

64'er

DAS MAGAZIN FÜR COMPUTERSPIELER UND PROGRAMMIERER

1A-BILLIG-DRUCKER

Programmierung

Morphing

- Wie aus Bill Clinton ruck-zuck Boris Jelzin wird

Hardwaretest

Heiße Extras

- C-64-Floppy am PC
- Akkupufferung für GeoRAM
- Geos-RAM-Erweiterung

Programm des Monats

Hermetic

- Befreien Sie den Spiele-Planeten

Neuer Kurs

Alles über GoDot

- Alle Tips & Techniken, neue Module

TIPS & TRICKS

Assembler-Bibliothek:

- DIR-ausgeben
- String drucken

Basic-Corner:

- Bestenlisten (High score)

Assembler-Corner:

- Schnittstellen vernetzen

Profi-Corner:

- Screen-Vorhang

Geos Workshop:

- DTP in höchster Druckqualität

SORRY, WERBLUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

SEITE 3



Arnd Wängler
stv. Chefredakteur

Sterben die Heim-computer?

“Der Heimcomputer ist tot” propagieren manche Medien— ein fataler Irrtum. Hier liegt vielmehr ein Definitionsproblem vor: Man kann den Heimcomputer danach definieren, wie ihn der Hersteller auf den Markt powert oder aber einfach als privat genutzter Computer. Und genau das bringt die Sache auf den Punkt: Der Kunde ist es, der bestimmt, was ein Heimcomputer ist. Es ist eine Tatsache, daß mittlerweile mehr Privatleute (Nachholbedarf) Computer kaufen, als Firmen (Sättigung). So gesehen geht es den Heimcomputern besser den je.

Was z. Zt. passiert, ist vielmehr ein Kampf der Betriebssysteme (also MS-DOS, Amiga DOS, Atari ST-TOS usw.), in dem es inzwischen für PCs mit MS-DOS und mehr noch Windows recht positiv aussieht. Für den C 64-Besitzer ist das kein Grund sich aufzuregen, denn man hat sich ja bereits entschieden und kann ruhig abwarten, welches System letztendlich siegen wird.

Datasettenbrief

Nachdem wir in Ausgabe 8/93 einen Diskettenbrief vorstellen konnten, erreichte uns nun ein Datasettenbrief. Geschrieben wurde er von Andreas Katzig in Erdweg (Obb.): “Ich fand die Idee von Tim Schrock sehr originell.

Deshalb habe ich mich gleich an die Arbeit gemacht. Und nun ein dickes Lob an die 64'er-Crew. Nur daß Ihr vier Seiten für eine Werbung für eine PC-Zeitschrift verschwendet habt, verstehe ich nicht”.

Vielen Dank Andreas für den Datasettenbrief. Hier noch ein Tip: Wie wäre es, wenn Du den Text auf einen dünnen Papierstreifen schreibst und statt dem Tonband aufrollst? Die Werbung für das PCgol-Magazin ist uns

leicht gefallen, soll dieses Magazin doch so etwas werden, wie es die 64'er für die C 64-Besitzer ist: Eine verständliche PC-Zeitschrift als “Freund & Helfer”.

Entfernungswettbewerb

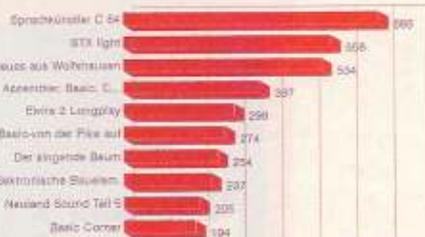
Ein Brief von W. Post mit wunderschöner Marke kam aus Honduras bei uns an. Leider ohne Briefmarke aber dafür mit Freistempeln von den Philippinen gelangten Brief und Postkarte von Peter Ziegenfuß in die Redaktion. Peter schreibt von Taifunen, Stromausfällen und dem immer noch aktiven Pinatubo.



Unsere Hitparade zeigt jeden Monat die Highlights vergangener Ausgaben.

Artikel-Hitparade

64'er 8/93



Spruch des Monats

Es gibt nur zwei unverrückbare Erkenntnisse im Leben:

1. Der Computer nützt dem Menschen
2. Die Erde ist eine Scheibe

Eure 64'er-Redaktion





Seite 12

Seite 8

Seite 27

Seite 34

Seite 96

GoDot-Kurs

Jetzt geht es ans Eingemachte. Lesen Sie in unserem Kurs Insidertips über das Grafikpaket GoDot. Im ersten Teil geht es Stück für Stück tiefer in die Materie rund um das Multitalent aus Ausgabe 7/93.

96



12

Drucker

Was ist besser: Tinte, Laser oder Nadel? Wir haben es geprüft und testen die preiswertesten Nadeler und zeigen wie man manche Mark sparen kann. Außerdem stellen wir Drucker-Software vor.



AKTUELL

Neue Produkte	6
Morphing - wunderbare Wandlung	8

GRUNDLAGEN

TFT-Technik	10
-------------	----

DRUCKER

Matrix, Tinte oder Laser?	12
Vergleichstest:	14
6 Drucker im Prüfstand	
Software für Drucker	22
Druckerpflege	24

KURSE

Assembler	26
GoDOT, Folge 1	96
Basic wie gedruckt, Folge 2	57

GEOS

Load Application	39
Workshop	60

PROGRAMME

Programm des Monats: Hermetic	34
Mathematik-Programme	38
Assembler-Bibliothek	41
Pop-Up-Editor	44
C 128-Listing	46
2KByte	48
REM EX	51
5KByte	52

TIPS UND TRICKS

Tips & Tricks C 128	56
Tips Tricks C 64	62
Kurzreferenz	63
Assembler-Corner	64
Basic-Corner	67
Profi-Corner	70
Software-Corner	72

SPIELE

Longplay	74
Evergreen	79
Spielszene aktuell	80
Spieletests	81
Spiele-Tips	83

HARDWARE

Floppy goes PC	27
Puffermodule für REU:	30
RAMlife und BBU	
RAM-Erweiterung BBG	32
Reparaturecke	87
Bauanleitung Windmesser	88
Akustischer Schalter	92
Stationärer Joystick	94

RUBRIKEN

Seite 3	3
Impressum	18
Leserbriefe	37
Leserforum	54
Wettbewerb 5KByte	57
Fehlerteufel	71
Logowettbewerb	78
Inserentenverzeichnis	81
Suchspiel	93
Software-Angebote	99
Programmservice	100
Vorschau	102



8

Morphing

Beim Morphing wird aus einem Bild in fließendem Übergang ein anderes. Was hinter dieser faszinierenden Technik steckt, zeigt unser Grundlagenbericht.

30

Hardware für Geos

Wer kennt es nicht, daß Problem der Speichererweiterung, die nach dem Ausschalten alles vergißt?

Mit etwas trickreicher Hardware läßt sich das Problem elegant lösen. Zusätzlich testen wir eine leistungsfähige RAM-Erweiterung.



34

Aus einer fernen Zocker-Welt kämpfen Sie als Pilot in einem Shoot'em Up der Extraklasse um die Existenz des Planeten Hermetic. Zahlreiche Level mit hinterlistigen Gegnern erwarten Sie auf zwei Diskettenseiten!



Diese Programme können Sie über Btx +64064 # laden

Dieses Symbol zeigt an, welche Programme auf Diskette erhältlich sind

C-64-Netzwerk

Nachdem Festplatten und ED-Diskettenlaufwerke für den C 64 auf den Markt gebracht wurden, gibt's jetzt auch ein Netzwerk für den kleinen Commodore-Rechner. Mit dem System lassen sich bis zu neun C 64 bzw. C 128 (im C-64-Mode) verbinden. Als Host-Rechner dient ein Amiga, auf dessen Peripherie per Netz zugegriffen werden kann. Die aktuelle Version unterstützt den Betrieb mit einem Amiga 500 bzw. 2000.

Matthias Kettner, 81735 München

"One Stop Shopping" bei CMD

CMD (Creative Micro Designs), die durch ihre Festplatten und RAM-Erweiterungen bekannte US-Firma, komplettiert die Produktpalette durch eine Vielzahl bekannter Softwareartikel. Einerseits wurden alle Softwarerechte der (ehemaligen) amerikanischen C-64-Zeitschrift RUN aufgekauft, andererseits vertreibt man Programme von Drittherstellern. Ein großer Teil dieser Angebote soll über CMD direkt auch in Deutschland zugänglich sein, u.a. "Superbase", "BigBlue-Reader", Programmiersprachen wie "Pascal" und "Fortran", RUNs "Geos-Powerpak" und "GEOS-Companion".

CMD Direkt, Telfs, Österreich

C-128-Utility-ROM

KeyDOS, der Utility-ROM-Chip für den leeren Steckplatz im C-128, ist in Version 2 verfügbar. Nach dem Einschalten des Computers lassen sich die eingebauten Programme mit einer ESCAPE-Tastenkombination aufrufen. Enthalten sind u.a.: 1581-Partitionierer, CBM RAMDOS (bis 2 MB), Geos SuperBoot, Diskmonitor, UNNEW, Screendump, Video Manager, Screen Edit usw. Ein deutscher Vertreter hat sich noch nicht gefunden.

Antigrav Toolkit, Cambridge, USA

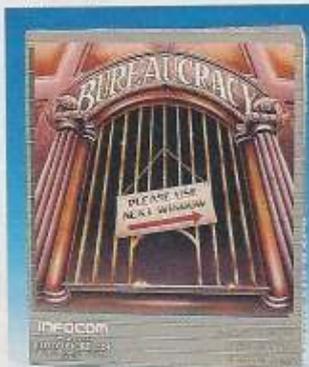
Grafikkonverter für C-128

"I Paint", das Malprogramm für den Commodore C 128D mit Auflösungen bis 640 x 400 Pixel, hat eine sinnvolle Ergänzung bekommen: "I Port". Damit lassen sich farbige Bilder aus dem in der PC-Welt sehr gebräuchlichen GIF-Format in das I-Paint-Format konvertieren (und umgekehrt). Unterstützt werden auch die Formate MacPaint, GeoPaint, Basic8, Doodle und Printshop. Das Programm ist bisher allerdings nur ausschließlich in den USA erhältlich.

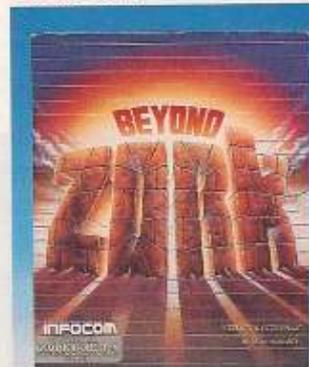
Living Proof Ltd, Minneapolis, USA

Achtung C-64-Spieler!

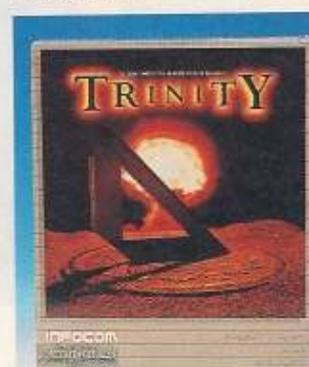
Vom Computec-Verlag gibt es unter dem Label Golden Disk 64 ab der Ausgabe 6/93 (Oktober) Originalspiele in Lizenz, wie z.B.



In den Gefilden der Bürokratie: Bureau Crazy



Rückkehr in die Zork-Welt: Beyond Zork



Quer durch die Zeiten: Trinity

Turrican I, Turrican II (Dezember) Grand Monster Slam (3/94), Galdregions Domain (5/94) und Western Games (6/94). Alle Originalspiele kosten je 19,80 Mark.

Computec, 99445 Nürnberg

Oldies but Goldies

Einige lang vermißte C-64- und C-128-Programme gibt's wieder zu kaufen: Zu Preisen von 40-60 Mark finden sich Klassiker wie Eli-

te, M.U.L.E., einige SSI-Spiele, Neuromancer und viele Infocom-Adventures, auch speziell für den C-128. Es handelt sich jeweils um die amerikanischen Versionen, die Lieferzeit soll ca. 3-4 Wochen betragen.

Hering Direkt, 01069 Dresden

GeoCom-Stapellauf

Laut Informationen des Programmierers und der Vertriebsfirma soll der schon länger angekündigte Compiler für Geos nunmehr endgültig Ende des Jahres verkaufsfertig sein. Ein Preview der Beta-Version (es fehlt nur noch der Objekt-Editor) ist für die nächste 64er-Ausgabe vorbereitet.

D.öhler, GUSS, 04109 Leipzig

Neue Mailbox

Seit kurzem ist die "Power-Box", eine echte 64er-Mailbox, online. Sie läuft unter dem Programm C*Base. Zur Zeit sind Logins mit bis zu 2400 bps möglich, die Kompressions- und Fehlerprotokolle V42bis und MNP-5 werden unterstützt. Geplant sind Vernetzung und eine Geschwindigkeit bis 9600 bps. Die Box ist 24 Stunden täglich erreichbar, die Nutzung kostenlos.

Power-Box, 12437 Berlin, Tel. 030/4644562

PenPad von Amstrad

Dieser Tage kommt das neue PenPad von Amstrad auf den deutschen Markt. Das nur knapp 400 Gramm leichte elektronische Notizbuch wartet mit einfachster Bedienung auf: statt über die Tastatur, klicken Sie mit einem Spezialstift Icons an, um die gewünschte Aktion auszulösen. Neben einem kompletten Terminplaner wurde auch ein Telefonregister und ein Notizblock integriert. Im Notizblock können Sie nach Herzenslust herummalen; das PenPad speichert die Information automatisch. Um den Speicher nicht überzubelasten, tragen Sie Ihre Telefonnummern oder Termine zwar auch handschriftlich ein, das PenPad legt sie dann aber - nach einer kleinen Schrifteerkennungspause - als ASCII-Zeichen im Speicher ab. Um dem Pad die eigene Handschrift klarzumachen, muß zunächst viel geübt werden. Nach einigen Stunden kommt es dann aber auch mit der größten Krakelei klar. Per RS232 läßt sich der Minirechner mit jedem Computer verbinden, der diese Schnittstelle hat, um Daten auszutauschen. In den integrierten PCMCIA-Steckplatz lassen sich Speichererweiterungen nach dieser Norm einstecken.

Amstrad, 64331 Weitenstadt

FlipTop von Casio

Für alle, die häufig Geburtstage, Kontonummern o.ä. vergessen, aber keine Lust haben, einen Kleinrechner am Handgelenk mit sich herumzutragen, hat Casio jetzt eine Lösung: mit dem "FlipTop-Timer" haben Sie Ihre Daten unsichtbar im Griff. Die "FTP-30" verbirgt unter dem aufklappbaren Analogteil ein zweizeiliges Display, ein kleines über Finger bedienbares Eingabefeld sowie einen achtstelligen Taschenrechner. Bis zu 50 Telefonnummern oder Einzelnträge lassen sich mit der Uhr speichern. Die "FTP-30" ist seit September für 149 Mark beim Fachhändler oder Kaufhaus erhältlich.

Casio, 22525 Hamburg

Robomaus

Komplett aus serienmäßigen Bauteilen für Armbanduhren stellt Epson die winzige Roboter-"Maus" Monsieur EPSON her. Das Tierchen ist nicht größer als eine Fingerkuppe, es hat die weniger ernst zu nehmende Aufgabe, Lichtreizen zu folgen. Den Antrieb besorgen



Robomouse "Monsieur Epson"

nicht Batterien, sondern ein Kondensator, der über Schnurrhaare und Schwanz aufgeladen wird. Mit einer Kondensatorfüllung kommt das "Tier" bei einer Geschwindigkeit von 2 bis 14 mm/s immerhin drei Meter weit. EPSON will mit diesem kleinsten Roboter der Welt seine führende Position in der Kombination von Mikromechanik und Mikroelektronik unterstreichen.

Epson Deutschland GmbH, 40548 Düsseldorf

Wenn die Swatch-Uhr dreimal piept ...

... hat wahrscheinlich Ihr Babysitter eine wichtige Nachricht für Sie. Vorausgesetzt, Sie sind bereits Besitzer des neuen SWATCH BeepUp, eines Cityruf-Pagers im Kleid einer Armbanduhr. Das Cityruf-Empfangsgerät wird von der sonst für ihre kreativ gestylten Uhren bekannten Firma SWATCH hergestellt und gemeinsam mit der Telekom-Tochter DeTeMobil vertrieben. Es stehen Ton- und Numerik-Modelle zur Auswahl. Beim



Überall und jederzeit erreichbar: das Swatch-BeepUp

Tonruf piepst das Gerät einfach, wenn es angerufen wird, während bei den Numerik-Modellen Ziffern übertragen werden, also z.B. die Telefonnummer des Anrufers. Das BeepUp funktioniert natürlich auch als "richtige" Uhr. Ab Oktober soll es für 175 DM (Ton) bzw. 250 DM (Numerik) im Handel erhältlich sein.

Swatch Pressestelle, 84332 München

Computerbedientes Unterhaltungszentrum

Ein komplettes Info- und Unterhaltungszentrum mit einer Windows-ähnlichen Bedieneroberfläche stellte die Firma Fraba Technology GmbH vor. In einem kompakten



Fernsehen goes Windows: Das Unterhaltungszentrum mit Computerbedienung

Gehäuse befinden sich ein Farbfernseher mit Satellitentuner, ein Radio, ein DSR-Empfangsteil (DSR = Digitaler Satelliten-Rundfunk), ein CD-Player und das "Herz" des Centers, eine Rechner-Platine mit DSP (Digital Signal Pro-

cessor). Die Fernbedienung mußte einem Infrarot-Trackball weichen, als "Monitor" fungiert der Fernseh-Bildschirm. Alle Funktionen werden über die Bedienungsfläche ausgelöst, so lassen sich die Regler des Equalizers verschieben und das Ergebnis – der Frequenzverlauf – kann als Kurve auf dem Bildschirm dargestellt werden. Über Preise und Erscheinungsdaten ist noch nichts bekannt.

Highscreen-Handy-Organizer

Mit seinen 24,5 mal 11,5 Zentimeter paßt der IBM-kompatible Notebook-PC von Highscreen auch in die kleinste Tasche. Er ist mit 2,24



Ein preiswerter und zusätzlicher Palmtop-PC: der Vobis Handy-Organizer

MByte Speicher ausgerüstet und wiegt inklusive Batterien 550 Gramm. Er hat eine parallele und eine serielle Schnittstelle, damit Daten auf einen anderen PC überspielt werden können. Das LCD Display hat maximal 25 Zeilen mit je 80 Zeichen, die in 14 Graustufen dargestellt werden. Das integrierte Softwarepaket umfaßt: MS-DOS 5.0, MS-Works und Race Pen II (Informations- und Organisations-System). Der Preis: 599 Mark.

Vobis, 52148 Würselen

Freundin-Computerschule

Die Frauenzeitschrift "Freundin", die sich seit Jahren im Bereich "Frauen und Beruf" engagiert, hat sechs Soft- und Hardwarehersteller unter einen Hut gebracht und startet in 60 Städten eine bundesweite Aktion, um Frauen mit dem Thema Textverarbeitung am Computer vertraut zu machen. Partner bei dieser Aktion sind neben 60 ausgewählten Fachhändlern: Lotus (Ami Pro), Microsoft (MS-DOS und Word für Apple-Computer), Hewlett-Packard (Trainingsgeräte vor Ort), Toshiba (tragbare Geräte für die Hausaufgaben) und Apple Macintosh. Die Partner sind sich einig, daß Frauen eine unerschlossene Zielgruppe auf dem Computermarkt sind. Eine Umfrage der Zeitschrift bei 3001 Frauen im Alter von 16 bis 53 hatte ergeben, daß zwei Drittel aller westdeutschen und die Hälfte aller ostdeutschen Frauen, einen Arbeitsplatz ohne Computer wählen würden. Die Aktion soll helfen Berührungs-

ängste mit Computern bei Frauen abzubauen und die Arbeit am Bildschirm selbstverständlich zu machen. (ma)

Neuer Low-cost-Seitendrucker von Mannesmann Tally

Die neuen Seitendrucker T 9005 und T 9005 PS von Mannesmann Tally sind LED-Drucker der Einsteiger-Klasse für DOS- und Apple-Computer. Die Druckgeschwin-



Schon ab 1100 Mark werden die neuen Seitendrucker von Mannesmann Tally angeboten: T 9005

digkeit beträgt fünf Seiten/Min bei 300 dpi. Der T 9005 PS hat eine postscript-kompatible PDL-Erweiterung. Schriften gibt's reichlich: 24 fest eingebaute Fonts (T 9005), zusätzlich acht Outline-Fonts und 35 feste PS-Schriften (T 9005 PS). Weitere Vorteile sind der leise Druck und der geringe Platzbedarf (ca. 2 x DIN A4). Die Basisgeräte sind erweiterbar. Es ist standardmäßig eine Centronics- und eine AppleTalk-Schnittstelle eingebaut mit automatischer Emulationserkennung und Schnittstellenum-schaltung. Der T 9005 kostet 1100 Mark und der T 9005 PS 1990 Mark. (aw)

Mannesmann Tally, 89019 Ulm

Zwei neue Drucker von Seikosh

Mit dem Tintenstrahler SpeedJet 200 bietet Seikosh einen weiteren Tintenstrahler an. Er arbeitet mit 300 x 300 dpi und hat einen Druckkopf mit 50 Düsen. Der Druckkopf verarbeitet sechs Tintenpatronen, bevor er ausgetauscht werden muß. Die Tintenpatronen kosten 19,90 (2er-Pack) ohne und 59 Mark mit Druckkopf. Die maximale Seitengeschwindigkeit soll bei drei Seiten/Minute liegen. Es stehen die Schriftarten Courier, Letter Gothic und Times Nordic in verschiedenen Varianten zur Verfügung. Der SpeedJet 200 ist mit 128 KByte Druckpuffer ausgestattet und HP DesJet (PCL 3) kompatibel. Optional sind Emulations-Cartridges für Epson und IBM sowie Speichererweiterungen (128 oder 256 KByte) verfügbar. Der SpeedJet 200 kostet 599 Mark. Ebenfalls neu ist der SL-96 color, ein 24-Nadler mit Farbfähigkeit. Im

Vergleich zu seinem Vorgänger dem SL-95 soll der SL-96 für mehr Flexibilität sorgen. Deshalb arbeitet er mit der Druckersprache ESC/P2. Diese befähigt ihn, Schriften in variablen Höhen von 8 bis 32 Punkt zu drucken. Es sind acht Schriftarten fest eingebaut (Script, Script-C, Prestige, OCR-B, Courier und Orator sowie die beiden skalierbaren Schriften Sans Serif und Roman. Die Druckgeschwindigkeit soll bei ca. 240 cps liegen und in LQ



Der SpeedJet ist ein neuer preiswerter Tintenstrahler von Seikosh mit HP-Emulation.



Der SL-96: ein 24Nadel-Farbdrucker der mit der erweiterten Druckersprache ESC/P2 arbeitet und über zwei skalierbare Schriften verfügt.

noch 70 cps schaffen. Der Druckpuffer hat eine Größe von 42 KByte. Der SL-96 ist mit einer parallelen Schnittstelle versehen und emuliert den Epson LQ-870. Er wird ab Werk mit Color-Farbband ausgeliefert, ist aber ebenso für Monochromdruck geeignet. Der Preis: 699 Mark. (aw)

Seikosh, 22159 Hamburg

Designer Mousepads

Das ideale Geschenk für den Computereck, der schon alles hat: ein "Designer Mousepad" von NCR. Der bekannte Straßburger Designer Tomi Ungerer hat eine Limited Edition von Mousepads entworfen, die alles andere als Mausgrau sind. Die vier lustigen Motive, die die Computermäuse munter machen und Farbe in den grauen Büroalltag bringen, können einzeln oder zusammen bestellt werden. Kostenpunkt: 25 Mark pro Stück, oder 95 Mark für alle vier. (jh)

NCR Direct, 89135 Augsburg

Eines der faszinierendsten Themengebiete am Computer ist Morphing. In scheinbar stufenloser Transformation verwandeln sich z.B. Autos in Weingläser.

von Peter Klein

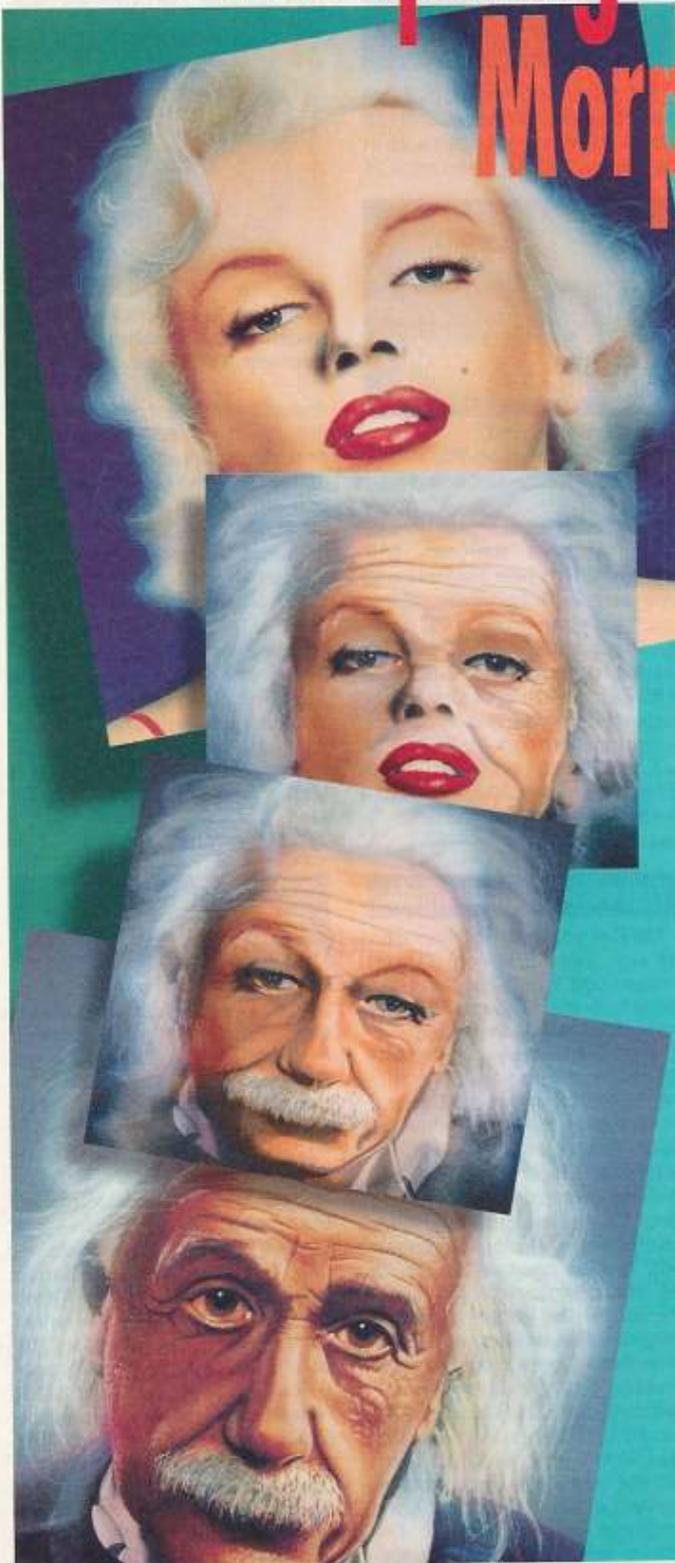
Man sieht es immer öfter: ob im Werbefernsehen oder in Zeitschriften: Morphing ist in. Unter Morphing versteht man normalerweise die schrittweise Umwandlung eines Objekts in ein anderes (Morphose).

Entwickelt wurde diese Software-Gattung, um etwa fantasievolle Romane leichter und glaubwürdiger filmisch umzusetzen. Bekannte Ergebnisse solcher Filmtricks, die meist mit sündhaft teuren Workstations berechnet wurden, sind z.B. die Umwandlung eines hübschen Frauengesichts in einen Panther-Kopf oder die Verwandlung von Dr. Jekyll in Mr. Hyde. Vorteilhaft ist nicht nur, daß der Grafiker die mühsame Arbeit an den Computer delegieren kann, sondern daß auch künstlerisch weniger Begabte ihre Ideen umsetzen können.

Metamorphose

Die Inspiration zur elektronischen Bildverwandlung gründet letztlich auf der natürlichen Metamorphose (griechisch: Verwandlung), die z.B. aus einer Raupe einen Schmetterling entstehen läßt. Dabei wandeln sich definierte Gewebe in bestimmte neue Körperteile um. Grob betrachtet, beruht auf diesem Prinzip auch die computergesteuerte Bildwandlung. Die einfachste Anwendung liegt in der Verformung beliebiger Bereiche an einem Bild. Ein Beispiel: die Umwandlung einer schwächlichen Figur in einen Athleten. Dazu beherrschen fast alle Morphprogramme die Arbeit mit Animations-Sequenzen, wobei auch Übergangsformen zwischen zwei Animationen kreiert werden können. Der häufigste Fall ist die Berechnung von Überblendungen zweier Bilder (Dualmorphing). Diese werden einerseits mit gegenläufiger Transparenz gemischt (cross dissolve), andererseits vollführt die Software die von Ihnen mit einem Punktkraster vorgegebenen Punktverschiebungen (geometrische Transformation) – das ist wörtlich zu nehmen, denn wenn die Punktzweisungen nicht exakt sind, erhalten Sie lediglich miteinander gemischte Bilder, ohne echte Transformation. So kompliziert wie es zunächst klingt, ist der Umgang mit Morphprogrammen aber nicht.

Morphing Morphing Morphing



Morph Software

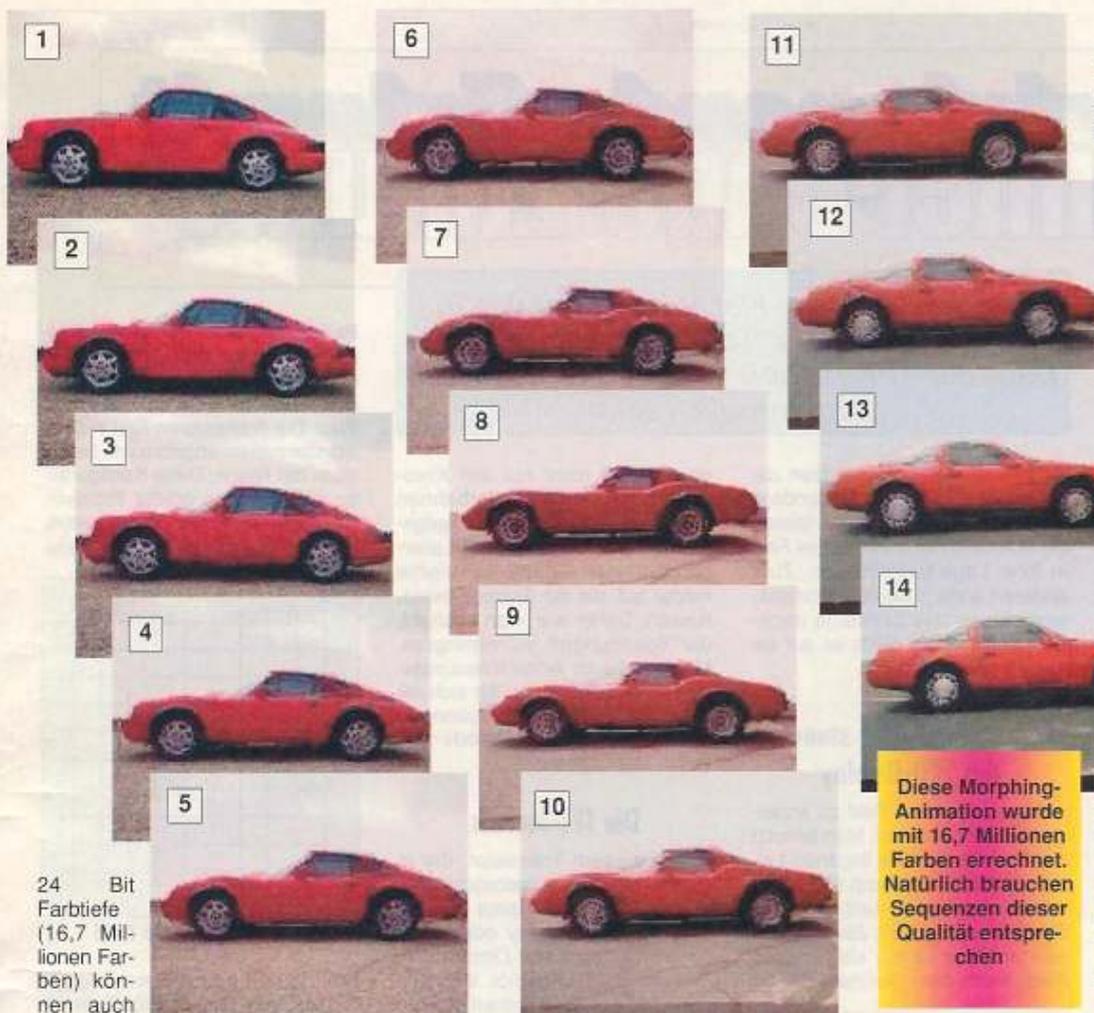
Fast allen Morphprogrammen ist gemein, daß Sie die Anzahl der Zwischenbilder und die korrespondierenden Bereiche der zwei Bilder festlegen können – so z.B. die Augenpartien bei zwei Portraitaufnahmen. Dabei kennzeichnet der User in Einzelschritten mit der Maus die relevanten Punkte (z.B. den Umriß des Augapfels). Ein Projekt enthält normalerweise nicht mehr als 150 markierte Punkte, oberhalb dieses Werts erhalten Sie meist unnötig verlängerte Rechenzeiten ohne wesentlichen Qua-

Morphing Morphing

litätsgewinn. Das ist nicht überraschend, wenn man weiß, daß die gängige Software die übrigen Werte interpoliert; der Umrißverlauf zwischen den von User angegebenen Koordinaten ist daher meist bestens getroffen. Für die Feinregulation der Metamorphose stehen Ihnen normalerweise Diagramme zur Verfügung, in denen Sie zu- und abnehmende Beschleunigung der Umwandlung oder den Transparenzbetrag einstellen können.

Natürlich ist jede Metamorphose mit Rechenaufwand verbunden. Dank fortgeschrittener Computertechnologie braucht man aber mittlerweile keine Wohnzimmergroßen Rechnerschränke mehr, sondern lediglich ein leistungstarkes Heimsystem. So lassen sich z.B. bereits mit einem Archimedes ansprechende Animationen in Windeseile erstellen. Natürlich hängt die Berechnungsdauer stark von der Größe und Qualität der Bilder ab. Schon kleinere Projekte (zwei Bilder von etwa 200 x 200 Pixel Größe mit 25 Zwischenbildern) in





Diese Morphing-Animation wurde mit 16,7 Millionen Farben errechnet. Natürlich brauchen Sequenzen dieser Qualität entsprechende

oder Bildbearbeitungsprogrammen. Dennoch ist in fast allen Fällen die Zeitersparnis groß und die Effekte sind verblüffend. Per Hand würde man an manchen Projekten Tage verbringen, mit den Morph-Programmen und etwas ästhetischem Verständnis sind so interessante Effekte lediglich mit Hilfe von Rechenpower zu erzielen. Ach ja, das Thema Morphing wird wohl den C 64-Usern niemals zugänglich sein. Auch wenn unser guter alter Brotkasten sonst alles beherrscht, zum Morphing ist er leider zu langsam. Wer sich jetzt angespornt fühlt uns das Gegenteil zu beweisen, sollte sich an die Arbeit machen. Für jeden halbwegs tauglichen Morpher gibt's ein ordentliches Honorar. Wir sind gespannt!



Wie funktioniert's?

Die Morph-Software macht es dem Anwender normalerweise sehr leicht, eigene Animationen zu erstellen. Dem Programm müssen zunächst Anfangs- und Endbild mitgeteilt werden. Diese werden in Fenstern angezeigt, wobei Sie die enthaltenen Grafiken meist beliebig auf der Arbeitsfläche verschieben und skalieren können. Der Inhalt wird dabei automatisch an die Fenstergröße angepaßt. Beide Bilder sind normalerweise mit einem Raster überlagert. Mit den verschiebbaren Rasterschnittpunkten legen Sie fest, auf welche Positionen die Bildpunkte wandern sollen. Simultan zum gerade bearbeiteten Schnittpunkt wird der zugehörige Schnittpunkt des zweiten Bildes farblich hervorgehoben, so daß Sie stets den Zusammenhang erkennen können. Haben Sie dann alle Preferences eingestellt (Animationserstellung, Dualmorphing usw.) berechnet der Computer die angegebene Anzahl von Sequenzen.

24 Bit Farbtiefe (16,7 Millionen Farben) können auch einen RISC-Rechner mehrere Minuten beschäftigen. Die Arbeit wird dem User trotz Rechnerunterstützung dennoch nicht abgenommen. Damit der Morpher »weiß«, welche speziellen Partien besonders wichtig sind, muß man mit Rasterpunkten zunächst die hervorstechendsten Eigenschaften des Objekts markieren. Der Morpher wird dann bei der Berechnung Ihre gesetzten Punktverschiebungen durchführen. D.h. er teilt jedem Punkt in Bild A einen korrespondierenden Punkt in Bild B zu und transformiert dann das erste Bild nach diesen Angaben. Theoretisch läßt sich so beispielsweise die Augenpartie von Bild A in die Nasenpartie von Bild B morphen. Trotz aller Programmier- und Rechnerkunst bedürfen die errechneten Bilder danach meist der Nachbearbeitung in Mal-



Auf einem RISC-Archimedes lassen sich mit "Morpheus" ansprechende Sequenzen mit 16,7 Millionen Farben errechnen



Was in der Realität nur schwierig zu bewerkstelligen wäre, geht mit einem Morpher blitzschnell

Faszinierende Zukunft

Wollen Sie einen Flachbildschirm wie in Schwarzeneggers "Total Recall" besitzen? Dank der TFT-Technik wird dies in naher Zukunft möglich sein.

Hängen Sie Ihren Fernseher an die Wand und lassen ihn über Nacht einen Van Gogh darstellen. Tagsüber können dann die Nachrichten oder Spielfilme gesehen werden. Ihren tragbaren Pentap (so dick wie ein Schulheft) mit einem großen Display führen Sie in der Tasche mit. Der alte Plasmabildschirm hat schon lange ausgedient. Die im Desktop-Bereich üblichen Bildröhrengeräte (manchmal auch CRT-Geräte genannt) waren sowohl zu groß und zu schwer, als auch im Stromverbrauch viel zu unwirtschaftlich. Dieser Stromverbrauch rührt im wesentlichen daher, daß zur Erzeugung von Licht viel Energie aufge-

punkt und Klärpunkt besitzen die Stäbchen (Moleküle) besondere Eigenschaften. Zum einen lassen sie sich durch ein elektrisches Feld in ihrer Lage beeinflussen. Zum anderen ändern sie die Polarisationsrichtung des Lichts, je nachdem von welcher Seite es auf sie auftrifft (Bild 1 und 2).

Elektrische Felder steuern das LCD-Display

Ein elektrisches Feld zu erzeugen ist relativ einfach: Man benutzt zwei nebeneinander liegende Leiter oder Platten (Prinzip wie bei einem Kondensator) und legt eine Spannung an sie an. Zwischen ihnen entsteht so ein elektrisches Feld. Nach dem gleichen Prinzip

de ist, daß nicht nur am Kreuzungspunkt der Leiterbahnen selbst ein elektrisches Feld aufgebaut wird, auch entlang der Leiterbahnen treten kleinere elektrische Felder auf, die die Anzeige beeinflussen. Daher war man bestrebt, die Spannungen zu verringern. Man setzte an jeden Kreuzungspunkt einen Transistor, der sich mit einer viel geringeren Spannung steuern läßt. Diese Methode wird aktive Matrix genannt.

Die TFT-Technik

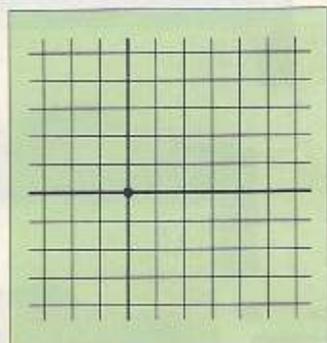
Von diesem Transistor, der in Dünnschichttechnik aufgebracht wird, stammt auch der Name für das Display: TFT-Display oder auch Thin-Film-Transistor-Display. Mit diesem Schaltungstrick läßt sich nicht nur der Kontrast der Anzeige steigern, es ist auch möglich, Graustufen mit erträglichem Aufwand darzustellen. Dabei wird entweder der Transistor je nach Helligkeit weiter aufgesteuert und die Absorption des Lichts wird größer oder kleiner. Die andere Möglichkeit nutzt die Trägheit des menschlichen Auges: Wird ein Lichtpunkt sehr schnell aus- und wieder eingeschaltet, so erscheint er

dem Menschen als kontinuierlich leuchtender Punkt. Je weniger Impulse in der Sekunde abgegeben werden, desto heller wird der Punkt (die Anzeige wird bei einem stärkerem elektrischen Feld dunkler). Allerdings entstehen durch den Schaltbetrieb Induktionen, die den Kontrast erheblich mindern. Hier wird man bald an die technischen Grenzen stoßen.

Es wird farbig

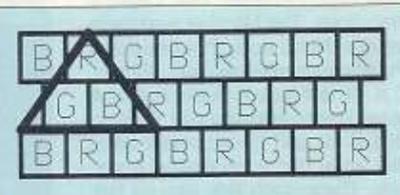
Der nächste Schritt in der Entwicklung der LCD-Anzeigen ist die

Farbbildtechnik. Für jeden Bildpunkt werden drei Transistoren benötigt, zusätzlich braucht man drei Farbfilter in Rot, Grün und Blau. Die Transistoren sind in Dreiecksformation angebracht. Daher auch der Name: Delta-Konfiguration (Bild 4). Das größte Problem, das sich bei dieser Technik stellt, ist die hohe Anzahl der Transisto-



LCD mit elektrischem Feld

ren. Es darf z.B. bei einem VGA-Display mit 640×480 Punkten kein einziger der insgesamt $640 \times 480 \times 3 = 921600$ Transistoren ausfallen, die Folge wäre ein fehlender Bildpunkt. Die Ausschußraten sind daher immens hoch, eine Methode zur Verringerung der Fehler ist die Verwendung redundanter Transistoren, die ausgefallene ersetzen. Die Technik bei

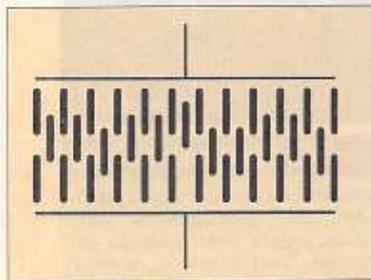


Delta-Konfiguration

den TFT-Displays ist noch sehr im Fluß. Nachteile, wie die geringe Geschwindigkeit und Auflösung werden kein Hindernis für die Weiterentwicklung darstellen.

Es wird bereits an noch größeren Bildschirmen gearbeitet, schließlich sollen auch TV-Geräte mit dieser Technik ausgestattet werden. Die arbeiten dann mit einem aktiven TFT-Display. Und die Geräte, die heute als Vorführmodelle auf Messen und Pressekonferenzen eine maximale Bildschirmgröße von 14 Zoll besitzen, werden in naher Zukunft so groß sein, daß ganze Wände damit ausgefüllt werden. Schwarzenegger läßt grüßen!

(zk)

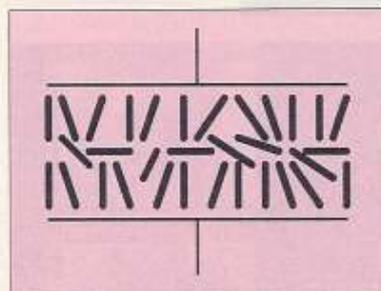


Matrixanordnung der Bildpunkte

wendet werden muß (s. Fernsehgerät: eine Bildröhre muß einen Elektronenstrahl erzeugen und beschleunigen, der dann auf Phosphorteilchen auftrifft und sie zum Leuchten anregt). Daher ging man einen etwas anderen Weg, um eine wirtschaftliche Anzeige zu konstruieren. Die Beeinflussung eines Lichtstrahls kostet nämlich erheblich weniger Energie (Absorbieren oder Durchlassen des Lichts).

Geringerer Stromverbrauch durch LCD

Dieses Prinzip wird bei einer LCD-Anzeige verwendet. Dieses Display setzt dafür "flüssige" Kristalle (liquid crystal) ein. Was aber sind "flüssige" Kristalle? Normalerweise wird ein Kristall, der über seinen Schmelzpunkt erhitzt wird, flüssig und verliert seine Form. Bei einem Flüssigkristall ist dies anders: Wird er über seinen Schmelzpunkt erhitzt, bleiben in ihm die Moleküle (Stäbchen) auf ihrem Platz. Erst beim Überschreiten des "Klärpunktes" wird der Flüssigkristall wirklich zu einer Flüssigkeit, in der alle Moleküle regellos verstreut sind. In dem Temperaturbereich zwischen Schmelz-



LCD ohne elektrisches Feld

erfolgt die Ansteuerung eines LCD-Punktes. Auf der Oberseite der Glasabdeckung eines Flüssigkristalls sind Leiterbahnen so angeordnet, daß sie eine Matrix bilden (Bild 3). Bei Stromfluß entsteht ein elektrisches Feld, das den Flüssigkristall am Kreuzungspunkt der Leiterbahnen zu einer Änderung seiner Molekülanordnung veranlaßt. Das vorher ungehindert durch den Flüssigkristall getretene Licht wird nun absorbiert und auf der Anzeige entsteht ein dunkler Punkt. Diese Art der Ansteuerung nennt man passive Matrix. Der Nachteil dieser einfachen Metho-

Kleines Abkürzungsverzeichnis

LCD:	Liquid Crystal Display	Flüssigkristall-Display
TFT:	Thin-Film-Transistor	Dünnschicht-Transistor
CRT:	Cathode-Ray-tube	Kathodenstrahlröhre
VGA:	Video graphics array	Video-Grafik-Adapter

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

Matrix, Tinte oder Laser?

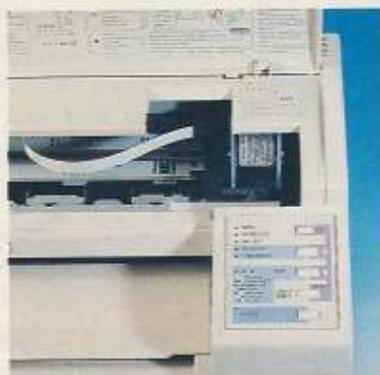
Was ist eigentlich besser: Tintenstrahler, Laserdrucker oder die bewährten Matrixdrucker? Mit dieser weltbewegenden Frage wollen wir uns hier beschäftigen.

Seit vielen Jahren ist der Matrixdrucker am C 64 absolut dominierend. Doch in den letzten zwei Jahren wurden Tintenstrahler und Laserdrucker um ein Vielfaches preiswerter. Es lohnt sich also, mal einen Blick auf diese Technologien zu werfen, denn mittlerweile sind Tintenstrahler auch nicht mehr teurer als Matrixdrucker und für Clubs und Vereine lohnt sich möglicherweise sogar ein Laserdrucker, die es inzwischen auch unter 1000 Mark gibt.

Von Tintenstrahlern sprach eigentlich jahrelang kaum jemand, auch wenn große Firmen wie Epson sich mit aller Kraft in diesen Markt warfen — umsonst, die Leute kauften Nadelmatrixdrucker und störten den häuslichen Frieden mit dem Gekreische der übers Papier ratternden Nadeln. Den Tintenstrahler wurde damals nicht zu Unrecht nachgesagt, sie würden austrocknen, könnten nur auf speziellem Papier drucken und seien langsam.

Einem einzigen Drucker ist es zu verdanken, daß das überraschend und schlagartig anders wurde: dem Hewlett-Packard Deskjet. Plötzlich gab es einen Drucker, der preiswert war, schön schreiben konnte wie ein Laser und trotzdem leise und schnell war. Also die ideale Kombination für den Privatmann. Und das beste daran: fast jedes Papier war ihm recht. In den folgenden Jahren kamen natürlich jede Menge neuer Modelle, auch von anderen Firmen, auf den Markt. Viele dieser Drucker konnten leider nicht ohne Probleme am C 64 betrieben werden, denn bekanntlich verfügen die meisten C-64-Programme nur über einen Epson- oder IBM-Druckertreiber, mit den HP-Befehlen kann der C 64 nur in Zusammenarbeit mit Geos etwas anfangen. Deshalb breiteten sich Tintenstrahler am C 64 nur sehr langsam aus. Com-

modores Experiment in dieser Richtung, der MPS 1270, enttäuschte leider mit unbefriedigender Schriftqualität. So kam es, daß der Tintenboom am C 64 erst mit Verzögerung startete. Etwas später kam es zum Preisrutsch bei Laserdruckern: durch die Entwicklung neuer kompakter Druckwerke konnte man plötzlich in ungeahnte Tiefpreisregionen abgleiten. Den Start bei den Markengeräten machte 1992 der Seikosha OP 104 mit unter 2000 Mark. Ein Jahr später waren die Listenpreise schon bei 1400 Mark (OL-400e)



Das Druckwerk eines Tintenstrahlers hat nur noch wenige mechanische Teile

und die Straßenpreise erstmals unter 1000 Mark. Beim Anschluß an

den C 64 gilt im wesentlichen das für die Tintenstrahler gesagte: Solange die Geräte Epson- oder IBM-kompatibel sind kann man sie ziemlich problemlos betreiben. Geräte mit HP-Emulation bleiben Geos vorbehalten. Es stellt sich also die Frage, welche Technik den bewährten Matrixdruckern Konkurrenz macht und welche Vor- und Nachteile damit verbunden sind.

Tintenklekser

Tintenstrahldrucker arbeiten alle nach dem Prinzip, daß der Buchstabe aus einzelnen Farbpunkten auf dem Papier zusammengesetzt wird. Wie die Farbe aufs Papier geschleudert wird, ist Frage der verwendeten Technik. Im wesentlichen unterscheidet man zwischen der Bubble-Jet-Technik, wie sie von Canon entwickelt wurde und der Piezo-Technik wie sie Epson favorisiert. Bei der Bubble-Jet-Technik wird die Tinte

durch ein Thermo-Element erhitzt. Dadurch bildet sich eine Blase aus verdunsteter Farbe, die natürlich größer ist, als flüssige Farbe. Durch die Volumenausdehnung wird ein Tröpfchen Farbe aus einem winzigen Röhrchen gespritzt. Beim Piezo-Druckverfahren wird die Eigenschaft von Piezo-Kristallen ausgenutzt, sich beim Anlegen einer Spannung auszudehnen. Dadurch wird dann ebenfalls ein Tintentropfen aufs Papier geschleudert.

Generell ähnelt die Art, wie die Buchstaben gebildet werden im-

Technikvergleich Laser – Tinte – Nadel

Punkte	Tinte	Laser	Nadel
Gerätepreis:	7	6	9
Seitenpreis:	5	5	9
Schriftdruck:	6	9	3
Grafikdruck:	5	8	3
Normalpapierfähig:	4	10	10
Umweltpapierfähig:	1	8	10
Geräusch:	9	6	0
Gehäusegröße:	10	5	7
Geschwindigkeit 1 Seite:	8	5	8
Geschwindigkeit >1 Seite:	5	9	5
Farbdruck:	6	3	3
Serviceaufwand:	8	5	7
Gewicht:	8	5	6
Langlebigkeit:	8	8	6
Wartung:	4	5	1
Gesamtpunkte:	94	97	87

Zeichenerklärung: Bewertung im Sinne der Nützlichkeit. Nicht viel „Gewicht“ ist nützlich, sondern weniger. Maximal werden zehn Punkte vergeben. Je mehr Punkte, desto besser.

mer noch dem eines Matrixdruckers, der ja einzelne Nadeln

Laserdrucker

Courier
Roman
Sans Serif
Script
Terminal
EDV-Schrift
Fettschrift

Hoch und tief
kursiv
unterstrichen
abcdefghijklmn
ABCDEFGHIJKLM
ÖÄÜöäüß

Tintenstrahldrucker

Courier
Roman
Sans Serif
Script
Terminal
EDV-Schrift
Fettschrift

Hoch und tief
kursiv
unterstrichen
abcdefghijklmn
ABCDEFGHIJKLM
ÖÄÜöäüß

Matrixdrucker

NLQ-Schrift
NLQ-kursiv
EDV-Schrift
EDV-Kursiv
Elite-Schrift
Schmalschrift
Breit
Fettdruck
Doppeldruck
Hoch- und tief
Hoch
1234567890abcde
fghijklmnopqrst
vwxyzABCDEFGHI
JKLMNOPQRSTUVWXYZ

Auf herkömmlichen Papier sieht man zwischen den Tintenstrahl-, Laser- und Matrixdrucker deutliche Qualitätsunterschiede (links Laser, dann Tintenstrahler, dann Matrixdrucker)

auf ein Farbband feuert und so die Buchstaben zusammensetzt. Wer das weiß, versteht auch, warum es so wichtig für Tintenstrahler ist, das richtige Papier zu verwenden. Zwar behaupten alle Hersteller, daß ihre Drucker praktisch mit jedem Papier arbeiten. Tun sie auch, nur sieht das Ergebnis nicht immer berauschend aus. Wir haben Versuche mit verschiedenen Papiersorten gemacht und festgestellt: Das Pa-

ringem Aufwand auch farbig drucken kann. Die Farbmodelle kosten oft nur unwesentlich mehr als die S/W-Modelle.

Laser-Lightshow

Unter dem Sammelbegriff Laserdrucker verbirgt sich landläufig eine ganze Familie von Druckprinzipien von denen der Laser nur einer ist. Andere Drucker arbeiten z.B. mit dem LED-Verfahren. Die Gemeinsamkeiten der einzelnen Verfahren besteht darin, daß eine ganze Seite im Drucker komplett aufgebaut und dann auf eine photoelektrische Trommel (sie wird also durch Lichtbestrahlung elektrisch geladen) übertragen wird. Danach taucht die Trommel in den Toner ein, welcher an den elektrisch geladenen Stellen haften bleibt. Danach wird der Toner noch auf dem Papier abgelegt und mit Hitze aufgeschmolzen (wie beim Fotokopierer). Das Ergebnis hat praktisch Druckqualität. Erst bei starker Vergrößerung sieht man, daß auch der Laserdruck noch aus einzelnen Punkten zusammengesetzt ist. Moderne Techniken interpolieren aber auch diese letzten Stufen und schaffen perfekte Buchstaben und Grafiken auf dem Papier. Technikbedingt sind Farblaser noch relativ teuer. Ein Laserdrucker ist derzeit also hauptsächlich für den einfarbigen Text- und Grafikdruck gemacht.

Im Inneren eines Laserdruckers arbeitet echte High-Tech. Aber wehe, wenn da was kaputt geht.

papier darf nicht zu stark saugen, denn dann verteilt sich die Farbe im Papier und das Schriftbild wird unsauber. Ferner soll das Papier auch nicht zu wenig saugen, denn dann verläuft die Farbe auf der Oberfläche, bevor sie trocknen kann, bzw. verwischt bei Berührung. Am besten ist ein sehr glattes, leicht saugfähiges Papier, das eine möglichst ebenmäßige Oberfläche (also ohne Holzeinschlüsse) hat.

Verwendet man das richtige Papier, können sich die Druckergebnisse wahrlich sehen lassen.

Ein weiterer Vorteil der Tintenstrahler ist, daß man mit relativ ge-

Laserdrucker

Courier
Roman
Sans Serif
Script
Terminal
EDV-Schrift
Fettschrift

Hoch und tief
kursiv

unterstrichen
abcdefghijklmn
ABCDEFGHIJKLM
ÖÄÜöäüß

Tintenstrahldrucker

Courier
Roman
Sans Serif
Script
Terminal
EDV-Schrift
Fettschrift

Hoch und tief
kursiv

unterstrichen
abcdefghijklmn
ABCDEFGHIJKLM
ÖÄÜöäüß

beitsplatzdrucker oder für den mobilen Einsatz. Gute Beispiele hierfür sind der Brother HJ-400 oder der Canon BJ-10SX. Ihr Nachteil besteht darin, daß sie im Vergleich zum Laser langsam sind wenn es darum geht, mehr als eine Seite zu drucken (nur die erste Seite dauert beim Laser immer länger wegen der Anlaufzeit). Tintenstrahler sind langlebig (bei manchen Modellen wird der Druckkopf mit der Tintenpatrone gewechselt), drucken

gen. Das Schriftbild des Lasers ist im Durchschnitt besser als das eines Tintenstrahlers. Die Nachteile des Lasers liegen in seiner Größe, der Anlaufzeit, dem Gewicht und dem höheren Service-Aufwand. Wie bei jedem Gerät, das mit Toner arbeitet, muß auch der Laser regelmäßig gewartet und gereinigt werden. Die hochempfindliche Phototrommel kann bei falscher Wartung irreparabel beschädigt werden und dann werden Beträge bis zu 400 Mark fällig.

Meinung

Wer nur ein schmales Budget hat, ist sicherlich auch weiterhin mit einem Matrixdrucker gut bedient. Wer aber nur ein wenig mehr ausgeben kann, sollte sich einen guten Tintenstrahler kaufen. Er nimmt wenig Platz weg, kostet wenig und druckt doch recht ordentlich. Man muß zwar auf das verwendete Papier aufpassen, aber wenn man seine Marke gefunden hat, dann ist das ja kaum noch ein Problem. Ganz anders, wenn Sie relativ viel drucken oder einen Drucker mit anderen benutzen wollen. Dann kann es nur noch den Laserdrucker geben, denn er hat einfach einen wesentlich höheren Seitendurchsatz. Dafür müssen Sie allerdings auf die Farbfähigkeit verzichten. Ein ganz trauriges Kapitel ist allerdings der Werterhalt. Durch die enorme Geschwindigkeit, in der die Technik hier voranschreitet, ist damit zu rechnen, das sowohl Laser-, Matrix- wie auch Tintendrucker sehr schnell an Wert verlieren werden.

preiswert und erreichen laserähnliche Qualität. Angenehm ist dabei, daß Tintenstrahler kaum Lärm erzeugen und praktisch keine Rüstzeiten erfordern: einschalten und loslegen. Wie auch die Laserdrucker können Tintenstrahler keine Durchschläge erzeugen. Wer also mit Mehrfachformularen arbeiten muß, muß beim Nadelmatrixdrucker bleiben.

Laserdrucker können aus technischen Gründen niemals so leicht und kompakt wie Tintenstrahler sein. Sie eignen sich hauptsächlich für professionelle Anwendun-

in Sachen Kosten halten sich Tinte und Laser in etwa die Waage. Beim Tintenstrahler wird häufiger mal eine Tintenpatrone fällig, beim Laser wird neuer Toner nur relativ selten gebraucht, dafür kostet er dann aber auch mehr. Genaue Vergleiche können nur zwischen zwei konkreten Modellen gezogen werden, denn zu unterschiedlich

sind die Preise und die Füllmengen von Tinten- bzw. Tonerpatronen. Die Preise können von Modell zu Modell eines Herstellers, aber auch von Hersteller zu Hersteller drastisch unterschiedlich sein. Wenn man einen Druckkopf mitkaufen muß und nicht nur die Tinte nachfüllt, wird's z.B. teurer.

Fazit:

Schon recht bald wird sich auf dem Markt herauskristallisieren, daß Tintenstrahldrucker ideal für den Heimcomputer geeignet sind. Hier brauchen Sie nur die Konkurrenz der in letzter Zeit wieder aufstrebenden Thermotransferdrucker zu fürchten, die aber noch ein Betriebskostenproblem überwinden müssen. Im Heimbereich werden die Tintenstrahler den Low-cost-Bereich vollständig besetzen und dabei die Matrixdrucker fast völlig verdrängen. Tintenstrahler lassen sich nämlich prinzipiell billiger herstellen als Nadeldrucker. Im professionellen Bereich und bei Clubs wird sich für den stationären Gebrauch aber mit Sicherheit der einfache, preiswerte Laser durchsetzen. Heute muß man um 1000 Mark für einen guten Laser bezahlen, bald werden es nur noch 800 oder 600 Mark sein.

Eines ist jedenfalls schon heute deutlich: Nadel-Matrixdrucker sind die großen Verlierer der Druckerkunft. Der C-64-User von heute und morgen will Top-Qualitätsdruck zu günstigem Preis und ohne ständige Geräuschbelästigung und die gibt's nur bei Laser oder Tinte.

Arnd Wängler

Auf Umweltpapier drucken nur der Laser und der Matrixdrucker ordentlich. Das liegt daran, daß Umweltpapier stark saugt und die Tinte sich durch den Kapillareffekt im Papier ungewollt verteilt.

Preiswerte Drucker für de

Alles wird teurer, nur Drucker nicht. Für weit unter 800 Mark erhält man heute schon eine ganze Menge. Unser Vergleichstest schafft Übersicht

Die Entwicklung ist mehr alsasant: Tintenstrahler und Laserdrucker rücken von oben in den Druckermarkt. Und die Preise für Nadelmatrixdrucker rutschen mit. Man kann, wenn man sich umschaut, viel Geld sparen. Dabei sind die Geräte praktisch total ausgereift. Bei toller Ausstattung und sehr gutem Schriftbild darf man inzwischen getrost fragen: »Muß ein Drucker mehr kosten?« Für die meisten Anwendungen, gerade im Heimbereich, sicher nicht. Andererseits gibt es für den C 64 kaum noch spezielle Drucker mit Commodore-Schnittstelle, so daß man um ein Interface oder ein User-Port-Kabel nicht herumkommt. Entschließt man sich aber für diesen Weg, so hat man eine riesige Auswahl. Dies ist auch der Grund, warum alle hier getesteten Drucker mit einer Centronics-Schnittstelle ausgestattet sind.

Die Preise reichen von unter 400 Mark bis knapp an die 800-Mark-Grenze (Listenpreise). Die Marktpreise liegen immer deutlich (20 Prozent und mehr) darunter. Dies sollten Sie natürlich auch bei Ihrer Beurteilung der Testergebnisse berücksichtigen. Alle Drucker mußten einen Grafiktest absolvieren bei dem, vor allem bei den schrägen Linien und bei den Vollflächen, klare Qualitätsunterschiede zu Tage treten. Einen anschließenden Geschwindigkeitstest haben alle Testkandidaten gut, wenn auch mit unterschiedlichen Ergebnissen überstanden. Den längsten Testteil widmeten wir der Praxistauglichkeit, in dem wir längere Zeit mit dem Gerät gearbeitet haben.

Star LC-100 Colour

Farbe spielt eine immer größere Rolle. Dies hat Star bereits seit langem erkannt und lieferte zu vielen Druckern einen Farbkitt als preiswerte Aufrüstmöglichkeit.

Mit dem LC-100 Colour ist für 350 Mark ein Gerät auf den Markt,

das bereits serienmäßig als Farbdrucker im unteren Preissegment konzipiert ist. Der 9-Nadler residiert in einem schlichten, aber stabilen Kunststoffgehäuse. Neben dem Bedienfeld (vier Tasten und zehn LED) befindet sich erfreulicherweise auch der Netzschalter an der Frontseite. Die Centronics-Buchse findet man an der rechten Seite.

Der LC-100 Colour arbeitet mit einem 4-Zonen-Farbband in den Farben schwarz, blau, rot und gelb. Die Umschaltung erfolgt mechanisch, indem der Druckkopf an



den rechten oder linken Anschlag gefahren wird. Ein im Druckkopfschlitten angebrachter Mechanismus senkt dann stufenweise das Farbband ab.

Das Schriftbild des mit vier NLQ- und einem Draft-Zeichensatz durchschnittlich ausgestatteten Star ist für einen 9-Nadler gut. Wie üblich wird NLQ-Schrift mit zwei Druckdurchgängen erreicht. Dadurch ist die Druckgeschwindigkeit wesentlich geringer als im Draft-Modus. Allerdings bricht der Star hier doch sehr ein: Während er sich mit 23,8 Sekunden für den Musterbrief in Draft als recht fix erweist, braucht er in NLQ 78 Sekunden. Leider hat man es versäumt, die geringe Geschwindigkeit durch einen Pufferspeicher auszugleichen: Lediglich 2 KByte RAM sind mager. Arbeitet man mit Download-Fonts, bleiben gar nur 256 Byte übrig.

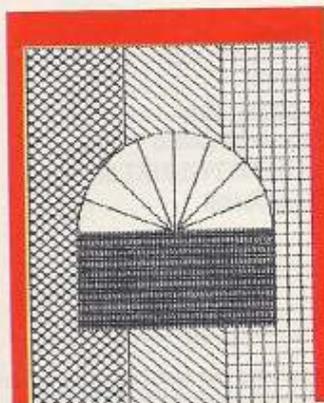
Positiv schlägt der sehr gute manuelle Einzelblatteinzug zu Buche. Lediglich das Papier in den Schacht legen und den Andruckhebel vorziehen: Das Papier wird automatisch gerade eingezogen und richtig positioniert, eine Funktion, die zwar auch andere Drucker bieten, aber hier funktioniert sie wirklich ohne Probleme.

Außerdem hat der Star serienmäßig einen eingebauten Schubtraktor, der ohne Blattverlust arbeitet. Eine Papierparkfunktion ist ebenfalls eingebaut und macht den Wechsel zwischen Endlos- und

Einzelblattpapier komfortabel. Der LC-100 Colour arbeitet mit sogenannten elektronischen DIP-Schaltern. Dieses EDS-System ist zunächst gewöhnungsbedürftig, erweist sich dann aber als sehr komfortabel. Unter anderem kann man dort zwischen zwei Emulationen (Epson und IBM) wählen, was aber nur selten erforderlich sein wird: Der Star LC-100 verfügt nämlich über eine automatische Emulationserkennung, die die ersten 256 an den Drucker gesandten Daten auf charakteristische SteuerCodes untersucht und dementsprechend die erforderliche Emulation einschaltet. Mit dem C 64 kann der Drucker sehr gut zusammenarbeiten. Zwar benutzen nur wenige Programme Farbdrucker und besitzen dementsprechend auch keinen entsprechenden Treiber, aber diese Software kann dann den Star immer noch als Monochromgerät einsetzen.

Star LC-100 Colour

Star LC-100
 NLQ-Courier
 Courier kursiv
 NLQ-Sans Serif
 Sans Serif kursiv
 NLQ-ORATOR I
 NLQ-Orator II
 EDV-Schrift
 EDV-Kursiv
 Schnellschrift
 Breit
 Fettdruck
 Doppeldruck
 hoch- und tief
 doppelt hoch

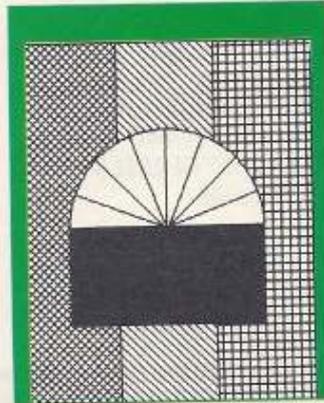


Anders sieht es bei Geos aus: Mit dem Treiber »Epson JX 80 (gc)« und einem Userport-Kabel waren farbige Drucke z. B. aus Geopaint kein Problem (DIP-Schalter: Werkseinstellung). Lediglich der Treiber erwies sich als wenig intelligent: Schwarze Flächen setzte er als Mischung der drei Grundfarben zusammen statt das schwarze Farbband zu nutzen. So geht nicht nur viel Zeit verloren, sondern auch Farbband.

Der Star LC-100 Colour ist dennoch eine preiswerte Einstiegsmöglichkeit in den Farbdruck. Daß man bei diesem Preis mit Kompromissen rechnen muß, ist klar. Doch

Fujitsu DL 1150

Fujitsu DL 1150
 LQ-Courier 10
 Courier-Kursiv
 Prestige Elite
 Schnellschrift
 Compression
 Boldface PS
 Pica 10
 Correspondence
 High-Speed
 Fettdruck
 Doppeldruck
 Outline
 Shadow
 Outl. Shadow
~~Overline~~
~~Underline~~
 Breit
 Hoch
 hoch und tief
 überstrichen



n C 64

außer einer niedrigen Druckgeschwindigkeit muß man nicht mit Komforteinbußen rechnen. Alles in allem ist dieser Drucker ideal für Home-Anwender, die preiswert mit farbigen Grafiken bei annehmbarer Qualität arbeiten möchten.

Fujitsu DL 1150

Es kommt nicht oft vor, daß ein Drucker schon beim ersten Anblick soviel Aufmerksamkeit erregt wie der DL 1150. Er sieht anders als andere Drucker aus und kann auch mehr. Mit 800 Mark ist er allerdings schon an der oberen Schmerzgrenze, denn in diesem Bereich findet man durchaus Alternativen.

Beim DL 1150 liegt das Druckwerk nicht wie üblich, sondern steht halbschräg. Das Papier wird gerade von hinten zugeführt und in zwei arretierbaren Stachelwalzen transportiert. Trotzdem ist der DL 1150 breit genug, um auch DIN-A4-Papier quer zu bedrucken.

Natürlich sind auch eine automatische Papierzuführung und eine Paper-Park-Funktion eingebaut. Der Druckkopf beherbergt 24 Nadeln. Den DL-1150 gibt es übrigens auch als Farbdrucker. Auf der Außenseite des Druckers findet man die üblichen Hebel zum Umschalten der Papierart, die Centronics-Schnittstelle (rechts unten) und ein erfreulicherweise nur leicht schräg angebrachtes Bedienfeld. Mit nur vier Tasten werden hier die wesentlichen Funktionen des Druckers, der keine Mikroschalter mehr besitzt, eingeschaltet. In einem umfangreichen



Menü kann man den Drucker vordefiniert. Dabei hat man die Wahl die wichtigsten Einstellungen in zwei Tabellen festzulegen, zwischen denen später einfach hin- und hergesprungen werden kann. An Emulationen sind ihm der Fujitsu

su DPL24C Plus, der IBM Proprietary XL24, der Epson LQ 2500 und der Epson LQ 2550 eingebaut. Umfangreiche Zeichensätze und sieben Schriftarten zeigen die Universalität (Schriftprobe). Bei den Schriftvariationen hat man sich besonders viel einfallen lassen. Es gibt die Variationen Outline und Shadow, auch kombiniert, Breite und Höhe nach Punktgröße, hoch- und tiefgestellt und überstrichen. Besonders toll ist die Pattern-Funktion, mit der man beliebige Zeichen mit einem Muster hinterlegen kann. Bei der Druckqualität kann man in mehreren Stufen zwischen abnehmender Auflösung (maximal 360 Punkte/Zoll) und zunehmender Geschwindigkeit wählen. Am schnellsten ist der DL 1150 im High-Speed-Draft mit 200 Zeichen/s. In der LQ-Schönschrift bringt der DL 1150 es immer noch auf 50 Zeichen/s bei einer Auflösung von 360 dpi. Beim Grafikdruck ist der DL 1150 problemlos. Er verfügt über alle gängigen Grafikmodi für 24-Nadler. Im Zusammenspiel mit einem Textprogramm ist der DL 1150 ebenfalls problemlos, sofern

die Textverarbeitung die Definition von eigenen Befehlssequenzen gestattet. Sehr nützlich ist auch der 24 KByte große Pufferspeicher, der dafür sorgt, daß der Computer nur noch Sekunden durch den Drucker blockiert wird. Umfangreiche Emulationen, ein gestochen scharfes Schriftbild, ein großer Pufferspeicher und viele sinnvolle Sonderfunktionen zeichnen den DL 1150 aus. Dabei drückt er außerordentlich leise und ausreichend schnell.

Seikosha SP-1900

Preiswert und doch gut – geht das? Seikosha hat sich dieses Motto mit dem SP-1900 aufs Banner geschrieben. Mit dem SP-1900 will man aber alle Rekorde schlagen. Schlappe 350 Mark muß man gerade noch berappen, wenn man den SP-1900 im Versandhandel beziehen will. Im freien Handel wird der Preis sicherlich auch kaum darüber liegen. Dabei ist der SP-1900 auf den ersten Blick durchaus kein windiges Maschinchen, sondern im wesentlichen ein abgespeckter SP-2000. So wurde z.B. der Pufferspeicher auf 1 KByte reduziert. Trotzdem bleibt die Fähigkeit, Zeichen selbst zu definieren oder zu laden. Der Grafikdruck bleibt davon ohnehin unbeeinträchtigt. Der

NEC P22Q

NEC P-22Q

LQ-Courier-Schrift

Courier kursiv
 Courier Outline
 Courier Shadow
Outline/Shadow
 LQ-Helvetica
 LQ-Times
 LQ-Prestige Elite
 LQ-Bold PS
 Quick Gothic
 EDV-Schrift
 EDV-Kursiv
 Elite-Schrift
 Schmalschrift
Breit
Fettdruck
 Doppeldruck
 Hoch- und tief

Doppelt hoch

Citizen Swift 90

Citizen Swift 90

NLQ-Schrift
 NLQ-kursiv
 EDV-Schrift
 EDV-Kursiv
 Elite-Schrift
 Schmalschrift
Breit
Fettdruck
 Doppeldruck
 Hoch- und tief
 Hoch
 1234567890abcde
 fghijklmnopqrst
 uvwxyzABCDEFGH
 IJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Star LC24-100

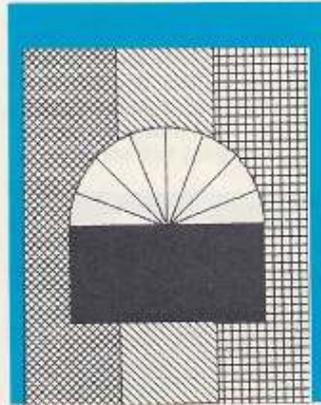
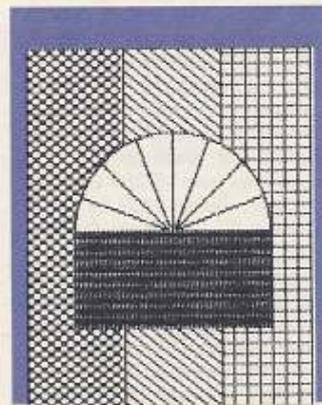
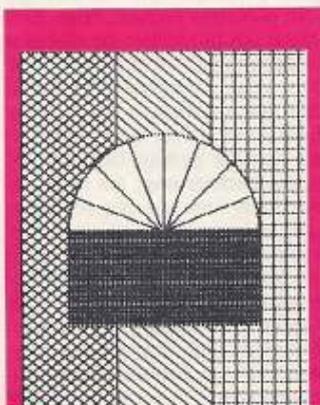
Star LC24-100

Courier
 Prestige
 Script
 Sansserif
 Roman
 EDV-Schrift
 Schmalschrift
Breit
Fettdruck
 Doppeldruck
 Hoch- und tief
 1234567890abcde
 fghijklmnopqrst
 uvwxyzABCDEFGH
 IJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 YZ!"\$%&/()=?*+

Seikosha SP-1900

Seikosha SP-1900
 NLQ-Serife-Schrift
 Serife kursiv
 NLQ Sans Serife
 Sans Serife kursiv
 EDV-Schrift
 EDV-Kursiv
 Elite-Schrift
 Schmalschrift
Breit
Fettdruck
 Doppeldruck
 Hoch- und tief

Doppelt hoch



SP-1900 verfügt über alle für einen 9-Nadler gebräuchlichen Grafikaufösungen, die für volle Kompatibilität mit Epson-Druckern in diesem Bereich garantieren. Auch beim Textdruck hat man wenig Probleme, denn man kann den SP-1900 entweder als Epson-FX 850 oder als IBM-Proprinter II ansprechen. Natürlich ist auch eine NLQ-Schrift vorhanden. Das Schriftbild des SP-1900 ist für einen Drucker dieser Preisklasse durchaus anspre-



chend, wenn man sich gelegentlich auch etwas mehr Nachdruck hinter die Nadeln wünscht. Der Einstellmodus, mit dem man die Schriftart und die Ränder bestimmen, arbeitet mit Hilfe des Bedienfeldes (Folientasten) und dem Druckkopf als Anzeiger. Wer sich hieran mal gewöhnt hat, kommt damit schnell zurecht. Im übrigen ist der SP-1900 noch ein Drucker, dessen Grundeinstellungen mit Mikroschaltern fixiert werden. Die Schalter sind leider schwer zugänglich unter dem Druckkopf platziert.

Mit seinem günstigen Preis ist der SP-1900 für den privaten Anwender bestens geeignet ist. Er ist kompatibel, ausreichend schnell und hat ein ansprechendes Schriftbild. Nur das Design mit der blauen Oberseite und den Belüftungsschlitzen mit Staubfängerfunktion ist nicht optimal.

Citizen Swift 90

Der Swift 90 gehört zur selben Serie wie die bekannten Swift 200 und 240, mit dem Unterschied, daß der Swift 90 ein reinrassiger 9-Nadler ist und nur 400 Mark kostet. Rein äußerlich sind kaum Unterschiede festzustellen. Auch die Papierzuführung von unten ist ebenso da wie der vom Schub- auf Zugtraktor umbaubare Papierantrieb. Das Handbuch ist ebenso umfangreich wie das des Swift 240. Doch nach kurzer Suche findet man dann etwas Handfestes: Das LC-Display fehlt und auch die



Einstelltechnik ist etwas anders. Geblieben ist der sinnvolle mechanische Schieber, bei dem automatisch die Beschriftung neben den Tasten geändert wird. Da das Display nun fehlt, mußte man sich etwas anderes einfallen lassen. Am nächstliegenden war es, den Drucker selbst als Ausgabemedium zu verwenden. Beim Einstellmenü (Emulation, Schrift, Sprache etc.) werden also alle Alternativen aufs Papier gedruckt. Über die vier Auswahl-tasten kann man nun die gewünschten Werte einstellen. Dazu dient der Druckkopf als Zeiger. Mit jedem Tastendruck rückt er von einer Auswahl zur nächsten, so lange bis man den gewünschten Wert bestätigt. Kommen wir zum Farbdruck: Beim Swift 240C ist er serienmäßig, beim Swift 90 muß er nachträglich eingebaut werden.

Da der Drucker zwei eingebaute Emulationen (Epson FX 850, IBM-Proprinter III) besitzt, ist er universell einsetzbar. Der Swift ist mit sieben eingebaute Schriften sehr gut ausgestattet. Bei den Schriftmodifikationen gibt es alles, was gut und nützlich ist: Shadow, Outline, durchgestrichen usw. Die Schriften werden mit Geschwindigkeiten von bis zu 240 cps aufs Papier gebracht. Die Schriftqualität ist sehr gut, wenn auch die Farbsättigung etwas besser sein könnte. Ähnlich umfangreich sind die Grafikmöglichkeiten. Der Swift 90 ist einer der besten 9-Nadler, die es derzeit zu kaufen gibt. Er hat alle notwendigen Emulationen, beherrscht Grafik perfekt, schreibt schnell und ist sehr leicht, zu bedienen. Auch für den privaten Bereich ist auf jeden Fall die Farbversion zu empfehlen.

NEC P22Q

Der Name NEC und 24-Nadler stehen seit vielen Jahren für Qualität und hohe Leistung. So spricht man auch heute noch in diesem Bereich gerne von einer NEC-Kompatibilität. Gemeint ist damit vor allem der wahrscheinlich erfolgreichste 24-Nadler aller Zeiten, der NEC P6. Daneben gab es aber auch immer ein etwas kleineres Modell mit der Bezeichnung P2. Der neueste Sproß dieser Druckerdynastie ist der P22Q, der allerdings mit seinen Vorgängern nicht mehr viel gemeinsam hat. Das Gehäuse wurde von den größeren Modellen übernommen. Im Inneren arbeitet ein moderner 24-Nadel-Druckkopf und solide mechanische Qualität. Es fällt auf, daß der Drucker sehr schwer ist, was vor allem auf umfangreiche Dämpfungsmaßnahmen und das Stahlchassis zurückzuführen ist. Das Papier kann nur von hinten zugeführt werden und liegt sicher in zwei starken Traktorbändern, die natürlich auch Paperload und Park beherrschen. Die Bedienung des mikroschalterfreien Geräts erfolgt

über fünf mehrfach belegte Tasten auf der Vorderseite. Dort kann man nicht nur die Grundeinstellungen vornehmen, sondern auch schnell mal eine der sieben eingebauten Fonts wählen. Die Fonts sind in verschiedenen Punktgrößen und oft als normal oder HS-Schrift auszuwählen. Die Druckgeschwindigkeit reicht bis zu 192 cps. In der LQ-Schrift werden immer noch 53 cps erreicht.

An Emulationen ist leider nur eine NEC-Pinwriter-Emulation eingebaut, die den Einsatz am C 64 auch einschränkt. Durch die Übereinstimmung mit verschiedenen Epson-Befehlen kann man den P22Q mit verschiedenen Text- und Grafikprogrammen verwenden. Die volle Leistungsfähigkeit kann man allerdings nur als Programmierer aus dem Drucker herausholen. Die Schriftqualität ist sehr gut und zeigt, wie lange man bei NEC mit der Materie Erfahrung hat. Durch die umfangreichen Dämpfungs-



maßnahmen ist der P22Q auch angenehm leise, kommt aber natürlich an einen Tintenstrahler nicht heran.

Der P22Q ist der massivste und am solidesten aufgebaute Drucker in unserem Test. Er besticht durch tolles Schriftbild und schnellen Druck. Der Preis von 600 Mark ist angemessen.

Star LC 24-100

Der Star LC 24-100 ist ein moderner 24-Nadler für 450 Mark. Damit liegt der Star in einem sehr interessanten Preisbereich, in dem er sich gegen eine umfangreiche Konkurrenz durchsetzen muß. Nun, die Anlagen dazu sind nicht schlecht. Rein äußerlich hat der LC 24-100 ein praxiserreichtes Gehäuse mit umfangreichem Bedienfeld. Die Tasten sind richtige Druckpunkt-tasten und nicht die unbefriedigende Folienversion. Die Bedeutung der Tasten ist vielfältig und kann am besten mit Hilfe des beigefügten Aufklebers und der Tastaturschablonen bedient werden. Das ist vor allem dann wichtig, wenn man vom »EDS« Gebrauch machen möchte. EDS ist die Abkürzung für Electronic Dip Switches. Man hat sich also die Mikroschalter gespart und statt dessen eines dieser immer mehr in Mode kommenden elektronischen Einstellmenüs eingebaut.

Der Papierantrieb ist so konstruiert, daß man das Papier sowohl

schieben als auch ziehen kann. Erfreulich auch die Sonderfunktionen Paper Park zum automatischen Transport des Endlospapiers auf eine Parkposition, Auto Load zum automatischen Einziehen des Papiers und Tear Off zum Einstellen der Papierabreißkante.

Der LC 24-100 ist Epson-LQ- und NEC-kompatibel. In manchen Bereichen kann der Star noch mehr. Zum Beispiel bei den Schriften. Hier sind fünf LQ-Schriften eingebaut, mit denen man wirklich für jeden Fall gerüstet ist. Außerdem



ist er recht flott beim Drucken. In der schnellsten EDV-Schrift schafft er 160 cps und in der LQ-Schrift immer noch 53 cps. Zusammen mit dem großen Pufferspeicher von 16 KByte sorgt das dafür, daß man auf den Druck nicht allzulange warten muß. Die Schriftqualität ist ausgezeichnet, könnte aber etwas safter sein. Ähnliches gilt für den Grafikdruck: sehr gute Qualität, aber etwas blaß. Schon durch eine Nachfärbung des Farbbandes wäre da viel zu gewinnen.

Der LC 24-100 ist ein echter Star. Zuverlässig, schnell, leistungsstark und trotzdem preiswert.

Fazit:

Die Superstars von gestern sind der Standard von heute. Nur, daß man dafür nicht mehr Haus und Hof verpfänden muß, um eine ansprechende Qualität zu erreichen.

Testsieger ist eindeutig der NEC P22Q, der am meisten bietet und auch am solidesten aufgebaut ist. Sogar hat natürlich auch seinen Preis, 600 Mark Straßenpreis sind aber mehr als angemessen. Etwas teurer, aber nicht schlechter ist der Fujitsu DL-1150. Knapp darauf folgt der SP-1900, der aber auch schon um einiges billiger ist. Die beiden Stars überzeugen durch gute, praxiserreichte Qualität zu sehr günstigen Preisen. Beim Swift 90 hat uns besonders die einfache Bedienung gefreut. Zusammen mit den guten Druckleistungen und dem relativ günstigen Preis ist der Swift 90 ein echter Geheimtip. Unser Test hat gezeigt, daß man mit einem Nadeldrucker am C 64 immer noch sehr gut und vor allem sehr preiswert drucken kann. Langfristig sollte man allerdings auch ein Auge auf die Tintenstrahldrucker werfen, denn diese werden derzeit ständig preiswerter. Wahrscheinlich liegt im preiswerten Druck die Zukunft bei den Tintenspritzern. Arnd Wängler

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

Technische Daten preiswerte Drucker

Hersteller	NEC	Star	Star	Seikosha	Fujitsu	Citizen
Name	P-220 NEC-Pinwriter	LC-24-100 EPSON LQ-850	LC-100 colour Epson EX-810, Proprinter III	SP-1900 plus Epson LQ-850, Proprinter II	DL-1150 Proprinter, Epson LQ, DPL 24Cplus	Swift 90 Epson FX-850, Proprinter III
Eing. Schriften	7	5	4	2	7	7
Arbeitsspeicher	8 KB	16 KB	2 KB	1 KB	24 KB	8 KB
Schnittstellen	parallel	parallel	parallel	parallel	parallel	parallel
Statusanzeige	LED	LED	LED	LED	LED	LED
Bedienfeld	Tipptasten	Tipptasten	Tipptasten	Tipptasten	Folientasten	Tipptasten
Papierzuführung	automatisch	automatisch	automatisch	automatisch	automatisch	automatisch
Druckmedien	P, U, E, F	P, U, E, F	P, U, E, F	P, U, E, F	P, U, E, F	P, U, E, F
Fontkarten erhältlich	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Steckplätze für RAM/Fontkarten	-	-	-	-	-	-
Abmessungen in cm (B x H x T)	44 x 16 x 34,2	41 x 12,1 x 32,8	39,6 x 12 x 30,1	38 x 11 x 28	46 x 18,6 x 25	40,5 x 13,6 x 32
Gewicht	8,4 kg	6,5 kg	5,3 kg	3,3 kg	6 kg	5,2 kg
Zubehör	Handbuch, Netzkabel	Handbuch, Diskette mit PC-Schriften	Handbuch, Netzkabel, 4-Farb-Band	Handbuch, Netz- kabel	Handbuch, Netzkabel	Handbuch, Netz- kabel, PC-Druk- kärtefrier
Straßenpreis ca.	800 Mark	450 Mark	350 Mark	350 Mark	800 Mark	400 Mark
Optionales Zubehör	Automatischer Einzelblatteinzug	Automatischer Einzelblatteinzug, Langzeit-Farbband, Serieller Adapter	Automatischer Einzel- blatteinzug, Langzeit- Farbband, Serieller Adapter	Automatischer Einzelblatteinzug, Multistrike Film- Farbband	Automatischer Einzelblatteinzug	Automatischer Einzelblatteinzug
Testergebnisse:						
Geschwindigkeit EDV	160 cps	160 cps	150 cps	150 cps	200 cps	180 cps
Geschwindigkeit NLQ/LQ	53 cps	53 cps	37 cps	38 cps	50 cps	45 cps
Beurteilung:						
Ausstattung	+	o	o	+	++	+
Bedienerfreundlich	++	+	o	o	+	+
Textdruck	++	+	o	o	++	+++
Grafikdruck	++	+	o	o	+	+
Preis / Leistung	++	+	o	o	+	+
Gesamtnote	sehr gut	gut	befriedigend	befriedigend	gut	gut

Druckmedien: P=Papier, U=Umschläge, E=Etiketten, F=Formia

Impressum

Chefredakteur: Georg Klinge (gk)
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (zw) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Textchef: Jens Maasberg

Redaktion: Heinz Bebling (hb), Peter Klein (pk), Jörn-Erik Burkert (jb), Hans-Jürgen Humbert (jh), Matthias Matting (ma), Klaus Zapf (kz)

Redaktionsassistent: Helga Weber

Manuskripteneinsendungen: 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 das 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 Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in den Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und verteilt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Uschi Böcker, Dagmar Berninger

DTP-Operatoren: Dorothea Voss, Heribert Huber

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Anzeigenleitung: Peter Kusterer

Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken(372)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 01. 01. 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung

Tele: 089/4613-362, Telefax: 089/4613-394

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel.: 089/31900613

Erscheinungsweise: monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: Druckerei E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollestr. 31, 74523 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle im 64'er erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, 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.

Bestell- und Abonnement-Service:

64'er Aboservice
74168 Neckarsulm, Tel.: 07132/959-242,
Fax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 7,80

Jahresabonnement Inland

(12 Ausgaben): DM 81,—

(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 105,—

(Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Aren-
bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementspreis: 88 684

Schweiz: Aboverwaltungs AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,-
Jahresabonnementspreis: sfr. 90,—

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232

Auslandsniederlassung:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37,

CH-6300 Zug, Tel. 0041/42440550, Fax: 0041/42415770

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

USA: M&T International Marketing, Telefon: 001-415-358-9500,
Fax: 001-415-358-9739

Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon:
0044/81340-3038, Fax: 0044/81341-9602

Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5362256, Fax:
00972/52/444518

Taiwan: TWP Co., Telefon: 00886-2-713-6959,
Fax: 00886-2-715-1950

Japan: Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709

Korea: Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/757-5789

Frankreich: AD Presse International, Telefon: 01146373717,
Fax: 01146371946

Italien: Medias International, Telefon: 0039-31-751494,
Fax: 0039-31-751482

1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Hair bei München,
Telefon 089/4613-4, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zu

Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

(IVW) Bad Godesberg

(IVW) Bad Godesberg



Diese Zeitschrift ist auf chlorfreiem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



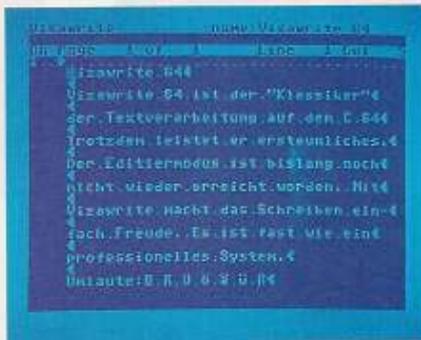
WWW . G4ER-ONLINE . DE

FILE
Adressen
Low

von Heinz Behling

Seit Computer preiswert und erschwinglich wurden, geistert der Begriff "papierloses Büro" durch die Köpfe der Käufer. Auch mancher private Anwender träumte davon, seine "umfangreichen" Unterlagen (Adreßbücher, Rezepte usw.) endlich auf wenigen Disketten ablegen zu können. Doch es kam, wie es immer kommt, wenn man neue Ent-

Vizawrite, der Klassiker unter den Textverarbeitungsprogrammen



faltungsmöglichkeiten bekommt: Sie werden genutzt und damit wird schließlich noch mehr Papier produziert.

Gut, aber womit macht man dies nun beim C 64 am besten und schnellsten? Welche Software gibt's für diesen Bereich?

Das hängt natürlich stark davon ab, was Sie mit Ihrer Computeran-

gestalten, sondern man sollte möglichst auch am Bildschirm sehen können, wie's hinterher wird.

In dieser Sparte gibt's eine Reihe guter Programme. Eines der am weitesten verbreiteten ist "Vizawrite" (Bild 1), geradezu ein C-64-Klassiker (gab's übrigens auch in einer C-128-Version). Leider wird es aber nicht mehr hergestellt, nur

vereinzelt kann man noch gebrauchte Exemplare ergattern (Tip: Schauen Sie mal in unsere Kleinanzeigen oder in den Computerecken der Tageszeitungen. Auch auf Flohmärkten kann man Erfolg haben).

Ebenfalls bereits ein Klassiker ist der "StarTexter" vom Symbex Verlag (Bild 2), der ebenfalls auch für den C 128 lieferbar war. Er hat den Vorteil, daß er ohne weiteres mit "StarDatei" und "StarPainter" (Bild 3) aus dem selben Haus zusammenarbeitet. Man kann also Grafiken in

StarTexter ist das schreibende Mitglied der Sybex-Reihe

lage machen möchten. Im wesentlichen sind dies **Textverarbeitung, Malen, Zeichnen und DTP**

Für alle Bereiche gibt's eigene Software, einige Programme jedoch sind sehr vielseitig und können nahezu alles.

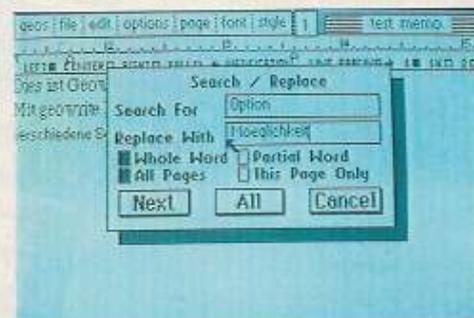
Texte schreiben

Bei der Textverarbeitung kommt es nicht nur auf Texteingabe und -korrektur an. Ein gute Textverarbeitung besitzt auch noch zahlreiche andere Fähigkeiten. Dies beginnt beispielsweise mit einer möglichst großen Zahl verfügbarer Zeichensätze in mehreren Größen und Stilen (z.B. fett, kursiv, unterstrichen oder outline). Diese unterschiedlichen Schriften sollten nicht nur miteinander mischbar sein, um einen Text abwechslungsreich zu

Texte einsetzen oder mit Hilfe einer Adreßdatei Serienbriefe schreiben.

Bedient wird Startexter über Menüs und Funktionstasten. Nach kurzer Einarbeitungszeit kommt man schnell zum Ziel.

Das Nonplusultra stellt z. Zt. GeoWrite (Bild 4) dar. Mit unzähligen Zeichensätzen und enormen Ge-



Drucker-Software

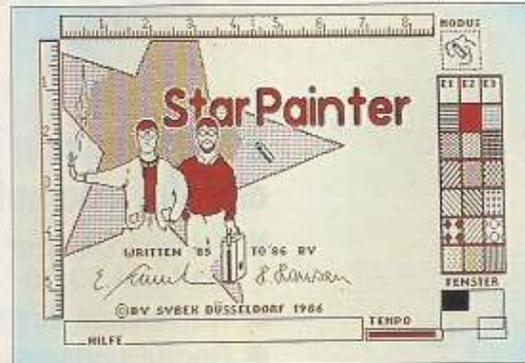
Doping für

Die Kombination Computer - Drucker allein bringt noch nichts zu Papier. Erst die richtige Software macht beide produktiv.

staltungs-, Formatier- und Editiermöglichkeiten, ist dieses Geos-Programm die Top-Empfehlung bei Textverarbeitungen.

DIN A4. Es erscheint jedoch nicht komplett auf dem Bildschirm, sondern immer nur ein Ausschnitt. Allerdings gibt es eine Übersichtsfunktion, die den kompletten Seiteninhalt zeigt, aber keine Einzelheiten mehr erkennen läßt.

Ebenfalls weit verbreitet ist der Starpainter aus



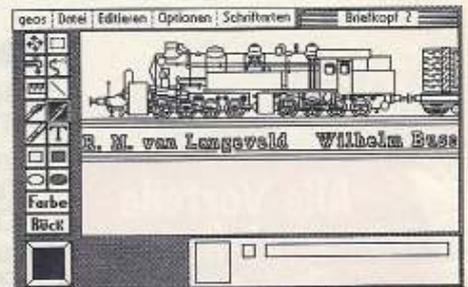
Mit StarPainter malen Sie Bilder kinderleicht per Joystick

Zeichenkünstler

Wenn Sie mit Hilfe Ihres Computers Ihr Maltalent voll ausschöpfen möchten, stehen vor allem diese Programme zur Auswahl:

- GeoPaint
- StarPainter
- Amica Paint
- Giga CAD

GeoPaint, luxuriös und beim Drucken ein Tausendsassa



GeoPaint (Bild 5) dürfte inzwischen das weitest verbreitete Zeichenprogramm sein. Es ist Bestandteil des Geos-Betriebssystem und wird mit diesem zusammen ausgeliefert. Das maximale Zeichenformat ist

arbeiten. So können Sie wie in Geos auch Bilder in Texte und umgekehrt einsetzen. Auch der Preis ist bei beiden ähnlich günstig (Geos 89 Mark, StarPainter 64 Mark). Beachten Sie aber, daß Sie bei Geos noch eine Textverarbeitung dazu erhalten, den Startexter hingegen dazukaufen müssen!

Auch bei den Zeichenprogrammen gibt's noch preiswertere Alternativen: Amica Paint z. B. ist im 64'er Sonderheft 55 erschienen und ebenfalls ein sehr gutes, über Joystick und Tastatur zu bedienendes Malprogramm (Bild 6).

Die Super-Textverarbeitung: GeoWrite

den Drucker

Wer hingegen mehr in Richtung technische Zeichnung tendiert, der sollte sich Giga CAD (Bild 7) ansehen. Dies ist eines der leistungs-



Amica Paint ist eine preiswerte Alternative zu anderen Malprogrammen

fähigsten CAD-Programme für den C 64 (Bitte erwarten Sie hier unter dem Begriff CAD nicht dasselbe wie auf einem PC o. ä.: Vor allem durch die geringere Auflösung und den kleineren Speicher sind die Möglichkeiten beim C 64 halt etwas begrenzt!)

Zeitungsmachen

In diesem Bereich finden sich sehr interessante Programme, die meist eine Mischung aus Textverarbeitung und Zeichenprogramm sind, darüber hinaus aber noch viele zusätzliche Möglichkeiten. So können Sie damit Texte und Bilder beliebig auf einer Seite plazieren. Grafiken können in der Größe angepaßt und Texte mehrspaltig ge-

druckt werden.

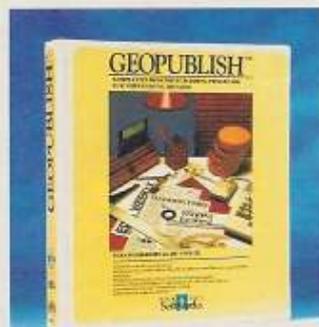
Die wichtigsten Programme sind:

GeoPublish
Pagefox
Publish 64
Printfox

Zunächst zu GeoPublish (Bild 8): Es gehört zum Geos-System, ist aber nicht Bestandteil des Betriebssystems, sondern muß zusätzlich gekauft werden. Von allen C-64-DTP-Programmen bietet es die größte Leistung und die meisten Möglichkeiten. Allein die unüberschaubare Zahl von Fonts sowie Unmengen an Bildern und sonstigen grafischen Elementen

(Randzeichensätze, Symbole usw.) machen GeoPublish zu einem Superprogramm. Allerdings sollte wegen der Programmlänge (ca. 99 KByte) Ihr C 64 (bzw. C 128) über eine entsprechende Ausstattung verfügen: Eine Speichererweiterung wird dringend empfohlen. Auch die Floppy sollte möglichst vom Typ 1571 bzw. 1581 sein.

Besonders vielseitig ist GeoPublish natürlich, was die Wahl des Druckers angeht: Hier können, da das Betriebssystem Geos die Druckausgabe übernimmt, auch alle Geräte angeschlossen werden, für die ein Treiber existiert oder die zu einem anderen kompatibel sind.



Für anspruchsvolle Zeitungsmacher: GeoPublish

Auch der Einsatz eines Laserdruckers ist möglich, sogar in Postscript! Allerdings kommt man dann schon in Preisregionen, die sich ein durchschnittlicher C-64-User nicht leisten sollte.

Etwas unflexibler bei der Druckerwahl ist Pagefox (Bild 9), von dem es auch einen kleinen Bruder gibt: Printfox. Während das

oder Maus bedienen und werden hauptsächlich über Icons und Menüs gesteuert. Dies macht die Bedienung einfach.

Der große Vorteil von GeoPublish ist die Zusammenarbeit mit anderen Geos-Programmen: So können Sie bereits vorhandene GeoWrite-Texte oder GeoPaint-Bilder weiterverarbeiten.

Der Luxus dieser beiden Programme hat aber auch seinen Preis: Während GeoPublish mit 119 Mark gegenüber den 298 Mark des Pagefox preiswert erscheint,



Wird als Modul mit eingebauter Speichererweiterung geliefert: Pagefox

erste Programm in einem Modul mit dazugehöriger Speichererweiterung sitzt, kommt das zweite als schlichte Diskette zu Ihnen. Für

muß man aber bedenken, daß dazu noch eine Speichererweiterung oder eine größere Floppy gekauft werden sollte. Dann schlägt das Pendel eher zu Pagefox, dem aber die Zusammenarbeit mit anderen Geos-Programmen und die Laserunterstützung fehlt.

Wer hingegen auf einen sehr niedrigen Preis aus ist, der sollte im Sonderheft 89 nach Publish 64 (Bild 10). Das Programm besitzt die grundlegenden Eigenschaften der anderen, ist in der Bedienung und bei der Bildschirmdarstellung aber nicht so komfortabel. Allerdings macht der äußerst günstige Preis von 16 Mark diese Nachteile mehr als wett.

Für jeden was

Es gibt also noch eine Menge Software, die Ihrem Drucker neues Leben einhaucht. Allerdings ist der beste Computer auch zusammen mit Super-Software nicht in der La-

beide existieren inzwischen mindestens genauso viele Zeichensätze und Grafiken wie für Geos. Außerdem kann man mit Hilfe von Konvertierungsprogrammen beide Formate ins jeweils andere umwandeln, was die Möglichkeiten nochmals verdoppelt.

Geos und Pagefox zeigen auf dem Bild-



Die Low-cost-DTP-Alternative: Publish 64

schirm genau das an, was Sie hinterher auch drucken (WYSIWYG, What You See Is What You Get). Dies erleichtert die Arbeit enorm.

Funktionen wie Ausschneiden und Einkleben, Verschieben einzelner Teile, Löschen und Einfügen sind selbstverständlich.

Beide lassen sich über Joystick

ge, etwas ohne Ihr Zutun zu vollbringen. Also, seien Sie kreativ und schreiben, malen oder "DTPen" Sie mit Ihrem C 64. Und wenn's fertig ist, schicken Sie doch einmal eine Probe Ihres Könnens an uns. Vielleicht können es dann unsere Leser bald in einer der nächsten 64'er bestaunen.

Gute Druck-Erwartung nur durch Drucker-Wartung

von Achim Hübner

Die stör anfälligsten Teile rund um den Computer sind diejenigen, die mechanischer Belastung ausgesetzt sind, wie z.B. das Diskettenlaufwerk und ganz besonders der Drucker. Um sicherzustellen, daß er selbst nach Jahren intensiven Gebrauchs Schriftstücke sauber und anstandslos ausgibt, ist von Zeit zu Zeit eine Inspektion erforderlich.



In der Laufschiene des Druckkopfs setzen sich oft Papierschnipsel fest, die die Bewegung behindern

Wir zeigen Ihnen hier, wie Sie die Lebenserwartung Ihres Druckers um viele Jahre verlängern können. Was Sie dazu benötigen, ist Zeit, Geduld, handwerkliches Geschick und etwas Werkzeug. Ein Satz Schraubenzieher, eine Pinzette, ein weiches Baumwolltuch, ein Fläschchen Maschinenöl, etwas Spiritus, ein feiner Pinsel und Herdputzmittel.

Um überflüssige Wartungsarbeiten zu vermeiden, ist grundsätzlich schon beim Druckbetrieb darauf zu achten, daß keine Fremdkörper in den Drucker fallen. Büroklammern oder Kugelschreiber zerstören nicht nur die Mechanik, sondern können auch irreparable Schäden an der Elektronik hervorrufen. Daher benutzen Sie den Drucker nie als Papierablage. Die Gefahr, daß dabei irgendwelche Gegenstände in den Drucker fallen, ist zu groß.

Soll Ihr Drucker auch nach Jahren noch so drucken wie am ersten Tag, müssen Sie ihn in regelmäßigen Zeitabständen warten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie eine solche Inspektion durchführen und worauf Sie achten müssen.

Kleine Inspektion

Unsere Wartungsarbeiten teilen sich in zwei Bereiche:

nen Tropfen Öl mit einem weichen Baumwollappen. Die Gummiwalze, vorausgesetzt Ihr Drucker hat so etwas, bedarf ebenfalls regelmäßiger Pflege. Sie nehmen dazu einen in Spiritus getränkten Lappen, drücken ihn gegen die Walze und drehen dabei solange an der manuellen Papierzuführung, bis sich kein schwarzer Belag mehr löst. Dadurch wird die Walze griffiger und das Papier rutscht nicht durch. Bei Druckern der HP-Deskjet-Familie ist die Walzenreinigung schon schwieriger, da diese Drucker keine manuelle Papierzuführung haben. Damit sich die Walze dreht, muß man den Drucker einschalten und auf die Taste "Load/Eject Paper" drücken. Auf keinen Fall mit Gewalt an den drei Gummirädern drehen. Das kann die Mechanik zerstören.

Bei Druckern mit Endlospapier-einzug ist sicherzustellen, daß sich

Sie sollte, je nach Druckereinsatz, einmal im Monat, spätestens jedoch alle drei Monate durchgeführt werden, unabhängig davon, ob auf dem Drucker noch Garantie ist oder nicht. Da wir ihn nicht aufschrauben, verletzen wir auch keine Garantiebestimmungen.

Sie schalten den Drucker aus, trennen ihn vom Netz und vom Computer. Entfernen Sie alle Deckel und Klappen, bei Nadeldruckern auch das Farbband und unterziehen Sie ihn einer optischen Kontrolle. Eventuell vorhandene Papierreste sind mit einer Pinzette vorsichtig zu entfernen. Teile, an denen sich Papierstaubablagerungen gebildet haben, was nach längerer Betriebszeit unumgänglich ist, lassen sich mit einem weichen Pinsel leicht säubern.

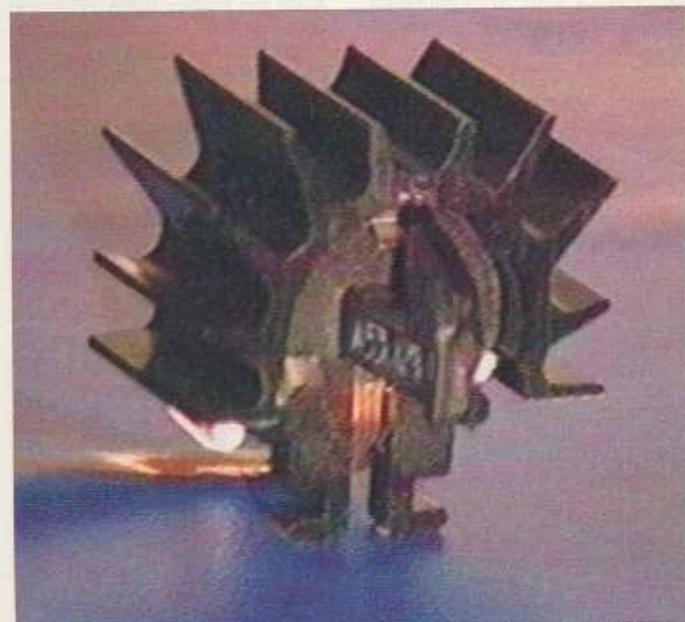
Um die Kopfführungsstange zu reinigen, verreiben Sie auf ihr ei-

keine Papierreste in der Perforationsführung verklebte haben. Um diese Führung zu reinigen, nehmen Sie einen dickeren Papier- bzw. dünneren Kartonstreifen und ziehen ihn durch die Perforationsführungen. Sollten Sie dabei auf Widerstand stoßen, drehen Sie vorsichtig an der manuellen Papierzuführung, bis der Karton auf der anderen Seite herauskommt.

Was sich bei der hier beschriebenen kleinen Inspektion noch warten läßt, sind die Druckköpfe besonders bei Tintenstrahldruckern. Nehmen Sie dazu den Kopf, wie im jeweiligen Handbuch beschrieben, aus der Halterung und wischen Sie die Düsen (kleine goldene Fläche auf der Unterseite des Kopfs) mit einem feuchten Baumwolltuch ab. Die Tintenablagerungen sollten danach verschwunden sein. Um späteren Korrosionen vorzubeugen, achten Sie darauf, dabei die Kontaktflächen nicht zu berühren.

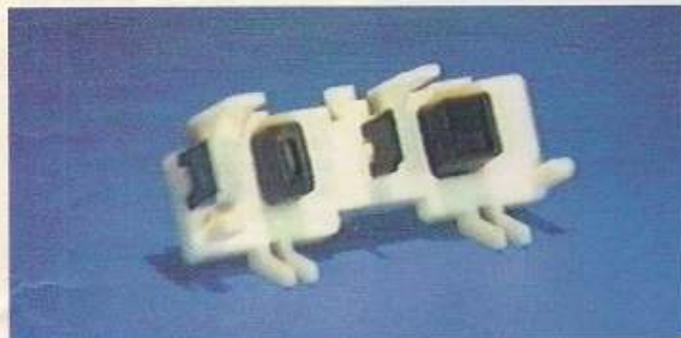
Große Inspektion

Sie entspricht weitestgehend der kleinen Inspektion. Hinzu kommt die Reinigung der gesamten Mechanik. Dazu ist allerdings das Öffnen des Gehäuses erforderlich, und das sollten Sie erst nach Ablauf der Garantie machen. Es gibt verschiedene Systeme, nach denen ein solcher Drucker zusammengebaut ist. Entweder ist die untere Gehäuseschale an die obere geschraubt oder die beiden Gehäusenhälften sind einfach nur



Der Druckkopf eines Nadeldruckers wird im Betrieb sehr heiß. Ein Kühlkörper sorgt für erträgliche Temperaturen.

zusammengesteckt. Im ersten Fall sind die entsprechenden Schrauben (meistens die vier größten) zu lösen. Im zweiten Fall muß man einen großflächigen Schraubenzieher in die dafür vorgesehenen Öffnungen auf der Unterseite des Druckers stecken, die Laschen vorsichtig nach hinten (in Richtung Gehäusemittelpunkt) biegen und gleichzeitig das Gehäuseoberteil vom Unterteil wegdrücken (Bild 1). Vorsicht bei den neueren Deskjet-Versionen. Die Mechanik ist im Gegensatz zum älteren Deskjet und Deskjet Plus nicht festgeschraubt, sondern nur zwischen dem oberen und unteren Gehäuseteil einge-



Beim Deskjet 550C kann man die Kopfdichtung durch Lösen zweier Klemmen herausnehmen und unter fließendem Wasser reinigen

klemmt. Vorsicht beim Zerlegen; die Verbindungsleitungen zwischen Mechanik und Elektronik können abreißen.

Nun muß man den Gehäusedeckel anheben. Hängt er irgendwo, so haben Sie noch eine oder mehrere Schrauben beziehungsweise Laschen vergessen. Achten Sie auch hier auf das Kabel, das die Kontrolltastatur mit der Elektronik verbindet.

Alle eventuell vorhandenen Papierreste sind vorsichtig zu entfernen und alle mit Papierstaub be-

deckten Teile mit einem weichen Pinsel zu reinigen. Befinden sich in Ihrem Drucker Zahnräder aus Metall, sollten Sie sie mit einem leicht in Öl getränkten Pinsel abwischen. Plastikzahnäder dürfen dagegen mit Öl nicht in Berührung kommen, da Öl Plastik langfristig zersetzen kann.

Bei Nadeldruckern empfiehlt sich nun noch, den Druckkopf zu reinigen. Er ist entweder an dem Führungsschlitten festgeschraubt oder einfach mit Hilfe eines kleinen, leicht beweglichen Hebels eingeklemmt. Sie lösen die Schrauben beziehungsweise öffnen den Klemmhebel und nehmen den

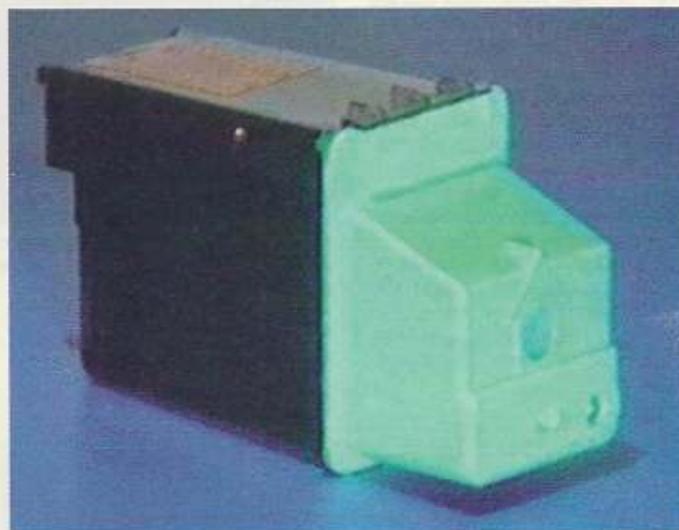
Druckkopf heraus. Ziehen Sie den Folien-Leiterbahn-Stecker, dort, wo er mit der Druckerelektronik (nicht am Kopf) verbunden ist, aus der Fassung.

Es reicht die Seite, an der die Nadeln herauskommen, mit einer in Spiritus getränkten, alten Zahnbürste solange abzubürsten, bis alle Farbreste beseitigt sind. Ist der Kopf schon so verschmutzt, daß beim Drucken einige Nadeln fehlen, lohnt sich die Reparatur nicht, er muß ausgetauscht werden. Bevor Sie ihn wieder mit dem Com-

puter und dem Netz verbinden, müssen Sie noch das Gehäuse zusammenbauen. Zurück zum Tintenstrahldrucker. Während beim Deskjet und Deskjet Plus die Mechanik noch relativ aufwendig war, wurde sie bei den neueren Versionen zum Beispiel dem Deskjet 550C deutlich vereinfacht. Ob das nun besser oder schlechter ist, sei dahingestellt. Durch die Vereinfachung ist eine Wartung der Mechanik auf jeden Fall überflüssig geworden. Das einzige, was zu tun bleibt, ist von Zeit zu Zeit die Kopfdichtung (Bild 5) zu reinigen. Sie ist nur eingeklemmt und läßt sich durch Zurückschieben zweier Bügel mit einem Handgriff aus dem Drucker nehmen. Mit einem Pinsel und etwas Wasser kann man sie leicht säubern und wieder einsetzen. Bei den älteren Modellen ist der Träger dieser Kopfdichtungen fest eingebaut. Daher muß man die Tinterrückstände im eingebauten Zustand mit einem feuchten,

manuell dadurch in Gang setzen, daß man einen Plastikschieber auf den Gummischlauch drückt und ihn dabei nach links schiebt (Bild 6).

Wie sich bei Deskjet- und kompatiblen Druckern die Tintenpatronen auffüllen lassen, dürfte sich mittlerweile herumgesprochen haben. Man nimmt einfach eine Einwegspritze (in jeder Apotheke erhältlich), füllt sie mit Tinte (vorzugsweise Pelikan 4001) und spritzt sie durch die kleine Öffnung auf der Oberseite in die Patrone. So funktioniert das allerdings nur mit den alten Patronen. HP hat mittlerweile eine neue Patronengeneration herausgebracht, bei der man auf keinen Fall die obenliegende Öffnung mit einer Nadel durchstoßen darf (Bild 7). Hier sitzt nämlich ein Ventil. Tut man das trotzdem, wird es beschädigt und die Tinte läuft unten wieder heraus. Bei diesem Patronentyp bieten sich zwei Nachfüllmöglichkeiten an.



Die neue Druckpatrone eines Deskjets. Zum Nachfüllen der Patrone darf die obenliegende Öffnung keinesfalls mit einer Nadel durchstoßen werden, sonst läuft die Tinte aus den Düsen wieder heraus.

weichen Pinsel entfernen. Unterbleibt die Reinigung der Kopfdichtungen, könnten die Patronen mit der Zeit austrocknen.

Zusätzlich ist bei den älteren Modellen noch ein Gummischlauch an der Kopfdichtung befestigt. Über eine ausgeklügelte Mechanik wird über diesen Schlauch beim Einschalten des Druckers oder wenn man die PRIME-Taste drückt, eine Unterdruckpumpe in Gang gesetzt, die etwas Tinte aus dem Kopf saugt und dadurch die Düsen reinigt. Um sicherzustellen, daß eingetrocknete Tintenreste den Schlauch nicht verstopfen, kann man ihn von Zeit zu Zeit mit einem Strohhalm, den man leicht gegen die Dichtung drückt, durchblasen.

Das gleiche gilt übrigens auch für Deskjet-Nachbauten wie zum Beispiel dem Olivetti JP 150.

Allerdings muß man die Unterdruckpumpe bei diesem Drucker

Man nimmt wieder eine mit Tinte gefüllte Spritze, schiebt über die Nadel etwa 5 mm Klingeldrahtisolation und drückt sie leicht gegen die obenliegende Kopföffnung. Nun dreht man den Kopf um, so daß die Düsen nach oben zeigen, und drückt die Tinte langsam in die Patrone. Das Ganze sollte über dem Spülbecken geschehen, denn Tintenreste kommen aus den Düsen und aus dem danebenliegenden Entlüftungsventil wieder heraus.

Die zweite Methode ist wesentlich sauberer. Man bohrt ein Loch (1 bis 2 mm Durchmesser) an einer geeigneten Stelle in die leere Patrone, spritzt die Tinte hinein und klebt das Loch einfach wieder zu (z.B. mit Stabelitexpress). Für diejenigen, die sich das nicht zutrauen, gibt es im Fachhandel von Pelikan noch die alten Patronen. Sie kosten zusammen mit zwei Nachfüllungen etwa 70 Mark. (jh)



Den Deskjet 550C oder auch viele andere Drucker öffnet man, indem man Laschen im Gehäuseboden nach hinten biegt und das Gehäuseoberteil vom Unterteil wegdrückt

Assembler leichtgemacht?

von Peter Klein

**64'er
TEST**

Zunächst gab's eine kleine Überraschung beim Auspacken; eine vermeintliche Programmkassette

purzelte aus der Verpackung. Zunächst dachten wir an eine Datenkassette für Datasetten-Benutzer, aber weit gefehlt: statt dem erwarteten Computer-Pfeifen überraschte uns eine sonore Stimme, die höflich – aber bestimmt – auf den nun folgenden gesprochenen Assembler-Kurs hinwies.

Der eigentliche Kurs befindet sich zusätzlich auf Diskette (in Form mehrerer Basic-Files) und als gebundener Ordner im DIN-A4-Format. Als Zugabe ist übrigens auf der Diskette ein Maschinensprache-Monitor gespeichert, mit dem dann auch gleich die ersten Schritte gemacht werden können. Leider gibt's keinen Assembler – auch wenn der Titel darauf hindeutet –, mit dem das Programmieren doch wesentlich einfacher ist.

Der Kurs ist nach bekanntem Schema strukturiert: zuerst die Zahlensysteme, dann die ersten einfachen Assembler-Commands à la LDA, danach die Flags,

Mit einem neuen Kurs will Goodsoft allen Assembler-Einsteigern das Leben versüßen: in einfacher Sprache und reich bebildert sollen sie "in 60 Minuten mehr verstehen, als sonst in zwei Wochen!", so tönt zumindest die Werbung.

```

1: E009 90 03 BCC $E00E
2: E008 20 04 BA JSR $BAD4
3: E00E 20 0C BC JSR $BCCC
4: E011 05 07 LDA #07
5: E013 18 CLC
6: E014 69 91 ADC H$81
7: E016 F0 F3 BEQ $E00B
8: E018 38 SEC
9: E019 F3 01 SBC H$01
10: E01B 48 PHA
11: E01C A2 05 LDX H$05
12: E01F 85 89 LDA $69,X
13: E020 B4 61 LDY $61,Y
14: E022 95 81 STA $61,Y
15: E024 94 69 STY $69,Y
16: E026 CA DEX
17: E027 10 F5 BPL $E01E
18: E028 05 56 LDA #56
19: E029 85 70 STA $70
20: E02D 20 53 BB JSR $B853
21: E030 20 B4 BF JSR $BF84
22: E033 09 C4 LDA H$C4
23: E035 00 BF LDY H$BF
24: E037 20 59 E0 JSR $E059
  
```

Ärgerlich: die Software wurde nicht unbedingt anwenderfreundlich gestaltet. Statt Komfort nur Magerkost: sogar mit RUN/STOP brach das Programm ab

Sprungbefehle, Additions/Subtraktions-Kommandos, Stack und zu-

guter Letzt ein paar Betriebssystemroutinen. Dummerweise unterschlägt der Kurs äußerst wichtige Kommandos wie beispielsweise ROL, ROR, ASL oder LSR. Für Anfänger zu schwer? Nicht ganz, ohne die genannten Befehle werden nämlich z.B. Multiplikationen oder Divisionen fast unmöglich und die braucht man schon für einfache Mathematikprogramme. Der für Anfänger jedoch eher uninteressante Stack wurde dafür in allen Einzelheiten beschrieben. Leider fehlt auch die Thematik der Indizierung komplett. Für uns unverständlich, denn: schon das Auffüllen des Bildschirmspeichers mit einem beliebigen Wert wird ohne Indizierung zum Geduldsspiel. Wer will schon 200mal einen STA-Befehl in die Tastatur quälen?

Auch anschauliche Beispiele, was man mit dem neu gewonnenen Wissen alles anstellen kann, fehlen fast komplett. Kleine Listings, die beschreiben, wie sich die Bildschirmfarbe umschalten läßt, sind zwar einfach zu verstehen, helfen dem Anfänger jedoch nicht, an größere Aufgaben heranzugehen.

Gut gelungen dagegen sind die kommentierenden Grafiken, die wirklich jedem klarmachen, wie er sich was vorzustellen hat.

Fazit

Für alle, die bis dato Assembler

für ein unanständiges Wort hielten, ist der Kurs gut geeignet. Zahlreiche Grafiken verdeutlichen den Umgang mit den neuen Kommandos oder klären den Umgang mit neuen Zahlensystemen wie Binär oder Hexadezimal auf. Leider ging der Autor auf besonders wichtige Themen der Assemblerprogrammierung nicht ein: so fehlt beispielsweise das Subroutinen-Handling komplett – und damit selbst so profane Befehle wie JSR bzw. RTS. Aber auch die indizierte Adressierung wurde nicht erwähnt. Alles in allem ist das Anfänger-Paket dennoch zu empfehlen, auch wenn weiterführende Literatur folgen muß.



Neben dem eigentlichen Kurs gibt's eine Kassette, auf der ein Sprecher den Kurs vorliest

64'er-Wertung: Assembler-Kurs

Der Assembler-Kurs für Einsteiger von Goodsoft soll Maschinensprache-Neulinge in die Materie der maschinennahen Programmierung einführen. Auf der beigelegten Diskette ist neben dem kompletten Kurs (der übrigens auch im gebundenen DIN-A4-Format vorliegt) ein Maschinensprachemonitor.

Positiv

- viele Grafiken zum besseren Verständnis
- leicht verständliche Beschreibung
- Kurs-Kassette liegt bei

Negativ

- nicht ausführlich genug
- auf wichtige Befehle wird nicht eingegangen
- indizierte Adressierung fehlt

Wichtige Daten

Produkt: Assembler-Kurs
Lieferant: Goodsoft
 Postfach 230 125
 44638 Herne
 Tel.: 02325/53184
 Fax: 02325/53401
Preis: 19,80 Mark
Testkonfiguration: C 64, Floppy 1541, DolphinDos 3.0, SpeedDos+, Magic Formel

cher, aber auch mehr viel schneller! Deshalb müssen wir erst die Befehle lernen, mit denen der Rechner arbeiten kann. Sie unterscheiden sich grundsätzlich von den Befehlen in höheren Programmiersprachen.

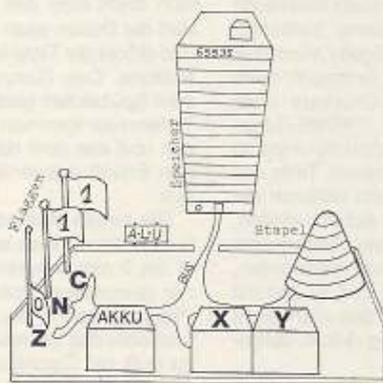
Wir wollen in Folgenden nun einen ersten Blick auf die Einheiten werfen, die wir mit einem Assemblerprogramm beeinflussen können.

2.2 Die Arithmetisch Logische Einheit

Wenn wir die CPU als Verwalter des Rechners bezeichnet haben, so ist die Arithmetisch Logische Einheit, auf englisch Arithmetic Logical Unit, kurz ALU, der Verarbeiter Ihres Computers.

Sie kümmert sich in Detail um die Ausführung eines Programmes und ist beispielsweise für die Berechnung von Werten verantwortlich.

Stellen Sie sich ab jetzt Ihren Assemblercomputer als eine Art Firmengelände vor, das wie folgt aufgebaut ist:



Der Anfänger wird durch viele Grafiken leicht an das komplexe Thema Assembler herangebracht

Copyright-Erklärung

Name:

Anschrift:

Datum:

Computertyp:

Benötigte Erweiterung/Peripherie:

Datenträger: Kasette/Diskette

Programmart:

Ich habe das 18. Lebensjahr bereits vollendet

....., den

(Unterschrift)

Wir geben die Erklärung für unser minderjähriges Kind als dessen gesetzlicher Vertreter ab.

....., den

.....

.....

Bankverbindung:

Bank/Giroamt:

Bankleitzahl:

Konto-Nummer:

Inhaber des Kontos:

Das Programm/ die Bauanleitung:

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.

Floppy goes PC – die 1541 geht fremd

von Herbert Schnalzer



Als wir die Ankündigung vom Geos User Club über "Floppy 64" erhielten, dachten wir

zunächst an eine tolle Neuheit. Allerdings fiel uns dann ein, daß da doch schon einmal etwas ähnliches war. Genau, vor etwa 6 Jahren gab's doch VC1541, mit dem man ebenfalls eine Commodore-Floppy an einen PC anschließen konnte. Kurz nachgefragt, das Produkt gibt's ebenfalls noch. So haben wir beide parallel getestet und wollten wissen, welches das bessere ist.

Konvertierungsprogramme, die Bilder, Texte und Programme vom C 64- ins PC-Format übertragen, gibt's viele. Wer jedoch die so behandelten Daten auch auf eine PC-Diskette schreiben wollte, dem blieb bisher nur die Anschaffung einer 1571, um die Daten mit einem Programm wie DosCopy zu kopieren, oder die umständliche und komplizierte Übertragung via seriellem Interface und Terminalprogramm.

Wenn Sie Daten vom C 64 in Richtung PC bringen möchten, können Sie das auch per direktem Anschluß einer Floppy an den IBM-kompatiblen erledigen.

Die beiden Testkandidaten machen es anders: Sie erlauben die direkte Verbindung einer CBM-Floppy mit dem PC (über ein Adapter-Kabel und die parallele Schnittstelle). Über ein PC-Programm kann man dann auf diese Floppy lesen, schreiben und alle anderen Befehle ausführen.

Dabei kann die Floppy sogar bei beiden Computern gleichzeitig eingesteckt sein: Solange sich die Zugriffe nicht überschneiden und das Floppy-DOS des C64 nicht geändert wird (wie z.B. von Geos oder einigen Speedern), kann sogar mit beiden Rechnern simultan gearbeitet werden.

Floppy 64

Sie stammt aus der Feder des Bonner Ingenieurs Alfred Schwall und war ursprünglich nur dazu gedacht, die eigenen Daten zum PC zu übertragen. Inzwischen ist es soweit gediehen, daß es in der

Version 1.4 vorliegt und vom Geos-User-Club verkauft wird.

Das Lesen der Daten einer Commodore-Floppy ist gar nicht so einfach: Der PC muß dazu relativ genau mit der Floppy synchronisiert werden. Die 1541 besitzt im Ge-

gensatz zu den PC-Laufwerken einen eigenen Prozessor. In Zusammenarbeit mit dem Floppy-DOS toleriert er nur geringe Timing-Differenzen. So kommt es denn auch mit beiden Programmen gelegentlich zu Aussetzern, die das PC-Programm mit einem Zeitfehler quittiert. Wie uns der Programmierer dazu mitteilte, ist die von uns verwendete Version 1.3 von Floppy 64 für PCs mit einer Taktrate von 20 oder 40 ausgelegt. Wir testeten das Programm mit einem 486 DX 33. Der Programmierer versicherte, daß die inzwischen erhältliche Version 1.4 auch mit 33-MHz-Prozessoren absturzfähig läuft. (Durch Herunterschalten des Prozessortakts kann man die Fehler auf ein erträgliches Maß reduzieren.)

Daß Programme, die es mit dem Timing so genau nehmen, nicht in einer Multitasking-Umgebung wie Windows laufen, ist verständlich, hier steht die Rechenzeit immer nur stückweise zur Verfügung und deshalb kann die Zusammenarbeit nicht störungsfrei sein.

Floppy 64 ist allerdings auch im DOS-Betrieb etwas empfindlich: So stürzt der Rechner bei Tastatureingaben während eines Zugriffs auf

Daten ungleich Daten

Dateien und Texte sind jedoch nach dem Kopieren an dem jeweils anderen Rechnertyp noch nicht verwendbar: Der C 64 verwendet etwas andere ASCII-Codes als der PC. Zuerst ist also z.B. ein Starttext-Text mehr oder weniger Datenmüll; der Text muß erst Byte für Byte gelesen und umkodiert werden. Dazu ist entweder ein eigenes Programm notwendig oder eine Textverarbeitung, die eine Suchen-Ersetzen-Funktion besitzt, mit der die Commodore-Sonderzeichen durch die richtigen Zeichen ausgetauscht werden können.

die 1541 sofort ab: Der dadurch ausgelöste Interrupt bringt das Timing des PC total durcheinander. Besser wäre es hier, die Tastatur während des Lesevorgangs zu deaktivieren.

Bei der Arbeit zeigt Floppy 64, daß sie eigentlich nur für den Hausgebrauch geschrieben wurden – die Bedienung ist recht spartanisch, aber besser als beim zweiten Kandidaten.

Außerdem kann es nicht nur von der 1541, sondern auch von der 1581 lesen. Dies stellt mit Sicherheit den größten Pluspunkt dar!

Zu jedem Menüpunkt von Floppy 64 gibt es eine ausführliche Online-Hilfe, die man jederzeit mit F1 aufrufen kann. Allerdings wären die Texte in einer (schriftlichen) Anleitung auch gut aufgehoben. Insgesamt ist die Hilfe-Funktion jedoch eine gute Idee.

Das Kopieren von PC-Dateien auf die 1541-Floppy ist mit Floppy 64 nicht möglich – das Programm kann die C64-Dateien nur lesen und auf das PC-Laufwerk kopieren, das aber richtig: »Floppy 64« erkennt automatisch, um was für eine Datei es sich handelt. Erkennt werden: GeoWrite-Texte, GeoPaint-Bilder, Text- und Photo-Alben, Text- und Photo-Scraps, Commodore- und Simons-Basic-Programme. Alle anderen Dateien werden nicht erkannt und können nicht auf dem PC gespeichert werden. Das Programm liest Geos-, Prg- und Seq-Files. USR-Files werden nur eingelesen, wenn sie die normale PRG-Struktur haben.

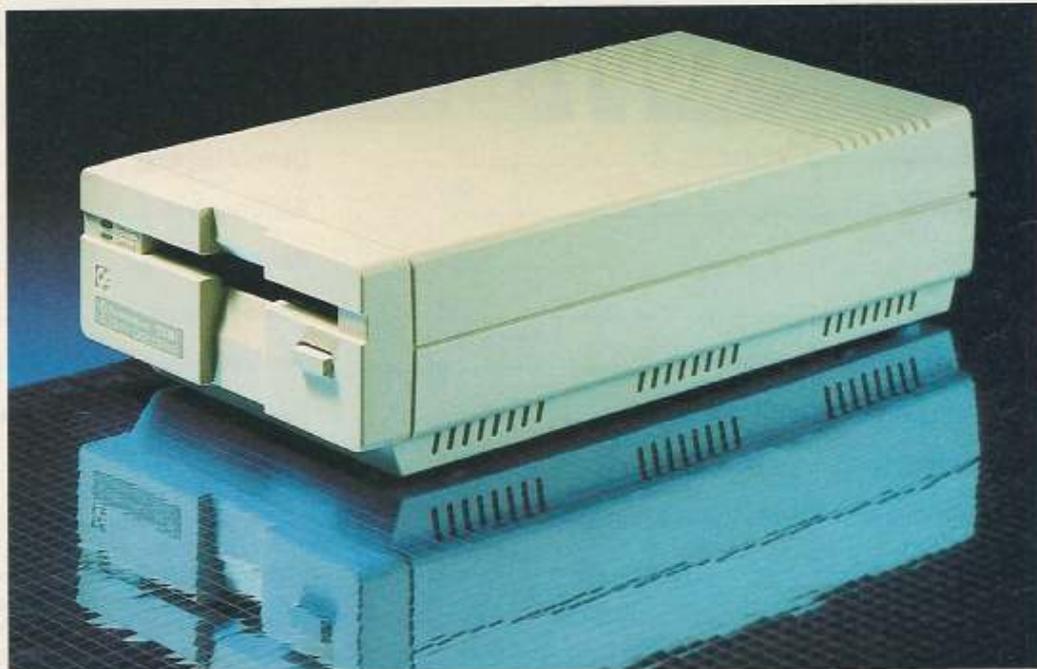
GeoPaint-Bilder werden auf dem PC im PCX-Format gespeichert. PCX ist ein Standardbildformat im PC-Bereich, das z.B. von Windows oder PC-Geos verarbeitet wird.

Geosbilder, -scraps und -alben können nur schwarzweiß konvertiert werden, bei den eher mageren Farbfähigkeiten von Geos kein großes Manko.

GeoWrite-Texte werden ohne größere Fehler oder Formatverluste zu ASCII-Text konvertiert.

Auch Basic- und SimonsBasic-Programme werden als solche erkannt und entweder als Basic-Programm (Token-File) oder als ASCII-Text gespeichert. Dabei erkennt das Programm alle Befehle von Simons-Basic und dem normalen Commodore-Basic. Diese Funktion ermöglicht es, 64er Basic-Programme ohne große Änderungen auf den PC zu portieren – es muß lediglich die Syntax einiger Befehle geändert und evtl. vorhandene POKEs durch die entsprechenden Befehle ersetzt werden. Basic-Programme müssen die Startadresse \$0800 haben – Basicprogramme mit einer anderen Startadresse werden nicht dekodiert und können nicht gespeichert werden.

Hier liegt denn auch die Hauptschwäche des Programms: Ein Vizawrite- oder Startexter-Text



Floppy 64 vom Geos User Club arbeitet auch mit dem 3,5-Zoll-Laufwerk 1581 zusammen

64'er-Wertung: Floppy 64

besteht aus Adapterkabel und Programm und erlaubt den Anschluß einer CBM-Floppy an den PC.

Positiv

- arbeitet mit 1541 und 1581
- erkennt selbständig Dateiformate
- komfortablere Bedienung

Negativ

- schreibt nicht auf 1541
- Anleitung nur auf Disk

Wichtige Daten

Produkt: Floppy 64
Preis: Kabel: 20 Mark,
Programm: 15 Mark zzgl. 10 Mark
Versandkosten
Lieferant: Geos User Club,
Xantener Straße 40, 46286 Dorsten

kann nicht so ohne weiteres auf den PC kopiert werden, da er für »Floppy 64« nicht dekodierbar ist. Abhilfe schafft hier zum Beispiel das Geos-Programm `wrong is write`, mit dem man Geos-Texte, CBM-ASCII-Texte, PC-ASCII-Texte und sequentielle Texte gegeneinander konvertieren kann.

Ein Text kann natürlich auch mit dem Text-Grabber ins Geos-Format überführt werden, um dann als Geos-Text auf den PC kopiert zu werden.

Floppy 64 besitzt einen eingebauten Monitor und einen Disassembler, da mit beiden lediglich durch den Programmcode gescrollt werden kann, stellt sich die Frage wozu Monitor und der relativ aufwendige Disassembler. Wenn man den Text hier Drucken und Editieren könnte wäre das eine prima Sache.

Die Anleitung ist recht dünn und liegt, wie beim Konkurrenten auch,

nur als File auf Diskette vor. »VC1541« hat keine Menüoberfläche, sondern wird über Kommandozeilen gesteuert.

VC1541

ist ein kleines Programm, das lediglich 4 Befehle an die 1541 geben kann: Load, Save, Status, Command

Mit diesen 4 Befehlen läßt sich aber alles erledigen, was die 1541 kann.

Die Befehle müssen einzeln, entweder per Tastatur oder auch aus einem Batch-File (Batch ist eine PC-Sprache, mit der DOS-Commands aneinandergereiht werden können, um sie nacheinander auszuführen) eingegeben werden.

Status liest den Floppy-Fehlerkanal aus, Command sendet die üblichen 1541-Commands an die Floppy. Die eigentlich wichtigen Befehle sind SAVE und LOAD, damit können Dateien von einem PC-Laufwerk, z.B. der Festplatte, auf die 1541 kopiert werden oder umgekehrt.

Die Syntax zum Kopieren der Datei »Text64« auf die Festplatte eines PC sieht dann beispielsweise so aus:

```
»VC1541« LOAD
Text64,C:\text64.txt
Umgekehrt läßt sich mit
»VC1541« SAVE
```

```
Text64,c:\text64.txt
```

auf die 1541 kopieren.

Das Programm ist aufgrund des Alters für alte und langsame PCs konzipiert, trotzdem läuft es mit einem (gebremsten) 486er PC noch immer relativ problemlos. Allerdings ist gelegentlich ein Floppyreset notwendig, offensichtlich gibt es auch hier trotz des auf 10 MHz

reduzierten Prozessortakt Timingprobleme. Mit einem langsameren Rechner (386/40 und kleiner) läuft's jedoch ohne Probleme.

Leider hat VC1541 Schwierigkeiten mit den Geos-Programmnamen: Sie müssen oft erst geändert werden, damit das Programm die Dateien lesen kann. Außerdem kann es nur PRG-Dateien lesen, sequentielle Dateien konnten mit unserer Testkonfiguration nicht bearbeitet werden. (Hier steht Floppy 64 deutlich besser dar.)

Fazit:

»Floppy 64« ist wegen der Decodierfunktionen und der Vielseitigkeit eindeutig die bessere Wahl. Nicht gefallen hat uns, daß mit dem Programm keine reinen Daten übertragen werden können, und daß das Programm nicht auf die 1541 schreiben kann.

»VC1541« ist im Prinzip nur für den interessant, der seine Texte nachträglich korrigieren kann und für Anwender, die auch auf eine 1541-Diskette schreiben möchten.

64'er-Wertung: VC 1541

schließt einige CBM-Floppies an den PC an, läßt sich aber nicht so komfortabel bedienen.

Positiv

- arbeitet mit 1541 und 1581

Negativ

- Betrieb mit anderen Floppies nicht möglich
- Anleitung nur auf Diskette

Wichtige Daten

Produkt: VC 1541
Preis: Kabel und Programm: 39
Mark zzgl. 3 Mark Versandkosten
Lieferant: Catho Systems,
Ahornstr. 10, 82166 Lochham

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

von Herbert Schnalzner

Wer unter Geos einmal mit einer REU gearbeitet hat, wird darauf nicht mehr verzichten wollen – kein ewiges Nachladen des DeskTop oder von Programmteilen bei den Geos-Applikationen.

Besitzer einer REU kennen aber auch das Warten und Diskettenwechseln, bis alle Programme von den Disketten auf die RAM-Erweiterung kopiert sind. Und wer hat es nicht schon erlebt, daß nach einer langen Geos-Sitzung der Computer ausgeschaltet wird oder die Sicherung springt, bevor die Arbeit zurück auf die sichere Diskette kopiert wurde. Die Arbeit vieler Stunden war umsonst und die Haare des Anwenders sind wieder ein wenig grauer.

Genau hier bringen unsere beiden Testkandidaten Hilfe: Beim Ausschalten des Rechners oder einem Stromausfall erhält die RAM-Erweiterung aus der Steckdose oder über einem Akku bzw. Batterien weiterhin Strom, so daß die darin gespeicherten Daten nicht verlorengehen. Wird Geos dann erneut geladen, stehen Daten und Programme in der Erweiterung sofort wieder zur Verfügung. Sollte die Netzstromversorgung einmal ausfallen, wird die Versorgung über Batterien oder einen Akku aufrecht erhalten, so daß auch in diesem Fall keine Daten verlorengehen.

Was sich hier so einfach anhört, verlangt jedoch schon einigen Aufwand und Elektronik, wie die beiden von uns getesteten Geräte belegen.

RAMLife

Unser erster Testkandidat war RAMLife, ein Puffermodul, das vom Geos-User-Club hergestellt und vertrieben wird.

Das uns zur Verfügung gestellte Exemplar steckt noch in einem etwas unausgereiften grauen Gehäuse. Es weist zwei Steckplätze auf, einen für eine RAM-Erweiterung, und einen weiteren Platz für ein externes Modul wie z.B. das Final Cartridge (die REU läßt sich mit einem kleinem Schalter an der Oberseite des Gehäuses abschalten, so daß keine Kompatibilitätsprobleme mit der REU entstehen und direkt auf das Modul zugegriffen werden kann) oder insbesondere GeoROM.

Die Platine selber ist, wie von den anderen GUC-Produkten bekannt, von Hand gefertigt, auch das Gerät selbst ist von Hand gelötet. RAMLife weist dabei nach hinten eine beträchtliche Länge auf, was zum einen auf die Bauart, zum anderen auf den zweiten Steckplatz, der ebenfalls Platz beansprucht, zurückzuführen ist. Zum Modul wird ein Netzteil und gegen Aufpreis ein passender Akku geliefert, der mit 1.3 Ah für ungefähr

Gegen Vergeßlichkeit

zwei bis sechs Stunden reicht (je nach Speicherausbau).

Auf der Oberseite des Moduls finden sich 3 LEDs, die Auskunft über Stromquelle und Aktivität von RAMLife geben.

Das z. Zt. erhältliche RAMLife-Modell arbeitet nur mit den Commodore 17xx-Speichermodule (auch bis 2 MB aufrüsteten REUs) zusammen. Mit GeoRAM gibt es laut Auskunft des GUC noch Probleme, der Hersteller der RAMLife arbeite jedoch daran und sei laut GUC zuversichtlich, die Probleme in Kürze lösen zu können. Für die Zukunft ist ein Modul, das leicht zwischen GeoRAM und der Commodore REU umgestellt werden kann, geplant.

Die Installation von RAMLife hat es in sich, vor allem weniger versierte Anwender ohne Bastelerfahrung dürften sich hier ein wenig schwer tun:

RAMLife muß zuerst an die Ausgangsspannung des Expansion-Ports eingestellt werden. Dies ist umständlich über eine sehr kleine Einstellschraube zu erledigen.

Bei uns ließ sich RAMLife zuerst gar nicht einstellen, erst nach einigen Minuten am laufenden Rechner sprach die LED, die zum Einstellen benötigt wird, an und ließ eine individuelle Einstellung des Moduls zu.

Nach der etwas umständlichen Installation zeigten sich beim Testbetrieb des RAMLife-Moduls mit den Commodore RAM-Erweiterungen keine Probleme mehr. Der Geos-Betrieb unterscheidet sich ansonsten in nichts vom Betrieb ohne RAMLife. In unseren Tests erwies sich RAMLife als zuverlässig, der Inhalt der RAMFloppy blieb erhalten, egal ob der Rechner unvermittelt ausgeschaltet oder die Stromzufuhr von außen abgestellt wurde.

Um RAMLife auch für den Fall eines Stromausfalls mit Energie zu versorgen, ist gegen einen Aufpreis ein Akku erhältlich, mit dem die Erweiterung

Gleich zwei neue Puffermodule für RAM-Erweiterungen (REU) haben uns rechtzeitig vor Redaktionsschluß erreicht: Aus den USA kommt BBU, aus deutschen Landen RAMLife.

auch bei völligem Stromausfall oder beim Transport von einem Rechner zum anderen die gespeicherten Daten nicht vergift.

Der Akku kann ständig angeschlossen bleiben und wird dann ständig nachgeladen. Sobald vom Netzadapter kein Strom mehr kommt, wird RAMLife dann automatisch vom Akku weiterversorgt.

Eine kleine LED zeigt in diesem Fall an, daß kein Netzanschluß mehr vorhanden ist und RAMLife Strom vom Akku zieht.

Überzeugen konnte der kleine Akku im Test nicht völlig, die Kapazität ist vor allem für aufrüstete RAM-Erweiterungen ein wenig schmal. Die Verkabelung des Akkus fing nach wiederholten Transporten im Aktenkoffer an, sich vom Stecker zu lösen. Der Stecker kann trotz eines asymmetrischen Anschlußstücks versehentlich falsch gepolt auf den Anschluß gesteckt werden, auch hier sollten die Konstrukteure über eine andere Lösung nachdenken.

Die uns vorliegende Anleitung besteht aus zwei Seiten und ist knapp gehalten. Die Installation ist darin relativ verwirrend beschrieben.

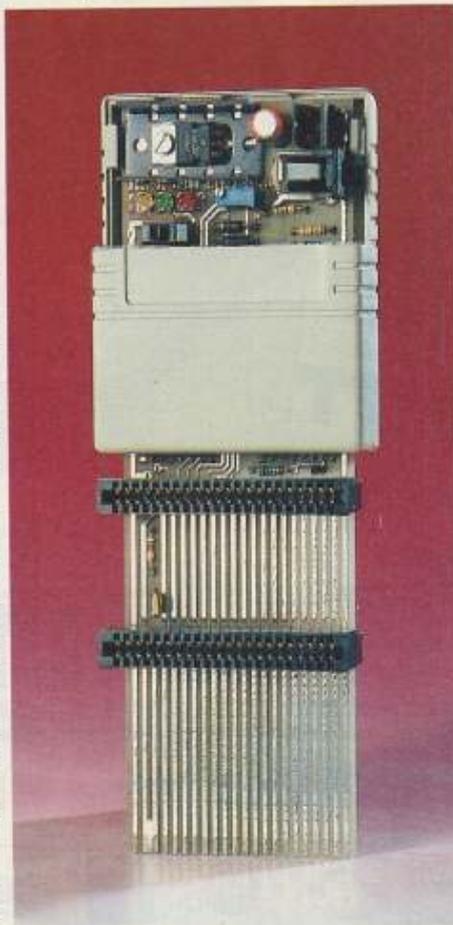
Eine Utilitydiskette liegt RAMLife nicht bei – wichtig werden spezielle RBoot-Programme auch erst mit GeoRAM.

Alles in allem ist RAMLife eine gute Idee, die Konstruktion selbst scheint allerdings noch ein wenig in den Kinderschuhen zu stecken. Bleibt zu hoffen, daß die nächste Version von RAMLife auch mit GeoRAM arbeitet und die Kinderkrankheiten beseitigt sind.

BBU

Unser zweiter Testkandidat ist die BBU (Battery Backup Unit) des amerikanischen Herstellers Performance Peripherals, die praktisch dasselbe wie das RAMLife-Modul des GeosUserClub bieten soll.

Auch BBU ist dazu da, RAM-Erweiterungen mit Strom zu versorgen, wenn der Rechner ausgeschaltet wird oder der Strom ausfällt. Geliefert wird die BBU mit einem externem Batteriefach,



RAMLife benötigt sehr viel Platz hinter dem Computer

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE



Vom Entwickler des RAMDrive gibt es jetzt neben diesem Produkt, das nicht ausschließlich für den Einsatz mit GEOS entwickelt wurde, auch eine speziell auf GEOS abgestimmte RAM-Erweiterung: "BBG" (Battery Backed Geos RAM) in drei Ausführungen mit 512, 1024 und 2048 KByte Speicher.

Das Modul unterscheidet sich von seinen Konkurrenten vor allem dadurch, daß die Speicherinhalte beim Ausschalten des Rechners nicht verloren sind, sondern die RAM-Erweiterung über einen Netz- und Batterieanschluß weiter mit Strom versorgt wird und so die Speicherinhalte erhalten bleiben, d.h. beim nächsten Booten wieder zur Verfügung stehen.

Stabiles Gehäuse

Geliefert wird BBG mit einem deutschen Handbuch, einer Diskette, Netzadapter und steckbarem Batteriefach. Die Erweiterung selbst steckt in einem schwarzem Gehäuse und weist an der Oberseite einen Schalter zum Ausschalten des Moduls und zwei LEDs auf. Eine rote LED weist darauf hin, daß die Batterien bald zu schwach werden, die grüne LED dient zur Funktionskontrolle: Wird unter GEOS auf die Inhalte der RAM-Floppy zugegriffen, blinkt die LED munter vor sich hin. Beide Leuchtdioden sind ein wenig dunkel und bei Tageslicht nur schlecht zu erkennen.

An der Seite des Moduls finden sich zwei Buchsen für Batteriefach und Netzadapter. Das Batteriefach faßt vier große Monozellen, die nach Auskunft des Herstellers den Inhalt der RAM-Floppies über mehrere Wochen bewahren sollen. Der Netzadapter kann trotz seiner geringen Größe auch die von uns getestete "große" RAM-Erweiterung mit 2 MByte ausreichend versorgen.

Auf der Utilitydiskette findet sich neben diversen GEOS-Programmen auch ein Testprogramm für die BBG, das die RAM-Bereiche des Moduls durchcheckt und eventuelle Fehler meldet.

Die Installation ist etwas umständlich. Da keine eigenen Systemdisketten mitgeliefert werden, muß man einige Programme von der mitgelieferten Utilitydiskette auf die Systemdiskette kopieren. Danach ist das System neu zu konfigurieren, anschließend ist BBG starkklar. GEOS kann BBG nicht direkt ansprechen, da sie keinen DMA-Chip wie die Commodore-RAM-Erweiterung besitzt. Der DMA-Chip ist für den schnellen Transfer der Daten vom den Speicherchips in den Rechner zuständig – für den C 64 eigentlich ein Luxus, der sich aufgrund der im Vergleich zu anderen Computern niedrigen Prozessorgeschwindigkeit kaum bemerkbar

Speicher en masse

Die bereits etwas betagten RAM-Erweiterungen GeoRAM und 1750 haben einen weiteren Konkurrenten bekommen: BBG. Ob es sich dabei um einen ernsthaften Rivalen handelt, soll der 64'er-Test zeigen.

macht; Commodore stellte die Produktion der 17xx RAM-Erweiterungen vor Jahren ein, weil der dafür benötigte DMA-Chip nicht mehr produziert wurde. Um GEOS dazu zu bringen, auch andere Erweiterungen ohne DMA-Chip zu akzeptieren, wurde schließlich von Berkeley Softworks für GeoRAM (eine 512 KByte große Speichererweiterung ohne DMA-Chip) eine spezielle GEOS-Version, GEOS 2.0r geschaffen. Sie unterscheidet sich vom normalen GEOS durch einige Änderungen im Kern und ein neues Konfigurationsprogramm. Deshalb werden mit GeoRAM auch zwei Systemdisketten mit der neuen GEOS-Version beigelegt.

Software

BBG geht einen anderen Weg, der BBG legt keine eigene GEOS-Version bei, sondern lediglich ein kleines Programm, das das GEOS-Kern, das eigentliche Betriebssystem, so verändert, daß es die BBG erkennt. Dieses Programm wird auf die Systemdiskette kopiert und führt sich beim Booten selbst aus. Auf der Utilitydiskette finden sich auch zwei Versionen des Konfigurationsprogramms, einmal Configure 2.0r, das Konfigurationsprogramm für GeoRAM von Berkeley Softworks, zum anderen Configure 2.1r von Jim Colette, mit dem auch eine oder mehrere RAM 1581 mit jeweils 780 KByte Speicher konfiguriert werden können. Dies wird mit dem TopDesk der neuen GEOS-Version 2.5 interessant, hier können dann bis zu drei RAM-Floppies konfiguriert werden. Damit läßt sich auch die 2-MByte-Version der BBG fast vollständig ausnutzen.

Die andere Alternative, die Speichermassen der 1- und 2-Mega-Byte-Versionen auszunutzen, besteht im ebenfalls auf der Utilitydiskette mitgelieferten Programm MounTRAM 1571. Mit diesem Programm können bis zu 5 RAM-1571-Partitionen mit je 330 KByte Speicher erzeugt werden. Dabei kann jedoch immer nur auf eine Partition gleichzeitig zugegriffen werden. Der Wechsel erfolgt mit



BBG: kleines Modul mit viel Speicher

dem Programm MounTRAM 1571. Schattierte Laufwerke sind ohne DMA-Chip nicht zu empfehlen, hier dauert es oft längere Zeit, bis GEOS festgestellt hat, daß der benötigte Programmteil sich nicht im RAM befindet und schließlich doch von einer Diskette geladen werden muß. Dies ist der einzige Punkt, an der der DMA-Transfer größere Geschwindigkeitsvorteile bringt.

Sicherheit

Das Interessanteste am Modul ist mit Sicherheit die Pufferung des Speichers. Das ist vor allem für die größeren Ausführungen interessant, mit der von uns getesteten 2-MByte-Version kann schließlich der Inhalt von 2 1581-Disketten bequem gespeichert werden, das sind mehr als neun normale 1541 Diskettenseiten. Diese Speichermenge sollte eigentlich auch für die GEOS-Power-User ausreichen. Der Inhalt der RAM steht sofort nach dem Booten zur Verfügung.

Ein weiterer Vorteil der RAM-Pufferung ist, daß GEOS nicht mehr gebootet werden muß, sondern, sofern es erstmal in der RAM steht, innerhalb weniger Sekunden mit Hilfe des mitgelieferten RBoot-Programms von jeder beliebigen Diskette gestartet werden kann.

Für GEOS-128-Besitzer findet sich ein kleiner Leckerbissen auf der Diskette: Mit dem Programm "Make Auto Reboot" wird das RBOOT-Programm auf den Boot-Sektor einer beliebigen Diskette geschrieben, so daß beim Einschalten des Rechners GEOS automatisch von jeder beliebigen Ar-

beitsdiskette rebootet wird. Dank des Batteriepacks können die Daten mit der BBG-RAM auch von einem Rechner zum anderen transportiert werden. Obwohl das Kabel des Batteriepacks nicht unbedingt fest in der Buchse steckt, erwies sich der Transport der BBG im Aktenkoffer als praktikabel.

Laut Hersteller ist BBG-RAM nicht kompatibel zum Basic des C 64. Wir haben es trotzdem ausprobiert – einige kleinere Programme bis ca. 70 Blocks ließen sich von GEOS aus ohne Probleme starten, andere nicht, es scheint hier auf die Programme anzukommen. Für die "kleinen" BBGs mit 512 KByte und 1 MByte bietet der Hersteller eine Aufrüstung auf 1 MByte bzw. 2 MByte an. Der Preis der Aufrüstungen steht jedoch noch nicht fest.

Anstelle des Batteriepacks wird optional auch ein wiederaufladbarer Akku angeboten, der jedoch eine geringere Pufferungszeit als der Batteriepack aufweist.

Der Vertreter der BBG bietet seinen Kunden eine Hotline, an der auftretende Probleme schnell gelöst werden können.

Fazit

Nicht nur in der 512 KByte-Version ist die BBG zur Zeit die GEOS-RAM-Erweiterung mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Abgesehen vom fehlenden DMA-Transfer bietet sie alles, was das Herz des GEOS-Anwenders begehrt. Speziell die Batteriepufferung des Speichers, das erhaltliche Zubehör, die Aufrüstungsmöglichkeit und der Service des Importeurs lassen die RAM-Erweiterung in einem besserem Licht dastehen als GeoRAM und die 17xx Module.

Wer eine Erweiterung auch im Basic-Betrieb häufig nutzen will, ist mit der teureren RAMDrive bzw. RAMLink jedoch immer noch am besten bedient. (hb)

64'er-Wertung: BBG-RAM 2 MByte

In Kürze

BBG RAM ist eine für den Geos-Betrieb konzipierte Speichererweiterung für alle C 64 bzw. C 128.

Positiv

Akkupufferung
Pufferzeit über eine Woche
niedriger Preis
Tool-Diskette

Negativ

unter Basic nur mit Einschränkungen nutzbar
Installation erfordert Eingriff in Original-Diskette

Wichtige Daten

Produkt: BBG-RAM 2 MByte
Preis: 199 Mark (512 KByte), 259 Mark (1 MByte), 399 Mark (2 MByte)
Bezugsquelle: Catho Systems
Ahornstr. 10
82166 Lochham
Tel. 089 / 854 93 60

TOPPROGRAMM
DES
MONATS

kompletter Story kann durch Laden von:

LOAD*INTRO** , 8, 1
und <RUN> auf den Screen gebracht werden. Nach dem Verlassen des Titelbildes mit der SPACE-Taste, gelangt man ins Auswahlmenü (s.Kasten). Sind alle Optionen eingestellt, geht's direkt zum Spiel. Die Anweisungen zum Wechseln der Diskette werden mit <SPACE> bzw. dem Feuerknopf abgeschlossen. Im Spiel kann das Raumschiff durch Aufsammeln der kleinen »E« aufgerüstet werden und am Ende jedes Levels (besteht aus drei Abschnitten) erwarten zwei bullige Endgegner den Piloten. Ist

ein Level geschafft, wird dem Spieler eine kleine Ruhepause in einer Bar gegönnt. Dort kann man an einem Spielautomaten sein Punktekonto verbessern. Es stehen drei klassische Games zur Verfügung: Pac Man, Break Out und Space Invaders. Überlebt der Spieler das Abenteuer, wird ihm ein Abspann präsentiert. Nun kann es nur noch heißen: Joysticks warm gemacht und ab geht's in die Schlacht.



Die Gegner sind heimtückisch und kommen von allen Seiten



Die Endgegner sind riesig und nicht von schlechten Eltern, denn ...



Nach jedem Level ein Bonuspiel – hier Breakout



... sie ballern aus allen Rohren und sind verflucht schnell

Stages, gespielt mit angriffswütigen Robotern müssen a solviert sein, wobei jede Stufe an einem Tag durchfliegen werden muß. Nur einige Elite-Krieger von Haag haben bisher das Abenteuer überlebt. Commander Hermes nimmt die Herausforderung an und begibt sich auf den Mond.

ung an und begibt sich auf den Mond.

So wird gespielt

Nach dem Laden mit:
LOAD** , 8, 1
und dem Start mit <RUN>, erscheint das Titelbild. Das Intro mit

Das Optionsmenü

Taste Belegung

- | | |
|----|---------------------------------------|
| F1 | Anzahl der Spieler |
| F3 | Joystickport für Spieler 1 wählen |
| F5 | Joystickport für Spieler 2 wählen |
| F7 | Wahl zwischen Musik und Soundeffekten |

HERMETIC -----
INTRO -- "

Wo ist das Listing?

Da das Spiel fast zwei Diskettenseiten einnimmt und mit einem speziellen Loading-System arbeitet, können wir das Programm leider nicht abdrucken. Das komplette Spiel finden Sie nur auf unserer Programm-Service-Diskette. Alle Hardware-Erweiterungen (z.B Floppyspieder) sollten entfernt bzw. abgeschaltet werden, um ein fehlerfreies Arbeiten des Spiels zu gewährleisten.

Hermetic

Fern der Erde rotiert der Planet Hermetic. Auf ihm ist Energiegewinnung ein Kinderspiel. Doch das System steht vor dem Kollaps ...

von Robert Hermely
und Siegfried Stegmüller

Die Notsysteme für »Hermetic« waren in Betrieb genommen und der Krisenstab tagte, denn das Energiesystem auf dem Planeten war zusammengebrochen. Vier Piloten wurden mit ihren Gleit-

tern losgeschickt, um einen neuen Planeten zu finden, auf dem sich die menschliche Zivilisation niederlassen könnte. Während ihres Flugs bleiben die Piloten in ständigem Funkkontakt. Nach langer Suche beschließen sie ihr Unternehmen abzubrechen und getrennt wieder auf den Heimatplaneten zurückzukehren. Commander Her-



Commander Hermes auf den Weg zum ersten Level

DM 3500.-

in bar

für das Programm des Monats



In diesem Monat bekommen Robert Hermely und Siegfried Stegmüller 3500 Mark in bar für ihre beeindruckende Ballerorgie. Die Musik und Soundeffekte zum Spiel steuerten Jens Christian Huus und Thomas Morgensen von den Vibrants bei.



Fingerspitzengefühl ist gefragt!

mes macht einen Abstecher zu einer nahegelegenen Raumstation. Dort erfährt er vom Planeten Haag.

ein. Gewinnt er, bekommen die Menschen eine neue Technologie zur Energiegewinnung. Soll-



In den Tiefen der Höhlen warten zahlreiche Fallen

einem riesigen Spielerparadies. Auf Haag wird um alles gewettet und gespielt. Für den Commander ist klar: Haag ist die Rettung für seine Heimat! Nach kurzer Rücksprache begibt er sich nach Haag und trifft dessen Oberhaupt Crowin. Er setzt Hermetic in einem Spiel gegen Haag

te er Verlierer sein, wird Hermetic Bestandteil von Haag und die Menschen versklavt. Als Spielplattform wird das Spektakel H.A.M.M. (Haags aggressiver Manöver-Mond) gewählt. Der Mond ist ein künstlicher Trabant, auf dem die Haag-Krieger eigentlich nur Manöver abhalten. Sechs

**Großer
Programmier-
Wettbewerb**

Programm des Monats

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

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!

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.

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
85540 Haar bei München



Die Superchance!
Gewinnen Sie bis zu

DM 4000.-
für das Listing des Monats

**Machen
Sie mit!**

Wer liefert was?

Es ist schon niederschmetternd, wenn ich feststellen muß, daß un- plötzlich eine C 64-Firma wie Roßmüller, die über all die Jahre hinweg eine beeindruckende Produktpalette geführt hat, aufgeben muß. Besonders schmerzhaft wird es, wenn gerade jetzt der Zeitpunkt kommt, da ich dieses oder jenes Produkt dringend gebraucht hätte. Was mir bleibt, ist die Gewißheit, daß es eine Lösung für mein Problem gibt, jedoch keine Möglichkeit, diese zu beschaffen. Zwar reicht mir mein Tiny-EPROMer zur Zeit aus, doch vielleicht brauche ich schon in einigen Monaten einen EPROMer, der spezielle EPROMs brennen und lesen kann? Wäre das der Fall, dann würden mir die EPROMer von Roßmüller sehr fehlen.

Akuter ist das Problem bei der Software für den C 128, denn Mastertext 128 V2.0 reicht schon lange nicht mehr für meine Bedürfnisse aus. Pocket-Writer V 3.0 für den C 128 aus Ausgabe 6/91 gefällt mir sehr, doch wollte ich einen Übersee-transport nicht riskieren. Zu oft ist das Geld einiger Personen dort für immer verschwunden. Nun warte ich seit zwei Jahren auf einen deutschen Vertrieb und es tut sich bisher einfach nichts. Deswegen hoffe ich, daß die 64'er-Redaktion Initiative zeigen und sich darum bemühen wird, alle Bezugsquellen für C 64 und C 128 ausfindig zu machen.

Sven Friedrichs

Darauf können Sie sich verlassen. Wir werden tun, was in unserer Macht steht, alle C 64 und C 128 Hard- und Software-Quellen ausfindig zu machen und Sie umgehend darüber zu informieren.

Die Red.

Computerrassismus

Nach monatelanger Abwägung habe ich mich entschieden: Ich steige demnächst auf einen 486'er um. Warum? Weil er für mein Studium nützlich ist, weil ich mir spätere berufliche Vorteile verspreche, weil man einfacher und leistungsfähiger programmieren kann.

Dabei fällt mir negativ auf, daß viele 64'er-Fans wie z.B. Ihr Redakteur Peter Klein in der Ausgabe 7/93 (S.3) auf PCs schimpfen. Hier wäre doch wohl etwas mehr Toleranz angebracht! Fehl am Platz sind Abqualifizierungen, die PC-Besitzer als dumm (ohne "Hirnschmalz"), "größenwahnsinnig" und "Angeber" darstellen. Oder gibt es neuerdings Computerrassismus? Jeder soll nach seiner Fassung glücklich werden! Und wenn Sie die Wahl hätten zwischen einem jahrzehntealtem Schallplatten-Player und einem neuen CD-Player, wozu würden Sie greifen? Die Technik schreitet halt voran.



Heute gibt es einen PC zum Preis eines C 64 vor zehn Jahren. Da Sie sicher wollen, daß PC-Besitzer nicht arrogant auf 64'er-Fans herunterschauen (das würde ich nicht tun, denn ich bin ja selbst einer), kann man wohl auch das Umgekehrte verlangen!

Der Abschied vom C 64 fällt mir nicht leicht (vor allem, wenn man in sechs Jahren über 4000 Mark für jetzt fast wertlose Hard- und Software ausgegeben hat). Trotzdem bleibe ich C 64-Fan – ein Leben lang. Ich werde ihn auch noch in Zukunft bei Freunden, die ihn als Zweit- oder Drittcomputer haben, nutzen.

Zum Schluß möchte ich noch meinen tiefsten Dank aussprechen: und zwar Euch, die Ihr mir jahrelang eine schöne Zeit bereitet habt! Danke, und nochmals danke!

Bernd Lorenz

Um es mit der Waschmittelwerbung zu sagen: das geht runter wie Öl (zumindest der letzte Satz).

Sie haben natürlich recht: jeder sollte nach seiner Fassung glücklich werden. Trotzdem: wir kennen zahlreiche Beispiele, wo Hochleistungs-PCs im heimischen Wohnzimmer stehen und lediglich zum Anschauen, Angeben und Staubfangen dienen. Wer mit seinem Personal Computer beruflich und damit auch privat viel zu tun hat, und damit einen PC braucht, sollte sich nicht angegriffen fühlen.

Eines ist jedenfalls klar: man wird durch einen Computer kein besserer oder schlechterer Mensch, ganz gleich ob "Intel inside" draufsteht oder was auch immer.

Die Red.

Hardware

Ich finde Ihre Zeitschrift sehr gut, da sie sehr informativ ist. Dennoch gibt es einige kleine Dinge, die man bemängeln muß. Ich lese gerne Artikel über die Hardware des C 64 und Ihre Bauanleitungen. Als ich aber die Bauanleitung für den Digitizer in der Ausgabe 6/93 las, lief es mir eiskalt den Rücken runter. Die Bezeichnung der Pins der beiden ICs stimmten nicht. Des weiteren fehlte mir eine Schaltungsbeschreibung. Erst nachdem ich mir die Pinbelegung des ADC 0604 bei Conrad Elektronik besorgt hatte, blickte ich in der Schaltung durch. Vielleicht noch ein kleiner Vorschlag für Ihre Bauanleitungen: wenn ein IC in Ihrer Schaltung auf-

taucht, könnte man doch die Pinbelegung mit in den Artikel schreiben, dann entfällt das Suchen in Datenbüchern bzw. das Telefonieren. In der Ausgabe 8/93 ist mir der Artikel "Elektronische Bauelemente" aufgefallen. Er ist für einen Laien relativ schwer zu verstehen, gegenüber einem Elektroniker ist der Artikel zu leicht.

Nach der Kritik muß ich aber auch noch Positives anmerken. Besonders gut gefällt mir das Leserforum und die Reparaturrecke. Da ich sehr viel mit Geos arbeite, gefallen mir auch alle Artikel darüber. Insgesamt kann man aber sagen, daß Ihre Zeitschrift gelungen ist, was man von anderen Zeitschriften nicht behaupten kann.

Sven Floßmann

Für den Druckfehler bei der Pinbeschriftung entschuldigen wir uns

Die Red.

Geos-Lehrgang

Ich bin seit ca. 2 1/2 Jahren treuer Leser Ihrer Zeitschrift und ich muß Ihnen erst einmal ein großes Lob aussprechen für Ihre Bemühungen, jeden Monat aufs neue dem C 64-Freak das Leben zu erleichtern. Ich habe meinen "Brotkasten" seit gut drei Jahren und programmiere selbst gern in Basic oder Assembler. So z.B. verwundert es mich immer wieder, was man aus diesem Computer, der vom Handel so langsam aber sicher aus dem Verkehr gezogen wird, noch alles herausholen kann. Sehr interessant sind jedesmal die Tips & Tricks. Sehr gut finde ich auch Ihre Kurse, in denen nicht nur Anfänger noch etwas dazulernen können. Machen Sie weiter so! Ich würde mich über einen Geos-Programmier-Lehrgang sehr freuen, in dem Speicherbelegungen, die Grundroutinen des Geos-Kernel und der Aufbau der VLIR-Dateien erläutert wird.

Steffen Franzeck

Lehrgeld

Auch ich habe Lehrgeld bei der Firma Roßmüller zahlen müssen, denn ich hatte mir einen Speeder (Turbo-Trans) gebraucht gekauft, und da dieses Modul nicht mit dem Pagefox arbeitete, schrieb ich die Firma an und fragte, ob es möglich sei, das Modul zu ändern, damit ich es in meinem Sinne benutzen kann. Ein Techniker dieser Firma sagte mir, ich soll die Floppy samt C 64 an ihn schicken und er wolle versuchen, es für meine Zwecke abzuändern. Gut, ich schickte das Paket an Roßmüller und hörte mehrere Monate trotz einiger Anrufe nichts mehr. Als ich endlich diesen Herrn erreichte, sagte er mir, es sei nicht möglich, die Änderung durchzuführen. Als die Anlage zurückkam, stellte ich fest, daß das Modul seinen Geist aufgegeben

hatte, und als ich den Rechner öffnete, merkte ich, daß auch dort Beschädigungen vorlagen. Nach etlichen Briefen, die immer wieder mit dem Vermerk kamen, daß bei der Firma kein Mist gebaut wurde, habe ich es aufgegeben. Durch Zufall lernte ich einen Freak kennen, der die Anlage wieder lauffähig machte. Insgesamt ist mir ein Schaden von etwa 150 Mark entstanden. Da wundert es mich nicht, wenn diese Firma pleite geht.

Hans Leicher

Der Tod eines Goldhamsters

Ich bin froh, Ihre Zeitschrift abonniert zu haben, man spart nämlich gegenüber dem Einzelverkauf deutlich. Deshalb bin ich nun ein bißchen enttäuscht, denn ich mußte mir trotzdem im Einzelhandel ein Heft kaufen, um auf dem aktuellen Stand rund um den C 64 zu bleiben. Nun kann das einerseits an Ihnen, andererseits aber an der Bundespost liegen. Es wäre nicht das erste Mal, daß Sendungen verlorengehen und den rechtmäßigen Empfänger nicht erreichen. Naja, ich werde einen ähnlichen Brief an die Deutsche Bundespost schicken, mal sehen, was diese Firma so als Antwort hat. Ich verdiene mein Geld auch nicht im Schlaf. Bei Wind und Wetter auf einer Rangierlok zu sitzen, ist nun wirklich nur im Sommer ein Vergnügen. Und wenn bei uns eine Sendung verschlammpt wird, dann gibt es einen revolutionären Aufstand bei den Leuten, die auf ihre Einladung (zum 750. Todestag eines Goldhamsters vom Opa) warten und zu spät zum Umtrunk kommen.

So, das soll das Gemeckere gewesen sein. Daß Eure Zeitschrift die Beste zum Thema ist, hört ihr bestimmt oft. Aber warum verhandelt Ihr Eure Zeitschrift, besser die Sonderhefte, mit dem Einkleber der Diskhüllen? Da kann man doch mal bei der Konkurrenz spicken und die Disk innen in einen Schlitz auf dem Titelblatt oben und unten mit Klebestreifen festmachen. Damit zerreißt man nicht laufend Seite 36. Außerdem braucht man beim Kauf nicht das halbe Heft zu zerblättern, um zu sehen, ob die Diskette drin ist. Das spart dem Käufer, dem Händler und Euch vielleicht auch etwas Arbeit und Mühe. Na, was haltet Ihr davon? Ansonsten wünsche ich Euch noch viele Jahre und uns Lesern noch viele interessante Beiträge rund um den praktischsten seiner Art.

Thomas Rull

Wir werden den Vorschlag prüfen. Falls das Geld spart, gibt's ne Belohnung!

Die Red.

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

Mathematik-Programme

Neues von der Fakultät

Nach der letzten Veröffentlichung zum Thema Fakultätsberechnung, war es etwas ruhig. Jetzt erregt ein neuer Versuch auf diesem Gebiet Aufsehen.

von Carsten Heinz

Das Programm "HYPER-FAK 3.2" arbeitet mit einem besonderen Algorithmus, der die Anzahl der Multiplikationen halbiert. Während der Berechnung flackert der Bildschirm, wobei auf einem C 128 im 64'er Modus in den 2-MHz-Betrieb geschaltet wird. Nachdem das Programm geladen ist, kann es beginnen. Berechnung einer Fakultät:

RUN: Zahl, Präzision

```
1000!, ZIFFERN IM RAM: 2322
READY.
```

Nach der Berechnung kehrt das Programm mit READY in den Direktmodus zurück

Vor einer Berechnung muß der Speicher mit <RUN:0> oder <RUN:> initialisiert werden. Befindet sich eine Fakultät im Speicher (geladen oder berechnet), erübrigt das sich natürlich. Die Zahl darf zwischen 1 bis 99999 liegen. Sehr große Fakultäten können nicht exakt berechnet werden, da dazu der Speicher des C 64 nicht ausreicht. Die Angabe der Präzision ist wahlweise, d.h. <RUN:1000> ist ein gültiger Befehl. Die Präzision muß im Byte-Bereich (0 bis 255) liegen. Ohne Angabe, bei 0 und Werten größer als 236 wird der gesamte Speicher benutzt. Jeder andere Wert gibt an, wieviele Speicherseiten (1 Page = 256 Bytes) der Fakultät zur Verfügung gestellt werden. Dieser Bereich wird nur um wenige Bytes überschritten. Bei <RUN:100,2> darf die Fakultät ungefähr 512 Bytes belegen, die hier aber nicht ausgeschöpft werden. Nach einer Berechnung gibt der Computer aus, welche Fakultät er berechnet hat und wieviele Ziffern im Speicher sind. Nach dem Befehl <RUN:1000,1> erscheint:

1000!, ziffern im ram: 522

Der Computer meldet sich dann im READY-Modus. Befindet sich eine Fakultät bereits im Speicher, werden größere Fakultäten

von ihr ausgehend berechnet. Damit kann Zeit gespart werden. Besonders bei großen Fakultäten dauert die Berechnung sehr lange. Haben Sie gerade etwas anderes mit dem C 64 vor, reicht ein Druck auf die RUN/STOP-Taste, um die Berechnung zu unterbrechen. Statt der üblichen Info-Zeile erscheint

1000!, fehlende *: 228

oder entsprechendes. Die dabei angegebene Anzahl entspricht der der herkömmlichen Methode. Der Computer benötigt also im Beispiel nur noch 114 Multiplikationen. Die Fakultät wird nach <RUN:1000> weiterberechnet. Gegebenenfalls muß die Präzision angegeben werden.

Info-Zeile: RUN:

Hierbei wird eine Info-Zeile ausgegeben, wie sie unter Berechnung beschrieben wurde.

Speichern:

RUN: SAVE "Name", Gerät

Bei dieser Funktion ist es gleichgültig, ob die Fakultät fertig berechnet ist oder nicht. Die Namenlänge darf wie beim normalen

```
45862377387538230483865688897646192738381
4988140767310446640259899490222221765904
3399018860185665264850617997023561938970
1786004081188972991831102117122984590164
1921068884387121855646124960798722908519
2968193723886426148396573822911231250241
8664935314397013742853192664987533721894
0694281434118520158014123344828015051399
6942901534830776445690990731524332782882
6986460278986432113908350621709500259738
9863554277196742822248757586765752344220
20757363056949882508796889281627538488633
9690995982628095612145099487170124451646
1260379029309120889086942028510640182154
3994571568059418727489980942547421735824
0186367740459574178516082923013535808184
0096996372524230560855903700624271243416
9090041536901059339838357779394109700277
53472000*10↑ 246
STELLEN: 2568
1000!, ZIFFERN IM RAM: 2322
READY.
```

Per Befehl lassen sich alle Stellen und die Größe ausgeben (Bildschirm bzw. Drucker)

Basic-Befehl 16 Zeichen nicht überschreiten. Das Gerät muß am seriellen Bus angeschlossen sein. Ein Saven in der errechneten Fakultät auf Datasette ist nicht möglich.

Laden:

RUN: LOAD "Name", Gerät

Dieser Befehl funktioniert analog zum Speichern.

Ausgabe einer Fakultät:

RUN: PRINT Gerät, Sek.-Adr., Stellen

Diese Funktion kann nur aktiviert werden, wenn sich eine fertig berechnete Fakultät im Speicher befindet. Andernfalls wird eine Info-Zeile ausgegeben. Zur Ausgabe wird eine Datei geöffnet. Dementsprechend müssen Gerät und Sekundäradresse angegeben werden. Bei Gerät=0 wird eine parallele Schnittstelle am User-Port simuliert, um einen daran angeschlossenen Drucker anzusteuern. Unter Stellen wird angegeben, wieviele Ziffern maximal zur Ausgabe kommen sollen. Ist die Anzahl größer als Ziffern im Speicher sind oder ist sie gleich Null, werden alle Ziffern ausgegeben.

Bei allen Befehlen darf das vorangestellte <RUN> auf keinen Fall fehlen! Die Basic-Befehle RUN, LOAD, SAVE und PRINT können auch abgekürzt werden.

Befehls-Kombinationen

Die meisten der beschriebenen Befehle lassen sich in einer Zeile eingeben und werden dann hintereinander ausgeführt. Nicht möglich ist dies beim Laden. Nach diesem Befehl befindet man sich immer im READY-Modus. Alle anderen können kombiniert werden.

RUN: :1000:SAVE "FAKULTAET1000", 8:PRINT 3,0,0'

zum Beispiel initialisiert den Speicher, berechnet 1000!, speichert sie auf Diskette und gibt sie vollständig auf den Bildschirm aus. Auch die Eingabe von mehreren Zahlenwerten in der Befehlszeile ist möglich:

RUN::1000:2000:3000:4000:5000:6000:7000:8000:9000:10000
 Was 10000! schneller berechnet als <RUN::10000>. Sollen große Fakultäten berechnet werden, ist 20000 eine gute Zwischenstation, wenn nicht schon größere berechnet wurden und von diesen ausgegangen werden kann. <RUN::1000,1:2000:3000,1> geht ebenfalls. Näherungsweise wird 1000! berechnet, dann 2000!, wobei keine weiteren Rundungsfehler auftreten. Anschließend wird 3000! in einer Näherung berechnet. Dabei sind die letzten elf von 525 Ziffern falsch.

Der Algorithmus

Die Grundidee ist die gleiche wie bei Carl Friedrich Gauß (1777-1855). Statt Summanden umzuordnen sind es hier Faktoren. Aus $x! = 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \dots \cdot (x-2) \cdot (x-1) \cdot x$ wird $x! = 1 \cdot x \cdot 2 \cdot (x-1) \cdot 3 \cdot (x-2) \dots$, der erste und letzte Faktor werden multipliziert, dann der zweite und der vorletzte usw.. Die gesamte Multiplikation aus den zusammengefaßten Faktoren ergibt die Fakultät. Durch einfaches Ausmultiplizieren ergibt sich:

- 1 * x = x
- 2 * (x-1) = 2x-2
- 3 * (x-2) = 3x-6
- 4 * (x-3) = 4x-12 usw.

Nun nützt dies allein noch nichts, da die vermeintlich eingesparten Multiplikationen für die Faktorenbildung benutzt wurden. Es besteht aber eine einfache Beziehung zwischen den Faktoren. Es werden einfach die Differenzen gebildet:

- (2x-2)-x = x-2
- (3x-6)-(2x-2) = x-4
- (4x-12) - (3x-6) = x-6 usw.

Der Trick muß noch einmal angewendet werden:

- (x-4)-(x-2) = 2
- (x-6)-(x-4) = 2
- (x-8)-(x-6) = 2 usw.

Jetzt ist der Algorithmus schon komplett. Die Multiplikationen für

die Faktorenbildung können durch schnellere Additionen bzw. Subtraktionen ersetzt werden. Es muß nur noch berücksichtigt werden, daß n gerade oder ungerade sein kann. Im letzteren Fall kann man auch schreiben $n! = 2^n \cdot 3^{(n-1)/2} \cdot 4^{(n-2)/4} \dots$

Dann verfährt man wie oben und erhält auch entsprechendes. Eine Umsetzung sieht folgendermaßen aus:

```
10 INPUT "FAKULTÄT VON";N:F=1:ADD=N:M=0
20 IF NINT(N/2)*2 THEN M=N+1:ADD=N-1
30 M=M+ADD:ADD=ADD-2:F=F*M:IF ADD>0 THEN 30
40 PRINT N;"!=";F
```

Dieses Programm dient nur der Demonstration und fängt keinerlei Fehler ab. Zeile 30 kann optimiert so aussehen:
 30 FOR ADD=ADD TO 1 STEP -2:M=M+ADD:F=F*M:NEXT

Der Algorithmus von »HYPER-FAK 3.2« arbeitet nach dem gleichen Prinzip. Bei der Herleitung muß nur beachtet werden, daß man von einer beliebigen vorhandenen Fakultät ausgehen muß. 1 wird dabei durch n+1, 2 durch n+2 usw. ersetzt, wenn n die bereits vorhandene Fakultät ist. Wer will, kann sich ja daran machen. Theoretisch ist es möglich, noch mehr Herleitungsschritte nötig, um auf eine Konstante zu kommen, genauso wie beim Ableiten einer höhergradigen Polynomfunktion. Es werden dann mehr Tabellen fällig, deren Verwaltung Zeit kostet und die der Fakultät Speicherplatz wegnehmen. Theoretisch ist aber kein Ende gesetzt. (lb)

Wo ist das Listing

Das Listing und den Assembler-Quelltext (Giga-Ass-Format) finden Sie auf unserer Programm-Service-Disk bzw. im BTX-Angebot von Markt und Technik (*64064#).

Geos-Programm

Load Application

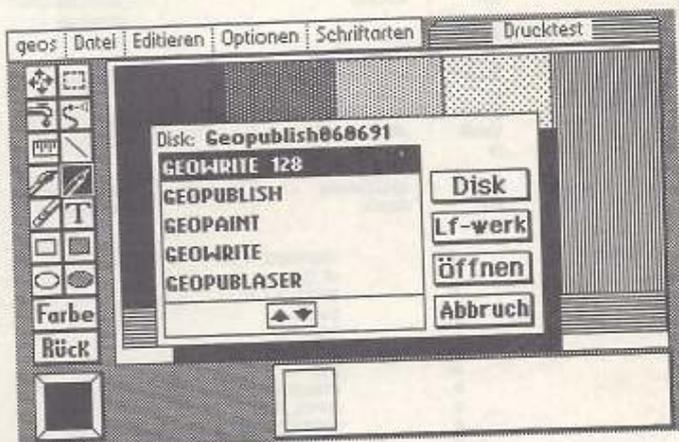
Der Wechsel von einer Anwendung zur nächsten führte bisher immer über den Desktop. Das wird nun anders.

von Tom Steinert

Sie kennen die Prozedur, die man bisher ausführen mußte: Nachdem in GeoPaint ein Bild vollendet war und es in eine GeoWrite-Dokument eingefügt werden soll, mußte man zunächst GeoPaint schließen, im Desktop GeoWrite suchen und es starten. Dies geht mit dem Programm »Load Application« jetzt bedeutend einfacher und schneller.

Besitzer des Mega Assemblers können das Listing abtippen und dann assemblieren lassen. Für alle anderen befindet sich eine lauffähige Version auf unserer Programmservice-Diskette (siehe Anzeige am Heftende).

Kopieren Sie das Programm auf Ihre Arbeitsdisketten. Dann starten Sie wie gewohnt eine Anwendung, beispielsweise GeoPaint. Im Geos-Menü erscheint nun ein neuer Eintrag:



Aus jeder Anwendung heraus können Sie weitere starten

LOAD APPLICATION.

Wenn Sie hier klicken, wird ein Auswahlfenster angezeigt, in dem Sie aus allen auf der Diskette vorhandenen Applikationen (z.B. GeoWrite, GeoPublish etc.) die auswählen können, zu der Sie wechseln möchten (Bild).

Anschließend wird die laufende Anwendung beendet und die neue gestartet. Auch hier erscheint dann im Geos-Menü LOAD APPLICATION, so daß problemlos zurückgewechselt werden kann.

Das Programm ist ein Desk-Accessory, ein Hilfsmittel also, das automatisch in jedem Geos-Menü angezeigt wird. Es arbeitet mit Geos 64 V2.0 zusammen, nicht mit Geos 128! (hb)

Listing LOAD APPLICATION für den Mega Assembler

```

if      .p
      t   "TopSum"
      t   "TopMac"
endif

      a   "Tom Steiner"
      c   "GeoTool"
      f   DESK_ACC
      n   "Load Application"
      o   $5000

      .Start
      LoadW r1,COLOR_MATRIX      ;Bildschirmfarben
      LoadW r8,1000              ;setzen
      MoveB screencolors,r2L     ;und
      jsr Fillram                ;nur Foreground
      LoadB dispBufferOn_ST_WR_FORE

      MoveB curDrive_StartLFI-1  ;Laufwerk und
      LoadW a0,curDirHend+144    ;Namen der
      LoadW a1,firstDiskName     ;Diskette, von
      ldx #a0                    ;der 'Load
      ldy #a1                    ;Application'
      lda #1                     ;gestartet
      jsr CopyString             ;wurde, retten

      jsr OpenDiskette

      .doBox
      LoadW r8,digBoxRamBuf      ;DigBoxSpeicher
      LoadW r1,merkBuffer        ;retten
      LoadW r2,417
      jsr MoveData

      LoadW r5,FileName          ;AuswahlBox
      LoadW r8,Class             ;mit Applicatio-
      LoadB r7L,APPLICATION      ;nen aufbauen
      LoadW r8,BoxTab
      jsr DoDigBox
      MoveB r8L,Help

      jsr L_MoveData            ;DigBoxSpeicher
      w     merkBuffer          ;zurückholen
      w     digBoxRamBuf
      w     417

      CmpB Help,CANCEL          ;angewählte
      beq   ;ende              ;Routine
      CmpB Help,DISK            ;ausführen
      beq   ;

      lda   curDrive            ;aktuelles LFI-
      cld   ;
      adc   #57                 ;mitteln
      sta   wechsellFI-1
      LoadW Hilfs-1,curDiskName ;Laderoutine
      jsr   ;
      LoadW r6,FileName
      LoadB r8L,8
      jsr   GetFile

      .newDisk
      jsr   OpenDiskette        ;andere Diskette
      jmp   DoBox               ;einlegen

      .BoxTab
      b     %00000001,46,152
      w     67,252
      b     DBTXSTR,3,10
      w     CurDisk
      b     DISK,17,27
      b     DBUSRCON,17,47
      w     LFI-1
      b     OPEN,17,67
      b     CANCEL,17,87
      b     DBGETFILES,4,14
      b     NULL

      .LFI-1
      w     LFI-Icon
      b     17,47,6,16
      w     LaufwerkChange

      .LFI-Icon
      Lf-werk

      .wechsellTab
      b     $81
      b     DBTXSTR,16,16
      w     wechsellText
      b     DBUARSTR,16,28,a7
      b     CANCEL,2,76
      b     OK,16,76
      b     NULL
    
```

```

      .merkBuffer      s     417
      .FileName        s     17
      .Help            s     1
      .Hilfs-1        s     2
      .Class           s     1
      .wechsellText   b     "Bitte in LFI-1 ",BOLDON
      .wechsellFI-1   b     NULL,PLAINTEXT," Disk ",BOLDON,NULL
      .firstDiskName   s     16
      .curDiskName     b     PLAINTEXT," einlegen !",NULL
      .CurDisk        b     16
      .CurDiskName    s     "Disk: ",BOLDON
      .StartLFI-1     s     1
      .BoxTab         b     %00000001,46,152
      w     67,252
      b     DBTXSTR,3,10
      w     CurDisk
      b     DISK,17,27
      b     DBUSRCON,17,47
      w     LFI-1
      b     OPEN,17,67
      b     CANCEL,17,87
      b     DBGETFILES,4,14
      b     NULL
      .LFI-1          w     LFI-Icon
      b     17,47,6,16
      w     LaufwerkChange
      .LFI-Icon
      Lf-werk
      .wechsellTab   b     $81
      b     DBTXSTR,16,16
      w     wechsellText
      b     DBUARSTR,16,28,a7
      b     CANCEL,2,76
      b     OK,16,76
      b     NULL
      .merkBuffer      s     417
      .FileName        s     17
      .Help            s     1
      .Hilfs-1        s     2
      .Class           s     1
      .wechsellText   b     "Bitte in LFI-1 ",BOLDON
      .wechsellFI-1   b     NULL,PLAINTEXT," Disk ",BOLDON,NULL
      .firstDiskName   s     16
      .curDiskName     s     16
      .CurDisk        b     PLAINTEXT," einlegen !",NULL
      .CurDiskName    s     "Disk: ",BOLDON
      .CurDiskName    s     16
      .StartLFI-1     s     1
    
```

© 64'er

Assembler-Bibliothek

Klein, aber fein; das sind unsere Assembler-Bibliothek-Routinen. Natürlich haben wir auch heute wieder für jeden etwas: vom Anfänger bis zum Profi gibt's etwas zu lernen oder abzutippen.

von Peter Klein

Diesmal geht's vor allem um die Programmierung externer Geräte wie Floppy oder Drucker. Was in Basic mit PRINT-Befehlen recht einfach funktioniert, ist in Assembler etwas komplizierter. Glücklicherweise greift uns jedoch das Betriebssystem kräftig unter die Arme. So gibt es beispielsweise ROM-Routinen, die Kanäle zur Floppy öffnen, oder Parameter wie Filename, Gerä-

tenummer usw. setzen. Wer diese Routinen kennt, kann auch in Maschinensprache wirbeln. Drei Beispiel-Routinen unseres Lesers **Nikolaus Heusler, München**, haben wir ausgewählt.

Listing 1: Zeigt den Fehlerkanal der Floppy an.

Die Directory-Ausgabe läßt sich auch in Basic-Programmen nutzen: einfach SYS 49152 eingeben und fertig

Listing 2: Eine sehr kurze und schnelle Routine zum Anzeigen des Disketten-Directorys. Diese Routine ist für den Einsatz in allen möglichen Anwendungsprogrammen denkbar.

Listing 3: Mit Listing 3 geben Sie beliebige Strings auf dem Drucker aus. Die Parameter lassen sich auf Wunsch ändern. Wichtig ist nur, daß der entsprechende Text ab dem Label »FC02D« als ASCII-Code im Speicher abgelegt ist.

Listing 1: Fehlerkanal der Floppy anzeigen

```

*=$C000
;
; **** EXTERNE SPRUENGE ****
;
EPPBA  = $FFBA
EPPBD  = $FFBD
EPPCO  = $FFCO
EPPC3  = $FFC3
EPPC6  = $FFC6
EPPCC  = $FFCC
EPPD2  = $FFD2

EFFE4  = $FFE4
EFFE7  = $FFE7

;
; **** PROGRAMM ****
;
                JSR  EFPE7
                LDA  #$0F
                LDX  #$08
                TAY
                JSR  EPPBA

                LDA  #80
                JSR  EPPBD
                JSR  EPPCO
                LDX  #80F
                JSR  EPPC6
                JSR  EFFE4
                JSR  EPPD2
                CMP  #80D
                BNE  IC018
                JSR  EPPCC
                LDA  #80F
                JMP  EPPC3
                BRK

```

© 64'er

Listing 2: Ausgabe des Directorys in Assembler

```

*=$C000
;
; **** EXTERNE SPRUENGE ****
;
EAAD7  = $AAD7
EAB3F  = $AB3F
EBDCD  = $BDCD
EPPBA  = $FFBA
EPPBD  = $FFBD
EPPCO  = $FFCO
EPPC3  = $FFC3
EPPC6  = $FFC6
EPPCC  = $FFCC
EPPD2  = $FFD2
EPE4   = $FFE4
EPE7   = $FFE7

;
; **** ABSOLUTE ADRESSEN ****
;
A02    = $02
A03    = $03
A04    = $04
A90    = $90

;
; **** PROGRAMM ****
;
                JSR  EFPE7
                LDA  #801
                LDX  #808
                LDY  #800
                JSR  EPPBA
                LDX  #824
                STX  A02
                LDX  #802
                LDY  #800
                JSR  EPPBD
                JSR  EPPCO
                LDX  #801
                JSR  EPPC6
                LDY  #803
                STY  A03
                JSR  EPE4
                STA  A04
                LDY  A90
                BNE  IC057

                JSR  EPE4
                LDY  A90
                BNE  IC057
                LDY  A03
                DEY
                BNE  IC021
                LDX  A04
                JSR  EBDCD
                JSR  EAB3F
                JSR  EPE4
                LDX  A90
                BNE  IC057
                TAX
                BEQ  IC050
                JSR  EPPD2
                JMP  IC040

                JSR  EAAD7
                LDY  #802
                BNE  IC021
                JSR  EPPCC
                LDA  #801
                JMP  EPPC3
                BRK

                JSR  EPE4
                LDY  A90
                BNE  IC057
                LDY  A03
                DEY
                BNE  IC021
                JSR  EPPCC
                LDA  #801
                JMP  EPPC3
                BRK

```

© 64'er

Listing 3: Druckerausgabe beliebiger Strings

```

*=$C000
;
; **** EXTERNE SPRUENGE ****
;
EPPBA  = $FFBA
EPPBD  = $FFBD
EPPCO  = $FFCO
EPPC3  = $FFC3
EPPC9  = $FFC9
EPPCC  = $FFCC
EPPD2  = $FFD2
EPE7   = $FFE7

;
; **** PROGRAMM ****
;
                JSR  EFPE7
                LDA  #804
                TAX
                LDY  #800
                JSR  EPPBA
                LDA  #800
                JSR  EPPBD
                JSR  EPPCO
                JSR  EPPC3
                LDX  #804
                JSR  EPPC9
                LDX  #800
                LDA  PC02D,X
                JSR  EPPD2

                INX
                CPX  #816
                BNE  IC01A
                JSR  EPPCC
                LDA  #804
                JMP  EPPC3

                FC02D  .BYTE  $49,$43,$48,$20,"ICH
                .BYTE  $47,$52,$55,$45,"GRUE
                .BYTE  $53,$53,$45,$20,"SEE
                .BYTE  $44,$49,$45,$20,"DIE
                .BYTE  $57,$44,$4C,$54,"WELT
                .BYTE  $21,$0D

```

© 64'er



SORRY, WERBLUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . 64ER-ONLINE . DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . 64ER-ONLINE . DE

Aufgepoppt!

Komfort ist das A und O eines Programmes. Wer jedoch Menüleisten und PopUp-Menüs in Basic programmieren will, ist schnell verzweifelt. Wer unseren »PopUp-Editor« hat, macht seine Basic-Programme zu Spitzenprodukten.

von Franz J. Heuving

Mit dem »PUE« (PopUp-Editor) können Menüs erstellt werden, die eine Mischung aus PopUp-Menü und Windows darstellen, d.h. sie können sowohl Text als auch Menü-Punkte enthalten und überall auf dem Bildschirm erscheinen.

Erfassen der PopUp-Menüs (auch Window genannt). Da der Text im Editor fortlaufend eingegeben werden kann, muß angegeben werden, wo ein Menü beginnt und wo es endet. Als Anfangs- bzw. End-Kennung dient der LINKSPFEIL. Er darf nicht anderweitig im Text erscheinen. Hinter dem ersten LINKSPFEIL (Beginn des Textes) müssen folgende Angaben stehen:

"LINKSPFEIL" Name, Xpos, Ypos, Zeilen, R, T, C

Dabei bedeuten:

Name: Name des Windows, über dem es aufgerufen werden soll. Der Name darf keine Leerzeichen enthalten.

X-Ypos: X- und Y-Position der linken oberen Ecke des Windows

Zeilen: Anzahl Zeilen, die das Window darstellen soll

R, T, C: Rahmen-, Text- und Cursor-Farbe

```

28 A=PEEK(2):REM NR. DES MENUES
30 B=PEEK(3):REM NR. DES MENUE-PUNKTES
32 IF B=0 AND A<>B GOTO144
34 IF A=0 AND B<=1 GOTO28
36 IF A=0 AND B=2 GOTO164
38 IF A=0 AND B=3 THEN GOSUB152:GOTO26
40 ON A-1 GOTO46,52,58,64
42 REM ... X-BELIEBIGE PROGRAMM-ZEILEN...

44 REM
46 ON B GOSUB52,54,56,58
48 GOTO24
50 REM
52 PRINT AS:PRINT"DATEI: LADEN":RETURN
54 PRINT AS:PRINT"DATEI: SPEICHERN":RETU
56 PRINT AS:PRINT"DATEI: DRUCKEN":RETURN
58 PRINT AS:PRINT"DATEI: EXIT":RETURN
60 REM
62 ON B GOSUB68,70,72,74,76
64 GOTO24
BREAK
READY.

```

Ein kurzes Basic-Programm erzeugt die Windows

Die Breite der Windows wird durch die längste Zeile des Textes bestimmt. In der nun folgenden Zeile beginnt die erste Zeile des Windows. Hier kann beliebiger Text (mit SHIFT/CBM auch Grafik-Zeichen) stehen. Die maximale Zeilenlänge beträgt 38 Zeichen, d. h., zwischen dem rechten Rand und dem letzten Zeichen in der Zeile müssen mindestens zwei Leerzeichen vorhanden sein. Insgesamt stehen etwa 18 KByte Speicher zur Verfügung. Der gesamte Speicher kann auch für nur ein einziges Window benutzt werden.

Neben dem LINKSPFEIL gibt es noch zwei weitere Zeichen, die eine bestimmte Funktion erfüllen und **auf keinen Fall anderweitig im Text erscheinen dürfen!** Es sind die spitzen und die eckigen Klammern. Sollen aus einem Window andere Windows aufgerufen werden, sind die Namen der aufzurufenden Windows zwi-

schen spitzen Klammern zu schreiben. Menü-Punkte (eingeben, ausgeben, laden, speichern usw.) müssen zwischen eckigen Klammern angegeben werden. Soll das Inhaltsverzeichnis der Diskette (Device 8) angezeigt oder ein Programm geladen werden, so ist das Dollar-Zeichen zwischen die spitzen Klammern zu stellen (<). Hinter dem Dollar-Zeichen kann natürlich auch noch Text stehen <Directory>).

Auch das Ende eines Window-Textes wird durch einen LINKSPFEIL (ohne weitere Angaben) gekennzeichnet. In diesem Fall sollte er alleine am Anfang einer Zeile stehen. Das File »DEMO.M« zeigt, wie ein Menü im Editor aussieht.

Benutzung der Windows: die PopUp-Routine

Für die Darstellung der Windows ist die PopUp-Routine verantwortlich, die ab 49152 (\$C000) im Speicher liegt. Soll die Routine an einer anderen Stelle im Speicher stehen, kann man das mit jedem vernünftigen Relocater (Programm, das Maschinenprogramme verschieben kann) erledigen. Wer den Monitor »Final Mon« besitzt, kann auch so vorgehen:

V C000 C6EC xxxx C000 C6CA: xxxx = neue Adresse

S "PopUp xxxx" C000 C6E9 xxxx :speichern

Hat man den Text gespeichert (<M> im Editor), muß er über den SYS-Befehl SYS 49152+6,"name",adresse (Strings/Variablen sind erlaubt) geladen werden. Der Text kann im Bereich 2048 (\$0800) bis 49151 (\$BFFF), 50944 (\$C700) bis 53247 (\$CFFF) und 59392 (\$E800) bis 65535 (\$FFFF) stehen.

Durch den folgenden Aufruf wird auch der Bildschirminhalt (Text & Farbe) gerettet und nach Verlassen der PopUp-Routine wiederhergestellt! Als Zwischenspeicher dient der Bereich 57344 (\$E000) bis 59391 (\$E7FF). Aufgerufen wird ein Window mit:

SYS 49152,Nummer (,X,Y,Zeilen (,R,T,C))

Nummer gibt die Nummer des Windows an (in der Reihenfolge, wie sie im Editor erstellt wurden) und liegt zwischen 1 und 127. Wird der Wert 128 addiert (1+128=129), wird der Text in den Windows revers dargestellt.

Die folgenden Werte (,X,Y, ...) werden zwar im Editor angegeben. Sie können aber auch hinter dem Aufruf stehen; gelten dann aber nur für das unter »Nummer« angegebene Window und werden nicht überprüft (Vorsicht bei X,Y,Z). Soll das Directory ausgegeben werden, müssen für »Nummer« die Null einsetzen (ohne X,Y,Zeilen ...). Das angezeigte Directory kann übrigens auch direkt zum Laden benutzt werden:

<CURSOR UP/DOWN>: Auswahlbalken rauf/runter

<SPACE> nächste Seite des Directorys (wenn vorhanden)

<F1> Inhaltsverzeichnis nochmals einlesen

<RETURN>: Programm laden. Es wird wieder an die gespeicherte Adresse geladen

<SHIFT-RETURN>: Programm an den Basic-Start laden (\$0801/2048). Da das Programm mit RUN gestartet wird, sollte es mindestens eine Basic-Zeile zum Starten enthalten

<LINKSPFEIL>: Directory verlassen (nicht mit <STOP>)

Die Adresse 3 dient als Status-Byte:

Wert Bedeutung

0	Prg. wurde ordnungsgemäß geladen (RETURN)
1	Dir wurde über LINKSPFEIL verlassen ohne zu laden
2	Dir kann nicht gelesen werden (allgemeiner Diskfehler)
3	angewähltes Prg. konnte nicht geladen werden

Die Adr. 2 enthält nach »Dir« den Wert 0

Im Window wird der Cursor mit den Cursor-Tasten bewegt. Erreicht man den unteren oder oberen Rand, wird der Text entsprechend verschoben (gescrollt), wenn mehr Text vorhanden ist, als im Window dargestellt werden kann. Mit <HOME> springt der Cursor in die erste Zeile. Zwischen den Windows kann auch über die Tastatur gewechselt werden. Dafür muß das Zeichen eingegeben werden, das im Rahmen der linken unteren Ecke der Windows angezeigt wird. Das vom Basic-Programm aufgerufene Window sollte man sich aber merken, da sonst eventuell eine falsche Funktion ausgewählt werden kann. Will man ein anderes Window

oder Menü-Punkt anwählen, stellt man den Cursor zwischen den eckigen (Menü) oder spitzen (Window) Klammern und drückt die <RETURN>-Taste. Wird ein Menü-Punkt vom User angewählt, springt die PopUp-Routine ins Basic zurück. Um jetzt abzufragen, welcher Menü-Punkt angewählt wurde, müssen die Werte in den Adressen 2 und 3 ausgelesen werden. Die Adresse 2 enthält die Nummer des Windows, das verlassen wurde, die Adresse 3 die Nummer des angewählten Menü-Punktes. Diese werden vom Anfang des Windows oben links bis unten rechts durchnummeriert. Der erste Menü-Punkt hat immer die Nummer 1 usw. Die Windows können auch durch Drücken des LINKSPFEILES verlassen werden. In diesem Fall enthält die Adresse 3 den Wert 0.

Wichtige Aufrufe

Die PopUp-Routine enthält zusätzlich ein paar interessante Aufrufe:

SYS 49152+3,nummer (,X,Y,Zeilen (,R,T,C)): Das Window wird angezeigt, danach wird sofort wieder ins Basic zurückgesprungen. Diese Art von Window eignet sich in erster Linie zum Anzeigen kurzer Hinweise, z. B. zur Aufforderung einer Eingabe. Der Bildschirminhalt wird hierbei überschrieben!

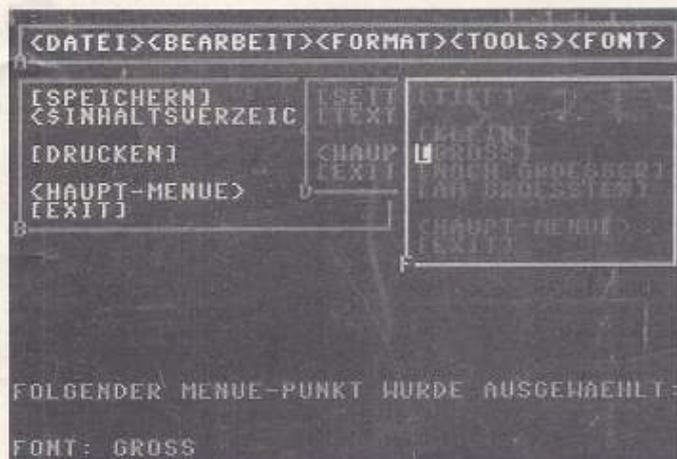
SYS 49152+6,"name",adresse: Laden der Menüs. Um verschiedene Menüs anzuzeigen, ist nur eine PopUp-Routine nötig. Soll zwischen mehreren geladenen Menüs gewechselt werden, muß der Routine deren Adresse so mitgeteilt werden:

```
adr=xxxx:hi=INT(adr/256):lo=INT(adr-(hi*256)):POKE
5894,lo:POKE 5895,hi:POKE 25,lo:POKE 251,hi;SYS 5863.
```

Jetzt kann man das Menü benutzen.

SYS 49152+9,"name",adresse: beliebige andere Maschinen-Programme laden. Basic-Zeiger werden nicht verändert. Window-Texte dürfen hiermit nicht geladen werden.

SYS 49152+12,adresse: Laden von Programmen über den Dir-



So sieht das Ergebnis dann aus

Loader. Die Adresse muß unbedingt angegeben werden! Es gilt das gleiche wie bei SYS 49152, 0 (Adresse 3 beachten!)

```
POKE 2,nummer:SYS 49152+15(LDA #nummer: STA $2: JSR
$CF ...)
```

Dieser Aufruf eignet sich für Maschinen-Prg. Es gilt das gleiche wie bei SYS 49152,nummer.

Das Programm »BASIC.DEMO« auf unserer Programmservice-Diskette ist ein kleines Demo, das die Benutzung der Menues verdeutlichen soll. Es benutzt das File »MENUE«. Das File »BA.BASIC.DEMO« entspricht dem File »BASIC.DEMO« im Basic-Ass-Format (Listing des Monats dieser Ausgabe). Es enthält noch nähere Erklärungen. (pk)

Wo ist das Listing?

Aufgrund seiner Länge haben wir den PopUp-Editor nicht abgedruckt. Sie finden ihn auf unserer Programmservice-Diskette (9,80 Mark) oder können das Tool über BTX *64064# abrufen.

SORRY, WERBLUNG GESPERRT!

G4ER

WWW . G4ER-ONLINE . DE

C-128-Listing

Grafikklausur

Möchten Sie Grafiken aus C-64-Programmen herausholen, speichern und ändern? No problem! Zwei kleine Basic-Programme erledigen das für Sie.

von Josef Heubl

Viele Programme, insbesondere Spiele, glänzen heute mit hervorragenden Grafiken. Doch leider ist nach Beendigung des Programms der ganze Glanz futsch. Vielleicht möchten Sie sich die Bilder jedoch auch einmal in Ruhe betrachten, ohne die Hektik eines Action-Games? Alles, was dazu gebraucht wird, sind die beiden Programme »GCV« und »H&M« (Listing 1 und 2, bitte mit dem MSE abtippen und speichern).

Zunächst zum ersten Programm, GCV, mit dem Sie den Speicher des Computers nach Grafiken durchsuchen und diese speichern können. Vor dem Start des eigentlichen Programms geben Sie bitte diese Zeile ein:

```
0 POKE 45,1:POKE46,19:POKE 4864,0:RUN"GVC":END
```

Speichern Sie dann das Mini-Programm unter dem Namen

"S&S Multicol." auf dieselbe Diskette, auf der sich die beiden anderen Programme befinden. Zum Start von GVC geben Sie dann RUN»S&S MULTICOL.«

ein. Anschließend wird der Basic-Programmspeicher nach \$1300 verschoben und das Hauptprogramm geladen und gestartet. Von nun an arbeiten Sie mit zwei Bildschirmen: Auf dem 80-Zeichen-Schirm erscheint ein Befehlsmenü. Auf dem 40-Zeichen-Schirm können Sie den gerade bearbeiteten Grafikbereich betrachten.

Um nun eine Grafik aus einem Programm zu speichern, gehen Sie so vor: Laden und starten Sie zunächst das gewünschte Programm im C-64-Modus. Wenn das richtige Bild auf dem Monitor erscheint, lösen Sie einen RESET aus (Taster). Jetzt muß S&S Multicol. geladen und gestartet werden.

GRAFIK-BEREICHE UMSCHALTEN

FARBSPEICHER PLUS

FARBSPEICHER MINUS

WINTERGRUNDFARBE MINUS

WINTERGRUNDFARBE PLUS

COLOR3 MINUS

COLOR3 PLUS

MODUS ! HIERES ODER MULTICOLOR

GRAFIK UND FARBE SPEICHERN

GRAFIK VERSCHOBEN SPEICHERN

ZUSATZ-FARBE SPEICHERN

HIERHER TASTE !

Das Menü des Grafik-Grabbers mit allen Funktionen auf einen Blick

Listing 1. »GVC«, bitte mit dem MSE eingeben

```
*gcv* 4001 4760
```

```
4001: ee77 t7do d7ub t7qj ehuh t7qj gs
4010: ehuh t7qj ehuh t7qj ehuh t7qj ee
401f: ehuh t7qj ehuh t7qj h477 v78o c2
402e: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 dait j7jr ff
403d: hm3b 7iq7 jm7u lq7r ma77 x7do f0
404c: d7pb 7abi haid j7ym d7ab 7eju dr
405b: iag7 r7oo lq7u dk7e j17t l7rk eh
406a: hag7 abr7 at7h 5ha7 d7pb 7ha7 ct
4079: d7pb 7ha7 h12e hham expd flir e4
4088: g77j 5p7e 7qgr 7ha7 d7td f3j7 ce
4097: daae rhbj i4it jqg7 iabu jpr1 7x
40a6: d7xc dkqg g03s f7fw h7qg acy7 ee
40b5: ehuh t7qj ehuh t7qj ehuh t7qj 7e
40c4: ehuh t7qj ehuh t7qj ehuh t7qj cv
40d3: ehuh t7f4 h7h7 7mp7 ae7g b76w ce
40e2: fhxs lkap gilk d1iz i7yc 7nwv d5
40f1: fxzc w7yb ep7a w7yt ep7a jnrc 7j
4100: v7xs tq4r f0yc g7ay h017 afib ap
410f: r1hr 7hd5 b7pc bhbm d7ab a0q7 ai
411e: haid bgr1 ilvt d7jr huat frbe dr
412d: dajt z7ac ia7t xube ix7e v7hs e3
413c: 7blr d017 d7ib 7jy7 r7pd l7jr 7e
414b: h1lu 7qj1 hm0d j7q7 ja7e j7yb 7c
415a: 7a6d be77 s0ga bna7 bhpb z7dr cz
4169: daod b7rb jmd7 jr7c iabu d7bm dc
4178: lege j7yb 7hd5 beh7 s0ga bna7 ce
4187: bhpd fu7r jng7 d7bl hu0e hna7 cz
4196: chpd pr7n jgns d7qr jng7 hqra bu
41a5: jlad j7hm lege j7yb 7cpt bep7 br
41b4: s0ga bna7 bhpd fu7r jng7 d7br ei
41c3: lect puas7 chpd pr7n jgns d7qr af
41d2: jugd hqrs jlad j7hm iq7u h7p7 e5
41e1: aaaa n7dy d7hr 7h7r daau j7is fd
41f0: l4ib 7u7p d7pb ad7r hmt7 xsar ff
41ff: f1pd zr7n juir d7an h1d7 afib g3
420e: b0pb 7dq7 hm7u d7so j7pd hszw ff
421d: lxp1 dhbc i4fd 57qs d7bd xa7s do
422c: dh7e ap7y 7h7r d017 d7ib 7e17 af
423b: r7pd xsad juir 7h17 isdt j7re f5
424a: j1pd 5qbe j7pd zu7l lqdt lszl a7
4259: l4ib d7dh hm7r afib b0pb 7dq7 ds
4268: j1pi d7bg j17t l7rk dajt 3ga7 e7
```

```
4277: hy7u dpre dau7 7qj1 hmdd j7rn be
4286: dh7k hpp2 7blr d017 d7ib 7oq7 bl
4295: r7pd ntra hyd7 v7bv huie f7rh 7f
42a4: l4sd j0q7 jmd7 jr7c iabu d7cb ew
42b3: 7cm7 dg77 s0ga bna7 bhpe phdr ea
42c2: daae j7za j7mb zqra jlad j7be gx
42d1: jabt r7ah huid 3hp7 6aaa z7dy dz
42e0: dhhr 7h7r dau7 hszp d7ib 7xbl fu
42ef: huid p7jr rdq7 v77k h1e7 afib cb
42fe: b0pb 7ajt helu hqj7 d0q7 7jcc 7u
430d: c37i n7q7 g7vc 7ntr fhxc p7aq ah
431c: g7ks dlax ep7c ueyr f02b xq7 bl
432b: jiar 77ba v7hc u7pb f0es ueyu 7k
433a: fxzs r7ml ecab paiv f72s l7mo f7
4349: fhxs d7ap kbus b7cm h1pp a6pb f2
4358: f4as ueyq flyr xsiz s2hr phqy g5
4367: h7xs nhq1 7a3t fhp7 r7yc l7au fp
4376: eq7p a7rc d17n nial h7m p7yd b5
4385: 7bl3 n7aw e04j c5ja d7d1 cuah dz
4394: dhur z7av kafq 2qg7 r0xs dlyt gh
43a3: dhvd biai unox r7yv ep7c fkat ex
43b2: f7vc hmql f2b7 xsau ep7c hkas cy
43c1: f7vc f7al f13r xsap gilk eq7h dl
43d0: h0rb rnt1 fly7 a3bc d77h v7pe aa
43df: f02j n7ar h7nc hnt1 f7es u7is ak
43ee: fx77 nqaf 7bet g1iq t4a2 d7dk 71
43fd: f34h r7ly gk7s fmp7 c0bb n7dk cp
440c: l7ys hmg7 lvyd 2jqq g7de flyr em
441b: z7ys 77av hpt7 abxm v0xj nsmr c7
442a: f7us hnt1 f7ys u7is fx7d 5qal eu
4439: 7ba3 d7ar fd2b slqq t4c2 d7ir ct
4448: g74m jg4r fd7e 3qaj 7bks dliv fl
4457: ep7s ubis fx7g nqak 7bet clyr fe
4466: fp3j n7mr hfuc pnt1 flzc u7is cz
4475: fx7h 3qal 7bet clix t472 d7mk fi
4484: g74h r7yt gk7s fmp7 tqbb a7bb bq
4493: d7yl r7fd eaab rkau eful h7bi ax
44a2: e07m b7an 7ad2 d7az h7yc l7au fj
44b1: f12j v7qg f7ya p7al k7ta tqur ft
44c0: h7ub plip fhxj ym0h hfve hmqi hm
44cf: e07n z7no 7bet ckiq fay2 cm0h ho
44de: h7vs hmqi t4ak d7uj g7xs r1p7 cf
44ed: e0bc 77dk h0rk dh7v d7s6 3e77 ap
44fc: eaab b7an fx7s waib r7ly 3ha7 g7
```

```
450b: kibt rebe lxp7 7nq7 7qcc v7qd 7r
451a: g7e3 j7bs d7t2 blq7 t3cc r7bo ee
4529: h7y7 aaib b0pb s7rs ja7t xube 77
4538: l7pc th7e dh4u f7as qabr p7yd ff
4547: e7fs h7eg f7x7 abbe fl71 r7qg di
4556: d7pi 3drh r7gt f7al d7ie e0ru e4
4565: iyid j7ql d7id d7be j7bt r7za g7
4574: h1br 7szd huib 70rz r7ju d7je fd
4583: hmas 5hp7 tqbs h7be v7to flq7 fp
4592: uebe p7qd e07t t7ax usbr p7yd an
45a1: e07p ax7e f77i n7q7 g7vc 7naa fp
45b0: 6e7r hntq x7pb d7vn iaib d7ba bv
45bf: d7ta t7li f7yr x7mi ep7c k7au f7
45ce: f7d4 e7rb um0c tqur h7ju pliy bi
45d4: fh4h r7mi 7a2d jmp7 n7yd e7rz dh
45ec: g7k7 d7uj g7xs r1p7 f7cc n7g5 b7
45fb: 7hxa j7ntw f72c j7mv e07l d7au cv
460a: fxzs r7ml u7yc j7qj valj v7iz 7a
4619: r7yc l7au e07s ueyr f02b xq7 bl
4628: qm7r ilq7 khqj n7yv 774d ln77 d7
4637: 6xip 7zrf g77o 37q7 g7kt e7qg ex
4646: f7xc h7bc g7kt e7qg f7xc d7im c6
4655: g7kt e7qg f7xc h7bc g7ks 7h0c e0
4664: gk67 d7iu 7a3t lnp7 qm7r ilq7 d0
4673: k7qj e0px 7b0d l7x7 6xhb d7qr dz
4682: e7qj tqd7 e0ac 7kbp e0cb s7tp bs
4691: eacj t7ip f7xb rnt1 fly7 s7ff 7b
46a0: g77o 37h7 v7yc z7g5 b7q3 d7qg fn
46af: u7h1 h7bb eful h7bi e07r x7qg e2
46be: e7qj p7q1 tqbb p7uj g7xc 7nq1 bu
46cd: 7oqt l7p7 qmbe g7qv f7nt s7ri g6
46dc: unxs ubiv fd7a 7qy6 7o6a 7h7r aj
46eb: e7qj t7fd eaab s7vd eadr r7il 7e
46fa: h7vb x7ah h7zr h7ah h7uc h7qg ex
4709: f77s ubis fh7b h7q7 7bfs l7iz dv
4718: 33xb x7ir xsos p7bx h47p a6pb cb
4727: f0zs ueyu fxzs r7ml ecab paiv b7
4736: f72s l7mo fhxs d7mp fl4l n7qv ft
4745: f7ar x7ir f74i n7qg f7vc 7hwg fu
4754: f7vc b7b6 h4a7 acp7 7777 a6x7 di
```

© 64'er

Wenn das Menü erscheint, stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

1-4

Mit den Zahlentasten schalten Sie die einzelnen Grafikbereiche um.

+/-

Damit erhöhen bzw. verringern Sie die Adresse des Farbspeichers.

CRSR left/right

erhöht bzw. verringert den Wert für die Hintergrundfarbe.

CRSR up/down

erhöht bzw. verringert den Wert für die dritte Farbe.

M

schaltet zwischen Hires- und Multicolor-Modus um.

S

speichert Farbe und Grafik auf Diskette.

V

speichert die Grafik verschoben.

X

wird benutzt, wenn die Zusatzfarbe ebenfalls gespeichert werden soll.

Wählen Sie mit den Zahlentasten den Grafikbereich aus, in dem sich die vorher angezeigte Grafik befindet. Sie können dies auf dem Grafikbildschirm beobachten. Es ist jedoch möglich, daß die Farben noch nicht stimmen. Schalten Sie dann zunächst zwischen Hires- und Multicolor-Modus um (Grafik immer wieder auf dem 40-Zeichen-Schirm begutachten) und wählen Sie mit den Cursorta-

sten und +/- die optimalen Farben aus.

Wenn Sie dies beendet haben, können Sie die Grafik auf Diskette speichern.

GVC speichert die Informationen in drei Teilen. Im ersten befindet sich die eigentliche Bitmap. Sie erhält den Namen »B.«. Der zweite Teil enthält den Inhalt des Farb-RAM und bekommt den Namen »F.«. Den bei vielen C-64-Bildern üblichen Zusatz-Farbspeicher finden Sie unter »F2.« wieder, falls Sie es mit dem Befehl X vorher gespeichert haben.

Soll eine verschobene Grafik gespeichert werden, ist die Angabe der Zeilen und Spalten, um die geschoben werden soll, notwendig.

Das zweite Programm H&M wird ähnlich gestartet: Geben Sie zunächst diese Zeile ein

```
0 POKE 45,1:POKE 46,19: POKE4864,0:RUN "H&M":END
```

Speichern Sie es auf Diskette unter »H&M Lader«. Zum Start genügt dann

```
RUN "H&M Lader"
```

Zunächst wird wieder der Basic-Start verschoben, um Platz für die Grafik zu erhalten. Anschließend lädt der Computer das Hauptprogramm nach. H&M dient zum Nachbearbeiten der mit dem ersten Programm gespeicherten Bilder. Die Befehle entsprechen denen von S&S, lediglich +/- haben eine andere Bedeutung: Sie ändern hier die Farben 1 und 2. Wenn diese geändert wurden, können die Bilder nur noch mit einem speziellen Programm angezeigt werden (H&M Dia-Show, auf der Programm-service-Diskette). (hb)

Listing 2. »H&M«, bitte mit dem MSE eingeben

```
"h&m"                                1c01 2441
1c01: e7n7 t7d0 d7ub t7qj ehub t7qj bd
1c10: ehub t7qj ehub t7qj ehub t7qj ee
1c1f: ehub t7qj ehub t7bk cpep acy7 da
1c2e: d7pb 7hbb dyfr 7qbi hduv frbo c1
1c3d: j3pd zpjk huib 7hbc fdyc p7oi c5
1c4c: cpf7 acy7 d7pb 7ha7 dagt hqjr e2
1c5b: d7pd lpjr hiit 7hba hugd hqjr ao
1c6a: ix7i fg7m 7bgr 7gru huib 7qzr g4
1c79: hecd rrze lxp6 7pre lqdt jprl cw
1c88: h4bu dnb1 hebt lqze 7b1a xcp7 fe
1c97: q3pb 7hah hltr 7pry d7pd tsas eg
1ca6: huch 7rbe jued xha7 f7yr 3liy db
1cb5: gclp awc3 a37h 5haj ehub t7qj gk
1cc4: ehub t7qj ehub t7qj ehub t7qj cv
1cd3: ehub t7qj ehub t7qj eh7n jg7p cf
1ce2: 7747 7cp4 b37n xmal f04f r8ge ad
1cf1: albr dnwv fx3c tqir fdyc pntk b2
1d00: xhtc hmqi vtyc qi55 flvc b772 ef
1d0f: cti7 aeyr fp3b x1lr g77b w9na 7d
1d1e: 7cse 7kaq g3ks dliv epx7 7sh4 dl
1d2d: bp7i rhte b0bp jha7 daor 7ha7 dh
1d3c: c7p0 7h05 kif4 ohfg jf7t lrjk er
1d4b: dh7g 7ghu 7blr ddi7 d7br 7pa7 dj
1d5a: c7pb 7ha7 dbol lrjl htcd xsze fy
1d69: jmat pojn dh7i jghv 7blr ddi7 gk
1d78: d7br 7hi7 d7pb 7ha7 dbol lrjl gj
1d87: htpe jsjb hugd jern hugb d7e6 di
1d96: ctsp afib dbpb 7ai7 dlpb 7ha7 dq
1da5: d7pb agvb lefd haru iuft jtg7 b3
1db4: hybu fubl huct jsgb 7k0a zf77 ez
1dc3: sdqa bha7 7wil kufu 7qob 7ha7 es
1dd2: s2bd rtre hmjd 5try dh7o vghy 7x
1de1: 7blr ddi7 d7ba gufo z7pb 7ha7 ad
1df0: dbol prje jidd jtqb 77nq jfp7 ek
1dff: sdqa bha7 7wiu hpjt juir 7nq7 at
1e0e: axqd htvd gk67 5ntw f7vc hm7 fs
1e1d: gloa v7dy dbxq bha7 xidt xqbn cp
1e2c: heft jha6 7qc tt4r f74o jeh7 77
1e3b: jhos x7g5 7hxc jrw5 chxs jkaq b6
1e4a: f3vc flal fd2p a7h5 ct7i nlqx eb
1e59: epyc uajf q04l nlqq epxc ugvc fo
1e68: e7q3 fpir fpqb nty gjeu glqq b6
1e77: t4i2 dlaz g0ys lnp7 vxoa 37bn db
1e86: vkcb pggd ed4h vsur g02z oeyr cu
1e95: fd2b xqyz qdzc jnwv cmqk dlyt ez
1ead: t4d2 eqjh yhd lial fht rnti be
1eb3: fhx7 apx5 c37h vsur fxzj o6px cj
1ec2: 7coa 3h77 qt2s hntk h0rk dhxj c7
1ed1: dje6 djff each hkar edtp ayp6 df
1ee0: dd7h rliy 7c2q 3hp7 6xis wulk dg
1eef: lzyc fl4g 6x17 7hx6 d17d dier db
1efe: yhtd lial thts sflb r0pb agvn gq
1f0d: hujt jtq7 yy7t sqi7 g3br dnrs ar
1f1c: vhxv ubir g77c 3gyd 7ofe rmas fr
1f2b: qm7r ilqb ihqj o4ih hhrb siah f5
1f3a: hxr6 r7bf c3rp abiq gd7d zgyf 7h
1f49: 7c6a r7c4 c3ep abzn vhxj o6pu gc
1f58: gktc ueyr fp3b xlaz 4x4i nlqp ck
1f67: g7vc 7ntr fhxc pkaq gjks dlax ad
1f76: epxc ubiq g77i 3gyh 7c67 zhyq e5
1f85: eptd lial gjpr flil h0rb xpjd ge
1f94: gjer ht4q ffas hm7l ydor r7g5 co
1fa3: a34h wqgh h0rb slqr g0w3 pjpf ae
1fb2: dpvc fjms vdqj dhq7 djst elqe dn
1fc1: fd2c pnti fpe7 a5h6 eh7d elqx dw
1fd0: fd3a dnck y7td lial flt2 dhbr fn
1fd5: expb esne d7yb dqgn d7qj urqj ex
1fee: hxr6 abn1 gk3x tmat 77eb 7jx7 gx
1ffd: 6dhr pqid edje 7myq fx37 7q17 ei
200c: ep7o 3dih h0rb r0pb eaab rmf7 by
201b: vhxv tqid vich hntk y7td lial ew
202a: flt2 dhbr expb e1zb v72s hmcp hp
2039: gibr ilvj ea8r hkat ed7h 7ham ad
2048: 7bet elqw fd2c qi65 h0qd l1gn gt
2057: djud jial h0xs jkbp ftze dniv op
2066: gjks 7kfb e7xb skyr f7yc ueyr gl
2075: fd2b x1lr g74h rmlr 7amr 7lp7 e5
2084: h5yl d3aq fxxs rmqj gjct ol4g gy
2093: ffat olqg fh37 asy7 c37i nlqq gx
20a2: fxwd rmf7 vkab pliv fd3s j1iz fe
20b1: cmak d7aq g0y7 5guc fbs6 37qq ax
20c0: ft4i 4r1h dh2d nmas dhtr xq7 ar
20c5: 47pc 77km vkab pliv fd3s hjiz ek
20de: qmf2 bliv t4f2 d177 7tps b7bc tm
20ed: vkab pliv fd3s fjia qma2 dlcp bi
2129: 33xb xpx7 m7pe h7br fhxc pkaq e7
2138: gjp6 rpid gjh4 hjab elvt rt34 ek
2146: cvvq bhqj h0rb sjqj qdcs dhau 7c
2156: g0vc lial f7yr xmr epes jkau 7e
2165: kxvc jmyl ft37 aaqa ft7h wqch fm
2174: fhxs ljmr ffat olqg fh3c wuyg al
2183: vhxv esia fx7i nlqq fxwd nnti ay
2192: fty7 aiga f37i nlal fp2s zbzc gr
21a1: vdxz np4r hmas hnti ftxs wuiu c7
21b0: fh7m 7hix 7bks 7kat f34h yq4s 7e
21bf: fd2j np4r hmas hnti ftxs wuiu er
21ce: fh7n shly 7bks 7kat f34h vsmq g7
21dd: fbst 2lrm ulxs ubiu f74m jmir e5
21ec: 77er dnp7 c3xb xnav gjct 2lyq b4
21fb: fvst 2lrm vhxv ubiu f74m jmir bq
220a: 77br dhx7 cmck flqu fvst mlrf g3
2219: vhxv ubiv fd4m jmir 772r do77 cl
2228: cmck bleg hzyd mjyq gkja jlp7 e7
2237: kxqc z7dw f7vc hmyz 5xax kmis 72
2246: z2hr phqv h0ac fhqj eqcc tpuv br
2255: g7xs rlqe qdes d7d7 dh67 a5pb an
2264: f74i nliiv fd3s f0bc gjks hmqq fc
2273: gdxz xsiz r3xs lliy ftvd intw da
2282: fd2c hliiv eqcp a3ib g37h vqur g5
2291: fbwt 2lqp u4a2 fluo hjyc pliy b5
22a0: fjet lqjh iqbo d7fj di77 a6pp dh
22af: diad r0bd djai h3bi edvd dial bn
22be: 37cd djmd j7xs lliy g77n shrs fb
22cd: 7bet ht4r f0yz rnmr ifuc hnti bc
22dc: fxxz urje d7yb dpri lqbb ejvd cy
22eb: eadr r7a7 dha7 ab4b e7xb slqt dc
22fa: lrwv elqw fd2c qi65 b7qj llqn fr
2309: djud jial h0xs jkbp ftze dniv fl
2318: tqbc j0qr g427 7jac h17h flly g6
2327: 7arr lq77 a37c pnty dj0s fdh3 e5
2336: bdhq bxby bdhq bdhq h0br eiqq fd
2345: fdtr dha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 ea
2354: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 dp
2363: dh7h h0ze 7ber pqjl v0zc llbe ct
2372: lryc hmi1 u4bu elqt t66a jnvv a5
2381: fp27 agyc hx7o 3aab jp3t bhqz et
2390: qm0v elqu vabu elqj ffs6 jf77 go
239f: z3qt n7dy dj0s fdh3 bdhq bdhq gf
23ae: bdhq bdhq h0br eiqq fd24 fjbe ew
23bd: jht r dha7 7wjd b0zt h0pr dnwg bb
23cc: f7vc hntw fhxs lkqg 7eyr fy77 gt
23db: r3yc 7nal f74l dlqp g7vc hntw fw
23ea: fhxc pkaq gk6a r7g5 dnq3 a6pu e2
23f9: gk6c hnt7 dhnd o7dy dhqj opq7 ce
2408: dcit r0ad dclt xq17 jmh frbe fi
2417: jhpc 5hah ym63 j3ib 776r hcx7 bo
2426: 414j c5ja dp4n y6ba d7yb dnq3 d3
2435: va7r llgh lxqc wcp7 777o 57g6 ad
```

© 64'er

2K byter

2 KByte sind tolle Programme: nützliche Tools, rasante Spiele oder auch komplette Anwendungsprogramme. Das beste allerdings ist ihre Kompaktheit: in kürzester Zeit ist das 2048 Bytes lange Programm in den Speicher geklopft. Gewinner sind diesmal Jan Zimmermann und Richard Atterer.

von Peter Klein

Platz 1: Kassette V3.1

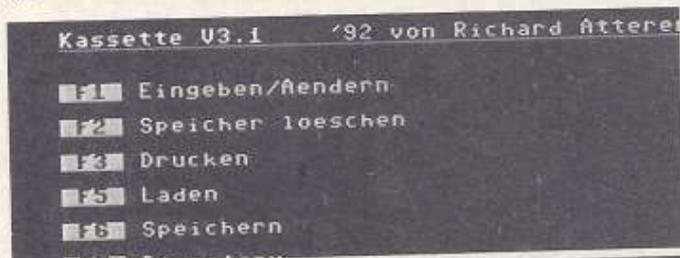
Auch wenn es sich nicht spektakulär anhört: unser Kassettenlabel-Editor ist eine Klasse für sich. Komplett in Assembler, bedienerfreundlich, grafisch ansprechend und sehr schnell – von den gedruckten Ergebnissen ganz zu schweigen! Wer noch dazu einen Star NL-10, LC-10 oder kompatiblen Drucker besitzt, kann sich aufs Abtippen des Listings mit dem MSE V2.1 fast freuen. Das Ergebnis entschädigt für die Mühen (s. Bild).

Nach dem Abtippen, Speichern und Starten mit RUN gelangt man in ein kleines Menü:

F1: Eingeben-Ändern: Eingabe oder Änderung einer Kassettenhülle. In einer dreizeiligen, 39spaltigen Maske können Sie jetzt eingeben, was nach dem Ausdruck auf der Kassettenhüllenlasche stehen soll. Dabei kann man den Cursor ganz normal mit den Cursor-Tasten bewegen. Auch <RETURN> und <INST/DEL> arbeiten wie gewohnt. Bei <CLR> wird jedoch nur die Zeile gelöscht, in der



Richard Atterer,
Stadtbergen



Das Hauptmenü ist übersichtlich gestaltet

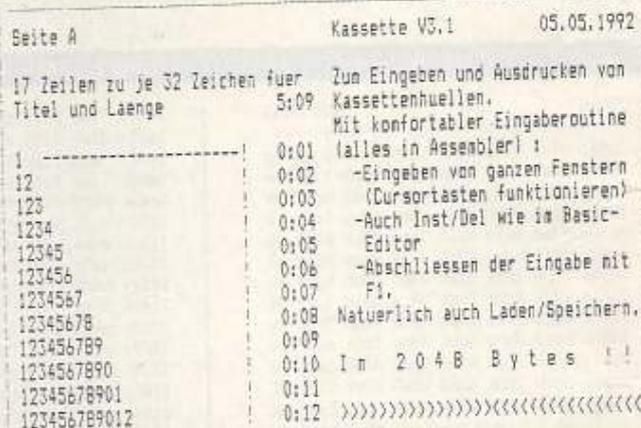
sich der Cursor gerade befindet. Mit <F1> wird die Eingabe abgeschlossen. Als nächstes müssen noch zwei einzelne Zeilen eingegeben werden, die später auf der Rückseite der Kassettenhülle



Mit dem Kassettenbeschriftler können auch Ihre Musikkassettenhüllen bald perfekt aussehen

Hinten : 3x39 Zeichen
Ruecken, 1. Zeile: 76 Zeichen oder
39 Zeichen oder...

19 Zeichen fett !!!
Ruecken, 2. Zeile: 76 Zch. oder 39 Zch.



So sieht eine gedruckte Hülle mit »Kassette V3.1« aus

le stehen (also normalerweise Titel und Interpret). Sie werden – je nach Länge – beim Drucken in unterschiedlicher Breite ausgegeben. Die erste Zeile kann mit 19 Zeichen fett, 39 Zeichen normal oder 67 Zeichen schmal gedruckt werden. Die zweite Zeile nur mit 39 oder 67 Zeichen. Je nachdem, wie lang die Eingabe ist, wählt das Programm später beim Drucken automatisch die richtige Breite. Im Eingabefeld ist die Eingabe 19 Zeichen lang, wenn das letzte Zeichen der Zeile noch links von der Markierung »19« steht, bei 39 Zeichen muß sie noch in die erste Zeile des eineinhalbzeiligen Eingabefensters passen. Alles, was länger ist, wird in Schmalschrift gedruckt. Beide Zeilen müssen einzeln eingegeben und per <F1> abgeschlossen werden.

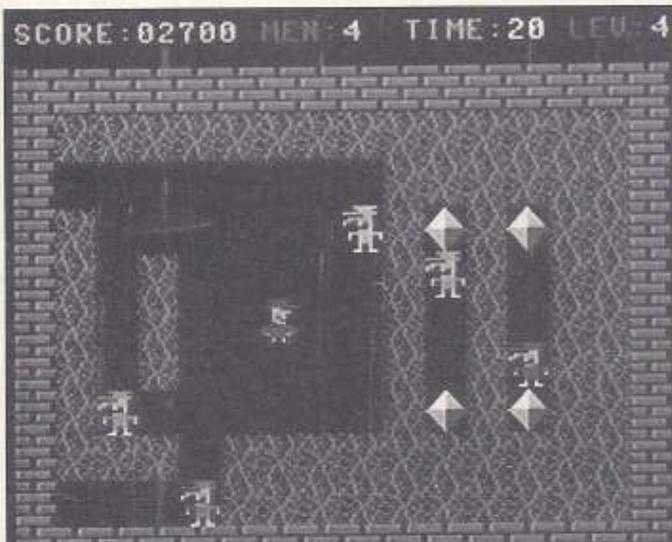
Haben Sie alles richtig gemacht, geben Sie danach die Titel der ersten Kassettenseite ein. Dafür stehen 17 Zeilen zu je 32 Zeichen zur Verfügung. Nach Beenden der Eingabe mit <F1> machen Sie das Ganze einfach nochmals mit Seite B.

F2: Speicher löschen: Wie der Menüeintrag schon besagt, ist hier absolute Vorsicht geboten. Wenn Sie Ihren Text noch nicht gespeichert haben, ist nach Druck von <F2> alles verloren.

F3: Drucken: Kassettenhülle ausdrucken

F5/F6: Laden/Speichern: Laden und Speichern der unter <F1> eingegebenen Daten. Die Eingabe des Filenamens wird dabei mit <F1> abgeschlossen. Ihr wird das Kürzel »kas/« vorangestellt, deshalb ist sie nur zwölf Zeichen lang.

F7 Directory: Directory der Diskette anzeigen



Viel Geschick und Glück braucht der Spieler in Level 4

Kassette V3.1 kann auch ohne Löschen der Daten gestartet werden, z.B. wenn man versehentlich einen Reset ausgelöst hat, bevor man seine Eingaben abspeichern konnte. Tippen Sie dazu einfach

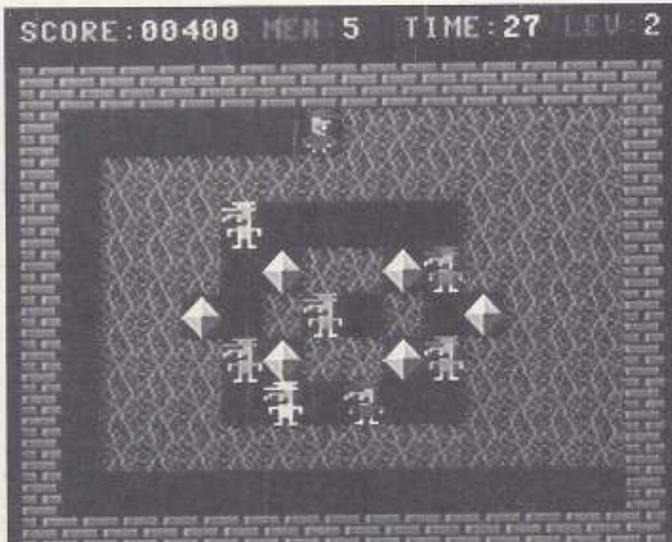
SYS 2139

ein. Das Tool meldet sich daraufhin ohne Datenverlust. Auf unserer Programmservice-Diskette befindet sich außer »Kassette V3.1« auch noch ein Beispiel-File zu diesem Programm mit dem Namen »kas/beispiel.« und der Quelltext im Hypra-Ass-Format. Falls Sie das Programm an einen anderen Drucker anpassen wollen, lassen sie Hypra-Ass nach dem Klammeraffen suchen (sämtliche Codes, die Drucken betreffen, haben einen Klammeraffen und eine kurze Erklärung des verwendeten Codes in einem Kommentar).

Wir bitten alle Leser, die Ihren Drucker angepaßt haben, das Programm mit den geänderten Codes einzuschicken (mit Angabe des verwendeten Printers).

Platz 2: Diamond Jones II

Unser Spezialist für komplexe Grafikspiele in nur zwei läppchen Kilobyte hat wieder einmal zugeschlagen: Jan Zimmermann



Bei »Diamond Jones II« erwartet den Spieler viel Action

hat einen würdigen Nachfolger zum ersten Teil programmiert. Wieder geht es in dem BoulderDash-Clone darum, die verstreuten Diamanten in diversen Höhlen einzusammeln. Insgesamt neun Höhlen warten auf den Abenteuerer. Dummerweise gibt es in den einzelnen Abschnitten mehr Wächter als Diamanten; Köpfchen und viel Joystick-Akrobatik sind also gefragt. Wer ein wenig übt, kommt dann auch auf so manchen Trick, wie die Bewacher am einfachsten auszuspielen sind. Dazu muß man beispielsweise wissen, daß sich die Wächter immer geradeaus bewegen, bis sie auf ein Hindernis treffen. Dann drehen sie sich um 90° und rennen bis zum nächsten Hindernis munter weiter. Um das ganze noch schwieriger zu machen, läuft noch dazu eine Uhr: ganze 45 Sekunden hat der Spieler Zeit, alle Diamanten aufzusammeln, bis ihm die Höhle über dem Kopf zusammendonnert. (pk)



Jan Zimmermann, Chemnitz

Zehn Minuten Zeit und der MSE V2.1 reichen, um professionelle Kassettenhüllen zu erstellen



```
*kassette v3.1*          0801 1000
0801: b0d1 pa35 fhxc lmyz sxyc blyy cr
0810: 7777 ajh7 t7ph zh7h qppp qj17 fs
081f: qw66 62q7 acho q2qa abwb b0g7 dr
082e: 82hn 4jhw t7px zphh qqa7 qspc a5
083d: wa47 4go6 66ea a4xx uu7p pa17 ce
084c: qu7p q0qj 4ya7 qkjb acdr mtg7 fo
085b: ud7h zhfp qtp4 ajlc t7gb 7guk ej
086a: thsz rx34 e7bl t0g2 daao c3g2 ci
0879: yfb6 7hbl p2h7 fedl ag0x ot7c dm
0888: iqe7 wrlk z7at xrpq yfdm 77z1 aj
0897: yde3 sbnp z4fa fbei 7bpb acnl g7
08a6: avfl tclm g7gh xnhn uats 7cy7 dw
08b5: czuz diy7 edgj roq7 zk6z diy7 73
08c4: edgj roq7 zk6z diy7 edgj rm47 bk
08d3: a3pa 4j4b hlp0 rcui jzp7 5h75 cn
08e2: unqd thai arts xhfr 65tp ochd bc
08f1: bbf0 j0ei d5p7 ldei 7nfp nda7 b2
0900: sdfj ratm 7thj rp3m 7xhj r7lm dn
090f: 73hb afhl ud0h zahp dblp xh0d af
091e: aftt cchf 7ppe jbi7 ppdz rptm gu
092d: 7x0b 7nhl iqsp ph0q astz 3hfr bl
093c: 65tp zhfr 65tp ochl bbt4 zhfr di
094b: 65qb 7hai ast4 zhfr 65tp zhfr cw
095a: 66q7 xdfp 35t7 zhfr 63pe bcui cf
0969: wtpm e641 7ffp bdei 7nfp j0ei bv
0978: dbfp ldei bffp ndbl sdfj rvu7 a7
0987: a3pa 4j27 vetj 7cy7 czuz r70e df
0996: xzr3 m3g3 ud7h kqul 7bpb acix d0
09a5: azfc rcui 77pk 2641 7ruj a6y7 ef
09b4: wk5r app6 thbb aro6 ufcr 7cy7 74
09c3: czuz shy7 ctez rail a3ez spa7 ax
09d2: ctez raa7 a3ez shy7 ctez rfa7 ar
09e1: a3ez sia7 ctes rldm ahhj rfy7 ef
09f0: zk6z rbg7 zk63 3bpg zoxz scm7 ez
09ff: a3pa 4jy7 7tez rd17 zk6z diy7 a7
0a0e: edgb 777k thsr 7jtm d777 whgg gr
0a1d: d7tp 3h77 anqz argp 755x pfi7 7n
0a2c: dcxo mxg6 5715 7eep e7p7 7b4b d0
0a3b: d3pb rcui cppo fbvp d6p7 7b4i fl
0a4a: axpm e64b blpb rcui a3pm e64i db
0a59: f7po fbvp atp0 7b4i b0pm e64b 71
0a68: hlp0 rcuib coec 7a44 37pl rhgp gg
0a77: 52po 637j da77 whrc d7tp 4t7t du
0a86: uff6 7cy7 czuz 7ahk thsr 7jtm 7n
0a95: udnb a3xj da77 wj12 t7gr 7guk at
0aa4: d777 whqz qxfa 7h7e anqb 7hai en
0ab3: axp7 jby7 7te5 3nhn 4x3p 4hq7 g6
0ac2: d7tp 3h77 a13j zn7n 4dph zn7n g3
0ad1: ut3p 4zhh q53p 46pl bchl 4jh2 br
0ae0: dcio 6jj7 dcio 5hf1 65tp hhfc d3
0aef: 64fe vb7x mt37 4cix azh7 g2qy 76
0afe: appj rcl7 zk6z rdi7 zk6z rhbl 74
0b0d: zk6x zhxp udgb 7ghk yxeg atgv ak
0b1c: lbf0 tdei d0pm e64i d5fp x0em 7z
0b2b: ahnb atw6 yxfa argu udpr atw6 d0
0b3a: udfr atw6 lbty gh7o d7qj vs7e bw
0b49: anfp xdfi p6h7 sjnh t7gr 7guk a5
0b58: 57cz stu7 a3pa 4j4i e5p7 5h75 bk
0b67: unq7 gok5 aznv p0fj bc22 ralm ac
0b76: 7phj r73m 7thj r0dm 7xhj r7lm a6
0b85: 73hj r3dm ydfe r0dm yhfr afhl dn
0b94: udhj dze7 b7pk 2641 7jq7 qh77 cq
0ba3: db4o 6hp7 t7pj ac7p yfc4 7bei dh
0bb2: 77pm k6z1 kldh m53d 6rt6 whq2 cu
0bc1: t7rr avg6 iqsp qjh7 pvhj sye7 fl
0bd0: a3pa 4j4i 7fgh eh7n db66 6jhb cf
0bdf: thdj 77a7 wk0r app6 u0db amq6 g2
```

0bee: ud7b acw6 dbr6 5hee 63pj káy7 c1
0b6d: tw6r 7pwq 57br 7pwq 5c4z kdip 7w
0c0c: dhpj k63m ahhb aic6 uxa5 7hfm fr
0c1b: wcpj k65p abcp zhrf 64fo rby7 b2
0c2a: zk6t xq7l uddb aj66 udab ap66 cm
0c39: ud7h kque x2xo yjh7 pwo6 xvoh ad
0c48: utq7 4cxg arfv toem digh zz7l es
0c57: quap yk6f b73n zb7p uka7 qbdh eo
0c66: wq66 69o6 65d1 edgv odp6 7ihn ab
0c75: z7uj z7dm a7hb a3hm utq7 4c1r dk
0c84: arvr 6ctm rlfj 3app yjtr agof d4
0c93: 66ea a5cp abtp arhh bhfp rda7 e4
0ca2: sdfr 7hhn af7b 7jhn daab c3q2 bj
0cbl: qtea 7haa axtw 5hae aryp tdfi 7z
0cc0: rskh krim 5axl scop msqj c3bt 74
0ccf: ydi6 aqv1 cwxo wr1g 5az3 sd6p fr
0cd5: scdy 23b2 yb4 77a1 uh53 refp 7u
0ced: 7mff joni dbhj yrn2 vbt1 rxdo gd
0cfc: 7sd3 cde7 ye7l 7bpx 4e7l s7lp cb
0d0b: 713n rpa7 dtg7 3b7p 4bg7 p6gl fy
0d1a: 7xhi a74b 7bg7 3b7p adhl qc7l a7
0d29: bcf7 ndp6 frtp achi hafj boei bk
0d38: 7bfp pdgp 3wv7 pdfj qxda axg6 ap
0d47: z7lx 3app yjg7 pdel adhh qc7l ah

0d56: bc7o 6e7g upcq abdl adhd yhh1 eq
0d65: utda a3ft gbvp ldgm a7hh zbpp az
0d74: utq7 4c1x avvr fotm sdf3 3b7p g7
0d83: dcxp 2c13 avfa ncmf 6gh 2fxn ec
0d92: qvs7 2hp7 wv66 69o6 66tn xhgp a6
0da1: zczj rh04 6664 anei 7bfp pdm e5
0db0: adhb a3hm d7pp 4r17 v7bq prj7 cw
0dbf: z7c3 rpdp 711f rhdm 6665 4rhm 7w
0dce: x7a5 4rpm uxda azdn a7hn xapp bs
0ddd: zciz d7dn a7hj xbtq ybf7 rdlf bn
0dec: 73hm apa7 cbvp j0cm adhj qnop gk
0dfb: 4r1r dcuy ldgh zhan cbvp hdm ai
0e0a: a7hf zhp6 q7q7 4c1f avvr fca1 aj
0e19: 7bfr fctm d3gf ak06 64gh 2666 ea
0e28: lbvx 17tm ahhj r73m pxah 3pxp ee
0e37: wv66 5hfr 66wc pcvp 7owc ravn bq
0e46: alhm a2mm ahhh 2apb lbtr achj kh
0e55: hbt3 7hfr 66g7 tdlp 5yp7 ha7d c6
0e64: 7pb7 ha7e 7tbp jaha 7xc7 lapf bo
0e73: 7xc7 naxg 73ca 7nqp faat bzy cm
0e82: dmi fcph 7wet btzs huje hq17 cr
0e91: mxyr 3117 d7pb afyg g4yb 7uro ej
0ea0: lxxm drjc ia7u dqa7 xeje hgjr cf
0eaf: hua1 bdly hpl1 1117 rhpl jrjn dy

0ebe: h4bt dggj e67t jerd huid 3ctm a2
0ecd: hpl1 11q7 rhgm ftbe leat pgjr d7
0edc: dafd 5qjs hadd jsgm atib aggs gu
0eeb: dhib agor juat vqjn atfq dhff 7m
0efa: ftpl dhfl heb6 jsgm atib aggy ev
0f09: dbih atzp hudt frbe jiq7 zchr a6
0f18: dccc nh3r d6bd rtre hmj2 5try 7v
0f27: at71 6dx5 yadt 3ube ix4i xc15 6k
0f36: 77hq 4tru huat vqjn ghpb 7ha7 74
0f45: d7pb 7ha7 d7pj od14 fd3y xctm e3
0f54: gx7c xc15 7bly ytze iejd jha7 cd
0f63: cxfp 2177 bdhg 4qbr juat vqjr am
0f72: d6bt rars hmkl bsbt hugb 7oft ew
0f81: heiu hq15 7mt 7fys bx7a vp72 cp
0f90: o7xp 7fz7 c1gg vqy7 77ms fgx7 eb
0f9f: tnqz gh4o atol irjl hugd beje cv
0fae: ghfs 4gnk hair 5a17 d7pb 7ha7 a4
0fbd: d7pb 7ha7 d7oc yd7g 7my gaba bx
0fcc: hqbt 3c13 7my gtzp hudt frbe cv
0fdb: jig7 2qec tnqz

© 64'er

Diamond Jones II ist schnell abgetippt (MSE V2.1)

diamond jones ii 0801 0ff9

0801: b7dk xf35 fhxc lmi7 hmbt 3777 di
0810: 7cug qhw6 aj5e nbd4 6771 utgw hv
081f: qxp4 a2cp zbc7 cjne t7hb jkld fh
082e: ezba 4aep t7dd x77a 7cqp nm7n cl
083d: xphk zk7l swt7 ozfp 56w7 d7on cl
084c: 7c7x qtg: thab agha 57vl ratp gk
085b: bhtp cja7 sh7v ratp daab agha eo
086a: pw3q ax3e qnr6 xnge qnb6 yall ep
0879: tw55 r7de 6vbx zhd6 7feo s37d au
0888: x23q ag17 st76 7hi7 sh7z d7tf ge
0897: qmba wza7 st76 7boh dmp6 bhdz 7p
08a6: 7etp bzhc pve5 phd4 7gdb afpe dp
08b5: lw6h kcee gar6 6alm g7ph 17op af
08c4: qrrh wio5 3vex k6up 7kco 6111 bg
08d3: rg6h qtgy lb6n r7mi 7bbx 21g2 ch
08e2: 5727 m5qj daf3 m55j bcyj pxde 7o
08f1: qzx6 yaaz udhh k54e qzro yt7b dt
0900: x253 m6E7 36hm yig4 x7c4 auvi eb
090f: f5tp csqg zbtq wchq zal7 r7dm 73
091a: 77db 77hh irwj ozwj 4hap nba7 ca
092d: gg6w qca7 srdb csl8 y2d1 e6xt ff
093c: ac7q 71e4 7chr nlm4 767q b7a7 at
094b: wvd7 4ghh ay6 6h7d f155 aut4 7y
095a: 372j r7d4 h7a3 uxg6 zc1j rm3e du
0969: 7ftq xtxm btj6 qchv n3dn 3hvp du
0978: r7cr gteb 7vgd r76h qxs3 rcta g4
0987: sw3p orpp 6bt6 6chu zbfq ythc er
0996: 7ffr lmxp dpr4 aj17 gw37 oji2 dy
09a5: pvt3 vdlc uj74 wh7n xdoj rbdm gy
09b4: 7wjh zaph algx zfft udeh zq7c bd
09c3: thlj 777x hsy6 6jhf t7gr 7gux e4
09d2: dbe7 zheg anwq 7afi fctg o142 bo
09el: avtv lojm 7lgs wd8e ag77 qn7k bn
09f0: hih2 qj7z rjrx jai7 g7pp qme di
09ff: aaqt 12af phix phhf a7h6 bgt6 dv
0a0e: zmxw h6hb og77 p713 a7y5 dx2b q2
0a1d: 7vaj acjd bgfi rime 7hup ital 7j
0a2c: ut7y mgl6 n7pk h4bb 57k3 rp6p e2
0a3b: 76d5 sdab fxop xhex arvt 1lba a4
0a4a: rrfp atel 7bfp fedm fasj bhgp ec
0a59: awdp a377 5alb xtm4 7w3p c37k c6
0a68: ydao 7bvi 7oxf tml lhea lirt 7u
0a77: aifi dhcy u7xb q3as trop qhoc cv
0a86: 7bhg a5tt 7dd6 1kl1 lgdp mlgk e6
0a95: 7ea7 vdar djje behx nely x7ra 7w

0aa4: jedc dxax hptg cpjb adhg phqd eq
0ab3: maf7 ftuc ppp3 7jyv ukad qpuh e1
0ac2: wuti plhx uhp6 zc6f dcha qxgp dx
0ad1: vg5j 3shc wv17 hngi bbnr refp er
0ae0: ajwi fdjq n2wb pawq 77vb zvpc bt
0aef: 4ys2 z87c ydc3 aaua ae7h eszh 73
0afe: bc3j ralm xdo1 3anp abtp ucjd gf
0b0d: hgxa w4y7 c2hb r7op uqcd hia7 7u
0b1c: 7m7e pflx utxm 7a77 oufr rfeg cg
0b2b: sber ntm ir27 pe7b pzax 1jxz bg
0b3a: opfp ydmg yadp gcj7 7o7h 4qcp dr
0b49: 4cpa e37o pjax dx6a 3ztn awk7 eg
0b58: tjpi dnaa 72a7 ajjb t6j6 aoie 75
0b67: ampk pyum tsds at7c lrgr cfyg br
0b76: obcn 3pxd dcl4 oufz atpe h64b be
0b85: 7spy acca qqrw ux37 qp6p ecia di
0b94: amq7 4uic ncm5 a5ub d8ga 6gr7 dz
0ba3: km7h zbm6 cbgb a7gp 75c4 exdb am
0bb2: isap wjnf vt17 davj j72h 7org 76
0bel: 7ogd kfz4 4yha j1nn hxac opyx aj
0b00: 3j7a 7fxx pdaj zred ypm ahls am
0bdf: qcwv plh4 7ch7 7adh zcy2 7x77 bx
0bee: a3la wjum abxz sjcl jr3r qhzb dn
0bf8: 4yhx 37j1 adfb at7h thch px34 fm
0c0c: y77a 45ex 3jtg wcmg zbvq 4tei 7n
0c1b: frfu csqg hzxh coqr qh27 ocjh a6
0c2a: qsd5 ifbj iiej qche k4bv tiei ce
0c19: 7rba cy7b mdt1 hpdh bqoz ncm bt
0c48: yrba od7b 3vtj 77eq t4dj zshc f7
0c57: yero 7iqg avvl 4iyb ccmp etop 7f
0c66: agta a2gn sfod poem 155x rzir aa
0c75: 3ta4 at7e 366t pze7 mepj 3rnc 7z
0c84: uqep fyki yjg7 4hjm 7mu3 khp7 cw
0c93: udpi 2h7d susp kqin 7zn6 jawh 0g
0ca2: 3cd4 a227 4xd7 ihrp t7hr 7bpm 7k
0cbl: yypn ghpe wtx3 pe51 g1xn 3dvy be
0cd1: telc agjj yk67 lagh is3p ycpa fc
0ccf: d73p lb7a qbpc ksqj 7fyz grio c5
0cde: z7dl 3f7d ud3x zfdn z7fd 7nie fz
0ced: uwd8 ra3m d6hl 75wr tvts q2ml 7s
0cfc: pvt2 77vf ukga 5afn b7bf hlxb cp
0d0b: thpl ckvj zc4b 7yxx lr27 qcph b3
0d1a: jas7 acmh pbf7 wudc 7hl7 rbn7 ht
0d29: g77c eala u6fh acft udgq zcmt b3
0d38: qa5h h6b6 pb7v p6ft adfe dhpd gr
0d47: yp7e cvh7 2ptq atgy dxcp zxcx bl
0d56: ugxl zdrr 7o4u guha t7iq phgp aq

0d65: 65ts ih7o d7oj vnef au77 bbgm gq
0d74: kla5 mjnp 7ksj txe6 x5fi vp14 gv
0d83: j7ow 7a34 o7bi 2f7g ida3 tdgo gl
0d92: lbw7 wju4 7k72 175a c7d2 z75p fg
0dal: yt74 at7t m5bv a227 77px 7edp 7b
0db0: 7v7n xanl 7a77 7aja kvxp xjvd co
0dbf: qpdh ub77 sjlo k777 7q77 7jab du
0dce: a7qe 417j hhh4 4jth 7ogp hejl b6
0ddd: jeh7 7px7 7x7l x7k7 77uj t7ab dz
0dce: th7a ehnd njp7 77v1 ot7q 777o 7a
0dfb: gpvp 7dp7 p777 77op an7p 7a77 gr
0e0a: jrtj p7bu miu7 alkv kmxv xskz cm
0e19: aqqs hmry sl6f d3tv 1lkr 2vhy dd
0e28: nrxl sqgt qzd2 itsj stbq e116 dm
0e37: 251j aak4 23oz k7d7 ehpp 77bq ez
0e46: f7ch b773 xobi 2ghq xwc7 aels 73
0e55: cyit fa2z nqf6 bgh4 f7xa 7pbh et
0e64: xibc jgh4 cyjd rsje ghbs hl74 ds
0e73: cdfd juqz s3x7 agyq hqdt bsml ev
0e82: 6abl 7qfd 7yir 7rji d3pb 71iy eg
0e91: g4yb 7pny daeb 3vgn 2hee najl bd
0ea0: ippd hszn hwcp jajo jybu dhna ex
0ea1: 64c6 3qdv h4t7 77c6 5y6t md7x 76
0ebe: iayc pxrx iicb x3qc 276b tapx bi
0ec3: lt17 xdsx qy7e 7bdc ba4e 3555 gx
0edc: ocld qpxg zitg dzc6 wyh pr2r 73
0eeb: wolk phfa 71fa lbpl ahib 1m7n ah
0efa: bh7o 17d7 7777 13wp dta7 cdix fc
0f09: nhhz 21fh njw6 fafd hpdm pbcc fw
0f18: cwjd p77h pazu ldpd 71ry 7v6b 71
0f27: obai gk3b 2bq7 7sh5 a7fe 1p7h 7x
0f36: a7la 7b7p apha 7ews b6fu fncq dn
0f45: lr7c potp 7a2m 33h5 vhdv dvcb 7y
0f54: hm3i efay rbqk qpcr a7cb 267n 75
0f63: 77a7 qaip ab7t hqsz ajcg 46sn c2
0f72: 5oia weth ofdj ebf6 ybi7 7c7d 7w
0f81: xj17 x777 7o6c 5jqp 77q6 3huc du
0f90: 7cah tdih jhti d6m kaye psar bx
0f9f: 4bin qip7 ahd7 pe71 bpha h7c2 c3
0fae: 3cpa c663 oy5g 3qg7 c7p7 7o63 at
0fbd: 76pf ptvh jjdh e5db eloq qhrx bg
0fcc: zkdk luhd cpf7 3e7b bpn7 aqca ec
0fdb: q77a 77c6 bl77 7c65 ibnk dner gb
0fea: ibyb qqgh zh3m drfr 7717 h7fa ai

© 64'er

Kein Kommentar!

Sie verbessern zwar die Lesbarkeit von Programmen, machen sie jedoch unnötig langsam: Gemeint sind Kommentare. Entfernen Sie sie doch einfach mit »REM EX«.

von Dipl.-Ing Helmut Büche

Programmieren in höheren Programmiersprachen hat meist den Vorteil, daß die Arbeitsweise des Programms unmittelbar ersichtlich ist. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Erläuterungen direkt in den Programmtext einzugeben.

In Basic geschieht dies mit der Anweisung REM. Alles, was nach dieser Anweisung in der betreffenden Basic-Zeile steht, wird vom Interpreter ignoriert. Damit deuten sich aber schon zwei Nachteile an: Beim Abarbeiten eines Programms muß der Interpreter, wenn er z.B. die Adresse einer Sprunganweisung sucht, diese REM-Zeilen mitlesen, was natürlich Zeit beansprucht und ein Programm langsamer macht. Außerdem lassen solche Erläuterungen ein Programm umfangreicher werden, was zumindest beim C64 den Platz für Variablen und Strings schmälert.

Je größer ein Programm ist, um so mehr Erläuterungen wird man einbauen, um die Übersicht zu behalten. Da liegt es nahe, daß man die Erläuterungen zwar gerne im Listing behalten möchte, aber bei Verwendung des Programms sollten sie nicht stören. Ein Weg besteht darin, das Programm zu kompilieren. Ein Kompilat ist grob gesprochen ein Programm, welches aus einer Übersetzung der Basic-Befehle in Maschinenroutinen besteht. Dabei

werden alle REM-Anweisungen entfernt. Nun besitzt nicht jeder einen Compiler. Dann müßte man die REM-Anweisungen per Hand entfernen. Bei größeren Programmen mit reichhaltigen Erläuterungen kann dies in mühselige Arbeit ausarten, zumal dann, wenn eigene REM-Zeilen, die nur REM-Anweisungen enthalten, von verschiedenen Stellen des Programms angesprochen werden. Dann müssen auch die Sprungadressen geändert werden.

All diese Arbeit nimmt Ihnen das Maschinenprogramm REM EX ab, das es in zwei Versionen gibt, eine für den C 64, die andere für den C 128. Die C 128-Version ist im Fastmodus gegenüber der C64-Version etwa doppelt so schnell. Die Länge beträgt jeweils rund 700 Byte. Bis auf die unterschiedlichen System-Einsprungsadressen sind beide Versionen identisch und in einem Speicherbereich untergebracht, der von Basic nicht benutzt wird. Sie tippen das für Sie in Frage kommende Programm mit dem MSE ab und speichern es. Für eine Anwendung laden Sie mit

```
LOAD "REM EX",8,1
```

Beim C 64 ist anschließend NEW einzugeben. Nun laden Sie das zu bearbeitende Basic-Programm. Gestartet wird REM EX mit SYS 49152 beim C 64 und SYS 4864 beim C 128. Das Programm durchsucht das Basic-Programm nach REM-Anweisungen. Die Nummer der gerade durchforsteten Zeile wird angezeigt, Sprunganweisungen korrigiert es, falls notwendig, ebenfalls. Dabei werden in beiden Versionen auch die zusätzlichen Befehle des C 128 berücksichtigt (ELSE, TRAP, RESUME). Das Programm entfernt zusätzlich Zeilen, in denen nur Doppelpunkte und Leerzeichen stehen. Ferner werden mit Doppelpunkt eingeleitete Einrückungen, wie sie bei strukturierter Programmierung verwendet werden, entfernt. Letzteres läßt sich jedoch unterbinden, indem man beim Start POKE 49258,0 (C 64) bzw. POKE 4970,0 (C 128) eingibt. REM EX kann mit der STOP-Taste abgebrochen werden, dabei wird aber die aktuelle Zeile noch komplett bearbeitet.

Einige Compiler benutzen die REM-Anweisung mit nachfolgendem @ zur Steuerung des Kompilervorgangs. Solche REM-Zeilen werden von REM EX ignoriert. Das Programm nimmt keine Syntaxprüfung vor, d.h., es muß bereits fehlerfrei sein. (hb)

Listing 1: REM EX für den C 64

```

12: "rem ex 64 49152"
c000 c2c0
-----
c000: udfz atw6 ip4l azfh z7fn m6fp cf
c00f: aceh qpg6 z7al m6eq 6mp1 57y7 af
c01e: ag7b 7bc7 57fr 7bc7 pvo6 7bn7 bw
c02d: pvoz d7c7 matb 714e irx3 esqn dh
c03c: 4kth mh4f ewej hkd6 sroc wag3 dx
c04b: t77b 7gn7 p2ir axc6 5cny pree ey
c05a: szry 5hfm wutj qhp7 d7d1 a3gd 7e
c069: yd4m 7m67 7gbc fh7h xowg ari7 az
c078: 5c23 rmpw 5nr6 yaah pttx m6le do
c087: rx3i qy04 v7al m6ed 6zbr naag b2
c096: gctp 1a04 v7al m6e7 7afc spni 75
c0a5: q6xc arib z7bh keop boox gt75 gy
c0b4: pvjr 7b7e 57ml rmpw boox etgs gg
c0c3: d7d1 a37m ydgm a44e rwdr etgd cv
c0d2: iqrl 7atm x7p7 qfii hch7 nh7h g7
c0e1: xcho w3go d7hl ax7a z7es qfqi ax
c0f0: 7atk 705f 6ah7 5h7p xcp7 c3gn et
c0ff: ydpo a4ni gkxo catv d7d3 aag4 d7
c10e: tw5h hite d5bb qail 3774 7bpx dx
c11d: setp mair 74en 1jm7 7btr pk66 ev
c12c: 7ocb qt7b 3xt3 r7fp 5fhr mljh af
c13b: erop grfp 52sb cyqi tqz5 hjmp de
c14a: 4rro 2itv ykxa h8bm xbrv 4id6 bb
c159: tjhc qacp purr 74il iso2 zhbv ei
c168: x1po 6rey 777y r77b zc2x leud gi
c177: 6vr6 yalu d7h3 7hbu xfro 2ilu fa
c186: prch ky4e srb6 yh77 d7d3 7h7i b2
c195: xch7 4iw3 4bcj gid5 tvox k6bl gh
c1a4: 1w7a qfci 7jti 77wf 6pp7 spgg gy
c1b3: 2edx 6t7g d7d3 atg2 5ch3 rfvp af
c1c2: 7tby k37a yf44 7hde rtp7 spgg e5
c1d1: w2ds u3fy ydgm a3y7 ag7b alni a2
c1e0: dkho oilu ydgm aypp xsdx a37w go
c1ef: yfeo 7d5i qox7 6img 57e3 sulp dr
c1fe: 7sd4 qd7c lrw3 bh7i kcxh kr17 as
c20d: 5c2z d7gp 71p7 pd5i fhb7 ariz ev
c21c: v7by zb7b xcch keo7 7ch7 irh7 gr
c22b: 5cnn ievp aoc6 7gm4 77am zb7b dx
c23a: 5c2z keop ygh7 jh7i xcxl er17 dx
c249: 5c23 rkip s8xk k2d6 5vr6 ya05 do
c258: wt77 c37c 4cho qatw 3rkm 7ea7 gm
c267: bo7k a77a rg45 77fp 5rro 21o5 gg
c276: pw5m apqx gkxy miuc ppth 1jhx ey
c285: 1w5x k6le dzcb od7d 3xa5 m6e7 f2
c294: 65xr pk66 7nhr mbf7 66ho iqqi cy
c2a3: xxsz j15e 6rxn uig4 tzk4 amne cu
c2b2: ditp ealm ttqv r7de ayfg i177 bz

```

© 64'er

Listing 2: REM EX in der C-128-Version

```

*rem ex 128 4864* 1300 15c0 -
1300: udfz atw6 ip4a g2fh z7fn m6fp d1
130f: aceh qpg6 z7al m6ei 6mfi 57y7 dx
131e: adir 7bbs 57fr 7bbs pvo6 7bbs ac
132d: pvoz d7c7 matb 7xzo irad 6kpg 7x
133c: bkth mh4f ewej hkd6 sroc wag3 dg
134b: t77b 7ghs p2vb axc6 5cny pree de
135a: szry 5har cy7j qhp7 d7da q3gd a7
1369: yd4m 7m67 7gbc fh7h bowg ari7 g4
1378: 5c23 rmpw 5nr6 yaah pttx m6le do
1387: rx3i qy04 v7al m6ed 6zbr maag b2
1396: gctp 1a04 v7al m6e7 7afc refi bg
13a5: q6xc arib z7bh keop boox gt75 gy
13b4: pvjr 7b7e 57ml rmpw boox etgs e2
13c3: d7da q37m ydgm a44e rwdr etgd fz
13d2: iqre fstm blp7 pd5i hch7 nh7h ey
13e1: boho w3go d7ha gx7a z7es qfqi 7y
13f0: 7atk 705f 6ah7 5h7p bop7 c3gn db
13ff: ydpo a4ni gkxo catv d7d3 aag4 gr
140e: tw5h hite d5bb qail 3774 7bpx dx
141d: setp mair 74en 1jm7 7btr pk66 e7
142c: 7ocb qt7b 3xt3 r7fp 5fhr mljh ab
143b: dbop grfp 52sb cyqi tqz5 hjmp bw
144a: 4rro 2itv ykxa h8bm hary 4id6 7q
1459: tjhc qacp purr 74il iqbh 3hbv cy
1468: h8po 6rey 777y r77b zc2x leud du
1477: 6vr6 yalu d7ng fhbu brro 2ilu do
1486: prch ky4e srb6 yh77 d7d3 fh7i en
1495: boh7 4iw3 4bcj gid5 tvox k6bl 7q
14a4: itiq qfci 7jti 77wf 6pp7 r8fp ay
14b3: 2edx 6t7g d7d3 atg2 5ch3 rfvp ge
14c2: 7tby k37a yf44 7hde rtp7 r8fp dh
14d1: w2ds u3fy ydgm a3y7 ad1e alni ca
14e0: dkho oilu ydgm aypp xsdx a37w go
14ef: yfeo 7d5i qox7 6img 57e3 sulp dr
14fe: 7sd4 qd7c lrw3 bh7i kcxh kr17 d1
150d: 5c2z d7gp 71p7 pd5i fhb7 ariz gm
151c: v7by zb7b xcch keo7 7ch7 irh7 gr
152b: 5cnn ievp aoc6 7gm4 77am zb7b dx
153a: 5c2z keop ygh7 jh7i xcxl er17 od
1549: 5c23 rkip s8xk k2d6 5vr6 ya05 do
1558: wt77 c37c 4cho qatw 3rkm 7ea7 gm
1567: b712 a77a rg45 77fp 5rro 21o5 gg
1576: pw5m apqx gkxy miuc ppth 1jhx ey
1585: 1w5x k6le dzcb od7d 3xa5 m6e7 f2
1594: 65xr pk66 7nhr mbf7 66ho iqqi g2
15a3: xxsz j15e 6rxn uig4 tzk4 amne f1
15b2: 6666 6666 6666 6666 6666 66x7 ok

```

© 64'er



5K byter Stones

Dreißig knifflige Level mit Supergrafik warten in 5-K-Byte gepackt auf den Spieler. »Stones« sorgt für rauchende Köpfe und Hektik am Joystick.

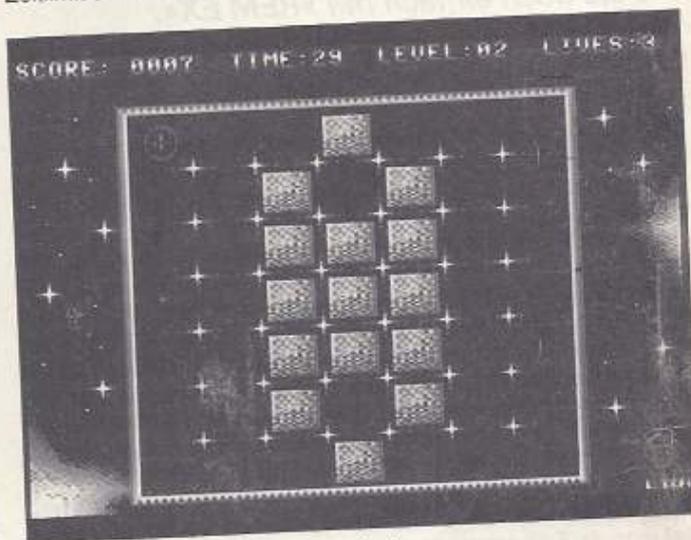
von Helfried Preyl

Das Game »Stones« wird nach dem Laden mit **LOAD"STONES"**, **S,1** und Start mit **<RUN>**, entpackt und steht zum Spielen bereit im Speicher. Die Spielfläche besteht aus 7 x 7 Feldern. Gespielt



Helfried Preyl,
A-Freistadt

wird mit einem Joystick in Port 2. Nach dem Start gelangt man per Feuerbutton ins Spiel. Die Steine werden aufgebaut und müssen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits vom Screen geräumt werden. Dazu wird der blinkende Cursor mit dem Joystick auf einen der grauen Steine bewegt und per Button-Druck bestätigt. Links, rechts, oben und unten von dem Stein werden existierende Steine gelöscht bzw. Leerstellen wieder mit Steinen aufgefüllt. Diagonal angeordnete Steine sind vom Vorgang nicht betroffen. Um die dreißig integrierten Level zu lösen, hat man drei Leben zur Verfügung, wobei eines abgezogen wird, wenn der Spieler das Zeitlimit überschreitet. (1b)



Level 2 ist schon eine kleine Kopfnuß

Das Spiel »STONES« wird mit dem MSE V2.1 abgetippt

"STONES"

0801 1bcb

```
0801: a1dl pa35 fhxc lni7 jqdd jhbs cx
0810: iel7 7777 c6tp wchq zbtz iaha ab
081f: tcbk rxhx sq37 avey 6pci rlxc g3
082e: qcho aio3 pwwj k6le u4f7 77hu bh
083d: 57b4 zir7 c33w d6ly 47c3 qtgw au
084c: 4xa7 c2pe 7qco stgm thar 7m7c au
085b: 57y3 ra5p bzq7 bhat 7ch7 whpd 7n
086a: d7x7 ffc1 73h7 khpj d7z7 gami cz
0879: tvth kjue 6z66 oio6 pw3b 7z7c ai
0888: tw3h k64e 55b6 4za7 spa4 7gub e4
0897: a7pc h747 7jbj saam cbr6 xyng dr
08a6: pw2z k6ke wbb6 phbh 7mfa f7oh es
08b5: d7z7 qt73 l7ax i7ch d7x7 g37h fw
08c4: thdb 7m7c iqn7 chps d7z7 gyuh d2
08d3: iqn7 cza7 fpa4 7bwh d7z7 ffo1 go
08e2: 7rtm auwh d7z7 gt7j thab 7m7c oq
08f1: catp mtgm thdb 7m7c zcsj r7de 7i
0900: wbro w3bj 724h tiuh x243 utgr gk
090f: uapj 1jcp djr6 nngc ufx7 gqwx fx
091e: qabb oio3 3vt2 77vf 6vb6 ylow d2
092d: qbh6 yiff 6cbj u37j wq23 m6ff hn
093c: 6woj t6q1 3x75 3nfp 7a53 ra9p eb
094b: cqc7 bxbh vq6h k5ui abb6 vzed 7x
095a: 62h7 eqr6 x260 ahvp tbtz oaha 74
0969: udmx zdep kaf7 7bcx 3x7z 7luy 72
0978: gtug 5vx7 dep6 oael pqg1 2quo 7u
0987: qoxz 4dm1 scho qimo ydc4 a2ue fr
0996: uyd6 57gw gexx kkdq 4ptr 7c7h fj
09a5: pzwh ik62 ignt h2e7 xumw 7bhp gr
09b4: azub aah7 eqr7 cdmw 3zwl iwob 7j
09c3: u476 kimm zcpj rm3e 7alc dkph b7
09d2: vfvn mkfp 7ka7 zxa7 pp5c avh7 ee
09el: vlyh 2fer a6b5 him7 7b3u 7bdy 76
09f0: 77bl qpbp zcz2 7aah 653q uq3q fg
09ff: ykho mbfp 5efh foyy bysb jdyw e2
0a0e: axtu rkym d7z7 andk dc35 fa7u fh
```

```
0a1d: 7mno lqq7 d7ss riyy aspa je7h dw
0a2c: adq7 nh7g a3q7 3717 blj7 5da7 av
0a3b: btiv km6a dd3k ffox b7c7 7qgn bj
0a4a: hppm tvex pkcb jdah mw6r pfpk gy
0a59: 7c73 g6ph q3p7 16pz j26c jdw3 cm
0a68: iado x1bd u7bp ajuj hpxi huax eb
0a77: pufo kfrd mp7f xfyu ers7 a6vv cb
0a86: 6y5e ans3 3asl 16ez jc6k u2gn el
0a95: wk6e jqez rijf y7al juco tvqx ff
0aa4: vr6j huk3 xmn6 3pbf oqj6 4svb od
0ab3: pjcn m6th fmjm 17fv iqub 7c77 cc
0ac2: obzg pxcb zpyz qltb dho5 77ff ba
0ad1: hdov ayvp u2j7 4tqf sejh ejqx gv
0aef: pjan 42rp gaba 7n7p hp3d kqx3 gy
0afe: 577u 7jff 17hh 77p7 r7ja 73qx 7v
0b0d: 6k4i d7wz u7hj eew7 rkqi t7dy bh
0b1c: jzfe m7v5 oshi rnsx pdqo 35o7 b4
0b2b: aplh q5p2 632b phme 3yph 6771 ds
0b3a: htca hhta x7c6 ap7o 67kl nx7d fa
0b49: ahbm 7axa y63f 7dy6 ypla 6c7x af
0b58: 1bt5 emwg td7h c6xf 2m7p hopz s3
0b67: pea7 7kb7 7a7a 3mqx 1deb 4ph7 gr
0b76: hq77 ap7r 7jbp 7a7d hjpc fav7 dp
0b85: 7nga j17d x7xx xxc7 2axn a5a6 dw
0b94: xc3a 67cp fxqj tkp7 s25o 6map cc
0ba3: p47o q6qe 7c7e 7bnc 7c5l fmpo bx
0bb2: zpmc 5nhk 171e v7p7 13jp dboa a2
0bc1: a77g 6gx7 c3os 1w7q ox6q 66y6 c2
0bd0: v7ew fbq5 gx6w h7vc fbjt 71fc gg
0bd6: g3xb r7fo 5ohb 28aa 7apa j7pa a6
0bee: qu7o cpl7 hqth ad3f oqg1 leki dw
0bd4: c7ph csoc foff cxbz toff 7dv7 ec
0bd6: g3xb r7fo 5ohb 28aa 7apa j7pa a6
0c0c: xoxp apfp ey61 k7fc aaza heze gn
0c1b: hr7q 7bfc r47a 7b7x b7ba phf6 cl
0c2a: utp7 dnmw p777 76qd koot ystk fx
0c39: k4q2 cowd j5ku 7vm2 j4z4 zagf ex
0c48: 66zu h72e nrow nwk6 kw66 6qcs ef
```

```
0c57: 42e3 sflv j5rv j44f mnoy senw db
0c66: rztu y3ki ojsq newe iu6u sn7s 7p
0c75: nwfv of4y ceg4 x4cl hwot nwcs fx
0c84: ctpy 3d4j ueoz lyod rvlu 6f6p 7i
0c93: h5bv j34f ilni rafc rxpt yhl2 fh
0ca2: f3sc 7d3w iqfd sl7s nsfs ifex c2
0cb1: a6z3 74bl hwgt n7bc bcgs ym6a af
0cc0: nlyx xedd lqf7 pp2r hbma x13b ci
0ccf: ykd3 gbix defj pl7c pp7d xxsg gp
0cde: b7rb opl5 i7bl kt7c bc7g hn72 e5
0ced: eibz kpp7 blyh 7a17 mf77 7bga ci
0cfc: ya3c 3f7e p7fp glam 777p 7dap at
0d0b: ryvp 71nw p37l rypv iyxk xmr7 gx
0d1a: 77pc sbx4 krhw pdha bpoq rqrn fs
0d29: arfr kcxk qtsl 77as vhpa w33b ca
0d38: ndt5 hz77 bwhe qgca dcj7 uqpb dm
0d47: ykdl c3e4 77uo sd7b 7dt6 wd7b fx
0d56: 7ht6 wd7b 71t6 yd7b 7pt6 2d7b bx
0d65: 7tt6 3a44 7xou ahum xhvd 7eta gw
0d74: mgj7 p7wr wshq ip7m xfdj 7sq7 eg
0d83: aocd qd7s mped hrda 13hj rs3m fj
0d92: jdhj ateb bbfj y6dn hjwh wajg go
0da1: e7px 3au7 bf4j vhdw w7hd 7qdd 7o
0db0: bdpl ddq7 c7ir 73xq uqdn 75j1 fa
0dbf: hxvm behq eey7 tq43 7im5 flm4 b6
0dce: bomy xqdm dghg n7xe 4rts wyrh en
0ddd: caxb lbxq q7ka 3rda b7ld 4hel bz
0dec: 7x3b vep5 3r7j 77dy hxx7 fhbu g2
0dfb: beaf s32r gk6x 2o7g wqjm 3pch 7j
0de4: ddcp onn4 y4pk s3hz o4da 76ha 7j
0e19: 117y 3acq qlbg pxq4 cl7l 2b7l bd
0e28: r57m bbgh eapj raim r7hv a7xa 7w
0e37: 57pc y7xb 57tc y7hx 57xc y7xd 7j
0e46: 573c xp7a 7mfo 5dmw xlcd vghn cf
0e55: cfmg rcss pr7l fatn hpa fnel aj
0e64: aary 77ab 7ipa px7h ib7y kvxq ah
0e73: japa nbjv zfx5 d3hb ctkt aq4j 7g
0e82: dnmw atcx d7kd vrva ngqj 2651 da
```



0e91: 72xa maaw p0xb ac7r 4as7 jrma c2
 0ea0: nypb 4e7r ahe7 t0ci 7buif akq5 ch
 0eaf: g3cp b047 wucq u37k glhc aq67 cc
 0ebe: ir3a epax 7bwe 5fu4 sbet axow ad
 0ecd: wej4 u2ag zcgl 2t7e u0kx 2pxr cw
 0edc: 7b3c xhd6 u0db siuy 77ds gkxh ct
 0eeb: 7xuh znxz r7ei pgr 7stj s624 es
 0efa: 7llp 8rch nsho gknp bw77 kp13 e2
 0f09: ckhm ea7g roac i7vp 3zqj 7gxx gw
 0f18: 7wxa ach5 bogj 77up b5d7 nnfi g6
 0f27: wf13 3z7d h7w3 sk5p avhi dpc0 dk
 0f36: thip izph xpf7 gpcq d7on tbsy ce
 0f45: 777w pcnd hlds zcy7 7bkx cffx fi
 0f54: v7d7 l2pg e7s5 3q77 27ak uswf ba
 0f63: 4xn7 1x71 7dnp iyh7 ev7a 4fih ar
 0f72: 7atl cpg7 12af ahg6 271f rp72 dv
 0f81: 6ndc a4vj zcx3 7237 gyep toxz gd
 0f90: uu7k 77b7 aiga ujbe bcmx jgsa d3
 0f9f: ud3t 2yda v7sv q0ta ae7a x7ea aa
 0fae: bogk awsh uf76 pzyf 77ac ed
 0fbd: t72v a4nl 3dgc iaaj 7e5i h1q3 f5
 0fcc: lxej sb2f e7qy n7u2 13um fy4j dy
 0fdd: t7yx x273 ces7 1fp6 ybfa v7s2 aw
 0fee: cyda damh h07u bw7d 76af aj3o go
 0ff9: 2tj7 g0xg crba 7trh lntw aha7 gp
 1008: 7ntx 3mby uf7j q0d7 ykag oxcp ew
 1017: 6xa7 ocs7 uup7 pbl7 qvva kbc7 ai
 1026: nktm 7nfp 6bv4 vjha ag67 avhb f5
 1035: loqp 5aj7 jhbb 7aje jhbr 7ajb ba
 1044: jhcb 7ajo jhcr 7ajd jk1b 7aje dm
 1053: jklr 7ajf jmkz 27bg pah4 wafp bf
 1062: yvlj 7bj7 2rfl zel7 77ah xh71 ft
 1071: b7pf teck xdfb nndm b42h 2blm gx
 1080: b44x 231l hnt2 gelf 7rpe a7k2 aj
 108f: 7cnb r0fp 6ean v2eh ud6y z776 du
 109e: un4o bowg 7wxx v7de 6ykh lahm gn
 10ad: 75x6 4nmj eye7 lhkc qhtp 6mp 7k
 10bc: wbfv phgg pz6b qymj dcjr un1s 5k
 10cb: a172 sbem p6nd eoqi bzv5 y3gs em
 10da: pe3h wqdb b0fc zfmh blyq 2zrr dy
 10e9: ngdj zdpd gct5 ja4j deqa ftjc 7g
 10f8: 6jq7 7d3m dpan redm dtok up4m em
 1107: txlf rbdm 211j 27ax mf7p yx7r km
 1116: dbcb bgdf d7yt gpmv cvke 173n d3
 1125: kbq7 fhdg utot fa6z g0cp p3tp 7g
 1134: 6mvp rh7g 6q0j z0pd eg1x a6jh av
 1143: ip7a qfyg pnfz vdbm 1554 x37c fm
 1152: 57em egkm c1tq gme cke a2ub gb
 1161: 65po 6hfp 6wan a5fn 57w7 zipd ep
 1170: yfxo 7by7 471z d5a7 abit xghu e3
 117f: d7oq h5hf bp7h f4xo r37e p1ta dd
 118e: 74ir baic upud h0ya 5age phec du
 119d: zhdq k6i7 ko65 pqlf 7hpd iykx et
 11ac: atcb qj6k wrhm yjba qtm1 hfz7 gj
 11bb: t7ex hpu3 bzfq pryz gw3o b7oy 75
 11ca: bq4i 7762 mdox 26ap 7g5q c6pg gs
 11d3: gw6p ojkd qt7r 7xpc d7a7 j3pg e2
 11e8: 07f3 echi dxer 77pm thgt 7fh7 g3
 11f7: q7sr 1ja7 7htr d3q7 7hur aka7 bz
 1206: 7hrw dxq7 741h z7cv a7p7 obdm f2
 1215: 7127 th7g wbfq h4pl d7e5 qchf az
 1224: nx6b 7z66 qn4a achu opya tvbl ax
 1231: ydl1 z27y tdaw e5gb zoch nfx5 7h
 1242: mtkg noqx d3ec q2k5 a75q s7nj bt
 1251: cavs jh3x g7pa syly 2vhu m7eb f5
 1260: 7nvw j7p7 5e4r raxl bbfq ct7j cl
 126f: zc7j swdm jez2 btg2 thge inop ce
 127e: thff ergp arp7 rx4x th7j 7bth ds
 1286: bc5x 4ayc exqg dwdm bkjh sse7 ew
 129c: cbfq h73l bta5 3fnp dbqg rada dk
 12ab: 437p wvpx h2qj h7ad 7jfe hfmm ch
 12ba: vp3n r7n7 bk0p c7uy affp hfmb 7h
 12c3: ab5p yct4 57bk 277h atle h77h cq
 12d8: su7e h77h suce h77h svha h77h 7g
 12e7: sv3e h77h swp7 x0lh stdd 7a17 ab
 12f6: stxd 7a17 suld 7a17 sw77 mxcp cq

1305: 7anz pawh 37pm a167 epqy sv7f 7z
 1314: yc7a q7gy ttaa pzbx smxz j721 ba
 1323: a7az 77eq 7kx7 mxel ihbp q7h7 fk
 1332: p7af 772u v47g xtsp qzvl uz7g eb
 1341: 7gwq 5e2g o5kz 6g56 ca5i vdhk d3
 1350: cdap vntb aq17 5msp 1bb7 hnat f6
 135f: jebf xk7t 7tbp hog3 ad5x poav av
 136e: 7p4p 7sv7 a77s laph 7pdr z3dc 7i
 137d: 7hdq 7bkl a37p 5c7k pf3c pibs eq
 138c: iect 3ka7 mgtt hq17 dxtb nqrx ey
 139b: daae rmg7 labt xqrr iebt hkal d3
 13aa: i5xu 31ly f73c x15a byjd prjn 7a
 13b9: h3pd nszn iy7r 7czt 14hh 7ujs ay
 13c8: d7pd 3szw cfa3 54px pb17 ahe7 7e
 13d7: r6xw 17dd p5fh kx7p jrsx 4hbc ge
 13e6: q5iy a7xv rrtb 1v7m 3prj alux gd
 13f5: fvxj addr pvly qndj q51x y6ti fu
 1404: gnez a7tu rp7g ycu7 r8pg 7E3t g0
 1413: pfii ihdg t7fc k8bc epi1 gc3r ft
 1422: rjllw thlr tpxi ec3u 4xxs 6c3s af
 1431: gvph corg pabz 4we7 fyox jeix aa
 1440: q4hd car7 tqcq afdb 4feb ecuy fi
 144f: h7bb awgh p7qr iric tkbf hunc 7e
 145e: t1pn 4fin bc65 wfyv csac t71l b4
 146d: hzyq 17eu cmzi afit q5eq gc3e kh
 147c: arqx fmp7 juyf pwp2 kbdb fjmb dh
 148b: xrxp paj7 p3rt c3ht mdlv ukac fd
 149a: m43p ivax jz7r 7773 cxow bob7 ee
 14a9: c271 abex 7gc7 f7xu reow pl7a fj
 14b8: f7xh t7fh begc n77k 57hc fe77 gr
 14c7: ldfp f374 4ah7 7ip5 ilog 3bp7 cv
 14d6: clob oggv x8gk t7d7 jh77 f22v cy
 14e5: htK7 t7f6 xm23 f8qg v7xo a7pp ei
 14f4: rx7b 7th7 nx77 bb17 75dg japn bz
 1503: q75b pn7s x1bd vwb7 7amp nxgb b2
 1512: 1fde oyfs dxr7 qk7p 3p7a 3c35 bk
 1521: qhcd ayvg v1eb dbqj qmuj t7yq os
 1530: dipk xtaz dh7m bpq7 52pd 7pfc a7
 153f: 2h77 gwaa ou67 baje byb6 45w7 co
 154e: 4hum 4fne fxjx ewhe 13cf m77c aw
 155d: 767m b7xd pt7p h8ne juke reqz 7e
 156c: 7cxp kmzj 3vt5 16z6 646o w2uz qr
 157b: 42eb fpfc x1bd vwb7 7amp nxgb 7d
 158a: j2j6 m4o4 g6fs 61ur w63z sdgn b3
 1599: 6hid ghhe dhdi d7yt aypc 1duz a2
 15a8: uaqj 7dg4 43og 377c htph krpt bt
 15b7: dbdj syul 4k4o 45q5 ix3h ap77 aw
 15c6: 77be l8kh eqqj n377 t7tx scpa gp
 15d5: ehcb egga acys t9x6 uyq7 j7hd 7n
 15e4: xmob ty7p m7hf m4eq cmnd bf71 gx
 15f3: h7yq 1e77 a17y 67yq env7 1574 bx
 1602: mkw7 bwvs 7cpc x5dj gdeh rakh cb
 1611: vz77 cpqg v7mw g15a w6xu 63fc ds
 1620: 8ev7 75as c3rx a7hd acup rge1 g2
 162f: th7e ach7 a577 4y4j r7us y7e7 dg
 163e: qbpf pxrx ki1d e5go dagn wqpa od
 164d: 2pjk 23cg x677 apd7 p72a f7ep g4
 165c: 7777 f7pb qtd0 xc7h a72a vm77 dk
 166b: f7pb 7mpx paks fg0j egh7 hka6 7y
 167a: exvf vl7p 7vp2 bdno u4uv 6f4c ci
 1689: 4yhr abah lat1 pd0g bqjs 77b7 ft
 1698: apyk hmqz 23vp x62m f7bd r7dx gk
 16a7: xqih sqpa pa7c m7p7 pbvx epf7 7q
 16b6: mt7j pd7k hs7p fe7b oha7 f7xz ft
 16c5: 707e xox7c 7tcp 7dlw h0dn t671 gm
 16d4: arz7 b7cb evjh rocka dbur 7lap em
 16e3: f7pb 77bd fxxk hyxh d5wr n7hr 7e
 16f2: t4vy vzve ekn6 o6m6 44uf uagp ak
 1701: y75n wyip sik7 geas yr65 un2j aq
 1710: xxdx qf35 sjcb rpap nxze gxip f5
 171f: 7bj5 44jz 17cj smww lauj tp75 fp
 172e: w6wk v7yh sm54 2y4z m4hm o7cn aa
 173d: s1jg bytz mlgh p7xx j7ry uja7 cb
 174c: e6rc mt77 fxda 3m7j 77bc 1cx7 ha
 175b: 1z1y 7gp7 feke ja4j mlm7 7bun bv
 176a: mnu5 5vdq uvwk w24m co62 zvaj fd

1779: uatj ahuh t17g ahc3 7a5d 77et gj
 1788: vv5u kz5v 71sl w72b xvqz cp5c f4
 1797: lbgk tun4 wnuq d7b5 k2ok 4jqv cf
 17a6: c37b 7h7p rcnb 7dnp uyjb 5hxz ah
 17b5: bi7g 3akz wbbg g6dd ae57 h517 fh
 17c4: bh7 6xp7 3jix gc3r ud7b badb ga
 17d3: rrdx 2ajp d2bh kd31 d7d2 ahe7 e3
 17e2: qrdy male wkba rjm7 4bus lgg3 bn
 17f1: qlba p6ze gn7o 7ayi a7ep urea bi
 1800: ncxh 5paq rthh 7177 6gof t1rh e5
 180f: g3mp 335l 7lxx 5rv7 7tef aqz7 gm
 181e: gyai affe jtai q8ju bq7h 3e4p 7y
 182d: 57mb 4nwb sawf 3xer 7bpl babz dr
 183c: f3o7 hghw pare 7775 q6qz d7yf bz
 184b: rrdx 3ad7 pmwc 4dhh 7hcf 7xpc dy
 185a: z15f slow wqzc ync7 gxu7 lxfi fq
 1869: ybej gyrx hrax zgho rvag wcxj eu
 1878: ni2s xaa7 ewhd nkic n4av 3mpe al
 1887: 7awd xhiv mpeh jnpi fhc7 p3pr 7y
 1896: ahcf a7ml qpai pjux nh5m q0dz ch
 18a5: 7vh7 g1nb umx7 deaz pf2p e5zi 7b
 18b4: ac3y arc7 az7v dhoc d7d0 a3e0 ar
 18c3: lcsn ardb q1j7 ab1c t17i abka oc
 18d2: 2bhg ppt7 7a3i addw qd7h se3p db
 18el: 3hwk 7xab cubx eayx rad3 f7fs bk
 18f0: 7xp7 5c6z ejab s6av c0xo wq6e c6
 18ff: 7cx7 762b e3lb sddh so4p p7cx b2
 190e: oa37 fhvt h8ms y6yv 377c xziy 7x
 191d: cpe2 tsq7 x4rx bp46 hgiu 757q cy
 192c: fgex a777 cbal 7u5d 3ded gxlu ds
 193b: 3f5m cfjq apd3 xdk3 hfau icdf el
 194a: ab7e pboc lfty h6v7 echp bljn e6
 1959: addb xdt3 qe45 e3dp yah1 pf77 7w
 1968: c7cz rp7m bpg3 jerd g8op cagq g6
 1977: f7b3 k5db d7kd q3iq xqkj 7pjc e4
 1986: cpke bh1t a7xm mxep z7tg phar gh
 1995: hfoc lv13 7dhs csui ognv 7kcd dm
 19a4: aldf qagd q7rx q76d qp6p qnj7 7c
 19b3: szgp lwea be2o nb71 c727 xq7n 7a
 19c2: 7uxd a7gq iers baqz h7cw a3iq bp
 19dl: aqpp qdbq azre bhqz q7fp c5ia df
 19e0: 7dp6 rhj6 seua ybpc na7p loup ce
 19ef: 61k ydnc jg0x t7oh dv7g snar ev
 19fe: qet7 lrd8 b4pd ahj7 hetr 17ga f7
 1a0d: hduk cgef mbyy mxsa lge7 7epd ea
 1a1c: 7dhv ctcp fdax 1k21 hfef 3zk3 bu
 1a2b: q74c xcqr g72y q7yp uc5f azwp ge
 1a3a: mbdp f7vj 7eox v87p 177f 7xlv fx
 1a49: bgfj fb77 rffl lodc g0cc daqr ao
 1a58: fxel bhiv uupi qru7 7fbp rgic 7j
 1a67: 7ira qrax 7boj dhv7 7mvd 77xz gf
 1a76: jhcf r0pb t747 h0yv cknh hx7a cv
 1a85: and7 end7 pqva x7ua b7c7 h07d dd
 1a94: aq5c lhpt j17p bhhi adjj cctc ge
 1aa3: gncc d7w6 772c g37r bpgk le7u gr
 1ab2: apcp rcxn blpr bxp6 7ytq eebf co
 1ac1: cz14 t7fy t77q ex7c fspq cu7l ce
 1ad0: ptou 37pe dd27 phah 157v fb7a bg
 1adf: bxbs 771m ua77 beat fd6r mp4 bl
 1aee: tech lauy zc7r 7dxf f7ap 2zap e7
 1afd: f32s nyof b8ra r7xb kexa sypl em
 1b0c: bh1y fa3q itih 3bh1 2fo7 r7y7 er
 1b1b: axqg nkqv g7pd f7v0 7p0q 1ily g2
 1b2a: ba67 ngaf dlpd hahs adcx afyf cz
 1b39: d7ha doxg 577r 77y7 fxep so2d g2
 1b48: o7bc liy7 h8rv te7i aloy fnqy dj
 1b57: bp5c lbkc fxrd lcxj bhay bhbf fb
 1b66: bhbp j7pe epb7 3r7e apfj jeal fy
 1b75: daku b3ha ax7r rh7m edcp rh7m 7c
 1b84: k77t lc7a b15a bh5x 1h7v x0xo b5
 1b93: bpd7 j0qy 73p7 ldpi 7uas rdy7 7a
 1ba2: 78g7 h77c a3gp xh7g btlq fniv d3
 1bb1: glpd dhne f7xh 7vho htpe fujc 7y
 1bc0: imbu dmww d72b 77da ba6p a5x7 fd

Große Worte

Frage von Peter Kremser in 64'er 8/93: Wenn ich hinter REM Wörter mit Großbuchstaben (z. B. "SHIFT B") setze, wandelt der Computer diese in Befehls-wörter um. Was kann man dagegen tun?

Setzen Sie hinter das REM-Kommando ein Anführungszeichen ("SHIFT 2"). Dahinter können beliebige Zeichenfolgen, auch Großbuchstaben stehen. Die Wandlung in Tokens (also in Basic-Schlüsselwörter) unterbleibt dann. Beispiel: 10 rem "Programmator: Hans Huber"

Wilhelm J. Oelinger, 47495 Rheinberg

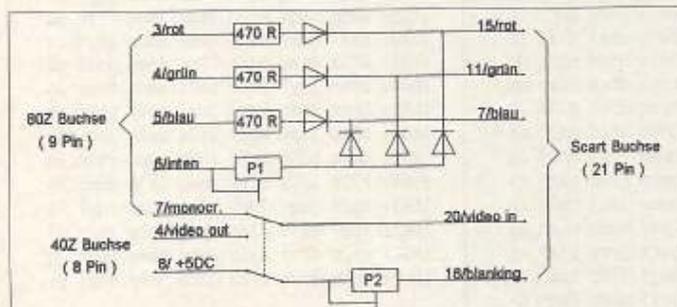
RGB - richtig gute Bilder

Im Leserforum 7/93 fragten Oliver Bonkowski und Rüdiger Mauksch nach einer Möglichkeit, einen RGB-Monitor an den C 128 anzuschließen. Hier ein Vorschlag:

Sie brauchen sich keinen neuen Monitor zu kaufen, wenn der vorhandene einen RGB/Analog-Eingang besitzt. Eine einfache Schaltung (Bild 1) ermöglicht den problemlosen Anschluß. Achten Sie darauf, daß die Ausgangspegel nicht zu hoch sind, andernfalls könnte das Gerät Schaden nehmen. Die Pegel werden durch Widerstände begrenzt, das Intensitäts-Signal koppeln Dioden in jede Leitung ein. Mit dem Potentiometer P1 wird noch der Helligkeitsunterschied zwischen den verschiedenen Farben eingestellt (Rot und Hellrot usw.). Stellen Sie das Poti P2 so ein, daß der Monitor sicher auf den RGB-Betrieb umschaltet. Auch hier darf der Pegel andererseits nicht zu hoch gewählt werden. Der Umschalter kann bei einem Monitor mit bereits getrennten Eingängen und einem RGB/Video-Umschalter natürlich entfallen. Zusätzlich müssen dann allerdings die Sync-Signale zum Monitor geführt werden.

Mit meiner Schaltung (Bild 1) dürften sich zumindest O. Bonkowskis Anschlußprobleme beseitigen lassen. Ich selbst betreibe nach dieser Methode seit zwei Jahren problemlos einen Blaupunkt PM 40/9 am C 128.

Michael Scholz, 02763 Zittau



RGBI zu RGB-Analog für ein Fernsehgerät mit RGB-Eingang (zur Antwort von Michael Scholz) (P1,2 = 1K)

Faxen mit dem C 64?

Wer kann mir Auskunft geben über Faxzusatzgeräte oder -software für den C 64, eventuell zum Einsetzen in das Gerät. Die Erweiterung sollte das Senden und/oder Empfangen von normalen Telefaxen über den Telefonanschluß ermöglichen.

W. Axen, 27749 Dalmenhorst

MPS 1270 - und er druckt doch

In 64'er 6/93 suchte Marcus Hinsel in Radebeul den entscheidenden Tip zum Betrieb seines MPS 1270 mit dem Startext. Hier ist er:

Ich habe wochenlang versucht, meinen MPS 1270 mit Interface an den Startext anzupassen. Dann habe ich es aufgegeben und benutze jetzt den Userport. Mit folgender Einstellung der DIP-Schalter funktioniert das problemlos:

on: DIP 1, 3, 6, 7

off: DIP 2, 4, 5, 8

Der Startext verwendet die Geräteadresse 4 mit der Sekundäradresse 1 und Alf 3.

Leider geht aus dem Handbuch nicht die Bedeutung der acht DIP-Schalter hervor. Ich habe inzwischen herausgefunden, daß offenbar DIP 1 die Papierlänge (11 oder 12 Zoll) steuert, während DIP 6 für die Umlaute zuständig ist.

U. Tieseler, Bremen

Fragen-Eintopf

Ich habe einige Fragen zur Programmierung des C 64. Obwohl ich schon viele Bücher gelesen habe, fand ich bisher keine Antwort.

1. Ich habe ein Basic-Programm geschrieben, das fast den gesamten Speicher belegt. Da es mit sehr vielen Variablen arbeitet, reicht der Platz nicht immer aus. Wie kann ich dieses Problem lösen? Ist es möglich, Variablen oder das Programm in einem anderen Speicherbereich abzulegen?

2. Wie bringe ich zwei C 64 am einfachsten zum Datenaustausch?

3. Ich habe ein Textverarbei-



tingsprogramm geschrieben, das ich dem 64'er-Magazin zur Veröffentlichung anbieten möchte. Darin ist das Programm "Newchar" aus 64'er Juli 1988 enthalten. Darf ich dieses Programm verwenden und veröffentlichen?

4. Das Directory einer Diskette erinnert mich an ein Programmlisting. Wie kann es dann aber sein, daß mehrere Zeilen die gleichen Nummern (hier: Länge der Dateien) haben, und warum sortiert mein Computer das "Programm" nicht nach Zeilennummern?

5. Woher kann ich neue ICs beziehen? Was kosten diese?

6. Ich möchte Assembler lernen. Welche Startlektüre können Sie mir empfehlen?

Christian Skroch, 5900 Siegen

Zu 1. Leider ist es nicht einfach möglich, den Speicherbereich, der für Variablen und Programm reserviert ist, zu erweitern, obwohl ein-

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.

ge Hilfsprogramme dies erlauben. Der beste Tip ist wohl, Teile des Programms auf Diskette auszulagern und nur bei Bedarf nachzuladen. Auch die Formulierung einzelner Teile in Maschinensprache (s. Ihre Frage Nr. 7) bringt Platzgewinne. Aber vielleicht hilft es ja bereits, das Programm etwas "schottischer" zu gestalten? Löschen Sie alle REM-Befehle, schreiben Sie möglichst viele Befehle in eine Zeile. Dadurch wird Ihre Software auch schneller.

Zu 2. Für den Datenaustausch zwischen zwei C 64 gibt es verschiedene Möglichkeiten. Leider ist hierzu kein "Standardrezept" vorhanden, wahrscheinlich deshalb, weil die wenigsten Anwender mehrere C 64 ihr eigen nennen. Eine gute Idee wird sein, die beiden Geräte über Ihre Userports zu verbinden. Allerdings brauchen Sie dazu geeignete Software. Wer ein geeignetes Programm geschrieben hat, sollte es uns zur Veröffentlichung anbieten!

Zu 3. Die Programme, die im 64'er-Magazin veröffentlicht werden, sind urheberrechtlich geschützt. Eine weitere Verwendung außer für Ihren Eigenbedarf ist nicht erlaubt (s. auch Beitrag "Billig, billig" in diesem Leserforum). Ausnahme: Wenn Sie dem Markt & Technik-Verlag ein Programm anbieten, und explizit angeben, daß Teile daraus aus einer anderen Zeitschrift aus unserem Verlag stammen.

Zu 4. Eine interessante Frage. Die Antwort ist einfach: Das Sortieren nach Zeilennummern wird nur bei der Eingabe von neuen Basic-Zeilen per Tastatur vorgenommen, sonst nicht. Auf Diskette gespeicherte Programme, oder, besser gesagt, Programme, die der C 64 vom Diskettenlaufwerk übermittelt bekommt (Beispiel: Directory), dürfen Zeilen in beliebiger Reihenfolge enthalten, auch mehrfach vorhandene Zeilennummern. Allerdings wird es Ihnen nicht gelingen, über Tastatur ein Directory

einzugeben: Hier wird der C 64 stets die neuen Zeilen nach Nummern geordnet in das Listing eingefügt.

Zu 5. Neue ICs erhalten Sie im Elektronik-Fachhandel. Im C 64 sind zwei Arten von ICs eingebaut: Zum einen "kleine" Standardtypen, meist erkennbar an Typenbezeichnungen, die mit den Ziffern "74" beginnen (z.B. 74 LS 373, 74 LS 08). Diese sind praktisch überall erhältlich und kosten pro Stück ein bis zwei, manchmal auch drei oder vier Mark. Andererseits verrichten in jedem Computer Spezialbausteine ihren Dienst, die beispielsweise den Computer steuern und Programme ausführen (der Prozessor), das Videobild und den Ton erzeugen (der VIC und der SID), oder den Verkehr nach "draußen" regeln (zur Tastatur, zum Joystick, zur Diskettenstation, dafür sind die CIAs zuständig). Diese Bausteine sind relativ teuer (Preislisten bis ca. 40 Mark) und nicht überall erhältlich (Bezugsquelle: Conrad Electronic).

Zu 6. Die Programmierung der Maschinensprache erlernt man am besten anhand von Kursen. Zahlreiche Kurse finden Sie in den Sonderheften des 64'er-Magazins und in Büchern. So sind beispielsweise in dem Buch "222 Tips, Tricks und Tools für den C 64" aus dem IPV-Verlag (Bayerstraße 57-59, 80335 München, Preis: DM 49,-) einige Maschinensprache-Kurse enthalten.

(Die Red.)

Mäuseklavier

Seit einigen Jahren bin ich bisher zufriedener Besitzer eines Seikosha-SP-180-VC-Druckers. Leider läuft das Zusatzprogramm Geos-LQ scheinbar ausgerechnet auf meinem Drucker nicht. Vielleicht kennt ein Leser die DIP-Schalterstellung für dieses Programm? Andererseits arbeite ich auch mit MasterText Plus, da funktioniert das Gerät problemlos. Ich möchte nicht bei jedem Wechsel zwischen MasterText Plus und Geos ganze "Mäuseklaviere" bedienen. Gibt es vielleicht eine Lösung, bei der die notwendigen Einstellungen jeweils bei Programmstart automatisch nachgeladen werden?

Wolfgang Schmidt, 7096 Neuler

Endlich sichtbar

Zur Frage von Dieter Zinsmeister in 64'er 8/93, wie man einen C 128 an den Monitor 1084 anschließen, erhielten wir zahlreiche Zuschriften. Hier vier Beispiele:

Der 1084 S läßt sich für den C 128 im 80-Zeichen-Modus nicht verwenden, da er nur einen RGB-Analog-Eingang bereitstellt. Benötigt wird aber ein Digitaleingang. Verwenden Sie den "Philips CM 11342", der zwischen den Be-

triebsarten RGB digital/analog umschaltbar ist.

Heinz Kiefer, 51467 Bergisch Gladbach

Verbinden Sie die Ausgangsleitung des Computers (Pin 7) mit einem Wechselschalter an die Eingangsleitung des Monitors mit der Bezeichnung "CVBS/L". Dieser Pin ist in der Eingangsbuchse für das 40-Zeichen-Signal enthalten (Luminance). Mit dem Wechselschalter kann dann zwischen Darstellung von 80 oder 40 Zeichen umgeschaltet werden. Nebenbei bemerkt: Auch beim C 64 erhalten Sie ein besseres, weil schärferes Bild, wenn Sie anstelle des Video-Ausgangs den Pin 1 (Luminance/Sync) oder Pin 6 (Chrominance) verwenden.

Hans-Peter Nünchen, 27239 Twistringen

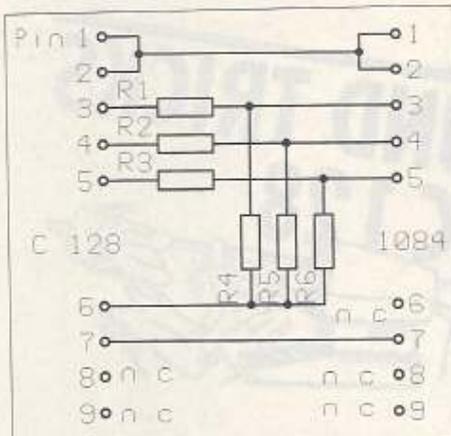
Ich hatte dasselbe Problem; leider wird das erforderliche Kabel nicht mitgeliefert. Schnelle und preiswerte Hilfe bekam ich von der Firma EDV-Zubehör, D. F. Metje, Michelstraße 3, 97082 Würzburg, Tel. 0931/414899. Das Kabel hat die Bestellnummer 728.

Heinz Strauch, 42369 Wuppertal

Sie besitzen vermutlich einen 1084-Monitor der D2-Serie. In dieser Serie hat Commodore den Anschluß für TTL-RGBI-Signale eingespart. Sollte es Ihnen nicht gelingen, diesen gegen ein Gerät der D1-Serie umzutauschen (mit TTL-RGBI-Eingang), müssen Sie sich selbst ein Verbindungskabel herstellen. Ich bin zu der Lösung in Bild 2 gekommen. Es gilt die Pinbelegung wie in 64'er 8/93 (Seite 72) angegeben. Für die Widerstände schlage ich folgende Werte vor: R1 bis R3 je 330 Ohm, R4 bis R6 je 470 Ohm. Experimentieren Sie mit diesen Werten, am besten mit Potentiometern. Falls der Monitor sich weigert, ein sauberes Bild ohne Durchlaufen oder Flackern anzuzeigen, erwartet er an Pin 7 ein reines Composite-Sync-Signal, kein BAS-Signal (Monochrom-Helligkeitssignal) wie beim C 128. Abhilfe schafft ein Filter, das aus einem FBAS oder BAS-Signal die Sync-Signale separiert und das Sie im Elektronik-Fachhandel erhalten.

Die Verdrahtung erfolgt übrigens nach dem selben Prinzip, falls Sie 80 Zeichen des C 128 am heimischen Fernsehgerät (mit Scart-Anschluß) genießen möchten. Bei einigen Modellen muß allerdings eine Schaltungsspannung von 12 Volt erzeugt werden, um den Fernseher auf Video-Betrieb zu schalten. Das Audiosignal entnehmen Sie am C 128 an Pin 3 des fünfpoligen DIN-Steckers und speisen es an den Pins 2 und 6 der Scart-Buchse (Audio left and right in) ein. Bei diesem Tip sollten Sie sehr vorsichtig sein, damit Ihr Monitor und Computer keinen Schaden nimmt. Prüfen Sie deshalb alle Anschlüsse.

Daniel Fakhr El Din, 88082 Langenargen



Verbindungskabel für Es gilt die Pinbelegung wie in 64'er 8/93

Billig, billig!

Ich lese im 64'er-Magazin immer wieder die Stichwörter "Public-Domain-Software" und "Shareware". Was hat es damit auf sich?

Jörg Schittler, 52146 Würselen

Im Bereich der "Low-cost-Software" werden folgende Begriffe unterschieden:

Public-Domain-Software (PD) ist nicht urheberrechtlich geschützt, der Autor hat jegliche Ansprüche auf ein Copyright aufgegeben (engl. "public domain" = im Besitz der Allgemeinheit). Das Programm darf von jedermann frei kopiert, verbreitet und beliebig lange kostenlos genutzt werden. Für die Weitergabe darf kein Geld verlangt werden, außer für tatsächlich anfallende Kosten wie Diskette, Verpackung, Porto. Die Software kann von jedem Anwender verändert und in eigene Programme eingebaut werden. Sie unterliegt keinerlei Vertriebsbeschränkungen.

Shareware: Der Autor bringt das Programm in Umlauf. Jeder, der es bekommt, darf es zunächst ko-

Ihre Antwort bitte!

Wir veröffentlichen auch Fragen, die sich nicht ohne weiteres anhand eines guten Archives 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 abgedruckte haben, dann schreiben Sie uns! Vermerken Sie bitte noch in Ihrer Antwort, auf welche Frage in welcher Ausgabe Sie sich beziehen.

stelos benutzen. Das Programm gilt somit als kommerzielle Software, die allerdings frei kopiert werden darf (engl. "to share" = teilen, Teil). Bei häufiger Nutzung (die Richtlinien, zum Beispiel "länger als zwei Wochen", legt der Autor fest) erwartet der Autor eine angemessene Bezahlung für sein Programm. Diese Regeln stehen entweder im Programm oder in dessen Anleitung, oft auch als Textdatei auf der Diskette. Dafür erhält der

ehrlche Anwender ggf. weitere freiwillige Zusatzleistungen des Autors, wie etwa eine ausführliche Anleitung oder weitere Programme und verbesserte Versionen. Gilt bei häufiger Benutzung ohne Bezahlung als illegale Raubkopie.

Bei **Freeware** liegen sämtliche Urheberrechte beim Autor. Er kann verschiedene Vertriebswege vorschreiben oder auch untersagen. Das Programm darf frei kopiert und in unveränderter und kompletter Form weitergegeben werden. Kostenlose Benutzung wird ausdrücklich erlaubt.

Während der Autor dem Anwender bei allen vorhergehenden Typen von Software freiwillig gewisse widerrufliche Zugeständnisse macht, gilt **Payware** als normale kommerzielle Software, die allen Copyright- und Vertriebsbeschränkungen beispielsweise nach dem Urheberrechtsschutzgesetz (UrhG) unterliegt. Kopien (außer solche für den eigenen Bedarf) dürfen ohne schriftliche Genehmigung des Autors auch bei Bezahlung nicht angefertigt oder gar weitergegeben werden. Das Programm darf nur direkt beim Autor oder einem von ihm bestimmten Vertreter (etwa ein Verlag) erworben werden. Bei Software, die Sie im Fachhandel kaufen oder als Listings in Zeitschriften (auch im 64'er-Magazin!) finden, handelt es sich grundsätzlich um Payware.

Weitere Informationen finden Sie in 64'er 06/93 (S. 28) und 64'er 03/91 (S. 86).

(Die Red.)

Der Weg zur Schreibmaschine

Ich würde gern die elektronische Schreibmaschine Marke Privileg 1300 mit einer Schnittstelle, die für eine Interface-Box genutzt werden kann, an den C 64 anschließen. Leider erhält man beim Hersteller (Fa. Quelle) keine Informationen über Anschlußkabel und so weiter. Ich bin an der preiswertesten Möglichkeit interessiert, die Schreibmaschine als Drucker für den C 64 z.B. unter "MasterText" zu verwenden.

Thorsten Schriener, 6800 Mannheim

TIPS UND TRICKS ZUM C 128



Möchten Sie mehr aus dem C 128 herausholen? Dann beschäftigen Sie sich doch einmal ausgiebig mit dem Memory Controller!

Mark Hillebrand

Die PagePointer der MMU

Ein wichtiger Baustein im Commodore 128 unterscheidet diesen vom C64: die Memory Management Unit (MMU). Sie eröffnet dem Programmierer viele neue Möglichkeiten. Hier interessieren vor allem folgende vier Register:

Die Basisadresse der MMU ist \$D500. Wichtig: Die MMU ist

MMU-Register

Register 7,8: Pagepointer 0 Low,High
Register 9,10: Pagepointer 1 Low,High

Listing Seitenfüllroutine mittels Stack

```

5      _BASE $0000
15     ;ERSTES BEISPIELPROGRAMM
20     ;PROGRAMM FUELLT MITTELS STACKVERSCHIEBUNG DURCH DIE MMU INNERHALB
25     ;VON 1864 TAKTZYKLEN EINE PAGE, DIE SICH IM YREG BEFINDET
30     ;Y :PAGENUMMER, X:FUELLBYTE, A:BANKNUMMER (0,BIT RELEVANT)
40     ;(P) MARK HILLEBRAND* GREETZ TO JAN,KAI UND ARMIN HERBSTE
50     ;-----
55     ;DEFINE MMUCOPY - $F000;ADRESSE DERIMMER SICHTBAREN MMU-KOPIE
60     ;DEFINE MMU - $D500;MMU-BASISADRESSE, IM I/O-BEREICH
70     ;-----
75     ;HAUPTPROGRAMM
80     ;VERBIETEN, DA SONST ABSTURZ
85     ;MODIFIZIEREN
90     ;BANKNUMMER RETTEN
95     ;KONFIGURATION SEITEN
100    LDA #000 ;I/O-BAUSTEINE EINSCHALTEN
105    STA MMUCOPY
110    STA MMU+6 ;COMMON AREA AUSSCHAUTEN
115    TXA ;BANKNUMMER WIEDER HOLEN
120    AND #$00000001 ;RELEVANTEN BITS MASKIEREN
125    STA MMU+10 ;STACK-BANK EINSTELLEN
130    STY MMU+9 ;STACK AUF GEMÜNSCHTE SEITE EINSTELLEN
135    TEX ;STAPELZEIGER HOLEN
140    TXA ;STAPELZEIGER IM Y-REGISTER SPEICHERN
145    TRY
150    LDX #FFF ;NEUEN STAPELZEIGER AUF MAXIMUM
155    TXS
160    ;FUELLBYTE LADEN (WIRD MODIFIZIERT)
165    ;SCHLEIFE
170    ;
175    ;
180    ;DAS 256STE MAL
185    STX MMU+10 ;STACK-BANK 0 EINSTELLEN
190    INX ;DANN ENTHAHLT X-REGISTER 1
195    STX MMU+9 ;ALTEN STACK WIEDER EINSTELLEN
200    TXA ;ALTEN STAPELZEIGER WIEDERHERSTELLEN
205    TAX
210    TNS
215    LDA #$00000100 ;ALTE COMMON AREA WIEDERHERSTELLEN
220    STA MMU+6
225    PLA ;ALTE KONFIGURATION WIEDERHERSTELLEN
230    STA MMUCOPY
235    CLI ;INTERRUPTS NIEDERZULASSEN
240    RTS ;UND AB ...

```

© 64'er

natürlich nur dann an dieser Stelle zu finden, wenn die I/O-Bereiche eingeschaltet sind!

Mit diesen vier Registern (Namensgebung nach dem C-128-Handbuch) kann man die Position der Seiten 0 (Zeropage) und 1 (Stack) verschieben. Sobald dann auf den Stack oder die Zeropage zugegriffen wird, leitet die MMU diesen Zugriff auf den gewählten Speicherbereich um. Dies eröffnet völlig neue Möglichkeiten. Im wesentlichen sind drei Anwendungsgründe denkbar:

- um Rechenzeit zu sparen
- um Speicherplatz zu sparen
- um die Programmierung zu vereinfachen

Hierbei erweist sich, daß meist die Rechenzeiterparnis der größte Vorteil ist, denn bekanntlich erfolgen Zugriffe auf den Stack und die Zeropage mit erhöhter Geschwindigkeit.

Die Seiten werden verschoben, indem man in das jeweilige Low-Register die Pagenummer einträgt, auf die die Zugriffe umgeleitet werden sollen. In den High-Register speichert man die Nummer der RAM-Bank (also keinen Konfigurationsindex oder ähnliches).

Es sind bei dieser Verlegung noch sechs Punkte zu beachten:

- Wenn Zeropage oder Stack in der Common Area liegen (was normalerweise der Fall ist), dann kann man die beiden nicht in eine andere Bank verlegen.
- Auf den Speicherbereich, in dem jetzt Zeropage oder Stack liegen, kann nicht zugegriffen werden.
- Die Bytes 0 und 1 der Zeropage sind immer (!) Datenrichtungs-Register und Daten-Register.
- Bei der Stackverschiebung bleibt der Stackpointer selbstverständlich der alte. Wenn man also vorhat, Inhalte auf den neuen Stack zu speichern, ist es zweckmäßig, den alten Stackpointer zu sichern und den neuen gegebenenfalls neu zu initialisieren.
- Sie müssen immer darauf achten, daß bei Zeropage- oder Stackverlegung der Interrupt gesperrt ist (dies gilt natürlich nur, wenn sich die Routine nicht selbst im Interrupt befindet), sonst würde bei einem Interrupt mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit eine mittlere Katastrophe ausgelöst.
- Werden die Lowpointer beschrieben, so sollten kurz danach (höchstens ein paar Taktzyklen später) falls gewünscht die Pointer High beschrieben werden.

Im zweiten Beispielsprogramm sollten eigentlich die Lowpointer sofort eingestellt werden. Da die High-Einstellung allerdings erst später erfolgte, würde diese nicht korrekt durchgeführt. Hierzu das C-128-Handbuch: "wird das POH-Register beschrieben, wird es solange zwischengespeichert, bis auch das POL-Register beschrieben wird."

Also ist vorgesehen, zuerst den High- und dann den Low-Register zu beschreiben. Im Notfall geht es aber auch andersrum. Zwei Beispielsprogramme sollen die Anwendung verdeutlichen: Mit dem ersten kann man Speicherseiten füllen. Die gewünschte Speicherseite befindet sich im Y-Register, das Füllbyte im X-Register, die Banknummer (0 oder 1) im Akku. Zeitlich effektiver wäre es, wenn man 256 PHA-Befehle hintereinander schriebe, da man dann die Schleife spart. Der Stackzeiger wird ja immer automatisch mitgeführt.

Mit dem zweiten Programm (auf Diskette) wird eine Speicherseite in eine andere kopiert. Besonders elegant ist hier die gleichzeitige Verlegung von Zeropage und Stack, die Zeropage wird über die Quellseite gelegt, der Stack über die Zielseite. Die ersten Bytes der Quellseite müssen zeitaufwendig übertragen werden, da sie bei der Zeropage-Verlegung entweder überdeckt oder nicht erreichbar sind. Die Quellseite wird durch das X-Register bestimmt, die Zielseite durch das Y-Register. Bit 6 des Akkus gibt die Bank der Quellseite an, das 1. Bit die Bank der Zielseite. Eleganter an dieser Methode ist nicht nur ihre Schnelligkeit, sondern auch die Möglichkeit, zwischen 2 Banks Seiten zu kopieren, ohne einen Zwischenspeicher zu benutzen beziehungsweise ohne jedesmal zwischen den Banks umschalten zu müssen.

Austesten kann man die Routinen mit dem Maschinesprachemonitor des C 128, indem man mit der Registeranzeige die gewünschten Register manipuliert, den abschließenden RTS-Befehl durch einen BRK-Befehl austauscht (sonst kommt nach Ende der Stack durcheinander) und dann das Programm mit dem G-Befehl des Monitors startet.

(hb)

Dieses Symbol zeigt an, welche Programme auf Diskette erhältlich sind

NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU - NEU

Programmier-Wettbewerb 512 Mark zu gewinnen!

Schreiben Sie kurze,
kompakte Programme und
gewinnen Sie fünf Blaue. Wie?
Ganz einfach, bei unserem
5-K-Byter-Wettbewerb.



Gewinnen Sie 512 Mark
mit einem
5 KByte langem Programm

Schreiben Sie ein interessantes Programm, das nicht länger als 5 KByte (entspricht 5120 Byte oder ca. 20 Blocks auf Diskette) sein darf. Das Thema spielt dabei keine Rolle: Tools, Anwendungen oder Games, alles ist erlaubt und erwünscht.

Auch die Programmiersprache ist völlig egal: Basic, Assembler oder was es noch gibt, alles ist erlaubt. Die einzigen Bedingungen neben der Länge sind, daß es sich mit RUN starten lassen muß und keinerlei Erweiterung (z.B. Simons' Basic oder andere Module) erforderlich macht.

Und selbstverständlich müssen die Programme von Ihnen persönlich stammen, was Sie uns bitte (z.B. durch eine ausgefüllte Copyright-Erklärung) bestätigen sollten.

Jeden Monat werden wir dann die beste Einsendung auswählen und im 64'er Magazin vorstellen. Der Sieger erhält dann dafür »0,5 KMark«.

Falls Sie interessiert sind, schicken Sie Ihr Programm auf Diskette, eine ausführliche Anleitung, die Copyright-Erklärung an:

Markt & Technik Verlag AG
64'er Redaktion
Stichwort: 5-K-Byter
Postfach 13 04
85531 Haar bei München

Einen Einsendeschluß gibt es nicht, da der Wettbewerb ein Dauerbrenner ist. Der Rechtsweg ist, wie üblich, ausgeschlossen. Wenn Sie gewonnen haben, werden Sie von uns benachrichtigt.

Halten Sie schon mal ein Paßfoto bereit

Und nun viel Spaß beim Programmieren, vielleicht sind Sie schon im nächsten Monat der glückliche Gewinner!

Drucker-Kurs

Basic wie gedruckt (2)

Die meisten unserer Leser haben einen Matrix-Drucker zu Hause herumstehen, der für Listings und Korrespondenz herhalten muß. Die wenigsten aber wissen, wie man den Drucker in Basic dazu bringt, Grafik o.ä. in perfekter Qualität zu drucken. Mit unserem Kurs kein Problem.

von Horst Kastelan

Eins gleich vorweg: wir haben ein Novum in der 64'er. Unser Drucker-Kurs befindet sich komplett auf der Programmservice-Diskette (s. Kasten "Wo ist der Kurs?"). Mehrere Umstände haben uns zu dieser Maßnahme gezwungen. Vorteil: er läßt sich einfach auf dem heimischen Drucker ausgeben.

Unsere Grafik zeigt, wie eine ausgedruckte Seite dann aussieht. Die Beispiellistings sind ebenfalls auf der Diskette gespeichert. Da alle Files geARCet sind, müssen Sie beim Installieren ein paar Kleinigkeiten beachten (s. Kasten "Achtung ARCer!"). (pk)

Drucker-Kurs

- Folge 1:** Allgemeine Grundlagen zum Thema Drucken
Folge 2: Buchstaben perfekt gedruckt
Folge 3: Neue Schriftsätze

Wo ist der Kurs?

Ungewöhnliche Kurse verlangen ungewöhnliche Methoden. Da uns der Drucker-Kurs in Form mehrerer Basic-Dateien vorlag, die per RUN ausgedruckt werden können, haben wir uns entschlossen, den kompletten dreiteiligen Kurs auf Diskette anzubieten. Auch die Beispiellistings liegen auf dem elektronischen Speicher vor. Sie benötigen zum Ausdruck einen Drucker, der über Kanal 1 angesprochen wird (z.B. Star NL-10 mit Commodore-Interface). Notfalls läßt sich in Handarbeit die Adresse auch auf andere Kanäle umstellen.

Achtung ARCer!

Um Ihnen viel Ladezeit zu ersparen, haben wir die ersten zehn Druckerseiten und die ersten Listings des neuen Kurses in zwei getrennten Files zusammengefaßt:

DRUCKER-KURS (2) und
DRUCKER-LISTINGS

Das Entpacken ist von jedem problemlos durchführbar, wenn er sich an die folgende kleine Checkliste hält:

1. Legen Sie sich eine leere, formatierte Diskette zurecht.
2. Laden Sie von der Programmservice-Diskette das File "DRUCKER-KURS (2)".
3. Legen Sie die formatierte Diskette ins Laufwerk ein.
4. Starten Sie das geladene Programm per RUN.
5. Der ARCer wird jetzt die Files wieder getrennt auf Diskette schreiben.
6. Laden Sie von der Programmservice-Diskette das File "DRUCKER-LISTINGS".
7. Starten Sie das geladene Programm wieder per RUN
8. wie Punkt 5.

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 17.12.93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 11. November (Eingangsdatum beim Verlag) an »64'er«. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar-Ausgabe** (erscheint am 21.1.94) 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

COMMODORE 64

Verk. C64 II, 1541 II, Geos, 30 orig. Spiele,

SOFTWARE

128D Blech 230 DM, 128D Kunststoff 180 DM,
Master 1204 ca. 40 DM, Blister Master

SORRY, WERBLUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW . 64ER-ONLINE . DE

SORRY, WERBLUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW . 64ER-ONLINE . DE

Publizieren mit Geos

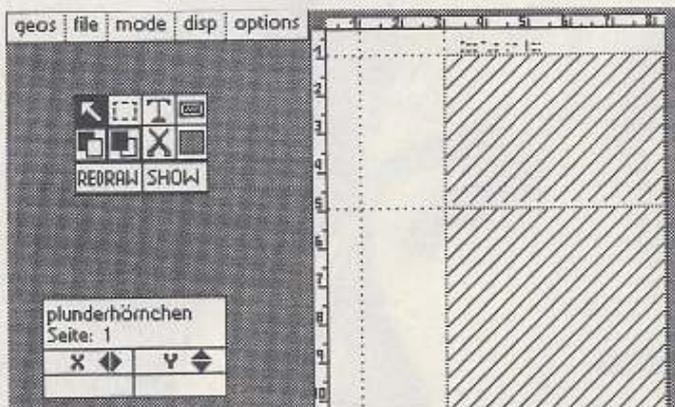
"GeoPublish" ist sicher vielen Geos-Fans als das Programm zum Zeitungsmachen schlechthin bekannt. Welches C-64-Programm sonst druckt in Postscript-Qualität? Es gibt aber auch andere Möglichkeiten, ein professionell wirkendes Druckergebnis zu erreichen...

von Matthias Matting

Apropos Postscript-Ausdruck: Kaum einer wird einen immer noch sehr teuren Postscript-Laserdrucker neben dem C 64 stehen haben. Aber es gibt Alternativen. Was tun?

Ab zum Laser-Service

Die einfachste Möglichkeit ist sicher, die fertigen GeoPublish-Dokumente zusammen mit den benötigten Zeichensätzen auf eine Diskette zu packen und an einen Laser-Service zu schicken. Inzwischen bieten zahlreiche Firmen ihre Dienste an, so daß gute Auswahl besteht. Man sollte sich evtl. erkundigen, mit welcher GeoPubLaser-Version jeweils ausgedruckt wird - mit der deutschen oder der amerikanischen. Danach richtet sich nämlich, welchen Platzhalter für die Seitennummer man verwenden muß (SEITE oder PAGE). In der Regel korrigieren dies die Firmen aber auch selbst.



GeoPublish bietet durch seine Kombination aus Masterseiten-Layout- und Grafikmodus den Leistungsumfang eines kompletten DTP-Programms

Außerdem sollte man erfragen, welche Zeichensätze die betreffende Firma korrekt, inkl. der deutschen Umlaute, ausdrucken kann. Bei den fünf im Geos-Grundpaket enthaltenen LW-Zeichensätzen ist das selbstverständlich, doch bei allen anderen eine Frage von Druckermodell und GeoPublish-Version.

Eigener Laserdrucker?

Wer z.B. am Arbeitsplatz einen PC mit Laserdrucker benutzen darf, der kann sich den Weg zur Druckfirma sparen: Es ist möglich, GeoPubLaser so zu patchen (zu verändern), daß das Programm den "Ausdruck" (der ja aus Postscript-Befehlen im ASCII-



Die Infobox der "patchfähigen" GeoPublaser-Version

Format besteht) statt an den Drucker auf Diskette sendet. Postscript ist eine echte Drucker-Programmiersprache. Wenn man sie kennt, läßt sich der auf Diskette festgehaltene "Quelltext" sogar editieren, so daß man Effekte erreicht, die unter GeoPublish nicht möglich wären. In den Colette-Utilities von CMD sind einige kleine Programme enthalten, die solche Änderungen ausführen.



Once A Successful Model, Now On the Other Side of the Lens
In a dingy factory lit underneath the crumbling West Side Highway

Personal Newsletter: ein Photoscap kann mit Scrollpfeilen im Fenster verschoben werden

Für den deutschen GeoPublish-User ergibt sich jedoch ein Problem: Der Patch (übrigens ein PD-Programm) funktioniert nicht mit der komplett eingedeutschten GeoPubLaser-Version! Entweder man besorgt sich die amerikanische Variante oder die allererste, unvollkommen eingedeutschte Version, erkennbar am Datum "10.5.88" und der Klassenbezeichnung "GeoPublaser V1.0".

Wenn der Ausdruck erst einmal auf Diskette ist, läßt er sich z.B. mit dem BigBlueReader, BDOS, einer seriellen Direktverbindung oder FLOPPY64 auf den PC übertragen. Dabei jedoch nie CBM-ASCII in ASCII wandeln lassen - der Postscript-Text ist ja schon in reinem ASCII-Format! Der weitere "Weg" des Texts geht dann entweder direkt zum Postscript-Drucker (auch über ein DTP-Programm zur Belichtungsmaschine mit 2400 dpi ...) oder aber mittels eines Postscript-Interpreters (z.B. Ghostscript, ein Shareware-Programm) zu jedem beliebigen Laser- oder Nadeldrucker. Der Vorteil dieses umständlichen Verfahrens: Es wird die volle Drucker-auflösung ausgenutzt.

Alternativen?

Wer je mit GeoPublish gearbeitet hat, kennt auch dessen Speicherhunger. Wir haben uns deshalb umgeschaut, ob es vielleicht Alternativen gibt. Natürlich gäbe es diesen Abschnitt nicht, wenn wir nicht fündig geworden wären. Was wir zuerst gefunden haben, könnte unter dem Motto stehen "Warum in die Ferne schweifen...", denn es handelt sich dabei um einen serienmäßigen Bestandteil des GEOS-Grundsystems:

GeoWrite

Was brauchen wir überhaupt, um ein einigermaßen professionell aussehendes Druckwerk herzustellen?

Ein Texteditor wird benötigt. Zur schnellen Texteingabe bietet sich hier GeoText an, zur komfortablen Nachbearbeitung GeoWrite.

Zwei- oder mehrspaltiger Druck läßt sich mit verschiedenen Tricks erreichen: Man könnte z.B. "PaintDriver" benutzen, einen speziellen Druckertreiber, der ein GeoWrite-Dokument in ein druckt. Nachteil: Von GeoPaint läßt sich nur in "herkömmlicher" Geos-Qualität drucken, abhängig vom Druckertreiber. Vorteil: Außer dem Geos-Grundsystem wird keine zusätzliche Software benötigt.

Geos LQ

Ein wesentlich besseres Druckbild entsteht, wenn man auf die Software Geos-LQ und die "Zusatzhardware" Schere zurückgreift. Mit diesem Verfahren sind schon dicke Publikationen entstanden, insbesondere Handbücher zu anderen Geos-Programmen (Geos LQ, GeoCom ...). Man stellt hierzu die Seitenränder in GeoWrite einfach auf die Breite einer Spalte ein. Mit Schere und Leim wer-



Ein Newsletter-Dokument – ganze 4 KByte im sequentiellen Format

den dann die Vorlagen präpariert, die der nächstgelegene Copyshop vervielfältigt.

Mit Geos LQ läßt sich tatsächlich die Maximalauflösung des Druckers ausnutzen. Je größer allerdings der zu druckende Zeichensatz ist, desto geringer wird die Auflösung der Zeichen: Dies hängt mit der Funktionsweise von Geos LQ zusammen. Ein LQ-Font enthält zu einer geringen Punktgröße von z.B. 9 Punkt immer ein größeres Äquivalent (z.T. auch versteckt). Das Druckprogramm entnimmt, wenn es z.B. einen 9-Punkt-Font druckt, die Daten für diesen Font dem in der gleichen Datei gespeicherten 27-Punkt-Pendant. Das funktioniert natürlich nicht mehr, wenn ein 27-Punkt-Font gedruckt werden soll.

Geos LQ-Fontkatalog

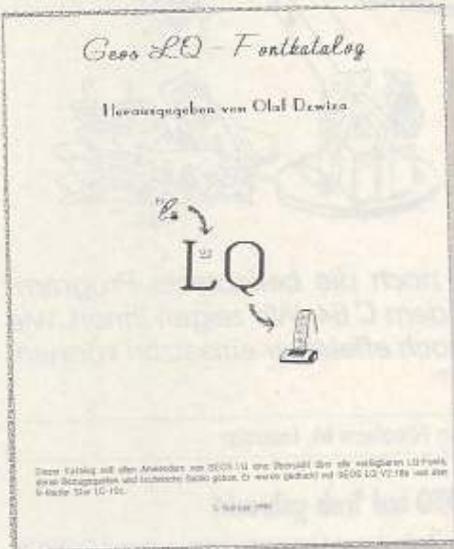
Für Geos LQ-Anwender interessant ist sicher eine Zusammenstellung von Olaf Dzwiza (manchem vielleicht als Sharewareautor bekannt): Der Geos LQ-Fontkatalog. Auf z. Zt. 30 Seiten im Format DIN A4 werden alle 154 bekannten LQ-Fonts in Originalgröße (9-Nadel-Ausdruck) vorgestellt, zusammen mit Angaben zu verfügbaren Punktgrößen (inkl. "versteckter"), Font-ID (daran werden die Fonts von den Geos-Programmen erkannt), Speicherbedarf auf Diskette und eventueller Besonderheiten. Der Katalog kostet 15 DM, eine zweite, ergänzte Auflage ist bereits in Vorbereitung.

Personal Newsletter

Spät kommt er, doch er kommt ... Obwohl schon seit 1987 auf dem Markt, wird diese Alternative (besser: Ergänzung) zu Geo-

Publish erst seit kurzem auch in Deutschland angeboten. Es handelt sich um eine nur 14 kByte große Applikation! Trotzdem beherrscht das »Personal Newsletter System« die Grundfunktionen eines DTP- (Desktop Publishing) Programms, insbesondere die Mischung von Text und Grafik auf einer Seite. Da das Programm so klein ist, kann es ständig komplett im Speicher gehalten werden, es ist deshalb sogar ohne RAM-Erweiterung einigermaßen flüssiges Arbeiten möglich. Es muß allerdings jede Seite einzeln gestaltet werden, das Programm eignet sich demzufolge nicht für

größere Projekte. Grundelement ist, wie bei GeoPublish, das Fenster. Bis zu zwanzig solcher Fenster können definiert werden. Die Texteingabe erfolgt ähnlich wie in GeoWrite, bei den Grafiken geht das Newsletter-System einen etwas anderen Weg: Wenn man ein Grafikfenster definiert, wird automatisch das erste Photoalbum auf der Arbeitsdiskette geöffnet und die erste darin enthaltene Grafik im Fenster sichtbar.



Der Geos-LQ-Fontkatalog

Gleichzeitig erscheint eine Iconleiste, mit der man einerseits die Grafik im Fenster verschieben und andererseits durch das Photoalbum scrollen kann. Überschneiden sich ein Grafik- und ein Textfenster, dann fließt der Text um die Grafik herum.

Das gesamte System ist auf niedrigen Speicherbedarf optimiert. Selbst im "schlimmsten Falle" wird eine Seite nicht größer als 4 KByte, normal ist 1 KByte. Der "Trick" besteht darin, daß nur die



Mit dem PS-Processor von Jim Collette lassen sich Postscript-Files nachträglich editieren.

Texte im Dokument gespeichert werden, die Photoscrops verbleiben jedoch im Photoalbum. Nachteil: Es wird stets auch dieses Album auf der Diskette benötigt. Fehlt es, kommt es zu einem "Beinahe-Absturz", d.h. einige Icons sehen etwas "komisch" aus. Nachteil des Newsletter-Systems: Ein Postscript-Ausdruck der fertigen Dateien ist nicht möglich.

LaserService F. Valer, Hamsterweg 27, 16761 Hennigsdorf
 LaserService H. Johannson, Stephanstr. 10, 10559 Berlin
 Collette Utilities: CMD-Direkt, PF 58, A-6410 Telfs
 Geos LQ: T. Herrmann, C.-Rust-Str. 7, 81243 München
 Geos-LQ-Fontkatalog: O. Dzwiza, Stolzestr. 18, 30171 Hannover
 Personal Newsletter System: T. Hering, Michelangelplatz, 9/160, 01217 Dresden oder M. Klein, Wöl-
 jenstr. 26, 28213 Bremen



Basic ist immer noch die beliebteste Programmiersprache auf dem C 64. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Befehle noch effektiver einsetzen können.

von Nikolaus M. Heusler

GOTO auf Trab gebracht

Generell gilt, daß der Aufruf von Unterprogrammen mit GOSUB schneller ist als mit GOTO. Häufig benutzte Unterprogramme gehören an den Programmstart, müssen dann allerdings zuerst mit einem GOTO umgangen werden. Beispiel: Die folgende Routine beginnt ab Zeile 2, das Hauptprogramm kann wegen Zeile 1 dennoch mit RUN gestartet werden:

```
1 GOTO 102 PRINT "BITTE TASTE DRUECKEN!" * 3 POKE
198,0:WAIT 198,1:POKE 198,04 RETURN10 hier beginnt das
Hauptprogramm
```

Malnehmen für Könner

Auch bei Multiplikationen läßt sich ein Geschwindigkeitsgewinn erzielen, indem die größere der beiden Zahlen, die malgenommen werden sollen, vor den Stern gestellt wird. PRINT 3463 * 2 ist also schneller als PRINT 2 * 3463, obwohl mathematisch gleichbedeutend (kommutativ). Nicht nur aus Geschwindigkeitsgründen sollten Sie die Potenzfunktion soweit als möglich vermeiden. Geben Sie einmal ein PRINT 7^2, Sie werden sich wundern! Besser ist PRINT 7*7.

Einer fehlt!

Die Funktion MID\$() benötigt drei Parameter, um aus einem String einen bestimmten Teil herauszuschneiden, oder nicht? Nein! Es genügen auch zwei Parameter. Wird der dritte Wert weggelassen, ergibt MID\$() einfach alle Zeichen beginnend bei dem, das durch den zweiten Parameter angegeben wird. Der Befehl PRINT MID\$("TESTPROGRAMM",5) gibt »PROGRAMM« aus. Diese Kurzform ist dann nützlich, wenn Sie ein RIGHT\$ ausführen möchten, aber nicht wissen, wie viele Zeichen der Endstring enthalten soll, nur, ab wo im Quelltext er beginnt. Übrigens steht im Handbuch, daß beide Parameter bei MID\$ von 0 bis 255 liegen dürfen. Das ist verkehrt. Der erste Parameter darf nicht Null sein, sonst erscheint ein ?ILLEGAL QUANTITY ERROR.

Professionell Nachladen

Gewöhnlich hat das Nachladen eines Maschinenprogrammes von einem Basicprogramm aus mit dem Befehl LOAD "CODE",8,1 einen lästigen Nebeneffekt: Das Basicprogramm wird von vorn gestartet. Diesen Effekt vermeiden Sie, indem Sie stattdessen schreiben: SYS 57812 (*CODE*),8,1:POKE 780,0:SYS 65493. Kurz eine Erklärung: Der erste SYS-Befehl setzt die File-Parameter, also den Namen, die Geräte- und Sekundäradresse. PO-

KE 780,0 sagt dem System, daß geladen, kein VERIFY ausgeführt werden soll. Der nächste SYS-Befehl schließlich ruft die LOAD/VERIFY-Routine auf. Dieser Trick ist nur für Besitzer eines C 64 interessant, auf dem C 128 bzw. C 16 steht ohnehin der BLOAD-Befehl zur Verfügung.

Joker

Mit Hilfe der »Joker« »*« und »?« läßt sich die Directory-Ausgabe genauer spezifizieren. Um beispielsweise ein Directory zu erhalten, in dem nur PRG-Files enthalten sind, schreibt man einfach: LOAD "\$0:*=P",8LIST

Sie können das P durch ein S, U oder R ersetzen, und erhalten dann alle SEQ,USR bzw. REL-Files. Wenn Sie ein Programm laden wollen, aber nur den Anfang des Filenamens kennen, schreiben Sie LOAD "FILENA*",8

Das wissen Sie schon. Wenn ein Filename mit dem Sternchen endet, erhält das DOS (Floppy-System) den Auftrag, File(s) zu bearbeiten, deren Name mit der Vorgabe vor dem Stern beginnt. Ebenso ist es möglich, unbekannte einzelne Zeichen im Namen durch das Fragezeichen zu ersetzen:

LOAD "FILENAPE?",8 Aber wußten Sie schon, daß diese Spielereien auch beim Directory funktionieren? Beispielsweise wünschen Sie einen Ausdruck aller Files, die mit HAT beginnen und ein E als fünften Buchstaben haben:

```
LOAD "$:HAT?E*",8LIST
```

Datenschutz

Jeder hat hin und wieder den Wunsch, ein Programm so auf Diskette abzuspeichern, daß nur er es wieder laden kann, sonst niemand. Hier sind zwei verschiedene Tricks, die es auch für den fortgeschrittenen Anwender schwer machen, ein Programm zu laden. Beide arbeiten auf allen 1541-kompatiblen Laufwerken. Erstens, ein Basicprogramm läßt sich durchaus so speichern, daß es im Directory als SEQ oder gar als USR-File erscheint. Dazu hängen Sie nur den gewünschten Filetyp an den Filenamens an:

```
SAVE "BEISPIEL",S,8 oder SAVE "BEISPIEL,U",8
```

Im Directory sehen Sie, daß aus Ihrem PRG-File im ersten Fall ein SEQ-File geworden ist, im zweiten Fall ein USR-File. Nun probieren Sie mal, das File mit

```
LOAD "BEISPIEL",8 wieder zu laden. Denkste! Ein ?FILE NOT FOUND ERROR erscheint, und die rote Floppy-Lampe blinkt. Das Programm kann nur auf die selbe Weise wieder geladen werden, in der es gespeichert wurde, also mit
```

```
LOAD "BEISPIEL,S",8 oder LOAD "BEISPIEL,U",8
```

je nach Filetyp. Noch gemeiner wird es, wenn Sie das Programm mit einem Nullbyte im Filenamens speichern:

```
SAVE CHR$(0)+"TESTNAME",8
```

Im Inhaltsverzeichnis erscheint der Name stark verstümmelt, zusammen mit einer völlig falschen File-Länge, so um die 10000 Blocks. Natürlich ist das File nicht wirklich so groß. Das Programm kann nun nur der laden, der den Kniff kennt:

```
LOAD CHR$(0)+"TESTNAME",8
```

Anders ist nichts zu machen!

Alles Zufall?

Die Basic-Funktion RND liefert Pseudo-Zufallszahlen im Bereich zwischen 0 und 1. Setzt man N=RND(X), so sind die Werte N abhängig vom Argument X der Zufallsfunktion. Drei mögliche Erzeugungsarten sind vorgesehen: X größer 0: Der genaue Wert des positiven Zahlenwertes X spielt keine Rolle, RND(2) und RND(1) ergeben die gleiche Zufallszahlenreihe, da hier ein fester Zahlenwert als »Keinzahl« (»Samen«) verwendet wird. Der neue Zufallswert wird nach einem einfachen Algorithmus aus dem alten gebildet. Der erste Samen wird nach dem Einschalten auf 0,811 635 157 gesetzt. X = 0: Dieses Argument bewirkt, daß die Zufallszahlen abhängig vom Timer der CIA1 gebildet werden. Auch hier ist die erzeugte Zahlenreihe nicht wirklich zufällig. X kleiner 0: Für negative Argumente ist die Zufallszahl eine Funktion des Arguments. Das heißt, daß hier bei jedem Aufruf eine neue Keimzahl gebildet wird. Bei der Verwendung der Systemzeit TI etwa wird stets in Abhängigkeit von TI ein neuer Samen gebildet: N=RND(-TI). (jh)

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.

The Final Cartridge III

Freezer

von Torsten Hahn

Freezer starten		Die Freezer-Menüleiste																									
- bei laufendem Anwendungsprogramm den Freezer-Knopf links am FC III-Modul drücken - im Desktop System/Freezer anklicken - unter Basic bei aktivierter Menüleiste System/Freezer anklicken		<table border="1"> <tr> <td>BACKUP DISK</td> <td>GAME SPRITE I</td> <td>COLOR BACKGND</td> <td>PRINT SETTING</td> <td>RESET KILL</td> <td>EXIT RUN</td> </tr> <tr> <td>TAPE</td> <td>SPRITE II</td> <td>FOREGND</td> <td>UIEW</td> <td>ZERO FILL</td> <td>MONITOR</td> </tr> <tr> <td>F DISK</td> <td>JOYSWAP</td> <td>BORDER</td> <td>PSET</td> <td>CBM 64</td> <td>DESKTOP</td> </tr> <tr> <td>F TAPE</td> <td>AUTOFIRE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> - Selektieren Sie einen Befehl mit dem Joystick oder den CRSR-Tasten - Drücken Sie den Fire-Knopf um den Befehl ausführen zu lassen		BACKUP DISK	GAME SPRITE I	COLOR BACKGND	PRINT SETTING	RESET KILL	EXIT RUN	TAPE	SPRITE II	FOREGND	UIEW	ZERO FILL	MONITOR	F DISK	JOYSWAP	BORDER	PSET	CBM 64	DESKTOP	F TAPE	AUTOFIRE				
BACKUP DISK	GAME SPRITE I	COLOR BACKGND	PRINT SETTING	RESET KILL	EXIT RUN																						
TAPE	SPRITE II	FOREGND	UIEW	ZERO FILL	MONITOR																						
F DISK	JOYSWAP	BORDER	PSET	CBM 64	DESKTOP																						
F TAPE	AUTOFIRE																										
BACKUP	DISK	legt Kopie des angehaltenen (gefrorenen) Programms in normaler Geschwindigkeit in Form der Files 'FC' und '-FC' auf Diskette ab; Sie können die Namen der entstandenen Dateien (z. Bsp. mit Desktop/Utilities/Disk) in 'FILENAME' und '-FILENAME' ändern; später können Sie das Backup durch Laden und Starten von 'FILENAME' im Speicher reinstallieren																									
	TAPE	legt Kopie des angehaltenen (gefrorenen) Programms in normaler Geschwindigkeit auf Kassette ab																									
	F DISK	legt Kopie des angehaltenen Programms in hoher Geschwindigkeit auf Diskette ab																									
	F TAPE	legt Kopie des angehaltenen Programms in hoher Geschwindigkeit auf Kassette ab																									
GAME	SPRITE I	die Sprite-Sprite-Kollision wird abgeschaltet; funktioniert nicht mit allen Programmen																									
	SPRITE II	die Sprite-Hintergrund-Kollision wird abgeschaltet																									
	JOYSWAP	vertauschen der Joystick-Ports; macht mechanisches Umstecken unnötig																									
	AUTOFIRE	versieht normale Joysticks mit Dauerfeuer-Funktion																									
COLOR	BACKGND	verändert die Hintergrundfarbe des gefrorenen Bildschirms (auch mit PRINT/UIEW)																									
	FOREGND	verändert die Vordergrundfarbe des gefrorenen Bildschirms (auch mit PRINT/UIEW)																									
	BORDER	verändert die Rahmenfarbe des gefrorenen Bildschirms (auch mit PRINT/UIEW)																									
PRINT	SETTINGS	ermöglicht Bildschirmhardcopy; ruft Druck-Menü auf (siehe unten)																									
	UIEW	zeigt ausdrückbaren Bildschirm an; mit CRSR DOWN/UP läßt sich der Bildinhalt freilegen bzw. verdecken; es erscheint ein neues Menü mit welchem die Farben des gefrorenen Bildes geändert werden können																									
	BORDER	ändert Bildschirmrahmenfarbe	FOREGND	ändert Bildschirmvordergrundfarbe																							
	BCOLOR0	ändert Hintergrundfarbe 0	BCOLOR1	ändert Hintergrundfarbe 1																							
	BCOLOR2	ändert Hintergrundfarbe 2	BCOLOR3	ändert Hintergrundfarbe 3																							
	EXIT	verläßt das Untermenü UIEW																									
RESET	KILL	schaltet das Final Cartridge ab; Rückkehr zum originalen Betriebssystem																									
	ZERO FILL	füllt den gesamten Speicher mit \$00 und aktiviert dann das FC III-Basic; benutzen Sie diesen Befehl vor dem Anfertigen eines Backups																									
	CBM64	aktiviert das Basic des Final Cartridge III																									
EXIT	RUN	fortsetzen des angehaltenen (gefrorenen) Programms																									
	Monitor Desktop	startet den internen Monitor des Final Cartridge III startet das Desktop des Final Cartridge III																									

Das Drucker-Menü

- Konfigurieren Sie den Drucker mit dem Joystick; alle gültigen Optionen sind invertiert dargestellt

	DESKTOP	PRINTER SELECTIONS	RUN/STOP	ABORT PRINTING	
Interface Druckerschnittstelle wählen		INTERFACE Commodore Centronics RS-232	YES/NO	COLORS	Size Größe des Ausdrucks festlegen
Type Druckertyp einstellen		TYPE CBM Compatible EPSON Compatible NEC P Series	SIDEWAYS INVERT	PRINTING	Graphics Mode Druckdichte (Qualität) für 8 und 24-Nadel-drucker festlegen; je höher Dichte, desto kleiner Bild
Colors Farbdruck J/N ?			1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9	PICTURE HORIZONTAL/ VERTICAL SIZE	
Printing Sideways druckt das Bild in Längsrichtung		GRAPHICS MODE			Print Ausdruck starten
Picture Bildinvertierung J/N ?		8 PINS Single Density Double Density High Speed, DD Quadruple Density CRT Graphics CRT Graphics II	Single Density Double Density CRT Graphics II Triple Density		Exit Druck-Menü verlassen
		PRINT		EXIT	



Der singende Draht

Im Handbuch des C64 steht gar nichts, im Programmierhandbuch nichts Genaues. Wie nutzt man die eingebaute RS 232-Schnittstelle? Wir stellen komplette Lösungen in Maschinensprache vor. Ein kurzes Zusatzprogramm erlaubt die Übertragung bis zu 4800 Bit/s.

von Nikolaus Heusler

Die genormte RS232-Schnittstelle arbeitet mit einer bitseriellen asynchronen Übertragung. Das bedeutet, ein Byte wird in Bits zerlegt, die nacheinander über die Leitung geschickt werden. Die asynchrone Übertragung verwendet Kennzeichen für Byte-Anfang und -Ende. Bei manchen Computern ist auch synchrone Übertragung möglich, über eine eigene Leitung wird dann der Bit-Takt vorgegeben.

Wir wollen zunächst einen kurzen Abriss über die Anwendung der RS232-Schnittstelle geben. RS232 eignet sich beispielsweise zur Übertragung von Daten zum PC. Dieser wird dazu an den Userport angeschlossen. Problem: Der PC erwartet die Daten mit einem anderen Spannungspegel als ihn der C 64 liefert. Adapter wie beispielsweise in 64'er 9/93, Seite 78, abgebildet setzen die physikalischen Pegel in die geforderten Werte um.

Die Schnittstelle kann mit OPEN geöffnet werden. Die Geräteadresse lautet 2, die Sekundäradresse ist ohne Relevanz.

Das Steuerregister

Wichtig ist der Dateiname. Er besteht aus zwei, in besonderen Fällen aus vier Zeichen. Das erste Byte des Dateinamens wird »Steuerregister« genannt. Seine acht Bit bestimmen das Format der Datenübertragung:

- Bit 7: 0: ein Stopbit, 1: zwei Stopbits
- Bit 5,6: 00: acht Datenbits
 - 01: sieben Datenbits
 - 10: sechs Datenbits
 - 11: fünf Datenbits
- Bit 4: ohne Bedeutung
- Bits 0 bis 3: Bitrate (Baud = Bit pro Sekunde)
 - 0000: selbstdefiniert
 - 0001: 50 Baud
 - 0010: 75 Baud
 - 0011: 110 Baud
 - 0100: 134,5 Baud
 - 0101: 150 Baud
 - 0110: 300 Baud
 - 0111: 600 Baud
 - 1000: 1200 Baud
 - 1001: 1800 Baud
 - 1010: 2400 Baud

Da das Steuerregister als Zeichen des Dateinamens verstanden wird, erfolgt die Angabe üblicherweise in Basic mit CHR\$. Der Wert 138 beispielsweise lautet in binärer Darstellung 10001010 und bewirkt laut obiger Tabelle zwei Stopbits, acht Datenbits, eine Rate (Übertragungsgeschwindigkeit) von 2400 Bit pro Sekunde. Wird für die Rate der Wert 0000 gesetzt, hat der Dateiname

vier Zeichen, wobei das dritte und vierte Zeichen die Baudrate festlegen. Wie das genau funktioniert, werden wir noch lernen.

Das zweite Zeichen des Filenamens enthält das sogenannte »Befehlsregister« mit folgender Bit-Belegung:

Auch hier ein Beispiel: Der Wert 97 (binär 01100001) schaltet

Bit-Belegung	
Bit 7,6,5:	Parität
000:	keine Parität
001:	gerade Parität
011:	ungerade Parität
101:	achtes Datenbit 1
111:	achtes Datenbit 0
Bit 4:	0 = Vollduplex, 1 = Halbduplex
Bit 1,2,3:	nicht benutzt
Bit 0:	0 = 3-Line Software-Handshake, 1 = X-Line Hardware-Handshake

bei ungerader Parität und Vollduplex auf X-Line Hardware-Handshake.

Eine Datei öffnet in Basic beispielsweise folgender Befehl:

```
OPEN 2,2,2,CHR$(138)+CHR$(97)
```

Das Steuerregister hat den Wert 138, das Befehlsregister lautet 97. Die Daten können wie bei jeder

anderen Datei mit den gewohnten Befehlen gesendet und empfangen werden.

Schnittstelle öffnen

Schauen wir uns ein Beispiel an, bei dem in Maschinensprache eine solche Schnittstelle geöffnet wird:

```
LDA #2 ; logische Filennummer
LDX #2 ; RS 232 Gerätenummer
LDY #3 ; irgendeine Sekundäradresse
JSR $FFBA ; SETPAR
LDA #2 ; Länge des Dateinamens
LDX #<PADR ; Lowbyte der Adresse des Filenamens
LDY #>PADR
JSR $FFBD ; SETNAM
LDX #<EBUF ; Lowbyte Empfangspuffer
LDY #>EBUF ; Highbyte
STX $F7 ; setzen
STY $F8
LDX #<ABUF ; Lowbyte Ausgabepuffer
LDY #>ABUF ; Highbyte
STX $F9 ; setzen
STY $Fa
JSR $FFC0 ; OPEN
LDX #2 ; Ausgabekanal öffnen
JSR $FFC9 ; CHKOUT
... ; Datenausgabe mit JSR $FFD2
JSR $FFCC ; CLACKN
LDA #2
JSR $FFC3 ; CLOSE
RIS
; Dateiname: zwei Bytes
PADR .BYTE $0000110 ; Wert für Steuerregister
.BYTE $00000000 ; Wert für Befehlsregister
```

Im C 64 erfolgt rein softwaremäßig die Steuerung über die CIA 2. Dieser Baustein besitzt zwei 16-Bit-Intervalltimer, die von einem bestimmten Wert auf Null abwärts zählen und dann ein Signal (NMI) auslösen. Die im C 64 bereits eingebaute Software nutzt dies aus. Sie holt den Wert für den Timer B, der als Interruptquelle dient, aus einer im ROM gespeicherten Tabelle. Danach startet der Timer.

Die Puffer

Da beim C 64 das Senden und Empfangen via RS232 interruptgesteuert abläuft, werden zwei Puffer benötigt. Einer der beiden Zwischenspeicher steht für die zu sendenden Daten bereit. Die Daten werden nur in den Puffer geschrieben. Das Senden erfolgt mit Hilfe des NMI-Interrupts, weil man den (im Gegensatz zum IRQ) nicht sperren kann. Dadurch ist gewährleistet, daß die Daten in jedem Fall gesendet werden. Da das Beschreiben des Puffers normalerweise schneller geht als das Senden der Zeichen, sollte man, nachdem ein Zeichen abgeschickt wurde, das nächste Zeichen vorbereiten und dann warten, bis die Sendung

erfolgt ist. Beachtet man das nicht, könnte versehentlich ein noch nicht gesendetes Zeichen überschrieben werden, die Folge wären Übermittlungsfehler.

Empfangen, aber wie?

Das Empfangen geschieht auf ähnliche Weise, denn die Leitung RXD, über die Daten ankommen, ist nicht nur mit dem Port der CIA 2 verbunden, sondern auch mit der Leitung FLAG2, wodurch bei jedem eingehenden Datum ein NMI ausgelöst wird. Das Empfangen der Daten erfolgt programmunabhängig, die Daten werden in den Empfangspuffer geschrieben, der genauso groß ist wie der Sendepuffer: 256 Byte. Man sollte sich also rechtzeitig darum kümmern, daß die Daten aus diesem Zwischenspeicher abgeholt werden. Im obigen Beispiel haben wir gesehen, daß man dem C64 in den Speicherzellen \$f7 bis \$fa vor der Verwendung der RS232 die Adressen der beiden Puffer mitteilen muß. Übrigens werden die Pufferzeiger auch vom Betriebssystem gesetzt. Dieses legt die Puffer jedoch an das obere Ende des Basic-Speichers. Deshalb wird beim Öffnen der Schnittstelle ein CLR-Befehl ausgeführt, denn im gleichen Speicherbereich liegen ja auch die String-Variablen. Um das zu vermeiden, legen wir die Puffer in den sonst unbenutzten Speicherbereich von \$CE00 bis \$CFFF. Das sollte normalerweise vor dem OPEN-Befehl geschehen, weil das Betriebssystem die Pufferadressen erst festlegt, nachdem es in den Speicherzellen \$F8 und \$FA nachgeschaut hat, ob das vom Programm schon erledigt wurde. Ist das Highbyte der Pufferzeiger ungleich Null, geht das System davon aus, daß die Zeiger bereits auf die Puffer deuten. Dann wird auch nichts verändert.

Durch die Kernroutine READST (\$FFB7) oder beim C 64 durch Auslesen der Speicherzelle 144 (\$90) läßt sich der Status abfragen. Die einzelnen Bits bedeuten:

Bit-Belegung

- Bit 0: Paritätsfehler (Prüfsumme falsch)
- Bit 1: Rahmenfehler
- Bit 2: Empfangspuffer voll
- Bit 3: Empfangspuffer leer (testen nach GET#)
- Bit 4: CTS-Signal fehlt
- Bit 5: nicht benutzt
- Bit 6: DSR-Signal fehlt
- Bit 7: Abbruch

Ein gesetztes Bit signalisiert, daß die jeweilige Störung aufgetreten ist. Bei gesetztem Bit 2 z.B. lief der Empfangspuffer über.

Um nun andere als die vorgesehenen Übertragungsraten zu benutzen, könnten natürlich die Werte in den Timer und die ent-

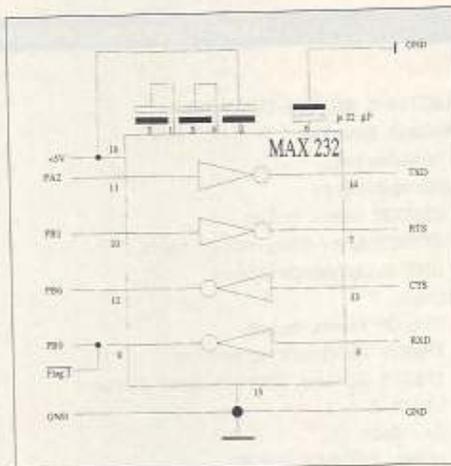
sprechenden Werte in die beiden Speicherzellen geschrieben werden. Nachteil: Dieses Programm würde nur auf dem C 64 arbeiten, auf keinem anderem Commodore-Computer. Aber es geht auch eleganter: Über die selbst definierte Bitrate!

Dazu müssen die unteren vier Bits des ersten Bytes im Filenamens (das Steuerregister) den Wert Null haben, die Bitrate steht dann im dritten und vierten Byte des Dateinamens. Die Werte berechnet man nach folgender Formel:

$$\begin{aligned} \text{RATE} &= \text{TAKT} / \text{WERT} / 2 - 100 \\ \text{RATE_HIGH} &= \text{INT}(\text{RATE} / 256) \\ \text{RATE_LOW} &= \text{RATE} - \text{RATE_HIGH} * 256 \end{aligned}$$

Mit WERT ist die gewünschte Übertragungsratenrate in Bit/s (z.B. 1200) gemeint, TAKT gibt den Prozessortakt in Hz an. Ein deutscher C 64 hat TAKT = 985250, in Amerika gilt TAKT = 1022730. Für 1200 Baud würde das Zwischenergebnis RATE = 311 (gerundet) betragen. Diese Zahl wird nach den bekannten Formeln in High- und Low-Byte umgerechnet, das Ergebnis ist: High-Byte = 1, Low-Byte = 55. Als drittes und viertes Byte im Filenamens würden Sie also CHR\$(55)+CHR\$(1) schreiben.

Beachten Sie zweitens: Erstens wird der Datei-Name hier nicht wie beispielsweise bei der Floppy zum Peripheriegerät geschickt, sondern in einzelne Zeichen zerlegt, die den weiteren Ablauf steuern. Zweitens gelten, wie gesehen in USA und Europa (bedingt durch unterschiedliche Normen in der Video-Bilderzeugung), unterschiedliche Taktfrequenzen. Wenn Sie eine der vorgegebenen Baudraten auswählen möchten, brauchen Sie die Be-



RS232-Konverter – leider waren die Schaltpläne in Ausgabe 9/93 auf Seite 78 und im Sonderheft 67 auf Seite 12 fehlerhaft

Sie vor sich haben: Bei einem amerikanischen C 64 (Video-Norm NTSC) steht hier eine Null, in Europa (PAL) eine Eins.

Der erste Versuch

Als Übung wollen wir ein File mit 4800 Bit/s (also mit selbst definierter Baudrate) übertragen (7 Datenbits, 1 Stopbit, Vollduplex, 3-Line-Handshake, keine Parität). Nach obiger Tabelle ergeben sich für das Steuerregister der Wert %00100000 = 32 = \$20, das Befehlsregister lautet %00000000 = \$00. Nach obiger Formel gilt RATE_HIGH = 0, RATE_LOW = 2. Auf die Unterscheidung zwischen PAL und NTSC verzichten wir:

```

LEA #2 ; logische Filenummer
LDX #2 ; RS 232 Gerätenummer
LDY #3 ; irgendeine Sekundäradresse
JSR $FFBA ; SETPAR
LEA #4 ; Länge des Dateinamens
LDX #<FADR ; Lowbyte der Adresse des Filenamens
LDY #>FADR
JSR $FFBD ; SETNAM
LDX #<EBUF ; Lowbyte Empfangspuffer
LDY #>EBUF ; Highbyte
STX $f7 ; setzen
STY $f8
LDX #<ABUF ; Lowbyte Ausgabepuffer
LDY #>ABUF ; Highbyte
STX $f9 ; setzen
STY $fa
JSR $FFC0 ; OPEN
LDX #2 ; Ausgabekanal öffnen
JSR $FFC9 ; CHROUT
... ; Adresse »PT« auf Dateianfang setzen
SENDE LDY #0
LDA (PT),Y ; ein Zeichen aus Datei lesen
... ; Zeichen bearbeiten (z.B. Codewandlung)
TAX ; Zeichen merken
WART LDA $2A1 ; Status lesen
AND #1 ; Bit 1 testen
BNE WART ; nicht bereit, dann warten
TXA
JSR $FFD2 ; CHROUT Zeichen senden
weiter bei (SENDE), bis Dateiende erreicht
JSR $FFCC ; CLRCHN
LEA #2
JSR $FFC3 ; CLOSE
RTS
; Dateiname: vier Bytes
FADR .BYTE $20 ; Wert für Steuerregister
.BYTE $00 ; Wert für Befehlsregister
.BYTE $02 ; RATE_LOW
.BYTE $00 ; RATE_HIGH

```

(pk)

Listing 1: Der dokumentierte Quelltext zu SEQ-TRANS.OBJ



```

; dokumentierter Quelltext zu SEQ-TRANS.OBJ
; Kommentar von Nikolaus Heusler
; alle Zahlenwerte hexadezimal
; Konv-Flag lesen und speichern
cd00 jsr aefd ; CHKCOM Komma holen
cd03 jsr b79e ; GETBYT Konv-Flag holen nach X
cd06 stx 02 ; und zwischenspeichern
; Dateinamen festsetzen
cd08 jsr aefd ; CHKCOM Komma holen
cd0b jsr ad9e ; FRMEVL Ausdruck auswerten
cd0e jsr b6a6 ; FRESTR String (Dateinamen) lesen
cd11 cmp #05 ; Länge ± 5 ?
cd13 bcs cd18 ; ja, dann OK
cd15 jmp af08 ; sonst ?SYNTAX ERROR
cd18 ldx $22 ; Adresse des Dateinamens low
cd1a ldy $23 ; und high
cd1c jsr ffb3 ; SETNAM Namen festlegen
; SEQ-Datei von Diskette lesen
cd1f lda #01 ; Filenummer 1
cd21 ldx #08 ; Geräteadresse 8 = Floppy
cd23 ldy #02 ; Sekundäradresse 2
cd25 jsr ffba ; SETPAR
cd28 jsr ffc0 ; OPEN Datei zum Lesen öffnen
cd2b jsr ffb7 ; Status holen
cd2e beq cd38 ; Fehler? Nein, dann OK
; Fehlerbehandlung
cd30 jsr ffcc ; CLRCHN Kanal schließen
cd33 lda #01
cd35 jmp ffc3 ; CLOSE 1, Abbruch
cd38 ldx #01 ; Filenummer
cd3a jsr ffc6 ; Eingabekanal schalten
cd3d jsr ffb7 ; Status holen
cd40 bne cd30 ; Fehler, dann Abbruch
cd42 ldx #01 ; Datei nach $801 laden
cd44 ldy #08
cd46 stx $22 ; Pointer in Speicher
cd48 sty $23
cd4a jsr ffcf ; BASIN ein Zeichen aus Datei lesen
cd4d ldy #00 ; und speichern
cd4f sta (22),y
cd51 inc $22 ; Zeiger auf nächste
cd53 bne cd57 ; Speicherzelle
cd55 inc $23
cd57 jsr ffb7 ; Status holen
cd5a beq cd4a ; OK, dann weiter
cd5c and #40 ; Bit 6 testen: End of File?
cd5e beq cd30 ; nein, dann Fehler
; Datei komplett gelesen
cd60 jsr cd30 ; Datei schließen
cd63 lda #01 ; Dateinummer
cd65 ldx #02 ; Geräteadresse 2 = RS 232
cd67 ldy #03 ; Sekundäradresse 3 (keine Bedeutung)
cd69 jsr ffba ; SETPAR
cd6c lda #04 ; Dateiname: 4 Zeichen
cd6e ldx #e5 ; Zeiger auf Adresse $CDE5
cd70 ldy #cd ; (dort steht Dateiname)
cd72 jsr ffb3 ; SETNAM
cd75 jsr ffc0 ; OPEN
cd78 ldx #03 ; vier Bytes ab $cde9 kopieren
cd7a lda cde9,x
cd7d sta f7,x ; Zeiger auf Puffer
cd7f dex
cd80 bpl cd7a ; alle vier Bytes kopieren
cd82 ldx #01 ; Datei 1 als Ausgabekanal schalten
cd84 jsr ffc9 ; CHKOUT entspricht CMD 1
cd87 ldx #01 ; Zeiger auf Datenspeicher $801
cd89 ldy #08 ; Highbyte
cd8b stx $14 ; nach $14, $15 schreiben
cd8d sty $15
cd8f lda dc0e ; CIA Nr. 1 Kontrollregister A
cd92 and #$5f ; Bit 0 löschen
cd94 sta dc0e ; Timer A abschalten
; Datei übertragen
cd97 ldy #00
cd99 lda (14),y ; ein Byte aus Speicher lesen
cd9b bit 02 ; konvertieren?
cd9d hmi cdb4 ; nein, dann weiter
; Konverter CBM ASCII PC-Ascii
cd9f cmp #$41 ; dez. 65 (kleines a)
cda1 bcc cdb2 ; kleiner, dann übernehmen
cda3 cmp #80 ; dez. 128
cda5 bcs cdab ; größer, dann kein Kleinbuchstabe
cda7 ora #20 ; sonst Bit 5 setzen
cda9 bne cdb2 ; unbedingter Sprung
cdab cmp #c0 ; dez. 192
cdad bcc cdb2 ; kleiner, dann kein Großbuchstabe
cdf sec ; 128 abziehen
cdb0 abc #80
cdb2 and #7f ; Bit 7 löschen
; Byte senden
cdb4 tax ; in X zwischenspeichern
cdb5 lda 2a1 ; Sendestatus
cdb8 and #01 ; schon bereit?
cdba bne cdb5 ; nein, dann warten
cdbe txa ; Byte zurückholen
cdd8 jsr ffd2 ; und senden
cdc0 inc 14 ; nächste Speicherzelle
cdc2 bne cdc6 ; adressieren
cdc4 inc 15
cdc6 lda 22 ; letzte Speicherzelle
cdc8 cmp 14 ; schon erreicht?
cdca bne cd97 ; nein, dann weitersenden
cdcc lda 23
cdce cmp 15
cd80 bne cd97 ; sonst beenden
; Ende der Übertragung
cd82 lda 2a1 ; Sendestatus
cd85 and #01 ; fertig?
cd87 bne cd82 ; nein, dann warten
cd89 jsr cd30 ; sonst Datei schließen
cd8c lda dc0e ; und Timer wieder einschalten
cd8f ora #01
cd81 sta dc0e
cd84 rts ; fertig
; ab hier folgen vier Bytes des Dateinamens für die RS
232
cd85 .byte $00 ; Steuerregister (Wert: Null)
; hier: ein Stopbit-
acht Datenbits
freie Übertragungsrate
cd86 .byte $00 ; Befehlsregister (Wert: Null)
; hier: keine Parität
Voll duplex
3-Line Handshake
cd87 .byte $02 ; Lowbyte Übertragungsrate
cd88 .byte $00 ; Highbyte Übertragungsrate
cd89 .word $ce00 ; Zeiger auf Empfangspuffer
cd8a .word $cf00 ; Zeiger auf Ausgabepuffer

```



Bestenlisten

Diesmal zeigen wir Ihnen, wie man die "Bestenlisten" in Spielen programmiert. Sie lernen einiges über Strings sowie Arten des Dateizugriffs. Wie immer verraten wir dabei auch einige sehr interessante Tricks.

Nikolaus M. Heusler

In dieser Folge wollen wir ein Programm entwickeln, das sich ausgiebig auf Stringverarbeitungen stützt und außerdem offenlegt, wie die in vielen kommerziellen Spielen eingebauten »Bestenlisten« funktionieren.

Die Bestenlisten – englisch »High Score« – enthalten die besten Ergebnisse, die in einem Spiel erzielt wurden. Dabei gibt es drei prinzipielle Unterschiede:

- die Ewige Bestenliste
- die Persönliche Bestenliste
- die Tages-Bestenliste

Die Ewige Bestenliste beruht darauf, daß der jeweils letzte Stand am Ende eines Spieldurchgangs auf Diskette gespeichert wird. Zu Beginn einer neuen Runde wird er geladen und steht dann zur Verfügung. Die persönliche Bestenliste unterscheidet sich von der ewigen Bestenliste nur darin, daß hier jeder Spieler nur einmal erfaßt ist – natürlich mit seinem persönlichen besten Ergebnis. Die Tages-Bestenliste ist eigentlich eine Ewige Bestenliste, sie wird jedoch nicht auf Diskette gespeichert, sondern enthält nur das Ergebnis einer »Session«. Daher beginnt sie bei jeder Sitzung neu.

In unserem Fall werden wir nur die ersten beiden Typen betrachten. Möchten Sie eine Tages-Bestenliste realisieren, lassen Sie einfach die Programmteile für den Diskettenzugriff (Lesen und Speichern) weg. Sehen wir uns erst einmal eine Ewige Bestenli-

Ewige Bestenliste

1. HEINZ 678
2. HEINZ 567
3. HEINZ 503
4. NICKI 445
5. KATJA 440
6. NICKI 390
7. HEINZ 377
8. PETER 50
9. KATJA 33
10. AXEL 9

Persönliche Bestenliste

1. HEINZ 678
2. NICKI 445
3. KATJA 440
4. PETER 50
5. AXEL 9

ste als Beispiel an: Heinz ist also eindeutig der Beste, vielleicht weil er häufig spielt. In der Ewigen Liste hält er die ersten drei Plätze. Auch Katja hat gute Ergebnisse und steht zweimal in der Liste. In der persönlichen Liste dagegen ist jeder nur einmal vertreten, natürlich mit seinem besten Ergebnis. Damit liegen die Sortiervorschriften eigentlich schon fest.

Sortiervorschriften

Ewige Bestenliste: Ein neues Ergebnis wird mit der ersten Eintragung der Liste verglichen. Ist es größer, kommt es an dessen Position, die restlichen Werte rücken um einen Platz nach hinten, und der Vorgang wiederholt sich mit dem nächsten Wert der Liste. Ist es gleich oder kleiner, dann wird sofort der nächste Listenplatz zum Vergleich verwendet. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich als der unterste (letzte) Eintrag, erscheint beispielsweise die Meldung »dieses Mal hat es leider nicht für einen Highscore gereicht«. Der Name des Spielers, der dieses Ergebnis erzielt hat, wird sonst an dieselbe Position der Liste gebracht, unabhängig davon, wie oft er schon in der Liste steht. Damit kann ein einziger Spieler die komplette Bestenliste belegen.

Bei der persönlichen Bestenliste prüfen wir erst einmal, ob dieser Spieler schon einmal in der Liste steht. Wenn nein, wird sein Wert wie oben beschrieben der Größe nach einsortiert. Gibt es jedoch schon einen Eintrag für diesen Spieler, testen wir jetzt, ob er sich selbst übertroffen hat. Falls nein, geben wir die Meldung aus »Leider waren Sie schon einmal besser!« und verzichten auf den Eintrag. Hat sich der Spieler jedoch verbessert, löschen wir den alten Eintrag und rücken die verbleibenden Werte in der Liste um eins nach oben. Sodann wird das neue Ergebnis wie gehabt der Größe nach einsortiert.

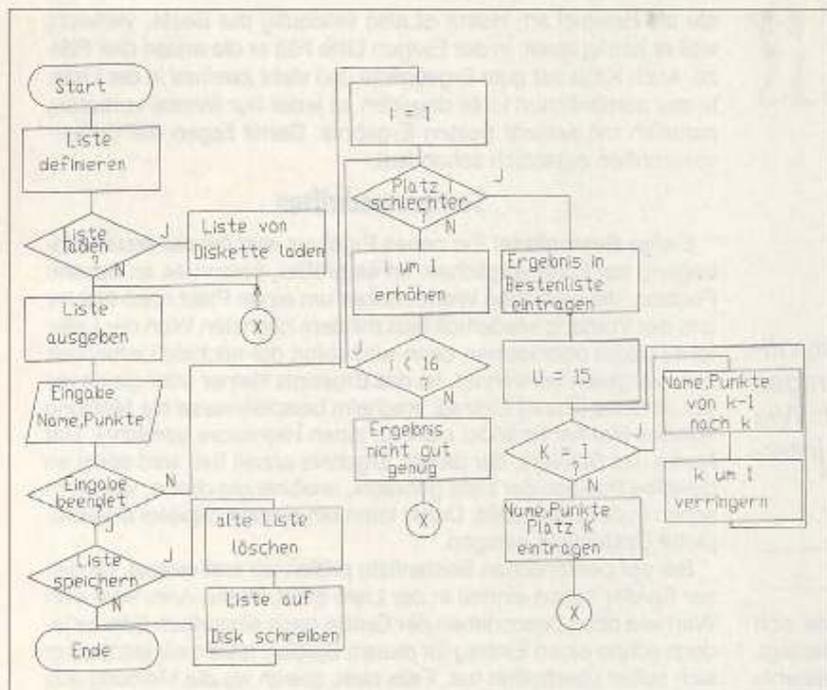
Aus diesen Vorschriften, aber auch beim Betrachten der beiden Listen wird deutlich, daß wir uns für das Problem der Zuordnung von Namen, Platznummern und Ergebnissen etwas einfallen lassen müssen. Allein »Heinz« belegt vier Plätze mit vier unterschiedlichen Ergebnissen. Das klingt schlimmer als es ist.

Das erste Beispielprogramm (Listing 1) realisiert eine ewige Bestenliste mit 15 Einträgen. Das Ablaufdiagramm (Bild) verdeutlicht die Vorgänge nochmals. Die besonders gekennzeichneten Bereiche werden nur für die persönliche Bestenliste benötigt. Die Bestenliste soll als Feld gespeichert werden. In Zeile 210 reservieren wir für 15 Namen und 15 Ergebnisse zwei Variablenfelder: NA\$(I) für den Namen von Platz I und PU(I) für die Punkte zu Platz I (I von 1 bis 15). (»I«, also die Nummer der Variablen, die wir ansprechen wollen, ist der »Index« in das Feld.) Hier wird auch der Bildschirm gelöscht (Code 147). Damit die Liste zu Beginn des Programms definiert ist, weisen wir ihr in Zeile 220 spezielle Werte zu. Alle Namen werden auf »(LEER)« gesetzt, die Punkte vergeben wir von 30 bis 2 im Zweierschritt (Platz 1: 30 Punkte, Platz 2: 28 Punkte, und so weiter bis Platz 15: 2 Punkte).

Verwenden einer alten Liste

Jetzt wird die Frage gestellt, ob eine auf Diskette gespeicherte alte Liste geladen werden soll: Gerade das ist ja das Besondere einer Ewigen Liste. Gibt der Anwender <N> ein, geht es sofort im Hauptteil (Zeile 310) mit der Ausgabe der Bestenliste weiter. Sonst öffnen wir eine sequentielle Datei mit dem Namen »BESTENLISTE« (bitte nennen Sie daher das Programm anders, falls Sie es auf derselben Diskette speichern möchten!) zum Lesen. Die Schleife in Zeile 280 liest alle 15 Einträge ein.

Ab Zeile 310 soll die Highscore-Liste auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Eine FOR..NEXT-Schleife klappert die Plätze 1 bis 15 der Reihe nach ab. Zeile 330 gibt vor dem Namen des Spielers auf diesem Platz die Platznummer rechtsbündig (Einer unter Einer, Zehner unter Zehner) aus. Durch die RIGHT\$-Funktion stellt man sicher, daß die Länge der Platznummer immer zwei Zeichen beträgt. Bei Nummern über 10 schneidet diese Funktion nämlich das führende Leerzeichen, welches die STR\$-Funktion einfügt, ab. Zeile 340 gibt abhängig von der Länge des Namens so viele Punkte aus, daß alle Punktwerte untereinander stehen. Die Scores geben wir in Zeile 350 formatiert (rechtsbündig) aus. Jetzt beginnt die Eingabe des Namens und des Ergebnisses, das die-



So läuft die Sortierung einer Bestenliste ab

ser Spieler erzielt hat (in Punkten). Wird als Name der Text »STOP« eingegeben, springt das Programm in Zeile 440 in die Zeile 810. Dort kann, falls der Anwender dies wünscht, vor Beendigung des Programms die Bestenliste noch auf Diskette gespeichert werden. Die alte Datei wird dabei in Zeile 860 gelöscht.

Anstelle eines Spiels simulieren wir die erreichte Punktezahl per INPUT. Bekanntlich wird der Text in Gänsefüßchen hinter INPUT vor der Eingabe am Bildschirm ausgegeben. In Zeile 450 gibt der Anwender die erreichte Punktezahl ein. Damit nicht, falls nur RETURN gedrückt wird, der alte Wert des letzten Spielers übernommen wird, setzen wir die Variable PU vorher auf Null.

Der Zeilenbereich 500 bis 590 fehlt, hier werden wir später die Ergänzung einbauen, die aus der Ewigen Bestenliste eine persönliche Bestenliste macht. Daher geht es mit Zeile 610 weiter. Die Liste wird komplett durchsucht, wo der erste Eintrag steht, der kleiner ist als das aktuelle Ergebnis. Damit wäre dann der Platz bekannt, wo der neue Eintrag stehen soll. Gibt es keinen Eintrag, der kleiner ist als das aktuelle Ergebnis, dann »reicht« es leider nicht für einen Highscore, nach einer entsprechenden Meldung in Zeile 640 geht es mit der Ausgabe der Bestenliste von vorn los.

Georg schafft 400

Nehmen wir einmal an, Georg hat gespielt und 400 Punkte erhalten. Betrachten Sie die obige Beispiel-Liste: Georg ist nicht so gut wie Katja mit 440 Punkten, aber besser als Nickis mit 390 Punkten. Georg sollte also auf Platz 6 eingetragen werden. Die Variable I (Zeile 620) enthält in diesem Beispiel den Wert 6. Die alten Plätze 6 bis 10 (oder im Programm 15) rücken also um eins nach unten. Der unterste Eintrag (Platz 15) fällt aus der Liste weg.

Schaffen wir also ab Eintrag I Platz für Georgs Ergebnis. Wir fangen unten an (Zeile 710: K=15) und tasten uns Schritt für Schritt nach oben, bis wir bei Platz I angelangt sind. In Zeile 730 wird der Eintrag an der ehemaligen Position K-1 um eins nach hinten verschoben (Stelle K), und zwar sowohl der Name NAS(K) wie auch die Punktezahl PU(K). Beim freigewordenen Eintrag setzen wir in Zeile 740 das neue Ergebnis ein, wieder Namen und Punktezahl. Damit ist die Bestenliste auf dem neuesten Stand, und kann nach entsprechender Meldung (Zeile 750) wieder gezeigt werden.

Eigentlich ist es nicht mehr, was Sie brauchen, um eine Bestenliste zu programmieren. Das Programm ist damit komplett. Einige Hinweise vielleicht noch: Wie man sieht, werden die neuen

Einträge einfach in die Liste einsortiert. Es findet also keine Sortierung der gesamten Liste statt. Wenn Sie beispielsweise aufgrund eines Programmier- oder La-defehlers eine Liste haben, in der die Einträge nicht schon der Größe nach stehen, werden beim Neueintrag mit Sicherheit Störungen auftreten. Als kleine Anregung sollten Sie einmal versuchen, das Programm so zu modifizieren, daß nicht eine hohe, sondern eine niedrige Punktezahl ein gutes Ergebnis bedeutet. Wenn also die Einträge nicht beispielsweise für die Anzahl der Punkte stehen, die Sie in einem Spiel errungen haben, sondern etwa für die Zeit, die Sie benötigten, das Spiel zu schaffen, und es darauf ankommt, möglichst schnell zu sein, müssen Sie dafür sorgen, daß die Liste in anderer Reihenfolge sortiert wird. Leicht ist es auch möglich, die Anzahl der Einträge (momentan 15) zu verändern. Dazu ersetzen Sie nur überall im Programm (in den Zeilen 210, 220, 280, 320, 610, 710, 810, 880) die Konstante 15 durch einen anderen Wert.

Die Persönliche Bestenliste

Kommen wir nun zur zweiten Variante, der persönlichen Liste. Hier ist jeder Spieler nur einmal vertreten, natürlich mit seinem persönlichen Bestergebnis. Aus der Ewigen Bestenliste läßt sich sehr einfach die persönliche Bestenliste gewinnen. Dazu arbeiten wir uns Schritt für Schritt in der ewigen Liste vor und geben einen Eintrag nur dann aus, falls dieser Name nicht

schon an einem höheren Listenplatz ausgegeben wurde. Die folgende Routine, die Sie an Listing 1 anhängen und mit GOTO 1000 aufrufen können, erledigt diese Umrechnung sehr elegant. Im Speicher steht allerdings immer noch nur die Ewige Highscore-Liste.

Wir tasten uns also von Platz 1 bis Platz 15 in der Ewigen Bestenliste voran. Dazu braucht man eine FOR..NEXT-Schleife:

```
1000 PRINT "PERSÖNLICHE BESTENLISTE:"
1010 FOR I = 1 TO 15
1100 NEXT I
1110 END
```

Bitte lassen Sie das I hinter NEXT nicht weg. Der erste Platz der Ewigen Liste soll immer ausgegeben werden, ein besseres Ergebnis kann es auch in der persönlichen Liste nicht geben. Die Prüfung, können wir uns für I=1 also sparen:

```
1020 IF I=1 THEN 1060
```

Ab Zeile 1060 geben wir den Score für den Eintrag Nummer I aus. Dazu kopieren wir die Programmzeilen 330 bis 350:

```
1060 AS=RIGHT$(STR$(I),2)
1070 PRINT "PLATZ "AS": "NAS(I);
1080 PRINT LEFT$(" (21 PUNKTE)",23-LEN(NAS(I)));
1090 PRINT RIGHT$(" (5 SPACES)" + STR$(PU(I)),6)
```

In Zeile 1100 geht es wie gesehen mit NEXT weiter. Wenn Sie das Programm mit RUN starten, einige Highscores eingeben, dann während der Ausgabe der Ewigen Bestenliste (I) mit der Taste <RUN STOP> unterbrechen, können Sie mit GOTO 1000 die neue Liste ausgeben. Da der Teil zur Prüfung auf Namenswiederholung noch fehlt, wird zunächst einfach nichts anderes als die bekannte Ewige Bestenliste gedruckt. Also prüfen wir bei I>1 jetzt, ob dieser Name schon vorher ausgegeben wurde. Falls also NAS(I) an einem Platz kleiner I auftaucht, überspringen wir die Ausgabe und machen direkt mit NEXT weiter. Es läuft auf eine weitere FOR..NEXT-Schleife hinaus:

```
1030 FOR K=1 TO (I-1)
1040 IF NAS(K) = NAS(I) THEN 1100
1050 NEXT K
```

Damit die beiden verschachtelten Schleifen korrekt ausgeführt werden, ist es wichtig, daß sowohl in 1050 wie auch in 1100 hinter NEXT der jeweilige Kennbuchstabe (K bzw. I) steht.

Probieren Sie jetzt einmal, aus dem Hauptprogramm auszu-steigen und dann mit GOTO 1000 eine Liste auszugeben. Sie werden bemerken, daß jeder Name nur noch einmal ausgegeben wird. Ein kleiner Schönheitsfehler tritt noch auf: Die Plätze sind

noch entsprechend der alten Liste numeriert. Eine neue Variable N, die bei jeder Ausgabe um eine hochgezählt und anstelle der Platznummer I gedruckt wird, löst das Problem:

```
1005 N=N+1
1060 N=N+1 : A$=RIGHT$(STR$(N),2)
```

Jetzt können wir aus unserer Ewigen Bestenliste eine persönliche Bestenliste machen. Es geht aber auch auf dem direkten Weg. Löschen Sie zunächst die Zeilen 1000 bis 1100 wieder. Wir wollen jetzt das Hauptprogramm so modifizieren, daß es von sich aus eine Persönliche Bestenliste verwaltet. Dazu geben Sie – während Listing 1 im Speicher steht – zusätzlich (!) dazu die Programmzeilen von Listing 2, welches alleine nicht funktionsfähig ist, ein. Damit es zu keinen Datenkollisionen auf Diskette kommt, spendieren wir der neuen Liste einen anderen Namen: »BESTENLISTE/P« für »persönlich«. In den Zeilen 270, 860 und 870 wird der neue Name eingetragen.

Überlegen wir, was zu tun ist. Nachdem ein Name und die dazugehörige Punktzahl eingegeben wurde, soll der Eintrag in der persönlichen Highscoreliste nur unter der Bedingung erfolgen, daß dieser Spieler sich selbst verbessert oder noch nie gespielt hat. Zunächst prüft man also, ob es ein »alter Bekannter« in der Liste ist. Zeilen 510 bis 530 testen, ob der gerade eingegebene Name schon einmal in der Liste enthalten ist. Wenn nein, geht es weiter

bei Zeile 610, dann wird der Score, falls noch Platz vorhanden ist, ganz normal in die Liste einsortiert. In diesem Fall hat der Spieler zum ersten Mal gespielt.

Wurde jedoch ein Eintrag dieses Namens gefunden, verzweigt das Programm nach Zeile 540. Dort testen wir, ob der bisher in der Liste eingetragene Punktestand, der ja den bisher besten Score dieses Spielers darstellt, kleiner (also schlechter) ist als das neue Ergebnis. Wenn ja, machen wir in 565 weiter. Sonst hat sich der Spieler nicht verbessert, und die Liste darf nicht verändert werden (»Sie waren schon einmal besser«).

Ab Zeile 565 löschen wir den alten Eintrag dieses Spielers aus der Liste. Falls der Spieler beispielsweise zuvor auf Platz 5 stand, wird jetzt Name und Punktezahl von Platz 6 nach Platz 5 kopiert (Zeile 580); dann I um eins erhöht, sodann der Eintrag von Platz 7 nach Platz 6 kopiert, dann Platz 8 nach Platz 7 und so weiter, bis Platz 15 nach Platz 14 kopiert wurde. I hat jetzt den Wert 15, dadurch verläßt das Programm in Zeile 570 diese Zeile und schreibt – nur zur Sicherheit – in Zeile 590 einen Leertext und den Vermerk »Null Punkte« in den letzten Listenplatz (I = 15).

Der Spieler wurde jetzt mit seinem alten, schlechteren Ergebnis aus der Liste gestrichen, und es kann wie gehabt mit dem neuen Eintrag ab Zeile 610 weitergehen. (hb)

Listing 1: die Ewige Bestenliste

```

100 REM * BASIC-CORNER C 84 <194>
110 REM * HIGHSCORE-LISTE <007>
120 REM * NIKOLAUS HEUSLER (8.93) <044>
130 REM * ZWENGAUERWEG 18 <004>
140 REM * 81479 MUENCHEN <012>
150 : <128>
160 REM -- VERSION 1: EWIGE BESTENLISTE -- <045>
200 : <178>
210 DIM NA$(15),PU(15):PRINT CHR$(147):REM
    BILDSCHIRM LOESCHEN <074>
220 FOR I=1 TO 15:NA$(I)="(LEER)":PU(I)=32
    -I*2:NEXT <176>
230 PRINT:PRINT"LISTE VON DISKETTE LADEN?
    [J/N] <114>
240 GET A$:IF A$="N"THEN 310 <184>
250 IF A$<"J"THEN 240 <109>
260 PRINT:PRINT"LISTE WIRD GELADEN <078>
270 OPEN 1,8,2,"BESTENLISTE,S,R <192>
280 FOR I=1 TO 15:INPUT#1,NA$(I),PU(I):NEX
    T <112>
290 CLOSE 1 <047>
300 : <022>
310 PRINT:PRINT"HIER IST DIE BESTENLISTE: <219>
320 PRINT:FOR I=1 TO 15 <216>
330 A$=RIGHT$(STR$(I),2):PRINT"PLATZ "A$":
    "NA$(I); <105>
340 PRINT LEFT$(".....",2
    3-LEN(NA$(I))); <072>
350 PRINT RIGHT$(" (6SPACE)+"STR$(PU(I)),6) <123>
360 NEXT <116>
400 : <122>
410 PRINT <002>
420 PRINT"BITTE 'STOP' EINGEBEN, UM ZU BEE
    NDEN <130>
430 INPUT"IHR VORNAME":NA$ <106>
440 IF NA$="STOP"THEN 810 <085>
450 INPUT"ERGEBNIS (PUNKTE)":PU <057>
600 : <068>
610 FOR I=1 TO 15 <253>
620 IF PU>PU(I)THEN 710 <169>
630 NEXT <132>
640 PRINT:PRINT"ES HAT LEIDER NICHT FUER E
    INEN PLATZ <053>
650 PRINT"IN DER BESTENLISTE GEREICHT! <160>
680 GOTO 310 <112>
700 : <168>
710 K=15 <069>
720 IF K=I THEN 740 <200>
730 PU(K)=PU(K-1):NA$(K)=NA$(K-1):K=K-1:GO
    TO 720 <204>
740 PU(K)=PU:NA$(K)=NA$ <015>
750 PRINT:PRINT"SIE STEHEN JETZT AUF PLATZ
    "I"DER":PRINT"BESTENLISTE! <098>
760 GOTO 310 <212>
800 : <119>
810 PRINT:PRINT"DER VORGANG WURDE AUF IHRE
    N WUNSCH":PRINT"ABGEBROCHEN. <039>
820 PRINT:PRINT"BESTENLISTE AUF DISKETTE S
    PEICHERN? J/N <121>
830 GET A$:IF A$="N"THEN END <152>
840 IF A$<"J"THEN 830 <225>
850 PRINT:PRINT"LISTE WIRD GESPEICHERT <127>
860 OPEN 15,8,15,"S:BESTENLISTE":CLOSE 15 <011>
870 OPEN 3,8,2,"BESTENLISTE,S,W <049>
880 FOR I=1 TO 15:PRINT#3,NA$(I):PRINT#3,P
    U(I):NEXT <192>

```

Listing 2: Für die Persönliche Bestenliste sind einige zusätzliche Zeilen nötig

```

180 REM -- VERSION 2: PERSOENLICHE BESTENL
    ISTE -- <029>
270 OPEN 1,8,2,"BESTENLISTE/P,S,R <002>
500 : <222>
510 FOR I=1 TO 15 <151>
520 IF NA$(I)=NA$THEN 540 <144>
530 NEXT:GOTO 610 <179>
540 IF PU(I)<PU THEN 565 <091>
550 PRINT:PRINT"LEIDER WAREN SIE SCHON EIN
    MAL BESSER: <068>
560 PRINT"SIE HATTEN SCHON MAL"PU(I)"PUNKT
    E.":GOTO 310 <121>
565 PRINT:PRINT"DAMIT UEBERTREFFEN SIE IHR
    EN BISHERIGEN <121>
567 PRINT"PERSONLICHEN REKORD VON"PU(I)"P
    UNKTEN. <061>
570 IF I=15 THEN 590 <142>
580 PU(I)=PU(I+1):NA$(I)=NA$(I+1):I=I+1:GO
    TO 570 <136>
590 PU(I)=0:NA$(I)="(LEER) <187>
860 OPEN 15,8,15,"S:BESTENLISTE/P":CLOSE 1
    5 <110>
870 OPEN 3,8,2,"BESTENLISTE/P,S,W <130>

```



PROFI CORNER

Y-Scrolling superleicht

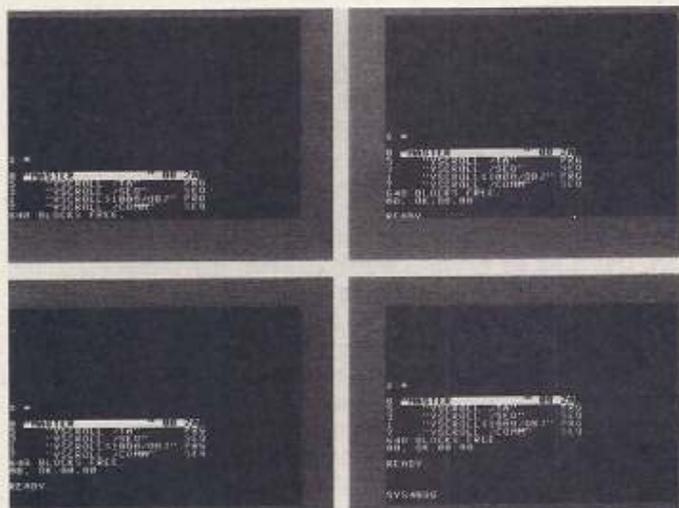
Diesmal haben wir etwas Besonderes für alle Scrolling-Fans: Mit unserer Routine lassen sich Text oder Grafiken ruckfrei von unten nach oben in den Bildschirm schieben. Das Besondere ist die Kürze und der geringe Aufwand.

von Peter Klein

Normalerweise geht ein Programmierer davon aus, daß für Y-Scrolling im Register \$D011 die einzelnen jeweils zuständigen Bits per Hand gesetzt und wieder gelöscht werden müssen. Falsch: Es gibt nämlich eine elegante Variante, diesen Aufwand fast komplett zu umgehen. Mit Hilfe des Rasterstrahls und zwei Verknüpfungen können wir nämlich den jeweils korrekten Bitwert für \$D011 entwickeln und fast automatisch setzen. Dazu ist neben einer kleinen Schleife (in unserem Source-Code ab Level »Selfmod«) ein wenig Trickerei notwendig. So manipulieren wir beispielsweise unsere X-indizierte Schleife, um den Zeitabstand des Rasterstrahls von der oberen bis zur aktuellen Zeile kontinuierlich zu vermindern. Dadurch wird das Bild an beliebige Positionen gesetzt. Dieser Trick wird im übrigen auch bei diversen FLD-Kniffs verwendet. Einen Nachteil gibt es allerdings: der Screen ist während dem Scrolling komplett »tot«. D.h. es können keinerlei Zeichen oder ähnliches gesetzt werden. Lediglich mit Sprites können Sie wie immer hantieren. Im Gegensatz zu anderen Verfahren kommt diese Routine übrigens gänzlich ohne Tabelle aus. Das Timing besorgt, wie bereits erwähnt, die selbstmodifizierende Schleife.

Es gibt aber auch einen kleinen Schönheitsfehler: bevor die Grafik in den sichtbaren Teil des Bildschirms scrollt, flackert sie kurz über den Bildschirm. Wer auch das abstellen will, muß mit einem entsprechenden STA in Register \$D011 alle Screen-DMA's für kurze Zeit verhindern. Natürlich verbraucht der Scroller nur mi-

nimal Rasterzeit: Musik oder Multiplexer-Routinen zusätzlich sind also kein Problem. (pk)



Der Screen schiebt sich ruckfrei in den sichtbaren Teil des Bildschirms (egal ob HiRes-, Multicolor-Grafik oder einfach Text)

Autoren für Profi(t)corner gesucht!

Man munkelt in der Szene, es gebe begnadete Programmierer für den C 64. Das mag schon stimmen, aber anscheinend haben nur wenige so recht Lust, Geld damit zu verdienen. Dabei ginge es so einfach: Ein spektakulärer Effekt oder eine komplizierte Routine aus der Diskbox kramen, einschicken und ein gutes Honorar absahnen. Eigenentwicklung vorausgesetzt.

Also klemmt Euch hinter die Tastaturen, programmiert und schreibt dazu einen kleinen Artikel. Über einen kleinen Steckbrief von Euch, und/oder Eurer Gruppe und ein paar Sätze darüber, wie Ihr zum Programmieren gekommen seid, würden wir uns freuen. Schickt Eure Meisterwerke an:

Markt & Technik
64'er Redaktion
Stichwort: PROFICORNER
Hans-Pinsel-Str.2
85540 Haar bei München

Y-Scrolling im Assembler-Format

```

*-----*
* DIESE ROUTINE SCROLLT EIN BELIEBIGES BILD *
* (AUCH HIRES ODER MULTICOLOR (W) BY PIT *
*-----*

```

```

*- $1000 :
SEI :IRQ SPERREN
LDA #<START :HIGH UND
STA $0314 :LOWBYTE DER NEUEN
LDA #>START :EINSPRUNGSADRESSE
STA $0315 :FESTLEGEN

LDA #000 :SELBSTMODIFIZIERENDES
STA SELFMOD+1 :REGISTER LOESCHEN

LDA $DC0D :TIMERWERT
AND #07F :VERKNUEPFEN
ORA #01 :UND WIEDER
STA $DC0D :SCHREIBEN
LDA #02E :RASTERZEILE AUF
STA $D012 :02E FESTLEGEN
LDA $D011 :YSCROLL-REGISTER
AND #07F :AUF DEN
STA $D011 :STANDARDWERT SETZEN
LDA #001 :NUR RASTERZEILEN-IRQ
STA $D01A :ZULASSEN
CLI :IRQ FREIGEBEN
JMP * :ENDLOSSCHLEIFE

```

```

START INC $D019 :IRR ERHOEHEN

SELFMOD LDX #000 :ZAEHLER AUF NULL SETZEN
AGAIN LDA $D012 :RASTERZEILE LADEN
LDY #02 :UND KURZ
RZA1 DEY :WARTEN
BNE RZA1 :
WAIT CMP $D012 :WARTEN, BIS DER RASTER-
BEQ WAIT :STRAHL WIEDER AUF DER ALTEN
AND #07 :POSITION STEHT
ADC #016 :WERTE VERKNUEPFEN UND
STA $D011 :INS REGISTER $D011 SCHREIBEN
DEX :ZAEHLER VERMINDERN
BNE AGAIN :UNGLEICH NULL, DANN VON VORNE
LDA SELFMOD+1 :SELBSTMODIFIKATIONS-REG
CMP #01 :LADEN UND PRUEFEN, OB
BEQ IRQEND :ES BEHREITS BEI EINS IST
DEC SELFMOD+1 :
IRQEND JMP $EA31 :ZUR ALTEN IRQ-ROUTINE

```

64'er

FEHLERTEUFELCHEN



Nachtrag: Werkstatt-Test

In unseren Werkstatt-Test in der letzten Ausgabe hatten sich zwei Fehler eingeschlichen. In der Tabelle und im Text standen beim Kandidaten 1 falsche Angaben beim Preis. Die Reparatur kostete 68,55 Mark inklusive Versand und nicht 86,55 Mark, wie in der Tabelle angegeben war.

Ebenfalls falsch war der Preis für den fünften Kandidaten. Bei Computer-Rohles kommen zum Preis von 95 Mark (s.Tabelle) noch 10 Mark für den Versand dazu.

Fehler zwei war in der Schaltung auf Seite 30 versteckt. Die 12 V-Zenerdiode liegt natürlich auf Masse und hängt nicht sinnlos in der Luft. Der etwas verloren baumelnde Pfeil muß auf die Zenerdiode zeigen, schließlich ist sie der simulierte Fehler in der Schaltung. (lb)

Nachtrag: 2 KByte

Auch unsere 2 KByte wurden von zwei Fehlern in den Programm listings heimgesucht. Beide Fehler treten jeweils im Programm listing des zweiten Platzes auf (COLORS-UNPACKED). Bei Adresse 0a4a und Adresse 0f54 fehlt jeweils eine komplette Listingzeile.

Adresse 0a4a muß heißen:
 0a4a: 7rvt rbtm kxej zrpj cat4 icj6 aq
 Adresse 0f54:
 0f54: 73bp nb7p 3bpn 77g3 lysf lysf dc
 Zur besseren Übersichtlichkeit haben wir hier das leider fehlerhafte Listing nochmals komplett abgedruckt (COLORS-UNPACKED). (zk)

Sprühdosen sammeln beim Spiel "COLORS"

```

"colors-unpacked"      0801 0fe4
-----
0801: ald7 b7d5 fhxc 1lh7 777j d7e4 dd
0810: 5pfi zdag wvz7 2qhp eb56 hct4 gc
081f: b7t5 qtqk udex klei 2nb2 cjoy gy
082e: pvrz svte tztp aal3 qtpm acia fu
083d: zbtq goko ajbp ecif 7hpm e64i fp
084c: a7pd iynn m3ej d7e4 b7sy 257f ah
085b: ud7y 25fz 4cho ejh2 qtlm 7hee d5
086a: antr eock a13j r63m awnj r7lm fx
0879: ckhh 2i7k qtlm ajh2 qth4 aj06 di
0888: qtj7 gjhj qtjp fva7 x7dz rldm c7
0897: hlcx zqhg quc7 ojju qub7 ohqg ac
08a6: qyz7 uh7q udlx z4hj qyw7 uock c5
08b5: ajtr ackl apha vbun 7cnb raif as
08c4: 6ftq ycno 72ej rbdm y6ml 4i7k e3
08d3: udbx 227j udex z57j dap7 rh7g 7o
08e2: ajvw rbvi 7cha ojil quv7 ucsw du
08f1: ajfg vbq7 5hd3 35hj uy47 ukc2 bc
0900: ajrp erll z7iz d7lf 7jg7 hby7 ff
090f: ttet yzpk dc77 rseed abvw hbvi cw
091e: c2ha wjin quv7 th72 ajtp ickr 7j
092d: apha 7bvn nhem a5fn nped xyxl a5
093c: udbx 227j ut7m xjho yd96 7blm ca
094b: o7eb 7x7i ispf qkxx akdp 63df gf
095a: dap7 rsg7 aadd prai 7gha fh72 ek
0969: ajtr eckl ajdm 77nh d7mp tzch ch
0978: mapf pjhb z7jb 7fxj udpx z27j ak
0987: yc7a et7a q7pa vbsh mapf pjhd bk
0996: z7hr 7fxj udph z27j ykh7 oza7 al
09a5: clef pxch eddm 7di7 clej rg3m fo
09b4: mpen qxag 2773 th72 aipj 2x2j ac
09c3: quy7 uckw ajfv rbui czfv xbx7 oj
09d2: 5hd3 34xj zcyz rglm mpeb a3pi c2
09e1: yyy7 utgs ud7x 2i7k uutp ucky ev
09f0: aipj zaf3 edov r7uj utim 7nai di
09ff: a4tp cja7 clef akku aivw fbtm cr
0a0e: mhel 3yxj zc43 3zpj zc2f ajhd d7
0a1d: qyw7 uccq ajft tbui 7bft rbpx eg
0a2c: ndti 776n ihch qtgu cavv 3btp a3
0a3b: 7owd tbtm ideb acpj uyv7 ucq7 a6
0a4a: 7rvt rbtm kxej zrpj cat4 icj6 aq
0a59: aj5u 5btm 7c1j x3hj uyw7 tx77 c3
0a68: 7777 7777 7777 7777 7777 7777 af
0a77: 7777 7777 7t7f naxg 73a7 d7pb dj
0a86: 7ha7 d7pb 7da7 gkji ajfz bbtm gg
0a95: 43ej zrpj qvq7 uocp ajvp 7afi c4
0aa4: cwhc mssy akgg jbnw nhej ukje gb
0ab3: 731f ravi gjh7 rngl ajft ja6n 72
0ac2: hpcx zqhg qj77 acud anvt ha5i 7c
0ad1: gkh7 kjip 4yap ocjd 74pl rgvp 7q
0ae0: 7zfw hbwn n3el rkfp 7jbp dxem bi
0aef: 77bl ramp 7xpa vbvn nhen 33pj e7
0afe: lega sten nxen qx7c 57ch 34pj g4
0b0d: iqvp whp7 qy27 ukud aop7 c3bq cf
0b1c: t73z 3qpg ykpb 637f qyc7 nscm d4
0b2b: anfd la4n htc3 uxa0 57ch 3qhg fk
0b3a: iqvp wabe 75wd ha5j 37w6 7atn cf
0b49: hpct x2hk qqb7 okrc 76en 7k5f f7
0b58: bgwj hb4b fbqg ja3n hpcx 3qpg gf
0b67: iqvp wcr 75wg 7bwh 37hm 77ub gg
0b76: 7bqg 7bu7 7b5u nody g2my scv2 gc
0b85: sqom wofj arlq mv3y l2my smw2 74
0b94: yc77 utgc sdbm qrf7 b2ho paaq as
0ba3: 4h7j rgd4 77bi 2t7f 4cpb qtgu cb
0bb2: th7j ral4 e7bi 237d swp7 kzg7 a4
0bc1: 5cho ahp7 qyz7 ujh3 stt7 igjo fh
0bd0: 7rnq pa14 g3by zb7f stwp mbpx b7
0bdf: mdtj uxpp zcqr aw7l lbri yhp7 bb
0bee: wecp xrdq tvh2 af7x mdsz pzgh bg
0bfd: 37cm a3en 3xc5 qxaz z7b5 4yhg ch
0c0c: thxh 4ypp 3znj kgfi bchb cswf bo
0c1b: 75tp scox 2j44 2v4b 7btp sghi bf
0c2a: 2nnp uv3j catr ojw7 4khn 5sdg bz
0c39: aswf 5bvn nlel 33xj ipj7 rbhk 7f
0c48: 7hd7 tc7o 737p ncnl ahd7 dbxl dl
0c57: 7xg7 faxg 7lg7 17pd ahqg 5bpd ch
0c66: 7kgi la4m rxc3 rk5p acwi la4i dm
0c75: 7ffz hbz1 p3fd xo7i c3br piio au
0c84: e7br ahp7 wu6p ygkx 7vtp 2gkx gd
0c93: 2gtn 7bfp 57pj vcei o5fp awei 7x
0ca2: 46fp cwfp 6mfb hbem hlc3 237l gy
0cb1: r7t4 7gem hpc3 23hl r7o4 7dum 7p
0cc0: htc3 23pl r7j4 7hem hxc3 23xl am
0ccf: r7ez d744 hlcy 237l yhho ohpk 77
0cde: wwt7 yghn 7sea a427 gh4s xoi5 az
0ced: g3tp jliy gdy7 77ha 7hap 77ha ck
0cfc: 7hap 77hd 7tbp 77ha 7hap 77ha ep
0d0b: 7hap 77ha 7hap jhyd dtse njai gw
0d1a: 7tbp b7hf 73d7 b7hi 7de7 b7hd e5
0d29: 7tbp b7hi 7de7 b7hk 7df7 b7hf od
0d38: 73d7 jahe 7tbs 7map f7bp b7ha br
0d47: 7de7 b7hm 7de7 b7hn a3h7 b7hm e1
0d56: 7de7 b7ha bdi7 b7ha 7de7 jjqh bn
0d65: eltb jjhe 7tbp b7ha 7de7 b7hs ap
0d74: 7de7 b7ht 7djp b7ha 7de7 b7hv fg
0d83: 7dkq pf7x 7de7 jahe 7tbp jaip fw
0d92: fpbp b7ha 7de7 b7ha 7de7 b7ha ep
0da1: 7de7 b7ha 7de7 b7ht 7de7 b7ha do
0db0: 7de7 jjqh ettb tjhe 7tbp rfhy ca
0dbf: cdma rfhy cdma rfhy cdma rfhy db
0dce: cdma rfh2 cdma rfhy odm7 jahe gi
0ddd: 7tbp jaip fdop 77xo a36s 5o66 f6
0dec: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 e5
0dfb: 6377 apf7 5cxo a6f7 xc7l apf7 gv
0e0a: xc77 7777 7777 7777 6666 6666 gb
0e19: 6663 a666 6666 6666 7c5o y6g3 fm
0e28: 6s5o xhg6 6666 66y6 g366 y6g3 cn
0e37: 6s5o y6g3 66g3 6s5o y666 66g3 ed
0e46: 6s5o y6g3 576a 5oy6 g366 5o57 cj
0e55: xcg3 6s5o y6gp 77g3 6666 6666 ej
0e64: 7777 77f7 xcxo a666 6666 63g6 gx
0e73: 66xo apf7 7777 apa6 g36s 5oy6 ag
0e82: 6663 6s5o y6g3 6s5o 5c5o y6g3 cx
0e91: 6s5o y666 6666 665o y67o a3gp ck
0ea0: 6s5o y6g6 7c66 6666 6666 6666 bp
0eaf: 6666 5777 6s5o y6g3 6p77 as5o 7f
0ebe: y6g3 6sx7 77h6 bgqx bgqx 5dh3 ga
0ecd: c75g 3ps5 oy67 7x2k a77a xhp7 eq
0ecd: ggwo q3gx 6q6c xocv c3gq 5o25 gy
0eeb: gp5g 4566 56qt d777 hkc5 6o66 f7
0efa: ox57 76cf lysg xxcp 7asf lysf 7t
0f09: lysc 57c3 lysf lysf n37e l2cx fb
0f18: oqsf 14x7 oyme t7fx c757 76ab gp
0f27: ma3f pax5 777a pn77 c737 77c7 cp
0f36: lapf 7xsf 6ypp xysf oqsf m677 fe
0f45: o4gy f22k lm6p 72cf lysf 1o7x fe
0f54: 73bp nb7p 3bpn 77g3 lysf lysf dc
0f63: op7c xysn ny2f 1o77 c73g pf7x a4
0f72: c757 7obf lxf1 r126 775d lypl 73
0f81: lysg 37ap lasf lopf a37g 3xs7 c6
0f90: grcl m677 gyqf 76cf 1x57 76rf fu
0f9f: 7xfo xlc7 775f lyq3 lysg 57a5 c5
0fae: lysf lopf ax7c flys nm6w f3x7 dp
0fbd: f32c n3cp na2p a4xf 5x2w 746w 7o
0fcc: 7cwp xc7n axgn 57E6 xoa4 6q5o e4
0fdb: xl7c 6le3 f73k qox7 637o 57g6 ge
    
```

64'er

SOFTWARE CORNER

Mastertext+

Nachdem wir in den letzten Ausgaben den Klassiker »Vizawrite« durchleuchtet haben, kommt diesmal ein weiterer Vertreter der Textprogramme an die Reihe: »Mastertext+« ist besonders leistungsfähig und dabei auch noch sehr preiswert.

Die Bedienung der Speichern- und Ladefunktionen

CRSR l/r	Bewegung im Eingabefeld
INST/DEL	Löschen eines Eingabefeldes
CTRL INST/DEL	Löschen eines einzelnen Zeichens
CRSR u/d	Bewegung zu den Eingabefeldern
RETURN	Beenden der Eingabe bzw. Bestätigung von Fehlermeldungen

Steuerzeichen im Text

(gilt für alle Drucker)

F7 Fx	Format x=0 linksbündig; x=1 rechtsbündig; x=2 mittezentriert; x=3 Blocksatz;
F7 RL+/-xx	linken Rand um xx Zeichen nach rechts (+) bzw. nach links (-)
F7 RR+/-xx	rechten Rand um xx Zeichen nach rechts (+) bzw. nach links (-)
F7 ^	Seitenvorschub
F7 W	auf RETURN warten
F7 D	Datum drucken
F7 S	Seitennummer drucken
F7 L"name",lw	Text »name« von Floppy lw laden
F7 Axx	Adreßfeld xx aus Rundschreibendatei drucken

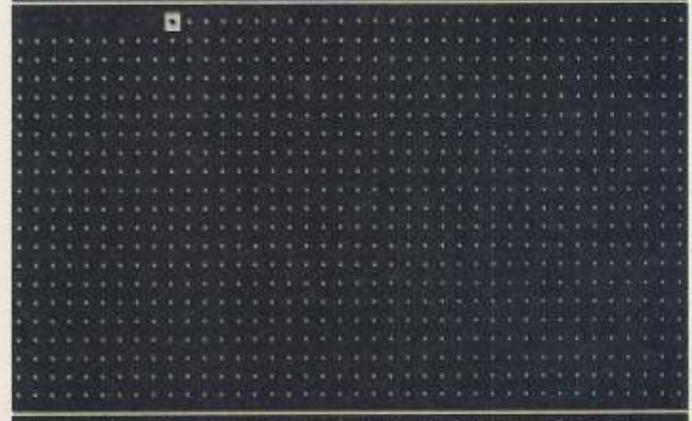
(druckerspezifisch)

F7 k1, F7 k0	Kursivschrift ein-/ausschalten
F7 -1, F7 -0	Unterstreichung ein-/ausschalten
F7 r1, F7 r0	Reversschrift ein-/ausschalten
F7 f1, F7 f0	Fettschrift ein-/ausschalten
F7 u	Tiefschrift
F7 o	Hochschrift
F7 n	Normalschrift
F7 sx	Schriftart x (1..3)
F7 zx	Zeilenabstand x (1..3)
F7 x	Steuerzeichen x (0..9)
F7 lxx	Steuerzeichen l und Byte xx werden an den Drucker gesandt

Formular

CTRL F	Aufruf des Formulars
RETURN	Rückkehr zum Editor

MASTERTEXT EINF Zeile: 1 Spalte: 10



Mastertext+ ist ebenso alt wie beliebt. Leistungsfähige Features gibt's in Hülle und Fülle. Eine preiswerte und noch erhältliche Variante »The Texter« ist quasi der kleine Bruder dieses Textgiganten.

Editorbefehle

RETURN	Absatz beenden
CRSR rechts	Cursor um eine Position rechts
CRSR links	Cursor um eine Position links
CRSR unten	Cursor um eine Zeile nach unten
CRSR oben	Cursor um eine Zeile nach oben
INST/DEL	Zeichen links vom Cursor löschen
CTRL INST/DEL	Zeichen unter dem Cursor löschen
SHIFT INST/DEL	Einfüge-/Überschreibmodus
Pfeil links	Trennungsvorschlag machen
F2	Cursor zehn Zeilen nach oben
F8	Cursor zehn Zeilen nach unten
F3	ein Wort vorwärts springen
F4	ein Wort zurückspringen
F5	Sprung zum Textanfang
F6	Sprung zum Textende
CTRL A	Blockanfang definieren
CTRL B	Blockende definieren
CTRL O	Blockanzeige ausschalten
CTRL 9	Blockanzeige anschalten
CTRL K	Block kopieren
CTRL L	Block löschen
CTRL V	Block verschieben
CTRL W	Block auf Diskette schreiben
CTRL R	Block von Diskette lesen
CTRL S	Suchen-und-Ersetzen-Funktion
RETURN	Start Suchen und Ersetzen
CTRL H	Definition/Löschen von Horizontal-Tabs
RUN/STOP	Anspringen der Horizontal-Tabulatoren
CTRL C	Löschen aller Horizontal-Tabulatoren
CTRL T	Definition der Text-Tabulatoren
CLR/HOME	Anspringen der Text-Tabulatoren
CTRL C+CTRL T	Löschen aller Text-Tabulatoren

Software-Profis aufgepaßt!

Über Software-Produkte 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 zutage. Genau das ist es, was wir für unsere Software-Corner suchen.

Ob's nun diverse Tricks sind, die das Anwenderleben einfacher machen, oder ob Sie beispielsweise Fehler in einer Software entdecken und diese beheben, alles ist uns willkommen. Für die folgenden Software-Produkte suchen wir Ihre Tips & Tricks:

Textverarbeitungen:

MasterText/The Texter/

Vizawrite/Startexter/

Geos/Printfox

Malprogramme:

Amica-Paint/Giga-Paint/

Hi-Eddie/Paint-Magic/

Koala-Painter

Assembler:

Hypra-Ass/Profi-Ass/

Vis-Ass/Turbo-Assembler

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

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

Markt & Technik

64'er Redaktion

Stichwort: Software-Corner

Postfach 13 04

85531 Haar bei München

MASTERTEXT Plus - Rechtschreibhilfe

text prüfen

Wörterbuch editieren

Wortverzeichnis laden

Wortverzeichnis speichern

Inhaltsverzeichnis

Befehl senden

MASTERMENU

Copyright (c) 1986 by Markt&Technik

1987 written by Martin Pahl

Natürlich darf bei einer professionellen Textverarbeitung der Spellchecker nicht fehlen. Der C 64 merzt Ihre Schreibfehler gekonnt aus. Das Wörterbuch ist noch dazu beliebig erweiterbar - und nur durch Diskettenkapazität begrenzt.

Befehle im Hauptmenü

F1	Sprung ins Hauptmenü
CRSR l/r	Auswahl
RETURN	Funktionswahl
Pfeil links	Mastermenü aufrufen

(pk)

Quelle: C64/C128 MasterTEXT Plus, Markt & Technik Buchverlag, Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar bei München

SORRY, WERBLUNG GESPERRT!

64ER

WWW . 64ER-ONLINE . DE

von Volker Siebert und
Lutz Nowack

Für den Samurai begann ein langer und schwerer Weg auf der Suche nach dem Dämonenkönig. Der Held verfügt über ein gewisses Maß an körperlicher Energie, die bei Treffern durch Diener des Dämons verringert wird. Ist sie verbraucht, stirbt der Kämpfer und verliert eines seiner anfangs fünf Leben. Außerdem gibt es eine Anzeige für mystische Energie. Tötet der Samurai ein feindliches Geschöpf, erhält er ein wenig dieser Kraft. Sobald er eine bestimmte mystische Kraft angesammelt hat, wird ihm ein magisches Schwert verliehen, mit dem er noch effektiver kämpfen kann. Außerdem stellt dieses Schwert eine Art Lebensversicherung dar: Wenn sich die körperliche Energie des Helden dem Ende zuneigt, er aber im Besitz des magischen Schwertes ist, verliert er nur das Schwert und erhält dafür ein bißchen Körperkraft zurück.

Level 1

Ich starte nicht weit von der Heimat des Samurai entfernt auf einem kleinen Hügel. Vorsichtig taste ich mich nach rechts vor. Sofort werde ich von einigen braunen Vögeln attackiert, die ich mit Sprungritten vertreibe. Nach kurzer Zeit habe ich ausreichend mystische Energie angesammelt, so daß ich das begehrte Schwert erhalte. Mit diesem gelange ich an eine Stelle, an der der Boden nach heftigem Aufstampfen einbricht und ich in einer kleinen Höhle lande, in der mich kleine Fledermäuse erwarten. An ihrem rechten Ende erbeute ich eine magische Axt, mit der ich feindliche Kreaturen schon aus einiger Entfernung ausschalten kann. Nachdem ich auch den Boden dieser Höhle an einer Stelle zum Einsturz gebracht habe, erreiche ich einen tieferen Gang. Hier finde ich eine magische Lampe. Wenn ich sie berühre, erscheinen in der Nähe weitere Schatzkisten,

Die Rache des Schwert

Teil 1

FIRST SAMURAI

In alten Zeiten vernichtete ein böser Dämonenkönig ein altes japanisches Volk. Der einzige Überlebende dieses sinnlosen Massakers, ein junger Samurai, schwor einen heiligen Eid, den Tod seines Volkes zu rächen. Dazu rief er die Macht des Großen Hexers, eines weisen Magiers, der ihm in brenzligen Situationen beistehen sollte...

be Kröten an, die mich anspringen und mir dann Lebensenergie absaugen. Da sich hier jedoch gleich zwei Nahrungskörbe befinden, bleibt meine Energie fast voll. Dann lasse ich mich in einen Wasserfall fallen. Unten entdecke ich den zweiten der braunen Gegenstände, der von einem feuerspeienden Drachen bewacht wird. Der Drache speit seinen Flammenstrahl jedoch knapp über mein

Haupt hinweg, so daß ich keinen Schaden nehme. Auf der rechten Seite des Wasserfalls zerstöre ich eine bröckelige Wand, hinter der sich eine Schatzkiste befindet, die einen schwarzen Trank beinhaltet. Dieser teleportiert mich zu dem jeweils zuletzt aktivierten Kessel. Ich ziehe es vor, den Wasserfall kletternd zu verlassen. Weiter rechts erscheint zum ersten Mal das Bild des Großen Hexers, als ich einen



Endgegner Nummer eins: die Feuerschlange



Am Ende des zweiten Level wartet ein heimtückischer Roboter

feuerspeienden Vulkan erreiche. Ich läute die Glocke. Die Erde bebt, als der Magier erscheint und den Vulkanausbruch beendet. Dann komme ich zu zwei Säulen, zwischen denen ein Wasserfall herabstürzt. Ich klettere die Säulen hoch. Oben angekommen, springe ich vom äußersten Ende der rech-

braunen Gegenständen, die sich als Holzklotze entpuppen, einen Steg über das Wasser errichtet. Nachdem ich die Brücke überquert habe, erscheint der Endgegner des ersten Levels. Es ist eine Riesenschlange, die Feuer auf mich spuckt. Ich erkenne schnell, daß ich sie nur an ihrem Kopf verwunden kann, und bearbeite ihn mit Sprunghieben. Nach knapp 50 Treffern gibt die Schlange notgedrungen den Weg frei. Ich erbeute drei Münzen, die sowohl meine körperliche als auch meine geistige Energie auf das Maximum auffüllen, und betrete den zweiten Level durch den Teleporter.

kämpfers

ten Säule nach rechts ab und lande auf einem kleinen Plateau (der Sprung ist sehr schwierig!). Über einige Plattformen gelange ich zu dem dritten braunen Gegenstand, den ich an mich nehme. Dann lasse ich mich fallen und lande in einem Tunnel. Nachdem ich wieder eine Wand zertrümmert habe, lasse ich mich durch einen mit Speeren gespickten Gang fallen und lande – mitten in einem Feuer... In den Höhlen gelange ich nach einiger Zeit an eine Stelle, an der von oben einige Felstrümmer herabstürzen. Da ich den weisen Magier nicht um Hilfe bitten kann, weil ich keine Glocke mit mir führe, springe ich so durch die Gefahrenzone – ein selbstmörderisches Unterfangen, da ich fast meine gesamte Energie verliere. Hinter dem Stein Schlag erbeute ich den vierten braunen Gegenstand und teleportiere mich mittels eines schwarzen Trankes wieder an die Oberfläche. Diesmal betrete ich nicht die Höhlen, sondern laufe nach rechts weiter. Auf der Spitze einer von Spinnen bevölkerten Pyramide kann ich wieder eine Glocke aufnehmen. Hinter zwei weiteren Feuergruben gelange ich zu einem Wasserfall, den ich nicht überqueren kann. Deshalb rufe ich den Großen Hexer, der mit den vie-

Level 2

Hier versperrt eine Wand, die ich nicht ersteigen kann, den Weg nach links, ergo wandere ich in die Gegenrichtung. Einige Mächtigen-Samurais versuchen vergeblich, mich aufzuhalten. Über einer Anhöhe springe ich auf einige Plattformen, die zu einem Teleporter führen. Diese Teleporter transportieren mich zu einer anderen Stelle innerhalb desselben Levels. So komme ich nun in eine Höhle, in der ich linker Hand neben ein wenig Nahrung und Feinden eine Glocke erbeute. Am rechten Ende benutze ich die Glocke, um einen Steinschlag aufzuhalten. Hinter ihm finde ich einen Wassereimer, den ich später noch benötigen werde. Als ich noch einmal den linken Höhlenteil betrete, entdecke ich wieder eine Glocke – die Glocken sind die einzigen Gegenstände, die sich mehrmals an derselben Stelle finden lassen. Dann kehre ich mittels des Teleporters wieder in den eigentlichen Level zurück, wo ich ziemlich bald eine magische Axt erbeute. Nachdem der Große Hexer einen Vulkan ausgelöscht hat, stelge ich in dem Krater hinab und finde unten einen Seeker und den zweiten Wassereimer. Ich verlasse den Krater wieder und erklim-



Per Teleporter geht's ins nächste Level

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER

WWW . G4ER-ONLINE . DE

me die Wand, die den Level rechts begrenzt. In der obersten Ausbuchtung nehme ich links eine neue Glocke und rechts hinter einer zu zerstörenden Mauer den nächsten Wassereimer an mich. Dann klettere ich ein kurzes Stück zurück nach unten. Ich lande auf einem Plateau. Als ich mich an dessen linkem Ende befinde, erscheint das Bildnis des Magiers. Sofort läute ich die Glocke, und der Hexer schafft mir eine glitzernde Brücke, die mich über einen Abgrund nach links führt. Als ich wieder festen Boden unter den Füßen habe, erbeute ich etwas Energie und eine neue Glocke. Im folgenden Abschnitt hängele ich mich durch ein Labyrinth, in dem an manchen Stellen große Spieße aus dem Boden schnellen, was sehr präzise Sprünge erfordert und mich ordentlich Energie kostet. Am Ausgang des Labyrinths mache ich einen weiten Satz nach links und lande in einem weiteren Tunnel – wer sich hier einfach nur fallen läßt, gelangt wieder an den Anfang des Levels! Diesen Raum durchquere ich schnurstracks nach links, nicht ohne die Lebensmittel aufzunehmen, und lasse mich fallen. Ich lande natürlich genau in einem Feuer, aus dem ich schnell heraushüpfte. Einen neuerlichen Steinschlag lasse ich vom Hexer beseitigen und schlüpfte in den Teleporter, der mich am Ende dieses Tunnels erwartet. Ich lande in einem Schacht. Auf dessen Boden befindet sich eine Glocke, mit der ich weiter oben den nächsten Steinschlag aufhalte. Unter ihm erbeute ich den vierten Wassereimer. Nachdem ich mir unten noch einmal die Glocke beschafft habe, verlasse ich den Schacht durch seine obere Öffnung und stelle erstaunt fest, daß ich an dieser Stelle schon einmal gewesen bin. Richtig – ich befinde mich am oberen rechten Rand des Levels, wo ich Eimer Nr.3 aufgelesen habe! Am Ende des mir schon bekannten Labyrinths springe ich nun nicht ganz so weit nach links und lande eine Etage tiefer als vorher. Den schwarzen Kessel solltet ihr nun unbedingt aktivieren! Durch den Teleporter am Ende dieses Ganges komme ich an eine Stelle, an der der gesamte Tunnel brennt. Aber wozu habe ich die vielen Wassereimer mitgenommen! Ich rufe den Magier, der mit dem Wasser die Feuer löscht. So gelange ich zum zweiten Endmonster. Mir fällt auf, daß ich alle Extrawaffen verliere, sobald ein Endgegner erscheint. Hier ist es ein feuerspeiender, spinnenförmiger Roboter. In der Zeit, in der er keine Flammen speit, springe ich auf ihn zu und schlage auf ihn ein. Dennoch erwischt er mich einige Male mit seinem Feuer, und ich hauche schnell mein erstes Leben aus; bald darauf verliere ich auch den nächsten Samurai. Im dritten Anlauf schaffe ich den meiner Meinung nach härte-

sten Endgegner aber doch. Durch den Teleporter, der sich hinter dem Unhold befindet, gelange ich in den dritten Level.

Level 3

Vom Start aus wende ich mich nach rechts. Über einige Stufen komme ich in einem Raum, unter dem plötzlich der Boden unter den Füßen verschwindet. Geistesgegenwärtig lasse ich mich nach rechts fallen und lande auf einer kleinen Plattform. Andernfalls wäre



Die Endgegner sind garstige Kröten

ich in ein Feuer gestürzt, aus dem es kein Entrinnen gibt! So frische ich meine Energien mit ein wenig Gemüse auf und springe wieder nach oben und an einem feuerspeienden Drachen vorbei. Am Ende des Ganges erwartet mich ein Abgrund. Hier blinkt zwar das Bild des Hexers kurz auf, aber in Ermangelung einer Glocke kann ich ihn im Moment nicht anrufen. So lasse ich mich an der Wand fallen und gelange in einen gemauerten Gang, der sich bald darauf teilt. Da ich oben einen Felsenhaag erblicke, wähle ich den unteren Tunnel. Nachdem ich eine Lampe aktiviert habe, entdecke ich in einer Ausbuchtung eine Glocke, die ich an mich nehme. Mit ihr kehre ich zur letzten Gabelung zurück und rufe den Magier, der den Steinschlag beseitigt. Am Ende des oberen Ganges – er entpuppt sich als Sackgasse – finde ich nun einen Steinblock, den ich neugierig einsammle. Dann folge ich dem unteren Tunnel. Ich nehme mir wieder die Glocke und marschiere weiter nach links, bis mich einige Stufen zurück ans Tageslicht führen. Zu meiner Überraschung befinde ich mich in der Nähe meines Startpunktes. Also mache ich den ganzen Weg noch einmal, über den einstürzenden Boden und an dem Drachen vorbei. Da ich nun über eine Glocke verfüge, kann ich am Abgrund den Hexer beschwören, der mir einige Stufen (sie sehen aus, als ob sie aus Sternen bestünden) erschafft. Bevor

ich sie benutze, erbeute ich schon die nächste Glocke, die sich jetzt in dem Gang befindet – wahrscheinlich habe ich sie mit einer der magischen Lampen erscheinen lassen. Dann hüpfte ich über die Stufen nach oben. Links erwartet mich ein Gang, in dem ich zunächst eine Banane verzehre. Nachdem der Hexer wieder einmal einen Steinschlag für mich beseitigt hat, kann ich am Ende dieser Sackgasse den zweiten Steinblock an mich nehmen. Anschließend wende ich

einer Glocke gebracht habe, kehre ich in den Tunnel zurück, wo mir der Magier die Sternenbrücke erschaffen hat. Ich überquere die Brücke. Auf einer kleinen Plattform ergattere ich den vierten und letzten Steinblock. Im Pausenmodus erfährt man übrigens, wie viele Puzzleteile (hier die Steinblöcke) zum Lösen eines Levels noch benötigt werden. Ich lasse mich nun auf den Grund des Schachtes fallen und betrete den dort befindlichen Teleporter. Er bringt mich auf eine Ebene. Nachdem ich mich langsam nach rechts vorgelastet habe, erscheint wieder kurz der Kopf des Magiers. Ich schlage die Glocke an, und der Große Hexer baut mir mit den gesammelten Steinblöcken eine Treppe über mehrere Spieße. Über diese Treppe kann ich eine sonst unüberwindbare Säule erklimmen. Hinter ihr stehe ich vor den Endmonstern dieses Levels. Eigentlich sind es »nur« die bereits bekannten gelben Kröten, die hier allerdings in nicht gekannten Mengen angreifen. Ich knie mich an den rechten Bildschirmrand und lasse mein Schwert kreisen. So wehre ich jede Attacke ab und kann in Ruhe abwarten, bis ich eine ausreichende Anzahl Kröten erlegt habe und der Weg freigegeben wird. Bevor ich jedoch den Teleporter benutze, der mich in den nächsten Level befördert, erklimme ich über einige Stufen noch ein Plateau, auf dem ich drei der Münzen finde, die meine gesamten Energien auffüllen.

Level 4

Hier starte ich in einem Raum, indem sich gleich drei Teleporter

mich über die Sternenstufen nach rechts. Dort erbeute ich auf einigen Plattformen Steinblock Nummer drei und eine neue Glocke. Dann lasse ich mich einfach an der rechten Wand nach unten fallen. Ich kämpfe mich nach links voran und erreiche bald einen weiteren Tunnel. An seiner Gabelung wähle ich zunächst den unteren Gang, doch außer einer Lampe und ein wenig Nahrung finde ich hier nur ein unüberwindliches Flammenmeer. Also kehre ich um und erforsche den oberen Tunnel. Er endet an einem Abgrund, an dessen Boden sich meinen Berechnungen zufolge das Flammenmeer befindet. Ich rufe den Magier um Hilfe an, und er baut mir eine Sternenbrücke über den Abgrund. Bevor man weiter vordringt, sollte man sich nun wieder eine Glocke verschaffen. Dazu benutzt man den Teleporter, der sich unter dem brüchigen Boden am rechten unteren Ende des Levels befindet und der zum Startpunkt des Levels führt. Nachdem ich mich so wieder in den Besitz



Der Skelett-Samurai muß zu Brei verarbeitet werden

befinden. Ich betrete sie jedoch noch nicht, sondern lasse mich in das Loch fallen, welches sich rechts neben meiner Startposition befindet. Unten erbeute ich eine Glocke, bevor ich dem Gang nach rechts folge. Vor einer Steigung rufe ich den großen Magier, der einmal mehr einen Steinschlag stoppt. Hinter einer Mauer finde ich einen merkwürdigen Blitz. Außerdem befindet sich hier eine Teleporterflasche – das ist ein schwarzer Trank, der mich zu der zuletzt aktivierten

Regenerationskapsel teleportiert. Da der Tunnel in einer Sackgasse endet, lasse ich mich von ihr an die Startposition zurücktransportieren. Bevor ich weitere Erkundungen beginne, hole ich mir eine neue Glocke – dort, wo ich bereits die erste an mich genommen habe. Dann benutze ich den linken unteren Teleporter. Ich gelange so in eine kleine Kammer. Nachdem der rasch herbeigerufene Magier einen Steinhagel zum Stoppen gebracht hat, erklettere ich ein kleines Plateau und nehme einen zweiten Blitz an mich. Dann teleportiere ich mich zum Start zurück. Nun betrete ich den rechten Teleporter – nicht ohne mir vorher noch eine neue Glocke zu beschaffen. Hinter diesem Teleporter erwartet mich eine Höhlung, deren Boden brennt. Ich benutze die Plattformen, um mich auf die andere Seite voranzuarbeiten. Dabei erbeute ich den dritten Blitz. Am linken Ende des Saales erwartet mich ein weiterer Teleporter. Dieser bringt mich in einen engen Gang. Als ich auch hier auf einen flammenden Boden stoße, rufe ich den großen Hexer zur Hilfe. Und siehe da, er errichtet mir eine Sternenbrücke, über die ich unbeschadet über die Flammen komme. Hinter ihr kann ich gleich wieder eine Glocke aufnehmen. Am Ende des Tunnels stoße ich auf den vierten Blitz. Mit ihm im Gepäck kehre ich zum Ausgangspunkt zurück. Jetzt bleibt mir nur noch der Teleporter links oben. Nachdem ich ihn benutzt habe, entdecke ich eine Regenerationskapsel, die ich schnellstens auflade. Dann wage ich mich tiefer in den Stollen hinein. Doch schon bald versperrt ein furchteinflößender untoter Krieger meinen Weg. Er steht unbeweglich vor mir, läßt mich jedoch nicht passieren. Verzweifelt rufe ich den Magier. Dieser schleudert die vier von mir gesammelten Blitze auf die Kreatur. Daraufhin erwacht diese zum Leben und beginnt, mit ihrem Schwert herumzufuchteln. Ich bleibe jedoch nicht untätig und wehre mich nach Kräften, indem ich den Untoten anspringe, im Sprung zuschlage und gleich wieder aus seiner Reichweite verschwinde. Plötzlich fallen einige Steine von oben in den Gang. Völlig verdutzt reagiere ich viel zu spät und verliere soviel Energie, daß mir mein Schwert entzogen wird. So kämpfe ich mit Fußtritten weiter. Die Steinschläge können mich nun nicht mehr überraschen, und nach einiger Zeit habe ich den Skelettkrieger überwunden. Hinter ihm finde ich eine Energiemünze, die mir außerdem mein Schwert zurückgibt. Dann wird Level 5 nachgeladen. Bis der Vorhang zur sechsten Stufe fällt, vergeht aber erst einmal einige Zeit und der letzte Samurai legt eine kleine Ruhepause ein.

(lb)

Fortsatzung im nächsten Heft

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! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenen-Fotos (Dia) oder abgespeicherte 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: Turrican
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: Bard's Tale (Teil 1)
- 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turrican II (Teil 1)
- 8/91: Turrican II (Teil 2) und Secret Silver Blades
- 9/91: Turrican 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: ID
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds
- 11/92: Ultima 6 (Teil 1)
- 12/92: Ultima 6 (Teil 2)
- 01/93: King's Bounty
- 02/93: Creatures 2
- 03/93: Crime Time
- 04/93: Soul Crystal
- 05/93: Catalypse (Teil 1)
- 06/93: Catalypse (Teil 2)
- 07/93: Elvira 2 (Teil 1)
- 08/93: Elvira 2 (Teil 2)
- 09/93: Times of Lore (Teil 1)
- 10/93: Times of Lore (Teil 2)
- 11/93: Firt's Samurai (Teil 1)
- Top Spiele 2: Bard's Tale 3 und Zak McKracken
- Top Spiele 3: Turrican und Death Knights of Kryn
- Top Spiele 4: Maniac Mansion und Gateway to the Savage Frontier

Unsere Anschrift:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64er
Stichwort: Longplay
Hans Pinsel-Str. 2

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER

WWW . 64ER-ONLINE . DE

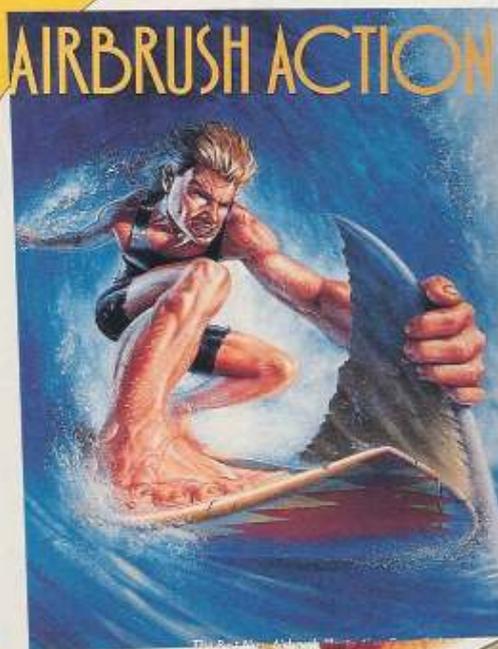
**jetzt im Handel
erhältlich!**

Logo- Wettbewerb

Der Gewinn

Ob für Demo-Gruppen oder für eine Firma, das eigene Logo ist für Software freaks das Salz in der Suppe. Wer hat nun das schönste Emblem in der C64-Szene?

Hier ist wieder einmal die Chance für alle Leute, die auf grafischem Gebiet etwas auf dem Kasten haben. Zeichnet das Logo Eurer Programmier-Crew, Gruppe oder Firma. Egal mit welchem Malprogramm die Grafik kreiert wird und in welchem Grafik-Mode. Ein tolles Motiv und gute Optik sind schon fast die halbe Miete, um bei unserem Wettbewerb den ersten Platz zu erringen. Für den ersten Platz gibt es den Bildband »Airbrush Action«, der uns



Minis von Dynamics. Also C 64 angeworfen und losgelegt! Maximal fünf verschiedene Logos können pro Teilnehmer eingeschickt werden. Schickt Euere Grafiken an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Logo
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar bei München

ht, deshalb Viewer
len Einsendern verlo-
ünfmal Competition-

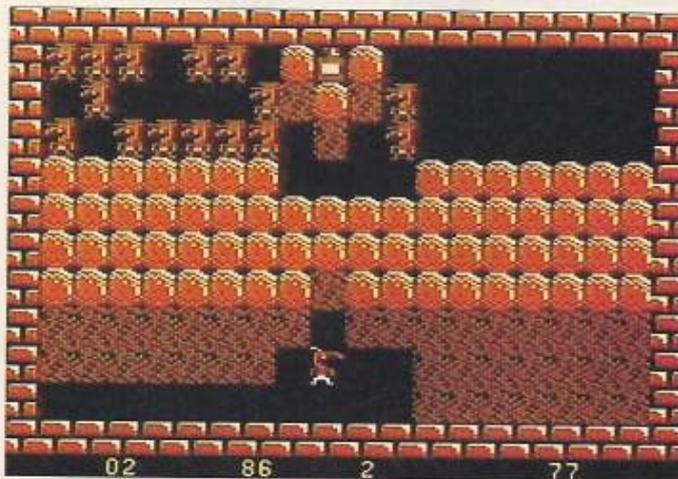
Einsendeschluß ist am 30. November 1993. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



von Jörn-Erik Burkert

Wer kennt nicht Werner, den Comic-Helden aus der Feder von Brösel? Seinen Siegeszug vom hohen Norden aus, hat er per Comic, T-Shirt und im Film unaufhaltsam vollzogen. Natürlich gibt's auch einige Spiele auf dem C 64, mit dem norddeutschen Bölk- und Gammel-Lümmel. Herausragend unter den Titeln ist das Geschicklichkeitsspiel »Flaschbier« in zwei Teilen. Das Game ist im Stil des Klassikers »Boulderdash« gehalten und der Spieler muß Werner zur begehrten Flasche Bölkstoff bringen. Großer Unterschied: Das Playfield scrollt nicht wie bei Boulderdash. Unterwegs haben die Spiel-Designer zahlreiche Fallen aus Steinen eingebaut und wenn man nicht aufpaßt, bekommt Werner einen kräftigen Schlag auf die Birne. Dann sieht er nur noch Sternchen und eines seiner neun kostbaren Leben ist

Werner - Flaschbier



Werner mit zielsicherem Blick auf den Bölkstoff

futsch. Außerdem sind in den Labyrinth fiese Typen (sehen wie Techniker einer bekannten deutschen Kontrollinstitution aus) zu Hause, die Werner ans Leder wollen. Wird er von ihnen gefangen, büßt der Spieler wieder mal ein Leben ein. Außerdem steht Werner beim Durchqueren der Level unter Zeitdruck. Wird das Limit überschritten, gibt's ebenfalls ein Minus auf dem Konto für die Werner-Leben.

Die Grafik ist liebevoll und begeistert nicht nur Werner-Fans; die Musik hingegen kann so manchen Anti-Flaschbier-Freak zum Wahnsinn treiben. Sonst ist aber Aktion am Joystick angesagt, denn man benötigt strategisches Feingefühl, Reaktion und Geschick ohne Ende. Wie so oft bei unseren Evergreens, ist keiner der beiden Flaschbier-Teile mehr auf dem Markt. Interessenten müssen halt Werner-Fans konsultieren, ob sie noch eine Disk mit den Flaschbier-Games in der Box stehen haben.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

Spiele & Szene

aktuell

Spielehits gesucht

Jeden Monat wählen die Leser des 64'er-Magazins die Spiele-Top-Ten. Um bei der Wahl dabei zu sein, braucht man nur seine drei persönlichen Hits auf unserer Mitmachkarte zu vermerken und ab die Post. Unter allen Einsendern verlosen wir wie jedesmal knackige Preise. In diesem Monat gibt es drei Mal das Spiel »Wrath of the Demon« zu gewinnen, die uns freundlicherweise von Bomico zur Verfügung gestellt wurden.



Platz	Titel	Hersteller	Wie lange dabei?
1 (1)	Turrican 2	Rainbow Arts	28. Monat
2 (2)	Elvira 2	Flair	10. Monat
3 (5)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	32. Monat
4 (3)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	32. Monat
5 (7)	Pirats	Mikropose	28. Monat
6 (4)	Creatures 2	Thalamus	8. Monat
7 (6)	Turrican	Rainbow Arts	32. Monat
8 (10)	Oil Imperium	Reline	28. Monat
9 (-)	Katakis	Rainbow Arts	1. Monat
10 (10)	Bundesliga Manager	Software 2000	2. Monat

Trotz des Fehlens unserer Mitmachkarte haben uns zahlreiche Leser ihre drei Kandidaten für die Hitparade geschickt. Etwas Oberwasser haben die Piraten von Mikropose bekommen und der LucasFilm Oldie »Maniac Mansion« konnte auch steigen.



Die Gewinner der Manix-Joysticks aus der letzten Ausgabe heißen:

Marc Huber, Dortmund
Eric Habilitz, Berlin
Veronika Brauner, Darmstadt

Competition-Geburtstag

Der Referenz-Joystick des 64'er-Magazins wird zehn Jahre alt. Das Jubiläum ist für Dynamics, den Hersteller des Spitzen-Steuerehebel, Grund genug eine Birthday-Line auf den Markt zu bringen. Die Sticks haben ein spezielle Outfit und sind nur in einer limitierten Auflage von 9999 Stück zu haben. Die Joysticks mit dem schrillen Design sind darüber hinaus nur für eine bestimmte Zeit im Handel.
Dynamics, Friedensalle 35, 22785 Hamburg

Der Competition Pro feiert im abgedrehten Design und limitierter Auflage seinen zehnten Geburtstag



POCKET

Seit dem großen Erfolg von »Jurassic Park« im Kino, machen jetzt die Dinos auch im gleichnamigen Spiel den Game Boy und Game Gear unsicher. Nachdem Commodore mit seinem CD 32, eine Konsole mit CD-Laufwerk auf den Markt geworfen hat, zieht Sega mit »Mega CD« nach. Das Gerät basiert auf dem Mega-Drive und schluckt neben CDs, auch die bekannten Spiele-Module des Vorgängers. Allen voran eine Spezial-Version des Jump'n-Run-Hits »Sonic«. Wann eine vergleichbare Konsole von Nintendo erscheint ist nicht gewiß. Laut Presseverlautbarung arbeitet Nintendo in Kooperation mit dem Workstation-Hersteller Silicon Graphics an einer 64-Bit-Konsole. Der Privat-Markt ist aber erst für 1995 angepeilt. In wie weit, die Geräte von Sega, Commodore, der 3DO-Cooperation oder auch die 64-Bit-Konsole »Jaguar« (schnarcht scheinbar in den Entwicklungslabors vor sich hin) von Atari einen großen Teil des Kuchens wegschnappen können, bleibt abzuwarten.



Mit CD als Speichermedium bringt Sega eine neue Spielkonsole

Neue Games

Nach langer Wartezeit hat das Startegiespiel »Rampart« endlich den Weg aus den Programmier-Laboren von Dornack auf den C 64 gefunden. Im Windschatten der des Burgenpuzzels bewegt sich »Battle Command«, eine Panzersimulation, in Richtung Spielmarkt. Zwar kommt alles später als auf anderen Systemen, aber immerhin hat man den C 64 nicht ganz vergessen...

von Jörn-Erik Burkert

Der 1.FC Liverpool ist am Ende, sowohl spielerisch als auch finanziell. Nach der ersten Saisonhälfte steht der Club an letzter Stelle der Tabelle der ersten Divi-



Der Schuß aufs Tor wird oft zum Handycap und der C 64 zieht alle Register bei kleinen Betrügereien

son und konnte bisher keinen Treffer beim Gegner landen. Außerdem zogen die zahlreichen Ausschreitungen durch Liverpooler Hooligans saftige Geld-Strafen durch den englischen Verband nach sich. Den absoluten Höhepunkt bildeten die Tätlichkeiten der Fans im Spiel gegen Everton, wo einige Jugendliche die Tribüne stürmten und den Vorstand von Everton angriffen... die Kasse des Traditionsverein ist schwindsüchtig.

So ungefähr muß sich die Schreckensmeldung in der britischen Presse nach einer halben Saison Fußball bei "Liverpool" von

Grandslam anhören, denn die durch den Computer gesteuerten Mannschaften machen den Spieler am Jostick einfach fertig und schicken den Verein aus Liverpool schnell in den Keller der Tabelle. Die Stürmer des Computers laufen den Verteidigern davon oder unser Tormann wird zu einem weiten Ausflug aus seinem Kasten dirigiert. Alles vom Computer gesteuert, da ist es kein Wunder, daß das Ergebnis öfter zweistellig ist und Liverpool nicht einmal den Ehrentreffer landet. Absoluter Knaller sind die Ecken, die die C-64-Kicker treten, denn solche Gurken sieht man selten. Ebenso beim Elfme-

Die Torjäger

ter, denn entweder geht der Ball vorbei oder der Tormann hält ohne Probleme. Irgendwie stimmt die "Chemie" des Spiels nicht und man muß auf den Zweispieler-Mode zurückgreifen, denn hier können zwei Spieler tolle Fights austragen, ohne daß der C 64 ein wenig schummelt.

ist. Die Sounds sind passend, dafür vermißt man Musik im Intro und in den Menüs. Zwar ist die Zusammenstellung eines Top-Teams aus einem Spielerpool eingebaut, aber viele Unterschiede gegenüber den Aufstellungen in den Meisterschaftsspielen sind nicht zu finden. Die Zweispieler-Option geht in Ordnung, tritt man aber zur Meisterschaft gegen den C 64 an, wird's ziemlich unfair. Ich persönlich greife dann doch lieber zum Klassiker "Micropose Soccer".

Titel: Liverpool, Preis: ca. 45 Mark, Bezugsquelle: Data House, Kai-Uwe Ottlich, Husumer Str.13, 34246 Volmar



Mannschaftsaufstellungen können leicht vorgenommen werden, haben aber keinen besonderen Einfluß auf die Spielstärke

Optisch gibt das Spiel nichts Umwerfendes her und reiht sich unauffällig zwischen die anderen Spiele seiner Art. Für manchen Spieler werden die Sprites ein wenig zu klein und mit zu wenig Details bestückt sein, dafür gibt's Spieler satt auf dem Bildschirm. Die Routine für die Sprites ist leider nicht sehr flexibel gestaltet, was oft zu Chaos bei der Ballabgabe führt. Ebenso hätte ein Übersichtsbildschirm gut getan, damit das übergroße Stadion besser im Blickfeld

LIVERPOOL

64'er
6

WERTUNG von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit hoch

INSERENTENVERZEICHNIS

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung	11	Hüffel	42/43
CLS Computerladen Schäfer	42/43	ndependent Softworks	42/43
CMD	79	Mallander Computersoftware	42/43
COMPEDO	79	Markt & Technik Buch- und Softwareverlag	33, 103
CT/CP Verlagsgruppe	73, 75, 77	Mükra Datentechnik	17
Data House	42/43	plus-Electronic	42/43
Dataflash	2	RAT & TAT	42/43
Dynamics	45	Scantronik	104
Edotronik	42/43	Springer, Thomas	42/43
Hering, Torsten	42/43	Storysoft	42/43
Herrmann, Thilo	42/43	Technisat	29

Diese Ausgabe enthält eine Beilage der Firma 1 & 1, Montabaur.

Schwerter, Zauber, Drachenblut

von Jörn-Erik Burkert

Nachdem Beryland in der Zeit der Drachenkriege schon viele seiner besten Männer verloren hat, schwebt nun ein weiteres Unglück über dem Land. Vor vielen Jahren hatte ein weiser Mann, namens Sullivan den Orden "Brotherhood of the White Rose" gegründet, um Glauben und Lehren der Götter von Beryland zu verbreiten. Ein Teil der Gemeinschaft mißbrauchte die Ziele des Ordens und brachte die Vereinigung schnell ins Zwielicht. Um die Mächtschaften zu durchkreuzen, beschloß Sullivan den Orden aufzulösen. Bevor er

grausamen Schicksal zu berichten. Nur ein Held der neun Aufgaben innerhalb von zwölf Monaten löst, kann das Land von seinem Fluch befreien...

Freaks, die den ersten Teil von

geführten Aktionen protokolliert. Außerdem existiert zur besseren Orientierung ein Koordinatensystem. Während der Reise sollte man mit jedem Wesen kommunizieren, um genügend Infos zur Lö-

Verteidigung ermittelt. Sinkt die Körperkraft auf Null, ist der Held aus dem Rennen und man hat verloren. Das Kampfsystem hat aber auch seine Macken, denn hat der Held einen Feind angegriffen, schlägt der nie automatisch zurück, sondern hält solange still, bis der nächste Angriff durch den Helden erfolgt. Reaktionen durch den Gegner hätten den Spielspaß gesteigert.

Optisch zeigt sich der zweite Teil der Ormus-Saga im Ultima-Look und hat zahlreiche Grafiken für Gegenstände und Monster parat. An Sounds wurde kräftig gespart, was aber ganz gut tut. Die Städte und Burgen sind riesige mehrstöckige Labyrinth und Dungeons, die dem Abenteurer lan-



Angriff durch verschiedene Monster gehört zum Abenteuer: Spinnen, Werwölfe, Hexen...



In der Stadt kann man Informationen einholen und sich in Gasthäusern ausruhen und stärken

aber dazu kam, wurde er von seinen Widersachern getötet. Die Meuchelmörder übernahmen die Führung der Glaubensgemeinschaft und setzten alles daran, Beryland unter ihr Regime zu bekommen. Die Vorgänge dieser Zeit schrieb ein Ordensmitglied in einem Buch nieder, welches er vor seinem Tod in der Bibliothek der Festung Arbon versteckte. Das Werk war in einer alten Runenschrift geschrieben und hatte den Titel "Ulboro".

Mehr als 80 Jahre später brachte ein Erdbeben im östlichen Teil des Reichs das Buch ans Tageslicht und gab den Menschen ein neues Rätsel auf. Perkins, ein Forscher, hörte von dem Fund und begann den Folianten zu untersuchen. Mit seinem Freund Blackmoore sammelte er viele Informationen über alte Schriften und Runenzeichen. Nach einiger Zeit gelang es den beiden die Schrift zu entschlüsseln. In der alten Bibliothek studierten sie dann den Inhalt und erfuhren, daß Sullivan Schutzbefehlener der Götter war und für die Entweihung, das Lesen des Buchs, Beryland mit einem Fluch belegt werde. Im selben Augenblick wird Perkins durch einen Feuerball getötet und Blackmoore bleibt nur die traurige Aufgabe, den Beryland-Bewohnern von ihrem

"The Ormus Saga" schon gespielt haben, werden die Geschichte des fernen Fantasy-Reichs Beryland schon zum Teil kennen und sofort wissen, worum es beim zweiten Part des Games geht. Also Ausrü-

sung des Spiels zu sammeln. Außerdem heißt es Augen auf, denn Schätze füllen den Geldbeutel, was Verbesserungen bei Rüstung und Waffen bedeutet. Haut man ab und an einem unliebsa-

gen Spielspaß beschern, wenn da nicht das Zeitlimit wäre. Da man die Zeit im Nacken hat, muß die optimale Lösungsvariante gefunden werden, was dem Game zusätzliche Spannung verpaßt. Die Optionen fürs Laden- und Speichern der Spielstandes runden den guten Eindruck des Games ab. Sicher kann das Spiel bei Grafik und Ausstattung mit Kingsofts »Die Prüfung« nicht konkurrieren, aber Freunde Ultima-ähnlicher Abenteuer werden bestens bedient. Gespannt darf man auf den dritten Teil des Abenteuers sein, das sich in Vorbereitung befindet. Warten wir's ab!



Ein Schläfchen sorgt für neue Lebenskraft, läßt aber wertvolle Zeit zum Lösen der Mission verrinnen

stung geschnappt und los geht's ins Abenteuervergnügen. Der Spieler steuert den Helden per Joystick als Einzelcharakter durchs vielfältige Beryland. Im Hauptmenü werden alle Aktionen (Reden, Kämpfen, Suchen, Zaubern usw.) zusammengesammelt. Im Status-Mode werden alle Bewegungen und aus-

men Gegenüber eins über die Rube und tötet ihn sogar, bekommt Erfahrungspunkte und kann verschiedene Spells einsetzen. Heilen, Teleportieren oder Verbesserung bei der Verpflegung sind nur ein kleines Spektrum, aus den ca. zwanzig Sprüchen. Beim Kampf wird per Würfelsystem Angriff und

Titel: The Ormus Saga II, Preis: 25 Mark.
 Vertrieb: Mike Doran Softwareproduktion, Bachfeld 12, 88523 Lampertshausen

OMUS SAGA II

7

WERTUNG von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit **mittel**

Hallo Fans!

In dieser Ausgabe kommen alle SSI- und Ultima-Freaks auf ihre Kosten, denn wir haben einige POKEs aufgelistet, die das Abenteuer-Dasein wesentlich erleichtern.

Her mit den Tips

»Hallo Fans« heißt diese Rubrik und wir wollen Euch immer wieder zum Mitmachen anregen. Wenn Ihr einen Trick kennt, mit dem Ihr in Spielen schummelt oder das Spiel erleichtert, dann schreibt ihn auf und schickt ihn an.

Markt & Technik
 Redaktion 64'er
 Stichwort: Spieletips
 Hans-Pinsel-Str.2
 85531 Haar b. München

Egal ob POKE, Cheat, Karten (bitte nur auf weißem Papier gezeichnet) oder Paßwort, Ihr helft anderen Spielern über schwierige Klippen beim Spielen und habt außerdem noch die Chance, den Spieletip des Monats zu landen und dafür 100 Mark zu kassieren. Also Stifte und Drucker scharf gemäht und Euerer heißen Tips und Tricks in den Postkasten.

Euer Jörn-Erik »Leo« Burkert

Time of Lore

Die »Green Scoll« kann dreimal benutzt werden, der »Ring« allerdings nur einmal. Die »Boots« können in Treela (Nr. 4) für 77 Goldstücke erworben werden und die »Magic Axe« für 95 in Lankwell (Nr. 3). Hat man das gute Stück in Besitz, sollte der »Dagger« abgelegt werden, um Platz zu sparen.

Daniel Tücks, Dierdorf

Insel des Grauens

Wer sich auf der Insel des Grauens nicht zurechtfindet, bekommt hier die Komplettlösung:

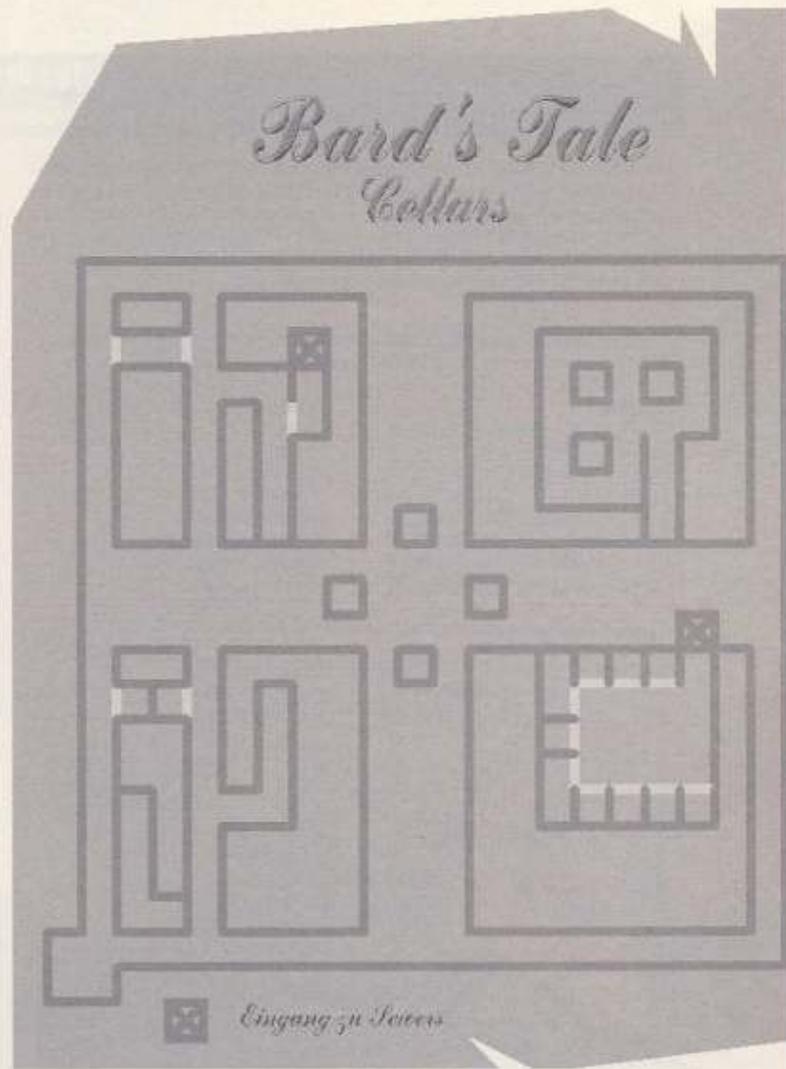
O-Nimm Seil-S-Kaufe alles-N-N-Gib Honig-O-Nimm Schlüssel-N-N-Nimm Feile-SW-Fahre Boot-Öffne Tor-Hoch-Benutze Seil-Feile Gitter-Fertig!

Sebastian Kuck, Köln

Zauberland

Hier die Lösung zum PD-Adventure »Zauberland«:

O-O-Frage Mann-W-W-N-Sage Parole-N-W-N-Untersuche Senke-



Nimm Smaragd-S-O-N-N-N-Frage Elf-S-O-Sage Spruch-W-W-W-Sage Parole-O-O-S-S-O-O-O-N-Öffne Zuckerglas-Nimm Rubin-Fertig!

Sebastian Kuck, Köln

Bard's-Tale-Abenteurer
 Christian Hammers hat uns die Karte von den Cellars geschickt

Zauberland



Tips des Monats:
POKEs zu SSI-Games und Ultima 5 und 6

Für alle Rollenspieler, hat uns Christian Bodach einige POKEs geschickt, die die Abenteuer in den Vergessenen Realms und bei Dragonlance-Szenarios zum Vergnügen machen. Als Zugabe haben noch einige Werte für die Teile fünf und sechs von Ultima. Die POKEs müssen mit einem Multifunktionsmodul (Action Replay oder Supersnapshot) eingegeben werden. Die POKE-Liste war uns in diesem Monat die 100 Mark für den Tip des Monats wert.

Die Liste mit den folgenden POKEs sind für die Spiele »Curse of the Azur Bonds«, »Secret of the Silver Blades« und »Champions of Krynn«:

Eingabe	Wirkung
POKE 11228, 80:POKE 11229, 195	Gems
POKE 11230, 80:POKE 11231, 195	Jewelry
POKE 21622, 255:POKE 26553, 255	Hitpoints 1. Held
POKE 21366, 255:POKE 26521, 255	Hitpoints 2. Held
POKE 21110, 255:POKE 26489, 255	Hitpoints 3. Held
POKE 20854, 255:POKE 26457, 255	Hitpoints 4. Held
POKE 20598, 255:POKE 26425, 255	Hitpoints 5. Held
POKE 20342, 255:POKE 26393, 255	Hitpoints 6. Held

Diese POKEs gelten nur für das Spiel »Pool of Radiance«:

Eingabe	Wirkung
POKE 21110, 255:POKE 33721, 255	Hitpoints 1. Held
POKE 20854, 255:POKE 33689, 255	Hitpoints 2. Held



Mit einigen POKEs manipuliert man seine Charaktere und man kommt bei Ultima 5 und 6 schnell zu Erfolgen

POKE 20598, 255:POKE 33657, 255	Hitpoints 3. Held
POKE 20342, 255:POKE 33625, 255	Hitpoints 4. Held
POKE 20086, 255:POKE 33593, 255	Hitpoints 5. Held
POKE 19830, 255:POKE 33561, 255	Hitpoints 6. Held

Die folgenden POKEs sind für den fünften Teil von Ultima:

Eingabe	Wirkung
POKE 4480, 153:POKE 4481, 153	9999 Food
POKE 4482, 153:POKE 4483, 153	9999 Gold
POKE 4484, 153	99 Keys
POKE 4485, 153	99 Gems
POKE 4456, 153	99 Torches
POKE 4499, 153	99 Skull Keys
POKE 4232, 153:POKE 4233, 153	9999 Hitpoints 1. Held
POKE 4248, 153:POKE 4249, 153	9999 Hitpoints 2. Held
POKE 4264, 153:POKE 4265, 153	9999 Hitpoints 3. Held
POKE 4280, 153:POKE 4281, 153	9999 Hitpoints 4. Held
POKE 4296, 153:POKE 4297, 153	9999 Hitpoints 5. Held
POKE 4312, 153:POKE 4313, 153	9999 Hitpoints 6. Held

Zum Abschluß die Werte für Ultima 6

Eingabe	Wirkung
POKE 22504, 255	Lebensenergie erhöhen 1. Held
POKE 22505, 255	Lebensenergie erhöhen 2. Held
POKE 22506, 255	Lebensenergie erhöhen 3. Held
POKE 22507, 255	Lebensenergie erhöhen 4. Held
POKE 22596, 255	Magic Points erhöhen 1. Held
POKE 22597, 255	Magic Points erhöhen 2. Held
POKE 22598, 255	Magic Points erhöhen 3. Held
POKE 22599, 255	Magic Points erhöhen 4. Held
POKE 22412, 50	Strength erhöhen 1. Held
POKE 22413, 50	Strength erhöhen 2. Held
POKE 22414, 50	Strength erhöhen 3. Held
POKE 22415, 50	Strength erhöhen 4. Held
POKE 222435, 50	Dexterity erhöhen 1. Held
POKE 222436, 50	Dexterity erhöhen 2. Held
POKE 222437, 50	Dexterity erhöhen 3. Held
POKE 222438, 50	Dexterity erhöhen 4. Held
POKE 22481, 50	Intellect erhöhen 1. Held
POKE 22482, 50	Intellect erhöhen 2. Held
POKE 22483, 50	Intellect erhöhen 3. Held
POKE 22484, 50	Intellect erhöhen 4. Held

»Secret of the Silver Blades«, »Curse of the Azur Bonds« und »Champions of Krynn« lassen sich mit POKEs manipulieren



Floppy-Flop

Ich kann keine Daten mehr an mein Diskettenlaufwerk 1541, welches ganz normal am seriellen Port angeschlossen ist, senden! Welches IC muß ausgetauscht werden?

Detlef Woitschewski, Großostheim

Hier kommen leider einige potentielle Fehlerquellen in Frage. Falls die Floppy nach dem Einschalten normal kurz anläuft und dann »verstummt«, und wirklich nur beim Datenaustausch streikt, könnte nur ein Treiber-IC im Laufwerk durchgebrannt sein. An Position UA1 sitzt im Laufwerk ein IC vom Typ 74LS14, während an UB1 ein 7406 seinen Dienst verrichtet. Beide könnten ausgefallen sein. Schlechter sieht es da schon beim C 64 aus. Falls Sie einen am seriellen Port angeschlossenen Drucker auch nicht mehr betreiben können, ist mit Sicherheit die CIA (Complex Interface Adapter) im C 64 in die ewigen Jagdgründe eingegangen. Der Baustein im C 64 hat die Bezeichnung 6526, seine Position ist U2, ein solches IC kostet etwa 30 bis 40 Mark. Alle ICs erhalten Sie beim Elektronik-Fachhandel, unter anderem bei Conrad Electronic.

Und läuft und läuft und ...

Ich habe ein Problem mit meinem Diskettenlaufwerk. Nach dem Einschalten läuft der Motor und geht nicht mehr aus. Vernünftiges Arbeiten ist nicht möglich, und das, obwohl das Drive noch kurz zuvor ganz normal gearbeitet hat. Was soll ich tun?

Erno Nanninga, Marienhäfe

Mit ziemlicher Sicherheit hat Ihr Laufwerk ein Problem mit seiner Stromversorgung. Der beschriebene Fehler tritt immer dann auf, wenn einer der beiden Brückengleichrichter durchgebrannt ist. Tip: Tauschen Sie zuerst einmal die beiden Gleichrichter aus. Sie sitzen auf der Platine der 1541 ganz hinten rechts (CR1, CR3). Bauen Sie neue Gleichrichter vom Typ B 40 C 2200 ein (kosten je zwei Mark). Achten Sie auf die Polung! Hilft auch das nicht, sollten Sie einmal messen, welche Spannung zwischen Pin 8 und Pin 1 des Prozessors 6502 (UC4) anliegt. Es müssen ziemlich genau 5 Volt sein. Weicht die Spannung um mehr als 0,5 Volt ab, tauschen Sie den Spannungsregler VR2 und die Kondensatoren C4, C16, C5 durch solche vom gleichen Typ aus. Hilft auch das nicht, liegt ziemlich sicher eine gravierendere Störung vor. Ausgefallen sein könnten das Betriebssystem-ROM (Bausteine UB4, UB3), der Controller UC1, der Prozessor UC4 (Typ 6502) oder auch die VIA UC2 (Typ 6522). Auch der Motortreiber UD2 kann

Reparaturecke

schuld sein. Der Gang in eine Reparaturwerkstatt ist dann leider unumgänglich.

(Die Red.)

Floppy, die dritte

Jedes Mal, wenn ich einen Befehl (Laden, Speichern, Directory) an mein Laufwerk 1541 II sende, läuft der Motor nur kurz an, aber der Schreib-Lese-Kopf bewegt sich nicht. Und dies, obwohl alle Kabel richtig verbunden sind. Auf dem C 64 eines Freundes funktioniert das Drive einwandfrei. Was kann die Ursache sein?

Rüdiger Stucke, Minden

Wenn das Laufwerk mit anderen C 64 zusammenarbeitet, kann der Fehler nur in Ihrem Computer liegen. Für die Ansteuerung einer am seriellen Port angeschlossenen Floppy ist bekanntlich die CIA U2 zuständig. Vielleicht können Sie probeweise den in Ihrem C 64 eingebauten Baustein mit dem Ihres Freundes austauschen. Läuft die 1541 dann normal, werfen Sie die alte CIA weg und kaufen Sie Ihrem Freund eine neue. Der Preis beträgt etwa 30 bis 40 DM.

(Die Red.)

Nachtrag zum RAM-Fehler

Ich möchte einen Kommentar zum Artikel »RAM-Fehler« in der Reparaturecke in 64'er 6/93 abgeben. Aus eigener Erfahrung kann ich berichten, daß der beschriebene Fehler nicht immer auf einen der großen Bausteine zurückzuführen ist. Es besteht auch die Möglichkeit, daß einer der Trigger (74LS14) oder der Treiber (7406) defekt sind. Die Symptome, die auftreten, verleiten eine VIA oder den VIC zu verdächtigen. Aber oft ist der Trigger 74LS14 schuld, auch in dem Fall, daß die Floppy »durchläuft«. Er wird meistens dann beschädigt, wenn man das serielle Kabel während des Betriebs ein- oder aussteckt.

Carsten Grüzmacher, Dinslaken

Sound total

Ich habe schon darüber gelesen, daß man den C 64 an eine Stereoanlage anschließen kann. Aber wie funktioniert das? Viele meiner Versuche blieben bisher erfolglos. Meine Stereoanlage hat Cinch-Eingänge, aber für Stereosignale. Der C 64 liefert doch nur Mono-Sound.

M. Jung, Bilzingsleb

Fangen wir mit dem zweiten Teil Ihrer Frage an. Richtig, der C 64 tönt nur auf einem Kanal (Mono). Möchten Sie Musik aus dem Computer aus beiden Lautsprechern Ihrer Anlage hören, verbinden Sie einfach das Stereo-Eingangspaar. Das Audio-Signal des Computers liegt an Pin 3 der Videobuchse. Verbinden Sie diesen Pin mit den beiden inneren Polen der Cinch-Stecker, die Sie dann mit der Stereoanlage verbinden. Außerdem muß eine Masse-Verbindung geschaffen werden. Das Masse-Signal liegt an Pin 2 der Audio-Video-Buchse, es muß mit der Abschirmung der Cinch-Stecker verbunden werden. Für den Audioausgang des C 64 eignet sich ein fünfpoliger DIN-Stecker, den Sie ebenso wie die beiden Cinch-Stecker in jedem Rundfunk- oder Elektronik-Fachgeschäft kaufen können.

(Die Red.)

Kein Bild

Vor kurzem erhielt ich von einem Freund einen defekten C 64. Erste Untersuchungen ergaben eine durchgebrannte Sicherung. Nachdem ich diese ausgetauscht hatte, war kein Bild auf dem Monitor zu sehen – andere Funktionen arbeiten aber einwandfrei. So läßt sich z.B. am Rattern der Floppy nach »blinder« Eingabe von »LOAD "S",8« erkennen, daß der Befehl ausgeführt wird. Sowohl der Videochip VIC, wie auch der SID, das kleine IC neben dem Quarz und der Prozessor 6510 sind in Ordnung. Wo kann der Fehler noch liegen?

Marko Herold, Klingenthal

Da kommt eigentlich nur noch eine Möglichkeit in Frage. Der VIC wird von der CIA U2 (Typ 6526) gesteuert, diese übernimmt die Bank-Auswahl. Wird aufgrund einer gestörten CIA eine falsche Bank angezeigt, in der sich natürlich keine sinnvollen Videodaten befinden, sehen Sie nichts auf dem Bildschirm. Erfreulicherweise sind im C 64 zwei gleiche CIAs eingebaut. Tauschen Sie daher einmal den Baustein U1 mit dem an der Position U2. U1 ist unter anderem für die Tastatur zuständig. Erscheint jetzt ein sinnvolles Bild, die Tastatur ist aber tot, so ist die CIA, die jetzt in U1 steckt (vorher U2) defekt.

(Die Red.)

Drucker contra Floppy

Seit ich an meinem Drucker MPS 1230 etwas umgestellt ha-



be, kann ich keine Programme mehr laden, während der Drucker eingeschaltet ist. Das Laufwerk reagiert nicht auf meine Befehle, während der Drucker aktiv ist. Erst nach dem Ausschalten des 1230 kann man laden. Außerdem funktioniert der Drucker nicht mehr.

Harald Kneißl, Weiskirchen/Ostereich

Wahrscheinlich haben Sie beim »Umstellen« des Druckers den Eingangsbereich des Printers zerstört. Dies kann der Grund dafür sein, daß der Printer keine Daten mehr annimmt. Da der 1230 am gleichen Port (seriell) angeschlossen ist wie das Laufwerk, sind sicher auch die beschriebenen Störungen beim Laden darauf zurückzuführen. Da der MPS 1230 leider keine separate Eingangsplatine hat, wird Ihnen leider nichts anderes übrigbleiben, als den Drucker in eine gute Reparaturwerkstatt zu bringen.

(Die Red.)

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 sie uns. Andere Leser freuen sich über jeden Tip, der Ihren Computer leistungsfähiger macht.

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion 64er
z. Hd. Hans-Jürgen Humbert
Stichwort: Reparaturecke
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar

von Hans-Jürgen Humbert

Der Herbst steht vor der Tür. Mit ihm nähern sich uns auch wieder die Winterstürme. Doch wie schnell weht uns eigentlich so ein Lüftchen um die Ohren? Für alle Atmosphärenwerte gibt es Meßgeräte zum Eigenbau, doch die Messung der Windgeschwindigkeit wurde immer tunlichst vergessen. Das liegt nicht etwa an einer schwierigen Auswertung der gemessenen Daten, sondern am Bau des Sensors. Jeder gestandene Elektroniker hat einen Horror vor Mechanik. Schauen Sie sich Ihre selbstgebaute Geräte einmal an. Da baut man die komplizierteste Schaltung auf, bringt sie zum funktionieren und dann wird am Gehäuse gespart. Viele hochwertige Schaltungen verrichten ihren Dienst in ausrangierten Schuhkartons.

Doch keine Angst: der Bau des Windsensors ist recht einfach. Mit geringem Werkzeugaufwand läßt er sich ohne Probleme selbst in der heimischen Küche anfertigen.

Das wichtigste Bauteil, das Windrad, haben wir gekauft. Im maritimen Handel für Seglerbedarf werden Windräder als Ersatzteile für professionelle Windmeßgeräte angeboten. Der Preis für ein Kunststoffrad mit ca. 30 cm Durchmesser liegt bei ungefähr 30 bis 40 Mark.

Die Lagerung des Flügelrades stellen wir uns im Eigenbau her.

Mechanik, ohne Probleme

Zuerst stellen wir uns die Achse her. Dafür wird eine 4 mm Gewindestange aus Messing zweckentfremdet. Als Führung dient ein kurzes Stückchen Aluminiumrohr. Die Gewindestange muß sich leicht im



Im Detailfoto erkennt man deutlich den aufgeklebten Hallsensor

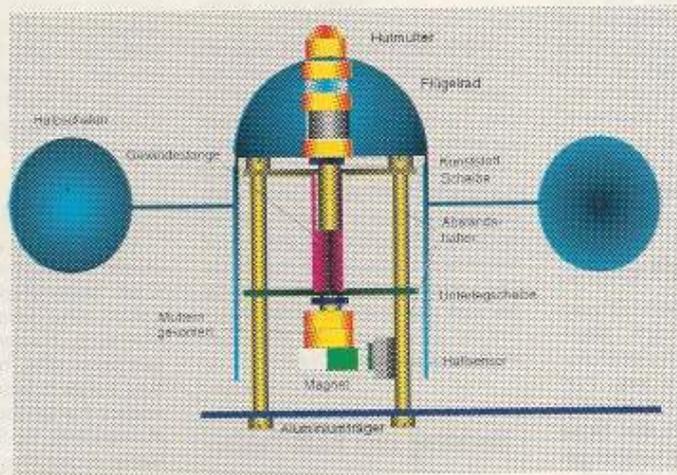
Rohr drehen lassen, aber sie darf fast kein Spiel (Toleranz) aufweisen. Nur leichtes Wackeln soll aber gestattet sein. Die Halterung für die Führungshülse bilden zwei rundgesägte 3 mm Plastikscheiben mit ca. 2,5 cm Durchmesser.

Die Bohrungen in den Scheiben müssen genau fluchten, damit unser Flügelrad hinterher auch absolut waagrecht montiert werden kann.

Um dies zu gewährleisten, werden beide Kunststoffscheiben zunächst genau zentrisch durchbohrt und anschließend mit einer Schraube aufeinander fixiert. Danach erst kommen die drei Bohrungen für die Abstandshalter dran. Durch die Fixierung in der Mitte ist sichergestellt,

daß alle Bohrungen beider Scheiben genau übereinander liegen. Nun können die beiden Scheiben exakt mit feinem Schleifpapier zu optimaler Kreisform bearbeitet werden. Damit ist der Träger schon fertig. Nehmen Sie jetzt die beiden Scheiben durch Lösen der Schraube wieder auseinander. Um der Führungshülse sicheren Halt zu geben, werden die mittleren Bohrungen beider Scheiben etwas geweitet. Die Hülse muß stramm in die Vertiefung gepreßt werden. Dazu bohrt man von Hand mit einem etwas dickeren Bohrer als der Durchmesser der Hülse die Plastikscheibe von innen auf. Anschließend schrauben Sie beide Scheiben mit eingelegter Führungshülse zusammen. Kleine Unstimmigkeiten zwischen der Länge der Führungshülse und den Abstandshaltern werden mit Unterlegscheiben ausgeglichen. Das gesamte System soll natürlich sehr stabil sein. Schließlich muß es der Windkraft widerstehen können und

Unsere Bauanleitung ist diesmal etwas für Herbstabende und Tüftler. Nicht der Lötkolben, sondern Zange, Bohrer und Schraubendreher müssen geschwungen werden, um den Windmesser aufzubauen. Trotzdem läßt sich der Sensor mit Teilen aus der Grabbelkiste aufbauen. Mit der entsprechenden Software kann der C 64 nun ständig die Windverhältnisse überwachen.



Die Mechanik im Schnitt: Oben wird das Flügelrad aufgeschraubt. Unten ist die Gewindestange mit zwei gekonterten Muttern gesichert. Montiert wird das gesamte System auf einem massiven Aluminiumträger.

sich nicht beim ersten Sturm in alle Einzelteile zerlegen.

Für die Abstandshalter sollten entweder Aluminium- oder Messingstangen mit Innengewinde eingesetzt werden. So erhalten wir ein stabiles Gebilde, das außerdem noch den Unbilden der Witterung widerstehen kann. Bedenken Sie immer, daß unser Windrad bei jedem Wetter draußen befestigt ist.

An die Unterseite der Lagerung werden weitere drei Abstandshalter befestigt. Diese sind anschließend mit einem Aluminiumträger zu verschrauben.

Die Gewindestange wird von oben durch die Halterung gesteckt, mit einer Unterlegscheibe und zwei gekonterten Muttern versehen. Am oberen Ende der Stange dienen zwei Muttern mit einem Abstandhalter zur Anpassung an die Halterung des Flügelrades. Schließlich dient eine Hutmulde oben auf dem Windrad als Abdeckung. Nun kann ein erster Test erfolgen: Schon

leichtes Anblasen des Rades muß es sofort in Drehung versetzen.

Damit ist die Lagerung fertig.

Nun wird's elektrisch

Der unangenehme Teil der Bastelei ist hiermit beendet. Nun kommt der elektronische Teil, der den Lötkolbenakrobaten wieder leichter fällt.

Wie schon gesagt, ist der Windmesser ständig den Unbilden der Witterung ausgesetzt. Nicht nur der mechanische Teil, auch der elektronische muß diesen Einflüssen widerstehen. Deshalb setzen wir zur Auswertung der Drehgeschwindigkeit einen Magneten ein, der einen Hallsensor ansteuert. Dieses Bauteil ist für ca. zehn Mark im einschlägigen Elektronikhandel erhältlich.

Der Magnet wird mit Heißkleber mittig unter die beiden gekonterten Muttern geklebt. Da das Magnetfeld relativ stark sein muß um den Sensor zu steuern, haben wir einen Magneten aus einer Türhalterung (erhältlich im Baumarkt) zweckentfremdet. Mit einem scharfen Messer läßt er sich leicht aus seiner Kunststoffhülle befreien.

Der Sensor reagiert nur auf den Südpol des Magneten, so daß das Windrad bei jeder Umdrehung nur einen Impuls liefert. Der Abstand des Sensors vom Magneten muß experimentell bestimmt werden. Dazu wird der Sensor an die Betriebsspannung angeschlossen, ein Widerstand vom Ausgang nach + 5 V gelötet und mit einem Meßinstrument die Ausgangsspannung überwacht. Nähert man nun den Magneten dem Sensor, schlägt das Instrument ab einer bestimmten Entfernung aus. Mit einer Mutter als Abstandhalter wird nun der Sensor an einer Hal-

```

3 REM * DEMO ZU "EFFEKT-TRANS" <160>
5 INPUT "GESCHWINDIGKEIT (Z.B.:45)";G <192>
10 REM SOFTWARE ZUM WINDMESSER <239>
20 REM AUTOR: NIKOLAUS HEUSLER, 81479 MUEN
    CHEN <194>
30 : <006>
100 REM ANSCHLUSS DES SENSORS BELIEBIG <030>
102 REM AN EINEN ANSCHLUSS PB 0..7 <173>
110 : <066>
115 PRINT "MESSUNG LAEUFT" <219>
120 POKE 56579,0 : REM ALLE -> EINGANG <197>
130 P=0:TIS="000000" <142>
140 REM MESSUNG 1 MINUTE <155>
150 IF TIS>"000059" THEN 300 <244>
160 IF PEEK(56577)=0 THEN 150 <030>
170 IF TIS>"000059" THEN 300 <008>
180 IF PEEK(56577)>0 THEN 170 <043>
190 REM EIN IMPULS ERKANNT <139>
200 P=P+1 <066>
210 GOTO 140 <202>
300 K=K+1 : PRINT CHR$(147)"MESSWERT NR."K <238>
    : ..... "P" IMPULSE <032>
310 GOTO 130
    
```

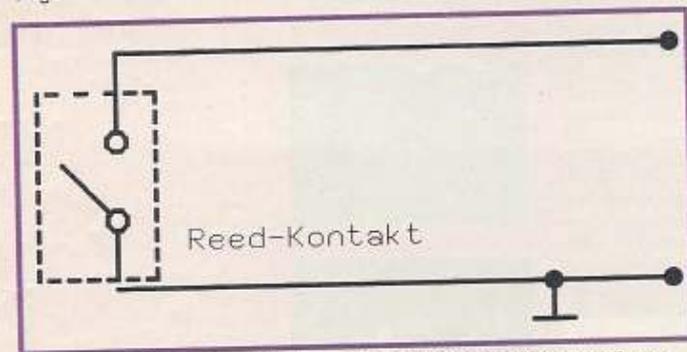
Das Listing ist komplett in Basic geschrieben und läßt sich deshalb leicht erweitern. Bitte mit dem Checksummer eingeben.

terung des Windrades befestigt. Der Magnet muß sich nun frei drehen können.

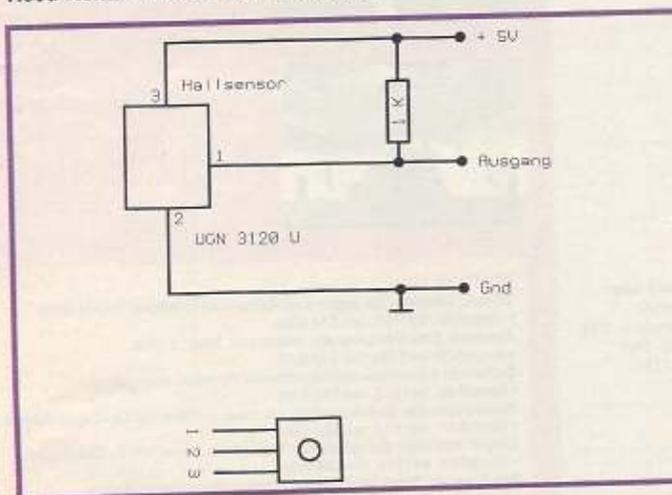
Der Sensor besitzt einen Open-Kollektor-Ausgang, deshalb muß ein Widerstand in die Ausgangsleitung gegen + 5 V geschaltet werden. Dieser sollte aber nicht direkt am Sensor, sondern erst am C 64 angelötet sein. Damit ist sichergestellt, daß nun ein Strom durch die Zuleitung fließt und die Impulse vom Sensor sicher übertragen werden.

Sicherheit ist wichtig

Der Windmesser muß, um exakte Werte zu liefern, an exponierter Stelle außerhalb der Wohnung montiert werden. Dabei ist zu berücksichtigen, daß Hauswände, Bäume etc. die Messungen verfälschen können. Die Zuleitung zum Sensor erfolgt über ein zweidrahtiges abgeschirmtes Kabel. Dabei dient die Kupferummantelung als Masse. Als bester Platz für den Windmesser dürfte sich das Dach

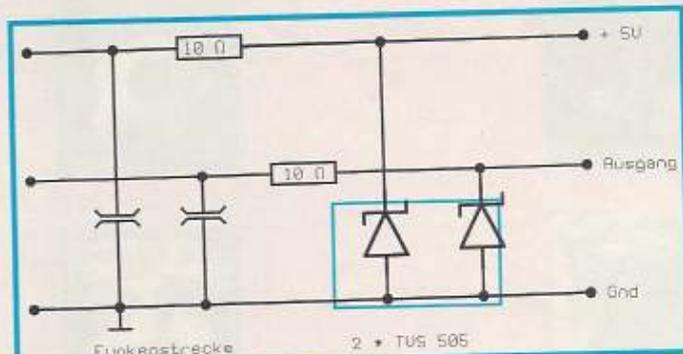


Die Schaltung des Windsensors besteht entweder aus einem Reed-Kontakt oder einem Hallensensor

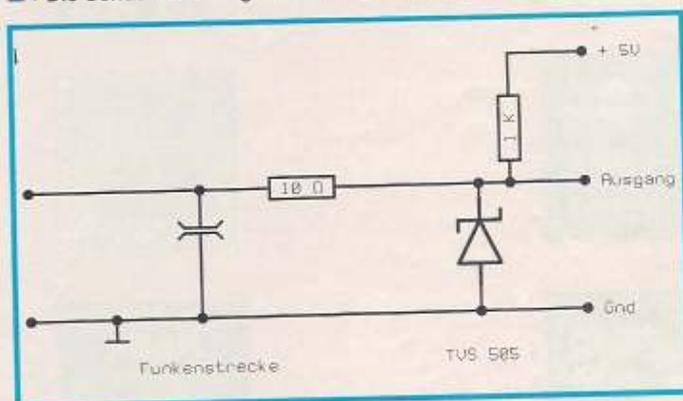


anbieten. Hier oben ist aber die Gefahr eines Blitzschlags sehr groß. Dabei braucht der Blitz nicht einmal selbst ins Gerät einzuschlagen um eine zerstörerische Wir-

sorgen. Der Ausgang des Sensors wird auf einen x-beliebigen Eingang des User-Ports gegeben. Jede Umdrehung des Windrades sendet einen Impuls auf den Ein-



Die Schutzschaltung sollte auf gar keinen Fall fehlen



kung auf die Elektronik auszuüben. Wird nämlich die Zuleitung zum Sensor in ca. 1 m Abstand zum normalen Blitzableiter verlegt, induziert der beim Einschlag in den Ableiter entstehende Strom eine Spannung von ca. 100 V pro m. Diese Spannung reicht sicher aus, um die angeschlossene Elektronik in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Deshalb müssen wir Schutzmaßnahmen treffen.

Einem direkten Blitzschlag kann auch die beste Elektronik nicht widerstehen. Aber gegen die Induktionsspannungen können wir etwas unternehmen. Spezielle Funkenstrecken im Glasgehäuse nehmen die Hauptenergie auf. Sie sind aber für die empfindliche Elektronik noch zu träge. Deshalb sind parallel dazu noch Supressordioden geschaltet. Diese reagieren im µs-Bereich und leiten sicher die Überspannung gegen Masse ab. Damit ist der C 64 gegen alle Eventualitäten geschützt.

gang. Diese Impulse werden eine Minute lang summiert und anschließend auf dem Bildschirm ausgegeben.

Die Eichung des Windrades kann nun mit einem geliehenen Windmesser vorgenommen werden. Segel- oder Segelfliegerclubs besitzen solche geeichten professionellen Geschwindigkeitsmesser.

Die Alternative

Der Halbleiter Hallensensor ist leider nur in gut sortierten Elektronikläden erhältlich. Deshalb haben wir uns noch eine Alternative ausgedacht. Als Aufnehmer für die Drehzahl läßt sich auch ein Reed-Kontakt einsetzen. Dieser wird einfach anstelle des Hallgebers in der Nähe des Magneten eingeklebt. Bei jedem Durchgang eines Magnetpols schließt sich nun der Reed-Kontakt. Bei Einsatz dieses Gebers erhalten wir also zwei Impulse pro Umdrehung. Von der Software muß dies also berücksichtigt werden.

Die Software

Die Schaltung ist nun aufgebaut und wartet darauf, an den C 64 angeschlossen zu werden. Die Stromversorgung des Sensors ist sehr einfach. Schließen Sie ihn an die + 5 V und an GND des User-Ports an. Dank der geringen Stromaufnahme der Schaltung kann das Netzteil des C 64 den Windgeber ohne Probleme mitver-

Stückliste

- 1 Flügelrad
 - 1 Hallensensor-IC UCN 3120U (RS-Elektronik)
 - 1 Widerstand 1 kΩ
 - 1 Magnet
 - 1 Supressordiode TVS 505 (Conrad)
- Abstandshalter, Aluminiumträger, Gewindestange, Muttern, Kabel

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

BI

1. Anzahl
2. Anzahl
3. Anzahl
4. Anzahl
5. Anzahl
6. Anzahl
7. Anzahl
8. Anzahl

Geldinstitut:

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)



Water Polo: Eine einzigartige Wasserball-Simulation für Ihren Computer.
• Bestell-Nr. 641105, nur DM 9,80
Turbo Charge: Mit der Bordkanone den Konkurrenten den Garäus machen.
• Bestell-Nr. 640402, nur DM 19,80

SORRY, WERBLUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

von Helmut Heidinger

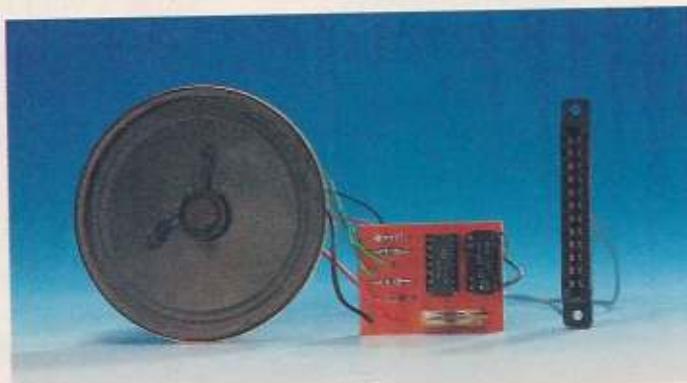
Einige wenige Bauteile und ein C64 genügen, um sich den Luxus eines Akustikrelais leisten zu können. Mit diesem kann man dann am Userport des C64 Pegel umschalten. Ein einfacher Lautsprecher, den sicher viele in ihrer Bastelkiste haben, genügt, um den Schall eines Klatschens zu empfangen. Natürlich reagiert die Schaltung nicht nur auf Klatschen. Durch den einfachen Aufbau ist auch jedes andere laute Geräusch dafür geeignet. Die Empfindlichkeit des Akustikrelais ist dabei auch nicht von schlechten Eltern. Bei einer Versorgungsspannung von 24V beträgt die maximale Entfernung über 4 m.

Die Schaltung

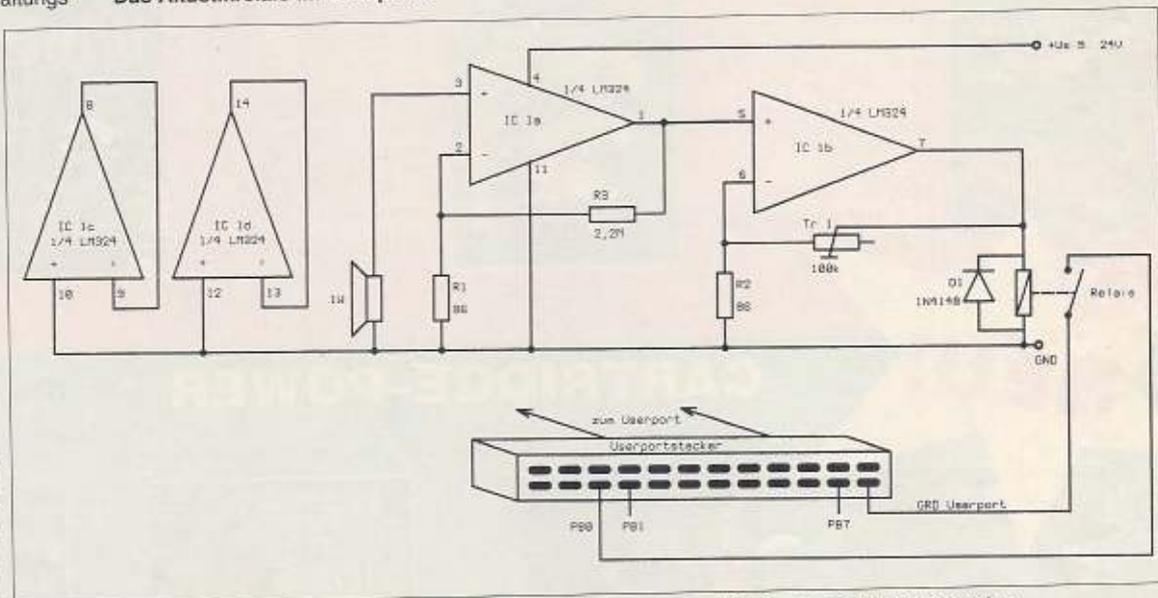
Beim Auftreffen von Schallwellen mit ausreichender Stärke (also nicht nur ein kleines Säuseln) liefert der Lautsprecher, der hier als Mikrofon arbeitet, eine kleine Spannung. Dies liegt daran, daß der Lautsprecher im wesentlichen aus einer Spule und einem Magneten geeigneter Form aufgebaut ist. Bewegt sich die Spule im Magnetfeld, dann wird bei jeder Bewegung eine Spannung induziert (die sogenannte Induktionswechselfeldspannung). Diese Induktionsspannung ist aber sehr klein. Daher ist es nötig, sie entsprechend zu verstärken. Dies erledigt der Schaltungsteil um IC 1a. Es ist ein Gleichspannungsverstärker mit einer sehr hohen Verstärkung ($v=1+R3/R1$). Interessant ist dabei, daß nur die positive Halbwelle des ankommenden Eingangssignals verstärkt wird. Dies liegt daran, daß der Operationsverstärker lediglich mit einer asymmetrischen Spannungsversorgung betrieben wird. Damit werden dann alle negativen Pulse abgeschnitten. Nach der Verstärkung mit IC 1a gelangt das Signal jetzt auf den zweiten OpAmp IC 1b. Er ist als Gleichspannungsverstärker mit regelbarer Verstärkung aufgebaut. Mit dem 100k-Spindeltrimmer wird die Verstärkung eingestellt. Am Ausgang des OpAmps liegt das Relais, mit dem der Portanschluß PB0 geschaltet wird. Auch bei dieser Schaltung muß parallel zum Relais eine Schutzdiode geschaltet werden, um die Störspitzen beim Schalten des Relais auf den ungefährlichen Wert von 0,7V zu kappen. Die Schaltkontakte des Relais sind dabei auf den Anschluß PB0 und auf Masse (GRD) des User-Ports gelegt, es werden keine weiteren Leitungen zum C64 benötigt.

Extra touren

Mit einem akustischen Schalter lassen sich z.B. Lichter ein- und ausschalten. Ein kurzes Klatschen mit den Händen genügt. Die dazu benötigte Hardware liefert ein C64-Leser.



Das Akustikrelais im Blickpunkt



Schaltbild des Akustikrelais: An den Userportstecker müssen nur zwei Leitungen angelötet werden.

Inbetriebnahme:

Bauen Sie die Schaltung zuerst komplett auf. Dies kann z.B. auf einer Lochrasterplatte geschehen. Sockeln Sie dabei das IC und das Reed-Relais. Stecken Sie aber beide Teile noch nicht in die Fassung! Die Schaltung darf auch noch nicht an den C64 angeschlossen sein. Jetzt legen Sie ihre Betriebsspannung zwischen 9V und 24V an. Messen Sie die Spannung an den

IC-Sockeln (Minuspol des Meßinstruments mit Masse verbunden). Sie dürfen nur an Pin 4 des OpAmp-Sockels die Betriebsspannung messen. Sollte dies nicht der Fall sein, ist im Aufbau ein Fehler: Auf Lötspritzer und Verdrahtungsfehler kontrollieren. Setzen Sie jetzt IC und Relais ein.

Abgleichen:

Jetzt kann die Schaltung abgegleichen werden. Zuerst muß der

Spindeltrimmer so eingestellt werden, daß das Relais im Ruhezustand nicht anzieht. An Pin 7 des OpAmp's muß beim Drehen am Poti eine ansteigende Spannung zu messen sein. Drehen Sie den Spindeltrimmer so, daß das Relais anzieht (am besten mit dem Trimmer die Spannung ganz zurückdrehen und dann langsam wieder ansteigen lassen). Dann langsam wieder zurückdrehen, bis das Relais abfällt. Bei dieser Einstellung lassen Sie den Trimmer stehen. Das Relais kann man übrigens beim Anziehen oder Abfallen leise klicken hören, wenn nicht stecken Sie Ihr Meßgerät an die Ausgänge des Relais, schalten auf den Widerstandsmeßbereich um und schauen, ob das Relais angezogen (minimaler Widerstand) oder abgefallen (maximaler Widerstand) ist.

Wenn Sie jetzt in der Nähe des Lautsprechers in die Hände klatschen, muß das Relais klappern (falls Sie ein Oszi haben: an Pin 7 muß ein Paket abklingender Spannungsspitzen zu sehen sein). Damit ist der Abgleich der Schaltung bereits beendet. Das Akustikrelais kann an den C64 angeschlossen werden.

Die Software

Die Software ist recht einfach gehalten. In der Zeile 100 werden die Ports PB0-PB7 als Eingänge definiert. Die Zellen 105 bis 107 lö-

sen den Bildschirm und setzen die Abfragevariable Q auf Null. Dieser Programmteil wird nur einmal zu Beginn durchlaufen. Danach folgt in einer Endlosschleife die Abfrage des Porteingangs PB0. Über die Variable SIGN, die je nach Zustand des Reedrelais Null oder Eins ist, wird erkannt, ob in das Unterprogramm ab Zeile 200 gesprungen werden soll. In Zeile 160 wird immer wieder zur Abfrage zurückgesprungen (Endlosschlei-

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

NEU! AB 20.10.11

von Hubert Menne

Hardware

Der Aufbau

Eigentlich enthält die Schaltung nicht einmal einen Joystick-Knüppel. Von diesem sind lediglich die fünf Taster übriggeblieben, die für die Richtungsangabe und den Feuerknopf notwendig sind. Und die werden dann in das Gehäuse des C 64 eingebaut. Schon braucht man einen Joystick weniger, und wenn man das Ganze zweimal aufbaut, kann man seine Joysticks wegwerfen.

Stationärer Joystick

Ärgern Sie sich auch, wenn ein Spiel den Joystick grundsätzlich immer an gerade dem Port verlangt, an dem er nicht angesteckt ist? Oder finden Sie gerade dann keinen Joystick, wenn Sie ihn am dringendsten brauchen? Dann ist diese Bauanleitung vielleicht die Lösung.

Die Schaltung

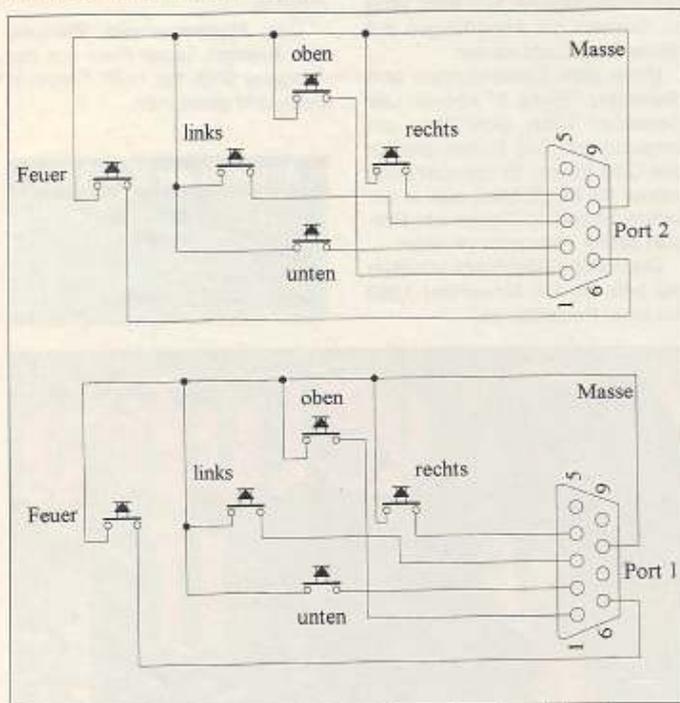
Die Schaltung ist eigentlich gar keine Schaltung. Außer insgesamt 10 Tastern braucht man nur noch etwas Kabel zum Verbinden des Joystickports mit den Tastern. Die Taster werden dabei genauso wie die Mikrotaster in den handelsüblichen Joysticks verdrahtet. Im Gegensatz zu den manchmal recht lumpig ausgeführten Kontakten bei den käuflichen Joysticks, kann man hier schon auf eine etwas bessere Qualität achten. Und wenn doch mal einer kaputt wird, braucht man nicht gleich den ganzen Joystick wegzuschmeißen. Wenn Sie die Taster kaufen, sollten Sie dar-



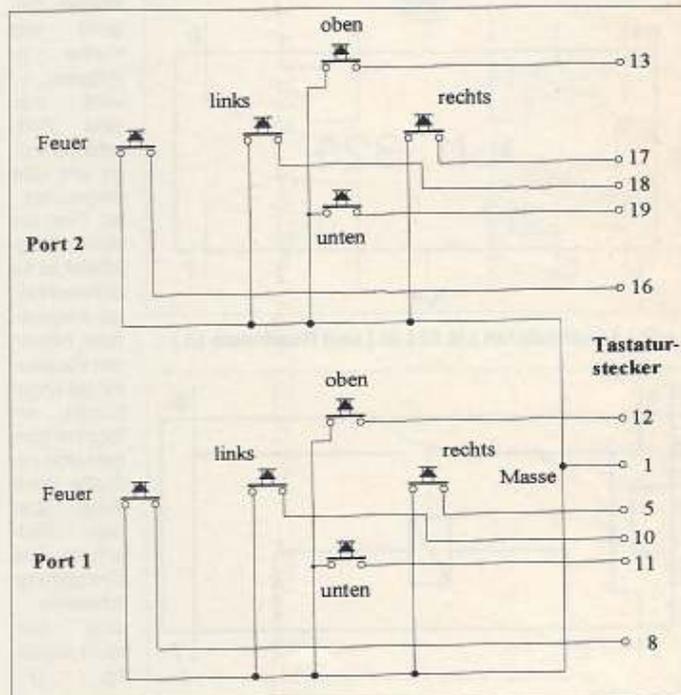
C 64 mit Einbaustick

Bevor Sie allerdings zu löten anfangen, sollten Sie erst einmal die Löcher für die Taster bohren. Öffnen Sie dazu ihren C 64, so daß beim Bohren kein Schaden am C 64 entsteht. Messen Sie nach, wie groß das Bohrloch werden muß und bohren Sie insgesamt zehn gleich große Löcher. Ordnen Sie sie so an, daß sie wie ein Joystick betätigt werden können (siehe Foto). Die beiden Feuer Tasten legen Sie am besten auf die linke Seite. Jetzt beginnen Sie mit der Verdrahtung der Taster laut Schaltbild. Die Taster müssen auf der einen Seite jeweils mit Masse verbunden sein. Der andere Kontakt ist dann an die Pins der Portstecker oder des Tastatursteckers anzulöten. Haben Sie das geschafft, können Sie den C64 wieder zuschrauben. Laden Sie irgendein Spiel ein, das die Joysticks benutzt und probieren Sie die Taster aus. Sie können immer noch einen Joystick an die Ports anschließen. Er funktioniert auch parallel zu den Tastern. Sie müssen lediglich darauf achten, daß auf den Tastern nichts liegt (z.B. die 64er), wenn Sie einen Joystick benutzen.

(zk)



Der Anschluß des stationären Joysticks an den Joystickports



Der Anschluß des stationären Joysticks am Tastaturstecker

auf achten, daß es Einbautaster sind. Diese haben nämlich eine Schraubbefestigung. Die Anschluß-

belegung an den Tastaturstecker ist in Tabelle 1 zu ersehen.

Natürlich brauchen Sie nicht unbedingt den Tastaturstecker benutzen, um an die Joystick-Leitungen zu kommen. Direkt an den Joystickports sind die Signale ebenfalls abgreifbar. Allerdings müssen Sie hier an die Unterseite der Platine gelangen, die Kabel anlöten und über Umwege die längeren Kabel nach oben an die Taster führen. Aber der Vollständigkeit

halber auch hier die Anschlußbelegung für die Ports.

Tab.1: Tastaturstecker

Richtung	Port 1	Port 2
Oben	Pin 12	Pin 13
Unten	Pin 11	Pin 19
Rechts	Pin 5	Pin 17
Links	Pin 10	Pin 18
Feuer	Pin 8	Pin 16
Masse	Pin 1	Pin 1

Tab.2: Joystickport-Belegung

Richtung	Port 1	Port 2
Oben	Pin 1	Pin 1
Unten	Pin 2	Pin 2
Rechts	Pin 4	Pin 4
Links	Pin 3	Pin 3
Feuer	Pin 6	Pin 6
Masse	Pin 8	Pin 8

Achtung !!!

Wir übernehmen keine Haftung für die durch die Bauanleitung entstandenen Schäden.

Stückliste

10 Taster zum Einschrauben
ca. 80 cm 6adriges Flachbandkabel

von Arndt Dettke und Georg Kling

Da berichtet das 64'er-Magazin beinahe zehn Jahre lang vom Grafikcomputer C 64, zeigt wie man Linien zieht, Farben setzt, Bilder erzeugt, läßt Sie an den sensationellen Tricks und Demos teilhaben (DYCP, FLI, FLD und wie diese Unmöglichkeiten alle heißen), drucken Tausende von Farbbändern löcherig, damit auch schwarz auf weiß keine Wünsche mehr offen bleiben – dabei wurde bisher eigentlich versäumt, uns mit dem zugrundeliegenden Zweck all dieser Anstrengungen unsererseits und der vielen, vielen Programmierer ihrerseits auseinanderzusetzen: Wo werden Bilder denn gebraucht? Und wenn es verschiedenartige Einsatzgebiete gibt: Wie fließen die jeweiligen Umstände in das endgültige Ergebnisbild ein? Welche Werkzeuge braucht man,

dieses weite Feld betreten und Stück für Stück in praktischer Arbeit erobern. Zugleich gibt es reichlich Gelegenheit zu Ausflügen in die Sphäre der wissenschaftlich und wirtschaftlich begründeten Rahmenbedingungen für die Bildverarbeitung, so daß uns die Zeit nicht zu lang werden wird.

In dieser ersten Folge stellen wir die Geräte und Programme vor,

Teil 1

GoDot-Kurs

Reise

unveränderbaren 16 Bildschirmfarben. Bildverarbeitung ist ein sehr speicheraufwendiges Geschäft und wir

fen. Günstig wäre daher eine Ausstattung mit mindestens zwei Floppylaufwerken, von denen eins vielleicht sogar eine 1571 ist, die ja auch am C 64 doppelt soviel Speicherplatz zur Verfügung stellt. Noch besser sind

ins Wunderland

Nach der Veröffentlichung von GoDot im 64'er-Magazin in der Juli-Ausgabe, gab es zahlreiche Aufforderungen, mehr über das Programm zu bringen. In unserem Kurs geht's ans Eingemachte.



Der Frosch mit Printfox auf einem Drucker ausgegeben



PCX-Bild mit 256 Farben

um erstklassige Arbeit leisten zu können, software- und hardwareseitig? Gibt es Wege, effizient und rationell zu arbeiten?

Erst zweimal in der Geschichte des 64er-Magazins haben wir mit Ihnen zusammen tiefer hinter die Kulissen profimäßiger Bilderherstellung geblickt, in Heft 10/89 und Heft 1/90, als es um die Erschaffung der Spiele Katakis und X-Out ging. Die Zeit ist reif für eine ausführliche Beschäftigung mit diesem Thema, mit der Bildverarbeitung. Wir möchten gemeinsam mit Ihnen

die gebraucht werden, wenn man seine Bildvorstellungen möglichst problemlos verwirklichen will. Wundern Sie sich bitte nicht, daß wir dabei vor keinerlei Grenzen Halt machen. Unser C 64 kennt eben kaum Einschränkungen, nicht umsonst hat er als einziger 8-Bitter die gesamte Konkurrenz seiner Einführungszeit vor über einem Jahrzehnt strahlend überlebt! Was ihn auszeichnet, ist höchste Flexibilität in fast allen Belangen, was ihn begrenzt, zeigt sich nur in dem geringen Vorrat der leider auch noch

sollten bevor wir loslegen dafür sorgen, daß immer Platz genug vorhanden ist. Zwischen- und Endergebnisse unserer Arbeit abzulegen und die notwendigen Programme und Datenfiles ohne großartige Verrenkungen aufzuru-

die dran, die als Zweit- (oder gar Dritt-) Laufwerk eine 1581 ihr eigen nennen können. Diskjockeyakrobatik wäre damit ausgeschlossen. Ganz und gar glücklich soll sich schätzen, wer eine Commodore-RAM-Erweiterungseinheit (1750



Die C-64-Multicolor-Version des 256-Farben-Bildes



PCX-Bild mit 256 Farben

...) besitzt, sie macht viele Lade- und Speichergeduldsproben überflüssig. Selbstverständlich ist ein Hardwarespeeder in diesem Punkt auch ein kleiner Schatz.

Wer Bilder verarbeiten möchte, muß bereits Bilder besitzen bzw. problemlos welche beschaffen oder erzeugen können. Dazu taugen zunächst einmal alle Arten von Mal-, Zeichen- und Grafikprogram-

Sammlung finden ließe, also zumindest ein Schwarz-Weiß-Malprogramm à la Edison von Scantronik (bzw. dessen Vorgänger Hi-Eddi). Für normale, aber dennoch komfortabel produzierbare Farbbilder ist immer noch Amica Paint die beste Wahl, manche besitzen auch den Altmeister Koala Painter, dessen Fileformat sich bei uns in Deutschland durchgesetzt

ge Bilder, erfüllen weitere Programme, z.B. das Pagefoxmodul oder der Starpainter für den C128. Wenn Farben auf dem ganzen Bildschirm durch ein einziges Pixelmuster repräsentiert werden müssen, hat man es leichter mit Paint Magic oder dem wenig bekannten Saracen Paint (Test in Heft 9/91). Zu den Grafikprogrammen wollen wir auch Zeichensatz- und Spriteeditoren rechnen, denn richtig eingesetzte Zeichensätze in gekonnter Kombination mit Sprites machen bei vielen Spielen den eigentlichen Reiz der Grafik aus.

Alle diese Programme würden uns bei unserem Thema Bildverarbeitung wenig nützen, wenn wir nicht auf einen zentralen »Koordinator« zurückgreifen könnten, der alle diese Grafiktypen verwaltet und handhabt. Wir sind in der glücklichen Lage, Ihnen mit GoDot (Listing des Monats 7/93) genau diesen »Supervisor« anbieten zu können.

denken. Da sei zuerst einmal der Scanner genannt, mit dessen Hilfe gedruckte Vorlagen in computerfreundliche Bits und Bytes verwandelt werden. Besonders Fotos oder Handzeichnungen sind auf diese Weise komfortabel, flott und vor allem ohne die gerätebedingte Krakeligkeit der Joystick- und auch der Mauszeichnungen in den Speicher

Kursübersicht

Teil 1: Einführung und Grundlagen zur Bildverarbeitung

Teil 2: Import von Bildern, Grundlagen Resamplen und Rendern, Digitalisieren und Scannen von Bildern

Teil 3: Export von Bildern auf andere Computer und Drucker

Teil 4: Imageprozessing, Einsatzmöglichkeiten in der Praxis

Teil 5: Bildbearbeitung, Komposition unterschiedlicher Dateien und Bilder, Alpha-Kanal, Bump-Mapping, Maskieren, Texturen, Schrift-einblendung

der Grafik



men, die für den C 64 erhältlich sind. Vorteilhaft wäre es, wenn sich jeweils ein Vertreter der verschiedenen Programmtypen in Ihrer

hat. Eine höhere Farbauflösung des C 64 erreicht man, wenn Bilder im FLI-Modus dargestellt werden. Hier empfiehlt sich Flip (Listing des Monats 5/93). Spezielle Wünsche, etwa großformati-



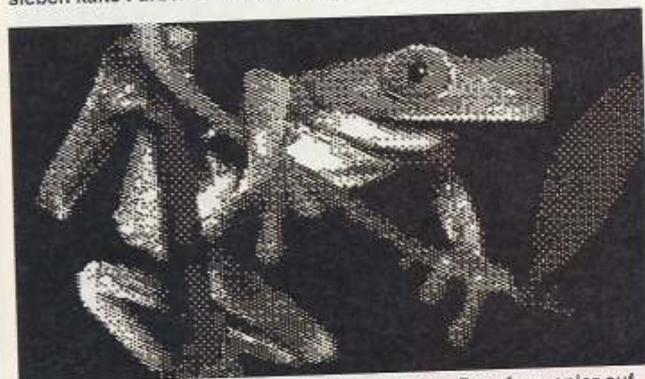
...und hier in Hires-FLI.



Wenn man in neun Graustufen darstellt und die Monitorfarben wegdreht (oder den Chromastecker zieht).



Dieser Frosch sieht anders aus. Ein einfacher Knopfdruck wählt sieben kalte Farben zur Darstellung.



Auch Hires, diesmal sind alle 16 Graustufen in Pagefoxmanier aufgerastert.

GoDot liest und verarbeitet fast alle der oben erwähnten Grafiktypen (s. Kasten) und die, die noch fehlen, lassen sich dank eines genialen Programmierkonzepts jederzeit problemlos einfügen. GoDot ist das ultimative Grafikwerkzeug.

Mit der Aufzählung von Software zur Bilderherstellung haben wir aber erst die halbe Ernte eingefahren. Ebenso wichtig wie Programme sind die Geräte, die Bilder liefern, mehr noch – sie sind gar nicht aus der Bildverarbeitung wegzub-

gebracht. Das beste Gerät ist hier der Handyscanner von Scantronik.

Natürlich gibt es für den C 64 auch Videodigitizer. Sie dienen dazu, das Bild einer Videokamera oder eines Videorekorders abzutasten und als Grafik im Speicher des Computers zu hinterlassen. Amigarechner können sogar als »Direktlieferanten« ihre Anzeige schwarzweiß über ein einfaches Cinchkabel an einen C-64-Digitizer abgeben. Digitizer gibt's z.B. von

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER

WWW . G4ER-ONLINE . DE

Printtechnik (auf dem Gebrauchtmarkt) und von Scanntronik, letzterer mit softwaremäßiger Farbunterstützung. Hardware und Zubehör dieser Art wurden in einem Artikel in der Ausgabe 8/87 vorgestellt und getestet, über den Handyscanner konnten Sie zuletzt in der Ausgabe 5/92 lesen. GoDot unterstützt beide Gerätetypen mit einem eigenen Treiber, auch das farbige Digitalisieren wird geboten – sogar weit leistungsfähiger als bei Scanntronik, nämlich in 12 Bit Farbtiefe (das entspricht 4096 Farben), was mehr Flexibilität in der Bearbeitung der Digs garantiert und die Exportfähigkeiten des C 64 wesentlich erhöht. Die notwendige Software stellen wir in der nächsten Ausgabe in einem gesonderten Artikel vor und werden dort auch auf alle Details eingehen.

Was es noch nicht gibt!

Wie Sie im Haupttext lesen konnten, ist GoDot ein mächtiges Bildbearbeitungswerkzeug. Sein größter Vorteil ist seine Modularität, die es jedem, der Ahnung von Maschinensprache hat, leicht macht, eigene Programme gleich welcher Art in GoDot einzubinden. Die Bibliothek umfaßt inzwischen über 90 Module, aber die beiden Autoren können sich nicht um alles kümmern. So fehlen also immer wieder Programme für bestimmte Zwecke. In diesem Kasten, der die Serie begleiten soll, wollen wir auf solche noch nicht existierenden, aber vielleicht wichtigen oder doch interessanten Problemlösungen aufmerksam machen. So fehlen z.B.

- Läder für die Grafikformate GIF, TIFF und vor allem GEOS!
- Programme, die unter GoDot mit anderen Rechnern Daten austauschen können, sei es über die serielle Schnittstelle, sei es über eine Parallelverbindung.
- ein Zeichensatz- und ein Sprites-Editor.

Wir denken, daß es sicher eine ganze Menge fertiger Programme dieser Art gibt, die nur darauf warten, an GoDot angepaßt zu werden, was sich im wesentlichen darauf beschränken läßt, das Programm für den \$C000-Bereich zu assemblieren und den GoDot-eigenen Verwaltungsheder davorzusetzen, vielleicht noch die Optik goDotmäßig aufzumöbeln. Es darf allerdings strukturbedingt nicht länger sein als 3500 Byte.

Da wir eben schon den Amiga angesprochen haben: auch Fremdrechner möchten wir im weiteren Sinne als Geräte betrachten, die Bilder liefern können. Oder, um es ganz und gar zu verallgemeinern, wer DFÜ betreibt (egal ob per Modem, Nullmodem, Parallelkabel oder einfachem Diskettentausch via 1571/1581), wird sich vor lauter Bildern gar nicht mehr retten können.

Dank GoDot sind dem C 64 die wichtigsten Bildformate anderer Rechnerwelten offen: Ataris Degas-PI3-Schwarzweißbilder, das

Bildformate

Bis jetzt haben wir unter GoDot direkten Zugriff auf rund 20 verschiedene Bildformate. Dazu gehören fast alle wichtigen C-64-Formate und Bilder der im Haupttext erwähnten Fremdrechner PC, Atari und Amiga. Im einzelnen liest GoDot:

1. Amica Paint, Koaia Painter, Blazing, Paddles, Advanced OCP Art Studio; (Rex-) Dlashow und MCBitmap als Multicolorformate für den C 64
2. Doodle, Print-/Pagefox, Starpainter 128, OCP Art Studio und Hires-Bitmap als Hiresformate für den C 64
3. Flip (FLI-Painter ungepackt), Hires Manager (ungepackt), MCS (Mandelbrot Construction Set) und Magic Disk EMC als FLI-Formate, schließlich
4. Handyscanner und Printtechnik Digitizer als Direktimporte und
5. PCX-EGA, PCX-VGA (320x200), Atari Degas PI3 und Amiga IFF als Formate von fremden Rechnern.
6. GoDot besitzt ein spezielles eigenes Format.

Das GoDot-Format codiert jeden Pixel in vier Bit. Damit lassen sich 16 Graustufen (bzw. in deren Vertretung 16 Farben) darstellen. Viele Eigenschaften GoDots beruhen auf dieser für C-64-Verhältnisse äußerst großzügigen Informationstiefe pro Bildpunkt.

weit verbreitete PCX-Format aus der Welt der IBM-Kompatiblen und vor allem das Amiga-IFF-Format. Einzig an die Formate GIF und TIFF haben sich die GoDot-Autoren noch nicht herangemacht, da der komplexe Aufbau dieser Formate die Verarbeitung auf dem C 64 aus Speichergründen behindert. Auch ein direkt aus GoDot heraus benutzbares DFÜ-Programm wurde bisher nicht für erforderlich gehalten, weil bei den Programmierern immer gleichzeitig mehrere Rechner laufen.

Unsere Screenshots, die diesen Artikel illustrieren, soll Ihnen zeigen, was der C 64 aus einer fotoähnlichen Vorlage – hier ein PCX-VGA-Bild mit 256 Farben – bereits OHNE jegliche Bildverarbeitung zu machen in der Lage ist. Wir haben die Bildvorlage dazu einfach in die vorhin beschriebenen Grafiktypen gewandelt, in welche, das ersehen Sie aus den jeweiligen Bildunterschriften. Auch der Weg dorthin wird genau beschrieben, so daß Sie sicher keine Probleme haben werden, die Beispiele nachzuvollziehen. Selbstverständlich finden Sie auf unserer Programm-Service-Diskette diese und weitere Bildervorlagen (IFF-Format), mit denen Sie schon einmal ein bißchen herumspielen sollten.

In der nächsten Folge unserer Reise ins Wunderland der Grafik steigen wir dann voll ein; es geht um den Import von Bildmaterial in den C 64 und dessen optimale Aufbereitung. Bis dahin viel Spaß beim Experimentieren! (lb)

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE



DM 00

Den Betrag lege ich in bar oder als Scheck bei. Die angegebenen Preise verstehen sich incl. Porto und Verpackung.

80903 München

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE

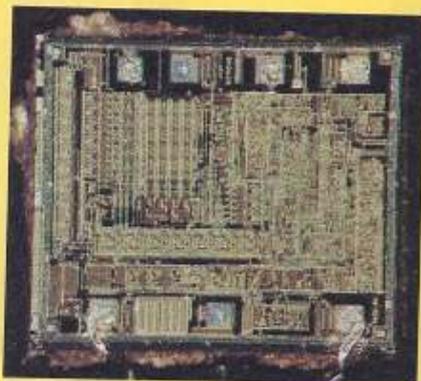


WWW . G4ER-ONLINE . DE

**DIE NÄCHSTE AUSGABE
ERSCHEINT AM 25.11.93**

Telefonkarten ausgelesen

Die Telefonkartensucht ergreift immer mehr Sammler. Aber das Überprüfen der wertvollen Karten auf Funktionsfähigkeit ist nicht gerade bequem. Wir bringen in der nächsten Ausgabe die Bauanleitung eines Telefonkartenlesers für den C64.



Aus aktuellen oder technischen Gründen können Themen ausgetauscht werden. Wir bitten dafür um Verständnis.

Spiele '93

Ein Rückblick auf das C-64-Spielejahr mit seinen Highlights und Flops. Außerdem suchen wir das Computerspiel des Jahres 1993 auf dem C64.



X-Term

Sie suchen schon lange Anschluß mit Ihrem C64 an die Welt der Datennetze und Ihnen fehlt nur noch ein brauchbares Terminalprogramm? Mit unserem Listing des Monats ist der Einstieg in die DFÜ-Welt ein Kinderspiel.



Die C-65-Story

Der sehnsüchtig erwartete Nachfolger des C64 erblickt nun als C65 doch noch das Licht der Welt: Eine amerikanische Firma hat bei einer Lagerauflösung von Commodore eine Waggonladung dieser nie offiziell erschienenen Geräte erstanden. Für rund 150 C-64-Fans könnte der Traum vom Super C64 mit VGA-Grafik, eingebauter 1-MByte-Floppy, Stereo-SID usw. doch noch wahr werden. Klar, daß wir sofort eines dieser Geräte bestellt haben. Was es kann (besser: gekonnt hätte) und wie es aussieht – siehe nächstes Heft!



Schwerpunkt DFÜ

Diesmal gehen wir das Thema Datenfernübertragung sowohl von Software als auch von Hardwareseite an. Sie er-



fahren, ob günstige Modems auch gute Modems sein können. Wir geben einen kleinen Einführungskurs in die Bedienung der gebräuchlichsten Terminalprogramme Novaterm und Desterm und wir schauen uns um, wo sich die C-64-DFÜ-Gemeinde trifft: in den speziellen C-64-Mailboxen.

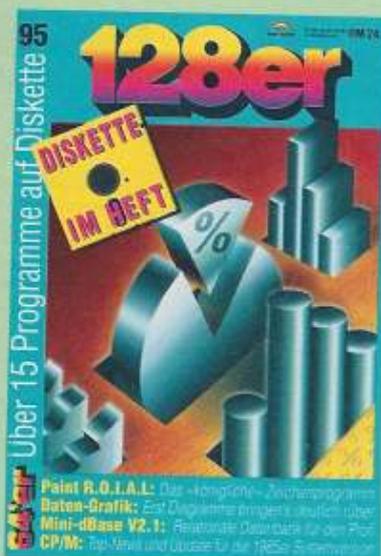
SONDERHEFT 95

Commodore 128

»Datengrafik«, das optimale Chart-Programm, verwandelt trockene Zahlen in übersichtliche Balken-, Torten- und Kurvendigramme, die man selbstverständlich ausdrucken kann.

»Mini-dBase«, die universelle Dateiverwaltung nach relationalem Muster, ist fast so komfortabel wie die großen Vorbilder der IBM-kompatiblen PCs/ATs!

Sind Sie scharf auf die ultimative CP/M-Version 3.0 vom Juli 1987? Wir verraten Ihnen, wo's diese begehrte Software noch gibt und stellen neue CP/M-Programme vor!
Nr. 95 gibt es ab 28.10.1993



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW . G4ER-ONLINE . DE