqg etb1 fguj d7e4 7p
0aa4: 771h zhrf qtp4 ao77 bfdm a6oh e6
0ab3: 3apn a2ei 7bfr atdm dghf a5xw ao
0ac2: 7bts ecot bbfz 7elm u7ct xg7s df
0ad1: 4ypq 7sc7 bogf bdb1 17ho v4p7 b7
0ae0: hmg7 xkqg 6lep 77o2 73d7 c5xg g4
0aef: a776 vaxh 7g4p nb7a 6lep p7o2 fs
0af6: 73d7 c5xg a776 vaxh 7g4p nb7a dk
0b0d: 6lep p7o2 73d7 c5xg a776 vaxh 7f
0b1c: 7g4p nb7a 6lep p7o2 73d7 c5xg fk
0b2b: a776 vaxh 7g4p nb7a 6lep p7o2 dg
0b3a: 73d7 c5xg a776 vaxh 7g4p nb7a gn
0b49: 6lep p7o2 73d7 c5xg a776 vaxh ci
0b58: 7g4p nb7a 6lep p7o2 73d7 c56g lj
0b67: bdnb 7iad etab xhhb eppo 71ao ci
0b76: d757 b1y7 fh6p 71il f75a 3g4a en
0b85: f7vb 17y3 fdqr h7y3 d7vb hlax gh
0b94: ex7b bkp7 epr7 s544 7btp 6elf dk
0ba3: 7bnp 7d4b 7b5p 7ed4 a7ck z77u dh
0bb2: std7 ozfp 5dp7 7deb 7bvp 7dt4 7l
0bc1: wsnj z7nr swrm ukhb bjnp yv4d dq
0bd0: 71il zmf2 utba egj3 2e2n 7dvp bz
0bd7: 2tpn 1651 feze qriq 5ak3 rlwp 7l
0bee: j2ds g3bu ydzo 7ufi fwxe grlv fu
0bf7: 5e1l rm6p jgds q3bp yd36 7e5i dm
0c0c: hgxd 4rjb 5af3 rp6p lsdt i3bk ak
0c1b: ye66 7rvl h2xd srle 5adl sawp gf
0c2e: h6dr w3bf ydv6 7qni p6ze yrln fj
0c39: 5aod yx7v 7af7 7eal a7kt xd7w bk

0c48: lpla nsa7 b4fb peal f7kt xn7w ar
0c57: lq7a nsbh b4fe 7eal k7kt xx7w df
0c66: lqts nsep b4fg peal p7kt x77v dw
0c75: lqwa 7set be4p h7a7 hsrz rx3a ey
0c84: 77bh zixd ud7x z7fx gts4 pxa7 bf
0c93: hsrz x37v dabn jse7 b24r ppy7 f3
0ca2: dapo w6pe er7d tsrp bv2a 7eyd 76
0cb1: cx4d w7ba exxo w6pf irap 5dht ew
0cc0: b7df o7pd ilgx 7bbj iyg7 1565 fr
0ccf: 7vdx gpps pc4q htde gxxo ss17 ej
0cde: p76c vdu7 6xbo s7ta v6cx bs7o ae
0ced: 1lye e7pp 61br a5xr to67 k7db as
0cfe: pf23 67j1 a4es 71t7 gunc pha7 az
0d0b: 61lj a6pe pbah cm5w pdxc 3adb eq
0d1a: 17ou bebh d7po vdu7 6xbx a7ts ak
0d29: v6ox bs7f kjad pazq bqdb 7ng2 dl
0d38: bjpo w6pj uras fapp v3bu pna2 gf
0d47: i77x cqd7 phfc ckbm dhmu g7hl f6
0d56: f7kd s7dd dc4r pp62 d7pl 37xw fu
0d65: yzeq ospb b6ga ve5n dlk3 3jxw e3
0d74: yxyq osq2 b6gd fe5n ilk3 3txw br
0d83: yymq osso b6gf ve5n nlk3 35xw fa
0d92: yxoo gaqe bogh v45n fdj3 jmxs df
0da1: yxvq akim bed6 637c ipna gjh7 db
0db0: qtoq gjha qtrq gjhb qtuq gjhc di
0dbf: qtxq gjhd qt2q gjh7 lsga o5xf au
0dce: 7bq7 qh7h db4o 6jhe tkxj 7da7 a5
0ddd: wu6z r7eb 7bpa aava psab auo6 dc
0dec: p27x lpr1 7716 vo77 thdj 7bs7 du
0dfb: wk6z ramb 5bpa 7he4 65q7 ah7p g5
0e0a: pxxx ilui vfg7 ah7s dc1o 6auq dt
0e19: pryd x77e 61d7 ahp7 ud71 z77r 7q
0e28: 4opo 6tgv lp7a f7fi roxn xsba ft
0e37: bo4p r7e1 pbfx t7rl 7716 vb77 b4
0e46: ud7h z77r lpna gjha qt7a ds73 gj
0e55: bntp ech7 bifa xd41 7nfp 7dr1 ce
0e64: epiz radm 77id x7ui d7pm e65j cu
    
```

Listing 2: Mit dem Rastereditor sind Copper-Linien ein Kinderspiel

```

"petit napoleon"      0801 0fd3
-----
0801: apnk ha35 d7ye 7mqz 7777 ahp7 bd
0810: obrp brai 6nbp ch7g wt7m agh7 ac
081f: fecm a46n opdn 3gxn qohn 3zde b6
082e: 7e1j 7fmy w7gy rkyx qcho ojh3 fo
083d: qtlm ajkd qtg4 ljla qtim ih77 gx
084c: ps4x xhfp app4 ahqt qjnw 5o5j b2
085b: zc3z dl3f tvvq wua1 g6bc jdgw ag
086a: uj5x 7o3y x763 qae7 trr2 s7a6 fs
0879: sv7c 61ef xzr4 aw4m p76x 23y6 g4
0888: ud7j uheo qbl6 5o5p 6jth 2m7h 7f
0897: pvrz shlm zxdj 2pa6 dab7 uamj ec
08a6: 4b52 5oeh dab7 uqmj 57qf qfn7 bk
08b5: hedj kinl 7sxb lrh1 57p1 7aip gi

08c4: 3gsj jfem vpdf rddm vpdj 77gp og
08d3: z1th 2hj7 42k7 qxat 57em aqn7 oc
08e2: 7pxl cxat fcnj shu7 axpa 4j47 dv
08f1: eftt afko 75tp ifko 2ndm a347 gs
0900: bftv gfir 7rtp 4fir 2bdm a33d fn
090f: unbj 6eal dadp 2hnp d7fn kjnf gi
091e: t7gb 7guk dbu7 tbbx ajpj anoc ah
092d: g6na wbpf 6bty wh7o d7o7 wh7e du
093c: cb3z lpci fb1s nadh zcad x3pm ag
094b: dcro 63g2 ptal rwwp 5kdq 2t7n br
095a: tvvl rahl 7qtp jd7v 4cbq 7dvi ba
0969: bgh7 iyul szbl sdnp akcj xd7d dm
0978: uddx kk7p uodt wt7c isjp yrjm cx
0987: z7at y77l yeo4 77z1 gpf3 romp eb
0996: vrrz wtav d717 ut7c iqep rhbd av

09a5: ajbz sing pvuj kkde 53gp thue f6
09b4: usdp jd7b qbd1 qjhg qvc7 dhoh ec
09c3: ahgp tbq7 mhF5 nj4i befe lbmf cq
09d2: 53pi nbth dau7 zhom atpf zconf ga
09e1: ulpa dbwp blpd hbte vbrz uqmg g6
09f0: 57at xipi d7rp utgx dadp 21ow go
09ff: d7j7 trei 7bn6 5oy7 bhef qgh7 f3
0a0e: hafb feme uper tbpj uj5p 7gp2 c2
0a1d: 7otm a5e4 636v 7nee ugr2 aanj b5
0a2e: v7bs qimp 3vt3 r7op asdp yt7h 7n
0a3b: tvud s7de ujtp 7xbh ud7h kixy 7k
0a4a: medp j17f 4df5 mi5p 5ebz lxei b3
0a59: stpm e6y7 mtr 75pj udbx 2asp ea
0a68: d7fn kiml ydbs 7ael t6h7 ejnh dc
0a77: isio 6iul tvu6 7oc7 7ax7 ix71 7p
    
```

```
0a86: z7cz j7qp 7ktn qrw7 anx7 eh7 ew
0a95: p2vh b7j ydja 7asi 7nuj 77a7 7d
0aa4: 4dzh unad lbp7 ffey ty7f rldy en
0ab3: 77bh qtqt udhh 2txj ud7n klax d5
0ac2: she7 tbu7 wt7d at7b 3243 7aip er
0ad1: 7rtq aanp wt7d at7d tw46 7lel g3
0ae0: 7bbz kyup prx5 mlme vadp o37d em
0aef: yd44 7a6h wt7d atgz yxtk z7b7 bx
0afe: z7an minj wt7d 7hbd ahdp rb6h fe
0b0d: zcc3 qp7d fbt6 7bn7 adxj gt7g ay
0b1c: 42lp ujha zbnj d7e7 7b3z 7pa7 as
0b2b: hpen 11lf v7pd r65h x7b4 a2um 7t
0b3a: tu7o 7bq7 v7g7 uvxp 7ngm ev27 dm
0b49: q1d1 pree vgha ohpr t7ij 2hb7 ez
0b58: e7bn m56f v7tp gtap ydco 7agi 7a
0b67: 7vb2 bbp7 ubdñ qimp z7cj ddui aj
0b76: a6na s7h7 b7g7 uamq u7i5 klaj 7e
0b89: tvr6 7a5p 7stp lbuj y7tp yao3 db
0b94: patz rade uhlj rjee ufz6 sd7b bo
0ba3: 7juh qtgr tw46 7bce v7dq aamp fh
0bb2: befj klnp 7ask ax7q f7ar athk bq
0bc1: d7w7 yime z7ej nig7 bdne vs7v db
0bd0: anq7 7sfx anq7 lohx a3pf dcgh bt
0bdf: 37bc e4op ngp7 plgo tvr6 7oef fv
0bee: vxcx phbv aspa bd7h udbh zvp1 7i
0bfd: dak7 yh7c prxz daei d7pf defj b7
0c0c: ac3j kif1 bdh7 kjei qum7 xhbv ef
0c1b: sanx etgd ofox zvp1 ud7h k52h a5
0c2a: watj txel h7pf bccc 6ndj kixj cy
0c39: uj5r 7c3e 6r5r boy7 lh7f kiuj cj
0c48: vvj7 3hcb aqth k6ei h7pf dcax 7d
```

```
0c57: tvt5 sg3e ufx7 equj lbp7 adm1 e7
0c66: cbrz trel zrbs ulc3 rrtv qamj 7t
0c75: tvtv rjde urh7 eyuj l7pa dbwp b5
0c84: d5b2 7hbd ajrz oamj t7bk shb7 fa
0c93: pvtr 7q7j tvul k16p 7ndm a2y7 ak
0ca2: dteo 7bnn ty7a 77k7 ipa7 skme be
0cb1: h7x7 6t7g tvuh 2ij7 z7ej kjqp do
0cc0: 3th7 1la7 booz klady ta7j 2ir7 ap
0ccf: b7jn 4ir7 lbvz 7pfp bjvz lpfp cq
0cde: v7pn ncom ty7o 7ame vbnp 7pei e7
0ced: ha7o 7amm ra7m amum ta7h kla7 gj
0cfe: bheo 7a3e udpp j7bp avgj lpee gc
0d0b: v7ph ncom ty7o 7ame vbnp 7pei e7
0d1a: 7bfz 7pei 7f7z lpeb 7owj rpe4 dr
0d29: ty7l rbqp ac6j jpe1 7bna lpfj br
0d38: zow7 7a6f u3pd ronf u3pj tbrl gn
0d47: dxda rpde lbvu wajy ud7h ju4i ag
0d56: ujbu qa7z tvv6 7awf lcae wt7b om
0d65: 3ylt yo4c d7fn kj17 lsio 6hpw au
0d74: t77b 7cge ud7j 7ey7 czur ayg6 eb
0d8j: 5a4z 7avy o7g6 7ath ac3d xex1 cp
0d92: qex7 ybqp ardo 7cnd 57tt yxw3 ea
0da1: ird7 psb7 abd6 4h7o d7oj vngc b7
0db0: avt3 aana udwx kpu1 unbz 4j77 ex
0dbf: pvwr a2ou istp ql1f t7gr 7guk a2
0dee: doqp 2jn7 q7fp gj16 q7g7 gjh7 e6
0ddd: de3j 5s7l ab7x 4h7o d7oj whpd f7
0dec: udxn 2rba ud4h 2rja deg6 6rhm au
0dfb: 57ei 2qra 4opa etgq 57l2 2rra 7v
0e0a: ydro 7kg7 7sh7 hzch zbvj rhd4 7b
0e19: xy75 qx7r za3j rktm 2a7z rtdm au
```

```
0e28: 2e7x unvh ta7r aoo6 ud7a qhph gh
0e37: ir4o 6cnn hgej roy7 c7g7 rxdg ga
0e46: wdpm k3y7 agyn 4apb th7b au4j d5
0e55: t7db 7d6n qcho u1lp 57eb 7pww dq
0e64: dey6 mj1q thhm 77ul d7pm e65j gb
0e73: za3b ayg6 5e4v pabl x3fx u37k bn
0e82: t7gb 7d6n dcio 6brp 56th 7d6n bs
0e91: zc46 aoha fhys hmiv f33c rypb ej
0ea0: 7pex jbdz r3pc afap slza zgh4 a4
0eaf: ctng zgl6 iqbr 7bbe jodu h8ba fy
0ebe: hndh 5sbe 14g7 7a36 gime jay7 fp
0ecd: kiju duje hmer 7ha7 d7pi v7y7 r2
0ede: d7pi 3wqz la7u jbtb iubl 3uje cv
0eeb: avot znrk heie hq17 gt6b 7sji ad
0efa: jqjd jha7 alvy xha7 daes tr2a 7g
0f09: j1jd jha4 gxpj vqj1 iqbu ddx7 dy
0f18: junu zrr1 kunt vbbz ailp 3phd a1
0f27: kbob trnr huju fuba j1jb 7ha7 ge
0f36: d7pb 7hdy d7pd 1112 lybu jai7 eg
0f45: heju fsba h4bp 2gaf ft4e fpjv av
0f54: htpi tqgw glfd 5pjd d7pb 7h3j e3
0f63: k74d jvbi jrkb 7hbt heiu hq1z 7e
0f72: jmh8 rql1 d77b ualg qali ggza er
0f81: hekd kfp7 riod xsla hrlp 7chg ge
0f90: becd rabe iy7t zqia 7biq cgas e7
0f9f: iedr 7pre lygt jubi h4jd jsq7 ew
0fae: d7pb 7hdy jubt nqia 7asf 22km cb
0fbd: mav6 1771 cp5g xo73 ap7a 7na3 f5
0fee: gx5c pl77 u37o 57g6 7c6p a6x7 fx
```

© 64'er

Listing 3: Ein kleiner Pinguin jagt nach Abtippen Schneebälle

```
"penge" 0801 Ofte
0801: ehd7 t7d5 fhxc nmq7 hqdt nrjt dm
0810: hef7 7qbc jndt nsp7 777b a7o6 7n
081f: ud7j ugn7 drnp 7inj ac2x m63f a5
082e: 6jtr lao2 t77b avxi t77r avxi b7
083d: tw4a pa77 pw41 77vf 6oso 61oc e3
084c: yddi ax5n 2tdz de47 e55s 5oty b3
085b: 27xi suyp qbd1 tdrp daup psch eg
086a: aa3j rblm btaz r2ln bpat r63m a5
0879: avnj d74i rnr6 ra5j be4j sdde cz
0888: ubf6 pa4i abbv whpd uuu7 4eje bd
0897: yhho qahb tho2 2dhn sth4 arpp 7k
08a6: 55p7 saag th7j re3m f7az sklm d6
08b5: e3d3 hrop bgdn 776p 4ota pzht ez
08c4: rox5 3171 ir2p gc1o adpd ly17 ev
08d3: a7gl dbu4 n3gl jvnj bc3b 72pj fe
08e2: udbs dbdu nce1 tdgz udog ugk3 f4
08f1: 7rn3 ha5j bc2z deei orb6 a7hd r4
0900: pw4j rg47 7bb6 a7d6 6r6r rfe1 bp
090f: ebb6 sd7b 3241 tdgl ufrx k5ml di
091e: 7rb6 uzaf n5q7 aato tyw5 7eep 7e
092d: er5z zc6f n5b6 vaw2 r7bz 1cy7 b7
093c: ype5 mcof q5rn 6p7p 5cp1 7gtp bj
094b: 4fr6 rfci jbb6 sd7b 324d x17i eb
095a: th7x modf a6eh 3g5p tudq pzbc bn
0969: pure pxel 7ffq stem bkhl ryep al
0978: abqa yhrx ug64 7svf nohd ih7b bb
0987: pqxb 72pj tvfm 7c4e hnh7 lhck bk
0996: aafk y6q7 spdj kef1 7gh7 skh7 fj
09a5: 2ptq at76 3afb af7j doqp vngn da
09b4: aged kt7p thbh lqnj w3p nrha gg
09c3: sw3p orpp 5vtt ehpu tedh zdpv 7y
09d2: qxlm ac7v zafk y6u4 upqj e5vh gx
09e1: yedn qt7c 42np spap rowf ahpf et
09f0: pag2 jv3e j5zu yajx vuth ketj fd
09ff: 1jtk e5hg pvser ampl tagz kotu e7
0a0e: nbru qe3j tuky jv3j 1j7k k13y gy
0a1d: 6dcz kity echl urtl q3hl qhpf ed
0a2e: utoa ajdx guop 437d adqy jz7j f3
0a3b: yhho ejh7 qt04 ehpf vums gy7y ew
0a4a: datp 2rhe v71k juax 3umb 7ehm eo
0a59: ydb2 7oou modr q17f xycj r70e aj
0a68: qsel tdfx lbp7 ac7p sbq7 injy bu
0a77: 771f rpdy 7cni 7bmm boha zbyn a5
0a86: qthm anjz 771f rtyt 7ghl qrfj bl
0a95: boof anpa dec7 2kh7 2rtb rdgp gz
```

```
0aa4: gr1f ud7s njh7 nstp e4ui 7d27 fu
0ab3: tul2 75mb 7ifm hbue kfp7 chpe gf
0ac2: 1aj7 ujz7 t7uz d7jl zpej jvu7 fj
0ad1: ebq7 7jho zcmk c5ni dchm lasc fm
0ae0: lbru tjho 3eez jvii a6hl k1k7 7q
0aef: zc7z z7f3 njh7 xstp duui 7mkj dt
0afe: raaz hx27 tume 7xue 6d3n rtde b6
0b0d: 6rx7 eqwz tahz d717 kne6 72m7 ej
0b1c: eghe kijz yfho 7qe7 ofq1 rhbz fj
0b2b: aoxf ahcy z7qj jvop lvpb qhpf d2
0b3a: dam7 w3bv t7s4 7dne kgd5 a3az cb
0b49: t7uz dk17 kne6 7ru7 elpk pbz1 7e
0b58: 77e2 c5ni doxj abuh vgzj a3f1 ep
0b67: dapj 7whb qz57 whpf madm jv5p gk
0b76: 7rtu uekh ykeo a3ah iry7 uhb2 gj
0b85: lqup w11i tham 7eul ofq1 eh7p dg
0b94: 27g7 r14b jch7 q31k tijj 7d7p 7u
0ba3: 771f k51e lvre 6ah7 push ly3d ga
0bb2: mu77 7b47 7btr adcy doop vrax a3
0bc1: cestr o4ch rg3r avwx lbqa wbtq bn
0bd0: 6dpm zb3x cestr ojgh q3h6 szaj o6
0bdf: yhb6 rxe1 lrnu rfo4 m3gh jvo7 7n
0bee: 7jx7 kold azbz qkoy 73tp bfce 7f
0bfd: ubf6 pa4e k15w dake khpt 6t7j fn
0c0c: tulr re5p 7rtp lake yw4 7v4i ga
0c1b: 7jbv 61kg 57v7 jyix 4eih k5ae aq
0c2a: 12tp saoz tw3q pykq pw3j 77w7 a7
0c39: 6jpb aloy ydpm 7be7 7bux ar17 cy
0c48: 57v7 d7df 15q7 mmkh ydq4 7f41 cy
0c57: brjv qoky azju wokz azju yoll bi
0c66: azb6 so1j azb6 thev soel tdf2 g4
0c75: 17p1 xb4e 6edj k5rn tuxn k5ne cv
0c84: lab6 thev smth jysh purz dauu dr
0c93: modr gt7y tuar r751 7kx7 umj2 eu
0ca2: carv 2e3j trxp ym3j carv 2e3j br
0cb1: ykeo axk7 ud7x klue q2dr mls4 em
0cd0: ydoi 77k7 yd16 7e51 7vxb 2rhd 7t
0cde: 5eb3 r7up gnru njho z7ao 7nj1 cl
0cde: tlfr a57m xyrj jyfp bgsd sall bb
0ced: tuuq pzhh yx1 77ui 5bbv wqtn 7z
0cfe: leds gd7d thch mivi ebx7 ljhe bm
0d0b: pvpl mes7 tulb re5p x5q7 aspb dh
0d1a: dec7 2hpc wukp 4jeq 6gdr at7b 7v
0d29: 3xa1 tdqq t7b7 j7wp ntpk lene g4
0d38: mxnx k1ja goru phe1 avbx wlyj al
0d47: goru nhcl awbx wd71 t77j jvne ae
0d56: j5h7 ordx b7mz 774e kxbu qd7a gs
```

```
0d65: qbla 7c4p 7qd6 5aha 17pk loch fc
0d74: 37ek 7fy1 7nbv s7ey khgl kocp g4
0d83: 4r3u nouh vg33 rhpf 3jrv a77p 7z
0d92: 7zrh 4njz ezbt r74j vva7 4ang fx
0da1: prgj moue j3lg z2xn pukz jv7x fo
0db0: ouy7 4ajx lbrx zbre tqb2 kalm cy
0dbf: 3er1 77w7 tugh tbuj ud7n k5ou cc
0dce: k71f r7bj 1ieh k6xj air6 b777 77
0ddd: d247 tiws pw32 juxx mdpf trvj e5
0dec: car6 saoy tw4f rade 6ipn lq4e 7m
0dfb: h6dv id7h 3ydn lqui 7bbt o1qj e5
0e0a: d7w7 4e1w r7rc laee 17pb 3ctm em
0e19: ftbh xm7d tyqj rt34 h7b7 r7t4 fe
0e28: hell tdgs lbpc arhj r7c3 pngi fd
0e37: aife 7cpx mdxf 7o62 4w6v y666 bx
0e46: 6666 66y6 6645 66ey 3zmv 3777 fx
0e55: 777b pj2y 7a77 f77e 7h77 h77h g2
0e64: 77h7 pa7b 7da7 f777 7o6p b777 bq
0e73: 7776 57cp h7ha at7p bb7m a77d do
0e82: r4j1 nedv rjho na7o 7tsp noxg ah
0e91: coxk 4d6p y77a j5na c3op 7777 b1
0ea0: 7777 bcvs aha7 b7ha 7d7p foxo do
0eaf: g36s 5niu byu2 5oxo 14na ippg 7s
0ebe: 5cvl y6ou 2elf paeh lchp jw77 bk
0eed: 77ap 5cy6 g4jz jnq6 g3gp fdhe f4
0edo: 7771 a3gl ys56 kvfx matf apbd e3
0eeb: j7ap 5cy2 fm6u 51yg odtr rbjg bd
0efa: 77j1 a3gp 6a5o xvb3 rst6 46gp bm
0f09: 5dbq 71g7 71gs vl26 k3er njii bm
0f18: adaq bah7 7e7o a3g3 6qju ukg3 7n
0f27: 6sxl 7qbp 7777 dbp7 enub ujuj de
0f36: ujuj t7pj 7h77 a7e7 rand 284o 7f
0f45: ujuj ujuh tb77 7777 77a7 tbqj b7
0f54: ehuj ujuj unu7 7777 777h andp gn
0f63: kugt 6juj ujuj qh77 77a7 taqu fn
0f72: ngx6 ujuj ajub t7pb 777h ahe7 cy
0f81: ubtj qjuj ujuj uje7 p777 7777 ec
0f90: 7he7 14oq 3ruj ujuj ene7 7777 dt
0f9f: 7b7j anek ubtj ujuj ujt 78ue ej
0fae: az75 eh7j unw7 thc2 vx7a lu27 an
0fbd: bq4o jdp7 773n 71dp djdh ebod dr
0fcc: r73n 7777 u647 77ec uz3h abu3 bt
0fdb: 3jvj 4m7p pr6k 17a7 f441 bh8b gy
0fea: pbah ax57 r77p a77c bhbi ha3z gg
0ffa: 7ph7 fd77 7777 a6x7 63po 5777 eo
```

© 64'er

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

neue 20Zeiler

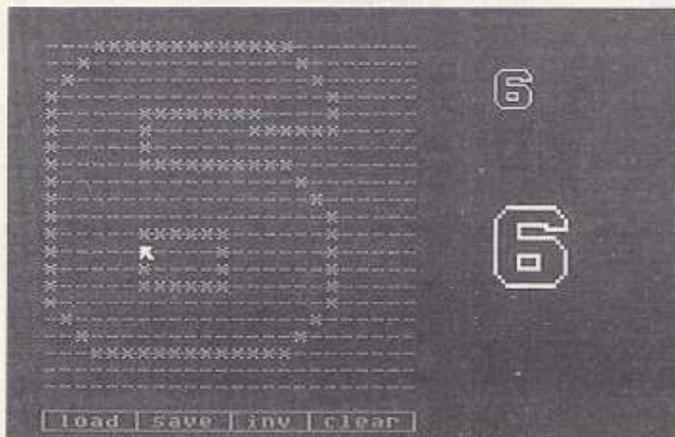
Drei Tools sind in dieser Ausgabe die Gewinner unseres 20-Zeiler-Wettbewerbs. Eine coole Scroll-routine, die man in Basic-Programmen verwenden kann, ein kleiner Editor zum schnellen Zeichnen eines Sprites und ein Raster-Designer mit dem man farbige Balken auf den Screen bringt.

Platz 1: Sprite Creator

Mit dem ersten Platz ist es ein Kinderspiel Sprites zu entwerfen und die Daten auf Diskette zu sichern. Per Joystick in Port #2 wird der Mauspfel gesteuert, und mit dem Button werden Punkte gesetzt oder gelöscht. Im rechten Teil des Screens sieht man das Sprite in normaler und in doppelter Größe. Die Menüleiste im unteren Bildschirmteil ermöglicht das Laden, Speichern, Löschen und Invertieren des Sprites. Wird der Editor mit <RUN/STOP> und <RESTORE> verlassen, kann er mit SYS 49152 wieder gestartet werden. Der Speicherbereich \$c000 bis \$c39b darf aber nicht überschrieben werden.



Jean Allisat,
Dippoldiswalde



Sprites schnell und unkompliziert

Platz 2: Schwabbel Scroll

Das Programm generiert einen Scroller, der im unteren Bereich des Bildschirms schwabbelnd von rechts nach links über den Screen läuft. Der Code liegt ab der Adresse 49152 (\$c000) und kann auch von Basic-Programmen genutzt werden. Nach dem Start wird die Routine generiert und ein Demo-Scroller gezeigt. Wer eigene Texte über den Screen scrollen will, kann das mit einem einfachen SYS-Befehl.

```
SYS 49152, "TEXT":REM  
"SCROLLER AN"
```

```
SYS 49472: REM "SCROLLER AUS"
```

Der Text kann auch durch eine String-Variable ersetzt werden. Das Programm läuft im Interrupt, was Basic-Programme möglich macht.



Dirk Mayer,
Eppstein



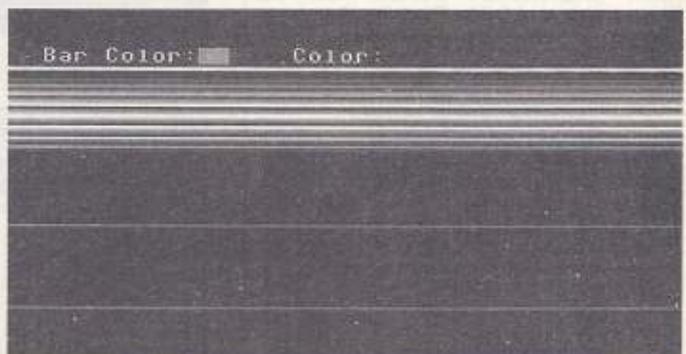
Der Schwabbel-Scroll läßt sich mit eigenen Programmen kombinieren

Platz 3: Mini-Raster-Editor

Mit dem Mini-Raster-Editor ist es möglich, mehrfarbige Rasterbalken zu gestalten. Nach Start und Installation kann man mit dem Joystick in Port #2 Rasterzeilen editieren. Mit Bewegungen nach rechts und links wählt man die Farbe und nach oben oder unten kann der Balken plaziert werden. Mit Feuer fixiert man den Balken. Wird der Joystick nach links oben gedrückt, wird der Anwender gefragt, ob die Daten für die Rasterzeilen in Data-Zeilen abgelegt werden sollen. Bei Nein wird das Programm beendet und die Rasterbalken bleiben stehen. Wird die Frage mit Ja beantwortet, werden Data-Zeilen erzeugt. Die erzeugten Basic-Zeilen müssen mit <RETURN> bestätigt werden. Die Daten können auch mit einem Monitor auf Diskette gesichert werden und befinden sich von \$1090 bis \$12c9. Die Raster können nach einem Reset mit SYS 4240 gestartet werden und der Editor mit SYS 49177.



Daniel Schmitt,
Löf



Rasterbalken mit dem Joystick auf dem Bildschirm plaziert

20-Zeiler Pro und Contra

Viele Basic-Freunde werden wieder mötzen, wenn in dieser Ausgabe keine Basic-Listings unter den 20-Zeilern zu finden sind. In diesem Monat haben wir Tools ausgesucht, mit denen man grafische Effekte zaubern bzw. in eigene Programme einbauen kann. Unser Platz 2 läßt sich z.B. hervorragend in eigene Basic-Programme integrieren und nach dem Abtippen mit dem MSE auch listen und modifizieren. Wir hoffen auf Verständnis, daß auch Programme, die nicht in reinem Basic sind, beim 20-Zeiler-Wettbewerb eine Chance gegeben wird. (lb)

Listing 1: Ein Sprite-Edi in Basic als MSE-Listing

```

"sprite creator"          0801 0e4c
-----
0801: jld7 77d1 fdyc uf1b jrsc wq5p bf
0810: godm asy2 wshe imi2 szuc wvmj gj
081f: y342 wjrt xp4u 2tbt fh4u 4tei e7
082e: 233e ktax kchj rlxr j6nd tnb3 ek
083d: saje nnyg z74r qta2 eghe wo5p eo
084c: goom aone dh7j lb7a 7blr ep5s ge
085b: ukc4 ew5o iqbl aq5e xjvu kweh ba
086a: eek4 f1bb eelm fxjb een4 fmrh f4
0879: efu4 fozb ef24 frbt jt4s npzt d3
0888: zae2 gtnc zb4t xt57 uyom aryr e6
0897: zmk3 tnz5 zafe wpen k2hl vhp7 ct
08a6: 6dd7 d7dy d444 fu5o gnom 7sac e1
08b5: xbwe 2tfk xs1u orq2 khnd yn57 gj
08c4: uyn4 ar5w zmk3 5nz4 zafk wpen d3
08d3: khhd trrj gbul gk5j zaed trqx fv
08e2: uoa3 4jvo yzul gsuj xogj wp5n b7
08f1: uoa3 4j5c qxq7 7s7i 7l7i rhuk 7t
0900: xogj wp5n uoa3 ru1t 2jtu zmf2 do
090f: uzu3 gt46 xrr4 tiqh fsmj kvyf gm
091e: jtam wrvp znvz wp5i nrxk ykej dy
092d: xnwj mp5s woem gmei ch6m ujxx ac
093c: gbs1 fsfa xftz zovz ueks qiqb fn
094b: 7bop ra77 sdq1 fsfm xfx4 urim 73
095a: zn4t yn5a yf6m fwb1 eo7j 2jvc bv
0969: yfsc yn5i vp5b 6rmx gr4u humi dg
0978: juft 7wfo y164 auvg xvae htbl 73
0987: e27e hum4 hand swzm hanl 6ry6 af
0996: zb4j cqnb jqhb d7gr adbp af1b e2
09a5: ipw1 sqya xjv2 ep5i k6i3 puek f6
09b4: jak3 onv6 uf2u ilrq xoo2 2vzt e2
09c3: hahu xmh3 fgmz svrt xmu2 yf5x 75
09d2: 24fc gpfq dwa3 2lvc yea4 gqrt bk
09e1: umhu kq4s 25t2 nuer jga3 oon6 gh
09f0: dh7d jbpf 7blr ejju qj7e bwfg dj
09ff: zwos kkkq u4fc gpb1 ktz4 vubu bo

0a0e: fwml oufa x4ml es5g zs73 nvvb d3
0a1d: y6c4 ipng kkal nvvb x4ml es5k gt
0a2c: g6hl xsbs zahu klnz ydv4 gm44 dm
0a3b: hanl kwvb iu7e xhp7 s7e7 n7dy 7g
0a4a: dkd1 aj5p w1q2 svvb igos zpb3 dk
0a59: iqol dub4 fwmu huiu 2kot cpvg 7a
0a68: kkal 6qza xkou upvo x473 eqz2 b7
0a77: xkou upvg kkal 6ry6 sofb ftju cs
0a86: wu7e xnn5 xkiu 4jij iqil ejim fj
0a95: gxq7 azxj s771 rhvs yc7j wte2 7v
0aa4: dobj kvqf wlam uin2 dyjs ivyc e7
0ab3: uege qn4j ueks qn4j ufss qn4j ov
0ac2: ueoc pj4j ud4c qn4j ug1c pwvp 7o
0ad1: jqzj sqzm ezud 2lvc y6e2 qte2 7z
0ae0: jfuc ov5b x544 6r1b 7767 vbh7 bt
0aef: sdqk ktz7 yf44 fpf1 f75e xsbg eg
0afe: xkd3 olb3 lqc3 dnf4 xkbj yv5b d2
0b0d: xb64 gnzt w2c4 gw4m 2wad lwfc ah
0b1c: x61m 6kf2 kkcoc ov5b jshl ol5q fw
0b2b: y61u xsfu xifd opvg zkor gjng a7
0b3e: usmr d7dq ale7 af1b xj43 alvp 7n
0b49: kdwd yvnb h84z tqr3 xmfm apuv o4
0b58: fhxd sq4w umnu pu52 juj4 luju de
0b67: znju kuru jwne ju12 juj3 mq5g eq
0b76: wnu2 mnxw wb3k qnex wb3k qnex ex
0b85: xk33 qnex wb3k qned dh7n hbak od
0b94: 7blr elcd trrj iied trrj iied fg
0ba3: trrj iied trrj iied tacl mqvf gl
0bb2: x2cl mqvf x2cl mqvf x2cl jso6 dw
0bc1: hebl oijs hekd kq4e iega mq4e 7n
0bd0: hmfd jprj t6cl mqvf x2cl mqvf e5
0bdf: x2cl lhp7 fhf7 x7dy dkel mqvf dz
0bee: tnqz gh4c tnqz gh4c tnqz gh4c bn
0bfd: tnqz gh4c tnqz gh4c dn4d klqy ed
0c0c: g73s tqur fdxc jlaz hjyc hniq a7
0c1b: f7yc tu4r fhxc jniz kjyc d1aq do
0c2a: f34d wlqx gd27 76x1 at71 rhts fr

0c39: t7rj qjig e7tr umal ev2b 5dr7 f5
0c48: hric dlxr hucl dmpr iqfy dniz ba
0c57: bige adq4 bihy do57 xdie qdvc ag
0c66: xsbq dvja rkd1 srvk ypie 2dvn gd
0c75: y6ba dhdr zk1r dnx7 ypf7 37dy 76
0c84: dh1b dn5g e7ys hjng e7ys hjib 7h
0c93: svid aura hk14 uvac hqb4 5dqe dd
0ca2: dpry dqpr djtb sdrg i7ib xxin 74
0cb1: e3xc odrj bhyy ddbm iyhe bdqy ft
0cc0: gjle huhr gvie luyb gl7a 3cho gq
0ccf: 7blr ddv7 xgal gdrx kenr 7dvh e3
0cde: ygej ahnm ystm akvr vb24 knfw fj
0ced: 2b32 wof3 wv6k 6p3r h4dq epm5 ev
0cfe: r1qg epq4 r1ia eplr 14mq eplr fm
0d0b: dh4s tpur fp3s bmir af1b djqd bjar as
0d1a: ftar r7eq ath7 af1b fioq eplr fx
0d29: f7ij epr2 ts7e civb rk1a ejvb gq
0d38: rifa ekfa rjva e15b jrs2 adrv gg
0d47: bj4l adu2 bj4l odva td1l 713r ec
0d56: tt1l 7mlr uhil emdr v7il eduk e3
0d65: vdil edup vhil edqb gl7k 3ohq 7r
0d74: 7blr emms bkai eo4u bk7u udu6 dn
0d83: bka3 trfe rimq dt57 ricb bdva fc
0d92: rj6b bhqz pejk dlyu tp3s jhra bm
0da1: ea1b slvb eabz tuai gi7r puej bz
0db0: fdyc pjmr xhtd mjrt ed4h d77d af
0dbf: ax17 s7jt v1ez hr4j fd3c uezt er
0dce: eq7r qpqh kjue hj11 gjac u7jt b2
0ddd: vs1j hpuj gdyo fhra vkab pu4j 7p
0dec: k7ts ubza vhy5 i1ax vilj tnaz go
0dfb: hfyl djbw u1lb r7bh x1p1 sezt bq
0e0a: eq7r pp1l gilk dvej fd4h dnra dz
0e19: jryc blit fzrc blqr frts fhrc fa
0e28: vkab puai gjkt gkar ft2j upqh ex
0e37: jruc bj1l xhte 1jqr ed4h dnt5 eq
0e46: hh7o v777 777o 57g6 7e6p a6z7 ey
    
```

Listing 2: Lukschrift komfortabel

```

"schwabbelscroll"      0801 0ddf
-----
0801: 13d7 t7de dnye 7oy4 gh6c dlay go
0810: gx4c z1qp ghys vnaq ftxc doyp ev
081f: fxzc nna3 gd6c 7nau g35s tnis ga
082e: f13c j1aq ghxc 71ax fp4c xnat cx
083d: g36c v1lr fhxc t11p f7yc 7nqt ce
084c: ghq7 aghb al7h fhqt ghyc 7nyq b2
085b: gpxa tna6 gx5c poav f7yc z1a5 ee
086a: gp4c rlyw g7zs 711z fh4c 71q3 7s
0879: f7zc x1qz f7zc 5ngy gp3c rniq ah
0888: f15c dnax gtxc 5nqx fp6s vnat 7y
0897: f7yc pmab 7cup po77 plqz 5oqz dq
08a6: gd6c 7nau g35s tni4 f33c z1lr fu
08b5: gtxc tniw g33c z1a4 gt5c do1q gp
08c4: fd5s 7na4 fdxc z1az gd3c bna4 gx
08d3: fd4c z1az gd2s dnqp gpxc po1q eg
08e2: fpxc fna3 fdzr d7ay adp4 a7yb 7v
08f1: f7ys to1q gd5s 7na4 fd3s z1au g7
0900: g72c 7nq4 fd3s z1ax gtxs roip g1
090f: gh5s dl14 f7zc pnqr f76s voas ef
091e: fd5c bnax gtxc 5o12 gt3s boaq bd
092d: g75s dl14 f74s z1it dh7h nbnn eg
093c: 7bar doar g75s bmq4 f75c t11p gr
094b: gx4s 3mq6 gx4c joy5 fh3s 71y4 c2
095a: f7xs bmq7 f7yc xna3 f7xc ln1p gf
0969: f7yc tlap f73c hlar gl3s nn13 er
0978: fd3c zoax gpxc tmi6 gaxe rhp7 fe
0987: ztdp 57de dhxc boip f3zs toqz 7u
0996: f75c bnqp f76c vn1y fd5c bn1y e3
09a5: g4yc x11x g7xs 7oyw g76c r113 f7
09b4: fd4c d1a6 ghxc 71q2 gd2s 5oaq eh
09c3: fp3c dn13 f33s z1it gpyc xnyq ap
09d2: g7q7 fhxj b7h7 fhqt fdzc tma3 fq
09e1: fh3s 7nyj gd5c 7ni4 fd3c x1q3 et
09f0: ghys 71su g73c ble5 f7ys 7oaq b1
09ff: ghzs 71it g74c rlyu g7zs 711z ey

0a0e: f7xc 7nyy fp3s 7nyy gdzc plaw ad
0a1d: gp3c xlab 7axp tdh7 plqz royy gm
0a2c: f76s jnqp f7xc v11e gl5s 71av gj
0a3b: g7zo 5nyz gd6c 7nau g35s tmi6 gb
0a4a: gt4c dlap g7zs 5oa2 fd6s vni4 e3
0a59: fx6s 7nyq g73c tmaq fh3c tnqz gj
0a68: f76s 7nyq f72b d7e6 sh1z a7yb a2
0a77: gxxc t1a4 f76c xmqx g7zs 7115 ax
0a86: fx6s voip fdxs 3mq6 gt5s 71a4 dj
0a95: ghyc 7oy2 gtxc hoar fh3s z1yy dm
0aa4: gtxs hoar gp4c bla6 f74c roax b2
0ab3: g75s bmq4 f72c pna4 dh77 ebxs g6
0ac2: 7bar d1qz gtxc hoas fd6c tmyx a7
0ad1: ghyc d1ar f7xc hoar g75c bq43 es
0ae0: f73c pna3 f75s zoaz gdys bnqp bf
0aef: gx4c po1q fpxc fna3 fdzs 71yu ow
0afe: g72c 71qz ghxc 1115 fd2e dhp7 bo
0b0d: kleq h7de dh6c dma3 gx5c nny6 gr
0b1c: gl2s xoy3 f36c 5oqz g36s 51a6 fe
0b2b: f7xc 7nqp f7xc flaz f72s 7nsp cs
0b3a: glxc h1a4 f77c 7oqp fdxc 11ay 7o
0b49: f36s plqx ft3c pna2 g76c 3oq6 bb
0b58: gxq7 ajhk bh7h fhq5 gp6s noyu fw
0b67: gxzs 5oq5 gp6c 3oyu gxzs 5ny5 7z
0b76: gp6c 3oy5 gxzs 5ny6 ftxc rlay 7i
0b85: f73s 7niq g7xc plaw f72s 71lp fv
0b94: fdxc bla6 f72s 7nyj g7xc plit ap
0ba3: fdzc 7oib 7o2p vep7 plqz bla6 eq
0bb2: fpxc h1a4 fdzc bmaq fpxc z1it e4
0bc1: fdzc bmaq gtyc hnau g34s tnis 72
0bd0: gh3c joy3 f72c 5nyr fx6s xni1 fp
0bdf: g34c tlap g73c pnqr f7ys vli6 ex
0bee: glzc tlyw fx3r d7be apkp a7yb eq
0bfd: fp4c fnaq gd5c t11p g32s rnat bq
0c0c: gh4s 7oq5 g72c dmap ghxc tmqy by
0c1b: g35s pni2 gt4c 7lat gh3s 71ay eu
0c2a: fd4c xnax gl3s ln1p f7yc r1a6 bu

0c39: ghyc bla3 gh5s zmqy dh7i fe7x bi
0c48: 7bar doaq gtxc 5nq2 gtzs roaq ak
0c57: gdxc toax g7xs 7oq2 ghzc dna4 7k
0c66: f75c lngy f7ys ln1z gp3c jnq3 f7
0c75: gdxc 71q5 fx6s zmaq ghxc t1ax al
0c84: gh3s rmaw f72s toir f75s 7hp7 bg
0c93: y3fa r7dc dh3s rmaw gt4s pna4 eu
0ca2: f76s fmqp dh41 mi1w ealb slvf gs
0cb1: eceb pvad eq1b x11i efus knaz g5
0cc0: inyc hniq ftyc uoa3 sdq1 fhv7 g5
0ccf: alfq t76a i7yc ciaq fx4h nvad cb
0cde: gj7t slqz tsar pvad efts dntw br
0ced: ilv3 juyn idtz x1iv ujru njbi da
0cfe: uhxr rnrk vies t11z p1ar xrp7 ac
0d0b: kdqf v7bg dryl njas fpts tpi4 g3
0d1a: vicr ijqb jmat pusa h1ad jsbs bj
0d29: hm1d 5sbl djud n1ej dhpe nu1r bm
0d38: hqbr 7pjm d7xs fxqf fhwc bn1y ay
0d47: fhpe js17 fd2b 31ay daj1 ptq7 ey
0d56: jxq7 aghm op7d bier hdrj thro oc
0d65: iqfd j3rd hu1b 7ha7 d7pb 7ha7 as
0d74: dh4i nm1s fh3c 7kap gjks jlyr ob
0d83: g7xr xmqs sxzs r1iu fhv6 b1az af
0d92: rhxs rnal fd4j buyd 7onp sgh7 fl
0da1: sxzc rmaw fh4i nm1s fh3c bksp gd
0db0: gjoc hniq ftyb xnrh le1b 7pjn d4
0dbf: kdqf vq1y d7pb 7ha7 dh41 d11y 75
0dce: g7vc bnua j3rc uqa7 gdzc nlp7 en
0ddd: 777o 57g6 7e6p a6z7 637o 57g6 be
    
```



Listing 3: Balken mit dem Mini-Raster-Designer über den Bildschirm ziehen



```

"mini-raster-designer"      0801 0d5d
-----
0801: jld7 b7de dhzc dlaq fdyc dlat f2
0810: flxd llbc faoc blqs he7s 7pip aa
081f: fhxc dlar f7yc 7mas faoc 7pyy ay
082e: hxxs dlza hxdx blav fa7s 7lap 7h
083d: hh3s 7lbc faas rmqp hxxc 7myy et
084e: gdxc 7lat dh7j jb7b 7bar dpyx d4
085b: fqas bprc fa7s rlii gabc bndd fq
086a: fa7s 7laq hdyc 7qja hpxc 7qbc de
0879: hl3s npjf fabd lpyy f4bt llaq dl
0888: fmas rnzd hxxc dmzc gd2t dqpp 7p
0897: fmad fniw f4cc 7max hl3r d7gw af
08a6: a7sp a7yb fyed llau ftzd fpix fk
08b5: hlxd bnip fh3s rlap fdyc pnbb ad
08c4: gdxc 7lir g7zs 7lqx hpxd bqax eq
08d3: gabc 7prd g73d bnii f7xc blqt dy
08e2: hm7s ppyy hdzs 7laq gdxc 7lir gn
08f1: hl3d dnib 7adp ra77 plqc 7laq dy
0900: fh3c jlar gabc 7pjd g73d hlbb e3
090f: hp3c ppiy gdxc 7lir fagt bnbc 7h
091e: faat blqp hl3d flax htzs lqax ef
092d: gabs bmsd g73d bnii f7xc blqt fu
093e: hm7s ppyy ht3c dlbc g7q7 afx1 az
094b: 7t7h fhrc f73d jlii hp3c ppiq av
095a: f4bc pnba gd3s 7laq fhzd fpix ff
0969: hlxc ppix ftxc dmbe hd3d flax bh
0978: hubs 7pyy hdyc 7lbc gabs 7qrf dm
0987: hxxc 7lyt hm7t hpyp hdyc 7lbc gl
0996: gabs 7hp7 4tdp l7dc didc lqpp du
09a5: f7ys hpzb f4as 7pje htzd flar fx
09b4: faas ppyy fqas flrc f73d jqip ej
09c3: hlxd blqp fabc ppiq hycd llap 7h
09d2: flzd fpxd hlxd bqje faas 7mqp e1
09e1: hu7t jpje hebt bqja dh7c 5bpg dj
09f0: 7bar dmyx hdyc 7lix htxt bqap av
09ff: hdxc flqx hlxs dqap hd3a nqqx a6
0a0e: hpxd hqbc hdjt flyx hpxs hlas cy
0a1d: hd3s blax hpxs jlas ft3c llap 7h
0a2c: f7xc 7lap f7xc 7lap f7xc 7lap ef
0a3b: f7xb d7dq ahd7 a7yb f7xc 7lap an
0a4a: f7xc 7lap f7xd jqiq gebe 7qje 72
0a59: fd3t hiba f7xs rpyy hl3e ppyq gw
0a68: febc 7qja hu7t jpje hebt bqja bq
0a77: hu7t jpje he7s 7lap hdyd lnbb bj
0a86: gdxc 7lir gabc dlab 7cqp tbb7 an
0a95: plqd hlax hpyc bqap hl3d jnbf ds
0aa4: faoc bqja hu7t jpje hebt bqja bf
0ab3: hu7t jpje hebt bqja hu7t jpje 7t
0ac2: hebt bqja hh3s 7laq fias 7pyy 71
0ad1: hxxc 7air fqod llix gdxd hpir gf
0ae0: f7q7 7mhk ah7h fhqg hlxs blqp fd
0aef: fess blir f7xt fliq fqas flje er
0afe: hdad flyq hu7t jpit hlvs bqja 75
0b0d: fhxc bpyq fdad flyq hu7s llar 75
0b1c: hdyd hlyp f7xc 7lap f7ys llap dq
0b2b: fl2c fqip f7ys lhp7 l7ep v7bs d2
0b3a: e7xr slqt gdxs jlaq hryc bnta cp
0b49: h3yc hmqp farc hmqp fzuc dmiu ao
0b58: gjkt ekap gje7 a17k ap7e fjar f2
0b67: efyc hlqt f74e fjas efyc hmqq bw
0b76: fx4d jjaq efyc hnis fx3c tqih bv
0b85: fnt2 dmas g7xc tqih flt2 dmav df
0b94: ftzs ufib rlqc u7ja vxzs hlir e7
0ba3: 7et7 veh7 p47r hnta h5yc eifc gw
0bb2: ea7r hjm1 fh4d klvf eceb ppid o5
0bc1: eqcr rjmk fp3c tqmr hvub ppmq ca
0bd0: fdxb skew gle2 eqqh yhtd b1a1 b5
0bdf: h5uc bjii ulzc p7ao apg7 7r4r fu
0bee: inub pr4q fdxb skaw gib2 dqml ch
0bfd: fd2j trys qtxs jntb h3vd bnt5 gr
0c0c: fpyc hlas sxzc rlii f341 nmav ew
0c1b: f73j upqh f33c djil xhte 7lqi ay
0c2a: gjds bmx7 ohf7 57dw j1td hjil as
0c39: ht4e fjbd efye fjbd efuc bntk ez
0c48: j1td hjmq htdt hj17 t3pd l1rd e3
0c57: uhxs u7yb fmb5 flyp f7ys llse f1
0c66: fpye hlip f7zc lmbe ftys jliu g3
0c75: flxt jhp7 thfa 77dn gjar dmqv ch
0c84: f7xc llii flxt jnir f7xc llyu ee
0c93: htzs llap fqbs hmqp f7zc lhp7 aq
0ca2: 2tfa b7bd vxzs bnra vxzs uf1b fj
0cb1: rlip kqba jq7r avre iefd jsq7 em
0cc0: eceb 6aqi dh4s uaJa dp41 rhts 7w
0ccf: dh4s ubza dry2 bhrj djxs 7775 am
0cde: at17 7pid vhcq j1bd xdcq u7jg dg
0ced: vhzc llax tpzc llax uhxs rlqs sk
0cfe: hdkr dpid ukbb ppqh h3tr sjqb ca
0d0b: epqe tpmr hfuc bntk hfxs bm4g ge
0d1a: qdyc 77an atip a7rg gjlr ddxq dn
0d29: dh4s u777 klfq h7dy hdre tpid fg
0d38: vhaq zhuj xptd hjm1 dib1 bhqs ge
0d47: hryd ljqg gl72 dl1z phpd nnty fs
0d56: dhir dnx7 777o 57g6 7o6p a6x7 fl
    
```

© 64'er

Copyright-Erklärung

Name:

Anschrift:

Datum:

Computertyp:

Benötigte Erweiterung/Peripherie:

Datenträger: Kassette/Diskette

Programmart:

Bankverbindung:

Bank/Postgiroamt:

Bankleitzahl:

Konto-Nummer:

Inhaber des Kontos:

Das Programm/die Bauanleitung:

Ich habe das 18. Lebensjahr bereits vollendet
, den

(Unterschrift)

Wir geben diese Erklärung für unser minderjähriges Kind als dessen gesetzliche Vertreter ab.
, den

das/die ich der Redaktion der Zeitschrift 64'er übersandt habe, habe ich selbst erarbeitet und nicht, auch nicht teilweise, anderen Veröffentlichungen entnommen. Das Programm/die Bauanleitung ist daher frei von Rechten anderer und liegt zur Zeit keinem anderen Verlag zur Veröffentlichung vor. Ich bin damit einverstanden, daß die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung in ihren Zeitschriften oder ihren herausgegebenen Büchern abdruckt und das Programm/die Bauanleitung vervielfältigt, wie beispielsweise durch Herstellung von Disketten, auf denen das Programm gespeichert ist, oder daß sie Geräte und Bauelemente nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt bzw. durch Dritte vertreiben läßt.

Ich erhalte, wenn die Markt & Technik Verlag AG das Programm/die Bauanleitung druckt oder sonst verwertet, ein Pauschalhonorar.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

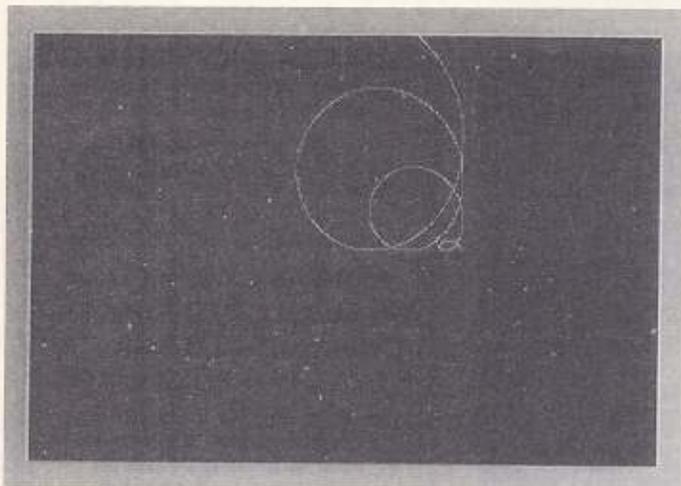
BASIC CORNER

Grafisches

Der C 64 besitzt enorme Grafikfähigkeiten. Allerdings sind sie in Basic nicht ohne weiteres nutzbar.

von Heinz Behling

Die vielen bunten Bilder, die man dem C64 entlocken kann, haben sicher einen großen Anteil am Erfolg dieses Computers. In der Tat sind die Fähigkeiten des dafür verantwortlichen Chips, dem VIC, so groß, daß selbst Commodore nicht alle kennt. Ob dies der Grund ist, warum keine Grafikbefehle ins Basic eingebaut wurden, oder ob man einfach der Meinung war, Grafikspiele auf einem Rechner dieser Leistungsklasse keine Rolle, ist heute nicht mehr nachzuvollziehen, man muß halt mit dieser Lücke leben.



Solche Grafiken sind auch in Basic möglich

Die meisten Grafik-Freaks werden zwar behaupten, nur in Maschinensprache ließen sich Bilder und opt. Effekte programmieren. Aber, wenn man auf Geschwindigkeit keinen großen Wert legt, kommt man auch in Basic zum Ziel, und zwar ohne großen Aufwand. Es kommt nur aufs Know-how an.

Dazu zunächst etwas Grundlegendes über die Arbeit des VIC (Video-Interface-Controller): Dieser Chip erledigt neben dem eigentlichen Mikroprozessor im C64 die Hauptarbeit, er baut ständig aus den Speicherinhalten ein Videobild zusammen und generiert die Steuersignale für den Monitor.

Da ein Monitor 25 Bilder/Sekunde anzeigt und jedes davon 625 Zeilen besitzt, kann man sich vorstellen, daß der VIC ein sehr schneller Schwerarbeiter ist.

Das Bild besteht im Textmodus aus 25 Zeilen zu je 40 Zeichen. Jedes Zeichen besteht aus 8×8 Punkten. Insgesamt werden also $40 \times 8 = 320$ Punkte horizontal und $25 \times 8 = 200$ Punkte vertikal dargestellt, wobei die Punktemuster der Zeichen im Zeichensatz-ROM in Paketen zu je acht Byte gespeichert sind. Jedes Bit hiervon ist einem Punkt zugeordnet, ist es 1, erscheint der Punkt in der Zeichenfarbe, bei 0 hingegen ist der Punkt nicht sichtbar. Welches Zeichen angezeigt wird, bestimmt der Inhalt des Videospeichers (Adresse 1024 bis 2023). Jedes Byte enthält den Bildschirmcode eines Zeichens: Die ersten 40 Byte bestimmen die erste Textzeile, die Bytes 41 bis 80 die zweite usw. Steht zum Beispiel in Adresse 1025 der Wert 65, so bildet der VIC an der zweiten Stelle der ersten Zeile das Punktmuster ab, das im Zeichensatz-ROM an 65ster Stelle steht, das a.

Im Grafikmodus ist die Sache ähnlich: Auch hier ist die Auflösung 320×200 Punkte, jedoch steuert nicht ein Zeichensatz die Punkte, sondern ein Zeil des RAMs wird hierzu verwendet. Da für ein komplettes Bild $320 \times 200 = 64000$ Bit oder 8000 Byte erforderlich sind, geht somit ein nicht unerheblicher Teil des Speichers verloren. In unserem Beispiel verwenden wir den Bereich ab Adresse 8192.

Wie aber sagen wir dem VIC, daß er eine Grafik darstellen soll? Wie die meisten Chips im C64 wird auch der Videocontroller über Register gesteuert. Dies sind aus Sicht des Anwenders Adressen im Hauptspeicherbereich. Wenn man in diese Adressen bestimmte Werte schreibt, kann man den VIC auf vielfältige Art beeinflussen. Stellen Sie sich die Bits dieser Register als Schalter vor, mit denen sich zahlreiche Funktionen des Chips ein- und ausschalten lassen.

Das erste VIC-Register finden wir an Adresse 53248. Insgesamt verfügt der VIC über 46 Register.

Für die Umschaltung auf Grafik ist Register 18 zuständig, hier muß Bit 6 gesetzt werden. Im Register 25 steht die Information, wo der Videospeicher beginnt. In unserem Fall ist 24 der korrekte Wert.

Die Zuordnung der Bits zu den Bildschirmpunkten ist eng an die Zeichendarstellung angelehnt und daher etwas kompliziert: Das erste Byte steuert die ersten acht Punkte am oberen linken Bildrand, das zweite Byte steuert acht Punkte darunter usw. bis zum achten Byte. Dies entspricht der Größe eines normalen Zeichens. Byte 9 ist nun für die oberen acht Punkte neben dem ersten Byte zuständig, die folgenden bis Byte 16 bilden wieder ein 8×8 -Feld. So geht das Spiel weiter bis ans Ende einer Bildschirmzeile (Byte 320).

Danach folgt das ebenso aufgebaute Bitmuster der nächsten Bildschirmzeile, die ebenfalls acht Punkte hoch ist usw. (Bild 1). Jedes dieser Felder kann übrigens eine eigene Hintergrundfarbe besitzen. Deren Wert wird im Textvideospeicher (1024 bis 2023) festgelegt.

Das gesamte Verfahren vereinfacht die Arbeit des VIC, verlangt jedoch vom User einige Mühen bei der Koordinatenberechnung zu setzender Punkte: Wenn man z. B. den Punkt 120,30 setzen möchten, also den Punkt der 120 Punkte vom linken und 30 Punkte vom oberen Rand entfernt ist, ist zur Berechnung des dazugehörigen Bytes und Bits etwas Aufwand notwendig. Oder könnten Sie auf Anhieb den richtigen Wert nennen?

Mit etwas Überlegung können wir uns dem Ergebnis jedoch schrittweise nähern und dabei der Koordinatenumrechnung den Schrecken nehmen. Um herauszufinden, in welcher der acht Punkte hohen Bildschirmzeile sich der Punkt befindet, müssen wir lediglich die Y-Koordinate, also 30 durch 8 teilen und den ganzzahligen Anteil, die Vorkommastellen, nehmen.

$$BZ = \text{INT}(30 / 8)$$

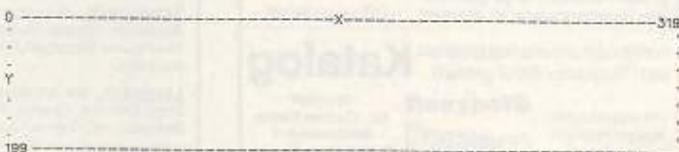
In unserem Fall also 3. Somit wissen wir, daß das erforderliche Byte im Bereich zwischen 3×320 und 4×320 Byte unseres Grafikspeichers liegt, da ja 320 Byte jeweils eine Bildschirmzeile sind. Die Anfangsadresse dieser Bildschirmzeile ist also:

$$BZ = \text{INT}(30 / 8) * 320 = 960$$

Zur Auswahl der richtigen Punktzeile aus den acht zur Verfügung stehenden (eine Bildschirmzeile ist acht Punkte hoch) verwenden wir die unteren drei Bit des Y-Wertes. Diese stellen nichts anderes als den Divisionsrest.

$$BZ = \text{INT}(30 / 8) * 320 + (30 \text{ AND } 7) = 966$$

Damit haben wir die Anfangsadresse der richtigen Punktzeile. Nun müssen wir natürlich auch die X-Koordinate (120) berücksichtigen. Sie gibt an, welches Byte der soeben bestimmten



Der Bildschirmaufbau ist beim C64 etwas merkwürdig

Punktzeile betroffen ist. Da jedes Byte allerdings acht Punkte beinhaltet, müssen wir den X-Wert zuerst durch 8 dividieren und wiederum nur den ganzzahligen Anteil verwenden. Außerdem liegen die Adressen der Bytes einer Punktreihe im Speicher jeweils um acht Byte auseinander, so daß wir das Ergebnis der

Division noch mit 8 multiplizieren müssen. Die endgültige Formel zur Berechnung der Byte-Adresse lautet dann:
 $ADR = INT(30 / 8) * 320 + (30 AND 7) = 966 + INT(120 / 8) * 8$
 oder allgemein

$$ADR = INT(Y / 8) * 320 + (Y AND 7) = 966 + INT(X / 8) * 8$$

Nun steht fest, welches Byte für den zu setzenden Punkt zuständig ist, was noch fehlt, ist das richtige Bit. Hier helfen uns die noch nicht berücksichtigten unteren drei Bit des X-Werts. Mit

$$WERT = (X AND 7)$$

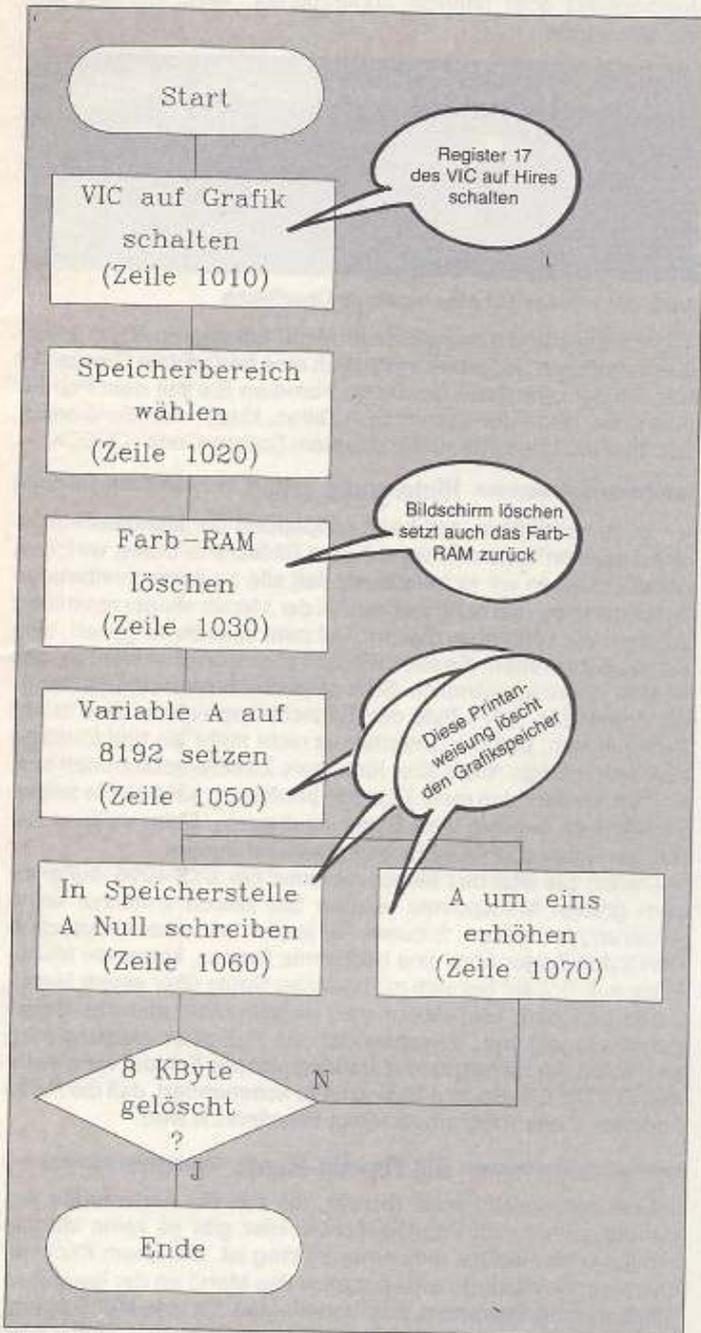
erhalten wir die Nummer des zu setzenden Bits. Allerdings gibt auch hier wieder eine kleine Besonderheit: Die Punkte werden nicht in der Reihenfolge der Bits abgebildet, also erster Punkt gleich erstes Bit, sondern umgekehrt. Daher müssen wir den erhaltenen Wert von sieben subtrahieren. Dadurch wird aus einer 7 eine 0, aus 6 eine 1 usw.

Schließlich benutzen wir diese Zahl, um damit die entsprechende Zweierpotenz zu bilden, den in einem Byte steht jedes Bit für eine Potenz der Basis zwei. Die Formel für den Wert lautet dann

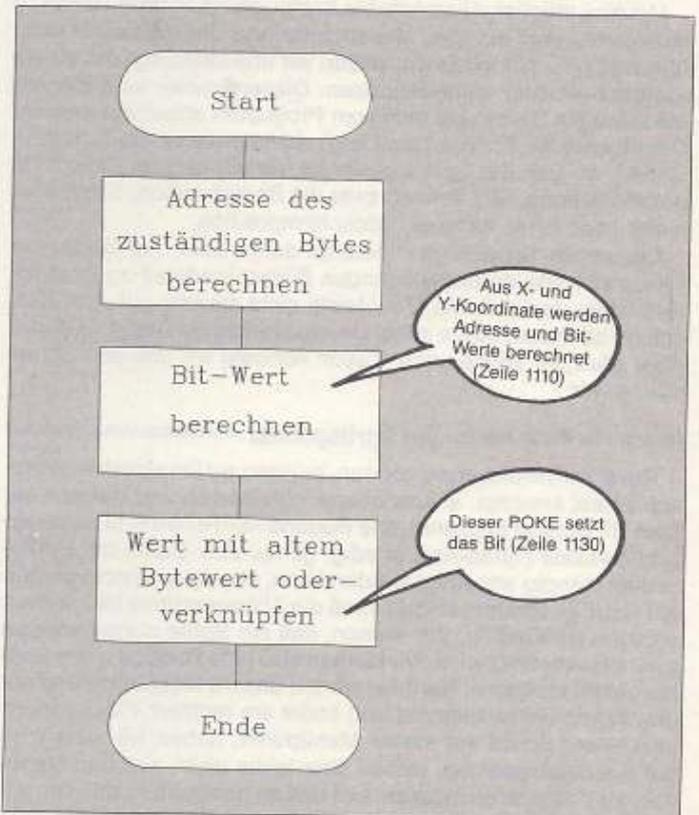
$$WERT = 2^{**}(7-(X AND 7))$$

Wenn wir diesen Wert in die zuvor berechnete Speicherstelle schreiben, wird der gewünschte Punkt aufleuchten.

Nun müssen Sie sich sicher erst erholen, nachdem ich Ihnen solche Formeln an den Kopf geworfen haben. Doch rechnen Sie einmal selbst ein Beispiel durch, es ist gar nicht schwer.



Umschalten auf Grafik und Löschen des Bildschirms



Die Koordinatenumrechnung ist auf den ersten Blick kompliziert

Listing 1: Grafikroutinen in Basic

```

1000 REM HOCHAUFLOESEENDE CHR$RAFIK EINSCHALTEN UND LOESCHEN
1010 POKE 53248 + 17,59 :REM AUF HIRES SCHALTEN
1020 POKE 53248 + 24,24 :REM VIDEO-SPEICHER BEI 8192
1030 PRINT" "
1040 REM LOESCHEN DES GRAFIKSPEICHERS
1050 FOR A = 8192 TO 16383
1060 : POKE A,255:POKEA,0
1070 NEXT A
  
```

```

1080 PRINT" " :REM FARBSPEICHER LOESCHEN
1090 RETURN
1100 REM PUNKT SETZEN
1110 BYTE = 8192 + (INT(Y/8)*320+(YAND7)+INT(X/8)*8)
1120 WERT = 2^(7-(X AND 7))
1130 POKE BYTE,PEEK(BYTE) OR WERT
1140 RETURN
  
```

READY.

© 64'er

ASSEMBLER CORNER

Windows

Der Fortschritt macht auch vor dem C64 nicht halt. Moderne Oberflächen mit Pull-down-Menüs und Windows gibt's nicht erst seit VIS-Ass. Wie Sie diese Oberflächen programmieren, erfahren Sie hier.

von Peter Klein

Für den einen ein Greuel, für den anderen eine Errungenschaft moderner Programmierung. Die Rede ist von Windows und Pull-down-Menüs.

Bevor wir uns jedoch unbedacht ins Abenteuer Windows stürzen, brauchen wir zunächst Klarheit über Grundsätzliches.

Um eine möglichst komfortable Ansteuerung der Menüleiste zu realisieren, muß ein sog. Mauspointer her. Um die Sache nicht übermäßig zu komplizieren, wollen wir uns allerdings mit einem »Joystick«-Pointer zufriedengeben. Dieser Pointer ist selbstverständlich ein Sprite und muß vom Programm abgefragt werden. Die eigentliche Schwierigkeit liegt dummerweise darin, festzustellen, wo sich der Spritepointer im Verhältnis zum Bildschirm gerade befindet. Wir kennen zwar die Spriteposition, damit aber leider noch lange nicht die Bildschirmposition.

Die zweite Schwierigkeit besteht darin, beim Aufklicken der Windows keine darunterliegenden Bildschirmdaten zu löschen. Außerdem darf sich die Menüleiste nicht ständig auf dem Bildschirm befinden, da sie sonst eventuell wichtige Daten verdeckt. Aber alles der Reihe nach. Zuerst nehmen wir uns den Spritepointer vor.

Der Spritepointer

Bevor wir ihn einsetzen können, müssen wir ihn selbstverständlich zuerst kreieren, anschließend initialisieren und danach auf dem Bildschirm plazieren. Die Routine »SPRINIT« in unserem Source-Code (Turbo-Ass) erledigt genau das. Damit der Spritepointer ständig abgefragt werden kann, obwohl vielleicht gerade ein Basic-Programm abläuft, muß die Abfrageroutine im Interrupt erfolgen (»IRQINIT«). Wir wissen, daß ein Sprite normalerweise pixelweise bewegt wird. Wir können also jede Position eines Sprites genau festlegen. Nehmen wir an, unsere Menüleiste beginnt am oberen linken Bildrand und endet am rechten. Plazieren wir jetzt unser Sprite auf einem Menüpunkt, haben wir zwar eine genaue Spriteposition, wissen aber leider nicht, welchen Menüpunkt wir aktivieren müssen. Um das zu bestimmen, müssen wir bestimmte Grenzen in X und Y-Richtung festlegen und diese abfragen. Befindet sich der Pointer z.B. bei Position \$80, müssen wir Menüpunkt 2 aktivieren. Ist er über Position \$C0, ist Punkt 3 an

der Reihe usw. Sobald jetzt der Feuerknopf gedrückt wird, klappt also eins der drei Menüs auf. Um die einzelnen Unterpunkte anzuwählen, müssen wir den Joystick nach unten bewegen. Der aktuell angewählte wird dabei immer revers dargestellt. Sobald wir den Feuerknopf loslassen, wird entweder die angewählte Aktion durchgeführt oder tatenlos abgebrochen, wenn nichts angeleuchtet wurde.



Auch der VIS-Ass hat eine moderne Oberfläche

Um nicht ständig das störende Menü am oberen Rand anzeigen zu müssen, legen wir zusätzlich eine horizontale Grenze (Y) fest, ab der das Menü erscheint. Kommen Sie mit dem Pointer also in der Nähe der oberen zwei Zeilen, klappt das Menü sofort auf. Die Routine nennt sich in unserem Source-Code »CHECKY«.

Hintergrund retten

Um zu verhindern, daß beim Aufklappen der Menüleiste oder der einzelnen Untermenüs auf dem Bildschirm Daten verloren gehen, müssen wir sicherstellen, daß alle zu überschreibenden Bytes gerettet, und nach Zuklappen der Menüs wieder reaktiviert werden. Wir könnten in diesem Fall zwar selektiv vorgehen, also nur die Bytes retten, die auch wirklich überschrieben werden, das ist aber viel zu umständlich. Statt dessen retten wir einfach immer die ersten 255 (\$FF) Byte des Bildschirmspeichers. Das bringt zwar mit sich, daß die Untermenüs nicht mehr als fünf Einträge enthalten dürfen, reicht aber für unsere Zwecke vollkommen aus. Sollten Sie dennoch mehr Einträge benötigen, können Sie selbstverständlich beliebig viele Bytes »einfrieren«. Dazu müssen Sie nur die Routine »FREEZE« entsprechend ändern.

Starten Sie jetzt das Menüprogramm per SYS 4096. Außer einem grauen Mauspointer werden Sie jedoch zunächst keine Änderung feststellen. Steuern Sie jedoch mit einem Joystick in Port 2 den Zeiger über eine bestimmte Grenze, klappt die Menüleiste auf. Sobald Sie sich mit unserem Sprite über einem Menüpunkt befinden, wird dieser gelb angeleuchtet und das Untermenü ausgeklappt. Verschwindet das Pull-down-Menü wieder, wird sofort der Hintergrund restauriert und das Fenster verschwindet. Ein Tip: Das Source-Listing ist so kommentiert, daß die Funktionsweise des Programms leicht verständlich wird.

Die Pop-Up-Menüs

Eine noch relativ neue Technik, die z.B. der Archimedes verwendet, nennt sich Pop-Up-Menüs. Hier gibt es keine ständig sichtbare Menüleiste, die immer im Weg ist. Mit einem Klick auf den Maus/Joystick-Button »popped« das Menü an der jeweiligen Stelle des Spritepointers auf. Vorteil: Man hat das Menü immer da, wo man es haben will. Selbstverständlich ist es auch mit dem C64 möglich, diese Menüs zu programmieren, soll aber nicht Gegenstand dieser Assembler-Corner sein.

Pull-down-Menüs sind auf dem Brotkasten kein Problem

```

* = $1000
-----VARIABLEN-----
COLOR1 = $FB :FARBEN 1
COLOR2 = $FC :2 UND 3 FUER
COLOR3 = $FD :FARBSETZER
CHECK   = $FE :CHECK-VARIABLEN (0/1)
YLAENGE = $02 :LAENGE DER MENUES
BREITE  = $03 :BREITE DER MENUES
XREG    = $04 :OFFSET

-----
MAIN PROGRAM
-----
JSR SPRINIT :SPRITEPOINTER

```

```

JSR SCRINIT :SCREEN-INIT
AGAIN
SEI          :IRQ SPERREN
LDA #00     :CHECKVARIABLE
STA CHECK   :SETZEN
LDA #*START :IRQ
LDY #*START :AUF EIGENE
STA $0314   :ROUTINE
STY $0315   :VERBIEGEN
LDA #01     :RASTER-IRQ
STA $D01A   :ZULASSEN
CLI         :IRQ FREIGEBEN
RTS         :UND ZURUECK

START
INC #D019   :IRE LOESCHEN
LDA CHECK   :CHECKVARIABLE

```

```

BEQ IRQEND :TESTEN MENUE
: SICHTBAR???
STA $D01A  :JA DANN
JSR WAIT  :WARTEN
JSR JOYSTICK:JOY ABFRAGEN
JSR CHECKFRAME:GRENZEN TESTEN
JSR CHECKY2 :MENUE VERLASSEN?
JMP #EA91  :ALTER IRQ
: (OHNE TAST.ABFR)

IRQEND:
JSR JOYSTICK:JOY ABFRAGEN
JSR CHECKY  :IM MENUEBEREICH?
JMP #EA91  :ALTER IRQ
: (MIT TAST.ABFR.)

```

SUB-ROUTINES

JOYSTICK-ABFRAGE

```

JOYSTICK LDA #D000 :PORT 2 HOLEN
CLC :CARRY LOESCHEN
ROR A :UND DÜRCHTESTEN
BCC OBERN :BIT 0-OBERN
ROR A :
BCC UNTEN :BIT 1-UNTEN
ROR A :
BCC LINKS :BIT 2-LINKS
ROR A :
BCC RECHTS :BIT 3-RECHTS
ROR A :
BCC BUTTON :BIT 4-BUTTON
RTS :

OBERN DEC #D001 :SPRITE YPOS=Y+1
RTS :ZURUECK

UNTEN INC #D001 :SPRITE YPOS=Y-1
RTS :ZURUECK

RECHTS INC #D000 :SPRITE XPOS=X+1
LDX #D000 :POSITION BEREITEN
CPX #800 :WIEDER #00?
BNE SEND :NEIN DANN ENDE
LDA #D010 :JA, DANN
CLC :MSE FUER SPRITE
ROR A :
ADC #800 :BZW. LOESCHEN
ROR #801 :
STA #D010 :SCHREIBEN
RTS :ZURUECK

LINKS DEC #D000 :SPRITE XPOS=X-1
LDX #D000 :POSITION BEREITEN
CPX #800 :WIEDER #00?
BNE LEND :NEIN DANN ENDE
LDA #D010 :JA DANN MSE
CLC :FUER SPRITE 1
ROR A :SETZEN
ADC #800 :BZW. LOESCHEN
ROR #801 :
STA #D010 :SCHREIBEN
RTS :ZURUECK

LEND RTS :NOCH NICHT BELEBT

BUTTON RTS :
    
```

Y POSITION CHECKER

```

CHECKY LDA #D001 :TESTET, OB
CLC :DIE MENUELEISTE
CMP #83F :ERREICHT WURDE
BEQ CONTINUE:WENN JA, KLAPPT
RTS :SIE AUF

CONTINUE JSR FREEZE :HINTERGRUND
:RETTEN UND
JSR SHOWLINE:MENUE ANZEIGEN
LDA #801 :HAUPTPROGRAMM
STA CHECK :MITTEILEN, DASS
RTS :MENUE SICHTBAR

FREEZE LDX #800 :FRIERT
FRI LDA #0400.X :SCREEN-RAM +
STA #3000.X :COLOR-RAM
LDA #D600.X :EIN + LDRGT ES
STA #3100.X :AB
INX :#3000 IM
BNE FRI :SPEICHER AB
RTS :

SHOWLINE LDX #84F :ZEIGT
SHOW1 LDA MENUE.X :MENUELEISTE
STA #D400.X :AN
DEX :
BPL SHOW1 :
RTS :
    
```

WINDOW ROUTINES

```

WAIT LDX #800 :WAIT-ROUTINE
LDY #800 :DAMIT DER
WAIT1 INY :SPRITE-POINTER
BNE WAIT1 :AUF DEM
INX :BILDSCHIRM
CPX #805 :RICHTIG
BNE WAIT1 :STUECKBAR IST
RTS :
    
```

CHECK Y POSITION (REMOVE LINE)

```

CHECKY2 LDA #D001 :TESTET, OB
CLC :DIE MENUELEISTE
CMP #840 :BEREITS
BCS END :VERLASSEN WURDE
RTS :

END JSR REFRESZE:WENN JA, SCREEN
LDA #800 :RESTAURIEREN UND
STA CHECK :ES DEM HAUPT-
RTS :PWS MITTEILEN
    
```

SCREEN-INHALT RESTAURIEREN

```

REFRESZE LDX #800 :SETZT DEN
RFR1 LDA #3000.X :URSPRÜNGLICHEN
STA #0400.X :SCREEN
LDA #3100.X :WIEDER ZUSAMMEN
STA #D800.X : (SCREEN+COLOR-
INX :RAM)
BNE RFR1 :
RTS :
    
```

CHECK X POSITION AND MARK MENU

```

CHECKFRAME LDA #D010 :DIESE ROUTINE
ROR A :LEGT DIE GRENZEN
BCS CHECK2 :FEST, AB WANN
:
LDA #D000 :EIN MENUEPUNKT
CMP #820 :ALS AKTIVIERST
BCC CONT : (=GELB) GILT
:
TAX :MITTELS
SEC :SUBTRACT-
SBC #820 :COMMANDS WERDEN
CMP #840 :DIE GROSSESTE
BCC FIRST :UND KLEINSTE
:
TAX :GRENZE UEBER-
SEC :PRAEFT
SBC #888 :
CMP #848 :
BCC SECOND :
:
CHECK2 LDA #D000 :EXTRA CHECK,
TAX :DA VIELLEICHT
CMP #838 :MSE GESETZT IST
BCC THIRD :WENN JA DANN
:
CONT BCS NOTHING :DRITTES MENUE
RTS :KEIN MENUEPUNKT
: :TANGIERT, ALSO
: :NIX ANLEUCHTEN
    
```

WINDOW-MACROSE AUFRUFEN

```

FIRST LDA #807 :FARBEN
STA COLOR1 :FESTLEGEN
LDA #80F :UND
STA COLOR2 :
STA COLOR3 :FARBSETZER
JSR COLORS :AUFRUFEN
:
LDA #803 :LAENGE DER
STA YLAENGE :MENUES (Y)
LDX #802 :STARTPUNKT
STX XREG :SETZEN (2.POS)
LDA #<PULL1 :MENUE-NR.
STA PULOOP+1 :FESTLEGEN
LDA #809 :BREITE
STA BREITE :SETZEN
JSR PULLDOWN: MENUESETZER
RTS :
    
```

SECOND

```

LDA #80F :FARBEN
STA COLOR1 :SETZEN
STA COLOR3 :
ROL DEX :
JSR #5611LEGAL ADRESS MODE
DOR (/,X) :
:
LDA #804 :LAENTURBO
STA YLAENGE :MENUES (Y)
LDX #80F :STARTPUNKT
STX XREG :SETZEN (OP.POS)
LDA #<PULL2 :MENUE-NR.
STA PULOOP+1 :FESTLEGEN
LDA #809 :BREITE
STA BREITE :
JSR PULLDOWN:
RTS :
    
```

THIRD

```

LDA #80F :SIEHE
STA COLOR1 :LABEL
STA COLOR2 :>>SECOND<<
LDA #807 :
STA COLOR3 :
JSR COLORS :
:
LDA #802 :
STA YLAENGE :
LDX #81C :
STX XREG :
LDA #<PULL3 :
STA PULOOP+1 :
LDA #809 :
STA BREITE :
JSR PULLDOWN:
RTS :
    
```

LAYER-SCREEN RESTAURIEREN

```

NOTHING LDX #808 :NICHTS
NOTH1 LDA #80F :ANLEUCHTEN
STA #D818.X :
STA #D80E.X :
STA #D800.X :
DEX :
BPL NOTH1 :
LDX #800 :UND DEN
NOTH2 LDA #3050.X :AKTUELLEN
STA #0450.X :HINTERGRUND
INX :ANZEIGEN
CPX #880 :
BNE NOTH2 :
RTS :
    
```

COLOR-MACRO

```

COLORS LDX #808 :FARBEN
COL1 LDA COLOR1 :SETZEN
STA #D800.X :
LDA COLOR2 :
STA #D80E.X :
LDA COLOR3 :
STA #D818.X :
DEX :
BPL COL1 :
RTS :
    
```

PULLDOWN-MACRO

```

PULLDOWN LDY #800 :DIESES MACRO
PULD1 LDX XREG :SETZT MIT DEN
PULOOP LDA PULL1.Y :PARAMETERN
    
```

```

CHANGE STA #0450.X :>>PULOOP<<
INX :>>BREITE<<
INY :>>YLAENGE<< UND
CPY BREITE :>>XREG<<
BNE PULOOP :EIN
:
LDA CHANGE+1 :PULLDOWN-MENUE
CLC :AUF DEN
ADC #828 :BILDSCHIRM
STA CHANGE+1 :
LDA BREITE :BREITE AUF-
CLC :ADDIEREN, DAMIT
ADC #809 :DER >CPY BREITE<
STA BREITE :FUNKTIONIERT
:
DEC YLAENGE :BEREITS
LDA YLAENGE :ALLE ZEILEN
BNE PULD1 :AUF DEM SCREEN?
LDA #830 :JA, DANN
STA CHANGE+1 :ZURUECKSETZEN
RTS :
    
```

INIT PART

SPRITE INITIALISIEREN

```

SPRINIT LDX #83F :83F
LOOP LDA SPRDATA.X :SPRITE-DATAS
STA #0340.X :IN DEN SPEICHER
DEX :SCHREIBEN
BPL LOOP :
:
LDA #801 :FARBE WEISS
STA #D027 :SETZEN
LDA #800 :MULTICOLOR
STA #D01C :AUS
STA #D01B :SPR-PRIORITAET
:
LDA #8A0 :POSITION
STA #D000 :AUF #80/#8A0
STA #D001 :SETZEN
:
LDA #80D :SPRITE-BLOCK-
STA #D7FB :POINTER SETZEN
LDA #801 :SPRITE
STA #D015 :ANSCHALTEN
RTS :ZURUECK
    
```

SCREEN INITIALISIEREN

```

SCRINIT LDA #800 :SCREEN +
STA #D020 :FRAME
STA #D021 :SCHWARZ
LDA #80F :ZEICHENFARBE
STA #0286 :HELLGRAU
JSR #E544 :UND SETZEN
RTS :ZURUECK
    
```

TABELLEN (WINDOWS+SPRITE+MENUE)

** \$1300

```

SPRDATA .BYTE #00,#00,#00,#00,#20,#800
.BYTE #00,#70,#00,#00,#00,#F8,#00
.BYTE #01,#7C,#00,#03,#FE,#00
.BYTE #07,#FF,#00,#0F,#FF,#80
.BYTE #00,#70,#00,#00,#70,#00
.BYTE #00,#70,#00,#00,#70,#00
.BYTE #00,#70,#00,#00,#70,#00
.BYTE #00,#70,#00,#00,#70,#00
.BYTE #00,#70,#00,#00,#70,#00
.BYTE #00,#70,#00,#00,#70,#00
.BYTE #00,#80,#00,#00,#00,#00
    
```

MENUE

```

.BYTE #00,#00,#00,#00
.MENUE .BYTE #20,#20,#20,#0D,#05,#00E
.BYTE #15,#05,#20,#31,#20,#20
.BYTE #20,#20,#20,#20,#20,#005
.BYTE #0E,#15,#05,#20,#32,#20
.BYTE #20,#20,#20,#20,#20,#00
.BYTE #05,#0E,#15,#05,#20,#33
.BYTE #20,#20,#20,#20,#20,#40
.BYTE #40,#40,#40,#40,#40,#40
.BYTE #40,#40,#40,#40,#40,#40
.BYTE #40,#40,#40,#40,#40,#40
.BYTE #40,#40,#40,#40,#40,#40
.BYTE #40,#40,#40,#40,#40,#40
.BYTE #40,#40,#40,#40,#40,#40
.BYTE #40,#40,#40
    
```

** \$1400

```

PULL1 .BYTE #5D,#06,#01,#12,#02,#05
.BYTE #20,#31,#5D,#5D,#06,#01
.BYTE #12,#02,#05,#20,#32,#5D
.BYTE #6D,#40,#40,#40,#40,#40
.BYTE #40,#40,#7D
    
```

PULL2

```

.BYTE #5D,#17,#09,#0E,#04,#0F
.BYTE #17,#31,#5D,#5D,#17,#09
.BYTE #0E,#04,#0F,#17,#32,#5D
.BYTE #5D,#17,#09,#0E,#04,#0F
.BYTE #17,#33,#5D,#6D,#40,#40
.BYTE #40,#40,#40,#40,#40,#7D
    
```

PULL3

```

.BYTE #5D,#20,#11,#15,#05,#14
.BYTE #21,#20,#5D,#6D,#40,#40
.BYTE #40,#40,#40,#40,#40,#7D
    
```



64'er-Kurzreferenz

Stundenlanges Blättern muß nicht sein: Mit den Kurzreferenzen bieten wir komprimiertes Wissen auf kleinstem Raum. Damit lassen sich Fragen schneller beantworten als mit dem Handbuch.

BUSINESS-GRAPHS

von Martin Rother



LADEN	
1. Grafikerweiterung 'HIRES-MASTER' 2. Programm 'BUSINESS-GRAPHS'	
MENÜ I	
F1	Daten laden (Grafik zeichnen/Daten listen)
F2	Daten eingeben
F3	Grafik zeigen (Bildschirm/Drucker)
F4	Directory
F5	Datei löschen
F6	Datei umbenennen
F7	Sprung ins MENÜ II
DATENEINGABE	
1.	Titelzeilen eingeben (max. 2)
2.	Diagrammtyp wählen <small>N: Kurvendiagramm normal -: Kurvendiagramm negativ K: Kreisdiagramm</small>
3.	Kurvenanzahl/Kreisanzahl (= Datenblöcke)
4.	Anzahl der Datenblockwerte
5.	Bezeichnung der Werteskala (Y-Achse)
6.	Dateneingabe (Jahreszahl zweistellig)
ZEICHENMODUS	
F1	Zeichnen
F3	Löschen
F5	Bewegen
F7	große Schrittweite
F8	kleine Schrittweite
END	SHIFT + RETURN
a-1	Cursorpositionen
*	Flächen füllen
←	Sprung ins Grafikmenü
MENÜ II	
F1	Daten speichern (Kurven- oder Kreismodus)
F2	Datenliste ausgeben
F3	Grafikbildschirm aufrufen
F4	Datei erweitern (mit ^-1 ins Menü zurück)
F5	Daten ändern
F6	Daten einfügen
F7	Sprung ins MENÜ I
F8	Programm beenden
GRAFIKMENÜ	
a	Neuzeichnen aller Kurven
b	Bezeichnung der Y-Achse
c	Hardcopy der Grafik auf MPS 801
C	Hardcopy der Grafik im DIN-A4-Format
f	Füll-Modus (leere Flächen mit Tasten 1-6 füllen)
g	Punktraster zeichnen (Gitter)
G	Punktichte des Rasters festlegen (1,2,5,10)
h	Höchstwert auf Y-Achse festlegen
j	Zeitraum auf X-Achse verändern (0,1,2,3,4,5)
k	Fixdaten auf Kurve markieren
m	Sprung ins Menü I
M	Sprung ins Menü II
o	Kreisdiagramm-Modus aufrufen
r	Rahmen zeichnen/löschen
s	Säulen-Modus aufrufen
t	Diagramm-Titelzeilen ändern
Z	Zeichen-Modus aufrufen
*	Abschlußlinie zeichnen
-	Kurvendiagramm (negative Werte)
/	Mittelwertlinie zeichnen
GR	Hires-Grafik laden (G zurück)
GR	Hires-Grafik speichern (G zurück)
CLR	Bildschirm löschen
SP	Säulen-Modus II aufrufen (leere Säulen)
1-6	Füllmuster auswählen
F1-6	Kurven auswählen (max. 9 Datenblöcke)
@	Diagramm ab ... Jahr aufrufen
RET	Daten auflisten (Bildschirm/Drucker)
f	Zeitraum wählen (2: monatsw. Jahresbilanz)

SOFTWARE CORNER

Textverarbeitungen sind zwar schon leistungsfähig, lassen sich aber dennoch immer wieder verbessern. Der stark verbreitete Alleskönner »StarTexter« hat dabei anscheinend einen besonders großen Nachholbedarf.

Der erste Tip betrifft eben diesen Startexter und kommt von Michael Möller aus Schwalmstadt-Treysa.

StarTexter und Dolphin Dos?

Einer der weitverbreitetsten Speeder ist neben Speed Dos der Parallel-Beschleuniger Dolphin Dos. Wer diesen Speeder sein eigen nennt und zusätzlich mit StarTexter ab Version 5 arbeitet, wird sicher schon mal bemerkt haben, daß einige Tastaturfunktionen der Textverarbeitung entweder gar nicht oder nicht korrekt arbeiten (s. Tabelle 1).

Tabelle 1: Tastenfunktionen

Tastenkombination	Funktion
<COMMODORE/DEL>	Zeilenrest löschen
<COMMODORE/F1>	Floskelasten
<COMMODORE/F3>	Floskelasten
<COMMODORE/F5>	Floskelasten
<COMMODORE/F7>	Floskelasten

Die Ursache für das Erscheinen der reversen Zeichen (statt Ausführung der StarTexter-Funktion) ist das abgeänderte Betriebssystem. In bester Absicht hatten die Programmierer von Dolphin Dos die Tastaturdekodierung so geändert, daß für die Funktionstasten in Verbindung mit der Commodore-Taste andere Codes von der Kernel-Routine »GET« zurückgegeben werden, als vom Originalbetriebssystem (s. Tabelle 2).

Tabelle 2: Original-Codes und DD

Code Original	Code Dolphin Dos
148 (\$94)	16 (\$10)
137 (\$89)	128 (\$80)
138 (\$8A)	130 (\$82)
139 (\$8B)	132 (\$84)
140 (\$8C)	143 (\$8F)

Die von Dolphin Dos verwendeten Codes kommen in der Originaltabelle von Commodore nicht vor. Sie lassen sich somit auch leicht herausfiltern und gegen die von StarTexter erwarteten Codes umsetzen. Genau das tut das folgende Patch-Programm (patch=engl. flicken). Durch einen kleinen Kniff wird kein zusätzlicher Speicher verbraucht, eigene Erweiterungen bleiben also unberührt. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Sicherheitskopie von StarTexter herstellen
2. Programm abtippen und auf der Sicherheitskopie speichern
3. Patch-Programm starten

Die Veränderungen werden nach Laden der entsprechenden Files integriert und die Files danach gesichert.



Der StarTexter wird immer besser...

Softwareprofis aufgepaßt!

Über Softwareprodukte wie beispielsweise »Textomat« oder »Vizawrite« wurden schon Bücher geschrieben; das heißt jedoch noch lange nicht, daß dort alle möglichen oder angeblich unmöglichen Funktionen drinstehen: Jahrelange Erfahrung oder kurzweiliges Durchforsten des Speichers nach irgendwelchen unbekanntem Befehlen fördert in den meisten Fällen viel Wissenswertes an den Tag. Genau das ist es, was wir für unsere Serie »Software-Corner« suchen.

Ob das diverse Tricks sind, die das Anwenderleben einfacher machen, oder ob Sie beispielsweise Fehler in einer Software entdecken und diese beheben, alles ist uns willkommen.

Sie besitzen beispielsweise »Mastertext« und ärgern sich immer wieder über einen auftretenden Bug, der zum Absturz des Programms führt. Warnen Sie unsere Leser vor diesem Fehler und beschreiben Sie, wie man ihn umgeht!

Haben Sie z.B. einen Tip, wie der »Turbo-Ass« noch schneller wird? Einschicken! Auch wenn Sie ein kleines Patch-Programm (Patch-Programme klinken sich in vorhandene Software ein, und modifizieren diese geringfügig) geschrieben haben, womit »Amica-Paint« plötzlich »Paint Magic«-Bilder laden kann, immer her damit.

Übrigens: Selbst wenn Ihr Tip nicht eins der folgenden Programme betrifft, schicken Sie ihn trotzdem ein, wir können alles verwenden.

Textverarbeitungen:

Mastertext

The Texter

Vizawrite

Startexter

Geowrite

Malprogramme:

Amica-Paint

Giga-Paint/Eddison

Paint-Magic/Koala-Painter

Assembler:

Hypra-Ass/Giga-Ass

Vis-Ass

Turbo-Assembler

Alle Tips werden gesammelt und im Rahmen unserer Rubrik **Software-Corner** vorgestellt.

Also: Egal ob Sie vorhandene Fehler entdecken oder geniale Kniffe kennen, bei Veröffentlichung der Tips winkt in jedem Fall ein gutes Honorar. Kramen Sie in Ihrer Erinnerung oder Diskbox und schreiben Sie uns:

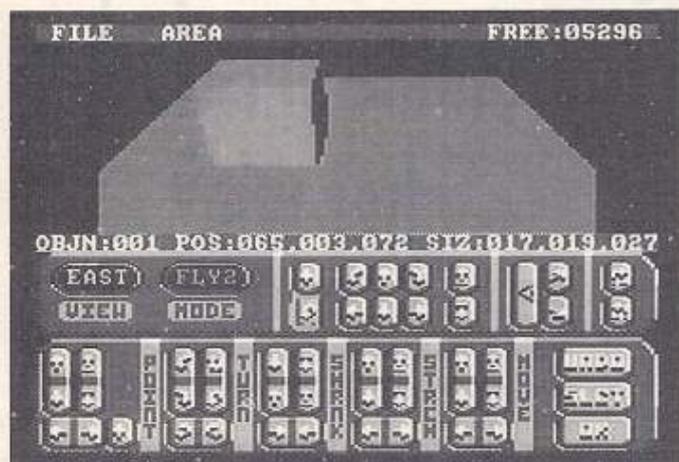
Markt und Technik

64'er Redaktion

Stichwort: Software-Corner

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München



Das 3D-Construction-Kit: Mit einem Kniff noch komfortabler.

3D-Construction-Kit

Eines der leistungsfähigsten Tools zum Kreieren dreidimensionaler Landschaften nennt sich »3D-Construction-Kit«. Ärgerlich bislang eigentlich nur, daß immer das Auswahlmenü geladen werden mußte, bevor man in den gewünschten Editor kam. Ein kleiner Kniff erübrigt dies:

- LOAD "E*",8,1 = Umgebungs-Editor
- LOAD "C*",8,1 = Bedingungs-Editor
- LOAD "M*",8,1 = Freescape-Editor

Übrigens: Wird dem Einfassungsschirm-File das Koala-Painter-Präfix vorangestellt, kann dieser auch im Koala-Painter beliebig verändert werden. Nach der Veränderung einfach wieder in den ursprünglichen Namen umbenennen und fertig.

StarTexter mit MPS 802

In Ausgabe 7/92 fragte Willie Oelinger, ob und wie der MPS 802 mit variablem Zeilenabstand mit dem StarTexter druckt. Alfred Störkel hat die Lösung:

Der StarTexter-Patch (mit dem Checksummer eingeben)

```

100 REM PATCH FUER STARTEXTER 64 AB 5.X      <058>
110 REM (W) 11/89 MICHAEL MOELLER           <118>
120 :                                         <096>
130 POKE 55,0:POKE 56,12:REM BASICENDE SET  <224>
ZEN                                          <067>
140 REM LOAD FILE O4 UND O3                 <030>
150 IF A=0 THEN A=1:LOAD"O4",8,1
160 IF A=1 THEN L1=PEEK(174):H1=PEEK(175):  <057>
    A=2:LOAD"O3",8,1
170 L2=PEEK(174):H2=PEEK(175)              <029>
180 POKE 51190,54:REM FILE O3               <120>
190 POKE 5011,54:REM FILE O4                <202>
200 POKE 8331,54:POKE 9962,54:POKE 10492,5  <049>
    4:POKE 13688,54
210 POKE 6768,64:POKE 6769,23:REM GET UMLE  <090>
    ITEN
220 I=0                                       <153>
230 READ Z:IF Z<0 THEN 270                 <092>
240 POKE 5937+I,Z:I=I+1:GOTO 230           <019>
250 :                                         <226>
260 REM SAVE FILES                          <192>
270 OPEN 15,8,15,"S:O4.O3":CLOSE 15        <028>
280 SYS 57812"O3",8                          <130>
290 POKE 193,0:POKE 194,195:POKE 780,193:P  <184>
    OKE 781,L2:POKE 782,H2:SYS 65496
300 SYS 57812"O4",8                          <154>
310 POKE 193,45:POKE 194,12:POKE 780,193:P  <109>
    OKE 781,L1:POKE 782,H1:SYS 65496
320 :                                         <042>
330 DATA 32,160,35,240,48,32,195,35,240,43  <251>
    ,32,172,35,240,38,32,77,52,162,4,221
340 DATA 83,23,240,5,202,16,248,170,96,189  <022>
    ,88,23,96,16,128,130,132,143,149,137
350 DATA 138,139,140,234,234,234,234,234,2  <202>
    34,234,234,234,-1
    
```

© 64'er

In Seite 2 des Parametermenüs (erste Zeile) läßt sich der Zeilenabstand in Schritten von $\frac{1}{2}_{216}$ Zoll einstellen. Die beste Einstellung für z.B. senkrechte Linien liegt bei $\frac{20}{216}$ Zoll. Grafikzeichen lassen sich allerdings nur über die Commodore-Taste erreichen, da mit <SHIFT> nur Großbuchstaben erreichbar sind.

Wer mit »Giga Publish« und einem Seikosha SP-120 VC oder SP1200 drucken will, muß folgende Parameter und DIP-Schalter ändern:

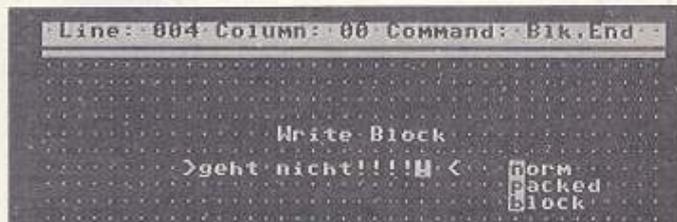
- Grafik ein: 27,90
- Z-Vorschub: 27,51
- Reset: 27,64
- Form Feed: 12
- Line Feed: 13

Der DIP-Schalter 3 (ASCII-Mode) muß auf ON, alle anderen auf OFF stehen. Der Tip kam von Gerhard Wüstling aus Gingen.

HILFE !!!

Wer kann Detlef Töppe aus Frankenhausen helfen: Sein Commodore-Drucker MPS 1230 weigert sich mit »The Texter« ordnungsgemäß auszudrucken (keine Umlaute und alles revers).

Da wir in letzter Zeit immer mehr Anfragen über die Block-Write-Funktion des Texters (Listing des Monats 2/92) bei uns eintrudeln, arbeiten wir bereits fieberhaft an einem Patch, der das Programm korrigiert. Der Programmautor werkelt dabei heftig mit. In der nächsten Software-Corner können Sie ihn dann abtippen. (pk)



In der nächsten Ausgabe machen wir den »Texter« fehlerfrei



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER C

WWW.G4ER-ONLINE.DE

Programme einschicken – aber wie?

Gute Listings sind uns stets willkommen, und wir bemühen uns, möglichst rasch zu entscheiden, ob wir ein Programm veröffentlichen oder nicht. Sie können uns dabei helfen, indem Sie die folgenden Punkte beachten.

1. Anschreiben:

Auf der ersten Seite Ihres Begleitschreibens müssen Ihr Name, die vollständige Anschrift, Ihre Telefonnummer und das Einsenddatum stehen. Bitte vergessen Sie auf keinen Fall Ihre Bankverbindung (Girokonto oder Girokonto der Eltern), damit wir Ihnen Ihr Honorar überweisen können. Als nächstes sollten Sie angeben, wie Ihr Programm heißt, und was für eine Art von Programm es ist. Hier dürfen auch Informationen über die notwendige Hardware nicht fehlen, wenn sie wichtig sind.

2. Copyright-Erklärung

Ein weiterer wichtiger Bestandteil Ihrer Programmeinsendung ist die Copyright-Erklärung: In ihr bestätigen Sie uns, daß niemand außer Ihnen ein Recht an dem Programm hat. Ohne die ausgefüllte Erklärung können wir Ihr Programm nicht veröffentlichen. Falls wir uns aus anderen Gründen gegen eine Veröffentlichung entscheiden, erhalten Sie natürlich Ihre gesamten Unterlagen einschließlich der Copyright-Erklärung zurück. Bitte schicken Sie Ihr Programm nicht gleichzeitig an einen anderen Verlag, teure rechtliche Probleme könnten die Folge sein.

3. Selbstvorstellung

Unsere Leser interessiert natürlich auch, wer Sie sind und was Sie mit Ihrem Computer alles machen. Wir freuen uns, wenn Sie die Gelegenheit nutzen und alles Wesentliche zu Ihrer Person kurz niederschreiben. Auch interessiert die Entstehungsgeschichte des Programms bzw. Artikels. Ein Lebenslauf in Kurzform und ein gutes Paßfoto wären auch nützlich, wenn Sie sich am Programm-des-Monats-Wettbewerb beteiligen wollen.

4. Datenträger

Wir benötigen grundsätzlich alles, was Sie uns schicken schriftlich und als Textdatei auf Diskette. Einsendungen ohne Ausdruck oder Diskettenbriefe können wir leider nicht berücksichtigen (kein Platz für den Eingangsstempel!). Besonders wichtig ist aber, daß wir die Programmanleitung auf Diskette erhalten, denn wir können Sie für

unsere Textsysteme konvertieren und so weiterverarbeiten. Die Texte müssen sich in einem der folgenden Formate auf einer 1541-kompatiblen Diskette befinden: Viza-write 64, Startexter 64, Print/Pagefox, Mastertext, ASCII. Bitte senden Sie uns keine Texte im Geos-Format!

5. Beschreibung

Bitte denken Sie daran, daß Listings auch von Computerfans verwendet werden, die nicht den vollen Durchblick haben. Ihre Beschreibung sollte also so aufgebaut sein, daß auch jemand, der auf programmtechnischem Gebiet weniger fit ist; auf Anhieb versteht, was er zu tun hat. Ein guter Vorspann, Zwischenüberschriften, eine ausführliche Beschreibung aller Programmfunktionen (gegebenfalls mit Beispielen, Bildern, Hardcopies oder Diagrammen) sind immer hilfreich. Aussagefähige Bilderklärungen sind dabei unbedingt notwendig.

6. Mehrere Beiträge

Wollen Sie mehrere Beiträge gleichzeitig einsenden, so trennen Sie diese bitte nach obigem Schema. Das ist natürlich etwas aufwendiger, kann aber die Bearbeitung enorm beschleunigen, weil wir und unsere computergestützte Listingverwaltung mit Einzelbeiträgen erheblich leichter klarkommen. Trotzdem kann es bis zu drei Monaten dauern, bis eine endgültige Entscheidung über Ihre Einsendung gefallen ist. Deshalb eine Bitte: Erwarten Sie nicht sofort Nachricht von uns.

Unsere Anschrift:

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München**

7. Unsere Garantie

Wir prüfen Ihr Programm so schnell wie möglich objektiv und gewissenhaft. Wir informieren Sie so bald wie möglich über das Ergebnis unserer Überprüfung. Ihr Programm wird bei Nichtverwendung nicht kopiert. Sie erhalten bei Nichtverwendung alle Ihre Unterlagen von uns zurück. Es entstehen für Sie nach der Programmeinsendung keinerlei Kosten.

So tippen Sie Programme aus dem 64'er-Magazin ab

In der 64'er werden zwei verschiedene Eingabehilfen verwendet. Der MSE (Maschinenspracheeditor) hilft bei der Eingabe von Maschinenprogrammen (also alles außer Basic). Alle Basic-Programme werden mit dem Checksummer eingegeben.

Der Checksummer

Basic-Programme werden mit dem Checksummer-Programm eingegeben. Die Richtigkeit der Eingabe zeigt Ihnen eine Prüfsumme. Diese Prüfsumme steht am Ende jeder Basic-Zeile (siehe Bild 1) und darf nicht mit eingegeben werden. Die in Basic-Programmen häufig vorkommenden Steuerzeichen werden mit dem Checksummer in geschweiften Klammern und in Klarschrift gedruckt. Die Klarschrift orientiert sich dabei an der Beschriftung der Tastatur. Auf manchen Tasten sind zwei Funktionen aufgedruckt, z.B. <CLR/HOME>. Steht im Listing [HOME], dann drücken Sie die <CLR/HOME> beschriftete Taste ohne <SHIFT>. Steht dort [CLR], dann drücken Sie die gleiche Taste, aber mit der SHIFT-Taste. Die Farbangaben in den Listings richten sich ebenfalls nach den Tastenbeschriftungen. Sie erhalten die jeweilige Farbe durch Drücken der Taste <CTRL> bzw. <Control> in Verbindung mit einer Zahlentaste (Beschriftung auf der Tastenvorderseite). Ähnlich verhält es sich mit den Cursor-Tasten. Steht im Listing in geschweiften Klammern z.B. [2RIGHT] dann drücken Sie die CRSR-Taste-rechts zweimal. Entdecken Sie ein [SPACE] in unseren Listings, dann müssen Sie die große lange Taste drücken. Unterstrichene Zeichen (siehe Bild 1) bedeuten: Dieses Zeichen in Verbindung mit der SHIFT-Taste eingeben. Überstrichene Zeichen müssen zusammen mit der Commodore-Taste eingegeben werden (die Taste ganz links unten mit dem Commodore-Zeichen). In allen Fällen erscheint ein Grafikzeichen auf dem Bildschirm.

20 PRINT A\$ (DOWN,SPACE,UP,LEFT) (DOWN,RVS ON,SPACE,RVOFF) :GOSUB 100:PRINT A\$ " " :GOSUB 100:PRINT A\$ " (RIGHT,SPACE) " <133>
30 GOSUB 100:PRINT A\$ " (2RIGHT,SPACE,DOWN,LEFT) " :GOSUB 100:PRINT A\$ " (2RIGHT,DOWN,SPACE,DOWN,LEFT) " <145>

① 64'er

1 Basic-Programmbeispiel aus der 64'er. Für die erste geschweifte Klammer in Zeile 20 sind folgende Tastendrucke erforderlich: linke CRSR-Taste, lange TASTE, SHIFT linke CRSR-Taste, SHIFT rechte CRSR-Taste.

Der MSE

Den MSE gibt es in drei Versionen. MSE V1.0 von Ausgabe 2/85 bis 6/90. Den MSE 2.0 von 7/90 bis 4/91 und den MSE V 2.1 seit Ausgabe 5/91. Alle drei MSE-Versionen sind nicht kompatibel zueinander.

Mit dem MSE (Bild 2) geben Sie alle Programme außer Basic-Programmen ein.

1. Laden Sie den MSE von Diskette und starten sie ihn mit RUN
2. Nachdem das Hauptmenü erschienen ist, steht der Cursor auf Programmname. Drücken Sie <RETURN>.

3. Jetzt können Sie den Namen des Programms eingeben. Den Namen finden Sie in der ersten Zeile des Listings aus der 64'er, das Sie eintippen wollen. Schließen Sie den Namen mit <RETURN> ab.

4. Nun steht der Cursor wieder auf Programmname. Fahren Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten auf Startadresse und drücken <RETURN>.

5. Als nächstes können Sie die Startadresse, die ebenfalls in der ersten Listingzeile steht, eingeben (z.B. 0801). Die vorgegebenen Zeichen brauchen Sie nicht extra zu löschen. Drücken Sie danach wieder <RETURN>.

6. Verfahren Sie mit der Endadresse genauso wie mit der Startadresse, nur daß Sie natürlich die hinter der Startadresse angegebene Endadresse eingeben.

7. Nun können Sie schon mit der Eingabe beginnen. Fahren Sie dazu mit dem Cursor auf Start und drücken Sie <RETURN>. Sie sind jetzt im Eingabemodus und können das Listing so eingeben, wie es gedruckt ist. Alle Buchstaben und Zahlen werden ohne <Shift> eingegeben, auch wenn sie groß gedruckt sind.

Programmname	Startadresse	Endadresse
"depot-b"	0801	3381
0801: apdl fa35 fhxc llw6 ffff f5ef bu		
0810: xv3t lbdy 6xfh qigv ppfx lkdd ay		
081f: uvqf immj zfam njsv ukel utgt dd		
082e: vfwl oke1 asbs 4jhl 3vvy syei fs		
083d: ffbs 4jnh pvwt yoxf tkok okaf fl		
084e: vpfy alpa 4cho kjhf pupj sxje oz		

Prüfsummen

2 Maschinenprogramme (hier ein kleines Beispiel) müssen mit dem MSE V 2.1 eingegeben werden.

8. Wenn Sie am Ende der Zeile angelangt sind, kommt die zwei-stellige Prüfsumme, die Sie aus dem Heft ebenfalls abtippen müssen. Stimmt die Prüfsumme, dann sind Sie schon in der nächsten Zeile. Stimmt sie nicht, kommt ein Brummtton und der Cursor steht auf der Prüfsumme. Es ist irgend ein Zeichen in der Zeile noch falsch. Korrigieren Sie es und geben Sie die Prüfsumme neu ein.

9. Wenn Sie die letzte Zeile eingegeben haben, ist das Programm komplett in Ihrem Computer. Nun muß es gespeichert werden (Sie können auch zwischendurch speichern). Drücken Sie dazu die F5-Taste. Das Programm wird dann auf das im Hauptmenü angegebene Gerät (normalerweise 8 für Floppy) gespeichert.

10. Jetzt können Sie sich an Ihrem Programm erfreuen. Prüfen Sie noch, ob das Speichern auch geklappt hat, mit <F2> <\$>. Sie sehen dann das Inhaltsverzeichnis Ihrer Diskette. Wenn die Datei, die Sie eingegeben haben, ohne einen Stern hinter dem Namen zu haben, zu sehen ist, ist das Programm gespeichert. Verlassen Sie dann den MSE über den Menüpunkt Ende aus dem Hauptmenü und laden Sie das Programm wie im jeweiligen Artikel beschrieben.

Eingabehilfe auf Diskette

Wer die Eingabehilfen noch nicht besitzt, kann sie als Listing zum Abtippen anfordern. Ab sofort gibt es alle Versionen (auch die älteren, die Sie für frühere Ausgaben brauchen) auch auf einer Diskette. Wer einen 5-Mark-Schein schickt, bekommt die Diskette mit der Beschreibung der aktuellen Version umgehend zugeschickt.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64er
Stichwort: Eingabehilfen auf Disk
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



Programme ohne Listings

Listings, die mehr als vier Heftseiten in Anspruch nehmen, werden nicht mehr abgedruckt. Sie können jedoch gegen einen an sie selbst adressierten und mit 2,40 Mark freigemachten DIN-A4-Umschlag eine Kopie anfordern. Die Programme gibt es auch über Btx -64064 # und auf der Programmservicediskette zum Preis von 9,80 Mark.

TIPS UND TRICKS ZUM C64



Als Programmierer ist man immer unter Zeitdruck. Lassen Sie doch mal die Uhr rückwärts laufen. Leider geht dies nur beim Computer. Jeder Bereich des Speichers kann mit »BSAVE« auf Diskette gerettet werden. Bilder, Grafiken, Zeichensätze und sogar Sprites sind nun einfach zu archivieren.

Nikolaus M. Heusler

Haben Sie schon einmal versucht, in Basic eine rückwärts laufende Uhr zu realisieren, beispielsweise um in einem Quiz eine Zeitbegrenzung zu schaffen? Dann wissen Sie, wie schwer es ist, eine gute Lösung zu finden. Der einzige Timer, der von Basic unterstützt wird, läuft aufwärts. Das folgende kleine Programm zeigt die Anwendung von TI\$:

```
10 PRINT "(CLR)"
20 TI$ = "000000"
30 PRINT TI$ "(UP)"
40 IF TI$ <> "000010" GOTO 30
50 END
```

Man nennt TI\$ eine »reservierte Variable«, die vom System verwaltet wird. Sie beginnt bei Null, wenn der Computer eingeschaltet wird. Eine andere numerische reservierte Variable heißt TI und zählt die 1/60 Sekunden seit dem Einschalten, während TI\$ einmal in der Sekunde seinen Wert ändert (probieren Sie im obigen Programm TI statt TI\$ in Zeile 30, um den Unterschied zu sehen). Die Einheiten von 1/60 Sekunde bei TI nennt man auch »Jiffies«.

Schwer wird es aber, wenn von einem bestimmten Wert abwärts gezählt werden soll. Gewöhnlich kommt man da nicht ohne komplizierte Subtraktionen aus, besonders wenn die Zeit so komfortabel in Stunden, Minuten und Sekunden angezeigt werden soll, wie es bei TI\$ normalerweise möglich ist. Das kurze Maschinenprogramm »Countdown« läßt den Systemtimer rückwärts laufen, wenn es im Speicher steht und aktiviert wurde. Sowohl TI\$ wie

auch TI sind davon betroffen. Das Programm wird mit
LOAD "COUNTDOWN",8
geladen und mit
RUN

gestartet. Nach kurzer Zeit erscheint ein Demo am Bildschirm, das die Wirkung der Routine zeigt.

Sie könnten jetzt NEW eingeben und noch einmal das Programm ausprobieren: Die Uhr wird nach wie vor vorwärts laufen. Erst nach der Aktivierung mit

SYS 679
läuft die Uhr rückwärts (ausprobieren).

Ein Countdown, der eine Minute läuft, ist jetzt kein Problem mehr. Dabei läßt sich auch jeder Teil von TI\$ mit den Stringfunktionen des C64 isolieren:

```
10 SYS 679
20 TI$="000100":REM EINE MINUTE
30 PRINT "BITTE INNERHALB 1 MINUTE TASTE DRUECKEN!"
40 PRINT "ZEIT NOCH: ";
50 PRINT MID$(TI$,3,2):"RIGHT$(TI$,2)"(UP)"
60 GET A$:IF A$ <> "" THEN END
70 IF TI$ > "000000" THEN 40
80 PRINT "ZU SPAET!":END
```



Obwohl dieses spezielle Programm bei Null stoppt, tut dies der Timer nicht. Er führt einen »Unterlauf« durch und macht danach bei 235959 (23 Stunden 59 Minuten 59 Sekunden, also ein Tag) weiter, von dort wird wieder auf Null gezählt. Dieses müssen Sie beachten, wollen Sie den Countdown in eigenen Programmen verwenden. Fragen Sie nicht mindestens einmal pro Sekunde die Uhr ab, kann es passieren, daß die Null erscheint und wieder verschwindet, ohne daß etwas passiert.

Übrigens sollten Sie den Befehl SYS 65418, der im Demoprogramm vorkommt, um die rückwärts laufende Uhr wieder zu normalisieren (aufwärts), aus Sicherheitsgründen besser vermeiden, da es in seltenen Fällen vorkommen kann, daß der C64 dabei abstürzt. (jh)

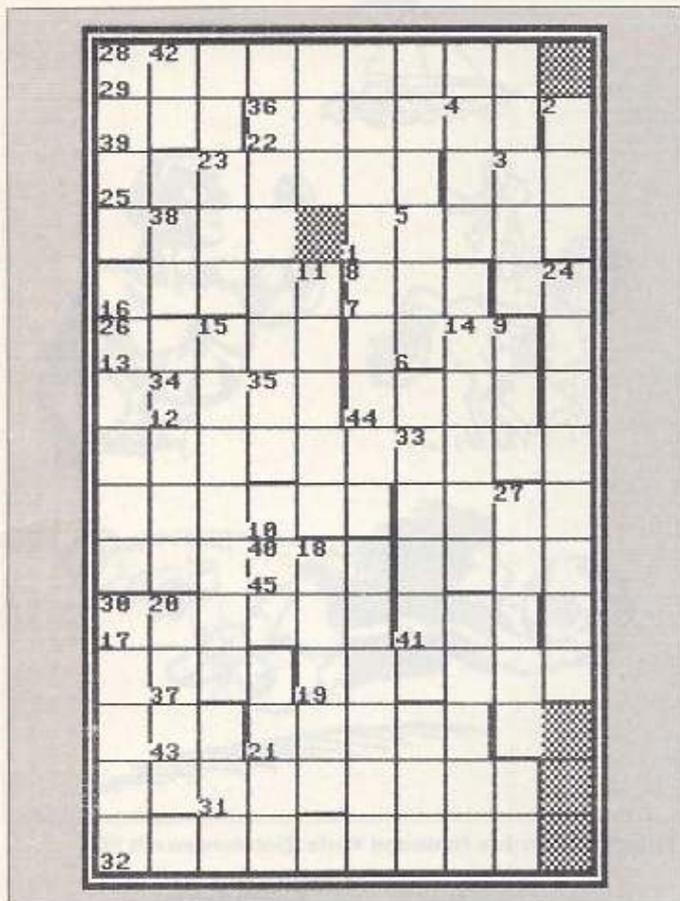
Countdown: Bitte mit dem Checksummer eingeben

```
1 REM 'COUNTDOWN' NIKOLAUS HEUSLER ZWEN
GAUERWEG 18 8000 MUENCHEN 71 03.92 <143>
10 FOR A=679 TO 733:READ B:C=C+B:POKE A,B:
NEXT:REM MC EINLESEN <001>
20 IF C<>7836 THEN PRINT"(DOWN)DA IST WAS
FALSCH!":END <226>
30 DATA 120,169,180,141,20,3,169,2,141,21,
3,08,96:REM IRQ-VEKTOR VERBIEGEN <188>
40 DATA 190,162,165,162,201,255,208,20:REM
ADRESSE 162 ERNIEDRIGEN <111>
50 DATA 190,161,165,161,201,255,208,20:REM
ADRESSE 161 ERNIEDRIGEN <093>
60 DATA 190,160,165,160,201,255,208,12:REM
ADRESSE 160 ERNIEDRIGEN <212>
70 DATA 169,79,133,160,169,25,133,161,169,
255,133,162:REM UHR AUF 23:59:59 <149>
80 DATA 32,168,246:REM STOP-TASTE ABFRAGEN <077>
90 DATA 76,52,234:REM WEITER IN ALTER IRQ-
ROUTINE <054>
100 PRINT"(DOWN)TI$ ZAEHLT JETZT 5 SEK. AU
FWAERTS(7SPACE)(TASTE) <049>
105 POKE 198,.:WAIT 198,1 <076>
110 SYS 65418:REM COUNTDOWN AUS <014>
120 TI$="000000 <031>
130 PRINT TI$:IF TI$<"000005" THEN 130 <077>
140 PRINT"(DOWN)TI$ ZAEHLT JETZT 10 SEK. A
BWAERTS(6SPACE)(TASTE) <139>
145 POKE 198,.:WAIT 198,1:TI$="000005 <076>
150 SYS 679:REM COUNTDOWN EIN <018>
160 PRINT TI$:IF TI$<>"235955" THEN 160 <123>
170 PRINT"(DOWN)SOWEIT DAZU. <047>
180 SYS 65418:REM COUNTDOWN AUS <084>
```

© 64'er

Super Kreuzworträtsel

Gönnen Sie sich eine kleine Pause beim Programmieren. Entspannen Sie sich bei einem kleinen Kreuzworträtsel. Sozusagen »Jogging fürs Gehirn«.



Senkrecht:

(2) Code eines Buchstabens; (3) Feld dimensionieren; (4) Absolutwert; (5) logische Addition; (8) Antwort von der Tastatur holen; (9) Einleitung einer For-Next-Schleife; (11) Schließen eines Files; (14) Fehler im Programm; (15) Datensichtgerät; (18) bekannter Druckerhersteller; (20) Programm auf den Bildschirm bringen; (23) Computershop in Pasing; (24) Wildrudelführer; (26) Programmiersprache; (27) logische Informationseinheit; (28) Basic-Befehl zum Auslesen; (30) Einheit der Kapazität; (33) Einfache Programmiersprache; (34) Verzweigungsanweisung in Basic; (35) Abk. Fernsehen (Television); (38) Abk. Digital nach Analog; (40) Abk. Zeilendrucker (Lineprinter); (42) Abk. Analoo nach Digital

Waagrecht:

(1) Programmiersprache; (6) Funktion definieren; (7) Nachkommastellen abschneiden; (10) Buchstaben holen; (12) unbedingter Sprung; (13) Praktische strukturierte Sprache; (16) Programmiersprache für Anfänger; (17) Diskettenlaufwerk; (19) Spiel des Jahres 1984; (21) Akustikkoppler; (22) strukturierte Programmiersprache; (25) versteinertes Seeigel; (29) Variable zur Übergabe; (31) Bildschirm; (32) Zusammenfassung von Dateien; (37) Signal zur Interrupt-Anzeige; (39) Abk. Elektronische Datenverarb.; (41) Basic-Befehl für Integer; (43) Abk. für Sportverein; (44) Vorsilbe 'Feuer'; (45) Lat. f. 'Gesetz'

rierte Sprache; (16) Programmiersprache für Anfänger; (17) Diskettenlaufwerk; (19) Spiel des Jahres 1984; (21) Akustikkoppler; (22) strukturierte Programmiersprache; (25) versteinertes Seeigel; (29) Variable zur Übergabe; (31) Bildschirm; (32) Zusammenfassung von Dateien; (37) Signal zur Interrupt-Anzeige; (39) Abk. Elektronische Datenverarb.; (41) Basic-Befehl für Integer; (43) Abk. für Sportverein; (44) Vorsilbe 'Feuer'; (45) Lat. f. 'Gesetz'

```

c dsremkfm lat
crabsuihdlistdu
basicnszaxxonkw
mmcno joystickae
igetmodemvhcicl
for assemblerht
ntrfloppyafraqaa
dooadoasesescst
eorrhdsomibmosl
lmbandcniculmia
koadklausenpass
adncpmlasduplex
pekwortlightpen
markevmotorrad
dieffenbachia
    
```

Lösung aus der letzten Ausgabe

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER

WWW.G4ER-ONLINE.DE

Autos, Sportler, ge-
scheite Sprüche oder
Einladungen, bunt ge-
mischt ist diesmal die
Druckprogrammcke.
Als Zugabe gibt's noch
ein Tool, das den Um-
gang mit Printfox-XF-
Files vereinfacht.

Obwohl man am Anfang der
Computerära noch vom pa-
pierlosen Büro träumte,
führte die Entwicklung exakt in die
entgegengesetzte Richtung: Mehr
Papier denn je wird heute be-
druckt. Dies liegt vor allem daran,
daß es mit den kleinen Intelligenz-
verstärkern immer einfacher wird,
selbst komplizierte Grafiken herzu-
stellen.

So ist auch das Angebot für den
C64 an fertigen Bildern inzwi-
schen riesig und wächst von Wo-
che zu Woche. Eine Auswahl da-
von stellen wir in jeder Ausgabe
des 64'er-Magazins vor, allesamt
Einsendungen von Lesern, die
entsprechende Disketten anbie-
ten.

Sollten Sie ebenfalls so etwas
vorhaben oder bereits »im Ge-
schäft« sein, dann schicken Sie
uns doch einmal ein paar Muster.
Vielleicht können Sie sie dann
demnächst an dieser Stelle be-
wundern.

Auch Tools oder Erweiterungen
für die gängigen Druckprogramme
(z. B. Print- bzw. Pagefox usw.) sind
uns stets willkommen. Senden Sie
alles komplett (mit der Bestäti-
gung, daß alles auf Ihrem Mist ge-
wachsen ist, z. B. der ausgefüllten
Copyrighterklärung, Anleitung
bzw. Probeausdruck) an

Schwarz



weiß

Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion
Stichwort: Druckprogramme
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

So, damit genug der Vorrede,
nun zu den Highlights dieser Aus-
gabe.

Vereine & Co.

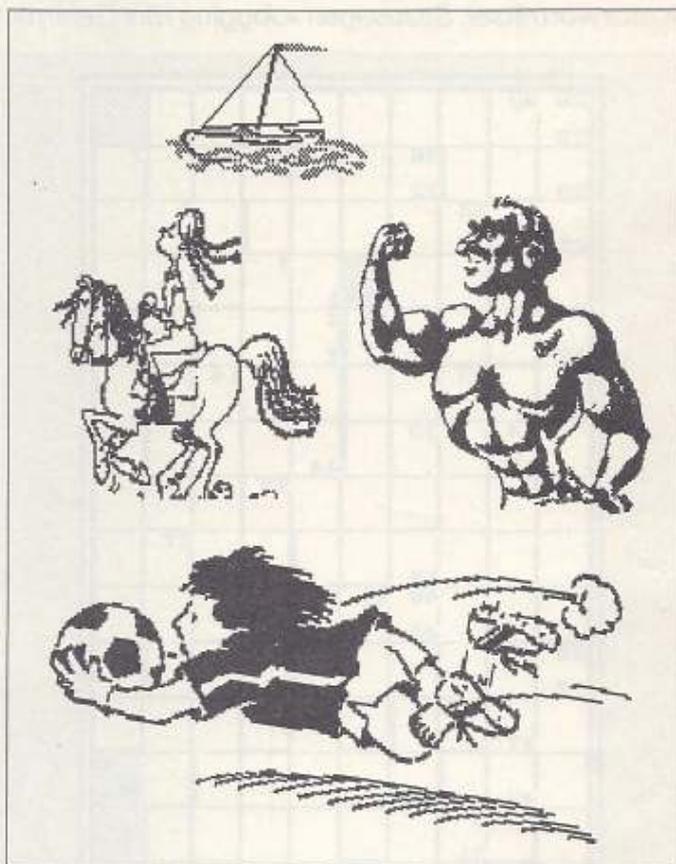
Als erstes stellen wir eine
Sammlung von Symbolen und Bil-
dern vor, die ideal für Vereine sind.
Damit können Sie Einladungen
oder Zeitschriften von Sport- oder
anderen Clubs prächtig aus-
schmücken. Beziehen könne Sie
die Disk im Printfox-Format bei

Ferdinand Werle
Berglangenbacher Straße 17
6589 Rückweiler

Der Preis beträgt 15 Mark inkl.
Porto, Verpackung und MwSt.

Des Deutschen liebstes Kind...

Jetzt geht's um mehr oder weni-
ger schnelle Autos und was sonst
dazu gehört. Eine Reihe von Graf-
iken verschiedener Autotypen, z. B.
die neue S-Klasse von Mercedes,
Corvette LT1 von Chevrolet oder
BMW 850i sowie einige Marken-
embleme sind für 10 Mark (Vorkas-
se) als Diskette (Pagefox) bei



Vereinsymbole von Ferdinand Werle: Einladungen mit Pfiff

Gregor Schön
Vollbergwinkel 18
4300 Essen 15

erhältlich. Die meisten Bilder sind
im DIN-A4-Format.

Spruchsammlung

Ralf Sturm, von dem wir in
der 64'er-Ausgabe 3/92 bereits
Schlumpfe vorstellten, bietet nun
auch eine Sammlung lustiger
Sprüche an. Für jede Gelegenheit
finden Sie hier genau die richtige
Weisheit.

Alle Print- und Pagefox-User
können gegen stolze 20 Mark zwei
Disketten mit humorvollen und fre-
chen Sprüchen bestellen bei:

Ralf Sturm
Hullerser Landstraße 3f
3352 Einbeck

Komfort bei XFs

Printfox erlaubt es bekanntlich,
Erweiterungen nachzuladen. Die-
se müssen den Namen »XF« tra-
gen.

Was aber, wenn man mehrere
Erweiterungen gleichzeitig benut-
zen möchte? Entweder, man wech-



selt ständig Disketten oder man benutzt »XF-Maker V1.0«. Mit seiner Hilfe kann man ein XF-File generieren, das weitere nachlädt. Bis zu fünf Files können so verwaltet werden.

Die jeweiligen Erweiterungen sollten in »X1« bis »X5« umbenannt werden und auf derselben Diskette wie das neue XF-File stehen.

Die Bedienung ist einfach: Tippen Sie Listing 1 mit dem Checksummer ab und speichern das File auf Diskette. Zum Start geben Sie RUN

ein. Anschließend möchte das Programm die Anzahl der Erweiterungen wissen sowie deren Namen. Diese dienen nur zur besseren Orientierung. Nach einer Sicherheitsabfrage werden Sie aufgefordert, eine Diskette einzulegen, worauf dann das neue File generiert wird.

Unter Printfox können Sie die Erweiterungen wie bisher mit <CBM X> laden. Geben Sie dann noch die Nummer der gewünschten Erweiterung an, fertig.



Heiße Auto oder Allerweltskarossen: Grafiksammlung von Gregor Schön



Listing 1: Printfox komfortabel erweitern

```

1 POKE 53280,6:POKE 53281,6:PRINT"CGREY 3,
  GRAPHIC.CLR,CTRL-H>XF-MAKER V1.0":PRINT"
  <169>
2 PRINT"(C) BY MARKT & TECHNIK":PRINT"WRIT
  TEN BY MIRKO WEINSCHENK<2DOWN>"
  <125>
3 INPUT"ANZAHL DER ERWEITERUNGEN ":AS:AZ=V
  AL(AS):IF AZ<2 OR AZ>5 THEN PRINT"2UP)"
  :GOTO 3
  <009>
4 PRINT"<2DOWN>NAMEN DER ERWEITERUNGEN:":F
  OR I=1 TO AZ:PRINT:PRINT"<LEFT>"I"<LEFT>
  .":POKE 19,64:INPUT A$(I):NEXT
  <222>
5 PRINT"<3DOWN>":DATA 160,185,89,96,153,11
  9,4,136,208,247,32,228,255,240,251,201,1
  79,240
  <253>
6 PRINT"<UP>ALLES RICHTIG (J/N) ?":POKE 19
  8,0:WAIT 198,1:GET A$:IF A$="N"THEN 1:DA
  TA 25,201,49,144
  <149>
7 IF A$<>"J"THEN 6:DATA 243,201,176,239,14
  1,88,96,160,39,185,47,96,153,255,126,136
  <079>
8 PRINT"<2DOWN>DISKETTE EINLEGEN UND TASTE
  DRUECKEN ...":POKE 198,0:WAIT 198,1
  <150>
9 DATA 208,247,76,0,127,76,63,36,169,1,162
  <165>
10 OPEN 2,8,2,"XF.P,W":PRINT#2,CHR$(0)+CHR
  $(96):GOSUB 15:PRINT#2,CHR$(AZ*40+40):
  :DATA 8,160,0,32,186
  <089>
11 FOR I=1 TO 23:GOSUB 15:NEXT:PRINT#2,CHR
  $(AZ+49):FOR I=1 TO 89:GOSUB 15:NEXT:F
  OR I=1 TO 15
  <126>
12 PRINT#2,CHR$(14):NEXT:FOR I=1 TO AZ:PE
  INT#2,CHR$(I+48)+CHR$(46)+CHR$(14):FOR
  F=1 TO LEN(A$(I))
  <220>
13 A$=MID$(A$(I),F,1):IF A$=" "THEN A$=CHR
  $(14):DATA 255,162,0,189,87,96,240,3,23
  2,208,248
  <066>
14 PRINT#2,A$:NEXT:FOR F=F TO 37:PRINT#2,
  CHR$(14):NEXT:NEXT:CLOSE 2:END:DATA 13
  8,162,87,160,96,32,189,255
  <088>
15 READ A:PRINT#2,CHR$(A):RETURN:DATA 169
  ,0,162,0,160,96,32,213,255,76,0,96,88,7
  0,0,66,73,84
  <197>
16 DATA 84,89,14,89,82,87,69,73,84,69,82,8
  5,78,71,14,87,91,72,76,69,78,58
  <167>
  
```

© 64'er

64'er COMPUTER-MARKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der COMPUTER-MARKT von »64'er« bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den COMPUTER-MARKT der **Januar-Ausgabe** (erscheint am 11.12.92). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 5. November (Eingangsdatum beim Verlag) an »64'er«. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar-Ausgabe** (erscheint am 12.02.93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Mittelhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, die entsprechend gekennzeichnet sind, oder deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden in der Rubrik »Gewerbliche Kleinanzeigen« z. Preis von DM 12,- je Zeile Text veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SwiftLink-Test

Ich habe in der 64'er 9/92 den Testbericht über SwiftLink von CMD gelesen und dazu einige Anmerkungen zu machen. Um es vorwegzunehmen, ich finde den Artikel sehr schwach. Zum ersten die Kritik am Preis. Wenn man natürlich auch beim mit Abstand teuersten Anbieter einkauft, dann braucht man sich nicht zu wundern. (Plus-Electronic bietet SwiftLink für nur 139 Mark an - (siehe Anzeigen in der 64'er). Was aber an Ihrer Kritik am meisten auffällt, ist die Tatsache, daß die Argumentation nicht vollständig ist. Es ist ja nicht mit dem Kauf von SwiftLink getan. Denn ohne schnelles Modem nutzt das alles nichts und das kostet mindestens 700 Mark. Und wer kauft sich SwiftLink nur für eine Nullmodemverbindung? Ich will SwiftLink hier nicht abwerten oder in Frage stellen, aber der Test war nicht gelungen. Außerdem noch etwas zur Software. Soweit ich weiß, gibt es auch ein Terminalprogramm von CMD, das mitgeliefert wird. Und zu DesTerm: Ich hatte mich schon gewundert, warum es nicht in dem Artikel »Telekommunikation« in der 64'er 2/92 Seite 13) erwähnt wurde. Es ist das mit Abstand beste Terminalprogramm für den C128. Vielleicht wäre ein Testbericht nicht ganz uninteressant, denn DesTerm verfügt über einige Features, die sonst höchstens vereinzelt zu finden sind. Als da wären: bis zu 9600 Baud (ohne SwiftLink), Scriptsprache, Unterstützung der CBM-RAM-Erweiterungen als RAM-Disk, verschiedene Übertragungsprotokolle bis Y-Modem, Interlace-Darstellung mit 52 Zeilen und vieles mehr. Ich denke, daß der Preis von 25 Dollar voll gerechtfertigt ist.

Roland Evers, Mettmann

An einem Test von DesTerm sind wir stark interessiert. Wir werden uns bemühen, das Programm herzubekommen und in einer der nächsten Ausgaben zu testen.

Joystick-Tests

Ich habe den Joystick-Test der Ausgabe 9/92 genauer unter die Lupe genommen. Leider muß ich gegen ein Testergebnis Einspruch erheben. Sie haben den Joystick Turbo 6 im Test als gut bewertet. Ich habe mir den Joystick gekauft, weil ich endlich mal einen guten Joystick haben wollte. Leider habe ich mit dem Joystick auch ein Problem gekauft. Als ich den Joystick auf die Probe stelle, ist mir das Verbindungsstück zwischen Spielknüppel und Konsole durchgebrochen. Das ist zwar nicht so



schlimm wie es sich anhört, aber ich bekomme keinen Ersatz dafür. Spezialisten sagten mir, es wäre zu teuer, so ein Teil aus Metall zu bauen. Jetzt möchte ich aber den Joystick nicht wegwerfen, sondern suche eine Möglichkeit den Stick zu reparieren. Michael Jens Cornell, Witten/Ruhr

Daß es bei einem Joystick in der Hektik des Spiels mal zu einer Beschädigung kommt, ist nie ganz ausgeschlossen. Manchmal liegt aber auch ein echter Material- oder Konstruktionsfehler vor. Wenn Sie den Stick noch nicht länger als sechs Monate haben, können Sie den Schaden beim Händler reklamieren und Ihre Garantie geltend machen. Sollte der Stick schon älter sein, dann bleibt wirklich nichts anderes, als das Teil nachzubauen, denn Ersatzteile für Joysticks werden praktisch nicht angeboten (die Hersteller sind meistens in Fernost).

Was gibt es wo?

Ich lese Ihre Zeitschrift jetzt seit Anfang Februar, bin im großen und ganzen zufrieden, habe aber auch etwas zu bemängeln. Da ich eigentlich langjähriger HiFi-Freak bin und den C64 für meinen siebenjährigen Sohn kaufte, habe ich mit den bekannten Anfangsschwierigkeiten zu kämpfen. Die Könner haben es ja sowieso leichter. Besonders fehlt mir eine Liste über Produkte aus der hervorgeht: Empfehlenswerte Produkte, wo man sie erwerben kann, welche noch auf dem Markt sind, welche für den Anfänger erst einmal nötig sind und wohl gemerkt »keine Hitliste«. Ferner fehlt mir ein Teil für Anfänger aus dem hervorgeht, welchen Weg er am besten beschreitet, um möglichst schnell zum Erfolg zu gelangen. Darin sehe ich eigentlich Aufgabe. Denn was nützen Eure die ganzen Spieletests und Programmierkünste, wenn ein Anfänger nicht weiß, wie er einen Drucker installieren soll oder wo er eine RAM-Erweiterung herbekommt.

Werner Edel, Harrislee

Gute Nachrichten stehen in's Haus: Wir haben uns des Problems angenommen und einen C64/C128-Produktführer zusammengestellt. Dabei handelt es sich um einen Hardwarekatalog in dem alle erhältlichen Produkte rund um den C64/C128 zusammengestellt sind. Schon an den Rubriken kön-

nen Sie die Vollständigkeit erkennen: Drucker, Floppys, EPROM, Messen-Steuern-Regeln, Monitore, Module, Speeder, Speichererweiterungen, Bau- und Ersatzteile, Eprom-Karten und vieles mehr. Der C64/C128-Produktführer ist ab 13. November für 9,80 Mark meist dort erhältlich, wo es auch die 64'er gibt. Was die Tips & Tricks zum Starten angeht können wir natürlich unsere Sonderhefte wärmstens empfehlen.

Für jeden etwas

Zunächst einmal möchte ich Ihnen ein Kompliment machen für Ihr Magazin. Auch wenn nicht alles meine Zustimmung findet (Pocket-Corner) meine ich, daß Sie weiterhin die unterschiedlichen Geschmäcker der Leser berücksichtigen sollten. Überhaupt bin ich beinahe dankbar dafür, daß es ein Magazin gibt, das sich mit der »aussterbenden« Gattung des C64 beschäftigt. Inzwischen ist es schon eine Seltenheit, ein Programm oder Zubehör in Kaufhäusern zu finden. Besonders wichtig finde ich die Tests von Neuerscheinungen, denn schnell ist das Geld für Unbrauchbares ausgegeben. Ich finde es im übrigen auch gut, daß Sie alte Themen aufgreifen und dem Neuling die Möglichkeit zum Lernen geben (Assembler). Das Schöne am Hobby C64 ist doch, daß man auch selbst etwas machen kann und nicht nur »Knecht« der Software bleibt.

Andreas Jäger, Holzkirchen

Btx in den neuen Bundesländern

Vor einiger Zeit las ich in der 64'er einen Leserbrief über das Thema Btx. Da ich mich in Zukunft, d.h. wenn ich irgendwann einmal ein Telefon haben werde, auch am Btx-Dienst beteiligen wollte, befragte ich mein zuständiges Fernmeldeamt in Dresden und erhielt folgende Antwort:

Ohne größeren technischen Aufwand mit dem D-BT03 Modem (Postbox) ist es nicht möglich. Und zwar aus folgenden Gründen:

Der Übertragungsmodus ist nicht wie beim West-Btx 1200/75 Baud, sondern 1200/1200 Baud. Eine Einwahl nach Westdeutschland wäre als Ferngespräch über Handwahl am Telefon möglich. Nachdem sich der Btx-Computer meldet, müßte dann auf Modem/Computer umgeschaltet werden. (Ferngespräch = kostenintensiv). Mit dem D-BT 03 können Btx-Teilnehmer in Ostdeutschland nicht erreicht werden. Außerdem übernimmt die Telekom keinerlei Service für die

Konfiguration des D-BT 03. Aus allen Gründen ist es in Ostdeutschland praktisch nicht möglich, mit einem C64 am Btx-Dienst teilzunehmen. Sollte es noch eine andere preiswerte Variante geben, wäre ich daran interessiert. Thomas Bunke, Weißen

Die Ausführungen von Herrn Bunke sind prinzipiell richtig, allerdings nicht mehr lange. Wie in der letzten Ausgabe beschrieben, wird das Btx-System umgestellt und kann dann aus ganz Deutschland unter verschiedenen Geschwindigkeiten zum Ortstarif erreicht werden. Das D-BT 03 wird von der Post übrigens in ganz Deutschland nicht mehr unterstützt. Die Firma Drews ist derzeit die einzige noch bekannte Quelle für die Postbox (79 Mark mit Decoder). Einen separaten Btx-Decoder werden Sie mittelfristig auch nicht mehr brauchen, denn das neue System verfügt über einen speziellen ASCII-Modus, der mit jedem gewöhnlichen Terminalprogramm angesprochen werden kann. Auf Grafik müssen Sie dann allerdings verzichten. Wir könnten uns auch durchaus vorstellen, daß der 64'er Btx-Decoder zukünftig auch in einer Modemversion erhältlich sein wird.

Test Geos LQ

Zu Eurem Geos-LQ-Test in der Ausgabe 5/92 möchte ich einen kleinen unscheinbaren Kritikpunkt anbringen. Ihr schreibt in der 64'er-Wertung unter »Negativ«: »Läuft nicht mit Seikosha SP-180VC, SP-1000VC, MPS 801/2/3«. Dies läßt auf den ersten Blick vermuten, daß das Programm Geos LQ keinen Treiber für diese Drucker eingebaut hat. In Wirklichkeit liegt es aber daran, daß diese Drucker einfach nicht die entsprechende Grafikauflösung haben. Die beiden Seikosha-Drucker sind zwar 9-Nadler, arbeiten in der VC-Version aber wie die 7-Nadler der MPS 801/2/3-Serie, was Grafik betrifft. Selbst höherwertige Drucker schaffen in der Commodore-Emulation gerade Ihre 480 Punkte pro Grafikzeile, während sie in der Epson-Emulation spielend ihre 1920 Punkte pro Zeile auf Papier bringen.

Ralf Justinger, Hermeskeil

Geos LQ läuft nicht mit Druckern, die ausschließlich einen MPS 801/3 emulieren. Der MPS 802 war ohnehin nie richtig grafikfähig. Wird der Drucker im Epson-Modus betrieben, dann sind keine Probleme zu erwarten.

Die Redaktion behält es sich vor, Leserbriefe verkürzt wiederzugeben. Die in den Leserbriefen geäußerten Meinungen müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen.

Rückweg mit Umleitung

Problem von Ralf Books in der 64'er 7/92, Seite 72: Ich betreibe das Action-Replay-Modul am Expansionsport meines C128 (selbstverständlich im C-64-Modus!). Wenn ich aber die C-128-Betriebsart wieder aktivieren möchte, muß das Modul jedesmal raus. Gibt's keinen hardwarechonenderen Weg?

Wenn beim Expansionsport Pin 5, 7 und 8 unterbrochen werden, meldet sich der Computer wieder im C-128-Modus (auch bei eingestecktem Modul für den C-64-Modus!).

Bei mir nutzten sich durch die ständige Ein- und Aussteckerei meiner C-64-Module die Kontakte derart ab, daß ich sie erneut auflöten mußte. Ich habe mir dann eine Expansionsport-Verlängerung (maximal 30 cm lang!) gebaut und für jedes Einsteckmodul einen entsprechenden Schalter dazwischengesetzt.

Heinz Romanowski, Geisenkirchen

Wer bringt den Drucker zum Laufen?

Kürzlich bin ich auf eine ältere Commodore-Computer-Konfiguration gestoßen: CBM 8032, Floppy 8050 und Drucker TEC Serial Printer F10 (-40). Der Preis war so günstig, daß ich mir die Geräte gekauft habe – obwohl ich bereits den C64 und den Drucker MPS 801 besitze. Wie bringe ich den TEC-Drucker unter »Master-Text Plus« mit dem C64 zum Laufen?

Bernd Heidebach, Essen

Druckqualität mangelhaft

Ich verwende die C-64-Textverarbeitungsprogramme Textomat bzw. Textomat Plus und den 24-Nadel-Drucker Seikosha SL-80VC. Wenn ich aber »Korrespondenzqualität« bei der Druckereinstellung wähle, erscheinen die Umlaute und das scharfe ß trotzdem in Normalschrift. Was muß ich tun, damit auch sie in LQ gedruckt werden?

Dieter Prüfert, Mainz

Licht für dunkle Bildschirme

Nachtrag zur Antwort auf die Frage von Udo König in der 64'er 8/92, Seite 76: Wieso bleibt der Bildschirm meines Fernsehgeräts dunkel, wenn ich meinen C128 in den 80-Zeichen-Modus umschalte und ein Programm lade?

Selbstverständlich erzeugt der VDC-Chip des C128 keine analogen Signale, sondern digitale (TTL), die man nur mit einem geeigneten Gerät (80-Zeichen-fähiger Monitor oder entsprechender Fernseher) per speziellem Kabel empfangen kann. (Anmerkung der Re-



daktion: Stimmt! Wir bitten, das Versehen zu entschuldigen!).

Die Zeitschrift Elektor hat in der Ausgabe 7-8/92 die Schaltung »CGA- nach SCART-Adapter« veröffentlicht. Mit Hilfe etlicher Widerstände erzeugt sie die Anpassung digitaler Spannungen des Computerausgangs in günstige Pegelwerte für den RGB-Eingang der SCART-Buchse (z.B. eines Farbfernsehers). Zusätzlich kombiniert ein Transistor die beiden getrennten Synchronsignale des Computers zum Composite-Synchronsignal des Fernsehers. Wenn man noch Pin 11 des SCART-Anschlusses mit dem G-Signal versorgt (nicht Pin 4, wie angegeben), erhält man einen echten 80-Zeichen-Bildschirm! Die Kontakte CGA am PC bzw. RGB beim C128 sind nämlich identisch.

Wer sich nur mal so über die Runden retten will, kann Pin 7 des RGB-Ausgangs (und Anpassungswiderstands) an den BAS- oder FBAS-Eingang des Fernsehers anschließen – auch das funktioniert, allerdings mit erheblichen, farblichen Einschränkungen!

Ulrich Dieckhoff, Berlin

Farbig

Gibt's eine Möglichkeit, Grafiken von Mega-Pack 1 und 2 mit Geopaint zu färben, ohne daß die Farben überspringen?

Daniel Varga, Wahnstedt

Floppy-Killer?

Vor kurzem hat mir jemand erzählt, daß Diskettenstationen schneller den Geist aufgeben, wenn man ein Parallelkabel verwendet. Der Schreib-Lese-Kopf würde sich durch die immense Geschwindigkeitssteigerung viel rascher abnutzen. Stimmt das wirklich?

Marcus Geffer, Koblenz

Wer Ihnen dieses Märchen erzählt hat, ist ein Witzbold. Die Ge-

schwindigkeit der Datenübertragung hat keinen Einfluß auf die Abnutzung des Lesekopfes. Außerdem beschleunigt ein Speeder nur den Datentransfer zwischen C64 und Floppy, in der Regel nicht aber die Schreib- bzw. Lesegeschwindigkeit des Kopfes.

Software gesucht

Ich suche ein Immobilien-Programm für den C64 – mit allem Drum und Dran: Hausabschreibungen, Ratenberechnung, Tilgungsplan usw. Wer kann mir weiterhelfen?

Gerald Bode, Kallitael

Ohne Anleitung

Unlängst habe ich die C-64-Textverarbeitung »Vizawrite« erworben – aber ohne Anleitung. Beim Ausprobieren wurde mir schnell klar, daß man auf ein Handbuch, das die Programmfunktionen deutlich erklärt, nicht verzichten kann. Trotz intensiver Bemühungen habe ich aber bis heute keines aufgetrieben! Wer weiß, wo ich die Bedienungsanleitung zu Vizawrite 64 erhalte oder kann mir eine Kopie (gegen Unkostenerstattung) überlassen?

Nächstes Problem: Ich besitze den Drucker Centronics (Typ 737-2) älteren Baujahrs mit Parallelkabel, ebenfalls ohne Handbuch. Dazu suche ich die passenden Druckertreiber für Geos 2.0 und die Hardcopy-Funktion von Final Cartridge III. Oder geht's nur mit einem seriellen Hardware-Interface?

Gerhard A., Nürnberg

Nostalgischer Computer-Freak

Ich besitze den VC 20 mit der Floppy 1541-II und Datasette und suche einen deutschsprachigen VC-20-User-Club. An wen muß ich mich wenden?

Torsten Stein, Sittensen

Ganz im Gegenteil!

Zur Antwort zum Problem von Joachim Richter in der 64'er 8/92, Seite 77: Bei meiner Version von Mastertext 128 erscheinen nach einem Tastendruck häufig zwei Zeichen auf dem Bildschirm.

Auch bei mir tritt dieser Fehler oft auf. Das zweite Zeichen nach dem Tastendruck ist aber nicht identisch mit dem ersten, also liegt's nicht daran, daß eine Taste zu lange gedrückt wurde – im Gegenteil: Die Tastenentprellung arbeitet bei Mastertext 128 offensichtlich zu langsam, wenn man zwei Tasten schnell hintereinander drückt.

Dieser Fehler tritt vor allem beim Einfügen weiterer Zeilen in einen langen Text auf.

Holger Büchschütz, Essen

Haben Sie Fragen?

Selbst bei sorgfältiger Lektüre von Handbüchern und Programmbeschreibungen bleiben beim Anwender immer wieder Fragen offen. Viele Unklarheiten ergeben sich auch bei Computerinteressierten, die noch keine festen Kontakte zu Händlern, Herstellern oder Computerclubs haben. Sie können der Redaktion schreiben oder z.B. anhand der Mitmachkarte Ihre Probleme schildern (in jeder Ausgabe im Durchhefter). Wir können nicht versprechen, daß wir immer in der Lage sind, auf alle Fragen zu antworten oder Ihre Probleme zu lösen. Aber allgemein interessierende Fragen werden hier veröffentlicht und von uns oder Lesern beantwortet.

Wo gibt's den Druckkopf?

Frage von Wigbert Schmidt in der 64'er 7/92, Seite 72: Woher bekomme ich einen neuen Druckkopf für meinen Commodore-Drucker MPS 802?

Die Firma A. Marek, Bahnhofstr. 8, 5400 Koblenz, Tel. 0261/33437 liefert – neben anderen Händlern – z.B. diesen Druckkopf aus. Er kostet 95 Mark.

Commodore

Büromaschinen GmbH, Frankfurt/Main

Viel zu schnell

Die im Handbuch zum Final Cartridge III gepriesene Lauffähigkeit von gefrorenen Programmen und Backups (ohne Modul!) klappt bei mir nicht. Auch wenn man im Freezer-Menü »Speichern mit normaler Geschwindigkeit« wählt, schießt Final Cartridge die Backups mit Turbo-Speed zur Datasette. Ist das ein Hardwarefehler? Welche Möglichkeit gibt's, diese mit High-

Speed gespeicherten Dateien wieder lauffähig zu machen?

Markus Sturm, Mülzen

Wenn trotz richtig gewählter Einstellung Programm-Backups nur im Speed-Modus auf die Kassette gespeichert werden, liegt das vermutlich an einem Fehler in der Steuersoftware des Steckmoduls.

Um solche »Speedy«-Backups wieder lauffähig zu machen, braucht man ein Utility, das solche Übertragungsgeschwindigkeiten akzeptiert und die Bytes wieder in ein lauffähiges Programm umwandelt, z.B. »Speeder Turbo Tape«, das auch im Simons-Basic-Modul integriert ist.

Kompliziert? Keine Spur...

Wie formatiert man Disketten mit der Commodore-Floppy 1581?

Georg Campen, Essen

Das Wichtigste zuerst: Die 1581 akzeptiert nur 3 1/2-Zoll-Disketten! Die DOS-Anweisung zum Formatieren gleicht aufs i-Tüpfelchen der, die für die 1541 und 5 1/4-Zoll-Disketten gilt:

```
open 1,8,15
print #1,"n:(Name),id"
close 1
```

Ist die 1581 am C128 angeschlossen, geht's noch einfacher: header"(Name)",id

Für »Name« können Sie maximal 16 Buchstaben oder Zahlen verwenden.

Benutzt man die 1581 als Zweitfloppy, ist die entsprechende Gerätenummer (z.B. 9) anzugeben (also open1,9,15 usw. beim C64 bzw. mit der Endung »u9« bei der C-128-Anweisung!).

Wenn die Floppy 1581 nach ca. 1 1/2 min fertig ist, bietet das Directory 3160 freie Datenblöcke à 256 Byte auf der neuformatierten 3 1/2-Zoll-Disk. Jetzt lassen sich maximal 790 KByte Daten darauf unterbringen (= 808 960 Byte). Ein Unterschied, der sofort ins Auge fällt: Das DOS der 1581 benützt als Diskettenkennung die Zeichen »3D« statt »2A« (wie die Floppies 1541, 1570 oder 1571 für 5 1/4-Zoll-Disketten).

Vollständige Adreßangabe?

Mir fällt unangenehm auf, daß Sie im Leserforum nie die vollständigen Adressen veröffentlichen (bis auf wenige Ausnahmen): Dann könnte man den Fragestellern sofort antworten, wenn man die Lösung eines Problems parat hat!

Lutz Maxheimer, Spenge

Wenn wir Tips zu einer Frage im 64'er-Leserforum erhalten, leiten wir sie an den Fragesteller weiter.

Der Grund, daß wir nie die vollständigen Leseradressen veröffentlichen, hat ein wenig mit Privatsphäre und ein bißchen mit Datenschutz zu tun. Aber wir richten uns

da ganz nach Ihnen: Schreiben Sie uns, ob Sie wollen, daß wir künftig die vollständige Leseradresse abdrucken – oder nicht!

Kompatibler Präsident

Frage von Gerhard Papke in der 64'er 9/92, Seite 68: Wenn ich den Drucker Präsident 6320 bei anderen Computertypen verwenden möchte: Brauche ich ein anderes Interface oder zusätzliche Kabel?

Will man den Präsident 6320 z.B. an einen PC anschließen, benötigt man eine andere Interface-Kassette, die statt der Commodore-Kassette an der Rückseite des Geräts eingesteckt wird.

Es gibt drei verschiedene Interface-Kassetten:

- Centronics,
- V.24/RS232C
- Commodore.

Man kann sie beim Robotron Büromaschinenwerk AG i.L., Abt. Ersatzteilversorgung, Weissenseer Str. 52, O-5230 Soemmerda bestellen. Das Centronics-Interface kostet z.B. 44,80 Mark (inkl. Porto und Versand).

Carsten Schewe, Schwaikheim

Ihre Antwort, bitte!

Wir veröffentlichen auch Fragen, die sich nicht ohne weiteres anhand eines guten Archivs oder aufgrund der Sachkunde eines Herstellers bzw. Programmierers beantworten lassen. Das ist vor allem dann der Fall, wenn es um bestimmte Erfahrungen geht oder um die Suche nach speziellen Programmen. Wenn Sie die Antwort auf eine hier veröffentlichte Frage wissen – oder eine bessere Antwort als die hier gelesene haben, dann schreiben Sie uns! Vermerken Sie bitte noch in Ihrer Antwort, auf welche Frage in welcher Ausgabe Sie sich beziehen.

Funkuhr mit Software

Ich besitze die Funkuhr DCF-77 und die dazugehörige Original-Software. Vorschrift ist, zunächst dieses DCF-77-Programm zu starten und dann NEW einzugeben. Anschließend kann man ein eigenes Basic-Programm laden und starten, das die Funkuhr-Funktionen berücksichtigt. Das habe ich mir aber anders vorgestellt: Mein Basic-Programm soll erst im Programmverlauf die Uhr-Software laden und dann im Programm weitermachen. Wie geht das?

Peter Schellhaas, CH-Winterthur

Aus der Tatsache, daß Sie nach dem Laden der Software NEW eingeben müssen, kann man mit

100prozentiger Sicherheit annehmen, daß es sich um ein Assemblerprogramm handelt. Es muß mit der Endung »B1« geladen und per entsprechendem SYS-Befehl eingeschaltet werden.

Das funktioniert auch in einem Basic-Programm, wenn man gewisse Eigenheiten des C-64-Betriebssystems berücksichtigt: – Assembler-Dateien, die man per LOAD-Anweisung innerhalb eines Basic-Programms in den Computer holt, werden problemlos in den richtigen Speicherbereich geladen und per SYS initialisiert. Nur: Der C64 springt nach jeder LOAD-Anweisung immer an den Anfang des Basic-Programms und beginnt, es wieder ganz von vorne abzuarbeiten. Das läßt sich nur umgehen, indem man entsprechende Flags setzt (als Basic-Variablen oder per POKE in eine unbenutzte Speicherstelle) und diese mit IF...THEN abfragt.

Beispiel: Sie möchten z.B. in Zeile 1000 Ihres Basic-Programms die Funkuhrsoftware laden und dann das Programm in Zeile 1010 weitermachen lassen:

```
1000 if s=0 then s=1:
load "software",8,1
```

Den entsprechenden SYS-Befehl müssen Sie in der nächsten Programmzeile unterbringen: 1010 SYS Adresse: weiter im Programm...

Jetzt kommt das Wichtigste: Das Basic-Programm muß wissen, daß es nach dem LOAD-Befehl nicht von vorne beginnen, sondern zur gewünschten Zeile 1010 springen soll. Deshalb muß in der ersten Basic-Zeile (z.B. Nr. 10) Ihres Programms stehen:

```
10 if s=1 then 1010
```

Das gewährleistet korrekten Programmablauf – auch wenn Sie Assembler-Dateien innerhalb eines Basic-Programms laden und aktivieren.

World of Commodore '92

Wann und wo findet die Commodore-Messe statt? Sind dort auch Zeitschriften vertreten? Schreibt Ihr einen Bericht?

Christian Eit, Gernsbach

Vom 26. bis 29.11.92 findet in Frankfurt/Main die Messe »WOC« (World of Commodore) statt. Welche Zeitschriften plus Redaktionen vertreten sind, steht noch nicht fest. Selbstverständlich werden wir im 64'er-Magazin darüber berichten. Wer Interesse an einem Besuch hat, soll sich die nächste 64'er besorgen.

Haste Töne...

Wer kennt ein Musikprogramm für den C64, das auch Sprach-ein- oder -ausgaben akzeptiert und viele Instrumente simuliert?

Marco Westfeld, Kitzlitz

Eigene Funktionen in Assembler-Routinen

Problem von Johannes Weck in der 64'er 8/92, Seite 76: Wie binde ich neu definierte Funktionen in eine selbstprogrammierte Basic-Erweiterung ein?

Neue Funktionen, die das Basic 2.0 des C64 nicht kennt (z.B. JOY(X) oder POINTER (X,Y)) in eine eigene Basic-Erweiterung einzubinden, läuft im Prinzip so ab wie die Installation neuer Basic-Anweisungen: durch Verbiegen der entsprechenden Vektoren.

Für Funktionen sind die Adressen \$030A/\$030B zuständig.

Folgendes Demoprogramm erzeugt z.B. die Funktion J(X) (die in Basic 2.0 nicht existiert!) und gibt den Wert X zurück. Es liegt im Bereich ab \$C000 (49152):

```
; Vektoren auf Routinenbeginn
; ($C00B) richten:
,c000 lda #80b
,c002 ldy #8e0
,c004 sta $030a
,c007 sty $030b
,c00a rts
```

```
; Flag für numerisch:
,c00b lda #800
,c00d sta $0d
```

```
; Zeichen holen:
,c00f jsr $0073
; keine Ziffer? Dann weiter!
,c012 bcs $0017
```

```
; sonst zur Originalroutine:
,c014 jmp $ae92
; ist es Buchstabe "J"?
,c017 cmp #$4a
```

```
; ja, dann weiter...
,c019 beq $001e
; nein, zur Originalroutine:
,c01b jmp $ae92
```

```
; nächstes Zeichen lesen:
,c01e jsr $0073
; Term in Klammern holen:
,c021 jsr $ae71
```

```
; umwandeln, in $14/$15
eintragen:
,c024 jsr $b7f7
; High-Byte in Akku:
,c027 lda $15
```

```
; Low-Byte in y-Register:
,c029 ldy $14
; Übergeben:
,c02b jmp $b391
```

Mit SYS 49152 wird das Listing initialisiert.

Das Programm ist im Speicher relokatablel: Es muß also nicht unbedingt ab Adresse \$C000 stehen. Wenn Sie's aber in einen anderen Speicherbereich verlegen: Achten Sie auf die Anpassung von Low- und High-Byte der Vektoren \$030A/\$030B, die nun auf die neue Startadresse zeigen müssen!

Nach Initialisierung des Assemblerprogramms läßt sich die neue Funktion »J(X)« nun in eigenen Basic-Programmen verwenden, um z.B. die aktuelle Joystickstellung abzufragen usw. Und wenn das noch zu hoch ist, sollte auf unsere Assembler-Corner in der nächsten 64'er achten!

Michael Stell, Berglern

Endlich geht's richtig los: Wir stürzen uns ab jetzt voll in die Assembler-Programmierung. Alle abgedruckten Listings sind im VIS-Ass-Format, den Sie mittlerweile eigentlich im Schlaf beherrschen müßten. Bevor Sie allerdings zum Abtippen und Selbstprogrammieren kommen, müssen Sie natürlich erstmal die Befehle des 6510 genau kennen. Wie in Basic stellt Ihnen der Prozessor bestimmte Kommandos (Mnemonics) zur Verfügung, mit denen Sie dann allerhand anstellen können. Eins vorweg: Selbstverständlich sind diese Kommandos nicht ganz so zahlreich und leistungsfähig, wie Sie das von Basic vielleicht gewöhnt sind, trotz allem sind sie im Endeffekt wesentlich mächtiger.

Jeder Assembler-Command ist nach einem bestimmten Schema aufgebaut: an erster Stelle das Befehls-Byte und danach ein oder zwei Daten-Bytes. Jeder Befehl besteht demnach aus maximal drei, mindestens jedoch aus einem Byte.

Die Instruktion an erster Stelle teilt also dem Prozessor mit, was er genau zu tun hat, die zweite bzw. dritte wo oder mit was. Ein

JMP \$C000

beispielsweise wäre also aus den Bytes \$4C (JMP=Befehl) und \$C0/\$00 (Adresse) aufgebaut. Dieser Befehl bewirkt übrigens einen Sprung an die Adresse \$C000 (vergleichbar mit einer GOTO Zeilennummer). Alle Befehle sind nach diesem Muster aufgebaut.

Mnemonics

Wie in Basic auch, gibt es in Assembler Commands, die bevorzugt eingesetzt werden und andere, die Sie entweder nur einmal alle zwei Jahre brauchen oder überhaupt nicht. Der am häufigsten benutzte Befehl in Basic ist sicher PRINT. Das Assembler-Äquivalent nennt sich schlicht LDA. Ausgeschrieben bedeutet dieses Mnemonic Load Akku (s. Tabelle). Zerlegen wir diesen Befehl, fällt zunächst der Begriff Load auf. Natürlich hat das nichts mit der Floppy zu tun. Load weist den Prozessor an, in einer bestimmten Speicherstelle etwas abzulegen. Diese Speicherstelle nennt sich Akku oder Akkumulator (Anhäufel). Der vollständige Befehl könnte später dann so aussehen:

LDA # \$05

Er bewirkt, daß im Akku der Wert \$05 (dez.5) abgelegt wird. Den Akku können Sie sich wie eine Variable A in Basic vorstellen. LDA # \$05 sähe in Basic so aus:

A=5

Sie weisen der Variable A also den Wert 5 zu. Im Gegensatz zu Basic gibt's in Assembler jedoch keine unbegrenzt vielen Variablen,



Neuland Assembler

Im Umgang mit einem Assembler oder Monitor sind Sie nach unserer zweiten Assembler-Kurs-Folge mittlerweile fast Profi. Damit Sie mit diesen Tools jetzt auch endlich was anfangen können, kommt diesmal der erste Mnemonic-Happen. Sie lernen dabei die wichtigsten Befehle des MOS6510 kennen und natürlich auch anzuwenden.

sondern nur magere drei Stück: A, X, und Y. Diese drei werden meist auch als interne Register bezeichnet. Dem Akku kommt dabei eine besondere Rolle zu, dazu aber später. Wie Sie sich sicher jetzt schon denken können, gibt's für die zwei restlichen Register eben-

falls einen solchen Load-Befehl: LDX und LDY laden das X- bzw. Y-Register mit dem entsprechenden Wert. Um mit einem geladenen Wert etwas anzufangen, müssen wir diesen in den Speicher schreiben (to store). Je nach angegebener Adresse führt der C64 dann verschiedene Aktionen aus. Die Befehle lauten in diesem Fall Store Akku, Store X und Store Y, also STA, STX und STY. Der komplette Befehl könnte beispielsweise so aussehen:

STA \$D020
STX \$D020
STY \$D020

Sollten Sie also das X-Register mit einem bestimmten Wert geladen haben, hat es wenig Sinn den Akku zu speichern, da der Wert im vorher geladenen X-Register steht. Wenn Sie das Store-Kommando mit dem Lade-Befehl LDA vergleichen, fällt Ihnen sicher das Fehlen des Zeichens < # > beim Store-Command auf. Das hat auch seinen Grund: Sobald Sie dieses Gatter verwenden, wird der Akku, das X- oder Y-Register direkt (unmittelbar) mit dem Wert geladen, der dem Mnemonic folgt. Fehlt das

Zeichen, nimmt der Prozessor eine Adresse im C64-Speicher an, und holt den Wert von dort. Ein LDA \$05 würde den Akku also im Gegensatz zu LDA # \$05 nicht mit dem Wert 5 beschreiben, sondern einen Wert aus der Speicheradresse \$05 holen und diesen im Akku ablegen. Beim Speichern (storen) hätte das Gatter also wenig Zweck, da Daten immer nur in Adressen abgelegt werden können. Wer's nicht glaubt, sollte mal versuchen den Befehl STA # \$05 zu interpretieren.

Damit LDA, LDX, LDY und STA, STX, STY klarer werden, weichen wir wieder mal auf das eingebaute Basic V2.0 aus. Sicher werden Sie den folgenden POKE schon tausendmal eingetippt haben, wenn Sie die Bildschirmfarben ändern wollten:

POKE 53280,0

Dieser Basic-Befehl setzt die Rahmenfarbe auf Schwarz. Die Zahl null wird also in die Adresse 53280 (\$D020) geschrieben und dort vom Betriebssystem als schwarze Rahmenfarbe interpretiert. Die Umsetzung in Assembler ist mit den schon genannten Befehlen kein Problem:

LDA # \$00
STA \$D020

Nach Ausführen dieser Sequenz wird der Rahmen schwarz eingefärbt. Schreiben Sie eine andere Zahl hinter den LDA, ändert sich die Farbe natürlich dementsprechend.

Der Programm-Counter

Wenn Sie jetzt das Programm abgetippt haben, gibt's nur noch das Problem, es zu starten.

Dazu fehlt dem Assembler zunächst eine Startadresse (z.B. »ba \$C000«), die Sie im Source-Code angeben müssen. Aber selbst wenn Sie diese mit eingeben und das Programm nach assemblieren per SYS 49152 gestartet haben, werden Sie außer Ihrem altvertrauten blau/weißblauen Bildschirm nichts Neues entdecken. Das hat einen einfachen Grund: Der C64 behandelt jede Maschinen-Routine wie ein Unterprogramm, d.h. wenn Sie von Basic aus Ihr Programm per SYS 49152 gestartet haben, arbeitet er dieses wie eine mit GOSUB aufgerufene Basic-Subroutine ab. Natürlich muß auch die Maschinen-Routine ordnungsgemäß abgeschlossen werden. In Basic erledigt das der RETURN-Befehl, in Assembler ein RTS (Return From Subroutine). Haben Sie dieses Mnemonic abschließend eingetippt und das Programm gestartet, ist der Rahmen wie gewünscht pechschwarz. Das merkwürdige Verhalten vor Einfügen des RTS-Kommandos hat übrigens seinen guten Grund: damit der Prozessor weiß, welche Zeile er gerade abarbeiten muß, gibt's den

Kursübersicht

- Teil 1:** Einführungsteil: Was ist Assembler/Maschinensprache; Unterschiede zu Basic; Hex-Binärsystem; Aufbau des C64
- Teil 2:** Einführung in die Bedienung eines Maschinensprachemonitors (allgemein) bzw. eines Assemblers (VIS-Ass/Turbo-Ass)
- Teil 3:** Der Befehlssatz des 6510 Programmbeispiele
- Teil 4:** Die Adressierungsarten Programmbeispiele
- Teil 5:** Erste ausgewachsene Programme
- Teil 6:** Programme selbstständig entwickeln/Programmiertechniken/Tips & Tricks

so, Programm-Counter (auch einfach PC genannt). Dieser enthält immer die Adresse, die der Prozessor gerade in Angriff hat. Ist er damit fertig, wird der PC auf die nächste Adresse gesetzt und weiter geht's. Der PC ist also nichts weiter als ein interner Zähler, der wie der Basic-Interpreter genau weiß, welche Zeile als nächstes drankommt. Zur Verdeutlichung simulieren wir den Programm-Counter an unserem ersten Beispiel (also ohne RTS). Der PC steht durch den »ba \$C000« im Assembler auf \$C000 und wartet auf die Dinge, die da kommen werden. Sobald Sie den SYS eingegeben haben, erkennt der Prozessor, daß er den Befehl ab \$C000 abholen kann. Nachdem

```
-STATUS- AC XR YR SP PP =PC= OPC
--?---- 00 00 0A F3 37 C000 LDA #00
```

So sieht die Statuszeile nach dem Starten Ihres Monitors aus

dieser abgearbeitet wurde, schaltet der PC um eins weiter, das Byte \$00 wird also geholt (gefetched). Nachdem der Prozessor auch diesen Befehl ausgeführt hat, geht's mit dem STA genauso weiter. Nach dem letzten Byte schaltet der Programm-Counter in alter Manier wieder eins weiter und landet außerhalb unseres Programms. Da das der 6510 allerdings nicht merkt, versucht er munter weiter,

irgendwelche Zufallsdaten auszuführen. Das geht natürlich nicht gut. Dabei kann der Computer sogar abstürzen. Findet der Prozessor anstatt wilder Bytes allerdings den RTS-Command, schaltet er automatisch wieder in die Ebene zurück, von wo die Unteroutine aufgerufen wurde. In diesem Fall ins Basic.

Merke: Fehlermeldungen gibt's nach Ausführen einer Maschinen-

routine nicht. Der C64 rennt bei einem Fehler mit fliegenden Fahnen ins Verderben, ohne Sie vorher zu warnen. Sie sollten den Source-Code vor dem Testen eines Programms also immer abspeichern. Probieren Sie das LDA/STA-Spiel ruhig mit anderen Adressen und Werten aus, kaputt machen können Sie nichts. Einzige Gefahr ist der Absturz. Interessante Adressen sind beispielsweise: \$D011, \$D016, \$D018 oder \$D021.

In der nächsten Folge geht's dann mit den Branch-, Rotate-, Compare- und Stackbefehlen weiter, um nur einige zu nennen. So lernen Sie z.B., wie Sie den Stack zwecks Variablen-Ablage gebrauchen können.

Alle Mnemonics im Überblick

ADC ADd with Carry mit Übertrag addieren	BPL Branch on result PLUS verzweige wenn das Ergebnis positiv ist	ComPare X vergleiche X
JSR Jump Sub Routine springe in ein Unterprogramm	PLA PuLL Akku from stack hole Akku vom Stack	SEI SEt Interrupt flag Interrupt-Flag setzen
AND logical AND logische AND-Verknüpfung	BRK BReAK Abbruch	CPY ComPare Y vergleiche Y
LDA LoaD Akku lade Akku	PLP PuLL Processor status hole Prozessor-Status vom Stack	STA STore Akku Akku speichern
ASL Arithmetical Shift Left arithmetisches Linksschieben	BVC Branch on oVerflow Clear verzweige wenn das Overflow-Flag gelöscht ist	DEC DECremenz memory verringere Speicherstelle
LDX LoaD X lade X	ROL ROtate Left links rotieren	STX STore X X speichern
BCC Branch on Carry Clear verzweige wenn Übertrag gelöscht ist	BVS Branch on oVerflow Set verzweige wenn das Overflow-Flag gesetzt ist	DEX DECrement X by one verringere X um eins
LDY LoaD Y lade Y	ROR ROtate Right rechts rotieren	STY STore Y Y speichern
BCS Branch on Carry Set verzweige wenn Übertrag gesetzt ist	CLC CLear Carry lösche Carry-Flag	DEY DECrement Y by one verringere Y um eins
LSR Logical Shift Right logisches Rechtsschieben	RTI ReTurn from Interrupt Rückkehr von der Unterbrechung	TAX Transfer Akku in X übertrage Akku in X
BEQ Branch on EQual zero verzweige wenn das Ergebnis gleich 0 ist	CLD CLear Decimal flag lösche Dezimal-Flag	EOR logical EOR logische EOR-Verknüpfung
NOP No Operation keine Aktion	RTS ReTurn from Subroutine Rückkehr aus einer Subroutine	TAY Transfer Akku in Y übertrage Akku in Y
BIT Bit-Test Bit-Test	CLI CLear Interrupt flag lösche Interrupt-Flag	INC INCrement memory erhöhe Speicherstelle
ORA logical ORA logische ORA-Verknüpfung	SBC SuBtract with Carry subtrahieren mit Übertrag	TSX Transfer Stackpointer in X übertrage Stackpointer in X
BMI Branch on result Minus verzweige wenn das Ergebnis negativ ist	CLV CLear oVerflow flag lösche Overflow-Flag	INX INCrement X by one erhöhe X um eins
PHA Push Akku to stack schiebe Akku in den Stack	SEC SEt Carry Carry (Übertrag) setzen	TXA Transfer X in Akku übertrage X in Akku
BNE Branch on Not Equal zero verzweige wenn das Ergebnis ungleich 0 ist	CMP CoMPare akku vergleiche Akku	INY INCrement Y by one erhöhe Y um eins
PHP Push Processor status schiebe Prozessor-Status in den Stack	SED SEt Decimal flag Dezimal-Flag setzen	TXS Transfer X in Stackpointer übertrage X in Stackpointer
	CPX	JMP JuMP to spring nach
		TYA Transfer Y in Akku übertrage Y in Akku

von Hans-Jürgen Humbert

Da unsere Floppy »intelligent« ist, hat sie den in Folge 1 erwähnten Computer eingebaut. Dieser steuert sowohl die Datenübertragung von und zum C64 als auch die internen Abläufe im Laufwerk.

Wie jeder Computer ist auch der in der Floppy nach dem gleichen Schema aufgebaut (Bild 1).

In zentraler Position sitzt der Mikroprozessor U3.

Als CPU verrichtet ein 6502 hier seinen Dienst. Dieser Mikroprozessortyp ist softwarekompatibel mit der CPU im C64. Da aber die Pins eine andere Anschlußreihenfolge haben und der Mikroprozessor im C64 noch einen zusätzlichen Port bietet, können die beiden Prozessoren nicht untereinander ausgetauscht werden. Von der Softwareseite her verstehen sie alle Befehle. Für uns bedeutet das, daß ein Assembler-Programm, welches für den C64 geschrieben wurde, auch in der Floppy ablaufen könnte. Links von der CPU befinden sich der Festwertspeicher U4 und das RAM U5. Im ROM ist das gesamte Betriebssystem der Floppy abgelegt. Zum Zwischenspeichern von Daten wird das RAM gebraucht. Rechts neben der CPU befinden sich die zwei Portbausteine U6 und U8. Die VIA U6 (Versatile Interface Adapter) sorgt für den ordnungsgemäßen Datenverkehr zum C64. Bei ihr ist nur ein Port verschaltet. Einige Hardware-Speeder nutzen den freien Port zur Installation des Parallelkabels. Der zweite Portbaustein U8 kümmert sich um die interne Steuerung des Laufwerks. Er überträgt alle Anweisungen und Daten von und zum Gate-Array U10, welches dann die Feinkoordinierung übernimmt.

Dazu gehört die Steuerung der Position des Schreib-Lese-Kopfs genauso wie der Datentransfer zum Verstärker.

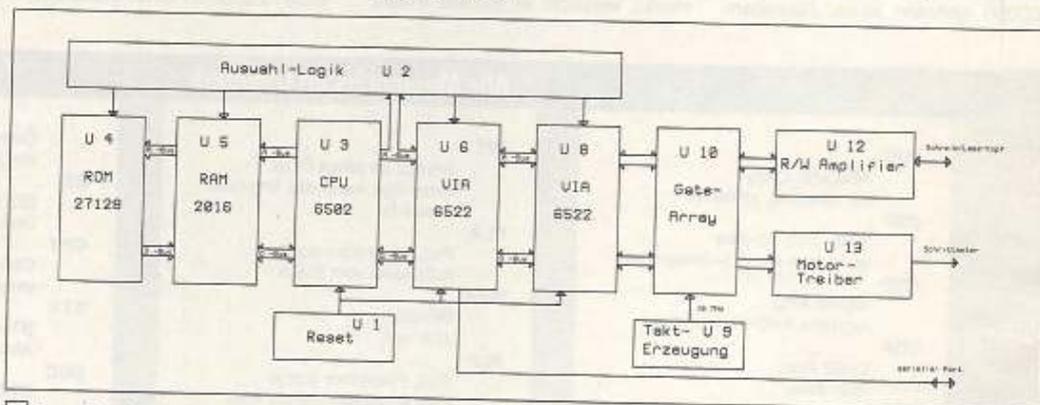
Über die Adressenleitungen wählt der Mikroprozessor mit Hilfe von U2 den jeweiligen Baustein aus, den er anzusprechen wünscht. U9 sorgt als Taktzeugung für die Synchronisation aller Bausteine in der Floppy. Obwohl hier ein 16 MHz Quarz eingesetzt ist, arbeitet der Mikroprozessor in der Floppy nur mit maximal 2 MHz. IM Gate-Array befindet sich ein integrierter Teiler, der die Arbeitsfrequenz der CPU festlegt.

Zu Arbeitsbeginn müssen alle internen Register der komplexen Bausteine auf einen bestimmten Wert gesetzt werden. Dazu dient die Resetschaltung rund um IC U1.

Dies ist die Theorie bzw. das Blockschaltbild. In der Praxis sieht die Sache schon wieder ganz anders aus. Auf der Platine (Bild 2) erkennt man nur einen Haufen ICs und passive Bauteile. Deshalb haben wir die Platine noch einmal

zeichnen (Bild 3) lassen. Anhand der Pfeile sehen Sie auf einen Blick, für welche Funktion welcher IC zuständig ist. Einige ICs, wie z.B. U7 und U9 enthalten jeweils sechs voneinander unabhängige Gatter, so daß sie verschiedene Aufgaben erfüllen können. Der Schreib-Lese-Verstärker ist in SMD-Technik ausgeführt.

Dessen Austausch sollten Sie, falls Sie keine Spezialwerkzeuge besitzen, der Fachwerkstatt überlassen. Die einzelnen Anschlußbausteine sind selbst für Elektronik-Kolben zu klein. Nur mit einem Mikrolötkolben und einer Lupe kann sich der Profi an SMD-Bausteine wagen.

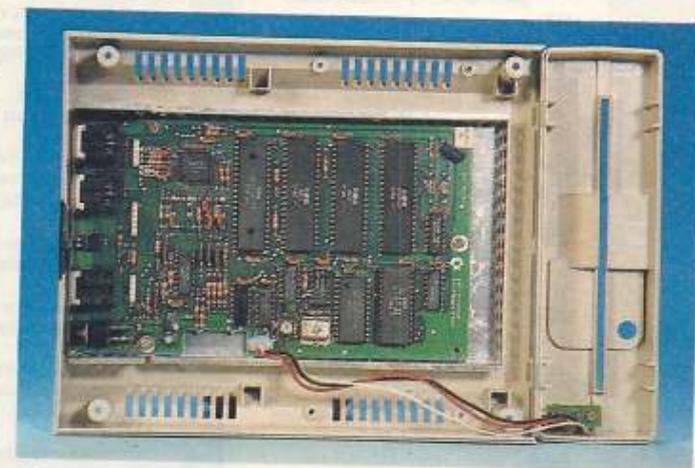


1 Der Blockschaltplan der Elektronik zeigt einen kompletten Computer

Formatierung

Eine leere Diskette besteht ja nur aus einer Kunststoffscheibe, die auf beiden Seiten mit einer magnetisierbaren Substanz versehen ist. Zur Datenspeicherung muß diese Magnetschicht erst vorbereitet werden. Der Computer muß sie formatieren. Dazu werden auf der Diskette Tracks und Sektoren angelegt. Damit der Computer sie hinterher auch wiederfindet, sind deren mechanische Abmessungen genau einzuhalten. Auf der Diskette befinden sich aber keine sichtbaren Anhaltspunkte, so daß die Kennzeichnung der einzelnen Tracks und Sektoren nur auf magnetischem Weg erfolgen kann. Je nach Kopfstellung beim letzten Ausschalten, befindet sich der Schreib-Lese-Kopf an irgendeiner Stelle über der Diskette. Er muß zunächst einmal zum Aufbereiten der Diskette in eine definierte Position gefahren werden. Dazu dient der Anschlag hinten im Laufwerk. Für die Kopfbewegung ist ein spezieller Motor zuständig. Dieser besteht aus einer Vielzahl von Permanentmagneten und vier Spulen. Die Spulen werden, computer-gesteuert, einzeln vom Strom durchflossen und drehen dabei den Motor immer nur um einen genau definierten Winkel, der vom Abstand der Permanentmagneten vorgegeben ist.

Durch schnelles Umschalten der Spulen erzwingt der Computer



2 In der Realität erkennt man ein Sammelsurium von ICs und anderen Bauteilen

Kursübersicht

Folge 1: Die Mechanik der Floppy

Folge 2: Die Elektronik, der eingebaute Computer, Schreib-Lese-Elektronik

Folge 3: Die interne Steuerung der mechanischen Komponenten

eine Drehbewegung des Motors. Über ein Spaniband wird der Schreib-Lese-Kopf mit einem Schlitten über die Oberfläche geführt. Durch Zählen der an den Motor abgegebenen Impulse kann der Computer nun genau berechnen, auf welcher Spur der Kopf gerade

steht. Dazu ist aber ein Ausgangspunkt notwendig. Erst ab dieser Stellung kann mit einem definierten Zählvorgang begonnen werden. Deshalb fährt der interne Computer den Kopf zu Beginn des Formatiervorgangs auf Spur 1. Da er nicht weiß, wo sich Spur 1 genau befindet, sendet er Impulse, die den Motor nach links drehen lassen, bis er an den Anschlag fährt. Dort befindet sich aber kein Schalter, der dem Computer diese Endstellung signalisiert. Deshalb sendet er soviel Impulse, daß sich der Kopf mit Sicherheit am Anschlag befindet. Für den Anwender macht sich dieser Vorgang mit lautem

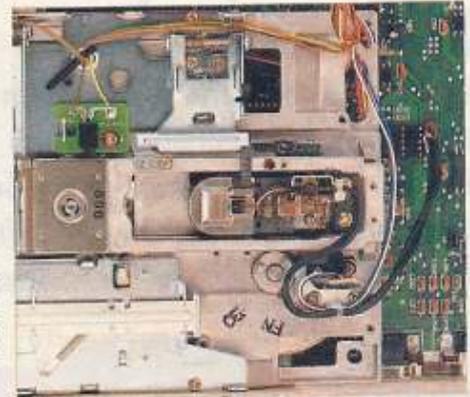
Wir zerlegen die Floppy

Folge 2

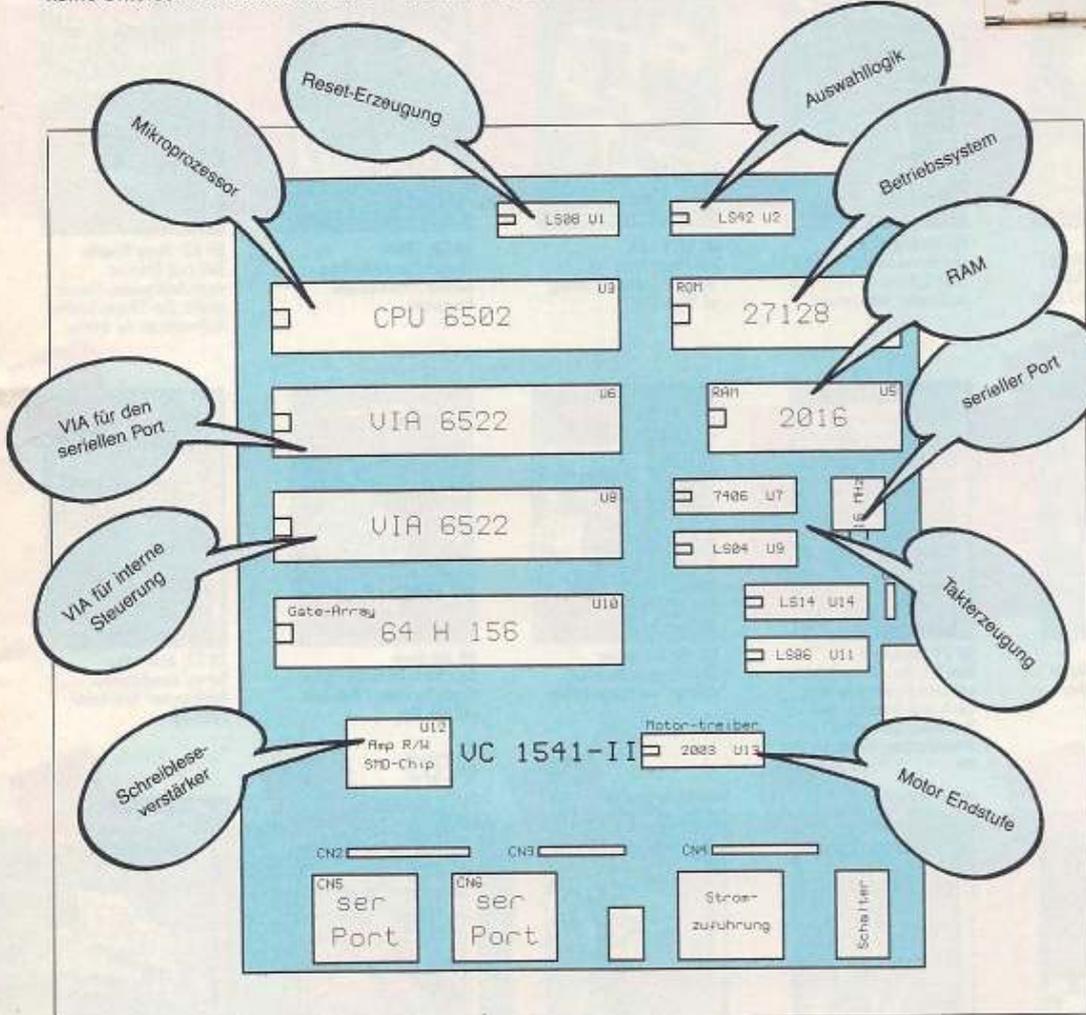
In dieser Folge wenden wir uns dem elektronischen Equipment der Floppy zu. Eine intelligente Steuerung hilft uns das Laufwerk komfortabel bedienen zu können.

Rattern bemerkbar. Der Schlitten wird dann nämlich hinten an der Begrenzung durch eine mechanische Sperre blockiert und der Motor kann ihn nicht weiterbewegen. Der Anschlag wird durch eine Justierschraube eingestellt (Bild 4), die mit Lack gesichert ist. An dieser Schraube kann deshalb die Lage der Spur eins eingestellt werden. Die Floppy reagiert extrem empfindlich auf diese Einstellung. Wird sie nämlich verändert, werden Sie an eigenen Disketten zwar keine Unterschiede feststellen: Sie

werden parallel dazu auf einer zweiten Leitung Taktsignale gesendet. Über das serielle Kabel gelangen die Bits nacheinander ins Laufwerk. Vom seriellen Port aus werden die Bits auf einen Inverter gegeben. Dieser verstärkt die Impulse und invertiert sie dabei. Ein nachgeschalteter zweiter Inverter bringt sie wieder in die richtige Form. Der erste negiert die Bits; d.h. aus einer 1 wird eine 0 und umgekehrt. Der zweite macht diesen Vorgang wieder rückgängig. Weiterhin erfüllen die Inverter eine



4 Der Anschlag legt die genaue Position der ersten Spur fest



3 Übersichtlich sind die Funktionen der einzelnen komplexen Bausteine zu erkennen

können beschrieben und wieder gelesen werden, aber Fremddisketten lassen sich nicht mehr laden. Denn deren Spuraufteilung stimmt nicht mehr mit unserer Floppy überein. Die genaue Steuerung des Schrittmotors können Sie in der nächsten Folge lesen.

Speicherung von Daten

Verfolgen wir einmal den Weg eines vom C64 gesendeten Datenbytes:

Der C64 sendet das Byte seriell, d.h. er zerlegt das 8 Bit breite Byte in einzelne Bits, die nacheinander auf der gleichen Leitung übertragen werden. Zur Synchronisation

Schutzfunktion für den teuren Portbaustein. Alle Chips, die direkt mit der Außenwelt verbunden sind, sind besonders verteidigt. Bei einem Defekt des Kabels werden also die beiden Inverter unter Aufgabe ihres Siliziumlebens den Portbaustein verteidigen. Leider sind sie eingelötet und auch noch auf zwei Chips verteilt. Bei Störungen des Datenaustauschs sind deshalb sowohl IC U7 als U9 auszuwechseln.

Die so aufbereiteten Bits werden auf Port PB 0 des Ein/Ausgabe-Bausteins U6 gegeben. Gleichzeitig erscheint das Taktsignal negiert an Port PB 2 desselben ICs, da es

rielle Form. Mit Hilfe des Schreibleseverstärkers werden die einzelnen Bits wieder nacheinander auf die Diskette geschrieben. Gleichzeitig muß sich der Kopf spurweise weiterbewegen, wenn der Track keine Daten mehr aufnehmen kann. Die dazu nötigen Impulse liefert der Mikroprozessor an die VIA U8. Diese übergibt sie dem Gate-Array, was schließlich die aufbereiteten Impulse an den Motortreiber weiterleitet. Nur er kann die nötigen hohen Ströme zum Betrieb des Schrittmotors liefern. Im Gegensatz zu üblichen Elektromotoren nimmt ein Schrittmotor auch dann Strom auf, wenn er sich nicht dreht. Dieser Strom dient zum Halten der gerade angefahrenen Position. Gleichzeitig merkt sich die CPU die Anzahl der abgegebenen Impulse, berechnet daraus die Spur und den Sektor, über dem sich der Kopf gerade befindet und legt diese Werte im RAM ab. Nur so ist es ihr möglich, ohne eine mechanische Wegmessung die Stellung des Kopfs präzise zu bestimmen.

Falls Sie einmal eine Diskette eingelegt haben, die das Laufwerk nicht lesen konnte, werden Sie nach einiger Zeit feststellen, daß die Floppy ein Rattern von sich gibt. Woran liegt das?

Der Computer stellt ziemlich schnell fest, daß er die Daten nicht erkennen kann. Zunächst versucht das Betriebssystem die entsprechenden Sektoren noch einmal einzulesen. Stellt sich kein Erfolg ein, nimmt er an, daß mit der Zählung der Spuren etwas nicht stimmt. Deshalb fährt die CPU den Kopf auf die Endstellung, d.h. bis zum Anschlag zurück. Da er annimmt, daß seine Zählung falsch ist, sendet er solange Impulse zum Motor, bis er sicher ist, die Endstellung erreicht zu haben. Für den Anwender macht sich das Erreichen der Endstellung eben durch das laute Rattern bemerkbar.

Schädlich für die Floppy ist dieses nicht, da die Mechanik dafür ausgelegt ist.

Durch vorsichtiges Verdrehen und anschließendem Sichern der Justierschraube läßt sich bei verstelltem Kopf die korrekte Position der ersten Spur wieder einstellen.

nur über einen Inverter geführt wird. Softwaremäßig setzt der Mikroprozessor die acht einzelnen Bits wieder zu einem Byte zusammen. Jetzt befindet sich das Datenbyte im RAM der Floppy. Dort wird es in einem der vier Pufferspeicher abgelegt.

Nun soll es ja auch noch auf die Diskette geschrieben werden. Dazu muß erst einmal der Schreiblese-Kopf richtig positioniert werden. Das Byte darf ja nicht irgendwo auf die Diskette geschrieben, sondern muß ordentlich auf einen Sektor zusammen mit den Hilfsbits abgelegt werden. Der Computer schickt die aufbereiteten Daten über die VIA U8 auf das Gate-Array. Dieses überträgt das digital anliegende Byte wieder in die se-

64'er Sonderhefte

alle auf einen Blick

Die 64'er Sonderhefte bieten Ihnen umfassende Information in komprimierter Form zu speziellen Themen rund um die Commodore C 64 und C 128. Ausgaben, die eine Diskette enthalten, sind mit einem Diskettensymbol gekennzeichnet.

C 64,

C 128, EINSTEIGER



SH 76: C 128
"Disketti 128" druckt
Diskettenaufkleber/
Mehr Sprites mit
"Sprite-tool"



SH 22: C128 III
Fertiges Scrolling im
80-Zeichenmodus
8 Sekunden-
Kopierprogramm



SH 26: Rund um den C64
Der C64 verständlich für Alle,
mit ausführlichen
Kursen



SH 36: C 128
Power 128: Directory komfortabel organisieren / Haushaltsbuch: Finanzen im Griff / 3D-Landschaften auf dem Computer



SH 38: Einsteiger
Alles für den leichten Einstieg / Super Malprogramm / Tolles Spiel zum Selbermachen / Mehr Spaß am Lernen



SH 50: Starthilfe
Alles für den leichten Einstieg / Heiße Rhythmen mit dem C 64 / Fantastisches Malprogramm



SH 51: C 128
Volle Floppy-Power mit
"Rubikon" / Aktienverwaltung mit "Börse 128"



SH 58: 128er
Übersichtliche Buchhaltung zuhause / Professionelle Diagramme



SH 62: Erste Schritte
RAM-Exos: Disketten superschnell geladen / Exobasic Level II: über 70 neue Befehle / Raffinessen mit der Tastatur

PROGRAMMIERSPRACHEN



SH 64: 128er
Anwendungen: USA Journal / Grundlagen: CP/M, das dritte Betriebssystem / VDC: Grafik: Vorhang auf für hohe Auflösung



SH 70: C 128
Finanzen/ Vereinsverwaltung/ Umwelt/ CP/M-Grundlagen/ Hardware/ Tips&Tricks



SH 74: Einsteiger
Basic 3.5: über 40 neue Befehle und Tastaturfunktionen/ FDBS: Komfortable Benutzeroberfläche/ Tips&Tricks/ Dijon Access: Dateiverwaltung, Videos, Adressen usw.



SH 35: Assembler
Abgeschlossene Kurse für Anfänger und Fortgeschrittene



SH 40: Basic
Basic Schritt für Schritt / Keine Chance für Fehler / Profi-Tools und viele Tips



SH 71: Assembler
Kursus/ Komplettpaket/ Befehlsposter/ Tips&Tricks/ Leserfragen

DTP



SH 39: DTP,
Textverarbeitung
Komplettes DTP-Paket zum Abtippen / Super Textsystem / Hochauflösendes Zeichenprogramm

ANWENDUNGEN



SH 78: Anwendungen
Business-Grafik: Statistik zum Anlassen / Raffinierter Soundeditor und 15 Demos / Mit MAS 1.0 zum Esser Abitur



SH 81: Anwendungen
Zeichenprogramm der Superlativ: Point-Mania 64 / Disketten im Griff: Disk-Tool V 6.5 / Der Knopfdruck-Komponist: Maestro 64



SH 68: Anwendungen
Kreuzworträtsel selbstgemacht/ Happy Synth: Super-Synthziser/ Six-Compact: Bit-Packer verdichtet Basic- und Assemblerprogramme.

GEOS



SH 80: GEOS
24 Erste-Hilfe-Tools / Supertreiber für jeden Drucker / Mega-Assembler ohne Geheimnisse

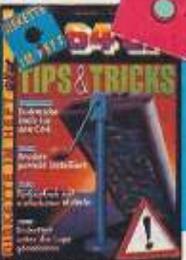


SH 59: GEOS
GeoBasic: Großer Programmierkurs mit vielen Tips & Tricks

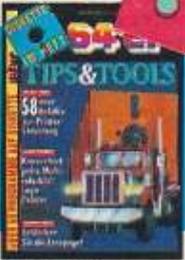
TIPS, TRICKS & TOOLS



SH 77: Tips&Tools
Grafik: Tools für Multicolor-Bilder / Tricks für Basic und Assembler / Floppy: Relative Dateien - kein Geheimnis



SH 57: Tips & Tricks
Trickreiche Tools für den C64 / Drucker perfekt installiert



SH 65: Tips&Tools
Straußzug durch die Zeropaq/ Drucker-Basic: 58 neue Befehle zur Printer-Steuerung/ Multicolorgrafiken konvertieren/ über 60 heiße Tips&Tricks

HARDWARE



SH 25: Floppylaufwerke
Wervolle Tips und Informationen für Einsteiger und Fortgeschrittene



SH 47: Drucker-Tools
Hardcopies ohne Geheimnisse / Farbige Grafiken auf s/w-Druckern



SH 67: Wetterstation:
Temperatur, Luftdruck und feuchte messen/ DCF-Funkuhr und Echzeituhr/ Daten konvertieren: vom C64 zum Amiga, Atari ST und PC

GRAFIK



SH 75: Grafik
Superfract: Welt der Fractale / Hi-Ed: Zeichenprogramm der Spitzenklasse



SH 45: Grafik
Listings mit Pfiff / Alles über Grafik-Programmierung / Erweiterungen für Amiga-Point



SH 63: Grafik
Text und Grafik mischen ohne Filmmen / EGA: Zeichenprogramm der Superlative / 3 professionelle Editoren

SPIELE



Top Spiele 1
Die 111 besten Spiele im Test/ Tips, Tricks und Kniffe zu heißen Games/ Komplettlösung zu 'Last Ninja II'/ große Marktübersicht: die aktuellen Superspiele für den C64



SH 30: Spiele für C64 und C128
Spiele zum Abtippen für C64/ C128/ Spieleprogrammierung



SH 37: Spiele
Adventure, Action, Geschicklichkeit / Profihilfen für Spiele / Überblick, Tips zum Spielekauf



SH 42: Spiele
Profispiele selbst gemacht / Adventure, Action, Strategie



SH 49: Spiele
Action, Adventure, Strategie / Sprites selbst erstellen / Virenkiller gegen verseuchte Disketten



SH 52: Abenteuerspiele
Selbstprogrammieren: Von der Idee zum fertigen Spiel / So knacken Sie Adventures



SH 54: Spiele
15 tolle Spiele auf Diskette/ der Sieger unseres Programmierwettbewerbs: Critlion II/ ein Cracker packt aus: ewige Leben bei kommerziellen Spielen



SH 60: Adventures
8 Reisen ins Land der Fantasie - so macht Spannung Spaß



SH 61: Spiele
20 heiße Super Games für Joystick-Akrobaten/ Cheat-Modi und Trainer POKES zu über 20 Profi-Spielen/ Krieg der Kerne: Grundlagen Spieleprogrammierung



SH 66: Spiele
15 Top-Spiele mit Action und Strategie/ Mondlandung: verblüffend echte Simulation und Super-Grafik/ High-Score-Knacker: Tips&Tricks zu Action-Games



SH 73: Spiele
Action bis Adventure: Zehn Spiele zum Kampf gegen Fabelwesen/ Preview/ Tips&Tricks/ Kurse/ Game Basic/ Mission II/ W.P. Tennis II/ Omnibus GmbH/ Mic's Push'em



SH 79: Spiele
25 superstarke Spiele. Action, Geschicklichkeit, Strategie und die Mini-Parade. Mit diesen Tips&Tricks knacken Sie jedes Spiel.

64'er Magazin auf einen Blick

Diese 64'er-Ausgaben bekommen Sie noch bei Markt&Technik für jeweils 7,-DM. Ab Ausgabe 1/92 kostet das Heft 7,80 DM. Die Preise für Sonderhefte und Sammelbox entnehmen Sie bitte dem Bestellcoupon. Tragen Sie Ihre Bestellung im Coupon ein und schicken Sie ihn am besten gleich los, oder rufen Sie einfach unter 089 - 240 132 22 an.

- 7/91: Trickfilm mit dem C 64 / Bauanleitung: 1541-Floppy mit Batteriebetrieb / Listing des Monats: Basic-Butler
- 8/91: Drucker unter 1000 DM / Test: GEO-RAM / Listing des Monats: 80-Farben-Malprogramm / Longplay: Secret of the Silver Plate
- 9/91: Joystick im Test / Die ühlen Tricks mit Raubkopien / Die besten Drucker unter 1500 DM / Mit großem Spieleteil
- 10/91: 100 besten Tips&Tricks / Listing: Fraktal-Programm / C-64-Meßlabor: komfortables Kontrollmodul
- 11/91: Alles über Diskette & Floppy / Bauanleitung: C 64 steuert Laserstrahl / Sho-Jongg: Topspiel mit Spitzengrafik / Großer Spieleteil
- 12/91: Alle Spiele 1991 / Tolle Tips&Tricks für den C64 und C128 / Geschenktips für Computerfans / Komfortable Videoverwaltung
- 1/92: Viren/ Die neue 64er Floppy/ Neue Produkte-Top-Tests/ Floppy-Kursus für Fortgeschrittene/ Assembler-Corner
- 5/92: Desktop-Publishing: Alles über DTP, Test DTP-Programme / Scanner: So holt man Bilder in den Computer / Programm des Monats: Top-Adreßverwaltung
- 6/92: Software auf Knopfdruck: Alles über EPROMs / Datenkonvertierung vom C64 zu Amiga, PC & Atari ST / Programm des Monats: Magazin-Creator de Luxe
- 7/92: 64er Jubiläum: Von '82 bis '92 / Knallharte Tests: Flüster-Druker, Geos-Software etc. / Top-Listing: Line VI.0 - Grafik vom Feinsten
- 8/92: Test: 8 Top-Drucker unter 600 Mark / Hardware: C64 an 12 Volt-Batterie / Daten und Adreßanzeige selbst gebaut / Jede Menge Programme und Tips&Tricks
- 9/92: Die Besten Joysticks: New-comer aus England und großer Vergleichstest / Drucker unter 1000 DM auf dem Prüfstand / Assembler für Einsteiger / 35 Seiten Tips & Tricks
- 10/92: Perfekte Filme mit dem C64 / Alle Zeichen- und Malprogramme / Die Kopierschutztricks der Profis / Tests: Drucker-Interfaces, Joystick-Stars (II)

BESTELLCOUPON

Ich bestelle 64er Sonderhefte

___ Sonderhefte ohne Diskette je	14,- DM	___ / ___ / ___ / ___	___ DM
___ Sonderhefte mit Diskette je	16,- DM	___ / ___ / ___ / ___	___ DM
___ Sonderhefte 51, 58 und 64 je	24,- DM	___ / ___ / ___ / ___	___ DM
___ Sonderheft "Top Spiele 1"	9,80 DM		___ DM

Ich bestelle ___ 64er Magazin Nr. ___ / ___ / ___ / ___ DM

je Heft 7,- DM, ab Ausgabe 1/92 je Heft 7,80 DM

Ich bestelle ___ Sammelbox(en) ___ DM

zum Preis von je 14,- DM

Gesamtbetrag ___ DM

Ich bezahle den Gesamtbetrag zzgl. Versandkosten nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Schicken Sie bitte den ausgefüllten Bestellcoupon an: 64er Leserservice, CSJ, Postfach 140 220, 8000 München 5, Telefon 089/ 240 132 22

von Hans-Jürgen Humbert

Suchen, messen – Fehler

Solange der C64 funktioniert, macht sich wohl kaum jemand Gedanken um sein kompliziertes Innenleben. Was aber, wenn er streikt? Dann ist guter Rat teuer. Jetzt werden die wildesten Theorien aufgestellt, was dem armen Computer wohl fehlen könnte. Wohlgemeinter Rat von Freunden fehlt auch nicht. Aber trotz guter Ratschläge ist irgendwann der Punkt erreicht, wo man einfach ohne Messen nicht mehr weiterkommt. Doch wer hat schon das Geld, um sich einen teuren Meßgerätepark zuzulegen. Deshalb stellen wir Ihnen nun eine kleine Meßgerätereihe vor, mit speziellen Modulen, die zwar nur eine Funktion des C64 testen können, diese dafür aber gründlich. Die Module kosten alle nicht die Welt, sind dafür aber auch nicht so komfortabel wie ein Logikanalysator. Andererseits erfordern sie aber auch keinen 14tägigen Lehrgang, um nur die Grundfunktionen bedienen zu können. Selbst ein Laie wird, wenn auch nicht auf den ersten, spätestens aber auf den zweiten Blick, den Fehler lokalisieren können. Teure Reparaturen gehören der Vergangenheit an. Man ist also nicht mehr darauf angewiesen, Chips auf Verdacht zu wechseln.

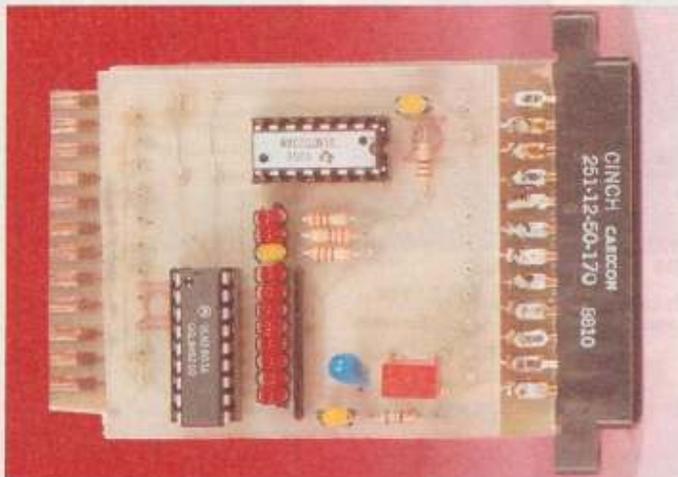
Als erstes Gerät dieser Reihe stellen wir Ihnen den User-Port-Tester vor. Die CIA im User-Port gehört neben der CIA an den Joystick- und Tastatureingängen zu dem gefährdetsten Bauteilen im C64. Basteleien oder versehentliches Abziehen des User-Port- oder Joystick-Steckers quittiert sie mit einem unwiderufflichen Syntax Error. Sie meldet sich kommentarlos ab. Am User-Port fällt das erst auf, wenn man den parallel angeschlossenen Drucker ansprechen will und er durch beharrliches Schweigen seinen Dienst verweigert. Liegt der Fehler nun am Drucker, oder sendet der C64 gar keine Signale? Als erstes muß sichergestellt sein, daß kein Softwarefehler vorliegt. Natürlich neigt man dazu, einen Hardwarefehler zu vermuten, wenn die selbstgeschriebene Software nicht das macht, was man von ihr will.

Sind alle Fehler auf der Softwareseite ausgeschlossen, kann unser Testgerät zum Einsatz kommen.

Der User-Port-Tester

Mit Hilfe dieser kleinen Platine lassen sich 99 Prozent aller Fehler am User-Port aufspüren. Egal, ob eine Datenleitung ausfällt, ein Handshakesignal nicht gegeben wird, oder nur einfach die Sicherung im C64 durchgebrannt ist, auf einen Blick erkennen Sie die Fehlerursache. Für die Fehlerlokalisierung ist es nicht einmal notwen-

Fehler suchen kann jeder, aber den Fehler auch finden ist schon nicht ganz so einfach. Selbst ein Profi braucht Meßgeräte. In dieser Serie stellen wir Ihnen einfache Testgeräte zum Selberbauen vor.



Das fertige Modul: Nun muß man eine parallele Übertragung nicht mehr glauben, sondern kann sie auch sehen.

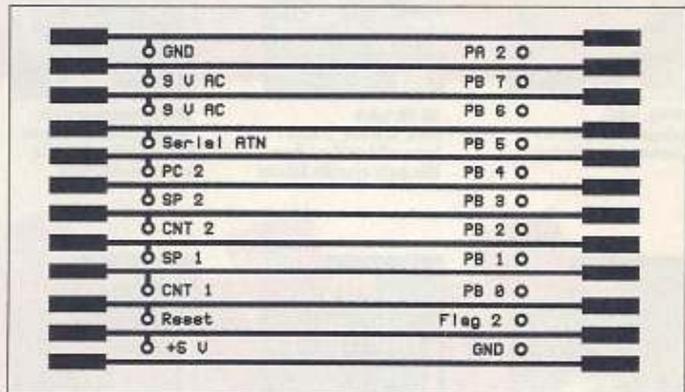
dig, den C64 aufzuschrauben. Mit den richtig interpretierten Informationen des Testers läßt sich nun der Fehler leicht lokalisieren und beheben. Doch bevor es ans Testen geht, ist das Meßgerät erst aufzubauen.

Bei unseren Versuchsaufbauten traten schon im Entwicklungsstadium die ersten Schwierigkeiten auf. Da der User-Port sowohl oben als auch unten Kontakte enthielt, war der Einsatz einer doppelseitig beschichteten Platine unumgänglich. Viele Fehler treten aber erst im Zusammenspiel mit externen Peripheriegeräten auf, so daß alle Leitungen des Ports durchgeschleift werden müssen. Dann war aber auf der Platine kein Platz mehr für die Meß- und Anzeigeschaltung. Wir hätten nun eine wesentlich größere Platine nehmen können, oder aber die gesamte Schaltung in SMD-Technik aufbauen können. Wir haben uns für einen dritten Lösungsweg entschieden. Der Ausweg heißt »Multilayer-Platine«. Aber keine Angst, wir haben nur eine Quasi-Multilayerplatine entwickelt, die auch der Hobbybastler ohne Schwierigkeiten nachbauen kann. Als Grundlage des Meßgeräts dient eine doppelseitige Platine, die alle Leitungen des User-Ports durchschleift auf einen zweiten Platinsteckkontakt. Dort kann wie üblich das zugehörige Peripheriegerät angeschlossen werden. Die untere Platine trägt nun huckepack eine zweite, auf der die eigentliche

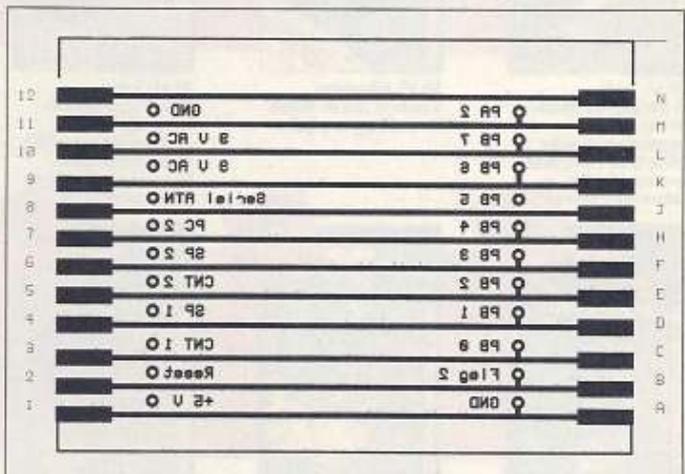
Meß- und Anzeigeschaltung aufgebaut ist. Um die Signalleitungen und damit die CIA im C64 nicht unnötig zu belasten, werden alle Anzeige-LEDs mit ICs gepuffert. Diese haben einen sehr hohen Eingangswiderstand und die CIA im C64 merkt nicht einmal, daß eine zusätzliche Last sich in ihrem Signalweg befindet. Die Schaltung verbraucht sowenig Strom, daß sie im Prinzip ständig in der Leitung eingeschleift bleiben kann. Damit haben Sie eine permanente Kontrolle über alle relevanten Signale des User-Ports.

Zum Nachbau

Zunächst sind erst beide Platinen herzustellen. Die doppelseitige Trägerplatine läßt sich sehr einfach herstellen, wenn man die Seite aus der Ausgabe auf einem Fotokopierer auf Folie kopiert. Diese Folie muß erst sorgfältig getrocknet werden, damit der Toner wischfest wird. Die Fotokopie wird zerschnit-



Die Bestückungsseite der User-Port-Verlängerung



Die Unterseite dieser Platine. Bei der Belichtung müssen die Beschriftungen richtig lesbar sein. Für die Kontaktbelichtung sind die Layouts seitenverkehrt abgedruckt.

finden

ten und aus der Vorder- und Rückseite eine Tasche geklebt, in der die zugeschnittene Platine Platz hat. Mit Tesafilm wird die Tasche an drei Seiten zugeklebt. Bei beiden Folien sind die Bohrlöcher zur Deckung zu bringen. Vor dem Belichten wird die Schutzfolie der beschichteten Platine auf beiden Seiten abgezogen, die Platine in die Tasche geschoben und die vierte

Das Widerstands-Array besitzt an einer Seite einen Punkt oder eine ähnliche Markierung. Dieser Punkt muß auf der Platine nach oben zur gelben LED für die 9-V-Wechselspannung zeigen.

In die beiden Bohrlochreihen rechts und links auf der kleinen Platine kommen zweckentfremdete Wirewrap-Buchsenleisten. Diese werden auseinandergezogen, von ihrer Plastikummhüllung befreit und dienen nun als Meßstifte für eventuell anzuschließende Testgeräte. Sie können auch bei Beschaffungsschwierigkeiten einfache kurze Drahtstückchen einsetzen. In die untere Platine sind nun diese Stifte einzulöten. Die

vordere Stiftreihe muß oben angelötet werden. Die hintere ist ganz normal von unten festzulöten.

Nach Einsetzen der beiden ICs und der LEDs kann der erste Testlauf beginnen. Bevor die Platine an den C64 angeschlossen wird, überprüfen wir erst die Stromaufnahme. Dazu wird Pin 2 des User-Port-Steckers mit + 5 V und einer der äußeren Leiterbahnen der unteren Platine mit Masse verbunden. Die gelbe Betriebsspannungsanzeige muß aufleuchten. Der Stromverbrauch darf nicht über 50 mA betragen. Ist dieser Test zu Ihrer Zufriedenheit verlaufen, kann der Härtetest erfolgen. Stecken Sie die Platine in den User-Port des ausgeschalteten C64. Nach dem Einschalten muß die gelbe LED zur Anzeige Wechselspannung sofort aufleuchten. Allerdings nur bei Computern, die auch eine Wechselspannung an ihrem User-Port führen. Die s.g. Aldi-Version besitzt diese Spannung nicht! Leuchtet diese LED nicht auf, und handelt es sich bei Ihrem C64 nicht um die Aldi-Version, ist die interne Sicherung durchgebrannt.

Ebenso muß die gelbe LED für die 5-Volt-Versorgungsspannung sofort aufleuchten. Die rote LED für den Reset-Anschluß geht erst nach einiger Zeit an. Die LED-Reihe, die die Signale des Ports B anzeigt, bleibt erst einmal dunkel. Haben Sie allerdings einen Speeder in Ihrem C64 installiert, kann

die LED-Reihe auch sofort aufleuchten.

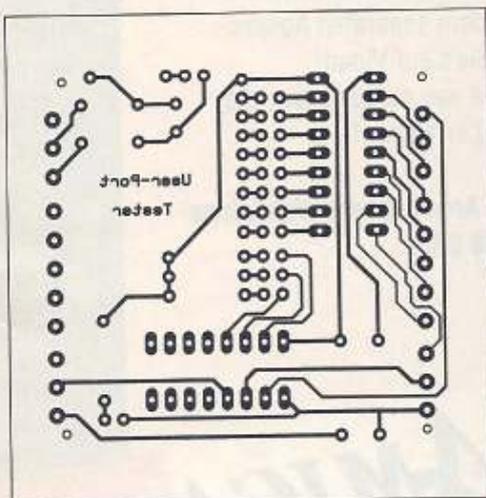
Nun können Sie das Testmodul auch gleich ausprobieren. Schicken Sie einmal Daten zum parallel angeschlossenen Drucker. Dabei werden die LEDs im Takt der Datenübertragung flackern. Damit ist die Bauanleitung unseres ersten Testmoduls abgeschlossen.

Übersicht der Testmodule

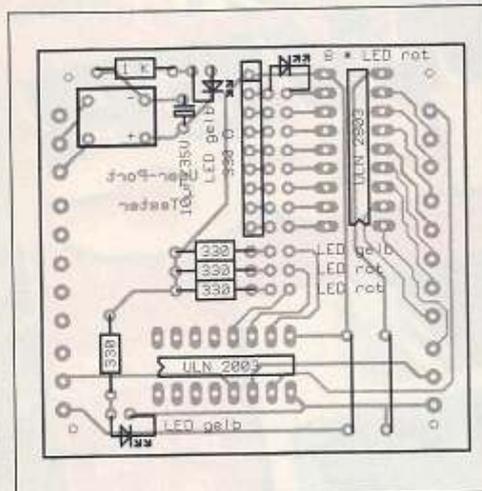
1. User-Port-Tester
 2. Joystick-Port-Testgerät
 3. Testgerät für den seriellen Bus
 4. Datensetten-Port-Tester
 5. Expansion-Port-Tester
- weitere Module sind in Vorbereitung

Stückliste

Halbleiter	
10	LED 1,9 mm anreihbar rot
3	LED 1,9 mm anreihbar gelb
1	Gleichrichter B40 C 800
1	ULN 2803
1	ULN 2003
Widerstände	
1	Widerstands-Array 330 Ω * 8
4	330 Ω
1	1 k Ω
Kondensatoren	
1	110 μ F / 35 V
Sonstiges	
1	User-Port-Stecker
2	Platinen



Die Platine des Meßmoduls: Achten Sie auf den richtigen Einbau des Widerstands-Arrays.

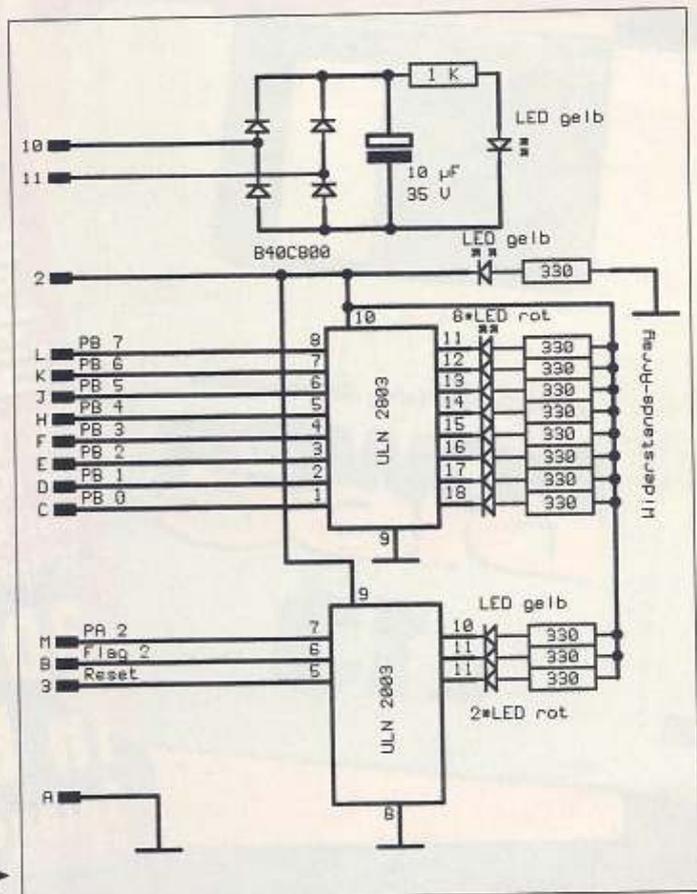


Der Bestückungsplan des Testmoduls. Beachten Sie die richtige Polung des Widerstands-Arrays.

Seite mit Tesafilm fixiert. Die beidseitig beschichtete Platine sitzt unverrückbar in der Tasche. Nun wird erst die obere Seite und dann die untere zu belichten. Beachten Sie, daß die Platine zwischen den beiden Belichtungsvorgängen Zeit hat, sich ein bißchen abzukühlen. Die andere Platine wird beim Nachbau keine Schwierigkeiten bereiten.

Nach dem Ätzen können beide Platinen gebohrt und bestückt werden. Beginnen Sie dabei mit den niedrigen Bauteilen und arbeiten sich langsam zu höheren vor.

Die komplette Schaltung des User-Port-Testers. Im wesentlichen besteht die Schaltung nur aus LED-Treibern, die die digitalen Signale sichtbar machen.



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Floppy dreht nicht

Beide Motoren der 1541 (alt) laufen nicht. Die Floppy führt zwar einen Reset aus, erkennbar an den LEDs, aber sonst zeigt sie keine Reaktion. Was kann defekt sein?

(Thomas Mikoley, Rathen)

Diese Fehlerbeschreibung deutet auf eine fehlende zwölf Volt-Gleichspannung hin. Die 1541 braucht zwei Betriebsspannungen: 5 V für den internen Computer und 12 V für die Motoren. Hier können folgende Bauteile defekt sein: der Gleichrichter, kann ersetzt werden durch einen B 40 C 2200, der Elektrolytkondensator und der Spannungsregler. Messen Sie zunächst die Spannung über dem Elektrolytkondensator. Hier muß eine Gleichspannung von 15 bis 20 Volt anliegen. Ist diese wesentlich niedriger, so ist mit ziemlicher Sicherheit der Gleichrichter defekt und auszutauschen.

Wärmeprobleme

Seit einiger Zeit steigt meine 1541 nach ca. 5 min. Betrieb aus. Erst wenn sie wieder etwas abgekühlt ist, kann ich damit wiederum 5 min. arbeiten. Ein Öffnen des Gehäusedeckels und Freiluftbetrieb ermöglichen eine einwandfreie Funktion. Ein Austausch der Gleichrichter und der Spannungsregler brachte auch keine Verbesserung. Da ich nicht gewillt bin, meine Floppy immer offen zu betreiben, möchte ich gerne wissen, was man dagegen unternehmen kann?

(Volker Witzke, Tangermünde)



Die beiden Gleichrichter befinden sich rechts auf der Platine

Von vielen unbemerkt wurde am 1.1.1991 die Netzspannung um 10 Volt auf 230 Volt angehoben. Normalerweise macht diese geringfügige Erhöhung den elektronischen Geräten nicht allzu viel aus. Gerade aber bei Geräten, die sowieso schon hart an ihrer Leistungsgrenze arbeiten, können seltsame Fehler auftreten. Die 1541 hatte immer schon mit Wärmeproblemen zu kämpfen. Da hier das Netzteil im Gehäuse integriert ist, wird viel Wärme frei, die den Schreib-Lese-Kopf dejustiert. Nach etwas Küh-

lung schrumpft das Metall wieder und die Floppy arbeitet wie gewohnt. Einige Laufwerke besitzen innen einen Transformator mit drei Anschlüssen auf der Primärseite. Dieser Transformator besitzt einen weiteren Anschluß für den Betrieb an 240 Volt. Das Netzkabel ist an dem mittleren und einem der äußeren Anschlüsse angebracht. Löten Sie den mittleren Anschluß ab und legen Sie ihn auf den freien äußeren. Damit haben Sie hardwaremäßig die Floppy auf 240 Volt umgestellt. Die Wärmeentwicklung des Netzteils geht um einiges zurück und der Ärger mit dem verstellten Schreib-Lese-Kopf ist vergessen.

Kein Ton

Plötzlich gab mein C64 keinen Ton mehr von sich. Kabel und Monitor sind in Ordnung. Sowohl an der HF-Buchse als auch am Monitorausgang liegt kein Audiosignal mehr an. Den SID habe ich schon gewechselt, doch ein Erfolg stellte sich nicht ein. Was kann noch defekt sein?

(Michael Wernkes, Bottrup)

Das Audiosignal gelangt über einen Ausgangstransistor an den Ausgang »Audio out« der Monitorbuchse. Dieser Ausgang ist auch mit dem HF-Modulator verbunden. Ist trotz Austauschs des SIDs immer noch kein Sound zu hören,

kann nur dieser Transistor defekt sein. Er trägt die Bezeichnung PN 2222. Da dieser Typ wohl kaum zu beschaffen ist, wechseln Sie ihn gegen einen BC 237 C aus. Danach müßte der Sound wieder in der alten Qualität aus dem Lautsprecher kommen.

Virus?

Habe ich einen Virus auf meinem System? Ich arbeite mit einem C128 und einer 1541 II. Alle Disketten geben nach und nach ihren Geist auf. Disketten, die

Reparaturecke

problemlos liefen, melden sich jetzt mit einem »FILE NOT FOUND ERROR«. Versuche, mit einem speziellen Programm wenigstens die Spur 18, Directory zu wiederholen, schlugen fehl. Erst erneutes Formatieren macht die Diskette wieder einsatzfähig. Bis zum nächsten Fehler. Die Fehler treten sporadisch auf. Eventuell störende Magnetfelder sind nicht in der Nähe vorhanden.

(Jörn Kretschmann, Lünen)

Parallel-Speeder anschließen – aber wo?

Ich habe mir einen Parallel-Speeder gekauft. In der Anleitung zum Einbau steht, daß das Kabel an die VIA 6522 in der 1541 anzulöten ist. In meiner 1541 II befinden sich aber zwei Bausteine dieses Typs. Welcher ist nun der richtige?

(Ralle Beremann, Mölln)

In der 1541 befinden sich zwei VIAs vom Typ 6522. Die eine, auf der Platine mit U8 bezeichnet, dient zur Steuerung der internen Komponenten. Der zweite Baustein bedient den seriellen Port. Dort werden aber nicht alle Ausgabeleitungen genutzt. Ein 8-Bit-Port ist noch völlig unbenutzt. Parallel-Speeder ändern das Betriebssystem dergestalt ab, daß nun dieser Port die Daten senden und emp-

fangen kann. Der gesuchte trägt die Bezeichnung U6.

Fragen Sie doch!

Haben Sie Probleme mit der Hardware? Treten bei Ihnen unerklärliche Fehler auf? Schreiben Sie uns. Wir können allerdings nicht versprechen, daß wir auf alle Fragen eine Antwort wissen, oder Ihre Probleme lösen können. Aber vielleicht standen andere Leser schon vor dem gleichen Problem und haben es gelöst. Allgemein Interessierende Fragen werden hier abgedruckt.

Falls Sie aber Ihrerseits diese Fragen beantworten können, möchten wir Sie bitten uns zu schreiben. Auch für Tips aus dem Bereich Hardware sind wir dankbar. Lassen Sie Ihre kleinen Hardwarehilfen nicht in Ihrer Computeranlage vor sich hinschlummern, sondern schicken sie uns. Andere Leser freuen sich über jeden Tip, der Ihren Computer leistungsfähiger macht.

Markt & Technik

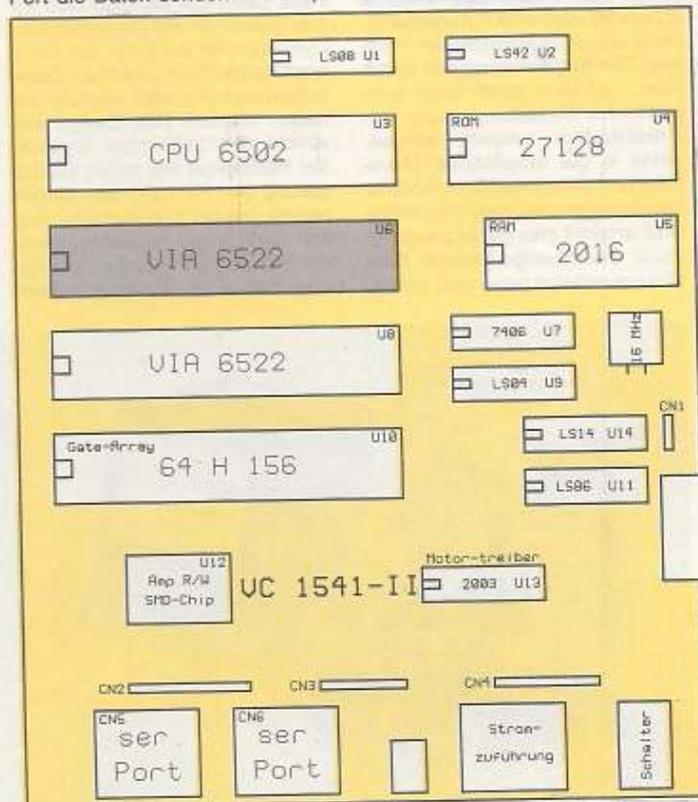
Redaktion 64er

z. Hd. Hans-Jürgen Humbert

Stichwort: Reparaturecke

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München



Die VIA U6 wird an den Parallel-Speeder angeschlossen

Vielen Spielern ist es wichtig, daß sie mit ihrem Joystick unabhängig vom Tisch agieren können. Der »Competition Pro Mini« von Dynamics und Cheetah's »The Bug« sind typische »Portable«-Joysticks. Ihre Größe grenzt sie aber deutlich von den restlichen Modellen ab. Was aber haben die beiden Winzlinge der Joystick-Familie auf dem Kasten?

von Jörn-Erik Burkert

64'er TEST

Handlichkeit ist ein Kriterium für die Tauglichkeit eines Joysticks und für Spieler die ihren

Stick in die Hand nehmen wollen, ein absolutes Muß. Dieser Forderung der Freak-Gemeinde sind nun zwei Hersteller nachgekommen und haben zwei extra kleine Joysticks entwickelt. Cheetah hat ein vollkommen neues Modell aus der Taufe gehoben, das mit seiner Insektenform auch den richtigen Namen trägt - »The Bug«. Der handliche »Joy-Käfer« der britischen Firma ist der Herausforderer für die Miniaturausgabe unseres Referenz-Joysticks »Competition Pro Star«. Dynamics aus der Hansestadt Hamburg haben ihr Spitzenmodell, den Competition Pro Star, einer Abmagerungskur unterzogen. Ergebnis ist ein Stick, der 25 Prozent kleiner ist als sein großer Bruder. Dabei wurde das alte Design übernommen.

The Bug

Mit seinem exzellenten Design gefällt das Insekt aus Bedwas (England) vom ersten Augenblick. Dank seiner ergonomischen Form liegt The Bug hervorragend in der Hand und kann durch seine symmetrische Gestaltung auch von Linkshändern gespielt werden. Seine in gut arbeitenden Mikroschaltern gelagerten Feuerknöpfe, die die Augen des gestylten Insekts sind, erreicht man gut und erzeugt damit eine flüssige Ballerei. Sein Ministerhebel spielt sich am be-

sten mit Daumen und Zeigefinger, was lockeres Steuern ermöglicht. Der Steuerhebelwinkel ist ziemlich groß, was sich bei Spielen mit äußerst genauer Steuerung, wie Kampfsportspielen, schlecht auswirkt. Bei Ballerspielen ist das Steuern aber eine Wonne, da der leichtgängige Hebel schnelle und ruckartige Manöver zuläßt. Sein Dauerfeuer ist fest einstellbar, d.h. mit dem kleinen Schiebeschalter auf der Oberseite des Joystick-Körpers wird das Autofeuer eingestellt und der Joystick ballert ohne müde zu werden. Die beiden Feuerknöpfe brauchen nicht mehr betätigt werden.

Rundherum ist The Bug ein gelungener Joystick, wenn man vom relativ hohen Preis und der Notwendigkeit, ihn selbst in England zu bestellen, abseht. Er ist das richtige Modell für all diejenigen, die einen handlichen Stick mit Dauerfeuer und einem etwas größeren Steuerhebelwinkel suchen. Außerdem ist er für Linkshänder geeignet.

Competition-Pro-Mini

Die Abmagerungskur verdankt der Competition eigentlich seinen Fans, denn die wandten sich immer wieder an die Herstellerfirma Dynamics mit der Bitte, das Gerät noch handlicher zu machen. Dabei sollten die bekannten Features behalten werden. Das Design entspricht den bekannten Joysticks der Hamburger Hersteller. Die Lagerung und Führung des Steuerhebels und der Mikroschalter wurden geringfügig verändert, damit der Kleine den gleichen Kräften standhalten kann wie der große

Joystick-Vergleichstest

Kleine ganz groß



Größenvergleich zwischen den Competition-Modellen

Competition. Die neuen Schalter arbeiten ohne Unterschied zu ihren Kollegen hervorragend und sorgen für exakte Steuerung. Der Winkel des Steuerhebels ist gering gehalten, was für kurze Reaktionswege sorgt. Die Feuerbuttons arbeiten gut. Neuerungen bei den Minis entdeckt man recht schnell. Es wurde auf die Slow-Motion-Funktion verzichtet und die Dauerfeuerknöpfe am Fuß des Steuerhebels weggelassen - sicher aus Platzgründen. Dafür wurden zwei

Dauerfeuer-Modi eingebaut. Beim ersten

braucht man nicht auf die Feuer-tasten des Competition zu achten, da der Stick ebenso wie der Kleine von Cheetah ohne Button-Druck ballert. Der zweite Modus läßt Dauerfeuer nur auf Knopfdruck zu. Die verschiedenen Varianten fürs Feuer werden wie beim Competition Pro Star mit einem Schiebeschalter am Gehäuse des Minis aktiviert. Besonders hervorzuheben ist die Idee mit der Verpackung. Die Hersteller haben das Eingabegerät in eine Box gesteckt, die man auch als Box für 3-Zoll-Disketten nutzen kann. Die Verpackung ist durch diese Doppelfunktion umweltfreundlich und wegweisend für die Zukunft. Dies gilt auch für andere Industriezweige. Zu bemerken ist, daß das Abspecken dem Competition-Mini gut getan hat und er gegenüber den Qualitäten seiner hauseigenen Mitstreiter nichts eingebüßt hat. Die anderen bekannten Modelle der Competition-Serie, wie z.B. der Competition 5000, existieren auch in miniaturisierter Form.

Fazit

Beide Joysticks gehören in die Klasse der sehr guten Modelle. Der deutsche Stick hat fast dieselben Eigenschaften wie unserer Referenz-Joystick. Das kleine britische Eingabegerät macht auch eine sehr gute Figur, hat aber einen



Der Mini-Competition wird mit einer Verpackung ausgeliefert, die man als Disk-Box verwenden kann

64'er-Wertung: Competition-Pro-Mini

Der Mini aus der Competition-Serie arbeitet wie die großen Modelle von Dynamics hervorragend. Sein Dauerfeuer ist frisch und sein Design ist auch für Linkshänder geeignet.

Wichtige Daten

Anbieter: Dynamics, Friedensalle 35, 2000 Hamburg 50
Preis: Competition Pro Star Mini - ca. 40 Mark
 Competition 5000 - ca. 30 Mark
 Competition 5000 Acryl - ca. 35 Mark
Dauerfeuer: ja
Mikroschalter: ja
Slow-Motion: nein
Testspiele: S.W.I.V., Budokan

großen Winkel des Steuerhebels und das ist Geschmacksfrage. Die beiden Testkandidaten liegen gut in der Hand und sind auch für Linkshänder geeignet. Beide haben ein rasantes Autofeuer und Mikroschalter die in Aktion gute Arbeit leisten. Leider ist The Bug nur als Importgerät zu haben.

Beide Testkandidaten sind eine harte Konkurrenz für unseren Referenz-Joystick »Competition Pro Star« von Dynamics. Dieses Mal hat er aber wieder die Nase ganz knapp vorn. Die Testkandidaten haben ebenso, wie das Referenz-Modell, eine hervorragende Steuerung und Autofeuer. Der »Competition Pro Star« kann aber seinen Platz auf dem Joystick-Thron verteidigen, da seine beiden zusätzlichen Feuertasten für Dauerfeuer und die Slow-Motion-Funktion ihn zum am besten ausgestatteten Joystick auf dem Markt machen.

Die Firmen

Als Newcomer auf dem Joystick-Markt muß Cheetah bezeichnet



Der Insekten-Joystick The Bug von Cheetah

werden. Die britische Firma mit dem Geparden als Logo ist in Gwent (Wales) zu Hause. Neben dem Insekten-Joystick »The Bug«, den es auch in giftgrün gibt, haben die Walliser noch einen weiteren tierischen Exoten im Programm.

Seine Name ist »Turtle« und der Stick hat auch die Form einer Schildkröte. Ein Test des Modells folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Der Gegner im Vergleichstest, der »Competition Pro Mini« kommt

von der Traditions-Firma Dynamics, die bekannter Weise in der Hansestadt Hamburg zu Hause ist. Neben der Competition-Serie haben die Hamburger noch die futuristischen Manix-Joysticks im Programm.

64'er-Wertung: The Bug

Der kleine handliche Joystick von Cheetah ist ein Steuergerät mit sehr guter Steuerung und großen Hebelwinkel. Sein Dauerfeuer ist flott und seine Gestaltung läßt auch Linkshänder problemlos spielen. Leider muß er momentan selbst importiert werden.

Wichtige Daten

Anbieter: Cheetah Int. Ltd., Bedwas Business Park, Bedwas, Gwent, U.K. NP18DU
Preis: ca. 45 Mark
Dauerfeuer: ja
Mikroschalter: ja
Slow-Motion: nein
Testspiele: S.W.I.V., Budokan

von Heinz Behling

**64'er
TEST**

Bis zu 512 KByte zusätzlichen Speicher boten vor einigen Jahren die Erweiterungen 1700,

1764 bzw. 1750. Zwar handelte es sich nicht um direkt erreichbaren Speicher, in dem beispielsweise Programme ablaufen können. Vielmehr ist das zusätzliche RAM nur über einen in der Erweiterung eingebauten Spezial-Prozessor als RAM-Floppy zu benutzen. Dennoch sind diese Erweiterungen in der Lage, aus vielen Programmen wesentlich mehr herauszuholen (z. B. Geos oder Kopierprogramme). Nicht zu vergessen, daß das Basic des C128 bereits eigene Befehle für den Umgang mit dem Zusatzspeicher besitzt und so das Zwischenspeichern von Daten wesentlich vereinfacht. Unverständlich daher, daß Commodore diese Module nicht mehr herstellt.

Glücklicherweise gelten aber alle Vorteile auch für den 1750 Clone: Wie bei der 1750 ist der Speicher in acht Bänke zu je 64 KByte aufgeteilt. Die Programmierung ist einfach: Sie müssen dem DMA-Prozessor (Direct Memory Access, direkter Speicherzugriff) in der Erweiterung lediglich Anfangs- und Endadressen im Computer und Erweiterung sowie die Banknummer mitteilen. Den gesamten Datentransfer übernimmt dieser Chip dann automatisch und zwar mit der für den C64 enormen Geschwindigkeit von 1 MByte/Sekunde. Wenn Sie also z. B. bewegte Grafik

1750 Clone

Comeback

Nur kurze Zeit gab es sie zu kaufen, die Original-Commodore-Speichererweiterungen. Jetzt ist endlich ein Nachbau der legendären 1750 zu haben. Wir prüfen, ob sie hält, was das Vorbild verspricht.



programmieren möchten, ist es kein Problem, ganze Hires-Bildschirme zwischen Computer und Modul in Windeseile zu tauschen. Die bereits auf der Diskette zum Originalmodul vorhandenen Grafikdemos laufen dann auch standstills mit dem Nachbau.

Im Test verhielt sich diese REU (Ram Expansion Unit) auch sonst wie ihr Vorbild: Neben den Demo-

programmen laufen ebenso problemlos Geos oder der Hexer. Auch mit CP/M traten keine Schwierigkeiten auf. Nur in einem unterschieden sich Original und Clone: Der Strombedarf des Nachbaus ist wesentlich geringer, so daß auch die etwas zart besaiteten C-64-Netzteile sich nicht überfordert fühlen. Der Appetit des Originals hatte vielen Netzteilen einen frühen Hitzetod beschert, beim 1750 Clone ist dies nicht zu erwarten.

Ein weiterer Vorteil ist die geringere Größe (normales Modulgehäuse), so daß der Computer nun nicht gleich 15 cm mehr Platz in Anspruch nimmt.

Mitgeliefert wird ein 28seitiges englisches Handbuch, das anhand vieler Beispiele zeigt, wie man die REU am C64 und in allen drei Modi des C128 bedient. Außerdem erklärt es die auf der ebenfalls mitgelieferten Diskette enthaltenen Programme (vom Testprogramm über Grafikdemos, Kopierprogramme bis zum RAM-Floppy-Betriebssystem). Abgeschlossen wird das Ganze durch eine tabellarische Aufstellung der DMA-Regi-

ster, die besonders für Assembler-Programmierer hilfreich ist.

Fazit

Endlich ist wieder eine Speichererweiterung zu haben, die 100prozentig kompatibel ist. Wenn Sie viel mit Geos arbeiten, Kopierprogramme benutzen oder schnelle Grafik programmieren möchten, dann sollten Sie zu dieser Erweiterung greifen.

64'er-Wertung: Super 1750 Clone

Der Super 1750 Clone ist ein Nachbau der Original-REU von Commodore. Sie bietet 512 KByte RAM und besitzt einen eigenen DMA-Prozessor.

Positiv

- 100prozentig kompatibel
- beschleunigt Geos
- arbeitet in allen drei C-128-Modi
- geringer Strombedarf (kein ext. Netzteil notwendig)
- Kopierprogramm und RAM-Floppy-Betriebssystem enthalten

Negativ

- Handbuch nur englisch

Wichtige Daten

Produkt: Super 1750 Clone
Lieferant: CEUS Computersysteme, Fritz-Reuter-Straße 31, 4353 Oer-Erkenschwick, Tel. 02368/53 10-0
Preis: 289 Mark
Testkonfiguration: C64, C128, Super 1750 Clone, Geos, Hexer, CP/M

von Heinz Behling

**64'er
TEST**

Tintenstrahler gelten heutzutage als ein Synonym für schnell, leise und gute Schrift. Dem-

entsprechend sind die Erwartungen, die man beim Kauf eines solchen Geräts hegt.

Wenn man dann ein kompaktes Gerät wie den Canon BJ 20 sieht, fragt man sich, wie solche Leistungen auf einer Fläche von DIN-A4-Format und nur ca. sechs cm Höhe untergebracht wurden und ob nicht vielleicht doch Kompromisse gemacht werden mußten. Dies macht das Gerät für unseren Test besonders interessant.

Der Canon besitzt ein modernes graues Kunststoffgehäuse, das zusammengeklappt bequem in einem Aktenkoffer Platz findet. Dies und die Möglichkeit, das Gerät auch über einen Akku zu versorgen, macht ihn zu einem idealen Reisebegleiter. Für den C-64-User ist diese positive Eigenschaft jedoch weniger bedeutsam, weshalb er dafür auch nur einen kleinen Pluspunkt erzielt. Wichtiger ist schon, daß die Mechanik aufgrund der geringen Größe und Gewichts einen etwas zierlichen Eindruck macht. Zwar gab es während des Tests keinerlei Probleme, dennoch ist zu vermuten, daß im Laufe eines Druckerlebens mit seinen vielen tausend Druckseiten doch der Verschleiß zuschlagen kann. Hier wäre die Verwendung von mehr Metall statt Plastik wünschenswert.



Canon BJ 20: kleines Gehäuse, große Leistung

Ein weiterer Kompromiß wurde beim Papiertransport gemacht: Der BJ-20 besitzt serienmäßig weder einen Traktor noch einen automatischen Einzelblatteinzug. Endlospapier mit Lochrand kann überhaupt nicht verarbeitet werden, da der Transportschlitz etwas zu schmal ist. Folglich ist nur reiner Einzelblattbetrieb möglich. Dies stellt die einzig praktikable Lösung für einen Auch-mobil-Drucker dar.

Allerdings ist das Handling ohne den als Zubehör erhältlichen automatischen Einzelblatteinzug (ca. 150 Mark) etwas mühselig. Mit dem Einzug hingegen verdoppelt der Canon seine Höhe und hat dann Probleme mit der schlanken Linie, wenn es um die Unterbringung im Handgepäck geht.

Nicht gespart wurde hingegen bei der Font-Ausstattung: acht davon sind eingebaut, womit sich vie-

Druckertest

Canon BJ 20

Ein neuer, kleiner Tintenstrahler muß zeigen, ob er seine Sache gut macht. Wir zeigen Ihnen Stärken und Schwächen.



Aufrecht stehend mit Einzelblatteinzug nimmt er nur wenig Platz in Anspruch

Canon BJ 20

Sans Serif
Courier
Prestige
Script
Roman
ORATOR
Orator S
EDV-Schrift
Schmalschrift

Breit

Fettdruck

Hoch- und tief
1234567890abcde
fghijklmnopqrst
vwxyzABCDEFGHI
JKLMNopqrstuvwxyz
YZ!"§\$%&/()=?*+

Textprobe: acht Fonts bieten viele Möglichkeiten bei exzellentem Schriftbild

le Gestaltungsmöglichkeiten ergeben.

Auch sonst ist der BJ-20 mit zwei Emulationen (Epson LQ und BJ

Canon BJ 20

Listenpreis: 998 Mark
Straßenpreis: 890 Mark
Informationen: Canon
Deutschland GmbH, Hellers-
bergstraße 2-4, 4040 Neuss 1

Wichtige Daten

Druckprinzip: Tintenstrahler
Druckkopf: 60 Düsen
Pufferspeicher: 37 KByte
eingebaute Fonts: 8 (Roman, Sans Serif, Courier, Prestige, Script, Orator, Orator-S, Entwurf)
Emulationen: 2 (Epson LQ, BJ 10e)
Font-Kassetten: nein
Emulationskassetten: nein
Schnittstellen: parallel
Papierzufuhr: oben, unten autom.
Einzelblatteinzug: ja (Option, 150 Mark)
Extras: Batteriebetrieb möglich

Testergebnisse

Geschwindigkeit

Draft: 105 cps
NLQ: 86 cps
Dr. Grauert-Brief (NLQ): 34,1 s
Dr. Grauert-Brief (EDV): 28,4 s
Schriftbild: sehr gut
Ausstattung: befriedigend
Geräuschentwicklung: flüsternd

Bedienung:

sehr gut
Sonstiges: Druck auf Normalpapier nur mit Einschränkungen möglich, Gerät kann auch stehend drucken
Handbuch: sehr gut

Fazit

Der Canon BJ 20 ist ein handlicher Tintenstrahldrucker, der trotz seiner geringen Größe hervorragende Leistungen erbringt und mit den Großen seiner Klasse durchaus mithalten kann. Der zusätzlich erhältliche automatische Einzelblatteinzug ergänzt ihn zu einem vollwertigen Drucker, der nicht nur im mobilen Einsatz, sondern auch stationär seine Stärken zeigt. Für C-64-User ein problemloses leistungsstarkes Gerät.

**64'er-Wertung:
gut**

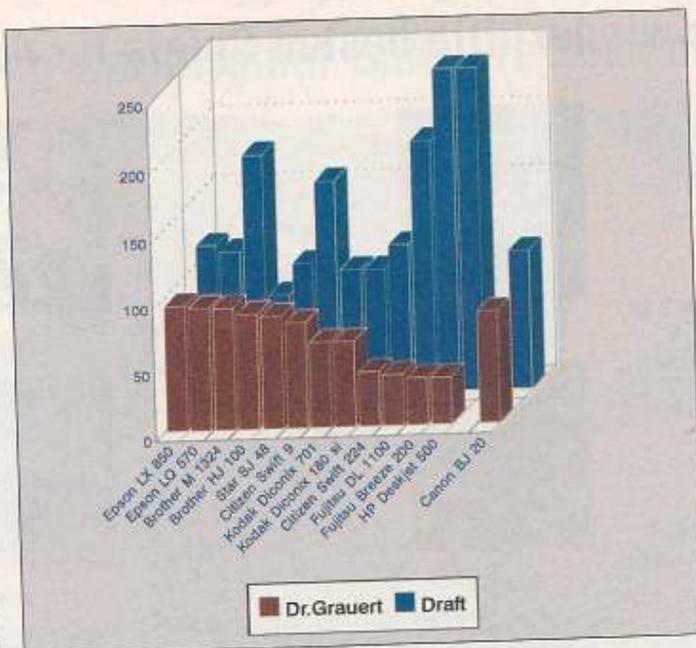
10e) und 37 KByte Pufferspeicher gut ausgestattet.

Ausgewählt werden die Emulationen über DIP-Schalter unter der Abdeckung (Tabelle unter der Haube aufgedruckt). Kurzzeitiges Umschalten kann auch über das Ta-

stenfeld am vorderen Gehäuserand erfolgen. Dort lassen sich auch Funktionen wie Papierausrichten, Auswurf, Highspeed-Modus oder Druckkopf reinigen und die Fonts wählen. Alles in allem ergibt sich eine einfache Bedienung ohne das Handbuch zu oft strapazieren zu müssen.

Das Handbuch übrigens ist dreisprachig (englisch, französisch und deutsch) und hat einen Umfang von knapp 400 Seiten. Es enthält, was leider nicht mehr bei allen Herstellern der Fall ist, neben den üblichen Installations- und Wartungshinweisen auch Befehlsübersichten für beide Emulationen, die Voraussetzung zur Anpassung an vorhandene Programme. Auch für den Fall einer Störung werden zahlreiche Hinweise gegeben.

Doch nun zu den Hauptleistungsmerkmalen Geschwindigkeit und Schriftbild: Bei einer 36 x 48-Punkte-Matrix, mit der Zeichen gedruckt werden, ergibt sich ein hervorragendes Druckbild. Allerdings gibt es wegen Schwierigkeiten bei der Papierauswahl hier einen kleinen Abzug: Wie bei nahezu allen Tintenstrahlern eignet sich auch für den BJ 20 nicht jedes Papier. Wir können hier keine Empfehlung geben, da leider meist nur das Gewicht auf den Packungen angegeben wird. Es kommt



aber vor allem auf Saugfähigkeit und Oberfläche an, der Preis ist nicht unbedingt ein Kriterium zur Papierauswahl. Wir konnten sogar mit preiswertem Recycling-Papier gute Ergebnisse erzielen, während teureres Briefpapier ein schlechtes Resultat ergab. Experimente bleiben dem Tintenstrahl-User daher nicht erspart.

Dann allerdings bringt der Canon ein exzellentes Schriftbild zustande, auch Grafiken sehen durch einen sehr guten Schwärzungsgrad und gute Positionierung hervorragend aus.

Das Tempo bewegt sich dabei im oberen Mittelfeld, in 34,1 Sekunden wurde unser Testbrief geschrieben (NLQ), im Highspeed-

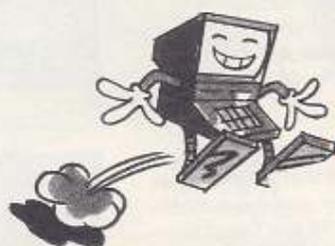
Modus geht's mit nur 28,6 Sekunden bei verringerter Qualität noch etwas schneller.

Die Zusammenarbeit mit dem C64 erweist sich als unproblematisch. Entweder Sie schließen das mit einer Centronics-Schnittstelle ausgestattete Gerät über ein Interface (z. B. Wiesemann & Theiss 92000, DIP-Schalter in Normalstellung) an den seriellen Druckerport an, oder über ein Centronicskabel direkt an den Userport. Die erste Lösung bringt den Vorteil, daß sich der Drucker wie ein Gerät mit Commodore-Schnittstelle verhält, während beim zweiten Weg Ausdrücke nur möglich sind, wenn die Software entsprechende Routinen besitzt oder ein Betriebssystem mit eingebauter Centronics-Schnittstelle benutzt wird.

Als Emulation wählen Sie Epson LQ und schalten den BJ-20 auf den deutschen Zeichensatz. Dann arbeiten Geos und Startexter anstandslos.

Als letzter Punkt ist die Geräuschentwicklung zu erwähnen: Da keine Nadeln aufs Papier hämmern und die Transportmechanik keinen Lärm entwickelt, ist der BJ-20 ein nahezu flüsterndes Gerät, das auch spät nachts noch ohne Ärger mit Nachbarn betrieben werden kann, in diesem Bereich erreicht er damit die Spitzenklasse.

In Ausgabe 10/92 hatte sich das Suchmännchen im Artikel »Kreuzworträtsel« versteckt. Auf Seite 85 war es in ein Feld des Rätsels geklettet. Die richtige Antwort mußte also »Seite 85« lauten. Nachdem es ihm dort allerdings nicht sonderlich gefallen hat, hat es sich bald auf den Weg gemacht und nach etwas Neuem gesucht. Deshalb ist es in dieser Ausgabe auch wieder ganz woanders versteckt (selbst wir suchen noch). Komischerweise hat es gar keinen so riesigen Einfluß auf die Anzahl der eingehenden Karten, wie raffiniert wir das Suchmännchen verstecken - es sind immer annähernd gleich viele. Vielleicht sollten wir es mal weiß auf weiß drucken? Profis wissen übrigens, wie man sich die Arbeit erleichtert: In Anzeigenseiten kann das Suchmännchen nicht sein, denn die Anzeigen werden ja nicht von uns produziert. Aber es gibt aber noch genug Redaktionsseiten um sich gekonnt zu verstecken. Vielleicht in dieser Ausgabe? Den kleinen Computer finden Sie in dieser Ausgabe nur einmal, und damit keine Mißverständnisse aufkommen: Die Abbildung auf dieser Seite zählt nicht! Unter allen Einsendungen wird eine 5th anniversary Spiele-Compilation verlost. In der Compilation sind folgende Spiele: Dena-



Ein Wesen, Insidern wohlbekannt, hält sich heimtückisch versteckt. Die Frage ist wo?

ris, Bad Cat, Spherical, Jinks, Garrison, Danger Feak, Realm of the Trolls, Startrash, Graffiti Man, Rock'n Roll.

Na, wenn das kein toller Preis ist? Zehn Spiele, voll mit toller Sound, Grafik und Animations-Action auf einmal. Natürlich ist

;(19) Strukturier- (23) Kartenwerk; 5) Programmierweltfreundlicher Kapazität; (33) eschreiben; (37) agung; (38) Logi- (9) Abk. Zeilen- (40) Les- und (41) Abk. Digital rnschauen (Televi- mikrocomputern; nzeile; (45) Kfz- (46) Abk. Zeilen- Abk. Megahertz; mierungsorgan; an; (55) Startbe-

		32		19	
62		11	82	86	27
53					
83		51	56		
			28		25
52	37	38			
93		36		85	84
73					
72			22	33	61
					57
98		47		42	87
					31
					94
		34		28	
					96
		180			29
		35			
		38			

92

auch für jedes Spiel eine ausführliche Anleitung dabei, damit man sich schnell zurechtfindet.

Die Lösung (die Seitenzahl) dieses Suchspiels können Sie auf der Mitmachkarte vermerken. Einsendung bis zum 10. 11. 1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Der Gewinner der Ausgabe 9, eines Top-Joysticks ist Thorsten Rieger, Brandenburger Weg 3, 3360 Osterode.



Zehn Spiele auf einmal: die Super-Compilation

Anschrift der Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Stichwort: Suchspiel
Redaktion 64'er
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

von Peter Klein



Beim morgendlichen Fernsehen wird es Ihnen sicher schon einmal aufgefallen sein:

Bunte Texttafeln ersetzen bei manchen Sendern das Programm. Auf diesen Tafeln stehen die letzten Neuigkeiten, Börsenkurse und Sportnachrichten. Dieser Service der Sendeanstalten nennt sich Videotext. Ohne Videotext-tauglichen Fernseher, waren Sie allerdings bislang dem 28 Sekunden-Takt der wechselnden Tafeln hilflos ausgesetzt, und kaum beginnt das aktuelle Programm, verschwinden die Tafeln in die unergründlichen Tiefen Ihres Fernsehers. Mit einem C64 und dem Teletext-Decoder soll das anders werden.

Die gesamte Hardware ist in einem kleinen Modul untergebracht, das in den Userport gesteckt wird. Die Software wird auf einer Diskette mitgeliefert. An der oberen Seite des Moduls befindet sich zusätzlich ein Cinch-Eingang (für FBAS-Signale). Leider besitzt dieses Modul nämlich keinen eigen-

Videotext & C 64

Videotext ist bei den meisten Fernsehern ab einer bestimmtem Preisklasse mittlerweile Standard. Wer jedoch einen C 64 und einen Videotext-Decoder besitzt, braucht keinen neuen Fernseher. Wir sagen Ihnen, ob sich der Decoder von Print Technik lohnt.



Das Gerät ist klein, handlich und wirkt schlicht

nen Fernseh-Tuner, d.h. Sie können das normale Antennenkabel nicht einfach in den Cinch-Eingang stopfen, da es HF-Signale (für Hochfrequenz) liefert.

Signalquellen

Der Teletext-Decoder braucht also wie erwähnt ein normales FBAS-Signal, das entweder von einem Videorecorder oder einem entsprechenden TV-Tuner (z.B. Philips) kommen kann. Sollten Sie also einen Fernseher, Videorecorder oder Fernsehtuner (für Monito-

Was ist Videotext?

Wie Sie sicher wissen, wird ein Fernsehbild aus mehreren hundert Rasterzeilen zusammengesetzt. Jede Zeile besteht dabei aus diversen Helligkeits- und Farbinformationen. Demoduliert ergeben diese Zeilen dann das Fernsehbild. Die ersten 22 übertragenen Zeilen werden am Bildschirm jedoch nicht angezeigt. Genau diese Zeilen nutzt der Videotext aus, um Informationen zu übertragen. Mit einem Videotext-Decoder lassen sich diese Informationen entschlüsseln und als farbiges Bild am Fernseher anzeigen. Alle größeren Sendeanstalten senden dieses Videotextsignal aus: Börsenkurse, neueste Nachrichten, Wetterdienste, Untertitel und Programmübersichten sind nur ein kleiner Teil dessen, was Videotext leisten kann. Leider können durch die Einbahnstraßen-Übertragung Informationen nur in eine Richtung abgesendet werden (im Gegensatz zum Bildschirmtext).

64'er-Wertung: Teletext-Decoder

Der »Teletext Decoder« von Print Technik dient dazu, das mit dem Fernsehbild mitgesendete Videotextsignal zu entschlüsseln und anzuzeigen. Das Modul wird in den Userport gesteckt und über ein Cinch-Kabel mit den notwendigen Signalen versorgt. Die Software ist im Paket enthalten (Diskette).

Positiv

- viele Zusatzfunktionen
- Druckfunktion
- einfache Bedienung

Negativ

- zu knappe Anleitung
- Userport nicht durchgeschleift
- kein HF-Eingang

Wichtige Daten

Produkt: Teletext Decoder
Testkonfiguration: C64, Floppy 1541, Dolphin Dos 3.0, Star NL-10
Preis: 298 Mark
Bezugsquelle: Scantronik/Mugrauer GmbH, Parkstr. 38, 8011 Zorneding-Pöring, Tel. 081 06/225 70

Neuer Videotextdecoder von Drews

Leider wurde der neue Videotextdecoder von der Fa. Drews bis zu unserem Test nicht rechtzeitig fertig. Trotzdem können wir Ihnen an dieser Stelle eine Kurzinformation über den neuen Decoder geben. Selbstverständlich kann sich bis zur Auslieferung noch das eine oder andere Detail ändern:

- Anschlussfertig
- Decodierung aller Videotext-Darstellungsattribute
- Einscannen in Seltenpuffer
- Funktionstastenbelegung
- Makroabarbeitung
- Speichern der Tafeln als Text oder Grafik
- Druckfunktion



Aktueller Wetterbericht? Mit Videotext kein Problem

re) mit Scart oder Cinch-Ausgang besitzen, gibt's keine Probleme.

Im Gegensatz zum Videorecorder oder Fernseher mit Videotext hat der C64 mit Teletext-Modul ein paar gewaltige Vorteile, die das Programm natürlich unterstützt:

Sie können Seiten speichern, laden, in Puffern ablegen und bei Bedarf blitzschnell vor- oder zurückblättern. Druckerbesitzer können die angezeigten Seiten sogar zu Papier bringen (Epson-kompatible Drucker). Die Standardfunktionen sind natürlich alle integriert, also Seiten halten, aufdecken usw.

Fazit

Der Teletext-Decoder von Print Technik ist ein empfehlenswertes Gerät. Beim Auf- bzw. Einbau gibt's



Die aktuelle Information

genausowenig Probleme wie mit der mitgelieferten Software. Störend ist einzig und allein das Fehlen einer normalen HF-Buchse. Der Einbau eines Tuners wäre wahrscheinlich zu teuer gewesen und hätte den an sich schon recht hohen Preis nochmals in die Höhe getrieben.



Die Setup-Page für Sonderzeichen

Das 64'er-Diplom

Das 64'er-Diplom geht in seine zweite Runde. Wir haben Fragen aus allen Bereichen um unseren Computer zusammengestellt.

von Hans-Jürgen Humbert

Haben Sie die Aufgaben aus der letzten Ausgabe schon gelöst? Hier finden Sie wieder 20 Fragen zu unserer Zeitschrift und dem C64.

Dem Champion winkt die Superbeschleunigungskarte »Flash 8« für den C64 von der Firma Roßmüller.

Damit erreicht der C64 ungeahnte Geschwindigkeiten.

Lösen Sie die Fragen und tragen die Antworten in die untenstehende Lösungskarte ein. Sie sind gegliedert in die vier Unterpunkte:

1. Spiele
2. Programmierung
3. Hardware
4. Allgemeines

Bei jeder Frage stehen Ihnen drei Antworten zur Verfügung. Nur eine davon ist richtig.

Senden Sie uns Ihre Antworten noch nicht, sondern warten die nächste Ausgabe ab. Erst wenn Sie alle Antworten aus den drei Heften haben, senden Sie uns die richtige Lösung.

Aufmerksamen Lesern des 64'er-Magazins dürften die Antworten nicht schwer fallen.

Spiele

Was war das Besondere an dem Spiel »Nebulus«?

- a) perfekte Darstellung sich drehender Türme
- b) super Kampfszenen
- c) riesige Sprites



Im Spiel »Wizball« hat der Zauberer Wiz eine Katze als Gefährten. Wie heißt sie?

- a) Sandfort
- b) Catelite
- c) Kautschuk

Was ist Zak MacKraken von Beruf?

- a) Journalist
- b) Detektiv
- c) Formel-1-Pilot

Was ist Parallax Scrolling?

- a) verschiedene Ebenen scrollen unterschiedlich schnell
- b) paralleler Spielablauf in mindestens zwei Bildschirmhälften
- c) gibt es nicht

Was ist ein Intro?

- a) Vorstellung einer Software
- b) Ankündigung einer Software
- c) Vorspann bei einem Spiel, oder Demo

Programmierung

Was bewirkt folgendes Basic-Programm?

```
10 FOR A = ((371 * 3) - 89) TO
((371 * 5) + 168)
20 POKE A, 81
30 NEXT A
40 FOR A = ((371 * 3) - 89) TO
((371 * 4)
50 POKE A, 32
60 NEXT A
70 FOR A = (371.5 * 4) TO
((371 * 5) + (8 * 3 * 7))
80 POKE A, 32
90 NEXT A
```

- a) es schreibt den Bildschirm mit einem Zeichen voll
- b) es schreibt den Bildschirm mit einem Zeichen voll und löscht ihn wieder
- c) es schreibt den Bildschirm voll, löscht ihn wieder, aber ein Zeichen bleibt stehen

Wieviel »nackte« Befehle kennt die CPU im C 64?

- a) 56
- b) 52
- c) 61

Welches ist kein Assembler-Befehl des 6502?

- a) TXA
- b) TYX
- c) TAY

Was bedeutet die Abkürzung RTI?

- a) Return to Ingrid
- b) Return from Interrupt
- c) Reset Timer

DIPLOM

Hiermit bestätigen wir, daß

beim 64'er-Wettbewerb von 60 Fragen

richtig beantwortet hat.

Er/Sie belegt in der Gesamtwertung

den Platz

bei mehr als

Einwendungen.



Aufgrund der zum Teil so schwierigen Fragen, die das gesamte Themengebiet rund um den Computer behandeln, ist dies ein herausragendes Ergebnis.

Jörg Klinge

64'er-Magazin

H. Jost

Machen Sie mit! Testen Sie Ihr Wissen

Was ist ein Interrupt?

- a) Unterbrechung des laufenden Programms
- b) Sprungbefehl
- c) Ausfall des Betriebssystems

c) als Clock-Signal zur Datenübertragung zur Floppy

Allgemeines

Wer ist kein Redakteur der 64'er?

- a) Heinz Behling
- b) Peter Klein
- c) Helmut Jost

Was ist ein Streamer?

- a) ein Datenaufzeichnungsgerät
- b) ein Strömungsmesser
- c) ein Gerät zum Ziehen von geraden Linien

Wie viele Blocks kann man normalerweise auf einer 1541-Diskette aufzeichnen?

- a) 712
- b) 664
- c) 646

Wie viele Diskettenlaufwerke lassen sich gleichzeitig am seriellen Bus betreiben?

- a) 1
- b) 2
- c) 4

Was bedeutet die Abkürzung DMA?

Hardware

Welcher Baustein ist für die Abfrage der Paddles zuständig?

- a) der VIC
- b) die CIA 1
- c) der SID

Wozu dient ein Hardware-Speeder?

- a) zum schnelleren Laden und Speichern von Programmen
- b) zum sichereren Schreiben der Daten auf der Diskette
- c) zur schnelleren Bildschirmausgabe

Warum besitzt der C64 im Inneren noch eine extra Sicherung?

- a) Es handelt sich um eine Thermosicherung: sie spricht bei erhöhter Betriebstemperatur an
- b) doppelt genäht hält besser
- c) Absicherung der 9-V-Wechselspannung



Was bedeutet die Abkürzung PLA?

- a) Programmable Logic Array
- b) Power Logic Assembler
- c) Push Light Automatic

- a) Direct Memory Access
- b) Dynamic Motion Alert
- c) Dynamic Mathematic Automat

Wozu dient der Systemtakt Φ 2?

- a) als Takt für die interne Uhr
- b) zur Synchronisation der internen Bausteine

Einsendeschluß ist der 31.12.92!

Spiele & Szene

aktuell



POCKET

Wenn die Blätter fallen verziehen sich viele Freaks hinter den heimischen Ofen und zocken im Warmen einige Runden. Für alle Game-Boy-Fans in diesem Monat einige News speziell für ihre Konsole.

Sieben Sportdisziplinen erwarten den Spieler auf dem Game Boy, wenn er «Rack Meet» in den Modulschacht schiebt. Mit einer Portion Spaß geht es über die 100 Meter zum Hürdenlauf, Speer- und Diskuswurf, Weitsprung und zum Gewichtheben. Der Spielspaß bekommt zusätzlichen Thrill im Zweispielermode.

Wer auf Knocheien steht, liegt bei «Yoshi» richtig. Bei diesem Game geht es darum, gleiche Spielsteine, die von oben nach unten gleiten, übereinander zu schieben und so vom Spielfeld zu verbannen. Assistierend ist Nintendo-Held Mario dabei und agiert, wie bei Doktor Mario, als Helfer beim Tüfteln. Die Spielsteine stapeln sich auf vier Türmen, die getauscht werden können. Auf diese Art werden gleiche Klötzchen übereinandergeschichtet und verschwinden. Läuft das Spielfeld über, ist wie beim Klassiker «Tetris» Pumpe und man darf ein neues Spiel beginnen. Zwischen den Puzzle-Teilen sinkt von Zeit zu Zeit eine Eierschale. Sie dienen zum Beseitigen nichtgebrauchter Spielelemente. Einstellbare Schwierigkeitsgrade und zwei verschiedene Spielmodi gehören ebenso dazu wie eine Zwei-Spieler-Option. Spielt man zu zweit, arbeitet Mario-Bruder Luigi als Helfer beim zweiten Spieler auf dem Display.

Viele C-64-Besitzer haben die «Action Cartridge» von Datel-Electronics schätzen gelernt. Neben ihrem Monitor zum Programmieren und anderen Tools, hat sie bekanntermaßen eine Schummelfunktion für Spiele. Mit ihr können POKEs für unendlich Leben gefunden und aktiviert werden. Für den kleinen Handheld gibt es nun auch ein solches Gerät, mit dem man sich unendlich viele Leben verschaffen kann. Eine gute Chance, endlich Spiele zu lösen, die sonst eine harte Nuß sind.

Für den Game Gear, Master System, Mega Drive und Super Nintendo (Famicom) ist ebenfalls ein Modul im Programm von Datel, welches unendlich Leben für Sonic, Mario und Co ermöglicht.

Nintendo
Babenhäuser Str. 50
8754 Grotshelm

Virgin/Sega
Eiffert. 398
2000 Hamburg 26

Datel, Goran Road, Fenton, Stoke on Trent, ST 42RS, England

Spiele-Hits gesucht

Um die Spiele-Hits auf dem C64 zu ermitteln, sind wir auf Eure Hilfe angewiesen. Ihr vermerkt Eure ganz persönlichen drei Hits auf unserer Mitmachkarte und schickt sie ein. Aus den Einsendungen ermitteln wir dann die Top ten. Unter allen Einsendern verlosen wir in diesem Monat drei Mal das Sybex-Buch «C64 Game Power». Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Der Gewinner des Competition-Pro-Mini mit Spezialdesign heißt Björn Lorenzen und wohnt in Ratzeburg.

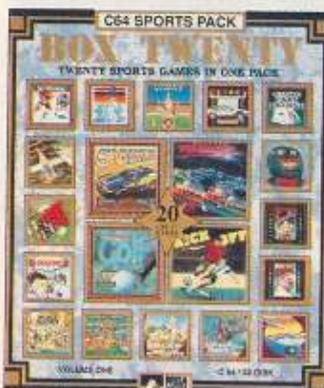
Herzlichen Glückwunsch!



Der Gewinn in diesem Monat
- C64 Game Power

Neue Compilation

Zwanzig Sport-Games beinhaltet die Spielesammlung «Box Twenty» von Prism Leisure. Fußball, Golf, Autorennen und Billard sind vier Spielarten. Die Packung kostet ca. 60 Mark und ist bei Karstadt zu haben.



Zwanzig Games für zirka 60 Mark in einer Box

64'er Hitparade

Platz	Titel	Hersteller	Wie lange dabei?
1.	(1) Turrican 2	Rainbow Arts	16. Monat
2.	(2) Zak McKracken	Lukasfilm Games	20. Monat
3.	(3) Turrican	Rainbow Arts	20. Monat
4.	(5) Pirates	Micropose	17. Monat
5.	(4) Maniac Mansion	Lukasfilm Games	20. Monat
6.	(9) Grand Prix Circuit	Accolade	15. Monat
7.	(7) Last Ninja 3	System 3	9. Monat
8.	(6) Oil Imperium	Reline	17. Monat
9.	(-) Creatures 2	Thalamus	1. Monat
10.	(-) Tetris	Mirrosoft	1. Monat

Auf den ersten drei Plätzen hat sich auch in diesem Monat nichts verändert. Dafür haben die Piraten das Maniac-Mansion-Schiff gekapert und auf Platz vier befördert. In Richtung Spitze hat sich der Grand-Prix-Circuit geschoben. Der dritte Teil des System-3-Abenteuers «The last Ninja» konnte seine Position halten, dafür stehen die Aktien für «Oil Imperium» nicht so gut. In die Top ten konnte sich Clyde Radcliff mit seinen Creatures-Freunden vorkämpfen. Auf Platz zehn landete Dauerbrenner «Tetris».

C-64-Verkaufshits

Platz	Titel	Hersteller
1.	Teenage Mutant Hero-Turtles II	Image Works
2.	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
3.	WWF-Wrestling	Ocean
4.	Terminator II: Judgement Day	Ocean
5.	The Simpsons	Ocean
6.	Pirates	Micropose
7.	Air Sea Supremacy	UBI
8.	U.S.S. John Young Special	Verlag Ralf Kleingraber
9.	Familien Duell	PCSL
10.	Elvira - Mistress of the Dark	Flair

Die Verkaufshits auf dem C64 wurden durch Media Control ermittelt

Mit den C-64-Verkaufshits wollen wir zeigen, welche Spiele im letzten Monat besonders oft gekauft wurden und wie sich der Markt entwickelt.

In der Gunst der Käufer stehen in diesem Monat die Turtles, die mit ihrem zweiten Abenteuer Shooting Stars sind. Dafür wurde der Fußball-Manager von Software 2000 gänzlich aus dem Rennen gekickt. Die Compilation von Beau Jolly belegt Platz zwei und Ocean's Wrestler-Game auf Platz drei.

von Jörn-Erik Burkert

Die Besucher der European Computer Trade Show erwartete London mit strahlendem Sonnenschein, was sie aber trotzdem nicht abhielt, sich ins Gemimmel in der Ausstellungshalle des Bussines-Design-Centre zu stürzen und die Neuheiten auf dem Spielmarkt zu orten. Für alle Computer- und Konsolen-Systeme gab's massig neue Games und natürlich auch für den C64. Viele Umsetzungen bekannter Spiele sind geplant. Leider haben die Softwarehäuser Probleme, fähige Programmierer für den C64 zu finden, um die Games in ansprechender Qualität in Szene zu setzen. So verzögern sich Erscheinungstermine oft um Monate. Trotzdem versuchen viele Softwarefirmen Konvertierungen für den C64 zu realisieren, was letztlich auch der Beliebtheit des C64 in Deutschland zu verdanken ist.

Neue Games

Daß viele Kinofilme als Vorbild für Computerspiele dienen, ist hinreichend bekannt. Wieder einmal hat sich Ocean einige Filmvorlagen an Land gezogen und Games daraus getrickt. So haben Peter Pan und Kapitän Hook nun auch den Weg auf C-64-Bildschirme gefunden - von weiteren Helden gefolgt. Die Stars des Action-Reißers »Lethal Weapons 3 - Brennpunkt L.A.« werden im gleichnamigen Game ihren Auftritt haben und Kim Basinger soll im Jump'n'Run »Cool World« als Zugpferd dienen. Außerdem ist ein neues Wrestling Game geplant. Alle Spiele erscheinen auf Diskette und Cartridge und sollen noch pünktlich vor dem Weihnachtsfest zu haben sein.



The Wheel - kleine Revolution auf dem Joystick-Markt

Fußball wird natürlich auch im Herbst groß geschrieben. Audio-genic hat ein neues Game in Vorbereitung. Grand Slam präsentierten ihr Fußball-Game »Liverpool«. Außerdem arbeiten sie an einem Golfspiel mit dem Titel »Nick Faldo's Championship Golf«. Für Fußball-Manager-Fans gibt es ebenfalls eine gute Nachricht: Im nächsten Monat kommt »Football Mana-

Spieleherbst in London

Nach dem Erfolg der ECTS im Frühjahr dieses Jahres, riefen die Veranstalter auch im Herbst zur Spiele-Show nach London. Die Hersteller zeigten natürlich vor allem Games, die um die Weihnachtszeit erscheinen werden.



Strahlender Weltmeister und Zugpferd für Autorennen



Die Lemmings nehmen Kurs Richtung C64



Grand-Slams Fußball aus der Vogelperspektive

ger III« auf den Software-Markt.

U.S.Gold setzt »Streetfighter II« um, Empire wird ein neues Game mit dem Titel »Wrath of Dragon« bringen und Flair hat den zweiten Teil von »Elvira Mistress of the



Bier-Fan und Steinzeitmensch Chuck Rock jetzt auch auf dem C64



Die Star-Joysticks von Cheetah

Dark« parat. Außerdem ist Core's Jump'n'Run »Chuck Rock« nun auch für den C64 fertig.

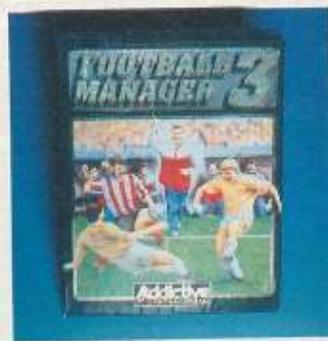
Psygnosis präsentierte den zweiten Teil des Kultspiels Lemmings und PR-Mann Nik Wild bestätigte, daß in naher Zukunft auch eine Version des ersten Teils für den C64 auf den Markt kommt. Genaueres konnte er aber nicht sagen.

Der Sieg des Briten Nigel Mansell in der Formel-1-Weltmeisterschaft war natürlich in aller Munde und wird durch Gremlin mit ihrem neuen Game »Nigel Mansells GP« gewürdigt. Auf dem Amiga konnte man schon erste Testrunden drehen und auf dem C64 geht's im Frühjahr auf Rundkurs. Passend zum Game wollen Logic 3 mit einem neuen Joystick-System aufwarten, das den Joystick-Markt revolutionieren soll. Der Lenkrad-Joystick hat Schalter, die mit einem speziellen Fluid arbeiten und wird

Joystick total

frei gehalten. Den Stick mit dem Namen »The Wheel« wird es als analoge und digitale Version geben. Außerdem gibt es parallel einen analogen Steuerknüppel, der für Flugsimulationen gedacht ist.

Außerdem wurde ein völlig neuartiges Pad gezeigt, welches mit einer neuen Idee aufwartet und ein extra-vagantes Design hat, wie man es von Logic 3 kennt. Leider war erst der Prototyp zu sehen und man konnte noch nicht vor Ort Testspielen.



Football-Manager 3 demnächst auf dem C-64-Spielmarkt zu haben

Ihre Joystick-Produktpalette hat Cheetah, bekannt durch den Stick »The Bug«, erweitert. Zahlreiche Stars aus Film und Fernsehen dienen als Steuerhebel. Dabei sind das Alien von Giger, Bart Simpson und Batman. Außerdem haben zahlreiche Stick-Hersteller mittlerweile einen deutschen Vertrieb gefunden. Näheres darüber in einer der nächsten Ausgaben, wenn wir genauere Angaben über die Distributoren haben.

von Stephanie Eckert

Kaum hat das Sommer-Camp seine Pforten geschlossen, wartet auf unser Mäuschen Maximus eine neue Aufgabe: Aufgrund seines heroischen Einsatzes bei der Rückgewinnung des »Stars and Strips«-Banners bekommt er einen Job als Rettungs-Ranger im Winter-Camp »Hübsch Eisig« angeboten. Natürlich nimmt er freudig an.

Aber bevor er das erste Mal auf Patrouille geht, muß er sein Können unter Beweis stellen und die Auszeichnung »Meister im Schlittschuhlaufen« erwerben.

Doch schon droht dem Camp große Gefahr. Maximus unser gewissenhafter Mäuserich entdeckt auf der Spitze des Berges eine Kugel und einen großen Vogel, der auf diese Kugel zufliegt. Sofort erkennt er die brennliche Situation:

Maximus in Eis und Schnee



Maximus von der Schneelawine überrollt

**Retter auf Kufen
- Maus Maximus**

Stößt der Vogel mit der Kugel zusammen, würde das eine katastrophale Lawine auslösen, die das Camp unter sich begräbt.

Flugs gibt sich Maximus auf den Weg, um die Schneekugel zu

entfernen. Aber nicht genug damit, denn unterwegs muß er in Schwierigkeit geratene Touristen retten, wird von Bären überfallen, fällt in eine Gletscherspalte und, und, und. Auf seinem Weg übers Eis sammelt er fleißig Extras und bewaffnet sich mit Schneebällen, um seinen Gegnern kräftig einzuheißen und diese vom Eis zu räumen.

Wer nun meint, des Mäuschens Aufgaben im Schnee wären ganz einfach zu lösen, täuscht sich, denn man braucht schon ziemlich viel Zeit und Geduld um »Winter Camp« durchzuspielen.

Die Grafik ist ansprechend und niedlich gemacht, aber auf besondere Raffinessen wartet man vergeblich.

Der Sound läßt zu wünschen übrig, denn die Hintergrundmelodien klimpert nur träge aus dem Lautsprecher.

Alles in allem ist »Winter Camp« ein Game für Geschicklichkeits-Fanatiker mit viel Ausdauer.

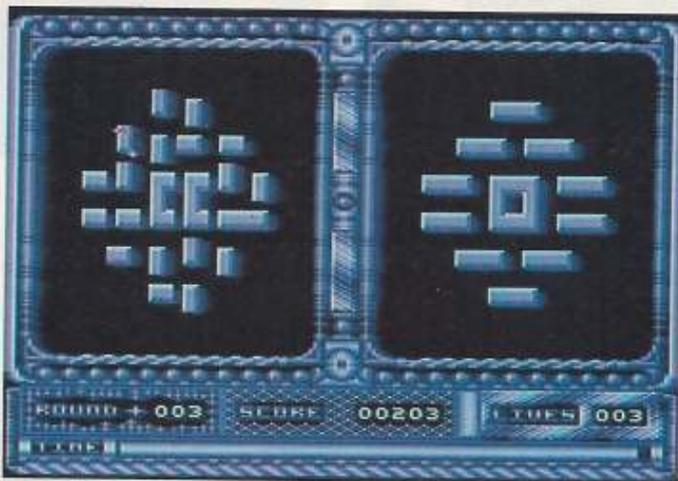
Name: Winter Camp, Preis: 49,95 Mark,
Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12,
6092 Kelsterbach

Winter-Camp	
WERTUNG	7 von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel

von-Jörn-Erik Burkert

Nach ihrem erfolgreichen Einstieg in die Spielebranche, schieben ROM Delepoments gleich nach dem Debüt mit »Synopsis« ein weiteres Denkspiel nach und das, obwohl es Tüftel-Games wie Sand am Meer gibt. Entgegen der Annahme, daß das Spiel eines unter vielen ist, zeigt sich das Game mit neuen Spielelementen, gutem Sound und ansprechender Grafik. Sinn des Games ist es, ein vorgegebenes Muster aus Steinen nachzubauen. Durch Anklicken mit einem Mauszeiger werden die Steine im linken Feld gedreht und verschoben. Die Drehungen und Verschiebungen beeinflussen bei jeder Bewegung den Nachbarstein. Die ganze Sache läuft unter Zeitdruck ab und der Mechanismus der Steinverschiebung abläuft, verwirrt ordentlich, sorgt für Dampf am Joystick und verlangt eine ganze Menge Gehirnschmalz. Die Grafik ist gut gezeichnet aber recht farbenarm.

Kopfnuß



Level 3 von Wozzle ist ganz schön heavy!

Der Sound gefällt, hebt sich aber nicht vom Gros der C-64-Musiken ab. Das Paßwort nach jedem fünften Level ist lobenswert. Der Level-Editor ist eine feine Sache und ermöglicht den Zugriff zu den einzelnen Spielstufen für alle, die ein wenig manipulieren wollen oder für die Spieler, die alle Level lösen und später eigene Probleme zusammenbasteln wollen.

Titel: Wozzle, Preis: 20 Mark, Vertrieb:
ROM-Developments, Rüttinger Productions,
Zerzabelshofstraße 93, 8500 Nürnberg 30

Wozzle	
WERTUNG	7 von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	hoch

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

von Jörn-Erik Burkert

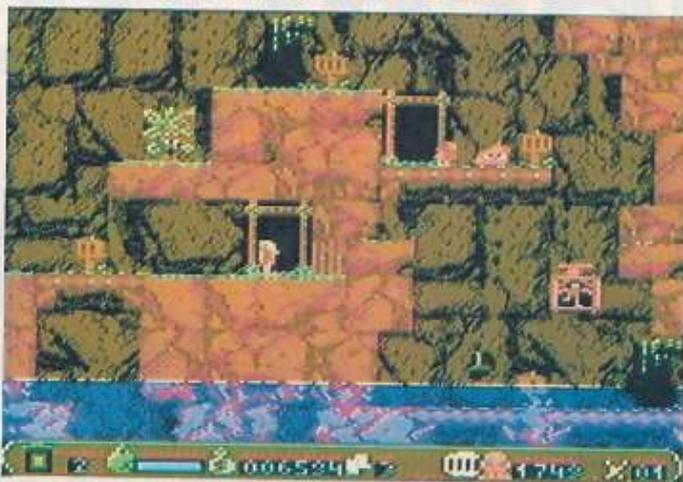
Mit Taxis kann man bekanntlicher Weise recht gut Geld verdienen. An solche Gefährte dachte in der Steinzeit natürlich keiner, allerhöchstens an einen Karren mit Saurier oder Mammut. Bei »Ugh« von Play Byte sieht das etwas anders aus. Der Spieler bekommt ein Taxi mitten in die



Der Taxiunternehmer mit der Mama

Steinzeit gestellt und muß diverse Beförderungsaufträge erfüllen. Das Transportmittel ist aber nicht mit Rädern ausgerüstet, sondern mit einem Propeller und man muß mit dem Joystick gefühlvoll das Fortbewegungsmittel in der Luft halten, um nicht ins Wasser zu plumpsen oder mit einem Gegner zusammenzutreffen. Sollte es trotzdem zum Absturz kommen,

Steinzeittaxi



Nun aber Beileung beim Transport, bevor das Wasser steigt!

verliert der Taxifahrer ein Leben. Hat man genügend Fahrgäste von einer Höhle zur anderen transportiert, kommt man eine Spielstufe weiter. Mit steigenden Level wird die Steinzeitlandschaft immer komplizierter und die Gegner im-

mer hinterlistiger. Gespielt wird mit dem Joystick, entweder allein oder mit einem Partner, wo man gemeinsam die Fahrgäste bedient. Die Grafik ist detailreich, aber ein wenig unübersichtlich. Die Sprites wuseln über den Bildschirm und

haben das Erscheinungsbild der Computerkultfiguren Lemmings, auf deren Umsetzung auf dem C64 man noch immer wartet. Bemerkenswert ist der Wassereffekt, der recht nett programmiert wurde. Die Sounds sind äußerst schräg und nicht jedermanns Sache. Aber wozu hat man den Lautstärkeregler am Monitor? Die Steuerung geht in Ordnung, und wer sie nicht beherrscht, ist verloren, denn auf Geschick kommt es beim Transport mit dem steinzeitlichen Fluggerät an. Paßwörter sorgen für Einstieg in höhere Level. Im ganzen ein gutes Spiel mit ein wenig Nervenkitzel am Joystick.

Titel: Ugh, **Preis:** 49,95 Mark, **Vertrieb:** Play Byte, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr

Ugh	
64'er	7
WERTUNG von 10	
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel

von Jörn-Erik Burkert

Anfang des Jahres konnten alle Strategie-Fans mit »Conquestador« auf Entdecker- und Kolonialkurs gehen und auf dem Planeten Paradise nach Herzenslust handeln, kämpfen, intrigieren und regieren. Im Spiel muß sich der Spieler eine schlagkräftige Truppe aufbauen und diese durch wirtschaftlich sicheres Hinterland stützen. Neben Transport zu See und Land, sind Kriegsführung und Piraterie Hauptpunkte beim Agieren gegen die Gegner. Vier Perso-



Start frei zu neuen Eroberungsfeldzügen

nen können am Game teilnehmen, sind es weniger, übernimmt der Computer die freien Spieler-Parts. Ein Teil des Spiels ist der Szenario-Generator, mit dem neue Welten und Situationen zusammengebastelt werden können. Als nun ein Packet mit dem angeblichen Szenario-Generator in der Redaktion ankam, herrschte Verblüffung, denn bekanntlich ist dieser Bestandteil des Spiels. Schnell

Neue Cortez-Missionen



Eines der neun neuen Szenario mit dem Generator von Conquestador betrachtet

ist aber der Irrtum aufgeklärt! Die Verpackung ist für andere Systeme vorgesehen und wird auch für die C-64-Version verwendet. Auf der Diskette findet der Spieler neun neue Szenarios. Sie sollen das mühevoll Zusammenstellen

mit dem Generator ersparen und frischen Wind ins Spielgeschehen bringen. Außerdem findet man auf Seite B ein Programm, mit dem man »Conquestador« auf den neuesten programmiertechnischen Stand bringen kann. Diese Aktion

wird auf den Kopien (und nur da!) durchgeführt und ist einfach zu handhaben. Das Update-Programm wird geladen und gestartet. Danach muß man ein wenig Disk-Jockey spielen, denn ausgesuchte Files werden von den Spieldisketten entfernt und durch aktuelle ersetzt. Beim Arbeiten mit dem Programm müssen alle Module o.ä. abgeschaltet werden, sonst kann es zu Fehlern kommen. Die Arbeit mit Dolphin-DOS funktionierte ohne Probleme und ähnlich gut ging es mit Speed-DOS.

Die Zusatzdiskette zu »Conquestador« kann Fans des Spiels empfohlen werden und ist eine Bereicherung des Spielgeschehns. Außerdem kommt man ja durch das Update-Programm zur neuesten Version des Spiels. Wer das Spiel nicht besitzt, kann mit dem Produkt nichts anfangen.

Name: Conquestador-Szenarios, **Preis:** 29,95 Mark, **Vertrieb:** Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Conquestador-Szenarios	
64'er	8
WERTUNG von 10	
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel



International Soccer

von Jörn-Erik Burkert

Die Winterpause der Fußballbundesliga rückt immer näher, aber nicht für Computerbesitzer. Mit einem entsprechenden Spiel ist das Kicken am heimischen Herd kein Problem. In dieser Spielesparte ist »International Soccer« ein Veteran, der sich vor neueren Produkten aber nicht verstecken muß. Die Programmierung des Games ist nämlich hervorragend realisiert und sorgt für eine gehörige Portion Spielspaß. Die Steuerung ist realistisch und die Schußmöglichkeiten vielfältig. Pässe sind ebenso möglich wie Kopfbälle. Beim Spiel sieht man die Mannschaften schräg von oben. Der Computergegner ist ein intelligent aufspielender Widersacher. Wer mit einem Freund umsrunde Leder fighten will, braucht



Kantige Sprites kämpfen um den Ball

nur einen zweiten Joystick und muß im Auswahlnü nur den Zweispielermodus anwählen. Die Spielzeit ist variabel und ein Schiedsrichter greift bei groben Regelverstößen ein. Kommt es zum Torschuß, muß der verteidigende Spieler den Tormann steuern und

versuchen, den Ball zu fangen, bevor er im Netz zappelt und die Zuschauer jubeln. Am Ende des Spiels wird die Siegermannschaft geehrt und der Kapitän erhält von einer Frau einen Pokal. Sound gibt es bis auf das Freudengeschrei der Fans auf den Tribünen, der

Schiedsrichterpfeife und wenn der Ball Spieler oder Boden berührt, nicht. Die Spieler-Sprites und der Ball sind recht kantig und bedürften vielleicht für die Neunziger einer kleinen Auffrischung. Diese Tatsache stört beim Spiel überhaupt nicht, denn den Spielspaß erhält »International Soccer« vor allem durch die realitätsnahe Spielbarkeit. Wer jetzt Lust auf ein Match am Joystick bekommen hat, braucht nicht zu verzagen, den »International Soccer« ist, nach langer Abstinenz, wieder im Handel zu haben. Die britische Firma Prism Leisure hat viele alte Games wieder ausgegraben und auf den Markt gebracht. Unter den vielen Titeln ist auch unser Evergreen. Die Produkte sind unter dem Titel »Paket Power« in verschiedenen Kaufhäusern und Fachgeschäften zu haben und kosten ca. 10 Mark.



Einladung zu einem Spielchen - das Titelbild



Der Sieger bekommt den Pokal

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

The False Prophet

Nach fünf Abenteuern in der Ultima-Welt ruft Lord British wieder einen Held zu Hilfe. Beim sechsten Abenteuer geht es darum, Britannia vom Joch der Gargoyles zu befreien.

von Volker Siebert
und Lutz Noack

Eine lange Zeit ist verstrichen, seitdem ich, Sibirius, das letzte Mal in Britannia gewesen bin. Eines Abends, ich denke gerade an mein letztes Abenteuer, bemerke ich beim Steinkreis, in dem damals das Mondtor nach Britannia erschien, ein seltsames Licht. Ich nähere mich vorsichtig. In dem Steinkreis finde ich einen seltsamen Stein. Dann erscheint ein rotes Mondtor in seiner Mitte.

Ohne lange zu überlegen, passiere ich das Mondtor, bereit für ein neues Abenteuer. Als ich jedoch wieder zu mir komme, finde ich mich gefesselt auf einem Schrein. Um mich herum stehen grimmig blickende Gargoyles. Einer von ihnen, allem Anschein nach der Oberpriester, tritt vor mich. In seiner Hand erblicke ich ein Buch – und einen Dolch! Doch bevor er mich töten kann, treten meine alten Freunde, Iolo, Shamino und Dupre, aus einem neuen Mondtor heraus. Der Priester stürzt – von einem Pfeil Iolos durchbohrt – zu Boden. Schnell binden sie mich los. Iolo nimmt noch das Buch des Priesters an sich. Bevor die übrigen Gargoyles reagieren können, werde ich von meinen Freunden ins Mondtor gezogen. Es sinkt wieder in sich zusammen – aber nicht schnell genug. Zwei der kleineren Gargoyles schlüpfen hinter uns hinein! Durch dieses Mondtor gelangen wir direkt vor den Thron von Lord British. Doch bevor ich mit Lord British reden kann, muß ich, nur mit einem Schwert bewaffnet,

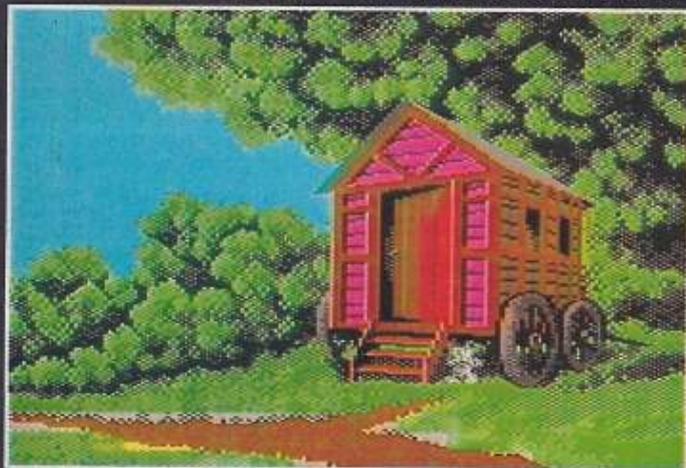


Ultima® VI

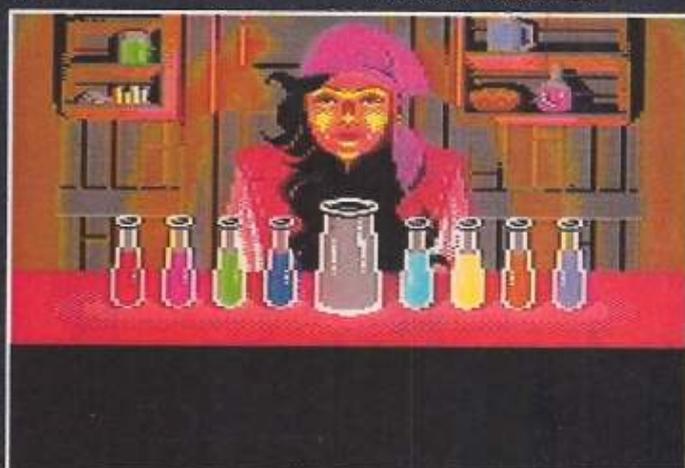
die beiden Gargoyles besiegen, was aber kein Problem ist. Dann erklärt mir Lord British meine Aufgabe: In Britannia gebe es acht Schreine, von denen jeder eine andere Tugend darstelle. Die Gargoyles hätten diese Schreine besetzt, und ich solle Britannia nun von den Gargoyles befreien. Dann erklärt er mir noch den Gebrauch des Steins, den ich mitführe. Mit ihm kann ich mich an verschiedene Positionen in Britannia teleportieren. Außerdem heilt der König alle Partymitglieder, wenn ich ihn darauf anspreche. Zu dem Buch, das

Iolo von den Gargoyles hat, meint Lord Britishs Magier, daß ich es zu Mariah ins Lycaenum bringen solle. Ich will noch erwähnen, daß ich meine Abenteuer nicht mit allen Umwegen niedergeschrieben habe. Außerdem habe ich meine Aufzeichnungen wegen der besseren Übersicht so geordnet, daß ich immer nur einen Auftrag nach dem anderen erledige. Im »echten Spiel« dagegen arbeitet man meistens an mehreren Aufgaben gleichzeitig. Genug der Einführung – das Abenteuer kann beginnen!

Meine erste Aufgabe: Die Befreiung der acht Schreine. Zu Beginn verfüge ich über einige wenige Zaubersprüche. Bei Zaubern, die ich irgendwo in Britannia finden kann, kann ich weitere Sprüche erwerben. Nach dem Plausch mit Lord British erhalte ich von ihm einen Schlüssel, mit dem ich aus dem Schloß herauskomme. Doch zuvor durchsuche ich es. Dabei finde ich u.a. einen Schlüssel, die ersten Zaubersprüche (mit Ausnahme von »Help« benötigt man diverse) und weitere Bewaffnung. Dann verlasse ich das Schloß.



Im Wagen wartet eine Zauberin...



...die für die Charaktergeneration verantwortlich ist

Jeder der acht Schreine verkörpert eine Tugend. Außerdem gibt es zu jeder dieser Tugenden eine Stadt, die diese Tugend besonders pflegt. Um einen Schrein zu befreien, benötige ich die zu dem Schrein gehörende Rune und ein Mantra. Den Aufbewahrungsort der Rune und des Mantra kann ich meist von den Bewohnern des Ortes erfahren, die genau nach dieser Tugend leben. Ich beginne mit dem »Shrine of Compassion«, da die Hauptstadt Britain, in der ich mich zu Beginn befinde, diese Tugend verkörpert. In der Taverne von Britain (Tavernen sind immer gute Informationsquellen) erzählt mir die Wirtin stolz, daß ihre Tochter Ariana die Rune aufbewahren dürfe, was eine große Ehre für sie sei. Ariana studiere in der Bardenschule gleich südlich vom Schloß Musik. Also suche ich sie auf und frage sie nach der Rune und dem Mantra. Um die Rune zu erhalten, solle ich die Erlaubnis ihrer Eltern einholen. Das Mantra könne mir ihr Lehrer Kenneth mitteilen. Zum Glück sitzt dieser neben Ariana. Auf meine Anfrage erfahre ich, daß das Mantra »MU« laute. Schnell suche ich erneut die Taverne auf und erhalte von Arianas Mutter die Erlaubnis, mir die Rune auszuleihen. Daraufhin kehre ich zu Ariana zurück, die mir nun die »Rune of Compassion« aushändigt.

Jetzt habe ich alles beisammen, um den ersten Schrein zu befreien. Er liegt wie alle Schreine in der Nähe des dazugehörenden Orts und ist auf der dem Spiel beiliegenden Karte eingezeichnet. Der »Shrine of Compassion« befindet sich nordöstlich von Britain am Weg nach Cove. Der Schrein wird von einigen Gargoyles bewacht. Doch auch mit relativ schlechter Ausrüstung lassen sie sich bezwingen. Überhaupt ist es in Ultima VI schwierig zu sterben, da die Gegner einem kaum Energie abziehen und man sie mit guten Waffen schnell erledigen kann. Nachdem ich in den Überresten der Gargoyles noch Zauberzutaten, Tränke und Wands gefunden habe (Light- und Fire-

wands sind die besten Waffen, die man allerdings nur finden und nicht kaufen kann), gehe ich zum Schrein. Er ist von einem Kraftfeld umgeben. Ich benutze die »Rune of Compassion« und spreche das Mantra aus. Damit schalte ich das Kraftfeld aus. Auf dem Schrein finde ich einen Moonstone, den ich an mich nehme. Solche Moonstones befinden sich auf allen acht Schreinen, und später werden sie noch einmal große Bedeutung bekommen. Anschließend meditiere ich am Schrein (Talk to Shrine). Der Schrein weist mich in die Tugend ein, die er verkörpert, in diesem Fall Mitleid. Gespräche mit den Schreinen sind auch die einzige Möglichkeit, einen Level aufzusteigen, sofern man die nötigen Erfahrungspunkte auf dem Konto hat. Nach diesem schnellen Erfolg gebe ich mich nach Cove. Dort finde ich einen Magier, der einem einige Zaubersprüche beibringen kann – gegen Bezahlung, versteht sich. Dann experimentiere ich ein wenig mit dem »Orb of the Moons« herum. Mit ihm lassen sich viele lange Wege einsparen, wenn man weiß, bei welcher Positionierung des Orbs man an welches Ziel gelangt. So teleportiere ich mich nach Skara Brae, der Stadt der Geistigkeit. Dort liegt in fast jedem Hause ein Buch herum. Neugierig

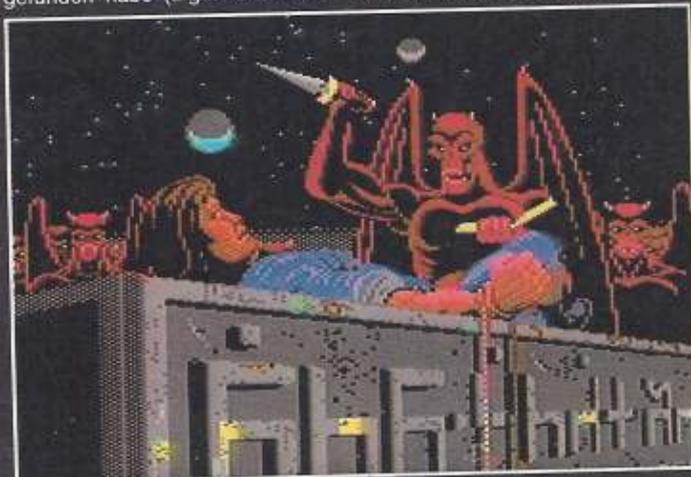
blättere ich ein wenig in der Lektüre und entnehme ihr das »Mantra of Spirituality«. Es lautet »OM«. Bei der Suche nach der Rune gerate ich an den Major (engl.: Bürgermeister). Er verweist mich an zwei Verwandte. Yorl, den einen der beiden, finde ich am Pier am Nordende der Insel. Sein Vater Quentin hätte die Rune aufbewahrt, sagt er. Leider sei er vor kurzer Zeit von den Gargoyles getötet worden, und niemand außer ihm habe das Versteck der Rune gekannt. Eine Frau, die in einem Haus nahe am Pier lebt, erzählt mir unter Tränen von Quentin, ihrem verstorbenen Mann. Sie liest mir ein Gedicht von ihm vor. Ich hake nach und erhalte einen Hinweis auf einen Korb. Mit Einwilligung der Frau untersuche ich den Korb in ihrem Haus und finde dort tatsächlich die »Rune of Spirituality«. Doch der »Shrine of Spirituality« ist nicht auf der Karte zu finden. Mit dem Orb kann ich mich jedoch zu jedem Schrein und in jede der dazu passenden »Principal Towns« teleportieren. Zum Shrine of Spirituality komme ich, in dem ich den Orb zwei Schritte westlich und einen Schritt südlich von meinem Standpunkt platziere. Dieser Schrein befindet sich nämlich nicht auf der Oberfläche von Britannia. Außerdem ist er der einzige, der nicht von Gargoyles

bewacht wird. Nachdem ich das Kraftfeld aufgelöst und mir den Moonstone angeeignet habe, lasse ich mich vom Schrein noch über die Tugend der Geistlichkeit belehren. Dann beame ich mich mit dem Orb zurück an die Oberfläche von Britannia. In Skara Brae wohnt übrigens ein weiterer Zauberer. Sein Haus befindet sich auf der kleinen Insel nördlich von Skara Brae und ist mit einem Ruderboot leicht zu erreichen. Falls ihr es noch tragen könnt, solltet ihr das Boot unbedingt mitnehmen. Es liegt am Steg, an dem auch Yorl arbeitet. Es ist ungeheuer lästig, immer wieder ein Boot zu suchen, wenn man eines braucht, denn meistens ist gerade dann keines aufzutreiben.

Als nächstes mache ich mich auf den Weg nach Yew im Nordwesten von Britannia. Yew ist die Stadt der Gerechtigkeit. Die Majorin teilt mir mit, daß ein Dieb die »Rune of Justice« aus dem Grab eines ehemaligen Majors entwendet habe. Er sei geschnappt worden, aber die Rune sei nach wie vor verschwunden. Den Dieb könne ich jedoch im Gefängnis befragen. Dazu erhalte ich von ihr eine schriftliche Genehmigung. Außerdem erfahre ich von ihr das »Mantra of Justice«. Beh. Die Erlaubnis zeige ich dem Gefängniswärter, der mir seinen Schlüssel anvertraut. So gelange ich durch die östliche Tür des Wachraums zu der Einzelzelle des Diebes. Ich bin gezwungen, ihm die Freiheit zu versprechen, obwohl ich sie ihm gar nicht schenken kann. Boskin, so heißt der Dieb, verrät mir daraufhin das Versteck der Rune. Er habe sie auf seiner Flucht unter einer Topfpflanze im »Slaughtered Lamb« versteckt. Dort steht in der südöstlichen Ecke tatsächlich eine Pflanze. Als ich sie verrücke, finde ich die gesuchte Rune. In einem Haus im Norden der Stadt treffe ich auf die Druidin Jaana, die ich in die Party aufnehmen. Die Party kann maximal aus sechs Mitgliedern bestehen, also kann ich neben meinen drei Rettern höchstens zwei weitere NPCs



Lord British bittet um Hilfe



Nach dem Mondtor liege ich auf einem Opfer-Altar



Ich habe den Codex entdeckt

**SORRY, WERBUNG
GESPERRT!**



**WWW.64ER-
ONLINE.DE**

gleichzeitig aufnehmen. Nachdem ich dem Gefängniswärter seinen Schlüssel wiedergebracht habe, mache ich mich auf den Weg zum »Shrine of Justice«, den ich auf bekannte Art befreie, und lasse mich dann über die Gerechtigkeit belehren. Als nächstes will ich den »Shrine of Honor« bei Trinsic befreien. Auf dem Weg dorthin begegnet mir südlich von Paws eine Zigeunerfamilie. Bei einem belanglosen Gespräch beklaue ich diese Zigeuner um eine Menge Goldstücke... In Trinsic sehe ich die Rune unbewacht auf einem

Sockel mitten in der Stadt. Der Major erklärt mir, daß keiner der Einwohner von Trinsic so unehrenhaft sei, die Rune zu stehlen, und wenn jemand sie tatsächlich ausleihen sollte, würde er sie bestimmt wieder zurückbringen. Das Mantra »SUMM« erfahre ich ebenfalls von ihm. Mit der Rune befreie ich den »Shrine of Honor«, den ich westlich von Trinsic finde. Er ist von einem Moor umgeben. Wenn man nicht mit Swamp Boots ausgerüstet ist, die vor Vergiftungen schützen, sollte man den Orb benutzen, um zu ihm zu gelangen. Ich lasse mich

noch über die Tugend der Ehre belehren, bevor ich diese Gegend verlasse.

Nun will ich dem Leser dieser Niederschrift ein wenig Ruhe gönnen und hoffe, daß er beim zweiten Teil des Longplays zu Ultima VI wieder dabei ist, wenn ich mit meinen tapferen Freunden dem Königreich von Lord British den Frieden zurückbringe und all meine Abenteuer in der Parallelwelt darlege. Bis dahin sage ich: Auf Wiedersehen!

Fortsetzung im nächsten Heft



Einer der Schreine, die ich gefunden habe



Der Vortex-Cube



Eine wichtige Person beim Lösen meiner Aufgabe ist Mariah

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Außerdem freuen wir uns über Szenefotos (Dia) oder gespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turrigan
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turrigan II (Teil 1)
- 8/91: Turrigan II (Teil 2) und Secret Silver Blades
- 9/91: Turrigan II (Teil 3) und The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance Teil 1
- 7/92: Pool of Radiance Teil 2
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds
- 11/92: Ultima 6 (Teil 1)

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Pirates

Wer beim Spiel »Pirates« von Micropose früher als seine Gegner feuern will, muß nur, während der Kampf von Diskette geladen wird, den Feuerknopf drücken. Dann bekommt der Feind eine saftige Breitseite in den Rumpf geknallt. Das funktioniert aber nur, wenn sich die Gegner im Kampf direkt gegenüber stehen.

Jens Krieger, Gernsüden

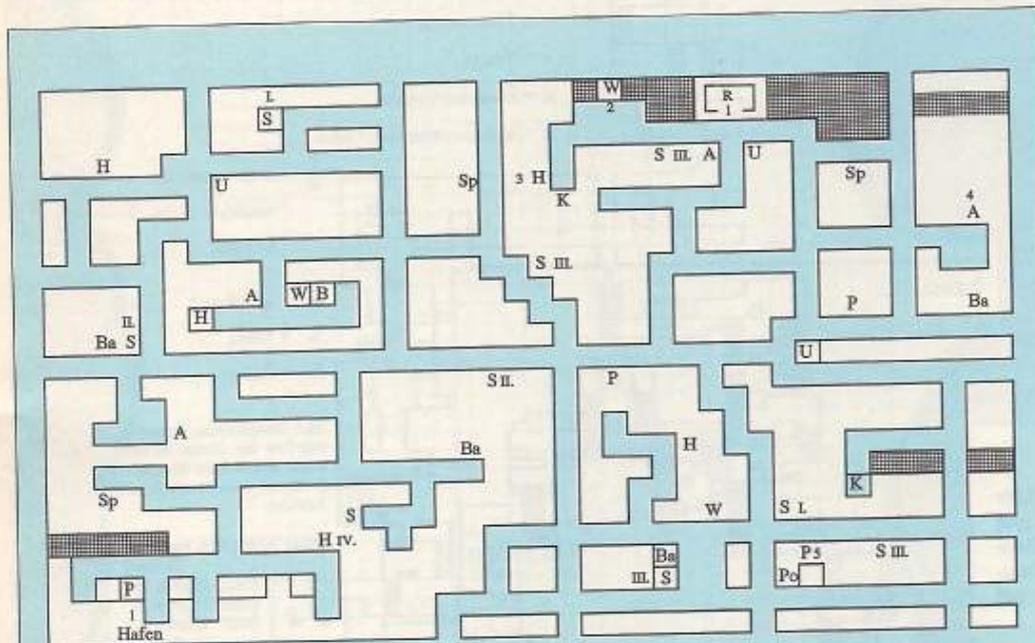
Hallo Fans!

Die Flut der Lesereinsendungen zur Rubrik »Hallo Fans« beweist, daß der C 64 als Spielmaschine lebt. Aus der Vielzahl Eurer starken Hilfen wie immer ein bunter Mix.

AD&D-Cheat

SSI-Freaks hergehört! Wer bis zu 30000 Experience-Points in einem Rollenspiel der kalifornischen Software-Schmiede erschummeln will, der nehme am besten einen schwachen NPC in die Party auf. Diesem werden alle Gems der Party vermacht (20 sollten es schon sein, 40 sind optimal). Dann sucht man sich einen einfachen Kampf und tötet alle Feinde. Nachdem man alle Charaktere erledigt hat, antwortet man auf die Frage »Continue Battle?« mit »yes«. Nun werden alle Charaktere um den NPC positioniert. Dann wird der NPC niedergemacht und viele Experience-Points winken. Außerdem erhält man die wertvollen Gems zurück. Dieser Trick funktioniert bei älteren AD&D-Games, wie »Pool of Radiance« und »The Secret Silver Blades«, hervorragend zu sehen, wie sich die Recken entwickeln.

Maurice Waldner, CH-Reinach



- R - Bahnhof
- P - Kneipe
- U - U-Bahn
- B - Blüten-Eddie
- S - Laden
- K - Kredit-Hai
- Ba - Bank
- Po - Polizei
- Sp - Spielhölle
- W - Waffenhändler
- H - Hotel

- 1 - in diesen Pubs (Hafen und Bahnhof) bekommt man Alkohol zu kaufen
- 2 - in diesem Waffenladen gibt es das größte Sortiment an Waffen, wenn man Glück hat bekommt man U.S.-Army-Handgranaten
- 3 - in diesen Hotels sind die Zimmer am billigsten
- 4 - in diesem Autogeschäft ist die Auswahl am größten
- 5 - in diesem Pub gibt es wenig Ganoven, Auskünfte und der Besitzer nimmt selten Alkohol

Typ	Preis	Schritte	Füßler
I. Citroen T.A.	(geklaut)	35	100
II. Talbot 90	3000 \$	30	100
III. Chevy Roadstar	4000 \$	30	120
IV. Bucky Century	5000 \$	60	200

Außerdem gibt es nur in der U-Bahn einen 800 Mäuse schweren Diamanten.

Tip des Monats: Mafia

Tief in die Geheimnisse der »Mafia« sind Christian Gosch und Bernhard Jung eingedrungen. Mit ihren Erkenntnissen dürft ihr alle Chancen haben die Unterwelt in Schach zu halten. Die Karte zeigt die Stadt mit allen wichtigen Orten. Für ihren Tip sacken die zwei die 100 Mark für den Tip des Monats ein.



Elvira

Wenn man einem Gegner gegenüber steht, gibt es einen Trick, ohne Kampf an ihm vorbeizukommen. Man dreht sich um 180 Grad, benutzt dabei aber nur die Pfeile <-> und <->. Nicht den zum wenden! Nun steht man ihm wieder gegenüber. Dann braucht man nur den Pfeil für die 180-Grad-Drehung zu benutzen und schon ist man am Gegner vorbei. Der Trick funktioniert nur, wenn das Spiel die Drehung mit den Pfeilen für links und rechts zuläßt.

Marcel Wenderoth, Bergk.-Oberbaden

Oil Challenge

Mit POKE 17485,165 und POKE 36429,165 erhält man bei dem Spiel aus dem 64'er-Sonderheft 54 unendlich viele Leben. Die POKES müssen mit einem Modul eingegeben werden.

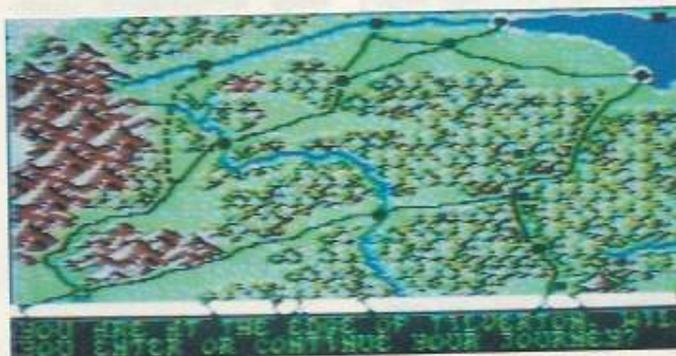
Jürgen Robben, Altharen

Mars Projekt

Hier die Code-Wörter zum Spiel:
Süd-Region: Duck Soup
West-Region: Mona Lisa
Ost-Region: United Kigdon

Jens Schroeder, Bad Harzburgen

Das Land Krynn



Her mit den Tips

Hallo Fans, heißt das Motto dieser Rubrik und damit wollen wir zum Mitmachen anregen. Wenn Ihr einen Trick kennt, mit dem Ihr in Spielen schummelt oder der das Spiel erleichtert, dann schreibt Ihr auf und schickt Ihr an:

Markt & Technik
 Redaktion 64'er
 Stichwort: Spieletips
 Hans-Pinsel-Str. 2
 8013 Haar b. München

Egal ob POKE, Cheat, Karten (bitte nur auf weißem Papier gezeichnet) oder Paßwort, Ihr helft anderen Spielern über schwierige Klippen und habt außerdem noch die Chance, den Spieletip des Monats zu landen und dafür 100 Mark zu kassieren. Wer größere POKE-Listen, Tabellen und umfangreichere Tips auf Lager hat, bitte die Tips auf Diskette einschicken, Ihr erspart uns die Tiparbeit.

Also Stifte und Drucker scharf gemacht und Eure heißen Tips und Tricks aufs Papier gebracht.
 Euer Jörn-Erik «Leo» Burkert

Rick Dangerous

Mit seiner Karte hilft Alexander Pollo aus Bozen (Italien) allen Fans des Jump'n'Run-Helden Rick Dangerous. Außerdem hat der Computerabenteurer einige POKES auf seinem Pergament vermerkt.

Leser fragen

Creatures 2

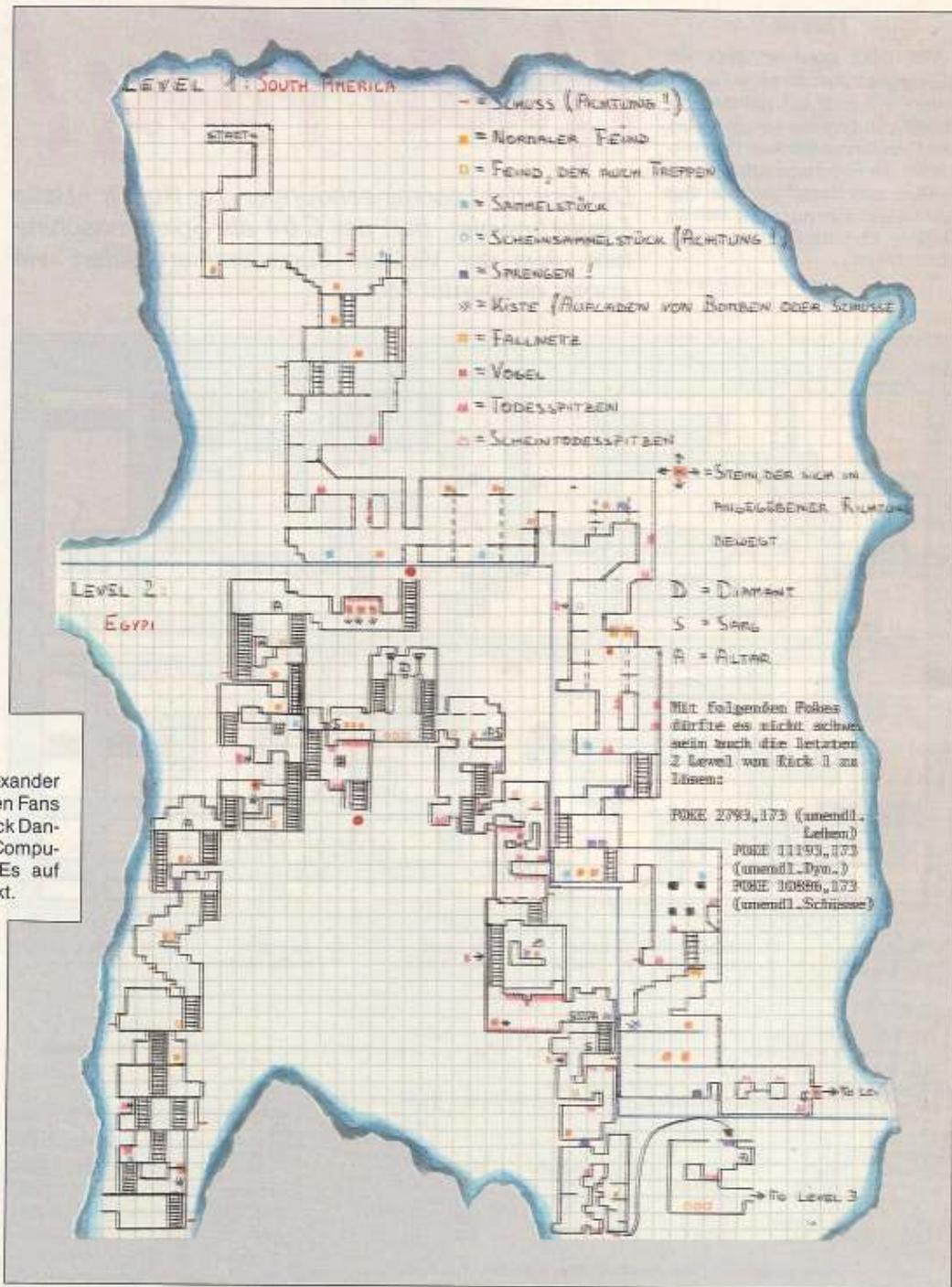
Ulrich Landdgraf-Dietz hängt im dritten Level von «Creatures 2» fest. Er weiß nicht, was er auf der Insel tun soll und wozu der Stein ist.

Die Lösung des Problems:

Als Erstes den Stein neben das Loch schieben, dann auf den Vogel springen und am Joystick rütteln. Der Vogel steigt nun auf und wenn er ganz oben ist, nach links springen, den Stein über den Vogel schieben. Den Brocken dann mit dem Feuerstrahl auf die Presse schieben.

Die Erbschaft

Wer kann Peter Neumann bei «Die Erbschaft» helfen? Er sitzt im Flugzeug und kann dem Entführer nicht die gewünschten grünen Wollknäule geben. Woher bekommt man diese?



The Simpsons

Wer ein geeignetes Modul hat, kann beim Jump'n'Run von Ocean einige Manipulationen vornehmen. Die POKES sind für unendlich viele Leben.

Level 1	POKE 3270,173
Level 2	POKE 3120,173
Level 3	POKE 3119,173
Level 4	POKE 3137,173
Level 5	POKE 3099,173

Unendlich viel Zeit bekommt man mit folgendem POKE:
 POKE 6328,179.

Nicola Michall, Dillingen

Chaot Bart
 auf dem C64



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE



Computer 1x1

von Jörn-Erik Burkert

Wenn die Menschen vor einhundert Jahren noch mit einem Nachschlagewerk à la Brockhaus auskamen, so haben heute eine Vielzahl spezieller Lexi-



er Titel in diesem Genre ist ein Buch aus dem Buchverlag von Markt & Technik. Mit dem Titel »Das große COMPUTER LEXIKON« haben die Autoren auf 420 Seiten ca. 5000 Begriffe zusammengefaßt und erklärt.

Der Themenkreis des Buches deckt ein breites Spektrum ab und reicht von einfachen Erklärungen zum Thema Datenverarbeitung bis zu speziellen Problematiken der Computertechnologie, Elektronik und Computeranwendung (z.B. CAD und DTP). Sogar der C64 hat seinen Platz im Buch. Die einzelnen Schlagwörter sind kurz und prägnant erklärt und mit zahlreichen Querverweisen versehen, was das Verständnis erleichtert. Besonders interessant ist der Wörterbucheitel, der Englisch-Unkundigen und Anfängern über die Klippen des Computer-Kauderwelsch hilft. Die Übersetzungen sind vom

Englischen ins Deutsche und umgekehrt.

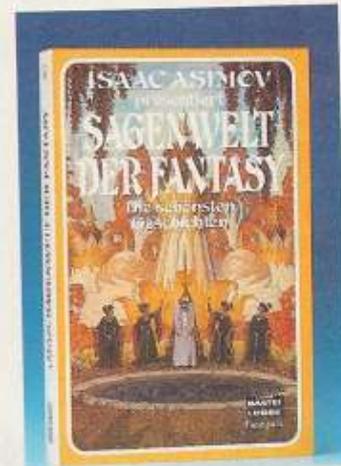
Da in unserer Zeit der Mensch im täglichen Leben immer mehr mit dem Computer in Kontakt kommt, ist das Buch nicht nur für den fortgeschrittenen Computeranwender und Profi interessant, sondern auch für Einsteiger und Computerlaien. Mit dem Buch schlägt man sich leichter durch den modernen Begriffsdschungel der Computer- und Elektronik.

Das große Computer-Lexikon, Markt & Technik Verlag, 48,- Mark, ISBN 3-87791-295-8

Fantasy-Bücher

Bekannt ist Isaac Asimov durch seine zahlreichen wissenschaftlich-phantastischen Bücher. Daß er auch auf dem Gebiete der Fantasy veröffentlicht hat, wissen die wenigsten. In den drei Bänden aus dem Bastei-Lübbe-Verlag präsent

tiert er gesammelte Erzählungen verschiedener Autoren und von sich selbst, die aus der Zauber-, Sagen- und Märchenwelt der Fantasy entspringen. Die drei Bände präsentieren sich als bunte Mi-



Drei Bände mit Fantasy-Geschichten präsentiert von Isaac Asimov

schung verschiedener Autoren, die sich mit vielen sagenumwobenen Figuren beschäftigen.

Sagen-/Märchen- und Zauberwelt der Fantasy, Bastei-Lübbe, je Band 19,80 Mark, ISBN 3-404-28(149-7)152-7173-X



Computersachbegriffe zusammengefaßt

ka den Markt erobert. Die Computerbranche blieb von dieser Entwicklung nicht verschont. Ein neu-

Impressum

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) - verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur/CvD: Arnd Wängler (aw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Heinz Behling (hb), Peter Klein (pk), Jörn-Erik Burkert (jb), Hans-Jürgen Humbert (hj)
Redaktionsassistent: Birgit Misera, Heiga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-202, Telefax: 089/4613-5001,
 Btx #64064*

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Verwettlichung der Programm Listings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt empfangene Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Uechi Böcker
Titel layout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Waldo Linné (ltp), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Ewald Standke

Anzeigenleitung: Peter Küsterer
Anzeigenverwaltung und -disposition: Jörg Friedrich (648)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 01. 01. 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
 Tel.: 089/4613-982, Telefax: 089/4613-781

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünstedt
Vertriebsmarketing: Beitho Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 25, 8067 Eching, Tel.: 089/31 90 06 13

Erscheinungsweise: monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:

Markt & Technik Adressservice
 ESB - Abobetreuung GmbH, Postfach 1163,
 Koebcherstraße 40, 7107 Neckarsulm
 Tel.: 07132/368-283, Fax: 07132/6563
Österreich: ESB-Aboservice GmbH, Aren-
 bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/843866,
 Jahresabonnementspreis: 63 684,-
Schweiz: Aboservice AG, Sägestr. 14,
 CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131,
 Jahresabonnementspreis: sfr. 90,-

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet DM 7,80. Der Abonnementspreis beträgt im Inland DM 31,- pro Jahr für zwölf Ausgaben. Der Abonnementspreis erhöht sich um DM 18,- für die Zustellung im Ausland (Schweiz auf Anfrage), für die Luftpostzustellung in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 38,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 58,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) auf DM 68,-. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: Druckerei E. Schwand GmbH & Co. KG,
 Schmollestr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle im 64'er erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß im 64'er unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
 Anträge an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232

Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel.: 0041/42/440850, Fax: 0041/42/415770
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Calveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel.: 415-368-3600, Fax: 415-368-3823
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel.: 0043/1/88713930, Fax: 0043/1/887139333

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9802
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5562266, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: AIM Int. Inc., Telefon: 00886-2-7549813, Fax: 00886-2-7548710

Japan: Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33598/1709
Korea: Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/757-5789

Frankreich: CEP France, Telefon: 1/49007616, Fax: 1/4824-6202
Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/4692834
International Business Manager: Stefan Grajer, 089/4613-638

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Dell, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Häfner
 Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telex 822082, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (GVW), Bad Godesberg



Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Olmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Carl-Franz von Quadt, Dr. Erich Schmitt, Olmar Weber.

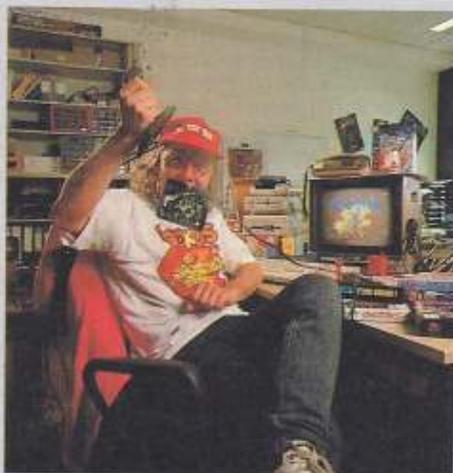
Inserentenverzeichnis

2-fach Computer	2. US	CLS Computerladen	49	ICP Verlag	65	Müller Infotechnik	38
Astro-Versand	49	Data House	49	Jordan	53	Plus-Electronic	49
Black Magic	49	Datafish	10/11	Mallander	49	Prism Leisure	24
Bonito	82	Goodsoft	14/15	Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	19, 25, 31, 76/79, 82, 95	Rat & Tat	53
CCS Computer Shop	53	Hermann	53	Mattling	49	Scantronik	4. US
CIK Computertechnik	53	Heureka Verlags GmbH	3. US	Meteo GmbH	62	Stonysoft	53
Cloud	53			Möbra Datentechnik	39		

**DIE NÄCHSTE AUSGABE
ERSCHEINT AM 13.11.92**

Spiele, Spiele, Spiele

In unserem riesigen Spieleschwerpunkt stellen wir Ihnen die Highlights 92 vor, zeigen, wie die Profis Spiele programmieren, betrachten die Evolution der Spiele von 1984 bis heute und führen ein Interview mit dem Besitzer einer Firma, die viele C-64-Spielehits wieder auf den Markt bringt.



Grafik aus Mathematik

Das berühmte Apfelmännchen kennt praktisch jeder. Es gibt aber noch eine ganze Menge anderer mathematisch-grafischer Gebilde. Wir entführen Sie in die fantastische Wunderwelt in Ihrem C64 und testen die besten Hilfsprogramme dafür.



Aus aktuellen oder technischen Gründen können Themen verschoben werden. Wir bitten dafür um Verständnis.

Programm des Monats Dir-Creator

Noch nie gab es ein so mächtiges Directory-Tool. Sie können praktisch jede beliebige Manipulation mit dem Directory ganz einfach durchführen. Ein besonderes Bonbon sind Grafiken im Inhaltsverzeichnis, die Sie mit einem eigenen Editor zeichnen können.



Testmodul

Die Joystickports sind ständig von statischer Entladung bedroht. Wenn man die Ports schnell komplett testen kann, ist das schon ein enormer Vorteil. Unser nächstes Testmodul durchleuchtet die Ports auf schnelle und zuverlässige Art.

Steuererklärung per Computer

Wir testen Steuererklärungssoftware. Mit diesem nützlichen Programm sparen Sie sich den Steuerberater, bzw. können diesen kontrollieren. Auch wer schnell mal wissen will, wieviel er zurückbekommt (oder nachzahlen muß) findet in dem Einkommenssteuerprogramm eine große Hilfe.

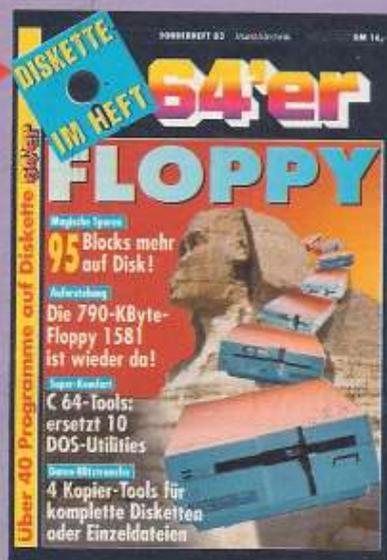
Steuerberechnung 1991			
Für testfall c64			
Finanzamt 8000 Testhausen			
Steuernummer 01234567890			
Einkunfte	Stpr1	Ehefrau	
Gewerbebetrieb	100000		0
Selbst.tätigkeit	33000		0
Nichtselbst.tät.	15000.5	0	0
-Versorgungsrb.	0	0	0
-Werbungskosten	0250	0	0
Nichtselbst.tät.	6750		0
Kapitalvermögen	7488		0
Verm. & Verpacht.	8000		0
Sonstige Eink.	18115		0
Summe d. Einkunfte	173265		0

SONDERHEFT 83

Floppy

- ★ Pfeilschnelle Backup-Tools
- ★ Tolle Filecopy-Programme
- ★ Was leistet das neue (alte) 1581-Laufwerk?
- ★ Dateiverwaltung, Laden, Speichern, Direktzugriffsbefehle und viele Tips & Tricks zur Manipulation der Spuren 36 bis 40
- ★ »C64 Tools«: raffinierte Utilities-Sammlung

Nr. 83 gibt's ab 23.10.92



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

1
—
M
M
M
M
M
M
—
ge.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE