

64'er

589 DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS

Datenfernübertragung

Computer in Kontakt

- Test: Die besten Mailboxen
- Modems: Erlaubt oder verboten?

TRAUM DRUCKER

- Vergleichstest:
2 preiswerte 24-Nadler
- Pro & kontra:
Lohnt sich ein Interface?
- Bauanleitung:
Druckerständer für nur 10 Mark

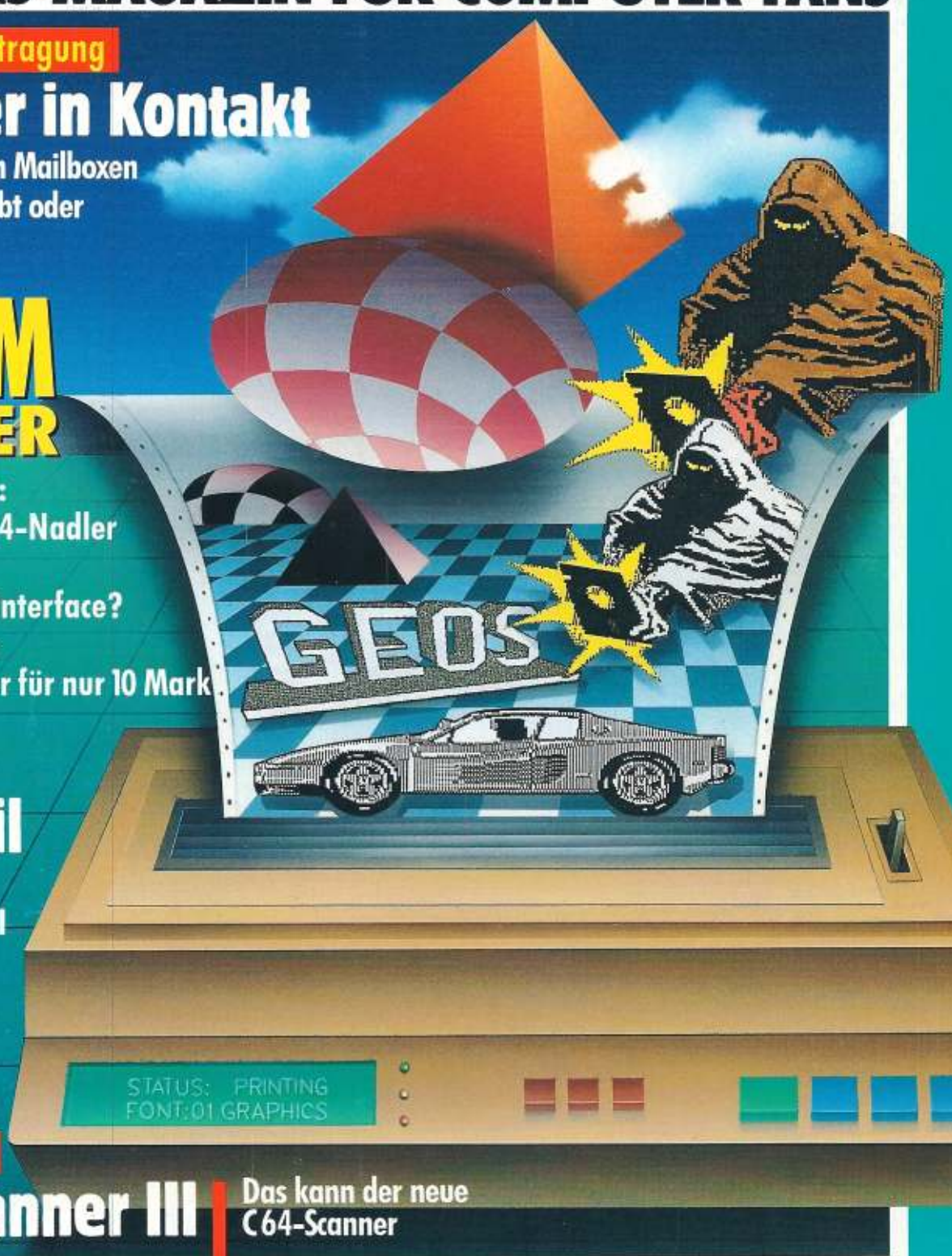
Großer Spieleteil

- Vorgespielt:
The Last Ninja II
- Geheimtip:
Diese
Spiele werden
Renner

Hardware-Test

Superscanner III

Das kann der neue
C64-Scanner



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

INHALT



136 Wir haben drei Levels von »The Last Ninja II« gespielt - wer löst die restlichen Levels?



26 Die Gewinner unseres Drucker-Ideen-Wettbewerbs stehen fest



122 Schnelle Post per DFÜ: Mailboxen im Test

LISTINGS ZUM ABTIPPEN

Listing des Monats Zauberwald für jung und alt		39
Endlich: Hardcopy für alle Drucker		50
Text und Grafik gleichzeitig		53
Der schnellste DATA-Generator - Delux Datas		56
Eine RAM-Floppy am C128		58
Neue 20-Zeiler - In fünf Minuten abgetippt		60

TIPS & TRICKS

Logeleien Operationen in Basic (3)	64
Tips & Tricks zum C128 Funktionstastenbelegung mal anders Programme vergleichen Lange Basic-Programme in die RAM-Erweiterung? 80-Zeichen-Bildschirm gepackt	66
Tips & Tricks für Profis LOAD und SAVE mit Pfiff »Illegal Track or Sector« Geheimnisvoller Absturz - die Lösung FOR - NEXT - mal anders Erweitertes Directory	68
Geos im Griff Der Service für Geos Eine Geos-Diskette Bit für Bit (2)	71
Verbesserungen im Btx-Modul von Commodore	72

Tips & Tricks für Einsteiger Datasetten-Tip Mächtiger MID\$-Befehl LIST-Schutz Freezer-Dateien nachladen Welches Gerät?	86
---	----

KURSE

Neuer Hardware-Kurs: Messen, Steuern, Regeln (1)	96
---	----

DATENFERNÜBERTRAGUNG

Test: Die besten Mailboxen Schnelle Post per DFÜ	122
--	-----

AKTUELLES

CeBIT '89: die Trends	8
Hacker: unbewaffnet und gefährlich?	11
Neue Produkte	12
Camps - wer bietet mehr?	14
Redaktionsgeflüster	15
Die Clubkiste	16

WETTBEWERBE

Wettbewerbsauflösung: Druckerträume	26
Listing des Monats Zauberwald für jung und alt	39
Neue 20-Zeiler	60
Neuer Wettbewerb für jeden: Gewinnen mit Fantasie	143
64'er-Reporter: Rambo 13 Limited Edition Ein außergewöhnlicher Computerumbau	144
Suchspiel: Fünfmal »The Last Ninja II« zu gewinnen	149

Modems: Erlaubt oder verboten?	146
DFÜ: Spiele in einer anderen Dimension	148

DRUCKER

Vergleichstest: Zwei preiswerte 24-Nadler Duell mit 24 Nadeln	18
Bauanleitung: Druckerständer für nur 10 Mark Standhaft und nützlich	25
Wettbewerbsauflösung: Druckerträume	26
Marktübersicht Drucker unter 1500 Mark Riesenauswahl - kleine Preise	28
Pro und kontra: Lohnt sich ein Interface?	32

HARDWARE-TEST

Superscanner III Das kann der neue C64-Scanner	100
---	------------

EINSTEIGER-TEIL

Inhaltsverzeichnis	73
Computer-Karriere	74
DFÜ in zehn Schritten	78
Eingabehinweise	79
Der Geheimtip: Sonderzeichen im StarTexter	80
Computern leichtgemacht: Der 2. Schritt	82
Tips & Tricks für Einsteiger	86
DFÜ - Fachbegriffe für Übende	88

SPIELE

Geheimtip: Diese Spiele werden Renner Neues auf dem Spielmarkt	128
»Katakis« Kampf gegen Maschinen	129
»Die Arche des Captain Blood« Eine unglaubliche Geschichte	132

»Thunder Blade« Hubschrauber gegen Rebellen	134
64'er-Longplay: Vorgespielt: The Last Ninja II	136

DRUCKPROGRAMME

Print-News	92
Tips & Tricks	94

RUBRIKEN

Editorial	9
Einkaufsführer	49
Fehlerteufelchen	59
Kreuzworträtsel	72

Leserbriefe	89
Leserforum	90
Inserentenverzeichnis	152
Impressum	152
Programmservice	153
Vorschau auf Ausgabe 6/89	155

Tilletekste sind rot gekennzeichnet



Dieses Symbol zeigt an, welche Programme auf Diskette erhältlich sind.



Diese Programme können Sie über Btx + 64064 # laden



100 Geniales Prinzip, hervorragende Ergebnisse: der neue »Superscanner III« unter der Lupe



25 Mit einer Säge, 10 Mark und etwas Geschick bauen Sie sich Ihren eigenen Druckerständer



39 Erlebnisse im Zaubrwald mit dem Listing des Monats

CeBIT '89: die Trends

Die Zukunft findet statt. Mit diesem Slogan präsentierte sich Nixdorf mit dem Modell einer kleinen Fabrik auf dem Computer Camp in Halle 19 der CeBIT. In dem gezeigten »Betrieb« wurden Uhren nach den individuellen Vorstellungen des Besuchers (»Kunden«) gefertigt. Der Weg von der Erfassung des Auftrages über Produktion bis hin zur Auslieferung konnte im Einzelnen verfolgt werden.

Ziel der Nixdorf Computer AG war die Demonstration der Fabrik der Zukunft: eine Firma bei der alle Arbeitsplätze und Maschinen durch moderne Datenverarbeitung verknüpft werden.

Wie Behinderte in einem solchen Betrieb wieder einsetzbar sein können, zeigte die Sonderausstellung »Neue Techniken für Behinderte« im Computer Camp.

Ein spezielles Eingabegerät macht es sogar Blinden mög-

Wir stellen Ihnen die interessantesten Neuigkeiten von der CeBIT vor. Von Computerkunst bis zu neuen Druckern war einiges geboten.



Spiel, Spaß und Beruf: Auf dem Computercamp gab es eine Menge zu sehen und zu erleben.

auf Computersoftware und Datenbanken. Eingebunden in Hardware und Betriebssystem der Rechneranlage stellt diese Identifikation sicher, daß der Computer weiß, wer ihn bedient. Vielleicht hat bald der KGB keine Chance mehr...

Besseres Preis-/Leistungsverhältnis

Im Markt für Arbeitsplatzrechner setzt sich der Erfolgskurs der Personal Computer fort. Das Hauptangebot bildeten auf der CeBIT die mehrplatz- und verbundfähigen 16-Bit- und 32-Bit-PCs mit Prozessoren hoher Taktfrequenz. Bei ihnen ist der jahrelang registrierte Preisverfall weitgehend zum Stillstand gekommen. Das Preis-/Leistungsverhältnis hat sich jedoch gebessert. Die Arbeitsspeicherkapazitäten der meisten Modelle fangen mit 1 MByte an, die Festplattenkapazität mit 20 MByte und bei Diskettenlaufwerken mit 1 MByte.

Zugleich setzt sich der Übergang von den Floppylaufwerken im 5¼-Zoll-Format auf das 3½-Zoll-Format fort. Mit erheblichen Leistungssteigerungen warten die tragbaren PCs, die Laptops, auf.

Computer und Kunst

Professionell wie nie zuvor war die Kunstausstellung Artware auf der CeBIT vertreten.

Die mit Computer, Laser und Elektronik hergestellten Ausstellungsobjekte sollten besonders zeigen, wie einseitig die menschliche Wahrnehmung ist und wie leicht sie verändert werden kann. Die Themen reichen dabei von Konsumkritik bis hin zur Entfremdung alter Kunstwerke. Die von der Siemens AG und der Deutschen Messe AG unterstützte Artware will besonders neue, noch nicht etablierte Kunstrichtungen fördern.

Als Geheimtip galten die beiden New Yorker Künstlerinnen Lizanne Merrill und Soli Pierce. Sie zeigen mit spezieller Software aufbereitete Bilder von Schaufensterpuppen umrahmt von alten Fensterrahmen. Die Motive stellen verein-

Joachim Jänecke: »Das Camp soll zeigen, daß der Computer mehr ist als eine reine Textverarbeitungsmaschine. Wir wollen die vielen Einsatzgebiete demonstrieren.« Fast 40 Firmen und Verbände mit insgesamt 330 Mitarbeitern waren mit diesem Vorhaben beschäftigt.

Das Angebot an Informationen zu Aus- und Weiterbildung wurde mit einem interessanten Rahmen abgerundet. Es informierte über die Kommunikationstechnik der Zukunft wie ISDN oder Desktop Publishing. Es zeigte die Möglichkeiten des computerunterstützten Lernens aber auch die Freizeitgestaltung mit dem elektronischen Rechner.

Das Auge dient als Schlüssel

Die Netzhaut des menschlichen Auges entscheidet bei der »Eye Identification« der Nucletron Vertriebs GmbH darüber, ob sich Türen eines Sicherheitssystems öffnen. Zusammen mit einer physischen Zutrittskontrolle, zum Beispiel einer Personenschleuse, entsteht ein optimaler Schutz. Eine spezielle Version dieses Systems kontrolliert den Zugriff



Elke läßt sich in Zukunft erst vom Computer zeigen, ob ihr der neue Haarschnitt stehen wird. Dann greift der Friseur zur Schere.

lich, mit Textverarbeitungen zu schreiben.

Wie sehr Computer das Arbeitsleben verändern zeigte ein Friseur. Mit einer speziellen Videotechnik und dem Einsatz eines normalen PCs setzt er seinen Kunden und Kundinnen zuerst die gewünschte Haarpracht auf einem Fernsehmonitor auf. Dann kann im gemeinsamen Gespräch entschieden werden, ob der gewünschte Haarschnitt tatsächlich gemacht werden soll.

Der Computer in der Freizeit kam natürlich auch nicht zu kurz. Projektleiter Hans-



Mit einem Amiga 2000 aufbereitete, digitalisierte Bilder zeigte die Ausstellung Artware

zelle, einsame Wesen dar. Viele Ausstellungsbesucher zeigten sich von der Ausdruckskraft dieser Kunstwerke beeindruckt. Experten empfahlen Lizanne und Soll, sich für den Prix Ars Electronica zu bewerben.

Bildtelefon für ISDN

Siemens stellte auf der CeBIT ein Funktionsmuster eines künftigen ISDN-Bildtelefons vor. Voraussichtlich bereits Ende dieses Jahres könnte es in größerem Umfang entwickelt und auf den Markt gebracht werden. In der Bundesrepublik wird der Telefondienst im ISDN wohl Anfang der 90er Jahre eingeführt.

Transputer kommen

In der Bewältigung hoher Datenmengen hat der Parallelbetrieb kleiner Einchip-Rechner (Transputer) neue Möglichkeiten geschaffen. Professor Dr. W. Hahn von der Universität Passau hat 55 kooperierende Transputer zu einem Netz zusammengeschaltet, um in dem hochparallelen Spezialrechner »Munich Simulation Computer« (MuSIC) digitale Systeme schnell simulieren zu können.

»Transputerfarmen« setzt eine Forschergruppe an der Fachhochschule Ostfriesland zur Bildverarbeitung mittels Parallelrechner ein, um beispielsweise aus einer Grafikkarte 1,7 Millionen Bildpunkte pro Sekunde zu übertragen, oder die automatische Bestückung von Leiterplatten zu kontrollieren.

Was ist ISDN?

ISDN ist die Abkürzung für »Integrated Services Digital Network«. Übersetzt bedeutet es »Integriertes Service- und Datennetz«. Es handelt sich hierbei um ein digitales Übertragungsnetz, mit dem Texte, Sprache und Bilder übermittelt werden können.

Grundlage für ISDN bildet das bestehende Fernmeldenetz, das von der Deutschen Bundespost digitalisiert wird. Ab 1993 soll jeder Bürger der Bundesrepublik Zugang zu dem Übertragungsnetz haben.

Quelle: Aktuell '89, Das Lexikon der Gegenwart, Harenberg Lexikon-Verlag.

EDITORIAL



Schwarze Schafe

Das Telefon klingelt. »Ein Leser ist in der Leitung«, so meine Assistentin, er hat Probleme mit einer Abmahnfirma.«

»Ich seufze. Nicht der erste. Als ich mit dem besorgten Leser spreche, bestätigt sich mein Verdacht: Alle reden von der gleichen »Firma«. Was ist passiert? Irgend jemand in Österreich sieht sich den Kleinanzeigenteil der Computerzeitschriften durch und holt sich von dort Adressen. Hauptsächlich sind es Anbieter von Programmen.

Diese erhalten bald ein Schreiben mit der Aufforderung, 200 Mark auf ein Konto zu überweisen, ansonsten erfolge Anzeige wegen Verbreitung von Raubkopien. Solche Briefe erhalten auch Inserenten, die garantiert keine Raubkopien anbieten, sondern nur eigene Programme.

Neugierig geworden, überprüfe ich anhand der angegebenen Telefonnummer die Adresse: Fehlanzeige.

Existiert nicht in Wien. Das gleiche gilt für die Firma: nicht bekannt. Fündig werde ich erst bei Überprüfung der Kontonummer (natürlich). Die Bank hat jedoch keine Adresse des Kontobesitzers, da es sich um ein anonymes Konto handelt. Die Sache stinkt zum Himmel. Da will jemand auf die Schnelle leichte Beute machen. Vielleicht gelingt es auch in einigen Fällen.

Ich rate allen Lesern, die ebenfalls einen Brief dieser oder ähnlicher Art erhalten, bei der Polizei Anzeige

zu erstatten oder einen Anwalt zu fragen. Lassen Sie sich nicht ins Bockshorn jagen. Mit einem guten Gewissen brauchen Sie gar nichts befürchten, und mit einem schlechten Gewissen ist der Schock vielleicht ganz heilsam.

Georg Klinge
Ihr Georg Klinge
Chefredakteur



1 Der Epson LX 850

Es waren immer wieder die zwei gleichen Meinungen zu hören – es gibt viel und es gibt wenig Neues auf der Messe zu sehen. Unser Eindruck war, daß es durchaus eine ganze Reihe, besonders für den C64, geeigneter neuer Drucker gab.

Epson

Bei Epson hat man im Bereich der preiswerten Drucker (bis 1500 Mark) im wesentlichen nur Produktpflege betrieben. Diese hat es aber im Detail in sich. So wurde der LX 850 (Bild 1) vorgestellt, der nun auch über einen Schubtraktor verfügt und dadurch eine Paper-Park-Funktion ermöglicht. Der Preis soll bei etwa 898 Mark liegen. Ähnlich verhält es sich beim 24-Nadler LQ 550 (Bild 2). Auch er hat nun einen Schubtraktor mit allen seinen Vorteilen, beherrscht die Grafikauflösung von 360 x 360 Punkten und hat als besondere Neuheit die Mikroschalter nun unter einer Klappe auf der Gehäuseoberseite. Der Preis wird wahrscheinlich bei 1248 Mark liegen.

Star

Bei Star kündigt sich eine leise Revolution an. Leise vor allem deshalb, weil die neuen Modelle FR 10 (Bild 3) (9 Nadeln) und XB 24-10 (Bild 4) (24 Nadeln) sehr geräuscharm drucken. Eher auffallend und umfangreich sind dagegen die Leistungen der neuen Drucker. Der FR 10 ist mit 300 Zeichen pro Sekunde und 31 KByte Pufferspeicher sogar ein echter Schnellschreiber. Ferner sind acht Schriftarten und zwei Emulationen fest eingebaut.



5 Der Brother M 1224L



2 Der Epson LQ 550

Der FR 10 soll 1498 Mark kosten. Noch leistungsfähiger und mit 1898 Mark auch etwas teurer ist der XB 24-10. Er hat gleich 16 Fonts und drei Emulationen eingebaut. Außerdem besitzt er ein ausgeklügeltes Papierführungssystem und kann mit Font-Karten erweitert werden. Beide neuen Drucker lassen sich vom Anwender selbst in einen Farbdrukker umbauen.

Brother

Der Wandel vom konservativen Schreibmaschinenhersteller hin zum dynamischen Elektronikkonzern vollzieht sich bei Brother mit immer größeren Schritten. Besonders gut für den kleinen Geldbeutel ist der neue M 1224L (Bild 5) geeignet. Er hat einen 24-Nadel-Druckkopf, ist 162 Zeichen pro Sekunde schnell und läßt sich dank seiner kompakten Maße problemlos neben jedem Computer unterbringen. Der M 1224L kostet 1139 Mark. Viel Aufsehen erregte der neue M 1824L (Bild 6), der in ansprechendem Gehäuse mit LCD-Display sehr geräuscharm druckt. Er hat 24 Nadeln, fünf eingebaute Fonts und eine Vielzahl von Funktionen, zu denen auch die Möglichkeit gehört, das Papier zu »parken«. Außerdem sind gleich vier wichtige Emulationen eingebaut. Der Preis des M 1824L liegt bei 1935 Mark.

Panasonic

Bei Panasonic kümmert man sich auch weiterhin erfreulich intensiv um den privaten Anwender. Mit dem KX-P1180 bietet Panasonic einen interessanten 9-Nadler mit 192



6 Der Brother M 1824L



3 Der Star FR 10

Zeichen pro Sekunde und sechs Schriftarten an. Ein durchdachtes Papiermanagement und ein ansprechendes Design machen den KX-P1180 zu einem interessanten Drucker für den C64-Besitzer. Der Preis liegt bei 656 Mark. Ein Test des KX-P1180 kommt in der nächsten Ausgabe.

Robotron

Das ostdeutsche Unternehmen hat wieder fleißig an der Weiterentwicklung seiner Druckerfamilie gearbeitet. Noch dieses Jahr sollen die Modelle 6323 und 6324 auf den Markt kommen. Beide Drucker unterscheiden sich nur in der Druckbreite. Sie schaffen eine Druckgeschwindigkeit von 165 Zeichen pro Sekunde und sind mit ihren neun Drucknadeln voll grafikfähig. Der 6323 wird voraussichtlich unter 800 Mark kosten. Auch an den Plotterbau hat man sich nun herangewagt und mit dem K 6416 ein recht interessantes Plottermodell mit acht Stiften zustandegebracht.

Seikosha

Seikosha bot wieder ein weites Feld von sehr preisgünstigen Druckern an. Neu ist der SP1600AI, der bereits jetzt im Handel erhältlich ist. Der SP 1600AI druckt mit seinen neun Nadeln bis zu 160 Zeichen pro Sekunde und hat zwei Emulationen. Der Preis liegt bei 658 Mark. Etwas ganz Besonderes stellte man im Bereich der Top-Drucker vor. Der SL-230AI (Bild 7) ist ein sehr schneller Drucker (230 Zeichen pro Sekunde), der mit einer absoluten Novität ausgestattet ist. Alle



7 Der Seikosha SL-230AI



4 Der Star XB 24-10

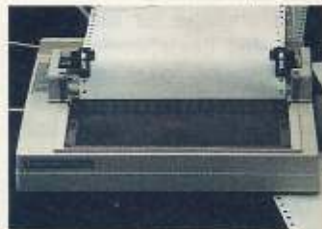
druckerspezifischen Daten wie Schriftart, Schnittstelle, Emulation etc. werden auf einer externen kleinen Karte eingestellt. Da die Karten mit zirka 50 Mark relativ preiswert sind, ist es möglich, für verschiedene Programme jeweils eine eigene Karte anzulegen. Außerdem bietet der SL-230AI noch eine ganze Menge von Sonderfunktionen, wie zum Beispiel einen Look-Modus, in dem die letzte bedruckte Zeile nach oben und wieder zurück gefahren wird.

Commodore

Bei Commodore stand natürlich wieder alles im Zeichen des Amiga. Trotzdem konnte man zwei neue Drucker entdecken, die sich allerdings recht zaghaft versteckten. Zum einen ist das der MPS 1224C, ein schneller (220 Zeichen pro Sekunde) Farbdrukker mit breitem Wagen und zum anderen der MPS 1230 (Bild 8), einem kleinen preiswerten 9-Nadler. Der MPS 1224C ist hauptsächlich für den Amiga konzipiert, arbeitet aber auch problemlos mit dem C64 zusammen, wenn man ein Interface verwendet. Ferner ist der MPS 1224C mit zwei Emulationen ausgestattet. Die Preise für beide Drucker standen noch nicht fest.

Der Trend

Es war unverkennbar, daß immer weniger Drucker speziell für den C64 angeboten werden. Wir halten dies allerdings für keinen Nachteil, denn Drucker mit Centronics-Schnittstelle bieten mehr Leistung. So gesehen war die diesjährige CeBIT ein Eldorado für Drucker-Fans. (ad/aw)



8 Der MPS 1230

von Dirk Astrath

Was ist überhaupt passiert? Der von Geheimdiensten seit langem befürchtete Fall einer Spionage per Computer ist eingetreten: Die bundesdeutsche Spionageabwehr hat nach Informationen des Norddeutschen Rundfunks (NDR) nach monatelangen Ermittlungen mehrere Mitglieder einer »Hackergruppe« enttarnt, die jahrelang geheime Codes und Daten über Computerleitungen aus Rechenzentren der USA, Europas und Japans herausgefunden und an den Osten verkauft haben. Betroffen sind nach diesen Informationen unter anderem die Generalstabsdatenbank des Pentagon sowie die Großrechner des US-Kernwaffenlabors Los Alamos, der US-Weltraumbehörde NASA und Anlagen europäischer Kernforschungszentren. Bisher unbeantwortet blieb die Frage, inwieweit es östlichen Geheimdiensten gelungen ist, mit dem erhaltenen Know-how in den westlichen militärischen Geheimbereich einzudringen. Die Angst vor dem Datenklau oder der Datenmanipulation per Computer wird deshalb als so gefährlich eingestuft, weil die Abhängigkeit der deutschen Wirtschaft von Computersystemen enorm gewachsen ist:

■ 40 bis 50 Prozent aller Vorgänge in den deutschen Unternehmen sind bereits computergesteuert.

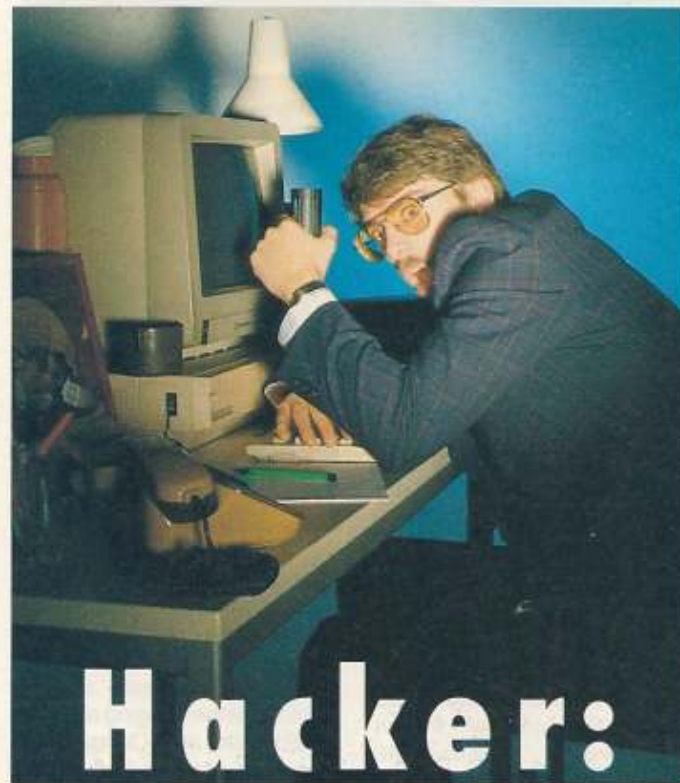
■ Eine Bedrohung für Leib und Leben sieht Datensicherheitsexperte Glib für den Fall, daß Programme für CAD-Rechner (CAD = Computer Aided Design, computerunterstütztes Zeichnen) manipuliert werden. Durch geschickte Änderungen der technischen Daten könnten im schlimmsten Fall

Wie hackt man?

Gebäude in sich zusammenstürzen, Fabriken explodieren oder Flugzeuge herunterfallen.

Damit so etwas nicht passiert, gilt seit Inkrafttreten des zweiten Gesetzes zur Bekämpfung der Wirtschaftskriminalität im August 1986 das unbefugte Eindringen in einen Rechner, der mit einem geheimen Paßwort gesichert ist, als Straftat. Werden dabei Daten

Vor kurzem sind angeblich Hacker in geheime Computernetze in den USA eingebrochen und haben Informationen an den KGB weitergegeben. Wir schreiben, was bei den Ermittlungen herauskam.



Hacker: unbewaffnet und gefährlich?

gelöscht oder verändert, kommt die sogenannte Computerspionage als zweiter Tatbestand hinzu. In der Bundesrepublik Deutschland ist noch kein Hacker deswegen verurteilt worden. Gegen einige Mitglieder des Hamburger Chaos Computer Clubs (CCC) laufen aber Ermittlungsverfahren.

Mit den Sicherheitsvorkehrungen dieser Computer wird allerdings oft leichtsinnig umgegangen. Nach Aussage verschiedener Kriminalisten ändern viele Anwender noch nicht einmal das vom Hersteller vorgegebene Paßwort. Viele Systemprogrammierer lassen sich Hintertürchen offen, durch die sie immer schlüpfen können, selbst wenn sie die Firma verlassen. In einem solchen Fall ist es natürlich kein Problem, in einen Großcomputer einzubrechen und dort Daten zu manipulieren. Durch sogenannte »trojanische Pferde«

werden dann Paßwortdateien ausgelesen oder Eingaben von neuen Paßwörtern gespeichert. Der Hacker muß diese »geklauten« Zugangsberechtigungen nur noch an anderen Computern ausprobieren, um in größere Rechnersysteme zu kommen.

Dabei sollten Sie beachten, daß die große Menge der »Hacker« normale Staatsbürger sind, die nichts Kriminelles im Sinn haben. Oft werden in Zeitungen oder in Nachrichten die »schwarzen Schafe« einer Gesellschaftsschicht verallgemeinert: Hacker werden als Menschen dargestellt, die als Außenseiter im Halbdunkel vor monochromen Bildschirmen sitzen, dabei Drogen zu sich nehmen, rauchen und Alkohol trinken. Nur selten wird gesagt, daß es in jeder Gruppierung auch Außenseiter, Labile und vielleicht auch Kriminelle gibt.

In letzter Zeit sind allerdings immer wieder Stimmen laut geworden, die besagen, daß der Hacker-Coup nur eine große Show ist. Wie soll man es sich sonst erklären, daß von den drei festgenommenen Hackern innerhalb weniger Tage zwei wieder freigelassen wurden? Über eine Freilassung des dritten Hackers ist nicht bekannt, in Insiderkreisen wird aber vermutet, daß sich auch dieser wieder auf freiem Fuß befindet. Einen weiteren Punkt bringt der Ham-

Alles nur Show?

burger Chaos-Computer-Club ins Spiel. Sie sehen hinter dem vermeintlichen Zufall Methode: »Jedes Jahr kurz vor dem Messeereignis CeBIT wird ein schlagzeilenträchtiger Hacker-Skandal aufgedeckt. Das soll von anderen Gefahren ablenken, die Netze wie das ISDN mit sich bringen.«

Vor ziemlich genau einem Jahr weckte ein ähnlicher Zufall das Interesse von Computertafeln, Sicherheitsbeamten und Politikern: Zu dieser Zeit wurde Steffen Wernéry in Frankreich verhaftet. Er sollte versucht haben, in Computersysteme einzubrechen. Auf der CeBIT werden dann teure Sicherheitssysteme angepriesen, die Hacker davon abhalten sollten, in Computer einzubrechen. Es sieht also nach einem gezielten Werbefeldzug aus, der durch die kostenlosen Nachrichten um die ganze Welt verbreitet wurde. Ob die deutschen Hacker nun wirklich Daten ausspioniert haben oder ob der »Hackercoup« nur ein gezielter Schachzug war, wird man nicht mehr feststellen können, da Computer oft keine Spuren hinterlassen.

Schreiben Sie uns doch einfach mal, ob Sie der Meinung sind, daß der Hacker-coup nur Show war oder ob Sie annehmen, daß die Hacker eine ernstzunehmende Bedrohung sind.

Markt & Technik
Redaktion 64'er
Stichwort: Hacker
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
Wir freuen uns schon auf Ihre Post.

Ein großer Teil der Informationen stammt aus der verlagsinternen Mailbox HOST (089/4606021, 089/4606031, 089/461595).

»Datatrans« — vom C 64 zum IBM

Für Auf- und Umsteiger vom C64, C128 oder Plus/4 auf einen Personal Computer mit genormter serieller Schnittstelle gibt es nun »Datatrans«, ein Konvertierpaket zum Überspielen von Dateien. Im Lieferumfang finden sich ein Verbindungskabel vom Heimcomputer zum PC, eine Diskette mit der nötigen Software und ein DIN-A4-Blatt mit der Anleitung. So werden ausschließlich sequentielle Dateien vom C64 oder verwandten Computern zum PC übertragen. Auf Seiten des PCs kann entweder mit einem beliebigen Terminalprogramm oder mit DOS-Befehlen (MODEM, COPY) empfangen werden. Eine Konvertierung (CBM-ASCII nach IBM-ASCII) erfolgt dabei nicht.

Hardwarevoraussetzungen sind ein PC mit genormter RS232-Schnittstelle (dazu ge-



»Datatrans«: Mit einem Kabel und einer Diskette lassen sich Daten vom C64/C128 zum PC übertragen

hören zum Beispiel auch Amiga und Atari ST) und ein C64 mit Originalbetriebssystem. Datatrans kostet zirka 40 Mark.

Joachim Kunze Datentechnik Vertrieb, Messelinkstraße 47, 4600 Dortmund, Tel. 0231/259090

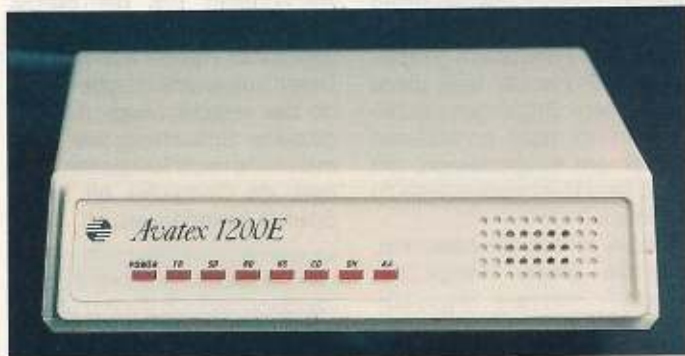
IFABO '89 in Wien

Österreichs größte Fachmesse »Ifabo« feiert in diesem Jahr ein rundes Jubiläum: Zum 20. Mal präsentiert sie sich (mit angeschlossener Softwaremesse »Programma«) auf dem Wiener Messegelände. Bedingt durch die Konzentration von Feiertagen in Österreich

hat sich der Veranstalter, die »Wiener Messen & Congress GmbH«, für einen sehr frühen Messetermin entschieden: vom 25. bis 29. April, wobei Donnerstags bis 20 Uhr geöffnet bleibt. Wir werden die Messe für Sie besuchen und gegebenenfalls über Neuheiten berichten. (pd)

Wiener Messen & Congress GmbH, Messeplatz 1, A-1071 Wien, Tel. 0043222/931524

Kleines schnelles Modem



Klein, schnell und preiswert: Das »Avatex 1200E«-Modem

Von Xtrade gibt es ein neues Modem. Das »Avatex 1200E« wird momentan mit einer englischsprachigen Anleitung und einem deutschen Netzteil für 265 Mark ausgeliefert. Aussagen des Vertreibers zufolge soll es in Kürze mit einem Adapterkabel für den C64 und deutscher Anleitung verkauft werden. Das relativ kleine Modem läßt sich nach dem Hayes-

Standard (AT-Kommandos) programmieren und arbeitet mit 300 und 1200 Baud Übertragungsrate; Leuchtdioden informieren den Anwender. Zur Voreinstellung dienen im Gehäuseinneren acht DIP-Schalter. (pd)

Xtrade, Martin Dencker und Patrick Barida, Computer und Datentechnik, Von-Heß-Weg 6, 2000 Hamburg 26

Ein Megabyte für Geos

Der Markt & Technik Buchverlag bietet mit dem »Megapack 1« für 59 Mark etwa ein Megabyte an Programmen, Zeichensätzen und Grafiken für Geos. Das Megapack enthält drei fast volle Disketten, auf denen sich etwa 190 Printfox-Zeichensätze im Geos-Format befinden. Dazu kommt ein neuer Bitmap-Konverter, mit dem Sie Grafikbilder »stehlen« können, ein verbessertes Anpassungsprogramm für Drucktreiber unter Geos und ein Konverter für Printfox-Zeichensätze im Geos-Format. Alle Programme sind nur mit Geos V1.3, Geos 128 und Geos 2.0 lauffähig. Die Grafiken und Zeichensätze lassen sich in jeder Geos-Version verwenden. (da)

Markt & Technik Buchverlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Tel. 089/4613-0



Das Geos-»Megapack 1« von Markt & Technik

Mecom Computertage Saarbrücken

Vom 19. bis 21. Mai findet in der Kongreßhalle Saarbrücken die »Mecom Saar« (Medien, Elektronik und Computer) statt. Diese Verkaufs- und Informationsmesse ging aus den »Elektronik- und Computertagen Saar« hervor und wurde vom September in den Mai verlegt. Laut Veranstalter bietet die Messe einen breiten Überblick im Computerbereich und den »angrenzenden technologischen Gebieten«. Heim- und Personal Computer, Prozeßrechner und Mehrplatzsysteme sollen von allen namhaften Herstellern präsentiert werden. (pd)

Mecom Saar, Postfach 10 12 60, 6620 Völklingen, Tel. 0 6899/2 96 91

Die 64'er-Hotline



Monika Welzel hilft, wenn Sie nicht mehr weiter wissen

Unsere Hotline ist jeden Tag (außer am Wochenende) von 16 bis 17 Uhr besetzt. Hier bekommen Sie Auskunft zu 64'er-Artikeln, hier finden Sie Hilfe, wenn ein Listing aus der 64'er oder einem 64'er-Sonderheft Probleme bereitet. Wenn Sie Probleme haben: Rufen Sie an oder schreiben Sie.

Leider können wir nicht helfen, wenn es Ärger mit kommerzieller Software oder Hardware gibt. In diesem Fall wenden Sie sich bitte direkt an den Händler oder Hersteller. (pd)

Markt & Technik Verlag AG, 64'er-Hotline, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Montag bis Freitag von 16 bis 17 Uhr, Tel. 0 89/4613-640.



Alles über die Floppy

Im 64'er-Sonderheft 41 finden Sie eine Vielzahl von Informationen über das wichtigste Peripheriegerät zum C64: das Diskettenlaufwerk 1541. Ein ausführlicher Kurs führt Sie in die Geheimnisse der Floppy ein. Sie erfahren alles über die Datenspeicherung auf diesem Medium und zu-

sätzlich, wie Sie die Floppy effektiv für Ihre Zwecke manipulieren können.

Dazu trägt beispielsweise der »Disc-Wizard«, ein sehr leistungsfähiges Disketten-Utility der Spitzenklasse, bei. Mit ihm kann man Diskettenname und ID problemlos ändern sowie das Inhaltsverzeichnis und einzelne Directory-Einträge nach eigenen Wünschen umgestalten. Ein weiterer Leckerbissen ist »Disc-Basic«. Diese Spracherweiterung mit 33 neuen Befehlen ermöglicht Ihnen den komfortablen Umgang mit der Floppy. Die neuen Befehle machen Schluß mit dem bisherigen Floppy-Kauderwelsch. Mit vielen weiteren nützlichen Anwendungen, Tips und Tricks lernen Sie das Diskettenlaufwerk und die Datasette zu beherrschen.

Das Sonderheft 41 finden Sie ab dem 28. April an Ihrem Kiosk.

Radioaktivitätsmessung

Genitron Instruments bietet eine umfangreiche Palette von Meßgeräten und Hardware, die es erlaubt, mit Hilfe eines C64 (wahlweise mit einem Personal Computer) genaueste Radioaktivitätsmessungen durchzuführen. Genitron sieht die Hauptanwendungsgebiete im preiswerten Aufbau eines »bürgerlichen Frühwarnsystems«. Der C64 protokolliert dabei die radioaktive Belastung der Luft über einen längeren Zeitraum hinweg. Der Meßfühler werde mit entsprechender Hardware

betriebsbereit und anschlussfertig geliefert, der Preis liege bei rund 1200 Mark. Die Einrichtung eines flächendeckenden Meßnetzes sei so einfach und preiswert zu realisieren. (pd)

Genitron Instruments GmbH, Heerstraße 149, 6000 Frankfurt 90, Tel. 069/7 68 11 44

Computer-Flohmarkt Nürnberg

Am 6. Mai ab 8.30 Uhr findet im Messezentrum Nürnberg der diesjährige Computer- und Amateurfunkflohmarkt »Flotronica« statt. (pd)

Flotronica, Hans Kammler (DJ6 NB), Laurentiusstraße 9, 8500 Nürnberg 60

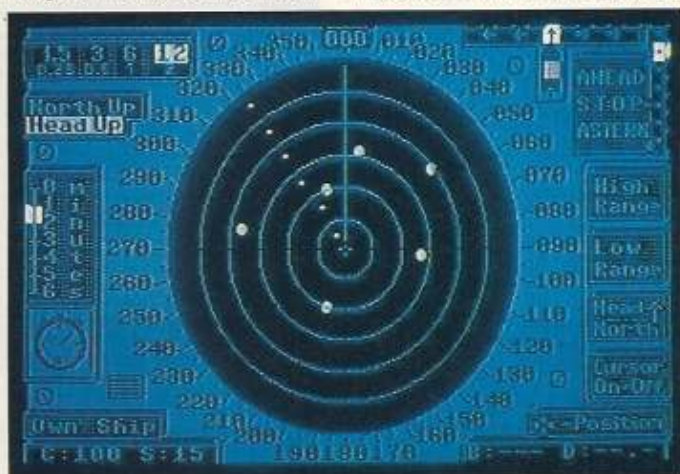


Hardware zum Messen von Radioaktivität für C64 und Personal Computer bietet Genitron Instruments

C64-Radar-Simulationsprogramm

Für alle angehenden Sportboot-Skipper, die nebenher auch einen C64 besitzen, bietet »Videosail« jetzt »das Programm, das den Heimcom-

auf dem Wasser auswählen. Von der einfachen Spazierfahrt bis zur zufallsgeneratorgesteuerten Kollisionssituation ist alles vertreten. Der Bildschirm – also der Erfassungsbereich des Radars – läßt sich dabei in drei Stufen umschalten. Die Simulation erfolgt in Echtzeit.



Das Programm, das den C64 »zum Fahrstand eines Bootes macht«: Der Radar-Simulator von Videosail

puter zum Fahrstand eines Bootes macht«. Der Radar-Simulator unterstütze durch grafische Simulation das Erlernen der Sportbootfahrt mit Radarhilfe, Seekarten ergänzen die Software. Nach Laden und Starten von »Rasim« kann man mehrere, nach Schwierigkeitsgraden gestaffelte Situationen

Vom gleichen Anbieter gibt es auch weitere Programme zur Ausbildung von Wasserratten, beispielsweise »Amtlicher Sportbootführerschein« und »BR-Schein«. Die Programme kosten je 49,90 Mark. (mf/pd)

Videosail Medienservice GmbH, Hinnerkstraße 9, 2116 Hanstedt-Asendorf, Tel. 041 83/ 30 01-2

Commodore erfolgreich auf allen Gebieten

»Jeder zweite Computer in Deutschland trägt das Commodore-Zeichen« – Winfried Hoffmann, Vorsitzender der Geschäftsleitung der Commodore Büromaschinen GmbH, freut sich über ein sehr erfolgreiches erstes Geschäftshalb-jahr. Allein die deutsche Vertriebsgesellschaft habe ein rundes Drittel zum Weltumsatz beigetragen. Der Umsatz in der Bundesrepublik sei um 20 Prozent auf 299 Millionen Mark gestiegen. Mit diesen Zahlen legt Commodore Deutschland das beste Ergebnis für ein Geschäftshalb-jahr seit 1984 vor.

Mit 53 460 verkauften Personal Computern in sechs Monaten sei der Marktanteil derart gewachsen, daß das Frankfurter Unternehmen nun seine Position als Marktführer unterstreichen könne. Darüber hinaus sei der Heimcomputermarkt unerwartet expansiv gewesen. Commodore habe von



Winfried Hoffmann: »Jeder zweite Computer in Deutschland trägt das Commodore-Zeichen«

den Modellen Amiga 500, C128 D und C64 insgesamt über 320 000 Einheiten verkauft, davon mehr als 245 000 C64/C128D. (ad)

Commodore Büromaschinen GmbH, Lyonstraße 38, 6000 Frankfurt 71, Tel. 069/66 38-0

Foto: Commodore

Foto: Genitron

Camps – wer bietet mehr?

»Mit Spaß und Erfolg spielend programmieren lernen« – das versprechen auch in diesem Jahr »CompuCamp« in Hamburg und »Computer World« in Freiburg im Breisgau.

von Peter Pfliegensdörfer

In der Praxis scheint es nach dem gleichen Schema abzulaufen: Der Sohn (oder die Tochter) möchte ins Computerferiencamp, und es gilt, die Eltern davon zu überzeugen, daß dies eine sinnvolle Geldausgabe ist – denn billig ist der Spaß nicht. Wir haben das Angebot der zwei größten deutschen Computerferienanbieter – CompuCamp und Computer World – unter die Lupe genommen.

Gehen wir alphabetisch vor: Das Angebot von **CompuCamp** ist mehr als umfangreich. In insgesamt vier Camps (von der Nordsee bis Oberbayern) erwartet den Interessenten ein ausgesprochen breites Kursangebot: Es reicht auf der Computerseite vom Basic- bis zum Turbo-Pascal-Kurs, von Lego bis Maschinensprache. Recht großzügig auch das Freizeitangebot: Reiten, Drachenschießen, Windsurfen, Bogenschießen und so fort – die Wahl dürfte hier schwerfallen, auch wenn nicht alle Kurse in allen Camps angeboten werden. Die Preise sind abhängig vom gewählten Camp und beginnen bei 675 Mark pro Woche, der teuerste Aufenthalt schlägt mit 795 Mark zu Buche. Bleibt man länger, wird es günstiger: Für 4 Wochen Aufenthalt muß man zwischen 2295 und 2595 Mark hinlegen, pro Woche also 575 bis 650 Mark. Die Preise beinhalten den Camp-Aufenthalt inklusive einem Kurs, für einen Zusatzkurs sind 315 Mark pro Woche zu zahlen. Bei Interesse am CompuCamp-Angebot empfiehlt sich in jedem Fall, weitere Informationen (und besonders den kostenlosen Katalog) beim Veranstalter selbst einzuholen, da es diverse Son-



Foto: Computer World

Ein ausgewogenes Verhältnis von Freizeit- und Computeraktivitäten zu schaffen, gehört zur Kunst der Campveranstalter

derangebote gibt (Preisnachlaß bei mehreren Buchungen im selben Umschlag, Sonderpreise etc.).

Bei **Computer World** in Freiburg sieht es etwas anders aus. Es fällt zunächst einmal auf, daß Computer World billiger ist: Mit 610 Mark pro Woche (plus 80 Mark für Freizeitaktivitäten) ist man dabei, weitere Kosten entstehen laut Auskunft des Veranstalters nicht, selbst ein »American Sports«-Kurs ist im Preis enthalten. Dafür ist das Angebot kleiner: Es gibt nur ein Camp, und zwar in Frei-



»American Sports« – Skateboard ist auch dabei



Die Grundidee: Computern in angenehmer Umgebung

burg im Breisgau. Auch finden die Kurse nicht über das ganze Jahr verteilt in den Ferien statt, sondern nur in den »großen«, den Sommerferien. Wie man uns mitteilte, denke man jedoch über ein Winterangebot nach. Was Unterbringung und Kurskonzept angeht, scheint es deutliche Parallelen zum Hamburger Vorbild zu geben: Kleine, jugendgerechte Räume, Vollpension, Betreuung rund um die Uhr.

Das Kursangebot präsentiert sich knapp, jedoch keinesfalls uninteressant. Computer World garantiert, daß die Unterrichtsgruppen aus maximal zehn Teilnehmern bestehen

und darüber hinaus jedem Teilnehmer ein eigener Computer zur Verfügung stehe. Unterrichtet werden an fünf Tagen insgesamt 20 Schulstunden. In diesem Jahr sollen neben drei Basic-Kursen auch zwei Kurse in Maschinensprache, zwei in Turbo-Pascal sowie ein Personal Computer- und zwei Amiga/Atari-ST-Kurse stattfinden. Außer den American Sports-Kursen ist die größte Attraktion sicher ein Panorama-Rundflug über den Schwarzwald an Bord einer Cessna 172. Um einen genauen Überblick zu erhalten, empfiehlt sich auch bei Computer World das Studieren des kostenlos erhältlichen Prospekts. Eine Zusammenfassung der Termine beider Anbieter finden Sie in der 64'er-Ausgabe 4/89.

Um die in der Überschrift gestellte Frage »wer bietet mehr?« zu beantworten: Ohne Zweifel ist CompuCamp in Hamburg die Nummer 1 der Computerferienanbieter, das betrifft das umfangreiche Kurs- und Freizeitangebot ebenso wie die Anzahl der Camps. Bei der Nummer 2, Computer World in Freiburg, scheint alles ein wenig kleiner: nur ein Camp, weniger Veranstaltungstermine, ein erheblich kleineres Kursangebot, aber auch niedrigere Preise – billig sind natürlich beide nicht.

Übrigens: Einer unserer Redakteure war vor einiger Zeit im Camp Westensee (Veranstalter: CompuCamp). Seine Erfahrungen können Sie in der nächsten 64'er lesen. Das Computer World-Camp in Frei-



Freizeitrenner von Computer World: Ein Rundflug

burg werden wir uns in diesem Jahr auch noch ansehen, die Reportage finden Sie in einer der nächsten 64'er.

CompuCamp, Gesellschaft für Computerferien und EDV-Ausbildung mbH, Wedeler Landstraße 93, 2000 Hamburg 56, Tel. 040/81 10 81

Computer World GdbR mbH, Computerferien und EDV-Ausbildung, Hurstweg 62b, 7800 Freiburg im Breisgau, Tel. 07 81/4 47 75

Redaktions- gefüster...



CeBIT war ein Hit

Ich finde Messen toll! Soeben von der CeBIT eingetroffen, trauere ich den Tagen in Hannover nach. Tagsüber von zahllosen Besuchern umringt und von schmerzenden Füßen geplagt, war abends alles vergessen. Durchtanzte Nächte in der Bagwan-Disco »Zorba the Buddha« mit unserem Spielredakteur Andrew Draheim sorgen für die nötige Entspannung. Beim Tanz trafen wir viele Kollegen aus der Branche – Firmentreffen einmal ganz anders. Die Streifzüge durch Hannovers Lokalszene mit unserem Chef Georg Klinge

steckten uns am nächsten Tag besonders in den Gliedern. All unseren Lesern, die diesmal die Gelegenheit versäumten, uns in Halle 7 persönlich zu besuchen, möchte ich raten: Auf zur CeBIT 1990!

Briefflut

Waaahnsinn! Die riesige Resonanz zu unserem Spielere-Wettbewerb aus der Ausgabe 2/89 hat uns total überrascht. Wie Ihr Euch vielleicht erinnern könnt, suchten wir Deutschlands besten Spieler. Doch aus allen Teilen Europas (Schweiz, Österreich, Dänemark, Finnland und sogar der

Türkei) kamen unzählige Einsendungen. Briefe, Bilder, Dias, Hardcopies und sogar Filme(!) der Highscore-Liste von den Spielen »Jinks« oder »Katakis« sprengten unseren Briefkasten. Die Vielzahl der Einsendungen läßt auf einen heißen Endkampf hoffen. Leider wurde uns vereinzelt in Briefen mitgeteilt, daß einige Joysticks die Kämpfe nicht überlebten. Die Bekanntgabe der Endausscheidung erfolgt in Ausgabe 7/89.

Messestreß

Peter Pfliegensdörfer als rasender Reporter! Unseren Aktuell-Redakteur Peter erblicken wir zur Zeit sehr selten in der Redaktion. Ständig auf der Suche nach brandheißen Informationen fegt er über Deutschland hinweg. Didacta, Systems, HobbyTronic, Elektronik Börse, fast keine Messe ist vor ihm sicher... Sollte er Euch über den Weg laufen, schickt ihn doch mal in die Redaktion.

Wer ist Sam?



Sam aus Wörth verstärkt ab sofort die 64'er-Redaktion. Er ist Euer Fachmann für Grafik. Doch wieso heißt Sam Sam? Euer Spion ist schon in Aktion.

»Hallo, ich bin der Neue!« Sprach's und stand lächelnd vor mir. Eine Mischung aus Paul Newman (wahnsinnig blaue Augen) und Raimund Harmsdorf (Stoppelbart). Das war meine erste Begegnung mit unserem »Neuen«.

Matthias Fichtner aus Wörth – wo bitte ist Wörth? – verstärkt unser 64'er-Team ab sofort. Sam, so sein Spitzname, überstand ein 14jähriges »Schulfegefeuer« (eigenes Zitat), das er aber mit dem Abitur »löschen« konnte. Seine Computererfahrungen sammelte er mit einem VC 20 und dem C 64. Sam engagiert sich bei uns für Grafik, Musik und Tips & Tricks zum C 64. Wie Ihr schon in Ausgabe 4/89 lesen konntet, hat er auch das »64'er-Longplay« übernommen. Aber besonders auf dem Gebiet der Grafik wird er uns wohl einiges vorzeigen (vorzeichnen?) können.



Arnd Wängler, unser Btx-Spezialist: »Btx? Find' ich gut.«

Btx schlägt ein

Bildschirmtext, unser jüngstes Informationsmedium, übertrifft alle Erwartungen. Die Steigerungsrate ist enorm. Immer mehr Btx-Teilnehmer nutzen jetzt auch den Service von Markt & Technik. Die Möglichkeit, günstig an die Software des 64'er-Magazins zu kommen, ist der Super-Knüller.

Kommentar unseres Btx-Leiters Arnd Wängler: »Btx? Find' ich gut.« Einen kleinen Wermutstropfen gibt es leider. Die Flut an Btx-Anfragen ist zu groß für zwei Redaktionsassistentinnen.

Habt daher bitte Verständnis für etwas längere Beantwortungszeiten.



Peter packt schon wieder einmal seine sieben Sachen. Auf geht's zur nächsten Messel!

Letzten Monat habe ich angefangen, die Clubkiste, anders als bisher üblich, als buntes Informationsforum vorzustellen. Wir können zusammen viele Aktivitäten auf die Beine stellen. Vielleicht helfen ein paar Anregungen von mir weiter? Gerne würde ich als alter Science-fiction-Fan von SF-Clubs hören (und lesen), die sich in irgendeiner Form auch mit dem Computer befassen, am besten natürlich dem C64 oder C128. Das kann vielseitige Beschäftigung sein, von »normaler« Datenverwaltung (Club-Bibliothek, Club-Adressen) über SF-Lexika auf Diskette bis hin zu detailgenauen Sternenkarten in hochauflösender Grafik.

Noch so ein Randgebiet ist die Musik: Sicherlich gibt es noch Hunderte von Musikgruppen, die den C64 als MIDI-Computer einsetzen. Vielleicht



Aktiv und vielseitig: Computerclub Gelsenkirchen

bringen ein paar Sätze in der Clubkiste zusätzliche Fans oder den lange gesuchten Keyboarder und Computer-Fachmann!

Jetzt aber möchte ich den **Computerclub Gelsenkirchen** zu Wort kommen lassen – es sind übrigen recht medien-gewandte Computer-Fans, wie mehrere bereits erschienene Artikel in der Ruhrgebietspresse beweisen.

»Hacker? Nein, von wegen, bei uns geht es in jedem Fall legal zu. Sicherlich machen wir auch DFÜ (Datenfernübertragung mit dem Computer), aber beim Computerclub Gelsenkirchen 'CCG' geht es absolut legal zu. Auch Raubkopien kommen für uns nicht in Frage – ist ja auch nicht nötig, gerade beim C64 gibt es soviel Public

Die Clubkiste

Clubadressen und noch mehr Clubadressen – das ist oft schnelle Hilfe in vielen Programmierer- und Anwender-Nöten.



Domain-Software, daß der Tausch von Raubkopien nicht nur illegal, sondern auch unnötig ist.

Unser Hauptanliegen ist die allgemeine Weiterbildung im Umgang mit Computern. Deshalb bieten wir auch verstärkt Programmierkurse für unsere Mitglieder an. Natürlich spielt auch Hardware bei uns eine wichtige Rolle, Basteleien ebenso wie Reparaturen.

(XTs und ATs), Schneider Joyce und CPC und auch Apple II. Wir haben mittlerweile gut 100 Mitglieder, und da sind wir auch schon bei unserem größten Problem. Wir sind zwar ein eingetragener Verein, sind zudem so gut organisiert, daß es professioneller kaum noch geht. Nur einen eigenen Clubraum haben wir noch nicht. Vielleicht kann uns ein 64'er-Leser einen Tip geben?

Zur Zeit treffen wir uns einmal im Monat in unserem Vereinsheim, der Gaststätte Bosch an der Kurt-Schumacher-Straße 143, direkt am Stadion (Glückauf-Kampfbahn) von Schalke 04 in Gelsenkirchen.

Mitmachen kann bei uns jeder, der Spaß an Computern besitzt, Grundlagen über die noch recht neue Technik der Computer erfahren oder einfach nur etwas fachsimpeln

Hier gibt's Clubs

A.B.B.U.C. e.V., W. Burger, Wieschenbach 45, 4352 Herten

Amiga Club Gummersbach, Postfach 340242, 5270 Gummersbach

Amiga User Club, Ortelsbergerstr. 16, 4370 Marl

CC Dülmen, Lars Neujeffski, Telgenkamp 16, 4408 Dülmen

CCI Computer-Club International, Dorstener Str. 31, 4350 Recklinghausen

CFS-Computer-Club, M. Hovestadt, Kirchstr. 25, 4836 Clarholz

Computer-Club Bruchsal, F. Keller, Stirumstr. 18, 7520 Bruchsal

Mainstream-User-Club, H. Berghof, Roseggerstr. 5, 5600 Wuppertal 2

PD-Club PDCG, Dieter Will, Postfach 2824, 2350 Neumünster

will. Unsere Aufnahmegebühr beträgt für Schüler, Jugendliche und Studenten 10 Mark, für erwerbstätige Erwachsene 20 Mark. Unser Monatsbeitrag kostet auch nicht die Welt: Schüler, Studenten und so weiter zahlen 3 Mark, der Rest 5 Mark.

Unsere Mitglieder kommen nicht nur aus Gelsenkirchen, sondern aus dem halben Ruhrgebiet, und zwar aus Essen, Bottrop, Herne, Westerholt, Marl, Bochum, Castrop-Rauxel, Wanne-Eickel und sogar aus Olfen. Kontaktadresse ist die von unserem Vorsitzenden, dem Jürgen Imann. Er wohnt in der Bulmkerstr. 143 in 4650 Gelsenkirchen, Telefon 02 09/28 4 55 und 02 09/28 4 87.

Und jetzt warten wir auf Euch!*

Clubs außerhalb der BRD

Chipsi Computer Club
Herr Zoffi
Hollandstr. 2
A-1020 Wien

CCM Computer Club
Montfort
Rene Hörmann
Postfach 106
A-6800 Feldkirch

Computerclub Arnhem
H. A. Oosterink DMS
Herr Jager
Postfach 5068
NL-6802 EB Arnhem

VXCO-Computerclub
Oleg Kaufmann
Hauptstr. 66
CH-4566 Kriegstetten-SO

Computerfreunde-Club
H. Rüdüsühli
Hauptstr. 54
CH-9436 Balgach

* Soweit also der Computer-Club Gelsenkirchen. Vielleicht will sich Euer Club auch einmal hier etwas ausführlicher vorstellen? Dann schickt mir doch einen Text mit ungefähr 3000 Anschlägen über den Club, natürlich auf Diskette. Verarbeiten kann ich 1541- und MS-DOS-Format. Dann brauch ich noch Farbdias von Euren Clubräumen mit ein paar Mitgliedern und, wenn vorhanden, eine Clubzeitschrift mit wichtigen Daten, zum Beispiel Mitgliederzahl, Monatsbeiträgen und so weiter. Vielleicht seid Ihr dann schon nächsten Monat dabei! (ap)

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Duell mit 24 Nadeln

**64'er
TEST**

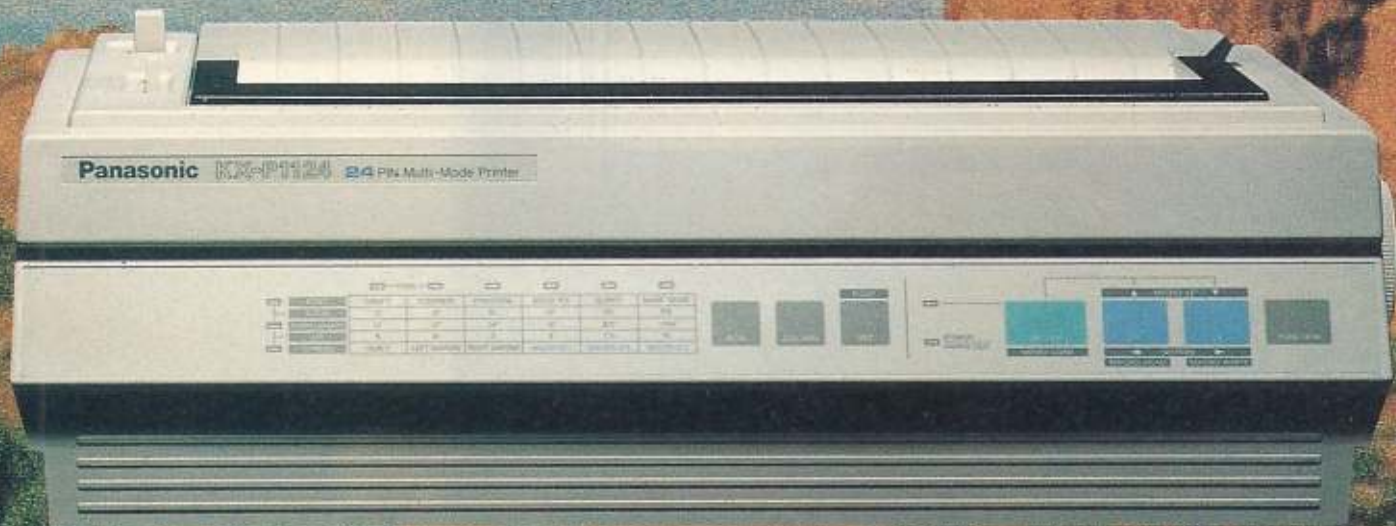
Der Seikosha SL-80IP und der Panasonic KX-P1124 gehören einer neuen Super-Drucker-Generation an.

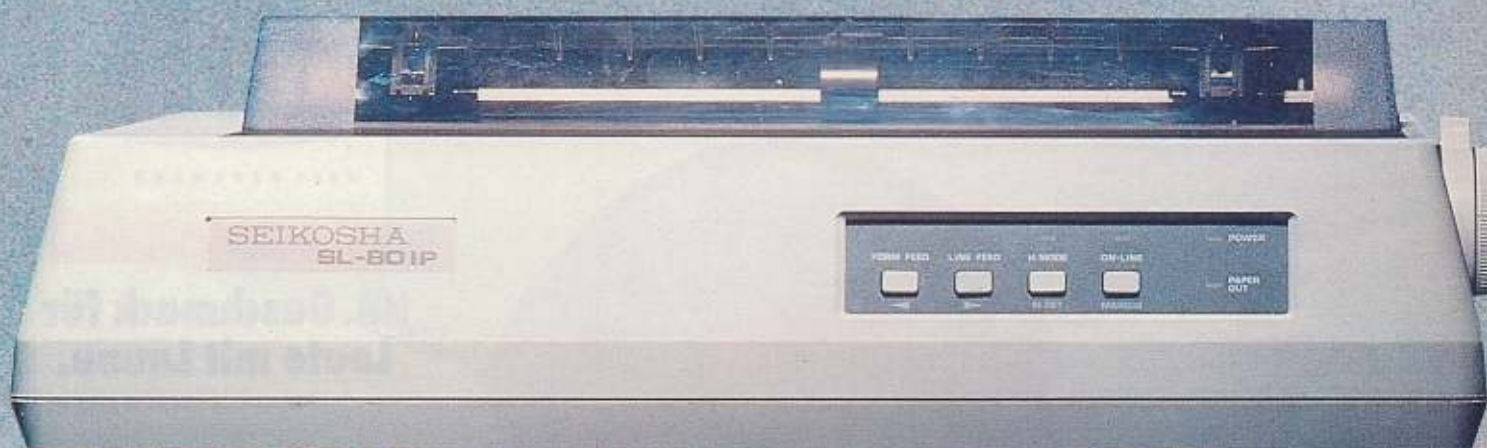
Wo liegen ihre Stärken und Schwächen?

eine technische Weiterentwicklung der 24-Nadel-Drucker SL-80AI (Test in Ausgabe 1/87) und SL-80VC (Test in Ausgabe 10/87). Er besitzt deshalb das gleiche Gehäuse und ist von außen nur durch das Typenbezeichnungsschild von seinen zwei Vorgängern zu unterscheiden. Auf der Vorderseite befinden sich vier Funktionstasten und zwei Leuchtdioden. Rechts ist der Papierdreh-

knopf und ein Hebel für den halbautomatischen Einzelblatteinzug. Auf der Rückseite des Druckers sind zwei Mikroschalter-Reihen sowie eine Centronics-Schnittstelle angebracht. Das Farbband ist in einer großen Kassette integriert und verursacht schwarze Finger beim Einlegen. Der aufgesetzte Schubtraktor transportiert auch dickeres Papier sowie Durchschlagpapier sehr präzise.

Der brandneue Panasonic KX-P1124 ist der Herausforderer des bekannten Seikosha SL-80IP





Wird sich der Seikosh SL-80IP gegen die teurere Konkurrenz behaupten können?

Unsere Duell zwischen zwei hochkarätigen Druckern der 24-Nadel-Zunft verspricht spannend zu werden. Kontrahent eins ist der Panasonic KX-P1124. Er ist für 1248 Mark im Handel erhältlich und wird als besonders bedienungsfreundlich angekündigt. Sein Gegenspieler ist der bereits für 899 Mark erhältliche Seikosh SL-80IP, ein leistungsfähiger 24-Nadel-Drucker mit gutem Schriftbild. Natürlich gibt es zwischen diesen beiden Druckern Unterschiede, die aber wegen der Preisdifferenz von 350 Mark sehr kritisch betrachtet werden müssen. Der Seikosh SL-80IP ist

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE



Für die Einzelblattverarbeitung (Frikionsbetrieb) müssen lediglich der Papierseparator hochgeklappt und der Schubtraktor entfernt werden. Die inneren Qualitäten des SL-80IP können sich sehen lassen. So ist der Drucker vollständig zur Epson LQ-Reihe kompatibel. Der ASCII-Zeichensatz besitzt zusätzlich die internationalen Kursivzeichen (ASCII-Code 128 bis 175), die IBM-Grafiksymbole (ASCII-Code 176 bis 223), mathematische und griechische Zeichen (ASCII-Code 224 bis 254).

Leider ist der SL-80IP mit nur einer Schriftart ausgestattet - der Courier-Schrift. Diese LQ-Schrift besteht allerdings durch eine sehr gute Qualität und ist für Korrespondenzdruck bestens geeignet. Die Schrift kann natürlich noch mit verschiedenen Merkmalen kombiniert werden (kursiv, fett, breit, etc.). Für Listings oder Probeausdrucke steht die übliche EDV-Schrift zur Verfügung

Flott mit hoher Auflösung

- die Druckgeschwindigkeit verdoppelt sich dabei. Für Grafik ist der SL-80IP bestens geeignet. Er erreicht eine maximale Auflösung von 360 x 360 dpi. Beim C64 sind aber schon 180 x 180 dpi ausreichend. Uns ist bis jetzt kein Programm für den C64 bekannt, das eine höhere Auflösung als 180 x 180 dpi unterstützt. Im IPS-Grafik-Test (IPS: International Printer Standard) stellte sich heraus, daß der SL-80IP die Grafik relativ flott auf das Papier bringt. Der Druck einer IPS-Grafik mit 180 x 180 dpi dauerte 141 Sekunden - ein guter Wert. In der Druckgeschwindigkeit schnitt der Drucker bei den Messungen (IPS-Texte und unser Probetext) etwas schlechter ab als unser Referenzdrucker. Für den IPS-Brief (Dr. Grauert-Brief; 1687 Zeichen) beträgt die

Druckzeit 39,8 Sekunden bei Draft-Schrift, bei LQ-Schrift 68,2 Sekunden. Daraus errechnet sich eine Druckgeschwindigkeit von 42 cps für Draft und 25 cps für LQ-Schrift (cps = characters per second = Zeichen pro Sekunde).

Der SL-80IP ist nicht laut. Sein Geräuschpegel entspricht dem Standard. Eine positive Eigenschaft des SL-80IP ist sein 16 KByte großer Pufferspeicher, der den Computer sowohl im Text- als auch Grafikdruck entlastet. Bei der Verwendung von benutzerdefinierten Zeichen schrumpft der Puffer auf 2 KByte zusammen. Dem Gerät liegt eine ausführliche deutsche Bedienungsanleitung bei, in dem auch die Druckerprogrammierung mittels Escape-Sequenzen genauestens erläutert wird. Insgesamt kann man sagen, daß

der Seikosha SL-80IP ein guter 24-Nadel-Drucker mit günstigem Preis ist. Doch nun zum Herausforderer, dem Panasonic. Nach dem Auspacken des Panasonic KX-P1124 (P1124 bedeutet 11 Zoll mit 24 Nadeln) hat man einen solid gebauten Drucker vor sich. Das moderne funktionsgerechte Design deutet auf einen Profidrucker hin. Normale Drucker verarbeiten Papier bis zu 10 Zoll (254 mm) Breite. Der Druckbereich erstreckt sich dabei auf 8 Zoll (203 mm, DIN A4). Dann gibt es noch die Breitwanddrucker, die 16 Zoll (406 mm) breites Papier verarbeiten und davon 13,6 Zoll (345 mm, DIN A3) bedrucken. Der KX-P1124 ist ein Zwitter dieser beiden Druckertypen. Er kann 11,6 Zoll (297 mm) breites Papier (DIN A3 oder DIN A4 quer) problemlos verarbeiten. Der Druckbereich

beschränkt sich jedoch auf die herkömmlichen 8 Zoll (203 mm). Diesen Vorteil der Papierverarbeitung weisen außer Breitwanddrucker nur sehr wenige Modelle auf.

Das Papierhandling des KX-P1124 ist gut durchdacht. In der Grundausstattung verfügt er über einen Schub- und Zugtraktor sowie einen halbautomatischen Einzelblatteinzug. Eine Paper-Park-Funktion ist ebenfalls integriert. Im Traktorbetrieb läßt sich das Papier von unten, vorne oder hinten zuführen. Beim Einzelblatteinzug wird das Papier von vorne eingezogen. Markierungen des Druckbereichs erleichtern das Ausrichten und man ist nicht mehr auf das Augenmaß angewiesen. Für 430 Mark Aufpreis bekommt man einen vollautomatischen Einzelblatteinzug. Das Umschalten der verschiedenen Papier-Transportarten erfolgt über einen Stellhebel sehr einfach und schnell. Funktionen wie Paper-Park oder halbautomatischer Einzug, die über das komfortable Bedienfeld des KX-P1124 gesteuert werden, sind für einen modernen Drucker fast unverzichtbar. Das Farbband ist, wie bei Panasonic üblich, in einer kleinen Kassette untergebracht. Schwarze Finger gehören somit der Vergangenheit an. Das Bedienfeld verfügt über sieben Tasten und elf Leuchtdioden (LED). Neun dieser LEDs sind zu einer 6 x 5-Steuermatrix angeordnet. Dadurch ist der Drucker sehr einfach und schnell zu programmieren (Einstellungen der Schriftart, Schriftbreite, Seitenlänge, Zeilenabstand, Ränder, Quiet-Modus). Um nicht den Überblick zu verlieren, kann die momentane Konfiguration jederzeit abgefragt und ausgedruckt werden. Zusätzlich erlaubt der KX-P1124 dem Anwender, drei verschiedene Konfigurationen in Makros dauerhaft zu speichern, um sie dann auf Tastendruck abzurufen. Die Einstellung der wichtigsten Grundfunktionen (Druckerinstallation) erfolgt ebenfalls über die Steuermatrix des Bedienfeldes und kann auf Wunsch ausgedruckt werden. Deshalb verzichtet der KX-P1124 auf die nicht immer gut zugänglichen Mikroschalter. Der KX-P1124 besitzt zwei Betriebsmodi, eine Epson LQ 2500- und eine IBM-Proprinter X24-Emulation. Für C64/128-

Auf einen Blick: technische Daten des Panasonic KX-P1124 und Seikosha SL-80IP

Modellbezeichnung:	Panasonic KX-P1124 KX-P1124	Seikosha SL-80IP SL-80IP
Preis (inkl. MwSt.)	1248 Mark	899 Mark
Abmessungen (B x H x T)	430 x 143 x 359 mm	419 x 139 x 325 mm
Druckkopf	24 Nadeln	24 Nadeln
Gewicht	8,5 Kilogramm	7,3 Kilogramm
Zeichenmatrix (H x B)	24 x 9 Punkte	24 x 9 Punkte
NLQ-Matrix (H x B)	24 x 37 Punkte	24 x 37 Punkte
Papiersorten Einzel	102 - 297 mm	102 - 254 mm
Endlos	102 - 254 mm	102 - 254 mm
Zeichensätze	Epson, IBM, ASCII	Epson, IBM
Zeichen/Zelle (maximal)	160	160
Durchschläge	3 + Original	2 + Original
Pufferspeicher	6 KByte	16 KByte
Einzelblatteinzug	Ja	Ja
Schnittstellen	Centronics	Centronics
Traktorart	Zug-/Schubtraktor	Zugtraktor
Geschwindigkeit		
EDV-Schrift	160 cps	135 cps
NLQ-Schrift	53 cps	54 cps
IPS Brief EDV-Schrift	21,4 Sek/Seite	39,8 Sek/Seite
IPS Brief NLQ-Schrift	44,6 Sek/Seite	68,2 Sek/Seite
IPS Tabelle	21,4 Sek/Seite	37,7 Sek/Seite
IPS Grafik	160 Sek/Seite	141 Sek/Seite
Probetext EDV	154:Min	307:Min
Probetext LQ	4:41 Min	6:34 Min
Grafikmodi 9-Nadeln	480,640,720,960,1920	480,640,720,960,1920
Grafikmodi 24-Nadeln	480,720,960,1440, 2880	480,720,960,1440, 2880
Höchste Auflösung	360 x 360 dpi	360 x 360 dpi
Schriftvariationen	hoch, tief, breit, fett, schmal, doppelt, revers, unterstrichen, proportional, doppelt hoch + breit dreifach breit	hoch, tief, breit, fett, schmal, doppelt, revers, unterstrichen, proportional, doppelt hoch + breit
Schriftarten	Bold PS, Sans Serif Courier, Prestige Script, Draft	Courier, Draft
Besonderes	DIN A4 Quer-Einzug Setup Menü, Makro sehr gut (deutsch) GW-Basic Epson LQ 2500, IBM-Proprinter X24	16 KByte Puffer
Note für Handbuch		gut (deutsch)
Beispiele		GW-Basic
Emulationen		Epson LQ

Anwender empfiehlt es sich, die Epson LQ-Emulation zu wählen, um eine hohe Software-Kompatibilität zu erhalten.

Das Schriften-Wunder

Mit Schriften ist der KX-P1124 reichlich ausgestattet. Fünf LQ-Schriften (Bold PS, Sans Serif, Courier, Prestige, Script) und eine Draft-Schrift gehören zur Grundausstattung. Hinzu kommt, daß die Schriften in einer exzellenten Qualität gedruckt werden. Die Grafikauflösung des KX-P1124 beträgt 360 x 360 dpi. Allerdings ist der Drucker im Grafikmodus nicht der schnellste (160 Sekunden für eine IPS-Grafikseite). Hinzu kommt, daß der KX-P1124 bei andauernder Volltonografie (nach 40 Seiten Dauertest) kurze Pausen einlegt, um den Druckkopf vor Überhitzung zu schützen. Im Textmodus (LQ oder Draft) bringt der KX-P1124 die Buchstaben schnell zu Papier (Werte siehe Tabelle). Die Geräuschentwicklung entspricht dem Standard. Der KX-P1124 besitzt einen 6 KByte großen Puffer, den man aber mit einer Speichererweiterung auf 38 KByte vergrößern kann. Mitgeliefert wird eine sehr gut gegliederte und ausführliche deutschsprachige Bedienungsanleitung. Der Panasonic KX-P1124 ist ein sehr leistungsfähiger 24-Nadel-Drucker, bei dem das Preis-/Leistungsver-

hältnis und die Bedienungsfreundlichkeit überzeugen kann.

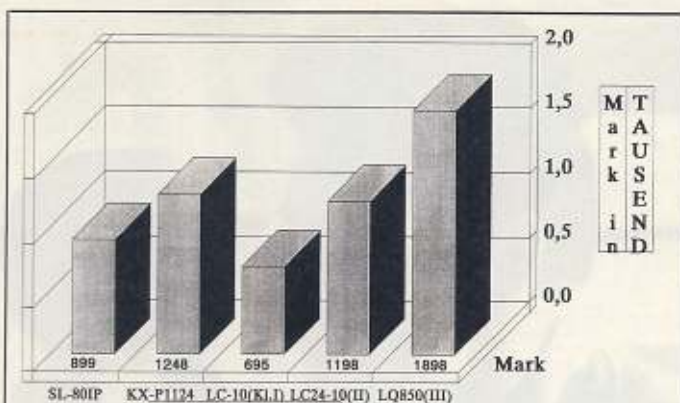
Zieht man den Preis mit in die Betrachtung ein, ist es schwierig, einen Sieger zu ermitteln. Man muß deswegen von diesem Bewertungskriterium ausgehen, da hier zwei Drucker mit verschiedenen Preisen vorliegen. So gibt es keinen Verlierer, sondern vielmehr zwei Gewinner. Zwar bietet der Panasonic mehr Leistung und höheren Bedienungskomfort, ist dafür aber um ein Drittel teurer als der Seikosha. Für welchen Drucker Sie sich entscheiden, dürfte damit wohl von Ihrem Portemonnaie abhängen.

(Thomas Lipp/aw)

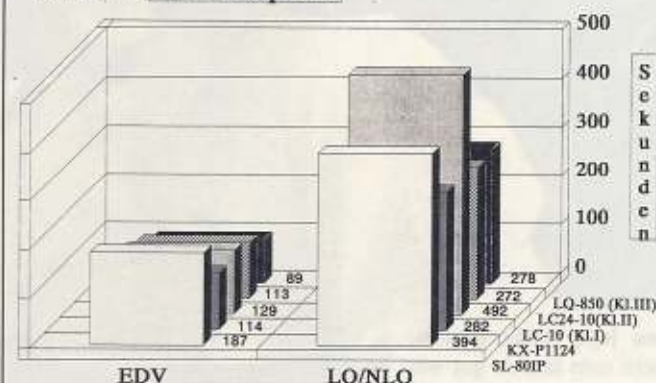
Neue Referenz

Wir haben den Panasonic KX-P1124 zur neuen Referenz der Preisklasse II (1000 bis 1400 Mark) gekürt, da er gegenüber dem Star LC24-10 folgende Vorteile aufweist:

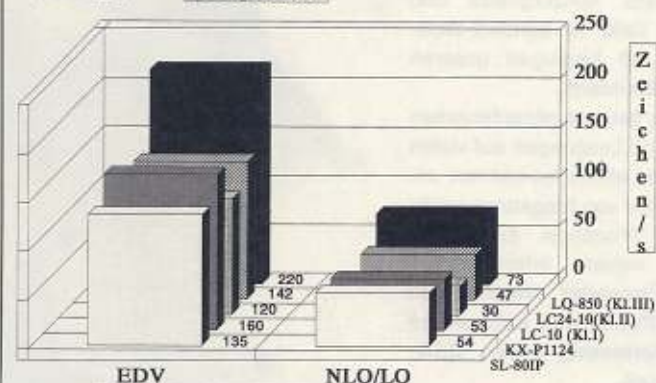
- Verarbeitung von DIN-A3-Papier
- fünf LQ-Schriften mit hoher Qualität
- komfortables Setup-Menü statt Mikroschalter
- Makro-Programmierung
- gutes übersichtliches Bedienfeld
- Schub- und Zugtraktor; besseres Papierhandling
- Durchschläge druckt der KX-P1124 ohne Streifen



(Thomas Lipp 89) Druckerpreis



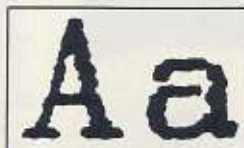
(Thomas Lipp 89) Probetext



(Th. Lipp 89) Druckgeschwindigkeit

Schriftmuster

Seikosha SL-80IP
 LQ-Schrift Normal
 LQ-Schrift Kursiv
 Draft Normal
 Draft Kursiv
 Pica-Schrift 10 cpi
 Elite-Schrift 12 cpi
 Semi-Kondensed 15 cpi
 Schmalschrift 17cpi
 Schmalschrift 20cpi
Breit 5 cpi
Fettdruck
Doppeldruck
 Hoch, Tief und Hoch+Schmal
 Proportional: !!! iii mmm



abcdefghijklmnopqrstu
 vwxyzäöüß
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 QQRSTUVWXYZÄÖÜß
 1234567890 !"%&

Panasonic KX-P1124
 LQ-Bold PS Schrift
 LQ-Sans Serif Schrift
 LQ-Courier Schrift
 LQ-Prestige Schrift
 LQ-Script Schrift
 Draft Normal
 Draft Kursiv
 Pica-Schrift 10 cpi
 Elite-Schrift 12 cpi
 Semi-Kondensed 15 cpi
 Schmalschrift 17cpi
 Schmalschrift 20cpi
Breit 5 cpi
Fettdruck
 Hoch, Tief und Hoch+Schmal
 Proportional: !!! iii mmm

abcdefghijklmnopqrstu
 vwxyzäöüß
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 QQRSTUVWXYZÄÖÜß
 1234567890 !"%&



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Druckerständer im Selbstbau

Standhaft und nützlich



DRUCKER

Ohne Druckerständer geht es heute einfach nicht mehr. Doch kommerzielle Druckerständer sind teuer. Aber es geht auch billiger – kein Problem mit unserer einfachen Anleitung.

von Arnd Wängler

Der leidgeplagte Druckerbesitzer weiß es: Der Drucker, und vor allem das Druckerpapier, sind auf dem Computertisch immer im Wege. Nirgends ist Platz für Papier und Ausdruck. Der Blick auf den Ausdruck ist meistens versperrt. Am besten wäre es, wenn Drucker ein eigenes Papierfach hätten und in Keilform gebaut wären, dann käme man leicht an alle Tasten heran, der Ausdruck läge im

Als Material kommt nur Holz in Frage, da es sich am einfachsten bearbeiten läßt und kleinere Fehler leicht zu reparieren sind. Man sollte furnierte Spanplatten (E1-Qualität) verwenden, da Vollholz erstens teurer ist und zweitens bei Werkstücken dieser Größe leicht zur Welligkeit neigt. Eine Echtholz furnierung erfüllt auch die optischen Ansprüche der verwöhntesten Zeitgenossen. Von diesem Holz wird eine einzige Platte (Maße siehe Bild 1) benötigt. Aus ihr werden die notwendigen Teile ausgeschnitten. An Maschinen



3 Der fertige Druckerständer hält auch schwere Drucker aus

und Werkzeug werden lediglich eine Bohrmaschine, eine Hand- oder Kreissäge und ein Hammer benötigt. Man kann das Holz natürlich auch im Baumarkt oder beim Schreiner schneiden lassen.

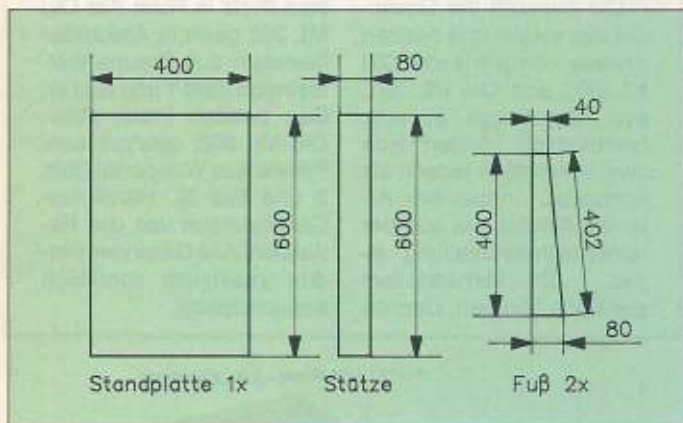
Unser Druckerständer soll vor allem praktisch und einfach nachzubauen sein. Unnötige Dinge wie zum Beispiel Papier-

Der Aufbau

Zunächst werden alle Teile gemäß Bild 2 geschnitten, danach alle Schnittflächen begradigt. Offenliegende Schnittflächen werden mit Umleimer verschlossen. Danach werden die Löcher für die Dübel gebohrt. Die beiden Fußstützen befestigt man mit zwei bis drei Dübeln an der Deckplatte. Dabei ist darauf zu achten, daß die Dübellöcher nicht durch die Deckplatte durchstoßen. Um die Standfüße nun genau unter die Deckplatte zu bringen und dort die Dübellöcher zu bohren, gibt es einen Trick. Man steckt Dübel in die vorgebohrten Löcher der Deckplatte. Nun malt man die Spitzen der Dübel mit einem Filzstift an. Danach setzt man die Füße paßend auf die Dübel und drückt etwas. Auf den Füßen sieht man nun genau, wo man bohren muß. Ebenso verfährt man mit der Halteschiene für den Drucker. Sie wird am besten mit drei Dübeln befestigt. Wenn dann alles paßt, werden die Füße und die Halteschiene mit Holzleim eingepaßt und zum Trocknen abgestellt. Ihr Druckerständer ist dann bereits einsatzfähig (Bild 3). Wer will, kann noch in der Mitte des Druckerständers einen Schlitz für eine Papierzuführung von unten einsägen. Je nach verwendetem Holz kostet so ein Druckerständer zwischen 10 und 30 Mark – ein Preis, der sich sehen lassen kann.

Die Konstruktion

auffangbehälter lassen wir weg. Der Druckerständer soll die Form eines geeigneten Pults haben, auf den der Drucker einfach gestellt wird. Das Papier wird unter dem Drucker gelagert. Das bedruckte Papier wird nach vorne weggeführt. Der Drucker braucht nicht extra befestigt zu werden, denn eine stabile Halteschiene hält ihn auf seiner Standfläche.

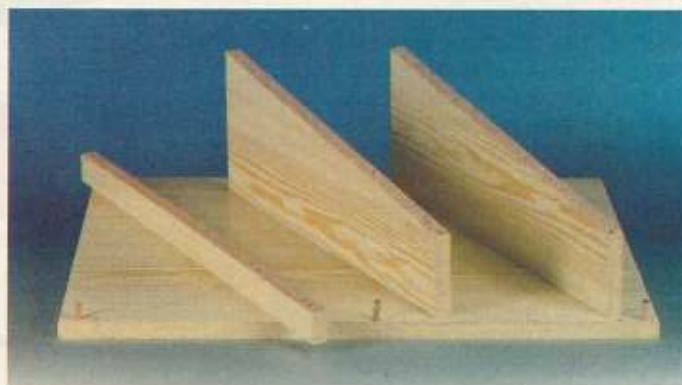


1 Bauplan für den Druckerständer. Die Maße können natürlich auch an Ihren Drucker angepaßt werden.

Blickfeld und das Papier würde auch nicht mehr stören. Mit einem Druckerständer kann man diesen Idealzustand auf leichte Weise mit fast jedem Drucker herstellen. Der Bau unseres Druckerständers ist

Das Material

extrem einfach und kann auch mit wenig Werkzeug nachgebaut werden. Außerdem sind alle Maße so, daß man durch einfache Vergrößerung oder Verkleinerung eine Anpassung an den eigenen Drucker vornehmen kann.



2 Der zerlegte Druckerständer besteht nur aus vier Teilen. Wer kein eigenes Werkzeug hat, kann sich die Teile auch beim Schreiner oder im Baumarkt zuschneiden lassen.

DRUCKER



DRUCKER

In der Ausgabe 11/88 hatten wir Sie aufgerufen, Ihren Traumdrucker zu konstruieren und zwei tolle 24-Nadel-Drucker von Oki zu gewinnen. Die Ergebnisse sind beeindruckend und aussagekräftig zugleich.

Die Praxis hat gesprochen - wer könnte die Wünsche eines Druckeranwenders besser ausdrücken als ein Druckeranwender selber. Gleichzeitig haben alle Wettbewerbsteilnehmer bewiesen, daß man kein Ingenieur sein muß, um auf tolle Ideen zu kommen. Einige Vorschläge sind unserer Meinung nach so sensationell, daß wir den Druckerfirmen empfehlen, die Vorschläge aufzugreifen und möglichst bald zu realisieren. Bevor wir die Sieger unseres Wettbewerbs vorstellen, möchten wir einige dieser Ideen genauer betrachten.

ne Schreibmaschine genutzt werden kann. Für diese Zwecke empfehlen manche Konstrukteure dann noch zusätzlich ein mehrzeiliges Display, auf dem, wie bei einer Speicherschreibmaschine, der Text vor dem Drucken angezeigt wird. Einen ganz anderen Weg ist Ferdinand Schmoeckel gegangen: Er sieht den Drucker der Zukunft als eine Art Drucker-Monitor-Kompaktgerät. Der gesamte Text wird zunächst auf einem Monitor dargestellt. Wenn der Text (oder das Bild) druckfertig ist, wird der Monitor nach unten geklappt und die Elektronen-



1.Preis

Die Oberseite des Druckers mit dem Bedienerfeld, der oberen Traktorführung, der Papierkurbel und den Papierwahlhebeln sind beim Sieger-Vorschlag von Alexander Ikenstein anders konstruiert als bei herkömmlichen Druckern

Die Gewinner

Die Auswahl der Gewinner des ersten und zweiten Preises, nämlich je eine Oki ML 390 und Oki ML 391, war keineswegs einfach. Letztendlich stellten sich zwei Vorschläge jedoch als komplette, innovative Arbeiten heraus, die aus der Konstruktionsabteilung eines Druckerherstellers stammen könnten. Den er-

sten Preis in Form des Oki ML 391 gewinnt Alexander Ikenstein aus Breuna-Wettesingen (Bild 1 und Bild 4). Den zweiten Preis, einen Oki ML 390, gewinnt Lars Poewe aus Wuppertal (Bild 2 und Bild 3). Herzlichen Glückwunsch von der Redaktion! Alle Gewinner werden zusätzlich schriftlich benachrichtigt.

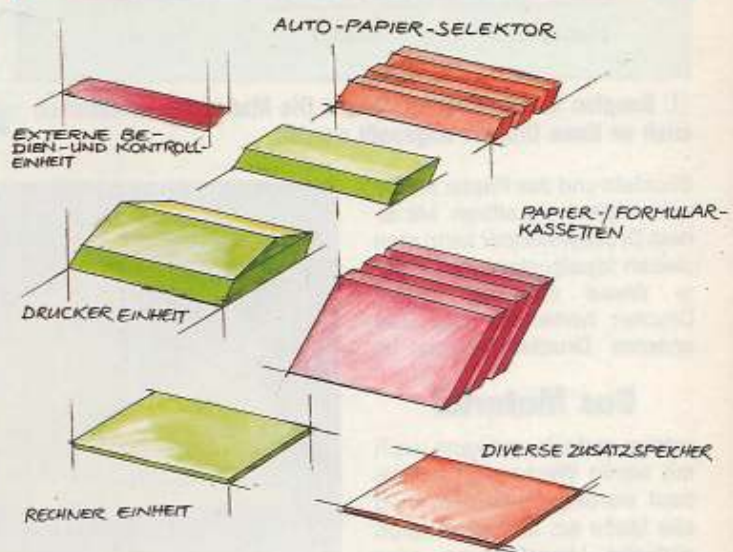
2.Preis

Lars Poewe zeigt, daß ein guter Drucker gut aussehen kann, ohne unhandlich zu sein

Fast alle Wettbewerbsteilnehmer wünschen sich in ihrem Drucker einen Scanner. Die Scanner-Optik sollte direkt in den Druckkopf eingebaut sein und der Scanvorgang auf Tastendruck gestartet werden können. Sehr wichtig finden einige Konstrukteure ein umfangreiches, abnehmbares, oder ansteckbares Bedienfeld, auf dem möglichst viele Funktionen eingestellt werden können. Vereinzelt wird auch eine extern ansteckbare Tastatur gewünscht, damit der Drucker dann in gleicher Weise wie ei-

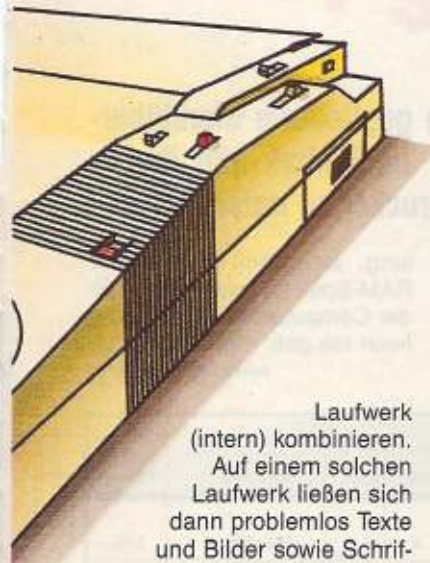
strahlen des Monitors schreiben den Text auf ein spezielles Papier. Wir finden den Vorschlag interessant, wenn auch technisch nicht ganz einfach zu realisieren.

Gar nicht so unrealistisch ist die Sprachsteuerung, die ein anderer Konstrukteur vorschlägt. Der Text wird dabei ebenso wie Befehlskommandos über ein Mikrofon direkt in den Drucker gesprochen. Dieser Vorschlag ließe sich sehr gut mit dem ebenfalls oft, zum Beispiel von Jürgen Ehrhardt geforderten 3,5-Zoll-



Der Vorschlag von Lars Poewe beruht auf einem Modulsystem, mit dem sich jeder nach seinen Bedürfnissen seinen individuellen Drucker bauen kann

TRÄUME



Laufwerk (intern) kombinieren.

Auf einem solchen Laufwerk ließen sich dann problemlos Texte und Bilder sowie Schriften und Befehlsätze speichern. Der Wechsel von einem Befehlsstandard zum anderen wäre dann wesentlich flexibler und auch eine Aktualisierung der Software wäre sehr einfach. Beliebige Schriften könnten nachgeladen werden,

ohne dabei teure Font-Module zu kaufen, eine Diskette wäre nämlich wesentlich billiger. Mancher Druckerbesitzer scheint sich auch schon über die Abrißkanten für das Papier geärgert zu haben. Jedenfalls

wird relativ häufig, zum Beispiel von Sven Tejcka, eine Papiertrenn-Funktion vorgeschlagen. Bei ihr wird das Papier durch einen Schneidemechanismus automatisch nach dem Drucken falzgerecht ab-

getrennt. Dies war nur eine kleine Auswahl der vielen Ideen, die genannt wurden. Wir werden die wichtigsten Vorschläge zusammenfassen und den Druckerherstellern und den Druckerherstellern vorlegen. (aw)

Schriftart	Sonderfunktionen:	Betriebsmodi:	Daten-Empfang																																				
Zeichen/Zoll Zeichen/Zeile Punkte/Zoll Punkte/Zeile Zeilen/Seite Druckposition	<input type="checkbox"/> kursiv <input type="checkbox"/> fett <input type="checkbox"/> doppelt <input type="checkbox"/> breit <input type="checkbox"/> groß <input type="checkbox"/> proportional	<input type="checkbox"/> überstrichen <input type="checkbox"/> unterstreichen <input type="checkbox"/> schattiert <input type="checkbox"/> umrissen <input type="checkbox"/> potenziert <input type="checkbox"/> indiziert	<input type="checkbox"/> CBM <input type="checkbox"/> ESC/P <input type="checkbox"/> IBM I <input type="checkbox"/> IBM II <input type="checkbox"/> IBM M <input type="checkbox"/> Diskette <input type="checkbox"/> Scanner <input type="checkbox"/> Leisedruck <input type="checkbox"/> Puffer ein <input type="checkbox"/> Pufferdruck <input type="checkbox"/> Festwertmodus																																				
Pica Elite Schmal auf 8,88" halbe Punkte (8fach) auf 8,88" X= 888, Y= 888	<table border="1"> <tr> <td>Schriftart</td> <td>Sonderfunktion</td> <td>Betriebsmodus</td> <td>Festwert</td> <td>Diskette</td> <td>Scanner</td> <td>Leisedruck</td> <td>RESET</td> <td>Sondermodi</td> </tr> <tr> <td>Voreinstellungen</td> <td>Papier-Auswurf</td> <td>Mikro-transport</td> <td>Zellen-transport</td> <td>Nein. ←</td> <td>→ Nein.</td> <td>On-Line</td> <td>lang Selbst-Test kurz</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Puffer ein</td> <td>Puffer aus</td> <td>Puffer löschen</td> <td>Pufferdruck</td> <td colspan="2">Ja / Ende</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>linker Rand</td> <td>rechter Rand</td> <td>Papier parken</td> <td>Papier trennen</td> <td colspan="2"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			Schriftart	Sonderfunktion	Betriebsmodus	Festwert	Diskette	Scanner	Leisedruck	RESET	Sondermodi	Voreinstellungen	Papier-Auswurf	Mikro-transport	Zellen-transport	Nein. ←	→ Nein.	On-Line	lang Selbst-Test kurz		Puffer ein	Puffer aus	Puffer löschen	Pufferdruck	Ja / Ende					linker Rand	rechter Rand	Papier parken	Papier trennen					
Schriftart	Sonderfunktion	Betriebsmodus	Festwert	Diskette	Scanner	Leisedruck	RESET	Sondermodi																															
Voreinstellungen	Papier-Auswurf	Mikro-transport	Zellen-transport	Nein. ←	→ Nein.	On-Line	lang Selbst-Test kurz																																
Puffer ein	Puffer aus	Puffer löschen	Pufferdruck	Ja / Ende																																			
linker Rand	rechter Rand	Papier parken	Papier trennen																																				
P a n e l																																							

4 Dies ist das großzügig angelegte Bedienfeld des Sieger-Entwurfs von Alexander Ikenstein. Oben sieht man die verschiedenen Anzeigen, unten die Funktionstasten

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE



DRUCKER

Riesenauswahl – kleine Preise

von Arnd Wängler

Die Preisentwicklung bei Druckern hat in den letzten Monaten erstaunliche Sprünge gemacht. War es noch vor Jahresfrist so, daß Drucker bei steigender Lei-

stung immer billiger wurden, so wurde dieser Trend durch die EG-Strafzölle jäh unterbrochen. Viele Druckerhersteller, vornehmlich japanische (und das sind fast alle) wurden mit Strafzöllen bis zu 33 Prozent belegt. Da sich solche Kostensteigerungen nur sehr schwer auffangen lassen, war man gezwungen, die Kosten an den Endkunden weiterzugeben. Das Ergebnis: Drucker wurden schlagartig teurer. Mancher vom Preisverfall verwöhnte

Unsere nach Herstellern gegliederte Marktübersicht der Drucker unter 1500 Mark hilft Ihnen, sich für den richtigen Drucker zu entscheiden.

Kunde rieb sich die Augen, als sein Traumdrucker plötzlich mehrere hundert Mark teurer im Laden stand. Man kann sagen, daß es so eine Entwick-

lung, außer im Bereich der RAM-Speicherbausteine, in der Computerbranche bislang noch nie gab, man war es ge-

Fortsetzung auf Seite 150

Name	Nadeln	Farbdruck	Geschwindigkeit		Schnittstellen			Kompatibilität			Zeichensätze			Traktor		Schriftarten	Preis
			EDV	NLQ/LQ	Centr.	CBM	RS232	ESC/P	P6	IBM	IBM	ASCII	CBM	Zug	Schub		
Brother																	
M-1109	9	—	100	25	x	—	x	x	—	x	x	x	—	x	—	Prestige	599,—
M-1109 AP	9	—	90	19	x	—	x	—	—	x	x	x	—	x	—	Prestige	750,—
M-1209	9	—	168	35	x	—	x	—	—	x	x	x	—	x	—	Prestige, Gothic, Quadro	798,—
M-1224	24	—	162	54	x	—	—	x	—	—	—	—	—	x	—	Prestige	1139,—
Commodore																	
MPS 1230	9	—	120	25	x	x	—	x	—	—	—	x	x	x	—	Pica, Elite, Micro	496,—
MPS 1500 C	9	x	120	30	x	—	—	x	—	x	—	—	—	x	—	Pica, Elite, Micro	650,—
MPS 1224 C	24	x	220	72	x	—	x	x	—	x	x	—	—	x	—		2095,—
Epson																	
LX-800	9	—	150	25	x	—	—	x	—	—	—	x	—	x	—	Roman, Sans Serif	898,—
LX-850	9	—	200	25	x	—	—	x	—	—	—	x	—	x	—	Roman Sans Serif	ca. 900,—
LQ-500	24	—	150	50	x	—	—	x	—	—	—	x	—	x	—	Roman, Sans Serif	1248,—
LQ550	24	—	150	50	x	—	—	x	—	—	—	x	—	x	—	Roman, Sans Serif	ca. 1250,—
Mannesmann																	
Tally MT81	9	—	130	27	x	x	x	x	—	x	x	x	—	—	x	Roman	399,—
MT80PC+	9	—	135	27	x	x	x	x	—	x	x	x	—	—	x	Draft	859,20
NEC																	
NEC P 2200	24	—	168	LQ47	x	—	—	x	x	x	x	x	—	x	x	Draft, Gothic, Courier, Super Fonts, OCR-B, IT Souvenir, Bold PS	1252,—
Olivetti																	
DM 100 S	9	—	200	30	x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Pica, Elite, Kursiv	763,80
DM 105/1A	9	x	120	25	x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Pica, Elite, Kursiv	866,40
DM 282	9	—	240	40	x	—	x	x	—	x	x	x	—	x	—	Pica, Elite, Kursiv	1402,20
Präsident																	
Präsident Printer 6320	9	—	100	25	x	x	—	x	—	x	x	x	x	—	x	Pica, Elite	399,—
Schneider																	
Sprinter 180	9	—	175		x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Standard, Felt, Schattenschrift Grafik-Sonderzeichen Schönschrift	598,—

Name	Nadeln	Farbdruck	Geschwindigkeit		Schnittstellen			Kompatibilität			Zeichensätze			Traktor		Schriftarten	Preis
			EDV	NLDLQ	Centr.	CBM	RS232	ESCP	P6	IBM	IBM	ASCII	CBM	Zug	Schub		
Seikosha																	
SP-180 VC	9	—	100	20	—	x	—	x	—	—	—	x	x	x	—	Courier	499,—
SP-180 AI	9	—	100	20	x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Courier	499,—
SP-1600 AI	9	—	160	27	x	—	—	x	—	x	x	x	—	x	—	Courier	649,—
SL-80 VC	24	—	135	54	—	x	—	—	—	—	—	x	x	x	—	Courier	899,—
SL-80 IP	24	—	135	54	x	—	—	x	x	x	x	x	—	x	—	Courier	899,—
MP-1350 AI	9	Option	300	50	x	—	x	x	—	x	x	x	—	x	—	Courier	1549,—
Star																	
LC-10	9	—	144	36	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Courier, Sans Serif, Orator 1/2	798,—
LC-10C	9	—	144	36	—	x	—	x	—	—	x	x	x	—	x	Courier, Sans Serif, Orator 1/2	798,—
LC-10 Colour	9	x	144	36	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Courier, Sans Serif, Orator 1/2	948,—
LC-10C Colour	9	x	144	36	—	x	—	x	—	—	x	x	x	—	x	Courier, Sans Serif, Orator 1/2	948,—
LC 24-10	24	—	170	57	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Courier, Prestige, Orator, Script	1198,—
NX-15	9	—	120	30	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Roman, Kursiv,	1398,—
ND-10	9	—	180	45	x	—	—	x	—	x	x	x	—	—	x	Roman, Kursiv,	1298,—

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

CONTRA

P R O

Hersteller: »Interfaces sind ein Muß«

Befragt zum Thema zeigte man sich sowohl bei Wiesemann (siehe Artikel) als auch bei der RKT Advanced Technology GmbH München recht aufgeschlossen. RKT ist Hersteller und Vertrieber diverser Interfaces, wobei das Unternehmen eine Sonderstellung einnimmt: Die angebotenen Produkte verfügen über ein eingebautes Programm, welches auf Wunsch für 9-Nadel-Drucker konzipierte Grafikdaten für 24-Nadel-Drucker wandelt. Für alle Besitzer von 24-Nadlern, die nicht über geeignete Druckroutinen für ihre Software verfügen, eine sehr schöne Sache. Allerdings gibt es mittlerweile für praktisch alle neuen C64-Druckprogramme auch 24-Nadel-Treiber (wir werden darauf in einer der nächsten 64'er-Ausgaben näher eingehen).


ge Punkte. Man sieht »die mit der Verwendung eines User-Port-Kabels verbundenen Einschränkungen in keinem Verhältnis zu der Betriebssicherheit eines Interfaces«. »Übertragungsfehler durch Kabellängen über einem Meter« sowie »Zerstörung von Port-Bausteinen durch den ungeschützten User-Port« rieten zur Interface-Anwendung. RKT: »Ein Interface verwendet die von Commodore für den C64 vorgesehene Druckerschnittstelle und ist daher von jeder Software ansprechbar. Auch der Ausdruck von Listings mit C64-spezifischen Steuerzeichen läßt sich damit realisieren. Der universelle Einsatz ist durch die Wahl der Sekundäradresse garantiert, der integrierte Puffer dient der schnelleren Entlastung des Computers.«



Gerald Höfer (links) und Manfred Lechner von RKT:
»Der Einsatz von Interfaces ist unverzichtbar«

Geschäftsführer Manfred Lechner bezog mit Gerald Höfer, bei RKT Leiter für Entwicklung und Support des Bereiches Computerperipherie, gemeinsam Stellung. Beide nennen über das Argument der 24-Nadelwandlung hinaus noch einige andere wichti-

Das Fazit von RKT ist eindeutig: »Der ambitionierte C64-Besitzer kann auf den Einsatz eines Interfaces nicht verzichten. Der professionelle Anwender muß sämtlichen Anforderungen Rechnung tragen und will deshalb diese wichtige Einrichtung nicht missen.«



Es gibt grundsätzlich zwei Methoden, einen Drucker am C64 anzuschließen: mit Interface oder User-Port-Kabel. So verschieden wie der Anschluß sind die Meinungen.

User-Po

von Peter Pfliegensdörfer

Unter der Überschrift »Das Interface - Luxus oder Notwendigkeit?« beleuchteten wir in der 64'er-Ausgabe 1/89 eine oft unterschätzte Problematik: den Anschluß eines Druckers an den C64. Die von Commodore dafür vorgesehene Schnittstelle ist nämlich alles andere als ge-

normt, was zur Folge hat, daß daran nur wenige Drucker anschließbar sind. Diese weisen zudem fast alle sehr schlechte Grafikfähigkeiten auf (480 Punkte pro Zeile) und werden nur von wenigen Programmen unterstützt, so daß eher die Anschaffung eines dem Epson-Standard entsprechenden Druckers mit Centronics-Schnittstelle zu empfehlen ist. Nach vorherrschender Mei-



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Interface oder User-Port-Kabel: Die Meinung des Programmierers

Neben einigen Interface-Anbietern, die wir befragten und deren Stellungnahmen eindeutig positiv für die Interfaces ausfielen, wollten wir unbedingt noch die Meinung eines Softwareherstellers hören. Wir sprachen Scantronik an, ein Unternehmen, das sich mit druckerorientierter Grafik-Soft- und Hardware (Print- und Pagefox, Eddison, Superscanner III) einen Namen gemacht hat. Programmierer Hans Haberl erklärte sich sofort zu einer Aussage bereit, und das trotz der Tatsache, daß er sich zum fraglichen Zeitpunkt gerade in Spanien in Urlaub befand. Seine Stellungnahme erreichte uns per Telefax, und sie war in ihrer Eindeutigkeit doch ein wenig überraschend:

»Bei meinem Drucker funktionieren Horizontaltabulatoren nur bis Position 83 korrekt, beklagte sich kürzlich ein Anwender. Dieser Effekt ist nur einer von sehr vielen, die vom Interface verursacht, aber fälschlicherweise dem Drucker oder der Software angelastet werden. Schaltet der Anwender auf den sogenannten Linearkanal des Interfaces, so funktioniert

zwar der Tabulator, doch erscheint dann nur Großschrift, denn es gehen gleichzeitig viele Funktionen des Interfaces verloren. Zudem läßt er sich bei vielen Programmen nur schwer oder gar nicht auswählen. Ein User-Port-Kabel kennt diese Probleme nicht: Es gibt garantiert alle Codes unverändert weiter und vermeidet somit von vornherein die meisten Anpassungsprobleme. Ein weiterer Vorteil ist die höhere Geschwindigkeit, dazu ein Beispiel: Für eine DIN-A4-Seite schicken Programme wie Print- oder Pagefox rund 400 KByte an den Drucker (bei 24-Nadlern noch mehr). Die Übertragung dieser Datenmenge über den seriellen Bus des C64 dauert eine gute Viertelstunde. Ein flotter Drucker bringt die Seite jedoch in knapp fünf Minuten zu Pa-

pier, wenn er die Daten schnell genug (über den User-Port) bekommt. Man kann das User-Port-Kabel also auch als Druckerspeicher sehen, und es kostet dabei nur den Bruchteil eines Interfaces.

Diese kosten ab rund 100 Mark aufwärts, einige sind sogar teurer als der ganze C64, das muß man sich einmal vorstellen! Ein User-Port-Kabel kostet selbst in der Luxus-Ausführung (hochwertiges, abgeschirmtes Kabel, unempfindlich gegen Störimpulse, flexibel, mit komfortabler Software etc.) unter 50 Mark, ein Billigkabel 20 bis 30 Mark, ein selbstgebasteltes rund 10 Mark.

Was spricht eigentlich noch für ein Interface? Die meist angepriesenen zusätzlichen Fähigkeiten werden von keinem der mir bekannten Programme ge-

nutzt und sind somit nur für Programmierer interessant. Ein Puffer von 8 KByte oder mehr ist hier nutzlos, denn wegen des langsamen seriellen Busses kann ihn der Computer gar nicht so schnell füllen, wie ihn der Drucker leert – einen halbwegs modernen und damit flotten Matrixdrucker vorausgesetzt. Bleibt allein der Vorteil, daß auch Programme ohne integrierten Centronics-Treiber und solche, die nur für Commodore-Drucker geschrieben sind, damit arbeiten. Nun, die ersten kann man mit geeigneter Software oder durch einen Floppy-Speicher zur User-Port-Ausgabe bewegen, auf die zweiten kann man getrost verzichten: Sie bringen weder mit noch ohne Interface überzeugende Ergebnisse. Deshalb meine klare Empfehlung: Lieber einen guten Floppy-Speicher und ein User-Port-Kabel als ein Interface kaufen. So bekommt man fürs gleiche (oder weniger) Geld ungleich mehr, nämlich einen unproblematischen und schnellen Druckeranschluß nebst einer schnellen Floppy und einem erheblich komfortableren Betriebssystem.«



**Hans Haberl
(Programmierer bei
Scantronik): »Lieber ein
User-Port-Kabel und
einen Floppy-Speicher
kaufen«**

der Praxis erheblich weniger Anpassungsprobleme, da in der Kette Programm-Drucker-Interface ein Glied wegfällt. Somit wird die Anzahl der möglichen Einstellungen (von denen ja nur eine richtig ist) drastisch reduziert. Daß zudem die Ausgabe über den User-Port naturgemäß erheblich schneller ist als über den seriellen Bus, sollte man auch noch erwähnen.

Der eigentliche Daseinszweck eines Interfaces – die Datenübertragung zum Drucker – scheint bei den hierzulande üblichen Produkten eher in den Hintergrund zu treten. Die

Interfaces strotzen nur so von teils nützlichen, oft aber völlig überflüssigen Funktionen, die viel zu oft für ein gründliches Chaos auf dem Papier sorgen anstatt dem Anwender zu helfen. Die Hauptschwierigkeit ist, daß die am häufigsten benötigte Funktion eines Interfaces nicht sofort zur Verfügung steht: gemeint ist der »Linearkanal«. Dieser leitet die Daten Eins-zu-Eins weiter, doch dazu muß man ihn vor dem Laden und Starten der Drucksoftware erst einmal einschalten und »festklemmen«, was – je nach Interface – ein mehr oder min-

der komplizierter Vorgang ist. Dabei drängt sich dem frustrierten Anwender oft genug die Frage auf, wozu er ein Interface erworben hat, bei dem er jedesmal vor dem Drucken erst einige Manipulationen vornehmen muß, nur, damit es (hoffentlich) das tut, was ein User-Port-Kabel ohnehin macht: die Daten weiterleiten, und sonst gar nichts.

Es ist verständlich, daß Hersteller von Interfaces nicht sonderlich begeistert sind, wenn die Grundaussage eines Artikels etwa »Finger weg von Interfaces, User-Port-Kabel sind

schneller, billiger und unproblematischer« ist. Was sagt beispielsweise Reinhard Wiesemann von Wiesemann & Theis, einem der führenden Hersteller von C64-Interfaces, zum Thema? »Schließt man Fremdrunder an einen Computer an, so ist der sicherste Ansatz der, den Original-Drucker so perfekt zu simulieren, daß der Computer keinen Unterschied zum Originaldrucker sieht. Nur so kann man sicherstellen, daß jede Software einwandfrei arbeitet.«

Das ist völlig richtig, Herr Wiesemann spielt damit auf



Untere Preisgrenze: ein Wiesemann-Interface »92000/G« für knapp 100 Mark. Es gibt auch Interfaces für über 350 Mark.

die in vielen Interfaces eingebaute Emulation des Commodore-Druckers MPS-801 an. Allerdings hat sich in diesem Punkt die C64-Software-Szene in den letzten Jahren entscheidend verändert: Es gibt nur noch einige wenige Programme, die einen Commodore-Drucker der Typen MPS-801/803 oder Seikosha GP-100 VC/500 VC vorausset-

zen, denn die Grafikaufösung derselben – wir sind bereits darauf eingegangen – ist mit 480 Punkten pro Zeile so schlecht, daß an eine professionelle Anwendung praktisch nicht zu denken ist. So setzen mittlerweile fast alle C64-Programme, die einen Drucker ansprechen, ein Epson-kompatibles Produkt (mit 1920 Punkten pro Zeile) voraus. Viele die-

Interface und User-Port-Kabel – was ist das eigentlich?

Handelsübliche Drucker haben zum Anschluß an den Computer eine Centronics-Schnittstelle eingebaut. Möchte man solche Drucker am C64 betreiben, benötigt man einen Adapter, der vom seriellen Bus (Floppy-Anschluß) auf die Centronics-Norm umsetzt. Doch mit einem einfachen Kabel und den entsprechenden Steckern ist es nicht getan. Der übliche C64-Bus überträgt die Daten nämlich seriell, also Bit für Bit. Die Centronics-Schnittstelle arbeitet parallel, es werden also immer 8 Datenbit (ein Byte) auf einmal übertragen. Einen »Commodore-seriell« auf »Centronics-parallel« Adapter nennt man »Interface«. Es ist zumeist in einem kleinen Gehäuse untergebracht, das zwischen Floppy und Drucker gesteckt wird.

Im Gegensatz dazu verbindet ein User-Port-Kabel direkt die Centronics-Buchse des Druckers mit dem User-Port des C64. Die Daten werden parallel und direkt, also nicht gewandelt, übertragen.

Hardware-Interfaces:

Görlitz
Computerbau, Trierer Straße 59, 5400 Koblenz, Tel. 0261/2044 (8426, 8427)

HDS
Prüftechnik, Maria-Eich-Straße 1, 8000 München 60, Tel. 089/837021 (DZ 200, DZ 300, DZ 332)

Merlin
Vertrieb: Milan, Hammacherstraße 42, 4300 Essen 1, Tel. 0201/224131 oder 224141 (Face C+)

RKT
Advanced Technology GmbH, Postfach 71 08 44, 8000 München 71, Tel. 089/795110 (Printerinterface HL-87032, HL-87032G)

Garnet Weiss
Stüberstraße 82, 8000 München 21, Tel. 089/586914 (64'er-Druckerinterface)

Wiesemann
und Theis GmbH, Winchenbachstraße 3-5, 5600 Wuppertal-Barmen, Tel. 0202/505077 (92000/G, 92008/G, 92126 GTI)

Software-Interfaces:

Markt & Technik
Verlag AG, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Tel. 089/4613-0 («Eyssele-Schnittstelle», 64'er-Sonderheit 32)

Scantronik
Mugrauer GmbH, Parkstraße 38, 8011 Zorneding, Tel. 08106/22570 («Softy» mit User-Port-Kabel)

Berthold Trenkel
Schlesienstraße 10, Tel. 07161/24365, 7320 Göppingen («Technicus»)

ser Programme verfügen auch bereits serienmäßig über Centronics-Treiber, so daß man nur noch das User-Port-Kabel einzustecken braucht.

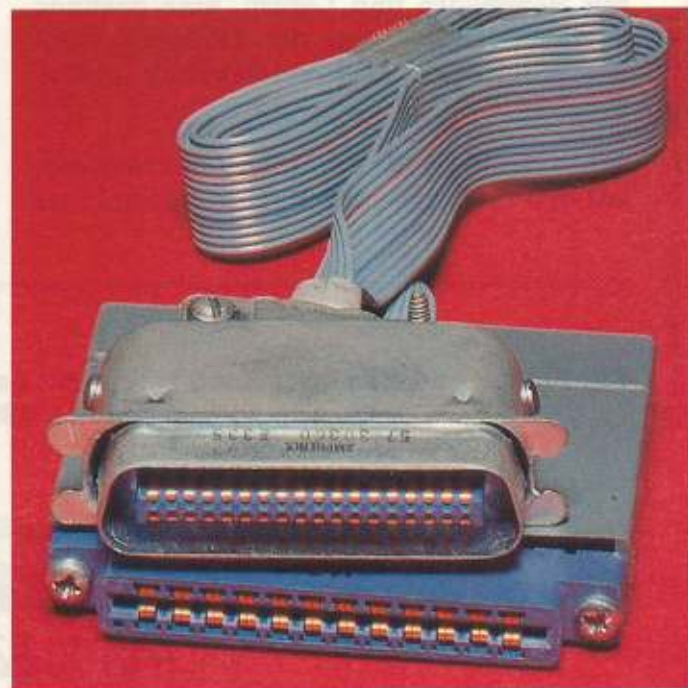
Doch zurück zu Reinhard Wiesemann: »Der Linearkanal kann bei unserem Modell '92128GTI' durch einfachen Tastendruck fixiert werden. Ich halte diesen Hinweis für wichtig, da dieses Interface ohne komplizierte Befehlsfolge umgeschaltet werden kann. Wir sind der festen Überzeugung, damit das Trauminterface hergestellt zu haben«. Und in der Tat: Das Interface mit dem imponierenden Namen »92128GTI« bietet den Linearkanal per Knopfdruck. Wir haben es mit einigen verbreiteten Druckprogrammen getestet: Es funktionierte in allen Fällen auf Anhieb. Die beachtlichen 128 KByte Druckpuffer machten sich allerdings kaum bemerkbar: die Datenübertragung über den seriellen Bus ist so langsam, daß der Drucker (wir verwendeten hier einen Epson LQ-850) schneller druckte, als der Puffer sich füllte. Dafür ist aber der Kompatibilitätsgrad höher (!) als bei einem User-Port-Kabel, denn auch die wenigen Programme für Commodore-kompatible Drucker funktionieren tadellos. Ob einem dieser Vorteil allerdings 250 Mark wert ist, muß jeder selbst entscheiden.

Obwohl letztlich nur die Kompatibilität zu den praktisch



ausgestorbenen Commodore-Druckern für ein Interface spricht, scheiden sich die Geister. Auch innerhalb der 64'er-Redaktion wird über das Thema debattiert, und hier wie anderswo gibt es Interface-Befürworter und Gegner. Uns würde sehr interessieren, wie Sie, die Leser, die Angelegenheit sehen. Wir nehmen nicht an, daß jemand, der gerade über 350 Mark für ein Interface losgeworden ist (soviel kosten die teuersten), einen Leserbrief für die User-Port-Lösung einschickt. Andererseits kann man ja mit einem Interface auch Dinge, die man mit einem User-Port-Kabel nicht kann. Also: Nehmen Sie Stellung. Bei regem Interesse werden wir dieses Thema in ein paar Monaten nochmals aufgreifen und auch Beiträge veröffentlichen. Wir sind gespannt!

Markt & Technik-Verlag AG, Redaktion 64'er, z. Hd. Peter Pflügensdörfer, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München



Ein selbstgebasteltes User-Port-Kabel kostet rund 10 Mark und eine halbe Stunde Arbeit mit dem Lötkolben

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE



Zauberwald für jung und alt

Helfen Sie Ihrem verzauberten Freund, sich in eine menschliche Gestalt zurückzuverwandeln. Meistern Sie die Aufgabe, bestimmte Kräuter unter Lebensgefahr im Zauberwald einzusammeln.

Endlich hatte es Rotan geschafft. Seit sieben Jahren hatte der junge Zauberer Rotan nun in alten und verstaubten Zauberbüchern gewühlt und viele Zauberprüche gelernt. Heute wurde er bei einem feierlichen Festakt in die Gilde der Erzmagier aufgenommen. Um dieses Ereignis zu feiern, hat er alle seine Freunde zu einer Feier eingeladen. Doch als das Festessen auf dem Tisch stand, bemerkte er, daß bei der Zubereitung wohl

einige Gewürze vergessen wurden. Was sollte er nur tun? Stellen für einen Erzmagier ein paar fehlende Kräuter ein Problem dar? So beschloß er kurzerhand, die

fehlenden Kräuter herbeizuzaubern. Aber kaum hatten die letzten Worte des Zauberpruches seine Lippen verlassen, erschienen nicht etwa die fehlenden Kräuter,

sondern einer seiner Freunde verwandelte sich in ein Skelett. Zum Glück weiß einer seiner anderen Freunde Rat. Es gibt nur einen Weg, den Freund zurückzuverwan-

3000 Mark

für das Listing des Monats

Als ich am 24.4.1970 geboren wurde, hatte ich mit Computern noch nicht viel im Sinn. Das änderte sich aber sehr schnell, als 1985 ein C64 ins Haus kam. Nach den ersten Gehversuchen in Basic probierte ich mich ein halbes Jahr später im Programmieren in Maschinensprache.

1987 entschloß ich mich dazu, ein Spiel zu programmieren. Erst mußten jedoch einige Probleme überwunden werden. Vor allem das



Der Gewinner

Smoothscrolling und die vielen Sprites erforderten einigen Zeitaufwand. Die übrige Programmierarbeit gestaltete sich dann weit weniger zeitraubend. Einige schlaflose Nächte mußten jedoch noch investiert werden, bis der Entschluß gereift war, mein Programm als Listing des Monats einzusenden. Daß nun gleich der erste Versuch ein Erfolg wurde, hat mich natürlich besonders gefreut.

Thomas Meigel

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

deln: Rotan muß mit dem verwandelten Freund in den Zauberwald gehen, um die Kräuter zu sammeln, die bei dem Festmahl fehlten, denn ohne deren Hilfe kann die Rückverwandlung nicht gelingen.

Nun greift der Spieler in das Geschehen der Dinge ein. Seine Aufgabe besteht darin, den Zauberer Rotan und seinen verzauberten Freund auf der Suche nach den Kräutern durch den Zauberwald zu steuern. Die Kräuter müssen in der in Bild 1 angegebenen Reihenfolge aufgesammelt werden (zur Hilfe des Spielers wird das Kraut, das als nächstes gesammelt werden muß, an der vierten Position von links im unteren Bildschirmrahmen angezeigt). Im Zauberwald lauern aber auch Gefahren auf den Zauberer und seinen

Das Skelett wird im Einspielermodus ebenfalls mit dem Joystick in Port 2, aber bei niedergedrückter Feuertaste, bewegt. Hierbei gelten die oben angeführten Bewegungsrichtungen. Um ein Kraut aufzuheben, bewegt man das Skelett über das Kraut (nur dem Skelett ist es erlaubt, Kräuter zu sammeln) und bewegt den Joystick nach unten. Befindet man sich im Zweispielermodus, so wird das Skelett mit einem Joystick in Port 1 gesteuert.

Die Bedeutung der Icons im unteren Bildschirmrahmen finden Sie in Bild 2.

Um die folgenden Optionen anzuwählen, ist das Spiel mit <RUN/STOP> anzuhalten.

C	Cheatmodus ein/aus
E	Sprung in den Editor
P	1 Player/2 Player
S	Computerreset

Mit folgenden Zeichen lassen sich eigene Wege erstellen:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X: Dieses Zeichen (Bestandteil der braunen Saeule) kann vom Zauberer nicht passiert werden.

Es stehen folgende Kraeuter zur Verfuegung. Sie sind in der hier angegebenen Reihenfolge einzusammeln:

1 2 3 4 5 6

1 Im Spiel Zauberwald lassen sich Zeichen für eine spezielle Aufgabe einbauen

Freund. Bei jeder Berührung des Skelettes oder des Zauberers mit einer dieser Gefahren verlieren Sie Lebensstärke. Das Spiel ist beendet, wenn entweder alle Kräuter aufgesammelt wurden oder die Lebensenergie ganz und gar verbraucht ist.

Bewegung der Spielfiguren: Der Zauberer wird mit einem Joystick in Port 2 gesteuert. Hierbei sind folgenden Richtungen folgende Bewegungen des Zauberers zugeordnet:

links	Bewegung nach links
links oben	Sprung nach links
oben	Sprung nach oben
rechts oben	Sprung nach rechts
rechts	Bewegung nach rechts
unten	Aufsammeln von Kräutern (nur beim Skelett aktiv)

Der Editor

Mit Hilfe des Editors lassen sich eigene Levels erstellen. Im Editor sind folgende Tasten aktiv:

1 bis 6: Mit Hilfe dieser Tasten lassen sich die im unteren Bildschirmrahmen dargestellten Sprites in ein eigenes Level einbauen. Hierbei ist folgendes zu beachten:

- In einem durch die Rahmenfarbgebung abgesetzten Bereich dürfen nicht mehr als sechs Sprites gleichzeitig gesetzt werden. Da der Bildschirm in drei solche Bereiche geteilt ist, können gleichzeitig

18 Sprites gesetzt werden. Auf jedem weitem Bildschirm des Levels lassen sich natürlich wiederum 18 Sprites setzen.

- Die Sprites müssen mindestens 16 Pixel (gleich zwei Zeichen) vom oberen Rand einer der drei Bereiche entfernt sein.

0: Mit dieser Taste werden die Sprites gelöscht.

-: Reset des Editors.

Z: Zeichen unter dem Cursor in den Zeichenspeicher einlesen (der Inhalt wird im oberen Bildschirmrahmen dargestellt).

X: Zeichen im Zeichenspeicher an die Cursorposition schreiben.

L/S: Level laden oder speichern. Nun kann durch Druck auf eine der Tasten <A> bis <Z> das Level mit der entsprechenden Kennung geladen oder gespeichert werden.

+ : Farbe des Zeichens im Zeichenspeicher plus 1.

- : Farbe des Zeichens im Zeichenspeicher um minus 1.

F1: Durch Druck auf die F1-Taste wird auf einen Hilfsbildschirm umgeschaltet. Hier lassen sich die einzelnen Zeichen ebenfalls mit Hilfe der Z-Taste in den Zeichenspeicher einlesen. Der Hilfsbildschirm kann durch einen weiteren Druck auf die F1-Taste wieder verlassen werden.

F7: Verlassen des Editors.

A bis J: Durch Drücken einer dieser Tasten wird das im Hilfsbildschirm durch den entsprechenden Buchstaben gekennzeichnete Objekt auf dem Bildschirm dargestellt. Die aktuelle Cursorposition entspricht dabei der linken, unteren Ecke des Objekts.

Das aktuelle Level kann mit <SHIFT CLR/HOME> gelöscht werden.

Der Cursor läßt sich mit den Cursortasten über den aktuellen Bildschirm und im Hilfsbildschirm bewegen.

Um das aktuelle Level nach rechts oder nach links zu bewegen, ist ein Joystick in Port 2 in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Eingabehinweise

Das Listing »Zauber.pak« ist mit dem MSE einzugeben und zu speichern. Nähere Hinweise zu dieser Eingabehilfe finden Sie auf Seite 79. Ist das geschehen, formatieren Sie zunächst eine Diskette. Dann laden Sie das gepackte File mit LOAD »ZAUBER.PAK«, 8 <RETURN> und starten es, nachdem sich die frisch formatierte Diskette im Laufwerk befindet, mit RUN <RETURN>. Es werden nun zwei Files erzeugt: das eigentliche Spiel »Zauberwald«, das sich mit LOAD »ZAUBERWALD«, 8 <RETURN> laden und mit RUN <RETURN> starten läßt, und ein zweiter komplexer Level. Diesen Level können Sie vom Leveleditor aus nachladen, wenn der im Spiel enthaltene Demo-level gelöst wurde.

Bei der Gestaltung eigener Levels können alle Zeichen verwendet werden, die auf dem Bildschirm und auf dem Hilfsbildschirm dargestellt werden. Hierbei haben einige Zeichen besondere Bedeutung:

Mit den Zeichen in Bild 1 (erster Absatz) lassen sich eigene Wege erstellen.

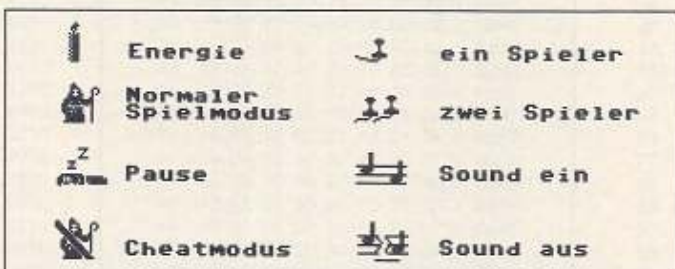
Das Sonderzeichen im zweiten Absatz von Bild 1 kann vom Zauberer nicht passiert werden. Es sollte am Ende eines Levels eingebaut werden, damit die Figuren nicht aus dem Level herauslaufen.

Noch zwei letzte Regeln zum Arbeiten mit dem Editor:

1.) Haben Sie beim Setzen der Sprites einen Fehler gemacht (z.B. den Mindestabstand nicht eingehalten), und das Sprite erscheint nun überhaupt nicht, oder nicht an der gewünschten Position, so verändern Sie auf keinen Fall die Cursorposition. Drücken Sie sofort die 0-Taste, um das Sprite zu löschen. Danach drücken Sie die Pfeil-nach-links-Taste und das Malheur ist behoben.

2.) Bitte beachten Sie, daß sich zum einen alle vier zu sammelnden Kräuter im Level befinden, und daß zum anderen keines der vier Kräuter doppelt vorkommt, da es sonst im späteren Spielablauf zu Fehlfunktionen kommen kann.

(Thomas Meigell/ah)



2 Die Bedeutung der Sprites am unteren Bildschirmrahmen

LISTING DES MONATS

3e81 : ad 68 c8 68 c8 28 ef ca c5	3fb1 : 05 09 06 f0 d1 94 00 22 e0	40e1 : f0 e1 ca 26 cc 3c 3a d8 82
3e89 : 3c 2a 2c 3c 34 22 8e 2a 50	3fb9 : 8f 0f 0d 00 02 91 8e 61 bd	40e9 : 38 2c 43 db 7f e0 02 3a ff
3e91 : 83 c3 a6 e3 c3 a9 03 87 61	3fc1 : 67 07 b9 38 a9 30 e3 94 f9	40f1 : 20 23 b2 06 3c 64 00 0f 15
3e99 : 40 08 f1 20 f6 3c 40 00 b0	3fc9 : 38 fb 8c 84 8e 01 70 f0 47	40f9 : 0a 20 00 42 3a 80 8e 80 3f
3ea1 : 0f 0f 87 8e a1 43 c3 80 30	3fd1 : ee 60 f0 a0 4e 32 38 3b 09	4101 : 08 bf e3 40 08 cf f0 d0 4e
3ea9 : 00 d9 d0 d8 08 ea 8e 3a 6b	3fd9 : 8b 8f 0b 20 23 d8 88 18 3e	4109 : 00 30 2c 08 00 01 58 f0 79
3eb1 : e4 8e e6 03 62 c3 c6 40 d6	3fe1 : f0 b5 26 38 ba 8f 0a ff 8d	4111 : ca 10 93 40 f0 b2 ea 00 20
3eb9 : 00 f0 d9 b5 f0 ba 35 f7 74	3fe9 : 8d 00 03 c3 59 10 d8 f0 0b	4119 : 23 6d 83 04 2c 23 dd c0 41
3ec1 : 00 00 4d 04 e4 07 02 7e 1d	3ff1 : f1 00 00 3a 1a 40 62 3e cf	4121 : 00 e8 4d 8d 20 02 c6 05 d2
3ec9 : 01 47 e2 40 0b 67 10 61 1d	3ff9 : 30 00 0e 84 0e 1a e3 21 20	4129 : e8 f1 08 28 d1 72 3a 00 8b
3ed1 : e2 1d 0b 00 40 61 43 c3 a8	4001 : 03 be 88 f0 ba 58 d8 b8 e7	4131 : 03 b8 18 c9 a9 0c 80 00 cd
3ed9 : 80 01 50 55 0e 20 20 86 08	4009 : e2 2c 38 96 8d e1 8e 61 c6	4139 : e0 00 8d 87 10 0e 18 a0 81
3ee1 : 01 e7 30 21 a2 e5 0a 08 76	4011 : e3 d6 10 08 f2 75 5d 00 b5	4141 : e3 08 f8 15 0e 27 23 9a c5
3ee9 : 3c 2a 92 08 23 96 b0 cf 39	4019 : 40 0f 00 06 23 80 00 32 3c	4149 : 30 ad 03 96 8e 38 00 02 92
3ef1 : 88 a4 82 ef 0c 46 62 8d 01	4021 : 02 3c 36 3c b0 0f 30 00 9b	4151 : 93 00 68 f0 a8 f8 f7 06 5b
3ef9 : 0a 0c 3c 44 00 04 29 40 e6	4029 : 01 21 07 87 98 e4 00 0e 3a	4159 : 00 70 04 00 0c d1 0d 00 16
3f01 : 01 8e 22 07 04 da bf e7 99	4031 : e1 88 f0 ba 21 50 0f 0a ef	4161 : 0e 40 00 07 86 0c 87 8e 74
3f09 : 0c 98 08 d3 a0 7c 0e 82 01	4039 : 0e 20 18 01 03 8e 41 30 88	4169 : c0 01 50 f0 d0 00 7a 04 db
3f11 : 02 36 66 3c 82 4a 38 92 d0	4041 : a3 07 07 92 56 3b 93 12 2e	4171 : 9e 1f 36 0c 00 04 10 20 4d
3f19 : 0f 3f e6 0f 79 60 23 97 aa	4049 : 0f 40 e8 00 0f 0b b1 8e dc	4179 : 16 63 b1 cc 08 c5 40 fe f4
3f21 : b4 3c 58 16 8e c9 30 f2 aa	4051 : 96 ac 0a 0c 85 0f 6c fc be	4181 : 78 0e e2 0d 00 00 aa 39 78
3f29 : e6 a8 3c 72 38 3d e7 c6 5b	4059 : 0f 19 81 0d 61 03 e6 63 07	4189 : 00 04 50 08 36 d0 78 07 7a
3f31 : 39 3c eb 0c 0b c5 40 00 e5	4061 : c3 8d 20 e2 18 39 3d e3 57	4191 : b3 00 80 80 00 a7 43 a0 00
3f39 : f0 c9 11 0c 9e 70 f1 70 ea	4069 : c7 e5 83 c4 62 c3 c7 66 cc	4199 : 00 68 10 f8 48 8f 4a ee f8
3f41 : 00 07 c3 c6 45 50 97 b0 25	4071 : 43 dd e0 23 c2 cf c0 f1 d1	41a1 : 0f 24 6f 42 11 02 14 e2 1e
3f49 : f1 19 70 17 8d 8c 0f 0c 57	4079 : a8 d8 d0 34 3c a6 90 3c fc	41a9 : 81 8e 20 42 1f 83 88 78 e3
3f51 : 00 03 70 63 89 78 f0 c9 0f	4081 : 96 48 3e 0e 02 30 bb 8e 3a	41b1 : c8 60 d8 68 e6 06 32 34 bc
3f59 : c0 f8 02 00 3c 47 98 3c ef	4089 : 96 a8 f1 1c a0 f0 c6 20 60	41b9 : 39 8f 0e 22 63 89 60 ea 5c
3f61 : a4 80 0f 0b 69 43 c4 e5 fa	4091 : 7c 0e 90 00 2d 0e 0e a4 fe	41c1 : 24 38 98 8f 0e 89 0f 0a 57
3f69 : c3 c4 40 00 f0 b8 b8 e6 24	4099 : 8a 60 3c 5e 8e 03 83 c4 c7	41c9 : a2 0d 9c 0e ac 03 8a 18 18
3f71 : 24 3d 94 00 0f 0b 18 23 49	40a1 : 40 00 f0 bc 00 f7 56 04 d6	41d1 : f0 b9 08 e2 38 3b bc 8e 6a
3f79 : 8b f0 c8 08 f0 c0 00 7c bd	40a9 : 3c b4 80 0f 1f ff 80 08 45	41d9 : 23 03 da d8 08 f0 08 08 88
3f81 : 20 2e 44 03 c3 c4 00 02 90	40b1 : fa 92 00 31 e0 19 20 a9 26	41e1 : f0 08 08 f0 08 08 f0 08 8a
3f89 : 60 05 ec 9f 8f 0d ed 0e d0	40b9 : 98 08 82 0e 07 11 0b c8 6e	41e9 : 08 f0 08 08 f0 08 08 f0 be
3f91 : e9 62 92 06 48 a1 83 c4 3a	40c1 : 31 0f f1 48 08 d8 f0 d0 ae	41f1 : 08 09 00 0b 05 14 14 05 2b
3f99 : 09 70 d8 78 f0 ab 90 0e fa	40c9 : 00 32 46 38 81 8f 0a fa 2e	
3fa1 : 0e 22 c3 b8 b8 e6 70 3d c7	40d1 : 0a 42 2f c8 d8 60 a0 23 3b	
3fa9 : b8 81 8b da 3c 2f fe 68 6a	4089 : 92 00 68 06 08 f0 ba 10 59	

© 64'er

64'er Einkaufsführer

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

Hardcopy-Programme für den C64 gibt es in Massen. Alle haben gemeinsam, daß die Grafik Punkt für Punkt auf dem Drucker ausgegeben wird, was wiederum druckerspezifische Steuer-codes erforderlich macht. Eine Hardcopy für Drucker X an Drucker Y anzupassen, kann daher oft zur Wochenendbeschäftigung ausarten. Letterprint geht hier einen anderen Weg: Die Grafik wird nicht im Grafikmodus (Einzelnadelansteuerung) des Druckers zu Papier gebracht, sondern im Textmodus. Das Bild wird dabei in Form von Buchstaben und Zeichen gedruckt, wobei 17 verschiedene Zeichen Verwendung finden. Sie werden gemäß Ihrer »Helligkeit« so geschickt verteilt, daß das menschliche Auge die ursprüngliche Grafik wiederzuerkennen glaubt. Aus der Nähe betrachtet handelt es sich um einen reinen Buchstaben-salat, der hauptsächlich aus Klammeraffen @, Sternchen, Punkten und vielen anderen Zeichen besteht. Hält man das Bild jedoch 80 bis 150 Zentimeter von den Augen entfernt, werden die Buchstaben zur Grafik.

Letterprint ist in der Lage, jede Hires-Grafik des C64 als Buchstabendruck auszugeben. Das Programm arbeitet - und das ist das Besondere - ausnahmslos mit allen Druckern zusammen, auch mit Typenraddruckern, die ja für den Grafikdruck völlig ungeeignet sind.

Geben Sie Listing 1 (Letterprint 1.3) mit dem MSE ein (Eingabe-hinweise auf Seite 79). Nach dem Speichern auf Diskette wird Letterprint mit

```
LOAD "LETTERPRINT 1.3",8,8
```

geladen. Als nächsten Befehl geben Sie bitte NEW und anschließend SYS 49152 ein, das Hauptmenü (Bild 1) erscheint jetzt auf dem Bildschirm. Hier ist eine der Buchstaben-tasten <A> bis <G> zu drücken, je nach gewünschter Funktion.

<A> Grafik laden

Legen Sie die Diskette mit der gewünschten Grafik in das Diskettenlaufwerk und geben den Namen des Bildes ein. Beachten Sie, daß Letterprint nur Hires-Grafiken, keine Multicolorbilder verarbeitet. Das Programm lädt Grafiken automatisch in den richtigen Speicherbereich. Denken Sie daran, daß beim Ausdruck als Buchstaben kleinere Details verlorengehen können.

LETTERPRINT 1.3

VON NIKOLAUS HEUSLER
ZWENGAUERWEG 18
8000 MUENCHEN 71

BITTE WÄHLEN SIE:

- A: GRAFIK LADEN
- B: GRAFIK ZEIGEN
- C: INVERTIEREN
- D: PREVIEW / <SHIFT>: DRUCKEN
- E: KONTRAST: 0
- F: DRUCKER: ASCII OHNE LF
- G: ENDE

EIN NSS PROGRAMM (W) MH-060189-ARR

1 Das Hauptmenü von »Letterprint 1.3«

 Grafik zeigen

Um zu kontrollieren, wie die Grafik im Speicher aussieht, wählen Sie diese Funktion. Letterprint zeigt das zu druckende Bild auf dem Bildschirm an, dabei werden weiße Punkte nicht gedruckt, schwarze werden gedruckt (Bild 2). Haben Sie sich sattgesehen, drücken Sie eine Taste.

<C> Invertieren

Waren Sie mit dem Bild, das sich bei ergab, nicht zufrieden, invertieren Sie es. Dabei werden alle Punkte, die vorher hell waren, dunkel und umgekehrt. Auch nach dieser Operation drücken Sie bitte eine beliebige Taste, um ins Menü zurückzukehren.

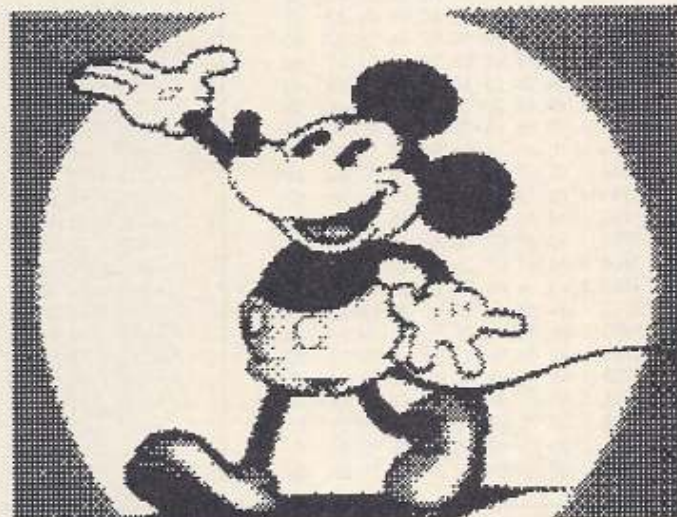
<D> Preview / Drucken

Drücken Sie <D>, wird die Funktion »Preview« ausgeführt. Mit ihrer Hilfe können Sie sich ein ungefähres Bild davon machen, wie die Grafik später auf dem Papier aussehen wird. Der Compu-

End

Hardcopy für

Anpassungsprobleme hin oder her:
Buchstaben zu Papier zu bringen, dann arbei-
zusammen. Selbst mit einem Typenrad



2 So sieht das Originalbild in Hires aus. Zum Ausdruck wurde eine normale Hardcopy-Routine verwendet.

So funktioniert's

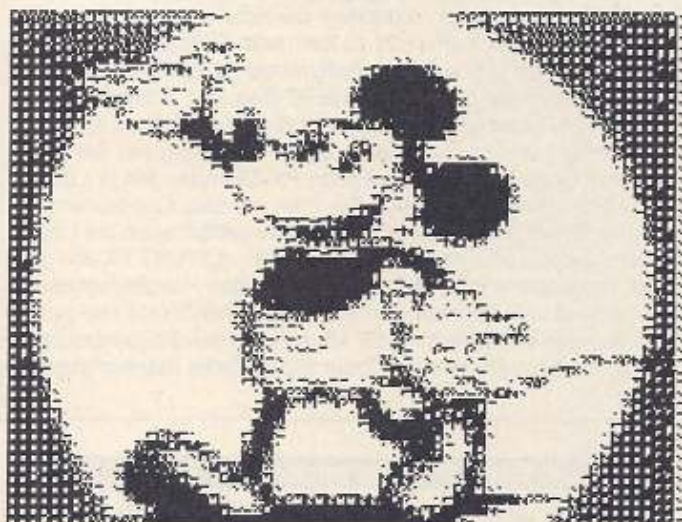
Der Computer beginnt mit dem Umsetzen der Grafik am rechten oberen Bildschirmrand. Die Grafik wird in ein Raster unterteilt, das aus 4000 Feldern besteht. Jedes dieser Felder ist vier Pixel hoch, vier Pixel breit und wird auf dem Papier später durch genau ein Textzeichen dargestellt. Das Feld enthält also 16 Pixel. Der Computer zählt nun ab, wie viele dieser Pixel gesetzt sind (0 bis 16). Die Anzahl der gesetzten Pixel entspricht dem Helligkeitswert dieses Feldes. Zu diesem Wert wird der eingestellte Kontrast addiert. Liegt das Ergebnis nicht mehr zwischen 0 und 16, wird es in diesen Bereich gebracht. Bei der Ausgabe auf den Drucker holt sich der Computer nun aus einer 17 Byte langen Tabelle das Zeichen, das auf dem Papier ungefähr diese Helligkeit hat. Die Tabelle wurde durch Experimentieren ermittelt und steht ab \$C052 im Speicher. Das Zeichen gibt der C64 auf dem Drucker aus und bearbeitet das nächste Feld, das auf dem Bildschirm unter dem letzten Feld liegt. Diese Bearbeitung ist notwendig, da auf dem Schirm die Grafik waagrecht länger ist als senkrecht, auf dem Papier aber umgekehrt. Ist das unterste Feld einer Spalte erreicht, macht der Drucker einen Zeilenvorschub. Die Grafik wird von rechts nach links abgetastet, damit sie auf dem Papier nicht spiegelverkehrt erscheint.

Bei der Funktion »Preview« gibt das Programm natürlich nichts auf dem Drucker aus. Statt dessen wird das gerade abgetastete (ausgezählte) 4 x 4-Feld nun mit einem »Punktsalat« aufgefüllt, der ebenfalls aus einer Tabelle (bei \$C063) gelesen wird. Er enthält wieder eine 4 x 4-Matrix, in der ebenso viele Punkte gesetzt sind, wie es dem Helligkeitswert dieses Feldes entspricht. Mit etwas Phantasie ist bei einigen dieser Felder der Buchstabe zu erkennen, der die entsprechende Helligkeit repräsentiert (gut zu sehen bei »x« und »z«).

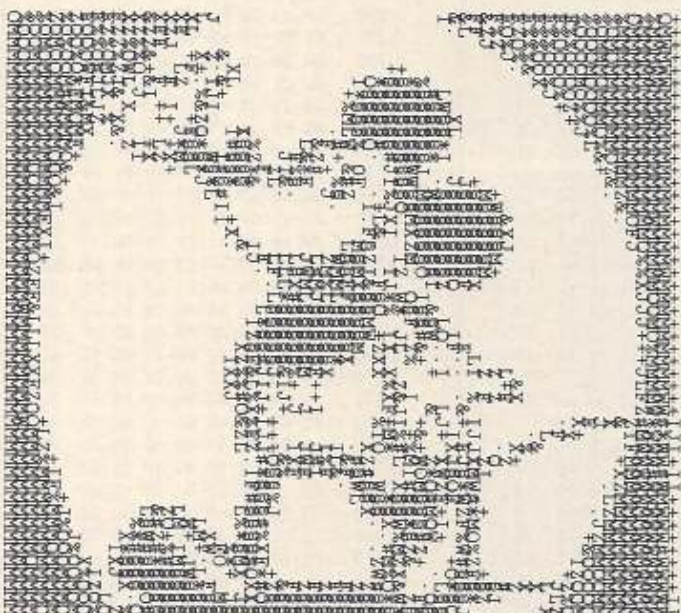
lich:

alle Drucker

Wenn Ihr Drucker in der Lage ist, tut er auch mit unserem Listing »Letterprint« drucker lassen sich so Hardcopies ausgeben.



3 Die Preview-Funktion simuliert die Umrechnung auf dem Bildschirm. Einzelne Buchstaben sind bereits erkennbar.



4 So sieht die fertige Hardcopy aus: Das Bild wurde in Form einzelner Buchstaben (in NLQ) zu Papier gebracht.

ter rechnet das Bild dazu auf dieselbe Weise in Zeichen um, wie er das beim Drucken tun wird (Bild 3). Auch ein eventuell veränderter Kontrast wird hier bereits berücksichtigt.

Wenn Sie das Bild drucken möchten, drücken Sie im Menü die Tasten <SHIFT> und <D> gleichzeitig. Der Drucker sollte bereits eingeschaltet und mit Papier versorgt sein. Letterprint bringt jetzt die Grafik mit dem gewünschten Kontrast zu Papier, wobei es

Probleme leicht gelöst

Wir behaupten, daß Letterprint mit allen Druckern funktioniert. Einen kleinen Pferdefuß hat die Sache: Die Daten werden über die Sekundäradresse Null (OPEN 4,4,0) zum Drucker geschickt, und sicher gibt es unter den Tausenden von Drucker-Interface-Kombinationen auch eine, die mit der Sekundäradresse Null nichts anfangen kann.

Mit geringen Maschinensprachekenntnissen läßt sich die Routine beliebig ändern. Sie beginnt ab \$C536, wichtig ist hier vor allem der erste JSR-Befehl an dieser Adresse, der das Druckerfile öffnet. Die Speicheraufteilung:

\$00FB-00FE	temporär
\$0334-0348	Filename
\$2000-3FFF	Hires-Grafik
\$4000-5FFF	Hires-Zwischenspeicher
\$C000-C5FC	Programm Letterprint
\$C000-C002	Sprung zum Hauptmenü bei \$C288
\$C003-C00A	Zweierpotenzen
\$C00B-C03C	Multiplikationstabelle
\$C03D-C03E	X-Koordinate des Feldes
\$C03F	Y-Koordinate
\$C040-C041	X-Koordinate des Punktes im Feld
\$C042	Y-Koordinate
\$C043	Nummer der Spalte im Feld
\$C044	Nummer der Zeile im Feld
\$C045	Anzahl gesetzte Pixel
\$C046-C047	X-Koordinate für \$C4A7
\$C048	X-Koordinate für Preview
\$C049	Y-Koordinate für Preview
\$C04A	Kontrast
\$C04B	Schrittrichtung für Kontrast
\$C04C	Absolutwert des Kontrastes
\$C04D	Flag: 0 = Drucker, 1 = Preview
\$C04E	Und-Maske für Preview
\$C04F	Position in \$C063
\$C050	Oder-Maske für Preview
\$C051	Druckart: 0 = MPS, 1 = mit LF, 2 = ohne LF
\$C052-C062	Zeichen für Drucker
\$C063-C0A6	Tabelle für Preview (obere 4 Bits unbenutzt)
\$C0A7-C23A	Texte
\$C23B-C240	Zeiger auf \$C241
\$C241-C26A	Namen der Druckmodi
\$C26B-C270	Zeiger auf \$C271
\$C271-C279	Tab., was am Ende einer Zeile gedruckt werden soll
\$C27A-C287	Adressen der Menüpunkte
\$C288-C5FC	100% Maschinenprogramm
\$C288	Menüroutine
\$C2F1	Grafik zeigen
\$C310	Invertieren
\$C32C	Kopiererroutinen
\$C374	Hauptroutine: Umsetzung Hires -> Zeichen
\$C458	Unterroutine für Preview dazu
\$C4A7	berechnet Adresse eines Pixels im Speicher
\$C4EC	Bild laden
\$C536	Grafik drucken
\$C546	Preview
\$C563	Kontrast ändern
\$C582	Kontrast ausgeben
\$C5D4	Druckereinstellung ändern
\$C5E4	Druckereinstellung ausgeben
\$C5FC	letztes Byte

80 Zeilen zu je 50 Zeichen druckt (Bild 4). Die Grafik wird automatisch zentriert, das Programm geht dabei von 80 Zeichen pro Zeile aus. Ein Druck auf die NLQ-Taste - so vorhanden - kann eine deutliche Verbesserung des Druckbildes bewirken.

<E> Kontrast

Ähnlich wie bei einem Fotokopierer läßt sich hier die Helligkeit der Grafik verändern. Am Anfang erhöht jeder Tastendruck die


```
e428 : ad 4d c0 d0 0e ad 51 e0 db
e430 : 0a aa bd 6b c2 bc 6c c2 b5
e438 : 20 1e ab ad 3d c0 38 e9 96
e440 : 04 8d 3d c0 ad 3e c0 e9 16
e448 : 00 8d 3e c0 ce 48 c0 30 49
e450 : 03 4c 83 c3 60 4c 9e c3 2d
e458 : 8a 0a 0a 8d 4f c0 a9 03 c3
e460 : 8d 44 c0 ae 3f c0 ad 3d 40
e468 : c0 8d 46 c0 ad 3e c0 8d 83
e470 : 47 c0 20 a7 c4 c9 0a 90 f8
e478 : 03 a9 0f 2c a9 f0 8d 4e 8e
e480 : c0 ae 4f c0 ee 4f c0 bd 6b
e488 : 63 c0 2c 4e c0 30 04 0a d2
e490 : 0a 0a 0a 8d 50 c0 b1 fd a1
e498 : 2d 4e c0 04 50 c0 91 fd 0b
e4a0 : c8 ce 44 c0 10 db 60 8a 6f
e4a8 : 4a 4a 4a 0a a8 b9 0c c0 f5
e4b0 : 85 2e 8a 29 07 18 79 0b a9
e4b8 : c0 85 fd ad 46 c0 29 f8 71
e4c0 : 65 fd 85 fd a5 fe 6d 47 db
e4c8 : c0 85 fe ad 46 c0 29 07 dd
e4d0 : aa bd 03 c0 a0 00 60 e9 11
e4d8 : 00 20 bd ff a8 a9 04 aa 95
e4e0 : 20 ba ff 20 c0 ff a2 04 00
e4e8 : 20 c9 ff 60 20 d7 aa a2 e9
e4f0 : 17 20 ff e9 a9 17 85 d6 6b
e4f8 : 20 6c e5 a9 2e a0 c2 20 30
e500 : 1e ab a2 00 86 9d 20 cf 12
e508 : ff e9 0d f0 08 9d 34 03 91
e510 : e8 e0 10 90 f1 8a dd 01 37
e518 : 60 8a a2 34 a0 03 20 bd 0b
e520 : ff 20 f1 c2 a2 08 ad 00 f1
e528 : 20 ba ff a9 00 aa ad 20 f2
```

```
e530 : 20 d5 ff 4e 69 c3 a9 00 20
e538 : 8d 4d c0 20 2c c3 20 f1 e5
e540 : c2 20 d7 c4 20 74 c3 20 96
e548 : 49 c3 a9 04 4c c3 ff a9 94
e550 : 01 8d 4d c0 20 2c c3 20 36
e558 : f1 c2 20 74 c3 20 69 c3 ab
e560 : 4c 49 c3 ad 4a c0 18 6d dd
e568 : 4b c0 8d 4a c0 c9 f0 f0 c0
e570 : 04 c9 10 d0 08 ad 4b c0 14
e578 : 49 fe 8d 4b c0 68 68 4c 97
e580 : ab c2 a9 0f 85 d3 a9 10 96
e588 : 85 d6 20 6c e5 ad 4a c0 84
e590 : d0 07 a9 30 20 d2 ff d0 8e
```

```
e598 : 35 8d 4c c0 10 0e a9 ff d7
e5a0 : 4d 4c c0 18 69 01 8d 4c b4
e5a8 : c0 a9 2d 2c a9 2b 20 d2 28
e5b0 : ff ad 4c c0 c9 0a 90 0e fc
e5b8 : a9 31 20 d2 ff ad 4c c0 7c
e5c0 : 38 e9 0a 8d 4c c0 ad 4c 3b
e5c8 : c0 09 30 20 d2 ff 20 3f 49
e5d0 : ab 4c 3f ab ae 51 c0 e8 31
e5d8 : e0 03 90 02 a2 00 8e 51 a5
e5e0 : c0 4c 7d c5 a9 0e 85 d3 a7
e5e8 : a9 12 85 d6 20 6c e5 ad 2f
e5f0 : 51 c0 0a aa bd 3b c2 bc b3
e5f8 : 3c c2 4c 1e ab ff 00 f0 09
```

© 64'er

Listing 2. »LPRINT FX-85« (bitte mit dem Checksummer eingeben) lädt und startet das Hauptprogramm automatisch und ändert dabei den Zeilenabstand eines Epson FX-85. Durch Ändern der Werte in Zeile 150 läßt es sich leicht an andere Drucker anpassen.

```
100 : <076>
110 A=A+1 <189>
120 IF A=1 THEN LOAD"LETTERPRINT 1.3",8,1 <022>
130 : <108>
140 OPEN 1,4 <219>
150 PRINT#1,CHR$(27);CHR$(65);CHR$(6) <231>
160 PRINT#1,CHR$(7) <019>
170 CLOSE 1 <181>
180 : <156>
190 SYS 49152 <248>
200 : <176>
```

© 64'er

Text und Grafik gleichzeitig

Im guten alten C 64 stecken Möglichkeiten, die selbst auf größeren Computern schwer zu realisieren sind: Mischen von Text und Grafik ohne irgendeine gegenseitige Beeinflussung — die Sprites des C 64 machen es möglich.

Der C 64 kann auf dem Bildschirm entweder Text mit 40 x 25 Zeichen darstellen oder Grafik mit 320 x 200 Punkten. Darüber hinaus kennt er acht kleine, relativ leicht zu programmierende Grafikrechtecke, die Sprites, die sowohl im Text- als auch im Grafikmodus auf dem Bildschirm zu sehen sind. Zum Mischen von Text und Grafik gibt es zwei gängige Methoden: Entweder teilt man den Bildschirm mittels Rasterzeileninterrupt in zwei Teile, oder man beschreibt den Grafikschild auf Umwegen mit Text. Beide Möglichkeiten haben gewisse Nachteile. Warum also nicht einmal die Sprites als »Fenster« benutzen, um zum Beispiel von einem Textschirm in einen Grafikschild zu schauen.

Die Basic-Erweiterung »Spritefenster« setzt bis zu acht Sprites zu einem Fenster zusammen, durch das man in jeden Speicherbereich des C64 sehen kann, egal, ob Grafik- oder Textbild-

Die Fenster-Programmierung

schirm. Dieses Fenster wird über acht neue Basic-Befehle gesteuert. Natürlich läßt es sich auf dem Bildschirm und in dem betrachteten Speicherbereich frei bewegen. Die Einsatzmöglichkeiten sind somit sehr vielfältig. Nach dem absoluten Laden mit

```
LOAD "SPRITEFENSTER",8,1
oder innerhalb eines Programms mit
SYS 57812"SPRITEFENSTER",8,1
POKE 780,0:SYS 65493
```

steht das Maschinenprogramm im Bereich 49152 bis 51300. Mit POKE 777,198 werden die neuen Befehle für das Spritefenster aktiviert, mit POKE 777,167 abgeschaltet.

Bei den Befehlen zum Spritefenster können die Parameter in den eckigen Klammern weggelassen werden.

!FEN(Form [, Breite, Höhe, Invers])

Form: Dieser Parameter bezeichnet die Anzahl der Sprites, die das Fenster bilden. Ist Form gleich 0, so wird das Spritefenster ausgeschaltet. Der Maximalwert 8 schaltet das größte Fenster ein. Die Sprites sind immer so angeordnet, wie es Bild 1 zeigt.

7	5	3	1	7	5	3	
6	4	2	0	6	4		

1 Bei Form = 5 sind die Sprites 0 bis 2 unbenutzt

Nicht benutzte Sprites sind für andere Zwecke frei, beim Wert 5 also die Sprites 0, 1 und 2.

Breite und Höhe: Der Wert 1 läßt das Fenster doppelte Breite beziehungsweise Höhe annehmen.

Invers: Besitzt dieser Parameter den Wert 1, so erscheint die Fenstergrafik invertiert.

!COL(Zeichenfarbe [, Multicolor 1, Multicolor])

Mit dieser Anweisung werden die Farben des Fensters definiert. Definieren Sie mehr als eine Farbe, so wird automatisch der Multicolor-Modus eingeschaltet.

!ADR(Grafikadresse [, Text, Spriteadresse, Zeichenadr.])

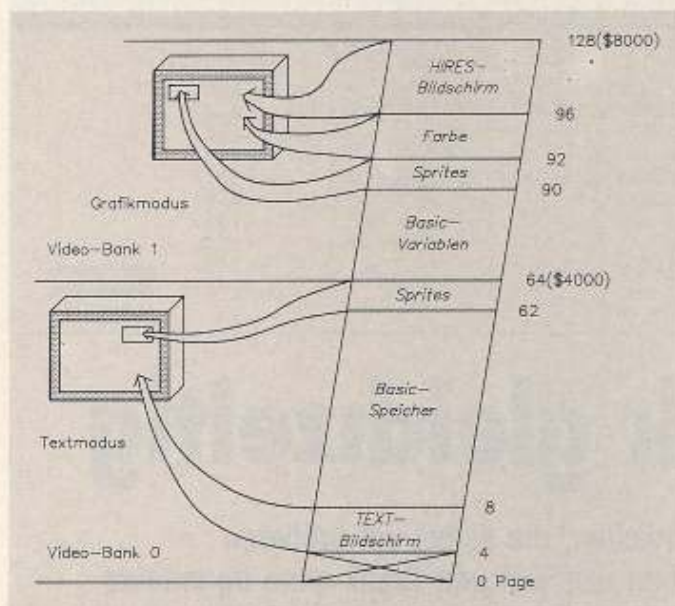
Diese Anweisung bestimmt, welcher Speicherbereich als Text oder Grafik im Fenster erscheint. Er gibt weiterhin an, wo die Spritespeicher und der Zeichensatz liegen.

Grafikadresse: Der Wert bestimmt das High-Byte der Anfangs-

adresse der betrachteten Grafik. Das Fenster »sieht« den 8-KByte-Bereich ab Grafikadresse + 256. Wenn Sie zum Beispiel die Grafik ab 24567 (\$6000) im Spritefenster zeigen möchten, ist also Grafikadresse 96 (entspricht \$60) anzugeben. Dieser Speicherbereich wird dann in das Spriteformat umgerechnet.

Text: Mit Text = 1 werden die ersten 1000 Byte ab Grafikadresse + 256 als Bildschirmcodes interpretiert. Die dazugehörigen Zeichenmuster werden aus dem Zeichenspeicher ins Fenster geholt. Besitzt Text den Wert 0, wird der Speicherbereich ab Grafikadresse + 256 als Grafik interpretiert und dargestellt.

Spriteadresse: Mit der Spriteadresse legen Sie das High-Byte der Anfangsadresse des Spritespeichers fest. Liegt dieser Speicher an der Adresse 15872, so geben Sie als Spriteadresse eine 62 an. Alle acht Sprites belegen zusammen 512 Byte. Der Spritespeicher muß in dem 16-KByte-Bereich liegen, auf den der Videochip gerade zugreift. Welche Lage möglich und sinnvoll ist, hängt von der Anwendung ab.



2 Eine sinnvolle Speicherbelegung bei wechselseitiger Text- und Grafikdarstellung. Achten Sie bei der Programmierung aber darauf, daß Sie die Videobänke richtig setzen.

Zeichenadresse: Für die Textdarstellung muß für jeden Bildschirmcode das entsprechende Zeichenmuster im Speicher vorhanden sein. Im Normalfall werden diese ab 53248 (Zeichenadresse: 208; Großschrift) beziehungsweise 55296 (Zeichenadresse: 216; Kleinschrift) aus dem Zeichen-ROM geholt. Die Zeichenadresse kann aber auch auf selbstdefinierte Zeichensätze im Speicher zeigen.

IBIK(X, Y)

Diese Anweisung bestimmt die Bildschirmkoordinaten des Fensters. x kann Werte von 0 bis 512 annehmen, y Werte von 0 bis 255. Damit läßt sich die Position frei bestimmen.

!HIK(C, D)

Diese Anweisung legt die Hires-Koordinaten des Fensters fest. Da ein Hires- oder ein Textschirm eine 320 x 200-Punktegrafik darstellt, das Fenster aber maximal eine Größe von 96 x 42 Punkten hat, kann das Fenster durch die Wahl von C und D innerhalb der Grafik verschoben werden.

!GRA(A [, Zeit])

Diese Anweisung schaltet die Grafikumrechnung ins Spriteformat ein und aus. Das Spritefenster zeigt zu jeder Zeit den momentanen Inhalt des Spritespeichers an. Dieser ist aber nicht unbedingt mit dem betrachteten Speicherbereich identisch. Die Speicherdaten müssen also umgerechnet werden.

A = 1: führt eine einmalige Umrechnung durch.

A = 2: bindet die Grafikumrechnung in den Interrupt ein, so daß der Spritespeicher 60mal in der Sekunde auf den aktuellen Stand gebracht wird. Da diese Umrechnung zeitaufwendig ist, verlangsamt sich die Ausführung eines nebenbei laufenden Basic-Programms. Deswegen kann durch zusätzliche Wahl von zum Beispiel Zeit = 15 bestimmt werden, daß die Umrechnung nur in jedem 15. Interrupt erfolgt. Voreingestellt ist Zeit = 8.

A = 0: schaltet die Grafikumrechnung im Interrupt wieder ab.

!JOY(B)

Diese Anweisung erlaubt es, das Fenster mit dem Joystick in Port 2 zu steuern. Dieser wird dann bei jedem Interrupt abgefragt.

B = 1: Mit dem Joystick läßt sich das Spritefenster auf dem Bildschirm verschieben.

B = 2: Mit dem Joystick wird das Fenster verschoben.

B = 0: schaltet die Joystickabfrage wieder ab.

!PRI(P)

Mit dieser Anweisung wird die Priorität zwischen Fenster und Hintergrund bestimmt:

P = 0: Das Fenster erscheint vor dem Hintergrund.

P = 1: Das Fenster erscheint hinter dem Bildschirminhalt.

Woher was nehmen?

Ein sinnvolles Beispiel zur Aufteilung zwischen Grafik und Textspeicher zeigt Bild 2. Für die Textdarstellung verwendet man die Videobank 0. Der Bildschirm liegt dort in den Speicherseiten 4 bis 7. Wenn Sie die Sprites auf die Speicherseiten 62 bis 63 legen, werden diese erst bei langen Basic-Programmen überschrieben. Für den Grafikmodus nimmt man dann die Videobank 1 und platziert die Grafik am oberen Ende in den Speicherseiten 96 bis 127, damit für die Basic-Variablen möglichst viel Platz bleibt. Direkt darunter liegen ab der Speicherseite 92 der Farbspeicher und ab 90 die Sprites. Die obere Grenze für Basic-Programme muß nun mit

POKE 52,90:POKE 56,90:CLR

heruntergesetzt werden. Dabei können aber die Spritedaten auf den Speicherseiten 62 und 63 überschrieben werden. Wenn Sie also ganz sicher gehen wollen, legen Sie das Basic-Ende mit

POKE 52,62:POKE 56,62:CLR

fest. Sie haben dann etwa 14 KByte freien Basic-Speicher.

(B. Hafner/da)

Mit »Spritefenster« haben Sie Text und Grafik gleichzeitig

```
Name : spritefenster  c000 c864
-----
c000 : 00 80 a0 e0 f0 f8 fa fe 55
c008 : ff 00 00 00 69 00 50 00 df
c010 : 00 00 00 00 00 00 00 11
c018 : 00 00 00 00 00 00 60 a9
c020 : 60 3e 3e 00 00 00 00 2f
c028 : 00 d0 d0 00 00 18 30 85
c030 : 00 39 e0 4c 31 ea 08 04 19
c038 : 00 ad ea e0 f0 08 20 61 74
```

```
c040 : c0 ad e9 c0 d0 10 ad 26 fa
c048 : c1 f0 13 ce 37 c0 d0 0e f9
c050 : ad 36 c0 8d 37 c0 20 1d 2e
c058 : e3 a9 00 8d e9 c0 4c 33 de
c060 : c0 ad 00 de e0 00 a2 00 27
c068 : 4a b0 01 88 4a b0 01 e8 1b
c070 : 4a b0 01 ca 4a b0 01 e8 ac
c078 : 4a ad ea e0 b0 04 e9 03 e4
c080 : f0 2f c9 02 f0 2b 8e 48 de
c088 : 18 98 f0 09 6d 0e c0 8d ef
```

```
c090 : 0e c0 20 e5 c1 68 aa 18 fd
c098 : f0 16 6d 0c e0 8d 0c e0 9a
c0a0 : 8a ea d0 01 8a 6d 2c e0 2a
c0a8 : 29 01 8d 2c e0 20 1d e2 42
c0b0 : 60 18 98 f0 15 ee a9 c0 52
c0b8 : 6d 26 c0 e9 ff d0 02 a9 83
c0c0 : 97 c9 98 d0 02 a9 00 8d 05
c0c8 : 26 c0 18 8a f0 15 ee a9 ed
c0d0 : e0 6d 24 e0 e9 ff d0 02 4c
c0d8 : a9 d7 c9 d8 d0 02 a9 00 be
```


Der schnellste DATA-Ge

Ob Sie nun Basic- oder Assemblerprogrammierer sind, jeder kann den DATA-Zeilen-Generator »Delux Datas« einsetzen.

Häufig steht man vor der Aufgabe, ein Maschinenprogramm mit einem Basic-Programm zu verbinden. Man hat dann zwei Möglichkeiten: Entweder wird das Maschinenprogramm vom Basic-Programm nachgeladen oder man hängt das Maschinenprogramm in Form von DATA-Zeilen ans Basic-Programm. Der Vorteil, der dadurch entsteht, ist der, daß man statt zwei nur ein Programm auf der Diskette hat. Außerdem erspart man sich die erforderlichen Routinen zum Nachladen.

Mit dem Programm »Delux Datas« (Listing) lassen sich Speicherbereiche sehr komfortabel in DATA-Zeilen ablegen. Im Programm sind einige Besonderheiten eingebaut. So ist es komplett in Maschinensprache geschrieben und läßt sich frei im Speicher verschieben. Die erforderliche Umrechnung der Adressen geschieht automatisch. Im Gegensatz zu anderen DATA-Wandlern funktioniert »Delux Datas« nicht nach dem Prinzip »programmierter Direktmodus«, sondern erzeugt die DATA-Zeilen direkt im Basic-Speicher, ohne den Umweg über den Interpreter. Der dadurch gewonnene Geschwindigkeitsvorteil ist enorm. Durch die große Anzahl möglicher Parameter ist »Delux Datas« ausgesprochen flexibel und auch für Assemblerprogrammierer interessant. So kann man zum Beispiel das Befehlswort neu definieren (DATA oder .BYTE u.s.w.). Der Inhalt der Adresse 1 läßt sich ändern, wodurch auch das RAM unter dem ROM ausgelesen und in DATA-Zeilen umgewandelt werden kann.

»Delux Datas« ist nach der Eingabe mit dem MSE mit »8« zu laden und mit RUN zu starten. Zunächst muß nun die fünfstellige Adresse im dezimalen Format angegeben werden, an die sich das Hauptprogramm verschieben soll (Bild 1). Bei der Wahl der Adresse ist darauf zu achten, daß das Programm keine Adreßbereiche überschreibt, die in Data-Zeilen gewandelt werden sollen. Auch darf es nicht unter dem ROM liegen. Wurde »Delux Datas« erfolgreich verschoben, springt es zurück in den Direktmodus.

Nun läßt sich das Hauptprogramm, wie folgt aufrufen:

```
deluxe datas by j.luettgau
enter start-address of data-maker
30000
program transfered to 30000-31215
using:
sys30000(,a$),a,b(,c,d,e,f)
a$=string('data' or '.byte' e.g.)
a=start,b=end,c=datas/line
d=first line,e=step
f(<>8 = checksum, g=value of $01
ready.
```

1 »Delux Datas« läßt sich problemlos an jede beliebige Speicherstelle im Speicher als C 64 verschieben

Der DATA-Zeilen-Generator »Delux Datas« ist mit

```
Name : deluxe datas      0801 0f53
-----
0801 : 0b 08 c3 07 9e 32 30 36 8b
0809 : 31 00 00 00 a9 06 8d 20 7c
0811 : 40 8d 21 40 a9 71 a0 09 c5
0819 : 20 1e ab a9 00 85 cc a2 0d
0821 : 00 86 02 20 e4 ff c9 0d 78
0829 : f0 2e c9 14 f0 19 a6 02 9c
0831 : e0 05 b0 ed c9 30 90 eb b6
0839 : c9 3a b0 e7 20 d2 ff a6 2e
0841 : 02 9d 00 02 e8 d0 da a6 20
0849 : 02 f0 d8 a9 d3 a0 09 20 d5
0851 : 1e ab a6 02 ca 4c 22 08 d6
0859 : a9 01 85 cc a9 20 20 d2 3f
0861 : ff a2 00 a0 02 86 7a 84 0d
0869 : 7b a6 02 a9 3a 9d 00 02 82
0871 : 20 8a ad 20 f7 b7 a9 d9 dd
0879 : a0 09 20 1e sb a6 14 86 b7
0881 : f3 86 c1 a5 15 85 fe 85 6b
0889 : c2 20 cd bd a9 2d 20 d2 b0
0891 : ff a9 93 85 fb a9 0a 85 3b
0899 : fe a2 17 bd e5 08 ea c5 b9
08a1 : fe d0 20 bd e5 08 c5 fb 73
08a9 : d0 19 bd fd 08 85 ac e6 66
08b1 : bd fd 08 85 ad a5 fd a0 61
08b9 : 00 91 ac a5 fe c8 c8 91 de
08c1 : ac a2 00 aa 10 d5 ee 20 c3
08c9 : d0 e6 f2 d0 02 e6 fe e6 3e
08d1 : fd d0 02 e6 fe a5 fb c9 34
08d9 : 52 d0 06 a5 fe c9 0f f0 06
08e1 : 33 4c 9a 08 31 0e 84 0e 94
08e9 : 99 0e ae 0e 3d 0f c6 0e 7a
08f1 : db 0e f0 0e 1a 0f 1d 0f 7e
08f9 : 21 0f 05 0f 9c 0a 21 0b 7a
0901 : 3a 0b 63 0b 6d 0e 96 0b 9b
0909 : c1 0b e6 0b 01 0c 09 0c 18
0911 : 2e 0c 10 0c a9 93 a0 0a 99
0919 : 85 fb 84 fe a5 c1 85 fd d7
0921 : a5 c2 85 fe a0 00 b1 fb 31
0929 : 91 fd e6 fb d0 02 e6 fe a5
```

```
0931 : e6 fd d0 02 e6 fe ee 21 ef
0939 : d0 a5 fb c9 52 d0 e7 a5 aa
0941 : fe c9 0f d0 e1 a9 06 8d 9e
0949 : 20 d0 8d 21 d0 a6 fd a5 de
0951 : fe 20 od bd a9 f4 a0 09 61
0959 : 20 1e ab a6 c1 a5 c2 20 dd
0961 : ed bd a9 04 a0 0a 20 1e 0f
0969 : ab 20 44 a6 4c 74 a4 00 05
0971 : 93 05 11 1d 44 45 4c 55 b9
0979 : 58 45 20 44 41 54 41 53 67
0981 : 20 42 59 20 4a 2e 4c 55 0f
0989 : 45 54 54 47 41 55 0d 0e 05
0991 : 11 11 1d 45 4e 54 45 52 5c
0999 : 20 53 54 41 52 54 2d 41 9f
09a1 : 44 52 45 53 53 20 4f 46 ea
09a9 : 20 44 41 54 41 2d 4d 41 fb
09b1 : 4b 45 52 0d 11 11 1d 1d 1d
09b9 : 1d 1d 1d 1d 1d 1d 1d 1d b9
09c1 : 1d 1d 1d 1d 1d 1d a3 e8
09c9 : a3 a3 a3 9d 9d 9d 9d 9d 53
09d1 : 91 00 20 9d 9d 20 9d 00 6f
09d9 : 0d 11 11 1d 50 52 4f 47 ba
09e1 : 52 41 4d 20 54 52 41 4e a5
09e9 : 53 46 45 52 45 44 20 54 9b
09f1 : 4f 20 00 0d 0d 1d 55 53 a8
09f9 : 49 4e 47 3a 0d 0d 1d 53 d7
0a01 : 59 53 00 28 2e 41 2d 29 b9
0a09 : 2e 41 2e 42 28 2e 43 2e 73
0a11 : 44 2e 45 2e 46 29 0d 0d 3e
0a19 : 1d 41 2d 3d 53 54 52 49 3b
0a21 : 4e 47 20 28 27 44 41 54 62
0a29 : 41 27 20 4f 52 20 27 2e 0f
0a31 : 42 59 54 45 27 20 45 2e c3
0a39 : 47 2e 29 0d 0d 1d 41 3d b3
0a41 : 53 54 41 52 54 2e 42 3d 8d
0a49 : 45 4e 44 2e 43 3d 44 41 fe
0a51 : 54 41 53 2f 4c 49 4e 45 d3
0a59 : 0d 0d 1d 44 3d 46 49 52 8d
0a61 : 53 54 20 4c 49 4e 45 2e e4
0a69 : 45 3d 53 54 45 50 0d 0d d1
```

```
0a71 : 1d 46 3c 3e 30 20 3d 20 c1
0a79 : 43 48 45 43 4b 53 55 4d d9
0a81 : 2c 20 47 3d 56 41 4c 55 82
0a89 : 45 20 4f 46 20 24 30 31 c1
0a91 : 0d 00 a9 06 8d 20 d0 8d 02
0a99 : 21 d0 a9 31 a0 0e 20 1e ea
0aa1 : ab a5 7a a4 7b 8d f3 07 68
0aa9 : 8c f9 07 20 fd ae 20 9e 0b
0ab1 : ad a5 0d 30 33 ad f8 07 0d
0ab9 : ac f9 07 85 7a e4 7b a9 e1
0ac1 : 04 8d e9 07 a9 44 8d f8 cc
0ac9 : 07 a9 41 8d f9 07 e9 54 ce
0ad1 : 8d fe 07 a9 41 8d fb 07 51
0ad9 : a9 00 8d fe 07 a9 f8 a0 68
0ae1 : 07 20 1e ab a0 00 f0 37 32
0ae9 : a0 00 b1 64 d0 03 4c 48 69
0af1 : b2 8d e9 07 c8 b1 64 8d 8c
0af9 : ea 07 85 22 c8 b1 64 8d d3
0b01 : eb 07 85 23 ad e9 07 20 bc
0b09 : 24 ab ac e9 07 00 09 90 27
0b11 : 05 a2 17 4c 37 e4 88 b1 d5
0b19 : 22 99 f8 07 88 10 f8 a9 67
0b21 : 84 a0 0e 20 1e ab 20 fd 39
0b29 : ae 20 8a ad 20 f7 b7 84 e9
0b31 : fb 85 fe a6 fb 20 cd bd 76
0b39 : a9 99 a0 0e 20 1e ab 20 7b
0b41 : fd ae 20 8a ad 20 f7 b7 1a
0b49 : 84 fd 85 fe a6 fd 20 od 83
0b51 : bd a5 fe c5 fe f0 04 b0 22
0b59 : 12 90 06 a5 fd c5 fb b0 49
0b61 : 0a a9 ae a0 0e 20 1e ab b1
0b69 : 4e 74 a4 a9 3d a0 0f 20 a3
0b71 : 1e ab 20 79 00 d0 04 a2 78
0b79 : 08 d0 0a 20 00 e2 e0 15 35
0b81 : 90 03 4c 48 b2 8e ec 07 10
0b89 : 8e cd 07 e0 00 f0 f3 a9 96
0b91 : 00 20 cd bd a9 c6 a0 0e 3c
0b99 : 20 1e ab 20 79 00 d0 06 9e
0ba1 : a0 64 a9 00 f0 09 20 fd b2
0ba9 : ae 20 8a ad 20 f7 b7 8c 79
```


Eine RAM-Floppy am C128

Mit Ramos steht Ihnen eine leistungsfähige RAM-Floppy für den C128-Modus zur Verfügung. Sie läßt sich kinderleicht bedienen.

Ramos ist eine Betriebssystem-Erweiterung für den C128 mit der RAM-Erweiterung 1750 und ermöglicht den professionellen Einsatz einer RAM-Floppy am C128. Für Geos und den C64-Modus gibt es eine solche RAM-Floppy schon lange. Für den C128-Modus hat eine RAM-Floppy bislang gefehlt.

Mit Ramos (Listing, bitte mit dem MSE eingeben) werden Programme per LOAD geladen und mit SAVE gespeichert. Das Löschen von Dateien geschieht mit dem Befehl SCRATCH. Ramos besitzt die Geräteadresse 7 und wird wie jedes andere Peripheriegerät behandelt. Nach dem Starten von Ramos mit

```
RUN "RAMOS V1.1"
```

können Programme gespeichert werden. Dies geschieht mit

```
SAVE "name",7
```

Das Speichern mit

```
DSAVE "name",u7
```

ist möglich, allerdings wird das Programm dann mit dem Namen »0:name« abgespeichert. Laden lassen sich die in der RAM-Disk gespeicherten Programme dann mit dem LOAD oder DLOAD-Befehl. In letzterem Fall wird wieder nach »0:name« gesucht. Natürlich ist auch der Befehl OVERIFY möglich.

Beim Laden und Verifizieren ist der Joker »?« erlaubt.

Auch ein absolutes Laden ist problemlos möglich. Genau wie beim C64 schreiben Sie

```
LOAD "name",7,1
```

oder

```
BLOAD "name",u7
```

Allerdings müssen Sie bei BLOAD wieder auf das »0:« achten.

Bei dieser Gelegenheit muß noch erwähnt werden, daß die SAVE-Routine nicht abfragt, ob es den Namen der Datei schon gibt. Die alte Datei wird nicht überschrieben. Dadurch kann es passieren, daß Sie mehrere Programme mit gleichem Namen speichern. In diesem Fall läßt sich nur noch das erste Programm laden. Um an das zweite Programm zu kommen, müssen Sie das erste laden, löschen und unter neuem Namen abspeichern.

Das Löschen geschieht mit

```
SCRATCH "name",u7
```

Nach der obligatorischen Sicherheitsabfrage wird die Datei gelöscht. Es erfolgt keine automatische Rückmeldung. Hier wird übrigens das »0:«, das das Basic immer voranstellt, abgefangen. Das Inhaltsverzeichnis bekommen Sie mit

```
CATALOG U7
```

oder

```
DIRECTORY U7
```

Eine leere RAM-Diskette besitzt etwa 460 KByte. Die Diskette ist aufgeteilt in 224 Blocks mit jeweils 2048 Byte. Die Wahl so großer Blocks hat den Vorteil, daß das BAM-Handling wesentlich vereinfacht wird. Außerdem speichert man meist größere Programme ab, so daß diese großen Blöcke kein Handikap sind. Möchten

Sie alle Programme auf einmal löschen, geben Sie den Befehl

```
HEADER "name",U7
```

zum Formatieren der RAM-Floppy ein. Der Name ist eine Dummy-Angabe, die ohne Bedeutung ist. Auch hier wird die RAM-Disk erst nach der Sicherheitsabfrage neu formatiert. Nach einem Neustart, den Sie mit

```
SYS DEC("COO")
```

herbeiführen können, erfolgt keine Formatierung. So können Sie während der Arbeit beliebig Resets auslösen oder andere Programme, die diese Erweiterung nicht benutzen, laufenlassen.

Ein spezielles Kommando kann nur über OPEN benutzt werden. Mit

```
OPEN kanal,7,1,"M"
```

läßt sich der "Fehlerkanal" der RAM-Disk abgefragt. Ein auf Geräteadresse 7 geöffneter Kanal muß nicht mit CLOSE wieder geschlossen werden. Die RAM-Disk kennt insgesamt 10 System-Meldungen, die alle aus der Nummer der Meldung und aus einem kurzen Text bestehen:

00:okay: Eine erfolgreich abgeschlossene Operation wird in der Regel mit der OK-Rückmeldung beendet, genau wie beim Commodore DOS auch. Die Catalog-Funktion liefert keine Rückmeldung, da hier auch kein Fehler auftreten kann.

01:short ram block: Diese Meldung wird bereitgestellt, wenn das Programm, das abgespeichert werden sollte, nicht mehr in die Erweiterung paßt. Die Meldung kann auch auftreten, wenn sich laut Inhaltsverzeichnis noch genug freie Blöcke in der RAM-Disk befinden, da Programme grundsätzlich an einem Stück abgespeichert werden.

03:syntax error: (illegal joker) Der Joker »?« wurde benutzt, obwohl die Operation dies nicht zuläßt. Wildcards dürfen bei SAVE und SCRATCH nicht benutzt werden.

04:file not found: Die Datei wurde nicht gefunden.

05:ramos v1.1: Dies ist die Einschaltmeldung, die nach jedem Formatieren ausgegeben wird.

06:syntax error: (string too long) Der Dateiname ist zu lang.

07:syntax error: (invalid command) Der mit OPEN gesendete Befehl existiert nicht.

08:syntax error: (general syntax) Die vorgeschriebene Syntax wurde nicht eingehalten (tritt nur bei SCRATCH auf)

09:file scratched: Nach einem erfolgreich abgeschlossenen SCRATCH-Kommando steht diese Meldung bereit.

Ein wichtiger Punkt wurde bislang noch gar nicht erwähnt: die RAM-Disk belegt im Speicher des C128 nur etwas über 100 Byte im Bereich ab \$0C00. Der vielbenutzte Bereich ab \$1300, in dem meist viele Maschinenprogramme liegen, kann mit einer Einschränkung benutzt werden: In diesem Bereich darf sich keine Interrupt-Routine befinden.

Das bedarf einer kurzen Erklärung: Ramos belegt den Bereich ab \$1300 in dem Moment, in dem Sie auf die RAM-Disk zugreifen. Der Bereich von \$1300 bis \$1BFF wird blitzschnell in die RAM-Erweiterung kopiert und die Ramos daraus geladen. Nach dem Zugriff wird der originale Inhalt wiederhergestellt.

Die RAM-Disk läßt sich ohne Probleme auch vom Monitor aus nutzen.

(R. Körber/da)

»Ramos« realisiert eine RAM-Floppy auf dem C128

Name : ramos	1e01 2307	1e49 : f9 e6 fb e6 fd a5 fd e9 29	1ea1 : 0e 4e 85 f6 48 a9 00 8d 00
-----	-----	1e51 : 1a d0 ef b9 63 1e 99 00 84	1ea9 : 00 ff 8d 02 df 8d 04 df 87
1e01 : 12 1e c5 07 de 20 9e 3a 49	1e59 : 0c e8 d0 f7 20 42 0e 4e d9	1eb1 : 8d 06 df 8d 07 df a9 13 27	1eb9 : 8d 03 df a9 09 8d 08 df d2
1e09 : 9e 20 28 37 32 31 36 29 80	1e61 : 00 0e 20 42 0e 4e 00 13 01	1ec1 : a9 20 8d 05 df a9 92 8d 2f	1ec9 : 01 df 68 60 4e 20 13 4e 8b
1e11 : 00 00 00 28 43 29 20 31 77	1e69 : 20 42 0e 4e 03 13 20 42 05	1ed1 : b3 13 4e 48 15 4e 44 13 15	1ed9 : 00 00 00 00 00 00 00 00 da
1e19 : 39 38 38 2e 20 31 39 38 e3	1e71 : 0e 4e 06 13 20 42 0e 4e 64	1ee1 : 4e 24 53 44 5b 13 4e 17 76	1ee9 : 3e 18 71 16 a9 12 8d 1a e6
1e21 : 39 20 52 2e 20 4b 4f 45 e9	1e79 : 09 13 20 42 0e 4e 91 f6 b4	1ef1 : 03 a9 0e 8d 1b 03 a9 06 fa	
1e29 : 52 42 45 52 00 00 00 a0 79	1e81 : 20 42 0e 4e d2 ff 20 42 81		
1e31 : 00 8c 00 ff 84 fe e9 ed ea	1e89 : 0e 4e 37 4d 20 42 0e 4e 10		
1e39 : 85 fa e9 1e 85 fb a9 13 2e	1e91 : 4e f5 20 42 0e 4e 6e f2 e5		
1e41 : 85 fd b1 fa 91 fe e8 d0 56	1e99 : 20 42 0e 4e bd ef 20 42 e7		

Neue 20-Zeiler

Die Flut der 20-Zeiler reißt nicht ab. Auch in diesem Monat waren unter den unzähligen Einsendungen wieder wahre Leckerbissen. Die drei Besten wollen wir Ihnen hier vorstellen.

Platz 1
Small Basic

Mit seiner alle Rekorde brechenden Basic-Erweiterung »Small Basic V2.1« (Listing 1, einen Ausschnitt aus dem Original-Basic-Listing sehen Sie rechts, das Abtippen dieser Code-Wüste wollen wir Ihnen jedoch nicht zumuten) belegt Norman Neubert den ersten Platz und gewinnt damit 300 Mark.

Nachdem man das Programm mit dem MSE abgetippt und mit RUN gestartet hat, werden 13 neue Kurzbefehle in das Basic des C64 eingebunden. Dabei wird nicht etwa, wie bei anderen Programmen üblich, ein Maschinenprogramm irgendwo im Speicher des C64 erzeugt, der



```

0 REM"ED(CF1)F(CF1)F(CTRL-C,CTRL-H,F1)E(C
CTRL-A,F1)Y 8(CTRL-J)S(CTRL-H,F9)E(CF1
)S WTS R(S(SPACE,LIG.RED)A(CTRL-C,CTR
L-H,F1,BLACK,SHIFT-SPACE,CTRL-C)F W(CF1
)F(BLACK)E W G(L W(L W(B(CTRL-H)" <105>
1 REM"R(BLACK)E(W(F)E(F)E(C2SPACE)E(L
W(CBLACK)E(CTRL-P)W(CTRL-F,SPACE)E(SW
7(CTRL-N,SHIFT-SPACE,CTRL-B)E(LB(LB(L(S
PACE,YELLOW)E W X(L 8(CTRL-J)S(CTRL-H,F
3,CTRL-B)S(CTRL-J)W" <1076>
2 REM"E(CTRL-A,SHIFT-SPACE,CTRL-O,SPACE)E(L
A(L(CTRL-A,SPACE)E(S(CTRL-B,F1)S W(L(CF
1)O(CSPACE,LIG.RED)E W(L E(L (CTRL-J)E(LW(L
(SHIFT-SPACE,SPACE,F8,CTRL-H,CTRL-C,SHIF
T-SPACE,CTRL-I,F8,CTRL-I,CTRL-C,SHIF
T-SPACE,CTRL-D,CTRL-C,SHIFT-SPACE,CTRL-
H,F8,WHITE,CTRL-C)E W(C(CTRL-U)E(CTRL-V)
W(CTRL-I)" <108>
    
```

Ein Ausschnitt aus dem Basic-Listing von »Small Basic V2.1«. Um Ihnen das Abtippen dieser Code-Wüste zu ersparen, haben wir das Programm als MSE-Listing abgedruckt (Listing 1).

20-Zeiler bleibt als solcher erhalten! Um dabei ein Überschreiben der Erweiterung zu verhindern, werden Zeilen, deren Zeilennummer kleiner als 20 ist, ignoriert und direkt ausgeführt.

Jeder der neuen Befehle besteht aus einem Pfundzeichen, einem Kennbuchstaben und gegebenenfalls mehreren Parametern.

ED (,dn): Das Directory der Diskette in Laufwerk dn wird angezeigt. Alle weiteren Small-Basic-Diskettenbefehle werden fortan ebenfalls auf Laufwerk dn umgeleitet. Läßt man den Parameter weg, so wird auf Laufwerk 8 zugegriffen.

Listing 1. Das MSE-Listing zu »Small Basic V2.1« erspart Ihnen viel Streß.

Name : small basic v2.1	0801 0e45	0929 : 01 02 d0 4f a2 32 8e 01 41	0a61 : 08 20 37 0e b9 01 0e c9 78
0801 : 52 08 00 00 8f 22 a9 24 50	0931 : 02 a2 30 8e 02 02 a2 eb 74	0a69 : 2f f0 11 20 d2 ff a9 20 3d	
0809 : 85 fb a9 fb 85 bb ad 03 69	0939 : 8e 03 02 ae 03 08 4e 4a d5	0a71 : 20 d2 ff 20 d2 ff a8 c8 e0	
0811 : 08 85 bc a9 01 85 b7 20 9b	0941 : 09 22 00 90 09 04 00 8f 3d	0a79 : c8 4c 65 0a 60 20 20 ea	
0819 : 38 0a ae f9 08 86 ba a9 34	0949 : 22 8e 04 02 4e 7e 09 c9 54	0a81 : 22 00 d4 0a 08 00 8f 22 1d	
0821 : 60 85 b9 20 d5 f3 a5 ba bf	0951 : 5e d0 28 68 20 01 a8 85 e4	0a89 : a0 02 e9 a8 99 fe 02 a9 97	
0829 : 20 b4 ff a5 b9 20 96 ff 4f	0959 : 02 a2 fd e8 e8 e8 bd 01 17	0a91 : 0a 99 ff 02 20 c1 0a 20 20	
0831 : ad 03 08 85 90 a0 03 84 36	0961 : 0e c9 ff f0 17 c5 02 d0 bb	0a99 : 37 0e a0 02 a9 8b 99 fe 9b	
0839 : fb 20 a5 ff 85 fe a4 90 a2	0969 : f2 20 01 a8 a9 09 48 a9 18	0aa1 : 02 a9 e3 99 ff 02 60 a9 89	
0841 : d0 40 20 a5 ff 48 20 e4 7b	0971 : 7f 48 20 06 09 48 bd 03 ad	0aa9 : 91 20 d2 ff a0 ff a8 b1 8f	
0849 : ff c9 20 f0 38 d0 08 22 c1	0979 : 0e 48 60 28 4c e7 a7 20 ab	0ab1 : fd 00 fb 98 18 65 fd 85 d8	
0851 : 00 a2 0f 01 00 8f 22 68 9a	0981 : a8 b7 d0 03 4c ae a7 20 b4	0ab9 : fd 90 02 e6 fe 4c f8 0a e6	
0859 : a4 90 d0 26 a4 fb 88 d0 2e	0989 : 01 a8 4c 20 09 22 00 e1 5b	0ac1 : ac 03 08 b1 7a f0 12 99 d2	
0861 : d6 a6 fc 20 ed ba a9 20 7f	0991 : 09 05 00 8f 22 a9 47 85 e6	0ac9 : 41 03 c8 4c 04 0a 20 20 a5	
0869 : 20 d2 ff 20 a5 ff a6 90 0e	0999 : fb a9 0e 85 fe ac 03 08 ee	0ad1 : 20 22 00 25 0b 09 00 8f bf	
0871 : d0 10 aa f0 06 20 d2 ff bf	09a1 : b1 fb f0 09 e6 fb d0 f8 31	0ad9 : 22 ad 03 08 99 41 03 98 75	
0879 : 38 b0 f0 20 37 0e a0 02 b4	09a9 : e6 fe 4c a1 09 e6 fb d0 ae	0ae1 : 18 65 7a 85 7a 90 02 e6 fd	
0881 : d0 b5 4c 42 f6 68 4c 42 f0	09b1 : 02 e6 fe a6 fb 8e 43 0e 98	0ae9 : 7b a9 0e 85 fe 85 f0 a9 d0	
0889 : f6 20 9e ad 20 a3 b6 20 27	09b9 : a6 fe 8e 44 0e 4c eb 09 0e	0af1 : 47 85 fd a9 42 85 fb ac 49	
0891 : bd ff 20 38 0a ae f9 08 6b	09c1 : 18 a5 fb 69 03 85 fb 90 45	0af9 : 03 08 b1 fd d0 14 a5 fe 6f	
0899 : 86 02 38 b0 0a ea ea 22 2e	09c9 : 02 e6 fe b1 fb f0 09 e6 ed	0b01 : 85 fe a5 fd 85 fb 18 69 99	
08a1 : 00 f3 08 02 00 8f 22 a9 36	09d1 : fb d0 f8 e6 fe 4c 0e 09 c7	0b09 : 05 85 fd 90 02 e6 fe 4c 4e	
08a9 : 01 a0 0f 20 ba ff 20 c0 70	09d9 : e6 fb 4c e7 09 20 22 00 e7	0b11 : f8 0a cd 41 03 f0 1e e6 a5	
08b1 : ff a9 01 20 c3 ff a5 02 a0	09e1 : 32 0a 06 00 8f 22 d0 02 eb	0b19 : fd d0 02 e6 fe a5 fe 4c 8d	
08b9 : 85 ba 20 b4 ff a9 6f 85 50	09e9 : e6 fe b1 fb d0 42 a5 fb 6b	0b21 : 2b 0b 22 00 75 0b 0a 00 32	
08c1 : b9 20 96 ff 20 a5 ff 20 9f	09f1 : 18 69 02 85 2a 85 2f 85 b6	0b29 : 8f 22 c5 2e 90 ce a5 fd 02	
08c9 : d2 ff 20 2c 0a d0 f5 4c 00	09f9 : 31 90 02 e6 fe a5 fe 85 cc	0b31 : c5 2d 90 e6 60 a2 01 e6 77	
08d1 : eb ff a0 20 8e 08 03 a0 fe	0a01 : 2e 85 30 85 32 60 20 01 57	0b39 : fd 00 02 e6 fe bd 41 03 e5	
08d9 : 09 8c 09 03 a0 e8 8c 04 5f	0a09 : a8 08 c9 a2 d0 1b a9 45 93	0b41 : f0 09 d1 fd d0 b1 e8 08 ba	
08e1 : 03 a0 08 8c 05 03 60 20 f2	0a11 : 85 2d 85 2f 85 31 a9 0e 19	0b49 : 4c 3e 0b a0 03 b1 fb 85 44	
08e9 : 7e a5 a5 15 d0 16 f0 09 d7	0a19 : 85 2e 85 30 85 32 ae 03 c7	0b51 : 14 c8 b1 fb 85 15 20 13 5d	
08f1 : 22 00 44 09 03 00 8f 22 f8	0a21 : 08 8e 43 0e 8e 44 0e a9 9a	0b59 : a6 4c bd a6 20 9e b7 8e 5c	
08f9 : 08 a5 14 e9 14 b0 05 68 be	0a29 : 8f 28 60 cd b6 0c 60 22 30	0b61 : 21 d0 20 fd ae 20 9e b7 88	
0901 : 68 4c e1 a7 60 b3 02 0e 15	0a31 : 00 83 0a 07 00 8f 22 a9 af	0b69 : 8e 20 d0 60 20 81 0b 4c 1a	
0909 : 86 fb aa e8 8a a6 fb 60 e3	0a39 : 2c ac 03 08 d1 7a d0 09 c3	0b71 : 7b 0b 22 00 c5 0b 0b 00 db	
0911 : 28 43 29 31 39 38 39 20 c6	0a41 : 20 01 a8 20 9e b7 8e f9 e6	0b79 : 8f 22 20 e2 0b 4e 81 0b ad	
0919 : 42 59 20 50 55 4e 4b 20 4f	0a49 : 08 60 ad 03 08 85 e6 a0 56	0b81 : 78 ad 03 08 85 01 a8 85 a0	
0921 : 07 0a 08 c9 9b d0 28 ae a7	0a51 : 01 b9 ff db e9 6f f0 05 90	0b89 : fb 85 fd a9 04 85 fe a9 b7	
	0a59 : 20 e4 ff f0 f2 60 ac 03 24	0b91 : e8 85 fe 20 a6 0b e6 fe d7	

```

0b99 : a9 08 85 fe 20 a6 0b a9 a6
0ba1 : 37 85 01 58 60 ac 03 08 6e
0ba9 : a2 03 b1 fb 48 a9 37 85 72
0bb1 : 01 b1 fd 85 02 68 91 fd 60
0bb9 : ad 03 08 85 01 a5 02 4e 78
0bc1 : eb 0b 22 00 15 0c 0c 00 7c
0bc9 : 8f 22 91 fb e0 03 08 f0 36
0bd1 : 0b e8 00 36 e6 fc e6 fe 3f
0bd9 : ca 4c ab 0b c0 e8 d0 f1 90
0be1 : 60 a9 13 20 d2 ff a0 17 b4
0be9 : 8c 11 d0 84 d3 b1 d1 18 09
0bf1 : 69 80 91 d1 20 e4 ff f0 44
0bf9 : fb 48 a4 d3 b1 d1 18 69 99
0c01 : 80 91 d1 68 e9 5f f0 25 71
0c09 : 20 ca f1 a6 d2 e0 07 4c c8
0c11 : 1b 0c 22 00 65 0c d0 00 a6
0c19 : 8f 22 d0 cf a5 d3 18 65 0b
0c21 : d1 e9 c0 90 c6 a9 91 20 59
0c29 : ca f1 4c e0 0b e0 1b 8c d8
0c31 : 11 d0 60 a0 3f 8c 8f 02 71
0c39 : a0 0c 8c 90 02 60 20 48 49
0c41 : eb 08 48 98 48 a4 e6 f0 fc
0c49 : 30 a0 0f 8c 18 d4 a0 15 f4
0c51 : 8c 05 d4 ac 03 08 8c 06 d9
0c59 : d4 a0 28 8c 01 d4 4c 6b d8
0c61 : 0c 20 22 00 b5 0c 0e 00 fa
0c69 : 8f 22 a0 01 a9 c8 99 ff 99
0c71 : d3 a0 31 8c 06 d4 ac 70 dd
0c79 : a0 e8 d0 fd ee 03 08 8c 8d
    
```

```

0c81 : 18 d4 8c 06 d4 68 a8 68 eb
0c89 : 28 60 20 db 0c 85 af 84 1a
0c91 : ae 20 38 0a ae f9 08 a0 bb
0c99 : 60 20 ba ff 20 d5 f3 a5 84
0ca1 : ba 20 09 ed a5 b9 20 c7 e4
0ca9 : ed 20 13 ee 20 13 ee 4c 38
0cb1 : bb 0c 22 00 05 d0 0f 00 f0
0cb9 : 8f 22 20 13 ee 78 ac 03 2f
0cc1 : 08 84 01 91 ae a0 37 84 54
0cc9 : 01 58 e6 ae d0 02 e6 af 9e
0cd1 : 24 90 50 e6 20 ef ed 4c 00
0cd9 : 42 f6 20 9e ad 20 a3 b6 4a
0ce1 : 20 bd ff 20 8a ad 4c f7 1b
0ce9 : b7 20 db 0c 84 c1 85 e2 1b
0cf1 : 20 f4 ae 20 e4 0c 84 ae da
0cf9 : 85 af 20 38 0a a0 61 d0 32
0d01 : 09 20 22 00 55 d0 10 00 a1
0d09 : 8f 22 ae f9 08 20 ba ff 01
0d11 : 20 45 f3 a5 ba 20 0c ed 86
0d19 : a5 b9 20 b9 ed 20 8e fb ec
0d21 : a5 ac 20 dd ed a5 ad 20 e3
0d29 : dd ed 20 d1 fc b0 15 78 da
0d31 : ac 03 08 84 01 b1 ac a0 83
0d39 : 37 84 01 58 20 dd ed 20 e7
0d41 : db fc d0 e6 20 fe ed a5 e8
0d49 : ba 20 0c ed a5 b9 d0 0a 54
0d51 : 20 20 22 00 a5 d0 11 00 11
0d59 : 8f 22 29 ef 09 e0 20 b9 ed
0d61 : ed 4c fe ed 20 9e b7 86 d4
    
```

```

0d69 : d3 20 fd ae 20 9e b7 86 84
0d71 : d6 4c 10 e5 ac 3f 0e c0 ad
0d79 : ff f0 14 8c 43 0e ac 40 5f
0d81 : 0e 8c 44 0e a0 ff 8c 3f 6f
0d89 : 0e 8c 40 0e ea d0 21 ac c2
0d91 : 43 0e 8c 3f 0e ac 44 0e 5a
0d99 : 8c 40 0e ac 03 08 f0 0a a7
0da1 : ea 20 22 00 f5 0d 12 00 34
0da9 : 8f 22 8c 43 0e 8c 44 0e 47
0db1 : 20 9e ad 20 a3 b6 86 fb 92
0db9 : 84 fc 85 02 a0 ff c8 04 14
0dc1 : 02 f0 04 51 fb d0 f7 85 98
0dc9 : 02 a9 45 85 fb a9 0e 85 f2
0dd1 : fc a6 2e a5 d4 38 e9 03 a3
0dd9 : 85 fd b0 01 ce 86 fe ae d2
0de1 : 03 08 a5 fb a5 fd d0 07 6f
0de9 : a5 fc e5 fe d0 01 60 4c 8d
0df1 : 29 0e 22 00 43 0e 13 00 9b
0df9 : 9e 32 32 35 39 3a 8f 22 cc
0e01 : 44 07 06 43 07 89 4f 08 bd
0e09 : 95 57 09 4a 42 09 5e 48 4c
0e11 : 09 88 4e 0a 6c 54 0b 33 2f
0e19 : 4c 0b 8a 53 0b e9 40 0a 0d
0e21 : 5e 50 0c 64 5e 0c 74 ff 0d
0e29 : b1 fb 45 02 91 fb e6 fb f6
0e31 : d0 b0 e6 fc d0 ac ad b6 49
0e39 : 0e 4c d2 ff ea 36 ff ff 80
0e41 : 22 00 00 00 a2 ff 4c e9 52
    
```

© 64'er

Möchten Sie an diesem Wettbewerb teilnehmen und 100, 200, oder sogar 300 Mark gewinnen, dann schicken Sie Ihr Programm und die Anleitung als Textfile auf Diskette und in Form eines Ausdrucks an:

Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion, Stichwort: 20-Zeiler
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

LC (,dn): Hiermit kann man Diskettenbefehle an Laufwerk dn schicken. Für dn gilt das gleiche wie bei »D«.

EO: Ein mit NEW gelöscht Programm wird wiederhergestellt.

EW: Dieser Befehl unterbricht die Arbeit des Computers, bis eine Taste gedrückt oder der Joystick an Port 2 betätigt wird.

EB: Alle Small-Basic-Befehle werden aufgelistet.

EH st: Ein Basic-Programm wird nach der Zeichenkette st durchsucht. Für st können einzelne Buchstaben, Basic-Befehle oder Strings eingesetzt werden. Wird die Zeichenkette gefunden, so wird die entsprechende Basic-Zeile ausgegeben.

EN: Dies ist ein Notizbuch. Es wird eine Bildschirmseite eingeblendet, die man beliebig beschreiben kann. Mit dem Linkspfeil kann man das Notepad wieder verlassen. Bei erneuter Eingabe des Befehls wird die Bildschirmseite so eingeblendet, wie man sie zuletzt verlassen hat. Kleine Notizen oder Bemerkungen zu einem Programm, das man gerade schreibt, kann man sich also direkt im Computer »aufschreiben«.

ET: Nach Eingabe dieses Befehls wird bei jedem Tastendruck ein Klicken ausgegeben. Dies bleibt so lange erhalten, bis <RUN/STOP-RESTORE> gedrückt wird.

ES "na" aa,ea (,dn): Hiermit kann man beliebige Speicherbereiche unter dem Namen na speichern. aa ist dabei die Anfangsadresse, ea die Endadresse. Für dn gilt das unter »D« gesagte. Gibt man hier zum Beispiel die Adressen \$F800 und \$FFE9 an, so kann man das mit »N« erstellte Notepad speichern.

EL "na" aa (,da): das File mit dem Namen na kann an eine beliebige Adresse geladen werden. Diese Adresse wird unter aa angegeben. Für da gilt wiederum das unter »D« gesagte.

£@ bc,fc: Hintergrund- (bc) und Rahmenfarbe (fc).

£P sp,zp: Der Cursor wird in Zeile zp auf die Spalte sp gesetzt. Hierdurch wird positioniertes Drucken möglich.

£Z "co": Mit diesem Befehl kann man ein Programm mit der Zeichenkette co codieren und somit vor dem Zugriff anderer schützen. Bevor man ein solches Programm wieder Listen oder Starten kann, muß man es erneut mit dem Z-Befehl und dem gleichen Code behandeln. Ein falscher Code beim Entschlüsseln zerstört das Programm.

Und nun noch eine allgemeine Anmerkung zu Small-Basic:

Speichert man ein Programm unter Small-Basic, so wird die Erweiterung mit gespeichert. Man muß sie also vor dem nächsten Laden und Starten nicht erneut booten. Sie wird durch RUN automatisch wieder initialisiert.

Platz 2 Reversi

200 Mark erhält Stefan Budenbender für den zweiten Platz mit seinem Spiel »Reversi« (Listing 2).

Reversi ist ein Spiel für zwei Spieler, das starke Ähnlichkeit mit dem bekannten Strategie-spiel »Reversi« aufweist. Gespielt wird auf einem zehn mal zehn Felder umfassenden Raster. Aufgabe der beiden Spie-



ler ist es, diese Felder mit ihren Spielsteinen zu füllen. Diese dürfen jedoch nur auf den Randfeldern plaziert werden. Zu diesem Zweck geben beide Spieler abwechselnd die Nummer des gewünschten Randfeldes und die Richtung (Y, H, G oder B) ein, aus der der Stein ins Spielfeld geschoben werden soll. Sollte das gewählte Feld bereits belegt sein, so werden alle Steine der zugehörigen Zeile oder Spalte in Richtung gegenüberliegende Matrixseite verschoben.

Gegnerische Steine, die hierbei zwischen zwei eigenen eingeschlossen werden, verwandeln sich zu eigenen Steinen und bringen dem Spieler jeweils einen Punkt ein. Diese Punkte werden zwar nicht angezeigt, wohl aber wird die Nummer des Spielers ausgegeben, der gerade in Führung liegt. Sie ist die zweite Zahl hinter dem Wort <Spieler>. Die erste gibt an, wer gerade an der Reihe ist.

Da das Spiel theoretisch endlos weiter gespielt werden kann, kann man es mit »F8« bei der Nummer-Eingabe beenden.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Im letzten Teil des Operationen-Dreiteilers befassen wir uns mit den logischen Operationen in bezug auf die Wahrheitsfindung. Logische Operationen arbeiten mit Wahrheitswerten als Grundlage. Das heißt, wir geben wahr oder falsch als Parameter an eine Operation und erhalten wahr oder falsch zurück.

Die Commodore-Heimcomputer unterstützen drei logische Operationen: NOT, AND und OR, die logische Verneinung, das logische Und und das logische Oder. Doch es gibt noch mehr logische Operationen, wie zum Beispiel die Exklusiv-Oder-Verknüpfung (das ausschließende Oder).

Das ausschließende Oder ist nur beim C128 (XOR) im Basic implementiert. Zur Simulation dieser Operation auf dem C16 und dem C64 zu simulieren, kann eine einfache Formel verwendet werden: $X \text{ XOR } Y = \text{XOR}(X,Y) = (X \text{ OR } Y) \text{ AND } \text{NOT}(X \text{ AND } Y)$. Dabei ist zu beachten, daß X und Y nur die Werte »-1« für wahr oder »0« für falsch annehmen dürfen, da wir sonst einen Bit-Vergleich vornehmen – wir wollen aber Wahrheitsoperationen.

Für die anderen Operationen sind nicht so einfache Formeln zu finden. Zudem werden sie nur selten gebraucht. Dennoch möchte ich nun einige andere logische Operationen in bezug auf die Wahr-/Falschbewertung ins Basic übertragen. Sie sind wichtig für logische Schlußfolgerungen – eben zum Lösen von unseren Logeleien.

Ich möchte noch einmal rekapitulieren: Im Commodore-Basic hat ein wahrer Ausdruck den Wert »-1« und ein falscher Ausdruck den Wert »0« (die Operation $5=3 \text{ OR } 4=4$ liefert »-1«, ist wahr).

Neben den Operationen »Nicht A«, »A oder B« und »A und B« gibt es noch drei andere wichtige Operationen für die Wahrheitsbewertung: die Implikation, die Äquivalenz und die Antivalenz (Exklusiv-Oder).

Im folgenden werden die Operationsarten besprochen. In Tabelle 1 sind noch einmal alle Operatoren, die Operationsergebnisse, ihre Basic-Umsetzung und ihre Bezeichnungen aufgelistet.

A	-1	-1	0	0
B	-1	0	-1	0
nicht A A NOT A (A=0)	0	0	-1	-1
Negation, Inversion, logische Verneinung				
A oder B A v B A OR B (A+B+A*B)	-1	-1	-1	0
Disjunktion, Alternative, logisches Oder (Addition)				
A und B A ^ B A AND B -(A*B)	-1	0	0	0
Konjunktion, logisches Und (Produkt)				
wenn A dann B A -> B A => B	-1	0	-1	-1
Implikation				
genau dann A wenn B A <=> B A = B	-1	0	0	-1
Äquivalenz				
wenn nicht A dann B A ≠ B A <> B	0	-1	-1	0
Antivalenz, ausschließendes Oder (beim C128: XOR(A,B;))				

Logische Operationen in der Wahr-/Falschbewertung

Logeleien

Operationen in Basic (3)

Logeleien sind knifflige, auf logischem Weg zu lösende Rätsel. Das Basic Ihres Computers kann Ihnen bei der Lösung behilflich sein.

Negation, logische Verneinung, Inversion, »nicht A«

Beispiel: NOT -1

(liefert 0, d. h. nach der Eingabe von PRINT NOT -1 erscheint auf dem Bildschirm eine »0«.)

Bei der logischen Verneinung wird nur ein Operand übergeben (es werden nicht – wie bei den anderen Operationen – zwei Werte verknüpft).

Im Basic wird diese Operation als »NOT A« dargestellt. Aus einem wahren Wert (»-1«) wird ein falscher (»0«), aus einer falschen Aussage eine wahre.

Man kann die logische Inversion auch als »A=0« schreiben (-1=0 liefert 0; 0=0 liefert -1, da wahr).

Disjunktion, logische Addition, logisches Oder, Alternative, »A oder B«

Beispiel: -1 OR 0 (liefert -1)

Bei der logischen Addition werden zwei zu verknüpfende Werte übergeben. Ein Ausdruck ist immer wahr (-1), wenn mindestens ein Operand wahr ist. Sind beide Operanden falsch, so ist auch der ganze Ausdruck falsch.

Das logische Oder – in bezug auf die Wahr-/Falschbewertung – kann man in Basic auch durch eine Formel aus Rechenoperatoren simulieren: »A+B+A*B« (-1 + -1 + (-1 * -1) = -1; 0+0+0*0=0).

Konjunktion, logisches Produkt, logisches Und, »A und B«

Beispiel: -1 AND 0 (liefert 0)

Bei dem logischen Und ist ein Ausdruck nur wahr, wenn beide Operanden wahr sind. Sonst ist der Ausdruck falsch. Das Ergebnis einer Wahr-/Falschbewertung mit dem logischen Produkt kann man auch mit »-(A*B)« berechnen: -(-1 * -1) = -1; -(-1 * 0) = 0; (-1) AND 0 = 0

Antivalenz, ausschließendes Oder, »entweder A oder B«

Beispiel: -1 <> -1 (liefert 0)

Beim ausschließenden Oder ist ein Ausdruck wahr, wenn beide Operanden eine unterschiedliche Eigenschaft haben (einer wahr, einer falsch). Sind beide Operanden in ihrer »Wahrheit« gleich, so ist der Ausdruck falsch (beide wahr oder beide falsch).

Die Umsetzung ins Commodore-Basic ist naheliegend: »A <> B«. Der Ausdruck ist wahr, wenn die Wahrheitswerte der Operanden unterschiedlich sind.

Die Antivalenz ist im C128-Basic mit dem Befehl (XOR(A,B)) berücksichtigt.

Äquivalenz, »genau dann A, wenn B«

Beispiel: -1 = -1 (liefert -1)

Bei der Äquivalenz ist das Ergebnis »-1« (wahr), wenn die Operanden den gleichen Wahrheitswert besitzen (-1 / -1, 0 / 0). Sind die »Wahrheiten« der Operanden unterschiedlich (-1 / 0, 0 / -1), so ist die Aussage falsch (0).

Die Äquivalenz ist die Verneinung der Antivalenz (wenn die Äquivalenz einen wahren Wert liefert, dann liefert die Äquivalenz einen falschen).

In Basic kann die Äquivalenz als »A=B« ausgedrückt werden.

Implikation, »wenn A dann B«

Beispiel: -1 = > -1 (liefert -1)

Die Implikation ist für logische Folgerungen wichtig. Hier ist das Ergebnis falsch (0), wenn der erste Operand wahr und der zweite falsch ist. In allen anderen Fällen ist das Ergebnis wahr.

Umsetzen kann man die Implikation ins Basic, indem man den Ausdruck »A = > B« benutzt.

Bitte beachten Sie, daß die hier vorgestellten Umsetzungen der logischen Operationen ins Basic nur für die Wahr-/Falschbewertungen von Aussagen gelten und nicht auch für den Bit-Vergleich!

Logeleien mit dem Computer lösen

Eine nützliche Anwendung der logischen Operationen, aber auch der Vergleichsoperationen (mit denen die anderen Operationen ausgedrückt werden), ist das Lösen der Logeleien.

Logeleien sind Logik-Rätsel - Aufgaben, die man nur durch logische Folgerungen oder gelegentlich mit natürlichen Menschenverstand lösen kann. Doch einfacher ist es, die Rätsel mit dem Computer zu lösen. Langwierige Berechnungen werden so dem Computer überlassen. Im folgenden werde ich zwei Aufgaben als Beispiele für derartige Knobeleyen besprechen.

Logelei 1: Wer lügt?

Paul sagt, Max lügt. Max sagt, Otto lügt. Otto sagt, Max und Paul lügen. Wer lügt hier wirklich, wer sagt die Wahrheit?

Um die Aufgabe mit dem Computer lösen zu können, muß man die einzelnen Aussagen in logische Ausdrücke umwandeln.

Wir kürzen die Aussage »Paul lügt« mit P, die Aussage »Max lügt« mit M und die Aussage »Otto lügt« mit O ab. Die Buchstaben nehmen wir als Variablen, die - wenn der betreffende lügt - den Wert »-1« haben.

Nun die Umwandlung der Behauptungen in für den Computer verständliche Ausdrücke:

»Paul sagt, Max lügt.«

Wenn Paul die Wahrheit sagt, so lügt Max. Wenn Paul jedoch

lügt, dann sagt Max die Wahrheit. Nur einer von beiden kann lügen, niemals beide zusammen:

Entweder lügt Paul oder Max lügt.

Der logische Ausdruck: (1.) $P < > M$

»Max sagt, Otto lügt.«

Hier ist die Begründung der oben identisch.

Entweder lügt Max oder Otto lügt.

Der logische Ausdruck: (2.) $M < > O$

»Otto sagt, Max und Paul lügen.«

Wenn Ottos Aussage wahr ist, so lügen Max und Paul beide. Ist sie falsch, so lügen nicht Max und Paul beide.

Entweder lügt Otto oder Max und Paul lügen.

Der logische Ausdruck: (3.) $O < > (M \text{ AND } P)$

Jetzt müssen die gefundenen logischen Ausdrücke in ein Programm eingefügt werden.

Der Computer muß alle Möglichkeiten von wahr und falsch durchrechnen (noch ist es ja offen, wer lügt). Sind dann bei einer Kombination der Eigenschaften von Paul, Max und Otto alle logischen Ausdrücke (1.) bis (3.) wahr, so sind die Lügner gefunden.

Listing 1 zeigt das fertige Programm zur Lösung.

Logelei 2: Party mit Hindernissen

Die zweite Aufgabe ist etwas komplexer: Nikolaus hat sechs Freunde. Er gibt eine Geburtstagsparty, aber die Freunde stellen Bedingungen: Mit Axel kommen auch Erich und Fritz. Erich und Dietrich kommen nicht, wenn der jeweils andere kommt. Wenn Bernd erscheint, kommt Fritz nicht. Axel und Christian kommen entweder beide oder keiner von beiden. Wenn Christian nicht kommt, so kommt Bernd. Wer von den sechsen kommt denn nun?

Wir kürzen »Axel kommt.« mit A, »Bernd kommt.« mit B und so weiter ab und stellen die logischen Ausdrücke der oberen Bedingungen auf:

(1.) $A \text{ AND } E \text{ AND } F$

(Axel, Erich und Fritz kommen. 3. Satz)

(2.) $\text{NOT } (E \text{ AND } D)$

(Erich und Dietrich kommen nicht beide. 4. Satz)

(3.) $B = > (\text{NOT } F)$

(Wenn Bernd kommt, so kommt Fritz nicht. 5. Satz)

(4.) $(A \text{ AND } C) < > (\text{NOT } A \text{ AND } \text{NOT } C)$

(Axel und Christian kommen entweder beide oder beide kommen nicht. 6. Satz)

(5.) $(\text{NOT } C) = > B$

(Wenn Christian nicht kommt, so kommt Bernd. 7. Satz)

Tippen Sie das Listing 2 ab und starten Sie es. Das Programm wird Ihnen sagen, wer auf der Party erscheint!

Jetzt können Sie viele Logeleien mit dem Computer lösen. Sie müssen nur die Aussagen in der Aufgabenstellung in für den Computer verständliche Ausdrücke umwandeln (was aber oft sehr schwer ist). Hierbei ist die Priorität der Operationen zu beachten: Vergleichsoperationen werden vor logischen Operationen ausgeführt. Daher müssen oft Klammern gesetzt werden.

Es ist für jede Person eine FOR-NEXT-Schleife von »-1« bis »0« (wahr oder falsch) zu definieren und ineinander zu verschachteln (siehe Listings 1 und 2). Die einzelnen Ausdrücke werden mit dem logischen Operator »AND« verknüpft und in einer Variablen (z.B. »W«, siehe Listings) gespeichert. Denn nur wenn alle Einzelaussagen wahr sind, ist auch die richtige Kombination gefunden. Ist die Variable dann wahr (»-1«, die Lösung ist berechnet), so werden die Schleifen abgebrochen und zur Ausgabe gesprungen. Hier erfolgt dann die Ausgabe der Ergebnisse (ist eine Variable »-1«, so ist die Bedingung erfüllt).

Ich hoffe, daß ich Ihnen in dem Operationen-Dreiteiler einen kleinen Einblick in die Arbeit mit Operationen (vor allem den interessanten logischen Operationen) auf den Commodore-Heimcomputern gegeben habe. Die beiden Logeleien in diesem Teil entstammen dem Buch »Mathematik mit Basic« von Rüdiger Baumann, Klett-Verlag, 1985, ISDN-Nummer 3127175 000.

(V.A. Schmidt/ap)

Listing 1. Logelei Nummer 1: Wer lügt, wer sagt die Wahrheit?

```

100 REM LOGELEI: LUEGE          64'ER '89    <255>
110 FOR P=-1 TO 0              <100>
120 FOR M=-1 TO 0              <086>
130 FOR O=-1 TO 0              <112>
200 W=(P<>M)                   <169>
210 W=W AND (M<>O)             <122>
220 W=W AND (O<>(M AND P))     <235>
250 IF W THEN P1=P:M1=M:O1=O:P=1:M=1:O=1 <219>
300 NEXT O,M,P                 <080>
500 IF P1 THEN PRINT"PAUL LUEGT." <071>
510 IF M1 THEN PRINT"MAX LUEGT." <018>
520 IF O1 THEN PRINT"OTTO LUEGT." <142>
    
```

© 64'er

Listing 2. Wer kommt zum Geburtstag?

```

100 REM LOGELEI: FREUNDE      64'ER '89    <185>
110 FOR A=-1 TO 0             <236>
120 FOR B=-1 TO 0             <254>
130 FOR C=-1 TO 0             <016>
140 FOR D=-1 TO 0             <034>
150 FOR E=-1 TO 0             <052>
160 FOR F=-1 TO 0             <070>
200 W=(A AND E AND F)         <208>
210 W=W AND (NOT(E AND D))    <213>
220 W=W AND (B=>(NOT F))      <048>
230 W=W AND ((A AND C)<>(NOT A AND NOT C)) <056>
240 W=W AND ((NOT C)=>B)      <126>
250 IF W THEN A1=A:B1=B:C1=C:D1=D:E1=E:F1=
    F:=A=1:B=1:C=1:E=1:F=1    <221>
300 NEXT F,E,D,C,B,A         <095>
500 IF A1 THEN PRINT"AXEL KOMMT." <226>
510 IF B1 THEN PRINT"BERND KOMMT." <041>
520 IF C1 THEN PRINT"CHRISTIAN KOMMT." <110>
530 IF D1 THEN PRINT"DIETRICH KOMMT." <205>
540 IF E1 THEN PRINT"ERICH KOMMT." <086>
550 IF F1 THEN PRINT"FRITZ KOMMT." <254>
    
```

© 64'er

Die Lösung des Logeproblems: Paul und Otto lügen, während Max die Wahrheit sagt.

Tips und Tricks zum C128

Das RAM unter dem Ein-/Ausgabebereich hat schon so manchen C64/C128-Fans Schwierigkeiten bereitet. Aber sogar die Programmierer des C128-Betriebssystems hatten damit Probleme. Wer helfen jetzt bei der Lösung.

Das Programm »Crunch 80« beseitigt direkt mehrere Probleme auf einmal. Es speichert den VDC-Bildschirm in gepackter Form mit sämtlichen VDC-Registern. Sie müssen sich jetzt nicht mehr mit komplizierten Speicherroutinen und der VDC-Registerbelegung auseinandersetzen oder Diskettenjungleur spielen. Crunch 80 nimmt Ihnen diese Arbeit ab. (da)

Funktionstastenbelegung mal anders

Sie können die Funktionstasten des C128 mit dem Befehl KEY recht einfach belegen. Zur Umbellegung der Tasten »Help« und »RUN/STOP« benötigten Sie bisher aber immer ein spezielles Programm. Beim Durchsehen eines C128-ROM-Listings ist uns eine Routine aufgefallen, bei der keine Abfrage auf die Nummer der Funktionstaste mehr stattfindet. Dadurch können Sie auch die HELP- und die Run/Stop-Taste anders belegen. Die Routine wird mit

```
BANK 15:SYS24812,,x,,e$
aufgerufen. Die Variable x gibt dabei die Nummer der Funktions-
taste an. In der Tabelle sind die Tasten mit ihrer Codenummer an-
gegeben. (da)
```

F1	0	Die Funktionstasten und ihre Codes zur Programmierung mit frei definierten Texten
F2	1	
F3	2	
F4	3	
F5	4	
F6	5	
F7	6	
F8	7	
F9 (Run/Stop)	8	
F10 (Help)	9	

Programme vergleichen

Wenn Sie zwei Programme vergleichen möchten, laden Sie normalerweise ein Programm in den Computerspeicher und testen das zweite mit dem Befehl

```
DVERIFY "name"
beziehungsweise
VERIFY "name",8
```

Mit diesen Befehlen läßt sich nur feststellen, ob beide Programme gleich sind oder nicht. Sie können aber nicht herausfinden, wo sich die Programme unterscheiden. Mit dem Befehl »C« des eingebauten Maschinensprachemonitors lassen sich die Programme mit den folgenden Befehlen problemlos vergleichen:

```
MONITOR
L" name1",8,1300
L" name2",8,11300
>ae
```

Bei dem letzten Befehl gibt der Computer mehrere Hexadezimalzahlen auf dem Bildschirm aus. Wichtig sind nur die ersten beiden. Sind diese zum Beispiel 4E 36, so lautet der Vergleichsbefehl:

```
C 1300 364E 11300
```

Nach der Eingabe dieses Befehls werden die Adressen ausgegeben, an denen die beiden Programme unterschiedlich sind. Mit dem Befehl »M« können Sie sich die unterschiedlichen Speicher-

stellen ansehen. Hat der C128 beim Vergleich zum Beispiel die Adresse 0331F angezeigt, so lassen sich die unterschiedlichen Speicherzellen mit

```
>331F
und
>1331F
```

darstellen. Einem perfekten Vergleich zweier Programme steht also nichts mehr im Wege. (U.Kepper)

Lange Basic-Programme in die RAM-Erweiterung?

Im C128-Modus lassen sich Basic-Programme zwischenzeitlich in einer RAM-Erweiterung 1700/1764/1750 speichern. Im allgemeinen dient dazu die folgende Befehlsfolge:

```
X=PEEK(4624)+256*PEEK(4625)-(PEEK(45)-PEEK(46)*256)
STASH X,7169,0,0
PRINT X
```

Den Wert der Variablen X sollten Sie sich merken, da Sie diesen zum Zurückholen des Basic-Programms benötigen. Mit dem Befehl

```
FETCH wert,7169,0,0
```

holen Sie das Programm wieder zurück. Die Befehlsfolge funktioniert aber nur, wenn das Basic-Programm kürzer als etwa 46079 Byte (bei ausgeschalteter Grafik) beziehungsweise 36863 Byte (bei reserviertem Bereich für Grafik) ist. Ist das Programm länger, so wird durch einen ROM-Fehler ab der Speicherzelle 53248 nicht mehr das Basic-Programm, sondern der Ein-/Ausgabebereich in der RAM-Erweiterung gesichert. Versuchen Sie nun, dieses Programm wieder zurückzuholen, stürzt der Computer ab, da die Ein-/Ausgaberegister überschrieben werden. »REU Debug« (Listing 1) beseitigt diesen Fehler im ROM des C128. Lassen Sie sich nicht verwirren, wenn bei der Eingabe des Programms mit dem MSE ein kleiner Teil des Bildschirms überschrieben wird. Nach dem Laden mit

```
BLOAD "REU DEBUG"
```

braucht das Programm nicht gestartet zu werden. Durch seine Lage im Speicher ist es sofort aktiv. Ein Basic-Programm wird nun ordnungsgemäß in einer RAM-Erweiterung gespeichert. Für die Maschinenspracheprogrammierer hier die genaue Erklärung:

```
.003f0 sei ; interrupt sperren
.003f1 ldx $ff00 ; speicherkonfiguration merken
.003f4 sty $df01 ; dma-controller beschreiben
.003f7 ora #$01 ; ram unter i/o einschalten
.003f9 sta $ff00 ; speicherkonfiguration setzen
.003fc cli ; interrupt freigeben
.003fd jmp $03ec ; sprung zum rest des programms
.003ec stx $ff00 ; alte konfiguration setzen
.003ef rts ; zum hauptprogramm
```

Der Trick bei dem Programm besteht einfach darin, daß der Interrupt für eine bestimmte Zeit gesperrt wird. Normalerweise arbeitet der DMA-Controller in der RAM-Erweiterung in dem Moment, in dem das Register \$DF01 beschrieben wird. Haben Sie aber den Interrupt gesperrt, so kann der Controller erst nach dem Befehl CLI arbeiten. Bis zu diesem Befehl können Sie jede beliebige Speicherkonfiguration einstellen. Die Befehle FETCH, STASH und SWAP funktionieren jetzt einwandfrei. (U. Kepper)

Listing 1. »REU Debug« beseitigt einen Fehler im C128-ROM

```
Name : reu debug 03ec 0400
-----
03ec : 8e 00 ff 60 78 ae 00 ff 83
03f4 : 8c 01 df 09 01 8d 00 ff 96
03fc : 58 4c ec 03 4e 01 0d 05 41
```

© 64'er

80-Zeichen-Bildschirm gepackt

Wenn Sie eine Grafik vom 80-Zeichen-Bildschirm auf Diskette speichern, belegt sie jedesmal 66 Blocks. Bei hochauflösenden Interlace-Grafiken können es sogar bis zu 260 Blocks werden. Es ist daher sinnvoll, die Grafiken vor dem Speichern zu packen. »Crunch 80« (Listing 2, bitte mit dem MSE eingeben) erledigt das für Sie. Beachten Sie, daß Sie das Programm nicht sofort nach der Eingabe starten können. Laden Sie das Crunch 80 mit

```
L" CRUNCH 80" ,8,0F000
```

Das Programm liegt nun richtig. Speichern Sie es mit

```
S" CRUNCH 80 V4.1" ,8,0F000,0F587
```

X

wieder ab. Starten Sie Crunch 80 V4.1 mit

```
BANK 0:SYS DEC ("FO09")
```

Damit kann Crunch 80 nicht mehr durch ein Basic-Programm überschrieben werden. Das Speichern einer Grafik geschieht mit

```
BANK 0:SYS DEC ("FO06"),dn,sp,ep,,,"name"
```

Die Geräteadresse wird mit dem Parameter dn angegeben. sp und ep geben den Bereich im Video-RAM des VDC an, der gepackt werden soll. Für eine 640 x 200-Punkt-Grafik geben Sie 0 für sp und 63 für ep an. Benutzen Sie auf dem C128 D (Blech) eine hochauflösende Grafik im Interlacedmodus, kann der Parameter ep Werte bis 255 annehmen. Durch den Befehl

```
BANK 0:SYS DEC ("FO03"),dn,mo,,,"name"
```

wird die gespeicherte Grafik wieder geladen. Der Parameter dn gibt dabei die Geräteadresse an. mo ist der Modus, in dem das Bild geladen wird. Damit lassen sich die Unterschiede zwischen den verschiedenen Videochips ausgleichen. Bei mo = 0 wird das Register 25 des VDC so übernommen, wie es gespeichert wurde. mo = 1 paßt Register 25 an die jeweilige Version des VDC an. Mit mo = 2 oder mo = 3 geben Sie den Inhalt von Register 25 vor. Haben Sie nun genug von der Grafik, so genügt ein

```
BANK 0:SYS DEC ("FO06")
```

zum Umschalten auf den Textbildschirm.

(T. Lang)

Listing 2. »Crunch 80« packt VDC-Grafiken schon beim Speichern

Name : crunch 80	2000 2587		
2000 :	4c 2c f0 4c 46 f0 4c 59 f8	21d0 :	00 00 00 00 00 00 00 00 d1
2008 :	f0 ad 08 0a c9 f0 90 0a 8d	21d8 :	00 00 00 00 00 00 00 00 d9
2010 :	a9 00 8d 07 0a a9 f0 8d ca	21e0 :	00 00 00 00 00 00 00 00 e1
2018 :	08 0a ad 13 12 c9 f0 90 47	21e8 :	00 00 00 00 00 00 00 00 e9
2020 :	0a a9 00 8d 12 12 a9 f0 eb	21f0 :	00 00 00 00 00 00 00 00 f1
2028 :	8d 13 12 60 8d 7d f5 8e 89	21f8 :	00 00 00 00 00 00 00 00 f9
2030 :	7e f5 8c 7f f5 20 d9 f0 65	2200 :	4c 09 13 4c 6d 14 4c 43 4e
2038 :	20 00 13 08 20 65 f0 20 4f	2208 :	16 a9 00 8d 00 ff a4 fa 2d
2040 :	b6 f0 28 b0 7e 60 8d 7d ab	2210 :	a9 2c a2 24 8e b9 02 a2 00
2048 :	f5 a0 04 b0 7f 8e 7e f5 17	2218 :	01 20 77 ff c8 a9 55 a2 7c
2050 :	20 a9 f0 20 03 13 4c 3b 0d	2220 :	24 8e b9 02 a2 01 20 77 de
2058 :	f0 20 9f f0 20 65 f0 20 8f	2228 :	ff a5 fa 18 69 02 a6 24 45
2060 :	06 13 4c 3b f0 a0 00 b9 f2	2230 :	a4 25 20 bd ff a9 00 ee d1
2068 :	00 f2 be 00 13 99 00 13 b5	2238 :	7d 16 a0 01 20 ba ff a9 3d
2070 :	8a 99 00 f2 b9 00 f3 be 0e	2240 :	0f a2 01 20 68 ff 20 c0 6d
2078 :	00 14 99 00 14 8a 99 00 e5	2248 :	ff 90 33 b0 1a a9 0b 38 fe
2080 :	f3 b9 00 f4 be 00 15 99 62	2250 :	4c 76 13 a9 0f 85 02 a9 4a
2088 :	00 15 8a 99 00 f4 b9 00 77	2258 :	92 85 03 a9 43 85 04 08 23
2090 :	f5 be 00 16 99 00 16 8a ae	2260 :	68 85 05 20 ed 02 18 08 2e
2098 :	99 00 f5 c8 d0 e9 60 a0 00	2268 :	48 20 cc ff 20 18 16 a9 62
20a0 :	18 03 8d 53 f1 ad 19 03 ff	2270 :	00 20 c3 ff 68 28 55 fa 45
20a8 :	8d 54 f1 a9 33 8d 18 03 17	2278 :	a9 3f 8d a0 ff 60 a2 00 b2
20b0 :	a9 ff 8d 19 03 60 ad 53 70	2280 :	20 c9 ff b0 a2 a9 a0 20 d9
20b8 :	f1 8d 18 03 ad 54 f1 8d 37	2288 :	d2 ff ad 7e 16 20 d2 ff 43
20c0 :	19 03 60 a6 fa 2c a2 0b f9	2290 :	a2 25 20 da cd 20 d2 ff 51
20c8 :	2c a2 16 2c a2 0e 2c a2 e1	2298 :	a4 90 d0 b7 ca 10 f3 a2 f2
20d0 :	08 a9 30 8d 00 ff 4c 3e 14	22a0 :	12 ad 7e 16 8d 81 16 20 69
20d8 :	4d a9 30 8d 00 ff a9 31 c1	22a8 :	cc ed e8 a9 00 20 cc ed 9a
20e0 :	8d 03 d5 ad 00 03 8d 55 13	22b0 :	8d 80 16 ea 20 a8 ed a2 e5
20e8 :	f1 ad 01 03 84 56 f1 a9 f7	22b8 :	00 8e 82 16 8e 83 16 8d db
20f0 :	2f 8d 00 03 a9 f1 8d 01 e9	22c0 :	84 16 ee 80 16 d0 0b ee 0d
20f8 :	03 20 86 03 e9 2e d0 c6 d0	22c8 :	81 16 ad 81 16 ed 7f 16 ea
2100 :	a0 06 b9 4c f1 99 00 01 89	22d0 :	f0 13 20 d8 ed ed 84 16 f6
2108 :	88 10 ff 20 80 03 20 00 3b	22d8 :	d0 0b ee 82 16 d0 03 ee 0c
2110 :	01 f0 bc 85 fa a9 30 8d 42	22e0 :	83 16 4c c9 d2 13 8d 7e 16 9d
2118 :	00 ff a9 01 8d 03 d5 20 2b	22e8 :	ad 84 16 c9 da f0 2c e9 10
2120 :	3f f1 a5 0f e9 ff d0 a1 c6	22f0 :	db f0 28 e9 00 f0 2b c9 4e
2128 :	20 9f f0 20 65 f0 60 20 f8	22f8 :	ff f0 2e ae 83 16 d0 4e 99
2130 :	3f f1 a9 30 8d 00 ff a9 04	2300 :	ae 82 16 d0 2b 20 d2 ff 8e
2138 :	01 8d 03 d5 4c 3c 4d ad b3	2308 :	ad 80 16 d0 08 ed 81 16 b5
2140 :	55 f1 8d 00 03 ad 56 f1 ce	2310 :	ed 7f 16 f0 55 ad 7e 16 29
2148 :	8d 01 03 60 20 7b 87 8d 3a	2318 :	4c b7 13 ad 83 16 f0 10 87
2150 :	03 ff 60 00 00 00 00 00 6b	2320 :	d0 2e ad 83 16 d0 27 f0 48
2158 :	00 00 00 00 00 00 00 00 59	2328 :	2a ad 83 16 d0 20 f0 23 e5
2160 :	00 00 00 00 00 00 00 00 61	2330 :	29 fe c9 da f0 10 e0 01 b5
2168 :	00 00 00 00 00 00 00 00 69	2338 :	d0 0c ad 84 16 20 d2 ff b8
2170 :	00 00 00 00 00 00 00 00 71	2340 :	20 d2 ff 4c 08 14 a9 da d0
2178 :	00 00 00 00 00 00 00 00 79	2348 :	20 d2 ff 4c 53 14 a9 db 8f
2180 :	00 00 00 00 00 00 00 00 81	2350 :	20 d2 ff ad 84 16 20 d2 ae
2188 :	00 00 00 00 00 00 00 00 89	2358 :	ff ad 82 16 20 d2 ff ad 85
2190 :	00 00 00 00 00 00 00 00 91	2360 :	83 16 f0 03 20 d2 ff 4c bc
2198 :	00 00 00 00 00 00 00 00 99	2368 :	06 14 4c 53 13 a9 00 8d 91
21a0 :	00 00 00 00 00 00 00 00 a1	2370 :	00 ff a4 fa a9 2c a2 24 c7
21a8 :	00 00 00 00 00 00 00 00 a9	2378 :	8e b9 02 a2 01 20 77 ff a7
21b0 :	00 00 00 00 00 00 00 00 b1	2380 :	e8 a9 55 a2 24 8e b9 02 68
21b8 :	00 00 00 00 00 00 00 00 b9	2388 :	a2 01 20 77 ff a5 fa 18 eb
21c0 :	00 00 00 00 00 00 00 00 c1	2390 :	69 02 a6 24 a4 25 20 bd 98
21c8 :	00 00 00 00 00 00 00 00 c9	2398 :	ff a9 00 ae 7d 16 a8 20 ad
		23a0 :	ba ff a9 0f a2 01 20 68 2a
		23a8 :	ff 20 c0 ff 90 03 4c 67 08
		23b0 :	13 a9 00 20 c6 ff 90 03 51
		23b8 :	4c 67 13 20 c1 ff a6 90 39
		23c0 :	f0 03 4c 53 13 c9 a0 f0 93
		23c8 :	06 a9 18 38 4c 67 13 a2 42
		23d0 :	1a a9 00 20 cc ed ca 20 6a
		23d8 :	da cd 29 bf 20 cc ed 20 bb
		23e0 :	c1 ff 8d 81 16 a9 00 8d 0c
		23e8 :	80 16 a2 25 20 c1 ff e0 03
		23f0 :	1e f0 14 e0 19 f0 04 e0 92
		23f8 :	1a d0 09 9d 6c 16 e0 19 9e
		2400 :	d0 05 29 bf 20 cc ed 24 7d
		2408 :	90 10 03 4c 53 13 ca 10 04
		2410 :	db a2 18 20 da cd 29 7f 06
		2418 :	20 cc ed a2 12 ad 81 16 27
		2420 :	20 cc ed e8 a9 00 20 cc eb
		2428 :	ed 20 c1 ff e9 00 f0 04 61
		2430 :	e9 ff d0 12 a8 20 c1 ff 3a
		2438 :	8d 82 16 a9 00 8d 83 16 68
		2440 :	20 af 15 4c 76 15 aa c9 55
		2448 :	da f0 04 c9 db d0 1c 20 ca
		2450 :	c1 ff a8 20 c1 ff 8d 82 85
		2458 :	16 a9 00 e0 db d0 03 20 e9
		2460 :	c1 ff 8d 83 16 20 a2 15 4e
		2468 :	4c 76 15 20 ca ed ee 80 11
		2470 :	16 d0 03 ee 81 16 a5 90 0d
		2478 :	f0 32 a2 12 20 ee ed a2 51
		2480 :	1a ad 86 16 20 cc ed ad d0
		2488 :	85 16 ae 7e 16 f0 15 c0 d2
		2490 :	01 d0 03 20 33 16 c0 02 a9
		2498 :	d0 02 29 f8 e0 03 d0 04 42
		24a0 :	29 f8 09 07 a2 19 20 ce 76
		24a8 :	cd 4c 6a 14 4c 29 15 ad 76
		24b0 :	82 16 d0 03 ad 83 16 f0 43
		24b8 :	36 ee 82 16 d0 03 ee 83 b1
		24c0 :	16 ad 81 16 8d 3d 0a ad 16
		24c8 :	80 16 8d 3e 0a 98 48 20 05
		24d0 :	0a ed ac 83 16 f0 0e a9 91
		24d8 :	ff ee 3d 0a ee 81 16 20 73
		24e0 :	3e c5 85 d0 f2 68 a0 82 67
		24e8 :	16 f0 2c 88 d0 07 a8 68 4b
		24f0 :	68 98 4c 6b 15 18 ad 3c 66
		24f8 :	0a 6d 82 16 8d 3c 0a 90 20
		2500 :	03 ee 3d 0a 98 20 3e c5 1a
		2508 :	18 ad 80 16 6d 82 16 8d 38
		2510 :	80 16 90 03 ee 81 16 60 34
		2518 :	a4 fa 98 a2 24 8e b9 02 55
		2520 :	a2 01 20 77 ff c8 a9 ff 27
		2528 :	ad 24 8e b9 02 a2 01 20 31
		2530 :	77 ff 60 29 f8 48 ad 00 6d
		2538 :	d6 29 1f d0 02 68 60 68 3a
		2540 :	09 07 60 a9 00 8d 00 ff 87
		2548 :	aa 20 dc e1 ad 00 d6 29 fe
		2550 :	07 f0 05 a2 3b 20 dc e1 51
		2558 :	2c 03 0a 10 05 a2 3e 20 29
		2560 :	dc e1 20 27 c0 a5 d7 48 43
		2568 :	30 03 20 2e cd 20 24 ca eo
		2570 :	20 42 c1 68 30 03 20 2e 27
		2578 :	c4 18 4c 78 13 00 00 00 a5
		2580 :	00 00 00 00 00 00 00 00 d1

Tips und Tricks für Profis

Floppy-Hilfen aller Art – von LOAD und SAVE bis zu einer »besonderen« Directory-Routine ist alles dabei. Und wir lüften ein Geheimnis.

Als ich in der Ausgabe 3/89 des 64'er-Magazins von einem geheimnisvollen Absturz berichtete, habe ich natürlich gehofft, daß Ihr, die Leser, dem »Geheimnis« auf die Spur kommt. Dennoch hab ich die Profis, Euch nämlich, anscheinend unterschätzt. So schnell, wie der Niki Heusler mir die Lösung präsentierte, so schnell hab ich damit nicht gerechnet. War es wirklich zu einfach?

Bis zum nächsten Mal,
Alfred Poschmann

»Illegal Track or Sector«

Die Floppy blinkt hektisch. Moment, Fehlerkanal abfragen – die lapidare Meldung lautet: 66, ILLEGAL TRACK OR SECTOR, 105, 210«. Eine elende Situation: Die Floppy meldet wohl, daß es eine fehlerhafte Sektorverketzung gibt, nicht aber, wo sie auf der Diskette zu finden ist. Hier half bislang nur stundenlanges Suchen mit einem Diskettenmonitor – ohne zu wissen, ob die Diskette überhaupt zu retten ist.

Diese mißliche Eigenschaft von 1541 und kompatiblen Laufwerken entschärft »Illegal T&S« (Listing 1, Eingabehinweise auf Seite 79). Taucht der Fehler auf einer Ihrer Disketten auf, merken Sie sich in Zukunft nur noch die Track- und Sektornummern aus der Fehlermeldung. Starten Sie dann Illegal T&S bitte mit RUN und geben nun diese beiden Zahlen ein. Das kurze Basic-Programm untersucht jetzt die ganze Diskette nach dem fehlerhaften Block ab und gibt dessen Track- und Sektornummer aus – gegebenenfalls sogar auf einem angeschlossenen Drucker. Jetzt kann mit einem Diskettenmonitor gezielt gearbeitet werden. (Hans Huck)

Listing 1. »Illegal T&S« hilft beim Auffinden von Lesefehlern

```
100 T=1:D$="SUCHPROGRAMM 'ILLEGAL T+S' <069>
110 PRINT"CLR,CTRL-N,DOWN"TAB(8)D$ <DOWN <215>
    )
120 PRINT"(BDOWN,9SPACE,RVSON)B(CRVOFF)RUCK <126>
    ER ODER(SPACE,RVSON)S(CRVOFF)GREEN
130 GET DS$:IF DS$="" THEN 130 <191>
140 DR=0:IF DS$="D" THEN DR=1 <002>
150 IF DR=1 THEN OPEN 4,4:PRINT#4,"CTRL-I <030>
    ,SPACE"
160 PRINT"CLR,CTRL-N,DOWN"TAB(8)D$ <DOWN <009>
    )
170 PRINT" INPUT ILLEGAL TRACK , SECTOR <144>
180 INPUT" T,S":Y,Z <033>
190 PRINT" ABBRECHEN MIT 'Q' <DOWN> <095>
200 OPEN 1,8,15:"I":OPEN 2,8,2,"# <191>
210 IF T<36 THEN FOR S=0 TO 16 <018>
220 IF T<31 THEN FOR S=0 TO 17 <027>
230 IF T<25 THEN FOR S=0 TO 18 <071>
240 IF T<18 THEN FOR S=0 TO 20 <016>
250 PRINT#1,"U1 2 0 "T" "S <206>
260 PRINT#1,"B-P 2 0" <162>
270 GET#2,A$,B$ <249>
280 GET Q$:IF Q$="Q" THEN 350 <132>
290 IF A$="" THEN A$=CHR$(0) <252>
300 IF B$="" THEN B$=CHR$(0) <016>
310 A=ASC(A$):B=ASC(B$) <028>
320 IF A=Y AND B=Z THEN PRINT" GEFUNDEN IN <128>
    TRACK" T",SEKTOR" S
330 IF DR=1 THEN:IF A=Y AND B=Z THEN PRINT <247>
    #4,TAB(10)" GEFUNDEN IN TRACK" T",SEKTO <113>
    R" S
340 NEXT S:IF T<35 THEN T=T+1:GOTO 210 <117>
345 IF DR=1 THEN PRINT#4:CLOSE 4 <118>
350 CLOSE 2:CLOSE 1
```

© 64'er

Geheimnisvoller Absturz – die Lösung

In Ausgabe 3/89 des 64'er-Magazins hatten wir folgendes Problem veröffentlicht: Geben Sie den Befehl NEW und danach eine beliebige Programmzeile ein, in der das Directory nachgeladen wird. Zum Beispiel:

```
10 LOAD" $" ,8
```

Starten Sie das Programm mit RUN. Nachdem das Directory nachgeladen wurde, erscheint ein SYNTAX ERROR. Versucht man danach, eine Basic-Zeile des Directory zu löschen (z.B. 0 <RETURN>), stürzt der Computer ab: Etwa eine Sekunde lang geschieht gar nichts, dann verfärbt sich der Bildschirm, einige undefinierte Zeichen erscheinen. Wie kommt es zu dem Absturz?

Der Grund für diese seltsame Erscheinung ist, daß bei einem LOAD-Befehl von einem Basic-Programm aus (also nicht im Direktmodus) der Basic-Endezeiger (45/46) nicht auf das Ende des nachgeladenen Programmes gesetzt wird. Dies ist auch sinnvoll, viele Basic-Programme laden zu Beginn beispielsweise ein Maschinenprogramm nach:

```
1 IF A = 0 THEN A = 1 : LOAD "MASCHINENPROGRAMM" ,8,1
```

Hier wäre es störend, wenn der Zeiger 45/46 auf das letzte Byte des Maschinenprogrammes, das irgendwo ab 49152 liegen könnte, gestellt werden würde. Der Interpreter fände dann keinen Speicherplatz für die Variablen mehr vor, die ja ab der Speicherzelle abgelegt werden, auf die 45/46 zeigt. Für Interessierte: Ab \$E1A3 im Betriebssystem prüft der C64, ob vom Direktmodus oder einem Programm aus geladen wurde. Weitere Informationen zu dieser Problematik finden sich im 64'er-Magazin, Ausgaben 4/88 auf Seite 97 und 9/88 auf Seite 45.

Gehen wir der Reihenfolge nach vor: Nach der Eingabe der Zeile

```
10 LOAD" $" ,8
```

ohne Leerzeichen in einen leeren Basic-Speicher zeigt der Basic-Endezeiger 45/46 auf die Speicherzelle 2062. Das läßt sich mit PRINT PEEK (45) + PEEK (46) * 256

leicht überprüfen. Wird das »Programm« jetzt mit RUN gestartet, lädt es wie gewünscht das Inhaltsverzeichnis nach. Nach jedem LOAD-Befehl wird das Basic-Programm grundsätzlich neu gestartet, der Interpreter fährt jetzt also mit der Bearbeitung der Basic-Zeile 0 fort. Im Programmspeicher steht inzwischen aber das Directory. In Zeile 0 steht der Name der Diskette, aber kein interpretierbarer Basic-Befehl. Somit bricht der Computer mit SYNTAX ERROR die Bearbeitung ab.

Er hat jedoch etwas vergessen: Wie oben beschrieben, steht der Zeiger 45/46 immer noch auf der Speicherzelle 2062, da er vom LOAD-Befehl innerhalb des Programmes nicht verändert wurden. Das »Programm«, als ein solches wird die Directory ja angesehen, ist aber viel länger (je nach Anzahl der Files auf der Diskette) als das kurze Programm, das nur aus dem einen Befehl bestand, mit dem wir das Inhaltsverzeichnis geladen hatten. Die Speicherzelle 2062 liegt also mitten in dem Bereich, in dem die Directory gespeichert wurde. Der Zeiger 45/46 zeigt also nicht hinter, sondern mitten in das im Speicher stehende »Programm« (Directory).

Die Eingabe von 0 <RETURN> veranlaßt den C64 jetzt, die erste Zeile zu löschen. Beim Löschen von Zeilen aus dem Speicher geht der Computer gewöhnlich und auch hier wie folgt vor: Er berechnet die Adresse der Zeile, die unmittelbar auf die zu löschende folgt. Der Bereich ab dieser Speicherzelle bis zum Programmende (Zeiger 45/46) wird nun so weit nach vorne gezogen, daß die zu löschende Zeile verschwindet. Die entsprechenden Routinen finden Sie ab \$A49C im Basic-ROM.

In unserem Fall soll Zeile 0 gelöscht werden. Der C64 sucht im Speicher, wo die auf die 0 folgende Zeile beginnt, je nach Länge des Diskettennamens ist das in etwa die Adresse 2073. Die zu löschende Zeile 0 beginnt am Basic-Anfang 2049 (es ist ja die erste Zeile). Der zu löschende Bereich liegt also zwischen 2049 und 2072, der Bereich zwischen 2073 und dem Programmende muß

nach 2049 vorgezogen werden. Das Programmende entnimmt der C64 dem Zeiger 45/46, denn er kann ja nicht wissen, daß hier noch der falsche Wert 2062 enthalten ist. Das Programmende liegt also scheinbar bei 2062.

Wie oben beschrieben, muß der Bereich, der bei 2073 beginnt und bei 2062 («Programmende») aufhört, nach 2049 geschoben werden. Leider ist jedoch die Endadresse dieses Bereiches kleiner als die Startadresse, weshalb die Verschieberoutine des Betriebssystems ab \$A4A9, die die Zeile 0 löschen soll, falsch arbeitet. Sie beginnt damit, daß der Inhalt von Speicherzelle 2073 nach 2049 geschrieben wird, dann 2074 nach 2050, dann 2075 nach 2051 und so weiter. Gewöhnlich arbeitet diese Verschieberoutine so lange weiter, bis sie das Programmende erreicht hat. In diesem Fall jedoch kann das Programmende nicht ohne weiteres erreicht werden, da es bei 2062 liegt. Die Verschieberoutine arbeitet sich also von 2073 aufsteigend durch den gesamten Speicher des Computers. Sie erreicht nach etwa einer Sekunde (so lange geschieht nichts nach außen Erkennbares) auch den I/O-Bereich ab \$D000, in dem auch der Videochip liegt. Irgendwann werden auch die Speicherzellen 53280 und 53281 erreicht, die mit unsinnigen Werten gefüllt werden. Dadurch verfärbt sich der Bildschirm. Die »undefinierbaren Zeichen« sind in Wirklichkeit nichts anderes als Sprites, die durch diese unfreiwillige VIC-Beschreibung eingeschaltet wurden.

Etwas hinter den Registern des Video-Chips liegen die der Ein/Ausgabe-Bausteine 6526. Hier wird unter anderem die Interrupt-Anforderung IRQ erzeugt. Diese Anforderung kommt regelmäßig etwa jede 60stel Sekunde. Dies bedeutet einen ersten Stolperstein für den C64. Die Programmierung der IRQ-Anforderung gerät durcheinander und die Tastaturabfrage wird dadurch abgeschaltet. Mit etwas Pech wird eine ständige Interrupt-Anforderung »programmiert« und der Interpreter kann seine Arbeit schon ab diesem Zeitpunkt nicht mehr fortsetzen.

Bei meinen Untersuchungen konnte ich jedoch feststellen, daß der Kopiervorgang noch fortgesetzt wird. Irgendwann schloß der Computer dann über das Speicherende bei \$FFFF heraus und landete in der Zeropage. Unsachgemäße Manipulationen in diesem Bereich, das lernt jeder Einsteiger, führt unweigerlich zum Absturz, nicht einmal der Computer selbst darf hier planlos Speicherzellen beschreiben. Da er dies jedoch ganz schamlos tut, stürzt er endgültig ab.

Um einen solchen Absturz zu verhindern, müßte man, nachdem das Nachladeprogramm mit SYNTAX ERROR ausgestiegen ist, vor dem Löschen von Zeilen einen RENEW-Befehl anwenden, wie zum Beispiel im 64'er-Ausgabe 3/89, Seite 83, beschrieben. Dieser setzt den Zeiger 45/46 auf den richtigen Wert, der Computer stürzt nicht ab.

(Nikolaus Heusler)

TRICK des Monats

LOAD und SAVE mit Pfiff

Genauso alt wie der C64 selbst ist die Erkenntnis, daß sein Basic nicht gerade das benutzerfreundlichste ist. So gehört das Laden und Speichern von Maschinenprogrammen ohne Zweifel zu den Arbeiten, die an die Geduld und den Einfallsreichtum eines Programmierers mitunter recht harte Anforderungen stellen.

Ein LOAD "Name".8,1 hat wohl schon so manchem den letzten Nerv geraubt, weil danach der Zeiger auf das Programmende (Variablenanfang) hoffnungslos verbogen und nach einem NEW das schöne Basic-Programm verschwunden war.

Auch kann es durchaus sinnvoll sein, ein Maschinenprogramm – unabhängig von seiner normalen Startadresse – an eine frei wählbare Adresse zu laden. Das war aber bisher nur mit Anstrengungen realisierbar. Angenommen, Sie wollen mehrere Routinen, die normalerweise im gleichen Bereich liegen, gleichzeitig im Speicher verwalten oder sich daraus zum Beispiel ein Toolkit basteln. Was tun, wenn gerade kein SMON zur Verfügung steht?

Das Speichern eines bestimmten Bereichs glich ohne Monitor bislang eher einem Hürdenlauf. Sicher, es gab da mal einen netten POKE- und SYS-Trick, aber in welcher Ausgabe stand der noch gleich?

Sie sehen es selbst, eine schier unerschöpfliche Aufzählung von Problemchen im alltäglichen Umgang mit LOAD und SAVE. Doch diese Zeiten haben nun ein Ende dank »THAT'S IT!« (Listing 2, bitte mit dem MSE, Seite 79 eingeben).

Zugegeben, ein etwas ungewöhnlicher Name für eine Routine, die aber selbst ebenso ungewöhnlich ist. Denn »THAT'S IT!« bewältigt alle beschriebenen Probleme mit einer Startadresse – gedächtnisschonend und hübsch kurz dazu. Die Routine belegt die letzten 72 Byte vor dem VIC und kann – na-

türlich mit sich selbst (!) – in jeden anderen Bereich geladen und dort ohne weitere Anpassung aufgerufen werden.

Auf die allzeit lästige Angabe der Geräte- und Sekundäradresse wurde bewußt verzichtet. Der Defaultwert 8 (für Floppybetrieb) befindet sich 4 Byte hinter der Startadresse – ein POKE 53180,1 schafft also Abhilfe für Datensettenbesitzer. Die Sekundäradresse ergibt sich je nach Aufruf und kann von außen nicht manipuliert werden. Da grundsätzlich keine Zeiger mehr gesetzt werden, sollte die Routine nicht zum Laden »normaler« Basic-Programme verwendet werden.

Wie aber funktioniert nun das alles mit nur einer Startadresse? Ganz einfach: Anhand der Parameteranzahl entscheidet sich, was zu tun ist. Der SYS-Aufruf wird jedenfalls ohne Trennzeichen, gefolgt vom in Anführungszeichen stehenden Programmnamen eingegeben:

SYS 53176 "Name"

Folgen keine weiteren Parameter, dann wird das Maschinenprogramm »Name« absolut, das heißt an seine normale Startadresse, geladen. Darüber hinaus können – müssen aber nicht – eine oder zwei Adressen, durch Kommata getrennt, folgen. Ein

SYS 53176 "Name",Adresse1

lädt das Maschinenprogramm »Name«, unabhängig von seiner normalen Startadresse, an »Adresse1«. SYS 53176 "THAT'S IT!“,828 lädt unsere Routine in den Kassettenpuffer.

Folgen zwei Parameter, also SYS 53176 "Name",Adresse1,Adresse2, so wird der Speicherbereich »Adresse1« bis »Adresse2« unter »Name« gespeichert. Zu beachten ist hier, daß der Wert in Adresse2 nicht mehr mitgespeichert wird. Die entsprechende Endadresse muß also vor dem Aufruf der Routine um den Wert 1 erhöht werden. Beispiel: SYS 53176 "Name",49152,50000 speichert von 49152 bis 49999.

Zum Schluß bleibt nur noch der Wunsch, daß Sie an dieser Routine ebensoviel Freude finden wie der Autor selbst. Und damit wären wir am Ende - THAT'S IT! (Matthias Ullmann)

Listing 2. »That's it!« ist eine effektive und kurze Lade- und Speicherhilfe

```
Name : that's it!           efb8 d000
-----
efb8 : 20 57 e2 a2 08 86 ba 20 71
efc0 : 79 00 f0 2c 20 fd ae 20 e8
efc8 : 8a ad 20 f7 b7 48 20 79 61
efd0 : 00 f0 15 68 84 c1 85 c2 8d
efd8 : 20 fd ae 20 8a ad 20 f7 2d
efe0 : b7 84 ae 85 af 4c ed f5 37
efe8 : 68 84 c3 85 c4 a0 00 2c dd
eff0 : a0 01 84 b9 a9 00 4c a5 80
eff8 : f4 3c 36 34 27 45 52 3e 81
```

© 64'er

FOR-NEXT – mal anders

1. Die FOR-NEXT-Schleife ist eine oft benutzte und praktische Schleife. In den folgenden Zeilen beschreiben wir zwei Anwendungen dieses Basic-Befehls.

1. Die FOR-NEXT-Schleife wird oft zur Berechnung von Funktionstabellen benutzt.

Das sieht zum Beispiel folgendermaßen aus:

```
10 DIM Y(100)
20 FOR X=1 TO 100
30 Y(X)=3*X+4
40 NEXT X
```

Möchte man die Schleife beenden, wenn der Funktionswert Y(X) zum Beispiel größer als 200 ist oder alle 100 Funktionswerte gefunden sind, muß nur eine Zeile eingefügt werden:

```
35 X=X-(Y(X)>200)*(100-X)
```

2. Außerdem kann die Schrittweise innerhalb der FOR-NEXT-Schleife verändert werden:

```
10 SW=1
20 FOR X=1 TO 100 STEP 0
30 PRINT X,SW
40 SW=SW*2
50 X=X+SW
60 NEXT X
```

Die Schrittweise (SW) wird bei jedem Schleifendurchlauf verdoppelt.

Der Trick aus der Zeile 35 ist übrigens eine logische Operation. Ausführlichere Hinweise finden Sie in unserem Logeleien-Kurs auf Seite 64, der in dieser Ausgabe beendet wird. (V. A. Schmidt)

Erweitertes Directory

»X-Dir« (Listing 3) ist kein »normales« Directory-Programm. Es zeigt alle verfügbaren Daten über eine Datei gleich mit an. Alle Dateien werden mit Start-Track und -Sektor ausgegeben. Zusätzlich ist bei PRG-Files die Startadresse zu sehen. Bei REL-Dateien erfolgen zusätzliche Angaben über Rekordlänge, Track/Sektor des ersten Side-Sektor-Blocks und so weiter. Ich glaube, X-Dir ist das erste Programm, das derartiges vollbringt. Natürlich werden auch gelöschte und geschützte Dateien mit berücksichtigt.

Eventuell beschriebene Bytes auf Track 18, Sektor 0 (wird als »Geheimnachrichten-Speicher« verwendet) erscheinen als zusammenhängender Text. Alle Ausgaben erfolgen in hexadezimaler Schreibweise. Die freie Blockzahl einer Diskette erfolgt zusätzlich in dezimaler.

Geben Sie Listing 3 mit dem MSE ein. X-Dir wird mit SYS 49152 aufgerufen. Es sollten jedoch vorher die Bildschirmfarben auf akzeptable Werte (z. B. schwarz oder dunkelgrau) gesetzt werden, da die Informationen farbig hervorgehoben sind. (Oliver Blasnik)

Listing 3. »X-Dir« zeigt jede nur erdenkliche Directory-Information an.

```
Name : x-dir code          c000 o46a
-----
c000 : 4c cc e0 44 45 4c 20 53 49
c008 : 45 51 20 50 52 47 20 55 93
c010 : 53 52 20 52 45 4c 20 3f 94
c018 : 3f 3f 20 3f 3f 3f 20 3f d4
c020 : 3f 3f 20 3f 3f 3f 20 3f de
c028 : 3f 3f 20 0d 05 4d 45 53 27
c030 : 53 41 47 45 3a 20 9f 00 e1
c038 : 05 44 49 53 4b 4e 41 4d e3
c040 : 45 3a 9f 00 05 20 20 49 ef
c048 : 44 3a 9f 00 9c 2a 20 4e c9
c050 : 4f 54 20 43 4c 4f 53 45 51
c058 : 00 9c 2a 20 50 52 4f 54 b2
c060 : 45 43 54 45 44 00 9f 54 70
c068 : 2f 53 3a 00 20 20 53 49 b2
c070 : 44 45 2d 53 3a 00 20 20 71
c078 : 52 4e 41 45 4e 47 45 3a 92
c080 : 00 2e 2e 2e 20 00 20 20 ac
c088 : 41 44 52 3a 00 0d 20 20 f0
c090 : 20 20 00 55 31 20 32 20 88
c098 : 30 20 00 42 2d 50 20 32 5b
c0a0 : 20 00 42 2d 50 20 32 20 06
c0a8 : 32 0d 00 0d 05 46 52 45 59
c0b0 : 45 20 42 4c 4f 43 4b 53 02
c0b8 : 20 4f 4e 20 44 49 53 4b 8a
c0c0 : 20 3a 00 00 00 00 00 00 fe
c0c8 : 00 00 23 49 20 ce ff a9 76
c0d0 : 01 20 c3 ff a9 02 20 c3 85
c0d8 : ff a9 01 a2 eb a0 c0 20 45
c0e0 : bd ff a9 01 a2 08 a0 0f 32
c0e8 : 20 ba ff 20 c0 ff a9 01 1e
c0f0 : a2 ce a0 c0 20 bd ff a9 7b
c0f8 : 02 a2 08 a0 02 20 ba ff 6e
c100 : 20 c0 ff a9 01 8d c5 c0 ca
c108 : ad c5 c0 20 f8 e2 ad c5 b4
c110 : c0 8d c4 c0 a9 00 8d c6 3e
c118 : c0 a9 00 20 25 c3 20 cf 42
c120 : ff 20 cf ff 8d c7 c0 a9 90
c128 : 05 20 25 c3 20 cf ff a9 13
c130 : 00 d0 03 4e e7 c2 a9 1e 5a
c138 : 20 25 c3 20 cf ff 8d c8 a4
c140 : c0 20 cf ff 8d c9 c0 a9 82
c148 : 07 8d 86 02 ae c8 c0 ae 85
c150 : a9 c0 20 57 c3 a9 05 20 4a
c158 : 25 c3 a9 0f 8d c5 c0 a9 08
c160 : 05 20 d2 ff a9 22 20 d2 fe
c168 : ff 20 cf ff a9 a0 f0 08 e1
c170 : 20 d2 ff ce c5 c0 10 f1 59
c178 : a9 22 20 d2 ff ad c5 c0 9b
c180 : f0 0e 30 0e 20 cf ff 20 c6
c188 : d2 ff ce c5 c0 4c 7d e1 ae
c190 : a9 02 8d 86 02 38 20 f0 b3
c198 : ff a0 18 18 20 f0 ff a9 ed
c1a0 : 02 20 25 c3 20 cf ff 48 85
c1a8 : 29 07 8d c3 c0 0a 0a aa 0a
c1b0 : a0 03 8c c5 c0 bd 03 c0 35
c1b8 : 86 02 20 d2 ff a6 02 e8 b1
c1c0 : ce c5 c0 10 f0 68 48 29 69
c1c8 : 80 c9 80 f0 0a a9 4e a0 ob
c1d0 : c0 20 1e ab 4c e6 c1 68 71
c1d8 : 48 29 40 c9 40 d0 07 a9 f8
c1e0 : 59 a0 c0 20 1e ab 68 a9 f2
c1e8 : 8d a0 c0 20 1e ab a9 03 e5
c1f0 : 20 25 c3 20 cf ff 8d c8 5e
c1f8 : c0 20 cf ff 8d c9 c0 a9 7e
c200 : 66 a0 c0 20 1e ab ad c8 72
c208 : c0 20 6e c3 a9 2f 20 d2 27
c210 : ff ad c9 c0 20 6e c3 a9 48
c218 : 02 ad c3 c0 e9 02 d0 68 ba
c220 : a9 86 a0 c0 20 1e ab 20 2e
c228 : ce ff a2 01 20 c9 ff a9 60
c230 : 93 a0 c0 20 1e ab ce c8 d3
c238 : c0 a9 00 20 ed bd a9 20 83
c240 : 20 d2 ff ae c9 c0 a9 00 e8
c248 : 20 ed bd a9 0d 20 d2 ff 10
c250 : 20 ce ff a2 01 20 c9 ff 63
c258 : a9 a2 a0 c0 20 1e ab 20 74
c260 : ce ff a2 02 20 c6 ff 20 8d
c268 : cf ff 8d c8 c0 20 cf ff ff
c270 : 8d c9 c0 ae c8 c0 ce c9 c1
c278 : c0 20 57 c3 ad c4 c0 8d b6
c280 : c5 c0 20 f8 c2 4c c8 c2 04
c288 : c9 04 d0 3c a9 6c a0 c0 11
c290 : 20 1e ab a9 15 20 25 c3 4e
c298 : 20 cf ff 8d c8 c0 20 cf 04
c2a0 : ff 8d c9 c0 20 cf ff 8d 8e
c2a8 : c5 c0 ad c8 c0 20 6e c3 a0
c2b0 : a9 2f 20 d2 ff ad c9 c0 69
c2b8 : 20 6e c3 a9 76 a0 c0 20 e5
c2c0 : 1e ab ad c5 c0 20 6e c3 26
c2c8 : a9 0d 20 d2 ff ee c6 c0 6e
c2d0 : ad c6 c0 c9 08 f0 03 4e f6
c2d8 : 27 c1 ad c7 c0 8d c5 c0 55
c2e0 : c9 ff f0 03 4e 08 c1 20 92
c2e8 : 90 c3 20 ce ff a9 02 20 91
c2f0 : c3 ff a9 01 20 c3 ff 60 1e
c2f8 : 85 02 20 ce ff a2 01 20 79
c300 : c9 ff a9 93 a0 c0 20 1e 72
c308 : ab a2 12 a9 00 20 ed bd 72
c310 : a9 20 20 d2 ff a6 02 a9 bc
c318 : 00 20 ed bd a9 0d 20 d2 7c
c320 : ff 20 ce ff 60 85 02 20 dd
c328 : ce ff a2 01 20 c9 ff a9 60
c330 : 9b a0 c0 20 1e ab ad c6 d3
c338 : c0 0a 0a 0a 0a 0a 18 65 dd
c340 : 02 aa a9 00 20 cd bd a9 bc
c348 : 0d 20 d2 ff 20 ce ff a2 c8
c350 : 02 20 c6 ff 60 00 00 8e 37
c358 : 55 c3 8c 56 c3 ad 56 c3 07
c360 : 20 6e c3 ad 55 c3 20 6e 2f
c368 : c3 a9 20 4c d2 ff 48 4a 74
c370 : 4a 4a 4a 20 79 c3 68 29 20
c378 : 0f aa bd 80 c3 4c d2 ff 46
c380 : 30 11 32 33 34 35 36 37 7e
c388 : 38 39 41 42 43 44 45 46 ed
c390 : 20 ce ff a9 ab a0 c0 20 4e
c398 : 1e ab a9 00 20 f8 c2 a9 1e
c3a0 : 21 8d c5 c0 a9 00 8d 55 8d
c3a8 : c3 8d 56 c3 8d c6 c0 a9 a5
c3b0 : 04 20 25 c3 20 cf ff 85 12
c3b8 : 02 20 cf ff 20 cf ff 20 7f
c3c0 : cf ff ad 55 c3 18 65 02 3b
c3c8 : 8d 55 c3 ad 56 c3 69 00 cf
c3d0 : 8d 56 c3 ce c5 c0 10 de af
c3d8 : ae 55 c3 ac 56 c3 20 57 6a
c3e0 : c3 a9 20 d2 ff a9 28 a8
c3e8 : 20 d2 ff ae 55 c3 ad 56 1e
c3f0 : c3 20 ed bd a9 29 20 d2 f8
c3f8 : ff a9 0d 20 d2 ff a9 90 08
c400 : 20 25 c3 a9 38 a0 c0 20 a5
c408 : 1e ab a9 0f 8d c5 c0 20 92
c410 : cf ff 20 d2 ff ce c5 c0 50
c418 : 10 f5 a9 44 a0 c0 20 1e e2
c420 : ab a9 a2 20 25 c3 20 cf dd
c428 : ff 20 d2 ff 20 cf ff 20 ad
c430 : d2 ff 20 cf ff 20 d2 ff 50
c438 : 20 cf ff 20 d2 ff 20 cf 91
c440 : ff 20 d2 ff a9 2b a0 c0 fe
c448 : 20 1e ab a9 a7 8d c5 c0 17
c450 : 20 25 c3 a9 01 85 d4 20 f9
c458 : cf ff f0 03 20 d2 ff ee 3a
c460 : c5 c0 d0 f3 a9 0d 4c d2 12
c468 : ff a9 60 9f 68 9f 60 9f 8c
```

Vom Markt & Technik Buchverlag wurde vor kurzem ein Informationsschreiben zum Geos-Support verfaßt. Wir wollen Ihnen diese Informationen natürlich nicht vorenthalten und geben Sie Ihnen in gekürzter Form wieder («Der Service für Geos»). Damit sollten viele Fragen beantwortet sein. (da)

Geos im Griff

Neben einigen Tips bei Problemen mit verschiedenen Geos-Applikationen sagen wir Ihnen, was passiert, wenn Sie eine Diskette mit dem normalen Validate bearbeiten.

Der Service für Geos

Der Umtausch-Service des Buchverlags von Markt & Technik bezieht sich nur noch auf die deutschen Geos-Produkte, die von Markt & Technik direkt oder über einen Händler geliefert wurden. Geos-Versionen der Firma Commodore sowie falsch installierte oder absichtlich zerstörte Originaldisketten werden bei Fehlfunktionen nicht ausgetauscht. Beachten Sie bitte bei einer nicht funktionierenden Applikation, daß sie eventuell nur unter einer bestimmten Geos-Version lauffähig ist. Geopublish funktioniert zum Beispiel nicht mit Geos V1.2. Haben Sie sich dazu entschlossen, Ihre (ältere) Geos-Version gegen das neue Geos 2.0 auszutauschen, beachten Sie die folgenden Hinweise:

1) Schicken Sie bitte Ihre Originaldisketten (egal, welche Geos-Version) an den Markt & Technik Buchverlag.

2) Ein Update auf Geos 2.0 kostet 49 Mark. Ein Umtauschpreis auf Geos 128 V2.0 steht noch nicht fest. Ein Umtausch auf eine neuere Geos-Version ist nur gegen Vorauskasse möglich.

Beachten Sie beim ersten Start Ihrer neuen Geos-Version genau die Anweisungen im Handbuch. Erfahrungsgemäß werden hierbei die meisten Fehler gemacht. Nur bei einer ordnungsgemäßen Installation ist ein einwandfreies Arbeiten mit Geos möglich. Sollten Sie bereits Geos-Applikationen besitzen, so können Sie Ihre Boot-Diskette von Geos 2.0 und Geos 128 daraufhin installieren. Klicken Sie dazu bei der Frage »Haben Sie schon einmal eine Geos-Anwendung von Berkeley Softworks installiert?« auf »YES«. Folgen Sie dann bitte den Anweisungen des Programms. Eine Installation kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Kopieren Sie Ihre Disketten nie vor der Installation!

Sollten Sie Probleme beim Start von Geos haben, so schalten Sie bitte alle nicht benötigten Geräte wie ein zweites Laufwerk und einen Drucker aus. Versuchen Sie es dann noch einmal. Beachten Sie, daß die Originaldisketten kopiergeschützt sind. Kopien der Originaldisketten sind nicht bootfähig. Sollte die Meldung »Der verlangte Arbeitsvorgang darf nicht auf der Geos Startdiskette angewendet werden« kommen, so haben Sie die falsche Diskettenseite zu kopieren versucht.

Die nächsten Probleme können auftauchen, wenn Sie ein Dokument drucken möchten. Im Gegensatz zu Hinweisen im Handbuch der verschiedenen Geos-Applikationen sind auf den Disketten keine Druckertreiber vorhanden. Neue Druckertreiber finden Sie nur auf den Systemdisketten von Geos 2.0 und Geos 128. Sollte kein Druckertreiber für Ihren Drucker vorhanden sein, testen Sie einfach mehrere Treiber. Dazu sollten Sie beachten, daß Sie im Menü »Drucker wählen« den Druckertreiber ausgewählt haben, den Sie ausprobieren möchten. Außerdem muß sich der Druckertreiber auf der Arbeitsdiskette befinden. Funktioniert kei-

ner der Druckertreiber, können Sie mit unseren »Printer-Creator-Programme« eigene herstellen. Geos 2.0 enthält zusätzlich NLQ und Mega-Treiber. Es gibt leider noch keine Geos-Druckertreiber für Farbdrucker. Das nächste Problem stellt sich, wenn Sie mit Geowrite Umlaute in NLQ ausdrucken möchten. Dazu benötigen Sie einen Druckertreiber

der Generation 2.1. Sie erhalten diesen von uns, sofern Ihr Drucker in der Lage ist, Umlaute zu drucken. Für Drucker wie MPS-801, MPS-802, MPS-803, 1526 und für diverse »Exoten« gibt es leider keine NLQ-tauglichen Druckertreiber. Im übrigen wird die Applikation »Writers Workshop« nicht mehr vertrieben, da sie in Geos 2.0 integriert ist. Entgegen anderslautender Meldungen konnte der Druckertreiber-Fehler in Geofile noch nicht behoben werden. Sollte die »Suchen und Ersetzen«-Funktion defekt sein, wird die Diskette kostenlos vom Markt & Technik Buchverlag umgetauscht. In der Applikation »Geospell« befinden sich kleinere Fehler. Beachten Sie daher, daß Sie kein schreibgeschütztes Dokument testen. In einem solchen Fall stürzt Geospell ab. Achten Sie bitte darauf, daß Sie nach etwa 20 bis 30 neu aufgenommenen Worten den Kontrollvorgang im Menü »Optionen« mit »Neu« neu starten. Löschen Sie außerdem im Geodictionary nicht die drei »Ü« am Ende des Wörterbuchs. (da)

Entnommen aus: Informationen des technischen Supports
Markt & Technik Buchverlag
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Eine Geos-Diskette Bit für Bit (2)

Spur:	18	Sektor:	1	Größe:	256	Bytes	Anzahl:	18	Sektoren	Format:	GCR					
.0000	12	09	cb	01	10	47	a5	4f	46	4f	4e	5a	20	32	2e	30
.0010	1a	a0	a0	a0	a0	01	08	00	08	58	04	0e	00	33	30	
.0020	00	00	83	02	06	43	61	8c	89	86	87	72	6e	89	61	5f
.0030	55	ab	a0	a0	a0	02	13	01	05	57	0a	1c	0f	05	1a	00
.0040	00	00	83	04	05	43	61	72	72	5f	55	ab	a0	a0	a0	a0
.0050	a0	a0	a0	a0	a0	04	12	01	00	57	0a	0c	0e	06	13	00
.0060	00	00	83	05	07	44	77	89	8e	8e	86	80	85	57	55	4b
.0070	a0	a0	a0	a0	a0	05	14	01	08	58	07	06	01	00	0d	00
.0080	00	00	83	06	13	42	6f	81	80	74	a0	a0	a0	a0	a0	a0
.0090	a0	a0	a0	a0	a0	05	06	01	08	56	04	07	0a	00	1c	00
.00a0	00	00	83	07	05	42	6f	77	84	89	74	83	88	a0	a0	a0
.00b0	a0	a0	a0	a0	a0	07	03	01	08	56	04	07	0e	00	16	00
.00c0	00	00	83	08	05	43	72	88	8e	8e	85	8e	73	a0	a0	a0
.00d0	a0	a0	a0	a0	a0	08	05	01	08	56	05	0f	01	0b	0c	00
.00e0	00	00	83	08	12	42	75	82	82	8c	85	a0	a0	a0	a0	a0
.00f0	a0	a0	a0	a0	a0	08	07	01	08	56	04	07	0c	00	14	00

Ein Directory-Sektor im Geos-Format

In der letzten Folge wurde die Blockbelegungstabelle (BAM) einer Geos-Diskette genau beschrieben. Dieses Mal sehen wir uns genau an, wie ein Dateieintrag unter Geos aussieht. Wie beim normalen Commodore-Format kennzeichnet das erste Byte den Dateityp. Bei Geos ist dieses Byte immer \$83. Ist die Datei schreibgeschützt, wird Bit 6 gesetzt: Das Byte ist in einem solchen Fall \$C3. Im Bild ist die erste Datei schreibgeschützt, die zweite nicht. Danach folgen 2 Byte, die angeben, wo die Datei auf der Diskette beginnt (in diesem Beispiel: Spur 1, Sektor 16). Der Dateiname (hier »Geofont V2.0«) wird mit »Shift-Space auf 16 Zeichen aufgefüllt. Die folgenden beiden Bytes zeigen auf den sogenannten Info-Sektor, in dem wichtige Informationen über diese Datei gespeichert sind (in diesem Fall Spur 1, Sektor 8). Besitzt das folgende Byte einen anderen Wert als \$00, ist die Datei im VLIR-Format vorhanden. Das nächste Byte beinhaltet den Dateityp. Momentan existieren 16 verschiedene Typen (Tabelle). Geofont ist eine Applikation, also steht dort \$06. Bei Zeichensätzen steht dort \$08. Weitere 4 Byte enthalten Datum und Zeit, an dem die Datei erzeugt oder modifiziert wurde. Die letzten beiden Bytes sind wieder identisch zum normalen Commodoreformat. Sie geben die Länge der Datei mit dem Info-Sektor an. »Geofont« besitzt zum Beispiel 51 Blocks.

Wenn Sie über ein wenig Floppy-Grundwissen verfügen, wissen Sie jetzt, warum Sie eine Geos-Diskette nicht mit dem normalen Validate-Befehl aufräumen dürfen. Nehmen Sie also immer den Befehl »Aufräumen« im »Disk«-Menü in Geos. (U. Kepper)

Die Dateitypen

0	Nicht	8	Zeichensatz
1	BASIC	9	Druckertreiber
2	Assembler	10	Eingabetreiber
3	Daten	11	Diskettentreiber
4	System	12	Startprogramm
5	Hilfsprogramm	13	Zeitweilig
6	Anwendung	14	Selbstausführend
7	Dokument	15	C 128 Eingabetreiber

Die verschiedenen Datentypen unter Geos

Verbesserungen im Btx-Modul von Commodore

Wer mit Btx arbeitet, wird sich häufig auch mit folgendem Problem auseinandersetzen müssen: Oft ist es erforderlich, daß einige Btx-Seiten aufgezeichnet werden, um Belege für die durchgeführten Aktivitäten zu haben (zum Beispiel beim Mitteilungsversand, bei Bankaufträgen, bei Anleitungen für Telesoftware). Hierzu gibt es grundsätzlich drei verschiedene Verfahren, wenn man mit dem Commodore Btx-Modul arbeitet: 1. Ausdrucken der Btx-Seiten. 2. Arbeiten im Capture-Modus. 3. Speichern der Btx-Seiten mit der »File«-Funktion.

Alle Verfahren haben jedoch Nachteile: Ausgedruckte Seiten können nicht weiter verarbeitet werden, Files mit Daten aus dem Capture-Modus können wegen der im File vorhandenen Steuerzeichen nur sehr umständlich weiterverarbeitet werden, und für jede zu speichernde Seite muß ein neues File angelegt werden. Im folgenden wird beschrieben, wie man diesen Vorgang verbessern kann. Zuvor jedoch noch ein Hinweis: Die beschriebene Änderung wird direkt in der Betriebssoftware des Btx-Moduls durchgeführt. Hierzu ist die Änderung des EPROMs notwendig (Garantieverlust beim Öffnen des Moduls).

Drucker angepaßt

Das wird verbessert: Fast jeder hat sich schon über die utopische Druckervoreinstellung des Moduls geärgert. Dies ist nun vorbei, das Modul wurde intern so programmiert, daß ein Epson-kompatibler Drucker ohne weiteres angesprochen werden kann. Die Umlaute stimmen dabei ebenso wie die Groß- und Kleinschreibung. Ferner ist es mit der neuen Betriebssoftware möglich, Btx-Seiten nicht nur in ein jeweils neues File zu speichern, sondern auch an ein bestehendes File anzufügen. Dazu muß man wissen, daß bei der Unter-

Es gibt nichts, was man nicht noch verbessern könnte. Auch das Btx-Modul von Commodore ist zwar sehr gut, aber nicht perfekt. Wir haben zusätzlich noch eine Append-Funktion eingebaut und zwei Fehler behoben.

funktion »file« der »xfer«-Funktion auf der Diskette ein sequentielles File mit dem Zusatz »S,W« hinter dem Filenamen eröffnet wird. Es wird nun eine zusätzliche Unterfunktion »append« für die »xfer«-Funktion eingefügt. Bei dieser Unterfunktion wird dann ein sequentielles File mit dem Zusatz »A« eröffnet. Dieser Zusatz bewirkt bekanntlich, daß das entsprechende sequentielle File fortgesetzt werden soll. Bei dieser neuen Funktion ist es normalerweise noch nicht einmal erforderlich, daß der Filenamen wiederholt werden muß. Die Routine verwendet immer den zuletzt eingegebenen Filenamen! Dennoch ist es ohne weiteres möglich, abwechselnd zwei verschiedene Files fortzuschreiben. Nun zur Arbeit mit der neuen »append«-Funktion: Der Aufruf erfolgt nach Anwahl der »xfer«-Funktion aus dem dann angezeigten Menü »Drucker,File,Append«. Zuerst muß ein Filenamen eingegeben werden. Das geschieht durch Anwahl der Unterfunktion »file«, es sei denn, man will das zuletzt angesprochene File fortsetzen. Wenn das File neu ist, wird es eröffnet und die aktuelle Btx-Seite auf Diskette geschrieben. In diesem Fall ist man mit Speicherung der Seite fertig, und die »append«-Funktion wird erst beim nächsten Aufruf benötigt. Ist das File schon auf der Diskette vorhanden, dann wird die Meldung »FILE EXISTS noch einmal (J/N)« ausgegeben. In diesem Fall wird die Taste »j« gedrückt, damit das Menü noch einmal angezeigt wird. Nach Anwahl der Unterfunktion »append« durch Drücken der Taste »a« wird die aktuelle Btx-Seite an das zuvor mit der »file«-Funktion angesprochene File angefügt. Soll

der Filenamen gewechselt werden, so wird einfach die Unterfunktion »file« angewählt und

Neue Append-Funktion

der neue Filenamen eingegeben. Danach kann wie oben beschrieben weiter verfahren werden. Zum Abschluß noch zwei weitere nützliche Änderungen, die bei der Umprogrammierung der Betriebssoftware gleich miterledigt wurden. Erstens eine Änderung, die einen Fehler bei der wechselweisen Handhabung der »file«- und »drucker«-Funktion ausschaltet. Nach der Ausgabe auf Diskette kommt es oft vor, daß der Drucker beim ersten Ansprechen nicht erreichbar ist (es erscheint dann die Meldung »KEIN DRUCKER noch einmal (J/N)«). Durch das Löschen aller aktiven I/O-

Kanäle vor Ansprechen des Druckers tritt dieser Fehler nicht mehr auf. Zweitens eine Änderung, die einen Fehler ausschaltet, der auftritt, wenn man ein Makro, das auf einer Floppy 1541 gespeichert ist, überschreibt. In der Betriebssoftware des Btx-Moduls ist für die Speicherung eines Makros eine feste Zeichenkette vorgesehen, die folgendermaßen beginnt »@:btx-mak-«. Ist das zu speichernde Makro schon auf der Diskette vorhanden, dann soll es (wegen des vorangestellten Klammeraffen) überschrieben werden. Leider wird mit dieser Funktion ein File auf der 1541 nicht immer richtig überschrieben. Auch ist es manchmal unangenehm, wenn man ein Makro überschreibt, ohne es eigentlich beabsichtigt zu haben. Das erste Zeichen der Zeichenkette wird nun durch »0« ersetzt, damit wird beim Speichern immer das Laufwerk 0 angesprochen, der Fehler ist beseitigt. Die neue Modulsoftware mit der Bezeichnung V3.4 können Sie sich kostenlos aus unserem Btx-Service unter der Nummer +64064 # laden.

(Holger Büchschütz/aw)

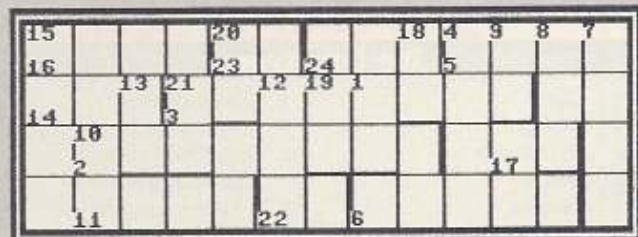
Kreuzworträtsel

Senkrecht:

(1) Skatwort; (4) Billiger Massenspeicher; (7) Anweisungen von Programmiersprachen; (8) Abk. Nicht-Oder; (9) Abk. Analog nach Digital; (10) Abk. Zeilenvorschub (Linefeed); (12) Abk. Fernschreiber (Teletype); (13) Griechischer Buchstabe; (15) Elendsviertel; (18) Engl. für »Herr«; (19) Operationssaal; (20) Knock out; (21) Milligramm

Waagrecht:

(2) Computerzubehör (Hardware); (3) Kraftfahrzeug; (5) Logische Speichereinheit; (6) Gerät zur Datenfernübertragung; (14) lässig/gleichgültig; (16) epische Erzählung; (17) Junior; (22) Abk. für ein engl. Längenmaß; (23) Kilo-Ampere; (24) Kurzbez. für »Kaufmann«



Dieses Kreuzworträtsel wurde vom C64 berechnet und gedruckt. Dazu verwendeten wir unser Rätselprogramm aus 64'er-Ausgabe 12/84. Die Wortschatzdateien stammen von Nikolaus Heuser.

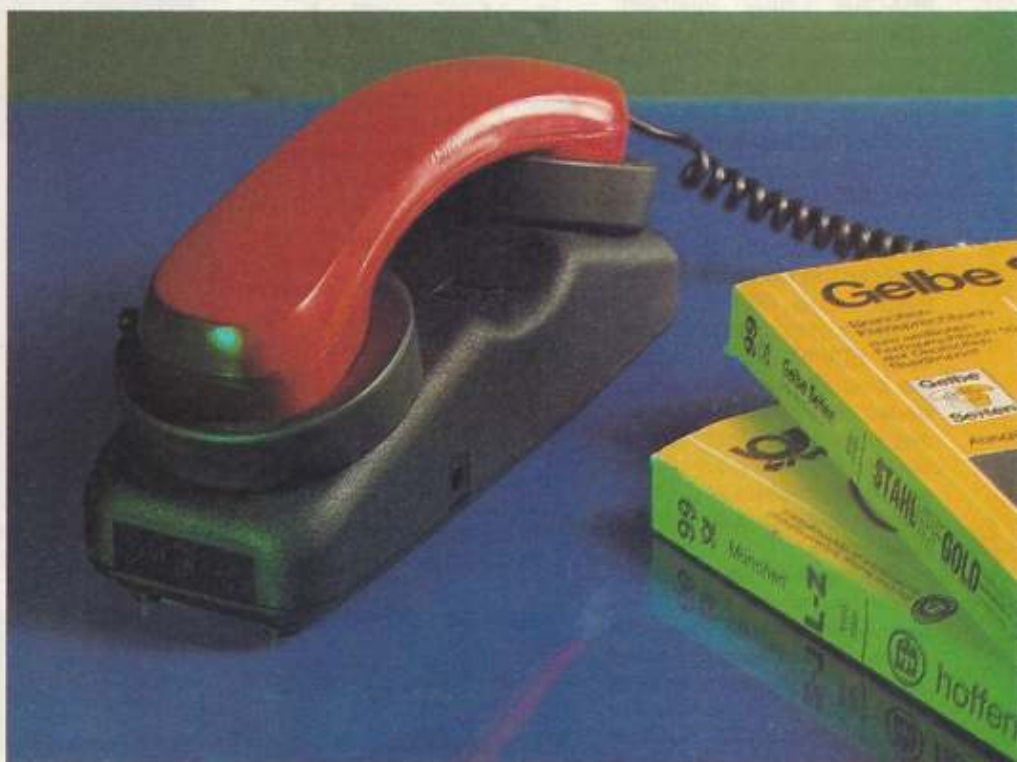
64'er EINSTEIGER

Der zweite Schritt

Die Tastatur ist für den Anwender eines der wichtigsten Computerelemente. Der zweite Teil unseres Kurses »Computern leicht gemacht« zeigt die Bedeutung der Steuertasten und die Cursorbewegungen.

INHALT

Computerkarriere	74
DFÜ in 10 Schritten	78
Eingabehinweise	79
Der Geheimtip: Sonderzeichen im Startexter	80
Computern leicht gemacht: der zweite Schritt	82
Tips & Tricks für Einsteiger	86
DFÜ-Fachbegriffe für Übende	88



Alles über DFÜ

Reden Sie mit, wenn es um Dinge wie Datenfernübertragung (DFÜ) geht. In unserem Lexikon lernen Sie die wesentlichen Begriffe der Profis in Sachen »Telefonieren mit dem C 64« kennen. In zehn Schritten zeigen wir, wie einfach es ist, in einen elektrischen Briefkasten (Mailbox) hineinzuschauen. Steigen Sie ein in die Welt der Modems und Akustikkoppler. Es geht darin interessanter zu, als sich vermuten läßt. Morgen können Sie auch aktiv teilnehmen.

Computerkarriere

Ohne Computer geht es nicht in die Zukunft. Wir zeigen Ihnen, warum dies so ist, und wie Sie am besten Ihre Chancen nutzen können. Ausbildungsbeispiele und eine Reihe wichtiger Adressen weisen hierbei den Weg. Tips für die richtige Bewerbung bei der gewünschten Ausbildungsstätte sind auch dabei.



Das Schlagwort »Europa '92« ist mittlerweile zum Antriebsmotor für eine riesige Qualifizierungskampagne geworden. Ob Jugendliche oder umzuschulende Akademiker, ob Handwerker oder Senioren – Staat und Wirtschaft werben um alle. Insbesondere Mädchen und Frauen haben Chancen wie nie zuvor. IBM-Chef Lothar Sparberg: »Die Wirtschaft braucht weibliche Mitarbeiter und Führungskräfte, weil sie gerade im Bereich der Informations- und Kommunikations-Technologien den stark wachsenden Bedarf nicht mehr aus den Reihen der Männer decken kann.« Aha! Und Rita Süßmuth, ehemalige Familienministerin in Bonn, meint, »daß Mädchen und Frauen nicht nur eine Chance in der EDV hätten, sondern sogar eine Chance für die EDV bedeuten, da sich ihre Interessen außer auf die Informatik an sich auch noch auf die Lösung von menschlichen und sachlichen Problemen in diesem Bereich richten«.

Bildungsminister Möllemann bezeichnet Bildung als das »wichtigste Kapital«. Sie sei der »Rohstoff«, von dem der Standort Bundesrepublik lebe. Er begründet die größere Anstrengung im Weiterbildungsbereich mit dem heute schon absehbaren Nachwuchsmangel bei gleichzeitig steigendem Bedarf an qualifizierten Arbeitskräften. Bereits ab 1990 werden jedes Jahr 200 000 aktuell ausgebildete Nachwuchskräfte weniger als heute für qualifizierte Berufstätigkeiten zur Verfügung stehen, ab 1995 droht sogar ein Defizit von 300 000 Personen.

Computerfachleute, aber auch ganz »normale Anwender« werden gesucht, 40 000 sollen es sein. Und der Neubedarf liegt schon jetzt bei etwa 20 000 Personen – doch nur 11 000 stehen dem Arbeitsmarkt als Einsteiger zur Verfügung, so die Aussage von Werner Dostal, Chef des Instituts für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung der Nürnberger Bundesanstalt für Arbeit. Er muß es wissen, ist er doch seit 16 Jahren als »Berufsforscher« dort tätig. Dostal fordert mehr Qualifikation, weist aber darauf hin, »daß die Ausbildungslandschaft für EDV-Fachkräfte unübersichtlich und dem Bedarf nicht angemessen ist«. Weil das – leider – die Realität

ist, wollen wir Ihnen möglichst viele Adressen und praktische Tips geben, die Ihnen weiterhelfen.

Angesichts der künftig weiter sinkenden Zahl von Erwerbstätigen und aktuell ausgebildeter Nachwuchskräfte sind die Frauen eine geradezu beschworene Zielgruppe. »Karriere, Kind, 'K'omputer«

Karriere – Kind – »K«omputer

sollen in Zukunft »die drei Ks« im Leben der Frau sein. »Sie müßten durch berufliche Weiterbildung verstärkt zu Führungspositionen qualifiziert werden. Ein Weiterbildungsführerschein sei deshalb schon ein wichtiger Schritt nach vorn«, fordert auch Arbeitgeberpräsident Klaus Murrmann.

Zunächst ein Hinweis: Das 64'er-Magazin hat 1988 in den Ausgaben 2 bis 7 schon eine Reihe von Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten vorgestellt. Diese Hefte können noch nachbestellt werden.



3 Studenten der Universität Würzburg üben sich an Bildschirmterminen (erdachten) Unternehmen. So können sie ohne Risiko lernen und Fehl

COMPUTER



1 Rita Süßmuth, ehemalige Familienministerin in Bonn, meint, Mädchen und Frauen hätten nicht nur eine Chance in der EDV, sie selbst bedeuteten vielmehr eine Chance für die EDV

Wenn wir hier eine Tätigkeit beschreiben, die Sie interessiert, gehen Sie unbedingt zur Berufsberatung des örtlichen Arbeitsamtes. Falls an Ihrem Wohnort eine Computerschule vorhanden ist, lassen Sie sich beraten. Unterschreiben Sie

Immer mehr junge Leute sehen und finden ihre berufliche Zukunft im Bereich der Computerberufe. Lesen Sie, warum dies so ist und wie Sie jetzt Ihre Chancen nutzen können.

nicht voreilig einen Vertrag, bevor Sie nicht im Arbeitsamt nach Fördermöglichkeiten nachgefragt haben!

Immer wieder werden neue Berufe »erfunden«, die meist nur Berufsbezeichnungen sind und sich eher in die schon vorhandenen Berufe einordnen lassen. Das aktuellste Beispiel hierfür ist der seit ein paar Wochen bekannte Bankinformatiker, ein erfolgreich abgeschlossener Modellversuch der Berliner Bank und des Senats. In der Regel handelt es sich jedoch um folgende Tätigkeitsfelder:

1. Computeranwender/Sachbearbeiter: Computer-Führerschein, kaufmännische EDV-Qualifikationen, Kommunikationsassistent, Berater für EDV-Bürokommunikation;



2 Bildungsminister Möllemann sagt, Bildung sei der Rohstoff, von dem der Standort Bundesrepublik lebe



Foto: Siemens AG

als als Manager von virtuellen er machen.

So bewerben Sie sich richtig

Vier von fünf Bewerbern scheiden schon in der ersten Runde aus, nur weil die Bewerbungsunterlagen unvollständig, ungeordnet oder gar schlampig eingereicht wurden. Achten Sie auf die gewünschte Form, die in Anzeigen beziehungsweise Annoncen oft genannt wird:

- Kurzbewerbung: hier reichen ein tabellarischer Lebenslauf und Ihr Bewerbungsschreiben;

- übliche Unterlagen: in diesem Falle genügen tabellarischer Lebenslauf, Bewerbungsschreiben und Zeugniskopien;

- vollständige Bewerbung: dazu gehören tabellarischer Lebenslauf, Bewerbungsschreiben, ein neues Foto, Zeugniskopien, Leistungsnachweise wie zum Beispiel Zertifikate der Volkshochschule, Sprach-

kurse, Praktikumszeugnisse sowie Referenzen mit genauer Anschrift (und eine Handschriftenprobe, wenn ausdrücklich erwähnt);

- aussagekräftige Bewerbung: hier sollten neben den genannten Unterlagen auch eigene Fähigkeiten nachgewiesen werden, zum Beispiel hat er oder sie im 64'er-Magazin bereits ein Programm veröffentlicht. Auch anderes kann wichtig sein, zum Beispiel der Nachweis von Organisationstalent, wenn jemand Schulsprecher war oder im Sportverein die Jugendmannschaft geleitet hat.

Fotos macht man nicht im Automaten, sondern beim Fotografen. Zeugniskopien müssen gestochen scharf sein, ohne schwarze Ränder und am besten beglaubigt.

In vielen Bewerbungsschreiben fehlen Datum, genaue Adresse, Telefonnummer, der Betreff oder die richtige Anrede. Dann bekommt der entscheidende Empfänger eine »Allerweltsbewerbung« und die landet garantiert im Papierkorb. Bedenken Sie bitte, daß Bewerbung von »Werbung« kommt, das heißt Sie werben für sich! Zeigen Sie sich von Ihrer besten Seite! Sie überlegen doch auch, was Sie anziehen, wenn Sie eine Verabredung haben.

Apropos Kleidung: Bequem, aber gepflegt, ist genau das Richtige, zum Beispiel Sakko, Krawatte und anständige Hose. Ein Mini oder ein allzu kräftiges Make-up wären beim Vorstellungsgespräch ebenfalls fehl am Platz. Sie kennen doch das Sprichwort »Kleider machen Leute«.

- KARRIERE



Foto: Siemens AG

4 Ein CAD-Arbeitsplatz. Hier wird eine elektronische Schaltung am Bildschirm entwickelt und getestet.

2. Hardware: Büroinformationselektroniker, Technikinformatiker, Servicetechniker, Fertigungsfachmann, Entwicklungingenieur;

3. Systemsoftware: EDV-Fachmann (Systemprogrammierung), Entwickler, Berater, System- und Softwareingenieur;

4. Anwendersoftware: Organisations- und Anwendersoftwareprogrammierer, Anwenderberater, Entwickler, Kommunikationsorganisator;

5. Rechenzentrum: Operator, Systembetreuer, Arbeitsvorbereiter, Archivar, Hard- und Softwarespezialist;

6. Fortbildung/Umschulung:

EDV-Techniker, Datenverarbeitungskaufmann, Wirtschafts-/Bankinformatiker, Organisations- und Anwendungsprogrammierer, EDV-Dozent/Instruktor, Lernsystemanalytiker, Medienpädagoge, Ingenieur für Medientechnik, Videograf, Systemtechnologe;

7. Neue industrielle Elektroberufe: seit 1988 haben sich hier erhebliche Änderungen ergeben, die für viele Bewerber(innen) von Interesse sein können. Sie lösen die alten Ausbildungen ab und beinhalten die Veränderungen der Kommunikationselektronik ebenso wie den Bereich der Telekommunikation. Sie lauten: Elektromaschinenmonteur, Energieelektroniker, Industrieelektroniker, Kommunikationselektroniker;

8. Presse: Journalist, Telematiker, PR-Fachmann;

9. Sonstige Berufe: Datentypistin, Mikroprozessor-Programmierer, CAD/CAM-Konstrukteur, Vertriebsbeauftragter, DV-Ausbilder, Revisor Datenschutzbeauftragter.

Ausbildungsbeispiele

1. Büroinformationselektroniker/in:

Hierbei handelt es sich um eine Ausbildung von 3 1/2-jähriger Dauer. Wer ein Berufsgrundbildungsjahr hinter sich hat, beginnt die betriebliche Ausbildung im 2. Jahr.

Neben einer breiten Berufsgrundbildung, einschließlich der Bearbeitung von Werkstoffen und dem Zusammenbau elektronischer Baugruppen, geht es um Messen, Steuern, Regeln, Inbetriebnahme und Reparatur von Geräten. Wichtig ist das Prüfen im Bereich der Informations- und Kommunikationstechniken, Bedienen von EDV-Geräten, Planen, Herstellen und Testen von Programmen und Schnittstellen.

Umgang und Beratung von Kunden gehören ebenfalls zur Ausbildung.

2. Videograf/in:

Es handelt sich um eine Fortbildung nach einem Abschluß als Fotograf beziehungsweise Radio- und Fernsehtechniker. Ausnahmsweise kann man auch durch sonstige Nachweise wie Bescheinigungen vom

Gut vorbereitet ist halb gewonnen

Endlich hat man es geschafft, zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen zu werden. Damit ist die erste Hürde genommen, denn Ihre schriftliche Bewerbung hat der Firma ja gefallen, sonst hätten Sie keinen Termin bekommen. Jetzt kommt es darauf an, was Sie für einen Eindruck machen. Pünktlichkeit versteht sich von selbst, schlafen Sie sich vorher gut aus und frühstücken Sie in aller Ruhe.

Besonders wichtig ist, sich rechtzeitig und gründlich über die Firma, die Be-

hörde oder die Institution zu informieren. Man fragt Sie garantiert: »Warum haben Sie sich gerade bei uns beworben, was wissen Sie über unser Unternehmen, welche Vorstellungen über Ihre berufliche Entwicklung haben Sie für die nächsten Jahre?«

Studieren Sie in Ruhe Ihre gesamten Bewerbungsunterlagen aus Sicht Ihres zukünftigen Chefs; wo könnte dieser nachfragen? Bitten Sie Freunde, das Ganze einmal mit Ihnen durchzuspielen, das ist oft sehr hilfreich!

Anfragen nach Förderungsmöglichkeiten klärt Ihr Arbeitsamt. Die Ausbildung bietet das Aus- und Weiterbildungszentrum der Nixdorf-AG an.

8. Kommunikationselektroniker/in, -programmierer/in:

Ersteres ist ein ganz normaler Ausbildungsberuf, Dauer 3 1/2 Jahre, und wird von vielen Firmen inzwischen durchgeführt, zum Beispiel auch von Siemens und NCR. Die zweite Ausbildung hat sehr viel mit Datentechnik, insbesondere mit Datenbanken zu tun. Da es sich um eine Fortbildungs- oder auch Umschulungsmaßnahme handelt, sollten Sie beim Arbeitsamt nach finanziellen Beihilfen fragen. Ausbildung bieten zum Beispiel Control-Data und Siemens an.

für neue Berufe (GNB). Es wird eine fächerübergreifende und ganzheitliche Ausbildung angeboten.

12. CAD/CAM und sonstige C-Berufe:

Große Verdienste hat in diesen Aus- und Weiterbildungsbereichen das Berufsförderungszentrum Essen. Aber auch im Bereich der neuen Technologien für Kaufleute sowie Meß-, Steuer- und Regeltechnik wird viel geboten.

Und noch ein Tip

Ganz heiße Unterlagen mit Aus- und Fortbildungsmöglichkeiten sowie vielen Adressen gibt es im kühlen Norden beim: Arbeitsamt in Kiel - Dokumentationsstelle, Wittland 10, 2300 Kiel. Der Titel der Broschüre

Arbeitgeber, VHS-Zertifikate und so weiter zugelassen werden. Neben Meßtechnik, Verkabelung und Fehleranalyse lernt man das Schreiben von Drehbüchern, plant eine Produktion und kümmert sich um Management und Kalkulation. Dazu kommen Video und Fernsehen, Licht- und Tontechnik, Magnetspeicher, Bildplatte und Laser. Da die Kurse örtlich verschieden sind, fragen Sie am besten die Industrie- und Handelskammer oder die Volkshochschule.

3. Berater/in für EDV-Bürokommunikation:

Siehe 64'er-Magazin Ausgabe 6/1988, Seite 11. Ausbildungsstätten sind GIB (Gesellschaft für informationsverbreitende Berufe) und die Control-Data-Institute.

4. Neue industrielle Elektroberufe:

Es würde zuviel Platz erfordern, diese Berufe zu beschreiben. Nähere Informationen finden Sie im Heft »Neue industrielle Elektroberufe«, Band 1, Nr. 1-II B 400 oder Nr. 401 - 408 bei Ihrem Arbeitsamt.

5. Dipl.-Ing.(FH) Medientechnik:

Mit Abschluß der letzten Klasse einer Fachoberschule beziehungsweise Fachhochschulreife kann das Studium an der bislang einzigen Fachhochschule für Druck in Stuttgart begonnen werden. Man



Foto: Siemens AG

5 Mit Hilfe dieser Großrechenanlage werden hochintegrierte Schaltkreise kontrolliert

hole sich das gleichnamige Heft Bd.2, Nr. 2-I Q 42 beim Arbeitsamt.

6. Organisationsprogrammierer/in:

Siehe 64'er-Magazin Ausgabe Heft 3/1988, Seite 10. Ausbildungsmöglichkeiten gibt es zum Beispiel in den Siemens-Schulen für Kommunikations- und Datentechnik, in den Control-Data-Instituten und im Computer-Bildungs-Institut.

7. Lernsystemanalytiker/in:

Eine Fortbildungsmaßnahme für arbeitslose Lehrer und ähnliche Berufe, eventuell auch für Studienabbrecher.

9. Medizinische Datenverarbeitung/Informatik:

Siehe 64'er-Magazin Ausgabe 5/1988, Seite 14. Anfragen richten Sie bitte an Siemens beziehungsweise an das Computer Bildungsinstitut (CBI).

10. Wirtschaftsinformatiker/in:

Eine ganz neue Ausbildung für Abiturienten. Sie erwerben sogar eine Doppelqualifikation als DV-Fachmann/frau und als Wirtschaftsinformatiker/in.

Erkundigen Sie sich im CBI in Wiesbaden.

11. Systemtechnologe/gin:

Dies ist eine 1jährige Zusatzausbildung der Gesellschaft

lautet: »Bildung und Beruf, EDV, Informatik, Mikrocomputer«. Wenn die 64'er-Redaktion einen 1. Preis für optimale Berufsberatung zu vergeben hätte - diese Behörde macht es goldrichtig!

(Rüdiger Werner/mf)

Aus- und Weiterbildungszentrum der Nixdorf-AG, G.-Stresemann-Ring 12-16, 6200 Wiesbaden
Berufsförderungszentrum, Altenessenstraße 80-84, 4300 Essen 12
Computer-Bildungs-Institut (CBI), Bahnstraße 8, 6200 Wiesbaden-Erbenheim
Control-Data-Institute, Karlstraße 42, 8000 München 2
Gesellschaft für informationsverbreitende Berufe (GIB), Göttemannstr. 17, 6500 Mainz-Weisau
Gesellschaft für neue Berufe (GNB), Voltastraße 5, 1000 Berlin 65
NCR, Ulmerstr. 160, 8900 Augsburg
Siemens-Schulen für Kommunikations- und Datentechnik, Otto-Hahn-Ring 8, München-Neuperlach
R. Werner, Adam-Karrillon-Str. 14, 6500 Mainz

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Folgen Sie uns zum Treffpunkt für Computer-Fans. In elektronischen Briefkästen sammeln sich nämlich nicht nur Informationen über Bits und Bytes, sondern auch gesprächige Menschen, die Ihr Hobby mit Ihnen teilen. Es ist ganz einfach, am Leben in Mailboxen teilzunehmen. In zehn Schritten sind Sie dabei.

1. Schritt: Die Geräte

Auf den Akustikkoppler kommt es an. Achten Sie beim Kauf darauf, daß es sowohl mit 300 als auch mit 1200 Baud arbeiten kann. Ein 1200/75-Baud-Modus ist wünschenswert, wenn Sie Btx nutzen wollen. Wir empfehlen das Dataphon S21-23d (zirka 360 Mark) oder Dataphon S21-d (zirka 260 Mark). Zu diesen wird ein Anschlußpaket für den C64/128 angeboten (zirka 30 Mark).

Beim Telefon sollten Sie beachten, daß manche Modelle nicht mit einem Akustikkoppler zusammenarbeiten, zum Beispiel das Modell Berlin. Dieses paßt nicht in die Gummikappen des Kopplers. Am besten sind die herkömmlichen Telefonapparate wie zum Beispiel Junior oder das komfortablere Alpha.

Info: Message Computer, Stöckmannstr. 78, 4200 Oberhausen

2. Schritt: Das Programm

Das Telefon einfach auf den Akustikkoppler legen und wählen? So simpel ist es tatsächlich. Was Sie dazu benötigen, ist eine spezielle Software zur Datenfernübertragung. Wir empfehlen drei Programme: Vipterm.XL, Proterm V6.0 und Geoterm. Vipterm.XL ist der Rolls-Royce unter den DFÜ-Programmen. Eine hervorragende Benutzeroberfläche erleichtert vor allem dem DFÜ-Neuling den Einstieg. Proterm V6.0 war Listing des Monats im 64'er-Magazin 4/87. Es ist daher eines der preiswertesten Programme zur DFÜ. Proterm V6.0 ist ebenfalls leicht zu bedienen. Geoterm ist wohl vor allem für Geos-Freunde interessant.

Vipterm.XL, zirka 52 Mark, Claus F. Erbrecht, Lappenbergsallee 37, 2000 Hamburg 20

Proterm V6.0, 6,50 Mark für das 64'er-Magazin 4/87 oder 29,90 auf Diskette, Markt & Technik, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar

Geoterm, zirka 69 Mark, Markt & Technik, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar

Keine Panik! **DFÜ** ist ein Kinderspiel. Wir geben Ihnen Tips, die Sie schnell und einfach in Mailboxen bringen:

In 10 Schritten

3. Schritt: Der Anschluß

Ein Akustikkoppler muß über eine RS232-Schnittstelle an den Userport des C64 angeschlossen werden. Das ist halb so wild, wie es sich anhört. Eine RS232 ist im Prinzip nichts anderes als ein Kabel, welches den Akustikkoppler mit dem C64 verbindet und einen Stecker mit spezieller Anschlußbelegung hat.

RS232-Schnittstelle, zirka 30 Mark, Wlesmann & Theis, Winchenbechr. 3-5, 5600 Wuppertal 2

4. Schritt: Die Parameter

Jede Mailbox arbeitet mit bestimmten Parametern. Sie müssen Ihr Programm daran anpassen. In Mailboxtelefonisten finden Sie dazu meist dreistellige Angaben. Für die Mailbox HOST gibt es zum Beispiel die Parameter 8n1. Jedes DFÜ-Programm hat ein Parametermenü, in dem Sie diese Werte einstellen können. Die erste Zahl gibt die sogenannten Datenbits an. Hier sind die Werte 7 oder 8 möglich. Die zweite Angabe finden Sie unter dem Einstellungspunkt Parität. Dabei handelt es sich um eine Art Prüfsumme, die checkt, ob die Daten korrekt übertragen wurden. »n« heißt dabei keine Parität, »e« gerade und »o« ungerade Parität. Die letzte Zahl gibt das Stopbit an, eine Markierung, die zur Datenübertragung gebraucht wird. Sie kann die Werte 1 oder 2 annehmen. Wir kümmern uns nicht darum, was die Parameter nun genau bedeuten. Hauptsache ist, wir kommen ohne Probleme in die Mailbox.

Letzte Einstellung ist die Baudrate, die Geschwindigkeit, mit der Daten ausgetauscht werden. Sie liegt zu meist bei 300 oder 1200 Baud. Die Baudrate ist in der Regel in Mailboxlisten angegeben. Ist

einer dieser Parameter falsch eingestellt, kann kein vernünftiger Kontakt mit der Mailbox hergestellt werden. Bei Problemen also erst mal die Parameter überprüfen.

5. Schritt: Die Anwahl

Nun wird es endlich ernst - wir wählen die Mailbox mit dem Telefon an. Dazu wird der Hörer wie beim normalen Telefonieren von der Gabel genommen und die Mailboxnummer gewählt. Ist aus der Hörmuschel des Hörers ein fürchterliches Piepsen wahrzunehmen, dann muß der Hörer direkt in die Gummikappen des Akustikkopplers gedrückt werden. Nun heißt es ein wenig warten. Man sagt: »Wir warten auf den Carrier«. Der Carrier ist ein akustischer Ton, der die nachfolgenden Daten der Mailbox ankündigt. So erkennt der Computer, daß nun Informationen ausgetauscht werden und nicht etwa purer Krach aus dem Hörer kommt. Dieser Vorgang kann einige Sekunden dauern. Wenn alles klar geht, meldet sich die Mailbox mit einem Login (sprich: lock in).

6. Schritt: Rein ins Vergnügen

Login heißt soviel wie: »Komm rein, aber erst mal muß Du mir sagen, wer Du bist.« Jede Mailbox hat ihren eigenen Kreis von Leuten, die sich in ihr aufhalten. Sie treten aber selten mit eigenem Namen in Erscheinung. Statt dessen sind sie mit Pseudonymen zu sehen wie »Canardo«, »Fredl« oder »Lola«. Wer ein solches Pseudonym hat, sagt: »Ich habe einen Account in dieser Mailbox.« Im Regelfall kann jeder einen eigenen Account bekommen. Den muß er jedoch beim Betreiber der Mailbox beantragen. Mit diesem Namen und einem Paßwort er-

hält er dann im Login Zutrittsberechtigung.

Die meisten Mailboxen erlauben Gästen mal reinzuschauen. Sie stellen sogenannte Gast-Accounts bereit. Versuchen Sie sich mit den Wörtern »Gast« oder »guest« einzuloggen«. Manche Mailboxen geben sogar genau an, wie sie das tun sollen.

7. Schritt: Hilfe

Jede Mailbox arbeitet mit eigenen Befehlen, mit denen sie bedient wird. Einige bieten Hilfsseiten an, die Ihnen helfen, sich im Befehlswirrwarr zurechtzufinden. Probieren Sie mit »hilfe«, »h« oder »?« die Hilfsseiten aufzurufen.

8. Schritt: Massig Informationen

Nun endlich können Sie die Vor- und Nachteile der jeweiligen Mailbox kennenlernen. Wählen Sie alle Punkte an und kontrollieren Sie, ob für Sie genügend Informationen vorhanden sind. Gibt es auch ausreichend Informationen zum C64 oder zu Spielen? Beachten Sie jedoch, daß Sie als Gast meist nicht das gesamte Angebot nutzen können. Wenn Sie Gefallen an der Mailbox finden, können Sie zum nächsten Schritt übergehen. Haben Sie kein Interesse, gehen Sie bitte direkt zu Schritt 10.

9. Schritt: Account beantragen

Haben Sie sich entschieden, regelmäßig das gesamte Angebot der Mailbox zu nutzen? Dann heißt es: Account beantragen. Dies geschieht durch eine Nachricht an den Mailboxbetreiber, den Sysop. Oft finden sich dazu Menüpunkte wie »System«, »System Menu« oder sogar »Nachricht an den Sysop«.

10. Schritt: Auflegen

Bevor Sie den Hörer wieder auf die Telefongabel legen, unbedingt erst die Mailbox verlassen. Jede Mailbox hat in Ihrem Hauptmenü Punkte wie »Quit«, »Ende« oder »Mailbox verlassen«.

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

Damit Sie die abgedruckten Programme aus dem 64'er-Magazin so schnell und so fehlerfrei wie möglich abtippen können, haben wir für Sie unsere »Eingabehilfen« MSE und Checksummer entwickelt. Der MSE (Maschinenspracheeditor) hilft bei der Eingabe von Zahlen- und Buchstabenreihen, wie sie in Bild 2 dargestellt sind. Dabei handelt es sich in der Regel um Maschinenspracheprogramme. Zum Eintippen von Basic-Programmen dient der Checksummer. Die Eingabehilfen Checksummer und MSE sind mit LOAD "CHECKSUMMER V3".8 <RETURN> beziehungsweise LOAD "MSE V1.1".8 <RETURN> zu laden. Um sie zu starten, ist RUN <RETURN> einzugeben. Diese beiden Programme für den C 64 wurden zuletzt mit ausführlicher Beschreibung in Ausgabe 6/88 veröffentlicht. Gegen Einsendung eines mit 1,80 Mark frankierten und an Sie adressierten Rückumschlages (Format DIN A4) schicken wir Ihnen diese Seiten jedoch auch gerne zu. MSE und Checksummer befinden sich außerdem ebenfalls (ohne Beschreibung) auf jeder Programmservice-Diskette.

Richtungsangaben (up, down, left, right beziehungsweise nach oben, nach unten, links, rechts) entsprechen den Cursor-Steuertasten rechts unten auf der Tastatur neben der rechten SHIFT-Taste. Die Pfeile auf den beiden Tasten verdeutlichen, in welche Richtung sich der Cursor bewegt, wenn sie gedrückt werden. Auch hier gilt wieder: Das, was oben auf der Taste steht, wird in Verbindung mit der SHIFT-Taste ausgelöst. Zum Beispiel SHIFT [CRSR] bewegt den Cursor (blinkender Positionenanzeiger) eine Zeile nach oben beziehungsweise nach links bei der rechten Cursor-Taste. Im Listing steht dafür [UP] beziehungsweise [DOWN].

Entdecken Sie »SPACE« in einem unserer Basic-Listings, so müssen Sie die große lange Taste drücken. Unterstrichene Zeichen (siehe Bild 1) bedeuten: Dieses Zeichen in Verbindung mit der SHIFT-Taste eingeben. Überstrichene Zeichen müssen in Verbindung mit der Commodore-Taste eingeben werden (die Taste ganz links unten mit dem Commodore-Zeichen »C«). In allen Fällen erscheint ein Sonderzeichen auf Ihrem Bildschirm.

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

MSE

MSE-Listings (Bild 2) müssen Sie mit der Eingabehilfe »MSE« abtippen. Die Kopfzeile jedes MSE-Listings enthält die Informationen »Programmname«, »Startadresse« und »Endadresse«, die der MSE benötigt. In Bild 2 wären dies »MSE-TEST«, »C000« und »D000«.

MSE-Listings (also Maschinenprogramme) müssen nach dem Abtippen immer mit dem Zusatz »8,1« (von einer Diskette) beziehungsweise »1,1« (von einer Kassette) geladen (Beispiel: LOAD "MSE-TEST".8,1) und mit dem Basic-Befehl »SYS« gestartet werden. Zum Starten von MSE-Listings benötigen Sie die MSE-Eingabehilfe nicht mehr. Wenn Sie noch Fragen haben, schreiben Sie an unsere 64'er-Hotline. (ah)

Checksummer

Basic-Programme können Sie auch ohne Hilfe des Checksummer-Programms abtippen, wobei Sie aber auf die Kontrollmöglichkeit durch die Prüfsumme verzichten müssen. Diese Prüfsumme steht am Ende jeder Basic-Zeile (siehe auch Bild 1) und darf nicht mit eingegeben werden. Die in Basic-Programmen häufig vorkommenden geschweiften Klammern [] markieren besondere Tasteneingaben. Bis auf wenige Ausnahmen sind sie mit dem, was auf der Tastatur steht, identisch. Allerdings sind einige Tasten mehrfach belegt, zum Beispiel [CLR/HOME].

Dabei bedeutet das, was oben auf der Taste steht (z. B. CLR): Drücke die Taste gleichzeitig mit der SHIFT-Taste. Das, was unten steht (z. B. HOME) entspricht der eigentlichen Tastenfunktion.

Finden Sie also in einem unserer Listings »CLR«, ist die SHIFT-Taste gleichzeitig mit der CLR/HOME-Taste zu drücken.

Die Farbangaben in den Listings sind ebenfalls in Englisch (z. B. BLACK, RED). Sie erhalten die jeweilige Farbe durch Drücken der Taste <CTRL> beziehungsweise <Control> in Verbindung mit einer Zahlentaste (Beschriftung auf der Tastenvorderseite).

Name	Startadresse	Endadresse
mse-test	c000	d000
c000	4c 0c c0 4c 6e c0 4c cf	ca 42
c008	ff 4c d2 ff 78 ea ea ea	08
c010	a2 03 bd 14 03 9d b0 01	12
c018	ca 10 f7 ad f4 cf ae f5	a5
c020	cf 8d 16 03 8e 17 03 ad	16
c028	14 03 ae 15 03 cd f2 cf	

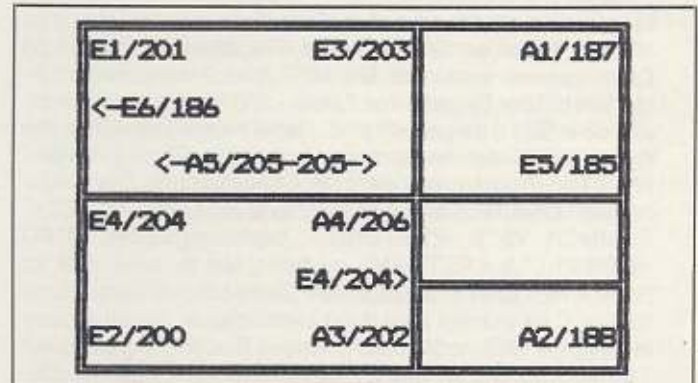
2 Maschinenprogramme (hier ein kleines Beispiel) müssen mit dem MSE eingegeben werden. Besonders wichtig ist, daß die Start- und Endadressen stimmen. Gestartet wird der MSE mit RUN <RETURN>.

Der Geheimtip: Sonder

Wollten Sie schon einmal ein Tabellengerüst oder einen Rahmen um einen Text ziehen? Das ist zwar auch mit StarTexter nicht so einfach - aber mit einem tollen Trick geht es.

Wer mit einer Textverarbeitung »nur« schreibt, dem entgehen einige der interessantesten Anwendungsmöglichkeiten. Zum Beispiel ansprechende Tabellen, umrahmte Texte (etwa: Stundenpläne) und Grafiken. Der IBM-Zeichensatz, wie ihn viele Drucker besitzen, beinhaltet viele wertvolle Zeichen, mit denen man diese Anwendungen realisieren kann. Da sind zum Beispiel die Rahmenzeichen, die im IBM-Zeichensatz die Codes 179 bis 218 haben. Drei verschiedene Arten von Rahmen sind möglich: einstrichig, doppelstrichig, ein- und doppelstrichig gemischt. Für jede gewünschte Tabellenposition

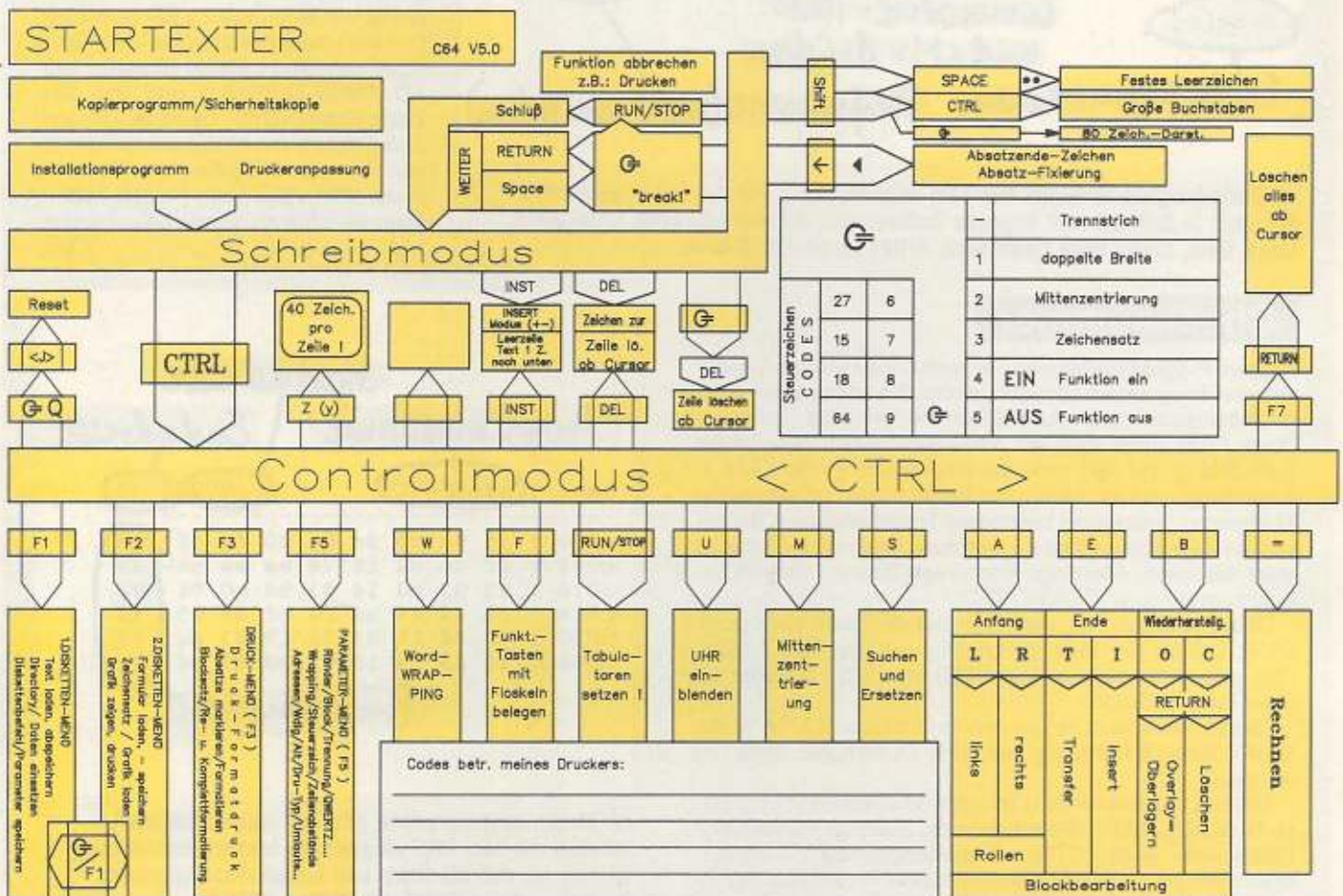
ist ein Zeichen vorhanden, zum Beispiel für die linke Ecke oben, für die rechte Ecke unten und vieles mehr. Viele lassen diesen Zeichensatz links liegen, entweder weil sie ihn nicht brauchen und genügsam mit dem ASCII-Zeichensatz zufrieden sind, oder viele auch, weil sie nicht wissen - irreführt durch die Bezeichnung »IBM«, was dieser Zeichensatz mit ihrem Commodore-Computer zu tun haben soll und wie man ihn bei den entsprechenden Druckern einschaltet. Dabei ist das gar nicht so schwer, bei Epson-Druckern, wie zum Beispiel dem LX 800, funktioniert dies mit ESC t1 ESC 6 (dezimal 27 116 1 27 54). Diese Werte



1 Beispiel eines Doppelstrichkastens mit Funktionsnummer und Code (Endergebnis)

werden am besten im Installationsprogramm (siehe letzte Ausgabe, Seite 79) in eine Funktion eingetragen. Will man nun einen Rahmen zeichnen, darf man innerhalb eines Schriftstücks die Schriftart nicht mehr wechseln und sollte nur im 80-Zeichen-Edit-Modus schreiben. Für einen Rahmen mit Doppelstrichen benötigt man die 11 Zeichen, mit den

Werten 185, 186, 187, 188, 200, 201, 202, 203, 204, 205 und 206. Diese Werte müssen nun im Installationsprogramm, wie in der letzten Ausgabe gezeigt, in die Funktionsaufrufe einprogrammiert werden. Wie geht es nun weiter? Auf der Seite 98 des StarTexter-Handbuches heißt es bei den Steuerzeichen 6 bis 9: Damit lassen sich zum Beispiel Zeichen übertragen,



2 Zum Abschluß unserer Tips zu StarTexter eine komplette Befehlsübersicht

Zeichen im StarTexter

die man nicht über die Tastatur eingeben kann. Das heißt doch, wir können nicht nur Funktionen steuern, sondern auch bewirken, daß bestimmte Zeichen des IBM-Zeichensatzes gedruckt werden, die mit der Tastatur nicht erreichbar sind. Was man mit den Steuerzeichen 6 bis 9 machen kann, läßt sich auch mit den Funktionen im Installationsprogramm durchführen. Wenn man dort nur einen Wert eingibt, zum Beispiel 201, drückt der Drucker im IBM-Zeichensatz das linke obere Eck mit Doppelstrichen, wenn wir es an entsprechender Stelle im Schreib-Modus (zum Beispiel mit CBM 4) aufrufen. Am besten man notiert sich die gewählten Plätze auf und trägt die entsprechenden Zeichen in eine kleine Skizze ein. So werden alle erforderlichen Zeichen in die Funktion bis auf eine Ausnahme mit einem Wert eingetragen. Die Ausnahme ist der waagrechte Strich, ihn tragen wir zweimal in eine Funktion ein. Dies ist deswegen wichtig, weil der Aufruf eines waagrechten Strichs auf dem Bildschirm zwei Zeichen erfordert (CBM und 4). Bei senkrecht orientierten Zeichen spielt dieses Problem keine Rolle. So kann man beliebige Tabellengerüste und Rahmen

Der richtige Rahmen

für die verschiedensten Zwecke (Namenslisten, Stoffpläne, Stundenpläne etc.) mit dem StarTexter herstellen. Diese Tabellengerüste speichert man dann als Formular (Formular-Menü mit F2 aufrufen) unter einem typischen Namen. Dadurch erspart man sich eine spezielle Programmdiskette, denn die ganze Druckerinstallation wird festgehalten. In diesem Fall erhält die Bezeichnung »Formular«, die oft mißverstanden wird, einen sinnfüllenden Inhalt. Da bei einer Rahmenart, wie wir sie nun kennengelernt haben, durch die freizügige Verwendung der 20 Funktionsplätze im Installationsprogramm, einige Plätze frei sind, kann man diese mit den gewünschten Schriftarten

oder -Mischungen ausfüllen, mit denen wir den Rahmen und deren Inhalt drucken wollen, wobei natürlich die angesprochene Umschaltung in den

IBM-Zeichensatz nicht vergessen werden sollte. Auch variable Zeilenabstände sind dabei interessant, denn bei Rahmen und Text werden sie brav mit

ausgeführt. Beim Programmieren der Rahmen und Kästen kann man sich übrigens sehr gut mit der Kopiermöglichkeit der Blockoperationen helfen. Gute Dienste leistet beim Rahmenaufbau auch ein geschickter Tabulatoreinsatz. Hat man sich bei einem Zeichen einmal geirrt, das heißt, im Installationsprogramm vertippt, so ist dies kein Problem. Man definiert dieses Zeichen einfach im Parametermenü (F5). Dazu korrigiert man zunächst den gewünschten Ausdruck und speichert ihn mit F1. Erst danach wird das Formular gesichert. Den Anwendungen sind dabei eigentlich keine Grenzen gesetzt. Am besten Sie spielen selbst einmal mit verschiedenen Zeichen und Zeichensätzen.

(Albert Schenk/aw)



3 So wird ein Doppelstrichkasten entworfen

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE

WWW.G4ER-ONLINE.DE

Computern leichtgem

Die Tastatur ist für den Anwender eines der wichtigsten Computerelemente. Wir zeigen Ihnen in diesem Kursteil die Bedeutung der Steuertasten und wie sich der Cursor beeinflussen läßt.

Noch vor 20 Jahren bestanden Computer aus großen Schränken, die ganze Zimmer füllten. Heute sieht das Erscheinungsbild eines Computers anders aus. Man erkennt einen Computer daran, daß vor einem Bildschirm eine Tastatur steht. Beide sehen aus wie ein Fernseher mit einer Art Schreibmaschine. Und das hat alles auf einem Schreibtisch Platz.

Gerade in der Tastatur steckt ein wesentlicher Teil des Charakters eines Computers. Sie bestimmt, wie einfach - oder wie schwierig - er zu bedienen ist.

Bild 1 zeigt alle Tasten mit ihren Aufschriften und Symbolen. Ein Teil davon, und zwar der rot umrahmte, ist fast mit einer Schreibmaschine identisch. Alle diese Schreibmaschinentasten nenne ich »Zeichentasten«.

Eine zweite Tastengruppe ist in Bild 1 grün gekennzeichnet, die sogenannten »Steuertasten«. Wie der Name sagt, kann man mit ihnen Vorgänge im Computer steuern.

Schließlich sind rechts außen die »Funktionstasten« gelb markiert, die vom Benutzer oder von Programmierfirmen - mit verschiedenen Aufgaben belegt werden können.

Eigentlich brauchen wir uns bei den Zeichentasten gar nicht aufhalten. Zwei Punkte sind es aber, die doch einige Erklärungen notwendig machen. Der eine Grund ist die Verwirrung, die leicht entsteht, weil jede einzelne Taste mehrfach eingesetzt werden kann. Den zweiten Grund verdanken wir der Herstellerfirma Commodore, die sowohl bei der Mehrfachverwendung wie auch bei der Beschriftung der Tasten nicht ganz logisch vorgegangen ist.

Bei einer Schreibmaschine kann mit der Taste, die den Buchstaben »A« trägt, sowohl

das kleine »a« wie auch das große »A« geschrieben werden. Zum Umschalten gibt es links und rechts eine Umschalttaste. Sie ist mit »SHIFT« bezeichnet.

Die vielen grafischen Symbole auf den Zeichentasten deuten aber darauf hin, daß man noch mehr umschalten kann. In der Tat hat der C64 noch zwei weitere Umschalttasten. Die eine wird Commodore-Taste genannt. Sie sitzt gleich neben der SHIFT-Taste links außen und trägt das Markenzeichen der Firma Commodore, nämlich das große C mit der Flagge. Die zweite sitzt links oben mit der Aufschrift »CTRL«, was die Abkürzung für »CONTROL« ist.

Generell kann gesagt werden, daß bei den Tasten, auf denen sich vorn Grafikzeichen befinden, die SHIFT-Taste auf das rechte, die Commodore-Taste auf das linke Zeichen schaltet. Bei den Tasten, die

Zusammenfassung

Mit der Control-(<CTRL>) oder Commodore-Taste (<CBM>) lassen sich auf dem C 64 eine Menge Dinge verändern, etwa die Farbe der Buchstaben. <CBM> zusammen mit <SHIFT> wechselt von Groß- in Kleinschrift. <CBM> oder <SHIFT> erzeugen in Verbindung mit einer Zeichentaste das Grafikzeichen, das auf der Vorderseite steht.

oben zwei Zeichen haben, schaltet die SHIFT-Taste auf das obere von beiden. Die CTRL-Taste und die Commodore-Taste schalten bei den Tasten mit den Ziffern 1 bis 0 auf verschiedene Farben um (Tabelle).

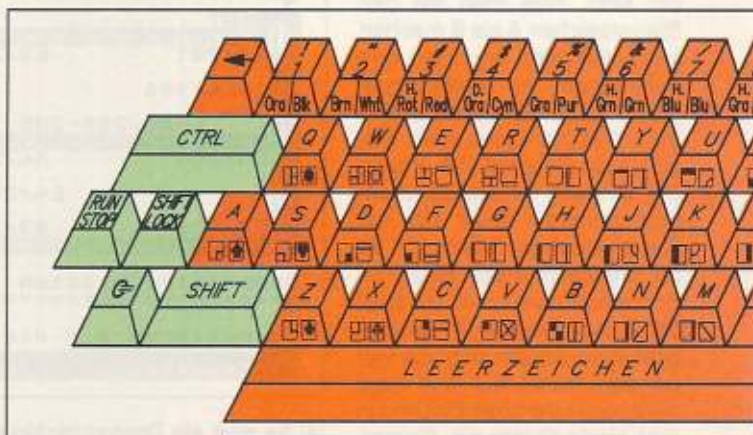
Sie sehen schon, es geht ziemlich durcheinander. Manches, was die Commodore-

Tasten zuwege bringen (wie die acht zusätzlichen Zeichenfarben) ist überhaupt nicht angegeben.

Probieren geht über Studieren. Schalten Sie bitte den Computer ein und drücken Sie der Reihe nach die Tasten

zweite Gruppe enthält Großbuchstaben, Kleinbuchstaben und nur ein paar grafische Zeichen.

Die Umschaltung zwischen den beiden Zeichenvorräten geschieht durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT- und der



1 Die Tastengruppen des C 64 (rot = Zeichentasten, grün = Steuertasten) identisch mit den Tasten einer normalen Schreibmaschine. Die anderen

»QWERTY«, zur besseren Lesbarkeit jeweils mit einem Zwischenraum, den Sie mit der langen untersten Taste erzeugen (SPACE-Taste). Am Bildschirm sehen Sie Großbuchstaben.

- Drücken Sie jetzt die SHIFT-Taste, lassen sie nicht los und tippen noch mal die gleiche Buchstabenfolge. Statt Buchstaben erscheinen grafische Zeichen, und zwar diejenigen, deren Symbole vorn rechts auf den Tasten stehen.

Die Commodore-Taste besorgt die zweite Umschaltung.

- Drücken Sie bitte diese Taste und gleichzeitig die Tasten-

Wo sind die Kleinbuchstaben?

folge QWERTY. Nun erscheinen die linken Grafikzeichen.

Die Kleinbuchstaben sind bisher überhaupt nicht aufgetaucht.

Das Geheimnis liegt darin, daß der C64 zwei verschiedene Zeichensätze hat, von denen aber natürlich nur einer auf den Tasten Platz hat. Die eine Gruppe, die sich beim Einschalten des Computers automatisch einstellt, besteht nur aus Großbuchstaben und vielen grafischen Zeichen. Die

Kursübersicht

Teil 1: Auspacken der Geräte, der ideale Arbeitsplatz, Anschluß des Computers, Verbindung zum Fernseher oder Monitor, Anschluß der Datensette und des Diskettenlaufwerks, Ratschläge für den Anfang.

Teil 2: Die Tastatur, Steuertasten, Einstellung der Farben auf dem Bildschirm, Zeichentasten, Funktionstasten, Sonderzeichen, Direktbefehle und Programme.

Teil 3: Bedienung der Datensette, Befehle des Diskettenlaufwerks, Behandlung von Disketten, Fehlermöglichkeiten.

Teil 4: Was macht man mit einem Computer, Textsysteme, Dateien, Spiele, Lernhilfen, Utilities, Grafik, Musik, Simulationen.

Teil 5: Computersprachen, Maschinensprache, Programme eintippen, kopieren, selber schreiben.

Teil 6: Peripheriegeräte, Drucker, Joystick, Maus, Paddles, Lichtgriffel, Btx, Datenfernübertragung, Module.

acht: Der 2. Schritt

Commodore-Taste. Wenn Sie das jetzt machen, verwandelt sich die Zeile auf Ihrem Bildschirm.

Jetzt aber sind Sie schon soweit mit der Materie vertraut, daß ich statt einer langatmigen Erklärung ganz einfach den

ich schon vorher in Bild 1 dargestellt.

Die Umschalttasten haben wir bereits im Zusammenhang mit den Zeichentasten besprochen. Dem gibt es nichts hinzuzufügen. Über der linken SHIFT-Taste existiert noch die

sammen mit CTRL gedrückt, werden alle nachfolgenden Zeichen in negativer (reverser) Darstellung gedruckt und das in allen Farben. Die Taste <RVS-OFF> schaltet diesen Modus wieder aus.

Wird statt der CTRL- die Commodore-Taste zum Umschalten verwendet, ergibt das acht weitere Farben, die aber nicht auf der Vorderseite der Tasten stehen. In der Tabelle sind alle Farben und die Umschalttasten aufgelistet.

Zusammenfassung

Die Steuertasten dienen nur zur Beeinflussung von Computerfunktionen wie Lenkung des Cursors, Unterbrechen laufender Basic-Programme oder Umschalten auf Grafikzeichen.

SHIFT- oder mit der Commodore-Taste.

Wenn der Cursor nach oben läuft, stößt er am oberen Bildschirmrand an und kann nicht weiter. Anders am unteren Rand: Hier bleibt er zwar offensichtlich auch hängen, aber er schiebt alles, was auf dem Bildschirm steht, nach oben weg und zwar unwiederbringlich!

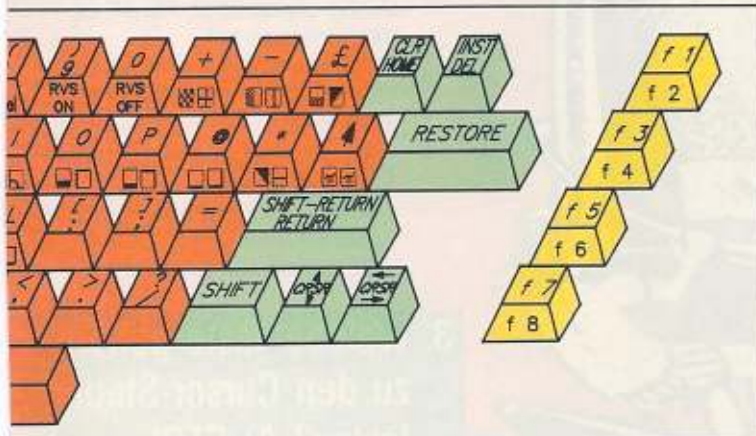
Bei der Links/Rechts-Steuerung verhält er sich ebenso, nur springt er vom jeweiligen Zeilenrand auf die andere Seite.

Eine Warnung muß ich Ihnen noch geben: Wenn Sie die lange Taste am unteren Rand der Tastatur drücken, benimmt sich der Cursor scheinbar genau so, wie mit der CRSR-rechts-Taste. Aber der Schein trügt. Die lange Taste trägt - lei-

Die Steuerung des Cursors

Der wichtigste Fleck auf dem Bildschirm ist das kleine Quadrat, das durch sein aufforderndes Blinken die Bereitschaft des Computers für weitere Aktionen kundtut. Er heißt »Cursor«, ein Wort, das nicht vom englischen »curse = verfluchen« kommt (obwohl das Verhalten des Cursors manchmal dazu verleitet), sondern aus dem lateinischen Wortschatz, wo es »Läufer« bedeutet.

Vier Steuertasten sind es, die den Cursor laufen oder hüpfen lassen, nämlich die bei-



ten, gelb = Funktionstasten). Der rote Bereich ist fast zwei Gruppen sind C 64-spezifisch.

Taste	CTRL	Commodore
1	schwarz	orange
2	weiß	braun
3	rot	hellrot
4	cyan	dunkelgrau
5	purpur	grau
6	grün	hellgrün
7	blau	hellblau
8	gelb	hellgrau
9	revers ein	
0	revers aus	

Zahlentasten in Verbindung mit <CTRL> oder <CBM> ergeben Farben

Zusammenhang in Bildern zeigen kann. Alle Zeichen und Symbole des ersten Zeichensatzes (Großbuchstaben und Grafik) sind in Bild 1 eingezeichnet, die des zweiten Zeichensatzes (Groß-/Kleinbuchstaben) in Bild 2.

Die Umschaltregeln, die ich oben aufgestellt habe, gelten jetzt für beide Versionen.

Wichtig zu wissen ist, daß die beiden Zeichensätze nicht gleichzeitig oder abwechselnd verwendet werden können.

Die Steuertasten leiten ihren Namen von ihrer Eigenschaft ab. Alle Vorgänge auf dem Bildschirm, aber auch der Ablauf von Programmen - zum Beispiel von Spielen - wird von ihnen gesteuert. Um welche Tasten es sich handelt, habe

SHIFT-LOCK-Taste. Sie fehlt in meiner Aufstellung, weil sie keine echte Taste ist, sondern nur eine mechanische Verriegelung der SHIFT-Taste. Einmal gedrückt, bleibt sie unten und die SHIFT-Taste bleibt ge-



2 Mit diesen Tasten kann von Groß- auf Kleinbuchstaben umgestaltet werden. Im Kleinbuchstabenmodus sind einige Grafiken nicht mehr vorhanden.

drückt. Beim zweiten Druck kommt sie wieder hoch und die Wirkung der SHIFT-Taste ist aufgehoben.

Die Zifferntasten 1 bis 8 schalten, wenn sie gleichzeitig mit der CTRL-Taste gedrückt werden, auf die Farben um, die als Abkürzung vorn auf den Tasten stehen.

Interessant ist noch die Umschaltung der Tasten 9 und 0. <RVS-ON> bedeutet »reverse-ein«. Wird diese Taste zu-

den CRSR-Tasten rechts unten, die darüber liegende RETURN-Taste und rechts oben die Taste <CLR/HOME>.

Daß die Beschriftung CRSR Cursor bedeutet, ist leicht zu erraten. Ebenso klar ist die Bedeutung der Pfeile. Der jeweils untere Pfeil gibt die Richtung des Cursor-Laufs an, wenn die Taste allein gedrückt wird. Die obere Pfeilrichtung gilt beim Umschalten der Taste mit der

der nicht gekennzeichnet - den Namen Leerzeichen-Taste. Und Leerzeichen werden vom Computer genauso behandelt wie andere Zeichen. Zum Beweis dafür brauchen Sie nur mit CTRL und der gleichzeitig gedrückten RVS-ON-Taste (oberste Reihe) den schon beschriebenen Reverse-Modus der Zeichen einschalten. Tippen Sie ein paar Buchstaben, dazwischen ein paarmal die Leerzeilentaste und die

Computerurlaub

zu gewinnen

Zu jeder Kursfolge »Computern leichtgemacht« wird eine Woche Computercamp im Wert von 700 Mark verlost. Die CompuCamp-Kurse vermitteln in entspannter Atmosphäre den Einstieg ins Computerzeitalter. Ob Textverarbeitung

1. Mit welcher Tastenkombination schaltet man die Zeichensätze um?

oder Programmiersprachen, Hardwarebasteleien oder Dateiverwaltung - ein vielseitiges Angebot erwartet die Gewinner. Aber auch Freizeitaktivitäten werden bei CompuCamp groß geschrieben: Das Spek-



2. Welche Aufgabe hat die RUN/STOP-Taste?

3. Welche Taste gehört zu den Cursor-Steuertasten? A) CTRL B) RESTORE C) CRSR

Mitarbeiter des Markt & Technik-Verlags können am Wettbewerb nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

CompuCamp GmbH, Wedeler Landstr. 83, 2000 Hamburg 56, Tel.: 040/91 1081

CRSR-rechts-Taste. Die Cursor-Taste hinterläßt keine Spur auf dem Bildschirm, die Leerzeichentaste sehr wohl.

CLR/HOME-Taste

Die CLR/HOME-Taste (zweite Taste rechts oben) bringt den Cursor zum Hüpfen. Das untere »HOME« (ohne Umschaltung) befördert den Cursor direkt auf den ersten Platz oben links, die sogenannte HOME-Position. Diese Taste zusammen mit <SHIFT> oder <Commodore> gedrückt, macht mit dem Cursor das gleiche, löscht aber zusätzlich den ganzen Bildschirm. Auf englisch heißt das »clear«, womit auch die Abkürzung CLR erklärt wäre.

SHIFT-RETURN

Auf der RETURN-Taste fehlt die Aufschrift, daß auch sie sich umschalten läßt.

Wird die SHIFT- oder Commodore-Taste gleichzeitig mit der RETURN-Taste gedrückt, wird der Cursor von je-

der beliebigen Stelle aus auf den Anfang der nächsten Zeile gesetzt. Das macht die RETURN-Taste ohne <SHIFT> zwar auch, aber nur unter der Voraussetzung, daß in der Zei-

Befehls- und Programmsteuerung

le, in der sich der Cursor vorher befand, keine Zeichen oder Buchstaben standen. Sind welche da, dann wirkt die RETURN-Taste als Befehlseingabe, was ihre eigentliche Funktion darstellt. Das gehört aber in den nun folgenden Abschnitt.

Es gibt fünf Steuertasten, mit denen Programmablauf und Betrieb des Computers gesteuert werden: <RETURN>, <RUN-STOP>, <CTRL>, <RESTORE> und das Anführungszeichen.

RETURN

Was das mit der Befehlseingabe und Befehlsausführung

der RETURN-Taste auf sich hat, wollen wir ausprobieren:

- Schalten Sie bitte den Computer aus und gleich wieder ein. Wir sehen, daß der Cursor unter dem »R« des Wortes READY blinkt.

- Drücken Sie auf die RETURN-Taste. Der Cursor springt auf den Anfang der nächsten Zeile. Klar, die Zeile war ja auch leer.

- Tippen Sie ein paar Buchstaben. Der Cursor blinkt hinter dem letzten Zeichen.

Zusammenfassung

Der C 64 weiß zunächst nicht, was Sie auf den Bildschirm geschrieben haben. Mit <RETURN> übergeben Sie Befehle in den Speicher des C64. Ergeben die Befehle keinen Sinn oder sind falsch geschrieben, meldet sich der C64 mit einer Fehlermeldung. Meist ist es der »SYNTAX ERROR«.

- Wenn Sie jetzt die RETURN-Taste drücken, springt der Cursor gleich vier Zeilen weiter, weil der Computer die Meldung »?SYNTAX ERROR« gefolgt von READY ausdruckt.

Das muß ich Ihnen natürlich erklären. Die RETURN-Taste sagt dem Computer, daß er alles, was in der Zeile des Cursors steht, als Befehl ausführen soll. Wenn der Text in der Zeile aber kein Befehl ist, lehnt der Computer die Eingabe mit einer Fehlermeldung ab.

Nun probieren wir es mit einem gültigen Befehl. Ich will Ihnen hier nicht programmieren beibringen. Aber einige Befehle können Sie auch brauchen, selbst wenn Sie nur gekaufte Programme verwenden.

Ein wertvoller Befehl, mit dem wir viel experimentieren können, heißt PRINT. Er druckt alles, was hinter ihm steht, auf dem Bildschirm aus.

- Auf dem Bildschirm steht

der Cursor immer noch unter dem READY.

- Bringen Sie bitte den Cursor eine Zeile tiefer, entweder mit SHIFT-RETURN oder mit der linken CRSR-Taste.

- Tippen Sie jetzt bitte folgendes ein:

```
PRINT 12345
```

Der Cursor blinkt hinter der Ziffer 5.

- So, aufgepaßt! Wenn Sie jetzt die RETURN-Taste drücken, erscheint eine Zeile drunter die Zahl 12345, zwei Zeilen weiter das schon bekannte READY und darunter wieder der blinkende Cursor.

Der Computer hat also den PRINT-Befehl ausgeführt. Wie der Bildschirm nach dieser Aktion aussieht, sehen Sie in Bild 3.

RUN/STOP

Wie üblich gilt auch bei der RUN/STOP-Taste ohne Umschaltung die untere Bezeichnung. Mit STOP wird ein laufendes Programm abgebrochen. Um das zu demonstrieren, brauchen wir natürlich ein laufendes Programm. Das geht am schnellsten, indem Sie, ohne weiter zu überlegen, einfach die folgenden Schritte ausführen:

- Tippen Sie zuerst die folgende Zeile ein, wobei Sie das Semikolon und den Doppelpunkt nicht vergessen dürfen.

- Wenn Sie die Zeile eingegeben haben, drücken Sie die RETURN-Taste (Befehlseingabe!).

- Anschließend geben Sie das Wort RUN ein und drücken wieder die RETURN-Taste, also:

```
10 PRINT 12345;: GOTO 10 < RETURN >
```

```
RUN <RETURN >
```

Daß jetzt ein Programm abläuft, kann beim Betrachten des Bildschirms nicht geleugnet werden. In breiten Bändern läuft die Zahl 12345 schräg über den Bildschirm.

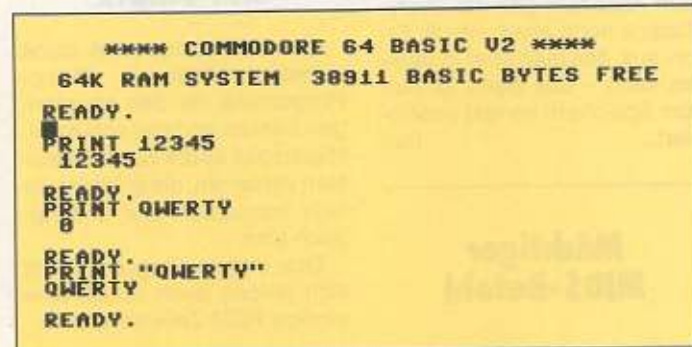
Jetzt können wir die STOP-Taste ausprobieren. Wird sie gedrückt, erstarrt das Bild auf dem Bildschirm, darunter steht die Meldung »BREAK IN 10«. Mit READY sagt uns der Computer, daß er auf neue Anweisungen wartet.

Die zweite »umgeschaltete« Funktion der RUN/STOP-Taste ist das Wort RUN, mit dem wir gerade vorher das kleine Programm gestartet haben. Diese Funktion ist ein Relikt aus den Zeiten, wo Commodore-Computer ausschließlich mit einem

Kassettenrecorder namens Datasette betrieben worden sind. Mit dieser RUN-Taste wird ein Programm von einem Band geladen und automatisch gestartet.

CTRL

Auch die CTRL-Taste hat eine Doppelrolle. Neben der Farbumschaltung, die wir bei



3 Zeichen und Texte müssen hinter dem Befehl PRINT zwischen Anführungszeichen stehen, sonst gibt der C 64 etwas anderes aus

den Zeichentasten schon eingesetzt haben, verlangsamte die CTRL-Taste alle Vorgänge auf dem Bildschirm während eines Programmes.

Den C 64 wiederherstellen

Löschen Sie bitte den Bildschirm mit der CLR-Taste. Dann geben Sie den Befehl RUN ein, gefolgt von der RETURN-Taste. Unser kleines Programm von vorhin läuft wieder los. Der Ablauf der Zahlenbänder wird wesentlich langsamer, wenn die CTRL-Taste gedrückt ist.

RESTORE

Die RESTORE-Taste allein bewirkt gar nichts. Ihre Funktion, nämlich »Wiederherstellen« des Computer-Ausgangszustandes, kann sie nur ausüben, wenn sie gemeinsam mit der STOP-Taste gedrückt wird. Sie muß dabei ganz kurz und trocken angetippt werden. Das ist eine Vorsichtsmaßnahme, damit ihre Wirkung nicht durch eine unachtsame Berührung ausgelöst wird. Dann allerdings löscht sie alles, was auf dem Bildschirm steht, und meldet mit blinkendem Cursor die Bereitschaft zu neuen Taten. Das macht die CLR-Taste ja auch, werden Sie vielleicht sagen. Es gibt einen gewaltigen Unterschied: RESTORE setzt

nämlich auch im Inneren des Computers alles auf den Anfangszustand zurück. Ein Programm wird zwar nicht gelöscht, aber es steht im Computer genauso, als wäre es gerade erst geladen worden.

Das Anführungszeichen

An sich ist das Anführungszeichen - oder der »Gänse-

Die DEL-Taste löscht das links neben dem Cursor stehende Zeichen und verschiebt den Cursor mitsamt dem ganzen rechten Zeilenschwanz eine Stelle nach links.

Der geSHIFTete Teil dieser Taste, nämlich INST, ist ebenso trickreich. Durch sie werden ab dem Zeichen, auf dem der Cursor gerade steht, alle Zeichen nach rechts verschoben, und es entsteht ein freier Platz. In diesen frei gewordenen Platz kann jetzt ein anderes Zeichen eingetippt werden.

Aber Vorsicht!!! Die Cursor-Steuertasten funktionieren in diesem freien Platz nicht.

Die Funktionstasten an der Seite

Die Funktionstasten sind in Bild 1 gekennzeichnet. Wenn man auf eine drückt, passiert gar nichts. Auch die mit SHIFT umgeschalteten Tasten <F2> bis <F8> reagieren nicht.

Zusammenfassung

Texte, die der C 64 mit dem PRINT-Befehl auf dem Bildschirm ausgeben soll, müssen in Anführungszeichen (Gänsefüßchen) stehen. Also PRINT "SO IST ES RICHTIG" und nicht PRINT SO IST ES FALSCH.

fuß«, wie ich viel lieber sage - ein Zeichen wie jedes andere auch. Es hat aber beim C64 eine ganz besondere Steuerfunktion. Um diese erklären zu können, muß ich noch einmal auf den Befehl PRINT zurückgreifen.

Vorhin haben wir mit

```
PRINT 12345
```

diese Zahl auf den Bildschirm gedruckt. Machen Sie mal dasselbe mit Buchstaben, also:

```
PRINT QWERTY
```

Nach Drücken der RETURN-Taste erscheint eine Null - wo bleiben die Buchstaben? Es gibt bei fast allen Computern eine Vorschrift, die besagt, daß Buchstaben und grafische Zeichen nur dann als solche behandelt werden, wenn Sie zwischen Gänsefüßen stehen.

Auch hier ist es so. Die Befehlszeile:

```
PRINT " QWERTY "
```

```
<RETURN >
```

bringt das gewünschte Ergebnis (siehe Bild 3).

INST/DEL

Die INST/DEL-Taste ist die letzte der Steuertasten, die uns noch fehlt. Sie dient zum Ändern und Korrigieren von Texten und Zeichenfolgen auf dem Bildschirm.

INST ist die Abkürzung für »insert«, das heißt soviel wie »einfügen«.

DEL bedeutet »delete«, und das heißt »entfernen« oder »auslöschen«.

Nur innerhalb von Programmen ist es möglich, ihnen spezielle Aufgaben zuzuweisen, die dann durch ihr Drücken ausgelöst werden. Sie kommen deshalb oft in Spielen oder Anwendungsprogrammen vor.

Für meine Beschreibung hier sind sie nicht weiter ergiebig, da der Zweck dieses Artikels nicht darin liegt, Ihnen das Programmieren beizubringen, sondern wie Sie Ihren Computer bedienen.

Zum Schluß möchte ich Sie noch auf etwas hinweisen, was immer wieder zu Problemen führt:

Verwechseln Sie nicht den Großbuchstaben »O« mit der Ziffer »0« (Null). Äußerlich unterscheiden sie sich leider fast gar nicht - nur durch den ange deuteten Strich durch die Null. Innerlich aber sind sie natürlich grundverschieden, worauf der Computer (leider) sehr genau Wert legt.

(Dr. Helmut Hauck/ah)

Tips und Tricks für Einsteiger

Selber programmieren muß nicht schwer sein - mit unseren Tips und Tricks überwinden Sie viele noch so groß erscheinende Hürden. Von einer einfachen Laufschrift bis hin zu einem LIST-Schutz ist für jeden etwas dabei.

Sicher, wir machen uns viele Gedanken. Wie können wir, die Redaktion, den Einsteiger-Teil noch besser, noch verständlicher, mit noch mehr interessanten Grundlagen und Kursen gestalten? Die Ergebnisse unserer Bemühungen seht Ihr Monat für Monat vor Euch.

Das war aber nur mit Hilfe unserer Leser möglich - das 64'er-Magazin war und ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Eure Meinung ist gefragt.

Besonders gilt das für diese Tips und Tricks. Der Sven (siehe unten) hat das ganz richtig gemacht. Sein Trick ist klein, fein und man kann ihn ganz leicht weiterprogrammieren.

Solche Tricks brauchen wir.
Alfred Poschmann

Datasetten-Tip

Was tun, wenn ein Programm auf einer Kassette gespeichert ist und man dahinter aber ein weiteres speichern möchte?

Irgendwie muß nun das Ende des ersten Programmes gefunden werden, denn man möchte ja nicht Teile des ersten durch ein falsches Spulen überschreiben. Da gibt es nun mehrere Möglichkeiten:

1. Man geht mit der Kassette zu einem normalen Kassettenrecorder und spult soweit, wie man das Gepiepse des ersten Programms hört. Zumindest bei den meisten meiner Kassetten geht das aber nicht, da dort am Ende noch die Überreste alter, längst gelöschter Programme zu hören sind.

2. Man lädt das Programm mit dem Befehl LOAD komplett in den Speicher des C64. Nachteilig ist dieser Trick dann, wenn man das zu speichernde Programm bereits im Speicher hat - es wird dann schließlich gelöscht.

3. Man spult an den Anfang des ersten Programms und gibt VERIFY ein. Dadurch wird es bis zum Ende kontrolliert. Der Speicher des C64

bleibt dennoch unverändert. Zum Abschluß gibt die Verify-Routine noch einen »Verify Error« aus, den man aber ignorieren kann - das Band ist nun zum Speichern korrekt positioniert. (ap)

Mächtiger MID\$-Befehl

Hat man Strings (Zeichenketten) zu bearbeiten, führt der Weg irgendwann zu der MID\$-Funktion. Mit ihr lassen sich Ausschnitte aus einem String herausnehmen. Eine interessante Anwendung, die eigene Programme sicherlich verschönert, zeigt Listing 1.

Nach diesem Prinzip bastelt man sich leicht horizontale Laufschriften. Fürs allererste Ausprobieren reicht es schon, den Text in Zeile 110 durch einen eigenen auszutauschen. (Sven Behle)

Listing 1. Die MID\$-Funktion trickreich eingesetzt

```
100 POKE 53280,4:POKE 53281,2:PRINT "CYELLO
W,CLR,5DOWN)"CHR$(142)CHR$(8) <056>
110 T$="HIER WIRD DER SCROLLTEXT EINGEGEBE
N<14SPACE>" <178>
120 FOR I=1 TO 2000 <171>
130 PRINT "HOME,8DOWN,RVSON)"TAB(12)LEFT$(
T$,16) <174>
140 T$=MID$(T$,2)+LEFT$(T$,1):FOR J=0 TO 4
0:NEXT:NEXT <013>
```

© 64'er

Freezer-Dateien nachladen

Da hat man sich mit Hilfe eines Freezer-Moduls (z.B. »Action Cartridge«) eine Sicherheitskopie eines teuren Programms angefertigt und möchte diese nun aus einem eigenen Programm heraus starten. Das herkömmliche Verfahren zum Nachladen von Programmen lautet:

```
10 A = A+1 : IF A=1 THEN
LOAD "programmname",8,1
20 . . .
```

Dieses ist jedoch leider zum Scheitern verurteilt, da ein

Freezer-Modul den gesamten Speicher des C64 auf Diskette speichert. Beim Nachladen des Freezer-Files würde also auch der Speicherbereich überschrieben, in dem das ursprüngliche Programm steht. Der C64 würde abstürzen. Die folgenden Zeilen verhindern diesen »Unfall«:

```
10 PRINT CHR$(147) : PRINT
20 PRINT "LOAD" CHR$(
34) "programmname"
CHR$(34) ",8,1"
30 PRINT : PRINT : PRINT :
PRINT : PRINT "RUN"
CHR$(19);
40 POKE 198,2:POKE 631,13:
POKE 632,13:END
```

LIST-Schutz

Oftmals möchte man seine selbstgeschriebenen Basic-Programme vor den neugierigen Blicken anderer schützen. Hierzu gibt es die verschiedensten Verfahren, die größtenteils sehr kompliziert und umfangreich sind.

Das eigene Programm läßt sich jedoch auch durch eine einzige REM-Zeile schützen:

```
10 REM LISTSCHUTZ <SHIFT-L>
```

Durch das Drücken der Tastenkombination <SHIFT> und <L> am Ende der Zeile wird im Basic-Speicher ein Code erzeugt, den der C64 nicht interpretieren kann. Versucht man das Programm nun zu LISTen, so bricht der Computer bei Erreichen des »SHIFT-L«-Codes mit einem »Syntax Error« ab. Alle noch folgenden Programmzeilen werden nicht mehr gelistet, bleiben also »unsichtbar«. (mf)

Was hier passiert, ist sehr einfach zu erklären: Das kleine Programm schreibt zunächst einen LOAD- und einen RUN-Befehl an ganz bestimmte Stellen des Bildschirms und positioniert den Cursor dann in der oberen linken Ecke. Dies geschieht in den Zeilen 10 bis 30. In Zeile 40 wird dem C64 dann mit Hilfe dreier POKE-Befehle vorgegaukelt, der Benutzer habe zweimal die RETURN-Taste gedrückt. Anschließend wird das Programm beendet.

Der Computer meldet sich jetzt mit »READY.« und erinnert sich dann an die vorgegaukelten Tastendrücke. Da der Cursor jetzt genau auf dem zuvor ausgegebenen LOAD-Befehl steht, wird mit dem ersten <RETURN> das Freezer-Programm geladen. Das zweite <RETURN> kommt nach dem Laden zum Zuge, da der Cursor jetzt genau auf dem RUN-Befehl steht. Das gefreezte Programm wird gestartet. (mf)

Welches Gerät ?

Oftmals ärgert man sich darüber, daß der Computer auf ein Gerät zuzugreifen versucht, das entweder nicht eingeschaltet oder gar nicht vorhanden ist.

In Speicherstelle 186 ist immer die Adresse des zuletzt benutzten Peripheriegerätes abgelegt. Wurde ein Programm von Diskette geladen, so steht hier eine 8 (bei einem Zweitlaufwerk 9); wurde von Datasette geladen, so steht in der Zelle eine 1.

Soll in einem Basic-Programm nun ein Programm vom gleichen Datenträger nachgeladen werden, von dem auch das Hauptprogramm stammt, so gibt man einfach folgende Zeilen ein:

```
10 A=PEEK (186)
20 LOAD "prg2",A,1
```

(V. A. Schmidt)

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

DFÜ-Fachbegriffe für Übende

8N1, 7E1:

Übertragungsformat. 8N1 besagt, daß mit acht Datenbits, keinem Paritätsbit und einem Stop-Bit übertragen wird. Die meisten Mailboxen arbeiten mit diesem Format. Wenn die Telefonleitungen sehr schlecht sind, arbeitet man oft mit 7E1. Dabei werden nur 7 Bit übertragen. Das achte Bit ist das Paritätsbit. Es ist gesetzt, wenn die Prüfsumme ungerade ist.

Account:

Ein Account ist eine Zugangsberechtigung. Bei vielen Mailboxen sind Pseudonyme möglich, an denen man meist nicht sofort sieht, wer sich dahinter verbirgt. Im Fido-Net sind dagegen nur die echten Namen erlaubt.

Akustikkoppler:

Mit einem Akustikkoppler lassen sich Daten per Telefon übertragen. Er besteht meistens aus einem Mikrofon, einem Lautsprecher und etwas Elektronik. Wenn ein Telefonhörer auf den Akustikkoppler gelegt wurde, lassen sich mit dem Lautsprecher Daten senden und mit dem Mikrofon Daten empfangen. Die Elektronik dient dazu, die Daten für den Computer verständlich zu machen.

Baud, bps, bit/s:

Dies ist die Einheit der Übertragungsgeschwindigkeit. 300 Baud gibt zum Beispiel an, daß 300 Bit (Informationseinheiten) in einer Sekunde übertragen werden können. Das hört sich jetzt nach sehr viel an. Denkt man daran, daß zu jedem übertragenen Byte (8 Bit) noch ein Start-Bit und mindestens ein Stop-Bit gehört, bleiben nur noch 30 Zeichen pro Sekunde übrig.

Carrier:

Dies ist der Grundton bei der Datenübertragung. An diesem Pfeifton erkennt ein Modem oder ein Akustikkoppler, daß am anderen Ende der Leitung ebenfalls ein Akustikkoppler oder Modem ist.

Download:

Mit einem Übertragungsprotokoll können Sie aus diversen Mailboxen Programme oder Texte laden. Dieser Vorgang wird Download genannt.

Verstehen Sie auch nur Bahnhof, wenn Sie Begriffe wie »8n1«, »Voll duplex«, »Account« oder »bps« hören? Das muß nicht so bleiben. Auf dieser Seite finden Sie ausführliche Erklärungen.

Echo:

Ein von Ihnen zur Mailbox geschicktes Zeichen wird von der Mailbox wieder an Sie zurückgegeben. Dieses Zeichen wird bei Ihnen auf dem Bildschirm ausgegeben.

Electronic-Mail (E-Mail):

Dies ist ein englischer Begriff für Post (Mail), die in einer Mailbox gespeichert wird.

tragung so gut wie nicht benutzt.

Hayes-Modems:

Diese spezielle Art Modem hat einen eigenen Computer eingebaut. Ein Anschluß an das Netz der Deutschen Bundespost ist leider verboten.

Mailbox:

Eine Mailbox hält Ihre elektro-

Paritybit, Paritätsbit:

Dies ist die Prüfsumme für ein Byte. Wenn das Paritybit übertragen wird, kann es insgesamt vier verschiedene Arten geben. Entweder ist es immer gesetzt, immer gelöscht, gesetzt, wenn die Prüfsumme gerade ist oder gesetzt, wenn die Prüfsumme ungerade ist. Normalerweise wird dieses Bit nicht übertragen. Wenn dieses Bit übertragen wird, sind bei der Übertragung nur 7-Bit-Zeichen zugelassen, da das achte Bit das Paritätsbit ist.

RS232, V.24:

Die Schnittstelle an einem Modem oder einem Akustikkoppler ist in den meisten Fällen ein RS232-Stecker. Eine andere Bezeichnung ist V.24-Schnittstelle.

Startbit:

Die Anfangskennung für ein zu übertragendes Byte ist das Startbit. Damit wird dem empfangendem Computer mitgeteilt, daß ein neues Byte kommt.

Stop-Bit:

Die Endkennung für ein zu übertragendes Byte wird Stop-Bit genannt. Bei einigen wenigen Mailboxen werden zwei Stop-Bits übertragen.

Übertragungsprotokoll:

Ein Übertragungsprotokoll sorgt dafür, daß beim Laden in eine oder von einer Mailbox Fehler automatisch korrigiert werden. Bei den meisten Protokollen wird ein Block von bestimmter Länge gesendet. Am Ende des Blocks befindet sich dann eine Prüfsumme, die von beiden Computern berechnet wird.

Upload:

Wenn Sie ein Programm oder einen Text mit einem Übertragungsprotokoll in eine Mailbox laden, wird dies Upload genannt.

User:

Der Benutzer einer Mailbox wird User genannt.

Voll duplex:

Bei der Übertragung können beide Computer gleichzeitig senden.



Ein zugelassener Akustikkoppler und zwei verbotene Modems

Emulation:

Mit einer sogenannten Terminalemulation können Steuer-codes für die Bildschirmausgabe direkt ausgeführt werden. Zum Beispiel läßt sich der Cursor um eine Zeile nach oben bewegen. Eine Emulation hat bei verschiedenen Computern gleiche Funktionen.

FTZ-Nummer:

Jedes elektronische Gerät, das in der Bundesrepublik Deutschland in Betrieb genommen wird, benötigt eine sogenannte FTZ (Fernmelde-technische Zulassung) oder ZZF-Nummer. Ein Gerät mit dieser Nummer stört keine anderen Geräte und ist zum Betrieb in der Bundesrepublik Deutschland zugelassen.

Halbduplex:

Bei dieser Übertragungsart kann immer nur einer der beiden Computer senden. In der Praxis wird diese Art der Über-

tragnisse Post (E-Mail) für Sie bereit. Meistens beschränkt man sich bei einer Mailbox nicht nur auf die Bereitstellung von Post. Oft werden auch Online-Spiele angeboten. Ein solches Spiel kann man nur spielen, wenn man gerade Verbindung zu dieser Mailbox hat.

Modem:

Grob gesehen macht ein Modem das gleiche wie ein Akustikkoppler. Es wandelt Daten, die über das Telefon kommen, so um, daß ein Computer sie verstehen kann. Bei der Übertragung werden keine Lautsprecher oder Mikrofone benutzt, da das Modem direkt an die Telefonleitung angeschlossen wird. Die Störanfälligkeit ist dabei erheblich geringer.

Online, Offline:

Wenn Sie eine Verbindung zu einer Mailbox haben und gerade mit ihr Daten austauschen, ist dies »Online«. Beenden Sie die Verbindung zur Mailbox, so gehen Sie auf »Offline«.

64'er-Magazin als Sammelwerk

Seit Bestehen der 64'er bin ich eifriger Leser Ihres Magazins. Natürlich, denn ich bin Besitzer eines C64.

Immer wieder erstaunt es mich, welche Möglichkeiten in diesem Computer stecken und mit welcher pfiffigen Ideen diese dem Computer entlockt werden. Besonders gelungen finde ich, daß Sie regelmäßig Sonderhefte herausgeben, die einem bestimmten Themenkreis gewidmet sind.

Sicher, Sie können nicht in jeder Ausgabe alle Leser optimal zufriedenstellen, wie es aus manchen Leserbriefen hervorgeht. Keiner kann dies. Aber das 64'er-Magazin ist für mich ein Sammelwerk. Spätestens nach einem Jahr stellt man fest, daß im Durchschnitt für jeden etwas dabei ist, womit er speziell etwas anfangen kann. Mich interessieren zum Beispiel keine Spiele oder deren Beschreibung. Dies aber wäre für mich kein Grund zu meckern oder gar den Kauf des Magazins einzustellen.

Fazit: Ich erhoffe mir von Ihnen weiterhin ein interessantes und gut aufgemachtes Magazin - wie bisher. DIETER BAYER
Pfeilsheim

Nonsens in der 64'er

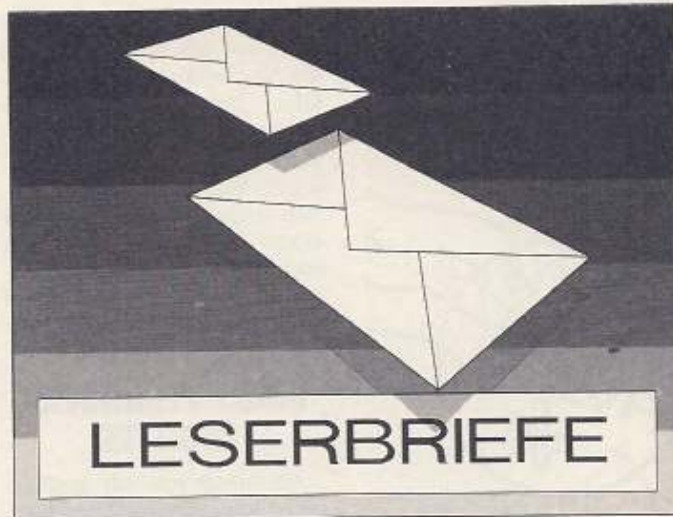
64'er-Magazin 2/89, Seite 74: »Abenteuer zweier Ritter beim Computerkauf«

Nachdem ich mich mehrmals über Nonsens-Artikel im 64'er-Magazin aufgeregt habe, treiben Sie es mit der Ausgabe 2/89 auf die Spitze. Jahrelang erfolgte die Vermittlung von Informationen im modernsten Assembler-Kauderwelsch und es wurde versucht, den Lesern mit Hilfe von Bytes, Nibbles, Tokens und was sonst noch allem die Programmierung ihrer grauen Kisten beizubringen.

Jetzt flüchten Sie sich ins finstere Mittelalter. Nichts gegen Märchen, Phantasie und Versuche, den Wissensdurst und Informations hunger der Leser mit neuen Mitteln anzuregen. Aber doch nicht so, meine Herren!

Mit Menschen wie Hauff oder den Grimms sollten sich Ihre Redakteure wohl doch besser nicht messen.

HANS-PETER NOTHACKER
Berlin



Doch gute Bücher!

In Ausgabe 11/88 des 64'er-Magazins fand ich auf Seite 18 den Leserbrief »Bessere Bücher anderer Verlage«. Ich selbst habe Bücher von Markt & Technik gekauft, die vom Inhalt her nicht das hielten, was ich mir davon versprochen hatte, aber auch solche, die meine Erwartungen übertrafen.

Unabhängig davon finde ich jedoch, daß es bei einem Buch nicht nur auf den Inhalt ankommt, sondern auch auf Papier und Aufmachung. Herr Klaschik nannte in seinem Leserbrief einen Verlag, dessen Bücher in keiner Weise ihren Preis rechtfertigen, da sie weder vom Material noch von der Gestaltung her mit Ihren Produkten zu vergleichen sind. Noch deutlicher wird das Preis-/Leistungs-Verhältnis bei Zeitschriften. Es gibt eine Reihe Computer-Magazine, die den Preis der 64'er tragen, doch keines davon erbringt vergleichbare Leistungen.

Ich mag einfach nicht 6,50 Mark für 99 Seiten und billiges Zeitungspapier bezahlen.

ERICH SCHÜNEMANN
Dortmund

Kopierer gegen Kopierschutz

64'er-Magazin 11/88, Seite 8: »Kopierschutz gegen Kopierer«

Ich bin wirklich nicht der typische Leserbrief-Schreiber, aber was ich in diesem Artikel lesen mußte, konnte ich einfach nicht glauben.

Da wollen die beiden Herren Kopierschützer den ganzen Erfolg des C64 mit einem Schlag zunichte machen. Ich kann mir

nicht vorstellen, daß es auch nur einen C64-Besitzer gibt, der keine Raubkopien besitzt. Bei den heutigen Software-Preisen wäre der C64 ohne diese Raubkopien nie so populär geworden.

Und wo die beiden gerade dabei sind, wollen sie auch gleich noch einen Schutz gegen Freezer einbauen, was zur Folge haben wird, daß sich der ehrliche Käufer von seinen teuren Originalen nicht einmal mehr Sicherheitskopien machen kann.

Leer-Disketten-, Joystick- und Freezer-Hersteller gehen harten Zeiten entgegen ...

Name und Anschrift
sind der Redaktion bekannt

Alt, Cool und radikal

Ich nehme Bezug auf den Leserbrief aus Ausgabe 1/89 »Alt und Cool«.

Ist es nicht schön, wie sich die Freaks gegenseitig fertig machen: Amiga gegen C64, Commodore gegen Atari, Schneider gegen MS-DOS-PCs, C64 gegen C128, Epson gegen Star ...? Laßt sie 'raus, Eure steinzeitlichen Neigungen! C64-Haß statt Ausländerfeindlichkeit! Macht Euch fertig! Endlich ein neuer Grund zum Streiten! Endlich haben auch die Computerfreaks ihren Klassenkampf! Welch gesellschaftlicher Fortschritt! Nur nicht merken, daß der Wert eines Computers fast nur vom User abhängt. Der Andere macht zwar Sinnvolles mit seinem Computer (man selbst spielt nur), aber der eigene Computer ist natürlich viel besser.

Nieder mit den 8-Bit-Computer-Usern!

MARK A. Marquardt
PREETZ

Btx - weiter so!

Keine langen Listings mehr abtippen! Ein langgehegter Wunsch ist in Erfüllung gegangen!

Ich bin begeistert, daß Sie jetzt auch in Btx eingestiegen sind. Als jahrelanger Leser des 64'er-Magazins bin ich durch Ihre diversen Artikel dazu animiert worden, mir ein Btx-Modul zu kaufen. Ich wünsche mir, daß Sie die Tips & Tricks für Btx weiterführen.

Bitte machen Sie weiter so!

JÜRGEN LEUCHTEN
Neuss

Ich halte es für eine sehr gute Idee, Programme aus dem 64'er-Magazin per Btx zu übertragen. Das macht Eure Zeitschrift für mich noch wertvoller. Wenn Ihr an dieser Praxis nichts ändert, habt Ihr für die Zukunft einen neuen Dauerleser gewonnen! BERND KEHRMANN
Willich

Mehr Humor, bitte!

Im Grunde genommen finde ich das 64'er-Magazin sehr gut. Doch ich bin der Meinung, daß Witze und Cartoons in dieser Zeitschrift leider viel zu kurz kommen. Ich glaube, daß es kein Problem sein dürfte, irgendwo mal einen kurzen Witz oder ähnliches unterzubringen, denn davon gibt es wahrlich nicht wenige.

Ansonsten bin ich mit Ihrem Magazin vollauf zufrieden und werde es weiterhin lesen.

MAGNUS MARKS
Sulzbach-Rosenberg

... und dann war da noch der senile, aber computerbegeisterte englische Lord, der Ihre Majestät, die Königin von England, gedankenverloren mit den Worten begrüßte: »god save the queen - komma acht komma eins« ... (mf)

Besetzte Hotline

64'er-Magazin 2/89, Seite 11: »Die 64'er-Hotline«

Sie haben völlig recht, wenn Sie hier schreiben, die Hotline sei von 16 bis 17 Uhr besetzt. Man hat wirklich keine Chance einmal durchzukommen. Das ist doch kein Zustand! Kämpfen Sie gegen eine Überhitzung der Hotline an ...

ALEXANDER IKENSTEIN
Wettingen



32 SPRITES

Haben Sie ein Programm, mit dem man 16 bis 32 Sprites darstellen und frei bewegen kann, in Ihrem Magazin veröffentlicht? Oder können Sie mir sagen, wer mir da weiterhelfen kann?

KARSTEN NEBE

Ja, wir haben ein solches Programm veröffentlicht. Der »Trick des Monats« aus Ausgabe 1/89, »Multi 16«, erlaubt die gleichzeitige Darstellung von bis zu 16 Sprites. (mf)

FARBDRUCK MIT DEM SEIKOSHA GP-700 A

Ich habe einen Seikosha GP-700A und suche schon seit längerem nach einer Hardcopy-Routine, die die sieben Farben des Druckers ausnutzt. Wer kann mir helfen?

DIRK HERMSDORF
Ausgabe 12/88

Es gibt ein Hardcopy-Modul, welches ganz speziell für den GP 700 VC/A in Verbindung mit dem C64 hergestellt wurde. Seine Bezeichnung ist »Supercolor-764-Color« von HILCU-WARE, 3063 Ittingen, Schweiz.

Das Modul ist in der Lage, praktisch jeden Bildschirminhalt in bis zu 15 Farben auf dem Seikosha-Drucker auszu- drucken. Es kostet 99 Mark und hat eine ausführliche Anleitung.

RALF GRAUMANN

BLINKEN BEI CHAR-BASIC

Ich habe Ärger mit einem unter Char-Basic selbstge-

schriebenen Programm. Ich benutze dieses Programm schon seit Jahren, und erst jetzt, wo die 200 Blöcke auf Diskette überschritten sind, kommen die ersten Fehler. Ich bin mir sicher, daß ich bei der Eingabe der Daten keine Fehler machte, aber wenn das Programm mit RUN gestartet wird, blinken manche Bildschirm- beziehungsweise Textbereiche. Wenn ich dann im Listing nachschaue, finde ich inverse Steuerzeichen, die vorher mit Sicherheit nicht da waren. Meistens sind es die Zeichen »d«, ».« und »..«. Wer kann mir sagen, wo der Fehler liegt?

GERHARD JENDE

MIT DRUCKER KEINE FLOPPY

Ich arbeite mit einem C128D nebst Prospeed mit C128-Kernel. Jetzt habe ich mir einen Drucker Seikosha SL-800VC gekauft, der seriell angeschlossen ist.

Solange der Drucker eingeschaltet ist, kann ich bei Vizawrite 128 die Floppy-Station nicht ansprechen, und der C128 steigt aus. Das ist etwa dann ärgerlich, wenn ich in einen Text früher geschriebene Teile einfügen will und ähnliches.

Bei Printfox im C64-Modus passiert mir ähnliches. Manchmal werde ich da allerdings vom Absturz verschont, wenn ich den Drucker vor dem Laden des Zeichensatzes abschalte.

Ich kann mir vorstellen, daß es was nützt, das Parallelkabel von Prospeed zum

Userport abzuziehen. Leider geht das bei mir nicht, weil die Verdrahtung vom Vorbesitzer innen vorgenommen wurde, um den Userport freizuhalten.

POKE 192,XXX

hilft auch nicht. Weiß jemand einen Trick, der mir helfen könnte? Wäre es eine Lösung, den Drucker parallel anzuschließen? FRITZ SCHMIDT

MAUS VERÄNDERT REGISTER

Nachdem ich mir endlich eine Commodore-Maus 1351 angeschafft hatte, mußte ich feststellen, daß sich die Werte beim Auslesen des POTX-Registers ohne äußere Einflüsse verändern, solange die Maus eingesteckt ist. Trenne ich die Maus vom Computer, so bleibt der Wert konstant auf Null. Dieser Umstand bewirkt, daß die Steuerung der Maus mit einem Treiber in bezug auf die X-Position nicht möglich ist. Die Maus ist in Ordnung, so daß der Fehler im C64 II zu suchen ist. Woran kann dieser Effekt liegen? Kann man den Fehler korrigieren, ohne den gesamten SID austauschen zu müssen?

MARC GREWE
Ausgabe 1/89

Da das POTX-Register des SID ohne eingesteckte Maus den Wert Null liefert, liegt wohl tatsächlich ein Hardwaredefekt vor. Normalerweise müßte dort nämlich 255 stehen.

Aber auch wenn alles in Ordnung ist, sind die POT-Register

bei eingesteckter Maus durchaus nicht stabil. Bit 0 befindet sich nämlich immer in einem undefinierten Zustand und wechselt zufällig zwischen 0 und 1. Deshalb muß man während jeder Abfrage der Register ihren Inhalt mit den zuletzt gelesenen Wert vergleichen. Erst aufgrund dieses Vergleiches ist die Entscheidung möglich, ob der Mauszeiger nun bewegt werden muß. Ansonsten zittert er ständig über den Bildschirm.

Wie sich diese Steuerung bewerkstelligen läßt, steht im User's Manual der »Mouse 1351« von Commodore.

UWE THIEM

GRAFIK MIT DEM 1526?

Ich besitze einen Commodore-Drucker 1526, mit dem man leider keine Grafiken ausdrucken kann.

Meine Frage ist, ob es eine Möglichkeit gibt, dieses Manko in Form eines Moduls zu beheben? Wenn ja: Wie heißt es und woher kann man es beziehen? JOCHEN SCHLEGEL

LICHTEFFEKTE MIT DEM C64

Unsere Firma hat sich vor geraumer Zeit zwei Lichteffektgeräte des Typs »Golden Scan« zugelegt. Hierbei handelt es sich um ein Gerät, das nach folgendem Prinzip arbeitet:

Eine sehr lichtstarke HMI-Lampe erzeugt einen durch Linsen gebündelten randscharfen Lichtpunkt. Der so erzeugte Lichtkegel kann sechs verschiedene Farben annehmen, vier Muster erzeugen, durch eine Iris in seiner Größe beeinflussen, und ein stoboskopischer Effekt kann in seiner Geschwindigkeit geregelt werden.

Das Gerät besitzt zwei verschiedene Schnittstellen zur Steuerung. Über die erste ist eine Steuerung per Lichtmischpult möglich. Da in unserem Mischpult jedoch keine kompletten Sequenzen zu speichern sind, ist die Steuerung hierüber sehr ineffektiv.

Nun besitzt der »Golden Scan« aber noch eine weitere Möglichkeit zur Ansteuerung. Auf der Rückseite be-

Fragen Sie doch

Selbst bei sorgfältiger Lektüre von Handbüchern und Programmbeschreibungen bleiben beim Anwender immer wieder Fragen offen. Viel mehr Fragen ergeben sich bei Computer-Interessenten, die noch keine festen Kontakte zu Händlern, Herstellern oder Computerclubs haben. Sie können der Redaktion Ihre Fragen schreiben oder Probleme schildern (am einfachsten auf der Karte »Lesermeinung«). Wir veranlassen, daß sie von einem Fachmann beantwortet werden. Allgemein interessierende Fragen und Antworten werden veröffentlicht, die übrigen schriftlich beantwortet.

Wollen Sie antworten?

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

findet sich eine dreipolige XLR-Buchse, die normalerweise zur Übertragung von NF-Signalen benutzt wird. Die Pins dieser Buchse sind wie folgt bezeichnet: 1 = Masse, 2/3 = Signal, wobei 2 und 3 kurzgeschlossen sind, also nur eine Leitung angeschlossen wird. Neben der Buchse steht »RS232«.

Ich möchte nun nicht wissen, wie ich den »Golden Scan« hierüber steuern kann, diese Unterlagen bekomme ich vom Hersteller. Mich interessiert vielmehr, ob die RS232-Schnittstelle des C64 überhaupt in der Lage ist, mit nur einer Datenleitung auszukommen. Über die Pegelwandlung auf ± 12 V bin ich mir bewußt.

Wer kann helfen?

OLAF KEHM

ZAHLEN UND JOYSTICKS

Seit einiger Zeit habe ich mit meinem C128D folgendes Problem: Bei eingestecktem Joystick in Port 1 lassen sich nur noch gerade Zahlen erzeugen. Steckt der Joystick hingegen in Port 2, ist die RETURN-Taste außer Betrieb. Der Fehler tritt im C64- und im C128-Modus auf. Die Zehnertastatur ist davon nicht betroffen. Ich vermute einen Fehler in der CIA 1. Wer kann weiterhelfen?

MARTIN JOHN

Frage und Antwort in Ausgabe 8/88

Ich habe diese Frage und die dazugehörige Antwort gelesen und möchte folgendes hinzufügen: Derselbe Fehler trat bei

mir kurz nach dem Umstieg vom C64 auf den C128 auf. Bei einer Widerstandsmessung am Joystick zeigte sich ein »Quasikurzschluß«, etwa 50 Ω , zwischen zwei Buchsen. Ich schloß einen anderen Joystick des gleichen Typs an. Nach einigen Tagen trat der gleiche Fehler wieder auf (beide Joysticks hatten vorher etwa ein Jahr lang am C64 tadellos funktioniert). Nach kurzer Untersuchung konnte das Übel der Dauerfeuerschaltung zugeordnet werden. Offensichtlich fügt »irgendwas« im C128 den Joysticks einen Schaden zu.

*Liebe Leserinnen,
liebe Leser!*

Haben Ihre Sprites einen Linksdrall? Gibt Ihr Soundchip nur ein schüchternes Rauschen von sich? Oder macht sich Ihr Computer einen Spaß daraus, Joysticks zu zerstören? Solche und viele andere Fragen finden Sie im heutigen Leserforum. Auch die entsprechenden Antworten liegen entweder schon vor oder werden zumindest nicht lange auf sich warten lassen.

Sogar auf die recht ungewöhnliche Frage von Sepp Stieger hat sich bereits eine Antwort gefunden: Heinrich Müller bietet das Neue Testament auf Diskette an!

Auf weitere interessante Fragen und Antworten freut sich

Euer Andrew

Anstelle umfangreichen Messens und aufwendiger Reparaturen entfernte ich kurzentschlossen alle Bauteile aus den Joysticks, die mit dem Dauerfeuer zu tun hatten. Seither funktioniert alles einwandfrei.

KARL-OTTO VALENTIN

DIE BIBEL AUF DISKETTE

Ich besitze einen C64 mit Floppy 1541 und suche nach einer Möglichkeit, die Bibel

in meinen Computer aufzunehmen. Da es sehr ungünstig ist, 10 MByte (ca. 60 Diskettenseiten) Text abzutippen, und diese Datenmenge die Leistungsfähigkeit meines Computers wohl übersteigen würde, interessiert es mich, ob jemand schon eine (wenigstens Teil-)Lösung für dieses anspruchsvolle Vorhaben gefunden hat.

SEPP STIEGER

Ausgabe 3/89



RAUSCHEN STATT FILTERKLÄNGE

Ich besitze einen »Aldi-C64« mit dem ich ein Problem in Zusammenhang mit dem SID habe. Mein SID (85000R5) spielt häufig digitalisierte Klänge nur sehr leise. Die digitalisierten Schreie bei IK+ sind zum Beispiel nur als leises Rauschen zu vernehmen.

Ich glaube, das Problem hat mit den Filtern zu tun, denn auch bei normalen gefilterten Klängen hat mein Soundchip Tücken. Alle Filterklänge nehmen einen bestimmten Verlauf. Der Klang ist zunächst normal gefiltert, der Filter nimmt immer weiter ab, bis der Klang fast normal ist, dann nimmt der Filter wieder zu, bis der Klang verschwindet. Dieser teilweise »blubbernd« oder »schmatzend« klingende Effekt hört sich bei vielen Stücken geradezu unerträglich an. Das Problem besteht, seitdem ich den C64 besitze. Ist dieser Fehler baureihenbedingt? Kann er behoben werden? Ist das Austauschen des SID eine Lösung? Wer weiß Rat?

CHRISTOPH NAGEL

1581 UNTER CP/M

Die 1581 läuft auf dem C128D unter CP/M, das Hauptproblem liegt jedoch darin, daß es keine Setup-Version gibt. Es ist damit unmöglich über den User-Port auszudrucken. Bei einer mir vorliegenden Setup-Version führt der erste Ausdruckversuch zum Systemabsturz. Der Installationsversuch mit einer anderen Setup-Version wird vom Betriebssystem nicht angenommen. Wer kann hier Hilfe für das Setup geben?

PETER HIMPLER

LINKSDRALL

Bei meinem C 64 bewegt sich bei einigen Spielen (z. B. »Enduro«, »Leaderboard« und »Wintergames«) der Cursor beziehungsweise eine Spielfigur nach dem Programmstart unbeeinflussbar nach links. Auf Computern meiner Freunde funktionieren die entsprechenden Disketten einwandfrei. Ein Reparaturversuch ergab angeblich keinen Fehler. Wer weiß Rat?

ROLF SCHÜLER

ING. HEINRICH MÜLLER
Karlsgasse 7
A-3430 Tulln

Schwarz auf weiß

In unserer Rubrik für Druck(er)freaks geht es wieder einmal um das leidige, aber wichtige und immer aktuelle Thema Druckeranpassung - mit wertvollen Tips & Tricks.

Unsinn auf Endlospapier

Vor gar nicht langer Zeit behandelte ich an dieser Stelle schon einmal ein Problem, das viele C64-Anwender schon seit 1982 verfolgt: Die Druckeranpassung. Damals hatte mein Vorwort die Überschrift »The never ending story«, und tatsächlich geht es immer munter weiter. Tag für Tag hat ein beachtlicher Teil der wäschekörbeweise in der Redaktion eintreffenden Post denselben Inhalt: »Wie passe ich meinen Drucker X mit dem Interface Y an das Programm Z an?« oder »Das Programm XY bringt nur unsinnige Zeichen aufs Papier. Was soll ich tun?«

Wollten wir hier konsequent weiterhelfen, würden

wir nichts anderes tun als den ganzen Tag problematische Systemkonfigurationen aufzubauen, auszutesten und anzupassen. Und selbst dann würden wir immer noch nicht alle Fragen beantworten und Probleme lösen können, ganz abgesehen davon, daß wir keine Zeit mehr hätten, die 64'er zu machen. Selbst der gutgemeinte Vorschlag eines Lesers, jedes Programm, das wir veröffentlichen, an zwei »Standard-Drucker« anzupassen, ist nicht zu realisieren: Erstens, weil uns Besitzer von anderen Druckern ganz schön was erzählen würden. Zweitens, weil allein die Verwendung eines Hardware-Interfaces die ganze schöne Anpassung wieder zunichte machen kann. Drittens, weil wir ja ab und an auch eine An-



passung für ein nicht von uns veröffentlichtes Programm präsentieren wollen. Und viertens, weil wir auch den Besitzern exotischer Drucker von Zeit zu Zeit unter die Arme greifen möchten.

Ich kann daher meinen Aufruf nur wiederholen: Wir können am besten helfen,

wenn Sie uns nicht nur Fragen, sondern auch Lösungen schicken. Ist es Ihnen gelungen, ein Programm an ein Interface und/oder einen Drucker anzupassen, dann schreiben Sie mir doch kurz, wie. Stichworte genügen vollkommen, schließlich geht es hier um das Lösen eines Problems und nicht um den Literatur-nobelpreis. Lösungen von allgemeinem Interesse werde ich nach und nach veröffentlichen, und eine kleine Anerkennung in finanzieller Form gibt's dann natürlich auch. Ich freue mich auf Ihre Zuschriften!

Ihr

P. Fliegendorf

Print-News!

Schrift nach Maß

Bereits seit Ausgabe 12/87 packen wir auf jede Programmservice-Diskette Zeichensätze für Print- und Pagefox. Es handelt sich dabei um die beiden Zeichensatzdisketten von Dieter Trepkowski, von denen die erste 90, die zweite 100 Schriften enthält. Alle Zeichensätze arbeiten auch mit dem Pagefox zusammen. Die Durchnumerierung der Zeichensätze (1 bis 100) wird mehrmals durch Nummern größer 190 unterbrochen, da im Pagefox zwölf Schriften fest eingebaut sind, die man nicht abschalten kann.

Die beiden ZS-Disks sind beim Autor auch komplett erhältlich, wobei unbedingt angegeben werden muß, welche

Disk (1 oder 2) gewünscht wird. Eine Disk kostet 20 Mark (Vorauskasse). Die nebenstehende Abbildung mit den Zeichensätzen zu dieser Ausgabe ist stark verkleinert.

Ebenfalls auf der Service-Disk zu dieser Ausgabe finden Sie einige Randzeichensätze von Hubertus Vetter, wobei auch hier eine Diskette komplett mit allen Zeichensätzen, Musterausdrucken etc. zum Preis von 20 Mark (Vorauskasse) beim Autor erhältlich ist.

Viel Vergnügen beim Drucken! (pd)

Dieter Trepkowski, Fleurystraße 20, 8450 Amberg
Hubertus Vetter, Druckerkehre 6, 1000 Berlin 47

Z 41
THE QUICK BROWN
DOG P O ←→=, :
0123456789

Zeichensatz 42
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG ←→=, :
0123456789

Zeichensatz 43
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG ←→=, :
0123456789

Zeichensatz 44
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG ←→=, :
0123456789

Zeichensatz 45
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG ←→=, :
0123456789

Zeichensatz 46
THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG
BäöüäOU ←→=, :
←→=, : äëïöüçñ 0123456789

Zeichensatz 47
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG
BäöüäOU ←→=, :
←→=, : äëïöüçñ 0123456789

Zeichensatz 48
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
BäöüäOU ←→=, :
←→=, : äëïöüçñ 0123456789

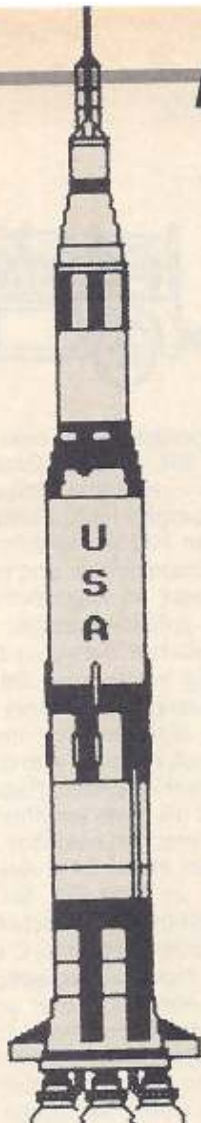
Zeichensatz 49
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
BäöüäOU ←→=, :
←→=, : äëïöüçñ 0123456789

Zeichensatz 50
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
BäöüäOU ←→=, :
←→=, : äëïöüçñ 0123456789

Die obenstehenden Zeichensätze (ZS 41 bis 50) für Print- und Pagefox finden Sie auf der Programmservice-Diskette zu dieser Ausgabe. ZS 42 besteht aus winzigen Punkten.

Druckertreiber-sammlung

Der Computerservice Tino Hofstede bereitet ein interessantes Projekt vor. Herr Hofstede schrieb uns: »Wir wollen eine Public Domain-Serie herausgeben, die für verschiedene Drucker und Programme gedacht ist. Bitte rufen Sie Ihre



Leser dazu auf, Druckertreiber einzusenden.«

Vielleicht kann eine solche Aktion dazu dienen, das eine oder andere Anpassungsproblem auf schmerzlose Art und Weise zu beseitigen, auch wenn die falsche DIP-Schalterstellung eines Interfaces oder Druckers durch einen Softwaretreiber natürlich nicht korrigiert werden kann. Trotzdem: Wenn Sie uns eine Anpassung zukommen lassen – wie wäre es mit einer Kopie an die untenstehende Adresse?

(pd)

Computerservice Timo Hofstedt, An der Windmühle 8, 5010 Bergheim 5, Tel. 02271/51109

Lesestoff für Pagefox-User

Mit dem Buch »Tips & Tricks für den Pagefox« von Scanttronik ist Autor Markus Huck ohne Zweifel der große Wurf gelungen. In locker-sachlichem Stil führt er auf rund 150 Seiten den Leser an eine semiprofessionelle Anwendung des Pagefox-Moduls heran. Das sauber gebundene Buch wurde offensichtlich komplett mit dem Pagefox geschrieben,



Das Buch »Tips & Tricks für den Pagefox« führt auf gelungene Weise in die Geheimnisse des Pagefox-Moduls und der Typographie ein. Es wurde mit dem C64 und dem Pagefox-Modul geschrieben, gedruckt und verkleinert wiedergegeben.

was einen zusätzlichen Reiz ausmacht. Die Geheimnisse des Pagefox werden ebenso offengelegt wie gestalterische Kniffe und Feinheiten. Sehr

schön ist auch, daß die diversen Beispiele auf einer der drei beiliegenden doppelseitig bespielten Disketten zu finden sind.

Auf den beiden anderen befinden sich Grafiken im Pagefox-Format, die bemerkenswerterweise zum größten Teil tatsächlich (von Martin Hofmann) gezeichnet sind. Wäh-

Tips & Tricks für den PAGEFOX - Teil 2 - Kapitel 6

Der Goldene Schnitt

Wenn Sie ein Layout gestalten wollen, und dies soll denn ästhetisch aussehen, sollten Sie nicht einfach nur einen Textrahmen nach Ihrem Augenmaß aufziehen, sondern einige der folgenden Gesichtspunkte beachten:

Die seitlichen Ränder sind nicht gleich breit. Wenn die Seite in einem Buch verwendet werden soll, sondern die äußeren Ränder sind breiter, als die beiden Innenränder. Die Außenränder sollen die beiden Seiten einrahmen, und die Innenränder dienen zur Trennung der beiden Seiten.

Aus optischen Gründen ist es auch empfehlenswert, den unteren Rand einer Seite größer als den oberen Rand zu wählen, da für das Auge eine Zeile, die geometrisch genau in der Mitte einer Seite steht, etwas zu tief zu stehen scheint. Außerdem muß der untere Rand aus praktischen Gründen größer sein, um dort die Seitennummerierung unterbringen zu können. Zudem zeigen die Lesegewohnheiten, daß eine Seite beim Umblättern am unteren Rand gehalten wird und ein ausreichender Rand läßt es zu, daß keine Zeile durch die Hand verdeckt wird.

Sie müssen das richtige Verhältnis zwischen bedruckten und unbedruckten Flächen herausfinden. Das Verhältnis, welches für hochformatige Seiten gebräuchlich ist, wäre das Verhältnis B:2 von Textfläche zu leerer Fläche.

Möchten Sie ein Bild auf einer Seite positionieren, welches ungefähr die Hälfte der Seite einnimmt, ist es nicht ratsam dieses Bild voll-

kommen in die obere Hälfte der Seite zu setzen, sondern eher in die Mitte der Seite. Außerdem sollte man darauf achten, daß Grafiken gegenüberliegenden Seiten aufeinander abgestimmt sind. (Ich hoffe ich habe diese Grundsätze in diesem Buch selbst auch weitgehend eingehalten. Aber manchmal gibt es praktische Zwänge, welche von den ästhetischen Regeln Vorrang haben).

Zur Bestimmung der Verhältnisse von Seitenhöhe, Seitenbreite, Textsatz und Randfläche gibt es das altbewährte Konstruktionsmodell nach dem Goldenen Schnitt. Im wesentlichen sagt dieser, daß die Seitenproportionen in einem Verhältnis von 2:3 konstruiert werden sollen.

Ich möchte nun im folgenden die ursprüngliche Bedeutung des Goldenen Schnittes aufzeigen und dann die praktischen Anwendungen erläutern.

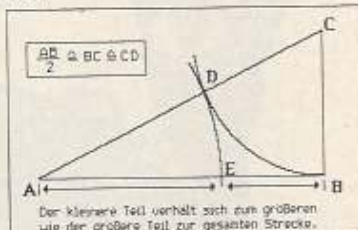
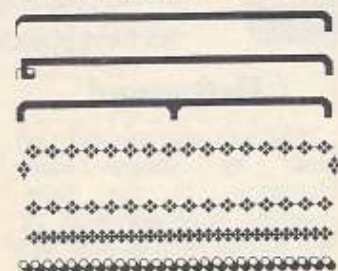


Bild 55 - Goldener Schnitt

Als "Goldener Schnitt" bezeichnet man die Teilung einer Strecke in zwei Abschnitte, die in einem harmonischen Größenverhältnis zueinander stehen. Folgendermaßen lautet der Konstruktionsplan: Eine Strecke AB möchte man im goldenen Schnitt teilen. Im Punkt B legt man nun eine Senkrechte, die halb so lang ist wie die Streck-



Solche Umrandungen lassen sich mit Print- und Pagefox und den Randzeichensätzen auf unserer Programmservice-Diskette leicht selbst entwerfen

rend das hervorragende und jedem Pagefox-Besitzer sehr zu empfehlende Buch (inklusive Disketten) für 78 Mark erhältlich ist, kann man die Grafiken (Beispiele auf Seiten 93, 94 und 95) auf Disk auch separat bekommen. 38 Mark sind für drei Diskettenseiten im Printfox-Format aber eine Menge Geld, auch wenn die Grafiken bei uns einen überwiegend positiven Eindruck hinterlassen haben.

Die »Rakete« demonstriert gleichzeitig die Spray-Funktion

Eine Seite aus dem Buch »Tips & Tricks für den Pagefox«, hier stark verkleinert (Originalformat ca. DIN A5)

Wenn man über die Bilder und deren Preis zweifellos geteilter Meinung sein kann: Das Buch mit Disketten ist wirklich prima geworden und sein Geld wert. Jetzt fehlt nur noch ein Buch »Tips & Tricks für den

Printfox«, komplett mit Grafiken zum vernünftigen Preis – damit auch die »Nur-Printfoxer« etwas zum Schmökern haben. (pd)

Scantronik Mugrauer GmbH, Parkstraße 38, 8011 Zorneding, Tel. 08106/22570

Tips & Tricks

Fontmaster mit LX-800

Der Fontmaster 128 läßt sich mit dem Epson LX-800 und einem User-Port-Kabel mit folgenden Einstellungen betreiben: Kein Interface, Gerät 4, Sekundäradresse 0, Anschluß seriell, Drucker LX 80, Option Angepaßt, Modul 0.

(Hans-Jürgen Pfann/pd)

ranzen in der Druckmechanik. Abhilfe verspricht unidirektionales (»in eine Richtung«) Drucken. Viele Drucker bieten hierfür einen eigenen Befehl, der natürlich die durch den bidirektionalen Druck erzielten Geschwindigkeitsvorteile genauso zunichte macht wie den unregelmäßigen Rand. Leider haben die Druckerhersteller alle wieder ihr eigenes Süppchen gekocht, die Vorgehens-



Von Hand gezeichnet: »Ferrari«

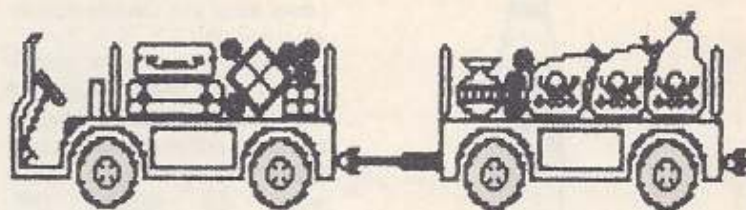
Flatterrand

Vielleicht erinnern Sie sich noch an unsere »Text-Hardcopy« in der 64'er-Ausgabe 12/88 auf Seite 76. Wir stellten damals fest, daß ein Uralt-Drucker (Epson RX-80 F/T) mit demselben Programm bessere Qualität liefert als ein moderner 24-Nadler (Epson LQ-500). Wir vermuteten damals, daß der beim alten RX-80 noch notwendige Doppeldruck (zwei Druckdurchgänge pro Zeile) für die Qualitätssteigerung verantwortlich sei.

Die tatsächliche Ursache liegt jedoch im bidirektionalen Druck: Der RX-80 druckt in der verwendeten Minischrift nur von rechts nach links, während modernere Drucker die Zeile nicht nur in einem Durchgang schaffen, sondern die Folgezeile in umgekehrter Richtung drucken. Hierdurch addieren sich unter Umständen die Tole-

weise ist also von Drucker zu Drucker verschieden.

Beim Star NL-10 lautet der erforderliche Befehl beispielsweise CHR\$(160), leider gilt er



bei diesem Drucker nur für eine Zeile. Bei unserem Programm »Mini-Text-HC« müßte also in Zeile 10 (am Ende mit nachfolgendem Semikolon) und in Zeile 30 und 40 nach CHR\$(10) noch ein CHR\$(160) eingefügt werden. Für den Seikosha SP-1000VC genügt einmalig die Angabe der Sekundäradresse 11.

(Egon Benthien/pd)

Wo war was?

Als besonderen Service möchten wir Ihnen eine Zusammenstellung der bisher in dieser Rubrik veröffentlichten Druckeranpassungen präsentieren. Geordnet nach dem anzupassenden Programm finden Sie auf Seite 95 unten rasch Ausgabe und Seite mit der passenden Anpassung. Und falls Ihre Problemkonfiguration nicht dabei sein sollte: Fast jeden Monat bieten wir weitere Anpassungen. (pd)

Wenn der Drucker streikt...

Druckeranpassungsprobleme lassen sich bis in die Anfangszeiten des 64'er-Magazins zurückverfolgen. Schon in Ausgabe 5/85 wendet sich ein Anwender hilfeschend an das

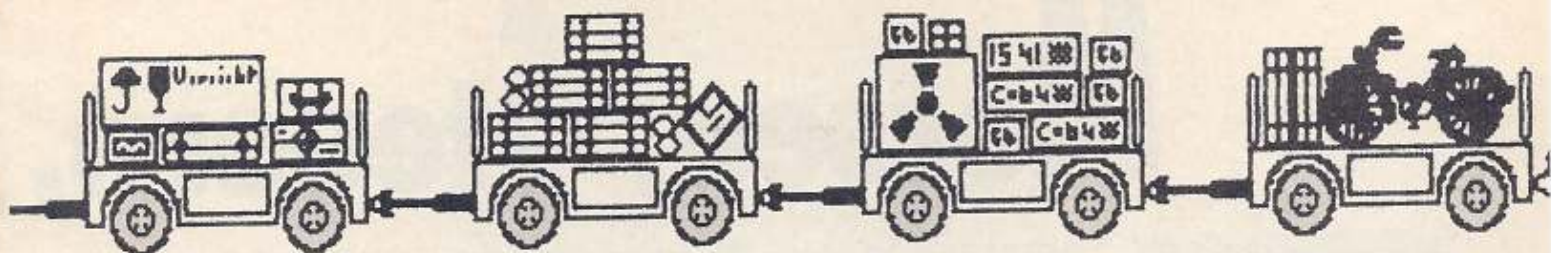
Leserforum, weil sich sein MPS 801 von dem Grafikprogramm Hi-Eddi schmachlich übergangen fühlt. Freilich, in diesem Fall wurde schnellste Hilfe angekündigt und besagter Leser im folgenden 64'er auch zufriedengestellt, doch die Mehrheit, die sich mit einer ständig wachsenden Zahl von Grafikprogrammen und noch mehr Druckern herumschlagen muß, blieb. So wird das Leserforum in schöner Regelmäßigkeit bis heute von ähnlichen Hilfesuchen bestritten, zum Beispiel in der 64'er-Ausgabe 12/88, in dem M. Gisinger Schwierigkeiten zwischen seinem Drucker Riteman C+ und Geos meldet. Vergleichbares plagt dort auch drei andere Geos-Anwender, wie sich in der Rubrik »Profis helfen Einsteigern« leicht nachlesen läßt.

Nun wollen wir diesen Zeitpunkt, zu dem das im Juni '88 erschienene Zeichen- und Malprogramm Giga-Paint wohl schon einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht hat, nutzen, Sie auf den Rundumschlag hinzuweisen, den Giga-Paint in gewisser Weise unter Druckern wie auch Malprogrammen vollführt. Damit wird einem Großteil der Anwender geholfen werden können, wie nachfolgende Lösungsalternativen zeigen.

Der schlafende Fuchs ist eine der wenigen gescannten Grafiken



DRUCKPROGRAMME



Am simpelsten wird der Lösungsvorschlag wirken, der sich auf die Kompatibilitätstabelle der Seiten 94 bis 97 des Giga-Paint-Handbuches stützt: Aus dieser Tabelle ist ersichtlich, welche der auf Diskette vorhandenen Druckerinstallationen zu welchem Drucker passen. Da es sich bei dem zugehörigen Druckprogramm Giga-Print um eine weitestgehend druckerunabhängige Konstruktion handelt, die nach theoretischen Überlegungen so gut wie jeden grafikfähigen Drucker ansteuern können dürfte, so mag man in dieser Auflistung eben »so gut wie jeden« Drucker erwarten. Die Autoren führten jedoch nur verlässlich überprüfte Modelle auf, so daß dort immerhin über 130 Typen von 20 Firmen zu finden sind. Nun ist zu jedem dieser Modelle ein repräsentativer Drucker angegeben, der jeweils eine gewisse Anzahl an

In der Grafiksammlung zum Buch »Tips & Tricks für den Pagefox« sind auch einige Landkarten vertreten, hier »Europa«

Typen abdeckt und für den eine Treiberinstallation auf Diskette existiert.

Da jeder Drucker grafikspezifisch bestmöglichst ausgenutzt wird, handelt es sich bei dieser Tabelle also auch um eine allgemeine Kompatibilitätstabelle, die wie folgt zu benutzen ist: Sollen mit Hi-Eddi auf dem Drucker Kanematsu-Gosho DP 165 vernünftige Ergebnisse erzielt werden, so ist dieser Druckertyp in der Tabelle zu suchen. Ist er gefunden, so findet man nebenstehend das kompatible Modell Epson FX-80. Daraus folgt, daß hier der FX-80-Treiber des Hi-Eddi Anwendung finden kann. Ähnlich wird mit anderen Typen verfahren. Zu beachten ist hierbei jedoch, daß sich diese Kompatibilitätstabelle nur auf grafische Fähigkeiten erstreckt.

Existiert ein Treiber für das angegebene kompatible Modell nicht, verfügt das entsprechende Programm über eine einigermaßen allgemeine Installation. So ist das Giga-Paint-Installationsfile des Druckers mit Giga-Print zu betrachten. Hier finden sich dann die notwendigen Informationen für Zellenvorschub, Grafikmodi, Nadellanzahl etc.

Eine in den meisten Fällen wesentlich praktischere Vorgehensweise, die sich noch dazu die Qualitäten von Giga-Print zunutze macht, basiert auf der oben bereits angesprochenen Kompatibilität von Giga-Paint zu anderen Malprogrammen. Konkret können dabei Bilder der verschiedensten Formate eingelesen werden, was verlässlich für über 30 Programme von »Advanced OCP Art Studio« über »Geos« bis zum »Superscanner« seine Gültigkeit hat. Da Giga-Paint eine relativ große Zeichenfläche von 640 x 400 Punkten bereitstellt und alle Grafikmodi unterstützt, mußte man sich nur bei GeoPaint die Ausnahme erlauben, Bilder in zwei Teilen zu laden. Naheliegenderweise können somit rund 90 Prozent aller Bilder auch mit Giga-Print ausgedruckt werden.

So sucht man in der Tabelle der Seiten 122 bis 123, unter welchem Format das betreffende Bild geladen werden muß, und druckt es dann wie gewünscht mit Giga-Print aus. Dabei stehen 10000 Verzerrungs- und Vergrößerungsstufen, verschiedene Dichten, Graustufen und beliebige Ausschnitte zur Verfügung.
(Wolfgang Oppacher/pd)

Ausgabe	Seite	Programm	Drucker	Anschluß
05/1989	94	Fontmaster 128	Epson LX-800	Parallel
04/1988	72	Geos	Star NL-10	Seriell
11/1987	110	Giga-Cad	Seikosha SP-1000 VC	Seriell
10/1988	110	Hi-Eddi	Commodore MPS 1000	Seriell
04/1988	72	Hi-Eddi +	Star NL-10	Seriell
11/1988	95	Mastertext 64	Star LC-10	Wiesemann 92008/G
05/1989	94	Mini-Text-HC	Star NL-10	Seriell
05/1989	94	Mini-Text-HC	Seikosha SP-1000 VC	Seriell
11/1988	95	Newsroom	Star LC-10	Wiesemann 92008/G
04/1988	71	NHC64	Epson FX-85	Wiesemann 92008/G
04/1988	72	OCF Art Studio	Star NL-10	Seriell
04/1988	71	PFOX+	Star NL-10	Seriell
04/1988	72	Print Shop	Star NL-10	Seriell
11/1987	110	Printfox	Commodore MPS 1000	Seriell
04/1988	72	Printfox	Star NL-10	Seriell
11/1988	95	Printfox	Star LC-10	Wiesemann 92008/G
10/1988	108	Schreibmaschine	Citizen 120D	Seriell
10/1988	108	Schreibmaschine	Commodore MPS 1200	Seriell
04/1988	72	Startexter	Star NL-10	Seriell
04/1988	72	Startexter 5.0	Diverse	Görlitz 8426
04/1988	72	Superscanner	Star NL-10	Seriell
04/1988	72	Vizawrite 64	Star NL-10	Seriell
11/1988	95	Vizawrite 64	Star LC-10	Wiesemann 92008/G

Übersicht über alle in der Rubrik »Druckprogramme« veröffentlichten Druckeranpassungen

Messen, Steuern,

TEIL 1

Mikrocomputer sind in Industrie und Forschung unentbehrlich zur Speicherung und Verarbeitung von Meßwerten sowie zur Steuerung und Regelung von Anlagen beziehungsweise Prozessen wie zum Beispiel von Werkzeugmaschinen, Aufzügen, Robotern, Verkehrsampeln und Waschautomaten. Durch eine Vielzahl von Versuchen im Physik- und Technikunterricht, die in diesem Kurs vorgestellt werden, kann der Schüler, aber auch der interessierte Leser, die Meßwerterfassung und -verarbeitung mit einem Computer kennenlernen sowie den Computer als ein intelligentes Hilfsgerät für Experimente, Steuerungs- und Regelungsaufgaben einsetzen. Ganz ohne externe Elektronikschaltungen geht es hierbei jedoch nicht. Die wichtigste von allen ist zunächst ein Interface, eine Übergangsschaltung vom Computer zu den angeschlossenen Geräten, die von diesem gesteuert oder geregelt werden sollen.

Listing 1. Ein kleines Programm zum Testen der Port-Leitungen

```
10 REM: DATENAUSGABE <201>
20 BA = 56576 : DB=BA+1 : RB=BA+3 <102>
30 POKE RB,255 <01B>
40 INPUT "ZAHL"; X <077>
50 PRINT:PRINT X <013>
60 IF X = .1 THEN END <107>
70 POKE DB,X <133>
80 PRINT:PRINT <032>
90 PRINT " {6SPACE}PROGR. - ENDE MIT 0.1" <254>
100 GOTO 40 <046>
```

Ist ein Interface denn überhaupt notwendig?

- Durch ein Interface sind die Ein- und Ausgabeleitungen meist übersichtlich angeordnet und bequem (durch Steckkontakte) zu erreichen.

- Ein Interface sollte einen vollständigen Schutz des angeschlossenen Computers bieten, so daß angstfreies und sicheres Experimentieren ermöglicht wird.

- Durch Leuchtdioden erfolgt eine optische Kontrolle der Ein- und Ausgabesignale.

- Auch die Steuerung schneller Vorgänge ist von einem Interface durchführbar, wenn es für parallelen Datentransport eingerichtet ist.

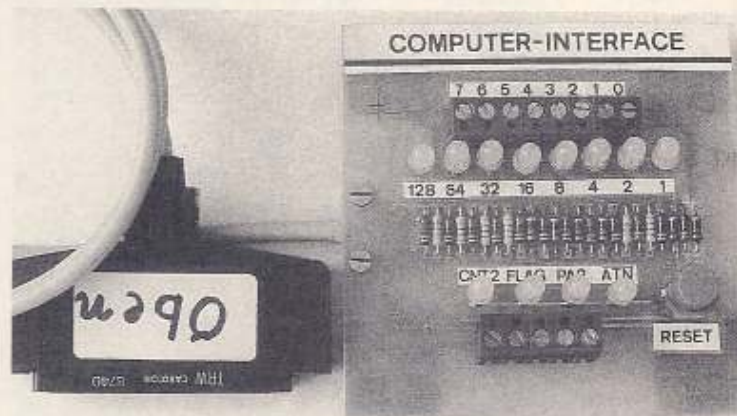
Alle genannten Punkte zeigen, wie wichtig, ja unentbehrlich, ein Interface zum Messen, Steuern und Regeln ist; etliche wichtige Eigenschaften, die es besitzen sollte, wurden dabei aufgezählt.

Das GRS-Interface besteht aus drei einzelnen Bausteinen, dem Grundgerät, das an den User-Port angeschlossen wird, und den Erweiterungen »Analog-Digital-Eingabe« und »Analog-Digital-Ausgabe«, die je nach Aufgabenstellung erforderlich sind. Es wurde speziell für die Belange der Schule entwickelt. Hier und heute soll zunächst das Grundgerät vorgestellt werden; die beiden Erweiterungen folgen in einer der nächsten Ausgaben.

Das Grundgerät »Computer-Interface« (Bild Seite 97) ist eine 8-Bit-Parallelschnittstelle mit TTL-Pegel. Es besitzt acht digitale Ein- und Ausgänge sowie je zwei Steuerein- und -ausgänge. Die Eingänge sind für Frequenzen bis 50 kHz, die Ausgänge für Frequenzen bis

10 kHz ausgelegt. Ein Eingang (CNT2) kann digitale Signale bis maximal 100 kHz verarbeiten. Ein weiterer Eingang (Handshake) sowie zwei Steuerausgänge für die Informationsweichen der Erweiterungsbausteine beziehungsweise für andere Zwecke sowie eine Resetaste für den Computer sind ebenfalls noch vorhanden. Acht LEDs zeigen die Schaltzustände der Port-Leitungen an: beim Schreiben die Leuchtdioden der Ausgänge, sonst immer die Leuchtdio-

Sie interessieren sich für Hardware? Dann ist dieser neue Kurs zum Mitmachen genau das Richtige. Von Grundlagen bis hin zum selbstprogrammierten Digitalvoltmeter erfahren Sie alles zum Thema Messen, Steuern, Regeln.



Das preiswerte Mini-Interface wurde speziell zum Nachvollziehen dieses Kurses entwickelt

den der Eingänge. Das Interface ist somit auch gut zur User-Port-Anzeige geeignet. Zwei weitere LEDs geben noch Auskunft über die Signale der beiden Steuerleitungen. Zur Spannungsversorgung des Interfaces wird ein stabilisiertes Netzgerät 5V/500mA benötigt.

Das GRS-Interface bietet einen vollständigen Schutz des angeschlossenen Computers, da sämtliche Signale vom Computer zu den externen Geräten und umgekehrt nur über Optokoppler geführt werden, so daß angstfreies Probieren und Experimentieren für Schüler und Lehrer möglich ist.

Alle zehn Eingänge des Grundgerätes können nicht nur bis zu 5,5 Volt (TTL-High-Pegel), sondern sogar bis maximal 20 V eingangsseitig beschaltet werden, ohne daß das Interface-Grundgerät beschädigt wird. Alle zehn Ausgänge des Grundgerätes sind kurzschlußfest. Der User-Portstecker des Interfaces darf nur bei ausgeschaltetem Computer eingesteckt oder herausgezogen werden.

Das Mini-Interface (Bild oben) ist als preiswertes Selbstbau-Interface (Bausatz) für die Hand des Schülers beziehungsweise des interessierten

Lesers gedacht, der auf diese Weise die Möglichkeit geboten bekommt, für relativ wenig Geld sich in dieses interessante Gebiet durch eigene Experimente optimal einarbeiten zu

Das Mini-Interface komplett

können. Es gliedert sich ebenfalls in das Grundgerät, einen A-D-Wandler (Spannungs-Zeit-Wandler) sowie einen Digital-Analog-Wandler mit anschließender Leistungsverstärkung. Zunächst soll hier erst einmal das Grundgerät näher vorgestellt werden. Die Vorstellung der beiden Wandler (ebenfalls Bausätze) folgt in späteren Ausgaben.

Das Grundgerät »Mini-Interface« ist ebenfalls eine 8-Bit-Parallelschnittstelle mit TTL-Pegel und besitzt acht digitale Ein- und Ausgänge sowie je zwei Steuerein- und -ausgänge. Alle Eingänge und Ausgänge verarbeiten die gleich hohen Frequenzen wie der Computer und unterliegen somit keinen Beschränkungen hinsichtlich der Frequenz, wie dies, bedingt durch die Optokoppler, beim GRS-Interface der Fall ist. Acht LEDs zeigen wiederum die Schaltzustände

Regeln

NEUE
SERIE

Kursübersicht

Teil 1. Interfacetechnik, Datenausgabe: Die Notwendigkeit von Interfaces, Vorstellung von zwei Geräten, User-Portprogrammierung-Datenausgabe, Beispiele.

Teil 2. User-Portprogrammierung-Datenausgabe: Beispiele zur Dateneingabe, einfache Ampelsteuerungen

Teil 3. Ein vollelektronischer 4-Kanal-Lastverstärker, eine Denksportaufgabe

Teil 4. Zeitmessungen mit dem Computer: Frequenzmessung, Drehzahlbestimmung, Kurzzeitmessung mit einer Auflösung bis 10 Mikrosekunden

Teil 5. Analog-Digitalwandler: Arbeitsweise des GRS-Eingabebausteins, Bauvorschlag eines genauen A-D-Wandlers mit Funktionserklärung

Teil 6. Digital-Analogwandler: Arbeitsweise des GRS-Ausgabebausteins, Bauvorschlag eines 4-Bit-D-A-Wandlers, Anwendungen und Beispielprogramme

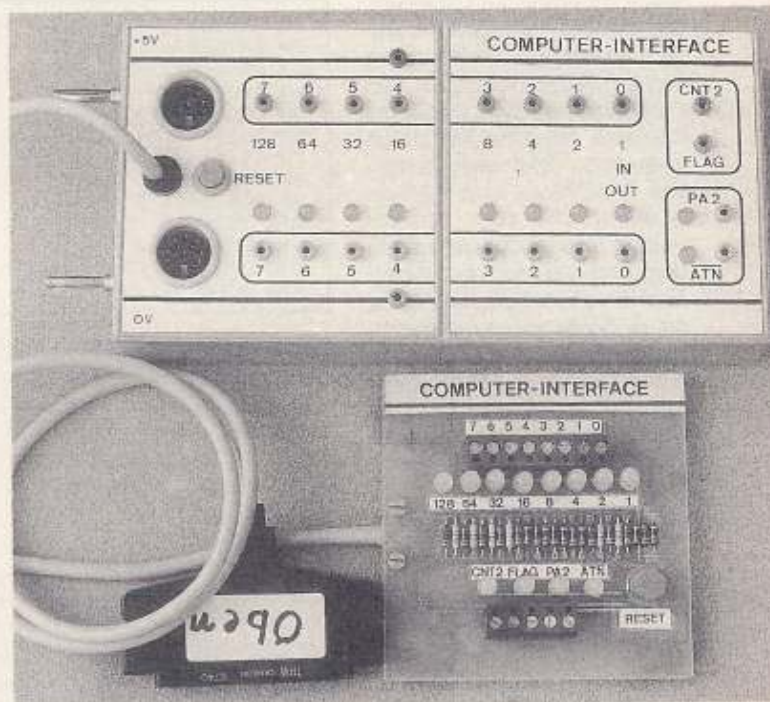
Teil 7. Rahmenprogramm und Anwendungen: Digitalvoltmeter, Ampelschaltung, Prozeßsteuerung

der Portleitungen an: beim Schreiben die LEDs der Ausgänge, sonst immer die LEDs der Eingänge. Auch dieses Interface ist daher gut zur User-Port-Anzeige geeignet. Eine Resettaste für den Computer ist ebenfalls vorhanden. Vier weitere LEDs geben noch Auskunft über die Signale der vier Steuerleitungen. Durch die übersichtliche und gegliederte Anordnung der Bauteile wird ein guter Überblick über die Steuersignale erreicht. Auch für dieses Interface ist die breit gefächerte Peripherie geeignet, so daß die Einsatzmöglichkeiten ebenfalls sehr vielseitig sind. Etwa 95 Prozent aller vorzustellenden Versuche lassen sich auch mit diesem Interface durchführen. Jeder der zwölf Kanäle des Mini-Interfaces enthält im wesentlichen nur drei Bauteile: zwei Widerstände und eine LED. Trotz seiner genialen Einfachheit sowie seines niedrigen Preises bietet es für den angeschlossenen Computer einen sehr guten Schutz. Die LEDs dienen außer der Anzeige des jeweiligen Schaltzustandes noch als Schutz vor zu hohen Eingangsspannungen (bis etwa 12 Volt maximal). Durch das Interface ist der angeschlossene Computer vor Überlastung und logischen Kurzschlüssen weitgehendst geschützt; nur wenn auf nahezu allen Kanälen ein logischer Kurzschluß

längere Zeit vorhanden ist, könnte es zu einer Überlastung der Schnittstellenbausteine und somit zu einer Gefährdung des Computers kommen.

Zum Lieferumfang des Bausatzes gehören alle benötigten Bauteile, eine gebohrte und mit Bestückungsaufdruck versehene Platine sowie ein komplett mit der Platine verlötetes Anschlußkabel für den Computer, an dessen anderem Ende bereits der passende User-Port-Stecker montiert ist.

Das GRS-Interface besitzt natürlich auch ein ansprechendes und stabiles Gehäuse (für den rauen Schulbetrieb) sowie zwei Anschlußbuchsen für die beiden Erweiterungsbausteine. Während dieses Interface (mit den beiden Erweiterungsbausteinen) abwechselnd über alle acht Ports als Eingänge und dann als Ausgänge ständig verfügen kann, müssen sie beim Mini-Interface vor jedem Versuch festgelegt werden: der eine Teil als



Das GRS-Interface ist für den schulischen Alltag konzipiert

Listing 2 und 3. »Laufflicht« in eine und beide Richtungen

10 REM *** LAUFLICHT ***	<116>
20 BA=56576 : DB=BA+1 : RB=BA+3	<182>
30 POKE RB,255	<018>
40 FOR Y=0 TO 7	<237>
50 X=2*Y	<118>
60 POKE DB,X	<123>
70 FOR I=1 TO 200:NEXT	<181>
80 NEXT Y	<036>
90 GOTO 40	<036>
10 REM *** LAUFL./RL ***	<152>
20 BA=56576 : DB=BA+1 : RB=BA+3	<182>
30 POKE RB,255	<018>
40 FOR Y=0 TO 7	<237>
50 X=2*Y	<118>
60 POKE DB,X	<123>
70 FOR I=1 TO 100:NEXT	<052>
80 NEXT Y	<036>
90 FOR Y=7 TO 0 STEP -1	<064>
100 X=2*Y	<168>
110 POKE DB,X	<173>
120 FOR I=1 TO 100 :NEXT	<102>
130 NEXT Y	<086>
140 GOTO 40	<086>

Zum Schluß sei noch auf einige wichtige Unterschiede der beiden Interfaces hingewiesen: Während beim GRS-Interface alle unbeschalteten beziehungsweise offenen Eingänge auf logisch »0« liegen, sind diese beim Mini-Interface auf logisch »1«, genau wie man es von TTL-Schaltungen bereits gewohnt ist. Die Helligkeit der LEDs ist bei diesem Interface natürlich nicht so groß, da hierfür die Stromversorgung aus dem Computer erfolgt, und diese Ports nur Stromstärken bis etwa 3 mA noch sicher verkraften können. Daher braucht dieses Interface keine eigene Spannungsversorgung wie das GRS-Interface.

Eingänge und der restliche Teil als Ausgänge. Doch diese Einschränkung kommt in der Praxis nicht so sehr zum Tragen, da der AD-Wandler (Bausatz) an den CNT2-Eingang angeschlossen wird und somit alle acht Ports noch frei verfügbar sind.

Beide Interfaces wurden vom Verfasser, einem Realschullehrer, konzipiert und schaltungstechnisch entwickelt. Die zugehörige Hardware, die im Kurs angesprochen wird (Fertiggeräte oder Bausätze), liefert die am Schluß des Artikels aufgeführte Firma.

Zunächst möchte ich an dieser Stelle einige Bemerkungen zum CIA (Complex Interface

Adapter), der zweimal im C64 und im C128 (D) eingebaut ist, machen. Eine der beiden Schnittstellen dieser Commodore-Computer verbleibt für den Anwender und ist auf der Rückseite des Computers herausgeführt unter dem Namen »User-Port«. Der andere CIA wird für Tastatur und Joysticks benutzt. Die E/A-Bausteine sind sehr komplexe Schnittstellen. Sie enthalten 16 verschiedene Register, von denen die meisten im Laufe dieses Kurses noch angesprochen und erklärt werden. Vier der 16 Register sind besonders wichtig und sollen hier näher erläutert werden. Je zwei von ihnen gehören zusammen und bilden einmal die Datenrichtungsregister RA beziehungsweise RB sowie die Datenregister DA beziehungsweise DB. Man nennt diese Register auch Port A (PA) und Port B (PB). Von Port B werden alle 8 Bit für die Ein- und Ausgabe der Daten verwendet. Die entsprechenden Anschlüsse sind mit dem User-Port und auch mit den beiden Interfaces verbunden. Vom Port A stehen nur wenige Bits am User-Port zur Verfügung. Beide Interfaces benutzen davon nur das Bit 2, auch »PA2«, und das Bit 3 »PA3« oder »ATN« genannt, zum Steuern der Ein- und Ausgabe, Bausteine oder für sonstige Zwecke. Abschließend ist es noch wichtig, zu wissen, daß

Das Dualsystem von Leibniz

die Signale vom ATN-Ausgang des Computers über ein NICHT-Glied gelangen und somit am User-Port als auch am Interface invertiert erscheinen.

Die Datenleitungen PB0 bis PB7 können individuell als Ausgang oder Eingang programmiert werden. Alle Funktionen sind von Basic aus mit den Befehlen POKE und PEEK relativ einfach abzurufen. Zum besseren Verständnis der User-Port-Programmierung ist es vorteilhaft, Grundkenntnisse über das binäre beziehungsweise duale Zahlensystem zu besitzen.

Der Philosoph und Mathematiker Leibniz entwickelte im 17. Jahrhundert das Dualsystem, das Grundlage der Computerprogrammierung wurde. Dieses Zahlensystem war zur

damaligen Zeit mehr eine interessante Gedankenübung. Man hatte ja noch keine Ahnung von Elektrotechnik und moderner Elektronik. In unserem Jahrhundert zeigte sich jedoch, daß das binäre Zahlensystem den elektronisch betriebenen Rechenmaschinen geradezu auf den Leib geschrieben war. Es verwendet nur zwei Zahlzeichen, die Null und die Eins. Null und Eins entspricht den Stellungen eines Lichtschalters, der nur zwei Positionen kennt: »Ein« und »Aus«. Diese zwei Zustände lassen sich eindeutig voneinander unterscheiden.

Jede Zahl kann somit auch durch eine Folge von Nullen

Nach dem gleichen Schema läßt sich im Prinzip jedes Zahlensystem (Dual-, Oktal- oder Hexadezimalsystem) aufbauen. Für das Dualsystem wird als Grundzahl beziehungsweise Basis die Zahl »2« verwendet. Es baut sich somit aus den ganzzahligen Potenzen zur Grundzahl »2« auf. Zur Zahlendarstellung dürfen jetzt nur die Ziffern »0« und »1« verwendet werden.

So gibt in diesem System die erste Ziffer rechts jetzt die Einer (20), die zweite Ziffer die Zweier (21), die dritte die Vierer (22) und so weiter an. Die ersten acht Zweierpotenzen, geordnet nach den Hochzahlen von 0 bis 7, ergeben in dezima-

dem Interface unter den entsprechenden Hochzahlen beziehungsweise Bit-Nummern angegeben (zur weiteren Vertiefung und Ergänzung siehe auch die Ausgabe 9/88, Seite 82).

Nach diesem Exkurs in die zwei wichtigsten Zahlensysteme, dürfte die Programmierung der Schnittstellenbausteine uns nicht mehr allzu schwer fallen.

Das Datenrichtungsregister

Die acht Ein-/Ausgabeleitungen des Computers lassen sich durch das Datenrichtungsregister (RB) als Eingänge beziehungsweise Ausgänge schalten. Der Befehl hierfür lautet: POKE RB,X; wobei X eine Dezimalzahl zwischen 0 und 255 sein muß. Die Adresse für das Datenrichtungsregister B, abgekürzt RB, errechnet sich jeweils aus der Basisadresse wie folgt: RB = BA + 3. Zuvor muß die Basisadresse BA (für den Computertyp) angegeben werden!

Für den C64 sowie den C128 (D) lautet die Basisadresse, von der alle weiteren Adressen abgeleitet werden, wie folgt:

$$BA = 56576$$

Die zu X entsprechende Binärzahl schaltet die User-Portleitungen 0 bis 7; jede binäre »0« schaltet den betreffenden Port als Eingang und jede binäre »1« als Ausgang.

Ein Beispiel: POKE RB,7 ergibt in binärer Darstellung 00000111; das heißt: Port 0 bis Port 2 sind Ausgänge und Port

Listing 4. Ein »Leuchtband« aus Leuchtdioden

```

10 REM *** LEUCHTBAND ***           <250>
20 BA=56576 : DB=BA+1 : RB=BA+3     <182>
30 POKE RB,255                       <018>
40 A=0                                 <197>
50 FOR Y=0 TO 7                      <247>
60 X=2^Y : A=A+X                     <034>
70 IF Y = 0 THEN A=1                 <012>
80 POKE DB,A                          <201>
90 FOR I=1 TO 100:NEXT               <072>
100 NEXT Y                             <056>
110 POKE DB,0                         <163>
120 FOR I=1 TO 100:NEXT              <102>
130 GOTO 50                           <084>

```

und Einsen dargestellt beziehungsweise geschrieben werden. Zum besseren Verständnis dieses Zweiersystems seien noch einige Grundlagen zum Aufbau unseres bekannten Zehnersystems (Dezimalsystems) vorangestellt.

Unsere (bekanntesten) Dezimalzahlen bilden ein Stellenwertsystem, denn der Wert einer Ziffer hängt von ihrer Stellung in der Zahl ab. Daher ist beim schriftlichen Addieren sowie Subtrahieren das stellenrichtige Untereinanderschreiben besonders wichtig. Die erste Ziffer rechts gibt die Einer, die zweite Ziffer die Zehner, die dritte die Hunderter und so weiter an. Die Zahl 7205 bedeutet also

$$7 \times 1000 + 2 \times 100 + 0 \times 10 + 5 \times 1$$

wobei jeweils die Faktoren 1, 10, 100 und 1000

Potenzen von 10 sind. In Potenzschreibweise lautet diese Zahl dann:

$$7205 = 7 \times 10^3 + 2 \times 10^2 + 0 \times 10^1 + 5 \times 10^0$$

Unser Stellenwertsystem baut sich also aus ganzzahligen Potenzen mit der Grundzahl (Basis) »10« auf, wobei die Hochzahlen (Exponenten) von Null angefangen mit jeder Stelle jeweils um 1 größer werden.

ler Schreibweise folgende Werte: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 und 128.

Daher bedeutet die Binärzahl 11011001 im Dezimalsystem:

$$1 \times 128 + 1 \times 64 + 0 \times 32 + 1 \times 16 + 1 \times 8 + 0 \times 4 + 0 \times 2 + 1 \times 1 = 217$$

Fassen wir das Wichtigste noch einmal in einer Tabelle anschaulich zusammen:

Hochzahlen zur Basis »2« (Bit-Nummern)	7	6	5	4	3	2	1	0
dez. Zahlenwert (Stellenwert)	128	64	32	16	8	4	2	1
Zahlen und Beispiele zum Üben	1	1	0	1	1	0	0	1 = 217
	0	0	0	0	1	0	1	0 = 10
	0	0	1	0	1	1	0	0 = 44

Vor jeder Potenz steht entweder eine Null oder eine Eins. Die Potenzen werden bei der dualen Schreibweise weggelassen, sind aber bei der Berechnung des Dezimalwertes wichtig, da sie den Stellenwert jeder Ziffer angeben. Die Summe aller Stellenwerte, die durch den Faktor »1« gekennzeichnet sind, ergeben den dezimalen Zahlenwert der betreffenden Dualzahl. Als Hilfe zur Programmierung sind diese dezimalen Werte auch auf je-

3 bis Port 7 sind Eingänge. Die Port-Nummern entsprechen den Hochzahlen in dualer Darstellung und damit dem Stellenwert im Zweier-System.

Nachdem die betreffenden oder alle Ports als Ausgänge programmiert sind, können die Daten über das Datenregister B, abgekürzt DB, ausgegeben werden.

Die Adresse des Datenregisters B ist für beide Computertypen gleich: DB = BA + 1.

Fortsetzung auf Seite 152

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Test: Superscanner III

Das elektronische Auge

**64er
TEST**

Minimale Hardware, maximaler (Grafik-)Effekt - der Superscanner III bringt beliebige Bilder schnell und komfortabel in den Speicher.

Es hat schon seinen Grund, daß wir mit endgültigen Superlativen wie »Es gibt nichts Besseres und dabei wird es auch bleiben« ausgesprochen sparsam umgehen. Eine Steigerung der Qualität und Vielseitigkeit des »Superscanner II« erschien ausgeschlossen, realistisch bestenfalls ein Absinken des Preises. Denkste! Mit dem Nachfolger, dem »Superscanner III«, liefert Scanttronik ein Meisterstück. Die neue Version - hard- und softwareseitig stark erweitert - berücksichtigt nun auch noch die Grauwerte der Vorlage, die Ergebnisse sind exzellent.

Beginnen wir mit der wichtigsten Information: der Kompatibilität. Den Superscanner

bilen Karton geliefert. Das Handbuch ist durchaus auch für Einsteiger geeignet, enthält aber auch für fortgeschrittene Scanner-Anwender viele Tips & Kniffe. Auf der Disk befinden sich zwei speziell auf den Scanner zugeschnittene Programme: »Eddiscan« und »Scanfox«. Letzteres verwendet das Zusatz-RAM des Pagefox, so daß ein Bild mit stolzen 640 x 800 Bildpunkten verwaltet werden kann. Mit Eddiscan - also ohne Pagefox-Modul - sind es immer noch 640 x 400 Punkte. Dabei stehen insgesamt vier Grafikbildschirme zur Verfügung. Jeweils am unteren Rand wird eine von zwei Menüleisten mit Icons (Befehlsymbolen) oder die Mu-

Ecke eines Bildschirmbereichs festlegen. Die Definition erfolgt (anders als beim Pagefox) pixelgenau. Der Bildschirmausschnitt wird nun in eine »über der Grafik liegenden« Folie kopiert. Das Verschieben der Folie erfolgt wahl-

weise in 8- oder 1-Pixel-Schritten. Am Ziel angekommen, genügt ein weiterer Klick und die Folie wird entsprechend der gewünschten Verknüpfung (Und, Oder, Exklusiv-Oder) in die Grafik kopiert. Nach Markieren des zu ver-

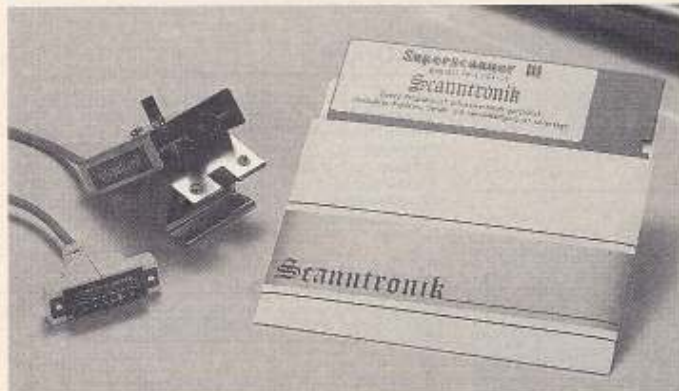
Wie funktioniert ein Scanner?

Mit Hilfe einer kleinen Optik wird ein gebündelter Lichtstrahl auf die Vorlage gerichtet. Schwarze Stellen absorbieren das Licht, helle Stellen reflektieren einen Teil, der dann von einem Fotoempfänger aufgenommen wird. Der Scanner wird dabei mit einer kontinuierlichen Bewegung über die Zeile geführt, der Fotoempfänger liefert je nach der aufgenommenen Lichtmenge eine sich verändernde Spannung. Der Computer wertet mittels des zum Scanner gehörenden Programms diese Spannung aus und überträgt die entsprechenden Werte bitweise in den Grafikspeicher. Ein ähnliches Verfahren wird beispielsweise bei Scannerkassen in Supermärkten verwen-

det: Ein über Spiegel geleiteter Laserstrahl liest die Strichcodes (Barcodes) von den Packungen der Lebensmittel ab, ein angeschlossener Computer wertet diese aus und übermittelt den Preis an die Kasse. Scanner, Computer und Kasse bilden dabei eine Einheit.

Bei Aufsatzscannern für Drucker wird der Einlesevorgang zeilenweise wiederholt, bis die Aufnahmekapazität des Grafikspeichers ausgeschöpft ist. Die Qualität (vertikale Auflösung) hängt dabei von dem kleinstmöglichen Papiertransport des Druckers und die der horizontalen Auflösung von der Frequenz der Signalauswertung des Fotoempfängers ab.

(Peter Pfliegensdörfer)



Der »Superscanner III« wird einfach auf den Kopf eines Matrixdruckers aufgesteckt

III gibt es für Epson-Drucker der Typen RX-80 (F/T), FX-80, -85, -100, -105, JX-80 und LX-800. Vertreten sind außerdem die Star-Drucker SG-, NL-, NG- und LC-10, auch in der C-Version. Besitzen Sie einen dieser Drucker, sind - ein Verdienst des mitgelieferten Setup-Programms - keine unlösbaren Anpassungsprobleme zu erwarten. Falls Sie einen anderen Drucker Ihrer eigenen nennen, sollten Sie vor einer Bestellung unbedingt beim Anbieter rückfragen, ob sich damit eine Zusammenarbeit realisieren läßt.

Der Scanner wird mit Handbuch und Diskette in einem sta-

sterleiste mit Füllmustern angezeigt. Man kann mit zwei Pinselstärken freihändig zeichnen oder Linien, Rechtecke, Kreise und Ellipsen erzeugen, Flächen mit verschiedenen Mustern füllen etc.

In sich hat es - wie bei den Grafikprogrammen »Eddiscan« und »Eddifox« aus gleichem Hause - die »Move«-Funktion. Mit dem ersten Klick (Joystick und Maus werden unterstützt) läßt sich die linke obere, mit dem zweiten die rechte untere

Stimmt der Kontrast, bleiben die Details erhalten





Ähnliches Prinzip, aber »aktive« Hardware mit Barcode-Auswerter: Scanner-Kasse im Supermarkt

Was ist das eigentlich – ein Scanner?

Daten, die sich im Speicher Ihres Computers befinden, können Sie auf dem Bildschirm oder einem Drucker darstellen. Dabei handelt es sich oft nicht nur um Texte oder Programme, sondern beispielsweise um eine Computergrafik, ein Bild. Irgendwie muß dieses Bild aber in Ihren Computer hineingekommen sein. Klar, es wurde von Diskette geladen, vielleicht innerhalb eines Spiels oder als Demo eines Grafikprogramms. Aber wie kam es auf die Diskette? Vermutlich hat es jemand gezeichnet, aber versuchen Sie das einmal: Auch mit einem guten Malprogramm ist es sehr schwer, ein ansprechendes Ergebnis zu erzielen.

Es muß also noch einen anderen, einen einfacheren Weg geben, Bilder in Ihren Computer zu bekommen, sei es aus Spaß an der Freude, um sie zu drucken, um sie in Spielen zu verwenden etc. Dieser Weg

führt über einen Hardware-zusatz namens »Scanner«, den es in diversen Ausführungen zu kaufen gibt. Beim Trommelscanner müssen Sie die Vorlage (Foto, Druck, Zeichnung etc.) auf eine Trommel spannen, die in rasche Rotation versetzt wird. Eine oder mehrere Fotozellen entnehmen dann die Informationen. Es gibt auch Scanner, die vom Aussehen und der Bedienung her stark an einen Fotokopierer erinnern (Flachbettscanner). Besitzen Sie einen Handscanner, müssen Sie umgekehrt vorgehen: Nicht der Scanner bewegt die Vorlage, sondern er wird von Hand über dieselbe geschoben.

Ein herausragendes Merkmal des C64 ist seine hochauflösende Grafik. (320 x 200 Bildpunkte). Was liegt also näher, als Ihren C64 auch zum Einlesen von Bildern zu verwenden? Doch schon allein von der Hardwareseite betrachtet

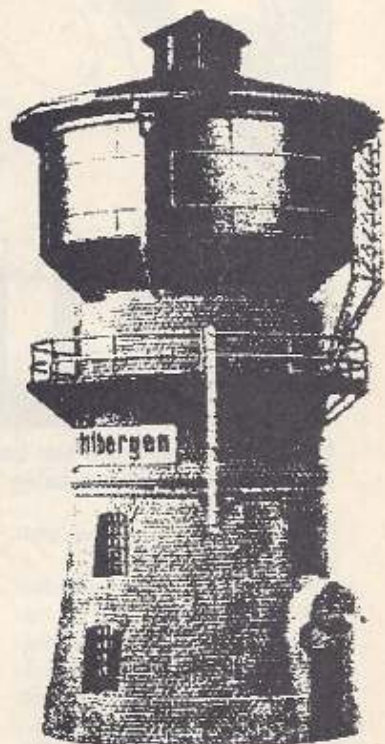
sind Scanner aufwendig und teuer, von Entwicklung und passender Software ganz abgesehen. Würden Sie einige tausend Mark für einen Scanner ausgeben? Sicher nicht, weswegen es für den C64 eine preiswerte Alternative gibt: einen Aufsatzscanner, der einen Matrixdrucker benutzt, um seine Fotozelle zeilenweise über das Papier zu bewegen.

Dazu müssen Sie den Lesekopf des Scanners auf dem Druckkopf befestigen, die Druckermechanik übernimmt – von spezieller Software gesteuert – die vertikale Bewegung des Papiers und die horizontale Bewegung des Lesekopfes. Mit einem »Aufsatzscanner« sparen Sie – durch den geringeren Materialaufwand – bares Geld. Die Anwendung setzt jedoch voraus, daß Sie einen zu Scanner und Software kompatiblen Drucker besitzen.

(Peter Pfliegensdörfer)

schiebenden Grafikbereichs rechts oben und links unten (links unten und rechts oben) findet eine Spiegelung des Ausschnitts entlang der Senkrechten (Waagerechten) statt. Ein Drehen ist leider nur um 180 Grad durch Markieren von rechts unten und links oben möglich.

Der eigentliche Clou des Move-Befehls steht jedoch noch aus: Wenn man beim Auswählen des zu verschiebenden Bereichs die zweite Ecke durch Druck auf die Maustaste oder den Feuer-



Besonders Schwarzweiß-Vorlagen liefern prächtige Ergebnisse

knopf »festhält«, kann dieser Bereich durch »mitziehen« der zweiten Ecke pixelgenau in X- und/oder Y-Richtung vergrößert oder verkleinert werden.

Durch Anklicken des Text-Icons läßt sich Text in die Grafik schreiben. Die Buchstaben »hängen« am Cursor und stehen erst nach einem weiteren Druck auf die Maustaste in der Grafik. Mit den Cursortasten läßt sich diese »Textfahne« in alle vier Richtungen, also 90-Grad-weise, schwenken. Breite und Höhe sind dabei auf Tastendruck variierbar, die Schriftart läßt sich durch Laden eines der zwölf mitgelieferten Zeichensätze festlegen. Auch hier wurde Scantroniks Kompatibilitätsprinzip konsequent fortgeführt: Zeichensätze von



Die Graustufen kommen hier besonders in der Überschrift zur Geltung, die Vorlage war farbig

Print- und Pagefox lassen sich problemlos verwenden.

Pagefox-Besitzer werden das Programm Scanfox vorziehen. Es enthält – neben der bereits erwähnten doppelten Größe des Grafikspeichers – noch eine »Feile-« und eine »Hobel-« Funktion zum nachträglichen Glätten von unerwünschten Ecken und Kanten der gescannten Grafik. Eine weitere Ergänzung ist die Konstruktion von Linien, Rechtecken und Ellipsen über alle acht Bildschirmseiten hinweg. Hier funktioniert allerdings die Undo-Funktion (Wiederherstellung des letzten Zustandes) nicht mehr.

Betrachten wir nun die Hardwareseite: den eigentlichen Superscanner III. Nach dem Aufrufen der Scan-Funktion muß man zunächst den Kontrast auf die Vorlage einstellen. Hierzu befindet sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms eine Zahl. Bei ausgeschaltetem Drucker wird der Druckkopf und die Walze so eingestellt, daß die Fotozelle des Scanners auf eine weiße Fläche gerichtet ist. Danach wird am Helligkeitsregler gedreht, bis die 3 (hellgrau) in die

4 (weiß) umspringt. Die optimale Einstellung sollte man ausprobieren. Danach wird die Vergrößerung (100 Prozent bis 300 Prozent) oder die Verkleinerung (34 Prozent bis 100 Prozent) eingegeben. Bei unterschiedlichen Vergrößerungsfaktoren für die X- und die Y-Achse (beispielsweise 150 x 100) wird die Grafik entsprechend gezerrt eingelesen. Man sollte sich unbedingt vor dem Scannen Gedanken über die Vergrößerungsfaktoren machen. Zwar kann mit MOVE auch nachträglich nach Herzenslust mit den Proportionen gespielt werden, doch dies geschieht nie mit der gleichen Präzision wie beim Einlesen.

Übrigens sind die Vergrößerungsfaktoren genau: Vergleicht man dieselbe Vorlage, einmal mit 100 und einmal mit 101 Prozent, so ist die zweite Grafik in beiden Achsen genau einen Punkt breiter und länger. Bei 150 Prozent werden statt ursprünglich 100 Punkte 150 Punkte auf dem Bildschirm dargestellt.

Zu guter Letzt läßt sich noch zwischen einer Graustufen- oder einer Schwarzweiß-Grafik wählen. Der Superscanner III kann beim Scannen also nicht nur zwischen Schwarz und Weiß unterscheiden, sondern auch verschiedene Graustufen erkennen. Die so erzielbaren Ergebnisse sind – wie die Abbildungen zeigen – recht überzeugend. Übrigens: Texte können Sie natürlich auch einlesen, aber als Grafikdaten. Ein Erkennen von Schrift und Bereitstellen derselben im Format einer Textverarbeitung ist nicht möglich.

Gegenüber dem Vorgänger hat die Nummer III allein schon durch die jetzt realisierten Graustufen und die exzellente Software erheblich hinzugewonnen. Leider waren Scanner noch nie eine billige Ange-

PRÄSENTIERT

Vergrößerung: 100x100
16 Punkte hoch
121 Punkte lang

PRÄSENTIERT

Vergrößerung: 100x150
23 Punkte hoch
122 Punkte lang

PRÄSENTIERT

Vergrößerung: 150x100
16 Punkte hoch
184 Punkte lang



Vergrößerung: 34x300
47 Punkte hoch
41 Punkte lang



Vergrößerung: 300x34
7 Punkte hoch
362 Punkte lang

So wirken sich die eingestellten Faktoren aus.

legenheit, es ist aber erfreulich, daß der Superscanner III mit 398 Mark nicht teurer als sein Vorgänger geworden ist. Daß Scantronik 6 Monate Garantie gewährt, ist ebenfalls ein lobenswerter Zug. Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt jedenfalls: Für viel Geld erhält man sehr viel Leistung.

(Gerd Wiechering/pd)

Update für die Nummer II

Für alle Eigentümer des Superscanner II hält Scantronik ein besonderes Angebot bereit: Für 98 Mark können Sie ein Update ordern, mit dessen Hilfe sich (ohne Löten) aus dem Scanner II die Version III zaubern läßt. Dazu sind nur kleinere Umbauarbeiten und der mitgelieferte Adapter notwendig.

Im Superscanner II sind drei von vier Widerständen mit dem Seitenschneider zu entfernen und eine Drahtbrücke (wird mitgeliefert) aufzustecken. Dieser

Umbau ist jedem Laien möglich. Außerdem liegt dem Update eine ausführliche und bebilderte Anleitung bei, so daß eigentlich nichts schiefgehen kann. Der Scanner wird nach dem Zusammenbau und der Justierung wie gewohnt auf den Druckkopf des Druckers gesteckt und nun über einen Adapter an den Kasettenport des C64 angeschlossen. Diese Aufrüstung lohnt sich schon allein wegen der mitgelieferten Software.

(Gerd Wiechering/pd)

64'er-Wertung: Superscanner III

Kurz und bündig

Der Superscanner III ist ein Aufsatzscanner für Matrixdrucker. Zusammen mit der mitgelieferten exzellenten Software lassen sich auf einfache Art und Weise nahezu beliebige Motive in den Speicher des C64 einlesen, dort weiterbearbeiten, verfremden und anschließend wieder drucken.

Positiv:

- sehr gute Ergebnisse
- sehr guter Ausdruck
- exzellente Software
- kompatibel zu weiteren Scantronik-Produkten
- umfangreiches Handbuch
- 6 Monate Garantie

Negativ:

- hoher Preis

Wichtige Daten:

Produkt: Aufsatzscanner für Matrixdrucker
»Superscanner III«
Testkonfiguration: C64, Floppy 1541, Epson FX-85
Preis: 398 Mark (Update-Version II auf III 98 Mark)
Bezugsquelle: Scantronik Mugrauer GmbH, Parkstraße 38, 8011 Zorneding, Tel. 081 06/22570

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 **Juli-Ausgabe** (erscheint am 16. Juni '89); Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 12. Mai '89 (Eingangsdatum beim Verlag) an «64'er». Später eingehende Aufträge werden in der **August-Ausgabe** (erscheint am 14. Juli '89) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte am Anfang des Heftes. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen. Überweisen Sie den Anzeigenpreis von DM 5,- auf das Postscheckkonto Nr. 14199-803 beim Postscheckamt mit dem Vermerk «Markt & Technik, 64'er» oder 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» zum Preis von DM 12,- je Zeile Text veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE

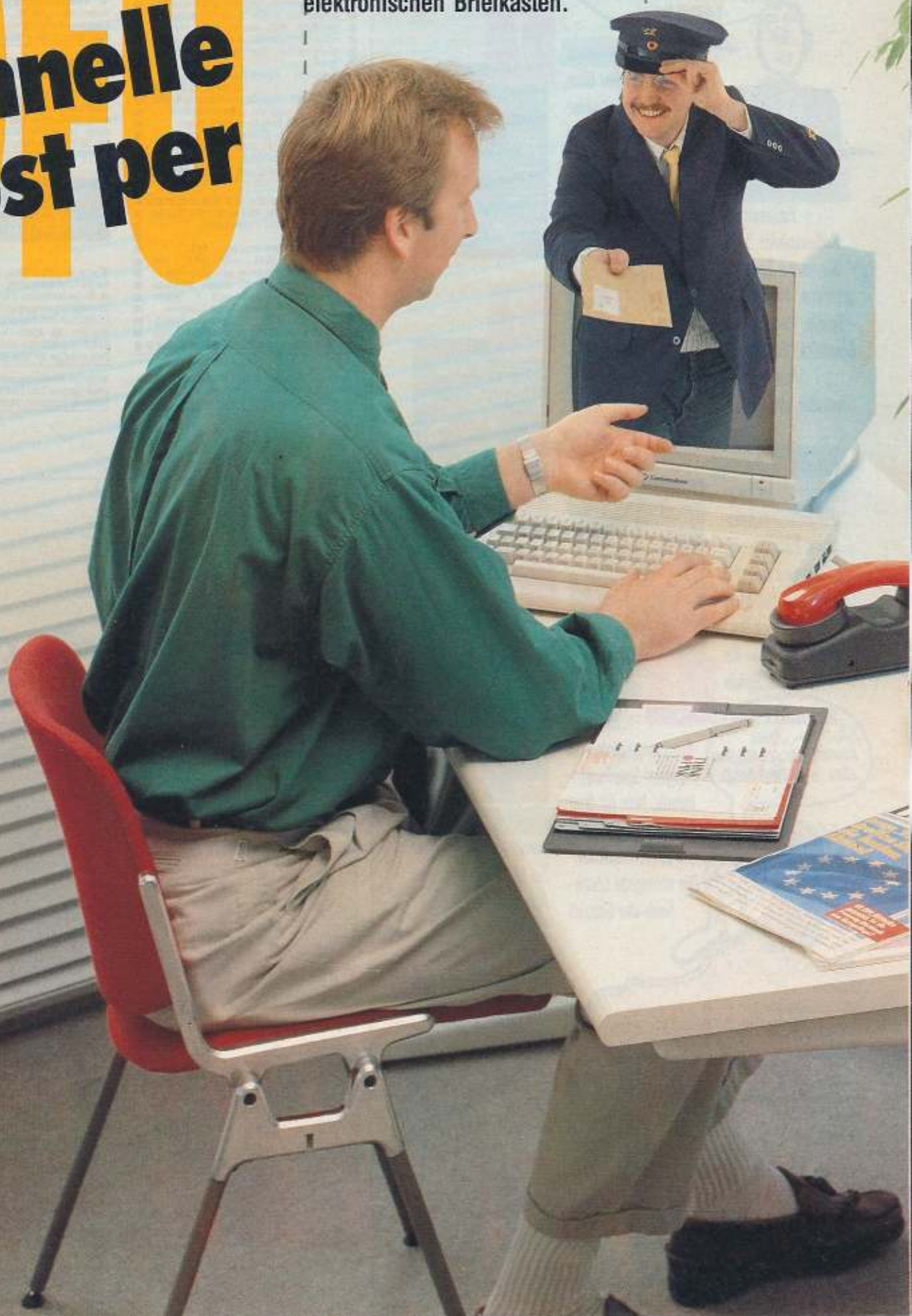


WWW.G4ER-ONLINE.DE

DFU

Schnelle Post per

Mit Telefon, Modem und Computer kommen Sie schnell und günstig an gute Informationen. Es gibt aber Qualitätsunterschiede bei den verschiedenen elektronischen Briefkästen.



»C.A.C.« bezieht ihre Informationen aus einem weltweiten Computernetz.

Als erstes haben wir Testkriterien zusammengestellt, bei denen jede Box zeigen muß, was sie im Vergleich mit anderen Mailboxen zu bieten hat. Die verschiedenen Mailboxsysteme haben schließlich letztlich doch bestimmte Gemeinsamkeiten, die sich miteinander vergleichen lassen. Dazu gehören vor allem der Bedienungskomfort und der Aufbau der Box. Zum Beispiel läßt sich bei der Mailbox »Host« in nahezu jedem Menü eine Hilfssseite mit »h« oder »?« anzeigen. Nicht zu vergessen sind auch die Texteditoren, mit denen Sie eine Mitteilung an einen anderen Benutzer dieser Mailbox schreiben. Als Vorbild ist hier die »C.A.C.« zu nennen, da dieser Editor unter anderem einen automatischen Zeilenumbruch hat, damit die einzelnen Textzeilen nicht zu lang werden. Die Ergebnisse des ersten Testabschnitts finden Sie in der Tabelle auf Seite 125.

Jede der hier vorgestellten Mailboxen bietet dem Anwender etwas Besonderes. Bei der »C.A.C.« ist der Anschluß an das Fido-Net zu nennen. Das Fido-Net ist ein weltweiter Rechnerverband von mehreren tausend Computern. Dadurch sind in diesem Netz große Mengen an aktuellen Informationen vorhanden. Bei der C.A.C. sollten Sie nicht mit 300 Baud anrufen. Die Mailbox antwortet in einem solchen Fall nicht. Die ACM arbeitet hingegen nur mit 300 Baud. Diese Besonderheiten der einzelnen Boxen können natürlich nicht in einer Tabelle zusammengefaßt werden. Deshalb wird jede Mailbox einzeln beschrieben.

Lassen Sie sich aber durch die Vorstellung dieser elektronischen Briefkästen nicht zu stundenlangen Ferngesprächen verleiten. Telefonrechnungen von 500 bis 1000 Mark sind dann keine Seltenheit. Sehen Sie sich besser in Ihrem Ortsbereich um, ob Sie dort eine Mailbox finden, die Ihren Wünschen entspricht.

von Dirk Astrath

Wie vergleicht man drei Mailboxen miteinander, die so verschieden sind, daß man sie eigentlich nicht vergleichen kann? Wie kann man eine Box mit einem Konferenzmodus mit einer anderen vergleichen, die ihre aktuellen Informationen aus den USA oder Australien bezieht?

Die Mailbox des Anwenderclubs München (ACM) läuft auf einem C64 und bietet Informationen rund um diesen Computer. Das Glanzstück von »Host« ist ein Konferenzmodus, in dem sich mehrere Benutzer unterhalten können. Die

Zum Test der Mailboxen haben wir einen C128 mit Starcomm 128 und einen C64 mit Vipterm XL benutzt. Beide Programme hatten aber bei der Übertragungsgeschwindigkeit 1200 Baud bei langen Texten Probleme, die ankommenden Zeichen schnell genug darzustellen. 1200 Baud entspricht in etwa 120 Zeichen pro Sekunde. Sehr viele Modems arbeiten mit dieser Geschwindigkeit. Zur Datenübertragung wurde ein US-Modem benutzt (Bild Seite 124), da die Datenfernübertragung mit einem Akustikkoppler oft langsam und störanfällig ist. Nur teure Akustikkoppler arbeiten mit 1200 Baud. Sie sollten übrigens darauf verzichten, mit einem Akustikkoppler, der mit 1200/75 Baud übertragen kann, eine Mailbox mit 1200 Baud anzurufen. Die Daten werden zwar mit 1200 Baud zu Ihnen übertragen, Sie selbst senden aber nur mit 75 Baud, so daß die Mailbox Sie nicht verstehen kann.

Alles gleichzeitig: HOST

Die Besonderheit dieser Mailbox sind mehrere sogenannte Multiuserspiele, in denen Sie alleine oder in Gruppen gegen mehrere Benutzer des Systems spielen können. Sie können sich aber nicht nur mit anderen Anwendern in den verschiedenen Spielen vergnügen, sondern sich auch mit Ihnen in einer Konferenz über alle möglichen Themen unterhalten. Der Konferenzmodus, in dem sich maximal neun Personen gleichzeitig unterhalten können, ist dafür wie geschaffen. Dort sind nicht nur Computertemen Gesprächsstoff, sondern auch aktuelle Tagesereignisse. Gelegentlich treffen Sie sogar Mitarbeiter von Markt & Technik oder verschiedene Mailbox-Betreiber (Sysops) in einer Konferenz. In einer Konferenz beantworten andere Benutzer gerne Ihre Fragen. Helfen Ihnen die Antworten der Mitbenutzer zur Lösung des Problems nicht weiter, schreiben Sie die Frage einfach in das C64/ C128-Forum.

Dies ist der Tummelplatz für die C64/C128-Anwender in dieser Mailbox.

Fragen zu
Artikeln



oder Programmen aus dem 64'er-Magazin werden in diesem Forum von der Redaktion an jedem Arbeitstag beantwortet. Andere C64/C128-Fans geben oft Tips und Tricks zu verschiedenen Programmen. In der »Hackers Corner« (Bild unten) können Sie sich über die neusten Mailbox-Nummern und Tips&Tricks zur Datenfernübertragung informieren. Als eingetragener Anwender dieser Mailbox haben Sie Zugriff auf mehrere Ablagefächer (Directories), in denen Sie Texte und Programme finden. Im C64/C128-Directory finden Sie Listings aus dem 64'er-Magazin, die Sie sich mit einem entsprechenden Programm kostenlos in Ihren Computer laden können. Ihr eigenes Directory dient zum Empfangen oder Versenden von Texten von und an andere Benutzer dieses Systems. Durch den zusätzlichen Anschluß an das Datex-P-Netz der Deutschen Bundespost ist diese Mailbox einigermaßen preiswert auch von weiter entfernten Städten zu erreichen.

```

--[ DEUTSCHE MESSAGES I (DISKUSSIONEN UEBER ALLES MOEGLICHE)
[M]uenchner Brett1      [F]inball              [B]asar
[K]irche und Welt      [A]stronomie          [V]ideo, Film, Kino
[B]uuecher             [W]issenschaft       [B]7X
[S]piele               [R]echt              [D]eutsch
D[S]ktop Publishing   Deutsche S[O]ftwarebibliothek
Sc[H]rott (da kann alles rein!!!)
[N]eue Software in Muenchen  [F]iles (Floermarkt, Deutschlandweit)

Die folgenden Bretter sind READ-ONLY !!!
[C]haos Computer Club [G]ruenes Brett

[-] Voriges Menuue      [Z]urueck zum Hauptmenue
[X] Goodbye Logoff

Bitte auswaehlen oder ? fuer Hilfe

--[ INTERNATIONALE ECHOS I (DISKUSSIONEN) ]--
[I]nternational        [P]enpal              [S]cience Fiction
[M]usic                [G]aming             [A]ids
Gr[Z]enpeace READ ONLYShort[N]ave

[-] Voriges Menuue      [Z]urueck zum Hauptmenue
[X] Goodbye Logoff

Bitte auswaehlen oder ? fuer Hilfe

```

Weltweite Diskussionsforen in der Mailbox »C.A.C.«

Als Gast haben Sie auf diese Mailbox nur einen beschränkten Zugriff. Die Zeit, die Sie als Gast maximal in der Mailbox sein können (Onlinezeit), beträgt 15 Minuten. Auf die Diskussionsforen und den Konferenzmodus haben Sie als Gast keinen Zugriff. Sie können sich aber mit einem anderen Benutzer dieser Mailbox im Dialog unterhalten. Eingetragener



Diese guten US-Modems darf man leider nicht an das Postnetz anschließen

Benutzer werden Sie am einfachsten, wenn Sie aus dem Hauptmenü mit »mail« einen Antrag auf eine Zugangsberechtigung (Accountantrag) an den Sysop gestellt haben. Sie bekommen normalerweise innerhalb von einer Woche Ihr Paßwort und eine Rechnung über 120 Mark zugestellt. Damit können Sie diese Mailbox 12 Monate lang mit allen ihren Funktionen, Informationen und Programmen nutzen.

Diese Mailbox eignet sich besonders gut für Computere-freaks, die Programme und Informationen für Ihren Computer suchen. Sehr gut ist auch der Konferenzmodus, in dem man sehr schnell Informationen bekommt und andere Benutzer kennenlernen kann. Bei Spielen ist für die Bildschirmsteuerung eine VT52- oder VT100-Emulation unbedingt nötig. Nach unserem Wissen sind die Programme Vipterm XL oder Geoterm die einzigen mit einer VT52-Emulation.

Vipterm XL: Claus F. Erbrecht, Lappenbergsallee, 2000 Hamburg 20
Geoterm: Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Hacker's Corner		17:30	Feb 22, 1989
30.1 .89	20 Suche MAILBOXPROGRAMM		1 gay
31.1	21 Hilfstexte & Gaeste		1 freak
1 .2	22 mailboxliste		8 roat
1 .2	23 IKM-Box Praeger		1 rapp
3 .2	24 Box laeuft!!		hansjun
4 .2	25 Verkaufe ...		kumi
5 .2	26 UUCP		iuz
5 .2	27 verkaufe Farbmonitor		duerer
7 .2	28 Discovery 2400-Problem		4 stranger
7 .2	29 PD BTX-Term fuer PCs		suesii
7 .2	30 Heute schon gefloeszt?		Jason

Ein Ausschnitt aus der »Hacker's Corner« in HOST

0201-298200	Axels System	05261-16096	Free Fall BBS
0201-210744	Ibm Mailbox	05265-1501	GREMLINS
0201-215786	Delphi	05403-2257	AMS
0201-484959	CAMEL BBS	05407-59318	Nepomuk
0203-408789	Radio Kaos	0541-41986	Big Science Net
02041-41238	Tube	0541-63189	RS Mail
0208-483431	H.M.S.	0561-771605	PERI-BOX
02101-272405	Negev Novesium	06131-384598	1 800 Bbs
02102-68004	R.T.C	06151-593401	Cpk Opus
02102-68009	Team Box	06157-93087	Riedbox
02105-8711	GOLEM Service	06182-24388	Scorpio Box
0211-228668	Micro Ace	06190-73366	MERLIN Project
02191-93295	Heli Pad	06196-27799	PC Softbox
02307-21988	The Wizards Inn	06441-24266	SALT AIR
0231-355739	Clones best friend	06745-1547	Ustra II
0231-401550	TBBS INFOboard	069-6313081	BPI Mailbox
0231-512836	ALTIPEX Net	07131-484948	Kaethchen Box
0231-825986	MamNix!	0721-695010	Octopus
02327-320077	Condor	0721-45388	Megamania
02324-42618	Delos	0721-700963	SPC-Mailbox
02331-87555	Wildcat	0751-33333	Ravensburger Mehlbox
02335-66001	Cygnus	07721-72110	Master-Mail
02392-70149	File Fabrik TPBoard	0781-77314	Black Forest
0241-167103	Peka Lufttechnik	07853-722	HMB Opus
0241-39932	Y(EA & LoCoS)FTN 1	0871-65558	Jukebox
0241-541555	Y(EA & LoCoS)FTN 2	089-1679745	Mitternachts Rainbow
030-2118390	Jacobi Box	089-285284	IKM BOX
030-6249832	IFM Berlin	089-293881	T Bus
030-7919269	FidoNet Berlin	089-7256835	C.A.C. Box
040-493373	Compost	089-8342979	Stups
04465-8661	NightMail	09111-466307	Mustang BBS
0451-493920	SNOOPYs BBS	09111-545627	AWALON BBS
04859-528	WestCoast	09122-73582	ED's BBS
05232-5007	IMPEX	0921-30761	Bernie's Amiga Corner
05232-88840	Teuto-Box	0921-67170	PD SHUTTLE

Alle Fido-Net-Mailboxen in Deutschland (Stand: Januar 1989)

Fido-Net: weltweite Informationen zum Nulltarif

Über das Fido-Net werden die einzelnen Mailboxen mit brandaktuellen Informationen auch aus den USA versorgt (Bild links). Auf dem umgekehrten Weg versorgen die deutschen Boxen auch andere Mailboxen in diesem Netz mit aktuellen Informationen. Das Fido-Net ist eine weltweite Verknüpfung von mehreren tausend Computern mit Tausenden von Benutzern. Die vielen tausend Mitteilungen, die diese Anwender wöchentlich im Fido-Net hinterlassen, sind von Ihnen kostenlos abzurufen. Bei verschiedenen Neuigkeiten ist das Fido-Net sogar schneller als die öffentlichen Nachrichtendienste. In den einzelnen Foren unterhalten sich die Anwender aber nicht nur über Computer, sondern auch über andere Themen wie Umwelt, Kirche oder aktuelle Tagesereignisse.

Stellvertretend für die vielen Fido-Net-Boxen in Deutschland (siehe Tabelle unten) haben wir uns die C.A.C. in München herausgesucht. Der Aufbau dieser privaten Box ist vorbildlich. Die Menüs sind übersichtlich und gut zu verstehen. Auch Neulinge gelangen in dieser Box problemlos an die gewünschten Informationen. Sie können Ihren Befehl schon eingeben, während das Menü aufgebaut wird. In einem solchen Fall wird der Menüaufbau sofort abgebrochen und mit der Befehlsausführung begonnen. Kennen Sie sich noch nicht so gut in dieser Mailbox aus, warten Sie so lange, bis das Menü fertig aufgebaut ist und geben den Befehl dann erst ein. In einem speziellen Menü finden Sie mehrere Hilfe-Dateien zu Problemen, die in dieser Mailbox auftreten könnten. Achten Sie aber darauf, daß Sie nicht zu lange keine Eingabe machen. Die Box bricht die Verbindung 90 Sekunden nach Ihrer letzten Reaktion gnadenlos ab.

Ein C64-Forum gibt es in dieser Mailbox noch nicht. Genügendes Interesse bewegt aber den Betreiber dazu, eines einzurichten. Sie können aber in dieser Mailbox nicht nur Informationen bekommen, sondern auch spielen. Bis auf zwei Ausnahmen lassen sich diese

Spiele auch mit einem C64/C128 spielen. Das beliebteste Spiel ist dort Tradewars. In diesem Action-Spiel geht es darum, die Herrschaft in einem

Universum zu erlangen. Andere Benutzer dieser Box möchten Ihnen natürlich Ihren Rang streitig machen, so daß dieses Spiel nicht so schnell langweilig

wird. Wenn Sie keine Benutzungsgebühren zahlen, ist die Zeit, die Sie in der Mailbox bleiben können (Onlinezeit), auf 15 Minuten begrenzt. Gegen eine

Technische Daten

Name der Mailbox:	C.A.C. München	Anwenderclub München (ACM)	HOST
Telefonnummer der Mailbox:	089/7256835	089/8120338	089/4606021 (300 Baud) 089/4606031 (1200 Baud) 089/461595 (2400 Baud) 45890010006 bei Datex-P
Mailboxcomputer:	Schneider PC	C64	Arete (Unix-System)
Netzwerk:	Fido-Net (weltweit)	Nein	Nein
Netzadresse:	2:507430	—	—
Name des Betreibers:	Werner Niedermeier	Sysop	Markt & Technik
Wie kommt man in die Mailbox?	Mit echtem Namen	Mit »gast«	Mit »gast«
Woher bekomme ich einen Account:	Einfach einloggen	Im Menü 80, Punkt 1 Mitteilung Mitteilung an Sysop schreiben	Im Hauptmenü mit »mail« Mitteilung schreiben
Anzahl der Accounts:	Ca. 50	Ca. 200	Ca. 300
Kontaktadresse für Fragen:	Werner Niedermeier	Sysop	Markt & Technik Verlag AG
Gebühren für die Benutzung:	Ab 5 Mark pro Monat	Kostenlos	120 Mark pro Jahr
Geschwindigkeit der Mailbox:	1200/2400	300 Baud	300/1200/2400 Baud
Übertragungsparameter:	8n1	8n1	8n1, 7e1
Telefonanschlüsse:	1	1	22 Telefonleitungen 16 Datex-Ports
Onlinezeit:	Nach Gebühr unterschiedlich	Vom Zeitpunkt des Anrufs abhängig	Für Gäste 10 Minuten, sonst unbegrenzt
Maximale Zeit in der Mailbox ohne eine Tastatureingabe:	90 Sekunden	120 Sekunden	Etwa 10 Minuten

Anwenderfreundlichkeit

Hilfefunktion:	Ja, spezielles Hilfemenü	Aus jedem Menü mit »I«	Mit »h« oder »?«
Qualität der Hilfe:	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Menüstruktur:	Gut	Gut	Gut
Übersichtlichkeit der Menüs:	Sehr gut (mit Kurzerklärung)	Gut	Gut
Aufbau einer Mitteilung:	Mit Netzadresse des Absenders Uhrzeit, Datum und Kommentarzeile	Mit Datum und Uhrzeit	Mit Datum und Uhrzeit
Sicherheitsabfrage beim Verlassen:	Ja	Nein	Ja
Sicherheitsabfrage beim Löschen:	Ja	Ja	Ja, bei Dateien

Ausstattung der Mailbox

Online-Spiele:	Ja, mehrere	Nein	Nur mit Bildschirmemulation
Dialog mit Betreiber möglich:	Ja	Ja	Ja
Konferenzmodus:	Nein	Nein	Maximal 9 User pro Konferenz, mehrere Konferenzen
Auslastung der Mailbox:	Nahezu immer besetzt	Oft besetzt	Oft mehrere User im System
Anzahl der Foren:	Mindestens 20 (nicht nur Computerthemen)	Mindestens 10 (nicht nur Computerforen)	10, weitere Foren geplant
Ausnutzung der Foren:	Vom Thema abhängig	Vom Thema abhängig	Sehr gut
Aufteilung Themengebiete:	Gut	Gut	Gut
Aktualität der Beiträge:	Gut	Nicht besonders aktuell	Mittelmäßig
Brett für den C64/128:	Wird bei genügend Interesse eingerichtet	Ja	Ja
Ausnutzung des C64-Brettes:	—	Sehr gut	Mittelmäßig
Programme für C64:	—	Ja	Ja
Qualität der Anleitung zu den Programmen:	—	Gut (Vom Autor abhängig)	Kurzanleitung in der Mailbox Ausführliche Anleitung im angegebenen 64'er-Magazin

Drei Mailboxen im Vergleich: »HOST«, »CAC« und »ACM«

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER

WWW.G4ER-ONLINE.DE

geringe Gebühr (ab 5 Mark pro Monat) bekommen Sie eine höhere Onlinezeit.

Eine Fido-Net-Mailbox wie die C.A.C. ist für jeden interessant, der Interesse an weltweiten Nachrichten hat und viel Geduld mit sich bringt. Die einzige Telefonleitung zu dieser guten Mailbox ist so gut wie immer besetzt. Nur durch ausdauerndes Wählen erreichen Sie diese Mailbox. Übrigens: Wenn sich eine Fido-Net-Mailbox nicht direkt meldet, ist sie noch lange nicht defekt. Durch den Aufbau des Mailbox-Programms meldet sich eine solche Box manchmal erst nach 10- bis 20mal läuten.

ACM: klein, aber oho

Der C64 ist im Anwenderclub München (ACM) das A und O. Daher ist es auch nicht verwunderlich, daß die ACM seit mehreren Jahren auf einem C64 läuft. Mehrere Diskussionsforen sind für diesen Computer reserviert. Programme und Texte stehen kostenlos in verschiedenen Formen zum Abruf bereit. Die Programme lassen sich problemlos in Ihren Computerspeicher laden (Bild rechts). Dazu benötigen Sie übrigens kein spezielles Terminalprogramm mit komplizierten Übertragungsprotokollen wie Kermit oder Xmodem. Sie müssen nur in der Lage sein, einen Mailboxtext auf Diskette zu speichern. Mit einem einfachen Programm läßt sich diese Textdatei dann in ein lauffähiges Programm umwandeln.

Weitere Foren existieren für allgemeine Themen oder andere Computer wie den Amiga. Mitglieder des Anwenderclubs München besitzen zwei spezielle Foren, in den über Club-Interne Themen gesprochen oder Hardware preiswert angeboten wird.

In der ACM können sich im Gegensatz zu anderen Mailboxen auch Gäste an den Diskussionen in den verschiedenen Foren beteiligen. Allerdings müssen Sie sich aber beim Schreiben einer Mitteilung beeilen, da die Onlinezeit im ungünstigsten Fall gerade 15 Minuten kurz ist. Die Onlinezeit ist aber nicht wie bei der C.A.C. von den Gebühren (bei der ACM gibt es nämlich keine), sondern vom Zeitpunkt des Anrufs abhängig. In der Haupt-

Schnelle Post per

anrufzeit ab 17 Uhr ist die Onlinezeit auf ein Minimum reduziert. Rufen Sie dagegen um 3 Uhr nachts an, ist Ihre Onlinezeit erheblich länger. Zwischen 16 Uhr und 17 Uhr ist übrigens Sperrstunde.

Sie sollten sich auf jeden Fall die Informationsdatei zur ACM-Box durchlesen, damit keine Fehlbedienungen auftreten. Diese Datei kann aus jedem Menü mit der Funktion »1« aufgerufen werden. Nach dem Lesen dieser Informationsdatei sollte man sich auch als Neuling in dieser Mailbox schnell zurechtfinden. Haben Sie trotzdem noch Fragen oder möchten Sie einen Account be-

** 50 Computer-Zeilen **

```
1 Amiga
2 Atari ST
3 C64/C128
4 CP/M Welt
5 MS-DOS Welt
6 MSX/MSX-II
8 andere Computer
00 Hauptmenue
bye : Ende der Verbindung
time: Login-/Restzeit

r-<00:16:58> =>3
```

**Das Angebot
für den C64/128
in der »ACM«**

C64/C128

Dateiname	BL	Dateiname	BL
zedit.aol	31	protxt.128	39
airline	5	protxt-korrekt.	30
elite.luke	1	protau.doc	17

antragen, so schreiben Sie im Menü 80, Punkt 1 an den Betreiber der Mailbox. Der Sysop wird Ihre Post dann bereitwillig beantworten beziehungsweise Ihren Account einrichten. Dies kann aber einige Tage dauern.

Der Menüaufbau der ACM ist klar strukturiert. Schon beim ersten Anruf gelangen Sie in der ACM sofort an die Informationen und Programme, die Sie haben möchten. Eine stundenlange Suche nach der richtigen Mitteilung entfällt.

Die ACM ist jedem zu empfehlen, der Informationen und Programme für seinen C64/C128 abrufen und mit gleichgesinnten Computernutzer über alle möglichen Themen diskutieren möchte. Leider arbeitet die Mailbox nur mit 300 Baud und besitzt nur einen einzigen Telefonanschluß. Daher müssen Sie auch hier relativ lange wählen, bis Sie Verbindung zu ACM bekommen. ■

Neues auf dem Spielmarkt



Hard'n'Heavy soll neben Spherical einer der neuen Renner von Rainbow Arts werden. Seit März ist es erhältlich.

Hard'n'Heavy ist da

Das Düsseldorfer Software-Haus Rainbow Arts kündigt sein neues Geschicklichkeitsspiel »Hard'n'Heavy« an. Es kostet 49,95 Mark auf Diskette und 39,95 Mark auf Kassette.

»Hard'n'Heavy« birgt auf 24 Levels viel zu laufen, springen und schießen. Der Spieler steuert einen Roboter, der innerhalb eines Zeitlimits ans Ende des Levels gebracht wer-

den muß. Lästige Monster haben es darauf abgesehen, dieses Unterfangen zu vereiteln. Mit viel Geschick kann der Roboter wiederum dieses Vorhaben untergraben. Viele versteckte Utensilien helfen ihm dabei. »Hard'n'Heavy« hat gute Chancen zum besten Hüpfspiel in diesem Jahr zu werden.

Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

Neue Spielekonsole

Konix kündigt eine neue Spielekonsole an. Das »Multi-system« soll ab August im Handel erhältlich sein. Bei diesem Produkt sei eine besonders gute Außenkonstruktion mit einer inneren Hardware verbunden, die viel weiter entwickelt sei als bei anderen Spielekonsolen.

Die Außenkonstruktion ist laut Konix im Konzept sehr ein-

fach. Im Gegensatz zu anderen Spielekonsolen, die als Box erscheinen, oder im Gegensatz zu Computern, die nur eine Box mit Tastatur seien, sei das Multi-System selbst auch eine Peripherie. Konix: »Es ist zunächst erst einmal in Form eines Steuerrades erhältlich und hat Ganghebel und Pedale.« Durch einfache Betätigung eines Schalters entstehe ein Lenkrad eines Motorrads und durch eine weitere Bewegung eine Flugzeugsteuerung.

Das Multi-System wird vier Hardware-Sprite-Prioritätsfelder besitzen, die einen Vierschichten-3D-Effekt ergäben, der vollständig von der Hardware ausgeführt wird. Konix: »Von den 4096 darstellbaren Farben sind 256 zur selben Zeit benutzbar. Die Konixkonsole hat einen 128 KByte großen Videospeicher und wird mit einem 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk ausgestattet.« Das zirka 600 Mark teure System lasse sich problemlos an einen handelsüblichen Fernseher anschließen.

Konix Products, Unit 35, Raseau Industrial Estate, Ebbw Vale, Gwent NP9 5SD, U.K.

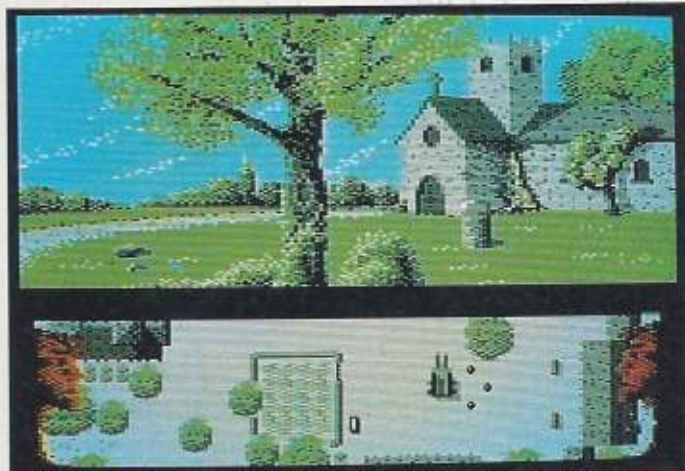


Dieser spezielle Hydraulikstuhl soll als Erweiterung zur Konix-Spielekonsole erhältlich sein. Konix kündigt eine große Einführung des Multi-Systems ein.

Iron Lord endlich für C64

Auf der PC Show '88 in London wurde es bereits als Demo vorgeführt: das Action-Adventure Iron Lord von Ubi-Soft. Nach dem großen Erfolg der

Wettkämpfe wie Bogenschießen, Armdrücken und Würfeln bestehen. Schließlich muß er seinen Onkel in einem Schwertkampf besiegen. Die-



»Iron Lord« ist ein interessantes Adventure mit Arcadesequenzen. Bereits auf der PC Show '88 wurde es vorgestellt

Atari-Version in Frankreich, wird die C64-Version ab Mai bei uns erhältlich sein.

Iron Lord ist die Geschichte eines jungen Helden, der seinen verteuflten Onkel von seinem unrechtmäßigen Thron stürzen will. Dazu muß er viele

ser findet in dreidimensionaler Darstellung statt.

Ein Teil des Spieles ist ein Labyrinth. An vielen Stellen in den Gängen beinhaltet Iron Lord Elemente von Arcade-, Hüpf- und Ballerspielen.

Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

J.R.R. Tolkien von Mastertronic

Das neue Rollenspiel von Mastertronic ist an J.R.R. Tolkiens (»Herr der Ringe«) »War In The Middle of the Earth« angelehnt. Es erzählt die Geschichte des ungewöhnlichen Hobbits Frodo Baggins, der die Völker mobil macht, um gegen

das Böse zu kämpfen. Dem Spiel liegt eine knappe deutsche Anleitung bei. Die Kassettenversion wird gegen 30, die Diskettenversion um die 45 Mark kosten.

Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2



»War in the Middle of the Earth« ist ein Rollenspiel nach J.R.R. Tolkiens, besonders bekannt als Autor von »Herr der Ringe«.

**64'er
TEST**

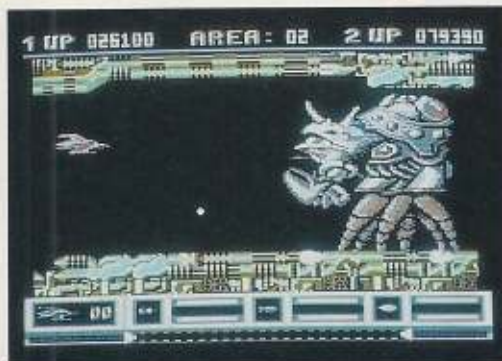
Die Maschinen des Planeten Katakis haben sich verselbstständigt. Mit einem Raumgleiter soll das Zentrum der Maschinen zerstört werden.

von Andrew Draheim

Katakis ist die Geschichte des gleichnamigen Planeten. Einst war er ein blühendes Paradies für Forscher, Wissenschaftler und Erfinder. So schufen die Bewohner von Katakis die fantastischsten Maschinen, die das Leben erleichtern sollten. Aber die technischen Wunderwerke entwickelten ihr eigenes Leben und verwüsteten den Planeten.



Kampf gegen Maschinen



Am Ende eines jeden Levels wartet bei Katakis ein schwerer Brocken - David gegen Goliath



Gutes Teamspiel macht bei Katakis am meisten Spaß. Sie haben einiges zu knacken.

Nun sind Sie aufgerufen, dem Treiben den Garaus zu machen. Mit einem kleinen Raumgleiter versuchen Sie ins Zentrum der Maschinenstadt zu gelangen

und die mechanischen Feinde auszuschalten.

Auf den ersten Blick wirkt Katakis wie eine gute Kopie des Ballerspiels »IO«. Tatsächlich ist

das Spielprinzip sehr ähnlich. Ein Raumgleiter schwebt vor einem von rechts nach links fahrenden Hintergrund und muß alles abschießen, was ihm in die Quere kommt.

Dennoch hebt sich Katakis von herkömmlichen Schieß- und Raumschiffspielen ab. Besonders bemerkenswert ist die Teamworkfunktion. Zwei Spieler können darunter gleichzeitig spielen; einer steuert den Raumgleiter, der andere übernimmt einen Satelliten. Beide können sich prima ergänzen. Die Raumsonde ist unzerstörbar, kann aber keine Gegenstände aufnehmen. Der Gleiter ist sehr verletzlich, kann aber durch Aufnehmen von Kristallen sowohl den Satelliten als auch sich selbst aufrüsten.

In der Ein- und Zwei-Spielerfunktion wird die Steuerung des Satelliten vom C64 übernommen. Die Zwei-Spielerfunktion erlaubt das Spielen zu zweit hintereinander, das heißt es steuert jeweils nur einer ein einziges Raumschiff. Erleidet sein Gleiter Totalschaden, erhält der nächste seine Chance, sich gegen die aggressiven Maschinen durchzusetzen.

Mit Katakis hat das Düsseldorf Softwarehaus Rainbow Arts wieder ein Spitzenspiel gebracht. Die hervorragende Grafik mit absolut weichem Scrolling erfreut das Spielerherz genauso wie der digitalisierte Sound. Gerade das Spiel zu zweit kann an den Bildschirm fesseln.

Dieses Spiel ist ein unbedingtes Muß für alle Fans von Action- und Ballerspielen.

Erste Hilfe

Zu Beginn des ersten Levels etwas oberhalb der Bildschirmmitte bleiben und von dort aus schießen. Knapp über den ersten Felsen fliegen und feuern. Jetzt kann die erste Kristallkugel aufgenommen werden und man erhält einen Satelliten. Den direkt mit der Leertaste abkoppeln, damit er den Weg frei macht. Im folgenden Kometenhagel den Satelliten mit

der Leertaste wieder andocken. Der Rest des Levels ist nicht allzu kompliziert. Die Riesenmaschine zum Schluß ist etwas schwerer auszuschalten. Der Gleiter muß sich im oberen Viertel des Bildschirms befinden, etwa in Augenhöhe der Maschine. Drei- bis viermal auf die richtige Stelle schießen. Wenn die Maschine aufblitzt, ist sie getroffen.

Katakis	
5 7 9 11 13 15	
Spielidee	█
Grafik	█
Sound	█
Schwierigkeit	█
Motivation	█
Besonderheiten	Toller Teamspielmodus
Hersteller	Rainbow Arts
Preis	39,95 Mark (K) 39,95 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



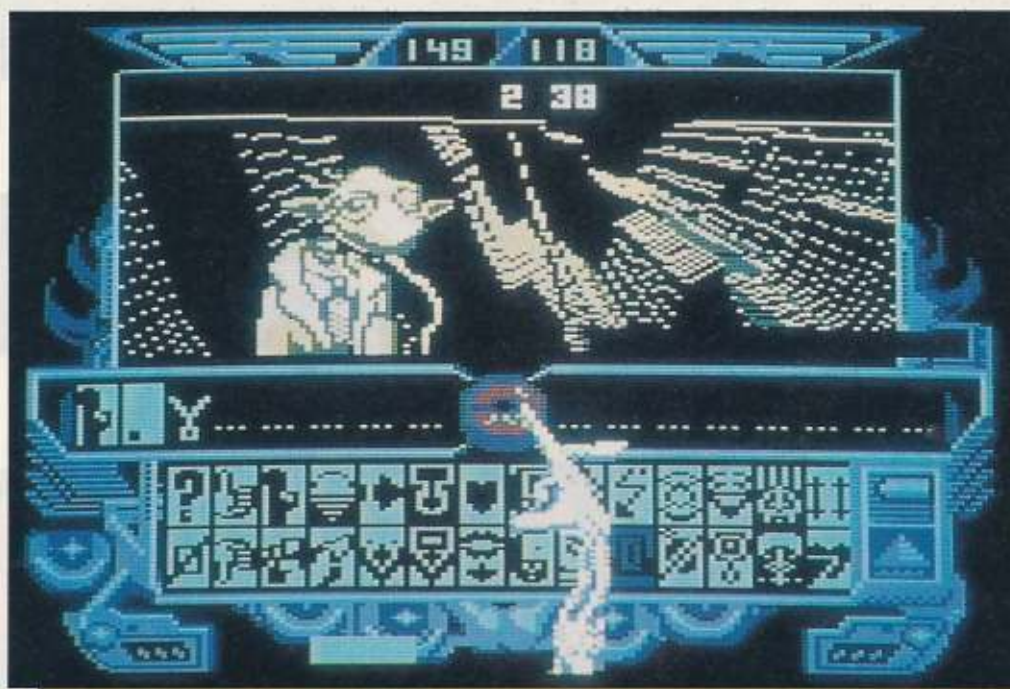
WWW.G4ER-ONLINE.DE

**64er
TEST**

Ein Programmierer irrt durch einen Galaxienebel auf der Suche nach seinem Leben. Es bleibt ihm nicht viel Zeit bis zu seinem endgültigen körperlichen Zerfall.

von Andrew Draheim

Die Arche des Captain Blood« ist die Geschichte des gefrusteten Programmierers Bob Morlock. Bob, als Geschäftsmann ziemlich erfolglos, ist eine Legende. Besonders Kinder und Jugendliche in Spielhallen fallen



Eine unglaubliche Geschichte



Ein bewohnter Planet - Captain Bloods erster Ansatzpunkt für seine Suche

bei seinem Namen in Sprachlosigkeit. Was sie nicht wissen: Bob hat ein ziemlich langweiliges Leben.

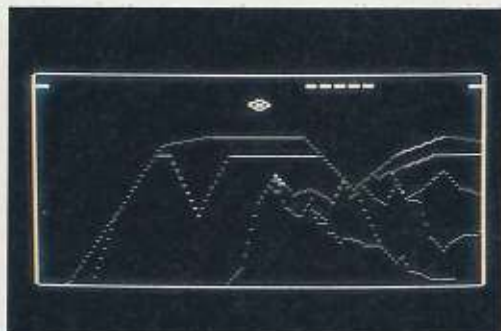
Sein Zusammentreffen mit einem bekannten Biologen soll das schlagartig ändern. Dieser ist nämlich der unglaublichen Meinung, daß die Figuren in Computerspielen ihr eigenes Leben haben: »Die Pac-Mans existieren ... wirklich, sie existieren.« So kommt Blood auf eine wahnwitzige Idee: »Wenn die Pac-Mans und Außerirdischen existieren, muß man sie aus dem Programmieren heraus bekämpfen.« Er macht es sich zur Aufgabe, gegen das Übel der Informatikwelt anzutreten.

Monatelang programmiert Blood an einer Arche, die er Biohirn nennt. Er schafft es sogar sich selbst aufzulösen, sei-

ne körperliche Existenz aufzugeben und Teil seines Programms zu werden. Er steuert nun seine Arche von innen. Ein Unfall setzt dreißig Kopien des Captain Blood frei. Diese Clonierung löst einen unaufhaltsamen Zerfall seines Körpers aus. Einzige Rettung ist, die falschen Bloods zu finden, um das Lebensfluidum zurückzugewinnen.

25 hat er schon gefunden zu dem Zeitpunkt, wenn der Spieler in Bloods Rolle schlüpft. Nun gilt es in der Galaxie BABY1 die letzten Kopien innerhalb 312 Sternzeiteinheiten zu finden.

Natürlich sind nicht alle Planeten der Galaxis bewohnt, und Blood würde sterben, hätte er nicht einen konkreten Anhaltspunkt. Aus diesem Grunde beginnt »Die Arche des



Im 3D-Flug über Planetenoberflächen macht Blood Lebewesen ausfindig

Captain Blood« bei einem bewohnten Planeten, wo er weitere Informationen erhalten kann. Über einen speziellen Übersetzer ist er in der Lage, mit den Bewohnern der Planeten zu kommunizieren. Sprache wird in Symbole verwandelt und umgekehrt. Jedes Symbol kann in einer Leiste angefahren werden und dessen Bedeutung erscheint als Wort in einem dafür vorgesehenen Feld.

Die Bewohner der Planeten sind unterschiedlichen Charakters. Es gibt friedliche und großzügige, aber auch kriegerische und niederträchtige Wesen. Sie sind dickköpfig, leichtgläubig, launisch, blitzgescheit oder strohduhm. Alle Eigenschaften sind unter ihnen zu finden, und mit allen muß Blood auskommen. Da

wollen welche, daß Blood bestimmte bewohnte Planeten zerstört, ein anderer ist glücklich, wenn Blood seine Familie sucht. Von fast allen Bewohnern gibt es jedoch Hinweise auf weitere Planeten, auf denen sich eine der noch fünf frei umherschweifenden Kopien Bloods befinden könnte.

»Die Arche des Captain Blood« ist mit Sicherheit ein ganz besonderes Spiel. Streckenweise wird es bei der Simulation des Fluges über die Planetenoberfläche trotz 3D-Animation ein wenig langweilig. Dieses ist der einzige Minuspunkt im Spiel. Die Grafik ist durchweg von hervorragender Qualität. Sehr schön ist die Anleitung zum Spiel, die nicht nur ausführlich auf die Bedienung eingeht, sondern auch Bloods Geschichte in Perry-Rhodan-Manier erzählt.

Die Arche des Captain Blood

5 7 9 11 13 15

Spielidee	█	█	█	█	█	█
Grafik	█	█	█	█	█	█
Sound	█	█	█	█	█	█
Schwierigkeit	█	█	█	█	█	█
Motivation	█	█	█	█	█	█

Besonderheiten	Überdurchschnittlich gutes Spiel
Hersteller	ERE Informatique
Preis	34,95 Mark (K) 49,95 Mark (D)
Bezugsquelle	Bomico Elbinger Straße 1 8000 Frankfurt 90

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

**64'er
TEST**

Ihr Land wird von den Truppen eines Diktators überfallen. Mit dem Kampfhubschrauber »Thunder Blade« setzen Sie sich aggressiv zur Wehr.

von Andrew Draheim

Es ist nur eine Frage der Zeit, wann Ihre Regierung gestürzt wird. Plündernde Eindringlinge haben das Militär bereits zur Aufgabe gezwungen. Doch eine Hoffnung scheint es noch zu geben: Sie. Ihnen wird das allerneueste und modernste Fluggerät anvertraut. Der hochmoderne Kampfhubschrauber »Thunder



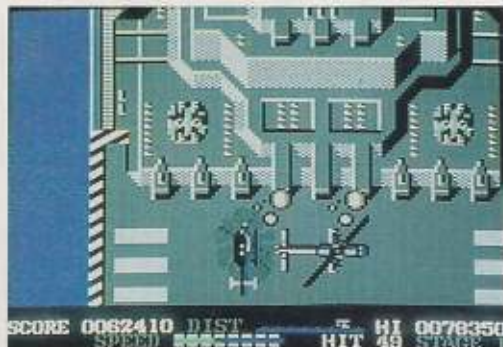
Hubschrauber gegen Rebellen



Jede Sektion ist in zwei Bereiche geteilt. Der Flug über ein Gebiet ist recht einfach...

Blade« soll Ihnen helfen, das Unmögliche wahr zu machen. Wird Ihnen die Rettung Ihrer Heimat gelingen?

»Thunder Blade« ist eines der typischen Ballerspiele, ohne größeren Sinn und Hinter-



... Im Gegensatz zum Flug am Gebietsende. Hohe Kunst am Joystick ist hier gefragt.

grund. Als solches aber nicht schlecht. Die zu erfüllende Mission erfordert exakte Joystickführung und gute Reaktionen in den Spielebenen.

In vier Operationsgebieten ist Thunder Blade geteilt. In allen

Abschnitten gilt es sowohl Boden- als auch Luftstreitkräfte aus zwei verschiedenen Blickwinkeln zu überwältigen. Zunächst überfliegen Sie ein Gebiet. Beim Überflug greifen die Feinde von unten an. Alle Gegner sind nur aus der Vogelperspektive erkennbar. Im zweiten Teil eines Operationsgebietes fliegen Sie Ihren Feinden entgegen. Der Krieg findet nun nicht mehr unter Ihnen statt, sondern direkt vor der Nase. Am Ende eines jeden Gebietes steht eine Hauptfestung, die zu es vernichten gilt.

Thunder Blade ist ziemlich schwierig. Das erste Operationsgebiet ist zwar noch recht einfach zu meistern, der zweite Abschnitt verlangt hingegen ungleich mehr Können am Joystick. Hier geht es nicht mehr darum, Häusern auszuwei-

chen und Feinde unschädlich zu machen. In diesem Spielteil gilt es, engstehende Säulen zu passieren und schmale Brücken zu durchfliegen. Und überall lauert der Feind.

Thunder Blade ist toll gemacht und voller Spannung. Feinde können über- aber auch unterfliegen werden, sie werden größer, wenn der Hubschrauber sich dem Boden nähert, und kleiner, wenn er sich entfernt. Die Mission wird von einem guten digitalisierten Sound untermalt.

Leider, und das muß ich immer wieder betonen, ist es sehr traurig, daß bei Programmierern ein technisch tolles und interessantes Spiel meist in direktem Zusammenhang mit Gewalt steht. Ein ähnliches Spiel mit friedlichem Rahmen wäre bestimmt genausogut gewesen, wenn nicht sogar besser.

Erste Hilfe

Der erste Level ist relativ einfach zu schaffen. Beim Überfliegen der Stadt müßt Ihr hauptsächlich auf sich bewegende Fahrzeuge achten. Nicht alle greifen an. Grundsätzlich sollte aber alles abgeschossen werden, was sich bewegt. Das gibt Punkte für einen späteren Extra-Hubschrauber. Die Hubschrauber am Boden schießen nicht. Sie steigen nur senkrecht in die Höhe. Es

reicht, Ihnen auszuweichen; nur dann abschießen, wenn es einfach oder nötig ist.

Der Flug durch die Stadt ist ein wenig schwieriger. Wichtig ist, daß Ihr immer in Bewegung bleibt, nach rechts, links, oben und unten steuert. Nicht alle Panzer abschießen. Die Flieger schwirren nur vor der Nase und sind ungefährlich. Unangenehmer sind die Helicopter, die eine Kollision nicht scheuen.

Thunder Blade	
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	██████████
Grafik	██████████
Sound	██████████
Schwierigkeit	██████████
Motivation	██████████
Besonderheiten	dreidimensionales Kriegsspiel
Hersteller	UG. Bold
Preis	34,95 Mark (K) 49,95 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

von Matthias Fichtner

Nach den Strapazen des letzten »64'er-Longplay«, »Uridium II«, hatte ich mir zwar geschworen, nie wieder einen »Longplay«-Artikel zu schreiben. »The Last Ninja II« hat mich jedoch so fasziniert, daß ich beschloß, doch noch einmal selbst zur Feder beziehungsweise Tastatur zu greifen.

Ich werfe mich also in meine schwarze Ninja-Kluft, bewaffne mich mit einer Kombination aus Wurf-, Stich- und Schlagwerkzeug (»Joystick« genannt) und setzte mich in Kampfhaltung vor meinen C64.

Roadies, Cops und ein Messerwerfer

Nach dem Start des Spiels finde ich mich (beziehungsweise mein Ninja »Armanuki«), begleitet von einer fetzigen Hintergrundmusik, auf einer Konzertbühne im »Central Park« (so der Name von Level A), New York. Was aber hat ein Meister asiatischer Kampfkunst zwischen abendländischen Pauken und Trompeten zu suchen? Um das festzustellen, verschwinde ich hinter dem Bühnenvorhang. Hier erwartet mich ein grimmiger Bühnenarbeiter, der auch sofort auf mich losgeht. Mit einigen gezielten Schlägen und Tritten setze ich ihn schnell außer Gefecht. Dann allerdings kommt der erste Frust. Ich kann herumrennen wo ich will, ich finde einfach nichts, was mich auch nur einen einzigen Schritt weiter bringen würde. Schließlich mache ich meiner Enttäuschung Luft und laufe um-mich-schlagend durch den Raum. Unter anderem treffe ich dabei ein gelbes Quadrat, das, wie ich mich jetzt erinnere, bei Betreten des Raumes kurz aufblinkte. Es verliert seine Farbe, mehr geschieht nicht.

Seine eigentliche Funktion wird mir erst klar, als ich wieder auf die Bühne hinaustrete. Hier hat sich inzwischen eine Falltür aufgetan, in die ich, erfüllt von neuem Tatendrang, hineinspringe. Ich lande in einem Lagerraum, der mit allerlei Gerümpel gefüllt ist. Hier findet sich außer einem Schlüssel nichts Interessantes. Ich hebe ihn auf und verlasse den Raum durch den Bühneneingang.

Draußen stoße ich auf einen patrouillierenden Polizisten, der sich, alarmiert durch mein ungewöhnliches Äußeres, sofort auf mich stürzt. Ich nehme ihm das nicht übel, er tut schließlich nur seinen Job. Was ich ihm hingegen sehr übel nehme ist, daß er nach einer ordentlichen Prügelei zwar zu Boden geht, sich jedoch sehr schnell wieder erholt. Nachdem er ein zweites Mal kräftig Prügel bezogen hat, gibt er jedoch endgültig klein bei. Rein instinktiv wende ich mich nach links und verschwinde am unteren Bildschirmrand.



1 Level A: Hier muß man das Holzgitter erklimmen, um den Kendo-Stab zu erreichen. Dazu stellt man sich nur an den Fuß des Gerüsts.

Im nächsten Bild wartet wieder ein Cop auf mich. Auch ihn muß ich schweren Herzens ins Nirwana verfrachten, bevor ich das Bühnengelände durch einen großen Durchgang in der es umgebenden Mauer verlassen kann. Doch schon erwartet mich die nächste Gefahr. Am Wegrand steht ein mit Messern jonglierender Clown, der mir im Vorbeigehen eines seiner Messer in den Rücken wirft. Feine Sitten sind das ...

Der zweite meiner insgesamt fünf »Armanukis« hat mehr Glück. Mit wilden Saltos schaffe ich es, den Messern auszuweichen und ins nächste Bild zu gelangen. Hier hebe ich ein am Wegrand liegendes Pergament auf, um dann einmal mehr vor Ratlosigkeit an meinem Joystick zu knabbern (unbewußt, versteht sich). Ich

stehe vor einer Mauer. Gerade will ich den Rückweg antreten, als ein genialer Geistesblitz mein ganzes Büro für einen Augenblick in gleißendes Licht taucht. Ich nähere mich einer Holzkonstruktion, die in die

und gehe zurück zum Holzgerüst. Daß man dieses nur rückwärts hinunterklettern darf, wird mir leider erst klar, als mein Kämpfer mit Todesverachtung in die Tiefe stürzt.

Mit meinem dritten Ninja setze ich meinen Rückweg fort. Nachdem ich das Bühnengelände wieder betreten habe, wende ich mich nach rechts. Zuvor werfe ich jedoch noch einen Blick in den Abfallkorb zwischen den beiden Parkbänken. Siehe da, ich fördere einen Satz »Shuriken« zutage. Aber Vorsicht: Der Vorrat ist sehr begrenzt.

Gleich im nächsten Bild biege ich, nachdem ich mit meinem neuen Kendostab einen weiteren Cop unschädlich gemacht habe, wieder nach rechts ab, um das Bühnengelände erneut zu verlassen.

Punker, Burger und zwei Toiletten

Mauer integriert ist (Bild 1). Und schon beginnt Armanuki dieses Gerüst zu erklimmen. Ich lande auf einem Mauervorsprung und wende mich nach links. Hier ist der Sims zwar leider an zwei Stellen zerstört, ein bei Betreten des Bildes kurz aufblinkender »Kendostab« zieht mich jedoch so stark an, daß ich die beiden Löcher mit zwei gewagten Saltos überspringe. Ich hebe die Waffe auf

Der vorläufig

Es ist wieder »Longplay«-Time. Diesmal habe Ninja, »The Last Ninja II« vorgenommen. Lesen durch die ersten drei Level kämpft

64'er-Longplay

letzte Ninja

Teil 1

Ich mir den zweiten der letzten
Sie, wie man sich Schritt für Schritt
und dabei wilde Abenteuer erlebt.

Und, habe ich es nicht geahnt, fängt doch im nächsten Bild ein wild gewordener Punker an, mit einem Holzprügel auf mich einzuschlagen. Wozu dieser jedoch ausgerechnet ein Toilettenhäuschen mit aller Kraft gegen mein Eindringen verteidigt, will mir nicht in den Kopf. Also lege ich ihn schlafen und unterziehe sowohl die Herren- als auch (mit zugegebenermaßen flauem Gefühl in der Magengegend) die Damentoiletten einer gründlichen Untersuchung. Siehe da, in letzterer werde ich fündig! Nachdem Armanuki hinter der rechten Tür verschwunden ist, bücke ich mich und halte im nächsten Moment eine Hälfte eines »Nunchaku«, einer wahrlich mörderischen Schlagwaffe, in der Hand. Hoffentlich gerate ich nie in die Hände der »Dame«, die dieses Teil hier vergessen hat ...

Nach eingehender Sondierung der Lage kehre ich auf das Bühnengelände zurück. Hier wende ich mich nach rechts. Nachdem ich im folgenden Bild einen weiteren Wachmann bezwungen habe, biege ich wiederum nach rechts ab, stärke mich an einem Imbißstand mit einem Hamburger (das bringt mir ein Bonus-Leben ein!) und stehe dann vor einem weiteren, gut bewachten Toilettenhäuschen. Hier findet sich, wiederum in der Damentoilette, die zweite Hälfte des Nunchaku. Zurück auf dem Bühnengelände, verlasse ich das Bild diesmal am linken Rand und stehe dann vor einem Eisentor. Dieses öffne ich nach einigen Fehlversuchen (Treten, Schlagen, Überspringen etc.) mit dem Schlüssel, den ich ganz zu Anfang unter der Bühne gefunden habe.

Im nächsten Bild stellt sich dann heraus, daß auch ein Ninja-Kämpfer kein Übermensch ist: Armanuki kann nicht schwimmen! So bin ich bei der Überquerung eines eher lächerlichen Kanals auf ein Schiffchen angewiesen, das an mir vorbei treibt (Bild 2).



2 Level A: Den Kanal kann man nur mit Hilfe des Bootes überqueren. Armanuki kann nicht schwimmen!

»The Last Ninja II«

Bereits vor Jahrhunderten versuchte der japanische Bösewicht Kunitoki, die Zunft der Ninja auszurotten. Jetzt ist er in Gestalt eines korrupten Geschäftsmanns wiederauferstanden, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dies ist der Punkt, an dem Armanuki, der letzte der Ninja und gleichzeitig einzige Held des Spiels, auf den Plan tritt. Aus der Vergangenheit zu uns gesandt und ausgestattet mit insgesamt fünf Leben und verschiedenen Mordinstrumenten, die er sich allerdings zunächst an den eigenartigsten Orten zusammensuchen muß, nimmt er die Jagd nach Kunitoki auf. Dabei muß er sich durch sechs Level kämpfen, die jeweils aus rund 15 verschiedenen Bildern bestehen. Die dreidimensionale Grafik von »The Last Ninja II« ist das Feinste, was auf dem C64 bisher zu sehen war. Nicht ohne Grund erhielt das Spiel im 64'er-Magazin 2/89 das Prädikat »Beste Grafik '88«. Auch die von Level zu Level wechselnde Musik kann durchaus als »großartig« bezeichnet werden.

Mit viel Anlauf springe ich also in Richtung Boot – und verfehle es. Armanuki ertrinkt. Ähnlich ergeht es auch seinen drei noch verbliebenen Kollegen, von denen zwei den Sprung auf das Boot zwar schaffen, dann jedoch am zweiten Sprung zum anderen Ufer scheitern. Der rote Vorhang

Boot liegt (man trifft die Insel nur, wenn man am äußersten linken Rand des Weges abspringt!). Ein Gebüsch hindert mich leider daran, das Schiffchen zu besteigen. Also nehme ich (nach langem Grübeln) meinen Kendostab zur Hand und versuche, es hiermit an eine besser zugängliche Stelle der Insel zu schieben. Das hätte ich wahrscheinlich besser nicht getan, denn nach der ersten Berührung treibt es davon. Sssch ... önes Wetter heute.

Im höchsten Maße deprimiert, räume ich das Feld und lege mich ein weiteres Mal mit den Bienen an. Um meine arme Haut vor allzu vielen Stichen zu bewahren, wähle ich den kürzesten Weg und flüchte nach links. Und, welche Freude, genau vor meiner Nase treibt das Boot vorbei, das mir soeben auf der Insel entkommen war. Ich überlege nicht lange, sondern springe mit zwei eleganten Saltos via Boot ans andere Ufer des Kanals und verlasse den Central Park.

Geschafft! Mein C64 fragt mich höflich, ob ich denn bereit sei, Level B in Angriff zu nehmen. Was heißt hier »bereit«? Ich bin gierig!

Ampeln, Motorräder und ein Ninja

In besagtem Level B (»City Streets«) finde ich mich in den Straßen New Yorks wieder. Um mich von meiner vertrauten Umgebung nicht zu weit zu entfernen, gehe ich an der Parkmauer entlang und verschwinde zwischen dieser und einem angrenzenden Gebäude. In einer Art Hinterhof erwartet mich ein Cop, der sofort auf mich einschlägt. Und um mir zu beweisen, daß ich wirklich bereits in Level B bin, bleibt er erst erschöpft (oder etwa tot?) am Boden liegen, nachdem ich ihm dreimal gehörig den Hintern versohlt habe. Ich folge weiter der Parkmauer und finde im nächsten Bild einen Hamburger – ein Bonusleben! Nachdem ich ihn »verdrückt« habe und an der Mauer entlang ins nächste Bild gelangt bin, stehe ich wieder am Straßenrand.

Ich bin gerade dabei, die Straße zu überqueren, als mir bewußt wird, daß am unteren Bildrand eine Ampel zu sehen ist, die auf Rot steht – und das

senkt sich ein letztes Mal und »Game Over« wird eingeblendet.

Inzwischen ist gut eine Stunde vergangen und ich stehe wieder mit einem meiner Nichtschwimmer vor dem Kanal. Diesmal habe ich jedoch mehr Glück. Gleich beim zweiten Versuch gelingt mir der Sprung aufs Boot und von dort ans andere Ufer. Hier erwartet mich im nächsten Bild ein Schwarm höchst aggressiver Killerbienen, die sich von ihrem Korb aus auf mich stürzen. Da hilft nur noch flüchten. Ich wähle den kürzesten Weg und verschwinde am linken Bildrand. Hier stehe ich wieder vor einer ganzen Menge Wasser, diesmal treibt jedoch leider kein Boot vorbei. Also versuche ich, den Kanal mit einem (zu) gewagten Salto zu überqueren. Armanuki ertrinkt wortlos ...

Mir bleibt keine andere Wahl, als mit dem nächsten Ninja zu den Bienen zurückzukehren. Diese starten auch gleich einen ihrer heimtückischen Angriffe, ich schaffe es jedoch, ihnen zu entkommen, indem ich mich zum oberen Bildrand flüchte. Hier stehe ich jedoch leider schon wieder vor einem Zipfel Wasser. Da das andere Ufer außerhalb des Bildes liegt, springe ich ins Ungeheure – und lande auf einer kleinen Insel, neben der ein

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

aus gutem Grund. Im nächsten Moment wird Armanuki von einem rücksichtslosen Motorradfreak überrollt. Aber jetzt ist natürlich keiner der unzähligen Cops in der Nähe. Die Polizei, dein Freund und Helfer ...

Beim nächsten Versuch warte ich, bis die Ampel Grün zeigt und begeben mich dann ins nächste Bild. Hier folge ich dem Gehsteig und sehe mich unvermittelt einem höchst aggressiven Punker gegenüber. Ich erledige ihn, komme dann jedoch ernsthaft ins Grübeln: »Wo ein Punker, da auch eine Waffe in einer Damentoilette?!«. Hier gibt es zwar keine solche, ich erinnere mich jedoch, daß bei Betreten des Bildes eine Tür links oben kurz aufgeblinkt hat. Da ich keinen Schlüssel bei mir habe, entscheide ich mich für die handgreifliche Methode und trete die Tür kurzerhand ein. Es funktioniert, ich stehe in einer Kombination aus Waffenlager, Trainingsraum und Rümpelkammer. Mir gegenüber ein Kollege Armanukis: Ein Ninja, der sich durch meine Anwesenheit sichtlich gestört fühlt und mich angreift. Nachdem

Töpfe, Penner und ein Kanaldeckel

ich ihn unter Einbuße eines Lebens wiederstrebend ausgeschaltet habe, nehme ich mir sein Schwert (es hängt rechts neben dem großen Regal an der Wand) und verlasse diesen ungastlichen Ort. Ich folge dem Gehsteig, bis ich an die nächste Ecke komme und überquere dort die Straße. Hier sollte man darauf achten, daß die Ampel oben rechts Rot zeigt. Sie gilt für vorbeifahrende Motorradfreaks und andere Raser, die einen andernfalls rücksichtslos überrollen.

Auf dem nun folgenden Gehsteig sollte man sich von der angrenzenden Hauswand fern halten. Hier wohnt nämlich eine junge (oder auch ältere) »Dame«, die mit Blumentöpfen nach Passanten wirft.

Ihre Schwester wohnt zwei Häuserblocks weiter und traktiert mich ebenfalls mit Blumentöpfen, nachdem ich im dazwischenliegenden Bild einen weiteren Cop »bediente«. Sie zielt, wirft und trifft, bevor ich an Flucht denken kann. Mein Computer quittiert dies mit »1 Live Remaining«.



3 Level B: In dem bunten Zelt findet man einen wichtigen Schlüssel. Nur mit ihm kann man den Level verlassen.

Mit diesem - im wahrsten Sinne des Spielnamens - letzten Ninja begeben mich ins nächste Bild. Vor einem Drugstore sitzt hier ein total betrunkenener Penner. Die nach Alkohol riechende Flasche, die neben ihm am Boden liegt, nehme ich an mich (der arme Mann ist bereits betrunken genug) und überquere dann die Straße. Und schon hat mich der nächste Schläger am Wickel - oder besser: Ich habe ihn, und zwar nach den üblichen drei Runden. Dem Gehsteig an einem leider leeren Hamburgerstand entlang folgend, treffe ich gleich auf noch einen Vertreter dieser üblen Gattung. Ihn ereilt das gleiche Schicksal wie seinen Kollegen.

Dem altbewährten Grundsatz »Wo ein Punker, da auch eine Waffe; und wo zwei Punker, da erst recht etwas besonderes« folgend, durchsuche ich den grauen Hinterhof Zentimeter für Zentimeter. In einem grellbunten Zelt (Bild 3) werde ich fündig. Ich bücke mich und halte einen höchst eigenartig geformten Schlüssel in der Hand. Nachdem ich mich eine Weile über dieses Teil gewundert habe, mache ich mich mit einer wagen Idee im Hinterkopf auf den Rückweg. Vorbei am Drugstore und einer der Blumentopfwerferinnen überquere ich auf Höhe des mit »Eats« bezeichneten Geschäftes die Straße und gehe dann geradeaus, bis ich auf die Mauer des Parks stoße. Hier biege ich ab und verschwinde am rechten Bildrand. Nachdem ich das nächste Bild durchquert habe, stehe ich vor einem Kanaldeckel (Bild 4). Ich setze meinen Schlüssel an und - er öff-



4 Level B: Durch diesen Gully gelangt man in Level C

net sich. Wußte ich es doch, daß ich einen solchen Schlüssel früher schon einmal gesehen habe - damals, als ich noch keine Computerspiele hatte und meine Zeit (unter anderem) noch damit verbrachte, Arbeitern der Stadtwerke beim Reinigen eines Gullys zuzusehen. Sollte das etwa bedeuten, daß die gute alte Realität doch nicht ganz nutzlos ist?!

Level C (»Sewers«) findet komplett in der Kanalisation New Yorks statt. Im ersten Bild steigt Armanuki eine Leiter hinab und springt auf einen Mauervorsprung.

Als erstes fällt mir hier eine strahlend blaue Tür auf. Sie ist jedoch leider verschlossen. Also gehe ich nach rechts ins nächste Bild. Hier erwartet mich ein finster dreinschauender Kanalarbeiter, der, wie hätte es anders sein sollen, auch sofort gnadenlos auf mich einprügelt. Ich liefere die inzwischen zur Routine gewordenen drei Runden und will gerade meinen Weg fortsetzen, als

sich die Kanalratte ein drittes Mal wieder aufrappelt. Ich habe mich inzwischen jedoch leider schon so weit von ihm entfernt, daß er zu einer Waffe greift, mit der ich nun wirklich nicht gerechnet habe: Er schleudert mir einen Wurfstern in den Rücken. Good-bye, du schöne (Unter-) Welt ...

Knapp drei Stunden später bin ich wieder an der gleichen Stelle, diesmal wende ich mich von meinem Gegner jedoch erst nach der vierten und letzten Prügelei ab. Den Typ im nächsten Bild ereilt das gleiche Schicksal, genau wie auch seinen Kollegen, der den Raum bewacht, den man aus

diesem Bild heraus durch eine Tür betreten kann. Hier finde ich in der Nähe des im Boden eingelassenen Gitters eine Art Schlüssel, dessen Funktion mir zwar schleierhaft ist, den ich aber dennoch mitnehme.

Spinnen, Gitter und viele Kanalarbeiter

Ich verlasse den Raum wieder und verschwinde dann (nach einem gekonnten Salto über einen Abgrund hinweg) am rechten Bildrand. Nachdem ich eine weitere Unterbrechung des Weges übersprungen habe, werde ich von einer Spinne angegriffen. Armanuki bricht lautlos (und leider auch sehr tot) zusammen.

Nach einem weiteren Fehlversuch habe ich den Trick dann heraus: Da die Spinnen immer den gleichen Weg nehmen, wartet man einfach, bis eines der Tierchen an einem vorbei ist und folgt ihm bis zum rechten Bildrand.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Hier stehe ich wieder vor einer dieser strahlend blauen Türen. Diese ist offen und so gehe ich hindurch und finde mich – Welch Wunder der Architektur – am Startpunkt des Levels wieder. Ich komme zu der Überzeugung, etwas falsch gemacht oder übersehen zu haben und mache mich noch einmal auf den Weg, vorbei an Spinnen, Abgründen und herumliegenden Schlägern. Schließlich stehe ich wieder vor der blauen Tür und bin noch ratloser als zuvor. Doch auch diesmal läßt er nicht lange auf sich warten, der alles erhellende, geniale Geistesblitz. Ich nehme den Schlüssel zur Hand und mache mich damit an dem Gitter zu schaffen, das rechts neben der blauen Tür in den Boden eingelassen ist. Und, siehe da, es öffnet sich und gibt den Blick auf eine Leiter frei.

konfrontiert werde. Ganze Rudel fetter Kanalratten (diesmal sind wirklich die kleinen Nager mit den langen Schwänzen gemeint!) wuseln mir zwischen den Füßen herum. Vorsicht! Eine Berührung mit diesen Tier-

Was mich hier erwartet, schlägt alles bisher Dagewesene: Ein wild mit den Zähnen klapperndes Krokodil kommt mir entgegen. Ich nehme mein Schwert zur Hand und werde im nächsten Moment zu Hack-

Es brennt! Es brennt! Es brennt! – Friede seiner Asche ... Erleichtert betrete ich den jetzt freien Tunnelleingang und freue mich über die Ankündigung von Level D.

Doch was müssen meine inzwischen längst entzündeten Augen sehen: Die Floppy ist nicht eingeschaltet; Level D wird nicht nachgeladen; ich bin wieder am Anfang von Level C.

Fünf Originale zu gewinnen!

Aus einem dreitägigen Sanatoriumsaufenthalt geläutert und endgültig geheilt hervorgegangen, habe ich ein weiteres Mal beschlossen, nie wieder ein »64'er-Longplay« zu schreiben. Auch die restlichen drei Levels von »The Last Ninja II« werde ich aus Rücksicht auf meine Gesundheit nicht mehr bearbeiten.

Daher suchen wir jetzt nervenstarke Ninjas, die uns einen Artikel über die Lösung dieser letzten drei Level einschicken. Die interessanteste Lösung wird in einer der nächsten Ausgaben abgedruckt. Und damit Sie sich an der Jagd auf den teuflischen Kunitoki auch dann beteiligen können, wenn Sie das Spiel noch nicht besitzen, hat die Firma Ariola Soft fünf Originale von »The Last Ninja II« gestiftet. Diese können Sie im Rahmen unseres Suchspiels (Seite 149) gewinnen.

The Last Ninja II, Mediagenic, Preis: 44,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Ariola Soft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Machen Sie mit!

Haben auch Sie ein Spiel, das Sie gut genug beherrschen, um über seinen Spielverlauf und die eventuelle Lösung einen »64'er-Longplay«-Artikel zu schreiben? Dann tun Sie es doch einfach! Wichtig ist dabei nur, daß Sie für alle im Spiel auftretenden Probleme eine Lösung anbieten und uns auch etwas über Ihren Gesamteindruck schreiben.

Natürlich gibt es ein gutes Honorar. Die Adresse: Markt & Technik Verlag AG Redaktion 64'er Stichw.: »64'er-Longplay« Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München



6 Level C: Das Krokodil kann man nur mit Feuer bezwingen



5 Level C: In den meisten Tunnelleingängen lauert der Tod

Eine Etage tiefer angekommen, muß ich gleich wieder zwei Stadtwerke-Schläger verdreschen (einen davon im nächsten Bild). Dann stehe ich vor drei Tunnelleingängen (Bild 5). Ich wähle den ersten, verlasse ihn jedoch im nächsten Moment fluchtartig, da meine »Power« plötzlich rapide abnimmt. Mit äußerster Vorsicht betrete ich den zweiten. Dieser ist harmloser und ich durchquere das folgende Bild unbehelligt.

Nach der nächsten handfesten Prügelei stehe ich wieder vor dem Problem, mir aus drei Tunnels den ungefährlichsten aussuchen zu müssen. Die ersten beiden Versuche kosten mich einiges an Kraft, der letzte Eingang führt mich dann in ein Bild, in dem ich mit einer neuen Qualität von Gegnern

chen hat tödliche Folgen, mit geschickten Saltos kann man ihnen jedoch ausweichen.

Und dann stehe ich vor der Lady mit dem Nunchaku. In schwarzes Leder gekleidet, stürzt sie sich auf mich, muß aber kurze Zeit später (unter meinem kräftigen Dazutun) in die ewigen Jagdgründe entschwinden.

Ratten, Tunnels und ein Krokodil

Im nächsten Bild habe ich es dann nach einer erneuten, kleinen Prügelei wieder mit Tunnelleingängen zu tun. Diesmal treffe ich jedoch gleich beim ersten Versuch den richtigen (es ist der linke). Nach einem mehr oder weniger kurzen Kampf gelange ich dann ins nächste und letzte Bild dieses Levels.

fleisch verarbeitet. Das Vieh scheint ein verdammt harter Brocken zu sein, denn auch meine anderen Waffen können ihm nichts anhaben. Inzwischen hat mich das Tierchen vier Leben gekostet und ich komme zu dem Schluß, daß hier nur noch Logik helfen kann:

These 1: Ein Krokodil lebt im Wasser.

These 2: Es wird dafür sicher einen triftigen Grund haben.

These 3: Die größten Feinde des Wassers sind das Feuer und die chemische Industrie.

These 4: Letztere als Waffe gegen ein Krokodil einzusetzen, dürfte schwerfallen.

Ergo: Feuer!!

Ich gehe also zurück ins vorherige Bild und versuche, die dort an der Wand hängende Fackel an mich zu nehmen – Fehlanzeige! Also muß ich das Feuer auf einem anderen Wege zum Krokodil bringen. Ich durchsuche meine Habseligkeiten und stoße dabei auf die Schnapsflasche, die ich dem Penner abgenommen habe. Und tatsächlich: das Zeug ist so hochprozentig, daß es sofort Feuer fängt, als ich es vor die Fackel halte. Ich renne zurück zum Krokodil und schleudere ihm meinen Molotowcocktail ins Maul (Bild 6).

WETTBEWERB

Jeder kann mitmachen:
Formen Sie einen
neuen Satz aus:
64'er - DAS MAGAZIN
FÜR COMPUTERFANS
**Gewinnen
mit Fantasie**

Programmierer werden sich ein Programm schreiben können, um an diesem Wettbewerb gut abschneiden zu können. Andere werden mit Papier und Bleistift genauso gut ans Ziel kommen, wenn nicht sogar besser. Hier werden keine Programmier-routinen zusammengesetzt, sondern Buchstaben. Alles, was Sie brauchen, ist Fantasie.

So beschreibt der Satz »LE-NIN KUESZTE ELLI G. NICHT« ein geschichtliches Ereignis, das wir nicht belegen können. Spielen wir jedoch ein wenig mit den Buchstaben, stellen wir fest, daß dieser Satz aus dem Begriff »KUENSTLI-CHE INTELLIGENZ« entstanden ist. Treiben Sie nun solche Späße mit uns.

Formen Sie neue Sätze und Begriffe aus dem Satz: »64'ER DAS MAGAZIN FUER COM-PUTER-FANS«. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Leerzeichen gelten nicht als Buchstaben, das heißt es ist egal, wie viele Leerzeichen der neue Satz enthält.

2. Der Buchstabe »ß« wird »SS« oder »SZ« geschrieben.

3. Punkte, Bindestriche und Apostrophs können nach Belieben hinzugefügt und wegge-

nommen werden. Den Binde-strich zwischen »Computer« und »Fans« können Sie dem-nach getrost weglassen.

4. Umlaute werden wie folgt geschrieben: »Ä« = »AE«; »Ö« = »OE« und »Ü« = »UE«.

5. Es müssen nicht alle Buchstaben enthalten sein. Das heißt aus dem Begriff »KUENSTLICHE INTELLI-GENZ« hätten Sie auch den Satz: »LENIN KUESZTE ELLI G.« machen können.

Senden Sie uns Ihre Buch-stabenversetzrätsel (Anagram-me) bis zum 01.06.89 an folgen-de Adresse:

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

Stichwort: Anagramme

Gewinner wird, wer die mei-sten oder originellsten Ana-gramme einschickt. Zu gewin-nen gibt es fünf Spiele, die von Rushware gestiftet wurden (siehe unten). Bitte geben Sie in Ihrem Brief an, welches Spiel Sie haben möchten. So können wir unter Umständen bei der Auslosung der Gewin-ne Wünsche berücksichtigen. Der Rechtsweg ist ausge-schlossen.

D = Diskette
K = Kassette

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER

WWW.64ER-ONLINE.DE

DIE PREISE
INTERNATIONAL SOCCER (K)
WU LUNG (D)
VIXEN (SHE-FOX) (K)
CAPTAIN AMERICA (K)
ROBIN OF THE WOOD (K)

Der Rambo 13



64'er-Reporter des Monats Dirk Eichholz berichtet über einen wahrlich außergewöhnlichen Umbau seines Computers. Lesen Sie seinen Bericht und lassen Sie sich zum Nachbau anregen.



Dirk Eichholz ist unser 64'er-Reporter des Monats. Er berichtet über einen außergewöhnlichen Computer-Umbau

Computer faszinieren mich ungemein. Deshalb beschäftige ich mich auch schon seit geraumer Zeit mit dem C64. Da ich mich aber mit dem Design der Tastatur und der nüchternen Plastikhülle nicht anfreunden konnte, wuchs in mir der Wunsch nach einem neuen Gewand für den C64. Hierbei versuchte ich, moderne Technik und natürliche Materialien zu kombinieren. Das Ergebnis ist der C64 Rambo 13 Limited Edition, der meiner Meinung nach besser aussieht als die heutigen Gehäuse aus sterilem Plastik und Blech. Das Herz der Gesamtanlage ist ein C64 mit zwei

1541-Laufwerken, die ebenso wie der C64 über ein Parallel-Betriebssystem verfügen. Es ist jedoch nur ein Laufwerk mit einem Parallelkabel angeschlossen. Beim zweiten Laufwerk sind zwei Betriebssysteme integriert: Das alte 1541-DOS und Speed-DOS,

Luxustastatur

wobei von Speed-DOS nur die schnellen Routinen zum Scratches, Formatieren etc. genutzt werden.

Zur Eingabe dient eine C128-Tastatur, die auf das C64-Format umgelötet wurde. Der Zehnerblock ist voll funk-

tionstüchtig und einige Tasten sind zusätzlich mit Buchstaben belegt, so daß eine schnelle Programmierung in hexadezimaler Schreibweise möglich ist. Auch die Reset-Leitung wurde auf die Tastatur gelegt. Am Expansion-Port betreibe ich ein Final Cartridge II, das über die Tastatur ein- und ausgeschaltet wird. Hierzu habe ich die GAME- und EXROM-Leitung über ein Relais geschaltet. Da ich die Cartridge mit einer Maus bediene und keine Lust habe, ständig zwischen Joystick und Maus zu wechseln, habe ich drei Port-Buchsen an der Frontseite des Computers angebracht. Zu-

sätzlich läßt sich natürlich auch der Freezer über die Tastatur schalten. Die Verbindung der Tastatur mit dem Computer wurde mit D-Sub-Buchsen und Steckern realisiert, außerdem ist es möglich,

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Limited Edition

über einen selbstgelöteten Adapter, die Tastatur auch an einem gewöhnlichen C64 zu betreiben. Die anderen Hardware-Erweiterungen wurden von mir selbst gebaut. Hierbei handelt es sich um ein User-Port-Display, welches über acht LEDs anzeigt, ob die Datenleitungen zur Ein- oder Ausgabe der Daten geschaltet sind. Zudem ist ein Prozessor-stop eingebaut, der den Prozessor auf Tastendruck anhält und wieder startet. Das erste

Laufwerk wurde durch eine Track-Anzeige erweitert, so daß die aktuelle Kopposition in Dezimalzahlen angezeigt wird (Track 0 bis 41). Zusätzlich ist eine Schreibschutzschaltung eingebaut, die es ermöglicht, auch Disketten ohne Schreibschutzkerbe zu bearbeiten.

Die Zusatzfunktionen für Betriebssystem-Umschaltung, Schreibschutz und Lüftung sind über Schalter an die Gehäusevorderseite herausgeführt und über Duo-LEDs kon-

trollierbar. Die LEDs werden über ein zusätzliches, eingebautes 5-Volt-Netzteil versorgt. Als Zugabe habe ich noch einen EPROM-Brenner eingebaut, der es mir ermöglicht, meine EPROMs selbst zu programmieren. Der Textool-Sockel ist zusammen mit dem Adreßmanager und dem CIA Port II auf einer zusätzlichen Platine untergebracht, die sich herausziehen läßt. Der Anschluß für die Tastatur befindet sich ebenfalls auf der Computer-Frontseite. An der Rückseite wurden die Sicherungen und der Monitorbuchse und der Druckerausgang untergebracht. Das Gehäuse für Computer und die Tastaturabdeckung wurden aus Holz gefertigt und Mahagonifarben gebeizt. Passend dazu sind die Einsätze der Frontplatte aus Messing. Der gesamte Umbau kostet ungefähr 200 Mark und vier Wochen intensive Arbeit.

Haben Sie jetzt Lust bekommen, sich selbst einen Rambo 13 Limited Edition zu bauen?
(Dirk Eichholz/aw)



Man sieht ihm seine Leistung an - der Rambo 13 Limited Edition

Wollen Sie auch 64'er-Reporter werden? Warum nicht? Jeder, der eine gute Story hat, kann mitmachen. Unter den 12 Reportern eines Jahres verlosen wir 3000 Mark. Natürlich wird auch jeder veröffentlichte Artikel honoriert. Alles, was wir brauchen, ist Ihre Story, möglichst auf Diskette (beliebiges Format), mehrere gute Fotos zu Ihrer Story (am besten Dias) und ein Bild von Ihnen (muß kein Paßbild sein). Schicken Sie Ihre Story an:

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

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

Was sagt eigentlich die Post zur Rechtslage um amerikanische Modems? Wie stellt sich die Sachlage nach der Ansicht der Bayerischen Hackerpost dar? Wir haben Vertretern dieser beiden Organisationen einige Fragen gestellt, die alle interessieren:

64'er: Wie sieht die Rechtslage für den Betrieb von Modems zur Zeit aus?

Post: Eine spezielle Rechtslage zu Modems gibt es nicht. Allgemein gilt, daß Einrichtun-

64'er: Inwieweit ist das Verbot von Modems auf ein Monopoldenken der Post zurückzuführen?

Post: Ein Monopol im Bereich von Modems besteht schon seit längerem nicht mehr. Dies ist schon aus der Existenz privater zugelassener Modems ersichtlich. (Die allerdings relativ teuer sind. Anm. d. Red.)

64'er: Welche Faktoren könnten den Betrieb von Modems legalisieren?

terschied darin, ob Hacker nun mit einem US-Modem oder einem Post-Modem arbeiten. An eine Zunahme der Kriminalität glauben wir nicht, eher an das Gegenteil.

64'er: Worin unterscheiden sich Post- und US-Modems?

Post: Die bei der Zulassungsprüfung zugrunde gelegten technischen Bedingungen sind für alle Modems gleichermaßen verbindlich. Unterschiede dürfen keine gemacht werden. Durch welche kon-

chen Telekommunikationsnetz verwendeten Kabeln, Verstärker (Übertragungstechnik) und Vermittlungstechnik abgeleitet und nicht willkürlich erstellt worden. Sie können sich von denen anderer Länder zum Teil drastisch unterscheiden. Eine Harmonisierung ist selbst innerhalb Europas aufgrund der historisch gewachsenen Netze nicht möglich, was auch die EG schon erkannt hat. Daraus ist ersichtlich, daß Geräte aus anderen Ländern an das deut-

MODEMS

ERLAUBT

gen, die an öffentliche Netze angeschaltet werden sollen und der Nachrichtenübermittlung dienen, zugelassen sein müssen.

64'er: Warum ist der Betrieb von US-Modems verboten?

Post: Die Frage kann so nicht gestellt werden, da kein Unterschied bezüglich des Herkunftslandes gemacht wird. Eine spezielle Regelung für US-Modems gibt es daher nicht. Im Umkehrschluß zur ersten Aussage muß die Antwort hier heißen: Der Betrieb von nichtzugelassenen Einrichtungen an öffentlichen Einrichtungen ist nicht erlaubt.

BHP: Die Rechtslage ist verworren, aber eine Bestrafung bei Besitz ist derzeit wohl nicht möglich.

64'er: Warum werden die finanziellen Vorteile, die eine bundesweite Verbreitung von privaten Modems für die Post bieten würde, ignoriert?

Post: Ein bundesweites Modem-Netz ist uns nicht bekannt. Wir verstehen deshalb auch nicht, wo ein finanzieller Vorteil von der DBP ignoriert wird.

BHP: Die Post könnte an Modems nicht schlecht verdienen. Es läßt sich abschätzen, daß mindestens eine Million Gebühreneinheiten zusätzlich anfallen würden. Die Post könnte also durchaus ein finanzielles Interesse an Modems haben.

ODER VERBOTEN?

Eine Frage, die alle DFÜ-Begeisterte interessiert. Wir haben die Post und die BHP (Bayerische Hacker Post) gefragt wie sie die Situation jetzt einschätzen.

Post: Die Zulassung.

BHP: Es ist richtig, daß nur Modems mit einer Zulassung angeschlossen werden sollten. Die Zulassung sollte allerdings wesentlich vereinfacht, verbilligt und beschleunigt werden.

64'er: Gibt es einen Zusammenhang zwischen dem Anwachsen der Computerkriminalität und der Verbreitung von Modems?

Post: Der Betrieb privater zugelassener Modems ist legal und wir sehen hier keine Verbindung mit dem Anstieg der Computerkriminalität.

BHP: Wir sehen keinen Un-

struktiven und technischen Maßnahmen die Bedingungen erfüllt werden, interessiert dabei nicht. Deshalb sind uns die Unterschiede zwischen den verschiedenen Modems nicht geläufig.

BHP: US-Modems sind billiger, leistungsfähiger, verfügbarer und zuverlässiger als Post-Modems. Außerdem unterstützt fast jede Software diese Modems.

64'er: Warum gibt es eine Zulassungsprüfung für Modems?

Post: Bei der Zulassungsprüfung wird festgestellt, ob die Geräte mit dem öffentlichen Netz störungsfrei zusammenarbeiten und dies nicht schädigen, ob die technischen und betrieblichen Funktionsbedingungen der jeweiligen Telekommunikationsdienste erfüllt und vermeidbare Störungen anderer oder durch andere ausgeschlossen sind. Die hierfür einzuhaltenden technischen Bedingungen sind aus den technisch-physikalischen Bedingungen der im öffentli-

che Netz angepaßt werden müssen. Dies hat im übrigen auch nichts mit einer wiederholt wieder unterstellten, faktisch aber nicht vorhandenen Monopolstellung zu tun. Zu dem immer wieder vorgebrachten Vorwurf, die Geräte würden auch ohne Anpassung bei uns funktionieren, sei darauf hingewiesen, daß der Verursacher von Störungen dies eigentlich nie selbst merkt. Betroffen sind immer andere, die aufgrund der statistischen Zufälligkeiten der Verkehrswege mit den Störungen »zusammentreffen«.

BHP: Die Prüfung ist o.k., aber eben viel zu umständlich und zu langsam.

64'er: Wir danken für das Interview.

Und so sieht es die Frankfurter Allgemeine Zeitung in ihrer Ausgabe vom 28. Februar 1989:

»Nicht genehmigte Modems geben der Bundespost keine Handhabe für deren Beschlagnahme. Der 2. Senat des Bundesverfassungsgerichts hatte Mitte letzten Jahres entschieden, der Paragraph 15 Absatz 2a des Fernmeldeanlagengesetzes (FAG) sei unvereinbar mit dem grundgesetzlichen Bestimmtheitsgebot für Strafstatbestände und daher nichtig. Dies ist die Handschrift, die bislang als Handhabe diente, wenn die »Post« gegen illegal angeschlossene Modems vorging und ab Unterkante Telefondose alles beschlagnahmte, was daran hing: Modem und auch gleich den Rechner.«
(mf/aw)

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Fortsetzung von Seite 28

Riesenauswahl – kleine Preise

wohnt, daß immer alles billiger wurde. Nun, mittlerweile hat sich die Situation entschärft. Aufgeschreckt durch so viel Mut bei der EG haben viele Druckerhersteller die Flucht nach vorne angetreten und produzieren ihre Drucker mittlerweile in Europa. Citizen und Star zum Beispiel in England und Seikosha hat vor wenigen Monaten ein brandneues Werk in der Nähe von Hamburg errichtet. Die Folge sind wieder sinkende Preise oder zumindest bei gleichen Preisen gestiegene Leistung – man kann sich freuen.

Doch nun zu unserer Marktübersicht. Sie ist sehr einfach zu lesen. In der ersten Spalte finden Sie den Hersteller und den Namen des Druckers. Danach wird angegeben wie viele Nadeln ein Druckkopf besitzt und ob Farbdruck vorgesehen ist oder nicht. Die Geschwindigkeitsangaben beziehen sich auf die EDV-Schnellschrift und den LQ/NLQ-Schöndruck. An Schnittstellen ist für den C64 nur die Centronics- und die Commodore-Schnittstelle interessant. Die RS232C wird nur der Vollständigkeit halber mit aufgeführt. Wenn ein Drucker ESC/P-kompatibel ist, so kann man auch sagen, er arbeitet nach dem Epson-Standard. Unter P6-Kompatibilität ist zu verstehen, daß ein Drucker ebenso wie der weit verbreitete 24-Nadel-Drucker NEC P6 arbeitet. IBM-Kompatibilität gibt an, ob eine IBM-Grafikdrucker-Emulation eingebaut ist. Davon hängen auch die zur Verfügung stehenden Zeichensätze ab. CBM ist natürlich der Commodore-Zeichensatz. Der Zugtraktor sitzt hinter dem Druckkopf und zieht das Papier, der Schubtraktor sitzt vor dem Druckkopf und schiebt das Papier. Besser ist ein Schubtraktor. Bei den Schriftarten sind die im Drucker fest eingebauten Schriften gemeint. Bei manchen Druckern kann man noch zusätzliche Schriften per Modul nachrüsten. Der Preis ist die unverbindliche Preisempfehlung einschließlich Mehrwertsteuer. Der Marktpreis kann davon abweichen. Alle Angaben sind Herstellerangaben.

SUCHSPIEL

Haben Sie ein scharfes Auge? Dann machen Sie mit bei unserem neuen Suchspiel. Wer das richtige Ergebnis hat, kann das Spiel »The Last Ninja II« gewinnen.

Jetzt heißt es aufgepaßt und die Sinne geschärft. Wecken Sie den Sherlock Holmes in sich und legen Sie Lupe und Schreibzeug bereit. Unser Suchspiel wird Ihnen sicherlich viel Spaß machen. Dabei können Sie auch noch einiges gewinnen. Die fünf Gewinner dieses Suchspieles kommen in den Genuß von »The Last Ninja II«: Bereits vor Jahrhunderten versuchte der japanische Bösewicht Kunitoki die Zunft der Ninja auszurotten. Jetzt ist er in Gestalt eines korrupten Geschäftsmanns wieder auferstanden, um die Welt Herrschaft an sich zu reißen. Dies ist der Punkt, an dem Armanuki, der letzte der Ninja und gleichzeitig einzige Held des Spiels, auf den Plan tritt. Aus der Vergangenheit zu uns gesandt und ausgestattet mit insgesamt fünf Leben und verschiedenen Waffen, die er sich allerdings zunächst an den eigenartigsten Orten zusammensuchen muß, nimmt er die Jagd nach Kunitoki auf. Dabei muß er sich durch sechs Levels kämpfen, die jeweils aus rund 15 verschiedenen Bildern bestehen.



Starkes Spiel zu gewinnen



Genau aufgepaßt — und das Superspiel »The Last Ninja II« könnte Ihnen gehören, wenn Sie die Bildausschnitte unten im Heft wiederfinden.

Die Aufgabe

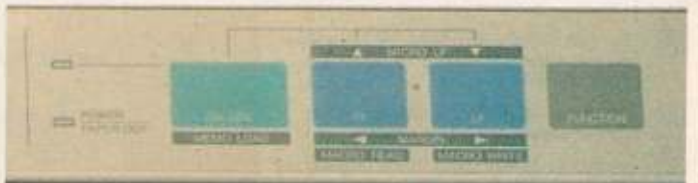
Eigentlich ist alles gar nicht so schwer, aber ein gutes Auge braucht man schon. Sehen Sie sich zunächst die vier Bildausschnitte auf dieser Seite an und merken Sie sie sich. Die Bildausschnitte sind Teile von Bildern aus dieser Ausgabe.



Blättern Sie nun das ganze Heft durch, bis Sie die Bilder wiedererkennen. Schreiben Sie sich dann die Seitenzahl auf, auf der Sie das Bild gefunden haben. Verfahren Sie mit den anderen Bildausschnitten genauso. Zum Schluß zählen Sie die vier Seitenzahlen zusammen und schreiben die Lösungszahl auf eine Postkarte. Die Postkarte (Absender nicht vergessen) schicken Sie bis zum 15. Mai 1989 an:

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

Alle Mitarbeiter der Markt & Technik Verlag AG und deren Angehörige dürfen nicht mit-



machen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.

Die Preise wurden zur Verfügung gestellt von: Anda Soft, 4835 Rietberg, Hauptstraße 75

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Fortsetzung von Seite 98

Messen, Steuern, Regeln

Der entsprechende Befehl hierzu lautet: POKE DB,X; wobei für X wieder die gleiche Bedingung wie vorher gilt. Die entsprechende Binärzahl er scheint am User-Port. Jede binäre »1« bringt die betreffende LED zum Leuchten und kann Schaltfunktionen auslösen (Relais schalten).

Einfache und kurze Programmbeispiele zur Datenausgabe

Das erste Programm (Listing 1) dient dazu, das bisher Besprochene zu üben und zu festigen. Nach dem Titel (Zeile 10) folgt in allen vorgestellten Programmen die Festlegung der drei wichtigsten Adressen (Zeile 20).

Es ist sinnvoll, die Festlegung der Registeradressen nach dem vorgeschlagenen Muster vorzunehmen, um bei einem eventuellen Computerwechsel (zum Beispiel Apple IIE sowie der GRS-Adapterkarte mit eingebauter Commodore-CIA-Schnittstelle) nicht große Teile des Programms, sondern nur diese wenigen Adressen (Zeile 20) zu ändern.

In Zeile 30 aller Programme werden die User-Portleitungen durch POKE RB,255 (X = 11111111 in binärer Darstellung) zu Ausgängen geschaltet. Die einzugebende Zahl X muß ganzzahlig sein und im erlaubten Bereich von 0 bis 255 liegen, sonst wird das Programm vorzeitig beendet, da hierfür noch keine Sicherungsroutinen eingebaut sind.

Bei den beiden Programmen »Laufflicht« (Listing 2 und 3) wird in den Zeilen 40/50 jeweils sinnvoll und praktisch die Potenzrechnung zur Basis »2« angewendet, indem alle erlaubten Exponenten von 0 bis 7 der Reihe nach durchlaufen werden. Die vom Computer errechneten Ergebnisse ergeben jeweils die Zahl X, die dann entsprechend weiterverarbeitet wird. Im Programm »Leuchtbands« (Listing 4) werden zu den entsprechenden Potenzwerten jeweils noch die vorhergehenden hinzuaddiert (beziehungsweise diese vom vorhergehenden Wert subtrahiert). (Josef Dehler/ah)

GRS Lehrgeräte KG, Jakob-Jung-Straße 58, D-6100 Darmstadt 12 (Telefon: 061 51/37 10 71) Die Preise einschließlich Mehrwertsteuer betragen für das: GRS-Interface (Fertigerät) 383 Mark, Mini-Interface (Bausatz) 63,50 Mark, Handbuch zum GRS-Interface 51 Mark

SORRY, WERBUNG GESPERRT!**G4****WWW.G4ER-ONLINE.DE****Herausgeber:** Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber**Chefredakteur:** Georg Klinge (gk) — verantwortlich für den redaktionellen Teil**Chef vom Dienst:** Bärbel Gebhardt (bg)**Ressortleiter:** Achim Hübner (ah), Arnd Wängler (aw)**Redakteure:** Dirk Astrach (da), Andrew Draheim (ad), Matthias Eichner (me), Peter Pflügensdorfer (pd), Alfred Pöschmann (ap)

Alle Artikel sind mit dem Kürzel des Redaktors oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Hotline: Monika Welzel (mw) (840)**Redaktions-Assistenz:** Brigitte Bollenstetter, Sylvia Derenthal (SD), Helga Weber (HW)**Art-director:** Friedemann Porsche**Layout:** Erich Schulze (Chedayout), Dagmar Benzinger, Willi Gründl**Titelgestaltung:** Friedemann Porsche, Erich Schulze**Fotografie:** Ilona Waworra, Sabine Tennstedt, Roland Müller**Airbrush:** Norbert Raab**Auslandsrepräsentation:****Schweiz:** Markt & Technik Vertriebs AG, Kollenstr. 3, CH-8302 Zuz, Tel. 042-41 95 95, Telex: 852 338 mut ch**USA:** M & T Publishing, Inc. 301 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 396-2920, Telex: 252-351**Österreich:** Markt & Technik Ges. mbH, Hermann Bangner, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 00 43-822-852 84 85, Telex: 047-132532**Manuskripteneinsendungen:** Manuskript und Programmiering 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, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und verkauft oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unangelegte eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.**Produktionsleitung:** Klaus Buck (KB), Wolfgang Meyer (WM), 897**Anzeigenleitung:** Philipp Schiede (PS) — verantwortlich für Anzeigen**Anzeigenverkauf:** Gabriele Leenen (GL) (282)**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Patricia Schiede (PS) (172)

Lisa Landthaler (LL) (233)

Anzeigenformate: 1/2-Seite ist 286 Millimeter hoch und 186 Millimeter breit (3 Spalten à 58 mm oder 4 Spalten à 43 Millimeter), Vollformat 297x210 Millimeter.**Anzeigenpreise:** Es gilt die Anzeigenpreisklasse Nr. 6 vom 1. Januar 1989.**Anzeigenpreis:** 1/2 Seite sw DM 10 800,- Farbzuschlag: erste und zweite Zusatzfarbe aus Europa je DM 1400,- Vierfarbzuschlag DM 3800,-, Platzierung innerhalb der redaktionellen Beiträge: Mindestgröße 1/2-Seite**Anzeigen im Computer-Markt:** Die ermäßigten Preise im Computer-Markt gelten nur innerhalb des geschlossenen Anzeigenteils, der ohne redaktionelle Beiträge ist, 1/2-Seite sw DM 8800,- Farbzuschlag: erste und zweite Zusatzfarbe aus Europa je DM 1400,- Vierfarbzuschlag DM 3800,-.**Anzeigen in der Fundgrube:** DM 12,- je Zeile Text.**Gewerbliche Kleinanzeigen:** DM 12,- je Zeile Text.

Auf alle Anzeigenpreise wird die gesetzliche MwSt. jeweils zugerechnet.

Private Kleinanzeigen: mit maximal 4 Zeilen: Text DM 5,- je Anzeige**Anzeigen-Auslandsvertretungen:****England:** F. A. Smith & Associates Limited, 23, Avilme Parade, London, N2 0PC, Telefon: 0144/13 40 30 38, Telefax: 0144/13 41 85 02**Taiwan:** Third Wave Publishing Corp., 1-4 Fl. 877 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/630 032, Telefax: 00886/2/765 8767, Telex: 078929338**Bezugsmöglichkeit:** Abonnenten-Service: Telefon 089/46 13-366. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.**Vertriebsleiter:** Helmut Grünfeldt (HG)**Verkaufsführer Abonnement:** Benno Gaab (BG) (740)**Verkaufsführer Einzelhandel:** Robert Riesinger (RS) (364)**Vertrieb Handelsaufgabe:** Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 1) 64 83-0**Erscheinungsweise:** monatlich**Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet DM 6,50. Der Abonnementspreis beträgt im Inland DM 78,- pro Jahr für 12 Ausgaben. Der Abonnementspreis erhöht sich um DM 16,- für die Zustellung ins Ausland (Schweiz auf Anfrage), für Luftpostzustellung in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 38,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 58,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 88,-. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.**Druck:** Drucker E. Schwegel GmbH + Co. KG, Schmöllersstr. 31, 7170 Schwelmisch-Hall**Urheberrecht:** Alle im »G4« erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Für den Fall, daß im »G4« unzutreffende Informationen oder Fehler in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen enthalten sein sollten, haften der Verlag oder seine Mitarbeiter nur bei grober Fahrlässigkeit. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczak, Tel. 089/46 13-186, Fax 46 13-276.

© 1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »G4«.

Redaktions-Direktor: Michael M. Psuly**Vorstand:** Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer**Leiter Unternehmensbereich »Populäre Computerzeitschriften«:** Edward Heilmayr, Werner Best**Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:** Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Fuesel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 822055**Telefon-Durchwahl im Verlag:**

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg, ISSN 0346-8943



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

VORSCHAU **64'er** 6/89



DRUCKERVERGLEICHSTEST

Nur ein teurer Drucker ist ein guter Drucker. War das bisher Ihre Meinung? Dann sollten Sie unseren Vergleichstest zwischen dem brandneuen Panasonic KX-P1180 und dem ebenfalls neuen Seikosha SP1600AI nicht versäumen. Diese preiswerten Drucker überraschen durch Außerordentliches.



DISKETTEN UND FORMATE IM VERGLEICH

Wo kauft man Disketten? Wie gut wird man dabei beraten? Diese und viele andere Fragen beantworten wir in einer großen Händlerreportage. Interessieren Sie sich auch für PCs? Dann haben wir den Knüller für Sie: Ein leistungsfähiges Konvertierungsprogramm und viele Informationen über Diskettenformate.



TEXTVERARBEITUNG FÜR PROFIS

Unser Listing des Monats »Text II« ist eine leistungsfähige Textverarbeitung mit Funktionen, die andere Programme nicht haben. Zum Beispiel 80 Zeichen pro Zeile, schnelle und umfangreiche Formatierungsbefehle. An weiteren Listings bieten wir Ihnen unter anderem ein Kopierprogramm für die CMOS-RAM-Platine und neue 20-Zeiler.

NEUER KURS: SPIELE

Das gab es bisher noch nie im 64'er-Magazin: In unserem neuen Kurs lernen Sie, wie Sie selbst interessante Spiele mit Bewegung, Grafik und Sound programmieren können. Ein wahrer Leckerbissen für Profis! Vor allem Assemblerfreaks sind angesprochen, aber auch Basic-Programmierer kommen nicht zu kurz.

NÄCHSTES MAL IM EINSTEIGERTEIL

Tips und Tricks für Einsteiger ■
Computern leichtgemacht
Teil 3: Datasette und Diskettenlaufwerk ■

**DIE NÄCHSTE AUSGABE
ERSCHEINT AM 12.5.1989**

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE