

10/92

64'er

Markt & Technik

Die Nummer 1 für C64 und C128

Oktober 1992

ISSN 0930-2287

DM 7,80

64'er

DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-PROGRAMMIERUNG

64'er-Diplom (Teil I)
Sind Sie ein Profi?

VIDEO & GRAFIK

- Perfekte Filme mit dem C 64
- Alle Zeichen- und Malprogramme für C 64/C 128

Offengelegt

Die Kopierschutztricks der Profis

Programm des Monats

Mit C 64 zum Geometrie-Ass

Tests

- RAM-Trans
- Drucker-Interfaces
- Joystick-Stars (II)



IM SPIELETEIL
 TESTS: Synopsis • James Pond II • Cool Croco Twins • Lokomotion • Eon
EVERGREEN: Antirid
LONGPLAY: Pool of Radiance

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SEITE 3

Gerüchte

Nachdem »Flash 8«, die sensationelle Beschleunigerplatine für den C64, kein Gerücht, sondern Realität ist, haben wir unsere Ohren wieder besonders weit aufgesperrt. Stichwort Hardwareentwicklungen: Man hört so einiges, daß auch weitere Firmen wieder auf den C64-Zug aufspringen wollen. Von einem preiswerten Genlock-Interface (Video- und Computerbild mischen) war da was zu vernehmen. Auch scheinen kompetente Leute an einem billigen Hard-disk-Interface für PC-Festplatten (für den C64!) zu basteln, das dann nebenbei auch noch PC-Floppies ansteuern kann. Und beim Amiga? Dieser scheint neuerdings etwas unter Preisdruck geraten zu sein. Ob das dem Absatz auf die Sprünge hilft? PCs sind nämlich auch sehr billig geworden und stehen trotzdem wie Sauerbier in den Regalen. Überhaupt



scheint sich auf der Computerwelt nichts mehr so richtig gut zu verkaufen - mal sehen wo das hinführt.

Jubiläumswettbewerb

Es ist geschafft! In dieser Ausgabe erfahren Sie, wer die Gewinner unseres Jubiläumswettbewerbs sind. Unter anderem werden da ja ein echter Laserdrucker und ein Acorn Archimedes verlost. Besonders angetan war Marc D. in Reutlingen von unseren Preisen. Er hat uns gleich 50 Karten mit der richtigen Lösung geschickt. Natürlich können wir nur eine werten, der Rest geht an Marc zurück. Deshalb: Wenn schon viele Postkarten, dann aber bitte auch in verschiedene Postkästen werfen, denn sonst kommen sie als Bündel bei uns an.

Entfernungs-wettbewerb

Nicht nur die Entfernung scheint manche Leser anzusporren, sondern auch ein möglichst utopischer Gegenstand als Postkarte. So erreichte uns Post aus Schweden von Henrik Öberg auf einer gequetschten Plastikschale ordentlich frankiert und gestempelt. Auf Entfernungspunkte bringt es ein Brief von Albrecht Militzer aus Mexico (Heimatort Dresden).



Hitparade

Monat für Monat werten wir Ihre Meinung zu unserer Arbeit (von den Mitmachkarten) aus. Heraus kommt dabei eine Hitliste der Artikel, die wir bisher nur intern verwendet haben. Wir glauben aber, daß es Sie interessiert, was andere Leser gut fanden und werden die Statistik deshalb regelmäßig veröffentlichen. Aus technischen Gründen können wir nur jeweils die Ergebnisse der vorletzten Ausgabe veröffentlichen.



Spruch des Monats

Wenn ein Hersteller sagt, sein Gerät habe diese oder jene Option, so heißt das nur, daß der Hersteller bewußt eine wichtige Leiterplatte weggelassen hat, damit man sie extra kaufen muß.

(aus Murphys Computergesetze, M & T Verlag)

Einige Giger-Redaktion



Seite 12

Seite 10

Seite 30

Seite 70

Seite 28



10 Kopierschutz

In unserer zweiteiligen Serie geht es um die heißesten Tricks der Kopierschutzprogrammierer. Wir zeigen Ihnen, was hinter den gängigsten Verfahren steckt.

12

Video und Computer

Der C 64 ist ein tolles Hilfsgerät beim »Videografieren«. Wir zeigen Ihnen wie es geht und testen dazugehörige Hard- und Software.



20 Grafik

Die Grafikfähigkeiten des C 64 sind überzeugend. Wir zeigen Ihnen die neuesten Tricks und helfen Ihnen, Grafiken mit tollen Farben und Effekten zu programmieren.



AKTUELL

Internes	3
Neue Produkte	6
Btx - heute und morgen	101

KOPIERSCHUTZ

Die Tricks der Programmierer Kopierschutzverfahren durchleuchtet Teil 1	10
---	----

VIDEO UND C 64

Grundlagen: Videobildbearbeitung mit dem C 64	12
Test: Hardware und Software für die Videobearbeitung	16

GRAFIK

Grundlagen: Grafikprogrammierung	20
Test: Grafikhardware & Software	22

JOYSTICKS

Große Marktübersicht Teil 2	24
-----------------------------	----

DRUCKERINTERFACES

Vergleichstest: Centronics-Interfaces für C 64/C 128	28
---	----

PROGRAMME

Programm des Monats: Das Geometrie-As: Analytische Geometrie grafisch	30
Hires Trans: Wandelt 40-Zeichen-Grafik in VDC-Grafik	36
Rhythm King Plus: Hilft Musikstücke in eigene Programme einzubinden	37
Neue 20-Zeiler zum Abtippen Platz 1: String Hunter Platz 2: Shoot or die Platz 3: Car Crash	40
Neue 2-K-Programme 1. Platz: Quickpaint 2. Platz: Colorix 3. Platz: 2K Ishido	44

TIPS & TRICKS

Tips & Tricks zum C64	47
Tips & Tricks zum C128	48
Basic-Corner	50
Assembler-Corner	52
Profi-Corner	54
Software-Corner: Tips zur Software	56
Geos im Griff	58
Tastaturschablonen	60
Kurzreferenz: Dolphin-DOS 3.0	61

KURSE

Neu! Floppy-Hardwarekurs Teil 1: Der Floppy ins Herz geschaut	70
Assembler-Grundkurs, Teil 2: Assembler lernen im Handumdrehen	73

SOFTWARETEST

RAM-Trans: C64 und Amiga verbunden	80
------------------------------------	----

HARDWARE

Extratouren	81
Flicker-Fixer: Videorecorder am C64	85
Reparaturecke	86

SPIELE

Spieleszene aktuell	89
64'er-Hitparade	89
Spieltests	
Cool Croco Twins	
Lokomotion	91
James Pond II	
Synopsis	92
Indy Heat	
Eon	94
Hallo Fans! Spieletips	96
64'er-Longplay:	
Curse of Azure Bonds	98
Evergreen des Monats	
Antiraid	100

WETTBEWERBE

64'er-Diplom: Testen Sie Ihr Wissen!	76
Auflösung Jubiläumswettbewerb	84
Kreuzworträtsel	85
Große Leserumfrage: 24-Nadel-Drucker zu gewinnen	87
Suchspiel	102

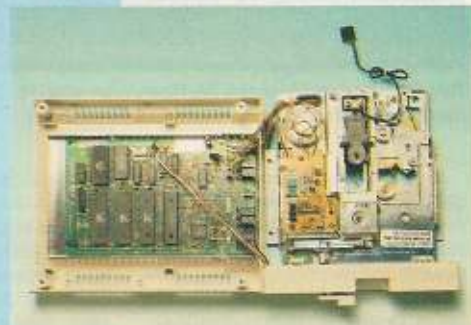
RUBRIKEN

Leserforum	62
Eingabehinweise	67
Leserbriefe	68
Clubkiste	95
Programmservice	103
Bücher	105
Impressum	105
Inserentenverzeichnis	105
Vorschau auf Ausgabe 11/92	106

70

Neuer Kurs: Die Floppy zerlegt

Nun gehen wir der Floppy auf den Grund. Unser Hardware-profi erklärt bis ins Detail, wie die Floppy funktioniert und wie man das Optimale aus ihr herausholt.



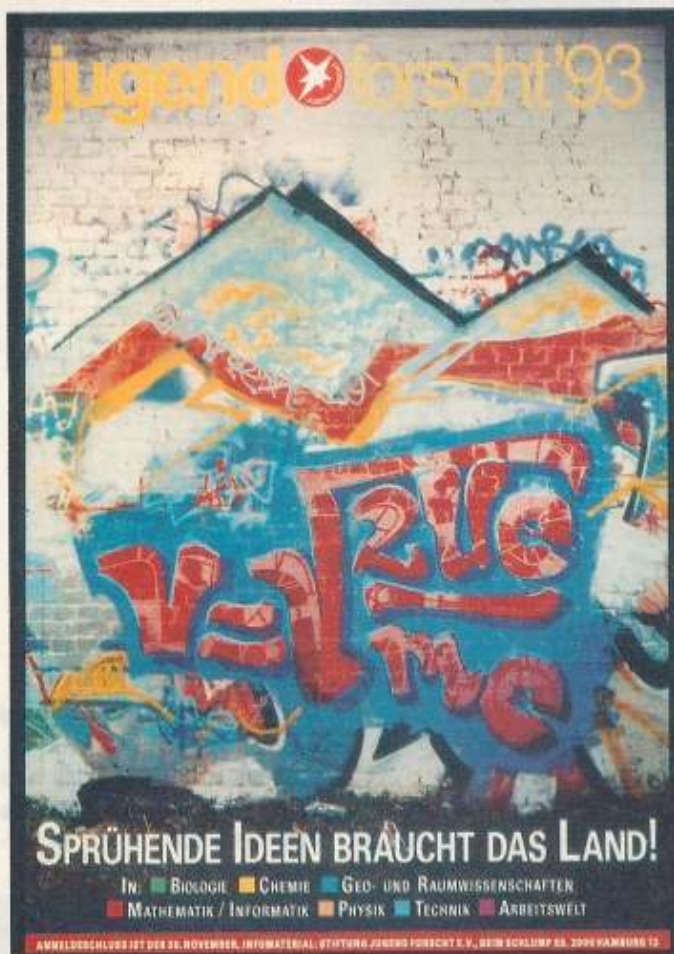
24

Joysticks Teil 2

In dieser Ausgabe setzen wir unsere ausführliche Marktübersicht der besten Joysticks fort. Natürlich werden alle Joysticks wieder einer Kurzbewertung unterzogen.



Jugend forscht



Der 28. »Jugend forscht-Wettbewerb« startet. Bis 30.11.92 kann man sich anmelden.

In die mittlerweile 28. Runde geht der Wettbewerb Jugend forscht, dem naturwissenschaftlich-technischen Nachwuchswettbewerb von Industrie, Schule, Bundesregierung und der Illustrierten Stern. Unter dem Motto: »Sprühende Ideen statt grauer Theorie« sind wieder Schüler und Schülerinnen unter 21 aufgerufen, am Wettbewerb teilzunehmen. Für Mädchen und Jungen unter 16 Jahren gibt es die Jugend forscht-Juniorensparte »Schüler experimentieren«. Wichtig für alle: Wer sich bis zum 30. November 1992 anmeldet, wird garantiert zum Wettbewerb eingeladen! Auf allen drei Wettbewerbs-ebenen regnet es Preise. Jede Menge Geld- und Sachpreise, Studienreisen ins In- und Ausland, Forschungspraktika und Sonderpreise gibt es. Außerdem winken Einladungen zu internationalen Wettbewerben. In dieser Wettbe-

werbsrunde wird Jugend forscht mit dem Verein Deutscher Ingenieure VDI kooperieren. Der VDI wird seinen bisherigen Schülerwettbewerb Jugend und Technik Jutec im nächsten Jahr nicht durchführen; statt dessen 1993 die Jugend forscht-Preise im Fachgebiet Technik vergeben und die Jugend forscht-Juryarbeit in diesem Fachgebiet unterstützen. Zukunftssorgen braucht sich Jugend forscht derzeit nicht zu machen. Seit Gründung des Wettbewerbs im Jahr 1965 haben 50000 Jungen und Mädchen ihren Spaß am Experimentieren und Forschen entdeckt; allein im letzten Jahr waren es 3600 pfiffige Jungwissenschaftler - Tendenz steigend!

Wer teilnehmen möchte, wendet sich an die Stiftung Jugend forscht e.V.

Jugend forscht e.V.,
Beim Schlump 58, 2000 Hamburg 13.

Lizenzierte Raubkopieranstalten

Nach Auffassung des VSI (Verband der Softwareindustrie) sind Bibliotheken »staatlich lizenzierte Anlaufstellen« für Raubkopierer. Die Regelung zum Verleihsrecht im

Entwurf des neuen Urheberrechtsgesetzes, die den »außer-Haus-Verleih« von Computerprogrammen in öffentlichen Bibliotheken erlaubt, öffnet Raubkopierern Tür

und Tor und widerspricht nach Meinung des Geschäftsführers des VSI Johannes Krüger, dem Tenor des Gesetzentwurfes der ansonsten breite Zustimmung findet. Man ist beim VSI der Meinung, daß öffentliche Bibliotheken die ihnen übertragenen Aufgaben durchaus auch im Rahmen eines »In-Haus-Verleih«, vergleichbar mit einer Präsenzbibliothek erfüllen, so daß technisch sichergestellt werden kann, daß von den verliehenen Programmen keine Raubkopien hergestellt werden.

Wie man allerdings das »In-Haus-Kopieren« in der Bibliothek abstellen wird, war vom VSI nicht zu erfahren.

VSI, Paul-Gerhardt-Allee 52, 8000 München 60

Fernseh-Kino von Sharp

Mit einer Neuheit für TV- und Video-Freunde überrascht jetzt Sharp. Der »Sharp Vision XV-310P« ist der kleinste Fernseh-LCD-Projektor der Welt. Er ist durch seine geringen Abmessungen (21 cm breit, 40 cm lang) besonders handlich und leicht. Die horizontale Auflösung liegt bei 320 Zeilen, kann sich mit einem Fernsehbild also durchaus messen, die einstellbaren Bild diagonalen liegen zwischen 0,76 und 2,50 Meter. Der Sharp Vision verarbeitet alle derzeit gängigen TV-Systeme, also PAL, SECAM und NTSC, und besitzt zusätzliche Eingänge: zwei Video- und einen S-VHS. Durch die eingebaute Lautsprecher-Verstärker-Kombination kann das Gerät mobil eingesetzt werden. Mit Spezialleinwänden, die das Licht polarisieren, soll einem Fernsehgenuß der Extraklasse dann nichts mehr im Weg stehen. Der Preis soll unter 5000 Mark liegen.

SHARP Electronic GmbH,
Sonninstr. 3, 2000 Hamburg 1



Der Sharp Vision XV-310P ist der zur Zeit kleinste Fernsehbild-Projektor; dennoch bringt er es auf eine Bildschirmdiagonale von bis 250 cm. Da kann kein Standardfernseher mithalten.

Telefonanruffaxophon

Vom Computerhersteller Amstrad (wir erinnern uns an die Schneider-Computer) der mittlerweile auch einige Schritte in der Satellitentechnik gewagt hat, gibt es nun ein universelles Kommuni-

kationsgerät. Unter dem Namen FX6000AT verbirgt sich ein Telefon mit eingebautem FAX-Gerät und Anrufbeantworter. Nachdem die Konkurrenz seit längerem (Panasonic KX-T 3550 und Canon T 170) erfolgreich in diesem Marktsegment anbieten, glaubt Amstrad hier mit attraktiven Preisen mitmachen zu können. Vorteil des



Alles in einem: das Amstrad FX6000AT ist Telefon, Fax, Kopierer und Anrufbeantworter

FX6000AT ist, daß nur eine einzige Telefonleitung für alles gebraucht wird. Die Umschaltung zwischen Fax und Telefon erfolgt automatisch, der Anrufbeantworter muß extra eingeschaltet werden. Außerdem kann das Fax-Gerät als preiswerter Fotokopierer verwendet werden. Der Preis des FX6000AT liegt bei ca. 1500 Mark.

Amstrad GmbH
Dreieichstr. 8, 6082 Mörfelden-Walldorf

Commodore ehrt C64

Anlässlich der World of Commodore-Messe vom 26. bis 29. 11. 92 in Frankfurt wird Commodore das 10jährige Jubiläum des C64 feiern. Bis dahin werden vom C64 in Deutschland über 2,7 Millionen Stück verkauft sein. Kein anderer Computer konnte bislang solche Verkaufszahlen erzielen und wurde praktisch unverändert über eine so lange Zeit gebaut. Alle C-64-Fans sollten bei der Jubiläumsfeier unbedingt dabei sein. Den genauen Termin werden wir noch bekanntgeben.

ICP Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten

Elektronischer Geheimsafe

Hinter dem Gehäuse einer ganz normalen Herrenarmbanduhr verbirgt sich bei der Casio IA-1000 eine multifunktionale Datenbank, die über einen bis ins Jahr 2089 vorprogrammierten Kalender, ein Telefonverzeichnis, ein Notizbuch mit Zugriffssicherung, einen Ter-

minplaner sowie einen achtstelligen Rechner verfügt. Man klappt einfach den Gehäusedeckel auf und kann mit den Eingaben beginnen. Billig ist diese Spielerei aller-

dings nicht: In der Metallarmband-Ausführung kostet sie 649 Mark und mit Lederarmband 699 Mark.

Casio, Kleine Bahnstr. 8, 2000 Hamburg 54



Elektronik für Verspielte: Uhr, Terminkalender, Taschenrechner und Notizbuch am Handgelenk

Archimedes News

Der Knaller gleich zu Beginn: Der C64-Emulator strebt seiner Fertigstellung entgegen. Normale Basic-Programme laufen mittlerweile einwandfrei. In einem ersten Geschwindigkeitstest brauchte der C64 für eine FOR...NEXT-Schleife von 1 bis 10000 zwölf Sekunden, ein Amiga mit dem neuesten C64-Nachmacher ca. 30 und der C64-Emulator auf dem Archimedes nur knapp 15 Sekunden. Im Gespräch ist derzeit, neben einem Floppy-Anschluß gleich einen Monitor und Assembler einzubauen. Der Entwickler, Mathias Seifert, hat im Moment vor allen Dingen mit der Umsetzung des SID zu kämpfen. Das Allround-Genie des C64 macht wenn der vollständige und funktionsfähige Emulator allerdings tatsächlich fertig ist, steht noch nicht ganz fest.

Weitere Softwarenews: Das Kultspiel »Wing Commander« wird für den Archimedes umgesetzt. Erscheinungstermin und der Preis der 3-D-Ballerorgie sind noch unbekannt. Wer allerdings den 32-Bit-RISC-Prozessor des Archimedes ein wenig kennt, kann sich vorstellen, daß die Umsetzung dem PC-Original in nichts nachzustehen

braucht, vorausgesetzt, sie wird halbwegs ordentlich durchgezogen. Ein völlig neues Spielprinzip hat »Cataclysm«. Hier gilt es, Wasser in einen Behälter umzuleiten. Vorsicht: Das Spiel macht süchtig. »Uridium«-Fans können sich freuen: Mit »Protector« erwartet sie ein schnelles Ballerspiel, in dem man sich nach Herzenslust austoben kann. Die Grafiken sind gut gezeichnet, das Scrolling perfekt und die Musik passend. Mit »Enter The Realm« lieferten The Fourth Dimension ein gutes Jump'n'Run-Parallax-Spiel ab. Die Grafiken sind gut, allein an den Animationen der zahlreichen Monster hapert's ein bißchen.

Auch ernsthaftere Naturen kommen nicht zu kurz. Mit »Revelation II« lieferten Longman/Logotron ihr Meisterwerk ab. Ein fast perfektes Malprogramm, das ins RISC-OS eingebunden ist. Viele außergewöhnliche Funktionen machen dieses Programm sehenswert. Auf den Musikliebhaber wartet ebenfalls ein Schmankerl: Mit »Notate« kann er die acht Stimmen des Archimedes voll ausnutzen und nach Lust und Laune komponieren.

GMA Acorn-Distribution
Wandsbeker Chaussee 58
2000 Hamburg 76
Tel.: 040/251 24 16-17

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****

64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE

READY.
L1

```

READY.
10 PRINT "64'ER REDAKTION"
20 POKE 53280,0
30 FOR I = 0 TO 1000: NEXT
40 SYS 64738

```

----- DER C 64-EMULATOR AUF -----
----- DEM ARCHIMEDES IST BEREIT -----
----- HALBFRTIG. -----

Der C64-Emulator funktioniert bereits mit komplexeren Basic-Programmen. In Tests war er doppelt so schnell wie ein Amiga.

Analoger Joystick von Dynamics

Nach ihrem Erfolg mit der Competition-Serie, hat die Hamburger Joystick-Firma Dynamics nun auch einen Analog-Joystick im Programm. Das Modell basiert auf dem Manix-Deck und kann an jeden PC mit Game-Karte angeschlossen werden. Mit einem Digital-Analog-Wandler kann man den Steuerhebel auch am C64 betreiben.

Dynamics GmbH,
Friedensallee 35, 2000 Hamburg 50



Robust und ausgereift: der neue analoge Dynamics-Joystick

Raumklimasensor

Bisher hatten Entwickler von Meßstationen immer mit dem Problem zu kämpfen, wie man die einzelnen Sensoren einer Meßreihe am besten mit dem Erfassungscomputer verbindet. Am elegantesten ist dabei die Lösung, die einen eigenen Bus benutzt, also mit einem Kommunikationsprotokoll funktionieren, durch das Sender und Empfänger miteinander kom-

munizieren können. Einen solchen busfähigen Sensor gibt es nun von Wiesemann. Er arbeitet mit, aber auch ohne Computer. Dabei erlaubt der neue Sensor vom Typ 72075, die Temperatur und Luftfeuchtigkeit in bis zu 63 Räumen gleichzeitig zu erfassen (die 64. Adresse ist für den Empfänger reserviert).

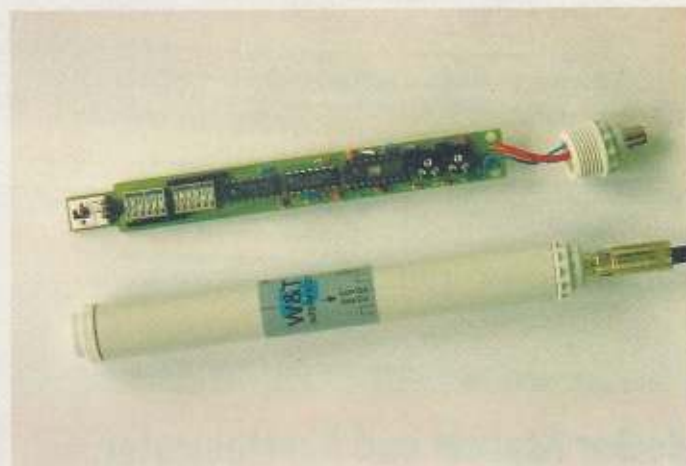
Zur Verbindung untereinander wird nur ein einziges zweiadriges Buskabel benutzt. Dieses Buskabel ist nichts anderes als ein einfacher Klingeldraht, denn es wird ein serieller Bus, der leider nicht mit dem C64-Bus kompatibel ist, verwendet.

Eine separate Stromversorgung ist nicht notwendig, da der Sensor über das Buskabel versorgt wird (5 Volt/75 Mikroampere). Die minimale Stromaufnahme garantiert niedrige Unterhaltskosten auch bei länger andauernden Messungen. Die Datenausgabe kann über einen Computer, einen Protokolldrucker oder ein eigenes LC-Display erfolgen.

Computerlose Anwendungen werden einfach zusammengesteckt. Dabei werden zusammengehörende Ein- und Ausgabeeinheiten auf die gleiche Busadresse geschaltet, um miteinander kommunizieren zu können.

Für Programmierer oder Hard-/Software-Entwickler ist das gesamte System komplett dokumentiert. Der Sensor wird deshalb entweder als komplettes Gerät, als Einbauplatine oder sogar als IC zum Einbau in eigene Platinen geliefert. Die Preise liegen je nach Ausführung und Ausstattung zwischen 30 und 250 Mark. Alle Sensortypen sind in allen Bauformen ab sofort lieferbar.

Wiesemann & Theis GmbH
Wiltener Str. 312, 5600 Wuppertal 2



Der neue Raumklimasensor von Wiesemann ist sogar busfähig und damit weitgehend selbständig.

Herstellerangaben

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

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Schlechtwetter für Raubkopierer

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

von Volker Jungbluth

Wer kennt nicht die Pseudonyme derjenigen, die Softwareunternehmen zur stetigen Weiterentwicklung von Kopierschutzmethoden gezwungen bzw. inspiriert haben: MASH & WGCA, RADWAR, TRIAD, MR. ZEROPAGE. Sie knackten nahezu jeden Kopier- und Crackerschutz und ermöglichten dadurch jedem C64-Besitzer, der es darauf anlegte, illegale Kopien fast aller auf dem Markt befindlichen Programme anzufertigen.

Wir werden im Rahmen dieser und der folgenden Ausgabe einige Schutzverfahren genauer erläutern und deren Funktionsweise kennenlernen. Veraltete und heutzutage von jedem drittklassigen Kopierprogramm zu reproduzierende Kopierschutzmethoden werde ich zwar teilweise erwähnen, ohne auf diese jedoch näher einzugehen. Uns sollen vielmehr diejenigen Schutzmethoden interessieren, die auch mit Kopierprogrammen gegenwärtigen Standards nahezu unmöglich zu kopieren sind.

Einige dieser Schutzverfahren zeichnen sich durch eine geradezu unglaubliche Raffinesse aus.

In Sybexs Mikrocomputerlexikon ist beispielsweise zu lesen, es handle sich hierbei um ein »Verfahren, das unberechtigte Kopieren von Programmdisketten zu verhindern.« Obwohl diese Umschreibung nicht völlig korrekt ist (ein Kopierschutz kann sich auch auf Magnetbänder, EPROMs, etc. beziehen), können wir sie übernehmen, da wir uns ausschließlich mit Schutzmechanismen beschäftigen werden, welche das Duplizieren von auf Disketten befindlicher Software verhindern sollen.

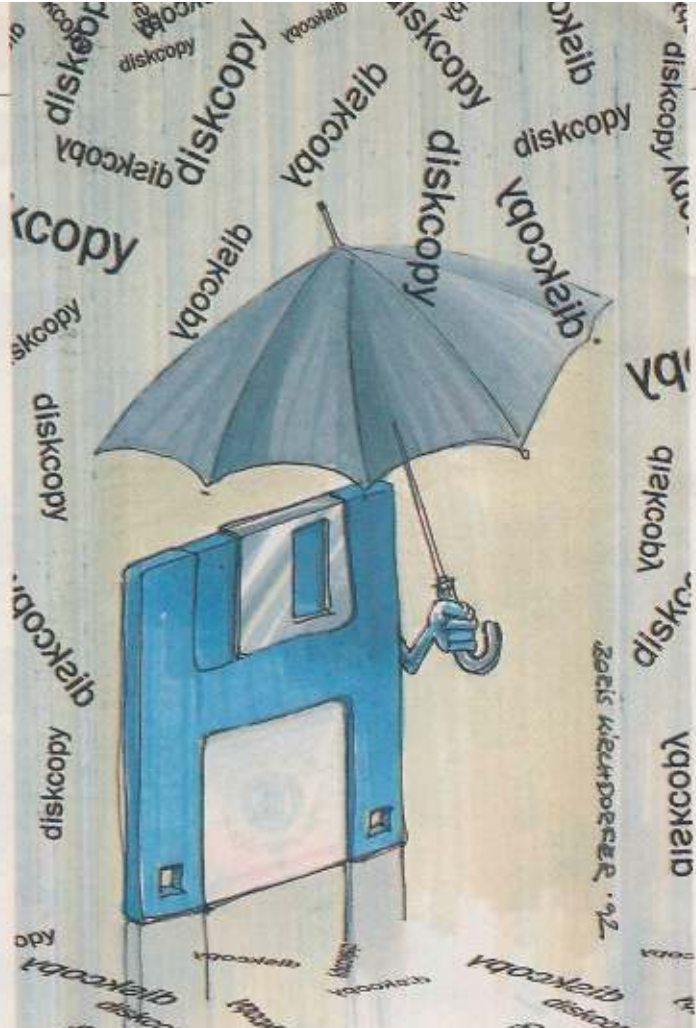
Bei diesen Verfahren handelt es sich stets um gezielte Manipulationen

auf der Diskette, welche sich im Zuge eines Kopiervorgangs nur sehr schwer, oder, wenn es nach den Kopierschützern ginge, am besten überhaupt nicht auf eine andere Diskette übertragen lassen. Eine spezielle Programmroutine, die im Hauptspeicher der Floppystation abgelegt und gestartet wird, muß jetzt nur noch überprüfen, ob sich eine derartige Manipulation auf der Diskette befindet, von der das Programm in den Rechner geladen wird. Fällt diese Überprüfung negativ aus, da das eingesetzte Kopierprogramm nicht in der Lage war, diese Manipulation auf die Kopie zu übertragen, liegt eine »Raubkopie« vor, und es kann entsprechend reagiert werden.

Original = Kopie?

Leider kommt es häufig vor, daß sogar Originaldisketten von den Kopierschutzabfrageroutinen als Kopien eingestuft werden. Wenn dies dann noch zur Folge haben kann, daß das teuer erworbene Original in Windeseile neu formatiert wird, wie mir dies z. B. bei dem Spiel Danger Freak der Firma Rainbow Arts passiert ist, ist der Ärger des gutgläubigen Käufers wohl gut zu verstehen. Die Abfrageroutine eines Kopierschutzes hat oft den erheblichen Nachteil, daß sie von geübten Crackern sehr schnell aufgespürt und entfernt werden kann.

Fortschrittlichere Kopierschutzverfahren zeichnen sich dadurch aus, daß der Kopierschutz nicht mehr abgefragt wird, sondern sie bewirken beispielsweise, daß auf der angelegten Kopie Datenbytes fehlen, die Bestandteil des Programmcodes sind. Die Programme auf diesen Kopien lassen sich sogar des öfteren noch starten, stürzen dann aber schon nach kurzer Zeit ab.



Nach den vorausgegangenen allgemeinen Anmerkungen zum Thema Kopierschutz überspringen wir einige überholte Schutzverfahren, wie unter anderem Headermanipulationen, Verarbeitung ungenutzter Bytes, Ungültige Spuren und Sektoren, Killertracks usw., und wenden uns einem schon etwas älteren, aber immer noch sehr wirkungsvollen Kopierschutz, der *Sektorsynchronisation* zu, die den »softwaremäßigen« Kopierschutzverfahren zuzuordnen ist. Im Gegensatz zu den hardwaremäßigen Schutzmethoden, die nur durch besondere Hardware auf eine Diskette aufgebracht werden können, kann diese Schutzvariante mit jeder einsatzfähigen Floppystation VC1541 installiert werden. Wie Sie vermutlich wissen, versieht die VC1541 während des Formatierens einer Diskette die Sektoren (Blöcke) jedes Tracks (Spur) durch spezielle Markierungen, die Sync(hronisations)zeichen, die sich aus einer Reihe aufeinanderfolgender \$FF-Bytes ergeben. Dies ist notwendig, um der VC1541 das schnelle Wiederauffinden von Sektoren (genauer: der Block- und Datenheader), zu ermöglichen. Vergleicht man nun die Lage der einzelnen Sektoren auf nebeneinanderliegenden Tracks, so ist festzustellen, daß die Sektoren mit gleicher Sektornummer nicht genau nebeneinander liegen, sondern zueinander versetzt angeordnet sind. Das liegt daran, daß das DOS (Disk Operating System) der VC1541 beim Formatieren der einzelnen Tracks an einer beliebigen Stelle innerhalb dieses

Tracks damit beginnt, die bereits erwähnten Sektormarkierungen auf die Diskette aufzubringen. Bild 1 soll Ihnen diesen Sachverhalt nochmals etwas anschaulicher machen.

Zeit ist alles

Die meisten Kopierprogramme beginnen mit dem Schreiben der Daten auf die Zieldiskette ebenfalls an einer willkürlich ausgewählten Stelle des zu beschreibenden Tracks. Das hat zur Folge, daß die Lageverschiebung der Sektoren zweier oder mehrerer Spuren auf der Kopie anders ist, als auf dem Original. Hierzu ein konkretes Beispiel: Eine fabrikneue Diskette wird formatiert. Mit einem Programm wird nun auf Track 2 der Sektor 5 gesucht. Ist der Blockheader dieses Sektors gefunden, wird der Schreib-/Lesekopf der VC1541 direkt auf Track 3 bewegt. Dort wird jetzt ebenfalls auf den Blockheader von Sektor 5 gewartet und die Zeit gemessen, die vergeht, bis jener gefunden wird.

Das Messen der Zeit wird mit Hilfe diverser Timer realisiert, die sich in der Floppystation befinden. Der gemessene Zeitwert charakterisiert nun die Lageverschiebung der zwei Sektoren. Wird nun der oben beschriebene Meßvorgang auf einer Kopie ausgeführt, wird mit größter Wahrscheinlichkeit ein anderer Wert gemessen, womit die Raubkopie erkannt wäre. Obwohl dieser Schutz mit der VC1541 kaum zu kopieren ist, wird er nur noch selten professionell eingesetzt, da einige Kopierprogramme in Verbindung mit der VC1571 die

sen Kopierschutz überwinden können. Die VC1571 bietet den Kopierprogrammen die Möglichkeit, sich an dem auf einer Diskette befindlichen Indexloch zu orientieren, um die Sektoren ab einer definierten Stelle wieder auf die Kopie zu schreiben.

Als Meilenstein in der Geschichte der Kopierschutzentwicklung hat sich die *Manipulation der Aufzeichnungsdichte* erwiesen. Einigen Lesern ist dieses Schutzverfahren vielleicht auch unter »Speed-Änderung« geläufig. Um zu verstehen, was genau sich hinter diesem wirkungsvollen Kopierschutzverfahren verbirgt, möchte ich kurz darauf eingehen, wie die VC1541 die Datenbytes auf Diskette schreibt. Die VC1541 teilt eine Diskette während des Formatiervorgangs in vier verschiedene Spurbereiche ein. Dabei trägt sie der zum äußeren Spurbereich hin wachsenden Bahngeschwindigkeit Rechnung, indem sie die Bits der aufzutragenden Datenbytes – abhängig vom jeweiligem Spurbereich – mit verschiedenen Taktraten (auch Bitrate) bzw. unterschiedlicher Geschwindigkeit auf die Diskette aufbringt. Unsere Tabelle zeigt, mit welcher Bitrate die

cherweise genutzten Bitraten und beschrieben bestimmte Spuren mit selbstgewählten Bitraten bzw. Speeds. Als Beispiel könnte man auf Spur 17 Datenbytes mit Speed 0 aufbringen, anstelle mit dem vom DOS der VC1541 in diesem Spurbereich verwendeten Speed 3. Ein Kopierprogramm würde in der Regel diesen Track mit Speed 3 lesen, dabei, wie schon erwähnt, falsche Datenbytes einlesen, und diese mit der gleichen Bitrate wieder auf die Zieldiskette schreiben. Somit befinden sich auf Track 17 der Kopie andere Bitwerte als auf Track 17 der Originaldiskette, was von einer entsprechenden Kopierschutz-Abfrageroutine leicht erkannt werden kann.

Es dauerte nicht lange, bis die ersten Kopierprogramme auftauchten, die diesen Schutz reproduzierten. Sie ermittelten die auf den Originaldisketten verwendeten Speedraten (z.B. durch Messen der Byteanzahl oder der zum Einlesen der Datenbytes benötigten Zeit), lasen die Daten mit dem richtigen Speed und brachten sie auf der Kopie in gleicher Form wieder auf. Deshalb mußten sich die Softwarehäuser bald etwas Besseres einfallen lassen. Die schon fast

bestimmte Bytefolgen auf Diskette mit einem »falschen Speed« zu schreiben, z. B. einige Bytes innerhalb eines Sektors. Und das war es dann auch, denn ein Kopierprogramm hat nun quasi keine Möglichkeit mehr, diesen Schutz zu reproduzieren. Der Grund liegt darin, daß jenes beim Überprüfen des »Sektor-Speeds«, noch einen Orientierungspunkt hatte, bei dem es den Meßvorgang starten konnte, nämlich die Synchronisationsmarkierung. Bei einer Speed-Änderung innerhalb eines Sektors aber weiß das Kopierprogramm weder, ab welcher Stelle im Sektor

tenbytes gehandhabt werden können. Dies wird durch die Lese-Elektronik der 1541 verhindert, die beim Anlegen eines Synchronisationssignals sperrt. Dieser Sperrvorgang startet bereits bei mehr als neun aufeinanderfolgenden 1er-Bits. Sobald ein 0-Bit auftaucht, ist das Syncsignal beendet. Dies hat den Vorteil, daß die VC1541 automatisch das Auftreten eines Synchronisationssignals erkennt und der Programmierer durch das Abfragen eines bestimmten Registers in der 1541 das Anliegen eines Synchronisationssignals abfragen kann. Allerdings kann der Programmierer daher nur feststellen, ob und wann ein Syncsignal auftritt und wann dieses nicht mehr anliegt. Die Anzahl der aufeinanderfolgenden 1er Bits ist somit nicht ohne weiteres festzustellen. Diesen Sachverhalt nutzt man, indem eine Syncmarke wohldefinierter Länge auf einer Spur aufgebracht wird.

Dies stellt jedes gängige Kopierprogramm vor Probleme. Sie werden sich jetzt sicher fragen: Wie kann dann die Kopierschutzabfrageroutine feststellen, durch wie viele 1er Bits die auf der Originaldiskette vorhandenen Syncmarkierungen gebildet werden?

Dieses Problem wird gelöst, indem die Zeit gemessen wird, die vom Auslösen eines Syncsignals bis zur Unterbrechung desselben vergeht. Auch dies kann durch die Timer in der VC1541 realisiert werden.

Ein Kopierprogramm, das lediglich einige \$FF-Bytes auf der Kopie aufbringt, um eine Syncmarkierung zu erzeugen, kann diesen Schutz nicht kopieren, weil bei der Kopie andere Zeitmeßwerte für das Anliegen eines Syncsignals auftreten. Dem einen oder anderen

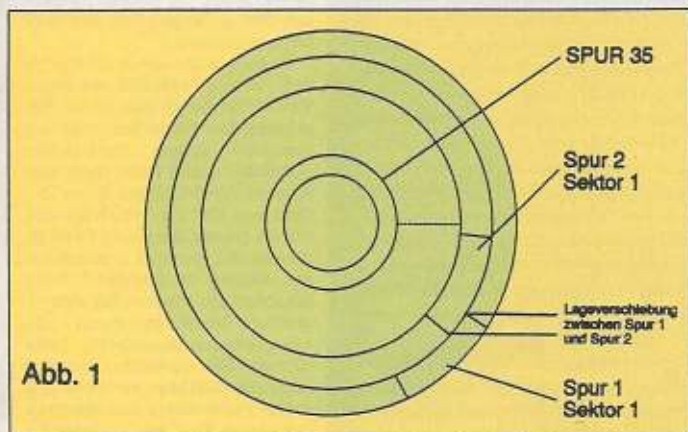


Abb. 1

Gleiche Sektoren liegen nicht genau nebeneinander

VC1541 normalerweise die verschiedenen Spurbereiche beschreibt und wieviel Bytes pro Track sich hieraus ungefähr ergeben. Dabei wird angenommen, daß die Umdrehungsgeschwindigkeit der VC 1541 (300 U/min) stets konstant ist. Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, daß der Programmierer die jeweilige Bitrate über den in der VC1541 befindlichen Drive Controller einstellen kann. Den Umstand, daß die Daten meistens nur dann wieder fehlerfrei eingelesen werden können, wenn zum Zeitpunkt des Einlesens die gleiche Bitrate eingestellt ist, die zum Aufbringen der Daten benutzt wurde, machten sich einige pfiffige Kopierschützer zunutze.

Ewiger Wettlauf

Sie ignorierten die in den unterschiedlichen Spurbereichen übli-

folgerichtige Weiterentwicklung dieses Schutzverfahrens war die Beschränkung der Speedmanipulation auf bestimmte Sektoren. Dieser Schutz war lange Zeit unkopierbar, bis Eurosystems das Kopierprogramm Turbonibbler 4 auf den Markt brachte. Dieses Programm analysiert nicht mehr die Bitrate in bezug auf einen Track, sondern auf einzelne Sektoren. Genauer gesagt, analysiert es die Bitrate, mit der Datenbytes zwischen den bereits erwähnten Synchronisationszeichen auf die Originaldiskette geschrieben wurden. Allerdings kann der Anwender während dieser Analysephase bequem eine Tasse Kaffee trinken, bevor er aufgefordert wird, die Zieldiskette einzulegen.

Wie Sie sich wahrscheinlich jetzt schon denken können, dauerte es nicht lange, bis die Softwarefirmen dazu übergingen, nur noch

die Speed-Änderung folgt, noch kann es ermitteln, wie viele Datenbytes mit einem anderen Speed aufgebracht sind. Hinzu kommt noch, daß das Ermitteln der auf der Originaldiskette eingesetzten Bitrate um so schwieriger wird, je weniger Datenbytes innerhalb eines Bytestroms mit einem anderen Speed aufgetragen wurden, da sich die Aufzeichnungszeit eines mit Speed 0 geschriebenen Bytes nur um wenige Mikrosekunden von der Aufzeichnungszeit eines mit Speed 3 geschriebenen Bytes unterscheidet.

Allerdings gibt es kaum noch Firmen, die dieses Schutzverfahren einsetzen, da es hierbei sehr leicht zu Kompatibilitätsproblemen kommen kann. Im übrigen vervielfältigen die meisten Softwareunternehmen ihre Disketten mit speziellen Kopiermaschinen, die größtenteils ungeeignet sind, Speed-Änderungen innerhalb eines Sektors aufzubringen. Den meisten Anwendern dürfte dieses keine Tränen der Trauer entlocken.

Kompatibilitätsprobleme

Spurbereich	Bit-Rate	1 Byte	Bytes/Track	Speed
31 - 35	250000	32µs	6250	0
25 - 30	266667	30µs	6667	1
18 - 24	285714	28µs	7143	2
1 - 17	307692	26µs	7692	3

Beziehung zwischen den unterschiedlichen Spurbereichen, der Schreibdichte und den sich daraus ergebenden Aufzeichnungszeiten für ein Byte in Mikrosekunden

Ein sehr guter und auch gegenwärtig noch oft eingesetzter Kopierschutz basiert auf dem Prinzip der *Syncmanipulation*. Wie schon beschrieben, bringt die VC1541 während des Formatierens mehrere Markierungen auf die Diskette auf, die ihr zur Orientierung auf der Diskette und zur Synchronisation des Einlesevorganges dienen. Solch eine Syncmarkierung wird normalerweise durch fünf aufeinanderfolgende \$FF-Bytes (dez. 255) gebildet. Erstaunlicherweise ist es zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr möglich, die Anzahl der aufgetragenen \$FF-Bytes herauszufinden, da sie während des Einlesevorganges nicht einfach als Da-

Leser drängt sich jetzt wahrscheinlich die Frage auf, warum Kopierprogramme nicht auch einfach die Zeitspanne zwischen Auftreten und Unterbrechung des Syncsignals messen, und aus dem Meßwert die Anzahl der auf der Kopie aufzutragenden \$FF-Bytes berechnen. Fragen Sie mich bitte etwas Leichter!

In der nächsten Ausgabe werde ich Ihnen einige sehr aktuelle Kopierschutzverfahren vorstellen, wie den Multisyncschutz, den Einsatz ungültiger Bytes sowie einige hardwaremäßige Schutzvarianten, wie beispielsweise Longtracks usw. Es gibt also noch viel interessantes zu schreiben.

Da steht sie nun, die neue Videokamera. Der Videorecorder und der C 64 gleich nebendran, da kann ja fast nichts mehr schiefgehen. Wer allerdings zu unbedarf ans Videografieren geht, wird mit Sicherheit ein paar faustdicke Überraschungen erleben. Damit's soweit erst gar nicht kommt, versorgen wir Sie vorab mit genügend Hintergrundinformation, damit auch alles klappt.

von Peter Klein

Wer jemals eine Videokamera bedient hat, kann sich der Faszination des Videografierens nur schwer entziehen. Zu sehr reizt die Vorstellung, einen eigenen kleinen Film zu produzieren und ihn dann einem staunenden Publikum vorzuführen. Die technischen Möglichkeiten sind dabei fast unbegrenzt. Mit Schnitt-Korrektur- und Mischgeräten können Aufnahmen realisiert werden, die dem Gebotenen im Fernsehen

Grundlagen Video

Videografieren

Rückseitenbeschichtung ist der Trägerfilm aufgebracht auf dem wiederum die Magnetschicht aufgedampft ist. Diese ist Dreh- und Angelpunkt des Bandes. Hier liegen die aufgenommenen Informationen (Bild und Ton) in magnetischer Form vor. Alle genannten Beschichtungen sind nur unvorstellbare 5 tausendstel Millimeter dick.

Um diese magnetische Information auf den Bildschirm bzw. aufs Band zu bekommen sind noch einige technische Tricks notwendig. Genau wie das Fernseher- oder Videorecorderbild arbeitet auch die Videokamera mit 25 Hz, d.h. pro Sekunde werden 25 Bilder dargestellt bzw. aufgenommen. Um diese Minimalfrequenz flackerfreier zu machen, benutzt man das Zeilensprung- oder Interlace-Verfahren. Hierbei setzt sich das Bild aus

jeweils zwei gerasterten Halbbildern zu je 312 Zeilen zusammen. Mit dieser Technik erhält man die doppelte Bildwiederholungsfrequenz (50 Hz). Diese Halbbilder werden vom Videokopf aufs Band »gebrannt«.

Die Videoköpfe

Dieses Videosignal enthält ca. 300mal mehr Informationen als ein Audiosignal. Da ein normales Audioband schon recht schnell am Aufnahme/Wiedergabekopf vorbeigeführt wird, müßte ein Videoband bei starrem Videokopf an diesem nur so vorbeirasen. Bandlänge und Kassettengröße würden also überdimensionale Größen annehmen. Darum verfielen die Entwickler auf den Trick, den Videokopf rotieren zu lassen (Bild 2). Das Videoband läuft mit diesem Kniff deshalb mit nur ca. 1,5 Zentimeter pro Sekunde am Videokopf vorbei. Pro Umlauf schreibt der Videokopf ein Halbbild auf die Videospur (Bild 3). Zusätzlich kommt noch der Mono- oder Stereoton dazu. Auch diese Köpfe sitzen in der Videotrommel.

Bei professionellen Geräten ist zusätzlich ein Löschkopf mit an Bord. Bild 4 macht Ihnen die Wirkungsweise von starrem bzw. rotierendem Löschkopf deutlich. Sollten Sie mit einem normalen Videorecorder eine Szene hineinschneiden (Insert-Schnitt), gibt's durch den weiter vorn platzierten Löschkopf eine kurze Zeit vor der einko-

Welche Videokamera ist für mich am besten geeignet?

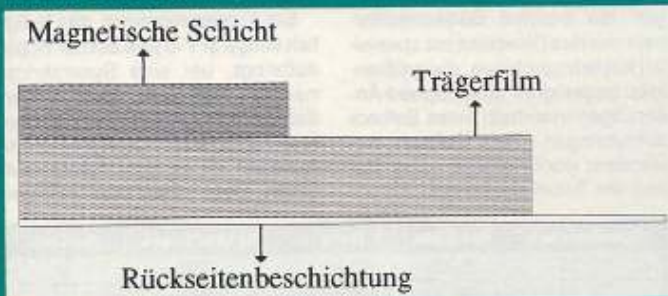
Immer wieder kommt es vor, daß sich Videoeinsteiger das falsche Equipment zulegen. Da kauft der Perfektionist eine Anfängerkamera weil's im Supermarkt an der Ecke grad so billig war und der normale Filmer die teure Schulterkamera, weil der Verkäufer 2% Rabatt gab.

Also: Werden Sie sich vorm Kauf klar, was Sie eigentlich wollen. Mit ein paar kleinen Entscheidungshilfen wird es Ihnen sicher nicht schwerfallen, die richtige Kamera aus dem umfangreichen Sortiment herauszupicken.

Überlegen Sie vorher, für was Sie Ihre Kamera eigentlich brauchen. Wollen Sie nur ab und zu den Geburtstag Ihrer Kinder festhalten und brauchen keinen zusätzlichen Schnickschnack? Dann reicht eine Kamera (VHS-C/Video 8) im Bereich von 1000 bis 1500 Mark aus. Haben Sie vor, komplette Filme zu drehen und diese so professionell wie möglich zu gestalten? Dann brauchen Sie in jedem Fall eine ordentliche Schulterkamera mit höchster Auflösung (S-VHS/Hi8). Dafür müssen Sie allerdings zwischen 3000 und 5000 Mark berappen. Ein echter Freak nimmt das allerdings genauso in Kauf, wie das teure Zusatzequipment, das er ständig mit sich rumschleift. Wenn Sie öfter auf Reisen sind, und nicht allzu hohe Qualitätsansprüche stellen, achten Sie darauf, eine möglichst leichte und handliche Kamera zu ergattern (zwischen 1000 und 3000 Mark). Tauchen Sie und brauchen daher eine wasserfeste Videokamera? Auch das ist zu einem Preis zwischen 2000 und 4000 Mark möglich.

Berücksichtigen Sie im übrigen immer, daß mit der Zeit Ihre Ansprüche eventuell steigen und die Kamera dann vielleicht nicht mehr das hergibt, was Sie sich wünschen oder erwarten.

Wem bislang noch unklar ist, welches System denn wohl am besten geeignet wäre, empfehle ich Video 8 für normale Ansprüche und Hi8 für professionelle Dreharbeiten. Die Vorteile dieser Videonormen gegenüber dem VHS-System liegen auf der Hand: Die Videobänder sind handlich klein und weisen eine überdurchschnittlich hohe Qualität aus. Außerdem tendiert der Markt derzeit zu diesen Formaten.

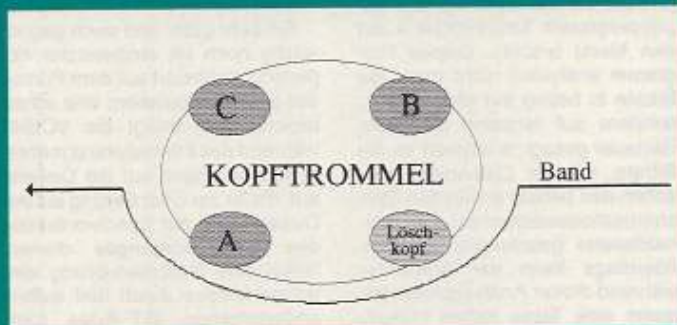


Das Bandmaterial besteht aus mehreren Schichten, die übereinanderliegen. Diese sind allerdings so fein, daß sie mit bloßem Auge nicht mehr erkennbar sind. Nur in der magnetischen Beschichtung befindet sich im Endeffekt Ihr aufgenommenes Bild- und Tonmaterial.

durchaus das Wasser reichen können. Dabei sind allerdings die Wahl der richtigen Kamera und Kenntnis des Video-Fach-Chinesischs drumherum unerlässlich.

Das Bandmaterial und die Aufzeichnung

Jedes Videoband, sei es VHS oder Video 8, besteht aus mindestens drei verschiedenen Schichten (s. Bild 1). Der Rückseitenbeschichtung kommt dabei eine besondere Aufgabe zu: Um die magnetischen Eigenschaften des Bandes in aufgewickeltem Zustand nicht zu beeinflussen, wehrt sie magnetische Felder ab. Auf der



Der Videokopf beinhaltet bis zu acht Videoköpfe. Die Trommel rotiert beim Abspielen oder Aufnehmen rasend schnell. Durch die leichte Neigung des Kopfes werden Schrägspuren aufgezeichnet (s. Bild 3). Der Kopf enthält neben den normalen Videoköpfen auch Audio-Köpfe (bei Hi-Fi-Geräten) und eventuell einen Löschkopf.

kann jeder

pierten Szene Schnee (Schwarzweißflimmern) und Störungen auf dem Bildschirm. Nur der rotierende Löschkopf ist in der Lage, die Halbbilder genauso zu löschen, wie sie aufgebracht wurden. Schnee gehört also der Vergangenheit an. Achten Sie deshalb beim Kauf besonders auf dieses Feature.

Die Videokamera

Bis ein Laie mit seiner eigenen Kamera halbwegs vernünftige Ergebnisse erzielt, vergehen oft Monate. Das ist in den meisten Fällen auf Unkenntnis der verschiedenen Optikelemente zurückzuführen. Um wirklich gute Aufnahmen einzufangen, d.h. ohne Automatik, müssen Sie genau über Verschlusszeit, Blende, Brennweite, Zoom, Makro und Lichtstärke Bescheid wissen. Zuerst einmal sollten Sie darauf achten, immer ausreichend Licht einzufangen. Das erreichen Sie mit der eingebauten Blende. Die Blende ist ein variables Teil in Ihrer Kamera, die durch Vergrößerung oder Verkleinerung ihres Durchmessers bestimmt, wieviel Licht in den optisch-elektronischen Bildsensor (CCD) einfällt. Bei hellem Licht muß die Blendenzahl also größer werden (die Einlaßöffnung wird damit kleiner), im Dunkeln heißt es allerdings Augen, pardon, Blende auf (Blendenzahl wird kleiner). Doch das ist nicht alles. Um scharfe Bilder zu erhalten, sollten Sie sich lieber auf Ihre Hand als auf den eingebauten IR- oder TTL-Autofocus verlassen (funktioniert nicht bei allen Kameras). Sie müssen also durch Veränderung der Linsen zueinander ein scharfes Bild auf dem CCD-Sensor abbilden (Fokussieren). Auch die Verschlusszeit ist wichtig (Shutter). Ähnlich wie bei einem Fotoapparat funktioniert das bei einer Videokamera. Sie können sich das so vorstellen: Der Shutter teilt eine ablaufende Bewegung durch die Verschlussoptik in verschiedene Pha-

sen ein. Ist die Verschlusszeit niedrig (z.B. $\frac{1}{60}$ Sekunde) fällt pro Verschluss eine kontinuierliche Bewegung auf den CCD-Sensor. Folge: bei einer späteren Zeitlupe ist die Bewegung völlig verwischt. Mit einer hohen Verschlusszeit gelingt es der Kamera, tatsächlich nur ein Einzelbild auf dem CCD-Sensor abzubilden. Dadurch sind auch beim späteren Betrachten (in Zeitlupe) die Bewegungen klar und deutlich zu erkennen. Nach einem ähnlichen Prinzip funktioniert übrigens auch die sog. Superzeitlupe im Fernsehen. Professionelle Heimgeräte weisen Verschlusszeiten bis zu einer 12000stel Sekunde aus (High-Speed-Shutter). Alle diese Funktionen kann Ihre Kamera in Eigenregie selbstständig lösen.

Aber: Die Automatikfunktionen der Kamera sollten nur selten verwendet werden. Per Hand gelingt's oft wesentlich besser. Auch wenn dadurch manche Szenen schiefgehen, schneiden können Sie später immer noch.

Schnitt und Nachvertonung

Zu einem professionellen Videoclip gehört die Nachbearbeitung wie die Nase zum Gesicht. Mag auch mancher seine lieblos gedrehten Videos im Archiv vergammeln lassen, für den astreinen Video-Freak beginnt erst jetzt die Arbeit. Eine Faustregel lautet: Eine Minute Film erfordert 10 Minuten Schnitt. Der elektronische Schnitt ist selbstverständlich nicht wörtlich zu nehmen, d.h. Sie brauchen weder Schere noch Klebeband. Trotzdem geht's dabei fast ähnlich zu. Haben Sie Ihr Video erst mal abgedreht, können Sie mit Ihrem Videorecorder (sehr umständlich) oder einem Schnittpult (die beste Lösung) beliebig vermurkstes Material ausgliedern oder Szenen hintereinander stellen, die Sie an unterschiedlichen Orten gedreht haben.

Zusätzlich lassen sich mit modernen 4-Kopf-Recordern oder Video-Audio-Mischpulten nachträglich Musik oder Ton auf Ihr Band aufbringen. Das verleiht dem ganzen Professionalität. Jetzt fehlt nur noch der Abspann und fertig. Diesen können Sie auch mit dem C64 perfekt in Szene setzen. Auch einleitende Titelbilder oder Laufschriften sind kein Problem.

Die Idealausstattung

Die Idealausstattung für höhere Ansprüche ist zugegebenermaßen teuer (zwischen 5000 und 20000 Mark) liefert aber mit Abstand die besten Ergebnisse. Empfehlenswert ist in jedem Fall eine Hi-Fi-Stereo-Schulterkamera (möglichst S-VHS oder Hi8; zwischen 3000 und 5000 Mark), und ein oder zwei 4- bis 6-Kopf-Stereo-Videorecorder (S-VHS oder Hi8; zwischen 1800 und 3500 Mark). Um so schnittgenau wie möglich zu bleiben, ist die Anschaffung eines elektronischen Schnittpults sehr ratsam (zwischen 1000 und 2000 Mark). Damit können Sie Schnittgenauigkeit bis zu $\frac{1}{25}$ Sekunde erreichen. Das bietet Ihnen kein Videorecorder. Jetzt fehlt Ihnen nur noch ein Corrector (Korrekturgerät), mit dem Sie das Bild elektronisch verändern können, (dunkler/heller, Kontrast, Farbsättigung) ein Effektgenerator, der verschiedene Überblend- und Ausblendeeffekte realisieren kann und ein Titelgenerator der professionell aussehende Schriftzellen dazu packt. Wer sein letztes Geld für sein Hobby investieren will, sollte die Anschaffung eines Bluebox-Geräts erwägen. Damit lassen sich Effekte erzielen die Sie z.B. aus der Tagesschau kennen: Ein Sprecher sitzt vor einer Bildtafel, die in Wirklichkeit viel kleiner bzw. gar nicht hinter dem Sprecher vorhanden ist und erst später dazugemischt wird (zwischen 8000 und 10000 Mark).

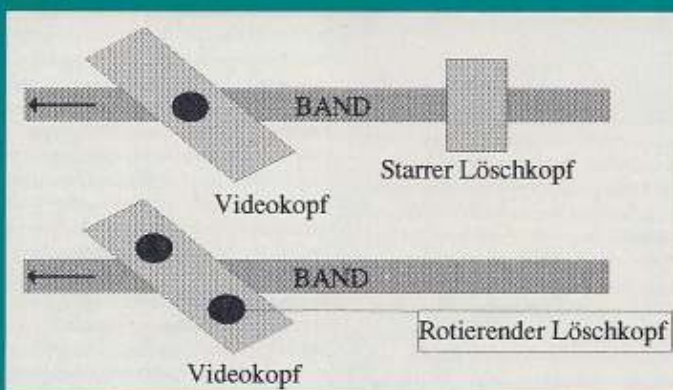




3 Die Schrägspur-Technik wird in allen Videokameras oder -recordern benutzt. Jedes Segment besteht aus einem Halbbild und einem Tonsignal (Mono oder Stereo).

Tips & Tricks beim Filmen

- Vermeiden Sie die Unsitte, schon während der Aufnahme mit der Videokamera per Insert-Schnitt zu schneiden. Filmen Sie lieber die Szene nochmal. Später können Sie am heimischen Videogerät diesen Patzer exakter und komfortabler beseitigen.
- Die meisten Kameras liefern beim Weißabgleich bessere Ergebnisse, d.h. weichere und vollere Farben, wenn der Abgleich vertauscht eingesetzt wird. Sind Sie also in einem ausreichend beleuchteten Zimmer, stellen Sie den Weißabgleich auf Outdoor (draußen), wenn Sie unter freiem Himmel sind auf Indoor (innen).
- Achten Sie darauf, möglichst nie direkt ins Gegenlicht zu filmen. Das Ergebnis ist meist niederschmetternd. Selbst Kameras mit eingebautem Gegenlichtkorrektor bringen nur mäßige Ergebnisse. Also: Immer das Licht im Rücken.
- Vermeiden Sie ständiges Zoomen während der Aufnahme. Diese Aufnahmen wirken beim späteren Betrachten unruhig und fahrig. Wenn Sie zoomen, dann nur rückwärts, d.h. von Faktor 8 zu Faktor 1.
- Hände weg von der Kameraautomatik. Die ist zwar bequemer, bringt aber meist die schlechteren Ergebnisse. Nur wenn's richtig hektisch zugeht ist die Automatik sinnvoller.
- Fallen Sie nicht auf Werbung herein, die lauthals einen 12fach Zoom bei einer kleinen Handkamera anpreist. Sollten Sie tatsächlich zwölfmal vergrößert filmen, ist das Ergebnis mit Sicherheit völlig verwackelt. Da kann auch



4 Starrer und rotierender Löschkopf. Der starre Löschkopf beherrscht im Gegensatz zu seinem rotierenden Kollegen keinen Insert-Schnitt. Da er vor der eigentlichen Stelle das Band löst, gibt's dann später Rauschen und Schneetreiben zu bewundern. Abhilfe schafft nur ein Löschkopf im Videokopf (s. Bild 4)



5 Mit dem C64, einer Videokamera und einem Videorecorder können Sie Effekte kreieren, die auch mit professionellem Equipment mithalten können, Sie brauchen im Grunde also keine zusätzlichen Effekt- oder Titelgeräte.

kein elektronischer Bildstabilisator helfen. Die sind ohnehin in den meisten Fällen fast wirkungslos.

- Bevor Sie Ihre Akkus aufladen, müssen Sie stets vollständig entladen sein. Die Lebensdauer hängt davon ab (Memory-Effekt).
- Achten Sie darauf, die Kamera immer fest im Griff zu haben und festen Boden unter den Füßen zu spüren. Nichts wirkt

amateurhafter als verwickelte Aufnahmen.

• Bevor Sie sich so richtig ins Filmabenteuer stürzen, probieren Sie die diversen Funktionen Ihrer Kamera bei den verschiedensten Lichtverhältnissen. Nur wer seine Kamera blind bedienen kann und jede Funktion genau kennt liefert überzeugende Ergebnisse ab.

Das ist am Anfang zwar schwierig, aber Übung macht den Meister.

Kleines Videolexikon

Video 8: VideofORMAT; 8 mm breites Videoband; für normale Bedürfnisse ausreichend

Hi8: VideofORMAT; höhere Zeilenaufklärung als Video 8; für professionelle Ansprüche

VHS: gängiges VideofORMAT

S-VHS: auch Super-VHS; VideofORMAT; höhere Zeilenaufklärung als VHS; für professionelle Ansprüche

Betamax: auch Beta; VideofORMAT; hat sich trotz Überlegenheit gegenüber VHS im Heimbereich nicht durchgesetzt; wird nur von Sony gebaut

VHS-C: VideofORMAT; wird nur von Videokameras unterstützt; durch Adapter auch in normalen VHS-Videogeräten abspielbar

Insert-Schnitt: Schnitttechnik; das Einfügen neuer Szenen in eine bereits bestehende, gelingt ohne Störungen und Schnee

Assemble-Schnitt: Schnitttechnik; Anfügen neuer Szenen ohne Störungen und Schnee

LP: auch Longplay; Bandgeschwindigkeit um die Hälfte reduziert, daraus resultiert die doppelte Spielfoder Aufnahmezeit einer Videokassette

SP: Standard-Play; normale Bandgeschwindigkeit

Zoom: Kameratechnik; Heranholen eines entfernten Gegenstands

Shutter: Kameratechnik; Verschlusszeit

Autofocus: automatisches Scharfstellen; wird per IR-(Infrarot) oder TTL-(Through The Lens = durch die Linse) Autofocus gelöst

Data Code: getrennte Spur auf dem Videoband, in der pro Bild die Zeit und das Datum mit aufgezeichnet wird; nur sinnvoll im Zusammenhang mit einem Schnittgerät

Time Code: getrennte Spur auf dem Videoband, in der jedes Bild eine eigene Nummer erhält; nur sinnvoll im Zusammenhang mit einem Schnittgerät

Superimposer: kann grafische Vorlagen über das aktuelle Videobild lagern

Manual Gain: Kameratechnik; manuelle Lichtverstärkung; hellt das Bild elektronisch auf

Makro: Kameratechnik; hier kann ein Gegenstand aus wenigen Zentimetern scharf aufgenommen werden

Weißabgleich: Kameratechnik; dient dazu, die weiße Farbtemperatur den restlichen Farbtemperaturen (Rot/Grün/Blau) anzupassen

Video & C64

Sicher werden Sie jetzt fragen, wie und für was Sie Ihren C64 einsetzen können. Die Antwort ist einfach: Im Grunde für alles, was dieses Thema betrifft. Sie können Titel erstellen und in Ihren Videofilm einbinden, oder Vorspanne und Nachspanne integrieren. Leider lassen sich mit dem C64 bislang keine Computer-Informationen mit den Video-Informationen mischen, d.h. das Überaneinanderlegen der Bilder funktioniert noch nicht (Genlocking). Aber auch dieses Manko wird in naher Zukunft wohl behoben werden. In Ihrer Phantasie eingeschränkt sind Sie

lediglich durch die Speicherkapazität und Grafikfähigkeit des C64. Weiche Software Sie zur professionellen Nachbearbeitung brauchen, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Bestes Beispiel wäre hier eine Laufschrift, die bereits kurz vor Schluß auf Hauptdarsteller, Regisseur, Toningenieur oder Maskenbildnerin aufmerksam macht. Bislang noch ein unerfüllter Traum.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Der C 64 im Haus... erspart das teure Videostudio. Mit einem C 64 und einem geeigneten Programm können Sie Effekte kreieren, vor denen auch ein elektronischer Titelgenerator die Waffen strecken muß. Laufschriften, verschiedene Blender und Animationen geben Ihrem Home-Video einen professionellen Touch. Zwei Effektgeneratoren haben wir für Sie getestet.

Test: Video-Software

Der C64 als Video

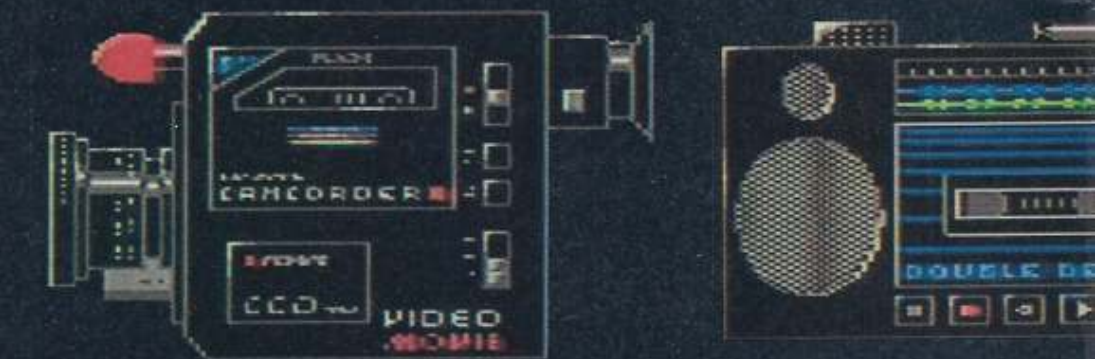
von Peter Klein

**64'er
TEST**

Die Kamera ist normalerweise immer und überall dabei. Hat man nach längerer Drehzeit dann endlich den Urlaubsfilm im Kasten, geht das Schneiden am heimischen Videogerät los. Nach getaner Arbeit krönt dann ein schöner Titel und ein professioneller Abspann Ihre Selfmade-Produktion. Verzichten Sie auf teure Effektgeräte, Titelgeneratoren und Co., und nehmen Sie lieber eins der beiden folgenden Programme zu Hilfe. Mit dieser Unterstützung steht einem fast professionellen Film nichts mehr im Weg.

Video Studio & Videofox II

Das »Video Studio« fällt zunächst durch großzügige Pull-Down-Menüs und einfache Bedienung positiv auf. Auch ohne Anleitung kommt man mit diesem Programm sofort zurecht. Vorteil: Sie können Vorspann, Titel und Abspann gleichzeitig bearbeiten. Mit den mitgelieferten Zeichensätzen und animierten Sprite-Sequenzen können Sie dann nach Herzenslust auf dem Bildschirm um sich werfen. Mit den eingebauten Effekten wird's dann so richtig lebendig: Einblenden, Ausblenden, Wegwischen, Farbbalken und eine Vielzahl lustiger Animationen lassen kaum Langeweile bei Vorspann oder Titelbild aufkommen. Im



Nachspann geht's dann professionell zu: wie im Kino können Sie hier nach oben scrollende Laufschriften erstellen, in denen alle wichtigen Informationen enthalten sind (z. B. Regisseur, Schauspieler, Produzent usw.). In einem komfortablen Editor können Sie mit ausladenden und/oder normal großen Schrifttypen arbeiten. In einem Testdurchlauf können Sie sich dann Ihr Werk in aller Ruhe betrachten. Fällt Ihnen jetzt noch eine Verbesserung ein, die Sie im Vorspann einbauen wollen, ist das auch kein Problem: Ohne Nachladen können Sie per Knopfdruck ins Vorspann-Menü wechseln. Der gesamte Editor wird per Joystick gesteuert und macht insgesamt einen recht übersichtlichen Eindruck. Leider steht nur eine begrenzte Auswahl an Zeichensätzen zur Verfügung. Auch große Titelbilder oder Fullscreen-Animationen gibt's leider nicht zu bestaunen. Probleme gab's übrigens mit dem

Zum Thema Genlock

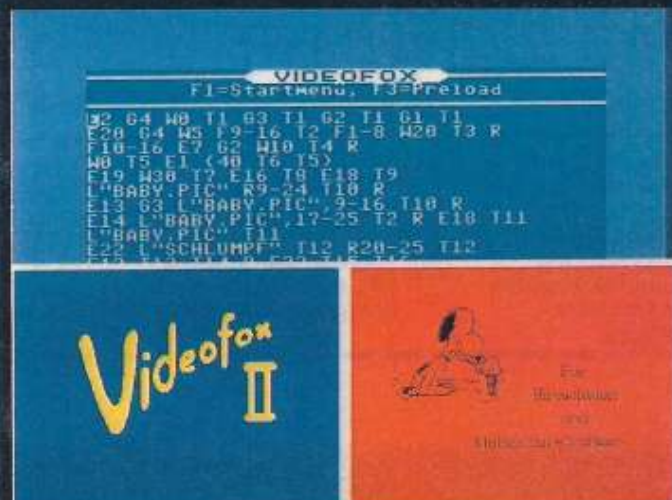
Mit Sicherheit haben Sie diesen Begriff im Zusammenhang mit Video und dem Amiga schon des öfteren gehört. Prinzipiell versteht man unter Genlock ein Interface, das in der Lage ist, Videosignalquellen zu mischen. So lassen sich beispielsweise Computervideobilder mit Videobildern aus der Kamera überlagern. Leider gab's bislang wegen technischer Schwierigkeiten noch kein entsprechendes Interface für den C64. Aber keine Panik: In absehbarer Zeit wird es wahrscheinlich ein Genlock-Interface von Scantronik geben. Damit braucht der C-64-Fan nicht mehr neidisch auf seine größeren Brüder Amiga oder Archimedes zu blicken.

Scantronik Videofax II
Fa. Scantronik GmbH
Parkstr. 38
8011 Zorneding-Pöding
Print Technik Video Studio
Fa. Print Technik
Nikolaistr. 2
8000 München 40

Modul »Magic Formel«. Der Nachspanneditor stürzte sang- und klanglos ab.

Der zweite Videofuchs

Der Nachfolger des ersten Videofox glänzt durch eine Fülle außergewöhnlicher und nützlicher Funktionen. Der Clou ist die eingebaute Makrosprache. Mit insgesamt 5 Befehlen können Sie beliebige Sequenzen erstellen: Effekte koppeln, Bilder nachladen und Warteschleifen programmieren sind kein Problem. Vorteil: Anstatt jedes Bild oder jede Sequenz einzeln einladen zu müssen und von Hand auf dem Videogerät zusammenzumischen, lassen Sie nur Ihre Sequenz ablaufen, den Rest macht der Videofox II. Eine weitere Besonderheit ist die Möglichkeit, farbige Fullscreen-Animationen ablaufen zu lassen. Eine Fülle von Grafiken auf der mitgelieferten Diskette oder den Zusatzdisketten Movies und Color-Movies (beide 49



Der »Videofox II« dient dazu, in laufende Szenen Bilder einzublenden und den Vor- und Nachspann professionell zu gestalten. Besonderheit: die eingebaute Makrosprache.

KAMERA



MUSIK



REGIE



SCHNITT



Die neuen »Color-Movies« von Scantronik enthalten eine reichliche Auswahl an Bildern und Animationen. Durch den eingebauten Sequenzeditor lassen sie sich beliebig kombinieren.

effektgenerator



Mark) enthalten alles, was der Videofilmer braucht. Wem das nicht reicht, der kann mit dem mitgelieferten »Eddison« oder Koala-Painter Bilder erstellen und auch die im Videofox benutzen. Gesteuert wird der Videofox II mit der (Analog-)Maus oder dem heimischen Joystick.

Die übersichtlichen und selbst-erklärenden Icons am unteren Bildrand schränken den sichtbaren Bildschirmbereich nur unwesentlich ein.

Alles drin und dran was der Videofilmer mit höheren Ansprü-

chen braucht. Leider hat auch der Videofox eine kleine Schwäche: der Tafeleditor muß nachgeladen

werden, was ohne Hardwarespeeder zum Geduldsspiel wird. Mit Magic Formel 2.0 lief auch der Videofox nicht zusammen, die Scroll-Texte ruckten und beim Laden der Sequenzen schmierte er regelmäßig ab.

Fazit

Für Videofreaks ohne große Ansprüche ist das Video Studio sicher bestens geeignet. Sobald die Ansprüche allerdings steigen, machen sich die Schwächen des Programms unangenehm bemerkbar.

Für den Profi gibt's also nur den Videofox II mit dem ausgereiften Tafel- und Steureditor. Richtig professionell wird es allerdings erst, wenn der Videofreak die interne Makrosprache benutzt. Mit ihr lassen sich Effekte, Bilder und Animationen nach eigenen Vorstellungen koppeln.

Eins allerdings sollte jedem Videofreak klar sein: Die erstellten Bilder, Sequenzen oder Animationen lassen sich zwar in den Videofilm einbinden, nicht aber mit einem

Videobild koppeln. D.h. entweder Sie sehen das Computerbild oder das Videobild (s. auch Textkasten »Zum Thema Genlock«).

64'er-Wertung: Video Studio

Das »Video Studio« ist ein Tool zum Erstellen von Videovorspannen, -nachspannen und Filmtiteln. Der Editor ist einteilig und nutzt Pull-down-Menüs. Grafiken und Zeichensätze sind auf der Diskette bereits vorgezeichnet.

Positiv

- einfache Bedienung
- moderne Oberfläche
- gute Anleitung
- Multi-Switching zwischen Vorspann, Nachspann und Titel

Negativ

- eingeschränkte Funktionen
- keine frei programmierbaren Sequenzen
- keine eigenen Zeichensätze nutzbar
- keine bildfüllenden Animationen

Wichtige Daten

Produkt: The Video Studio
Lieferant: Vicom Systems, Stefano Becker, Wissenbacher Weg 6, 6340 Dillenburg 2.
Preis: 75 Mark
Testkonfiguration: C64, Floppy 1541, Dolphin Dos 3.0, Magic Formel 2.0

64'er-Wertung: Videofox II

Der »Videofox II« ist ein Tool zum Erstellen von Videovorspannen, -nachspannen, Animationen und Filmtiteln. Neben einem Tafel-/Texteditor wurden ein Steuerprogramm und eine eigene, kleine Programmiersprache integriert.

Positiv

- nutzt Modul-RAM des Pagefox
- komfortabel zu bedienen
- ausführliche Anleitung
- Makrosprache (frei programmierbare Sequenzen)
- unterstützt Harddisk und Jiffy-Dos
- Maustreiber
- Zeichenprogramm »Eddison« wird mitgeliefert

Negativ

- der Tafeleditor muß nachgeladen werden
- ohne Hardware-Speeder lange Wartezeiten
- läuft nicht mit Magic Formel 2.0

Wichtige Daten

Produkt: Videofox II
Lieferant: Scanntronik GmbH, Parkstr. 38, 8011 Zorneding-Pöding, Tel.: 081 06/22570
Preis: 128 Mark
Testkonfiguration: C64, Floppy 1541, Dolphin Dos 3.0, Magic Formel 2.0



THE VIDEO STUDIO



PHANTASIE UND KREAT

So könnte auch Ihr Vorspann zu Ihrem selbst gedrehten Videofilm nach der Bearbeitung mit dem Video Studio mal aussehen: Viele Farben und Scrolling.

THE VIDEO STUDIO

SYSTEMS
Vicom
AUTORE UND COMPUTER



Das Video Studio von Vicom Systems ist für Anfänger sicher am besten geeignet. Mit wenig Aufwand lassen sich sehenswerte Effekte und Tafeln erstellen.

Die Digitizer kommen

Ein zusätzlicher Reiz beim Videografieren, ist das Benutzen eines Scanners oder Digitizers. Mit diesen Hardwaretools lassen sich beliebige Vorlagen digitalisieren, als Pixelgrafik im Speicher ablegen und nachbearbeiten, um sie später in den Videofilm einzubinden. Die Verwendung eines Digitizers ist einfach: Modul einstecken, per Cinch-Kabel die Videokamera oder den Videorecorder mit dem Modul verbinden und fertig. Auf Knopfdruck wird dann das Bild, das die Kamera auf den Line Out-Ausgang gibt, in eine Grafik umgewandelt und im Speicher abgelegt. Der Scanntronik-Digitizer ist einfach zu handhaben und erzielt gute Ergebnisse. Zusätzlich kann dieser Digitizer mit R(ot)G(rün)B(lau)-Folien, die man vor das Kamera-Objektiv klebt mit etwas Geduld und Geschick farbig digitalisieren. Die Ergebnisse sind zwar durch die 16 Farben des C64 eingeschränkt, aber trotzdem spektakulär. Der Digitizer plus Software kostet 258 Mark. Ähnlich gut ist auch der Digitizer von Print Technik (die Software kommt übrigens direkt von Scanntronik). Auch Aufbau und Leistungsfähigkeit sind dem Scanntronik-Produkt ähnlich. Bei diesem Digitizer fehlen lediglich die RGB-Folien, d.h. er kann nur in bis zu 16 Graustufen digitalisieren.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

von Peter Klein

Wer Grafik sagt, meint VIC (VIC steht übrigens für »Video Interface Chip« nicht etwa für »Very Important Chip«, obwohl das auch nicht so falsch wäre). Der Videochip des C64 ist für alles Grafische verantwortlich. Er stellt Zeichensätze, Sprites und HiRes- oder Multicolor-Grafiken dar (dazu später) und bietet gleichzeitig mit seinen Registern umfangreiche Manipulationsmöglichkeiten (z.B. geänderter Zeichensatz). Deshalb vorweg: Um mit Grafik richtig hantieren zu können, müssen Sie nicht etwa verschiedene Linien- oder Ellipsen-Routinen auswendig lernen, die beherrscht bereits Ihr Malprogramm (z.B. AMICA-PAINT) im Schlaf, sondern vorrangig wissen, welches Register im VIC wofür zuständig ist.

Die diversen Formate

Hi-Res-Bilder mit der höchsten Auflösung (320 x 200 Pixel) können maximal zweifarbig sein. Das Bild wird nur durch Vordergrund-, Hintergrundfarbe und Bitmuster bestimmt. Das Bitmuster wird einfach im Speicher abgelegt und der VIC angewiesen, die Information, die ab einer gewissen Adresse beginnt, als Grafik aufzufassen und auch so darzustellen. Bei Multicolor-Bildern ist das nicht anders. Allerdings halbiert sich durch die Doppelbelegung der Bit-Information (Farben und Bitmuster) auch die Auflösung: Von 320 x 200 Pixel auf 160 x 200 (s. Textkasten »Grafik-Programmierung«).

Zeichensatz und Sprites

Auch der Zeichensatz und die Sprites des C64 gehören zum Thema Grafik. Unter Sprites versteht man frei verschiebbare Objekte, die beim C64 bis zu 24 x 21 Pixel groß sind. Insgesamt kann der VIC acht Stück gleichzeitig darstellen.

Der Zeichensatz macht Ihre eingetippten Zahlen und Buchstaben auf dem Bildschirm sichtbar und steht nach dem Einschalten sofort zur Verfügung. Nun gehört der Original-Zeichensatz nicht unbedingt zur Spitze kreativer Einfälle und der geplagte User fiebert des öfteren darauf, einen eigenen Zeichensatz zu entwickeln. Auch daran haben die Entwickler gedacht. Zu diesem Zweck gibt's extra ein Register im VIC, mit dem Sie bestimmen können, welcher Zeichensatz gerade angezeigt werden soll. Damit können Sie sich z.B. die deutschen Umlaute auf die von Ihnen bevorzugten Tasten legen und damit arbeiten.

Die FLI-Norm

Nachdem der C64 in puncto normaler Hi-Res- Multicolor-Grafik oder veränderten Zeichensätzen

Grafik-Durchblick

HiRes, Multicolor, Zeichensatz und FLI: viele Fachbegriffe, hinter denen sich ganz simple Abläufe verstecken. Wer beim Thema Grafik mitreden will, darf sich diesen Beitrag nicht entgehen lassen.



Nicht kleckern, sondern klotzen und zwar mit Farben. Multicolor-Bilder zeichnen sich zwar nicht unbedingt durch hohe Auflösung aus (nur 160 x 200 Bildpunkte im Gegensatz zu 320 x 200 bei HiRes-Bildern), glänzen aber mit sämtlichen 16 Farben des C64.

(RAM). In Grafik 1 sehen Sie, wie diese Informationen übereinandergelagert auf dem Bildschirm sichtbar angezeigt werden. Da die Screen-RAM- oder Farb-RAM-Information allerdings immer 8 Pixel in der Höhe umfaßt (= 1 Cursorblock) sind maximal vier verschiedene Farben möglich (in einem 8 x 8 Pixel großen Feld). Schaltet man allerdings nach jeder Rasterzeile das Screen-RAM und das dazugehörige Bitmuster um, können bereits in jeder Pixelreihe zwei oder vier Farben eingesetzt werden. Das Umschalten des Screen-RAMs funktioniert nicht etwa über zeitaufwendige Umkopier-Routi-



FLI-Bilder faszinieren durch viele Farben



Ein normales HiRes-Bild mit insgesamt zwei Farben eignet sich ideal für technische Zeichnungen

Grafik-Programmierung

Das Thema Grafik fasziniert in vielerlei Hinsicht. Zum einen spielen veränderbare Zeichensätze eine große Rolle, zum anderen gehören Multicolor- bzw. HiRes-Bilder natürlich auch dazu. Auch die dritte Gruppe dürfen wir nicht vergessen: die Sprites. Die Programmierung der genannten Gebiete ausführlich zu erläutern, dafür wäre ein Grundlagenartikel sicher ungeeignet. Um Ihnen trotzdem einen Einstieg in die Welt der Grafik zu ermöglichen, haben wir für Sie eine kleine Übersicht zusammengestellt, inwieweit das Thema Grafik bisher unsere Programmierer-Rubriken (Assembler-Corner/Profi-Corner usw.) gestreift hat.

Profi-Corner

Ausgabe 2/90 (Pixel-Blender)
Ausgabe 9/90 (FLI)
Ausgabe 2/91 (Hidden Line)
Ausgabe 7/92 (ESCOS)
Ausgabe 8/92 (ECI)

Assembler-Corner

Ausgabe 7/92 (Sprites)
Ausgabe 8/92 (Multicolor-Bild)

nichts mehr Neues zu bieten hatte, generierten findige Demo-Crews mit einem kleinen, aber sensatio-

Aufbau eines Multicolor-Bildes

Screen-RAM (ab \$0400) FARBE 1

\$07

Color-RAM (ab \$D800) FARBE 2

\$DA

Bitmap (ab \$2000) FARBE 3

\$20333E

nellen Trick eine völlig neue Grafiknorm: der FLI (Flexible Line Interrupt) war geboren. Wie bereits erwähnt, sind in einem 8 x 8 großen Pixelblock normalerweise nur bis zu vier Farben gleichzeitig möglich (inkl. Hintergrundfarbe), bei HiRes-Auflösung sogar nur zwei. Das liegt daran, daß der C64 seine Farbinformationen aus zwei der drei verschiedenen Quellen zusammensetzt, die jeweils 8 x 8 Pixel groß sind (Screen- und Color-

RAM), sondern direkt über den VIC, der einen idealen Schalter (\$D018) liefert. Mit FLI sind also farbige HiRes- und mit 16 Farben ausgestattete Multicolor-Bilder möglich. Zwei kleine Einschränkungen gibt es allerdings: Über FLI-Bildern dürfen sich keine Sprites befinden (da sonst das wackelige Timing einstürzen würde) und außerdem müssen auf der linken Seite die ersten 3 Byte jeder Zeile frei bleiben (Timing-Problem).

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Egal ob Demoprogrammierer, Künstler oder Basic-Freak, alle werden über kurz oder lang einmal die Hilfe eines ordentlichen Mal- oder Zeichenprogramms benötigen. Große Funktionsvielfalt machen dem Anwender allerdings die Wahl oft zur Qual. Wir sagen Ihnen klipp und klar, welches Programm für Sie am besten geeignet ist.

von Peter Klein

Zeichentools lassen sich grundsätzlich in drei Kategorien einteilen: Da sind zum ersten reine Zeichenprogramme (HiRes-Auflösung; 2 Farben), die für technische Zeichnungen benutzt werden, zum zweiten Malprogramme (also Multicolorauflösung), mit denen Sie von Logos bis zu Ihrer Wohnzeile alles malen können und drittens die FLI-Painter, die die neue Norm FLI (Flexible Line Interrupt) nutzen.

Dem Hobby-Architekten fällt die Entscheidung leicht: Er braucht

Jetzt Grafik-Rausch



«Giga-Paint» gehört ebenfalls zur Kategorie der Farbleckser und ist nach Amica-Paint sicher das beste Programm auf dem Markt. Es verarbeitet alle gängigen Grafik-Formate und besitzt sogar eine eigene Programmiersprache. Dieses Tool ist für den Perfektionisten gedacht, der auf nichts verzichten kann und sich auch notfalls tagelang mit diesem Programm ausführlich beschäftigen will.

Jetzt wird's farbig

Bei den Multicolor-Malprogrammen fällt die Entscheidung ebenso leicht. Wer keine besonderen Ansprüche stellt, und nur mal zwischendurch was malen will, ist mit «Saracen Paint» oder «Paint Magic» am besten bedient. Die bieten zwar nicht unbedingt große Funktionsvielfalt, sind für den Anfänger aber am Besten geeignet.

Der Profi sollte sich das Malprogramm «Amica Paint» zulegen. Was dieses Tool zu leisten vermag, gab's bislang eigentlich nur auf Amiga und Konsorten. Drehen, kippen, spiegeln, Makros, Zoomen, verwaschen, die Liste ließe sich fast endlos fortsetzen. Hinzu kommen Fenstertechnik und Tastaturauswahl, die das Arbeiten enorm beschleunigen.



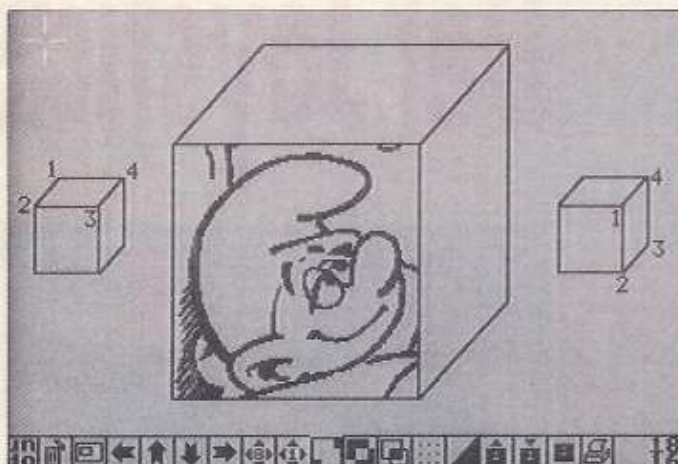
Das Multicolor-Malprogramm «Amica Paint» gehört trotz seines Alters immer noch zum Besten was es für den C64 gibt. Funktionen, die bislang nur von größeren Rechnern bekannt waren, wurden integriert. So können Sie z.B. Grafiken zerren, kippen, verwischen, spiegeln usw. und das mit affenartiger Geschwindigkeit. Einzig gewöhnungsbedürftig ist die Menüsteuerung über die Tastatur.

weder viel Farben, noch irgendwelchen Schnickschnack. Wert muß er allerdings auf höchstmögliche Auflösung und Schnelligkeit legen. Da gibt's nur eins: ein HiRes-Programm muß her. «Eddison», der «HiEddi»-Nachfolger, «StarPainter» oder «Giga Paint» sind die Kandidaten. Wer absolut maßstabsgetreue Zeichnungen

braucht, sollte sich den «StarPainter» zulegen, dieser bietet neben Linealen andere wichtige Maßstabs-Werkzeuge. Der Freihand-Künstler, für den Maßstab ein Fremdwort ist, und Bedienbarkeit das Maß aller Dinge, kann auf «Eddison» zurückgreifen, da dieser eine Fülle nützlicher Funktionen per Icons bereithält. Zusätzlich drückt

der «HiEddi»-Nachfolger durch eine besondere Technik in höchster Qualität. Der Perfektionist, der sich nicht scheut, wochenlang in ein Programmpaket einzuarbeiten, um das Allerletzte herauszuholen, ist bei Giga Paint an der richtigen Adresse. Dieses Tool erschlägt den verwöhnten User mit einer Fülle von Funktionen. Unter anderem verwaltet dieses Programm Multicolor- und HiRes-Bilder; außerdem gibt's Druckeranpassungen für über 120 Nadler. Wem das, neben vielen außergewöhnlichen Funktionen nicht reicht, der dürfte spätestens bei der internen Basic-Programmiersprache aufatmen.

Für alle Geos-Fans gibt's ohnehin nur eins: das eingebaute «GeoPaint». Das ist zwar relativ langsam, glänzt aber durch Pulldown-Menüs und Icons.



Der Nachfolger des legendären »Hi Eddi+« nennt sich »Eddison« und steht seinem Vorgänger in puncto Leistungsfähigkeit in nichts nach, im Gegenteil. Auch dieses Programm benutzt die HiRes-Auflösung, kann also nur zwei Farben darstellen.

Der letzte und zugleich farbenfroheste Multicolor-Mitstreiter nutzt die neue Grafik-Norm FLI. Im »Fun Painter« können Sie in einem HiRes-Bild alle 16 Farben des C64 benutzen und zwar in einem (!) Zeichen. Zusätzlich lassen sich mit dem Programm bis zu 136 Farben erzeugen. Da das ganze im Interlace-Modus abläuft, flackert das Bild bei hellen Farben allerdings recht stark.

Eine ganz andere Art und Weise Bilder zu erstellen, nutzt der »Lightpen« von Trojan. Ein relativ gutes Malprogramm wird übrigens gleich geliefert. Alle Standard-

funktionen sind integriert und über den Lightpen anwählbar. Dieses Tool nimmt's mit der Präzision zwar nicht allzu genau, wer aber mit Stiften lieber malt als mit Mäusen, kommt um den »Lightpen« nicht herum.

- 1 Sybek Verlag GmbH, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 30
- 2 Scantronik GmbH, Parkstr. 38, 8011 Zorneding-Pöring
- 3 MSPL, Hans-Pinsel Str. 9b, 8013 Haar
- 4 Markt & Technik, Hans-Pinsel Str. 2, 8013 Haar
- 5 Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
- 6 ifi, Postfach 210, 2152 Horneburg



»Saracen Paint« ist der neueste Vertreter in der Gattung der Multicolor-Grafikprogramme. Er glänzt durch moderne Pull-down-Menüs und einen hervorragenden Zoom-Modus. Ansonsten bietet »Saracen Paint« nichts Außergewöhnliches.



Der »Fun Painter« besticht durch hohe Auflösung und insgesamt 80 darstellbaren Farben. Die hohe Auflösung wird durch das Interlace-Verfahren erreicht, die vielen Farben durch Interlace-FLI. Als erstes FLI-Malprogramm überhaupt besitzt der »Fun Painter« Standardfunktionen wie Linien oder Kreise ziehen. Ein Nachteil sollte allerdings nicht verschwiegen werden: das Geflacker im Interlace-Mode läßt sich nur mit einer dunklen Brille ertragen.

Zeichen- und Malprogramme im Überblick

Name	a) Art b) Steuerung c) Bezugsquelle/Preis	Besonderheiten
StarPainter	a) HiRes b) Joystick c) Sybek-Verlag/ca. 70 Mark	Linealfunktionen, hohe Auflösung, maßstabgetreue Zeichnungen sind möglich, Icon-Steuerung
Eddison	a) HiRes b) Joystick/Maus c) Scantronik/58 Mark	sehr hohe Druckauflösung von 640 x 400 Punkten, verwaltet mehrere Bildschirme, Sprites-Editor
Geos	a) HiRes b) Joystick/Maus c) MSPL/ca. 90 Mark	Pull-down-Menüs, Icon-Steuerung, verwaltet mehrere Bildschirme, eigenes Betriebssystem, eingebautes Textprogramm
Paint Magic	a) Multicolor b) Joystick/Maus/Tastatur c) Markt & Technik/16 Mark	belegt wenig Platz auf Diskette, guter Zoom-Modus
Fun Painter	a) HiRes-FLI b) Joystick c) Markt & Technik/10 Mark	kann bis zu 132 Farben darstellen, erstes FLI-Programm mit Standardfunktionen, Auflösung von 296 x 200 Pixel bei 132 Farben
Amica Paint	a) Multicolor b) Joystick/Maus/Tastatur c) Markt & Technik/16 Mark	viele bislang auf dem C64 noch unbekannt Sonderfunktionen, schnelle Algorithmen, lädt und speichert zusätzlich im Koala-Format
Giga Paint	a) Multicolor/HiRes b) Joystick c) Markt & Technik/59 Mark	eingebaute Basic-Erweiterung, liest fast alle Grafikformate, unterstützt über 120 Drucker, schnelle Algorithmen, Bookware
Saracen Paint	a) Multicolor b) Joystick/Maus c) Rushware/ca. 70 Mark	Pull-down-Menüs, hervorragender Zoom-Modus
Lightpen	a) Multicolor b) Lightpen c) ifi / ca. 80 Mark	kann nur über den Lightpen gesteuert werden



Wer viel technische Zeichnungen macht, sollte auf seine farbigen Kollegen verzichten. Der »StarPainter« verwendet die HiRes-Auflösung (also 320 x 200 Pixel bei zwei Farben). Durch die hohe Auflösung sind natürlich Zeichnungen möglich, die mit Multicolor-Programmen nicht zu realisieren sind.

Gemeinsam mit dem ersten Teil in der letzten Ausgabe haben Sie nun einen kompletten Überblick über den Joystickmarkt.

von Jörn-Erik Burkert

Der Joystick-Markt boomt. Um sich besser im Dschungel des Angebots zurechtzufinden, haben wir diese Marktübersicht zusammengestellt. Die meisten vorgestellten Modelle kann man in Kaufhäusern oder Fachgeschäften beziehen. Die Bezugsquelle ist für den Fachhändler gedacht, denn er kann das Produkt bei der angegebenen Adresse bestellen. Bei Fabrikaten mit einer Bezugsadresse im Ausland, sind neben dem Zirkus-Preis Frachtkosten, Steuer und Zoll zu berücksichtigen. Deshalb: Vor Bestellung auch einmal beim Zollamt nach den Bestimmungen fragen.

Da wir bei unseren Recherchen nach allen möglichen Modellen auf eine sehr stattliche Anzahl kamen, müssen wir sie in zwei Folgen vorstellen (Teil 1 in der Ausgabe 9/92). Die Wertungen für Leistung, Preis-Leistungs-Verhältnis und Gesamt (64'er-Wertung) spiegeln eine subjektive Meinung der Redaktionsmitglieder wider und sollen nur ein Tip bei der Auswahl sein. Am besten ist es, wenn man vor dem Kauf beim Händler oder bei Freunden probespielt. Außerdem ist zu überlegen, für welchen Zweck der Joystick genutzt werden soll. Denn in manchen Fällen macht es schon ein recht einfacher

Joystick (z.B. Strategie- und Rollenspiele). Anders herum sollte man als Actionfan auf Stabilität und gute Reaktionsfähigkeit der Schalter achten und auch sehen, ob genügend Feuerknöpfe vorhanden sind.

Neben technischen Daten, Preis und Bezugsquelle, finden Sie in der Übersicht auch eine kurze Bewertung jedes Modells.

Beim Testspielen konnten wir aber keines der Modelle bis zum Steuerhebelbruch oder Schalterdefekt testen. Deswegen keine Wertung in Sachen Lebensdauer und Haltbarkeit.

Für unsere beiden Wertungen (Preis/Leistung und 64'er-Wertung) haben wir folgende Prädikate ausgeschrieben:

sehr gut
gut
mäßig

Mit **sehr gut** wurden alle Joysticks bewertet, die mit besten Steuereigenschaften, Ausstattung (z.B. Dauerfeuer), Design und Feuerknöpfen versehen sind. Die **guten** Joysticks kann man ohne große Probleme zum Spielen benutzen, aber kleine Abstriche müssen gemacht werden. Jedoch mit **mäßig** bezeichnen wir Joysticks, die größere Macken haben oder beim Steuern, Feuern und beim Design nicht die Anforderungen erfüllen, wie wir es wünschen.

Der Joystick-



Alpha-Ray

Preis: ca. 25 Mark
Bezugsquelle:
Leisure-Soft GmbH,
Robert-Bosch-Str. 1,
4703 Bönen

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Beim »Alpha-Ray«
erweist sich die Steuerung erst
nach einer Einspielphase als ange-
nehm. Die Feuerknöpfe arbeiten ord-
entlich. Vor dem Kauf testspielen!

Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
gut



Cruiser

Preis: ca. 28 Mark
Bezugsquelle:
Sonimax, Slackcote Lane, Delph,
Oldham, Lancashire,
OL3 5 TW UK

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: nein
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Die wabblige Föh-
rung des Hebels läßt nur eine un-
genaue Steuerung zu und mit den
Feuerknöpfen kann man den Geg-
nem auch nur schlecht einheizen.

Preis/Leistung: mäßig

64'er-Wertung:
mäßig



Sting-Ray

Preis: ca. 30 Mark
Bezugsquelle:
Leisure-Soft GmbH,
Robert-Bosch-Str. 1,
4703 Bönen

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 3
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: Design
Saugnapfe: nein
Slow Motion: nein
Leistung: Die Steuerung des
»Sting Ray« ist gut und die Form
läßt auch Linkshänder ohne Proble-
me handhaben. Die Feuerknöpfe ar-
beiten gut.

Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
gut



Quickshot 138F

Preis: ca. 34 Mark
Bezugsquelle:
Batavia M.Sawatsky KG.,
Niederhart 1,
8391 Tienlbach

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 1
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: Steuerhebel links
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Der »Quickshot
138F Maverick 1M« hat Spielhallen-
Outfit und mit seinen Mikroschal-
tern läßt sich's gut steuern.

Preis/Leistung: mäßig

64'er-Wertung:
gut



Speed King

Preis: ca. 35 Mark
Bezugsquelle:
Rushware,
Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 1
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: nein
Slow Motion: nein
Leistung: Der auch als Kartof-
fel bezeichnete »Speed King« ist
handlich und spielt sich gut. Die
Feuerknöpfe arbeiten ordentlich.
Design nur für Rechtshänder.

Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
gut



Crystal Turbo

Preis: ca. 38 Mark
Bezugsquelle:
Sonimax,
Slackcote Lane, Delph, Oldham,
Lancashire, OL3 5 TW UK

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Zwar kostet der »Cry-
stal Turbo« soviel wie der »Zipstik«,
leistet aber trotzdem nicht soviel
wie der Competition-Clone und der
Steuerhebel ist Geschmacksfrage.

Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
gut



Mach I

Preis: ca. 39 Mark
Bezugsquelle:
Cheetah Int. Ltd., Cheetah House,
Bedwas Business Park, Bedwas,
Gwent NP1 8DU

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 4
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten:
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Der »Mach I« hat
im Gegensatz zum »Star Probe«
keinen so hohen Hebelwinkel und
steuert sich ähnlich gut wie sein
Bruder.

Preis/Leistung: mäßig

64'er-Wertung:
gut

Markt transparent

Teil 2



Manta-Ray

Preis: ca. 30 Mark
Bezugsquelle:
 Leisure-Soft GmbH,
 Robert-Bosch-Str. 1,
 4703 Bönen

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 3
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: gutes Design
Saugnapfe: nein
Slow Motion: nein
Leistung: Der nur für Rechts-
 händler gedachte Joystick liegt per-
 fekt in der Hand und hat gut re-
 agierende Mikroschalter und Buttons.
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
 gut



Quickjoy VI

Preis: ca. 30 Mark
Bezugsquelle:
 Jöllenbeck GmbH,
 Far-East Import Export,
 2730 Weertzen

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: ja
Slow Motion: ja
Leistung: Trotz des großen
 Winkels des Steuerhebels steuert
 sich der »Jetfighter« gut. Die klei-
 nen Schalter im Kopf des Steuer-
 hebels sind umständlich
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
 gut



Sigma-Ray

Preis: ca. 30 Mark
Bezugsquelle:
 Leisure-Soft GmbH,
 Robert-Bosch-Str. 1,
 4703 Bönen

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 4
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Die Steuerung des
 »Sigma-Ray« ist ebenso ungewöh-
 nlich wie bei seinem Bruder, dem
 »Alpha-Ray«. Zusätzlich hat er noch
 zwei weitere Feuer-Buttons.
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
 gut



Cheetah 125+

Preis: ca. 30 Mark
Bezugsquelle:
 Cheetah Int. Ltd. Cheetah House,
 Bedwas Business Park,
 Bedwas, Gwent NP1 8DU

Technische Daten

Schalter: Gummischalter
Feuertasten: 4
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: Spektrum-Anschluß
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Im Gegensatz zum
 »Star Probe« von Cheetah, eher
 eine lahme Ente. Seine Federsch-
 alter sind nicht mehr zeitgemäß.
Preis/Leistung: mäßig

64'er-Wertung:
 mäßig



Quickshot 130 F

Preis: ca. 30 Mark
Bezugsquelle:
 Batavia M Sawatsky KG.,
 Niedehart 1,
 8391 Tiefenbach

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Mit dem »Quickshot
 130 F Python 1« ist man gut bera-
 ten, da seine Mikroschalter gut ar-
 beiten und das Dauerfeuer so rich-
 tig abzieht
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
 gut



Zipstik

Preis: ca. 39 Mark
Bezugsquelle:
 Sonmax, Slackcote Lane,
 Delph, Oldham, Lancashire,
 OL3 5 TW UK

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Der »Zipstik« ist
 nicht nur äußerlich unserem Refer-
 renzjoystick ähnlich, sondern steu-
 ert sich auch so gut. Seine Saug-
 näpfe halten sicher.
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
 sehr gut



Quickjoy VII

Preis: ca. 40 Mark
Bezugsquelle:
 Jöllenbeck GmbH,
 Far-East Import Export,
 2730 Weertzen

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: Acrylgehäuse
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Der in Spiralfedern
 gelagerte Hebel des »Quickjoy VII
 Topstar« läßt sich nur nach Einge-
 wöhnung steuern.
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
 gut



Gamma-Ray

Preis: ca. 40 Mark
Bezugsquelle:
 Leisure-Soft GmbH,
 Robert-Bosch-Str. 1,
 4703 Bönen

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 4
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: Stoppuhr
Saugnapfe: ja
Slow Motion: nein
Leistung: Auf den »Gamma-
 Ray« trifft dasselbe zu, wie auf sei-
 ne beiden kleinen Kollegen (Alpha-
 und Sigma-Ray). Zusätzlich hat er
 eine Richtungsanzeige.
Preis/Leistung: mäßig

64'er-Wertung:
 gut



Navigator

Preis: ca. 40 Mark
Bezugsquelle:
 Rushware,
 Bruchweg 128-132,
 4044 Kaarst

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 1
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: keine
Saugnapfe: nein
Slow Motion: nein
Leistung: Der »Navigator«
 steuert sich gut und seine Form
 sorgt dafür, daß auch Linkshänder
 spielen können. Seine Feuertaste
 sorgt aber für schlechte Ballerei.
Preis/Leistung: mäßig

64'er-Wertung:
 gut



Competition Pro Star

Preis: ca. 40 Mark
Bezugsquelle:
 Dynamics,
 Friedensallee 35,
 2000 Hamburg 50

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 4
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: Acrylgehäuse
Saugnapfe: nein
Slow Motion: ja
Leistung: Der Competition ist
 unser Referenz-Joystick, weil er
 eigentlich alles zu bieten hat, was
 ein Spielerherz begehrt.
Preis/Leistung: sehr gut

64'er-Wertung:
 sehr gut

Die Vorstellung ist nach ihren Preisen geordnet: vom Alltags-Joystick bis zur Luxusklasse.

Außerdem ist zu beachten, daß manche Joysticktypen auch in

Sonderausführungen zu haben sind (z.B. Competition 5000 mit Acryl-Gehäuse). Diese Modelle haben wir nicht gesondert aufgeführt.

Der Joystick-Markt

				
<p>Quickjoy SE 5</p> <p>Preis: ca. 40 Mark Bezugsquelle: Jöllenberg GmbH, Far-East Import Export, 2730 Weertzen</p>	<p>Quickjoy V</p> <p>Preis: ca. 40 Mark Bezugsquelle: Jöllenberg GmbH, Far-East Import Export, 2730 Weertzen</p>	<p>Manix Twins</p> <p>Preis: ca. 45 Mark Bezugsquelle: Dynamics, Friedensallee 35, 2000 Hamburg 50</p>	<p>Star Probe</p> <p>Preis: ca. 45 Mark Bezugsquelle: Cheetah Int. Ltd. Cheetah House, Bedwas Business Park, Bedwas, Gwent NP1 8DU</p>	<p>Quickshot Controller</p> <p>Preis: ca. 45 Mark Bezugsquelle: Boeder GmbH & Co. KG, Wickerer Str. 50, 6093 Flörsheim am Main</p>
<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Mikroschalter Feuertasten: 2 Dauerfeuer: ja Besonderheiten: für Mega-Drive vorgesehen Saugnapfe: ja Slow Motion: nein Leistung: Der eigentlich für die Sega-Konsole Mega-Drive vorgesehene Stick hat ähnliche Eigenschaften wie der »Quickjoy V« Preis/Leistung: mäßig</p>	<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Mikroschalter Feuertasten: 6 Dauerfeuer: ja Besonderheiten: digitale Stoppuhr Saugnapfe: ja Slow Motion: nein Leistung: Der auch »Superboard« genannte Stick steuert sich exakt und seine vielen Feuertaste geben ordentlich Zunder. Preis/Leistung: gut</p>	<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Mikroschalter Feuertasten: 2 Dauerfeuer: ja Besonderheiten: Maus-Button integriert Saugnapfe: nein Slow Motion: ja Leistung: Die ungewöhnlich gestalteten Zwillinge haben ein gut arbeitendes Steuerkreuz und das Dauerfeuer weiß zu überzeugen. Preis/Leistung: gut</p>	<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Mikroschalter Feuertasten: 4 Dauerfeuer: ja Besonderheiten: Spektrum-Anschluß Saugnapfe: ja Slow Motion: nein Leistung: Der Steuerknüppel des »Star Probe« hat einen großen Hebelwinkel. Seine Feuertasten arbeiten ordentlich. Preis/Leistung: mäßig</p>	<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Gummischalter Feuertasten: 2 Dauerfeuer: ja Besonderheiten: keine Saugnapfe: nein Slow Motion: nein Leistung: Mit diesem futuristischen Pad muß man erst einmal richtig Bekanntschaft schließen. Feuerkraft und Steuervermögen sind gut. Preis/Leistung: mäßig</p>
<p>64'er-Wertung: gut</p>	<p>64'er-Wertung: gut</p>	<p>64'er-Wertung: gut</p>	<p>64'er-Wertung: gut</p>	<p>64'er-Wertung: gut</p>
				
<p>Aviator 1</p> <p>Preis: ca. 100 Mark Bezugsquelle: Batavia M. Sawatsky KG, Niederhart 1, 8391 Tiefenbach</p>	<p>Intruder 1</p> <p>Preis: ca. 100 Mark Bezugsquelle: Batavia M. Sawatsky KG, Niederhart 1, 8391 Tiefenbach</p>	<p>Arcade Power Stick</p> <p>Preis: ca. 120 Mark Bezugsquelle: Virgin/Sega, Neuer Pferdemarkt 1, 2000 Hamburg 26</p>	<p>Turbo Fighter</p> <p>Preis: ca. 150 Mark Bezugsquelle: Cheetah Int. Ltd. Cheetah House, Bedwas Business Park, Bedwas, Gwent NP1 8DU</p>	<p>Footpedal</p> <p>Preis: ca. 40 Mark Bezugsquelle: Jöllenberg GmbH, Far-East Import Export, 2730 Weertzen</p>
<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Mikroschalter Feuertasten: 4 Dauerfeuer: nein Besonderheiten: Design Saugnapfe: ja Slow Motion: nein Leistung: Flugsimulationsfans würden mit dem »Aviator 1« zufrieden sein, da er ein tolles Gerät für dieses Spiel-Genre ist. Er ist nicht für andere Games geeignet. Preis/Leistung: mäßig</p>	<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Mikroschalter Feuertasten: 2 Dauerfeuer: ja Besonderheiten: Design Saugnapfe: ja Slow Motion: nein Leistung: Der »Intruder 1« ist das ideale Spielgerät für Action-, Renn- und Flugspiel-Freaks. Seine Mikroschalter arbeiten flott und sein regelbares Dauerfeuer ist okay. Preis/Leistung: gut</p>	<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Gummischalter Feuertasten: 1 Dauerfeuer: ja Besonderheiten: fürs Mega-Drive vorgesehen Saugnapfe: nein Slow Motion: nein Leistung: Für seine 120 Mark hätte man eigentlich Mikroschalter erwarten können. Sonst aber ein robustes Steuergerät. Preis/Leistung: mäßig</p>	<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Federschalter Feuertasten: 2 Dauerfeuer: nein Besonderheiten: Analog-Joystick Saugnapfe: ja Slow Motion: nein Leistung: Der Stick für den großen Geldbeutel, verwandelt sich mittels Interface vom PC-Joystick zu einem Stick für Heimcomputer. Preis/Leistung: mäßig</p>	<p>Technische Daten</p> <p>Schalter: Mikroschalter Feuertasten: 3 Dauerfeuer: nein Besonderheiten: Ergänzung zu anderen Sticks Saugnapfe: nein Slow Motion: nein Leistung: Das Pedal ist eine hervorragende Ergänzung für Renn-Piloten am Joystick und bringt viel Fun. Preis/Leistung: gut</p>
<p>64'er-Wertung: gut</p>	<p>64'er-Wertung: gut</p>	<p>64'er-Wertung: gut</p>	<p>64'er-Wertung: gut</p>	<p>64'er-Wertung: gut</p>

Das vor allem, weil wir Platz sparen mußten, da der Joystick-Markt in letzter Zeit immer mehr expandiert und wir möglichst alle Modelle in der Übersicht haben wollten.

Alle Modelle die in der Folgezeit auf den Markt kommen werden, testen wir dann ausführlich in zukünftigen Ausgaben des 64'er-Magazins.



The Bug

Preis: ca. 45 Mark
Bezugsquelle:
Cheetah Int. Ltd. Cheetah House,
Bedwas Business Park,
Bedwas, Gwent NP1 8DU

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten:
sehr klein
Saugnapfe: nein
Slow Motion: nein
Leistung: Daß auch Kleine viel leisten können, beweist die »Wanze« von Cheetah voll und ganz. Vorsicht, großer Steuerhebelwinkel.
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
sehr gut



Mega-Pad

Preis: ca. 50 Mark
Bezugsquelle:
Virgin/Sega,
Neuer Pferdemarkt 1,
2000 Hamburg 26

Technische Daten

Schalter: Gummischalter
Feuertasten: 1
Dauerfeuer: nein
Besonderheiten:
für Mega-Drive vorgesehen
Saugnapfe: nein
Slow Motion: nein
Leistung: Das Pad fürs Mega-Drive von Sega ist nicht nur eine Augenweide, sondern auch super beim Steuern.
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
gut



Quickjoy VIII

Preis: ca. 50 Mark
Bezugsquelle:
Jollenbeck GmbH,
Far-East Import Export,
2730 Weertzen

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 4
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten:
große Feuertasten, Uhr
Saugnapfe: ja
Slow Motion: ja
Leistung: Beim Riesen unter den Joysticks ist die Steuerung gut, aber der große Hebelweg ist gewöhnungsbedürftig.
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
gut



Manix Deck

Preis: ca. 60 Mark
Bezugsquelle:
Dynamics,
Friedensallee 35,
2000 Hamburg 50

Technische Daten

Schalter: Mikroschalter
Feuertasten: 2
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten: Design
Saugnapfe: ja
Slow Motion: ja
Leistung: Dieselben Features wie die »Manix Twins« hat das »Manix Deck« von Dynamics zu bieten. Der Steuerhebel ist aber gewöhnungsbedürftig.
Preis/Leistung: gut

64'er-Wertung:
gut



Quickshot 129 P

Preis: ca. 90 Mark
Bezugsquelle:
Boeder GmbH & Co. KG,
Wicktor Str. 50,
6293 Flörsheim am Main

Technische Daten

Schalter: Gummischalter
Feuertasten: 1
Dauerfeuer: ja
Besonderheiten:
Infrarot-Pad
Saugnapfe: nein
Slow Motion: ja
Leistung: Mit dem Pad von Quickshot ist man ziemlich unabhängig beim Spielen und mit dem Kreuz steuert man recht gut.
Preis/Leistung: mäßig

64'er-Wertung:
gut

Mitmachen-
mitgewinnen

Joystick-Leserwahl

Phazer-Lazer-Gun
zu gewinnen



Nicht nur welcher Joystick den 64'er-Lesern ans Herz gewachsen ist, wollen wir bei dieser Umfrage ermitteln, sondern auch einige statistische Werte über dieses Eingabegerät. Zu gewinnen gibt's natürlich auch etwas.

Der boomende Joystick-Markt bietet ein Kaleidoskop verschiedenster Formen und Arten. Wir wollen nun wissen, welchen Joystick die Leser des 64'er-Magazins aufs Siegerpodest heben und welche Erfahrungen Ihr mit Euren Joysticks gemacht habt. Unter allen Einsendern verlosen wir einmal ein Phazer-Light-Gun mit sechs tollen Spielen! Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Zur Beantwortung der Fragen bitte diese Seite ausschneiden

oder kopieren und darauf die Antworten notieren. Auf dem Blatt bitte Name und Adresse nicht vergessen. Und dann ab die Post an:

Markt & Technik AG
64'er-Redaktion
Stichwort: Joystick-Wahl
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar b. München

Nun aber die Fragen, die uns auf der Seele brennen:

1. Welcher Joystick ist Euer Favorit?

2. Auf was legt Ihr bei Eurem Joystick den größten Wert?

- Mikroschalter
- Dauerfeuer
- Slow Motion
- Saugnapfe
- handliche Form
- mehrere Feuerbuttons
- Linkshänder-Joystick
- lange oder kurze Schaltwege

Leichtgängigkeit der Feuerknöpfe

(hier sind Mehrfachnennungen möglich)

3. Welches Spielgenre bevorzugt Ihr?

- Action
- Jump'n Run
- Adventure
- Rollenspiel/Simulation

4. Wie lange habt Ihr Euren Joystick schon?

5. Wie viele Joysticks hattet Ihr bisher?

6. Wie habt Ihr den Joystick bekommen?

- gekauft
- geschenkt
- selbst gebaut

7. Wie »sterben« Euere Joysticks?

8. Wie alt seid Ihr?

Anschrift: _____

Wenn zwei (Drucker und Computer) sich streiten, freut sich der Dritte (Interface). Welchen Zweck erfüllen diese kleinen Kästchen und was leisten sie?

von Heinz Behling

64'er TEST

Am Anfang war... Nein, nicht nur das Wort, sondern auch die C-64-Druckerwelt noch in Ordnung. Da gab es nämlich zahlreiche Printer, die eine Commodore-Schnittstelle besaßen. Heute jedoch muß man diese Geräte suchen, fast alle Drucker werden nur noch mit der bei PC & Co. üblichen Centronics-Schnittstelle geliefert, die zwar einige Vorteile bietet, den C-64-User aber zu allerlei Klammzügen zwingt. Wie nämlich soll man eine funktionierende Verbindung zwischen diesen beiden Welten herstellen?

Und damit noch nicht genug: Während die älteren Geräte kompatibel zu den Commodore-Druckern waren (MPS 801), ist dieser Befehls- und Zeichensatz nun nicht mehr zu finden, Epson heißt hier die Norm. Somit ist selbst bei einer guten elektrischen Verbindung noch mit Mißverständnissen



Epson hat den Druckerstandard (ESC/P) definiert

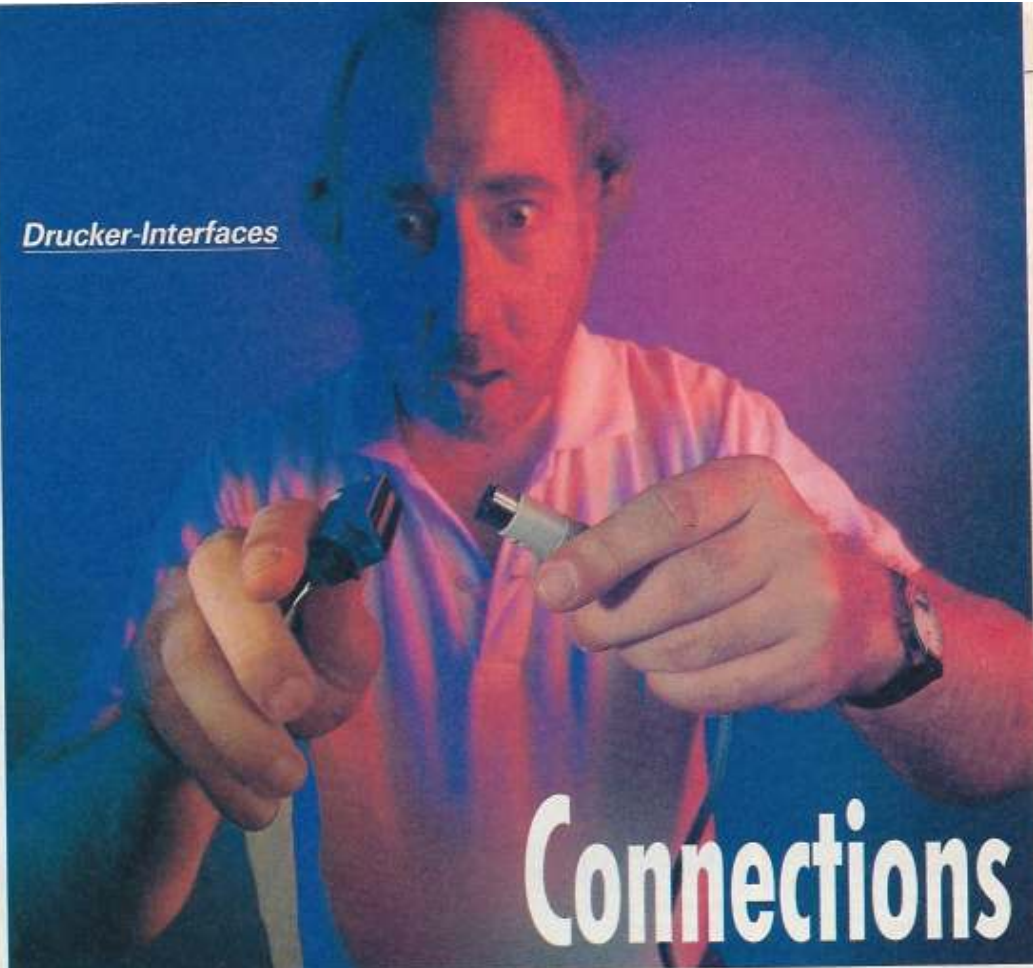
durch babylonisches Sprachengewirr zu rechnen.

Bei so vielen Steinen auf dem Weg zum bedruckten Papier könnte man schnell das Handbuch werfen, wenn da nicht erfinderische Leute eine Lösung gefunden hätten: Interfaces - kleine Geräte, die



Wiesemann-92000-Interface: Das Meistgekaupte bereitet keine Probleme.

Drucker-Interfaces



Connections

in der Lage sind, zwei unterschiedliche Schnittstellen einander anzupassen und Sprachprobleme durch Übersetzung zu umgehen.

In der Regel haben Interfaces einen eigenen Mikroprozessor und Speicher, stellen also ein sog. intelligentes System dar. Wie bei allem,

was mit Intelligenz zu tun hat, tritt auch hier das Phänomen der Individualität auf, sprich: Jedes kocht sein eigenes Süppchen und hält sich auf keinen Fall an Vorgaben, die andere gemacht haben. Das Ergebnis ist Inkompatibilität. So bereiten viele Programme mit dem

Es geht auch einfacher

Wenn Sie hauptsächlich Software benutzen, die eine sog. Software-Centronics-Schnittstelle besitzt oder über ein Betriebssystem mit einer solchen Schnittstelle verfügen (wie z. B. die meisten Floppy-Spinner), so steht Ihnen eine einfachere Möglichkeit des Druckeranschlusses zur Verfügung: Sie können das Gerät mit einem speziellen Kabel direkt an den Userport des C64 anschließen. Das Kabel kostet etwa 20 bis 30 Mark und kann bei einiger Lötferfahrung auch selbst hergestellt werden (Material ca. 12 Mark). Software, die diese Möglichkeit nutzen, sind beispielsweise Geos, Startext, -datei, -painter und Viza-write.

Falls Sie kein entsprechendes Betriebssystem besitzen, können Sie aus Basic heraus nicht drucken. Hier helfen dann aber kleine Tools weiter, die das Betriebssystem entsprechend erweitern, allerdings jedesmal von Diskette geladen werden müssen.

Sie müssen daher abwägen, was Sie hauptsächlich mit Ihrem Drucker tun möchten und welche Voraussetzungen Ihre C-64-Anlage bereits erfüllt.

Wenn Sie vor allem Programme verwenden, die ausschließlich für serielle Drucker geschrieben ist, bleibt Ihnen ohnehin nur noch ein Interface oder eins der seltenen Druckermodelle mit CBM-Schnittstelle übrig.



Wiesemann 92128: mit Pufferspeicher und Tastatur sehr komfortabel, aber auch teuer

einen Gerät Probleme, während es mit einem anderen reibungslos arbeitet. Hinzu kommt, daß oftmals im Interface enthaltene DIP-Schalter die Möglichkeiten der (Fehl-)Bedienung noch einmal um ein vielfaches steigern.

Alles zusammen führte dazu, daß von den zahlreichen Typen, die auf den Markt gebracht wurden, nur wenige übrigblieben, im einzelnen sind dies:

Wiesemann & Theiss 92000

Wiesemann & Theiss 92128

Edotronic C128-Interface

Sämtliche Geräte besitzen Anschlüsse für den seriellen Port des C64 und einen Centronics-Stecker

zur Verbindung mit dem Drucker. Zusätzlich haben die Wiesemann-Typen Buchsen für eine externe Spannungsversorgung. Während das 92000er wahlweise vom Drucker oder über ein mitgeliefertes Kabel vom Kassettenport versorgt werden kann, bezieht das 92128 seine Energie ausschließlich über ein mitgeliefertes externes Steckernetzteil. Edotronic setzt darauf, daß alle Drucker am Anschluß 18 eine ausreichende Spannung zur Verfügung stellen und verzichtet ganz auf die Möglichkeit der externen Versorgung.

ches Verfahren. Mit der Sekundäradresse 14 muß hier ein Kommandokanal geöffnet werden, über den dann die einzelnen Kommandos gesendet werden. Dies hat den Nachteil, daß viele Programme damit nicht unmittelbar zurecht kommen, stellt aber andererseits wesentlich mehr Befehle zur Verfügung. Da alle Interfaces sich nach erfolgter Einstellung fixieren lassen, kann man Schwierigkeiten mit vorhandener Software umgehen. Eine wertvolle Hilfe sind dabei die Handbücher, die bei allen Herstellern sehr ausführlich sind. Bei Edo-



Edotronic C128-Interface: läuft selbstverständlich auch am C64, besitzt einen kleinen Pufferspeicher und ist preiswert

Dies kann bei einigen (wenigen) Druckern Probleme bereiten.

Die Programmierung der Interfaces ist bei den Wiesemann-Typen gleich, unterscheidet sich aber grundlegend vom Edotronic-Gerät: Während erstere alle Einstellungen (Linearkanal usw.) über Sekundäradressen im OPEN-Befehl vornehmen, benutzt Edotronic ein der Floppyprogrammierung ähnli-

tronic läßt zwar die Druckqualität etwas zu wünschen übrig, aber bei diesem Preis (25 Mark) kann man sich nicht beklagen.

Hinzu kommt, daß der Hersteller auch an CP/M gedacht hat. So ist für 15 Mark ein Setup-Programm lieferbar, daß den Betrieb unter diesem Betriebssystem erlaubt, ein Service, den Wiesemann nicht bietet.

User-Port	Bezeichnung	Centronics
A	GND	16
B	Flag-Busy	11
C	D0	2
D	D1	3
E	D2	4
F	D3	5
H	D4	6
J	D5	7
K	D6	8
L	D7	9
M	PA2-Strobe	1

Mit einem Kabel nach diesem Schaltplan können viele Programme den Drucker via Userport ansprechen

Große Unterschiede gibt's bei der Ausstattung mit Pufferspeicher: Während der beim kleinen Wiesemann-Interface fehlt, bietet das Edotronic 8 KByte und das 92128 sogar 128 KByte. Damit kann man auch beim Druck längerer Texte sehr schnell mit dem Computer weiterarbeiten, ohne auf den Drucker warten zu müssen.

Das 92128 kann seinen Speicher aber auch noch anders nutzen: Mit der Copy-Taste auf der leider etwas billig ausgeführten Folientastatur speichert man den Text dauerhaft und kann ihn anschließend beliebig oft mit der Play-Funktion drucken lassen, ohne den Computer bemühen zu müssen.

Alle drei Geräte lassen sich problemlos an den C64 anschließen

und, wenn man das Handbuch beachtet, treten bei der Anpassung auch keine unlösbaren Probleme auf. Die DIP-Schalter sollte man dabei in der Stellung lassen, die werkseitig eingestellt ist.

Fazit

Wiesemann hat zweifellos den Vorteil der Marktführerschaft. Dementsprechend berücksichtigen die meisten kommerziellen Programme diese Interfaces. Allerdings sind die Preise auch deutlich höher als beim Konkurrenten.

Das Edotronics Interface erweist sich bei näherem Hinsehen als wahrer Tausendsassa, der viele Möglichkeiten bietet. Dies macht allerdings auch die Programmierung und Anpassung komplizierter. Dennoch ist das Preis-Leistungs-Verhältnis Spitze.

Kurzgefaßt: Drucker-Interfaces			
Produkt	W&T 92000	W&T 92128	Edotronic C128
Lieferant:	Wiesemann & Theiss, Wittener Straße 312, 5600 Wuppertal	Wiesemann & Theiss, Wittener Straße 312, 5600 Wuppertal	Edotronic, St.-Veit-Straße 70, 8000 München 80
Preis:	98 Mark	298 Mark	25 Mark
Technische Daten			
Pufferspeicher:	—	128 KByte	8 KByte
Stromversorgung:	Drucker / Kassettenport	extern	Drucker
Extras:	besonders klein (Steckergehäuse)	Folientastatur, Copy-Modus, ASCII-DIN-Modus, Setup über EEPROM	
Programmierung			
Einstellung des Linearkanals:	OPEN 1,4,1	<A> Drücken / OPEN 1,4,1	OPEN 4,4,0
Fixierung der Sek-Adresse:	OPEN 1,4,3	OPEN 1,4,3	OPEN 1,4,14, "X"
Sonstiges:	von vielen Programmen unterstützt	von vielen Programmen unterstützt	CP/M-Unterstützung, Setup-Programm lieferbar
Handbuch:	gut, zweisprachig	sehr gut, deutsch	gut, deutsch
Betrieb			
Bedienung:	sehr einfach	einfach	einfach
Befehlsumfang:	ausreichend	gut	sehr gut
Schwachpunkte			
	kein Pufferspeicher	hoher Preis	Stromversorgung nur durch Drucker
64'er-Wertung	gut	sehr gut	sehr gut

Mit unserem Programm des Monats lassen sich geometrische Objekte im dreidimensionalen Raum untersuchen und auswerten. Es ist eine wirkungsvolle Hilfe bei Mathematikhausaufgaben und der Lösung geometrischer Probleme im Raum.

von Frank Schneider

Das Listing des Monats »Analytische Geometrie V1.2« ist in erster Linie für Schüler interessant, die in der Schule mit Vektorrechnungen zu tun haben. Aber auch in der Praxis ist das Tool eine wertvolle Hilfe bei der Untersuchung von Problemen im dreidimensionalen Raum.

Starten des Programms

Das Programm »A-GEOMETRIE« laden Sie mit

LOAD "A-GEOMETRIE",8,1

und starten es mit <RUN>, danach wird das Programm entpackt. Als erstes wird versucht, den Druckertreiber »AG.DRUCKER« von Diskette zu laden. Tritt dabei ein Fehler auf (Diskettenstation nicht eingeschaltet oder Fehler beim Laden oder sonst irgendein Fehler), dann wird der eingebaute Druckertreiber als aktueller Druckertreiber initialisiert. Ferner wird der Diskstatus auf dem Bildschirm ausgegeben. <SPACE> führt dann ins Hauptmenü.

Die Eingabemenüs

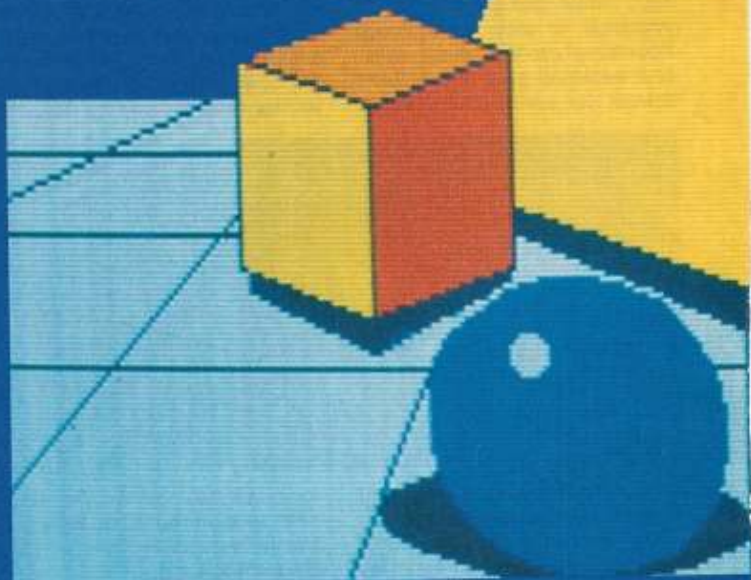
Die Auswahl der Programmfunktionen erfolgt mit variablen Menüs. Ein ausgewählter Menüpunkt wird invers dargestellt. Der Auswahlbalken kann nach oben und unten rotierend mit <F1> und <F3> verschoben werden. Der ausgewählte Menüpunkt wird mit <RETURN> angewählt. Von jedem Untermenü führt ein entsprechender Menüpunkt ins übergeordnete Menü zurück.

Eingabe von Daten

»Analytische Geometrie V1.2« kann bis zu vier Punkte/ Vektoren, zwei Geraden, zwei Ebenen und zwei Kugeln im 3-D-Raum operieren. Ebenen und Kugeln können noch in den verschiedenen Formen eingegeben werden:

Ebenen in Normalenform (Stütz- und Normalenvektor), in Parameterform (Stütz- und zwei Spannvektoren) und in Koordinatenform (ausmultipliziertes Skalarprodukt der Normalenform). Kugeln in Parameterform (Mittelpunkt und Radius) und Koordinatenform (ausmultipliziertes Skalarprodukt der Parameterform). Die Auswahl der Eingabeform einer Ebene oder Kugel geschieht in einem Untermenü. Die Daten werden schon bei der Eingabe auf ihren Wertebereich überprüft und Fehleingaben zurückgewiesen. So werden z.B. zwei Spannvektoren bei der Eingabe einer Ebene in Parameterform nicht angenommen, wenn diese linear abhängig sind. Wurde eine unzulässige Eingabe gemacht, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben und zur Eingabe zu-

Der C64, das



rückgesprungen. Richtungs-, Normalen- und Spannvektoren von Geraden oder Ebenen werden durch die größte 10er Potenz gekürzt, damit alle Koeffizienten dieser Vektoren möglichst klein gehalten werden. Wenn Ebenen oder Kugeln in einer anderen Form ausgedrückt werden sollen, genügt es, die Ebene oder die Kugel in einer vorhandenen einzugeben und anschließend in eine andere Eingaberoutine für Ebenen oder Kugeln zu springen. Das Programm rechnet die Daten um und gibt sie zum Modifizieren wieder aus. Die Ausgabe von Daten ist auch durch einen eigenen Menüpunkt anwählbar (s. Ausgabe von Daten). Bei der Ein- und Ausgabe bedeutet der Ausdruck < ** > skalar multipliziert mit.

Tastaturbelegung

Innerhalb einer Eingabemaske kann mit den Funktionstasten an jede beliebige Eingabestelle gesprungen werden. <F1> und <F3> entsprechen dabei Cursor-Tasten für auf und ab. <F5> und <F7> sind analog für links und rechts. <RETURN> springt zum nächsten Vektor oder Skalar. löscht das Zeichen vor dem Cursor. <-> entspricht der Escape-Taste und verläßt die Eingabe und springt ins aufrufende Menü zurück. Sonst sind alle Ziffern-, Buchstaben- und Sondertasten möglich. Cursor-Rotation: Befindet man sich auf dem letzten Koeffizienten des letzten Vektors, gelangt man mit <F3> oder <RETURN> wieder zum ersten Vektor. Umgekehrt führt ein Druck auf <F1> zum letzten Vektor, wenn man sich auf dem ersten Koeffizienten des ersten Vektors befindet.

Allgemeines zur Eingabe eines Skalars (Koeffizienten)

Es können Zahlenwerte im Bereich von $e-07$ bis $e+09$ eingegeben werden. Alle kleineren Werte werden als 0 interpretiert und alle größeren werden nicht angenommen. Neben den gewohnten Realzahlen können auch kleinere Ausdrücke bestehend aus maximal 15 Zeichen eingegeben werden. So muß z.B. Wurzel 5 nicht als Zahlenwert eingegeben werden - <SQR(5)> ist auch denkbar. Das Programm rechnet den Ausdruck dann automatisch in den Zahlenwert um und zeigt ihn auch an. Ferner werden alle Eingaben auf sieben Nachkommastellen gerundet. Die Routine arbeitet als Zentrierte Eingabe, d.h. die Eingabe baut sich nicht von links nach rechts auf, sondern innerhalb der maximal 15 Zeichen des Eingabeblocks »von innen nach außen«. Damit erhält man eine bessere Übersicht über die Vektoren und Skalare.

DM 3000.-

in bar

für das Programm des Monats



Frank Schneider wurde 1971 in Mannheim geboren. Die Vorliebe für Mathematik und das Lösen mathematischer Aufgaben mit dem Computer hat sich im Laufe seiner Schulzeit entwickelt.

Auf dem C64 hat er schon viele kleinere Anwendungen und Erweiterungen programmiert, unter anderem auch das Fakultätsprogramm »Fakultät V2.6«. »Analytische Geometrie V1.2« ist aber mit Abstand das größte Projekt gewesen.

Geometrie-Ass

Untersuche 3-D-Raum

Dieser Menüpunkt ist das eigentliche Kernstück des gesamten Programms. Nach dem Anwählen dieses Menüpunkts erscheint ein weiteres Menü, in dem zwischen numerischer und grafischer Untersuchung ausgewählt werden kann. Bei numerischer Untersuchung werden die verschiedensten gefundenen Lösungen von mehreren eingegebenen Objekten als Text auf dem Bildschirm ausgegeben. Wählt man die grafische Untersuchung aus, können in einem dreidimensionalen Koordinatensystem alle eingegebenen Objekte grafisch dargestellt und untersucht werden. Auf dem Grafikbildschirm werden nur die ausgewählten Objekte und wenn es solche gibt auch noch Schnittobjekte zwischen diesen dargestellt. Schnittobjekte sind Schnittpunkte, -geraden und -ebenen.

Numerische Untersuchung:

Nach dem Anwählen dieses Punkts erscheint ein weiteres Menü, in dem je nach Eingabe zwischen »Daten gleichen Typs« und »Daten verschiedener Typen« ausgewählt werden kann. Ersteres bedeutet, daß z.B. vier Punkte oder zwei Ebenen untersucht werden können. »Daten verschiedener Typen« heißt folglich, daß sich Punkte/Vektoren, Geraden, Ebenen und Kugeln auch untereinander untersuchen lassen. Hierbei sind alle möglichen Kombinationen auswählbar.

Daten gleichen Typs: Nachdem der zu untersuchende Typ ausgewählt worden ist, werden alle vorhandenen Daten, ähnlich wie bei der »Ausgabe von Daten« nochmals ausgegeben. Der Benutzer kann sich nun ein Bild davon machen, was er untersuchen möchte. Die Auswahl der vorhandenen Daten geschieht über ein weiteres Auswahlmenü in der vorletzten Bildschirmzeile. Hier werden Zahlen von maximal 1-4 bei Punkten/ Vektoren, sonst nur die beiden Zahlen 1 und 2 zur Auswahl freigegeben. Die Auswahl geschieht mit den vier Funktionstasten <F1>, <F3>, <F5> und <F7>, wobei sie den Zahlen von 1 bis 4 entsprechen. Eine ausgewählte Zahl wird invers dargestellt. Ein erneutes Drücken derselben Funktionstaste macht die Auswahl wieder rückgängig. So können also mehrere Daten des gleichen Typs zum Untersuchen ausgewählt werden. Ist die Auswahl getroffen, führt ein Druck auf RETURN-Taste dazu, daß alle nur denkbaren Lösungen berechnet und ausgegeben werden. Der Text mit den Lösungen ist selbsterklärend. Ist nichts ausgewählt worden, führt <RETURN> zurück ins aufrufende Menü. Wenn nicht alle Lösungen auf eine Bildschirmseite passen, dann werden sie einfach auf mehrere verteilt. Hierbei wird die Nummer der Lösungsseite im unteren Bildschirmteil als Information ausgegeben. Später (s. Hardcopy) können die Lösungen auch komplett zu einem Lösungsblatt zusammengefaßt werden. Nachdem die letzte Lösungsseite ausgegeben worden ist, führt <SPACE> wieder in das aufrufende Menü.

Daten verschiedener Typen: Wenn mindestens zwei Eingaben verschiedener Typen gemacht worden sind, dann kann dieser Menüpunkt angewählt werden. Wenn mehr als zwei verschiedene Typen, z.B. ein Punkt, eine Gerade und eine Ebene eingegeben worden sind, dann werden alle möglichen Kombinationen untereinander zur Auswahl freigegeben. Ist eine Kombination ausgewählt worden, dann werden genauso wie bei dem Menüpunkt »Untersuche Daten gleichen Typs« die vorhandenen Eingabedaten nochmals dem Benutzer dargestellt (weiteres siehe auch dort). Die weitere Auswahl geschieht auch wieder über die Funk-



Ausgabe von Daten

Auch die Auswahl der Ausgabe von Daten geschieht in variablen Menüs. Das Programm gibt bei Punkte/Vektoren und Geraden die vom Benutzer eingegebenen Daten und bei Ebenen und Kugeln alle möglichen Darstellungsformen dergleichen und den dazugehörigen Informationstext auf dem Bildschirm aus. Passen die Daten nicht auf eine Bildschirmseite, werden sie auf mehrere



Im Hauptmenü des Geometrie-Tools

verteilt und nacheinander ausgegeben. Die Nummer der Seite wird im unteren Bildschirmteil angezeigt. Ist eine Ausgabeseite gefüllt, gelangt man mit <SPACE> in die nächste Ausgabeseite.

Die Koeffizienten eines Vektors werden zentriert innerhalb des Vektors und zwei mögliche Vektoren gleichmäßig nebeneinander auf die Spalten verteilt ausgegeben. Somit entsteht eine von der maximalen Länge eines Koeffizienten abhängige Ausgabe. Ist die letzte Seite ausgegeben worden, kommt man mit <SPACE> wieder ins aufrufende Menü des Programms.

Wo ist das Listing?

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



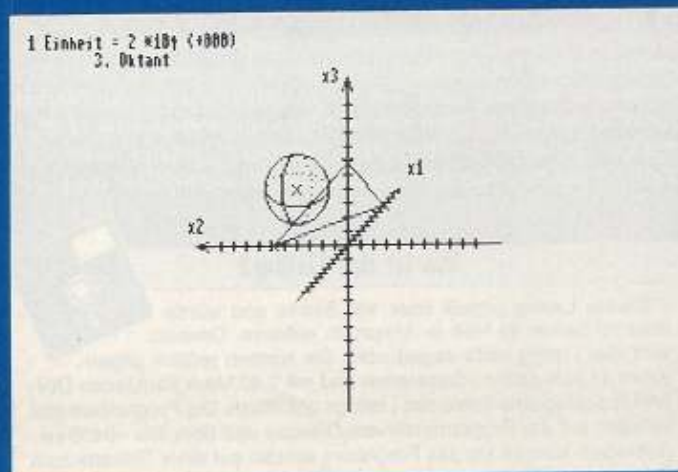
tionstasten (s. »Daten gleichen Typs«), nur darf jetzt logischerweise nur ein Element, also z.B. nur ein Punkt aus maximal vier denkbaren Punkten ausgewählt werden. Gleiches gilt für Geraden, Ebenen und Kugeln. Sind zwei Elemente zweier Typen ausgewählt worden, dann werden wieder alle nur denkbaren Lösungen ausgegeben, bis nach dem letzten Lösungsbildschirm ein Druck auf <SPACE> wieder ins aufrufende Menü zurückführt.

Allgemeines zur Lösungsausgabe:

Bei der Berechnung von Lösungen wurde größter Wert auf Zuverlässigkeit und Genauigkeit gelegt. Alle Lösungen laufen über eine Rundungs- und (wenn möglich) eine Kürzroutine. Die Rechenungenauigkeit der Interpreterroutinen konnte somit auf ein Mindestmaß reduziert werden. Auch wurden unnötige Rechenoperationen, wie z.B. Quadrieren und anschließendes Wurzelziehen, die ebenfalls zu Rechenungenauigkeiten geführt hätten, vermieden. Die Vektorschreibweise wurde so gut es geht übernommen. So wird der Vektorpfeil durch das logische Größerzeichen und die Vektorklammer durch drei runde Klammern links und rechts der Koeffizienten eines Vektors ersetzt. Der Punkt »X« wird durch den Ortsvektor »x« (mit Vektorpfeil) ausgedrückt.

Grafische Untersuchung:

Dieser Menüpunkt schaltet den Grafikbildschirm an und initialisiert als allererstes alle eingegebenen Objekte. Dies heißt, daß die Objekte intern so umgerechnet werden, daß sie grafisch besser und vor allem schneller ausgewertet werden können. Die Umrechnung kann bei vielen eingegebenen Objekten einige Sekunden dauern. Ist die Berechnung beendet, wird ein dreidimensionales kartesisches Koordinatensystem gezeichnet. Ferner wird im linken oberen Bildschirmteil ein Informationstext ausgegeben, der dem Benutzer sagt, welche Vergrößerung gerade eingestellt ist und von welchem der acht möglichen Raumwürfel (Oktanten) er auf den Koordinatenursprung schaut. Der Computer wartet jetzt auf Eingaben. Mit den Zifferntasten <1> bis <0> können Objekte dargestellt und wieder gelöscht werden. Dabei entsprechen die Tasten <1> bis <4> den vier Punkten, die Tasten <5> und <6> den beiden Geraden und die Tasten <7> und <8> bzw. <9> und <0> den beiden Ebenen. Hat man z.B. die zweite Gerade eingegeben und will sie grafisch darstellen, drückt man die <6>; ein erneuter Druck auf <6> löscht die Gerade dann wieder. Bei Geraden werden noch die maximal drei möglichen Spurpunkte, also die Schnittpunkte mit den drei Koordinatenebenen gezeichnet; analog dazu bei Ebenen die maximal drei möglichen Schnittpunkte mit den Koordinatenachsen. Wird mehr als ein Punkt gezeichnet, werden alle dargestellten Punkte durch Linien verbunden – räumliche Dreiecke oder Pyramiden können somit besser erkannt werden. Mit den Tasten <+> und <-> bzw. <SHIFT> <+> und <SHIFT> <-> zoomt man die Objekte in kleinen bzw. großen Schritten rein oder raus. So können Objekte bis zur optimalen Vergrößerung dargestellt werden. Das Pfundzeichen zeichnet bzw. löscht einen Würfel zur besseren Orientierung. Die Zeichen-/Hintergrundfarbe kann mit den



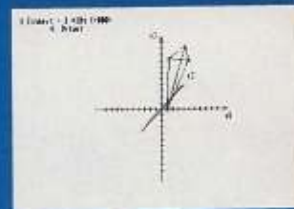
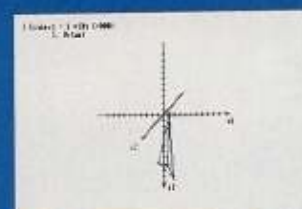
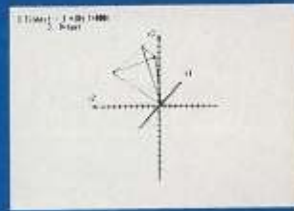
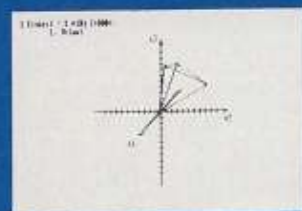
Eine Kugel und Ebenen im Raum lassen sich mit dem Programm darstellen

Tasten <HOME/DEL> bzw. <SHIFT HOME/DEL> erhöht bzw. vermindert werden. Die <I>-Taste schaltet den Verkürzungsfaktor der 3. Koordinatenachse zwischen 0,5 und 0,7 um.

So können Punkte oder Linien, die sich vielleicht überlappen, noch auseinandergesogen und somit besser dargestellt werden. Mit den acht Funktionstasten kann die Blickrichtung verändert werden. Die Tasten <SHIFT> und <CTRL> drücken den aktuellen Grafikbildschirm auf einem Drucker aus. Verlassen wird die Grafik mit der <->-Taste.

Allgemeines zur Grafik:

Dargestellt werden können maximal vier Punkte oder höchstens zwei andere Objekte. Existieren Schnittobjekte, werden diese ebenfalls berechnet und ausgegeben. Gezoomt werden kann in den Bereichen von $e-07$ bis $e+16$. Ein größerer Zoombereich würde öfters zu Rechenfehlern führen. Tritt aber dennoch ein Fehler auf (eigentlich nicht möglich), wird die Grafik ausgeschaltet und eine Fehlerbeschreibung ausgegeben. Mit <SPACE> gelangt man in diesem Fall wieder ins Hauptmenü. Jedes Objekt bekommt bei der Initialisierung eine Vergrößerung zugeordnet, bis zu der es dargestellt werden kann. Um mehrere Objekte noch erkennbar darzustellen ist es sinnvoll, daß wenigstens die Größenordnungen der Koeffizienten der Vektoren gleich sind. Es bringt z.B. nichts, eine Ebene, die fast durch den Ursprung geht und eine Kugel, die einige Größenordnungen weiter vom Ursprung entfernt ist als die Ebene, auf einem Grafikbildschirm darstellen zu wollen. Die Darstellung von Kugeln bringt einige Probleme oder Besonderheiten mit sich, die bei Punkten, Geraden oder Ebenen nicht auftauchen. Projiziert man nämlich eine Kugel, die sich irgendwo im Raum befindet, auf eine Ebene, in der das kartesische Koordinatensystem liegt, entsteht nicht, wie man vermuten könnte, ein Kreis, sondern ein Oval. Da aber in der Grafik eine Kugel durch einen Kreis und zwei Halbellipsen dargestellt wird, kann es passieren, daß bestimmte Punkte auf der Kugeloberfläche fälschlicherweise außerhalb des Kreises gezeichnet werden. Es mußte also ein Kompromiß zwischen Genauigkeit und programmtechnischem Aufwand eine Kugel zu zeichnen gefunden werden. Das Problem wurde so gelöst, daß der Verkürzungsfaktor der dritten Koordinatenachse wie oben beschrieben umgeschaltet werden kann. Bei einem Verkürzungsfaktor von 0,5 nähert sich das Oval fast einem Kreis und das oben beschriebene Phänomen



Ein definiertes Objekt läßt sich aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten

taucht kaum noch auf. Wollte man das Problem wirklich 100prozentig lösen, dürfte gar kein kartesisches Koordinatensystem benutzt werden, sondern man bräuchte irgendein schiefwinkliges Koordinatensystem. Das könnte man sich aber dann wiederum schwer vorstellen.

Löschen von Daten

Um Platz für neue Daten zu schaffen, müssen alte Eingaben gelöscht werden. Dies kann man in den jeweiligen Eingaberouti-

Beispiele

Mit zwei ausgewählten Praxisbeispielen wollen wir die Leistungsfähigkeit des Programms demonstrieren.

1) Die Sonne und die Erde kennt jeder, aber kann sich auch wirklich jeder das Größenverhältnis dieser beiden Himmelskörper vorstellen?

2) Welchen Flächeninhalt hat eigentlich eine Seite der Cheops-Pyramide in Ägypten? Wir kennen die Höhe und die Kantenlänge einer Seite am Boden der Pyramide.

All diese Probleme lassen sich mit Vektoren beschreiben und folglich auch mit »Analytische Geometrie v1.2« lösen:

zu 1) Sonne und Erde werden durch zwei Kugeln beschrieben. Da es nur um das Größenverhältnis geht, ist die Erde in der Sonne dargestellt. Die Radien der beiden Himmelskörper werden eingegeben und die Mittelpunktkoordinaten auf Null gesetzt. Das Bild zeigt dann, daß in diesem Fall die Erde nicht einmal als Kugel erkennbar ist!

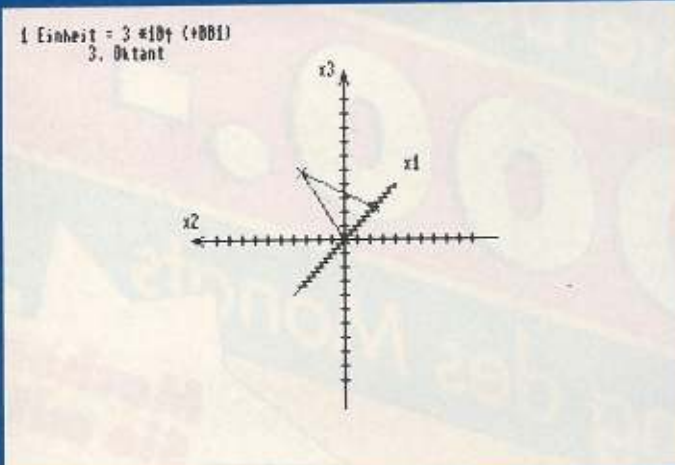
zu 2) Die Höhe und die Kantenlänge der Cheops-Pyramide betragen 137 und 215,2 Meter. Vektoriell ist der gesuchte Flächeninhalt nichts weiter als der Flächeninhalt eines räumlichen Dreiecks. Die Fläche einer Seite der Cheops-Pyramide beträgt rund 18 744 Quadratmeter.

Die Beispiele verdeutlichen, wie komplizierte räumliche Gebilde auf einfache zurückgeführt werden können, um dann irgendwelche Probleme besser lösen zu können. Die Aufgaben stammen aus dem Mathe-Schulbuch zu diesem Thema. Das Buch ist im Klett-Verlag unter dem Titel »Analytische Geometrie, Leistungskurs« von Lambacher/Schweizer (ISBN-Nummer: 3-12-739170-6) erschienen.

nen einzeln mit <DELETE> erledigen, was aber bei mehreren Daten und öfterem Löschen ziemlich zeitaufwendig ist. Deshalb findet man im Hauptmenü einen Menüpunkt »Lösche Daten«, mit dem man eingegebene Daten viel schneller löschen kann. Nach dem Anwählen kommt man in ein Untermenü, in dem der Typ bestimmt werden kann, von dem Elemente gelöscht werden sollen. Die Auswahl der zu löschenden Daten geschieht wie im Menüpunkt »Untersuche Daten gleichen Typs« mit den Funktionstasten. Nach <RETURN> folgt aber noch eine Sicherheitsabfrage, ob die ausgewählten Daten auch wirklich gelöscht werden sollen. Diese kann mit <F1> oder <F3> auf ja bzw. nein eingestellt werden. Die Vorgabe ist »nein«. Die Sicherheitsabfrage wird mit <RETURN> übergeben und man befindet sich wieder im aufrufenden Menü. Sollen alle Daten auf einmal gelöscht werden, so gibt es hierfür einen eigenen Menüpunkt, wiederum gefolgt von einer Sicherheitsabfrage.

Druckermenü

Von jedem Bildschirm kann eine Hardcopy auf einem seriell angeschlossenen und eingeschalteten epon-kompatiblen Drucker erstellt werden. Hierfür müssen nur die Tasten SHIFT und CTRL gleichzeitig gedrückt werden. Die vorliegende Version 1.2 hat ein komfortables Druckermenü. Eingegeben werden können druckerspezifische Daten, wie die Gerätenummer (4 oder 5), Sekundäradresse (0 bis 255) und Escape-Sequenzen, um bei-



Im Menüpunkt numerische Auswertung wird auch die Fläche einer Seite der Cheops-Pyramide ermittelt

spielsweise den Grafikmodus am Drucker einzuschalten. Geräte- und Sekundäradresse werden im Druckermenü mit »Drucker« und »Interface« bezeichnet. Ferner kann ein alter Druckertreiber mit <F1> geladen und ein neu erstellter Druckertreiber mit <F3> auf Diskette gespeichert werden. Mit <F4> läßt sich der eingebaute Druckertreiber initialisieren. Sonst ist die Tastaturbelegung wie im Menüpunkt »Eingabe von Daten« beschrieben. Um die Ausgabe besser steuern zu können, kann noch der linke Rand (0-255) und die Anzahl der Anschläge pro Druckzeile (1-255) eingestellt werden. Mit einer hohen Anzahl von Anschlägen erreicht man auf jedem Drucker hochwertige Ergebnisse. Um die Punkte »Zeilenvorschub«, »1/6 Zoll Textabstand«, »1/6 Zoll Grafikabstand« und »Grafikmodus« richtig einzustellen, schauen Sie am besten in Ihrem Druckerhandbuch nach. Nur noch so viel: ein Wagenrücklauf und die ganzen damit verbundenen Probleme werden durch einen Zeilenvorschub mit dem Zeilenabstand 0 gelöst. Dabei wird intern der letzte eingegebene Wert bei »1/6 Zoll Textabstand« und bei »1/6 Zoll Grafikabstand« während der Hardcopy bei mehr als einem Anschlag auf 0 gesetzt. Die letzte Zahl sollte deshalb den Zähler des Bruchs angeben der gekürzt 1/6 oder 1/9 ergibt (z.B. $36/216$ oder $24/216$). Dies dürfte aber bei allen Druckern, die Escape-Sequenzen verstehen, sowieso der Fall sein. Der Nenner gibt den kleinstmöglichen Zeilenabstand an und der ist von Drucker zu Drucker verschieden.

Hardcopy

Wie schon erwähnt, kann mit <SHIFT> und <CONTROL> von jedem Bildschirm eine Hardcopy gemacht werden. Die Hardcopy-Routine wurde so programmiert, daß sie automatisch erkennt, welcher Bildschirm der aktuelle ist, das heißt, ob z.B. die Programmüberschrift mitgedruckt werden soll oder nicht. Im konkreten Fall heißt dies, daß beim fortlaufenden Ausgeben und Ausdrucken von Lösungsbildschirmen nur einmal die Überschrift mitgedruckt wird.

Somit entsteht auf dem Papier eine fortlaufende Lösungsausgabe im Gegensatz zum Bildschirm, wo die einzelnen Lösungen auf mehrere Bildschirme verteilt sind.

```

*****
* Analytische Geometrie v1.2 *
* (w) by Frank Schneider in 1990,91 *
*****
Flaeche           : 18744.2659,
Umfang            : 624.70956,
Strecke AB       : 215.2,
Strecke BC       : 204.75478,
Strecke CA       : 204.75478,
Die Winkel haben als Einheit Grad:
Winkel an Punkt A : 58.2976425,
Winkel an Punkt B : 58.2976425,
Winkel an Punkt C : 63.4047148,
    
```

3 Punkte/ Vektoren - Seite 4
Weiter mit SPACE

Eine Seite der Cheops-Pyramide im Koordinatensystem dargestellt

Der Infotext

Im Programm selbst ist noch eine kurze Anleitung mit den wichtigsten Tastenkombinationen für die einzelnen Menüs enthalten. Mit der Blockbreite kann das Aussehen der Anleitung verändert werden. Hier sind Eingaben von 1 bis 38 möglich. <PL> springt ins Hauptmenü zurück und <RETURN> startet den Infotext. Auf der letzten Seite dieser Anleitung ist der Infotext ausgedruckt.

Ende

Mit diesem Menüpunkt wird »Analytische Geometrie V1.2« mit einem Reset verlassen. Das Programm kann aber wieder mit SYS2100 gestartet werden.

**Großer
Programmier-
Wettbewerb**

Programm des Monats

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

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

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

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

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

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



Die Superchance!
Gewinnen Sie bis zu

DM 4000.-
für das Listing des Monats

**Machen
Sie mit!**

Fehlerbehandlung

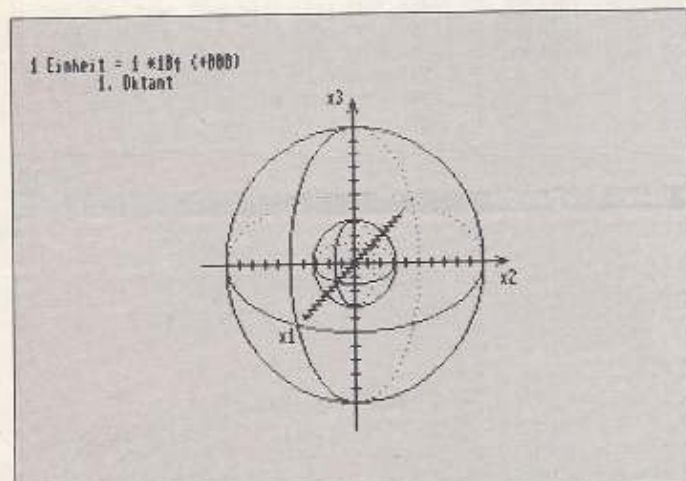
Obwohl alle Eingaben korrekt sein können, kann dennoch von Zeit zu Zeit ein Fehler auftauchen, insbesondere, wenn sehr viele Koeffizienten bei der Eingabe nahe an der oberen Zahlengrenze liegen oder Objekte im 3-D-Raum sehr nahe beieinanderliegen. Dies sind mögliche Fehler, die nicht abgefragt werden können. Die oben beschriebenen Phänomene würden dann einen »OVERFLOW«- und einen »DIVISION BY ZERO«-Fehler ergeben. Wenn ein solcher Fehler eintritt, wird die Ausgabe der Lösungen angehalten und die Fehlerbeschreibung in der vorletzten Bildschirmzeile ausgegeben. Mit < SPACE > gelangt man dann wieder ins Hauptmenü. Von hier aus können dann die eingegebenen Daten so verändert werden, z.B. durch kleinere Koeffizienten, daß der beschriebene Fehler nicht mehr auftaucht.

Grenzen des Programms

Es hat sich als sinnvoll erwiesen, den maximal möglichen, vom Interpreter vorgegebenen Zahlenbereich einzuschränken. Ohne diese Einschränkung würde es nämlich viel öfters zu »OVERFLOW«-Fehlern kommen. Folglich können vom Benutzer nicht sehr große oder sehr kleine Zahlen eingegeben werden, was aber in der Praxis kaum wichtig ist. Auch kann es zu Fehlern kommen, wenn bestimmte Objekte im Raum, z.B. vier Punkte, die eine Pyramide definieren, sehr nahe beieinander liegen (s.a. Fehlerbehandlung). Die Rechengenauigkeit der Interpreterroutinen reicht dann nicht mehr aus. Es kann ebenfalls zu Rechengenauigkeiten kommen, wenn Kugeln mit großen Koeffizienten in die jeweils andere Form umgerechnet werden.

Farbwahl

Die Farben der Grafik sind so voreingestellt, daß der Hintergrund weiß und die Zeichenfarbe schwarz ist. Dies ergibt den bestmöglichen Kontrast ohne Flimmern. Die Farben können aber, wie im Menüpunkt »grafische Untersuchung« beschrieben, den eigenen Wünschen angepaßt werden.



Mit dem Programm läßt sich die Größe gleichartiger Objekte (z.B. Himmelskörper) vergleichen

Wichtiger Hinweis

Unser Listing des Monats macht beispielsweise beim Betrieb unter »Dolphin-DOS« Probleme. Sollte das Programm auf Ihrem C64 nicht laufen oder es Ärger während der Arbeit mit ihm geben, dann schalten Sie Ihre Hardwareerweiterungen (Modul, Speeder) bitte ab oder entfernen Sie diese.

Wer Erfahrungen mit Hardware-Erweiterungen und dem Programm gemacht hat, Tips und Tricks dazu auf Lager hat oder Druckeranpassungen kennt, kann diese nützlichen Hilfen für unsere Rubrik »Software-Corner« einsenden. Auf diesem Wege wird anderen Lesern geholfen und für die Veröffentlichung winkt zusätzlich ein Honorar.

Ein Vektor – was ist denn das?

Die analytische Geometrie ist das Gebiet der Mathematik, das sich hauptsächlich mit der Vektorrechnung beschäftigt. Vom C64 her kennen wir schon Vektoren. Sie definieren Zeiger auf irgendwelche Daten im Computerspeicher und liegen meistens selbst in der sog. Zero-Page. Um nun zu verstehen, was ein Vektor im mathematischen Sinne bedeutet, betrachten wir folgende Geschichte:

Wir befinden uns im Zeitalter der Seefahrer und der großen Entdeckungen. Es ist schon fast Mittag, als der alte Seebär aufwacht. Er schaut sich um und findet sich allein an einem Strand wieder – von seinem Schiff und seiner Mannschaft weit und breit keine Spur. So langsam entsinnt er sich was geschehen ist und was er überhaupt wollte. Auch die Umgebung erinnert ihn an etwas – an seine Schatzkarte. Die vielen Palmen, der weite Strand und der riesige Felsbrocken mitten auf dem Strand – all dies findet er auch auf seiner Karte wieder, die er zwar völlig durchnäßt aber dennoch unversehrt aus einer seiner Hosentaschen zieht. Der bärtige Kapitän ist ganz aufgeregt, denn diese Insel scheint seine gesuchte Schatzinsel zu sein. Er vergißt auf einmal sein Schiff, seine Mannschaft und die vergangene schreckliche Sturmnacht und macht sich sofort auf die Suche, gemäß den Aufzeichnungen der Karte: vom Felsbrocken aus 100 Schritte nach Süden auf dem Strand, dann 75 Schritte nach Westen zu den Palmen hin. Auf der Karte ist an dieser Stelle ein fettes Kreuz eingezeichnet. Doch an der Stelle auf der Insel entdeckt der bärtige Seebär nichts Ungewöhnliches, außer einem festen Steinboden. Er läuft deshalb nochmals zurück zum Felsbrocken und wiederholt das Ganze ein zweites und ein drittes Mal. Mit verkleinerter Schrittweite kommt er beim vierten Anlauf auf lockeren Boden, wo er zugleich zu graben anfängt. Es mag Glück oder Zufall sein, aber nach ungefähr einem Meter stößt er auf etwas Hartes. Er gräbt weiter und holt eine schwere Kiste ans Tageslicht. Mit einigen Steinschlägen gelingt es ihm, die Kiste zu öffnen. Er traut seinen Augen nicht, nachdem er einen Blick in die Kiste geworfen hat: in dem Sonnenlicht funkeln ihm viele kleine Goldmünzen entgegen. Die Geschichte ist ja ganz schön und gut, werden Sie sicher sagen, aber was hat das Ganze nun mit einem Vektor zu tun? Die Angaben auf der Schatzkarte unseres Seebären – 100 Schritte nach Süden, 75 Schritte nach Westen und dort einen Meter tief graben – sind eigentlich nichts weiter als ein Vektor. Die Zahlen 100, 75 und -1 werden als Koeffizienten bezeichnet und meistens mit zwei Klammern umgeben untereinander aufgeschrieben. Ein Vektor hat immer eine Richtung und eine Länge. Will man die Vektorlänge verändern, müssen alle Koeffizienten mit der gleichen Zahl multipliziert werden. Eine Verdopplung mit zwei würde bei unserem Vektor den Vektor 200, 150 und -2 ergeben. Doch was nützen unserem bärtigen Kapitän die Angaben wie viele Schritte er wo hingehen muß, wenn er nicht weiß, von wo aus er starten soll. In unserer kleinen Geschichte spielt deshalb der Felsbrocken auf dem Strand eine wichtige Rolle. Er ist quasi der Ausgangspunkt, auf den sich alles bezieht. Mathematisch gesprochen heißt dieser Ausgangspunkt Koordinatenursprung. Ferner sind die Angaben »Süden«, »Westen« und »Graben« nichts weiter als Richtungen oder Achsen, die man sich durch den Koordinatenursprung jeweils rechtwinklig zueinander gelegt vorstellt. Sie werden als Koordinatenachsen bezeichnet. Ein Pfeil, den unser Seebär noch in der Schatzkiste findet, ist ein Symbol für einen Vektor. Wir stellen uns einen Vektor im 3-D-Raum als einen Pfeil bestehend aus Anfangs- und Endpunkt vor, wobei der Endpunkt die Pfeilspitze ist. So, nun können wir beliebige Punkte im Raum durch Vektoren beschreiben. Dies ist das ganze Geheimnis, denn viel mehr steckt wirklich nicht dahinter. Auf ähnliche Weise lassen sich mit Hilfe von zwei und drei Vektoren Geraden und Ebenen im Raum definieren. Es sind sogar Kugeln mit Mittelpunkt und Radius denkbar. Aber dies alles noch ausgiebig zu erklären, würde wohl den Rahmen dieses kleinen Artikels sprengen. Mit dieser kleinen Geschichte sollte der Einstieg in die Vektorrechnung nicht mehr so schwierig sein. Und schließlich wird jeder durch die reine »Vektorgrafik« im Programm für all seine Bemühungen belohnt.

Tricks zum Programm

Um Platz bei der Text-Hardcopy einzusparen, kann der Textabstand wie der Grafikabstand auch auf 1/2 Zoll eingestellt werden. Die Anzahl der Anschläge kann zwar bis auf 255 heraufgesetzt werden, sollte aber in der Praxis nicht größer als 50 gewählt werden, da sonst der Druckkopf glüht! Wenn man bei der Lösung eines Problems viele Objekte eingegeben hat und sich dann auf ein neues Problem stürzt, sollten alle vorhandenen Objekte gelöscht werden, um nicht durcheinanderzukommen. (lb)

Bildtransport

Der C 128 birgt enorme Grafikfähigkeiten in seinem Inneren. Mit Hires Trans machen Sie ihn noch schlagkräftiger!

von Thomas Stegmayr

Die Grafikbefehle des Basic 7 sind eine komfortable Sache. Leider vergaß Commodore jedoch, auch den VDC damit zu unterstützen, weshalb einiges an Leistung brachliegt.

Doch auf Umwegen kann man auch diesem Supercontroller hochauflösende Grafik entlocken. Die Methode, die hier benutzt wird, ist denkbar einfach: Man zeichnet ein Bild auf dem 40-Zeichen-Schirm mit den üblichen Befehlen und startet dann das Programm Hires Transfer. Es kopiert die gesamte Grafik in den VDC-Speicher, auf Wunsch ebenfalls die Farbinformationen. Schon erstrahlt das Bild im VDC-Look. Damit die volle Bildbreite ausgenutzt wird, werden die Pixel hierbei verdoppelt nebeneinander abgebildet.

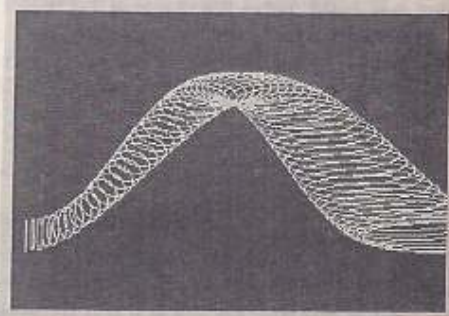
Als Extra lassen sich durch eine Tabelle Farben ändern. Sie können alle 16 Farben verwenden.

Die Bedienung ist schnell erklärt: Zunächst müssen Sie das Bild in den Grafikspeicher ab \$2000 bringen (Zeichnen oder von Disk laden). Anschließend laden Sie Hires Transfer und starten es mit RUN. Es folgt die Meldung, daß Videodaten übertragen werden. Auf einem gleichzeitig angeschlossenen 80-Zeichen-

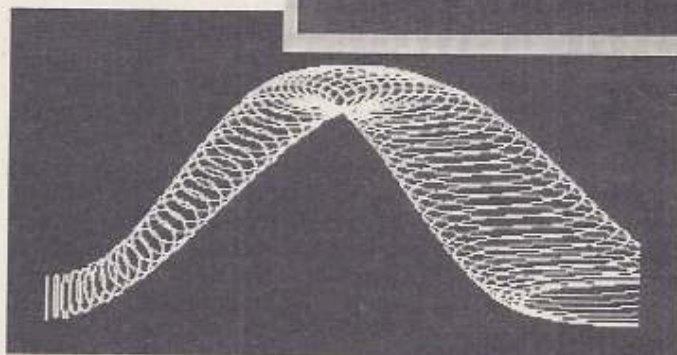
Monitor können Sie sehen, wie das Bild entsteht. Anschließend müssen Sie entscheiden, ob auch Farbdaten transferiert werden sollen und Sie die Farbtabelle ändern möchten, fertig.

Hires Transfer besteht aus einem Basic und einem Maschinenspracheteil. Tippen Sie Listing 1 im Basic und Listing 2 mit dem MSE V2.1 ab und speichern beide Teile auf Diskette. Nun kann's losgehen mit dem Grafiktransport.

Eine 40-Zeichen-Grafik... ▶



...transferiert auf den VDC-Bildschirm ▼



Listing 2: die Maschinenspracheroutinen

```

" hires trans "                1300 14a1
-----
1300: obq7 amhi iacta 7bnp 6bqa sjlg eo
130f: def1 2j17 ptej r7de aftp ahg6 7e
131e: ujb7 4a7m ptxe hede bbbq cahr gr
132d: lesa c3e1 3xhn loed arxp saho bp
133e: xoe6 77wf aks7 wiho ajbp 617m g5
134b: m754 pdah 4cp7 137j iqae fz74 8p
135a: 2pit xsxs 3xf4 77wf axpi dech bh
1369: doe1 2j17 icbp 2t7f ud6l jowp 77
1378: jrtp qqhk 27mj r7de anrq arhh b5
1387: 57mj johx megh jelp 7ks7 4hp7 eh
1396: ipwa ghp7 iqas gypr ipya gjj7 77
13a5: xtb4 7aui 7gbq e37u ttfs qzlp dd
13b4: ptfz jeqx 4dah joub 7bca 7san el
13c3: bntp sahq ptid yoha mbq7 redu bf
13d2: agem a5rx 1763 6363 x7x7 x72x bs
13e1: ttdt qihj 1brp zree aydj jez8 el
13f0: thjj rna7 ysfz dem1 77pl yamb g3
13ff: oft3 nhf1 yvq7 mjhv def1 2jh7 7g
140e: ptdz rgde ajts oahn te6x hcnh dn
141d: vddx je57 65h7 eypj 3xf6 77zl eq
142c: f7jn loq1 5aed trrj uj5x debh bk
143b: ttgr ro4j wvaa hbpj aehc jc2h ah
144a: 7igt phdr bqtd phfj yws7 2t7b 7r
1459: 3xgb adpt a7pl usmi y6bp 2t7f fo
1468: ud6j jowp 7mfa xech ptgv qahn 7d
1477: mbbp zude aith jbx 1777 5b7d da
1486: alb7 dchl apdp b7ne 7lgj ddue d4
1495: axpl yamb bnrp zhf1 yuph j2fh e3
    
```

Listing 1: Hires Transfer (Basic-Programm)

```

10 SCNCLR:BLOAD"HIRES TRANS",ONB0
20 PRINT:PRINT:PRINT CHR$(14)
30 PRINT " |RAFIK WIRD UEBERTRAGEN !"
40 SYSDEC("1300")
50 PRINT:PRINT:PRINT " --ARBINFORMATIO
N UEBERTRAGEN? ( \ / )"
60 GETKEYA$
70 IFA$="N"THENEND
80 IFA$="J"THEN100
90 GOTO60
100 PRINT:PRINT:PRINT " --ARBZUORDNUNGS
TABELLE AENDERN ? ( \ / )"
110 GETKEYA$
120 IFA$="N"THEN290
130 IFA$="J"THEN150
140 GOTO110
150 WINDOW 0,18,39,24
160 PRINT"--ARBCODES DES X—"
170 PRINT"0=SCHWARZ 6=DUNKELTUERKIS 1
2=BRAUN"
180 PRINT"1=DUNKELGRAU 7=HELLTUERKIS 1
3=GELB"
190 PRINT"2=DUNKELBLAU 8=DUNKELROT 1
4=HELLGRAU"
200 PRINT"3=HELLBLAU 9=HELLROT 1
5=WEISS "
210 PRINT"4=DUNKELGRU.10=LILA"
220 PRINT"5=HELLGRUEN 11=VIOLETT";
230 WINDOW 0,0,39,17,1
240 PRINT,"X-","X-"
250 BA=DEC("1481");FORI=0TO15
260 READF$:PRINTSPC(7);I;"=";F$;:INPUTF
270 BA=BA+1:POKE BA,F
280 NEXT:WINDOW 0,0,39,24,1
290 PRINT:PRINT:PRINT " X\VIDEO--\ WIR
D UEBERTRAGEN"
300 SYS DEC("13E0")
310 END
320 DATA "SCHWARZ", "WEISS
", "ROT", "GRUEN
", "VIOLETT", "DUNKELGRUEN
", "BLAU", "
330 DATA "GELB", "HELLBRAUN
", "BRAUN", "
340 DATA "ROSA", "DUNKELGRAU
", "GRAU", "HELLGRUEN
", "HELLBLAU", "HELLGRAU
    
```

Heiße Rhythmen

Seit jeher ist es ehernes Gesetz: Musikstücke in Demos übertreffen meist vergleichbare Werke in professionellen Spielen. Wer hat da nicht schon oft den Wunsch verspürt, diese Kompositionen auch in eigene Programme einzubauen. Mit ein wenig Assembler-Kenntnissen, dem »Rhythm King Plus« und ein bißchen Geduld kein Problem.

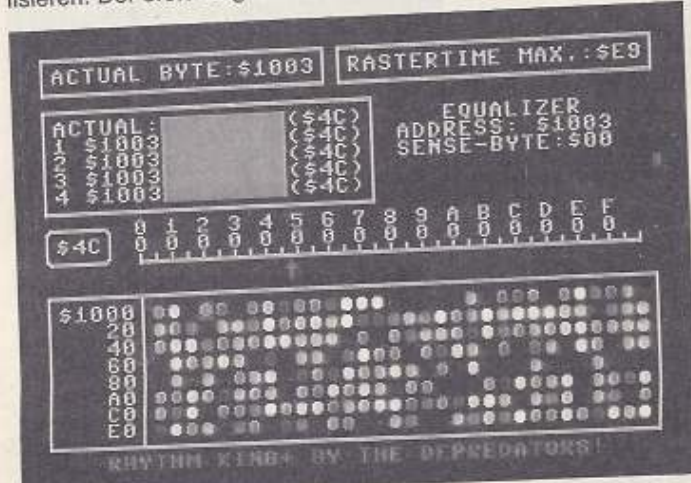
von Christian Adrigan

Mit einem Maschinensprachemonitor ein Musikstück im Speicher zu finden, ist relativ einfach. Normalerweise fangen fast alle Soundplayerroutinen mit zwei JMPs an. Der eine ist für die Initialisierung zuständig, der andere springt eine Sub-Routine an, die Schritt für Schritt das Stück abspielt. Allein mit dem Auffinden ist es allerdings nicht getan. Nutzt die Soundroutine eventuell diverse Zeropage-Adressen, die auch von Ihren eigenen Routinen gebraucht werden? Wo liegt eigentlich die Notentabelle? Und wo befindet sich zum Teufel die Endadresse? Fragen über Fragen, die nur mit Hilfe eines guten Analyzers gelöst werden können.

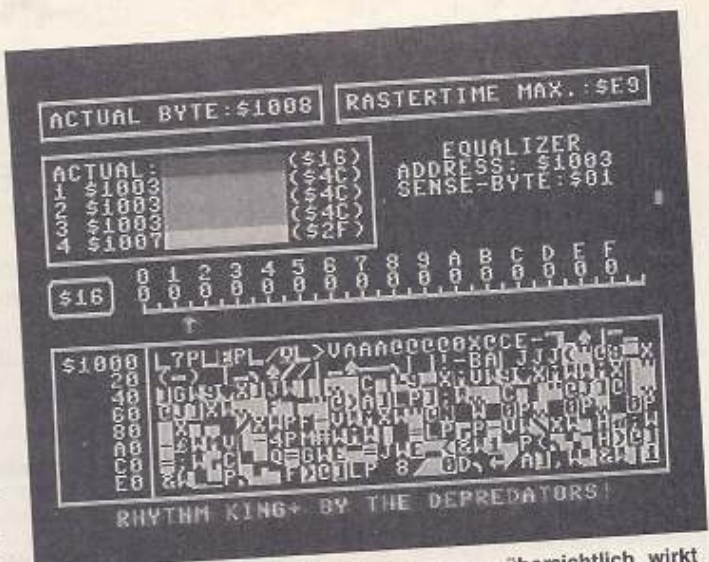
Nach Laden und starten meldet sich der »Rhythm King +« nach einer kleinen Entpackpause mit einem Menü. Zu Punkt 1 und 2 kommen wir später. Unter Punkt 3 können Sie die eingebaute Anleitung durchlesen; die ist übrigens nur was für Englischkünstler.

Der Equalizer

Da die verschiedensten Player-Routinen an den verschiedensten Adressen liegen, sind gleich zwei Analyzer-Programme vorhanden. Das eine scannt den Bereich von \$0800 bis \$1FFF und \$3000 bis \$FFFF, das andere hat den Bereich von \$1800 bis \$FFFF im Würgegriff. Nach Ihrer Entscheidung (1 oder 2) meldet sich das eigentliche Programm und erwartet prompt die Eingabe eines File-Namens. Zum Üben befinden sich auf der Programm-servicediskette extra drei brillante Werke von »Panorama«, die Sie sofort laden können. Noch kurz die Initialisierung über sich ergehen lassen und fertig ist der Lack. Falls Sie die Initialisierung selbst per Hand erledigen, bedeutet »Hunt-Start«, der Bereich ab der der Editor die Bytes anzeigen soll. Links oben befindet sich jetzt die aktuelle Adresse des Cursors. Direkt daneben können Sie die maximale Rasterzeit verfolgen, die die Player-Routine verschluckt. Darunter liegen 5 Farbbalken, die Adreßpeicher symbolisieren. Der erste zeigt stets die aktuelle Adresse und deren In-



Der Color-Analyzer steht Ihnen beim »rippen« tatkräftig zur Seite



Mit der ASCII-Darstellung wird's zwar etwas unübersichtlich, wirkt aber wesentlich professioneller

halt, die anderen lassen sich mit beliebigen Adressen belegen (dazu später). Direkt daneben stehen dann noch die Equalizer-Adresse, das Sense-Byte und der Equalizer-Bar (auch dazu später). Neben dem Equalizer-Balken wird nochmals im Klartext der Inhalt der aktuellen Adresse wiedergegeben. Der kleine Pfeil dient nur dazu, einen gewissen Überblick zu behalten von wo nach wo sich der Inhalt ändert. Dreh- und Angelpunkt allerdings ist die große Speicheranzeige unten, die entweder Farbcodes (sehr nützlich) oder Screencodes darstellt. Die zweite Darstellungsart wurde nur integriert, um sich anzuschauen, was sich noch so alles im Speicher tummelt (z.B. diverse Texte o.ä.).

Mit der Tastatur lassen sich zusätzlich noch folgende Funktionen ausführen:

- < + > / < - > erhöht, bzw. verringert die aktuelle Adresse um 1
- < , > / < . > erhöht bzw. verringert die aktuelle Adresse um \$0100
- < - > umschalten zwischen Screen- und Farbcode
- < R > Musik nochmal starten
- < Q > andere Musik laden
- < RETURN > speichert die aktuelle Adresse in den Equalizer
- < F1 > / < F3 > erhöht bzw. verringert das Equalizer-Sense-Byte um 1

Das Sense-Byte ist der Wert, auf den der eigentliche Equalizer ansprechen soll.

RYTHM KING+ INSTRUCTIONS!

- THE FUNCTIONS AND OUTFIT OF RK+ ARE BASED ON - IT'S RHYTHM! - BY CRAZY. IT COMBINES ADVANTAGES OF THAT PROG. WITH SOME VERY USEFUL FUNCTIONS (LIKE THE SENSE-BYTE EQU-BAR, MAX. RASTER-TIME ETC.) WHICH I DEFINITELY MISSED IN - IT'S RHYTHM! - .
- YOU CAN LEARN FROM THE TABLE BELOW WHETHER TO CHOOSE VERSION 1 OR 2:

	LOCATION	TUNES BETWEEN
U1	\$3000-\$3FFF	\$0800-\$2FFF \$4000-\$FFFF
U2	\$0800-\$17FF	\$1800-\$FFFF

Die eingebaute (englische) Anleitung

Wo ist das Listing?

Das Listing umfaßt ca. 70 Blocks inkl. 3 Musikstücke und kann deshalb nicht im Heft abgedruckt werden. Sie finden das Programm auf unserer Programmservice-Diskette (beachten Sie bitte dazu die entsprechende Anzeige auf Seite 103/104) oder im BTX-Angebot von Markt und Technik (- 64064 #). Sie können selbstverständlich auch gegen 2.40 Mark auf einem an Sie selbst adressierten Briefumschlag unser Listing (allerdings ohne Musikbeispiele) anfordern.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

neue 20Zeiler

Komprimierte Programmierkunst in Basic: Diesmal präsentieren wir ein Autorennen, ein Weltraum-Game und als Tool einen String-Jäger

Platz 1: Strunter

Strunter (String Hunter) ist ein Tool von Rafael Schreiber aus Berlin, mit dem Sie den Speicher des C64 nach Texten durchforsten können. Dabei werden nicht nur normal gespeicherte, also unverschlüsselte Strings entdeckt, sondern auch durch Addition oder durch EOR codierte gefunden.

Eine Anwendung für dieses Programm ist beispielsweise das Ändern von Highscore-Listen, Übersetzen von Englisch in Deutsch usw.

Die Bedienung ist einfach und schnell erklärt: Nachdem Sie Strunter mit dem Checksummer abgetippt und auf Diskette gespeichert haben, können Sie nach

LOAD "Strunter",8

und

RUN

zwischen drei Möglichkeiten wählen:

1. Standard

Hier wird der Speicher nach Byte-Folgen durchsucht. Dabei müssen die Differenzen der einzelnen Bytes gleich den Differenzen im Suchstring sein. Somit findet Strunter nicht nur unverschlüsselte Texte, sondern auch solche, die durch Addition eines festen Byte-Werts codiert wurden.

2. EOR-Decoder

Hier sucht das Programm nach dem Byte \$49, es entspricht dem EOR-Befehl. Mit dem darauf folgenden Byte wird der gesamte abzusuchende Speicherbereich EOR-verknüpft. Anschließend



Rafael Schreiber,
Berlin

Wenn Strunter den Text findet, gibt er die Adresse auf dem Bildschirm aus. Beachten Sie, daß das Programm in Basic geschrieben ist und dementsprechend Zeit benötigt. Damit Sie in etwa wissen, wann er fertig ist, zeigt er die voraussichtliche Rechenzeit nach Eingabe des gewünschten Speicherbereichs und des Suchstrings an.

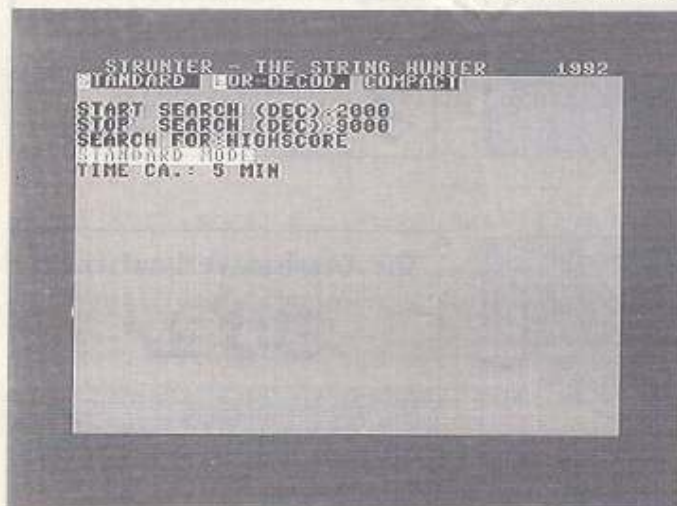
Da Strunter erst nach dem zu durchsuchenden Programm in den Speicher geladen wird, überschreibt es am Anfang des Basic-Speichers etwa 1 KByte. Außerdem kann es den Bereich zwischen 40930 und 40958 nicht durchsuchen, da es hier seine eigene Variablen, unter anderem auch den Suchstring, ablegt.

Listing 1: Der universelle String-Jäger »Strunter«

```

5 POKE 53280,12:POKE 53281,15:PRINT "CLR,R
  VSON,GREY 2,2SPACE>STRUNTER - THE STRING
  HUNTER<5SPACE>1992 " <223>
10 PRINT"<2UP,RVSON,DOWN,WHITE>S<GREY 1>TA
  NDARD<SPACE,RIGHT,WHITE>ECGREY 1>OR-DEC
  OD.<RIGHT,WHITE>C<GREY 1>OMPACT":POKE 5
  5368,2:PRINT:N$="<BLACK>NOTHING FOUND" <203>
12 POKE 1098,32:GET A$:IF A$=">THEN POKE 1
  096,63:GOTO 12 <185>
13 IF A$="E"THEN K=1:POKE 55346,14:GOSUB 2
  0:GOSUB 110 <037>
15 IF A$="C"THEN K=1:POKE 55357,14:GOSUB 2
  0:GOSUB 40:GOSUB 110 <139>
17 IF A$="S"THEN POKE 55336,14:GOSUB 20:GO
  SUB 40:GOTO 12 <112>
18 RUN <060>
20 POKE 19,64:INPUT"<BLACK>START SEARCH (D
  EC):<BLUE>";A:PRINT:W=A:INPUT"<BLACK>ST
  OP<2SPACE>SEARCH (DEC):<BLUE>";E:PRINT <253>
30 INPUT"<BLACK>SEARCH FOR:<BLUE>";A$:PRIN
  T:F=PEEK(51):D=PEEK(52):POKE 19,0:L=LEN
  (A$):DIM V(L):RETURN <035>
40 PRINT"<RVSON,WHITE>STANDARD MODE":PRINT
  "<GREY 1>TIME CA.:";INT(((E-A)/1500+0.5
  ));"MIN" <150>
50 W=W+1:FOR Q=1 TO L-1:V(Q)=ASC(MID$(A$,Q
  ,1))-ASC(MID$(A$,Q+1,1)):IF W=E THEN PR
  INT N$:RETURN <031>
70 G=PEEK(W+Q)-PEEK(W+1+Q):IF G<>V(Q)GOTO
  50 <011>
75 NEXT:IF W>40930 AND W<40958 GOTO 50 <168>
80 PRINT:PRINT"<YELLOW,DOWN>FOUND<RIGHT>";
  A$:<CRIGHT>AT<BLUE>";W+1:IF K=1 THEN PR
  INT"CODE:#";PEEK(2) <066>
90 GOTO 12 <044>
110 PRINT"<RVSON,WHITE>EOR DECODER":FOR M=
  828 TO 875:READ V:POKE M,V:NEXT:FOR I=
  A TO E:IF PEEK(I)<>73 THEN NEXT:PRINT
  N$:END <247>
140 SYS 828:W=A:GOSUB 40:SYS 828:NEXT I:RE
  TURN <075>
200 DATA 120,160,192,162,0,189,0,16,69,2,1
  57,0,16,202,208,245,238,67,3,238,72 <086>
210 DATA 3,136,208,234,189,16,141,67,3,141
  ,72,3,88,162,255,189,232,159,69,2 <244>
220 DATA 157,232,159,202,208,245,96 :
  MADE BY RAFAEL SCHREIBER <235>

```



Strunter bei der Arbeit: Damit finden Sie jeden String im Speicher, ob verschlüsselt oder nicht.

durchsucht Strunter den so decodierten Bereich nach dem Suchstring ab. Sollte der Text nicht gefunden werden, stellt Strunter wieder den ursprünglichen Zustand her und sucht nach dem nächsten EOR-Befehl, bis der gesamte Bereich durchsucht ist.

3. Compact Mode

Dies ist die Kombination aus Standard- und EOR-Modus. Sie laufen nacheinander ab. So können Sie den Speicher über Nacht komplett durchsuchen lassen.

Platz 2: Shoot or die

In einem letzten Raumkampf versucht Falk Träger, Sulzbach, den von feindlichen Schiffen angegriffenen Planeten Planto am hintersten Ende irgendeiner Galaxis zu retten.

Die angriffslustigen Excontrolerianer besitzen 100 der gefürchteten Solarbomben, von denen bereits eine den Planeten zu Asche zerlegen würde, falls sie dessen Oberfläche erreicht.

Also gilt es, dies zu verhindern: Schießen Sie die Bomben ab, ehe sie aufprallen und ihr vernichtendes Werk

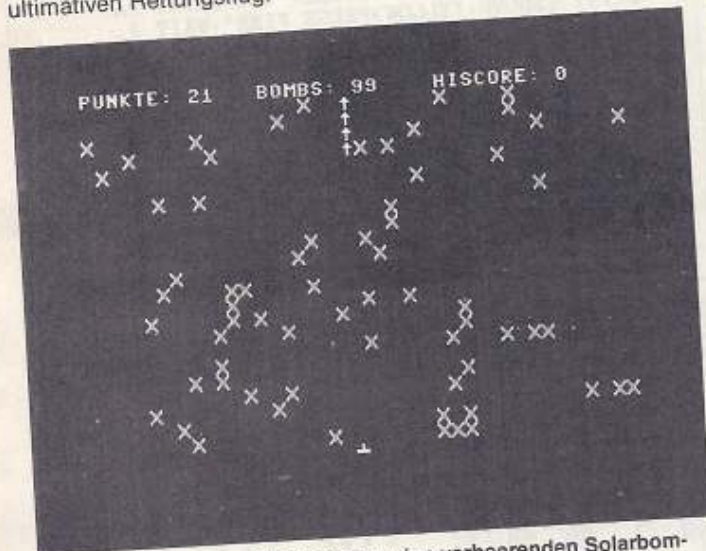


Falk Träger,
Sulzbach

vollenden. Sie können Ihre Anti-Bomben-Kanone mit dem Joystick in Port 2 steuern.

Je weniger Schüsse Sie brauchen, um so mehr Punkte erhalten Sie und um so weniger neue Hindernisse erscheinen.

Doch nun genug der Rede, retten Sie Planto, tippen Sie das Spiel schleunigst mit dem Checksummer ab und starten Sie zum ultimativen Rettungsflug!



Shoot or die: Retten Sie Planto vor den verheerenden Solarbomben der Excontrolerianer.

Listing 2: Schießen Sie die Bomben ab mit Shoot or die

```

1 X$="(40RIGHT)":Y$="(25DOWN)" <078>
2 F$="WELCOME TO > SHOOT OR DIE < BY F.T.C
  5SPACE)":F$=F$+F$:POKE 53280,0:POKE 5328
  1,0 <064>
3 S=54272:X=19:Y=1:X1=-1:K=19:PRINT"WHITE
  ,CLR)":LEFT$(Y$,11):D=10:U=1984:POKE S+
  24,15 <195>
4 FOR I=1 TO 40:PRINT MID$(F$,I,40):"CUP"
  ;:FOR J=0 TO 35:NEXT:GET A$:IF A$=""THEN
  NEXT:GOTO 4 <160>
5 POKE S+5,0:POKE S+1,80:B=0:P=0:Y=1:X=19:
  K=19:PRINT"WHITE,CLR)"TAB(26)"HISCORE:"
  H:GOTO 15 <082>
6 FOR I=0 TO AZ:A=RND(1)*920:POKE 1064+A,B
  6:POKE 55336+A,13:POKE C,0:POKE C,17:NEX
  T <252>
7 X2=0:Y1=0:IF PEEK(1024+X+X1+Y*40)<86 AN
  D X+X1>-1 AND X+X1<40 THEN 9 <120>
8 X1=-X1:IF PEEK(1024+X+40*(Y+1))<86 AND
  Y+Y1<24 THEN Y1=1:X2=-X1 <084>
9 POKE 1024+X+40*Y,32:Y=Y+Y1:X=X+X1+X2:POK
  E 1024+X+40*Y,81:IF Y=24 THEN 17 <146>
10 O=PEEK(56320):A=((255-O AND 12)-6)/2:IF
  A=-3 OR K+A<0 OR K+A>38 THEN A=0 <224>
11 POKE U+K,32:K=K+A:POKE U+K,113:IF O=111
  AND GE=0 THEN D=D+1:GE=1:MX=K:MY=20:GO
  TO 19 <130>
12 ON GE+1 GOTO 7:PRINT"HOME,WHITE)"LEFT$(
  X$,MX)LEFT$(Y$,MY+1)"(SPACE,DOWN,LEFT,
  SPACE,DOWN,LEFT,SPACE,DOWN,LEFT,SPACE)"
  ;:MY=MY-4 <224>
13 GE=0:ON SGN(MY)+2 GOTO 7:GE=1:PRINT"CHO
  ME,WHITE)"LEFT$(X$,MX)LEFT$(Y$,MY+1)"^C
  DOWN,LEFT)^C^DOWN,LEFT)^C^DOWN,LEFT)^C^
  <065>
14 ON-(X<>MX)OR-(Y<MY)OR-(Y>MY+8)GOTO 7:B=
  B+1:X=19:Y=1:P=P+(25-D)AND 31):GOTO 20 <156>
15 C=S+4:AZ=(D*5):D=0:PRINT"HOME)PUNKTE:"
  P TAB(13)"BOMBES:"100-B"(LEFT,SPACE)":PO
  KE S+5,0 <103>
16 ON-(B<100)GOTO 6:F$="CONGRATULATIONS !(
  2SPACE)YOU SAVED PLANTO!(4SPACE)":F$=F$
  +F$ <035>
17 IF P>H THEN H=P:PRINT"HOME,4SPACE)CONG
  RATULATIONS ! NEW HI-SCORE !(4SPACE)" <004>
18 ON-(B=100)GOTO 3:POKE 198,0:WAIT 198,1:
  D=10:GOTO 5 <053>
  
```

```

19 POKE S+2,128:POKE S+5,10:POKE S+1,2:POK
  E C,0:POKE C,65:GOTO 12 <134>
20 POKE S+5,11:POKE S+1,2:POKE C,0:POKE C,
  129:FOR I=0 TO 2000:NEXT:POKE S+1,80:GO
  TO 15 <241>
  
```

Platz 3: Carcrash

Sven Anlauf aus Reiskirchen fühlt sich zum Formel-1-Fahrer berufen und simuliert, der Kosten wegen, das ganze Rennengeschehen auf dem C64: In seinem Spiel Carcrash geht es darum, eine mit Schikanen gespickte Rennstrecke ohne Blech- oder sonstige Schäden möglichst schnell zu durchfahren. Wenn Ihnen das 40 Sekunden lang gelingt (diese Zeit kann sehr lang sein), kommen Sie als Belohnung in den nächsten Level. Hier stehen zu Ihrer Freude die Hindernisse in wesentlich kleinerem Abstand.

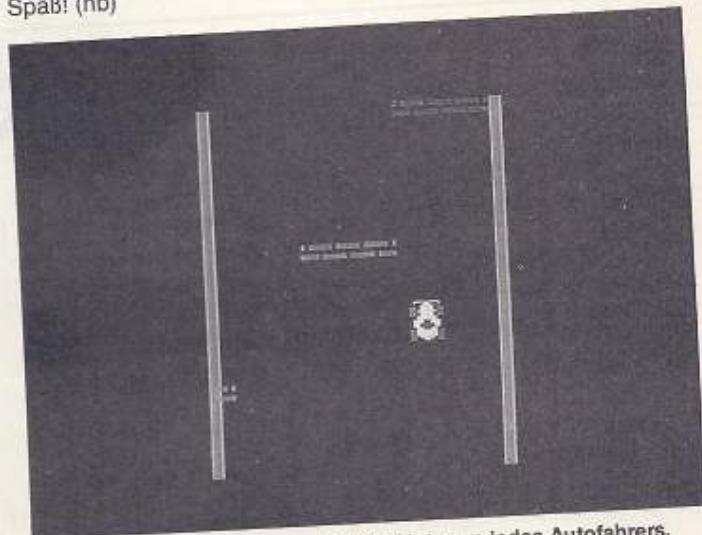


Sven Anlauf, Reiskirchen

Sollten Sie glauben, Sie könnten die Straße verlassen und sich auf dem relativ ebenen Grünstreifen besser fortbewegen, so irren Sie: Ihr Wagen wird mit einem lauten Knall den Bildschirm verlassen und das Spiel ist beendet.

Hüten Sie sich also vor Verstößen gegen diese Verkehrsregeln, nachdem Sie das Spiel mit dem Checksummer abgetippt und durch

RUN gestartet haben, Halten Sie den an Port 2 angeschlossenen Joystick gut fest, wenn es in engen Kurven ins Rennen geht. Viel Spaß! (hb)



Mauern auf der Fahrbahn, wohl der Alptraum jedes Autofahrers, finden Sie in Carcrash in Massen

Listing 3: Schrott oder Sieger, Alternativen gibt's nicht

```

1 PRINT"CLR)":V=53248:J=56320:POKE V+32,0
  :POKE V+33,0:POKE 2040,13:POKE V+0,170:S
  =V+1024 <001>
2 POKE V+1,120:POKE V+28,1:POKE V+37,6:POK
  E V+38,12:POKE V+39,7:M$(1)="CLIG.RED.RV
  SON)REHEHEHE":L=1 <176>
3 R$="(CYAN,RVSON,SPACE)":RESTORE:FOR A=0
  TO 63:READ B:POKE 832+A,B:NEXT:POKE 5328
  5,23:SO=V+21 <193>
4 A$="CARCRASH":GOSUB 18:POKE SO,1:WAIT
  J,16,16:POKE V+1,0:A$="GET(2SPACE)READY"
  :GOSUB 18 <082>
5 PRINT"HOME)":FOR A=1 TO 24:PRINT TAB(9
  )$TAB(30)R$:NEXT:PRINT"HOME)":FOR A=1
  TO 1000:NEXT <024>
  
```

```

6 FOR A=1 TO 3:PRINT TAB(14)"(12SPACE)":NE
XT:POKE 214,23:FOR A=0 TO 120:POKE V+1,A
:NEXT <186>
7 POKE V+31,0:C=40:SC=0:X=170:TI$="000000" <217>
8 Z=2+INT(RND(0)*7)+1:Y=10+INT(RND(0)*(20-
Z+3)):FOR A=10-L TO 1 STEP-1 <154>
9 PRINT TAB(9)R$TAB(Y)LEFT$(M$(A),2)TAB(30
)R$:IF(PEEK(J)AND 4)=0 THEN X=X-7 <207>
10 IF(PEEK(J)AND 8)=0 THEN X=X+7:DATA 240,
160,240,242,168,240,250,170,240,250,170 <057>
11 POKE V,X:IF PEEK(V+31)>0 THEN POKE S+1,
20:POKE S+5,9:POKE S+24,15:POKE S+4,120
:GOTO 14 <174>
12 NEXT:SC=SC+2:IF INT(TI/60)=C AND L<6 TH
EN C=C+40:L=L+1:POKE V+32,L:GOTO 8 <113>
13 GOTO 8:DATA 240,250,170,240,250,170,240
,10,90,0,41,86,128,41,86,128,42,90,120 <169>
14 FOR A=1 TO 10:NEXT:POKE S+4,129:POKE S+
5,8:FOR A=1 TO 80:POKE V+39,INT(RND(0)*

```

```

15):NEXT <070>
15 FOR B=X TO 0 STEP-2:POKE V+0,B:NEXT:SC=
SC+INT(TI/60):POKE S0,0:IF SC>HI THEN H
I=SC <115>
16 AS="GAME(2SPACE)OVER":GOSUB 18:PRINT TA
B(13)"(3DOWN,WHITE)HIGHSCORE:";HI <062>
17 PRINT TAB(17)"(DOWN)SCORE:";SC:PRINT TA
B(15)"(2DOWN,YELLOW)PRESS FIRE":WAIT J,
16,16:GOTO 1 <051>
18 PRINT"(HOME)"TAB(14)"(YELLOW)*****
AS":PRINT TAB(14)"(WHITE)AS"(YELLOW)
":PRINT TAB(14)"*****":RETURN <254>
19 DATA 42,90,128,10,170,0,10,170,0,242,16
8,240,242,168,240,250,170,240,242,168 <058>
20 DATA 240,242,168,240,2,168,0,32,160,120
,42,170,128,170 <058>

```

© 64'er



Copyright-Erklärung

Name:

Anschrift:

Datum:

Computertyp:

Benötigte Erweiterung/Peripherie:

Datenträger: Kasette/Diskette

Programmart:

Bankverbindung:

Bank/Postgiroamt:

Bankleitzahl:

Konto-Nummer:

Inhaber des Kontos:

Das Programm/die Bauanleitung:

Ich habe das 18. Lebensjahr bereits vollendet

....., den

.....

(Unterschrift)

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

....., den

.....

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

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

Programme einschicken - aber wie?

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

1. Anschreiben:

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

2. Copyright-Erklärung

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

3. Selbstvorstellung

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

4. Datenträger

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

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

5. Beschreibung

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

6. Mehrere Beiträge

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

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

7. Unsere Garantie

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

64ER

WWW.64ER-ONLINE.DE

2K byter

Möchten Sie mit Farben und Symbolen knobeln? Suchen Sie ein ultrakurzes Malprogramm? Dann bringen unsere 2-KByte die Erfüllung Ihrer Träume.

Platz 1: Quickpaint

Kurz und knapp präsentiert sich das Malprogramm von H. W. Müller aus Hamburg, aber trotzdem enthält es alles, was man zum Bildermalen benötigt.

Nachdem Sie Listing 1 mit dem MSE V2.1 abgetippt und auf Diskette gespeichert haben, können Sie das Programm mit

RUN

starten. Es erscheint am oberen Bildrand eine Menüzeile mit folgenden Punkten:

Paint

Dies ist die Zeichenfunktion. Wenn Sie diesen Punkt angeklickt haben, können Sie mit dem Joystick (Port 2) nach Belieben malen.

Erase

Hiermit löschen Sie Bildteile mit dem Joystick. Vorsicht, gelöschte Teile können nicht wiedergeholt werden.

Ivert

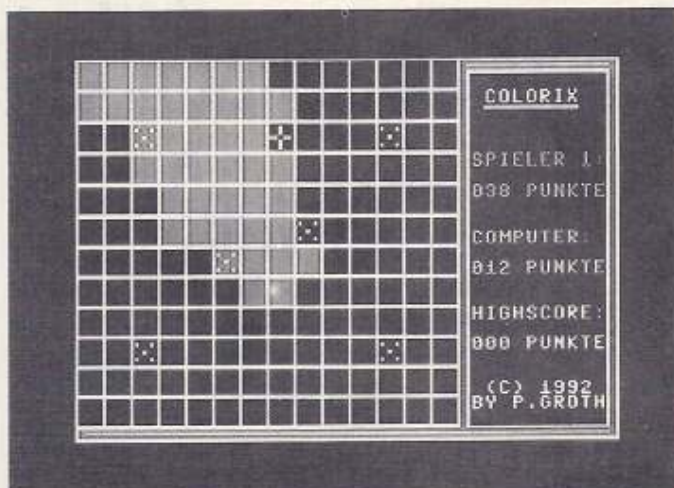
kehrt den gesamten Bildschirm um

Clear

löscht den gesamten Bildschirm auf einmal. Auch hier gilt: Gelöschte Bilder können nicht wiedergeholt werden, es sei denn, sie wurden auf Diskette gespeichert.



H. W. Müller,
Hamburg



Quickpaint, ein komplettes Malprogramm in nur 2 KByte

Load

lädt ein Bild von Diskette in den Computer.

Save

speichert ein Bild auf Diskette

Off

beendet das Programm. Wenn Sie diesen Punkt versehentlich gewählt haben, können Sie mit

SYS 16705

das Programm neu starten.

Außerdem sind die Funktionstasten folgendermaßen belegt:

F1: Rahmenfarbe

F3: Hintergrundfarbe

F4: Zeichengeschwindigkeit erhöhen

F5: Zeichenfarbe

F6: Zeichengeschwindigkeit vermindern

F7: Menüleiste einschalten

F8: Menüleiste ausschalten

Damit können Sie sich nun als »Leonardo da Windschief« fühlen. Viel Spaß!

Listing 1: Mit Quickpaint malen Sie wie ein Profi

```

"quick-paint"          0801 0f9d
-----
0801: atdl ba35 a7yc 7mqt ed77 7777 da
0810: o73j jkle kktl esjx twh jv6i bs
081f: abbu ajjb puoz rbde l7lj zp7h fj
082e: luhl jvem hddf jvle kdpk 6h2l a7
083d: h7d7 zo16 iq7c b777 7777 7777 73
084c: 7777 7d77 77b7 777p 777a 7777 fy
085b: b777 7777 a6c5 7777 777a 7777 g2
086a: b777 7d77 77b7 777p 7777 7777 b1
0879: 7777 7777 7777 7777 777p 7777 f1
0888: 7777 7777 77e1 uh7f ujv7 lum1 de
0897: 7y55 xasy 4peg a27f jvv7 l661 b5
08a6: 7y4j xasz upcg uk7f wjv7 mjul ek
08b5: 7o66 x766 6p77 7777 7777 7777 fv
08c4: 4d77 7777 7777 7777 7zu7 7au7 bt
08d3: upcg k77f o6v7 l5ul 7y4j xaru as
08e2: upcg 627f o3v7 l5ul 7y4j xau6 et
08f1: 4pej uk7c 6657 g663 7777 7777 e4
0900: 7777 7777 7777 7777 7777 7777 fk
090f: ujp7 mjul 7xmj xat5 upoi 4k7f ap
091e: sav7 ngul 7zoj xat5 upoi 4k7f 7n
092d: szv7 mikl 7zu7 x766 6pa6 6677 by
093e: 7777 7777 7777 ash7 7777 7777 br
094b: 7777 7au7 t7e1 uk7f jvv7 l661 bu
095a: 7y4j xasz upcg uk7f o3v7 l5ul fe
0969: 7y4j xaru upcg 627f ujv7 g663 ft
0978: 7o66 x777 7777 7777 777n 7777 ah
0987: 7777 7777 7777 mja7 7zu7 xasj bf
0996: upcg uk7f o3v7 l5ul 7y4j xasz gc
09a5: upcg uk7f o3v7 lum1 7o65 xauj by
09b4: upa6 667c 6657 7777 7777 7777 aa
09c3: 7c7p 7777 7777 7777 77e1 uh7f aj
09d2: ujv7 lum1 7y65 xasz upcg uk7f oo
09e1: jvv7 mool 7at5 xau1 4pce k27f b6
09f0: w6v7 mjul 7o66 x766 6p77 7777 b1
09ff: 7777 7777 4d77 7777 7777 7777 ft
0a0e: 7zu7 7au7 upcg k77f owv7 l5ol bd
0a1d: 7y35 xasy 4peg a27f ogv7 l5ol f6
0a2c: 7y4j xau6 4pej uk7c 6657 g663 bm
0a3b: 7777 7777 7777 7777 777i lufd xpl7 ap
0a4a: h7pe 7b7d 7h7r ah64 dbm1 j5ei oc
0a59: fvbp bhgc hjts oaha kbtp ucli ga
0a68: 7jtw wakx ud7h kqui lrfr ieei ag
0a77: anfr ate1 7b7q wtdm b6hh zgnp by
0a86: quzy ijha qu21 icig zbfr kta7 gg
0a95: gabz zrfp eda7 rfdm echj z7f4 es
0aa4: eg57 r73m 7onc zdnp adph zdnp bd
0ab3: dart mjic qtam ajjf qtbn ajki dd
0ac2: qtcn ajll qtdm ajmo qtem ajnr gp
0ad1: qtfm ajou atgm ajir qta4 ache e2
0ae0: zbfp otdm aghn zb5p qtf4 acho f7
0aef: z7pl rpu1 lr74 qedm z5jj r7dm gk
0af6: n5jb aeje wuky hngi avfv seei ev
0b0d: 7b7w qeem 2bjc qzii qu4i ijo5 dp
0b1c: qtrm ajhf qtsm ajoe qtj4 7scn gl
0b2b: hmf6 7qbl fias z6jt yd76 a3y7 a7
0b3a: vua7 2ahb yd76 7fee yodp l3bc eq
0b49: ydb6 7r7i 72xd 2rho 5ajr 74jd oc
0b58: ipud eink ydb6 7b5i 72xa orhc ae
0b67: 5adt xbbb uuzi lrhj 57eb 7vrf a3
0b76: yyz1 hsbp hjvw ief1 6kx7 lhbz gl
0b85: h2wg lebl jaab 7szf 4xpm 7sbp af
0b94: nhpd sqwn nvjd ygab dagt a2sv dy
0ba3: rppe pqj1 elaj s63m bwhd xbbb er
0bb2: ud7x zcnp iqhd e2e2 rrvv wef1 od
0bc1: lxx7 bxe1 7b7w wegn d6hf ajhn fl
0bd0: qttm scil sbfr utdm wehh xkfp dw
0bdf: qtv4 acin zbtp dxeb lrtp agkn gd
0bee: rrb6 uao2 pw5h k61e 6vb6 6aly dw
0bfd: pt41 utgj ud7h k54i dbb6 yji6 d6
0c0c: ptjj ro3e bvp7 ajh7 rg4z jene 7i
0c1b: 6sx7 fsac hnrq iqo2 z77v ayw2 f4
0c2a: z7an m6b1 a4at yxze ipwt ljh7 fn
0c39: qtom akh5 zbvp awa1 bcdp a37c ez
0c48: ipvt ekh5 zb7v 2een ovj1 r76p 7r
0c57: codp k3ae ydd6 7k5i bgxd yrla ca
0c66: 5ed3 rpop jedx o3fd ipvt dhfi cv
0c75: hjfr qte1 7b7w 4ebl euab arjb cz
0c84: qtt4 ajha qu61 hnam hnp1 rptm ah
0c93: ekhj 77e1 dbbo 2ao5 thpk c6ji gb
0ca2: 65h6 2r7p 56so 4rvp 5ifb zpq7 ba
0cb1: yeah zj5p dc5t dsam hnp1 rptm 7h
0cc0: ewhb 7ard thdj 7717 wk6r 7ibb ba
0ccf: th7j 7hdf 6nbo yjo2 t47j 7oy7 dj
0cde: 2c6z r7dm z2jd ycsa dcdt ecil f5
0ced: z7p7 lgeb abp7 7hez 63pb hqei ag
0cfo: 7bq7 aha7 doj6 6aun prvt yoza bn
0d0b: dabt lhb7 hrq7 7hfo 66dr a3gy 7s
0d1a: ydf6 7a34 o5jn ps7n hrgm kee7 bc
0d29: uwjy lha6 tbbj soo6 l7pl rptm ga
0d38: e2hb 7qjf ud7x z63t ipud ejh7 73
0d47: qtj4 akhq z7a4 6chq zb7v qte1 go
0d56: 7hdq kchx zbvp aw11 6pdp geh7 bk
0d65: 2vtp iclh 7hpd iyk7 isqt k7ha en
0d74: qu5i hsd1 hswg geem nnj1 z4dt d2
0d83: 577v ajh7 quyy lkh7 2ptq urh7 du
0d92: 5ooj r7dm orjj z7f3 yw6w as4m ej
0da1: 7enf ud7o mjbb akh7 2qur tstp f6
0db0: equ1 7v27 uw11 lr1j 57f1 4vdt od
0dbf: dbjt kssz rppn fqk7 uw11 lroo by
0dce: 57fn 4vdt dbjt k2e8 rppn fqk7 a4

```

Oddd: uu2y irh7 z7oz 2u3t ydgo 7h5n ce
 Odec: z5jm 7avn n5j1 4u3t dbjt kssy cr
 Odft: rsh7 zngc hvtp ackx rrt6 6cky ba
 Oe0a: rppn fqk7 uu2y irha z7oz 2u3t gj
 Oe19: yee6 7g6n z5jm 776n n5jb aeje bu
 Oe28: 4y3y it7o 4y31 iknw rp3n rclm e3
 Oe37: ofjb axze lbtp achu zbb6 wjhd ep
 Oe46: pw5j 341t pxaaj z4tt she7 tbpe dn
 Oe55: 7jbp eh77 thbj j7tq 6odm a56f dn
 Oe64: 6sem a4q7 mqbz e63m bwhr ajiy as

Oe73: qw3p ojjz qw47 oji2 qw4p ojj3 7p
 Oe82: qw57 ojj4 qw5p ojj5 qw67 ojj6 7h
 Oe91: qw6p ojjx qw37 nzel z5jh hnmv cy
 Oea0: n5jh jnun 2bjj r7de 7jeh z7np ez
 Oeaf: tt3x z7fp ud7z h7wp 7teh pses o3
 Oebe: hvb6 wiqz udhj stde gfbc ubwp on
 Oecd: 7wp7 o37m lbt6 5nge 6np7 71iy ou
 Oede: rd3v ah77 tw4q bnlq gepj z6dt ar
 Oeeb: yd7o 7sum ofjh jeem objh jemm gq
 Oefa: ojjh k54i 7bb6 sio2 lled uaoz 7l

Of09: ahef k5rj l23t tywy mdph k5ue f5
 Of18: bpt6 pyoy pw3z jeke 6jb6 ulo2 g6
 Of27: edez qihf edca ukk5 rsdp o37h fb
 Of36: wubd bdoz rg3v aojd hed6 5loy b6
 Of45: rg3t xmbf dagt lhb0 hxpd 5qs7 ch
 Of54: tk6a a65j zc5x qtgz lbq7 uh7j eq
 Of63: ykbo 2bfp 61pj rpde 6nts 6ao3 dn
 Of72: ud7h k6m1 azb6 4h77 vq4y o6me br
 Of81: 6odt at7f tw5l rpop s6so wt7b dn
 Of90: 325n m6np 32so 3sow hyp7 srvi bf

Platz 2: Colorix

Für Colorix brauchen Sie Aufmerksamkeit und enorme Konzentrationsfähigkeit. Anders ist das Spiel von Peter Groth aus Busenwuth nicht zu schaffen.

Nach dem Abtippen mit dem MSE und speichern auf Diskette können Sie es mit

RUN

starten. Sie werden dann gefragt, ob ein oder zwei Spieler teilnehmen. Geben Sie die entsprechende Zahl ein. Anschließend erscheint das Spielfeld.

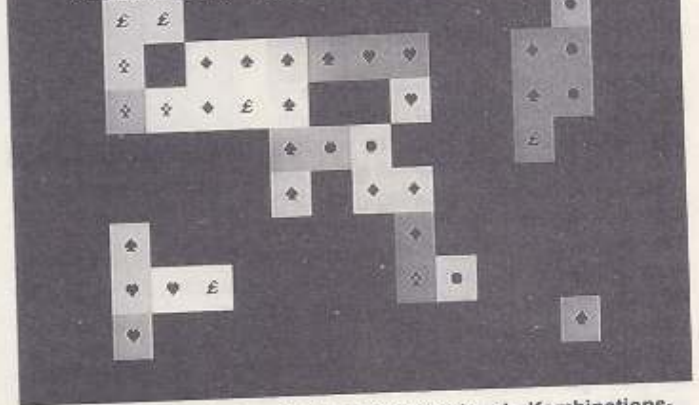
Spieler 1 besitzt die grünen, Spieler 2 die blauen Steine. Aufgabe des Spiels ist es, möglichst viele Felder in der eigenen Farbe einzufärben. Wenn man einen neuen Stein setzt, färben sich alle direkt angrenzenden Felder in der eigenen Farbe. Setzen können Sie, in dem Sie das angezeigte Kreuz mit dem Joystick neben ein bereits besetztes Feld bringen und den Feuerknopf drücken.

Jeder Stein zählt einen Punkt, nur die besonders gekennzeichneten Felder bringen fünf Punkte.



Peter Groth, Busenwuth

2K-ISHIDO BY ANDREAS SCHOMMER/NSWCT M:29



Sieht einfach aus, hat es aber in sich: Colorix, ein Kombinationspiel mit Farben.

Gewonnen hat, wer zum Schluß den höchsten Punktestand hat. Glauben Sie aber nur nicht, daß dies einfach sei, nur Übung macht den Meister!

Listing 2: Konzentration ist gefragt bei Colorix

```

"colorix"           0801 Ofed
-----
0801: ald7 t7d5 fhxc 1lh7 777j s7dm br
0810: rdaj 7741 fblz h7dh zc3j r7dm b1
081f: dghh zemp ufsaj 7cy7 ozur a4pk e5
082e: ud7h kq97 3s63 rlnp 7rtp a37f fv
083d: ydym a3m1 7fb2 ajhi qve7 ecis 7h
084c: z7pd iym7 7bfb atd1 dghj ralm dz
085b: dkhj retm dohg qjis pt7z r7eb a7
086a: zbb6 wawj ud7j dlde 6vco 4hph bd
0879: vq4y c6nh zc35 m6gf 62em a3ui cp
0888: f5bp vvey 67gi r7ar ye71 qtgu 7n
0897: udnh zfpf ughl zexp tb7j r7dy ok
08a6: g3ax qtgx ud7y rqqe ug7i rpxo as
08b5: ycdl qpad zcwa 77ui galu h73y bd
08c4: j3ax qtgu ud1h 2bhc qv7f gema bl
08d3: 7nfe h741 7fiy j73m a7ax apdm 2j
08e2: rxax 2fnc udfh 2bpc qvfp gomb dc
08f1: 7nfx j73e 7jtv uh7n d7o1 wqpb a6
0900: zczz 7iui hv13 7a3h zc3j rqdm dx
090f: epbj rqtq d3bj dtdm x7e5 qcv3 eb
091e: 76th 4yxy t7ek snxn sev7 ijjc bk
092d: sdn7 1jhg sevq qlft 2bly vyty ae
093c: 4smj r43y rpbk sqhn adf7 kfnt 7a
094b: 7vtp kfhl 2flu yvm1 7n14 ivly e2
095a: dsnk saxn sen7 kf1d 7z15 xaay bx
0969: 2dgi ag7f wqpp 4fxd 7535 zcxy fo
0978: qpcc r7ly lsmy scf2 qchj a2v4 7c
0987: 7vr2 at7x t7ek sfko sgj7 kbfp bz
0996: 55p7 gnmd 7b15 xath zc2s rhdm bm
09a5: stbh 2gpd qvjp 1h7d wgg7 6f12 7c
09b4: 7v3d dc3y xlb2 supo sgup knnz 76
09c3: as1q fath sczr 7cyu 2xyg s65o dy
09d2: qcho ojho qts4 sh7g ud7y r15p fd
09el: udg1 s77g qcho gjhm qw37 ojk6 74
09f0: qtj4 ac7p gbbk saeq pryb 7ppn gm
09ff: vq43 rpvp 7xpf kcb1 6pdr awpk gi
0a0e: tw43 scfp 4nr6 yrhg zorz 77ey 7z
0a1d: 4tom rhwe 57b1 7bnp bkd1 775p 7a
0a2c: 46x7 wh7c wen7 kfol 7zdm a447 bh

0a3b: 7b35 zavy dtco 7adp afxa erf7 bj
0a4a: 7ohn 637k t7a2 r17f agv7 mbfp 7p
0a59: 55tw 4chu zbpf ynlo s51z 5eui 75
0a68: db1x naty z3oj ra3y u6mh qtgj cq
0a77: t7a2 s27f sfr7 abfp 53po lb4m aa
0a86: 7onb rdgp 6rpv owa1 bcxo dhgv gp
0a95: anvp awf1 m6x7 okha 2sd5 6tgr dt
0aa4: ipn7 qlmr z7ao 7eue v2h7 fsfy oc
0ab3: avtp achb 2rvp aweb 65g7 awfp bm
0ac2: 7nvp cwe7 baek 7dmf vgx7 2aqu dk
0ad1: yx74 7nhr andm a46p ymek 7d4f df
0ad9: vgp7 w37m 3z55 37np dey7 wbfp bd
0aef: 56zx jrup bfsk a37m xx1 37fp eq
0afe: dcy7 wbfp 56xj brup brsk ar7m ej
0b0d: 57ga m1gn 7ehb a3pk qcho nseg di
0b1c: aiek a5q7 7xfj 77eq 6odt etgo fn
0b2b: tvym 73e7 itg1 r73e s7ph vby7 ej
0b3a: 2xe3 mgvp 5xpn tb5f s6hn vhea bm
0b49: azrt w3f1 dbip vhdz awsk dxa7 cb
0b58: itgj r73e sxpj xby7 2xe3 mgvp 7m
0b67: 5xpn tb5f s6hn vhea azrt w37n bj
0b76: dbz7 vhdz avck eijk qtj4 7xee cw
0b85: v2hb fs77 asp7 alo2 yerf 7fe7 gh
0b94: 7btt ado2 ybtt dco2 t7tj rq3q 7j
0ba3: 6odj rrdq 6osd v6b7 7bxb wrj7 dg
0bb2: zc2a 77e1 irh6 wre1 ivn6 whah ee
0bc1: ueg1 c55h ueg4 awme 613n rtte gz
0bd0: 6nx7 eqw3 1br6 vngi syf1 5b4e ga
0bd9: 61lf r7te 6nhn 4y33 1br6 vfoi g7
0bee: 1ifn fo41 76h7 ejoj qt1p ghw6 bv
0bfd: ykho 2sps 7oho lxe7 hhgj mlop fp
0ce0: azr6 vfel jbb6 wd7b 325l utgr eb
0c1b: t2xo 7aq7 2xe3 utgz 17pd dcoz 7b
0c2a: vadj kljh prrx litd vbkk bh7f aq
0c39: arx6 wrj7 57r1 rsgp drr2 arhm ei
0c48: 57b5 mlb1 f3fj kln1 aox7 qjh7 gk
0c57: pvxn mlnp 21th klkh pvxf ayue ga
0c66: acnn mivp 2br2 eta6 daa7 4h77 dc
0c75: vq43 rpvp d7pe reui 7aby 4h77 a5
0c84: vzg7 rsgp dhpm 3b5f s2ho bhg7 73

0e93: aoci 6tgr dok7 vhf5 anr6 wrll gi
0ea2: zogz k6fi 76hl syur isup xhbb dj
0ebi: azp7 alo2 ye7o 7hq7 2xe3 mgvp flk
0ec0: szp7 alo2 ye7o 7hq7 2xe3 mgvp flk
0ccf: 5dph tb5f s6hn lhfv alp6 3b4e gx
0cde: 6odx yfio tw51 ra5p ygok dheg e2
0ced: ahpb lce1 7abz oimg 5ah3 rawp eu
0cfc: fspd kjak ydbo 7hv1 7oxa srhb 75
0d0b: 57hj 217d ye7o 7hv1 isxb qqag cz
0dia: iszp ykmv 7shn 4koj 7whn sknt 7u
0d29: 72hm ikof 72hm 6km7 7whn uime ft
0d38: catp iame ip17 2imf catp iamf gv
0d47: ip17 21me pw6j r7te 6vb7 11mf fm
0d56: pw6j dlee 6x3n rydp 7vb6 4zfp fs
0d65: 5rek ghqp tw6c qzhj r7bx k6vh 7c
0d74: zc2h mnee 6x1f rids vvp7 gw4y e7
0d83: 57e2 slp7 sen7 kbfp 56xl lnmr 72
0d92: 7blr hath zc2v ajho qltm 11mr fd
0da1: z7ms rrr3m 7gjj rblm 7wjh zavt a7
0db0: udhx zaft dco2 wjhp qt6m hxe1 an
0dbf: snfp quei affp yudm avjj rd1m f6
0dce: aobj a4pk udhh zb5t 17po lby7 br
0ddd: 5xez zdvp edg3 rcup 55b2 akhr g6
0dec: 27tp 6chl vc2x kl17 7xfj 77eq f4
0dfb: 6odt e375 tvxl rcoo 7wsk 7agu av
0e0a: avtp saap txx5 7b5p 7rb2 c3f3 a3
0e19: 3zxt y4hm ue6h zeap trkl qjhh dp
0e28: catq abfp 6jfp ated vgdj rhpz e5
0e37: mdhh qtgz qt74 7sbw antp ahdp ak
0e46: pu4x m6e7 7apj r7de lnr6 viv3 b6
0e55: pudx 1rq7 yhez r73e s4pj jrmf gb
0e64: 1jbe wau3 lbj3 ep5b koal gpvc g5
0e73: xka3 ep5b koal gpvc xka3 ep5b f5
0e82: koal gpvc y1pb 7ha7 d7pb 7ha7 7x
0e91: dcej srvi ykd3 urnj ygel srvi ce
0ea0: ykd3 urnj ygel srvi ykd3 urnj gr
0eaf: y1pb 7ha7 d7pb 7ha7 dcep 7h7c f6
0ebe: a37f 5dpi c7pb 7dpx adbp zahr ei
0ecd: d7xs tlap fnpa 7ehn ajj7 3b71 b5
0ede: 73da e7xo bhbs thah 71tr 71iy 7z
  
```



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

```
Oeeb: gdyb 77py d7hb 3axr a3j7 q65u da
Oefe: zwj4 kunu zw6u juju juju juo6 b6
Of09: xc71 apf7 xc70 5777 7777 7777 ai
Of18: 66j4 ku5u zwk4 o6zu jw6u juo6 ar
Of27: 666u nu5w j4k4 ou5u zwj4 kunu 74
Of36: zw6u juju juju juo6 xc71 apf7 go
```

```
Of45: xc70 5777 7777 7777 66k4 ou5w dv
Of54: z6k4 ou66 4kun uzvj 4kuo 6juj fj
Of63: ujuj ujuj 4kun uzvj 4kuo 6juj 76
Of72: ujuj ujuj 6664 kunw zwj6 665w oj
Of81: juj6 5uju 6664 nazw z4ku o666 gu
Of90: d7ha dahs blp7 lbhr 7tp7 fecx ce
```

```
Of9f: b7jq hahr ghpi faje i4fd 5tr1 bh
Ofae: k747 zd15 fdpc zhaq daiu 7rje 7v
Ofbd: iqbu deir d75r 7lq7 jmh6 rql1 dl
Ofec: hu17 7pba lqft nrbn i4fd zpba en
Ofdb: iygt nr7z fh3e dnfb yail qpsd d3
Ofea: rj1h e6x7 6370 57g6 7oc6p o6x7 fa
```

Platz 3: 2K Ishido

Und nun viel Vergnügen mit den 2-KBytern dieser Ausgabe. (hb)

Hier handelt es sich um einen Denkspielklassiker von Andreas Schommer, der schon viele Genies zur Verzweiflung gebracht hat. Obwohl die Regeln sehr simpel sind, braucht man ein ausgeklügeltes System, um das Spiel zu lösen.

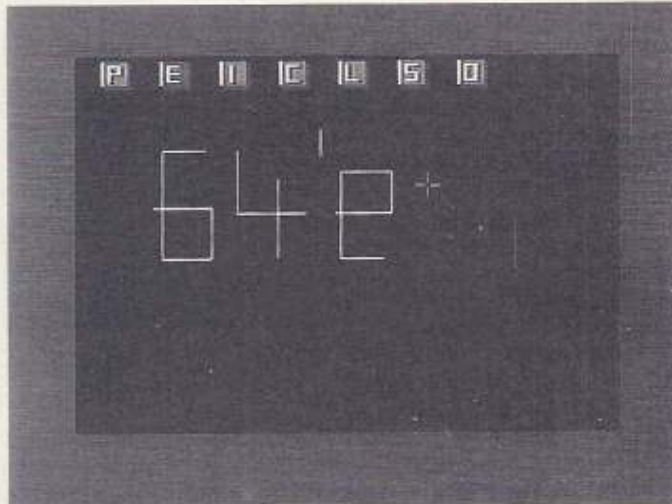
Es geht darum, 72 Steine in einem 96 Felder großen Spielfeld unterzubringen. Dabei muß aber beachtet werden, daß ein neuer Stein immer an einen bereits vorhandenen angelegt werden muß. Außerdem müssen angelegte Steine zur Hälfte in Farbe und zur anderen Hälfte im Symbol übereinstimmen. Zusätzlich darf kein Stein angrenzen, der nicht mindestens in Farbe oder Symbol übereinstimmt. Weitere Regeln gibt es nicht.

Um in den Genuß dieses kniffligen Spiels zu kommen, tippen Sie Listing 3 mit dem MSE V 2.1 ab und speichern das Programm auf Diskette. Der Start erfolgt mit

RUN



Andreas Schommer, Meerbusch



Kombinieren Sie Steine, aber denken Sie vorher nach

Listing 3: 2k-Ishido, ein kniffliges Denkspiel zum Haareausreißen

```
"2k-IsHido/nswet"                                0801 Ofa0
0801: b6dl pa35 fhxe lmy7 lyiu apzt fx
0810: 7777 ahw6 shpa qym1 7bb6 wjhj as
081f: pw5b expi x244 a5nf 6sho kjh7 ei
082e: qtp4 ac17 zbt5 sh7k d7o7 vhf'x dn
083d: adtp saox udhh k517 5teb 7171 gj
084c: dar7 tngb adpn i65i cwxa 6r14 e3
085b: 57v3 rdop gedy c3a2 ydf6 7qn1 do
086a: 12x1 4rj8 5ap3 ruop lafd 5bem dp
0879: lhea paha ydf1 77u1 7bvf dbr1 et
0888: iddj xxpj gotp bd7b udex xxpj f7
0897: lqdp q2ae aifj fbfh ldej zxhj dr
08a6: edcx zxhj lqdp ph7v arxa zhep a2
08b5: azvv bbpj ajb6 5bpx lw6q p2k6 gg
08c4: ajuj zxxj svp7 fsbf aa6d rbb1 eb
08d3: 2rft xtnx tiog r7a4 t7a2 sfhj d7
08e2: sul7 grpp 5jtt ooeh alpo jbum 7h
08f1: l1eh 2h7o dczp ukkc ajfs v7y7 gq
0900: 5tej zxxj qwdp fngu ajvv fbtm bd
090f: zxsr a4hj uuqp uoot 7lpo jbum fs
091e: l1eh 26xc l6tr uao2 udhh k6eb fv
092d: 7btp qao5 udfh k6y7 n3a5 qio2 7e
093c: cesp ga02 r7an m6ff 66hn 21o2 dz
094b: catu iao2 r7an m6ff 62hm uj17 ay
095a: gev5 pb4b 773n rbqp 7otm a57x gd
0969: mde7 r1dm d3bh tbip qts7 hxe7 db
0978: 7b5z 776p 7rte at7b udpp ajhi dl
0987: doo7 s1o3 ignh k6e4 t7at trrj bn
0996: 1jtk svx1 abtp shai rg4z k6b1 e5
09a5: 2rb6 xxe7 7bh6 wrdq 6odi c547 oj
09b4: ehh6 wrfn rg4z 7tdq 6odi c55h da
09c3: rg4v aom7 7ltp 6jey zpd2 7j1q gg
09d2: 6mmp apnz 2oij yth7 7dap 3axm ey
09e1: anpo 5ble 7hpo 5ble 7nr7 aipe c5
09f0: wtlp trey cde1 zfhj mblq rbs7 e3
09ff: utim 7shd 2ptv 6rj8 v77v akhd as
0a0e: 2qf9 etal 75ul utg4 l7hq ddx1 fq
0a1d: btka bdps bpjq lh1b d1rb j1qs bm
0a2c: dhqr h1lf f4yc fmau fxxs dlyt ch
0a3b: ft2d bpze hqbt lpbj hmbd jgrq en
0a4a: j1iu huju jeie fubu jypv ax2d bc
0a59: luof bxse lgrv l777 7fiv bbpj af
0a68: uj55 jbt6 6n55 l1o6 6rvv dbqj a2
0a7f: m1q7 f4ce 6nb6 wio3 md7h k6el c4
0a86: t7pj xbj7 ydej k6bi 2rb6 ykka fo
0a95: aled trrj ub34 3bq7 upej 7j1q cl
0aa4: 6nr6 xrn3 pw5f ah77 rg43 qao2 fh
0ab3: yhb6 whah rg43 qrdq 6npe ado2 df
0ac2: yhb6 wrdq 6mpj zxxj edgz qnnw a6
0ad1: ajpb sdo2 l7pl ovvx znmm b77a bc
0ae0: 71g7 nohj ehbj da7z 7v17 jbpj el
0aef: phco taar 75wn pb44 k7ax zxxj bx
0afe: y2t7 v17a lbq7 aoh7 27pm fb34 em
0b0d: 77xb atxk st7e hnf5 annp 7na7 gz
0b1c: zley z7a3 wt7m rhfs annp 7117 eu
0b2b: zley z7a3 wt7m rhfs annp 7117 eu
0b3a: 7752 z7fs dcip wgh7 fhpm fb34 ob
0b49: 772b atxk st7e thfs annp 7ou4 by
0b58: 7emr atxk st7e fhfs annp 7my7 7d
0b67: zley z7a2 dcip wgh7 g6tm admi dl
0b76: 7bvy vb4i rbfy xb2x t7bj dbum gm
0b85: bkhl s5vp 6gem s4u1 7bvy 3b4i gc
0b94: 2bfy 5b4b 7b5p 71d4 77bn qtwg 7j
0ba3: 4zn7 w2t6 anvy 5b5i 2shn qbfj bp
0bb2: y4lj ra3m pxaj sdy7 z6k6 d7e4 ba
0bc1: 77gy z7e7 4cpj atgu decro 63g2 fs
0bd0: ipip qjev 27ev 7770 elbp lbxx et
0bdf: a7dp v7p7 albp lc77 sziz 3bar gx
0bee: 1lv7 r7zh iebd 5hbb kdpd bsrd bn
0bfd: j1bt bty7 jmat ps2m lubu dkan f5
0c0c: jnkt fas7 it4b 7h77 da2p xh7w af
0c1b: avv4 zecp bkgm rc17 flf1 7bon bk
0c2a: 2df3 4vpm d7yp xxem 27fp tbuj by
0c39: wuqp ysny awh7 wze4 11f1 2vpm gw
0c48: z7aq pxgh 4b5v fcfm 2df4 7b6h dl
0c57: wuqp ysyz awh7 dfc7 gapo 6666 b2
0c66: 637p 777a 7d7p b7ha 7na7 b7pb gf
0c75: 7na7 zxhj aheh k6xj ear6 5fcm co
0c84: lhoh 2txm uvip zngi ssdv a17e cv
0c93: d717 2t7b ud7h 2u7w awip zfc1 fy
0ca2: asdv al7e d717 2t7b ud7h 2u7w ew
0cb1: uwip zng1 7gd6 63ea yda6 7gni cn
0cc0: b6xa sric 57j3 rk6p bgds w37m dl
0ccf: yec6 7bn1 jox7 jh7r awh7 e3h7 fe
0nde: qwk7 2kns atl1 r7n1 ssxb erhx gr
0ned: 57n3 rigp ugds a37a yd9o 7dni fu
0efe: 1ex7 2rjt 57d3 rxgp 7tpa decp aw
0d0b: 7jtp acnw aupj uom7 7mpj d7em bv
0d1a: zpf6 77oh uwjp 237a 4bv4 loop 7g
0d29: 7gtj 2uxm 5775 qevx avvv fbrh du
0d38: egxh 2vxm m7tp 6en3 avq7 ah77 b5
0d47: uwj7 zjop ywmp 2t7a 4bv4 ho11 bj
0d56: a6f4 xcnp 7gdj 2uhm egxl 2vxn gq
0d65: z775 qknu attp 6sn3 awh7 cren es
0d74: zxfz s3fm 21f4 77oh uwk7 zjho d7
0d83: ywn7 2t7a ybv4 no11 5of4 vemp fj
0d92: 7gtj 2uxm edg3 2w7m z773 qevy gh
0dal: svfm tcm6 7bvv fbvm zpf4 77oh ed
0db0: ywjp 2t7a 4cf4 lenp 7gtl 2uxm 7t
0dbf: z775 qev4 avv4 fc17 bhf6 7an1 ec
0dec: 7b4f pek7 7777 7777 7777 7777 dj
0ddd: 7bvv dbrh uapp trel 7bvf dbtm ck
0dec: ldeb 7ep1 r7tz zxhj cesp crhh ab
0dfd: a7tp ocka aht1 azum lhea paha bn
0e0a: quq7 urhl renv qoka sith xxpj fd
0e19: lqdp phad adpf hbq7 3a66 a551 7d
0e28: 1ex1 pzch lqdp qb77 wfp7 gdox ok
0e37: ye7f adgv uuq7 udox ybvv bbtq g7
0e46: 6odi pfce 6bb6 qd7b 323v akoh od
0e55: aodt a3am tw3c qzkb pw3j k5o1 eq
0e64: 7bb6 sh77 vg31 ah7e ye7f atgv 7p
0e73: vg3h xxpj ybx6 qoka akwm pb6n fb
0e82: 47et xaph lqdp pops b3aq hh7r ez
0e91: bt7f jdy7 bpd7 jh7y 7t7q dnaq da
0ea0: gd3s dhh7 7777 7777 7777 7777 fn
0eaf: 7777 7777 7777 7777 7777 7777 gz
0ebe: 7777 7777 7777 7777 7777 7777 gk
0ecd: 7777 7777 7777 7777 7777 7777 e3
0ede: 7777 7777 7777 7777 7777 7777 em
0eeb: 7777 7777 7777 7777 7777 7777 e5
0efa: 7777 7777 7cpv cxka d7pb 7na7 de
0f09: d7pb 7na7 d7pb 7nel olpf x5y7 eh
0f18: d7pf x5y7 d7pb 7nel olpb 72c2 dz
0f27: da5o y6s5 mavo v56a lgpv bha7 ex
0f36: d7pb 7xu5 ldpf d5y7 daqo 3x17 bq
0f45: d7pb 7hoc olpg y561 oxpn bx17 ac
0f54: 3ep5 bxoa lgpv bha7 d7pn bxoa db
0f63: ldpn bx17 3ep5 bx17 d7pb 7nga et
0f72: ldpn axka d7pg x6q7 deqn dha7 b7
0f81: 3kqg 3ha7 d7pb axvb oxpn exq7 fz
0f90: deqn d6q7 d7pb 7hgb 3hp6 7hgb b5
0f9f: o2d3 urnj ygel srvi ykd3 ury7 ea
```

TIPS UND TRICKS ZUM C 64



Wieder haben wir tief in unsere Trickkiste gegriffen um Ihnen einige Leckerbissen zu präsentieren. Retten Sie nach dem Formatieren mit unserer kleinen Routine noch Ihre verlorene Dateien.

Nikolaus M. Heusler

Sag niemals nie

Wie schnell ist es passiert. Sie wollen noch schnell eben eine Diskette formatieren und erwischen prompt die mit Ihren Tools. Sind die Dateien nun unrettbar verloren? Haben Sie die Diskette ohne Angabe einer ID formatiert, also mit:

```
OPEN 15,8,15,"N:DISKNAME":CLOSE 15
```

läßt sich nach der Formatierung mit einem kurzen Basic-Programm noch etwas retten. Bei der Formatierung ohne Angabe einer ID wird nämlich nur der erste Teil des Directory gelöscht. Zumindest ein Großteil der Daten läßt sich wieder rekonstruieren.

Dabei ist allerdings einiges zu beachten:

- der Trick funktioniert nur bei wenn »warm« formatiert wurde, also ohne Angabe der ID
- es werden alle Dateien rekonstruiert, bis auf die ersten acht. Obwohl in vielen Fällen auch das erste File wieder geholt wird. Dann erscheint es im Directory unter dem Namen »XXX«.
- machen Sie nach erfolgter Regenerierung der Files sofort eine Sicherheitskopie
- anschließend läßt sich die alte Diskette erneut formatieren und normal weiter gebrauchen.

Tippen Sie die kleine Routine normal, d.h. ohne Checksummer ab und speichern Sie für den Ernstfall.

```
10 FOR Z = 1 TO 11: READ C : N$ = N$ + CHR$(C): NEXT
20 FOR Z = 1 TO 13 : N$ = N$ + CHR$(160) : NEXT
30 DATA 0, 3, 21, 18, 4, 130, 17, 0, 88, 88, 88
40 OPEN 15, 8, 15: OPEN 3,8,3, "#0"
50 PRINT#15, "U1: 3 0 18 1"
60 PRINT#15, "M - W" N$
70 PRINT#15, "U2: 3 0 18 1"
80 CLOSE 3: CLOSE 15
```

Wie funktioniert's?

In Zeile 50 liest der Computer den Track 18, Sektor 1 in den Speicher des Laufwerks. Auf diesem Track beginnt das Directory und nur dieser Sektor wird beim Formatieren ohne ID verändert. Danach wird der String N\$ in den Speicher der Floppy geschrieben. Er enthält die ersten 21 Bytes eines typischen Directory. Damit wird auch gleichzeitig der Zeiger auf Block 18, 4 wieder erzeugt. Durch diesen Zeiger erhält auch der Anwender wieder Zugriff auf fast alle Dateien.

Da aber die 1541 beim Speichern fast immer die erste Datei auf Spur 17, Sektor 1 ablegt, kann auch diese regeneriert werden. Das Programm erzeugt einen künstlichen Directory-Eintrag mit dem Namen »XXX« der auf Track 17, Sektor 1 weist. In Zeile 70 wird der veränderte Block wieder auf die Diskette geschrieben. Sollen auch die Programme 2 bis 7 wiederhergestellt werden, muß z.B. das Programm »Disk Wizard« eingesetzt werden.

GOTO zu berechneten Zeilennummern

Es wäre manchmal eine Erleichterung für den Programmierer, wenn er dem GOTO-Befehl keine unveränderliche Konstante mitgeben müßte, sondern eine Formel angeben könnte, nach der er die Zeilennummer, zu der gesprungen werden soll, zu berechnen hat. Lösungen dafür gibt es freilich. Für gewöhnlich ziehen diese allerdings einen endlosen Schwanz an DATA-Zeilen nach sich. Ein einfacher Trick macht's aber auch ganz primitiv möglich. Setzen Sie anstelle des GOTO einfach folgende Zeile in Ihr Programm ein:

```
100 POKE 786,168:POKE 785,188:SYS 47083(GL),USR(0)
```

Die Variable bzw. der numerische Rechenausdruck GL muß die Zeilennummer enthalten, zu der gesprungen werden soll. Die folgenden beiden Zeilen haben also exakt die gleiche Funktion: zur Zeile 400 zu springen:

```
100 GOTO 400           oder
100 GL = 600/2:POKE 786,168:POKE 785,188:SYS 47083
   (GL+100),USR(0)
300 END
400 PRINT "HIER BIN ICH!":END
```

In aller Kürze die Erklärung: Der SYS-Befehl nach \$B7EB dient hier dazu, die gewünschte Zeilennummer an der dafür vorgesehenen Stelle (Speicherzellen 20 und 21) abzulegen. Der eigentliche GOTO-Befehl wird mit der USR-Funktion ausgeführt. Die beiden POKES dienen dazu, USR auf die Systemadresse \$A8BC zu richten; es handelt sich dabei um einen Teil der normalen GOTO-Routine, der den Programmablauf an dieser Stelle durch die Adressen 20/21 fortsetzt.

RESTORE mit Zeilennummer

Der RESTORE-Befehl kann bei Basic V2 nur dazu verwendet werden, den Zeiger, welcher angibt, welche DATA-Zeile für den nächsten READ-Befehl zuständig ist, auf den Programmstart zu setzen. Nach RESTORE liest READ also aus der ersten DATA-Zeile im Programm. Schade, man kann normalerweise nicht angeben, daß zum Beispiel ab Zeile 300 gelesen werden soll. Andere Basic-Dialekte, einschließlich die des C 16 und C 128 erlauben einen Befehl wie RESTORE X, der den Zeiger auf die DATA-Zeile X setzt. Jetzt geht es auch auf dem C64. Mit dem folgenden Zweizeiler setzt man den DATA-Zeiger auf jede beliebige Basic-Zeile. Geben Sie einfach in der Variablen DZ auf die gewünschte Zeilennummer und rufen GOSUB 5000 auf. Man könnte den Code auch entsprechend überall sonst in den Programmablauf einbauen und das RETURN in 5010 streichen. Eventuell müssen Sie einige POKE-Befehle mit P (SHIFT O) abkürzen, damit sie in die Zeile passen.

```
5000 POKE 786,7:POKE 785,232:POKE 210,7:POKE 209,232:
      POKE 211,0:POKE 213,39
5010 PRINT"(SPACE)$(RVS)&$(OFF,CBM-*,RVS)HD(OFF,
      SHIFT-A,RVS)$(OFF,SHIFT-SPACE,RVS)D(OFF,SHIFT-B,
      SHIFT-SPACE)":SYS 47083(DZ),USR(0):RETURN
```

Die POKE-Befehle sorgen dafür, daß das Programm nicht auf den sichtbaren Bildschirm gedruckt wird, sondern in einen extra dafür reservierten Speicherbereich ab 2024. Daher dürfen zwischen Zeile 5000 und 5010 keine weiteren Befehle stehen. Das Maschinenprogramm listen wir für den Kenner hier vollständig auf, dieses Listing geben Sie bitte nicht ein:

```
$7E8 JSR $A613 ; Programmzeile suchen
$7EB LDY $5F ; Startadresse low
$7ED DEY ; minus eins
$7EE STY $41 ; gleich Zeiger auf DATA
$7F0 LDY $60 ; Highbyte
$7F2 STY $42 ; ebenfalls speichern
$7F4 RTS ; und fertig
```

Zwei der POKES sorgen dafür, daß der USR-Befehl, nachdem von SYS 47083 die Zeilennummer ausgewertet wurde, das Maschinenprogramm aufruft.

Im Prinzip finden ähnliche Vorgänge wie oben beim berechneten GOTO statt, nur daß die berechnete Zeilennummer anders weiterverwertet wird.

(jh)

Tips und Tricks zum C128



Neues von Superscript und Superbase und viel Trickreiches für den VDC stehen diesmal auf dem Programm. Abgerundet wird das Angebot durch einen Basic-Interrupt.

Superkopie

Die Originaldisketten von Superscript und Superbase erlauben es dem Anwender leider nicht, sich Sicherheitskopien anzufertigen. Außerdem liegen die Ladezeiten aufgrund des Kopierschutzes bei über 1 Minute. Mit den beiden Programmen (Listing 1 und 2) ist es jedoch möglich, lauffähige Kopien herzustellen. Die Ladezeiten liegen danach bei akzeptablen 20 Sekunden (mit einer 1571). Außerdem lassen sich die beiden Anwendungen, die nun einteilig vorliegen, in ein EPROM brennen.

Kopieren von Superscript: Booten Sie dazu zunächst Superscript von der Originaldiskette. Wenn das Anfangsmenü erscheint, drücken Sie <CBM> und den Reset-Taster. Sie befinden sich nun im C-64-Modus. Geben Sie

```
POKE 541,96
```

ein. Anschließend drücken Sie <RUN/STOP> und betätigen erneut den Reset-Taster. Jetzt startet der Monitor des C128. Geben Sie folgende Zeile ein:

```
s "sscript",8,10800,19a10
```

Nach <RETURN> wird das File »sscript« auf der Diskette gespeichert. Diese muß nun mit dem Programm »Script Patch« bearbeitet werden. Dabei entsteht das File »Superscript«, das mit

```
BANK 1: BOOT "Superscript",b1
```

geladen und gestartet wird.

Kopieren von Superbase: Verfahren Sie hier ebenso wie bei Superscript. Wenn Sie in den C-64-Modus gelangt sind, geben Sie

```
POKE 610,96
```

ein. Im Monitor tippen Sie anschließend

```
s "sbase",8,5900,f800
```

ein. Das nun auf der Diskette gespeicherte File »sbase« muß mit dem Programm »Sbase Patch« bearbeitet werden. Dabei entsteht »Superbase«, das mit

```
BANK 0: BOOT "Superbase"
```

geladen und gestartet wird.

(Ralf Einyck)

Listing 1. Script Patch kopiert Superscript

```
100 BANK 01
110 BLOAD"SSCRIPT",B01
120 POKE 2058,0
130 POKE 2464,234
140 POKE 2465,234
150 POKE 2466,234
160 POKE 5166,127
170 POKE 5601,0
180 POKE 5602,0
190 POKE 5604,0
200 POKE 5605,0
210 POKE 5945,0
220 POKE 6501,0
230 BSAVE"SUPERSCRIPT",B01,P2048 TO P394
40
```

Listing 2. Mit Sbase Patch fertigen Sie Kopien von Superbase

```
990 FAST:BANK0
991 BLOAD"SBASE",B0
1000 POKE22869,234
1010 POKE22870,234
1020 POKE22871,234
1030 POKE37738,040
```

Basic-Interrupt

Ein Basic-Programm in regelmäßigen Zeitintervallen zu unterbrechen, ähnlich wie es der Interrupt IRQ im Betriebssystem macht, ist vom Hersteller nicht vorgesehen. Dennoch kann man dies mit wenig Aufwand erreichen. Der Trick ist, zwei Sprites unsichtbar durch den MOVSPR-Befehl gegeneinander laufen zu lassen. COLLISION überprüft und verzweigt gegebenenfalls zu der Basic-»Interrupt«-Routine.

Das abgedruckte Demoprogramm (Listing 4) enthält in den Zeilen 30 bis 70 den eigentlichen Trick. Als Ergebnis wird laufend eine Uhr in der obersten Bildzeile eingeblendet.

(Andreas Wißkirchen/hb)



Eine eingeblendete Uhr, nur ein Beispiel für den Basic-Interrupt

40-Zeichen-VDC

Auch mit dem 80-Zeichen-Controller ist es möglich, einen 40-Zeichen-Bildschirm darzustellen. Die Sache ist sogar recht einfach, da lediglich ein paar Register geändert werden müssen. Das Bit 4 des Registers 25 bestimmt, wie breit ein Pixel der dargestellten Zeichen ist, 1 oder 2 DOT-Takte lang.

Listing 3 erledigt diese Änderung. Nach dem Start mit RUN schaltet der VDC auf die neue Betriebsart um, die übrigens auch im Fast-Modus arbeitet.

(Andreas Weißkirchen)



So sehen die doppeltbreiten Zeichen aus


```

1040 POKE40960,136
1050 FOR X = 48442 TO 48464
1060 READ W
1070 POKE X,W
1080 NEXT
1090 FOR X = 48469 TO 48492
1100 READ W
1110 POKE X,W
1120 NEXT
1130 POKE51098,57
1140 POKE51099,48
1150 POKE52590,185
1160 POKE53231,11
1170 POKE53232,0
1180 POKE53253,247
1190 POKE63416,0
1200 DATA4,4,4,4,4,4,4,5,5,5,5,5,5,6,6,6,6,6,6,6,7,7,7
1210 DATA40,80,120,160,200,240,24,64,104,144,184,224,8,48
1220 DATA88,128,168,208,248,32,72,112,152,192
1230 BSAVE"SUPERBASE",B0,P22784TOP63416

```

Listing 3. VDC mit 40-Zeichen-Darstellung

```

10 SCNCLR
20 SYS DEC ("CDCC"), 63,0
30 SYS DEC ("CDCC"), 40,1
40 SYS DEC ("CDCC"), 52,2
50 SYS DEC ("CDCC"),137,22
60 SYS DEC ("CDCC"),119,25
70 SYS DEC ("CDCC"), 40,27
80 SYS DEC ("CDCC"),111,34
90 POKE 231,39
100 END

```

Listing 4. Pseudo-Interrupt in Basic

```

1 REM BASIC IRQ
2 REM *****
5 FAST: GRAPHIC 5,1
10 INPUT "BITTE UHRZEIT EINGEBEN (HHSSMM)";TI$
20 SCNCLR
30 SPRITE 1,1,1:SPRITE 2,1,1
40 MOVSPR 1,0,0:MOVSPR 2,0,0
50 MOVSPR 1,90#8 :MOVSPR 2,270#8
60 WINDOW 0,2,79,24
70 COLLISION 1,120
80 A=A+1:PRINT A:GOTO 80
100 REM ROUTINE
110 REM *****
120 Y=PEEK(236):X=PEEK(235)
130 WINDOW 0,0,79,0
140 PRINT" ";MID$(TI$,1,2);":";MID$(TI$,3,2);":";MID$(TI$,5,2);" UHR"
150 WINDOW 0,2,79,24
160 POKE 235,X:POKE 236,Y
170 RETURN

```

© 64'er

BASIC CORNER

Bestenliste

Viele Spiele besitzen sie, die Highscore-Liste. Doch wie programmiert man sie in Basic? Lesen Sie weiter, dann erfahren Sie es!

von Heinz Behling

Wenn man durch seinen Spieltrieb Höchstleistungen erreicht, möchte man diese auch für die Nachwelt, sprich Konkurrenten, dokumentieren. Die meisten Games legen dazu eine Liste an, in der sich die zehn besten Spieler mit ihrem Namen und der erreichten Punktzahl eintragen können. Das ganze wird auf Diskette gespeichert und setzt bei jedem Neustart des Spiels die Meßlatte.

Was kommerziellen Programmierern recht ist, sollte auch uns Basic-Normal-Usern recht sein. Dazu müssen wir uns etwas mit den Eigenarten der Floppy beschäftigen. Als erstes sollte man festlegen, welche Dateiart verwendet werden soll: Da nur kleine Datenmengen zu speichern sind, reichen sequentielle Dateien aus.

Sequentiell bedeutet, daß alle Daten wie auf einem Magnetband hintereinander gespeichert werden. Dies hat Vorteile, man spart Platz, aber auch Nachteile, man kann die Daten auch nur hintereinander lesen. Dadurch ist die Suche nach einem bestimmten Begriff zeitraubend.

In unserem Fall, der Highscore-Liste, fällt dies jedoch nicht ins Gewicht, da wir ja grundsätzlich alle Daten benötigen, um die Liste anzuzeigen. Folglich müssen wir auch immer die komplette Datei lesen. Der Vorteil ist, daß keine umständlichen Berechnungen zur Auswahl eines Datensatzes ausgeführt werden müssen, also ist die sequentielle Datei hier die schnellste Lösung.

Doch nun zur Programmierung einer solchen Datei: Wie alles, was auf Diskette gespeichert wird, braucht auch diese einen Namen. Um Verwechslungen auszuschließen, nennen wir sie »Highscore«. Als nächstes müssen wir festlegen, was wir in welcher Reihenfolge überhaupt speichern möchten: Eine sinnvolle Kombination sind Namen und Punktzahl, und zwar jeweils für den ersten Platz, den zweiten usw. Zum Schluß soll dann etwa dieser Eintrag auf der Diskette stehen:

```

Pit 13321
Leo 12213
Otto 10093
Hugo 8758
...

```

Das ist also das Format auf der Diskette, nun ist noch zu bestimmen, wie die Daten im Computer abzulegen sind: Aus den bisherigen Folgen der Basic-Corner sind Arrays (Variablenfelder) ja schon bekannt. Für Neulinge: Das sind Gruppen von Variablen, die den gleichen Namen haben (z. B. A\$), aber durch eine nachfolgende Zahl, den Index, einzeln angesprochen werden können (z. B. A\$(5), das fünfte Element dieses Feldes). Da wir hier insgesamt zehn Einträge gleichen Typs haben (Platz 1 bis 10), ist ein Array ideal zur Speicherung.

Nun, damit haben wir bereits alles vereinbart, was vor der Programmierung festgelegt sein sollte, jetzt können wir zur Tat schreiten: Listing 1 und 2 zeigen je eine Routine zum Schreiben und Lesen der Liste, die beiden Flußdiagramme zeigen den Ablauf der Unterprogramme.

Zunächst zum Lesen: Als erstes öffnen wir den Befehlskanal der Floppy. Über diese Datei mit der Sekundäradresse 15 können wir der Floppy Befehle senden und Meldungen entgegenneh-

men. Als zweites öffnen wir die sequentielle Datei, die die Highscore-Daten enthält. Genau an dieser Stelle wird nun der Befehlskanal eingesetzt: Fehlt nämlich die Highscore-Liste noch, gibt die Floppy als Fehlernummer einen anderen Wert als Null zurück. Falls dies eintritt, dürfen keine Werte eingelesen werden und die Routine springt zum Hauptprogramm zurück.

Sollte jedoch die Liste bereits vorhanden sein, kann nun das Einlesen der zehn Namen und Punktzahlen erfolgen. Dazu dient die FOR...NEXT-Schleife in den Zeilen 15090 bis 15120. Die Namen werden in das Array PL\$(x), die Punkte nach PU(x) gebracht. Nach zehn Durchgängen sind alle Daten im Computer und die Dateien können geschlossen werden. Anschließend geht's im Hauptprogramm weiter.

Sehen können Sie die Liste ebenfalls mit einer Schleife: Ersetzen Sie einfach den INPUT #-Befehl durch PRINT, schon erscheinen die Rekordinhaber auf dem Bildschirm.

Etwas aufwendiger ist das Schreiben der Daten zurück auf die Diskette: Hier muß berücksichtigt werden, daß inzwischen möglicherweise ein Punktestand erreicht ist, der zum Eintrag in die Ruhmesliste berechtigt. Dann muß dieser Name eingefügt und der letzte nunmehr elfte Platz gelöscht werden.

Gehen wir auch hier wieder schrittweise vor: Zunächst wird ebenfalls der Fehlerkanal geöffnet. Diesmal allerdings nicht, um zu prüfen, ob die Datei existiert, sondern, um festzustellen, ob sie am Ende auch korrekt geschrieben wurde. Es könnte ja sein, daß die Diskette voll ist.

Anschließend öffnen wir die sequentielle Datei zum Schreiben. Kennzeichen dafür ist der Zusatz »w« im Dateinamen. Nun setzen wir die Variable X auf Null. X dient als Merkmittel dafür, ob wir einen neuen zusätzlichen Eintrag eingefügt haben.

Jetzt können wir die FOR...NEXT-Schleife starten. In jedem Durchgang wird geprüft, ob der Platz in der bisherigen Highscore-Liste eine niedrigere Punktzahl hat als der Spieler, der gerade sein Game beendete. In diesem Fall wird nicht der bereits vorhandene Platzeintrag, sondern der neue Spielernamen auf Diskette zurückgeschrieben (Zeile 16110). Außerdem kommt nun X zum Einsatz. Wir setzen eine eins hinein als Kennzeichen dafür, daß sich die nachfolgenden Plätze um eins nach hinten verschieben.

Sollte dies nicht der Fall sein, ist also der aktuelle Punktestand höher als der des Spielers, wird der vorhandene Eintrag auf Diskette geschrieben. Dies läuft so lang, bis sich zehn Sätze auf Diskette befinden. Damit ist die Liste dann komplett und, ein wichtiger Vorteil, sortiert!

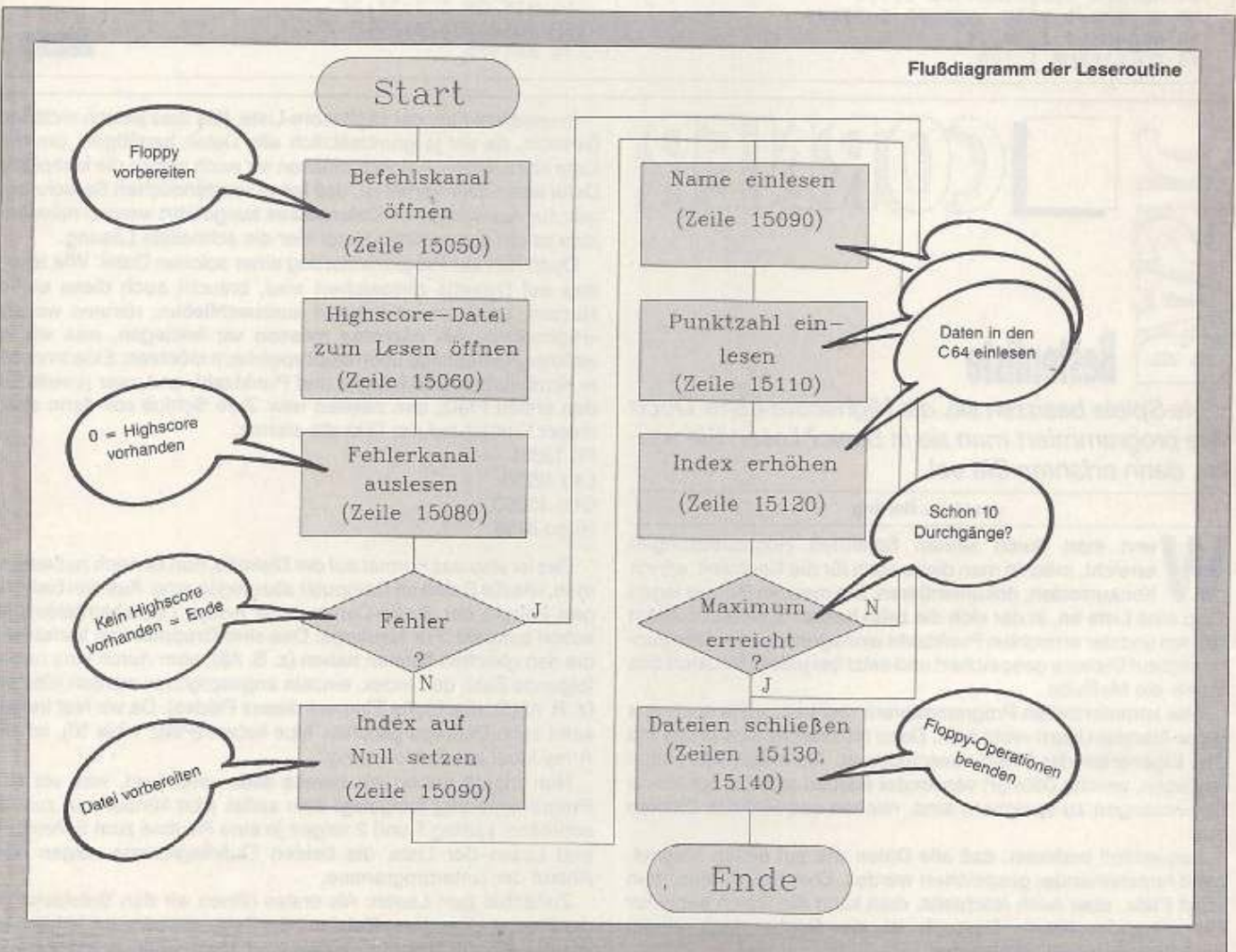
Nun noch zur Verwendung dieser Routine in Ihren eigenen Programmen: Aufgerufen werden beide Unterprogramme (Lesen und Schreiben) mit

GOSUB 15000
für Lesen bzw.
GOSUB 16000

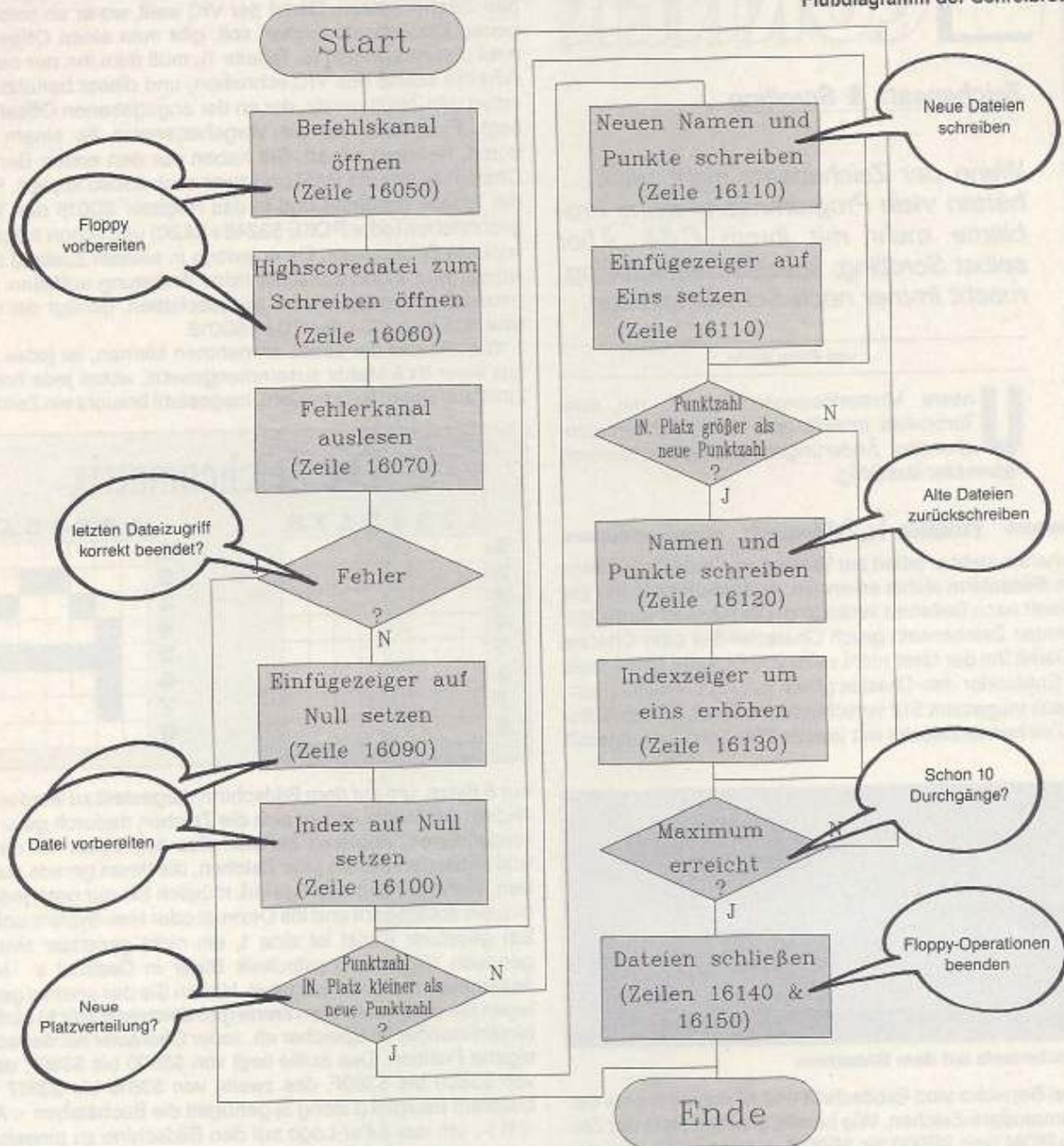
zum Schreiben. Dabei muß noch einiges beachtet werden: So erwartet die Schreibroutine in den Variablen NA\$ und PN den Namen und Punktestand der gerade spielenden Person. Im Array PL\$(X) und PU(X) muß die Highscore-Liste stehen. Noch nicht benutzte Einträge müssen leer sein. Das erledigt jedoch schon der RUN-Befehl, der alle Variablen löscht.

Günstig ist es, wenn Sie zu Beginn des Spiels die gesamte Liste einlesen und während des Spiels im Computer speichern. Wenn GAME OVER erscheint, sollten Sie die Datei zurückschreiben.

Damit wünschen wir Ihnen viel Erfolg beim Programmieren, aber auch beim Spielen!



Flußdiagramm der Schreibroutine



Listing 1. Mit dieser Routine lesen Sie die Highscore-Liste

```

15000 REM *****
15010 REM *
15020 REM *   HIGHSCORELISTE LESRN   *
15030 REM *
15040 REM *****
15050 OPEN1,9,15
15060 OPEN2,8,2,"HIGHSCORE,S,R":REM DATEI ZUM LESEN OEFFNEN
15070 INPUT#1,F,FS,T,S
15080 IF F <> 0 THEN 15150
15090 FOR IN = 1 TO 10
15100 : INPUT#2,PL$(IN)
15110 : INPUT#2,PU(IN)
15120 NEXT IN
15130 CLOSE2
15140 CLOSE1
15150 RETURN
    
```

READY.



Listing 2. Unterprogramm zum Schreiben

```

160 FORA=1TO10
110 PLS(A)="MUELLER"+STR$(A)
120 PU(A)=100*A
130 NEXTA
140 GOSUB16000
150 END
16000 REM *****
16010 REM *
16020 REM *   HIGHSCORELISTE SCHREIBEN *
16030 REM *
16040 REM *****
16050 OPEN1,8,15
16060 OPEN2,8,2,"HIGHSCORE,S,M":REM DATEI ZUM SCHREIBEN OEFFNEN
16070 INPUT#1,F,FS,T,S
16080 IFF <> 0 THEN 16140
16090 X=0
16100 FOR IN = 1 TO 10
16110 IF PU(IN+X) < PN THEN PRINT#2,NA$;PRINT#2,PN;X-1
16120 IF PU(IN+X) > PN THEN PRINT#2,PL$(IN+X);PRINT#2,PU(IN+X)
16130 NEXT IN
16140 CLOSE2
16150 CLOSE1
    
```

READY.

Zeichensatz & Scrolling

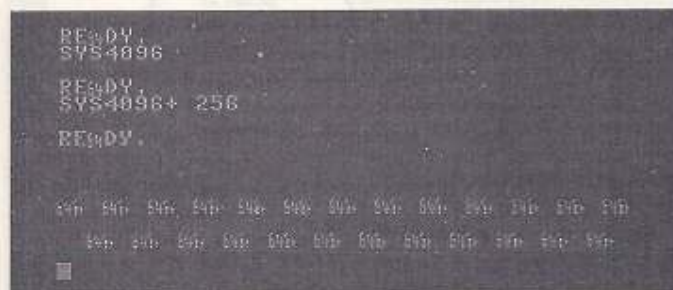
Wenn der Zeichensatz nicht wäre... hätten viele Programmierer keine Probleme mehr mit ihrem C64. Aber selbst Scrolling, speziell Hardscrolling, macht immer noch Schwierigkeiten.

von Peter Klein

Unsere Musterlösungen wurden mit dem Turbo-Ass erstellt und sind nach entsprechenden Änderungen auf jedem anderen Assembler lauffähig.

Problem 1: Zeichensatz

Beim Einschalten steht er sofort zur Verfügung. Ohne ihn könnten Sie auf dem Bildschirm nichts erkennen. Außerdem kann ihn der Programmierer nach Belieben verändern. Die Rede ist vom allgemein bekannten Zeichensatz (auch Character-Set oder Charset genannt). Damit ihn der User nicht extra von Diskette laden muß, bauen die Entwickler den Charset gleich mit ins C-64-ROM ein. Er besteht aus insgesamt 512 verschiedenen Zeichen wobei diese in zwei Zeichensatzblöcke mit jeweils 256 Zeichen aufgeteilt wurden.



Der neue Zeichensatz auf dem Bildschirm

Diese zwei Bereiche sind Großschrift und Kleinschrift plus der diversen Commodore-Zeichen. Wie bereits erwähnt steht der Zeichensatz im ROM (von \$D000 bis \$E000) und genau da liegt der Hase im Pfeffer: auf direktem Weg läßt er sich nämlich nicht ändern. Deshalb ein Trick:

Wir kopieren ihn einfach mit einer kleinen Schleife in einen beliebigen RAM-Bereich (möglichst \$2000 bis \$4000). Danach können wir ihn in aller Ruhe verändern oder umstellen. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Ein kleiner Haken allerdings noch vor der Umkopiererei: da sich der C64 im Normalzustand hartnäckig weigert, den Programmierer an diesen Bereich heranzulassen, müssen wir ihn dazu zwingen.

Der Speicher unseres Computers wird von einer kleinen Einheit, PLA oder Memory-Multiplexer genannt, verwaltet. Diese schaltet stets den Bereich ein, der gerade gebraucht wird. Betrachten wir uns jetzt mit einem Monitor den Bereich ab \$D000, sehen wir nicht unseren ersehnten Zeichensatz, sondern den VIC, dann das Farb-RAM usw. Was tun? Als Assembler-Alchymisten können wir der PLA mitteilen, was sie einzublenden hat (s. »Neuland Assembler« in dieser Ausgabe). Dazu gibt's das Register \$01, also die zweite Adresse im Speicher des C64. Schreiben wir in dieses Register eine \$33, liegt unser Zeichensatz auch schon zum Abholen im Speicher bereit. Jetzt fehlt nur noch unsere Umkopieroutine, das anschließende Rücksetzen der PLA und

das war's dann auch schon. Zumindest fast... denn das nächste Problem rollt bereits auf uns zu. Ähnlich den Sprites geht es auch den Zeichensätzen. Damit der VIC weiß, wo er ab sofort seinen neuen Zeichensatz suchen soll, gibt man einen Offset an. Hat man diesen ermittelt (s. Tabelle 1), muß man ihn nur noch in die Adresse \$D018 des VIC schreiben, und dieser benutzt dann ab sofort den Zeichensatz, der an der angegebenen Offset-Adresse liegt. Exerzieren wir die Vorgehensweise an einem Beispiel durch. Nehmen wir an, Sie haben nur den ersten Bereich des Charset-ROMs ins RAM und zwar nach \$3800 kopiert. Flugs auf die Tabelle geschaut und in das Register \$D018 den Wert \$1E geschrieben (oder POKE 53248+24,30) und schon erscheint der kopierte Zeichensatz. Da er jedoch in seinem Zustand belassen wurde, wird Ihnen zunächst keine Änderung auffallen. Um den neuen Zeichensatz wieder auszuschalten, genügt der Wert \$14 bzw. \$15 (dez. 20 oder 21) in \$D018.

Wie Sie aus der Grafik entnehmen können, ist jedes Zeichen aus einer 8x8-Matrix zusammengesetzt, wobei jede horizontale Linie aus einem Byte besteht. Insgesamt braucht ein Zeichen also



nur 8 Bytes, um auf dem Bildschirm dargestellt zu werden. Durch ändern der Matrix lassen sich die Zeichen dadurch ganz einfach undefinieren. Kopieren Sie sich also den linken Teil der Grafik und entwerfen Sie ein paar Zeichen, die Ihnen gerade vorschweben. Wenn Sie damit fertig sind, müssen Sie nur noch jede Reihe einzeln abklappern und ins Dezimal oder Hex-System umsetzen. Ein gesetzter Punkt ist eine 1, ein nicht gesetzter eine 0 (zur genauen Umrechnungstechnik Binär in Dezimal s. »Neuland Assembler« in dieser Ausgabe). Haben Sie das erstmal geschafft, legen Sie die errechneten Werte (pro Zeichen 8 Stück) einfach nur hintereinander im Speicher ab. Jeder Character hat danach seine eigene Position. Das nullte liegt von \$3800 bis \$3807, das erste von \$3808 bis \$380F, das zweite von \$3810 bis \$3817 usw. In unserem Beispiel (Listing 3) genügen die Buchstaben <A> und , um das 64'er-Logo auf den Bildschirm zu pinseln.

Um farbige Zeichen zu erzeugen, nehmen Sie am besten einen Multicolor-Charset-Editor zu Hilfe. Das Aktivieren Ihres Werks geht genau wie das Aktivieren eines normalen, einfarbigen

Tabelle 1: Der Charset-Offset

Bereich	Wert
\$D000	\$12
\$2000	\$18
\$2800	\$1A
\$3000	\$1C
\$3800	\$1E

Zeichensatzes vorstatten. Mit einem kleinen Unterschied: Sie müssen dem VIC mitteilen, daß ihr Zeichensatz erstens farbig ist und zweitens die Farben selber ablegen. Dazu gibt es insgesamt vier Register: \$D016, \$D022, \$D023 und \$D024. In \$D016 teilen Sie dem VIC durch setzen von Bit 4 mit, daß der im Speicher befindliche Charset in Multicolor gewünscht wird. Legen Sie dann noch in die drei übrigen Register Ihre Farbcodes von \$00 bis \$0F, dann steht Ihrem Multicolor-Character-Set nichts mehr im Wege. Übrigens: Ab \$1000 ist es unmöglich einen Zeichensatz im Speicher zu halten. Grund: Der C64 spiegelt hier seinen eigenen ein,

um quasi gleichzeitig auf VIC und Charset zugreifen zu können. Wie der C64 das bewerkstelligt, konnte selbst bei einer hitzigen Diskussion innerhalb der Redaktion nicht hundertprozentig geklärt werden. Sollte ein Leser diesen Vorgang genau kennen, bitten wir um genaue Erklärung.

Problem 2: Hardscrolling

Probleme mit Scrolling kommen immer wieder vor. Vor allem beim sog. Hardscrolling wird's besonders haarig. Die einen suchen eine besonders komfortable, die anderen die kleinste und wieder andere die kürzeste Lösung. Listing 1 ist wohl die kürzeste und komfortabelste Routine, die es derzeit gibt. Sie ist zwar relativ langsam, kann aber dennoch überzeugen. Mit dieser Routine

Listing 1: Die wohl komfortabelste Scroll-Routine

```

;
;*****
;** SCROLLING (W) 1992 BY PIT (C) M&T **
;*****
;
;      *= $1000
;
ENDE      = $02
START     = $03
;
;      LDA #$08      ;VORBEREITUNG
;      STA START    ;AB LINE $8 SCROLLEN
;      LDA #$10     ;BEI LINIE
;      STA ENDE    ;$10 AUFHOEREN
;      JSR SCROLL  ;UND SCROLLEN
;      RTS         ;BEENDEN
;
;
;      SCROLL      LDY #$00      ;ZAEHLER AUF 0
;                  LDX START    ;STARTLINIE
;                  JSR $E9F0    ;IN $D1/$D2 ABLEGEN
;                  LDX $D1     ;POSITION LOWBYTE
;                  INX         ;PLUS 1 IN $FB
;                  STX $FB     ;ABLEGEN
;                  LDX $D2     ;HIGHBYTE IN $FC
;                  STX $FC     ;ABLEGEN
;
;      SCR3        LDA ($FB),Y ;LADEN
;                  STA ($D1),Y ;UND + 1 SPEICHERN
;                  INY         ;ZAEHLER +1
;                  CPY #$27    ;SCHON $27 CHARS?
;                  BNE SCR3    ;NEIN DANN SCR3
;
;
;      LAB1        LDA $A000   ;NEUE BYTES HOLEN
;                  STA ($D1),Y ;UND SETZEN
;
;                  INC LAB1+1 ;DIREKT ERHOEHEN
;                  LDA LAB1+1 ;UND UEBERPRUEFEN
;                  CMP #$00    ;OB BEREITS >$00
;                  BNE SCRCON0 ;
;                  INC LAB1+2 ;JA, DANN HIBYTE+1
;                  RTS         ;
;
;      SCRCON0     INC START    ;VERGLEICHEN
;                  LDA START  ;OB BEREITS ALLE
;                  CMP ENDE   ;LINIEN
;                  BEQ SCREND  ;GESCROLLED WURDEN
;                  INC $D1    ;WENN NEIN DANN
;                  BNE SCROLL ;NAECHSTE LINIE
;
;      SCREND     RTS         ;ZURUECK
    
```

Listing 2: Zeichensatz kopieren, aber richtig

```

;
;      *= $1000
;
;      SEI         ;IRQ SPERREN
    
```

Die wichtigsten Adressen

Register	Funktion	Bit
\$D016	X-Scroll	4
\$D018	Switch	1 bis 3
\$D022	ZS-Farbe 1	1 bis 4
\$D023	ZS-Farbe 2	1 bis 4
\$D024	ZS-Farbe 3	1 bis 4

können Sie von 0 bis 24 Zeilen alles scrollen, was sich auf dem Bildschirm befindet, einfach zwei Parameter (START und ENDE) übergeben und anspringen. Wer mehr tippen und sich dadurch Rasterzeit sparen will, der sollte auf sämtliche Schleifen verzichten, also stur LDA und STA in die Tasten hämmern.

```

;
;      LDA #$33    ;PLA AUF
;      STA $01    ;ZEICHEN ROM SETZEN
;
;
;      LDA #$00    ;HIGH UND
;      STA $FB    ;LOW BYTE
;      STA $FD    ;FUER
;      LDA #$D0   ;BLOCKVERSCHIEBUNG
;      STA $FC   ;VORBEREITEN
;      LDA #$38   ;
;      STA $FE   ;
;
;
;      LOOP1      LDY #$00    ;BLOCKVERSCHIEBUNG
;      LOOP      LDA ($FB),Y ;AUSFUEHREN
;                  STA ($FD),Y ;(VON $D000 BIS
;                  INY         ; $D7FF NACH
;                  BNE LOOP   ; $3800)
;
;                  INC $FC    ;HIGHBYTE ERHOEHEN
;                  INC $FE    ;
;
;                  LDA $FC    ;UND PRUEFEN OB
;                  CMP #$D8  ;BEREITS FERTIG
;                  BNE LOOP1 ;NEIN DANN LOOP1
;
;
;      LDA #$37   ;JA DANN PLA
;      STA $01   ;AUF STANDARD
;      CLI      ;IRQ FREIGEBEN
;      RTS     ;UND FERTIG
    
```

Listing 3: Zwei neue Zeichen kurz definiert

```

;
;      *= $1100
;
;      LOOP      LDX #$00      ;ZAEHLER AUF 0
;                  LDA ZEICHENA,X ;ZEICHEN A HOLEN
;                  STA $3808,X   ;& SCHREIBEN
;                  LDA ZEICHENB,X ;DASSELBE MIT
;                  STA $3810,X   ;ZEICHEN B
;                  INX         ;ZAEHLER +1
;                  CPX #$08    ;SCHON 8 BYTES?
;                  BNE LOOP    ;NEIN DANN LOOP
;
;
;                  LDA #$1E    ;ZEICHENSATZ
;                  STA $D018   ;AKTIVIEREN
;
;
;                  JSR $E544   ;SCREEN LOESCHEN
;                  RTS         ;UND ZURUECK
;
;
;      ZEICHENA  .BYTE $00,$40,$88,$8A,$EA,$FA
;                  .BYTE $A2,$E2
;
;      ZEICHENB  .BYTE $00,$40,$80,$00,$68,$6C
;                  .BYTE $48,$68
    
```

PROFI CORNER

Zungenbrecher DCLP

DYCP kann jeder spätestens seit Ausgabe 5/92 genau erklären. Wie wär's aber mit einer Mischung zwischen Single-Pixel-FLD und Sinus-Scrolling? Was dabei herauskommt, nennt sich DCLP (Different Character Line Position) und setzt dem DYCP die Krone auf.

von Matthias Hartung

Der DCLP basiert auf dem DYCP-Prinzip (s. Ausgabe 5/92): hier wurden einzelne Zeichen immer an unterschiedliche Y-Positionen kopiert. Beim DCLP-Effekt wird nun jede Pixelzeile eines Zeichens an verschiedene Y-Position kopiert (Single-Pixel-FLD). Das ganze funktioniert folgendermaßen:

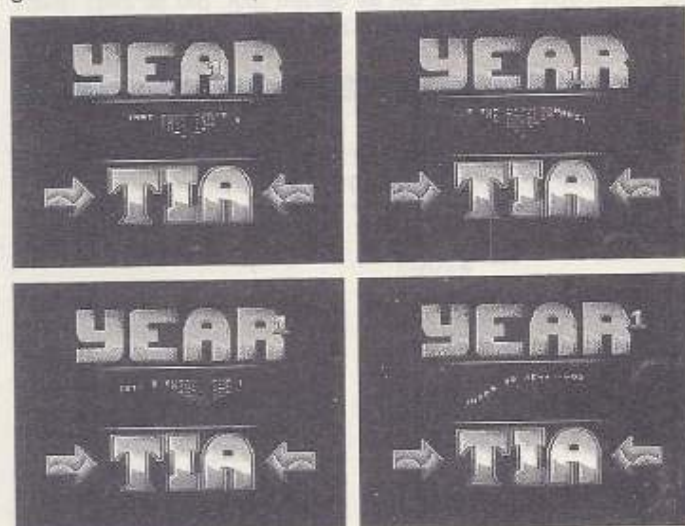
Zentrum des Geschehens ist ein 30*4 Zeichen großer Block, indem die untereinanderliegenden Chars jeweils auch die aufeinanderfolgenden sind. Dieser Block wird mit Hilfe des \$D016-Registers bewegt. Des weiteren benötigen wir einen beliebigen Characterset. Dieser besteht in unserem Beispiel aus 64 Zeichen (\$0200=64*8) mit einer Höhe von jeweils 5 Zeilen.

Die Adressen dieser 64 Zeichen werden im Speicher mit Hilfe einer Tabelle im Low/High-Format abgelegt (\$2B00-\$2B80). Außerdem brauchen wir noch einen kleinen Bereich, in dem die Daten mit den Y-Koordinaten der einzelnen Zeichenzeilen abgelegt sind (\$2600-\$2800). Jetzt fehlt eigentlich nur noch der Text und diesen legen wir in einen 30 Bytes großen Block ab. Der aktuelle Zeichensatz benötigt den Speicher von \$0800-\$0BC0 (30 x 4 x 8=960=\$03C0).

Nun wird der Rasterinterrupt eingeschaltet. Pro Unterbrechung wird jetzt erst mal der Bereich von \$0800 bis \$0BC0 gelöscht (Unterprogramm ab \$2C02). Diese Routine ist, da aus Gründen der Rasterzeit auf die indizierte Adressierung verzichtet werden mußte, relativ lang. Aber was tut man als Assemblerfreak nicht alles, um Zeit zu sparen. Jetzt wird ab \$2202 in einer Schleife zunächst die Adresse des ersten Zeichens im Scroll-Text geholt und zwischengespeichert. Nun laden wir aus der Y-Koordinatentabelle die nächste Zeilenposition und kopieren die erste Zeile des Zeichens an die jeweilige Adresse. Genauso geht's mit den anderen Zeilen bzw. Zeichen weiter. Bei \$2540 werden die Pointer, die für die aktuellen Y-Positionen zuständig sind (\$2BA0-\$2BE0) nach rechts verschoben, sonst würde der Effekt wie eine Schablone aussehen. Letztendlich müssen wir dann nur noch alle 8 IRQs, d.h. immer beim Resetten des \$D016-Register wieder neu starten. Hier müßte eigentlich ein Hardscroll-Vorgang stattfinden,

aber ähnlich wie beim sog. TIC-TAC werden hier 30 Zeichen aus dem Scroll-Text, nur immer ein Zeichen weiter, in den Scroll-Text einkopiert, so daß der Eindruck entsteht, der Text würde scrollen. Dummerweise ist die Rasterzeit, die diese Kopieroutine verschluckt, so enorm, daß es nicht möglich war, den DCLP über die gesamte X-Koordinate laufen zu lassen, ohne die Y-Höhe zu vermindern. Deshalb liegen rechts und links am Rand schwarze Decksprites über den Rändern.

Übrigens: Da der Sourcecode dieses Effektes ein wenig zu lang geraten ist, haben wir nur das gepackte DLCP-Demo abgedruckt. Den Sourcecode plus einer TIA-Demo finden Sie auf der Programmservicediskette (s. Seite 103/104). (pk)



Der DCLP-Effekt: DYCP und Single-Pixel-FLD vereint



Keine Sprites, nur Charakter beim DCLP.

Steckbrief

Die Gruppe »The Imperium Arts« (TIA) entstand im Sommer 1990. Bisher wurden drei Demos produziert. TIA Members:
The Syndrom - Code, Musix, Swaps
Donald - Grafik
Gaston - Code, Musix
Hagbard - Swaps
Flash Turtle - Swaps

Die DCLP-Demo im MSE V2.1-Format

"d.c.l.p." 0801 1836

```
0801: a1dm ra35 fhxc 11h7 777g qhw6 ax
0810: s1p7 an17 ab16 r7fh sc2x h7j1 7n
081f: 777q oxey ohss mahp af1p ba5h 6j
082e: sc25 37pa 4xbp eqwz zcvy qaox b2
083d: dbep bjvp 7jha 71wx dbep clgq e4
084c: uk60 573e 53pj f7lx pu2h k51e ek
085b: 6hph n71j 57ds 7a17 p372 a36f gm
086a: 5ytp esow thub axux d221 utgx b2
0879: t22k 2xhs ukx7 thdg 7dso r1v8 7b
0888: ykho m1ov 1jx7 frtp aksu at7b az
0897: 3241 m4pp 2rr6 xycy pw3z k6ke go
```

```
08a6: 6jb6 thev 7gxx xaw2 z7kt qlc5 eg
08b5: pw43 i6vp abr6 6rhh 5763 m65f dg
08c4: 6yte p1w2 173j k6ve 55b6 sso5 7m
08d3: tw65 r7de 6kr6 qao6 ts26 7dax ea
08e2: tw5n k44p 7kco 2ao3 vg3y c6dh 7u
08f1: sc33 15gp aoco 2qwx x23a a2k7 e4
0900: ud2x j7ix ipmp pep7 7777 n77b az
090f: 777a xbe2 anoc d1aw ftdp dv17 av
091e: 6p7d tkqg g72b a5go 7bt5 uo1h g5
092d: 7nt2 112u udmh kk2x udzc 7wxk gq
093c: k2cj 6sax abxx 4fh7 7ena m1mo gy
094b: yddm a2m7 753u nbdy uh7h q4dv dn
```

```
095a: weop qdml ycbh 6hw6 sixq p717 fj
0969: amnn 4ypa qt7n iqv5 khbb 1jq1 dj
0978: 75uk skpa pvvh anyi c5uh jay7 dq
0987: ul7j kl7e vghm uj1v pt7u ps77 ah
0996: reud akb3 suyq jszq jzxm lagd b2
09a5: 3zwh j7mo uxj6 77oh pxa7 yueu f5
09b4: s75j a6zh gmxa 15c7 gbda lsgx dy
09c3: h1bb 7oo7 e43o a327 udbo yjhh f3
09d2: ptaf 7w1q u2dl 17qn 531i pyrn eo
09e1: pvvn ba4o t771 utgn chrp dymp df
09f0: pvx1 77wf vep1 7zxf v1xb 7t5r dj
09ff: asfc mg7c hp7r 7y7a xxam a5k7 bj
```


SOFTWARE CORNER

Die vielen Einsendungen beweisen es: Professionelle Programme sind oft ein übler Fehlerherd. Auch unsere Listings sind trotz eigens eingesetzter Tester nicht immer fehlerfrei oder der Weisheit letzter Schluß, das bewies uns Christian Stimming mit seinem genialen Patch für unseren Adressmaster. Auch Klaus Heiden hat bei der Verbesserung des StarTexters ein Wörtchen mitzureden.

von Klaus Heiden und Christian Stimming

Adressmaster mit Umlauten

Dieses kleine Programm verhilft dem Adressmaster (Listing des Monats 5/92) endlich zu den dringend notwendigen Umlauten. Aber nicht nur das: Zusätzlich werden Centronics-Drucker am Userport unterstützt.

```

HAUPTMENU
-----
ADRESSMASTER
BY ANDREAS PAUL
(C) 1991 MARKT&TECHNIK
FREI: 48924 BYTES      BELEGT: 120  BYTES

ADRESSEN DURCHBLÄTTERN
ADRESSENLISTE BEARBEITEN
ADRESSE SUCHEN
ADRESSEN EINGEBEN
DRUCKERMENÜ
DISKETTENMENÜ
DATENSATZ LADEN
DATENSATZ SPEICHERN
PARAMETER
EXIT PROGRAMM
    
```

Der Adressmaster im neuen Gewand und mit eingebauter Centronics-Schnittstelle

Die Anwendung ist einfach. Laden Sie das Patch-Programm ab-solut

LOAD "ADRESS-PATCH",8,1

legen Sie die Diskette mit dem (alten) Adressmaster in Ihr Laufwerk und starten Sie dann das Patch-Programm mit

SYS 49152

Achtung! Die neue Version des Adressmasters wird sofort wieder auf der Diskette gespeichert, es muß also genügend Platz vor-

handen sein (mindestens 58 Blocks). Aus Sicherheitsgründen sollten Sie sich vorher eine Arbeitskopie vom Adressmaster anlegen. Beim Patchen wird der programminterne Adreßspeicherstart nach oben geschoben, Sie haben also 120 Bytes weniger Platz. Nach dem Laden und Starten des neuen Adressmasters, können Sie jetzt mit Umlauten nur so um sich werfen. Die Umlaute liegen wie auf der DIN-Tastatur (außer <ß>).

<Ä> auf <:;>

<Ö> auf <:;>

<Ü> auf <@>

<ß> auf <>>

Dadurch mußten <:;> und <:;> umgesiedelt werden. Der Doppelpunkt liegt jetzt auf der rechten, das Semikolon auf der linken spitzen Klammer. Die ganze Dreherei hat allerdings zur Folge, daß Sie auf die spitzen Klammern in Zukunft verzichten müssen.

Vizawrite-Benutzer wird die Belegung der Tasten übrigens bekannt vorkommen, sie ist dieselbe. Übrigens: beim alphabetischen Sortieren werden die Umlaute noch vor dem A einsortiert.

Auch Centronics-Druckerfans, die bislang neidisch auf ihre seriellen Kollegen blickten, können aufatmen: Stellen Sie die Geräteadresse im Druckermenü auf <5>, arbeitet der Drucker am Userport.

Also:

Geräteadresse 4 = Drucker am seriellen Port

Geräteadresse 5 = Drucker am Userport

Einen Drucker mit Geräteadresse 5 am seriellen Port können Sie nicht mehr ansprechen. Auf unserer Programmservicediskette finden Sie übrigens außer dem Patch-Programm eine überarbeitete Adressmaster-Version.

Zeichensätze und StarTexter?

Bei der seit einiger Zeit im Handel erhältlichen StarTexter-Version V5.0 gibt's etwas zu bemängeln:

Wer einen Drucker verwendet, dem man softwaremäßig verschiedene Zeichensätze unterjubeln kann (Beispiel Star NL-10), wird bei der Arbeit mit dem StarTexter vergeblich nach einer Möglichkeit suchen, einen solchen Zeichensatz von Diskette zu laden und zum Drucker zu senden.

Mit »MOD O3« wird der Zeichensatzwechsel allerdings zum Kinderspiel. Tippen Sie also Listing 2 mit dem Checksummer ab und speichern es auf Ihrer StarTexter-Diskette bzw. Ihrer Arbeitskopie. Nach Laden und Ausführen per RUN, wird das zu ändernde File automatisch geladen, modifiziert und anschließend wieder auf der Diskette gespeichert – fertig! Laden Sie anschließend den StarTexter und drücken Sie im CTRL-Modus < Commodore F1 >. Jetzt sind Sie im Disk-Menü 2. Der Menüpunkt »Grafik laden« lautet jetzt »Gr/DZs laden«, was nichts anderes bedeutet als »Grafik oder Drucker-Zeichensatz laden«. StarTexter unterscheidet die beiden File-Arten anhand der Kennung »da/«, die jedem Druckerzeichensatz vorangestellt sein muß und die folglich bei einer Grafik fehlt. Um direkt in den Genuß eigener Kreationen zu kommen, haben wir den passenden Zeicheneditor gleich mit abgedruckt (MSE V2.1). (pk)

Listing 1: Der Adressmaster-Patch (MSE V2.1)

```

"adressmaster-patch"      c000 c261
-----
c000: thdj 77a7 wk6s roeb 5bp1 7he4 dk
c001: 65tp ahpa t7db auo6 t77j d7e4 a6
c01e: 6270 7c3e 6ktk 26v7 pw45 qjn3 dz
c02d: rg4m a2eb 7b5p 6pop a5b6 use4 es
c03e: a67x k56h uqny c5vp 4rq7 aoif ck
c04b: xgxa maoz 4b5r mple 6otj rye7 f3
c05a: 7bh6 ujj7 ybh6 utge uefn zp1g be
c069: ugfx zpqq ue7h zpyg udqh 2r7i eh
c078: qwdp shp7 wt43 czfi 66xa oaoz cd
c087: wt43 eade 6np7 ao12 xgt1 c5vh oo
c096: x7di a4mp 3fpg mnok xflv hpdh af
c0a5: bu2a d7e7 7b5w spop a7b6 use4 ae
c0b4: og7x k56h ude1 c5vp 4rtr goil gv
c0c3: ejtr 2h7k adeb ub7p 6jq7 qh7a gu
c0d2: db4o 6jhn tkxj spe7 wv6z r7mb gy
c0e1: abh6 waw3 ug4e ewe7 h7pm q627 bk
c0f0: hebe dqjs jmftr btat hu1b 3ltq es
c0ff: ar17 zhpv xxjs lfas oojq xwyl fh
c10e: 7bb7 xhxo glgr rewl bxsq n2hy al
c11d: qtlw xhkq ef7r v7f1 dwrk jsuf dg
c12c: p3sj hive d2ir lbqq clss 51x7 as
c13b: 77xf 17ef lysf lo77 37x7 7oef ax
c14e: mqs7 1277 z7xv 17a3 lysf lo77 ap
c159: 27xv lfa3 ly6f lyp7 37xp 77ap fv
c168: f77c 71e7 57xp 77ap f77c 7177 ct
c177: 6666 ne1l b75q gdx6 bppb 3hbs f4
c186: da2r ab17 ulpk zhf3 d7eb evig av
c195: 4ds6 pixg eadr txaj tp3k jndq g6
c1a4: g4ye tq1a j34f rns2 gffe tkd2 7o
c1b3: gp4v fn3h gnka w5y2 at5a 5oa5 ga
c1c2: gqgc y7a3 sp5k xof3 ge5c xgq4 c7
c1d1: gx5u vokw gwos 42q5 6t67 xox2 7g
c1e0: g6oe 57a7 o73x lnh7 7odu y37a g5
c1ef: v7t3 rpgp b5xb gr15 57j1 rogp ad
c1fe: bods v37r yd4o 7dnp bftw 3ke1 7o
c20d: ktvj rnaq ud4r yjj2 ertu xrem 7e
c21c: 3la1 raop 7qtd yj6g ug6x z754 gj
c22b: madh z7n4 qidj z7f4 eg4x z7f4 o6
c23a: thx1 utg4 adbh z7f4 utf4 zjhp bw
c249: 5c3v qjui 7bfp gwkh lbv5 f7v1 fq
c258: 7wx7 glkd lbt7 7xg6 7c6p a6x7 go
    
```


Geos im Griff



Wie soll nach Meinung der Lesermehrheit das 64'er-Magazin aussehen? Die Antwort lesen Sie hier. Und zusätzlich gibt's noch einen Tip zur Zusammenarbeit von Geos und Printfox.

von Heinz Behling

Unser Jubiläum in Ausgabe 8/92 war Anlaß, nach Ihren Vorstellungen vom Aussehen des 64'er-Magazins zu fragen. Sie sollten uns eigene mit Geopublish hergestellte Entwürfe für ein Titelblatt einsenden. Die Resonanz war enorm und dementsprechend schwierig für uns die Aufgabe, die drei besten auszuwählen (grübel, studier...). Doch nun stehen die Sieger fest.

Den ersten Platz und damit Produkte der Firma MSPI im Wert von 500 Mark gewinnt:

R. M. van Langeveld aus Stolzenen

7/192
64'er
 Markt & Technik

64'er

DAS No. 1 MAGAZIN FÜR C64 UND C128

WETTBEWERB
GEOPUBLISH-REGATTA IN DER ENDRUNDE

HARDWARE
SPEICHERERWEITERUNGEN IM TEST

SOFTWARE
ENDLICH NEUE GEOS-PROGRAMME



Platz 1 für R. M. van Langeveld und die Geopublish-Regatta: gutes Design und eine originelle Idee

Besonders interessant fanden wir das Motiv dieses Entwurfs (Bild 1): Der C64 als Segelschiff. Obwohl in allen anderen Computerbranchen nur von Flaute die Rede ist, präsentiert er sich mit vollen Segeln vor dem Wind.

Das Ganze ist auch optisch gut umgesetzt, alles in allem ein runder Titel. Herzlichen Glückwunsch!

Platz zwei und somit ein MSPI-Gutschein über 300 Mark geht an **Markus Mayrleitner aus Mattighofen** in Österreich. Sein Titel zeigt die Hauptrubriken des 64'er-Magazins (Listings, Spiele,



Platz 2 belegt Markus Mayrleitner: Er zeigt, was im 64'er-Magazin steckt

Geos, Hardware, Tips und Tricks) mit einfallsreichen Logos. Über allem trohnt der C64, wirklich gelungen.

Den dritten Platz (MSPI-Produkte für 200 Mark) schließlich belegt **Barbara Arb aus Barghorst**. Ihr handcolorierter Titel verwendet Teile des C-64-Designs (Typenschild, F-Tasten) und zeigt die Vielseitigkeit des Computers. Leider können wir die Seite hier nur Schwarzweiß abbilden, im Inhaltsverzeichnis können Sie die volle Farbenpracht bewundern.

Bedanken möchten wir uns auch bei den nicht genannten Teilnehmern. Es gab eine Menge, die nur knapp am dritten Platz vorbeigerutscht sind, wie gesagt, die Qual der Wahl war groß.

Interessant fanden wir, daß viele sich sehr eng ans Original hielten, ein Zeichen dafür, daß wir mit dem 64'er-Magazin den Geschmack der Mehrheit getroffen haben (oder daß es ganz einfach leichter war...). Dennoch geben die Einsendungen interessante Tips, wie wir vielleicht doch noch etwas verbessern können.

Ebenfalls bedanken möchten wir uns bei der Firma MSPI, Haar bei München, die uns alle Preise zur Verfügung stellte.

Wichtig ist, daß Sie die richtige Emulation-Treiber-Kombination einstellen. Wenn Sie den Drucker also auf IBM-Modus schalten, müssen Sie auch einen IBM-Treiber verwenden usw. Sollte kein Treiber mit dem Namen Ihres Druckers verfügbar sein, probieren Sie einen anderen desselben Herstellers. Diese unterscheiden sich, wenn überhaupt, nur geringfügig.

Eine Sonderrolle nehmen Tintenstrahl- und Laserdrucker ein. Hier spielen zwei recht ähnliche Standards von Hewlett-Packard eine Rolle: Deskjet und Laserjet. Sollten Sie eines dieser Geräte bzw. ein kompatibles besitzen, wählen Sie die entsprechenden Treiber.

Damit ist für das grundlegende Verständnis zwischen Computer und Drucker gesorgt. Wenn es z. B. zu Zwischenräumen nach jeder Druckzeile kommt, müssen Sie am Drucker einen DIP-Schalter umstellen, und zwar den, der für »Auto-Linefeed« zuständig ist. Ebenso ist vorzugehen, falls Ihr Drucker Papier spart und alles in eine Zeile druckt.

Sollte es bei NLQ-Druck zu Problemen kommen, kann das folgende Ursachen haben:

1. Der Drucker ist nicht auf einen deutschen Zeichensatz eingestellt (Umlaute fehlen)
2. Sie haben nicht, wie im Handbuch vermerkt, den Zeichensatz »Commodore« verwendet (Wortzwischenräume fehlen)
3. Es ist ein falscher Treiber eingestellt (Drucker schreibt nicht in NLQ)

Übrigens gibt es auch noch eine Reihe weiterer, nicht serienmäßiger Treiber. Als Beispiel seien nur die Opti-Treiber des Geos User Club sowie Geos LQ genannt. Damit gelingt es mit wenigen Ausnahmen, jeden Drucker zu Höchstleistungen anzuspornen. Auf der Diskette zu Sonderheft 80 sind ebenfalls zusätzliche Treiber enthalten, mit denen die Qualität erhöht werden kann.



Platz 3 für Barbara Arb: Sie verwendet Commodore-Design

Jede Menge Fonts

Für einen Zehnmarkschein können Sie bei uns eine beidseitig gefüllte Diskette mit Zeichensätzen bestellen. Es handelt sich dabei um eine Sammlung bereits veröffentlichter Schriften, die nicht nur normale Buchstaben und Zahlen, sondern auch Sonderzeichen aus dem Bereich Elektronik enthält. Kurz gesagt, jede Menge Font-Futter für Geos.

Wenn Sie die Diskette bestellen möchten, schicken Sie den Coupon noch heute ein.

Unter Druck

Besonders Neulinge, die zum ersten Mal unter Geos drucken möchten, werden schnell zur Verzweiflung getrieben: eine Unmenge an Treiber- und DIP-Schalter-Kombinationen wartet darauf, ihnen das Leben schwer zu machen. Wenn kein Druckerprofi in der Nähe ist, können die zahlreichen Fachbegriffe schon viel Verwirrung stiften. Darum geben wir allen von diesem Problem Betroffenen eine kurze Anleitung, die in den meisten Fällen zum Erfolg führen wird.

Als erstes müssen Sie festlegen, wie Sie den Printer mit dem Computer verbinden. Falls es sich um ein Gerät mit Commodore-

Schnittstelle handelt (auch Floppybus genannt), liegt der Fall klar, Sie schließen ihn an die noch freie Buchse am Floppylaufwerk an.

Sollte Ihr Drucker jedoch eine Centronics-Schnittstelle haben, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder, Sie verwenden ein Druckerinterface (näheres dazu im Artikel in diesem Heft) oder ein Kabel, mit dem Sie den Userport als Centronics-Schnittstelle verwenden können.

Die erste Methode hat den Vorteil, daß der Drucker auch in Basic oder anderen Programmen arbeiten kann. Allerdings besitzen die meisten Interfaces ebenfalls DIP-Schalter, so daß sich zusätzliche Möglichkeiten zur Falscheinstellung ergeben. Außerdem ist die Programmierung dieser Interfaces keineswegs standardisiert, daher müssen Programme auf genau dieses Interface einstellbar sein.

Die geringsten Schwierigkeiten bereitet unter Geos der direkte Anschluß via Userport-Kabel. Nicht nur, daß sich keine zusätzlichen Einstellmöglichkeiten ergeben, sondern durch dieses Verfahren wird die Übertragungsgeschwindigkeit zum Drucker auch noch wesentlich erhöht, da nun 8 Bit parallel transportiert werden.

Solch ein Kabel ist für etwa 20 bis 30 Mark im Computerhandel bzw. -Versand zu kaufen oder selbst anzufertigen.

Nach dem Anschluß muß man den erforderlichen Treiber auswählen: Hier kommt inzwischen eine ziemliche Flut auf Sie zu, alles in allem gibt es bereits über 200 Treiber, wovon der größte Teil auf einer eigenen Diskette bereits mit Geos geliefert wird. Dabei gibt es zunächst zwei Hauptgruppen: Treiber für seriell, also am Floppybus angeschlossene Geräte und solche für ein Userport-Kabel. Letztere sind am Zusatz »(gc)« zu erkennen.

Jetzt müssen Sie wissen, um was für einen Drucker es sich handelt. Für 9-Nadler eignen sich Epson-FX- und Star-Treiber. 24-Nadler haben einen anderen Standard und richten sich meist nach dem vom Hersteller NEC vorgegebenen Befehlssatz. Schauen Sie also im Handbuch Ihres Geräts nach, mit wie vielen Nadeln er druckt. Außerdem sollten Sie wissen, welchen Drucker Ihr Printer emulieren, also nachahmen kann. In der Regel sind dies einer oder mehrere aus dieser Liste:

- Epson FX
- Epson LQ
- NEC Pinwriter
- NEC P6
- IBM Proprinter
- IBM Grafikprinter

EXPRESS-COUPON!

Heute noch ausschneiden und einschicken an

Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion
Stichwort: Geos-Fonts
8013 Haar bei München

JA! Senden Sie mir ganz dringend die 64'er-Geos-Font-Diskette. Ich lege dem Brief einen 10-Mark-Schein bei, damit's schnell geht!

Meine Adresse:

Name

Straße

Telefonnummer

(PLZ) Ort



Schablonen machen den Umgang auch mit den komplexesten Programmen zum Kinderspiel.

von Hans-Jürgen Humbert

Wieder haben wir drei Tastaturschablonen für komplexe Programme für Sie abgedruckt. Für alle, die nicht warten können bis ihr Programm an der Reihe ist, befindet sich unten eine Blanc-Schablone zur individuellen Beschriftung. Kleben Sie die Seite komplett auf ein Stückchen Karton und schneiden das schraffierte Feld aus. Nun paßt die Schablone genau über die Funktionstasten des C64.

Leider besitzen wir nicht alle Programme und Module, die im Handel erhältlich sind. Wollen Sie auch für Ihr spezielles Programm eine Schablone haben, so schreiben Sie uns. Eine Angabe der Belegung der Funktionstasten genügt.

Markt & Technik
64'er-Redaktion
z. Hd. Hans-Jürgen Humbert
Stichwort: Funktionstasten
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Tastaturschablonen

C64 Basic 3.5

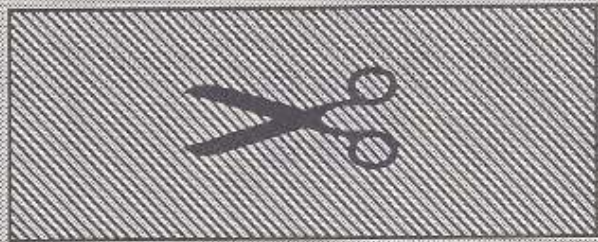
GRAPHIC
DLOAD*

DIRECTORY
SCNCLR

DSAVE*
RUN

LIST
HELP

64'er



Turbo Ass

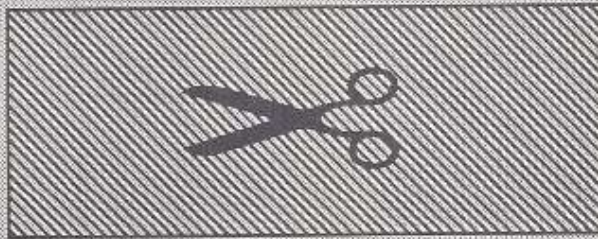
20 Zeilen ↑
Anfang

200 Zeilen ↑
Assemble

200 Zeilen ↓
Zelle del

20 Zeilen ↓
Ende

64'er



Starcomm

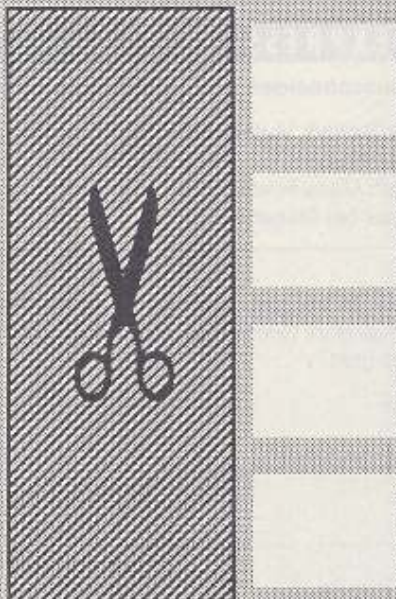
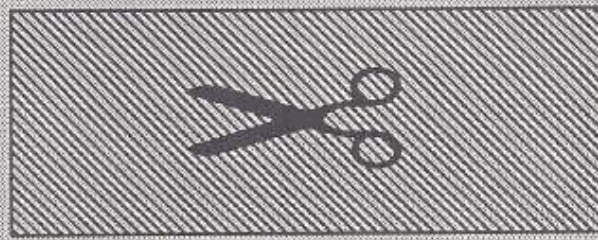
Empfang
Senden

Empfang D
Senden D

X-Mod ↓
X-Mod ↑

Uhr Ø

64'er



64'er

64'er-Kurzreferenz

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

Dolphin - DOS 3.0

von Thorsten Hübner

Direktbefehle @ Floppystatus holen @\$ Directory lesen @befehl Floppybefehl senden (mit Rückmeldung) @befehl",zahl Floppybefehl senden (ohne Rückmeld.) zahl = Floppygeräteadresse @zahl aktuell anzusprechende Floppy wählen @x erweiterten Floppystatus holen @xzahl1",zahl2 Floppygeräteadresse ändern zahl1/zahl2 = neue/alte Adresse @xstilname Lock; File schreibschützen @xustilname Unlock; Schreibschutz aufheben @or-(+) zusätzliches Floppy-RAM aus (ein) @of-(+) kompatibles Laden (<,8,2) ein (aus) @oc-(+) Verify nach Schreibvorgang aus (ein) @op-(+) serieller (paralleler) Floppybetrieb @ot-(+) fixiert 35 (40) Diskspuren @xt automatische Formaterkennung (35 oder 40 Spuren) einschalten @x-(+) RAM und Parallelkabel aus(ein)schalten, 35 (40) Spuren fixieren @ Funktionstasten und Ctrl-Funktionen einschalten @k Old; rettet Basicprg. nach Reset @"filename" Funktionstastenfile von Disk laden @zahl wandelt Dezimal- in Hexadezimalzahl @#zahl wandelt Hexadezimal- in Dezimalzahl		Erweiterter Status 02, R+: F+: U+: P+: , 35, 08 ← Defaultwerte 02, R-: F+: U+: P-!, 35, 08 ← nach @x- R+(-) RAM aktiviert (nicht aktiviert) F+(-) kompatibler Modus deaktiviert (aktiviert) U+(-) Schreibvorgänge werden (nicht) überprüft P+(-) paralleler (serieller) Floppybetrieb ! Spurzahl ist fixiert 35 Spurzahl der eingelegten Diskette 08 Geräteadresse der angesprochenen Floppy	
Funktionstasten F1 (ctrl)X(cr) List F2 sY\$D(left) aktiven Monitor starten F3 (ctrl)XU(cr) Run; Prg. starten F4 vE(cr) Verify; bezieht sich auf letztes Prg. F5 loA(cr) Load (aus Directory) F6 saU"@" Save; abspeichern mit Überschreibfunktion F7 @\$(cr) Directory lesen F8 @x(cr) erweiterten Status holen F1 op4,4schH4ll List auf Drucker; anschließend Close4 eingeben F3 (ctrl-k)X(ctrl-l) akt. logische Bildschirmzeile (shift-space)X(cr) löschen F5 (ctrl-k)X(ctrl-l)X(cr) akt. logische Bildschirmzeile löschen F7 loA(20right),8,2 (left) laden eines Files im kompatiblen Modus		Tastaturfunktionen Bildschirmscrolling anhalten C= Bildschirmscrolling einfrieren freigeben mit C= Home Cursor auf erste Spalte der letzten Zeile B Cursor 20 Spalten nach rechts L logische Zeile links vom Cursor löschen R logische Zeile rechts vom Cursor löschen A Tastenrepeat für alle Tasten ein/aus U UIC initialisieren @ Diskstatus holen D Directory einlesen * Hardcopy des Textbildschirmes X F-tasten und Ctrl-Funktionen abschalten Return Rechner stoppt solange Ctrl gedrückt ist Del Zeichen links vom Cursor löschen und in Puffer schreiben C= Del Zeichen aus Puffer auf Schirm schreiben Shift Stop Laden + Starten eines Prg. aus Directory Stop Insertmodus vorzeitig beenden	
Reset-Funktionen Stop Warnstart (wie bei Run/Stop-Restore) Space unterdrückt Autostart ← + 1 füllt das RAM mit #00 Q Warnstart, erhält die Hardwarevektoren Ctrl Sprung in den aktiven Monitor - statt Reset-Restore-Taste bei gleicher Wirkung benutzer - Funktion aber nicht bei allen Prg. garantiert		MicroMon SR AC XR VR SP PC NU-8D17C 32 00 FF 00 F9 F2BC 00110010 Die Werte von SR, AC, XR, VR und SP können durch überschreiben geändert werden. r Register anzeigen (wie oben) m adresse 8 Bytes ab adresse als Hexdump und ASCII ausgeben (Hexwerte änderbar) a adresse 32 ASCII Zeichen ausgeben w adresse text schreibt text ab adresse in Speicher und gibt erste freie Adresse aus @ Floppystatus holen @\$ Directory lesen @befehl Floppybefehl senden @zahl schaltet auf Floppy mit Geräteadresse zahl um l "name" adresse lädt File name ab adresse v "name" adresse verifiziert File name mit Speicher ab adresse s "name" anfrd endadr speichert name von anfrd bis endadr-1 g adresse startet Prg. ab adresse x Rückkehr ins Basic Nach Anwendung der Befehle m oder a ist es mit Hilfe der Tastenkombinationen C= + F5 bzw. F3 möglich, einen größeren Speicherbereich anzusehen und vor- bzw. zurückzublätern. Mit m oder a ohne Adresse kann danach die Darstellungsform gewechselt werden. Alle Adressen müssen als vierstellige Hexzahlen ohne \$ eingegeben werden.	
Der SYS-Befehl - neben Dezimal- Hexadezimalzahl als Argument möglich - ist Argument kleiner als 16 wird es vor Ausführung des Befehls mit 4096 (\$1000) multipliziert SYS #FFFF entspricht SYS 65535 SYS \$A entspricht SYS 10*4096 SYS 0 Sprung in den gerade aktiven Monitor SYS Start des zuletzt geladenen Prg.			



Zeilennummern nicht erwünscht

In der 64'er 3/92 haben Sie einen POKE-Befehl für den C128 veröffentlicht, mit dem man Basic-Listings ohne Zeilennummern ausdrucken kann. Gibt's beim C64 eine ähnliche Funktion?

Robert Gerlach, Berlin

Selbstverständlich. Wenn ein Basic-Programm im Speicher steht, kann man es mit folgender Anweisung ohne Zeilennummern zum Drucker schicken (Achtung: Die Eingabe muß im Direktmodus erfolgen, die Befehle müssen alle in derselben Zeile stehen!):

```
poke 22,32: open 1,4,0: cmdl:
list: print#1: close!
```

Damit läßt sich jeder beliebige Text (mit vorangestellter Zeilennummer!) quasi als Basic-Listing erfassen (mit RUN kann man es allerdings nicht starten!) und ohne Zeilennummern auf einem seriell angeschlossenen Drucker ausgeben. Einziges Manko: Bei manchen Interfaces erscheint die zuletzt verwendete Zeile nicht mehr! In diesem Fall sollte man sie mit einem Dummy (z.B. Querstrich) versehen.

Achtung: Falls Sie die Klein-Großschrift verwenden möchten (um den Hauch einer Textverarbeitung zu erreichen), müssen Sie die Sekundäradresse bei der OPEN-Anweisung in der Befehlszeile anpassen (z.B. »7« statt »0«) und vor jede Textzeile Anführungszeichen setzen. Ein Beispiel

```
10 "Das ist ein Textbeispiel,
20 "das ohne Zeilennummern
30 "gedruckt wird!
```

Übrigens: Mit POKE 22,25 stellt man wieder die Normalkonfiguration her.

Sortierroutine

Seit Jahren beziehe ich die 64'er im Abonnement. Leider habe ich in den Heften bis heute

noch kein Listing entdeckt, das Namen alphabetisch sortiert!

Eduard Oth, CH-Dübendorf

Dann fehlt sicher die 64'er 12/91 in Ihrer Sammlung. Auf Seite 79 finden Sie das Listing einer der bekanntesten Sortier Routinen: Quick Sort. Da aber viele Programmierer der Meinung sind, »Heap-Sort« sei noch effektiver – hier das entsprechende Basic-Listing zum Abtippen:

```
5 rem ***heap sort****
10 printchr$(147)
20 ma=10: rem anzahl datensatze
30 dim fe$(ma)
50 gosub 630
70 print"start mit taste!"
75 poke 198,0: wait 198,1
80 print"sortiertvorgang
läuft..."
100 gosub 380: rem heap
110 gosub 450: rem sortieren
120 gosub 560: rem ausgabe
140 end
179 rem ***versickern***
180 mx=0
190 if 2*i<=m then mx=2*i
210 if (2*i<=m) then if
(fe$(2*i+1)>fe$(2*i)) then
mx=2*i+1
230 if (mx>0) and
(fe$(mx)>fe$(1)) then
gosub 310: i=mx: goto 180
270 return
289 rem ***vertauschen***
310 hi$ = fe$(1)
320 fe$(1) = fe$(mx)
330 fe$(mx) = hi$
340 return
379 rem ***heap bilden***
380 m=ma: for q=m to 1 step -1
390 i=q: gosub 180
400 next
410 return
449 rem ***sortieren***
450 for q=ma to 2 step -1
455 i=q: mx=1: gosub 310
490 l=1: m=q-1
500 gosub 180
510 next a
520 return
559 rem ***ausgabe***
560 for t=1 to ma
```

```
570 printfe$(t)
580 next: print
590 return
629 rem ***eingabe***
630 for t=1 to ma
640 print"string nr"t":":
input fe$(t)
650 next
660 return
```

Nach dem Start mit RUN fordert Sie das Programm auf, zehn beliebige Wörter (z.B. Namen) einzugeben. Per Taste wird das Sortieren eingeleitet: Kurz darauf erscheinen die zehn Namen in alphabetischer Reihenfolge.

Datenfernübertragung

Ich spiele mit dem Gedanken, mir ein Modem oder einen Akustikkoppler zuzulegen, um Datenfernübertragung (DFÜ) mit dem C64 zu betreiben. Als ich aber einen Verkäufer fragte, riet er mir ab: Der C64 sei viel zu langsam. Lohnt es sich, ein DFÜ-Gerät für den C64 zu kaufen?

Berni Höhner, Brensbach

Der freundliche Verkäufer hat recht – aber nur zum Teil. Sicher hat der C64 aufgrund der verwendeten Übertragungsgeschwindigkeiten (Baud-Raten) mancher IBM-PC-, Amiga- oder Atari-ST-Mailboxen keine Chance, sich in die DFÜ einzuklinken, weil lediglich die maximale Baudrate von 2400 für den C64 noch brauchbare Ergebnisse bringt. Die meisten Mailbox-Zentralrechner (Host) verwenden bedeutend höhere Baud-Werte (z.B. 19 200): Auf dem Bildschirm (und im Speicher) des C64 erscheint dann nur Schrott. Dennoch gibt's noch jede Menge Mailboxen, die niedrige Baud-Raten (300, 1200, 2400) für den Datentransfer akzeptieren. Probieren Sie's z.B. mal bei »AME (Aided Messages Equipment«, Rufnr. 09131/99 29 98. Diese Mailbox benutzt die Baud-Raten 1200 und 2400. Weitere 99 interessante Mailbox-Adressen finden Sie im »Mailbox-Führer '91« von Markt & Technik, ISBN-3-89090-954-X, 29 Mark.

Zwecklos!

Problem von Jörg Hähnle in der 64'er 8/92, Seite 76: Was muß ich anstellen, daß mein Drucker Seikosha SP 180 VC Printfox-Texte in Schönschrift (NLQ) ausgibt?

Printfox kann nur hochauflösende Grafikbildschirme drucken: Texte (Buchstaben, Zahlen, Sonderzeichen) werden in die Grafik-Bitmap integriert und als Einzelbitgrafik gedruckt. Diverse Umschaltmöglichkeiten mancher Drucker per externem Schalter (NLQ, Proportional-Schrift usw.) bleiben im Einzelbit-Modus ohne Wirkung.

Beachten Sie dazu auch die Kurzreferenz zu Printfox (64'er 9/90, Seite 93).
Else Goerke, Westerland

Mailbox gesucht

Ich möchte mit einer Mailbox im Raum Pforzheim Verbindung aufnehmen. Sie sollte speziell den C64 berücksichtigen und Listings, Neuigkeiten sowie Tips & Tricks bieten. Können Sie mir eine Adresse oder Telefonnummer nennen?
Erkan Yilmaz, Pforzheim

Tut uns leid, in Pforzheim konnten wir keine Mailbox ausfindig machen. Aber in der näheren Umgebung gibt's zwei:
Weird Science, Freiburg, Tel. 07634/6888,
Octopus, Karlsruhe, Tel. 0721/6850 10.

C-64-Programme oder Tips & Tricks werden Sie dort allerdings vergeblich suchen: Diese Mailboxen wurden für Amiga- bzw. PC-Anwender eingerichtet. Trotzdem: Es lohnt sich, reinzuschuppeln!

Haben Sie Fragen?

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

Tastatur streikt

Problem von H.-W. Woppmann in der 64'er 7/92, Seite 73: Nach diversen Hardwarebasteleien an den beiden Joystickports meines C64 funktioniert die Tastatur nicht mehr korrekt. Manche Tasten bringen falsche Zeichen, andere zeigen keine Reaktion. Neueinschalten oder Hardware-Resets bleiben wirkungslos.

Vermutlich hat der Baustein CIA 6526 (U1) das Zeitliche gesegnet: Dieser Schaltkreis ist der einzige, der mit Joystick- und Tastaturport verbunden ist. Durch einen Kurzschluß z.B. am Joystickport befördert man den Mikrochip rasch ins Jenseits: Da hilft nur, ihn auszutauschen.
Thomas Giesel, Crinitz

Leitung verlegen

Frage von Stefan Pinkert in der 64'er 7/92, Seite 73: Ich besitze den Epson-Drucker LX-400 + mit V.24-Schnittstelle. Welche Leitung muß ich vom seriellen Port des C64 zum 25poligen V.24-Interface legen, damit's mit dem Druck klappt?

In der 64'er 7/87 finden Sie das Datenübertragungsprogramm »Convert 64«, in der 64'er 10/90 die Bauanleitung für die dazugehörige RS232-Schnittstelle.

Beide Fachartikel wurden im 64'er-Sonderheft 67 - in überarbeiteter Form - nochmals veröffentlicht. Dazu einige Bemerkungen: Im Schaltplan (Seite 12) muß man PB6 auf Pin 12 legen. Damit erzeugt man ein »X-Draht-Interface«. Wenn Sie die V.24-Schnittstelle dann in Betrieb nehmen, muß der Drucker (über DIP-Schalter) an die Software-Einstellung von Convert 64 angepaßt werden. Eventuelle Expansionsport-Erweiterungen sind abzuschalten oder zu entfernen. Wählen Sie folgende Menüpunkte:

- <F7> (Parameter), dann Untermenü <F1> (Einstellung), zurück mit <RUN/STOP> ,
- <F5> (Tabellen für gewünschtes Textverarbeitungsprogramm laden), wieder zurück mit <RUN/STOP> ,
- <F3> (auszudruckende Datei laden), <RUN/STOP> ,
- erneute <F7> zur Parameterkontrolle (ob z.B. die geladene Konvertiertabelle auch aktiviert ist),
- nach <RUN/STOP> Taste <F1> (Datei senden).

Jetzt klappt der Druck auch über die V.24-Schnittstelle des Epson LX-400+.

Hermann Grafe, Chemnitz

REM-Zeilen hervorheben

Problem von Dr. L. Meyding in der 64'er 8/92, Seite 76: Wie lassen sich REM-Zeilen beim Listing-ausdruck in Breitschrift realisieren? Die übrigen Programmzeilen sollten dagegen wieder in normaler Größe erscheinen.

Folgendes Basic-Programm (mit integrierter Assembler-Routine) modifiziert den LIST-Befehl des Basic 2.0:

```
40 a=49152
50 for i=a to a+1
60 read b: poke i,b: next
110 h=int(a/256)
112 l=a-h*256
120 poke 774,l: poke 775,h
130 print "remlist installiert!"
: new
170 data 8,166,154,224,4,208,
11,201,143,208,7
180 data 169,14,32,210,255,
169,143,40,76,26,167
```

Für »a« in Zeile 40 können Sie jede beliebig andere Adresse im freien RAM des C64 definieren. Zeile

120 ändert den LIST-Vektor. Die Normalwerte werden mit: poke 774,26: poke 775,167 wiederhergestellt.

Getestet wurde das Programm auf einem Epson-Drucker mit Wisemann-Interface. Ein MPS 801 stand uns leider nicht zur Verfügung. Wichtig ist, daß durch den Code CHR\$(14) nur eine Zeile in Breitschrift ausgegeben wird (also nur bis zum nächsten Carriage Return). Sonst erscheinen auch die folgenden Listingzeilen in Breitschrift!

Jürgen Hund, Schkeuditz

Ihre Antwort, bittel

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

Pascal für den C64

Frage von Thomas Pfeiffer in der 64'er 8/92, Seite 77: Wer weiß, woher ich einen Pascal-Compiler für den C64 bekomme?

Vor einiger Zeit gab's im Zeitschriftenhandel das »C64 Professional Development Kit« (19,80 Mark). Außer einem Emulator für Turbo-Pascal enthielt es noch einen für MS-DOS und GWBasic. Wenn Sie das Softwarepaket im Handel nirgends mehr bekommen, versuchen Sie's doch bei folgender Adresse: *Systems Editoriale SRL, Via Mas 22, 20 090 Opera (Milano), Tel. 00 39-2-55 50 03 10.*

Martin Schäfer, Hagen

Rasanten Programmprojekt

Ich suche ein Programm für den C64, das bei Autorennen die Rundenzeiten von bis zu zwölf Fahrzeugen erfaßt. Ich stelle mir das so vor: Jedes Fahrzeug wird mit einem batteriebetriebenen Sender bestückt. In der Rennzentrale steht ein C64 mit Antenne. Sie registriert, wenn ein Auto mit Sender eine bestimmte Stelle auf der Rennstrecke passiert. Der Computer wertet die übermittelten Daten aus.

Bei der bekannten Formel-H-Rennstrecke Zandvoort (Hol-

land) wird dieses System bereits erfolgreich angewandt, allerdings mit PCs. Aber das müßte der C64 doch auch können, oder?

Benjamin Gasser, Neu-Ulm

Falls einem unserer Leser die Lösung zu diesem Problem einfällt, hat dieser Beitrag die besten Chancen, unter der Rubrik »64'er-Meßlabor« veröffentlicht zu werden.

Selbst ist der Mann!

Existiert ein Konvertierprogramm, das Listings des Commodore Plus/4 so umwandelt, daß sie auf einem C64 lauffähig sind?

So ein Programm gibt's nicht. Wenn Sie z.B. Basic-Listings an den C64 anpassen möchten, müssen Sie den Basic-Quellcode in den C64 laden, alle speziellen Plus/4-Befehle rauswerfen bzw. durch äquivalente C-64-Anweisungen ersetzen und das geänderte Programm als C-64-Datei speichern.

Es gibt noch eine andere Möglichkeit: Verwenden Sie das Programm »Basic 3.5« (64'er 6/90 oder in überarbeiteter Version im 64'er-Sonderheft 74). Es verpaßt dem C64 ein neues Betriebssystem, das (fast) 100prozentig zum C 16 und Plus/4 kompatibel ist. Basic-3.5-Programme, entwickelt mit dem C 16 oder Plus/4, laufen dann problemlos auch auf dem C64 - sofern sie nicht per integrierten Assembler-Routinen kräftig von Betriebssystemadressen des C 16 oder Plus/4 Gebrauch machen!

Zuviel Schubkraft

Wenn ich mit der Fastload-Funktion meines Action-Replay-Moduls ein Programm in den Speicher hole, führt mein Drucker Fujitsu DL 1100 jedesmal einige Zeilenvorschübe aus, manchmal auch seitenweise. Lade ich die Programme aber ohne Fastload oder mit einer anderen Emulation als der DL24+, ist alles in Ordnung. Wer gibt mir einen Tip, wie man diese Vorschübe vermeidet?

Bernhard Wimmer, Trostberg

Aufrüstung

Bei den von der 64'er-Redaktion veröffentlichten Programmen zum C128 fällt auf, daß sie mehr und mehr auf den neuen C128D (Blech) mit dem VDC-Chip 8568 (64 KByte RAM) zugeschnitten sind. Ich bin Hardwarebastler und möchte meinen alten C128D (Plastik) umbauen. Genügt es, die beiden VDC-Chips auszutauschen?

Andreas Beck, A-Marchtrenk

Keine Chance! Zum einen sind die Pins des alten und neuen VDC-

Bausteins nicht kompatibel, zum anderen werden noch zusätzliche Chips benötigt, die das 64K-RAM des VDC verwalten. Die Platine des alten C128D (Plastik) oder des Single-C128 enthält aber keine Steckplätze dafür.

C-64-Tuning

Was kostet die 4-MHz-Karte? Wo bekomme ich die neue 8-MHz-Karte für den C64 und wieviel muß ich dafür auf den Tisch blättern?

Thomas Giesel, Crinitz

Die 4-MHz-Karte gibt's nicht mehr. Sie wird durch die 8-MHz-Karte ersetzt, die in Kürze auf dem Markt erscheinen und 298 Mark kosten soll. Beziehen kann man Sie bei:

Robmöller GmbH,
Neuer Markt 21,
5309 Meckenheim,
Tel. 02225/2061.

Kontrolle ist besser!

Manchmal stürzt meine Floppy 1541 beim Laden eines Programms ab: Der Motor läuft weiter, die rote Leuchtdiode erlischt nicht und der Computer kehrt nicht mehr in den Direktmodus zurück. Gibt's eine Möglichkeit, in der Floppy eine Lesekontrolle zu integrieren? Eine Schreibkontrolle (bei SAVE) habe ich bereits eingebaut.

Ingo Dailwig, Werne

Basic-Kurs

Haben Sie schon mal daran gedacht, im 64'er-Magazin einen Kurs zu veröffentlichen, der genau erklärt, wie man in Basic programmiert?

Daniel Dreger, Frankfurt/Main

So ein Projekt ist fürs 64'er-Magazin zu seltenintensiv und umfangreich. Wir empfehlen Ihnen unser 64'er-Sonderheft 89 mit Diskette, das einen ausführlichen Basic-Programmierkurs mit über 40 Beispielen auf Diskette enthält.

Verbindung hergestellt

Problem von Manfred Grosche in der 64'er 7/92, Seite 73: Ich will den C64 über den Audio/Video-Ausgang an der Scart-Buchse meines Fernsehgeräts anschließen. Wie muß ich beide Stecker verbinden?

Unsere Tabelle zeigt die entsprechenden Pins beider Stecker und deren funktionstüchtige Verbindung:

C-64-A/V	Scart
Pin 2 (GND)	Pin 4 (Audio-GND)
Pin 2 (GND)	Pin 17 (Video-GND)
Pin 4 (Video Out)	Pin 20 (Video In)
Pin 3 (Audio Out)	Pin 2 (Audio In, rechts)
Pin 3 (Audio Out)	Pin 6 (Audio In, links)

Hermann Grafe, Chemnitz

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 Computernern 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 **Dezember-Ausgabe** (erscheint am 13.11.92). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 9. Oktober (Eingangsdatum beim Verlag) an »64'er«. Später eingehende Aufträge werden in der **Januar-Ausgabe** (erscheint am 11.12.92) veröffentlicht.

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

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

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

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE

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

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

Der Checksummer

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

Zeilennummer **SHIFT-Taste und <N> drücken**

```

20 PRINT AS" (DOWN,SPACE,UP,LEFT)C(DOWN,RVS
   ON,SPACE,RVOFF)";GOSUB 100:PRINT AS"5:"
   GOSUB 100:PRINT AS" (RIGHT,SPACE)"; <133>
30 GOSUB 100:PRINT AS" (2RIGHT,SPACE,DOWN,L
   EFT)3";GOSUB 100:PRINT AS" (2RIGHT,DOWN,
   SPACE,DOWN,LEFT)"; <148>

```

Commodore-Taste und <M> drücken

Endekennzeichen **Prüfsumme (nicht eingeben)**

64'er

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

Der MSE

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

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

1. Laden Sie den MSE von Diskette und starten sie ihn mit RUN
2. Nachdem das Hauptmenü erschienen ist, steht der Cursor auf Programmname. Drücken Sie <RETURN>.
3. Jetzt können Sie den Namen des Programms eingeben. Den Namen finden Sie in der ersten Zeile des Listings aus der 64'er, das Sie eintippen wollen. Schließen Sie den Namen mit <RETURN> ab.
4. Nun steht der Cursor wieder auf Programmname. Fahren Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten auf Startadresse und drücken <RETURN>.

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

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

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

Programmname	Startadresse	Endadresse
"depot-b"	0801	3385
0801:	apdl fa35 fhxc llw6 ffff f5ef	bu
0810:	xvjt lbdy 6xfh qtgv ppfx lkdd	ay
081f:	uvqf immj zfam mjsv ukel utgt	dd
082e:	vfwl ekel asbz 4jhl jvwy ayel	fa
083d:	frbz 4jhh pvvt y6xf tkok ckaf	fl
084c:	vpfy slpa 4cho kjhf pupj sx3e	cz

Prüfsummen

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

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

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

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

Eingabehilfe auf Diskette

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

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



Programme ohne Listings

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

Design-Probleme

Zum 100. Heft und zur 10jährigen Produktion des C64 möchte ich aufrichtig gratulieren. Der bewundernswerte Verkaufserfolg ist meines Erachtens zum überwiegenden Teil auf das einheitliche, formschöne Design von Konsole, Floppy und Monitor führen. Leider trifft dies beim C64 II nicht mehr zu: Dieses mit "sonalcomputer" versehene Gerat hat trotz des größeren Formats weniger Platz im Inneren und die Tastatur mit den weißen statt schwarzen Typen stößt mich ab. Die Floppy 1541 II paßt farblich nicht mehr dazu. Und so tolle Monitore wie den 1702 wird es wohl auch nicht mehr geben. Darf man hoffen, daß in absehbarer Zeit wieder eine, auch für's Auge ansprechende, verkaufsfördernde Hardware-Kombination auf den Markt kommt mit der Softwarekompatibilität für die bestehenden 100000 Programme?

Plus Hasler-Köppel, Zürich Schweiz



che ist wiederum umständlicher und komplizierter als beim C64. Eine Assembler-Routine zum Bildschirmlose ist beim Amiga 104 Byte lang, während der C64 nur vier braucht. Dadurch dürfte auch klar sein, warum manche 64-kByte-Programme besser sind als 512-kByte-Programme.

Klaus Reimer, Asbach

Superschnell

Immer, wenn ich mal ein oder mehrere Listings bei Euch bestellt habe und diese dann nach wenigen Tagen bei mir im Briefkasten sind, versetzt Ihr mich immer wieder mit Eurer Schnelligkeit in Erstaunen! Wie macht Ihr das bloß? Vielen, vielen Dank und herzliche Grüße aus Dresden.

Hartmut Brodier, Dresden

Für das Versenden der Listings sind unsere Redaktionsassistentinnen Birgit Misera und Helga Werner zuständig. Sie bemühen sich wirklich, die Listings so schnell wie nur irgend möglich zu verschicken - offensichtlich mit großem Erfolg! Wofür sich auch die ganze Redaktion bedankt.

Archimedes

In den Leserbriefen der Ausgabe 8/92 schreiben Sie, daß 80 Prozent für und 20 Prozent gegen den Archimedes sind. Als Archi las, habe ich fast abgehoben. Ich kannte den Archi aus alten Happy-Computer-Ausgaben (seufz), aber dort wurde er als "High Tech" mit utopischen Preisen geführt. Auf einmal ist er für Mark erhältlich. Endlich, ich das Ende von Amiga da. RISC ist eben das! Alles im ROM! (beim C64 sogar der Dir-Beleg werden). Also, wenn ich mal wieder alle ich mir den wo jetzt ein er (L)Amiga 'User fragt 'ird's der 'em Arberu-ten. 'm

Zu einem erfolgreichen Computer gehört mehr, als nur eine ausgezeichnete Hardware: Das Umfeld muß ebenfalls stimmen, d.h. es muß viel Software, Bücher und mindestens eine gute Zeitschrift geben. Die Hardware steht beim Archi mittlerweile außerhalb jedes Zweifels, sie ist toll. Auch mit der Verbreitung in England und der Initiative des Importeurs in Deutschland gar nicht schlecht aus. Bücher (in Englisch) gibt es auch und ein paar Titel in Deutsch. Aber zwei wesentliche Dinge fehlen dem Archi in Deutschland noch zum großen Durchbruch. Zum ei-

Matte Mundt, Rinteln

dencht? Nun, man sollte bedenken, daß Herr Klein, besser bekannt als Pit, der Assembler-Freak der 64'er-Redaktion ist und auch in der Scene Beschaid C-64-Felnd, sondern schätzt kein C64 die Vorteile gegenüber dem Amiga: Einfach zu überblicken, kein chaotisches Betriebssystem, keine speicherfressenden Programme. Wenn der Archi diese Vorteile auch bietet (der RISC-Prozessor ist für C-64-Programme sicherer einfach zu verstehen). Wenn der Archi also die C-64-Vorteile mit hoher Auflösung, vielen Farben und Geschwindigkeit zusammenbringt, was kann man dann gegen ihn haben? Nach ein paar Wochen des Gübels war ich schon nicht mehr ganz so sicher. Soll ich auf zwei Computern gleichzeitig programmieren (C64/Archi)? Auf beiden Computern auf der Höhe zu sein, ist zeitlich nicht schaffbar, das habe ich mit C64 und Amiga schon versucht. Nun probe mehr, benutze ich den Amiga nicht mehr, benutze meine ganze Zeit und Kraft auf den C64. Nun stellt sich die Frage: Lohnt es sich jetzt zu erweitern? Oder sollte man lieber seine Zeit für den Archi verwenden? Oder sollte man auf einen C64 III warten, der vielleicht niemals kommt? Soll ich umsonst: Fünf Jahre C-64-User, alle Zeit, alles Geld das aufgewendet wurde - umsonst? Aber warum soll man beim C64 bleiben? Sicher, wir wissen alle, wir brauchen keine 100-MByte-Harddisk und 4 MByte Hauptspeicher, um einen Text auszudrucken. Wir wissen auch, daß man keine Amiga-Grafik oder Amiga-Sound braucht, um glücklich zu sein. Andererseits locken die Leistungen eines Archimedes doch gewaltig. Wahrscheinlich werde ich aber doch einfach bei meinem C64 bleiben und einmal abwarten, was in der nächsten Zukunft noch alles passiert.

nen gibt es noch kein großes Magazin und zum anderen besitzen immer noch viel zu wenige das Gerat. Aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Ersatzteile

Sie schreiben über alles mögliche zum C64 und C128. Ein sehr wichtiger Punkt wird aber nie erwähnt, obwohl er für den Anwender von größter Bedeutung sein kann: Die Preise und Beschaffungsmöglichkeiten von Ersatzteilen. Ich bin mir bewußt, daß Aussagen über diesen Punkt sehr problematisch sind und deshalb nicht nur von Ihnen vermieden werden. Ich will mich jetzt auf einen einzigen Fall beschränken und zwar auf die Preise von Commodore ICs für Heimcomputer. Es war mir schon immer unverständlich, warum die dort verwendeten ICs die immerhin millionenfach verkauft werden, so teuer sind und immer Preisunterschiede bei einzelnen Anbietern sind nur schwer einzusehen. Ich hätte aber diesen Brief nie geschrieben, wenn mir nicht vor ein paar Wochen der neue Völkner Katalog in die Hände gekommen wäre. Ich möchte dazu noch erwähnen, daß Völkner wahrlich nicht zu den teuren Einkaufsquellen zu rechnen ist. Dort sind folgende Preise aufgeführt:

- C128 IC 6569 105,- Mark
 - C128 IC 8563 120,- Mark
 - IC 8566 160,- Mark
 - IC 8568 170,- Mark
 - C16 IC 8360 250,- Mark
- Besonders der letzte Preis ist erschütternd. Für 250 Mark sind zur Zeit etwa vier komplette gebrauchte Computer C16 zu haben.

Herbert Böhm, München

Ein Auto aus Ersatzteilen würde immer ein Vielfaches des Komplettpreises kosten. Beim Computer ist das nicht anders. Da Ersatzteile selten unter dem Preisdruck des Wettbewerbs stehen, nutzen manche Firmen diese Situation aus, um überzogene Forderungen für die Ersatzteile zu stellen, denn der Kunde kann ja schlecht ausweichen. Andererseits kommt es dann zu solchen Blüten, daß ein neues Kompletgerät preiswerter zu haben ist, als lediglich eine Hauptplatine. Man kann sich in dieser Angelegenheit nur helfen, indem man bei einem Defekt einfach ein funktionierendes Gebrauchtgerät erstein und dieses als Ersatzteillager verwendet.

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

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Wie der Computer Daten zur Floppy sendet und zurückbekommt, ist inzwischen wohl allen geläufig. Was aber passiert in der Diskettenstation? Dort sitzt auch ein Computer, der vielfältige Aufgaben zu erfüllen hat. Erleben Sie mit uns die Mechanik und Elektronik der Floppy.

von Hans-Jürgen Humbert

Zunächst ein kurzer Ausflug in die Geschichte der Datenspeicherung. In den Anfängen der Computerei gab es noch keine Möglichkeit, Daten oder gar Programme zu speichern. Bei Ausschalten ereilte auch die größten und teuersten Computer ein Blackout. Zuerst wurden Programme und Daten auf Lochkarten oder Lochstreifen gesichert. Diese Technik wurde vom Fernschreiber übernommen. Dann kamen Tonbänder als Speichermedien auf. Wie vom Lochstreifen gewohnt wurden die Daten hier seriell, das heißt hintereinander gespeichert. So ließen sich im Vergleich zu den Lochstreifen zwar riesige Datenmengen auf kleinstem Raum unterbringen, aber der Zugriff auf die Daten war schwierig. Erst wenn das Band zu der betreffenden Stelle gesputzt war, konnten die Informationen eingelesen werden. Die Datensette arbeitet z.B. nach dem gleichen Prinzip. Doch dann kam die Erfindung der Diskette. Auf dieser flachen Magnetscheibe ließen sich zwar weit weniger Daten als auf einem Band unterbringen, dafür besaß die Diskette jedoch den Vorteil des schnellen Zugriffs auf jede beliebige Stelle. Die ersten Laufwerke arbeiteten noch bei kleinerer Kapazität mit riesigen Disketten. Diese hatten einen Durchmesser von 8 Zoll, oder 20,32 cm. Im Laufe der Zeit wurde die Aufzeichnungsdichte immer höher. Jetzt brachte man die gleichen oder sogar noch mehr Daten auf einer wesentlich kleineren Scheibe unter. Unser Laufwerk arbeitet mit 5 1/4-Zoll-, oder 13,335-cm-Disketten. Diese bieten eine Speicherkapazität von 160 KByte.

Datenspeicherung

Doch wie kommen die Daten auf die Diskette? Betrachten wir uns eine Diskette einmal genauer. Wenn Sie die Schutzhülle entfernen (Bild 1), kommt eine flache Kunststoffscheibe zum Vorschein, die in der Mitte ein großes Loch aufweist. Direkt daneben befindet sich das Index-Loch. Bei den PC-Laufwerken dient dieses zur Synchronisation. Bei der 1541 ist diese Öffnung eigentlich sinnlos. Ins Mittelloch greift der Laufwerksmotor ein und dreht die Diskette wie eine Schallplatte. Der Aufnahmekopf berührt die Oberfläche und wandelt die Schwankungen der Magnetfelder in elektrische Signale um. Früher hatten die Lauf-

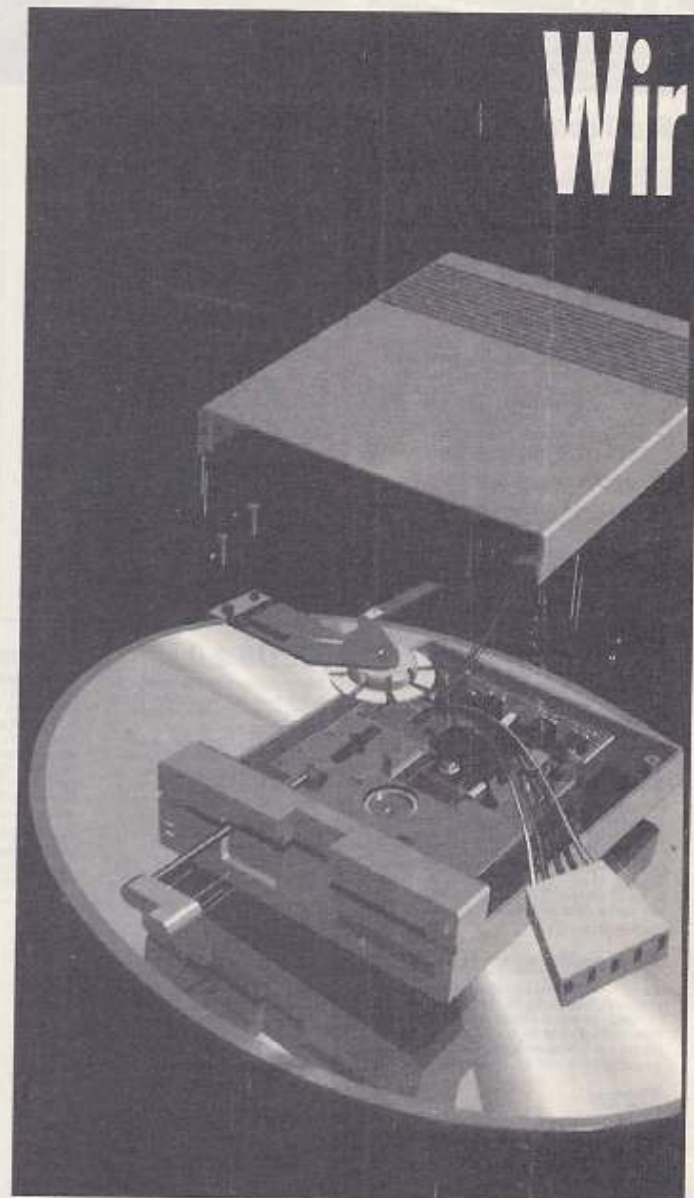
werke noch eine aufwendige mechanische Kopfanhebung, die eine Berührung der Oberfläche nur bei Lese oder Schreibzugriffen gestattete. Moderne Köpfe arbeiten mit einer extrem glatten, glasartigen Oberfläche, die die Beschichtung der Diskette nicht mehr abschleift. Auch die Oberfläche der Diskette ist nun wesentlich glatter geworden. Deshalb ist das Anheben des Kopfs bei Nichtgebrauch unnötig.

Der Schreib-Lese-Kopf ist ähnlich aufgebaut wie beim Cassettenrecorder oder Tonbandgerät.

Die Daten werden aber wie bei einer Schallplatte in konzentrischen Ringen, den Tracks auf die Diskette geschrieben. Bei der Schallplatte übernimmt die Rille die Führung der Abtastnadel. Solche Rillen werden Sie auf einer Diskette aber vergeblich suchen. Deshalb ist noch ein spezieller Antrieb für den Kopf notwendig. Mit dessen Hilfe läßt sich der Schreib-Lese-Kopf genau auf eine Spur positionieren. Diese Bewegung muß sehr genau und vor allen Dingen reproduzierbar erfolgen, man will seine Daten ja auch wiederfinden. Deshalb wird hier kein normaler Motor, sondern ein Schrittmotor eingesetzt. Erst mit einem solchen läßt sich die geforderte hohe Positioniergenauigkeit erreichen.

Doch wie werden die Daten auf der Diskette abgelegt?

Um die Vorteile einer Diskette überhaupt nutzen zu können, wie z.B. direkten Zugriff auf jede Datei, müssen die Daten für den Computer kenntlich untergebracht werden. Der Computer organisiert die Diskette in 35 Spuren oder Tracks (Bild 2). Diese Spuren werden noch mal unterteilt in gleichlange Sektoren. Da die nutzbaren Kreise auf der Diskettenoberfläche aber von außen nach innen immer kleiner werden, liegt auf den äußeren Tracks eine größere Anzahl von Sektoren. Ein Sektor kann immer



nur 254 Daten-Bytes aufnehmen, zu jedem Datenblock existieren weitere zwei Bytes die auf den Folgeblock zeigen. Weitere Hilfs-Bytes kennzeichnen den jeweiligen Sektor, so daß der Computer in der Floppy genau weiß, wo welches Datenpaket abgelegt wurde. Die wichtigste Spur auf jeder Diskette ist die mit der Nummer 18. Sie enthält das Inhaltsverzeichnis mit den Angaben, wo die einzelnen Daten untergebracht wurden.

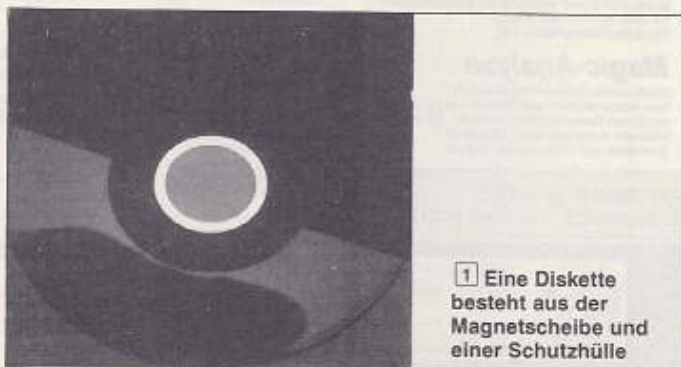
Die einzelnen Spuren sind nach folgender Tabelle mit den einzelnen Sektoren belegt.

Track	Sektor	Gesamtzahl der Sektoren
1 - 17	0 - 20	21
18 - 24	0 - 18	19
25 - 30	0 - 17	18
31 - 35	0 - 16	17

Zusätzlich sind pro Sektor noch etliche Hilfs-Bits erforderlich, um eine Datenorganisation zu gewährleisten. In der Tabelle 1 sind die einzelnen Hilfs-Bits beschrieben.

Da für die Organisation der Daten noch viele Zusatzdaten benötigt werden, geht dieser Speicherplatz natürlich von der Gesamtkapazität der Diskette ab.

Wenn Sie eine neue Diskette kaufen, muß diese vor Gebrauch erst formatiert werden. Warum eigentlich? Eine farbrückene Diskette besteht nur aus einer Kunststoffscheibe, die mit einem ma-



1 Eine Diskette besteht aus der Magnetscheibe und einer Schutzhülle

erlegen die Floppy

Teil 1

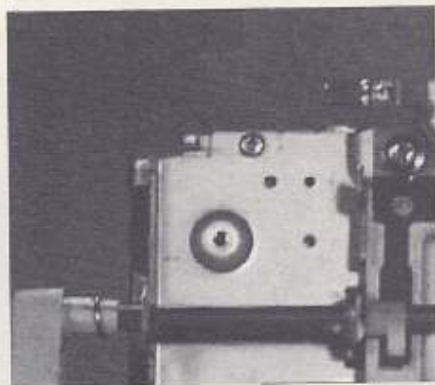
gnetisierbaren Material beschichtet wurde. Der Computer braucht aber, um die Daten wiederzufinden, eine Menge an Hilfsdaten, die erst eine gewisse Ordnung auf der Diskette erlauben. Beim Formatieren werden diese Daten geschrieben, so wie man einen Leitungs-Ordner mit einem Register ausstattet. Danach ist die Diskette aufnahmebereit für die eigentlichen Programmdateien.

Die Floppystation

Hinter der Plastikhülle der 1541 II verbirgt sich neben einem kompletten Computer eine komplizierte Mechanik. Nach Abnehmen des Deckels wird der Blick auf den eingebauten Computer durch die Mechanik versperrt (Bild 3). Vorne links im Bild befindet sich eine kleine Platine zu der zwei dünne Kabel führen. Darunter ist eine Lichtschranke angebracht, die die Schreibschutzkerbe der Diskette abfragt. Die Abfrage erfolgt berührungslos mit Infrarotlicht. In der Metallplatte darunter ist eine kleine Bohrung (s. Pfeil). Ist der Weg des Lichts nicht versperrt, kann die Diskette beschrieben werden. Wenn mit einem undurchsichtigen Aufkleber der Lichtweg unterbrochen wird, gibt die Lichtschran-

ke ein Signal ab, was ein unbeabsichtigtes Beschreiben verhindert. Das Abkleben der Kerbe mit Tesafilm oder rotem Isolierband stört den Durchgang von IR-Licht kaum. Die Elektronik erkennt deshalb keinen Schreibschutz.

Jetzt ist auch klar, warum Disketten mit nur einer Schreibschutzkerbe sich nicht von der Rückseite beschreiben lassen. Die undurchsichtige Hülle versperrt dem Lichtstrahl den Weg. Erst nach Ausstanzen des Hindernisses sind die Disketten auch von der Rückseite beschreibbar. Da die Diskette beidseitig beschichtet wurde ist dies problemlos möglich.



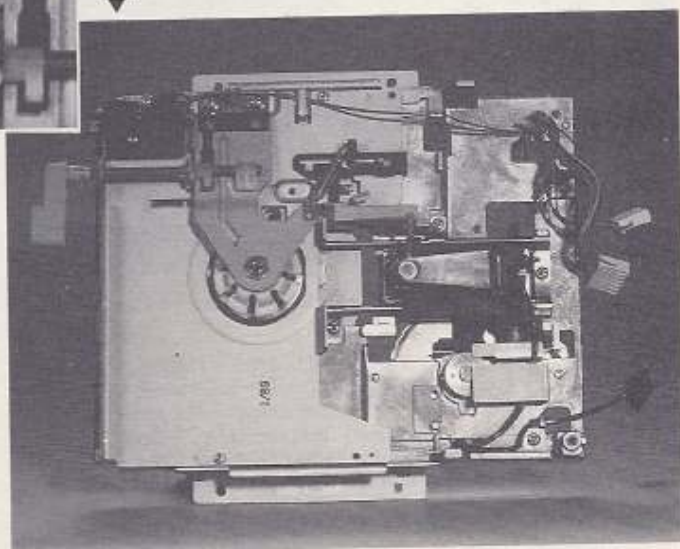
Ein Block auf der Diskette

Bezeichnung	Bedeutung
Sync	40 Einer-Bits
0B	Marke zur Erkennung des Blocksatzes
ID1, ID2	- bilden zusammen die ID der Diskette
Spur	Track, in der dieser Sektor steht
Sektor	Nummer des jeweiligen Sektors
Prüfsumme1	Prüfsumme von ID1, ID2, Spur, Sektor
Gap1	Zwischenraum 1, 72 Bits (8 Bits umfassendes Byte x 9)
Sync	40 Einer-Bits
07	Marke zur Kennzeichnung des Datenfeldes auf der Diskette
Byte 0, Byte 1	Spur und Sektor des nächsten zugehörigen Datenblockes auf der Diskette
Daten	254 Daten-Bytes
Prüfsumme2	Prüfsumme von Byte 0, Byte 1, und Daten
Gap2	Zwischenraum 2. Dieser Zwischenraum ist variabel, je nach Geschwindigkeit der Diskette beim Formatieren.

Kursübersicht

Teil 1	Die Mechanik der Floppy
Teil 2	Die Elektronik, der eingebaute Computer, Schreib-Leseelektronik
Teil 3	Die interne Steuerung der mechanischen Komponenten

3 Auf der Oberseite der Laufwerksmechanik befindet sich als einzige Elektronik eine kleine Platine, die die Sende-LED für den Schreibschutz enthält. Unter der Platine fällt das Infrarotlicht durch eine kleine Bohrung (Pfeil) auf die unten befindliche Empfangsdiode. Hinten rechts sitzt der Schrittmotor, der den Kopfschlitten bewegt. Das Plastikrad in der Mitte sorgt für den nötigen Anpreßdruck.

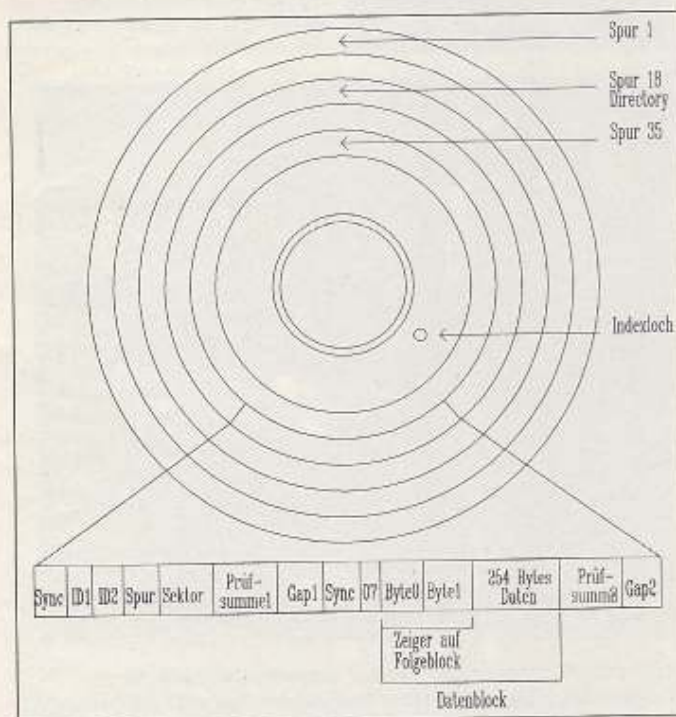


Schalten mit Licht

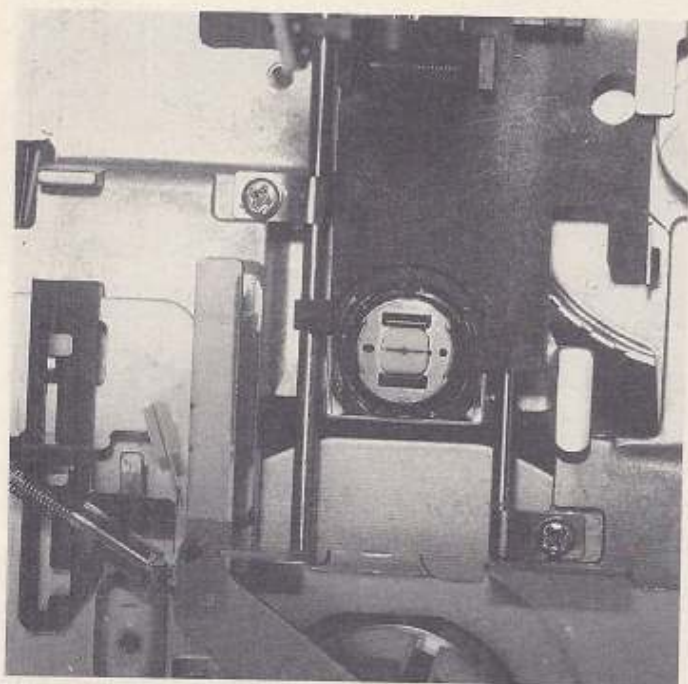
Doch die Lichtschranke erfüllt noch eine weitere Funktion. Durch das Einschleiben der Diskette wird die Schranke kurz unterbrochen. Der eingebaute Computer erkennt auf diese Weise einen Diskettenwechsel.

Hinter der Lichtschranke sitzt ein Messingfederblech. Über den Auswurfhebel an der Vorderseite kann das Anpreßrad auf das Mittelloch der Diskette gedrückt werden. Der unter der Metallplatte angebrachte Laufwerksmotor treibt

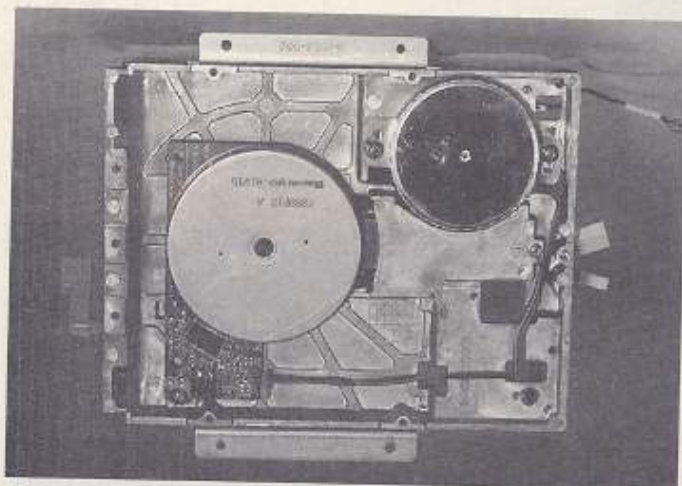
die Diskette an. Die Drehzahl wird elektronisch konstant gehalten. Die Diskette macht ca. 300 Umdrehungen pro Minute. In der Mitte der Laufwerksmechanik erkennen Sie einen Schlitten, der den Schreib-Lese-Kopf trägt. Zwei seitlich angebrachte Führungsstangen sorgen für einen sicheren Halt des Schlittens. Der Vortrieb wird über einen Schrittmotor vorgenommen, der über ein Stahlband den Schlitten bewegt. Eine weitere Lichtschranke zur Erkennung der Spur 0 ist den Sparmaßnahmen zum Opfer gefallen. Die Elektronik



2 Physikalisch werden die Daten nach folgendem Schema gespeichert. Die Zuordnung der einzelnen Hilfs-Bits können Sie in der Vergrößerung eines Sektors erkennen.



4 Der Kopf hat eine glasartige extrem glatte Oberfläche, um die Magnetschicht auf der Diskette zu schonen



5 Die Antriebsmotorsteuerung arbeitet mit einem Keramikresonator für eine absolut stabile Drehzahl

fährt nun den Kopf soweit zurück, bis er den Anschlag berührt. Das berühmte Rattern der alten 1541 ist dadurch auch wieder gegeben. Durch die leichte Zugänglichkeit dieses Anschlags ist diese Version der 1541 auch sehr leicht zu justieren.

Der Schreib-Lese-Kopf

Über dem Kopf befindet sich eine Plastikabdeckung, die an ihrer Unterseite den Andruckfilz trägt. Der Schreib-Lese-Kopf ist mit dem Spalt nach oben in den Schlitten eingebaut (Bild 4). Durch diese Konstruktion wird die Diskette im Normalfall von der Unterseite her beschrieben.

Nach dem Lösen von vier Schrauben läßt sich die Laufwerksmechanik nach oben herausnehmen. Oben rechts erkennt man die Unterseite des Schrittmotors,

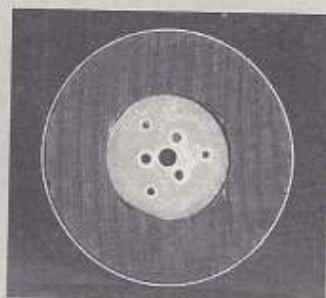
der die Kopfbewegung steuert. In der Mitte unten befindet sich der Antriebsmotor. Hier hat die Mikroelektronik Einzug gehalten (Bild 5). Durch den Einbau eines Direktläufers konnte die Bauhöhe des Laufwerks drastisch reduziert werden. Trotz der geringen Abmessungen ist der Motor erstaunlich kräftig. Eine kleine, inzwischen mit SMD-Technik bestückte, Platine sorgt für eine drehzahlstabile Drehung des Antriebsmotors. Durch einen keramischen Resonator wird der Abgleich der Drehzahl bei der Justierung überflüssig. Der Motor selbst ist ein Wunderwerk der Feinmechanik. Da für die korrekte Datenaufzeichnung eine sehr stabile Drehzahl gefordert wird, ist er als Direktläufer ausgelegt. Elektronisch wird die Umdrehungsgeschwindigkeit mehrmals pro Drehung gemessen und sofort korrigiert. Der Motor

selbst besteht aus einem Ringmagneten (Bild 6), in dem viele Einzelmagneten nebeneinander untergebracht sind. Sechs Spulen (Bild 7) erzeugen ein sich drehendes Magnetfeld, welches den Permanentmagneten mitnimmt. Damit die Elektronik eine Information über die Rotationsgeschwindigkeit bekommt, sind in der Platine drei Hall-Elemente (Bild 7) eingelassen. Diese liefern immer einen Impuls, wenn sich, bedingt durch die Drehung des Permanentmagneten, das Magnetfeld umpolt. Die nachgeschaltete Elektronik verstärkt oder vermindert nun den Strom durch die Spulen, daß die Drehzahl, unabhängig von der Belastung des Motors, innerhalb gewisser Grenzen konstant bleibt. Unser zu Demonstrationszwecken geöffneter Motor stammt noch von einem älteren Laufwerk, wo die Platine noch relativ groß ist. Zerlegen Sie Ihre Floppy nie soweit, da eine anschließende Montage nicht ganz unproblematisch ist.

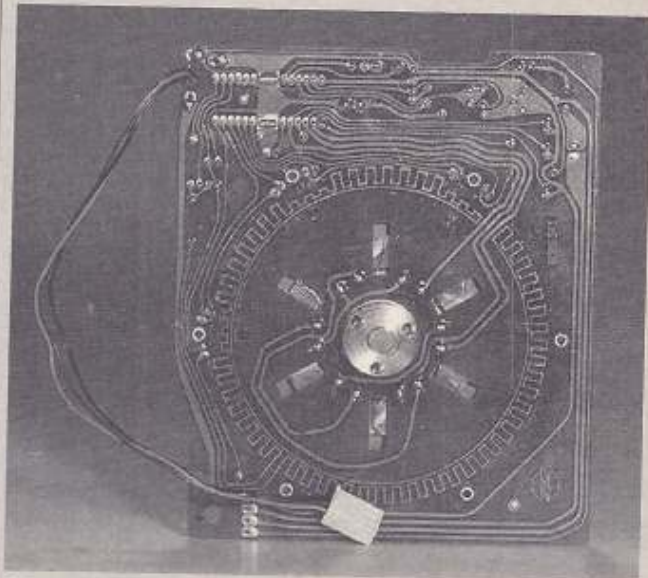
Alle mechanischen und elektrischen Komponenten der 1541 II sind auf einem stabilen Aluminium-

druckguß-Chassis befestigt. Dies ist unbedingt notwendig, da aufgrund der präzisen Steuerung der Diskette und des Schreib-Lese-Kopfs eine hohe Verwindungssteifigkeit gefordert wird. Wenn man bedenkt, daß die einzelnen Spulen auf einige μm genau angefahren werden müssen, kann das Chassis eigentlich gar nicht stabil genug sein. In der älteren Version des Diskettenlaufwerks, im 1541 war das Netzteil noch mit im gleichen Gehäuse untergebracht. Eine stärkere Erwärmung des Netzteils hatte zur Folge, daß sich auch die Kopfhalterung um wenige μm ausdehnte. Schreib-Lese-Fehler waren die Folge. Viele Anwender betreiben die alte Diskettenstation deshalb in offenem Zustand. Bei der neuen Version ist das nicht mehr notwendig, da alle großen Wärmeerzeuger ausgelagert sind. Die Station wird gerade nach längerem Betrieb handwarm. Die Metallausdehnung kann dementsprechend vernachlässigt werden. Alles in allem hat man also mit der 1541 II wesentlich weniger Probleme zu erwarten als mit der 1541.

Das sollten Sie nicht nachmachen: der geöffnete Antriebsmotor



6 Eine schwergewichtige Sache: der Permanentmagnet des Antriebsmotors



7 Sechs Spulen sorgen mit der Anstuerelronik für ein rotierendes Magnetfeld. Über Hallgeneratoren wird die Drehzahl des Motors bestimmt. Eine Elektronik regelt danach den Strom durch die Spulen. Die Drehzahl bleibt auch bei Belastungsänderungen konstant.

Das häufigste Problem eines Assembler-Einsteigers ist die Bedienung eines Maschinensprachemonitors oder Assemblers. Wer was braucht und warum, lesen Sie im zweiten Teil unseres neuen Assembler-Kurses.

von Peter Klein

Die verwirrende Bezeichnung »Monitor« sorgt meist für Verwirrung in den Reihen der Basic-Assembler-Aufsteiger. Wozu einen Monitor, wenn man bereits einen hat? Spaß beiseite, der Begriff Monitor hat in diesem Fall nichts mit dem normalen Sichtgerät zu tun. Eine kleine Gemeinsamkeit gibt's allerdings: wie ein Computermonitor dient auch der Maschinensprachemonitor dazu, etwas zu betrachten; er entschlüsselt nämlich die Bitkombinationen im Speicher und formt sie in die entsprechenden Mnemonics um. Der Begriff »Monitor« ist also nur die Verstümmelung des korrekten Begriffs. Wer Abkürzungen liebt, kann sich auch mit dem Begriff »MLM« (Machine Language Monitor) anfreunden.

Ein Monitor dient dazu, den Speicher zu entschlüsseln und für den Assembler-Programmierer in Klartext zu verwandeln. Natürlich setzt die Bedienung dieses Tools eine gewisse Einarbeitungszeit voraus. Durch Normierung der wichtigsten Befehle brauchen Sie nicht unbedingt einen neuen Monitor, sondern können alles, was wir probieren, direkt in Ihren eigenen eintippen. Wer noch keinen hat, kann sich bei uns ein »Assembler Developer Pack« bestellen (siehe neben). Monitore brauchen, wie jedes andere Programm auch, einen gewissen Speicherplatz, in dem

sie ablaufen. Hat man z.B. ein zu untersuchendes Programm ab \$3000 im Speicher, sollte man unter keinen Umständen einen Monitor benutzen, der an diese Stelle geladen wird. Vorteilhaft sind hier sicherlich die sog. Modulmonitore.

Die sind im Modul eingebaut, und belegen im Speicher keinerlei Platz, so daß auch umfangreichere Programme analysiert werden können, ohne Programmteile zu zerstören. Die meisten Softwaremonitore benutzen die Adressen \$6000, \$9000, \$C000 und \$E000. Je nachdem welchen Sie laden, überschreiben Sie also einen bestimmten Speicherbereich. Für unsere Beispiele haben wir den Magic Formel 2.0-Monitor benutzt. Mit dem SMON (Sonderheft 71) oder einem beliebig anderen funktioniert es aber wie bereits erwähnt genauso.

Laden Sie also Ihren Monitor absolut mit

LOAD "MONITOR", 8,1

oder starten Sie ihn per Knopfdruck aus Ihrem Modul heraus (Magic Formel/Super Snapshot/Final Cartridge III usw.). Zunächst werden Sie einen undurchdringbaren Byte-Dschungel erblicken, der Sie aber nicht zu stören braucht. Die Funktionen jedes Bytes werden wir in späteren Folgen noch genauestens kennenlernen. Tippen Sie jetzt folgende drei Zeilen ein:

```
A 1000 <RETURN>
INC $D020 <RETURN>
JMP $1000 <RETURN>
```

Nach der ersten Zeile gibt der Monitor die Hexzahl \$1000 vor und wartet danach auf Ihre Eingabe. Tippen Sie also die zweite Zeile ab und bestätigen mit <RETURN>. Wieder gibt der Monitor eine Zahl vor und wartet. Nachdem Sie auch die dritte Zeile mit <RETURN> abgeschlossen haben, verlassen Sie die Zeile mit den Cursor-Tasten oder drücken in der leeren Zeile

im Speicher abzulegen (zur genauen Unterscheidung von Assembler- und Maschinenprogrammen s. auch Ausgabe 9/92). Um das Programm später wieder auf dem Bildschirm zu betrachten, müssen wir den umgekehrten Weg beschreiten, den Speicher also auslesen und als Assembler-Programm darstellen. Der dazugehörige Befehl lautet <D> (Disassemblieren). Löschen Sie also den Bildschirm mit <SHIFT CLR/ HOME> und geben

Neuland

Folge 2 ASSEMBLER

```
Magic Formel Monitor 1.0
written 1986 by Lutz Sammer

-Status-  Ac  Xr  Yr  SP  PP-PC=  Opc  0292=88
-?---?-  00  00  0a  f3  e7e5d1  sta  $0292
irgu brku nmiv fffa fffc fffe
↑ ea31 fe66 fe47 fe43 fce2 ff48
Magic Formel on
d 1000 1008
D e71000 ee 20 d0 inc $d020
D e71003 4c 00 10 jmp $1000
D e71006 00 brk
D e71007 00 brk
D e71008 00 brk

M 1000 1020
Me71000 ee 20 d0 4c 00 10 00 00 PIPPEP
Me71008 00 ff 00 fb 00 00 ff 00 ff 00 00 00 00
Me71010 ff 00 ff 00 ff 00 ff 00 ff 00 00 00 00
Me71018 00 ff 00 ff 00 ff 00 ff 00 00 00 00 00
Me71020 ff 00 ff 00 ff 00 ff 00 ff 00 00 00 00
```

Der Disassembliervorgang übersetzt den Speicher in ein verständliches Format (Mnemonics)

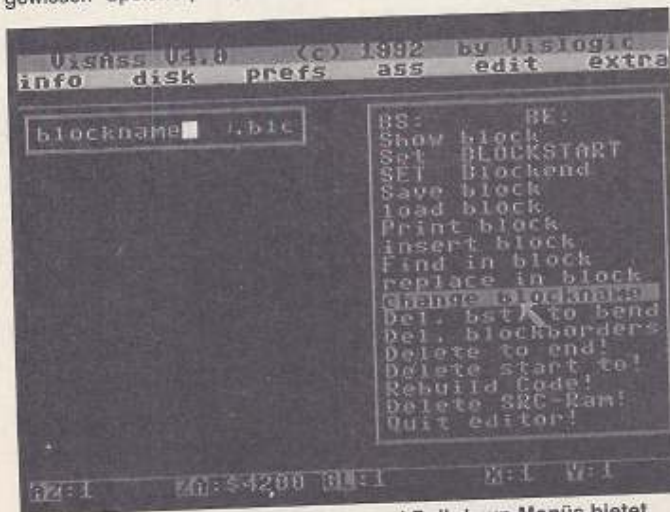
einfach <RETURN>. Manche Monitore lassen sich übrigens nur mit <RUN/STOP> abbrechen. Sie werden sich jetzt sicher fragen, was Sie eigentlich eben abgetippt haben. Die Antwort ist einfach: Ihr erstes Assembler-Programm. Der Befehl »A 1000« bewirkt, daß ab der Adresse \$1000 Ihr Programm abgelegt wird und die Eingabe eines Mnemonics erwartet wird. Das Mnemonic ist in diesem Fall »INC \$D020«. Jetzt rechnet der Maschinensprachemonitor aus, wieviel Bytes dieser Befehl benötigt (genau 3) und gibt Ihnen automatisch die nächste Adresse vor (nämlich \$1003). Das Kommando <A> ist die Abkürzung für »assemblieren« und bedeutet nichts anderes, als an einer bestimmten Adresse im Speicher aus einer eingetippten Assembler-Instruktion eine Maschineninstruktion zu machen und

D 1000 1008 ein.

Der Monitor wird jetzt anfangen, die Adressen von \$1000 bis \$1008 aus dem Speicher zu holen und sie in ein für uns verständliches Format bringen. Der Bildschirm müßte danach ungefähr wie in Bild 1 aussehen. Das Wichtigste fehlt allerdings noch, die Ausführung unseres kleinen Programms. Zwei Möglichkeiten gibt's: Sie verlassen den Monitor mit <X> und geben dann den Start-SYS ein (also SYS 4096) oder Sie tippen direkt im Monitor

G 1000

Mit diesem Kommando weisen Sie den Monitor an, an die angegebene Adresse zu springen und das Programm dort auszuführen. Um das Programm zu unterbrechen, müssen Sie die Tasten <RUN/STOP RESTORE> in der gewohnt



Der Vis-Ass mit Full-Screen-Editor und Pull-down-Menüs bietet viel Komfort

Tabelle 1: Allgemeine Befehlsübersicht eines beliebigen Monitors

Befehl	Funktion
A XX YY	Assemble Assemblieren von XX bis YY
D AA BB	Disassemble Disassemblieren von AA bis BB
M AA BB	Memory Hex-Dump von AA bis BB
L "X" AA	Load load File X an Adresse AA
S "X" AA BB	Save save von AA bis BB mit File-Namen X
C AA BB CC	Compare vergleiche von AA bis BB mit CC
T AA BB CC	Transfer kopiere von AA bis BB nach CC
H AA BB CC	Hunt suche von AA bis BB nach CC
F AA BB CC	Fill fülle von AA bis BB mit CC
G AA	Go springe zur Adresse AA
R	Register liest Prozessorstatus
X	eXit Monitor verlassen

heftigen Weise malträtiert. Das Assemblieren bzw. Disassemblieren ist allerdings noch längst nicht alles, was ein normaler Monitor leistet. So können Sie z.B. mit dem L- bzw. S-Befehl Programme an beliebige Adressen laden bzw. beliebige Speicherabschnitte SAVen (s. Tabelle »Allgemeine Befehlsübersicht«...).

Bytes jonglieren

Wer einen Speicherabschnitt an eine andere Stelle kopieren möchte, kann dies mit dem Befehl <T> bewerkstelligen. Natürlich sind auch Speichervergleiche mit dem Kommando <C> möglich. Oft genug ist der Assembler-Programmierer in der Situation, ganze Speicherbereiche mit einem beliebigen Byte füllen zu müssen. Auch das ist mit dem Befehl <F> machbar. Leider besteht ein Assembler-Programm nicht nur aus Maschinencode, sondern auch aus Tabellen, Grafik und Musik. Da der C64 Maschinencode und Daten nicht unterscheiden kann, versucht er beim Disassembling alles in Mnemonics zu übersetzen. Wenn Sie das bei einer Grafik versuchen, können Sie sich vorstellen, daß der Monitor ins Schwitzen kommt. Jetzt auch Daten korrekt und lesbar wiederzugeben, dazu existiert der Memory-Befehl (M). Hier wer-

den 8 Byte in Hex-Schreibweise nebeneinander und der dazugehörige ASCII-Wert abgebildet. Wie in der unteren Hälfte sieht der Hex-Dump dann aus. Mit dieser Darstellungsweise können Sie z.B. hervorragende Texte lesen, die irgendwo im Speicher stehen. Der letzte Befehl ist gleichzeitig auch der komplizierteste. Es geht um das Prozessorstatus-Register des MOS6510. Mit dem Befehl <R> können wir es auslesen und erfahren, welche Werte in welchen internen Registern stehen. Die genauen Zusammenhänge werden wir im Laufe des Kurses klären.

Abschließend ist zu sagen, daß die meisten Assembler wesentlich mehr zu bieten haben, als die genannten Standardkommandos. Die genauen Funktionen können Sie jeweils meist aus der Anleitung entnehmen.

Der Assembler

Der Assembler nimmt eine besondere Rolle ein. Er hat nicht die Features eines Monitors, ist zum Eingeben eines Assembler-Programms jedoch ideal. Faustregel: Mit dem Assembler wird ein Programm erstellt, im Monitor kontrolliert. Der Vorteil eines Assemblers: Sie können beliebig viele Zeilen einfach einfügen, Textblöcke kopieren, löschen, bewegen und Ihre

Routinen kommentieren. All das geht mit einem normalen Monitor nicht. Um allerdings mit einem Assembler zu arbeiten, müssen Sie bestimmte Besonderheiten kennen und anwenden. Diese Besonderheiten nennen sich Pseudo-Opcodes. Ein Opcode (Abk. für Operation-Code) ist normalerweise eine ganz normale Assembler-Instruktion. Ein Pseudo-Opcode ist allerdings eine Anweisung an den jeweiligen Assembler, etwas bestimmtes zu tun (z.B. einen bestimmten Teil ausdrucken). Nach ein paar Beispielen wird's sicher verständlicher. Fangen wir von vorne an. Um dem Assembler mitzuteilen, wohin er das Programm legen soll, müssen wir ihm zunächst die Startadresse mitteilen (Start-Assembling-Instruktion). Das geht beim Vis-Ass mit dem Befehl

```
ba $xxxx
wobei xxxx die Startadresse in Hex darstellt. Die Pseudo-Opcodes sind bei den meisten Assemblern leider völlig unterschiedlich. So lautet beim Turbo-Ass die Start-Assembling-Instruktion
```

```
*= $xxxx
```

Deshalb hat es auch nicht viel Sinn die verschiedenen Pseudo-Opcodes aufzuzählen. Die wichtigsten sind in Tabelle 2 enthalten. Dabei beziehen wir uns nur auf den Vis- und Turbo-Ass.

Die Labels

Ein weiterer großer Vorteil eines Assemblers ist die Label-Verwaltung. Labels sind Sprungmarken im Klartext. Um die Funktionsweise der Labels verständlich zu machen, nehmen wir das folgende (fiktive) Basic-Programm zu Hilfe

```
10 GOTO 100
20 GOSUB 200
30 END
40 :
100 ...
200 ...
250 RETURN
```

Der GOTO-Sprung in Zeile 10 ist zwar leicht verständlich, aber nicht selbsterklärend. Um zu verstehen, was ab Zeile 100 passiert, müßten wir diesen Teil erst LISTen lassen. Viel schöner und verständlicher wär's doch, wenn hier

```
GOTO HARDCOPY
GOSUB WARTEN
END
:
HARDCOPY:
...
WARTEN:
...
RETURN
```

stünde. Für den Basic-Freak eine Illusion, für den Assembler-Programmierer allerdings Alltag. Die Assembler neuerer Gattung verwalten nämlich im Gegensatz zu Hypra-Ass & Co. keine Zeilennummern mehr, sondern nur noch Labels. Statt GOTO 10 müßten wir also ab sofort GOTO IRGENDWAS schreiben. Das hat den Vorteil, daß

wir sofort wissen, was die Routine macht, vorausgesetzt, man benennt die Labels halbwegs sinnvoll.

Nie mehr Zeilennummern

Das mag für Sie recht ungewohnt klingen, aber keine Bange: Haben Sie sich erstmal in diese Technik eingearbeitet, werden Sie sich gar nichts anderes mehr vorstellen können. Um mit den Labels ein wenig vertrauter zu werden, laden Sie doch einfach den Vis-Ass und tippen danach Listing 1 ab. Starten können Sie es dann mit CTRL-A (für Assemblierung starten, dazu später), anschließend CTRL-Q (für Quit) und danach

SYS 4096

Um das Programm nun für später zu archivieren, müssen Sie es sichern. Und auch das funktioniert bei jedem Assembler völlig anders. Beim Vis-Ass geben Sie zunächst einen Filenamen-Default (bleibt bestehen) an und sichern dann per Mausclick, beim Turbo-Ass geht alles über <->-Funktionen. Hier empfiehlt sich ein Blick in die jeweilige Anleitung. Bei unserem Assembler-Paket liegen die entsprechenden Anleitungen selbstverständlich bei.

Wie bereits angedeutet, müssen wir, um unser Programm starten zu können, zunächst den Assemblierungsvorgang starten. Jetzt generiert der Assembler aus dem eingetippten Source-Code unseren Object-Code, der sich auch ohne weiteres per SYS starten läßt.

Im nächsten Teil lernen Sie alle Assembler-Opcodes Schritt für Schritt kennen und benutzen. Anhand vieler Programmbeispiele werden Sie diese schnell anzuwenden lernen.

Kursübersicht

- Teil 1:** Einführungsteil: Was ist Assembler/Maschinensprache; Unterschiede zu Basic; Hex-Binärsystem; Aufbau des C64
- Teil 2:** Einführung in die Bedienung eines Maschinensprachemonitors (allgemein) bzw. eines Assemblers (VIS-Ass/Turbo-Ass)
- Teil 3:** Der Befehlsatz des 6510 Programmbeispiele
- Teil 4:** Die Adressierungsarten Programmbeispiele
- Teil 5:** Erste ausgewachsene Programme
- Teil 6:** Programme selbständig entwickeln/Programmiertechniken/Tips & Tricks

Tabelle 2: Die Pseudo-Opcodes im Vergleich

Funktion	Turbo-Assembler	Vis-Ass
Basisadresse	+= \$C000	£ba \$C000
Label-Definition	£FRAME= \$D020	£la FRAME= \$D020
Byte-Label	byte \$00 \$0D...	£by \$00, \$0D...
Word-Label	word \$FFFF	£wo \$FFFF
Text-Label	text "text"	£tx "text"

Listing 1: Mit dem Vis-Ass schnell abgetippt und ausgeführt

```

eba $1000                ;basisadresse
;
farben:
  lda $d020              ;rahmenfarbe
  sta $d016              ;holen &
;                          schreiben
;                          ;rahmenfarbe
;                          ;erhoehen &
  sta $d021              ;in screen-
;                          ;farbe schreib
;                          ;en
;                          ;auf
  lda $c5                ;taste
  cmp #$3c               ;warten
  bne farben             ;routine auf-
;                          ;rufen
;
  brk
  brk
  brk
  brk
;
writetext:
  lda #$7                ;bildschirm
  sta $286               ;loeschen
  jsr $e544              ;und gelbe
;                          ;zeichenfarbe
;                          ;rahmen und
  lda #0                 ;bildschirm-
  sta $d020              ;farbe schwarz
  sta $d021              ;rand
  lda #$8                ;setzen
  sta $d016
;
  ldx #$15               ;text
;
loop:
  lda text,x             ;auf
  sta $400,x             ;den
  dex                    ;bildschirm
  bpl loop               ;schreiben
;
  rts                    ;zurueck
;
text:
  ltx "routine textschreiben"

```

© 64'er

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



WWW.64ER-ONLINE.DE



von Hans-Jürgen Humbert

Das 64'er Diplom

Wie gut seid Ihr mit Eurem Computer, der Software und der 64'er vertraut? Beweist es uns, macht Euer 64'er Diplom. Versucht alle Fragen richtig zu beantworten. Die 100 Besten bekommen ein wertvolles Diplom, auf das jeder stolz sein kann!

Es gibt vier Themengebiete:

- Spiele**
- Programmierung**
- Hardware**
- Allgemeines**

Zu jedem Thema werden pro Ausgabe fünf Fragen gestellt. Wenn Ihr die Ausgaben der 64'er im letzten Jahr durchseht, werden Euch die Antworten nicht schwer fallen.

So geht's

Der gesamte Test wird auf drei 64'er-Ausgaben verteilt. Die Lösungen zu jedem Teil müssen auf der Antwortkarte (unten auf der Seite) angekreuzt werden. Bei jeder Frage kann zwischen drei Antworten gewählt werden. Nur eine Antwort ist richtig.

Die Karte ist auszuschneiden, auf eine Postkarte zu kleben und erst vollständig ausgefüllt wegzuschicken, wenn der letzte Teil in Ausgabe 12 erschienen ist! Erst dann geht die Post ab! Also bewahrt die Karte gut auf. Aus technischen Gründen können nur Karten mit diesem Lösungsschema an der Auswertung teilnehmen. Ausgeschnittene Zettel im Briefumschlag sind von der Auswertung ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 31.12.1992.

Die Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
 64'er Redaktion
 Stichwort Diplom
 8013 Haar bei München

Sind Sie ein Profi?

Kennt Ihr Euren C 64? Wir suchen wieder den Champion der C 64-Kenner. Macht mit und gewinnt eines von 100 tollen Diplomen. Aber nur die 100 besten können gewinnen – bist Du dabei?

Spiele

1. Wieviel Teile gibt es vom Rainbow-Arts-Spiel Turricon?

- a) 1
- b) 2
- c) 3



2. Wie heißt der Goldfisch beim Adventure von Lucasfilm Games »Zak McKracken«?

- a) Anna
- b) Sushi
- c) Norma

3. Wie heißt der Programmierer des Action-Games »Uridium«?

- a) Andrew Braybrook
- b) Manfred Trenz
- c) Hannes Sommer

4. Wo findet man das Benzin bei »Maniac Mansion«?

- a) im Keller neben der Luftmatratze
- b) im Kühlschrank

c) es gibt kein Benzin im ganzen Spiel

5. Welcher der drei genannten Titel ist kein Denkspiel rund um die Atomphysik?

- a) Atomino
- b) Logical
- c) Atomix

Programmierung

1. Wie viele Sprites kann der C 64 ohne Tricks darstellen?

- a) 4
- b) 8
- c) 32

2. Was bewirkt folgender Poke-Befehl? : POKE 198,0

- a) einen Systemabsturz
- b) Löschen des Tastaturpuffers
- c) färbt den Rahmen weiß

3. Was bewirkt folgende Basiczeile?

LOAD "\$\$",8
 a) lädt ein Programm mit dem Namen »\$\$«
 b) löscht das Directory
 c) lädt erste und letzte Zeile des Directory

4. Was bedeutet der Assembler-Befehl PLP?

- a) gibt einen »Plopp« über den Lautsprecher aus
- b) holt den Prozessorstatus vom

Stack in den Akku
 c) »proof line port« überprüft das Line-Port-Register im Prozessor

5. Was passiert beim Befehl >BRK< innerhalb eines GEOS-Programms?

- a) das augenblicklich ausgeführte Programm wird beendet
- b) der gerade ausgewählte Menüpunkt wird beendet
- c) es erscheint die Meldung »SYSTEM ERROR NEAR ...«

Hardware

1. Wozu dient bei einem EPROM das Fenster auf der Oberseite?



SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



Machen Sie mit! Testen Sie Ihr Wissen

- a) zum Löschen des Speichers
 - b) damit man einmal sieht, wie so ein Chip aufgebaut ist
 - c) zum Laser-Abgleich des ICs
- 2. Welcher Pegel liegt beim Prozessor während des Betriebs an Pin 40 an?**
- a) High-Pegel
 - b) Low-Pegel
 - c) Tristate
- 3. Welcher Prozessor verrichtet in der Floppy seinen Dienst?**
- a) 6510
 - b) Z 80
 - c) 6502

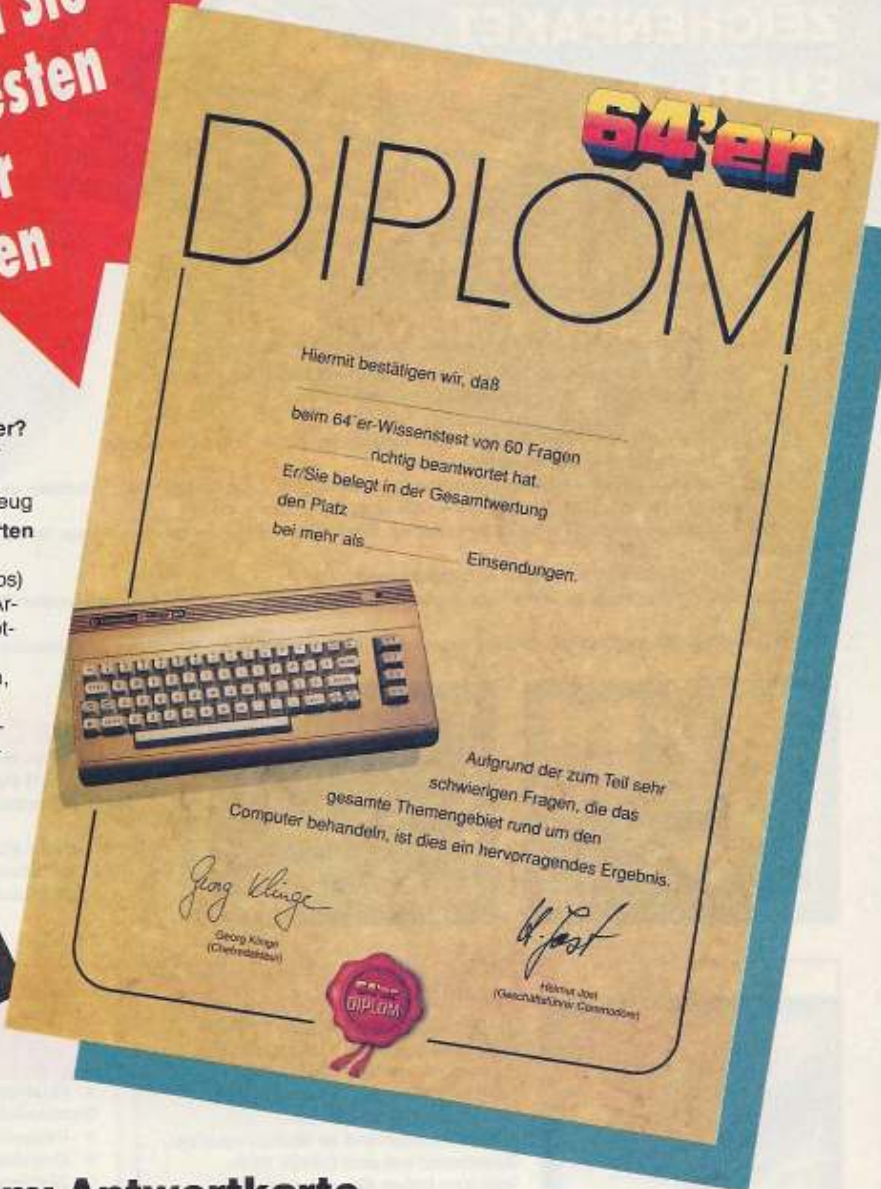
4. Wie erkennt die Floppy 1571 einen Diskettenwechsel?



- a) gar nicht
 - b) über die interne Lichtschranke
 - c) nur durch aus- und wieder einschalten
- 5. Mit welcher Art Motor findet die Koppositionierung in der Diskettenstation statt?**
- a) Drehstrommotor
 - b) Linearmotor
 - c) Schrittmotor

- 4. Was ist ein Multiplexer?**
- a) Vielfachmultiplikator
 - b) Vervielfacher
 - c) Multifunktionswerkzeug
- 5. Wie viele Diskettenarten unterscheidet Geos?**
- a) 2 (Geos und nicht Geos)
 - b) 3 (Systemdisketten, Arbeitsdisketten, Hauptdisketten)
 - c) 5 (Systemdisketten, Programmdisketten, Datendisketten, Arbeitsdisketten, Bootdisketten)

Einsendeschluß ist der 31.12.92!



Allgemeines

- 1. Wie viele Tasten hat der C64 weniger als der C128?**
- a) 26
 - b) 16
 - c) 31
- 2. Was bedeutet die Abkürzung FLD?**
- a) Flexible Line Distance
 - b) Fast Line Directory
 - c) Full Library Disc
- 3. Wie heißt unsere Assistentin mit Vornamen?**
- a) Rosemarie
 - b) Uschi
 - c) Birgit



64'er-Diplom: Antwortkarte

Tragen Sie hier bitte Ihre Antworten ein

Teil 1 (Ausgabe 10/92)	Frage 1			Frage 2			Frage 3			Frage 4			Frage 5		
	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c
Spiele															
Programmierung															
Hardware															
Allgemeines															
Teil 2 (Ausgabe 11/92)	Frage 1			Frage 2			Frage 3			Frage 4			Frage 5		
	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c
Spiele															
Programmierung															
Hardware															
Allgemeines															
Teil 3 (Ausgabe 12/92)	Frage 1			Frage 2			Frage 3			Frage 4			Frage 5		
	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c
Spiele															
Programmierung															
Hardware															
Allgemeines															

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

von Jörn-Erik Burkert

64'er
TEST

Mit zwei kleinen Programmen und einem Kabel, das den C64 und den Amiga verbindet, soll die Zeit des Diskettenjonglierens endgültig vorbei sein. Wie man »RAM-Trans« nutzt und welche Arbeitsmöglichkeiten das System bietet, haben wir untersucht.

Nach Verbindung der beiden Computer mit einem Parallelkabel (wird auf Wunsch mit RAM-Trans mitgeliefert) kann der C64 angeschaltet und der Amiga gebootet werden. Nach Start des Amiga-Programms und einer Kopierschutzabfrage, werden Laufwerk und ein gewünschtes Unterverzeichnis angegeben, in das die C-64-Files gespeichert werden sollen. Auf dem C64 lädt man wahlweise »RAM-Trans« oder »Trans-Copy« und startet. Danach ist das System arbeitsbereit.

RAM-Trans

Mit diesem Teil des Programmepakets kann der User im Direktmodus auf die Laufwerke und Festplatten des angeschlossenen Amigas zugreifen. Mit verschiedenen SYS-Befehlen läßt sich das Directory der angeschlossenen Laufwerke und Festplatten anzeigen, CLI-Befehle des Amiga ausführen und Dateien (PRG- und SEQ-Files) kopieren. Mit den bekannten Befehlen SAVE und LOAD speichert und lädt man Programme. Dabei muß man die Geräteadresse 10 benutzen. Die Funktionen von RAM-

64'er-Wertung: RAM-Trans

Mit »RAM-Trans« ist es möglich über ein Parallelkabel auf die Peripherie des Amigas vom C64 aus zuzugreifen, Files zu kopieren, zu laden und zu sichern. Das Kopierprogramm Trans-Copy ermöglicht schnelles Kopieren vom und zum Amiga.

Positiv

- schneller Datenzugriff
- kompatibel zu Betriebssystemvarianten 1.3 und 2.0

Negativ

- keine Turbo-Board-Unterstützung
- Kopieren von REL-, USR- und Geos-Dateien nicht korrekt

Wichtige Daten

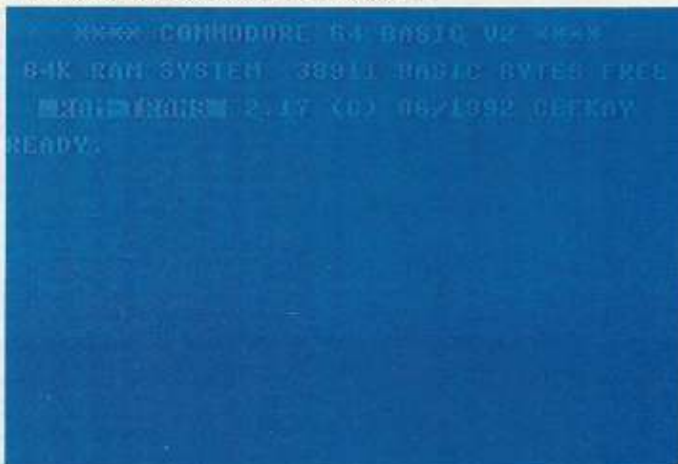
Produkt: RAM-Trans
Lieferant:
Michael Bock,
Vorwärtsstr. 5,
4600 Dortmund
Preis: 39 DM (zzgl. Versandkosten), Parallelkabel 20 DM
Testkonfiguration: C64, Floppy 1541, Monitor 1084, Amiga 500, Amiga 600 HD, Amiga 2000 mit Turbo-Board

Amiga an C64!

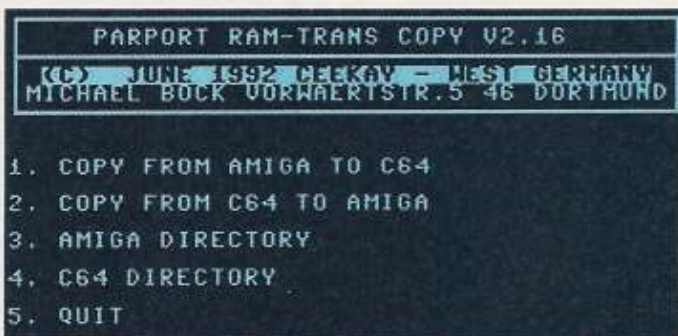
Wer enorm große Datenmengen speichern will, wird mit den Floppys des C64 schnell zum Diskjockey. Mit »RAM-Trans« können Besitzer eines C64 und Amigas dieses Problem aus der Welt schaffen und den Amiga zum Datenspeicher verwandeln.



Das System auf dem Amiga ist arbeitsbereit



Auf dem C64 ist auch alles klar



Das Kopierprogramm für RAM-Trans

Trans arbeiteten auf einem Amiga 500 und Amiga 600 HD ohne Fehler. Der Zugriff auf die Daten erfolgt mit sehr hoher Geschwindigkeit und übertrifft schnelle Floppy-Spinner. Systemkonfigurationen des Amiga mit Turbokarten arbei-

ten nicht fehlerfrei und der Anwender darf mit Regelmäßigkeit mit Abstürzen des Amigas rechnen.

Der Einsatz von RAM-Trans mit anderen Anwendungen (Textverarbeitung, Grafikprogramm) ist nur möglich, wenn es gelingt das be-

treffende Programm an die Geräteadresse 10 anzupassen. Wer das Tool für eigene Programme nutzen will, muß nur die Adresse 10 beim Speichern oder Laden angeben und eventuell den Path im Befehlsstring mitsenden.

Das Tool dürfte auch für diejenigen Anwender interessant sein, die ihre Basic-Programme vom C64 auf den Amiga übertragen wollen! Dazu muß der Basic-Text »Re-tokenisiert« werden (s. Textkasten), d.h. der Basic-Text muß in ein ASCII-File umgewandelt und kann dann mit Hilfe von RAM-Trans auf den Amiga übertragen werden. Mit einem Texteditor oder einem Textverarbeitungsprogramm wird der Quelltext nachbearbeitet und ans Amiga-Basic angepaßt.

Trans-Copy

Wer größere Dateimengen zwischen C64 und Amiga hin- und herschaufeln will, findet in »Trans-Copy« eine recht komfortable Hilfe. Das Kopierprogramm ist anwenderfreundlich gestaltet und kopiert PRG- und SEQ-Files ohne Schwierigkeiten. Bei USR-, REL- und Geos-Files verweigert er das Duplizieren bzw. kopiert bei Geos-Dateien den Info-Block nicht mit.

Fazit

Das Programm-Paket RAM-Trans ist eine hervorragende Hilfe für Besitzer eines C64 und Amiga. Mit dem Tool können Daten auf Laufwerke und Festplatten des Amiga gespeichert und geladen werden. Die Anwendung läuft auf Amigas mit den Betriebssystemversionen 1.3 und 2.0. Wer eine Turbokarte benutzt, bekommt Probleme, denn mit einem schnelleren Prozessor verweigert RAM-Trans die Arbeit. Laut Hersteller existiert ebenfalls eine Version für den Commodore Plus 4 und ein RAM-Trans für PCs ist geplant.

Re-Tokenisierung

Die Übertragung von Basic-Programmen vom C64 auf den Amiga funktioniert nur, wenn die Basic-Befehle des C64, die als Tokens im Speicher abgelegt sind, als ASCII-Datei vorliegen. Die LIST-Routine des C64 wandelt die Tokens in ASCII-Zeichen und kann so den Text auf dem Bildschirm ausgeben. Wenn man die Ausgabe auf Diskette umleitet, läßt sich das File mit Hilfe von RAM-Trans übertragen und dort weiterbearbeiten. Die Umwandlung kann die Befehlsreihenfolge
OPEN 8,8,8,"FILENAME,S;R":
CMD8 :LIST :PRINT#8 :CLOSE8
besorgen. Das Basic-Programm wird nun in ein sequentielles File im ASCII-Format geschrieben.

von Hans-Jürgen Humbert

Datensicherung seriell

Im Zeitalter der Diskette haben auch Datasets immer noch ihre Daseinsberechtigung. Diese Datenspeicher sind nichts anderes als spezifizierte Tonbandgeräte. Sie besitzen eine Ein- bzw. Ausgabeschaltung, die die gespeicherten Daten für den Computer aufbereitet. Für den PC existieren schon seit geraumer Zeit »Streamer«. Die sind auch nichts anderes als modifizierte Tonbandgeräte. Alle Daten werden dort seriell, also hintereinander aufgezeichnet. Die Speicherkapazität wird nur durch die Länge des Bandes begrenzt. Zum Arbeiten sind diese Bänder aber nun absolut nicht geeignet, da der Zugriff auf die einzelnen Daten sehr lange dauert. Mühseliges Hin- und Herspulen wäre daher an der Tagesordnung. Für die Datensicherung sind diese Geräte aber nicht zu schlagen. Warum soll der C64-Besitzer auf diesen Luxus verzichten? Unser Leser Eberhard Dierks baute sein Tonbandgerät zu einem solchen MByte-Speicher um.

Viele besitzen vielleicht noch ein altes Tonbandgerät, das mit einer kleinen Zusatzschaltung einen Streamer für den C64 bilden kann. So haben Sie Ihre Daten sicher im Griff, denn wenn auch die Diskette einmal zerstört wurde, sind die relevanten Dateien sicher als Backup auf dem Band vorhanden.

Die Schaltung

Die kleine Schaltung mit ihren sieben Bauteilen findet ohne weiteres auf einer Lochrasterplatte Platz. Die Hauptarbeit übernimmt der 74LS14, ein Sechsfach-Schmitt-Trigger. Dieser wandelt die analogen Signale in für den Computer verständliche Digitalsignale um.

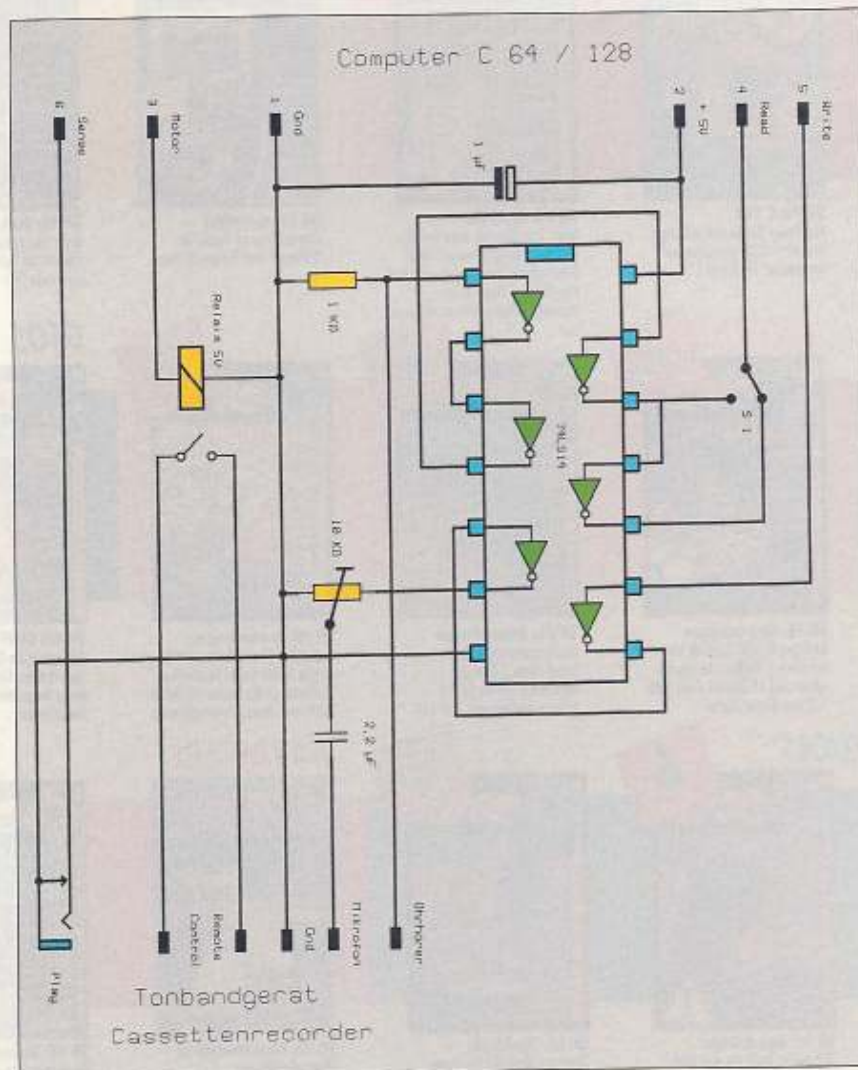
Das vom Computer kommende Write-Signal wird mit zwei hintereinandergeschalteten Schmitt-Trigger auf den vom Tonbandgerät gewünschten Pegel gebracht. Am besten läßt sich das Signal über den Mikrofoneingang in das Aufnahmegerät einkoppeln. Mit einem Abschwächer, bestehend aus einem Trimpotentiometer, läßt sich das Signal auf die beste Aufnahmequalität einstellen. Hier ist etwas Probieren angesagt. Am Tonbandgerät sind dies die Stecker 1 und 4 der DIN-Buchse. Damit können die Digitalsignale schon mal in das Aufnahmegerät gelangen. Doch die Daten müssen dann auch wieder in den Computer zurück. Beim Kassettenrecorder wird hierfür der Ohrhörerausgang zweckentfremdet. Oder Sie wählen, wie beim Tonbandgerät, die DIN-Buchse. Die signalführenden Leitungen sind diesmal die beiden Stifte 3 und 5 der DIN-Buchse. Das

Extra touren

Einen Streamer für den C 64 stellen wir heute vor. Riesige Datenmengen lassen sich so auf die einfachste Weise sichern.



Auf einem Streamer haben riesige Datenmengen Platz



Die Schaltung zur Aufrüstung Ihres Tonbandgeräts zum Streamer

Nutzsignal gelangt über vier in Reihe geschaltete Schmitt-Trigger auf den Read-Eingang des C64. Einige Tonband- oder Kassettengeräte besitzen aber am Ausgang eine Stufe, die das Analogsignal invertiert. Für den Computer würde dies ein Vertauschen der Nullen und Einsen des Digitalsignals bedeuten. Deshalb läßt sich mit S1 eine nochmalige Invertierung durchführen. Die Stellung dieses Schalters ist auszuprobieren. Verwenden Sie aber immer das gleiche Aufzeichnungsgerät, kann dieser Schalter auch weggelassen und der entsprechende Schmitt-Trigger-Ausgang fest verschaltet werden. Bei den meisten Tonband- und Kassettengeräten wird das Signal nicht invertiert und der Schalter steht in der gezeichneten Stellung. Das Signal durchläuft damit alle Stufen.

Über den Kontakt 2 des Kassetten-Ports wird der IC ständig mit Strom versorgt. Pin 7 des ICs liegt auf Masse.

Die Datasette bekommt vom C64 Strom. Dabei kann über einen Leistungstransistor der Motor der Datasette eingeschaltet werden. Per Programm läßt sich also die Datasette steuern. Diese Möglich-

keit scheidet jedoch beim Tonbandgerät aus. Viele Tonbandgeräte sind jedoch für eine drahtgebundene Fernsteuerung ausgelegt (Remote Control). Der C64 kann über diesen Anschluß das Gerät genauso fernsteuern wie die Datasette. Ein 5-Volt-Relais mit einem Schließergibt das Steuersignal potentialfrei auf das Tonbandgerät. Hierbei kann ruhig ein Reed-Relais eingesetzt werden, da es keine Leistung schalten muß.

In der Datasette gibt es einen Schalter, der dann geschlossen ist, wenn die Taste »Play« gedrückt ist. Im Tonbandgerät fehlt dieser Schalter. Mit handwerklichen Geschick können Sie einen solchen Schalter nachrüsten. Bei gedrückter »Playtaste« legt er den Sense-Eingang des C64 auf Masse.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

Es war schon ein riesengroßer Berg an Zuschriften, die zum großen Jubiläums-Wettbewerb der Ausgabe 7/92 bei uns eingegangen sind. Nun, uns hat das nicht verwundert, bei den Preisen die es da zu gewinnen gab: Einen Laserdrucker, einen Acorn Archimedes, viele Drucker und natürlich nicht zu vergessen ein Laserdisk-Game und einen Roboterarm. Wer nicht zu den Hauptgewinnern gehört, hat immer noch sehr hohe Chancen, wenigstens eine von 10000 tollen Disketten von Goodsoft zu gewinnen.

Feiern und gewinnen



Doch machen wir es nicht zu spannend, hier sind die Gewinner, die unsere Redaktions-Glücksfee Birgit garantiert vollkommen unparteiisch aus dem großen Kartenhaufen gezogen hat:

Das 100. Heft haben wir hinter uns, die dazugehörige Feier auch. Nun geht es ans Gewinnen und da sind Sie als Leser ganz kräftig vertreten. Hier sind die Gewinner unseres großen Jubiläumswettbewerbs.

Ergebnis

Jubiläumswettbewerb



Einen Oki OL 400-Laserdrucker gewinnt: G. Hohensee, Hamburg



Der Acorn Archimedes geht an: Rolf Lehmann, Bad Segeberg



▲ Ein Star LC 24-20 verrichtet bald seinen Dienst bei: Joachim Schirke, Westerrade.



Das Laserdisk-Game von LDG hat bald in Händen: Christian Gillmann, Ahrensburg



Auf einen Roboterarm von Conrad-Electronic freut sich: Dirk Müller, Leipzig

Der Seikosh SP1900-Drucker geht zu: Werner Schnötzel, Eschweiler

Einen neuen Computerschreibtisch von Conrad-Electronic erhält: Patrick Engels, Viersen

Je einmal die Geos-Softwarepalette mit CP-Uhr vom GUC erhalten: Thorsten Bschorr, Kammeltal Florian Siem, Hamburg Alexander Kirchner, München



▲ Der Fujitsu DL-900 ist auf dem Weg zu: Michael Bauer, Troisdorf

◀ Seinen Handy-Scanner von Scantronic bekommt zugeschickt: Hartmut Rousselange, Liederbach

Alle anderen Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und erhalten ihre Preise ebenso wie die hier genannten Gewinner automatisch zugesandt. Wir gratulieren allen recht herzlich! (aw)

von Hans-Jürgen Humbert

Der C64 ist eigentlich prädestiniert, für Vorspanne der selbstgedrehten Filme zu sorgen. Leider besitzt sein Videosignal eine etwas abweichende Frequenz: der Recorder erwartet eine andere. Das Ergebnis sind flimmernde und/oder durchlaufende Bilder. Ältere Recorder waren da nicht so pingelig. Aber die sensiblen neuen nehmen es sofort übel. Der »Fangbereich« der Synchronisationsschaltung ist kleiner.

Da kann aber Abhilfe geschaffen werden. Schon vor einem Jahr haben wir eine ähnliche Schaltung veröffentlicht. Diese hatte jedoch den Nachteil, daß der Quarz sehr schwer oder gar nicht zu beschaffen war. Die Empfehlung einen 8-MHz-Quarz einzusetzen und ihn mit der Ziehkapazität auf den gewünschten Wert von 7,8624 MHz zu trimmen, funktioniert nur bei einigen Quarzen. Man war also gezwungen mehrere auszuprobieren.

Unsere neue Schaltung ist in dieser Hinsicht bei weitem nicht so anspruchsvoll. Wir setzen nun einen leicht erhältlichen 16 MHz Quarz ein. Dieser braucht nur um die Hälfte dessen gezogen zu werden, wie in der alten Schaltung.

von Georg Klinge

Man kann ja nicht immer nur mit PEEKs und POKEs um sich werfen, man muß auch mal ausspannen. Damit man dabei nicht ganz vom Thema abkommt, haben wir nebenstehend ein kleines Kreuzworträtsel für Sie zusammengestellt. Ab sofort wird dies zu einer festen Einrichtung in der 64'er. Natürlich geht es bei den Fragen auch immer um Computer und den C64. Man bleibt also im Thema.

So, genug der Vorgeschichte: Ran an den Speck und das Rätsel gelöst, auch wenn es noch so viel Spaß macht.

Senkrecht: (2) Nachkommastellen abschneiden; (4) Code eines Buchstaben; (6) Unbedingter Sprung; (8) Wenn; (9) Fehler im Programm; (10) Praktische strukturierte Sprache; (12) Bekannter Druckerhersteller; (14) Programmiersprache für Anfänger; (15) Spiel des Jahres 1984; (19) Strukturierte Programmiersprachen; (23) Kartenwerk; (24) Fahrzeugrahmen; (26) Programmiersprache; (27) Abgabe umweltfreundlicher Stoffe; (32) Einheit der Kapazität; (33) Basic-Befehl Speicher beschreiben; (37) Gerät zur Datenfernübertragung; (38) Logische Speichereinheit; (39) Abk. Zeilendrucker (Lineprinter); (40) Les- und schreibbarer Speicher; (41) Abk. Digital nach Analog; (42) Abk. Fernsehen (Television); (43) Hersteller von Mikrocomputern; (44) Signal zur Interrupt-Anzeige; (45) Kfz.-Kennzeichen Darmstadt; (46) Abk. Zeilenvorschub (Linefeed); (48) Abk. Megahertz; (50) Internationale Normierungsorgan; (53) Abk. Zeichen Löschen; (55) Startbe-

Flimmerfrei

Moderne Videorecorder arbeiten nicht immer mit dem C 64 zusammen, da sie eine andere Zeilenfrequenz erwarten, als der C 64 sie liefert. Diese kleine Schaltung hilft dem C 64 auf die Sprünge.

Zum Nachbau

Da die Schaltung nur drei ICs enthält, und auch nicht zum Nachbau für absolute Anfänger geeignet ist, wurde ein Lochrasteraufbau gewählt. Die Eingänge der drei nicht benötigten Inverter sind unbedingt auf Massepotential zu

legen, um ein Schwingen des Bausteins zu verhindern. Auch die Steuereingänge des nicht benutzten D-Flipflops müssen auf Masse oder Pluspotential gelegt werden. Die Verbindungen zwischen den Bauelementen werden mit einfachem Schaltdraht ausgeführt. Die kleine Platine kann in fliegendem Aufbau direkt neben dem VIC und

Taktgenerator eingebaut werden. Die Hochfrequenz führenden Leitungen sind so kurz wie möglich auszuführen, während die Leitung zum Schalter ruhig länger sein darf.

Stückliste

Halbleiter

- 1 74HC00
- 1 74HC04
- 1 74HC74

Widerstände

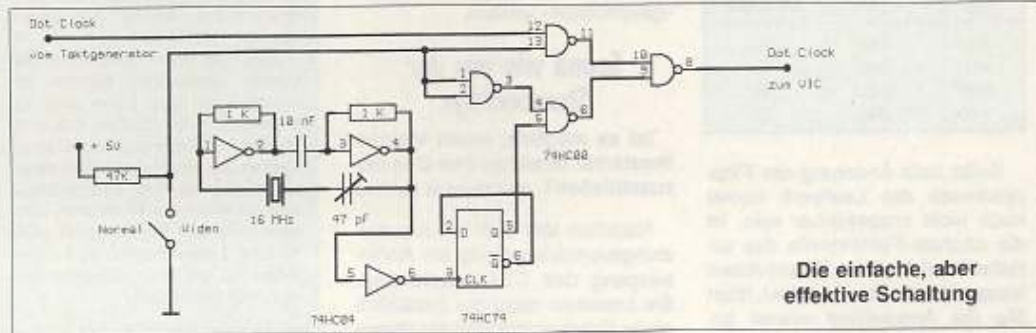
- 2 1 k Ω
- 1 47 k Ω

Kondensatoren

- 1 47 pF Trimmer
- 1 10 nF

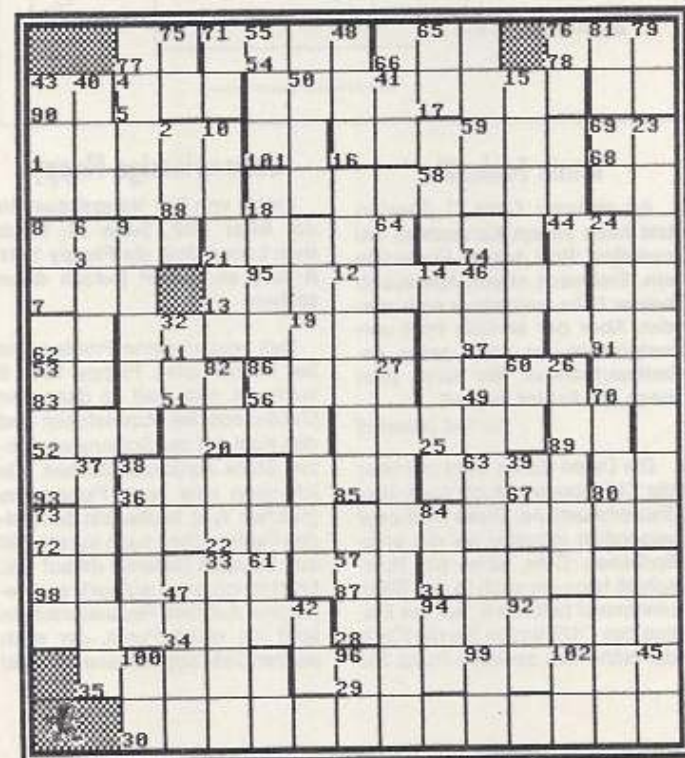
Sonstiges

- 1 Quarz 16 MHz
- 1 Schalter



Super Kreuzworträtsel

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



fehl in Basic; (57) Formelzeichen für Aluminium; (58) Abk. für Fernsehen; (59) Griechischer Buchstabe; (60) Seemeile; (61) Engl. f. 'Herr'; (63) Vereinte Nationen; (64) Millimeter; (65) Holländischer Gulden; (69) Kilo-Ampere; (71) Sommersemester; (73) Abk. f. 'Kapitel'; (75) Deutsche Bundesbahn; (76) Abk. f. 'entsprechend'; (79) Kurzbez. f. 'Technische Univers.'; (81) Außer Dienst; (82) 'das heißt'; (84) 'Edition' (Abk.); (86) 'oder' (Abk.); (92) 'Türkei' (Kfz. Kennz.); (94) 'Gütersloh' (Kfz. Kennz.); (95) 'Sonntag' (Abk.); (96) 'meines Erachtens'; (99) 'oben angeführt' (Abk.); (100) 'außer Dienst' (Abk.); (102) 'Halt!' (Kfz. Kennz.)

Waagrecht: (1) Programmiersprache; (3) Buchstaben holen; (5) Absolutwert; (7) Einleitung einer For-Next-Schleife; (11) Diskettenlaufwerk; (13) Übersetzer für Maschinensprache; (16) Schieß-Spiel; (17) Programm auf den Bildschirm bringen; (18) Steuerknüppel; (20) Computershop in Pasing; (21) Akustikkoppler; (22) Schweizer Alpenpaß; (25) Personalcomputer; (28) Computerzubehör (Hardware); (29) Kraftfahrzeug; (30) Zimmerpflanze; (31) Gegenteil von Simplex; (34) Logische Informationseinheit; (35) Symbolischer Name für eine Adresse; (36) Billiger Massenspeicher; (47) Betriebssystem für Prozessor Z80; (49) chr\$(27); (51) Abk. Analog nach Digital; (52) Abk. Exklusiv-Oder; (54) Strahlungseinheit; (56) Wüsteninsel; (62) Neues Testament; (66) Kurzbez. f. 'Kaufmann'; (67) Abk. f. eine Lichteinheit; (68) Kilowatt; (70) Abk. f. 'Sankt'; (72) Knock out; (74) Honoris causa; (77) Corps Diplomatique; (78) Abk. f. 'lateinisch'; (80) Im Auftrag; (83) Schleifenanfang; (85) 'Nickel' (Abk.); (87) 'Arsen' (Abk.); (88) 'nein' (engl.); (89) 'operational system' (Abk.); (90) 'currentis' (Abk.); (91) 'auswärtiges Amt' (Abk.); (93) Zeichen für 'Lumen'; (97) 'frei' (Abk.); (98) 'an der' (Abk.); (101) 'Nationalsozialismus' (Abk.)

Diskettenstation streikt

Meine Floppy reagiert nicht auf alle gesendeten Kommandos. Nur beim Einschalten leuchten beide Lämpchen auf. Danach quittiert der Computer alle Befehle für die Floppy mit einem DEVICE NOT PRESENT ERROR. Wo kann der Fehler liegen?

(Jürgen Großmann, Wesseburg)

Die wahrscheinlichste Fehlerursache ist eine falsche Einstellung der Geräteadresse. Bei den neuen Versionen der 1541 befinden sich hinten zwei DIP-Schalter, mit deren Hilfe sich die Adresse hardwaremäßig auf die Werte 8, 9, 10 und 11 einstellen lassen.

DIP-Schalterstellung

1	2	Adresse
oben	oben	8
unten	oben	9
oben	unten	10
unten	unten	11

Sollte trotz Änderung der Floppyadresse das Laufwerk immer noch nicht ansprechbar sein, ist die nächste Fehlerquelle das serielle Kabel. Messen Sie alle Adern einzeln durch. Ist eine defekt, löten Sie die Anschlüsse wieder an, oder tauschen das Kabel komplett aus.

Aber es gibt noch eine Fehlerursache, der leider zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird. Steht Ihr Diskettenlaufwerk zu dicht am Monitor oder Fernseher, kann dessen Störstrahlung so groß sein, daß die Floppy die Arbeit verweigert.

User-Port ausgefallen

Durch eine Fehlbedienung des Tiny-EPROMmers habe ich wahrscheinlich die Stromversorgung des C64 überlastet. Nach Überprüfung der Hardware mit Hilfe von Doc 64 stellte sich die CIA 2 als defekt heraus. Doch ein Austausch brachte immer noch keine Besserung. Die Systemuhr läuft auch nicht mehr. Was kann da defekt sein?

(Marcus Koslowski, Gelsenkirchen)

Bei einem Kurzschluß am User-Port muß nicht immer gleich das teuerste Bauelement zerstört werden. Auch so profane Bauteile wie die Sicherung können ihr Leben aushauchen. Meistens ist allerdings ihre Ansprechzeit so groß, daß auch die CIA ihren Geist aufgibt, bevor die Sicherung den Stromfluß unterbricht. Das Netzteil ist in diesem Fall aber nicht so peinlich. Kurzzeitig kann es sehr hohe Ströme liefern, ohne daß es intern geschädigt wird. Schauen Sie also nach, ob die im C64 eingebaute Sicherung noch in Ordnung ist und

Reparaturecke

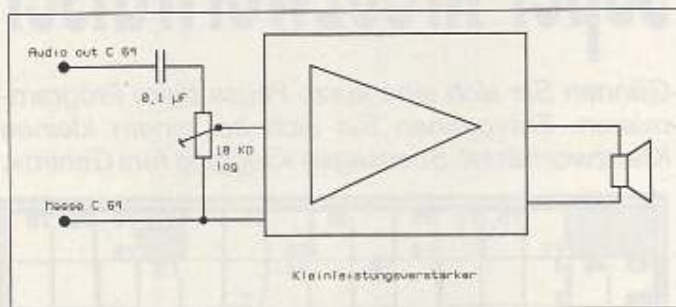
wecheln Sie sie gegebenenfalls aus.

Die Hardware des Tiny-EPROMmers ist allerdings ein Spezialfall. Hier wird unter optimaler Ausnutzung der spezifischen Gegebenheiten des C64 viel an der Hardware des EPROMmers gespart. Deshalb werden die Datenleitungen, die zur Ansteuerung des EPROMmers nötig sind, vom Joystick-Port zur Verfügung gestellt. In der Praxis bedeutet dies den Einsatz beider CIAs. Bei einer Fehlbedienung des EPROMmers können deshalb auch beide CIAs »geschossen« werden.

Sound wie aus der Stereoanlage

Ist es möglich, einen kleinen Verstärker direkt an den C64 anzuschließen? (Wolf Benefeld, Namibia)

Natürlich läßt sich ein Kleinleistungsverstärker direkt am Audioausgang des C64 anschließen. Sie brauchen dazu nur zusätzlich einen Kondensator und ein Potentiometer. Schalten Sie die Bauelemente laut Zeichnung zusammen. Mit einem kleinen Netzteil haben Sie nun unabhängig von der Stereoanlage einen Supersound.



Totale Funkstille

An meinem C128 D (Plastik) trat nach einem Kurzschluß am seriellen Port totale Funkstille ein. Erst nach einem Austausch beider CIAs meldete er sich wieder. Aber der serielle Port verweigert immer noch seine Arbeitsaufnahme. Wo kann jetzt noch der Fehler liegen?

(Jör Huß, Düsseldorf)

Die Daten laufen nicht nur über die CIA, sondern auch noch über Treiberbausteine. Diese sind zwar wesentlich robuster als die empfindlichen CIAs, aber ein Kurzschluß kann sie auch in den Siliziumhimmel befördern. Auf der Platine des C128 finden Sie die ICs in der Nähe des seriellen Ports. Sie

tragen die Bezeichnung 7406 oder 7407. Wenn Sie diese ICs austauschen, müßte der C128 wieder ordnungsgemäß arbeiten.

Fragen Sie doch!

Haben Sie Probleme mit der Hardware? Treten bei Ihnen unerklärliche Fehler auf? Schreiben Sie uns. Wir können allerdings nicht versprechen, daß wir auf alle Fragen eine Antwort wissen, oder Ihre Probleme lösen können. Aber vielleicht standen andere Leser schon vor dem gleichen Problem und haben es gelöst. Allgemein interessierende Fragen werden hier abgedruckt.

Falls Sie aber Ihrerseits diese Fragen beantworten können, so möchten wir Sie bitten uns zu schreiben. Auch für Tips aus dem Bereich Hardware sind wir dankbar. Lassen Sie Ihre kleinen Hardware-Hilfen nicht in Ihrer Computeranlage vor sich hin schlummern, sondern schicken Sie diese an uns. Andere Leser freuen sich über jeden Tip, der Ihren Computer leistungsfähiger macht.

Markt & Technik
Redaktion 64er
z. Hd. Hans-Jürgen Humbert
Stichwort: Reparaturecke
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



Bevor man also anfängt, nach defekten ICs zu suchen, oder die Kontakte des seriellen Ports nachzulöten, sollte zuerst mit einem winzigen Tröpfchen Öl diese Schiene geschmiert werden. Dabei ist aber zu beachten, daß nur sehr geringe Mengen eines hochwertigen Öls zum Einsatz kommen. Das Laufwerk ist schließlich ein hochwertiges elektronisches Gerät und keine Dampfmaschine.

(Andreas Neef, Dresden)

Widerspenstiges Modul

Wie schaffe ich es, ein Modul vom Typ MK VI im Expansion-Port abzuschalten? Wenn ich die Pins 2, 3 und 8 auftrenne, ist ein Simons'-Basic-Modul vom Computer aus nicht mehr erkennbar, jedoch beim MK VI stürzt der C64 ab.

(Norman Schmiedchen, Recklinghausen)

Sicherung defekt

Kürzlich trat bei mir folgendes Problem auf: Um meine mit dem C128 selbst erzeugten Sounds auf einer Audiocassette aufnehmen zu können, verband ich den Computer über die Audiobuchse mit der Stereoanlage. Nachdem ich etwa 2 min. einwandfrei Musik gehört hatte, flog der Schutzschalter raus. Sofort entfernte ich die Anlage und den Computer vom Netz. Danach drückte ich den Schutzschalter wieder rein. Als ich alles wieder einstellte und in Betrieb nahm, flog der Schutzschalter wieder raus. Das Spielchen wiederholte sich achtmal. Danach funktionierte der Computer wieder einwandfrei. Was habe ich falsch gemacht?

(Carsten Balzer, Rahden)

Unzuverlässige Floppy

Frage von Kai Neugebauer in der 64'er 7/92, Seite 78: Nach dem Laden läuft die Floppy 1541 II kurz an, bleibt jedoch dann stehen.

Das beschriebene Problem trat bei meiner alten Floppy 1541 II auch auf. Hier half es dann den Gehäusedeckel abzunehmen und den Kopf auf der Schiene ein kurzes Stück zurückzuschieben. Als ich dann eine neue Floppy des gleichen Typs kaufte, trat der gleiche Fehler schon nach kurzer Zeit auf. Da noch Garantie darauf war, brachte ich das Laufwerk zur Reparatur. Auf dem Reparaturschein fand ich einen Punkt, der mich stützen ließ: Kopschiene gefettet!

Große 64'er Leserumfrage

Nur wer die Hand am Puls seiner Leser hat, kann auch das schreiben, was der Leser erfahren will. In der 64'er haben Umfragen eine lange Tradition. Guter Brauch ist es auch, daß es für die Mühe der Teilnehmer etwas Tolles zu gewinnen gibt. Diesmal ist es ein 24-Nadler-Epson-LQ-100-Drucker, der Ihnen Ihre Meinung entlocken soll.



Unter allen Teilnehmern verlosen wir diesen Epson LQ 100 (Test in Ausgabe 8/92) mit seinen hervorragenden Leistungen: 24 Nadeln, fünf eingebaute Schriften, bis 189 cps Druckgeschwindigkeit, Pufferspeicher 14 KByte.

seine Leser regelmäßig an der Gestaltung teilhaben läßt. Das Ergebnis all dieser Umfragen ist, so glauben wir, eine große Nähe zu den Wünschen unserer Leser. Damit das auch in Zukunft so bleibt, haben wir diesmal wieder einige Fragen zusammengestellt. Am Ende des Fragebogens haben Sie Gelegenheit, Ihre Adresse anzugeben, wenn Sie an der Verlosung des Druckers teilnehmen möchten. Selbstverständlich können Sie uns auch eine (aber wirklich nur eine) Fotokopie des Fragebogens schicken, wenn Sie Ihr Heft nicht zerschneiden wollen.

Der Einsendeschluß ist der 30. Oktober 1992. Mitarbeiter des Markt & Technik Verlages sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Die Verlosung erfolgt unter Ausschluss des Rechtswegs.

Wir danken der Firma Epson für die Bereitstellung des LQ 100. (aw)

Wer sich mal die 64'er-Ausgaben der letzten Jahre ansieht, merkt recht schnell, daß sich das Magazin ständig weiterentwickelt hat, ohne

dabei komplett umgekrempelt zu werden. Großen Einfluß auf diese Evolution hatten die Umfragen, die

wir seit Jahren immer wieder durchführen. Die 64'er ist damit eines der wenigen Magazine, das

1. Welchen Computer besitzen Sie/benutzen Sie/wollen Sie in den nächsten 12 Monaten kaufen?

	besitze ich	benutze ich in der Arbeit	will ich in den nächsten 12 Monaten kaufen
Commodore 64	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>
Commodore 128	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>
Amiga 500	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>
Amiga 600	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>
Amiga 2000	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>
Amiga 3000/4000	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>
386/484 PC	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>
Atari ST Falcon 030	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>
Acorn Archimedes	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>
Spielkonsole (Nintendo, Sega)	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
Sonstige	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>

2. Seit wann besitzen Sie Ihren Computer?

- | | |
|---|---|
| 01 <input type="checkbox"/> besitze keinen Computer | 06 <input type="checkbox"/> 1 1/2 bis 2 Jahre |
| 02 <input type="checkbox"/> weniger als 3 Monate | 07 <input type="checkbox"/> 2 bis 2 1/2 Jahre |
| 03 <input type="checkbox"/> 3 Monate bis 1/2 Jahr | 08 <input type="checkbox"/> 2 1/2 bis 3 Jahre |
| 04 <input type="checkbox"/> 1/2 Jahr bis 1 Jahr | 09 <input type="checkbox"/> über 3 Jahre |
| 05 <input type="checkbox"/> 1 bis 1 1/2 Jahre | |

3. Welche Peripheriegeräte besitzen Sie beziehungsweise möchten Sie in den nächsten 12 Monaten kaufen?

	besitze ich	will ich in den nächsten 12 Monaten kaufen
Fernseher	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>
Farbmonitor	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>
Festplatte	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>
Floppylaufwerk	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>
Datasette	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>
Akustikkoppler	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>
Modem	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>
Laser Disk Game	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>
Monochrommonitor	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>

Module	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
Maus	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>
Joystick	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>
Nadeldrucker	13 <input type="checkbox"/>	13 <input type="checkbox"/>
Tintenstrahldrucker	14 <input type="checkbox"/>	14 <input type="checkbox"/>
Laserdrucker	15 <input type="checkbox"/>	15 <input type="checkbox"/>
Flash 8	16 <input type="checkbox"/>	16 <input type="checkbox"/>

4. Wie stufen Sie sich, ganz grob gesehen, im Bereich Computer und Computertechnik selbst ein?

- 01 Anfänger, ganz wenig Vorkenntnisse
 02 Anfänger mit Grundkenntnissen
 03 Fortgeschrittener
 04 Ambitionierter/erfahrener Fortgeschrittener
 05 Profi/Spezialist

5. Welche Computerzeitschriften kennen Sie (/kaufen Sie ()/lesen Sie () regelmäßig?

64'er	01 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Chip	09 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
64'er Sonderheft	02 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Computer Persönlich	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Power Play	03 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Computer Live	11 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Video Games	04 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PC-Professionell	12 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game On	05 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	sonst. PC-Zeitschriften	13 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Golden Disk	06 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Amiga-Zeitschriften	14 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magic Disk	07 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ausländische	15 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ASM	08 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	sonstige	16 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Welche Themen sollen in Zukunft mehr () ,gleich viel () oder weniger () als bisher behandelt werden?

Seite 3	01 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Suchspiel	27 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaufm. Anwendung	02 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Techn. wiss.Anw.	28 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Private Anwendungen	03 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Programmieren	29 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Assembler	04 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Btx	30 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comics	05 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Themen für Einsteiger	31 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Marktübersichten	06 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hardware-Bauanleitungen	32 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grafik	07 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tips & Tricks	33 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Software-Tests	08 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bücher	34 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Druckertests	09 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hardware-Tests	35 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieltests	10 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spielösungen	36 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- | | | | | | | | | | |
|----------------------|----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------|----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 64'er-Longplay | 11 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Listings | 37 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Problemlösungen | 12 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Neue Produkte | 38 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Spiel listings | 13 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Proficorner | 39 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Anwendungslistings | 14 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Infokarte | 40 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Storys, Berichte | 15 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kurse | 41 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Leserforum | 16 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Lernsoftware | 42 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Software-Hilfen | 17 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Wettbewerbe | 43 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Drucker-Software | 18 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | C128-Themen | 44 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Massenspeicher | 19 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Musik/Midi | 45 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Reparaturrecke | 20 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Messen, Steuern, Regeln | 46 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dig./Scanner | 21 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Schule/Ausbildung | 47 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| DFÜ | 22 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Druckertips | 48 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Andere Computer | 23 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Extratouren | 49 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Neuigkeiten C 64/128 | 24 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Hilparaden | 50 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20-Zeiler | 25 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kurzreferenz | 51 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2-K-Wettbewerb | 26 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | GEOS | 52 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

7. Wie würden Sie die 64'er beschreiben?

- | | | | | | | | | |
|------------|----|--------------------------|-----------------|--------------------------|---------------|-----------|-----------------|--------------------------|
| | | trifft zu | trifft etwas zu | trifft nicht zu | | trifft zu | trifft etwas zu | trifft nicht zu |
| sachlich | 01 | <input type="checkbox"/> | 01 | <input type="checkbox"/> | witzig | 05 | 05 | <input type="checkbox"/> |
| informativ | 02 | <input type="checkbox"/> | 02 | <input type="checkbox"/> | oberflächlich | 06 | 06 | <input type="checkbox"/> |
| hilfreich | 03 | <input type="checkbox"/> | 03 | <input type="checkbox"/> | nutzlos | 07 | 07 | <input type="checkbox"/> |
| leicht | 04 | <input type="checkbox"/> | 04 | <input type="checkbox"/> | schwierig | 08 | 08 | <input type="checkbox"/> |

8. Welche Rubriken lesen Sie in der 64'er?

- | | | | |
|-------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| | intensiv | gelegentlich | nie |
| Inhaltsverzeichnis | 01 <input type="checkbox"/> | 01 <input type="checkbox"/> | 01 <input type="checkbox"/> |
| Editorial/Seite 3 | 02 <input type="checkbox"/> | 02 <input type="checkbox"/> | 02 <input type="checkbox"/> |
| Aktuelles/Neue Produkte | 03 <input type="checkbox"/> | 03 <input type="checkbox"/> | 03 <input type="checkbox"/> |
| Reportagen | 04 <input type="checkbox"/> | 04 <input type="checkbox"/> | 04 <input type="checkbox"/> |
| Grundlagenthemen | 05 <input type="checkbox"/> | 05 <input type="checkbox"/> | 05 <input type="checkbox"/> |
| Listing des Monats | 06 <input type="checkbox"/> | 06 <input type="checkbox"/> | 06 <input type="checkbox"/> |
| Kleinanzeigenteil | 07 <input type="checkbox"/> | 07 <input type="checkbox"/> | 07 <input type="checkbox"/> |
| Listings | 08 <input type="checkbox"/> | 08 <input type="checkbox"/> | 08 <input type="checkbox"/> |
| Kurse | 09 <input type="checkbox"/> | 09 <input type="checkbox"/> | 09 <input type="checkbox"/> |
| Einsteigerthemen | 10 <input type="checkbox"/> | 10 <input type="checkbox"/> | 10 <input type="checkbox"/> |
| Tips & Tricks | 11 <input type="checkbox"/> | 11 <input type="checkbox"/> | 11 <input type="checkbox"/> |
| Leserbriefe | 12 <input type="checkbox"/> | 12 <input type="checkbox"/> | 12 <input type="checkbox"/> |
| Leserforum | 13 <input type="checkbox"/> | 13 <input type="checkbox"/> | 13 <input type="checkbox"/> |
| Druckprogramme | 14 <input type="checkbox"/> | 14 <input type="checkbox"/> | 14 <input type="checkbox"/> |
| Wettbewerbe | 15 <input type="checkbox"/> | 15 <input type="checkbox"/> | 15 <input type="checkbox"/> |
| 64'er-Longplay | 16 <input type="checkbox"/> | 16 <input type="checkbox"/> | 16 <input type="checkbox"/> |
| Spieltests | 17 <input type="checkbox"/> | 17 <input type="checkbox"/> | 17 <input type="checkbox"/> |
| Spielenews | 18 <input type="checkbox"/> | 18 <input type="checkbox"/> | 18 <input type="checkbox"/> |
| Hardware-Tests | 19 <input type="checkbox"/> | 19 <input type="checkbox"/> | 19 <input type="checkbox"/> |
| Software-Tests | 20 <input type="checkbox"/> | 20 <input type="checkbox"/> | 20 <input type="checkbox"/> |
| Software-Hilfen | 21 <input type="checkbox"/> | 21 <input type="checkbox"/> | 21 <input type="checkbox"/> |
| Extratouren | 22 <input type="checkbox"/> | 22 <input type="checkbox"/> | 22 <input type="checkbox"/> |
| Vorschau | 23 <input type="checkbox"/> | 23 <input type="checkbox"/> | 23 <input type="checkbox"/> |
| Bauanleitungen | 24 <input type="checkbox"/> | 24 <input type="checkbox"/> | 24 <input type="checkbox"/> |
| Basic-Corner | 25 <input type="checkbox"/> | 25 <input type="checkbox"/> | 25 <input type="checkbox"/> |
| Profi-Corner | 26 <input type="checkbox"/> | 26 <input type="checkbox"/> | 26 <input type="checkbox"/> |
| Assembler-Corner | 27 <input type="checkbox"/> | 27 <input type="checkbox"/> | 27 <input type="checkbox"/> |
| Software-Corner | 28 <input type="checkbox"/> | 28 <input type="checkbox"/> | 28 <input type="checkbox"/> |
| Pocket-Corner | 29 <input type="checkbox"/> | 29 <input type="checkbox"/> | 29 <input type="checkbox"/> |
| Rockus | 30 <input type="checkbox"/> | 30 <input type="checkbox"/> | 30 <input type="checkbox"/> |
| Kosinus | 31 <input type="checkbox"/> | 31 <input type="checkbox"/> | 31 <input type="checkbox"/> |

9. Die 64'er veröffentlicht Programme zum Abtippen. Was machen Sie mit den Listings? (Mehrere Antworten möglich)

- | | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| | meistens | ab und zu | selten | nie |
| tippe ab | 01 <input type="checkbox"/> | 01 <input type="checkbox"/> | 01 <input type="checkbox"/> | 01 <input type="checkbox"/> |
| erhalte sie von Bekannten | 02 <input type="checkbox"/> | 02 <input type="checkbox"/> | 02 <input type="checkbox"/> | 02 <input type="checkbox"/> |
| kaufe die Programmservice-Diskette | 03 <input type="checkbox"/> | 03 <input type="checkbox"/> | 03 <input type="checkbox"/> | 03 <input type="checkbox"/> |
| lade sie per Btx | 04 <input type="checkbox"/> | 04 <input type="checkbox"/> | 04 <input type="checkbox"/> | 04 <input type="checkbox"/> |
| kein Interesse | 05 <input type="checkbox"/> | 05 <input type="checkbox"/> | 05 <input type="checkbox"/> | 05 <input type="checkbox"/> |

10. Die 64'er erscheint 12mal im Jahr. Wie viele dieser Ausgaben kaufen Sie selbst?

- 01 weniger als 6 Ausgaben
 02 6 bis 11 Ausgaben

- 03 alle Ausgaben
 04 bin Abonnent
 05 kaufe nicht selbst, bin Mitleser

11. Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar der 64'er?

_____ Personen

12. Wo haben Sie die 64'er das erste Mal kennengelernt?

- 01 durch Freunde, Bekannte
 02 beim Stöbern in Geschäften
 03 durch Werbung
 04 Sonstiges

13. Wo besorgen Sie sich Ihre 64'er?

- 01 Kiosk
 02 Zeitschriftenladen
 03 Eltern besorgen sie
 04 bin Abonnent
 05 Kaufhaus
 06 Computershop
 07 Freunde besorgen sie
 08 Bahnhofsbuchhandel

14. Wieviel Geld geben Sie im Monat für Computerzeitschriften aus?

- bis 10 Mark bis 20 Mark über 20 Mark

15. Wo informieren Sie sich über Computer (mehrere Antworten möglich)?

- 01 Computerzeitschriften
 02 Lehrer
 03 Kurse
 04 Eltern
 05 Bücher
 06 Fernsehen
 07 Computer Camps
 08 Fachhandel
 09 Freunde
 10 Radio
 11 Btx
 12 Kaufhäuser

16. Was machen Sie im allgemeinen mit Ihrem Computer, was interessiert Sie?

	bis 15		bis 5		bis 1		Tendenz	
	Stunden/Woche	Stunden/Woche	Stunden/Woche	Stunden/Woche	steigend	fallend		
Programmieren	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>	01 <input type="checkbox"/>
Textverarbeitung	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>	02 <input type="checkbox"/>
Dateiverwaltung	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>	03 <input type="checkbox"/>
Lernprogramme	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>	04 <input type="checkbox"/>
Spielen	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>	05 <input type="checkbox"/>
Kaufm. Anwendung	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>	06 <input type="checkbox"/>
Messen, Steuern, Regeln	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>	07 <input type="checkbox"/>
Datenfernübertragung	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>	08 <input type="checkbox"/>
Elektronik bauen	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>	09 <input type="checkbox"/>
Grafik, Malen	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
Musik	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>
Btx	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>

17. Alter: _____

18. Geschlecht: 01 männlich 02 weiblich

19. Schulbildung:

(wenn Sie noch in Ausbildung sind, geben Sie bitte Ihren nächsten Abschluß an):

- 01 Hauptschule
 02 Fachhochschulreife
 03 Mitt.Reife
 04 Abitur
 05 Lehre
 06 Studium

20. Beruf:

- 01 Schüler
 02 Meister
 03 Beamter
 04 Auszubildender
 05 Angestellter
 06 Arbeitslos
 07 Student
 08 Leit. Angest.
 09 Geselle
 10 Selbständiger

Wenn Sie an unserer Verlosung teilnehmen möchten, dann tragen Sie nun hier Ihre Anschrift ein:

Name: _____

Straße: _____

Ort: _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden. Der Datenschutz wird gewährleistet.

Spiele & Szene

aktuell

Spielehits gesucht

Auch in diesem Monat seid Ihr aufgerufen, Eure zehn Topspiele des Monats zu wählen. Das geht ganz einfach: auf der Mitmachkarte im Heft Eure drei Lieblingsspiele vermerken und die Karte an die Redaktion schicken. Aus den Einsendungen ermitteln wir dann die Topfen des 64'er-Magazins. Unter allen Einsendern verlosen wir in diesem Monat einen nagelneuen Competition-Pro-Mini mit Spezialdesign. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Die Gewinner des 64'er-Spiele-Highlight »Bug-Bomber« von Kingsoft heißen:

Sven Witting, Seesen
Christian Schütz, Mainles
Klaus Langer, Pritzwalk
Michael Thier, Dortmund
Mario Donath, Wefensleben
 Herzlichen Glückwunschl



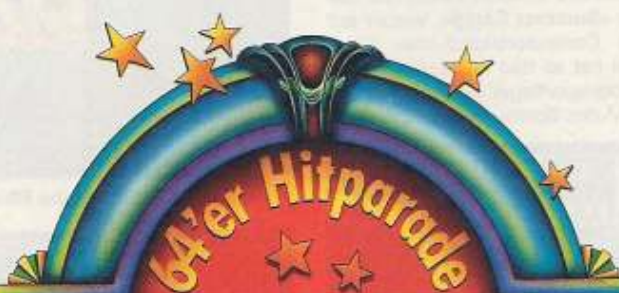
Der Gewinn:
Competition-Mini

Neue Compilation

Drei tolle Spiele findet man in Ocean's »Sport Collection«. Neben dem Rennspiel »Run the Gauntlet«, geht es bei »World Cup Soccer« ums runde Leder und bei »Pro Tennis Tour« kann das Racket geschwungen werden.



Pro Tennis Tour



Platz	Titel	Hersteller	Wie lange dabei?
1	(1) Turrican 2	Rainbow Arts	15. Monat
2	(2) Zak McKracken	Lukasfilm Games	19. Monat
3	(3) Turrican	Rainbow Arts	19. Monat
4	(5) Maniac Mansion	Lukasfilm Games	19. Monat
5	(8) Pirats	Micropose	16. Monat
6	(6) Oil Imperium	Reine	16. Monat
7	(4) Last Ninja 3	System 3	8. Monat
8	(-) Katakis	Rainbow Arts	1. Monat
9	(10) Grand Prix Circuit	Accolade	14. Monat
10	(9) Elite	Firebird	6. Monat

Keine Veränderung ist auf den ersten drei Plätzen der 64'er-Hitparade zu vermerken, noch immer führt der zweite Teil des Action-Games »Turrican« den Club der zehn besten Spiele auf dem C64 an. Dem dritten Abenteuer des letzten Ninjas von System 3 ist scheinbar die Puste ausgegangen, deswegen findet Ihr das Spiel in diesem Monat auf Platz sieben. Am Ende des Feldes gibt es in diesem Monat wieder einen verbissenen Zweikampf zwischen »Elite« und »Grand Prix Circuit«, wobei das Autorennspiel von Accolade ein wenig mehr Gas geben konnte.

C-64-Verkaufshits

Platz	Titel	Hersteller
1.	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	Beau Jolly's Big Box	Krisalis
3.	Pirats	Micropose
4.	WWF-Wrestling	Ocean
5.	Terminator II: Judgement Day	Ocean
6.	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
7.	Air Sea Supremacy	UBI
8.	The Simpsons	Ocean
9.	Turtles II	Image Works
10.	Winzer	Starbyte

Die Verkaufshits auf dem C64 wurden durch Media Control ermittelt

Trotz beginnender Saison der ersten Fußballbundesliga sackte im letzten Monat der Bundesliga-Manager auf Platz fünf ab. Im Oktoberheft konnte sich das Simulations-Game wieder ganz oben in die Verkaufshitparade spielen. Auf Platz zwei die Super-Spiele-Sammlung von Krisalis und auf dem bronzenen Platz segeln die Piraten von Micropose.



POCKET

Ein neues Spiel mit einem Reiztitel erwartet die Lynx-Besitzer. Die Rede ist von »Shadow of the Beast«, das mit guter Grafik, Scrolling und Spielbarkeit aufwartet. Beste Gelegenheit für alle Actionfans unter den Lynx-Usern in den Schatten der Bestie einzutauchen. Außerdem haben die Entwickler von Atari einen kompletten Automaten in ein Modul gepreßt. Der Spielhallen-Hit »Steel Thunder« macht nun auch auf den Lynx-Bildschirmen von sich reden. In 3-D-Grafik und voller Bewaffnung geht es mit einem AH-64 Apache-Hubschrauber ins digitale Schlachtgetümmel. Das Game wartet außerdem mit einem Zweispielermodus auf.

In Vorbereitung befindet sich für den Game-Gear der zweite Teil des Autorennspiels »Super Monaco GP«. Schirmherr der Boliden-Flitzerei soll Ayrton Senna sein.

Auch in den Boxing kann man auch auf dem Game-Gear-Bildschirm treten. Das Modul »George Forman's KO Boxing« lädt zum Schlagabtausch per Pad ein.

Eigentlich kann man bei dem Gedanken, daß man einen F-15-Bomber in den Game-Boy preßt, nur den Kopf schütteln! Aber, das Unwahrscheinliche haben die Flugsimulationsprofis von Micropose geschafft. »Turn & Burn« ist ein Flugspiel, bei dem man mit einer F-15 Strike Eagle über den Minibildschirm breitet und feindliche Jagdgeschwader in Scharen vom Himmel holen kann, vorausgesetzt man hat den Jet mit dem Steuerkreuz im Griff.

Außerdem steht in Kürze Batman auf verschiedenen Konsolensystemen bereit, um in »Batmans Return« die Spieler-Heerden zu erfreuen. Umsetzungen für Handhelds sind auch geplant.

Wann der schwarze Rächer mit dem Fledermaus-Kostüm auf Cat-Woman und Penguin-Man trifft, stand zu Redaktionsschluß noch nicht für die einzelnen Systeme fest.

Neue Games

Fußball ist für Programmierer immer ein Thema und für Anhänger des runden Leders auf dem Bildschirm erst recht. Die britische Softwarefabrik »Domark« hat für alle Fußball-Freaks das Automaten-Game »Euro Football Champ« umgesetzt. Auch der C64 wird mit einer Version bedacht.

Nach dem Denkspiel-Hit »Atomino« war es lange ruhig um »Blue Byte«. Die Projekte des Softwarehauses aus Mülheim waren so kompliziert, daß man keine Umsetzung für den C64 in Planung hatte.

»Ugh« – das neueste Game von Blue Byte gibt es auch für den C64. Hans Ippisch, bekannt durch die C-64-Version von »Rock'n Roll«, sorgte für die Umsetzung.

Nachdem Clyde Radcliff in »Creatures II – Torture Trouble« von »Thalamus« seinen zweiten Auftritt hatte, kommt nun die Maus Maximus, bekannt durch das Game »Summer Camp«, wieder auf die Computerbildschirme. Diesmal hat es das Mäuschen in ein Wintersportlager verschlagen der Titel des Spiels »Winter Camp«.



Maus Maximus als Eissprinter



Ugh, das neue Game von Blue Byte



Space-Taxi in neuem Outfit – Ugh

Competition-Minis im Anmarsch

Nach den Manix-Joysticks haben die Entwickler von »Dynamics« nicht auf der faulen Haut gelegen, sondern eine Idee aufgegriffen, die von vielen Spiele-Freaks geäußert wurde. Die Competition-User trugen immer wieder ihren Wunsch vor: die Competition-Joysticks sollen ein wenig abspecken, damit sie besser in der Hand liegen.

Ergebnis der neuen Entwicklung ist ein etwas schlanker Joystick mit Competition-Form. Das

Volumen des neuen Eingabegeräts hat im Vergleich zum großen Vorbild um 25 Prozent abgenommen, aber das ursprüngliche Design wurde beibehalten. Technisch wurden einige Details umgestaltet, damit der Kleine genausoviel aushalten kann wie sein Vorbild. Außerdem wurde dem neuen Modell von Dynamics eine umweltgerechte Verpackung in Form einer Diskettenbox verpaßt. Einen ausführlichen Test bringen wir in der nächsten Ausgabe.

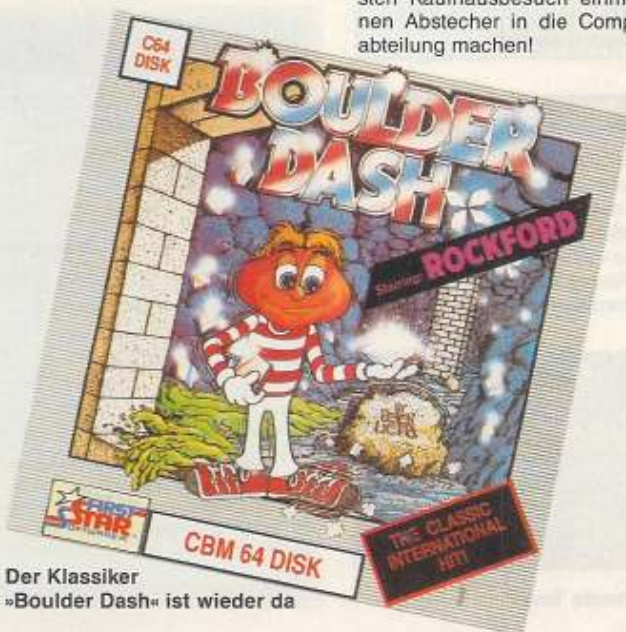


Der neue Competition-Mini mit seinem großen Kumpel Competition-Pro-Star

Spiele-Oldies sind wieder da!

Für alle, die bisher vergebens nach Spielen älterer Semester suchten, gibt es nun einen Lichtblick in der Spielelandschaft. Unter dem Namen »Pocket Power« veröffentlicht »Prism Leisure« in nächster Zeit über 100 Games.

Darunter der 64'er-Evergreen »Boulder Dash« und der Nachfolger des Kultspiels »Boulder Dash II Rockford's Revenge«. Die meisten Games kosten als Einzeltitel 9,95 Mark. Außerdem gibt es Packungen mit mehreren Titeln für ca. 19,95 Mark. Am besten beim nächsten Kaufhausbesuch einmal einen Abstecher in die Computerabteilung machen!



Der Klassiker »Boulder Dash« ist wieder da

von Jörn-Erik Burkert

Als total abgedrehte Typen gebärden sich die beiden Krokodile Punk und Funk – einer ist verrückter als der andere. Sie sind schlechthin die coolen Burschen in ihrem Revier und die schöne Krokodame Daisy kann



Ich bin auf der Siegerstrecke!

Icecool



Die Crocos vor farbenfroher Kulisse in Aktion

sich nicht so richtig zwischen den beiden grünhäutigen Kaputten entscheiden. Deswegen entschließt sich Madame die beiden einfach zu vergessen und durch die Gegend zu eichen. Klar ist, daß das den beiden Krokodilbrüdern nicht in den Kram paßt und sie ihrer gemeinsamen Flamme hinterherjagen. Ein weiter Weg steht

den beiden bevor, denn 60 mit Action vollgepackte Levels erwarten die beiden Kerle. So ausgeflippt wie die beiden sind, kann sie keine Gefahr schrecken und keine Spielstufe ist ihnen zu schwer.

Die »Cool Croco Twins« von Empire erweisen sich als ein gelungenes Aufguss der Bomb-Jack-Idee. Die Grafiken sind farbig und

lustig auf den Bildschirm gebracht. Nach wenigen Runden ist man begeistert und wenn man erst einmal im Duett am Joystick loslegt, sind die ersten Levels schnell über die Runden gebracht. Dazu spielt eine motivierende Melodie. Die Steuerung ist zwar eigenwillig, aber nach einigen Proberunden hat man sich daran gewöhnt. Die Paßwortoption erleichtert das Spielen und man kann immer wieder in der Welt starten, in der man gescheitert ist. Besonders niedlich gepixelt sind die Bilder für »Game Over« und wenn man eine Welt geschafft hat. Was erwartet den Spieler erst wenn er Funk und Punk zu Daisy zurückgebracht hat?

Titel: Cool Croco Twins, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Cool Croco Twins

64'er

8

WERTUNG

von 10

Spielidee Grafik Sound

Schwierigkeit steigend

von Jörn-Erik Burkert

Wenn kleine Jungs nach ihrem späteren Berufswunsch gefragt werden, hatten sie zumindestens früher oft die Antwort: Lokomotivführer! Wer seinen Kindheitstraum, egal aus welchem Grund, nicht wahr machen konnte oder auch ein Game mit einer originellen Idee sucht, trifft bei »Lokomotion« von Kingsoft ins Schwarze. Hier geht's darum, eine bestimmte Anzahl von Lokomotiven zu verschiedenen Zielbahnhöfen zu dirigieren. Dabei darf es möglichst zu keinem Zusammenstoß kommen, wenn zwei oder auch mehr Gefährte auf den Schienensträngen unterwegs sind. Mit einem Mauszeiger können die Weichen, die im Schienennetz integriert sind, gestellt und so für freie Fahrt gesorgt werden. Sind genügend Loks über die kniffligen Stellen gerollt, kommt man ins nächste Level.

Die Grafik ist sehr gut in Szene gesetzt, was man auch vom Umfeld der Gleise (Häuser, Bäume usw.) sagen kann. Die Musik in den Menüs und im Intro gefällt, die Sounds sind originell und vermitteln Eisenbahn-Feeling beim Spielen mit den Lokomotiven. Je nachdem wie gut man als Rangiermeister am Joystick ist, kann man einen höheren Schwierigkeitsgrad

Freie Fahrt!



Weichen nach Herzenslust stellen



Die eigene Wunschstrecke per Editor

aussuchen. Im Level-Editor ist es möglich, sich seine eigenen Strecken zusammenzubasteln. Der Editor beinhaltet ein Menü zum Einstellen der Optionen eines Levels und einen Teil, in dem Gleise, Bahnhöfe, Weichen, Kreuzungen, Bäume, Häuser und Seen gesetzt werden. Bevor man sich aber über die Levels hermacht, sollte man ein wenig mit dem Editor ex-

perimentieren, damit man voll und ganz alle Tricks beim Umgang mit ihm schnellst, dann kann der kleine Verkehrsplaner nach Lust und Laune seine eigenen Strecken basteln. Außerdem ist es ratsam, eine Sicherheitskopie vor dem Arbeiten anzufertigen, was problemlos möglich ist, da das Spiel keinen physischen Kopierschutz hat. Kleines Manko am Programm – die Mausbesitzer können ihr Eingabegerät nicht beim Spielen nutzen.

Das Game ist nicht nur Eisenbahn-Freaks zu empfehlen, sondern eigentlich eine tolle Denkspiel mit einem Spritzer Action für jedermann. Also: »Zur Abfahrt die Türen schließen und zurücktreten von der Bahnsteigkante!«

Titel: Lokomotion, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen

Lokomotion

64'er

8

WERTUNG

von 10

Spielidee Grafik Sound

Schwierigkeit steigend

von Jörn-Erik Burkert

Bei hochbrisanten Situationen auf der politischen Weltbühne nehmen die Regierungschefs gern die Hilfe der Spezialtruppe F.I.S.H. in Anspruch. Die schicken wiederum ihren besten Mann, äh Hecht, James Pond aufs Schlachtfeld. Schon einmal hat der Superagent James Pond Dr. Maybe das Handwerk gelegt, doch nun hat der Bösewicht eine Spielzeugfabrik am Nordpol in seine Gewalt gebracht und verhindert die Auslieferung der Spielsachen, die für Kinder in der ganzen Welt zum Weihnachtsfest gedacht sind. Der Hecht James mit dem Decknamen »Robocod« bekommt den Geheimauftrag, den Doc-Fiesling zu erledigen und das Weihnachtsfest zu retten. In der Fabrik hat der Terrorist Maybe Sprengkapseln installiert und sie als Pinguine getarnt. Diese soll Pond entschärfen und das in ganzen 48 Stunden, sonst greifen die Schwarzfräcke die Kinder an und verderben das Weihnachtsfest auf der ganzen Welt. Also bewegt sich James in Richtung Nordpol, um seinen Auftrag erfolgreich zu erledigen. In acht verschiedenen Levels muß der Geheimdienstmitarbeiter à la 007 verschiedene Aufgaben lösen und sich die Einzelteile für einen Spezialanzug zusammensuchen. In dem Anzug kann er Gegner plattmachen und brenzlige Situationen leichter lösen.

Die Tatsache, daß von »James Pond 2 – Robocod« auf dem C64 umgesetzt wurde, ist einmal lobenswert und vor allem ein Beweis, daß Konvertierungen auf 8 Bit nicht zu schwierig sind. Spiele-

Der Superhecht



James mit Flugzeug unterwegs

Die Teddybärfabrik ist eine Station von Robocod



risch macht Mr. Pond eine gute Figur, bei der Grafik jedoch haben die Designer keine Meisterleistung hingelegt: Die Farben sind wild auf den Bildschirm gegossen, es gibt hier keine Harmonie. Hintergrundgrafiken und Gegner-Sprites sind nur schlecht gezeichnet, einziges Highlight bei der Optik ist James. Die Musiken und Sounds sind nicht schlecht, reißen den Spieler aber auch nicht vom Hocker. Schade, daß die Umsetzung des Spiels

so unter der grafischen Gestaltung leidet, denn daß es auch anders geht, sieht man beim 64'er-Highlight »Creatures 2« von Thalamus. Außerdem nerven die langen Ladezeiten und das ständige Nachladen des Intros, wenn man bei der Mission in einer der Fabriken versagt.

Titel: James Pond II, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, 4044 Kaarst 2

James Pond II	
64'er	6
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel

von Jörn-Erik Burkert

Eine Kugel rollt über eine Fläche aus verschiedenen Feldern, nach und nach verschwinden die Felder vom Bildschirm. Wenn es dem Spieler nicht gelingt, mit der Kugel alle Felder vom Screen zu räumen ohne dabei in die »Tiefen« des Bildschirms zu stürzen, ist ein Leben futsch. Diese eigentlich schon oft umgesetzte Idee haben ROM-Developments neu in Szene gesetzt. Die Grafik und der Sound, in zeitgemäße Form gepackt, gefallen. Durch das Einfügen neuer Elemente ist die ursprüngliche Idee ein wenig aufgepeppt und man findet u.a. Teleporter und Sprungfelder, die für den Transfer der Kugel zwischen den Feldern sorgen. Der eingebaute Level-Editor ist eine wertvolle Zugabe, sowohl für Leute, die einige Levels nicht schaffen, als auch für die, die alle Levels durchgespielt haben und nun eigene Aufgaben entwickeln wollen. Erfreulich ist der recht günstige Preis des Games!

Smiley on Tour



Wieder ein harter Brocken fürs Grinsegesicht



Der Synopsis-Editor

Titel: Synopsis, Preis: 20 Mark, Vertrieb: ROM Software, M. Rüttinger, Zerkabelstr. 93, 8500 Nürnberg 30

Synopsis	
64'er	7
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	steigend

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

von Jörn-Erik Burkert

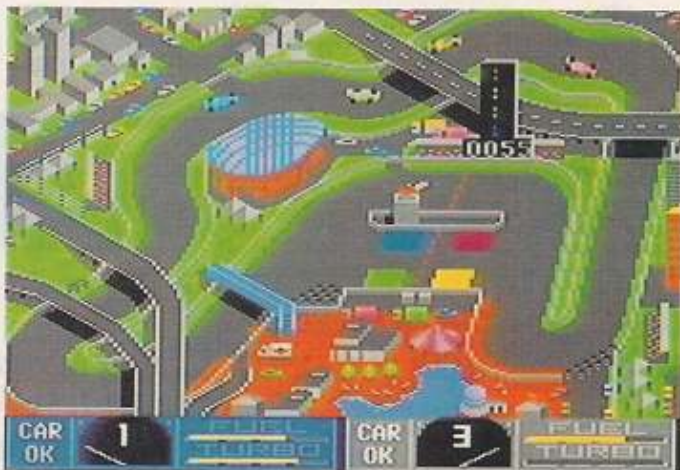
Das Thema Autorennen reizt immer wieder Programmierer, ein neues Game zu coden. Im Fall »Indy Heat« von Storm-Software wurde eine altbekannte Form dieser Spieleart wieder aufgegriffen. Die Fahrstrecke wird schräg von oben dargestellt



Schräg von oben: die Ansicht bei »Indy Heat«

und man lenkt sein Gefährt mit mehr oder weniger Geschick, die Gegner im Nacken, über die Piste. Ab und an muß man die Servicebox aufsuchen und seinen Boliden wieder auf Vordermann bringen lassen. Selbst wenn das eigene Gefährt einmal brennt, kann man den Schaden an der Box richten. Hat man seinen Tank auffüllen lassen und neue Slicks auf der Felge, donnert man wieder über die Piste

Bleifuß



Einige Levels weiter noch mehr Kurven und Hindernisse

um die zehn Rennen zu gewinnen und den Siegerpokal entgegenzunehmen. Bevor es aber so weit ist, muß man erst einmal alle Gegner in den einzelnen Rennen besiegen. Vor dem ersten Start erhält man vier Münzen und kann diese

bei verlorenen Rennen einsetzen, um weiterzuspielen. Zwischen den einzelnen Rennen kann man seinen Wagen in einem Shop aufmotzen und z.B. eine neue Maschine kaufen. Zum Spielen hat man zwei Steuermodi zur Verfügung. Einmal

den »normalen« und zum zweiten den »alternativen« Modus. Genauere Erklärungen findet man in der ausführlichen Beschreibung, die in deutscher Sprache dem Spiel beiliegt. Auf den ersten Blick ist man bei »Indy Heat« enttäuscht, aber bei längeren Spielen kommen Suchterscheinungen auf. Die Grafik der Sprites und Hintergrundbilder ist unspektakulär und beim Spielen donnern nur einige Sounds bei Zusammenstößen aus den Lautsprechern. Trotzdem macht die Raserei Spaß. Das vor allem, wenn man mit einem Freund am zweiten Joystick versucht, das Feld aufzurollen.

Titel: Indy Heat, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

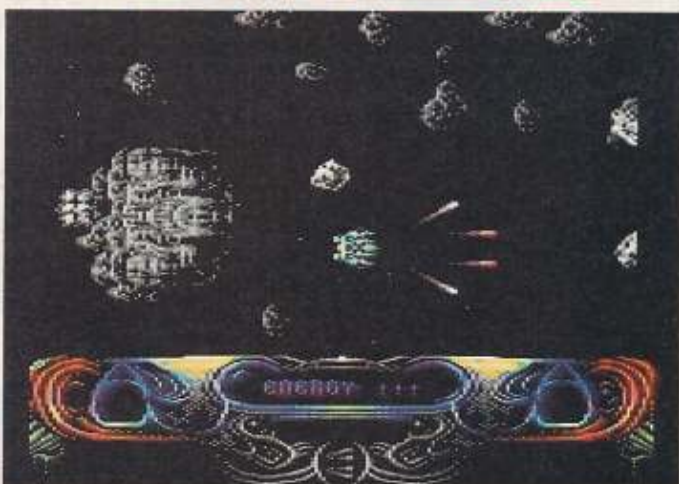
Indy Heat	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit steigend	

von Jörn-Erik Burkert

Zehn Jahre nach der Jahrtausendwende bewegt sich ein Asteroid auf die Erde zu und umkreist unseren Planeten. Astronomen, Weltraumexperten und Astrophysiker stehen vor einem Rätsel und beginnen das fremde Objekt zu untersuchen. Es wird eine Sonde ausgeschickt, die Näheres über den Asteroiden herausfinden soll. Die Wissenschaftler bekommen durch den Satelliten die Information, daß der Asteroid Höhlen besitzt, die von Außerirdischen angefertigt wurden, um in ihnen wertvolle Artefakte zu lagern. Die Höhlen sind durch ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem geschützt und es scheint nicht möglich diese genauer zu untersuchen, da die Sonde nach einer gewissen Zeit keine Signale mehr von sich gibt. Die Menschen wissen, daß der Asteroid vier Höhlen hat und daß die Sonde vor ihrer Zerstörung noch die Existenz einer fünften geheimen Kammer gemeldet hat. Ein Pilot soll nun das Rätsel des fremden Raumkörpers entschlüsseln und bis in die fünfte, geheimnisumwobene Höhle vordringen. Die NASA stellt das beste Raumschiff zur Verfügung und rüstet den Shuttle mit Extrawaffen aus. Ab geht es in Richtung Asteroiden, wo viele Gefahren warten.

Die Grafik von »Eon« verlockt sofort zum Gedanken, daß man es mit einem weiteren Shoot'em up

Asteroidenhatz



Mit dem Streuschuß fegt man die Gegner vom Himmel

im Stil von »Armalyte« oder »IO« zu tun hat. Aber das Spiel hat weit mehr zu bieten als man am Anfang denkt. In jedem Level kann man nach rechts und links fliegen und muß mit den vorhandenen Waffen die Energieraktoren ausschalten. Dann kommt man ins nächste Level. Zuvor muß man noch einen Obermotor ausschalten. In den Spielstufen wimmelt es nur so von Gegnern, die ziemlich heimtückisch und intelligent sind. Die

Steuerung ist perfekt, nur das Wechseln der Flugrichtung ist ungewöhnlich. Wer ein Sega-Joypad hat kann sich freuen, denn die zweite Feuertaste ist bei diesem Spiel ebenfalls belegt und sorgt für das Wenden des Raumgleiters. Diese kleine »Welt-Neuheit« funktioniert aber nur mit dem Sega-Pad und man sollte keine zum Sega-Pad kompatiblen Joysticks anschließen, denn diese erweisen sich beim Drehen des Raum-

schiffs als CIA-Killer (CIA heißt Complex Interface Adapter, er ist ein Chip im C64 und ziemlich teuer). Besonderes Lob an die Grafiker und Musiker, denn ihre Arbeit ist einfach super und erfreut das Spielerherz. Die Hintergrundbilder der Levels, die Gegner und das Raumschiff sind sehr gut gestaltet. Die Musik im Intro und während des Spiels ist vom Feinsten und kann überzeugen.

Trotzdem hat der Spieler mit einigen Problemen zu kämpfen. Man kann nur nach einigen Proberunden erkennen, welche Gesteinsbrocken und Hindernisse dem Schiff Schaden zufügen. Nebenbei muß man einen flinken Finger am Feuerknopf haben, da die Gegner zahlreich sind. Deshalb ist das Spiel nur für Fortgeschrittene und Profis, die genügend Erfahrung und Übung haben.

Titel: Eon, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen

Eon	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit hoch	

Clubkiste

Gemeinsam geht's besser

Wenn Sie auch dieser Meinung sind, finden Sie auf dieser Seite bestimmt einen Club in Ihrer Nähe.

von Heinz Behling

Vielleicht geht es Ihnen so, wie einem großen Teil der Hobby-Computerianer: Man bringt sich zwar viel selbst bei, doch irgendwann kommt der Punkt, an dem Hilfe gebraucht wird. Doch woher nehmen?

Hier haben es Club-Mitglieder einfach: Sie finden immer jemanden, der weiter weiß oder wenigstens jemanden kennt, der hilfsbereit ist.

Für alle Hilfesuchenden, aber auch für Leute, die nur mit anderen über ihr Hobby fachsimpeln möchten, hier die aktuelle Club-Adressenliste. Alle Anschriften wurden von uns überprüft. Sollte dennoch eine Adresse nach Anschreiben keine Reaktion zeigen, wären wir

für eine kurze Nachricht sehr dankbar.

Falls Sie einen Club kennen, der noch nicht in unserer Liste aufgeführt ist, oder gar selbst einen gründen, schicken Sie uns bitte ausführliche Informationen, wenn

möglich mit Fotos oder einer Clubzeitschrift. Unsere Anschrift:

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

Clubkiste			
Name	Ansprechpartner	Telefon	Adresse
126er Club	Uwe Schwesig	0451/493306	Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf
DACG-Computerclub e.V.			Postfach 30, 2811 Marfeld
Special-Soft-Club	Thomas Wessels	04961/5794	Wellagerstr. 16, 2951 Wobner/Wefage
Der Computerclub e.V.	Knut Reuther		Postfach 1104, 3057 Neustadt 1
Computerclub für Behinderte	Bruno Schmidt/Iiona Janicki	05341/12580	Am Saldergraben 38, 3320 Salzgitter
Druiden-Error-Soft-War	Malk Fekler	02952/8514	Gansauweg 54, 3538 Marsburg
CMC Krefeld e.V.			Postfach 1314, 4150 Krefeld 29
A.B.B.I.C. e.V.	W. Burger	02366/39623	Wieschenbach 45, 4352 Herden
SPINX & Company	Jochen Anderweit	05921/5914	Max-Reger-Straße 4, 4460 Nordhorn
Lathener Computer Club			Thrangartenweg 2, 4474 Lathen
Herner Computerclub			Postfach 7022, 4690 Herne 24
Geos User Club	Thomas Haberland	02461/29955	Matthiasstr. 23, 5100 Aachen
Public Software	CH. Einhaus	02207/3553	In der Fuhr 12, 5253 Lindlar 7
Computerclub Future-Alt e.V.	Klaus Herhold	02361/47140	Im Vogelsang 14, 5450 Neuwied 23
Club No.1	Michael Klüssinger	02181/590832	Feldstraße 26, 5630 Renscheid 11
CFC Hagen e.V.	Roland Mühninghaus	02331/24886	Einkartsstr. 46, 5800 Hagen 1
Multi-Computer-Club Hanau e. V.	Michael Franz	06181/14604 (werktags ab 18 Uhr)	Rhönstraße 6, 6450 Hanau 1
Szene Computerclub	Markus Engmann	08065/1339	Dorfstr. 5, 8019 Niciasreuth
Computer-Club-Mindelheim	Nils Sautter	08261/1375	Scheffelstr. 5c, 8948 Mindelheim
Melbourne Commodore Computer Club Int.	Bernie O'Shea		P.O. Box 1578, Box Hill, Vic. 3028 Australia
Commodore Hornsby User Group	Frank Bunton		P.O. Box 1578, H.Northgate NSW 2077 Australia
Geos User Kontakt-Club	Lothar Neubert		Klara-Wieck-Straße 11, D-7024 Leipzig
Electric Dreams 64	Ingmar Bauer		Elsterau 12, D-7143 Litzschena

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

64ER ONLINE



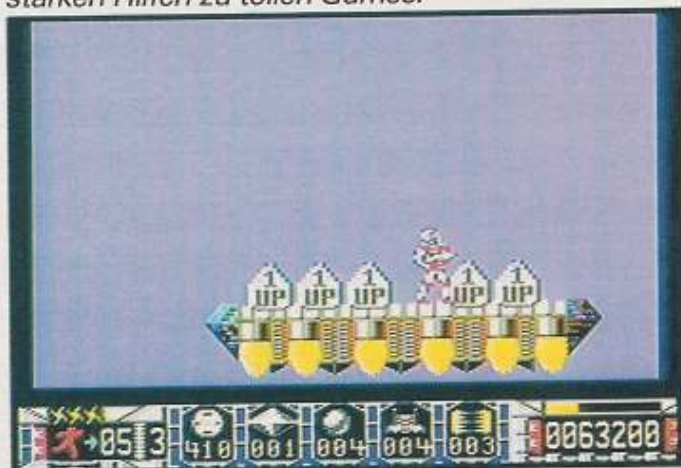
WWW.64ER-ONLINE.DE

Hallo Fans!

Tip des Monats: Turrican

Wie man sich sieben Extraleben beim Actionhit »Turrican« erschleicht, hat Stephan Volkman im Level 1-2 entdeckt. Gleich nachdem man der Riesenfaust das Lebenslicht ausgeblasen hat, gelangt man zu einem Turm in Level 1-2 (s. Karte). Dort muß man vorsichtig die Bonusblöcke aktivieren und gelangt auf eine höher gelegene Ebene, wo sich sieben Leben für Turrican befinden. Beim Springen von Bonusblock zu Bonusblock sollte man vorsichtig sein, denn wenn man von den Blöcken abstürzt, verschwinden sie für immer, und so sind auch die kostbaren Extra-Lives nicht mehr erreichbar. Für diese tolle Hilfe in diesem Monat die 100 Mark in bar!

Auch im vergangenen Monat sind massig Tips und Tricks in der Redaktion zur Rubrik »Hallo Fans!« eingetroffen. Und wieder mixten wir einen bunten Cocktail aus POKEs, Cheats, Karten und anderen starken Hilfen zu tollen Games.



Turrican um einige Leben reicher

Her mit den Tips

Hallo Fans, heißt das Motto dieser Rubrik und damit wollen wir zum Mitmachen anregen. Wenn Ihr einen Trick kennt, mit dem Ihr in Spielen schummelt oder das Spiel erleichtert, dann schreibt ihn auf und schickt ihn an:

Markt & Technik
Redaktion 64'er
Stichwort: Spieletips
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar b. München

Egal ob POKe, Cheat, Karten (bitte nur auf weißem Papier gezeichnet) oder Paßwort, Ihr helft anderen Spielern über schwierige Klippen beim Spielen und habt außerdem noch die Chance, den Spieletip des Monats zu landen und dafür 100 Mark zu kassieren.

Also Stifte und Drucker scharf gemacht und Euere heißen Tips und Tricks aufs Papier gebracht.

Euer Jörn-Erik »Leo« Burkert

Passing Shot

Beim Aufschlag sollte man den Ball mit dem Teil des Schlägers treffen, der sich zwischen Bespannung und Griff befindet. Dann landet man ein Ace.

Sebastian Butry, Aachen

Kaiser II

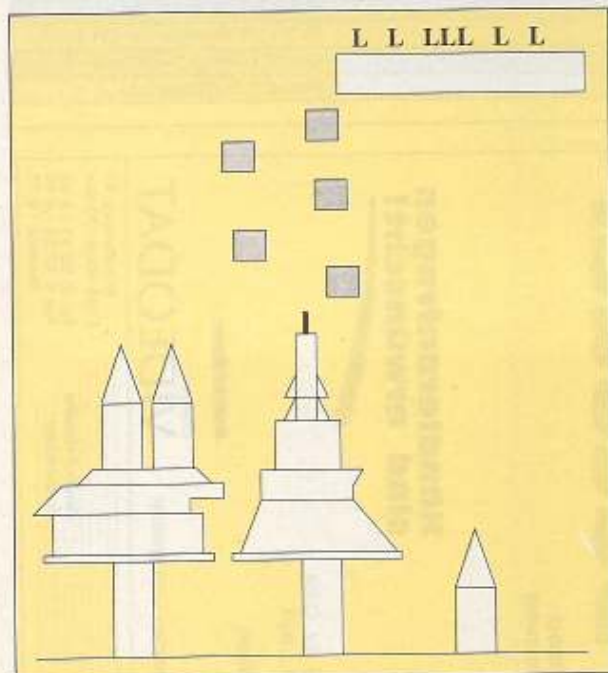
Wenn man bei dieser Simulation den Zoll von sechs auf acht erhöht, wächst nach ca. 2 bis 3 Jahren die Stärke der Soldaten.

Peter Ewert, Soest

Sim City

Um einen Tornado oder ein Monster loszuwerden, braucht man diese nur in den schwarzen Bildschirmrand zu setzen.

Jens Auer, Mending



Sieben auf einen Streich - Extraleben bei Turrican

Stoppt den Calippo-Fresser

Mit folgenden Tips kann man das Eiscrème-Game lösen:

Level 1: POKe 4719,173

Level 2: POKe 4718,173

Dann kann man ohne Probleme zu Wasser und in der Luft in Richtung Calippo-Insel reisen.

Dort angekommen, sagt man den Eingeborenen das Paßwort »CALIPPO«.

Nun hat man zwei Wünsche frei und nimmt sich »Calippo« und »guter Rat« mit.

Mit POKe 4793,173 kommt man ohne Ärger durch Level 3. Den Drachen besänftigt man mit »Schlürf«.

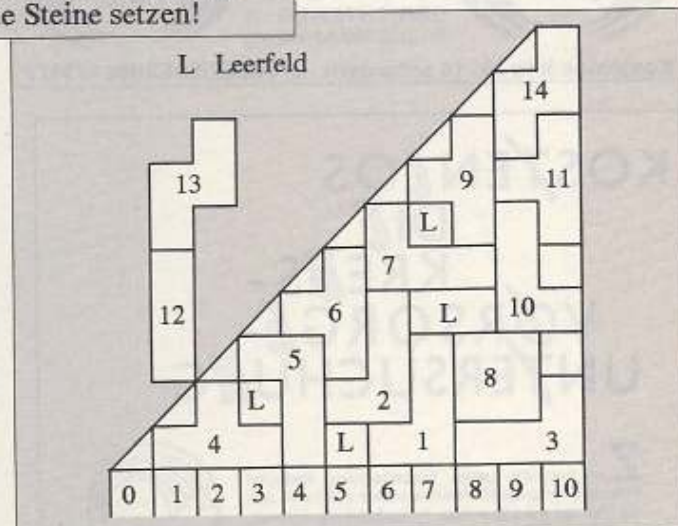
Im Level 4 ist POKe 4785,185 wirkungsvoll und nach dem Tic-Tac-Toe-Game in Level 5 POKe 16508,173. Nun nur noch die Mütze des Calippo-Fressers fordern (an den guten Rat erinnern!) und er ist besiegt. Die beiden Skizzen helfen außerdem noch beim Teris-Puzzle und dem Tic-Tac-Toe-Spiel.

Marco Nipp, Oldenburg

Tic-Tac-Toe-Game (Level 5 Calippo-Fresser)

2		
4	1	
3		

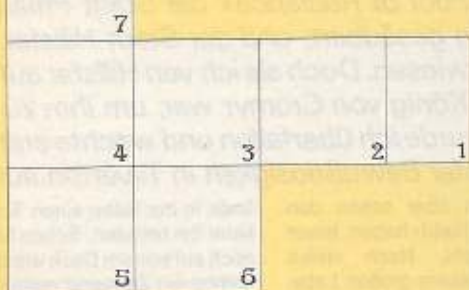
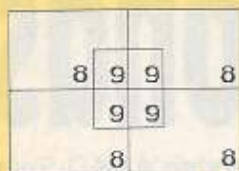
In dieser Reihenfolge die Steine setzen!



Tic-Tac-Toe und das Tetris-Puzzle sind keine Hürde mit den Skizzen

Stadtteile von Phlan

- 1: bewohnter Teil von Phlan
- 2: Slums
- 3: Kuto's Well
- 4: Fodal Plaza
- 5: Textile House
- 6: Bibliothek
- 7: Stojanow Gate
- 8: Festung des Tyranthraxus
- 9: Garten der Festung



Phlan - der Mittelpunkt bei »Pool of Radiance«



Der silberne Drache ist ein Gegner bei »Pool of Radiance«

Pool of Radiance

Einige tolle Hilfen für Rollenspieler, die beim SSI-Game »Pool of Radiance« festhängen, hat uns Harald Grauer aus Wiesloch geschickt. Außerdem findet Ihr einen Stadtplan von Phlan.

Wenn man einen Kampf mit den »Hill Giants« in der Festung des Tyranthraxus umgehen will, sollte ein böser Charakter aus der Party mit ihnen überheblich reden. Auf die Fragen der »Hill Giants« sollte man mit »Tyranthraxus« antworten.

Mit Zentauren, Quicklings, Soldaten und Händlern kann man nett (nice) reden.

Nachdem man die Kobolde in ihrer Höhle besiegt hat, kann man auch mit ihnen nett (nice) reden. Auf diese Art und Weise hilft man den Nomaden.

Ultima 6

Wenn man bei »Ultima 6 - The False Prophet« mit sich selbst redet und folgende Wörter verwendet:

- I <RETURN>
- WANT <RETURN>
- CHEAT <RETURN>

wird man in ein Cheat-Menü gebracht. Nach Anwahl des Punkts 3 wird nach der Nummer des Partymitglieds gefragt, welches man manipulieren möchte. Es erscheint die Spielfigurstatistik und man kann seinen Charakter stärken. Man geht dabei nach folgendem Muster vor:

- 1. Strength 90 addieren
- 2. Dexterity 90 addieren
- 3. Intellect 90 addieren
- 4. Level 1 bis 5 addieren
- 5. Health Taste <5> drücken

Wählt man im Cheat-Menü Punkt 5, kann man sich in den verschiedenen Circles die Zaubersprüche anschauen. Im Zauberspruchmenü so lange 1 eingeben, bis keine Sprüche mehr da sind.

Mit einer Null kommt man aus dem Untermenü und mit einer weiteren Null wieder ins Spiel. Am Ende noch eine Übersicht über alle Zaubersprüche der einzelnen Circles.



Bei Ultima 6 ist ein Cheat-Mode eingebaut

1st Circle	2nd Circle	3rd Circle	4th Circle	5th Circle	6th Circle	7th Circle	8th Circle
Create Food	Invasion	Curse	Conjure	Energy Field	Charm	Chain Bolt	Death Wind
Dispel Magic	Magic Arrow	Fireball	Disable	Lightning	Flame Wind	Energy Wind	Mass Charm
Harm	Poison	Magic Lock	Fire Field	Paralyze	Hail Storm	Mass Curse	Mass Kill
Heal	Sleep	Mass Sleep	Great Heal	X-Ray	Mass Protect	Mass Invisible	Resurrect
Help	Telekinesis	Protection	Locate	Explosion	Poison Wind	Wing Strike	Summon
Light	Unlock Magic	Dispel Field	Mass Dispel	Invisible	Web	Gale Travel	Time Stop
		Great Light	Sleep Field			Kill	Tremor
			Wind Changed				

Die Zaubersprüche der Circles bei Ultima 6

Die Koboldhöhle befindet sich im westlichen Teil der Wildnis. Als erstes muß man an die Quelle des westlichen Flusses. Von dort einen Schritt nach oben und einen in Richtung Osten, dann steht man vor der Höhle. Man sollte den kleinen Eingang wählen und dem Kobold mit der weißen Fahne folgen. Er geht zu einer »Wyvern«, von der man sich auf die Suche nach dem bewachten König macht und der Efreel-Flasche.

Die Falltür (trapdoor) im Turm des Tyranthraxus zu öffnen lohnt sich nicht, da die Person, die die Tür aufmacht, versteinert wird. Im Raum befindet sich nur eine Medusa.

Das Tor zum Garten von Tyranthraxus kann man mit »Dispel Magic« öffnen. Bevor man ihn betritt, sollten sich die Priester einige »Snake Charm« merken. Dasselbe, bevor man sich in die Wildnis begibt.

In den Türmen des Tyranthraxus kommt man recht einfach, indem man die Halle, in der man Tyranthraxus getroffen hat, gründlich untersucht.

Böse NPCs (z.B. ein Hero) schließen sich im Endkampf Tyranthraxus an. Deshalb: die Personen los werden!

In den Türmen des Stojanow-Tores kann man sich ungestört ausruhen.

Im äußeren Ring der Festung des Tyranthraxus und in seinem Garten kann man sich nicht ausruhen. In den Gebäuden des Gartens findet man jedoch Ruhe.

Den harmlosen Mann im Garten von Tyranthraxus und die alte Frau in den Slums sollte man nicht umbringen.

In den Teichen unterwegs sollte man tauchen, denn da finden sich nützliche Dinge.

Tyranthraxus ist absolut magierresistent.

Die Wachen des Tyranthraxus sind sehr anfällig gegen »Charm Person« und »Hold Person«. Der Spruch »Sleep« hilft dagegen wenig bei diesen Gegnern.

Auf Wesen, die zaubern können (z.B. Drider oder Magiere), lohnt es sich den Zauberspruch »Silence« anzuwenden.

Wenn man nach der Party-Generierung keine guten Waffen hat, holt man sich in der Trainingshalle zwei »Heros«. Mit ihnen geht man in die Slums und kämpft gegen die dort hausenden Monster. Die verletzten Heros werden nicht geheilt und nach ihrem Tod kann man sich die Schwerter+1 nehmen. Dann wirft man die beiden toten Heros aus der Party und holt sich die nächsten. Angebote in der Trainingshalle sollte man ablehnen.

Im äußeren Ring der Festung des Tyranthraxus befindet sich ein Bane-Tempel. Die Priester dort sollte man sofort erschlagen und sich nicht segnen lassen.

von Thees Lagerbauer

Bis auf mein Geld und meine Kleider ist alles weg, was ich besaß. Ich finde dafür fünf Tätowierungen (wie ich später erst erfahren habe, heißen diese »Bonds«) auf meinem Arm. Hier stehe ich nun, und weiß nicht so recht, wie ich mich verhalten soll. Aber eins ist sicher: es warten viele neue SSI-Abenteuer auf mich und meine Party! Als erstes suche ich einen Waffenladen auf und rüste mich und meine Mannen. Bei einem Spaziergang erfahre ich im Ort die Geschichte der Bonds (JE38). Der König Azoun von Cormyr hat für die Rückkehr seiner Tochter eine hohe Belohnung ausgesetzt und das zieht bei meiner Truppe. Da in der Stadt nichts los ist, verlasse ich Tilverton. Am Stadttor begegnet mir die Kutsche des Königs. Plötzlich geraten ich und meine Mannen vollkommen außer Kontrolle, da eine meiner Tätowierungen zu leuchten beginnt und ich wie von Sinnen bin. Wir greifen den königlichen Konvoi an, nachdem wir die ersten Begleiter des Königs niedergemetzelt haben, werden wir umzingelt und ergeben uns.

The Guild

Darauf bringt man uns in einen Knast, wo ich einen Dieb kennen-

lerne, der mir hilft, ins Versteck der Langfinger zu flüchten. Doch viel Freizeit ist mir auch hier nicht gönnt, denn nach kurzer Zeit greifen uns Fireknives an. Die Fireknives haben aber schlechte Karten, denn viele Diebe kämpfen auf meiner Seite, und der Fight ist schnell zu Ende. Dummerweise fällt der Gildemaster bei diesem Kampf und ich entschieße mich, diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen (JE4). Also erst mal raus hier. Doch das ist leichter gesagt als getan: Ich muß noch viel kämpfen um dem Schlupfwinkel der Diebe zu entkommen. Auf meinem blutigen Weg aus dem Gildehaus finde ich verschiedene Ausrüstungsgegenstände und stehe endlich vor dem Gebäude. Danach halte ich mich südlich, bis ich beim Hideout der Fireknives ankomme. Jetzt gehe ich immer in Richtung Süd-West, bis ich zum Leader der Fireknives (JE11) komme. Auch die gesuchte Prinzessin ist hier. Also killen wir den Anführer der Fireknives (alle Fireballs, Charm Person und Hold Person-Sprüche benutzen). Doch mit einem Mal kommt der König in den Hort des Bösen herein. Wir werden vors königliche Tribunal gebracht und sollen für unsere Taten verurteilt werden. Durch die Fürsprache der Prinzessin werden wir zwar nicht getötet, aber aus der Stadt verbannt.

Hap

Aber was soll's – dank der vielen Kämpfe werde ich um eine Erfahrungsstufe befördert und werde von einem Bond befreit. Ich ziehe weiter zur Ortschaft Hap. Auf meinem Weg begegne ich einem Mann an den Standing Stones, der mir verschiedenes bezüglich der Bonds sagt. Dann gehe ich nach Hap. Hier halten sich unfreundliche Dark Elfes auf, welche die ganze Stadt in Angst und Schrecken versetzen. Auf dem Weg zum anderen Ende der Stadt treffe ich einen Magier,

welcher in Zukunft meine Party als NPC (nichtaktiver Charakter) begleitet. Dann gehe ich durch die hinterste Tür im Hause des Magiers, wo mich ein sehr schwerer Kampf mit einem Dungelelf erwartet. Ich kille den Bösewicht, bekomme viele Erfahrungspunkte und finde eine Karte. Das Dorf hat nun seine Ruhe, und ich gehe. Mit Hilfe der Karte komme ich von Hap in eine Höhle. Die

Curse of Azure Bonds

Lang ist es her, da habe ich im ersten AD&D-Spiel von SSI »Pool of Radiance« die Stadt Phlan und Umgebung gesäubert, und der Stadt Hillsfar viele Dienste erwiesen. Doch als ich von Hillsfar auf dem Weg zum König von Cormyr war, um ihm zu Hilfe zu eilen, wurde ich überfallen und wachte erst wieder aus tiefer Bewußtlosigkeit in Tilverton auf...

Magier sollten aber schon den Spruch »Fire Shield« haben, bevor man weitergeht. Nach vielen Kämpfen in diesem großen Labyrinth komme ich zu einem untoten Drachen. Ich will mich nicht mit ihm prügeln und verlasse ihn. Ich

finde in der Nähe einen Turm und kann ihn betreten. Schon finde ich mich auf seinem Dach wieder. Hier kommt ein Zauberer namens Dracandros zusammen mit vielen Drachen auf mich zu. Ich greife ihn an, und die Drachen hauen auch so



Die nette Dame begrüßt den Abenteurer zum Spielstart



Die Bonds sind auf dem Arm »eingeschnitten«

gleich ab. Daraufhin rennt Dracandros den Turm runter und ich folge ihm. Zwar erwarten mich unterwegs viele schwere Kämpfe mit den Dracandros-Anhängern, aber das ist mir egal. Als ich unten ankomme, greift mich Dracandros mit seinen Kameraden an. Ich metzele sie alle nieder. Als Entschädigung finde ich einen »Helm of Dragons« (mein zweites Bond bin ich auch los).

Yulash

Um ein weiteres Bond abzuschütteln, gehe ich nach Yulash.

Kämpfe durchzuhalten, aber bald finde ich auch einen Ausgang aus der Höhle. Im Tageslicht bemerke ich, daß ich meine dritte Tätowierung los bin.



Gesichter sprechen zur Party



Als Beute winkt der »Helm of Dragons«

Als erstes kämpfe ich mich durch die Stadt bis zur Grube von Moander. Als ich reingehe, wird hinter mir der Eingang verschüttet, und ich gehe weiter, bis ich zwei Gleichgesinnte namens Alias und Dragonbait finde. Als nächstes gehe ich eine Etage tiefer. Hier betrete ich einen Tempel, wo mir die Hohepriesterin begegnet, welche die Schuld an meinem dritten Bond trägt. Sie erweckt den Gott Moander zum Leben, und anschließend tritt sie mir zum Kampf gegenüber. Halb so wild, aber daß noch ein zweiter Kampf gegen den Gott folgen muß, ist sehr unschön. Dafür finde ich aber nach meinem Sieg auch den »Gauntlet of Moander«. Jetzt habe ich zwar noch einige



Der Dieb hilft den Abenteurern gelegentlich



Im Camp der Diebe haben wir nicht viel Ruhe

Zenthil Keep

Da ich auch meine letzten beiden Bonds loswerden will, suche ich dieses Mal mein Glück in Zenthil Keep. Hier begegnet uns eine Bardin, welcher wir folgen. Sie bringt mich in den Turm von Fzoul Chembril. Auf der Suche nach dem Oberbösewicht des Turms begegnet mir eine Person, die total verummmt ist. Der Lösung des Rätsels gewiß, folge ich ihr. Der Vermummte bringt uns in den Temple of Bane, wo ich auf Dexam dem Beholder treffe. Der uns ja schon bekannte Fzoul Chambril darf natürlich auch nicht fehlen, und die beiden Wesen beginnen einen Kampf, den Dexam gewinnt. Da Fzoul Chambril Ursache für meinen vierten Bond war, werde ich durch dessen Tod von meiner vorletzten Tätowierung befreit. Indessen haut Dexam ab, was ich natür-



Die königliche Kutsche in Sichtweite der Party

lich nicht zulassen will. Ich folge ihm, wobei es zu vielen Kämpfen kommt, bis ich endlich meinem ersehnten Kampf bekomme. Ich töte natürlich auch ihn, und finde ein »Amulett of Lethander«, was ich selbstverständlich nicht liegenlasse. Die Bardin begleitet uns aus der Stadt hinaus, und es beginnt ein Krieg zwischen den Städten Zenthil Keep und Yulash.

Tyranthraxus

Da ich keine Stadt mehr weiß, zu der ich noch gehen kann, wende ich mich wieder zu den Standing Stones. Hier ist ein graugekleideter Mönch, welcher sich sogleich in den heiß ersehnten Endgegner Tyranthraxus verwandelt. Er sagt mir, daß ich ihn in seinem Tempel besuchen soll und verschwindet sogleich schon wieder. Ich gehe zur Stadt Myth Drannor, wo ich den Friedhof besuche. Hier werde ich zwar von schaurigen Kreaturen angegriffen, finde dafür aber nach meinem Sieg einen Durchgang zum Tempel. Als ich ihn betrete, leuchtet mein letztes Bond auf, und ich kann mich nicht mehr bewegen. Tyranthraxus nimmt mir gerade meine drei schwer erkämpften magischen Gegenstände weg und will sie vernichten, als plötzlich Elminster kommt, und sie mir wiedergibt. Da kann ich mich auch schon wieder bewegen, und Tyranthraxus flieht in den zweiten Stock. Viele Kämpfe muß ich durchhalten, bis ich endlich zur Treppe vom zweiten Stock komme. Hier ist auch eine Tür, vor dem Tyranthraxus mit seinen Leuten steht. Hinter dieser befindet sich der bekannte Pool of Radiance. Ich kämpfe gegen Tyranthraxus, was mit einem großem Blutbad endet. Aber schließlich habe ich seinen leiblichen Körper doch besiegt und die drei magischen Gegenstände versiegeln den Pool of Radiance. Damit bin ich meine Bonds alle los, und Elminster teleportiert mich nach Shadowdale. Hier feiere ich meinen Sieg, und habe das Spiel durchgespielt.



Dexam, der Beholder ist ein harter Brocken

Curse of the Azure Bonds

Der zweite Teil des Fantasy-Epos »A Forgotten Realm« von SSI setzt die Geschichte des »Pool of Radiance« fort. Nach den Abenteuern in der Stadt Phlan und dem furiosen Sieg, wollen die siegreichen Abenteurer dem König von Cromyr zu Hilfe eilen. Unterwegs wird die Crew überfallen und betäubt. Als die Party er-

wacht, findet sie sich in Tilverton, der Königsresidenz, wieder. Der Anführer hat fünf Tätowierungen auf dem Arm, die Bonds genannt werden. Diese Bilder übernehmen zeitweise die volle Kontrolle über die Körper der Partymitglieder. Die Kämpfer ziehen nun los, um sich von den lästigen Hautbildern zu befreien.



Tyranthraxus, der grausige Endgegner

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Außerdem freuen wir uns über Szene-Fotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion

- 12/90: Turrigan
- 1/91: R.Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turrigan II (Teil 1)
- 8/91: Turrigan II (Teil 2) und Secret Silver Blades
- 9/91: Turrigan II (Teil 3) und The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance Teil 1
- 7/92: Pool of Radiance Teil 2
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds

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

EVERGREEN Antiriad

von Peter Klein

Irgendwann in der Zukunft erreicht der kalte Krieg einen vorläufigen Höhepunkt. Nord- und Südsektor brechen sämtliche diplomatischen Beziehungen nach einer Gipfelkonferenz ab und bereiten den letzten entscheidenden Schlagabtausch vor. Um sich vor den grausamen Folgen eines eventuellen Atomkriegs zu schützen, entwickeln Wissenschaftler beider Seiten einen Kampfanzug mit allem technischen Knowhow und den tödlichsten, derzeit bekannten Waffen. Aber zu spät... durch einen kleinen diplomatischen Zwischenfall kommt es zur Katastrophe. Der fast fertiggestellte Kampfanzug ANTI-RAD wird dabei in Stücke gerissen und verschwindet in den Weiten der nuklearen Eiszeit.

Nach Jahrhunderten der Regeneration entspringt diesem Chaos eine neue, menschenähnliche Rasse, stark, intelligent und gegen Radioaktivität immun. Sie führt ein friedliches und einfaches Leben, bis eine Invasion einer fremden und hochtechnisierten Macht die Harmonie abrupt beendet. Fast al-



Mit dem Kampfanzug ANTI-RAD gibt's keine Probleme mehr

le sterben im erbarmungslosen Laserfeuer der Angreifer. Nur eine kleine Gruppe Weiser, Frauen und Männer kann sich dem Zugriff geschickt entziehen. Um dem Schrecken endlich ein Ende zu bereiten, organisieren die Weisen eine Art Wettkampf, in dem sich nur der Stärkste und Beste durchzusetzen vermag. Dabei fällt besonders der junge Krieger Tal auf. Die

Weisen beauftragen ihn, ANTI-RAD zu suchen, zu aktivieren und die Besetzer zu vertreiben.

In seine Rolle schlüpfen Sie. Am Anfang nur mit Steinen ausgerüstet, müssen Sie also zunächst versuchen ANTI-RAD zu finden. Ist das gelungen, fehlen nur noch die mächtigen Waffen, um dem Kampfanzug seine ursprüngliche Stärke zurückzugeben und die

Energiebasen der Invasoren mit viel Geschick und Geduld zu vernichten.

Antiriad wurde von den beteiligten Grafikern und Musikern glänzend in Szene gesetzt. Allein das perfekt animierte Spielersprite ist auch für heutige Verhältnisse ein Augenschmaus und wurde bislang noch von fast keinem Spiel übertroffen. Auch die übrigen Grafiken (speziell der Kampfanzug) können sich durchaus sehen lassen. Schade nur, daß die Programmie-



Cool bleiben und abwarten

rer »Scrolling« offenbar für eine olympische Disziplin hielten, der Bildschirmausschnitt schaltet nur von Bild zu Bild. Trotzdem: Abwechslungsreiche und schwierige Landschaften machen dieses Spiel zum Hochgenuß und Evergreen für Action- und Tüftelfans.

von Arnd Wängler

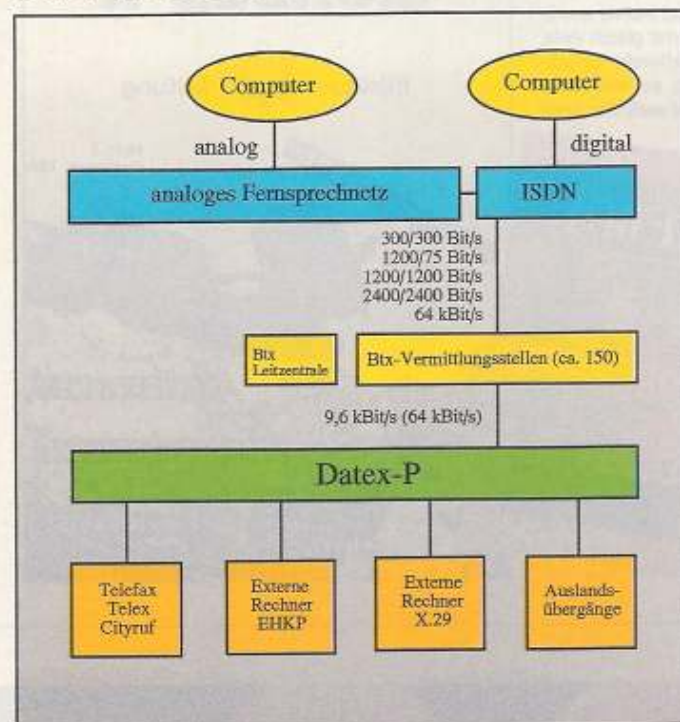
Die Geschichte des Bildschirmtext-Dienstes ist eine Geschichte der Schlagzellen. Leider waren diese selten positiv. Dabei erstreckte sich die Kritik weniger auf die technischen Leistungen des Systems, die eigentlich von Anfang an gut waren, als auf seine Wirtschaftlichkeitsrechnung. Als die Post noch Post hieß und nicht Telekom, war es wohl eher gleichgültig, wie teuer der Service im Aufbau und Unterhalt war. Heute, da auch die Post, pardon Telekom das Wort Wirtschaftlichkeit und Kostendeckung entdeckt hat, wurde schnell klar, daß man so wie bisher nicht weiterwursteln konnte. Das Problem des Btx-Dienstes war lange Zeit das des Zugangs. Mit D-BT 03 Modem oder gar Hardwaredecoder war eben kein Staat, sprich Teilnehmerrekord zu machen. Btx war nur für Reiche da, weit weg vom Volksmedium. Das änderte sich erst, als man sich entschloß, auch Softwaredecoder zuzulassen. Einer der ersten voll funktionsfähigen Softwaredecoder wurde von der 64'er in der Ausgabe 1/90 der gesamten Auflage beigelegt. Weitere Aktionen in PC-Magazinen folgten bei Markt & Technik, aber auch bei anderen Verlagen. Nicht zuletzt dadurch steigerte sich die Teilnehmerzahl langsam aber stetig auf heute rund 300000. An der unbefriedigenden Kostensituation änderte das für die Telecom wenig. Btx blieb nach wie vor ein Millionengrab.

Neue Generation

Das soll sich nach dem Willen der Telekom nach der bevorstehenden »kleinen Revolution« und der Einführung der Btx Release 4.0 mit Datex J (J = Jedermann) ändern. Wichtigste nach außen sichtbare Änderung wird die Einführung eines ASCII-Modus sein. Wer bisher versuchte, sich mit seinem C64, einem Terminalprogramm und einem Akustikkoppler oder Modem in Btx einzuwählen, wurde sehr schnell enttäuscht. Die Verbindung wurde zwar hergestellt, aber blitzschnell wieder abgebrochen, weil keine Kommunikation nach dem CEPT-Standard zustande gekommen war. Das wird zukünftig kein Problem mehr sein, denn bei der Anwahl des Systems wird geprüft, mit welcher Art von Endgerät man arbeitet. Dem entsprechend wird entweder nur im Textmodus- oder wie bisher im CEPT-Grafikmodus kommuniziert. Genau genommen wird zwischen drei verschiedenen Modi unterschieden: CEPT Profil 1 entspricht dem bisherigen Standard, CEPT Profil 2 ähnelt dem französischen System und erlaubt die Darstellung von ASCII-Seiten nach Mini-

Btx heute und morgen

Bildschirmtext (Btx) hat sich klammheimlich gemausert. Nun will die Telekom durch eine neue Struktur das Angebot noch attraktiver machen. Gehen wir der Sache auf den Grund.



Das bisherige Zugangssystem wird stark vereinfacht und die analogen Anteile werden durch verstärkten Einsatz von ISDN deutlich reduziert. Weiterhin verdreifacht sich die Anzahl der Btx-Vermittlungsstellen.

tel-Standard, dritter Modus ist der reine ASCII-Modus. Das bedeutet zum einen, daß alle bisherigen Soft- und Hardwaredecoder auch weiterhin funktionieren werden. Aber auch alle herkömmlichen Terminalprogramme werden in Zukunft Verwendung finden, dann natürlich nur im reinen Textmodus. Für den zweiten Modus wird es preiswerte Endgeräte wie in Frankreich geben.

Eine weitere Neuerung betrifft alle Anbieter von Mailboxen oder Informationsdiensten und Datenbanken. Zwar konnten auch bisher schon externe Rechner an das System angebunden werden (Luftansa, Bahn, Banken etc.). Der Vorgang war aber teuer und technisch sehr aufwendig (EHKP-Protokoll). Ganz anders beim neuen System. Alle Mailboxen, die sich einen Datex-P-Anschluß (X.29-Protokoll) zulegen, können über Btx erreicht werden, denn es gibt eine Schnittstelle von Datex-J (Btx) nach Datex-P. Beim Kontakt mit einem externen Rechner können alle Vorteile ausgenutzt werden: Man kann beispielsweise schnell

(01910). Es wird auch nicht mehr zwischen verschiedenen Zugangsgeschwindigkeiten per Nummer unterschieden. Das System merkt, mit welcher Geschwindigkeit man »reinkommt« und stellt sich darauf ein. Neu ist in diesem Zusammenhang die 300/300- und die 9600/9600 Verbindung (letztere in einer weiteren Ausbaustufe). Auch die Protokolle MNP 5 und V42bis werden in Zukunft unterstützt. Als C-64-Besitzer hat man vor allem vom 300/300 Baud-Zugang viel Nutzen, denn die weit verbreiteten Akustikkoppler können meistens nicht mehr. Auch preiswerte Modems sind in dieser Geschwindigkeitsklasse am C64 weit verbreitet.

Nur Vorteile?

Mancher Hersteller von Hard- und Softwaredecodern wird sich über die Neuerungen sicherlich nicht sonderlich freuen. Kann man nun doch mit einem einfachen Terminalprogramm fast den vollen Service nutzen. Nur absolute Grafik-Freaks und solche Leute, die die grafischen Fähigkeiten des Systems als eigenen Nutzen brauchen (z.B. Ersatzteilbestellungen etc.) werden weiterhin den vollen CEPT-Standard (Profil 1) nachfragen. Alle anderen werden sich mit der abgespeckteren ASCII-Information zufriedengeben. Zu recht, denn zum Homebanking braucht man keine Grafik und beim Laden der Telesoftware ist sie sogar lästig und kostentreibend. Die Anbieter im System werden sich allerdings einiges einfallen lassen müssen, denn jede Seite muß nun nach allen drei Standards programmiert werden (was durchaus möglich ist und vom System erkannt wird). Seiten, die nicht für die zwei neuen Modi umprogrammiert werden, können nach wie vor nur im CEPT-Standard Profil 1 dargestellt werden.

Bei der Umstellung auf die Release 4.0 wird das ganze System gleichzeitig »ausgemistet«. Nach Willen der Betreiber werden die AAAAAAAAA-Sünder (mit den vielen As wird man im Suchverzeichnis ganz oben geführt) und die Porno-Anbieter, die sich hinter oft nachgefragten Namen verstecken (z.B. Amiga) verschwinden. Das Suchverzeichnis soll wesentlich ehrlicher und übersichtlicher werden.

Das Markt & Technik-Angebot mit seinen Infos und der Telesoftware für C64 und Amiga wird es auch weiterhin geben. Natürlich werden Sie uns auch im ASCII-Modus erreichen können und die neueste Telesoftware downloaden. Mit dem Unterschied, daß die Telesoftware in Zukunft schneller und damit preiswerter von Ihnen geladen werden kann. Wenn das neue System fertig ist, werden wir Sie darüber selbstverständlich ausführlich informieren.

und mit sicheren Protokollen (XModem, ZModem, Kermit etc.) Daten und Programme laden. Solche Krücken wie z.B. die #-Taste alle 32 KByte beim Laden von Telesoftware sind damit Vergangenheit. Andererseits wird die Abrechnung von Anbieterentgelten wesentlich komplizierter. Man kann zwar auf der Datex-J-Übergabeseite eine Gebühr verlangen. Ist der Kunde aber erst in einem externen Rechner können Gebühren und Entgelte nur noch per Rechnung aber nicht mehr per Telefonrechnung bezahlt werden.

Viele Wege nach Rom

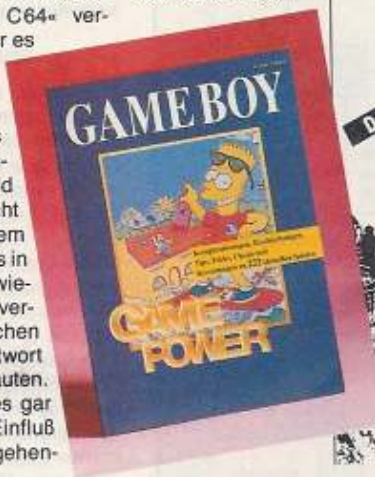
Bisher war Btx nur unter dem 1200/75-Baud-Zugang bundesweit zum Ortstarif zu erreichen. Daneben gab es an ca. 40 Einstiegsstellen in Deutschland Zugänge mit höherer Geschwindigkeit (1200/1200 und 2400/2400), die aber nicht von jedermann zum Ortstarif erreicht werden konnten und somit höhere Gebühren verursachten. Im neuen System kann man zum Ortstarif bundesweit unter einer einzigen Nummer einsteigen



Ein Wesen, Insidern wohlbekannt, hält sich heimtückisch versteckt. Die Frage ist wo?

In Ausgabe 9/92 hatte sich das Suchmännchen im Artikel »Zeitung aus dem C64« versteckt. Auf Seite 77 war es ins Titelbild der Klinikzeitung Morbus X geklettert. Nachdem es ihm dort allerdings nicht sonderlich gefallen hat, hat es sich bald auf den Weg gemacht und nach etwas neuem gesucht. Deshalb ist es in dieser Ausgabe auch wieder ganz woanders versteckt (selbst wir suchen noch). Die richtige Antwort mußte also »Seite 77« lauten. Komischerweise hat es gar keinen so riesigen Einfluß auf die Anzahl der eingehen-

den Karten, wie raffiniert wir das Suchmännchen verstecken – es sind immer annähernd gleich viele. Vielleicht sollten wir es mal weiß auf weiß drucken?



Profis wissen übrigens, wie man sich die Arbeit erleichtert: In Anzeigenseiten kann das Suchmännchen nicht sein, denn die Anzeigen werden ja nicht von uns produziert. Es gibt aber noch genug Re-

daktionsseiten, um sich gekonnt zu verstecken. Vielleicht in dieser Ausgabe? Den kleinen Computer finden Sie in dieser Ausgabe nur einmal, und damit keine Mißverständnisse aufkommen: Die Abbildungen auf dieser Seite zählen nicht! Unter allen Einsendungen wird ein C64-Game-Power-Buch aus dem Sybex-Verlag verlost. Im Buch finden sich Komplettlösungen, Beschreibungen, Tips & Tricks und Cheats zu über 200 aktuellen Spielen der Spitzenklasse.

Die Lösung (die Seitenzahl) dieses Suchspiels können Sie auf der Mitmachkarte vermerken. Einsendung bis zum 10. 10. 1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Der Gewinn der Ausgabe 8, eine »Laser Pistole« mit Software, geht an:

Bernd Dörfeld
Karl-Marx-Str. 51/52
2201 Lühmannsdorf

Anschrift der Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Stichwort: Suchspiel 9
Redaktion 64'er
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

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



TTL-Taschenbuch Band 1 bis 3

Jeder ernsthaft interessierte Bastler kann gar nicht genügend Datenbücher besitzen. Die TTL-Taschenbuchreihe vom IWT-Verlag bietet eine klar gegliederte und übersichtliche Darstellung fast aller TTL-ICs. Sinnvollerweise - auf insgesamt drei Bände verteilt. Band 1 behandelt die 74er Reihe von 00 bis einschließlich 200, Band 2 von 201 bis 640 und Band 3 von 641 bis 30460. Diese Bücher sind für den Praktiker konzipiert worden, was sich auch an dem ungewöhnlichen Format zeigt. Für den Bücherschrank sind diese Bände nicht unbedingt gedacht. Aber auf dem Arbeitstisch beanspruchen sie nur sehr wenig Platz und bieten dabei doch alle für das jeweilige IC relevanten Informationen. Neben dem Anschlußbild und einer kur-

zen Beschreibung der Funktionen sind alle wichtigen Daten, sowie eine für den Entwickler unentbehrliche Wahrheitstabelle angegeben. Die maximalen Verzögerungszeiten oder Grenzfrequenzen fehlen ebensowenig wie die Angabe, für welche IC-Familien der Chip hergestellt wird.

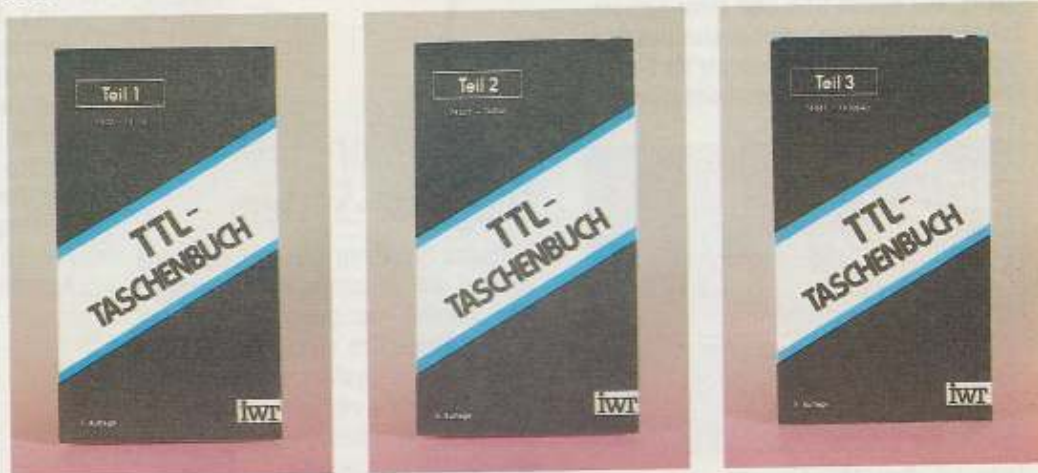
Die Bände sind deshalb sowohl für den Entwickler, als auch für den engagierten Bastler bald ein unersetzliches Requisite auf dem Arbeitstisch. Mit diesen Unterlagen kann der Entwickler sofort das für seine Schaltung geeignetste IC auswählen und sich über seine technischen Details informieren. (jh)

IWT-Verlag GmbH, Bahnhofstr. 36, D-8011 Vaterstetten

TTL-Taschenbuch Teil 1, TTL-ICs 7400 - 74200, ISBN 3-88322-191-0, 32,00 Mark

TTL-Taschenbuch Teil 2, TTL-ICs 74201 - 74640, ISBN 3-88322-192-9, 32,00 Mark

TTL-Taschenbuch Teil 3, TTL-ICs 74641 - 7490640, ISBN 3-88322-193-7, 32,00 Mark



Impressum

Chefredaktion: Georg Klinge (gk) - verantwortlich für den redaktionellen Teil

Stellv. Chefredaktion/CvD: Arnd Wängler (aw)

Textchef: Jens Maasberg

Redaktion: Heinz Behling (hb), Peter Klein (pk), Jörn-Erik Burkert (jb), Hans-Jürgen Humbert (jh)

Redaktionsassistenten: Birgit Misera, Helga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-202, Telefax: 089/46 13-5001,
Btx: *64064*

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Uschi Becker

Titellayout: Wolfgang Berns

Bildredaktion: Walfo Linne (lwg), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Ewald Slandke

Anzeigenleitung: Peter Kusterer

Anzeigenverwaltung und Disposition: Jörg Friedrich (jaf)

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

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-963, Telefax: 089/46 13-791

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grütefeld
Vertriebsmarketing: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 9087 Eching, Tel.: 089/31 9006 13

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:

Markt & Technik AboService

DSB - Abobetreuung GmbH, Postfach 11 83,

Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm

Tel.: 07132/358-263, Fax: 07132/6563

Österreich: DSB-AboService GmbH, Aaren-

bergstr. 33, A-9100 Salzburg, Tel.: 0662/643886,

Jahresabonnementspreis: 68 894,-

Schweiz: Aboverwaltungs AG, Sägetstr. 14,

CH-9600 Lenzburg, Tel.: 084/519131,

Jahresabonnementspreis: sfr. 90,-

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet DM 7,80. Der Abonnementspreis beträgt im Inland DM 81,- pro Jahr für zwölf Ausgaben. Der Abonnementspreis erhöht sich um DM 18,- für die Zustellung im Ausland (Schweiz auf Anfrage), für die Luftpostzustellung in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 38,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 38,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) auf DM 58,-. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Produktion: Klaus Buck (lwg./lbg), Wolfgang Meyer (Stellv./lbg)

Druck: Druckerei E. Schwand GmbH & Co. KG,

Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle im 64'er erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß im 64'er unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

Auslandsniederlassungen:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel.: 0041/42/440550, Fax: 0041/42/415770

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel.: 415-366-3600, Fax: 415-366-3923

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel.: 0043/1/58713930, Fax: 0043/1/58713933

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-8058, Fax: 0044/81341-9602

Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/8562256, Fax: 00972/52/444518

Taiwan: AIM Int. Inc., Telefon: 00886 2-7548613, Fax: 00886-2-7548710

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

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

Frankreich: CEP France, Telefon: 1/48007818, Fax: 1/4824-0202

Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/4882834

International Business Manager: Stefan Trajer, 089/46 13-638

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Fauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,

Telefon 089/46 13-0, Telefax 522562, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Insertentverzeichnis

2-fach Computer 2. US	CLS Computerladen 39	GMA 4. US	Mikra Datentechnik 69
Adidas 8/9	Compedo 76	Hering 39	plus-Electronic 38
Black Magic 38	Data House 39	Herrmann 39	Rat & Tat 38
Bonito 95	Dataflash 78/79	ICP Verlag 43	Scantronik 3. US
Brandt 39	Drews 38	Jordan 38	Stonysoft 38
CCS Computer Shop 38	Exel 39	Melec 95	
Cloudt 38	Geos User Club 39		

Dieser Ausgabe ist eine Beilage der Firma Westfalia Technica, 5800 Hagen, beigelegt.

**DIE NÄCHSTE AUSGABE
ERSCHEINT AM 16.10.92**

Videotext-Decoder

Manche Fernseher haben einen, andere nicht. Die Rede ist von Videotext-Decodern. Mit einem C64 und einer entsprechenden Hardware erübrigt sich das Ganze. Zwei Exemplare haben wir für Sie genauestens unter die Lupe genommen.



Veni, Midi, Vici

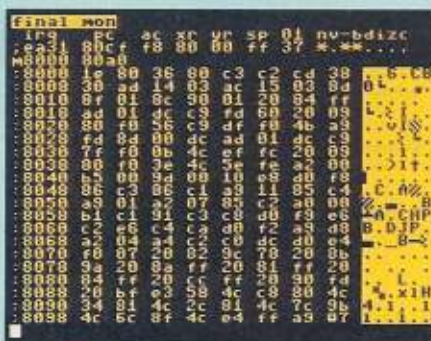
In unserem Musikschwerpunkt erfahren Sie diesmal alles um, über und von Midi. Sie haben ein Keyboard oder Synthesizer und wollen ihn mit dem C64 koppeln? Kein Problem, wir haben für Sie mehrere Soft- und Hardwareprodukte getestet, mit denen Midi zum Kinderspiel wird.

Aus aktuellen oder technischen Gründen können Themen verschoben werden. Wir bitten dafür um Verständnis.



Neu: 64'er- Diagnose-System

Testen Sie Ihren C64 auf Herz und Nieren! Mit unseren preisgünstigen und schnell nachbaubaren Modulen gelingt Ihnen das einfach und sicher. Das Diagnose-System erkennt Fehler in der Hardware und gibt wichtige Hilfen zur Fehlerbehebung. Das hilft, Zeit und Kosten zu sparen.



Schlechte Karten für Raubkopierer

Ab Januar 1993 wird das neue Softwaregesetz gültig. Das bedeutet evtl. härtere Strafen für Raubkopierer. Können sich auch Minderjährige strafbar machen? Kann kommerzieller Vertrieb von Public-Domain strafbar sein? Ist schon der Besitz oder erst die Nutzung von Raubkopien strafbar? Diese und weitere Fragen beantworten wir in der nächsten Ausgabe.

SMON gegen Final Mon

Der ultimative Monitor ist da. Mit unserem Listing des Monats »Final Mon« lösen wir den altbekannten »SMON« ab. Bidirectionales Scrolling, EPROM-fähig, Schnelligkeit und außerordentlicher Komfort zeichnen ihn aus. Versäumen Sie also in keinem Fall die nächste Ausgabe.

SONDERHEFT 82

Alles für den C128

- ★ »PC-Format« und »PC-Copy« erzeugen PC-Disketten
 - ★ »1571Mon« liest, speichert und druckt Datensektoren von IBM-Disketten
 - ★ »Mini-Micro« überträgt eine 5 1/4-Zoll-Disketten-seite von den Floppies 1541/70/71 auf eine 3 1/2-Zoll-Disk der 1581.
 - ★ »Pro Book 128« verwaltet Fachzeitschriften
- Die Nr. 82 gibt's ab 25.09.92

82

Über 30 Programme auf Diskette



Floppy-Lautwerk 1571: PC-Disketten ankommen
Datenbanken: Fachwissen-Telefonnummern-Gehalt
CP/M: über 70 Diskettenkopie für andere Systeme
Tips & Tricks: neue Tools für Grafikprogrammierer



Speichertechnik & Co

Von den Grundlagen der Speicherung auf Disketten bis zu zukünftigen Speichern dreht sich in unserem Schwerpunkt alles um die Datensicherung. Wir testen Floppyspieder in einem knallharten Vergleichstest, zeigen Ihnen, wie man Jiffy DOS einbaut und bringen Neuigkeiten über die wieder erhältliche 1581-Floppy.

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE

SORRY, WERBUNG GESPERRT!

G4ER ONLINE



WWW.G4ER-ONLINE.DE