

64'er

DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-FANS

Sensation!

C 64-Genlock

- Exklusivtest Scantronic Video-Genlock

Drucker-Spezial

- Geheimtip: Secondhand-Geräte
- Test: Tintenstrahler Epson Stylus 800
- Patente Hilfen, wenn der Printer streikt

Sound selbstgemacht

Spaß mit Musik

- Test: Sound-Digitizer
- Test: CMD-Stereo-SID
- Grundlagen Musik-Programmierung

Programm des Monats

PLIS: super Puzznic-Clone

- Tolles Grafikspiel für Strategie-Fans!

Jetzt mit 5 Seiten
ARCHIMEDES
Sonderteil

Viele Tips & Tricks:

Software-Corner:

Tips zu Startexter

Basic-Corner:

OLD-Befehl

Assembler-Corner:

Befehlserweiterung II

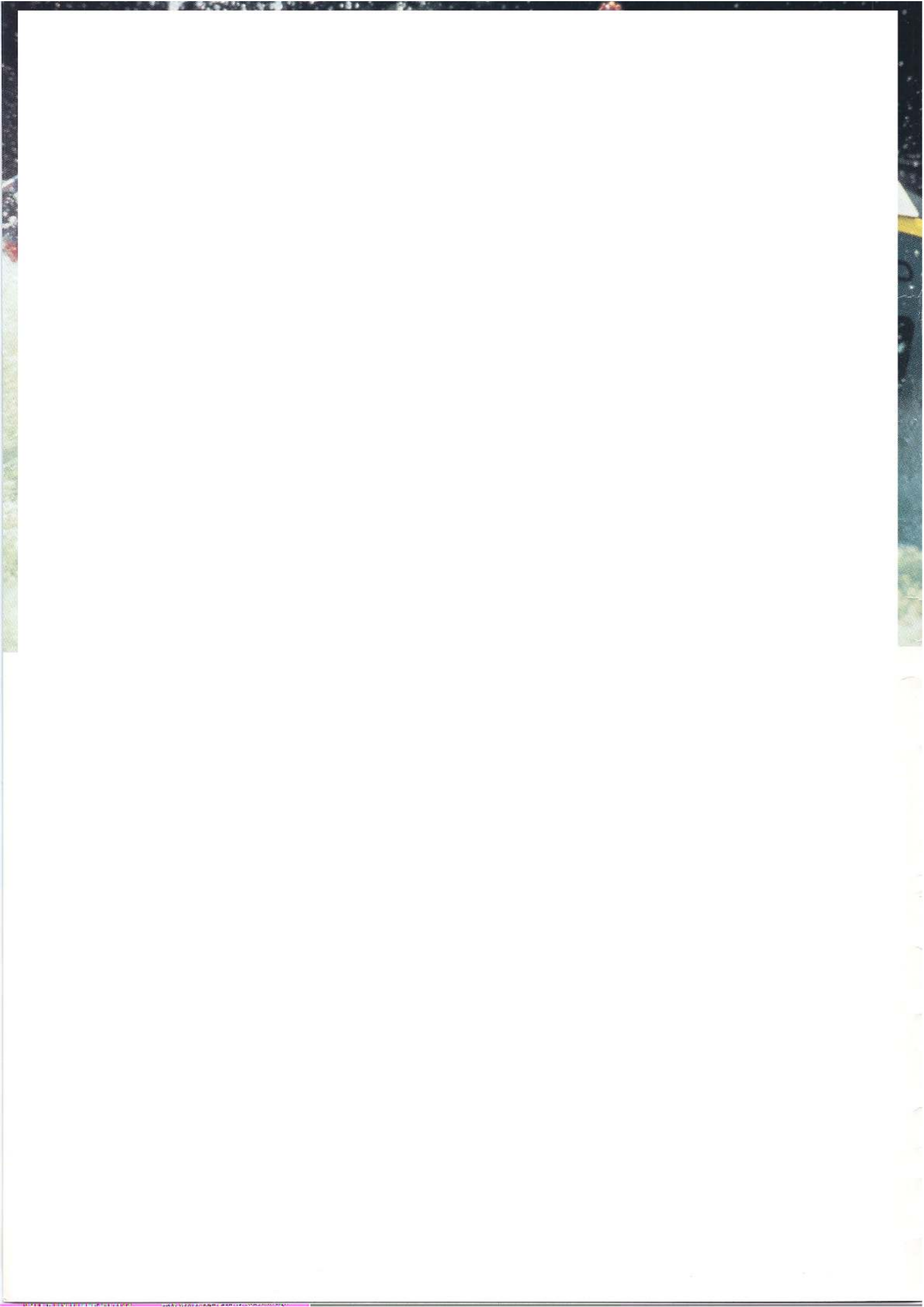
Profi-Corner:

Border-Sprites

GeosWorkshop:

Video-Verwaltung
mit Geowrite

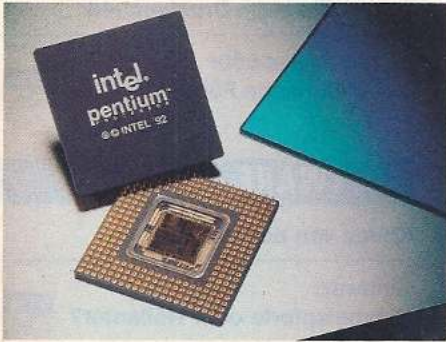




SEITE 3

Meinung

Wenn man durch die Hallen auf der diesjährigen CeBIT gegangen ist, drängt sich einem die lapidare Frage auf: Wohin mag die Entwicklung wohl noch gehen? Hier schreiben wir über einen Computer, der vor mehr als zehn Jahren entwickelt wurde. Dort zeigt

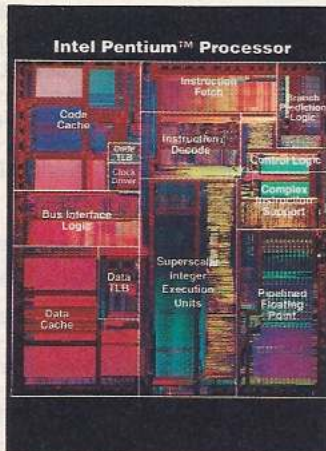


man Computer, deren Leistungsfähigkeit alles bisher gekannte in den Schatten stellt. Intel präsentierte z.B. den »Pentium«, der als Nachfolger des 80486 gilt. Beim Pentium gibt man sich mit Taktge-

schwindigkeiten unter 66 MHz gar nicht erst ab. Erste Tests zeigen, daß der Pentium ca. zwei- bis dreimal so schnell wie der 80486 mit 66 MHz ist. Damit erreicht er eine Rechenleistung von 60 MIPS (Millionen Befehle pro Sekunde) und ist rund 300mal so schnell wie ein C64 (0,2 MIPS).

Der neue Alpha-Prozessor von Digital ist sogar dreimal so schnell wie der Pentium und läuft mit 150 MHz!

Trotzdem kann man mit einem C64 mit ca. 1 MHz noch wunderbar arbeiten. Und man kann ihn verstehen, was beim Pentium- bzw. Alpha-PC wahrlich nicht mehr so einfach ist.



Tips & Tricks sind immer wieder ein Top-Thema, aber auch die Basic-Programmierung bleibt aktuell

Entfernungswettbewerb

Post aus Tansania! Endlich regen sich auch mal die Afrikaner. Manfred Langner in Moshi ist aber Deutscher, der für drei Jahre in Tansania arbeitet.

Er schreibt: »Da wir hier sehr unter der unregelmäßigen Stromversorgung leiden, bin ich sehr am Schaltnetzteil, beschrieben in der Ausgabe 8/92, interessiert.« Solche Probleme kennen wir in der Redaktion auch: Durch die unglaubliche Menge von Computern pro Stromkreis bricht auch in der 64'er-Redaktion öfter mal das Netz zusammen (Hilfe! Wo ist mein Text?).



Spruch des Monats

Über die Garantie:

1. Garantiezusicherungen werden durch Zahlung der Rechnung ungültig
2. Eine 180-Tage-Garantie garantiert nur eines: daß sich das Gerät am 181. Tag selbst zerstört.

Ein 64'er-Redaktion



Seite 12

Seite 16

Seite 76

Seite 32



16

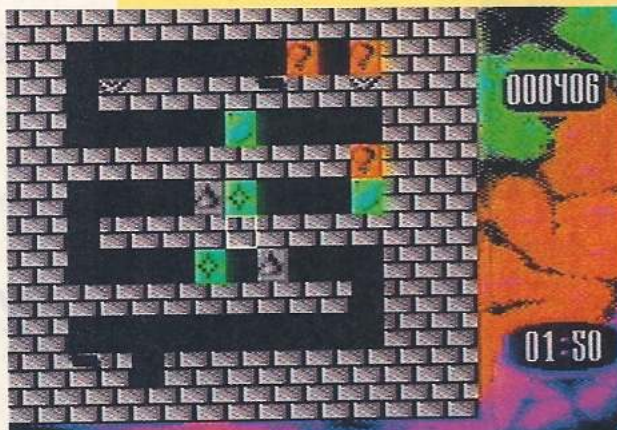
Drucker-Spezial

Unser Schwerpunkt wird von einem Test des brandneuen Epson Stylus 800 Tintenstrahldruckers eingeleitet. Dann geben wir viele Tips, wie man einen defekten Drucker repariert. Wer viel Geld sparen will, kauft sich einen Gebrauchten; wir geben Tips dazu. Zum Abschluss räumen wir mit dem Problem der DIP-Schalter auf.

Plis macht süchtig

Unser Listing des Monats fordert eine gehörige Portion Hirnschmalz. Schieben Sie die passenden Steine zusammen und räumen den High-score ab. Aber Vorsicht: Plis macht süchtig...

32



AKTUELL

Internes	3
Messebericht CeBIT'93	6
Neue Produkte	8
Raubkopien & Co. Teil 3	10
Genlock für den C64	12

DRUCKER

Kampf dem (DIP-)Schalter	16
Gebrauchte Drucker	20
Erste Hilfe beim Druckerstreik	24
Epson Stylus 800: Der elektrische Füller	26

SOFTWARE

Neues von der PD-Front	28
Gateway: Himmelspforte oder Höllentor?	29

PROGRAMME

Programm des Monats: Plis: Die verflixten Steine	32
5-KByte-Wettbewerb Intro-Loader de Luxe	35
Neue 2-K-Programme 1. Platz: Codepursuer+ 2. Platz: Mini-Screen	38
Hypra Basic: Neue Module	40
Quality-Druck mit Proprint	42

TIPS & TRICKS

Geos-Workshop	48
Geos im Griff	50
Tips & Tricks zum C64	53
Assembler-Corner	56
Profi-Corner	59
Basic-Corner	60
Software-Corner	62

Dieses Symbol zeigt an, welche Programme auf Diskette erhältlich sind

KURSE

Grundlagen der Fließkomma-Arithmetik Teil 2	46
Musik-Kurs Teil III	64
Modelleisenbahn-Steuerung (IV)	67

MUSIK

Digitizer-Bauanleitung	76
Digi-Grundlagen	80
Stereo-Sid	82

SPIELE

Spieleszene aktuell	86
64'er-Longplay Catalypse Teil 2	88
Spieltests	
Die Prüfung	92
Kunst aus China	93
Evergreen des Monats Ultima	93
Hallo Fans! Spieletips	94

WETTBEWERBE

Start des GFX-Wettbewerbs: Pixelpracht	30
Suchspiel	98

ARCHIMEDES

Aktuell	99
Tips & Tricks	102
Softwaretest: Archi-Adress	
Spieltest: Chuck Rock	103

RUBRIKEN

Reparaturecke	52
Leserforum	72
Leserbriefe	74
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Programmservice	104
Vorschau auf Ausgabe 7/93	106

Diese Programme können Sie über
Btx - 64064 # laden



76

Spaß mit Musik

Mit unserem Digitizer können Sie Sounds professionell in den Speicher des C64 bringen. Mit 4 Bit Auflösung verspricht er höchsten Musikgenuß. Außerdem rüstet der SID-Symphony den C64 auf insgesamt sechs Stimmen auf. Stereo ist damit auch für den C64 kein Problem mehr.

CeBIT-Nachlese

Obwohl die Branche stöhnt (Stichwort Konjunkturschwäche), war die diesjährige CeBIT ein gigantischer Erfolg. Viele neue Trends wurden gesetzt und es gab Produkte zu bewundern, welche die Computerwelt nachhaltig verändern werden. Wir waren für Sie vor Ort und berichten über die News.

6



12

Digitales Genlock

Darauf haben viele Videofreaks sehnsüchtig gewartet: Das erste funktionsfähige Genlock für den C64 ist endlich fertig. Was Sie damit alles anstellen können, erfahren Sie in unserem Test.





Mekka für Comput

Noch nie war die CeBIT in Hannover so groß, so interessant und so innovativ wie dieses Jahr. Wir haben uns umgesehen, um neueste Trends und Geräte aufzuspüren.

von Georg Klinge, Arnd Wängler, Harald Beiler und Heinz Behling

In ein paar Jahren gibt's nur noch fünf Firmen, die den Computermarkt unter sich aufteilen.« Dieses Zitat (das man Michael Dell von der Dell Computer Corporation, Texas, zuschreibt) klingt wie ein Aprilscherz, wenn man sich auf dem Messegelände von Hannover umsieht: Bei der CeBIT '93 drängelten sich mehr als 5600 Aussteller auf rund 320000 qm Messefläche und warben um die Gunst der mehr als 660000 Besucher – neuer Rekord. Laut übereinstimmender Auskunft vieler Aussteller gab's nie ein kompetenteres und vor Fachwissen strotzenderes Publikum als dieses Jahr.

takter RISC-Prozessor auf den Markt kommen (mit 300 bis 400 Dollar erheblich preisgünstiger als Intels Pentium). Digital Equipment (DEC) will im Herbst '93 den schnellsten PC der Welt herausbringen (er soll 6000 Dollar kosten, also knapp unter 10000 Mark), der mit dem selbstentwickelten 64-Bit-RISC-Prozessor Alpha bestückt ist. Er schafft ebenfalls 150 MHz. Mehrere Softwarehäuser arbeiten bereits daran, Anwendungen auf der Basis von Windows NT (New Technology), der Windows-Profi-Version zu entwickeln. Damit will man Intels Software-Kompatibilitätsargument entkräften, das derzeit für den Pentium spricht. Das neue Windows läßt sich nämlich auch an andere Prozessoren anpassen!

Wird der Griffel-PC ein Renner?

Ein gewaltigen Boom rechnet man sich bei den »Griffelrechnern« aus: Pentop heißt das Schlagwort. Man schreibt mit einem Spezialstift auf den Bildschirm – der Computer erkennt die Buchstaben und speichert Text und Grafik. Allerdings muß man dem Gerät vorher seine individuelle Handschrift Buchstabe für Buchstabe beibringen und dabei möglichst saubere Blockbuchstaben verwenden (Schreibschrift hat kaum Chancen, erkannt zu werden!).

Kritiker bemängeln allerdings die unzureichende Erkennungssicherheit (90 bis 95 Prozent – nach Meinung der Fachleute dürfte die Fehlerquote maximal im Promillebereich liegen), den viel zu kleinen Energiespeicher der Batterie (vier Stunden), das zu hohe Gewicht, die Empfindlichkeit der Geräte und schließlich die vorerst noch horrenden Preise (von 2500 bis 6000 Dollar!).

Pentops erfüllen ihren Zweck vor allem bei schnell hingeworfenen Skizzen, Grafiken oder Tabellen. Eigens dafür entwickelte Software (Terminkalender, Notizblock, Telefonverzeichnis) bietet quasi den Desktop für unterwegs – aber ohne Tastatur. Selbstverständlich ist der Datenaustausch dieser mobilen Datenerfassung mit dem großen PC im Büro oder zu Hause über entsprechende Schnittstellen möglich. Immerhin haben sich letztes Jahr in den USA bereits 80000 Anwender einen Pentop zugelegt, Ende dieses Jahres sollen es gar 200000 werden.

Fotografieren ohne Film

Kodak stellte die Super-Kamera DCS 200 (Typ Nikon) vor: digitale Fotografie in höchster Auflösung (1,5 Millionen Pixel bei einer Bildgröße von 9 x 15). Die 16000-Mark-Kamera braucht keinen Farbfilm mehr, sondern arbeitet mit einer 80-MByte-Harddisk, die bis

zu 50 Bilder speichert. Sie lassen sich per Modem zum Computer übertragen, dort weiterverarbeiten oder unverändert ins DTP-Layout übernehmen. Mehr als 30000 Mark soll die DCS 100 kosten. Sie speichert bis zu 600 Farbfotos und zusätzlich Texte, die man über eine externe Spezialtastatur eingeben kann.

Multimedia

Ein weiterer unverkennbarer Trend heißt Multimedia: PCs können's immer bunter und lauter. Es gab sogar Soundkarten mit einer Leistung von 2 x 100 Watt, was selbst guten Stereoanlagen Konkurrenz macht. An allen Ständen konnte man nicht nur Supergrafiken mit vielen Millionen Farben sehen, sondern sich meist auch vom Computer die (dazu notwendigen?) Erklärungen geben lassen. Viele Hersteller sehen neben dem Spielbereich vor allem die Ausbildung als ein Hauptanwendungsgebiet von Multimedia-Anlagen. Wer weiß, vielleicht bekommen wir eines Tages dann doch den voll-elektronischen Pauker?

Was gab es noch auf dem Hightech-Rummel? Auffällig war die große Anzahl an Funktelefonen, nicht nur auf den Messeständen, auch bei den Besuchern waren diese kleinen Statussymbole recht beliebt. Aufzuhalten scheint dieser Trend jedenfalls nicht mehr zu sein.

Ebenso geht es mit den kleinen inzwischen schon wirklich tragbaren Computern (Laptop, Notebook usw.). Inzwischen steckt immer mehr in diesen Raumsparwundern, kein Kubikzentimeter wird verschwendet. Und bei der Bildqualität moderner LC-Displays kann man nur noch staunen. Allerdings



Ein »transparenter« Laptop

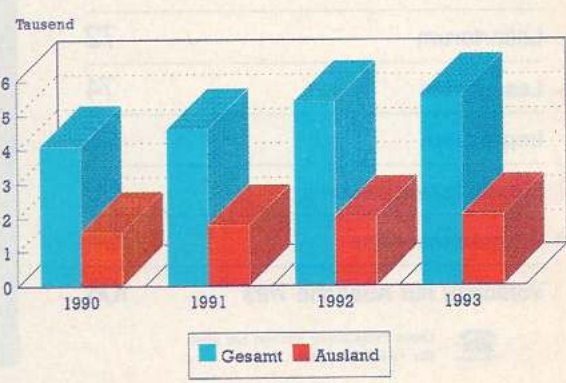
Reisen in Phantasie-Welten

Von Menschentrauben umringt war der Stand C 50 des Fraunhofer-Instituts in Halle 21: Das Zauberwort heißt Virtual Reality (VR). Per Datenhandschuh und übergestülptem Helm mit Spezialbrille bewegt man sich in einer simulierten Computerwelt. Man betritt z.B. eine Wohnung, die z.Zt. noch auf dem Reißbrett existiert, sieht sich um und kann gewünschte Änderungen geltend machen – falls die Fenster zu niedrig, die Räume zu hoch oder Türen an der falschen Stelle sind. Mit nahtlosen Übergängen von 25 Bildern pro Sekunde erreicht man TV-Standard. Dazu braucht man jedoch optimal ausgerüstete Rechner. Die bot Megabrain an: eine PC-taugliche VR-Version, die rund 65000 Mark kosten soll (indiskutabel für Otto Normalverbraucher; für Architekturbüros, Fertigungsbetriebe oder Forschungsinstitute aber unter Umständen eine lohnende Investition). In der Medizin werden z.B. schon heute 3-D-Computersimulationen angewandt. Doch wie immer werden die Preise auch in diesem Bereich sinken. So ist zu erwarten, daß wir uns im Jahre 2000 zum Urlaub in ein VR-Studio begeben und uns der Illusion hingeben.

Neue Mikroprozessoren

Obwohl Halbleiter-Gigant Intel (Umsatz 1992: 5,4 Milliarden Dollar) in Halle 9 kräftig die Werbetrömmel rührte (das Pseudo-Prädikat »Intel inside« prangte unübersehbar auf vielen Plakaten an den Ständen diverser Aussteller) und sich über mangelndes Interesse an der Präsentation seiner neuesten Entwicklung, dem Wunder-Chip Pentium, im Kongressaal 3 (TCM) nicht beklagen konnte, sehen's viele Computerhersteller gelassen: Der Pentium wird die Computerwelt auf gar keinen Fall verändern! meint z.B. Matthias Ehrlich, Marketing-Manager von Silicon Graphics. Noch in diesem Quartal soll der R4400, ein mit 150 MHz ge-

CeBIT Hannover Anzahl Aussteller



erfreaks

scheuen einige Hersteller (z.B. Amstrad) vor der Herstellung solcher Laptops zurück, da der auf dem Markt erzielbare Preis noch nicht einmal die enormen Kosten fürs Display deckt.

C64 auf der CeBIT

Etwas verloren kam er uns schon vor, der C64 inmitten der Super-PCs, Hypercomputer und sonstiger Hightech-Monster. Dennoch gelang es ihm glänzend, sich zu behaupten: Commodore hatte, wie bereits im letzten Jahr, den Geos User Club (GUC) eingeladen, diesen wahren Supercomputer, von dem inzwischen fast 14 Mio. Stück weltweit verkauft worden sind, vorzuführen.

Neben der kompletten Geos-Softwarepalette, den CMD-Laufwerken und den GUC-eigenen Produkten (unter anderem eine neue Version des Befehlsinterpreters CLI) stellten Thomas Haberland und Jürgen Heinisch auch eine Super-Neuheit vor: RAMLife. Es ist ein Modul, mit dem man die Speichererweiterungen 1750 bzw. 1764 (auch erweitert) oder GeoRAM akkupuffern kann. Das Modul wird an den Expansionport angeschlossen und besitzt zwei Modulsteckplätze. Einer davon ist für die RAM-Erweiterung vorgesehen und wird ständig mit Strom versorgt (entweder aus einem eigenen Netzteil oder aus dem Akku). Der andere Steckplatz kann für beliebige andere Module benutzt werden. Per Schalter läßt sich die REU auch vom Computer vollständig trennen.

Die Vorteile dieses Moduls: Der Speicherinhalt bleibt bei abgeschaltetem Computer erhalten, bei Stromausfall tritt kein Datenverlust auf und es ist keine Extra-Software nötig. Selbst mit GeoRAM soll es keine Reset-Probleme mehr geben.

Wann das Modul in Serie hergestellt wird und wieviel es dann kostet (Vorstellung etwa 100 bis 150 Mark) und einen ausführlichen Test können Sie in einer der nächsten 64'er lesen.

Wie von Commodore-Chef Gould persönlich zu erfahren war, möchte er den C64 noch möglichst lange weiterproduzieren und im nächsten Jahr den 15millionsten feiern. Wir würden uns dann mit dem zehnjährigen Bestehen der 64'er gern anschließen.

Vorbei scheint für CBM jedoch das Kapitel Amiga-CDTV zu sein. Der Geschäftsführer von Commo-

dore Deutschland, Stumpf, teilte mit, daß er auf der Messe die letzten 14 500 Exemplare verkauft habe und eine Weiterproduktion nicht geplant sei. Was Commodore in Zukunft auf diesem Gebiet machen wird, sei noch nicht entschieden. Wir werden auf die nächste CeBIT warten müssen.

Schnellster PC der Welt

Mit dem Mikroprozessor 21064, inzwischen besser bekannt unter dem Namen »Alpha«, hat Digital erstmals eine RISC-Architektur mit 64-Bit-Adressierung implementiert. Der Prozessor ist skalierbar und kann deshalb in unterschiedlichen Systemen eingesetzt werden: vom Notebook bis zum Superrechner. Und dieser Chip hat so viel Leistungspotential, daß sich die derzeitigen Werte in den kommenden Jahren nochmals bis zum Faktor 1000 steigern lassen. Derzeit werden bei einer Taktfrequenz von bis zu 200 MHz Werte von 400 MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde) erzielt. In den nächsten 25 Jahren soll diese Zahl auf 400 Milliarden (4000 GIPS) gesteigert werden. Zum Vergleich: Der C64 hat 0,1 MIPS

Auf dem Chip sind auf einer Fläche von 17 x 4 mm rund 1,7 Millionen Transistoren untergebracht. Er arbeitet luftgekühlt und verfügt über 431 Pins.

Was den Chip so schnell macht

Während des Abarbeitens eines Befehls werden bereits die nächsten im Arbeitsspeicher befindlichen Instruktionen des Programms im Prozessor transportiert. Es wird also pro Zyklus eine Instruktion an die Funktionseinheit gegeben und dann im Pipelineverfahren weiterverarbeitet. So läßt sich der Datendurchsatz entscheidend erhöhen. Hinzu kommt noch die Superscalar-Technik. CPU-Operationen werden hier parallel ausgeführt. Der Prozessor arbeitet pro Zyklus zwei Befehle unabhängig voneinander in zwei »Pipelines« ab. Die durchschnittliche Ausführungszeit unterschreitet deutlich den Wert von einem Befehl pro Zyklus.

Wie der Chip den PC-Bereich verändert

Diese hohe Taktfrequenz hat bisher noch kein PC-Prozessor erreicht, sogar der ebenfalls vorgestellte Pentium erreicht nicht mal die Hälfte der Taktfrequenz. Wenn das neue Betriebssystem von Microsoft, Windows NT, verfügbar wird – das wird wohl noch in diesem Jahr sein –, kann dieser Prozessor auch im PC-Bereich eingesetzt werden. Seine (echten) Multitasking-Fähigkeiten und seine hohe Geschwindigkeit machen ihn prädestiniert für Windows NT, dem Betriebssystem der Zukunft. Erst mit Prozessoren dieser Leistungsklasse kann man mit der zur Zeit in der Entwicklung befindlichen Software vernünftige Bearbeitungszeiten erreichen. Die ersten Systeme werden in diesem Jahr auf den Markt kommen und sollen ca. 7000 bis 10000 Mark kosten.

Quelle: digital

Drucker auf der CeBIT

Brother

Neu waren der HJ-400, ein preiswerter Tintenstrahler und der HL-6 Laser As, ein Laserdrucker unter der 2000-Mark-Grenze. Der HJ-400x soll 795 Mark kosten. Der HL-6 wird rund 1790 Mark kosten und druckt bis zu sechs Seiten/min schnell.



Brother HJ-400

Canon

Interessant bei Canon ist der neue Tintendrucker BJ-10SX, der sich als Nachfolger des beliebten BJ-10e sieht. Er wurde vor allem in puncto Geschwindigkeit (110 cps) verbessert. Geblieben sind die IBM- und Epson-Emulation und die vier eingebauten Schriften. Der Preis soll unter 1000 Mark liegen. Wer es etwas schneller will, wurde mit dem neuen BJ-230 fündig, er schafft bis zu 248 cps. Außerdem zeigte Canon einen 600-dpi-Laser, Farbkopierer und Fax-Geräte für den privaten Schreibtisch.



Canon BJ-10SX



Canon BJ-230

Citizen

Der japanisch/englische Hersteller brachte zwei neue 9-Nadler mit Farbe und Farboption: den Swift 90 und den Swift 90 C. Mit Preisen von 598 Mark für den Swift

90 und 698 Mark für den Swift 90C erhofft sich Citizen nach wie vor auf dem 9-Nadelmarkt erfolgreich zu sein. Die Swift 90(C) sind 180 cps schnell und verfügen über Epson- und IBM-Emulationen.

Epson

Epson zeigte drei neue Drucker. Star war eindeutig der Tintenstrahler Stylus 800 (Test bereits in dieser Ausgabe). Im Bereich der Nadelmatrixdrucker gab es den neuen LQ-570+, der gegenüber dem Vorgänger in Druckgeschwindigkeit und Geräuschverhalten verbessert wurde. Bemerkenswert weiterhin war der Laserdrucker EPL 5000/5200 mit kompletter Ausstattung.



Epson LQ-570+

Fujitsu

Klein, handlich und doch schön-schreibend ist der Fujitsu-Notebook-Drucker Joyrider, der sogar mit Akku druckt und es immerhin auf 81 cps bringt. Mit dem VM-600 rundet Fujitsu sein Laserprogramm ab. Der VM-600 druckt sechs Seiten/min und verfügt über eine HP-, Epson- und IBM-Emulation.

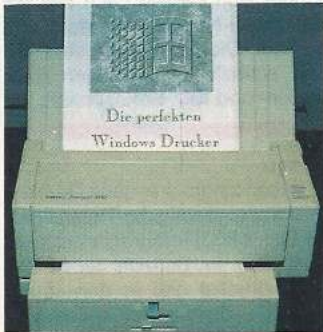


Fujitsu Joyrider

NEC

Nun ist auch NEC auf den Tintenstrahl-Zug aufgesprungen und stellte gleich zwei neue Modelle vor: den Jetmate 400, ein kompaktes Einsteigermodell und den Jetmate 800, einen schnellen, kostengünstigen Arbeitsplatzdrucker. Beide Drucker arbeiten nach dem Bubble-Jet-Verfahren und emulieren einen HP-Drucker (IBM-Emulation optional). Im Bereich der Nadelmatrixdrucker wurde der P22Q/P32Q als Nachfolger des P20/30 vorge-

stellt. Das »Q« im Namen steht für »Quiet«, womit auf die verringerte Lärmentwicklung hingewiesen wird.



NEC Jetmate 400/800



NEC P23Q

OKI

Eine echte Sensation gab es am Oki-Stand: dort zeigte man den ersten Laserdrucker, dessen Listen-

preis mit 1398 Mark in ungeahnt niedrige Dimensionen vordringt. Leider beherrscht der OL 400e nur eine HP-Emulation und ist deshalb am C64 nur unter Geos einsetzbar. Außerdem wurde mit dem ML 395 ein neuer Heavy Duty 24-Nadler vorgestellt (Preis: 3900 Mark).



Oki OL-400e

Panasonic

Auch bei Panasonic hat man sich Gedanken darüber gemacht, wie man den Drucker leiser bekommen könnte. Herausgekommen ist dabei der 24-Nadler KX-P2023. Der Preis dieses Schön-schreibers soll bei 700 Mark liegen. Die Druckgeschwindigkeit liegt bei rund 180 cps. Epson-, IBM-Emulation sind eingebaut.



Panasonic KX-P2023

Seikosha

Endlich konnte man den bereits seit längerem angekündigten SpeedJet 300 begutachten: Der Drucker ist für einen Tintenstrahler mit 300 cps bemerkenswert schnell. Der Druckkopf hat immer-



Seikosha SL-150

hin 128 Düsen, die für ein ausgezeichnetes Schriftbild sorgen. Lei-

der verfügt der Speedjet 300 nur über eine HP-Emulation. Für 899 Mark bietet Seikosha einen neuen 24-Nadler an. Der Vorteil des SL-150 ist die Möglichkeit, ein Schreibmaschinenblatt auch quer zu bedrucken. Der SL-150 hat neun eingebaute Schriften und ist bis zu 240 cps schnell.

Star

Der Stern auf dem Star-Stand war ein kleiner Farb-Thermodrucker: der SJ-144. Star sieht in dem Drucker eine Alternative zum Farblaser. Der SJ-144 soll rund 1400 Mark kosten. Dafür werden drei Emulationen (Epson, IBM und NEC), zwei eingebaute Schriften und bis zu 255 cps Druckgeschwindigkeit geboten. Außerdem wurden mit den LS-5, LS-5EX und LS-5TT drei neue Laserdrucker vorgestellt.



Star SJ-144

Disketten in Slimline-Verpackung

Schlank und griffig: »Slimline« heißt die neue Umwelt-Box für die 3½-Zoll-Disketten der BASF. Die Disketten stecken jetzt in einer leicht recyclebaren Faltschachtel, die zu 92 Prozent aus Altpapier besteht. Die Slimline-Box ist im Volumen deutlich geschrumpft und kommt ohne Innen- und Außenfolie aus. Die Verpackung wird umweltorientiert produziert: Neben Altpapier werden ausschließlich schwermetallfreie Druckfarben

und auf Wasserbasis hergestellte Dispersionslacke eingesetzt. Ein neuer Öffnungsmechanismus ermöglicht den Verzicht auf Einschlagfolie. Die Disketten-Box ist einteilig und dank eines Originalverschlusses wiederverschließbar. Auch auf die Folientüten für jede einzelne Diskette kann verzichtet werden. Die Disketten können, so das Ergebnis zahlreicher Tests, unbeschadet transportiert werden. BASF Magnetics GmbH, 6800 Mannheim



Mit der neuen, dünnen Verpackung der BASF-Disketten wird viel Gutes für die Umwelt getan

Microsoft erwirkt ersten strafrechtlichen Prozeß gegen Raubkopierer in den USA

Nachdem Microsoft im Juni 1991 als Kläger in einem Zivilprozeß gegen zwei Raubkopierer gewonnen hat, erhebt nun auch die US-Staatsanwaltschaft Anklage. Mit dieser Anklage hat Microsoft in den USA zum ersten Mal eine strafrechtliche Verfolgung wegen Raubkopierens von Software erwirkt. Bereits im Juni 1991 wurden Microsoft und Everex Systems Inc., Fremont, CA, in einem zivilrechtlichen Gerichtsverfahren eine Schadenssumme von 5,3 Millionen US-\$ zugesprochen. Benny Lee und Norman Chan, frühere Everex-Mitarbeiter, produzierten Raubkopien der Everex »Parcorp«-Version von MS DOS 3.3. Beide wurden wegen Handels mit gefälschter Ware und wegen Patent- und Warenzeichen-Verletzungen an Microsoft-Produkten angeklagt und von einer Jury schuldig gesprochen.

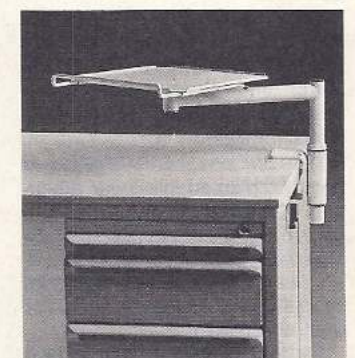
Im darauffolgenden Prozeß hat Microsoft den Fall der US-Staatsanwaltschaft für eine strafrechtliche Verfolgung vorgelegt. Am 15. Januar 1993 erhob die US-Staatsanwaltschaft in San Francisco Anklage wegen Handels mit gefälschter Ware sowie wegen Patent-Verletzungen. Die Höchststrafe bei ei-

ner Verurteilung liegt bei fünf Jahren Gefängnis sowie einer Geldstrafe von 250000 US-\$. Sowohl Chan als auch Lee wurden bereits im Dezember 1992 verhaftet.

Publipress, Alte Landstr 12-14, 8012 Ottobrunn

Monitorschwenkarm

Als »Wing« stellt der DAZU Produktvertrieb einen neuen Bildschirm-Schwenkarm vor. Der Wing hat eine Auslage von 390 mm und ist zwischen Tischplatte und Tableau von 90 mm bis 220 mm auf die richtige Sichthöhe und Entfernung einzustellen. Mit zwei Drehpunkten ist der Monitor aus dem Lichteinfall zu drehen und für den Teamarbeitsplatz um 360 Grad zu schwenken. Das Tableau ist 340 mm breit und tief und der Tastaturhalter bis 240 mm mit einer Nei-



Der hält was: DAZU-Monitorträger

gung von 13 Grad auszuziehen. Für die Klemmbefestigung reicht eine überstehende Tischkante ab 30 mm mit einer Stärke von 30 mm bis 90 mm. Der Wing ist eine stabile Stahlkonstruktion in RAL 7035 lichtgrau, matt pulverbeschichtet. Der Wing wird im Bürofachhandel für 360 Mark angeboten.

DAZU, Hans-Henry-Jahnn-Weg 41-45, 2000 Hamburg 76

Superhighway

Eines der ehrgeizigsten Programme der Clinton-Regierung ist der »Electronic Superhighway«. Wie einst die Wirtschaft durch die Vernetzung des Landes mit Eisenbahnen und später durch das Autobahnnetz enorme Impulse erfuhr, soll jetzt die Basis für neue Wirtschaftswunder durch eine flächendeckende Glasfaser-Verkabelung von Computern geschaffen werden. Man will damit nicht nur die US-Wirtschaft überlegen machen, sondern u.a. auch die Lösung der Problembereiche Aus- und Weiterbildung, Gesundheitswesen und Forschung vorantreiben.

Im Grunde handelt es sich um ein neuartiges Telefonnetz, das jedem Amerikaner Zugang zu in Computern gespeicherten Daten geben soll, wobei der Begriff »Daten« alles umfaßt, was sich digitalisieren läßt, also z. B. auch Filme und Musik. Dieses Multimedia-Telekommunikationsnetz mit bisher unvorstellbaren Leistungen wird Hunderte von Milliarden Dollar kosten und zur kompletten Verwirklichung mehr als ein Jahrzehnt benötigen. Es wird Leistungen ermöglichen, die heute nicht vorhanden oder enorm teuer bzw. nur wenigen zugänglich sind:

- Vom Bildschirm-Arbeitsplatz besteht dann weltweit Zugriff auf die neuesten Erkenntnisse des in Computern gespeicherten Wissens. Digitalisierte Bücher - und das werden zukünftig alle bisher veröffentlichten sein - kann man durch Tastendruck abrufen, ebenso Filme.

- Service-Leistungen für den individuellen Verbraucher, die weit über das hinausgehen, was heute z. B. Bildschirmtext der Allgemeinheit anbietet, können über leicht verständliche Daten- Menüs abgefragt werden. Das gilt auch für »maßgeschneiderte« Produkt- und Dienstleistungsvergleiche. Elektronisches Einkaufen wird bequem möglich.

- Der elektronische Datenaustausch löst endgültig auf Papier basierende Kommunikation ab.

- »Virtual Communities« oder »Virtual Networks« lassen kostengünstige Bild- und Datenkonferenzen zwischen größeren Gruppen Gleichinteressierter zu.

- Ärzte in den entferntesten Gegenden können Experten Röntgenaufnahmen oder Scannerbilder

aus der Untersuchung in Echtzeit zur Diagnose übertragen.

- Zahlreiche Büro-Arbeitsplätze werden durch ortsungebundene Arbeit überflüssig.

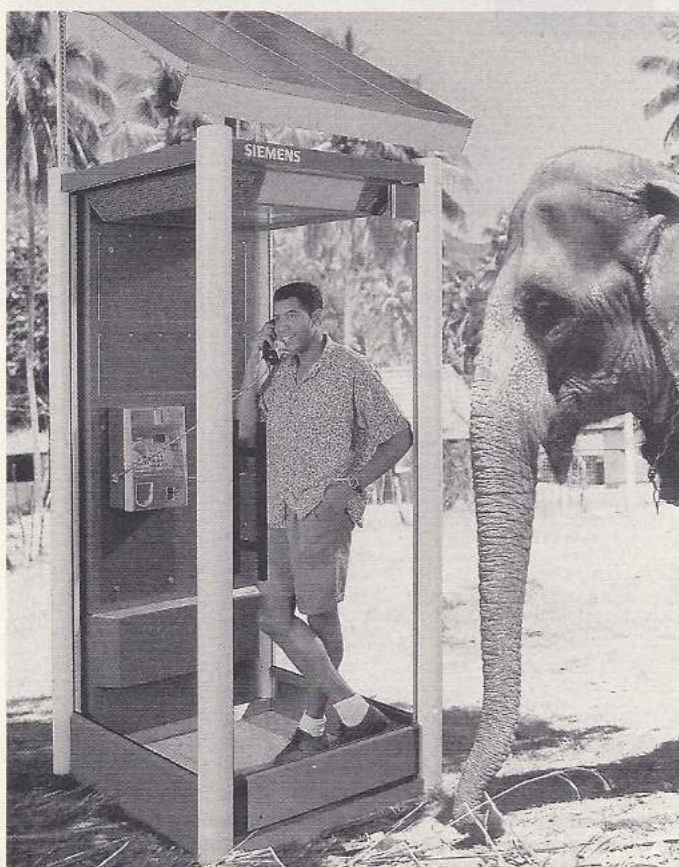
- Software kann für jede Aufgabenstellung in Sekunden auf den eigenen PC geladen werden.

Das ist nicht Science-fiction. Solche Netzwerke existieren national und international z. B. im Forschungsbereich. Nur ihre Leistungsfähigkeit ist vergleichsweise minimal. Internet, das am weitesten entwickelte internationale Forschungsnetzwerk, überträgt heute - dort wo die Kabelnetze

es zulassen - 45 Millionen Bit pro Sekunde. (Das deutsche Forschungsnetzwerk »WIN« mußte sich bis vor kurzer Zeit noch mit 64000 Bit pro Sekunde behelfen.) Die Amerikaner planen 3 Milliarden Bit pro Sekunde. Noch als Senator hat Vizepräsident Al Gore den Grundstein für das Infrastruktur-Netzwerk gelegt. Der »High Performance Computing Act« aus dem Jahr 1991 stellte schon ab 1992 für fünf Jahre 2,9 Milliarden Dollar für ein »National Research and Education Network« bereit.

Quelle: Norman Rentrup Verlag, Trendletter 4/93

Telefonzelle wird mobil



Telefonieren wo immer man will: bald kein Problem mehr

Da staunt der Elefant: Diese öffentliche Telefonzelle steht mitten in Afrika. Sie verfügt weder über Stromanschluß noch Telefonkabel. Möglich wird dies mit neuen mobilen Sprechzellen, die Siemens überall dort anbietet, wo ein landesweites Mobilfunknetz nach dem digitalen GSM-Standard (Global System for Mobile Communications) besteht - wie beispielsweise im westafrikanischen Kamerun.

Hier installierte Siemens bereits diese mobilen Zellen, die ihre Energie unabhängig vom Stromnetz aus Solarzellen beziehen. Aber nicht nur in Regionen mit lückenhafter Infrastruktur - auch bei Großveranstaltungen im Rest der Welt lassen sich jetzt ohne große Baumaßnahmen lange Warteschlangen vor den Telefonzellen vermeiden.

Siemens AG, Zentralstelle Information, Postfach 101212, 8000 München 1

Kooperation zwischen Microsoft und Telekom

Microsoft und die Deutsche Bundespost/Telekom haben am 25. März 1993 eine strategische Kooperation geschlossen. Die Zu-

sammenarbeit der beiden Unternehmen erstreckt sich dabei auf die Bereiche anwendungsorientierter Mehrwertdienste, wie z. B.

Datex-P und Datex-J/Btx. Darüber hinaus wird Microsoft seine Windows-Kommunikations-Tools auf die Telekom-Dienste zuschneiden.

Ziel der Kooperation ist es, neue Bereiche der Informationsübermittlung zu erschließen und dem Anwender den persönlichen Dialog mit jedermann zu eröffnen. Er wird mit Microsoft Windows eine Plattform erhalten, die seinen PC zum zentralen Kommunikationszentrum werden läßt.

Die Kooperation zwischen Microsoft und der Telekom ist langfristig angelegt und enthält folgende Bereiche:

- Treiberentwicklung für die Telebox-400;
- On-Line-Netzwerkverbindungen von PC zu PC über analoges und digitales Fernsprechnetz sowie Datex-P und Datex-J;
- direkter PC-Maildienst von PC zu PC über das Leitungsnetz der Telekom;
- zukünftige Zusammenarbeit im ISDN-Bereich.

Publipress, Alte Landstr 12-14, 8012 Ottobrunn

Druckertisch

»Buggy« ist ein neuer Druckertisch vom DAZU Produktvertrieb. Der Druckertisch, den es in zwei Breiten gibt (500 mm und 680 mm) nimmt Endlospapier bis 2000 Blatt Kartonhöhe im oberen Bord auf. Die Outprints werden über eine Retusche auf das untere Bord geführt, sauber gestapelt und sind von vorne leicht zu entnehmen. Vier Doppelrollen, zwei zum Feststellen, gewährleisten sicheren Stand. Rechts oder links ist der Kanal für die Anschlußkabel anzubringen. Der Buggy wird im Bausatz geliefert. Die Farbe ist RAL 7035 lichtgrau. Der Buggy ist ein



DAZU-Druckertischchen

platzsparender, durch seine Konstruktion an der Wand aufstellbarer Druckerwagen zum Preis von rund 550 Mark.

DAZU, Hans-Henry-Jahnn-Weg 41-45, 2000 Hamburg 76

Herstellerangaben

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



von Peter Klein

Jeden Tag treffen bei uns Zuschriften von Lesern ein, die schon einmal Kontakt mit den miesen Machenschaften der Abmahner zu tun hatten. Allmählich entsteht auch bei uns der Eindruck, daß vermutlich jeder, der schon einmal eine Kleinanzeige aufgegeben hat, betroffen ist. Zudem gibt es immer mehr User, die bereits auf die Tricks der Abmahner hereinfließen. Drei Fälle sind uns bekannt. So z.B. Hennes Hellmuth, der für zwei raubkodierte Programme prompt zwei Monate später die teure Quittung in Form einer Unterlassungserklärung und Kosten in Höhe von ca. 1200 Mark erhielt. Der Streitwert wurde auf den üblichen Wert veranschlagt: 50000 Mark.

Gravenreuth & Co.

In diesem und anderen Fällen hatte wieder einmal das Anwaltsbüro Gravenreuth/Syndikus seine Finger im Spiel. Bereits 1991 machte diese Kanzlei in ähnlichen Fällen bei Computerfreaks negativ von sich reden. Ein Statement von Herrn von Gravenreuth lesen Sie im Kasten. Wie er am Telefon übrigens bestätigte, ist er derzeit tatsächlich mit vielen Abmahnverfahren beschäftigt (!). Unsere Recherchen betrifft Tanja N. und Kolleginnen haben mit tatkräftiger Hilfe unseres Lesers Matthias Bauer übrigens eine Telefonnummer ergeben, unter der sich Tag und Nacht nur ein Anrufbeantworter meldet. Der Text in leicht gekürzter Form:

Wolf im Schafspelz (Folge 3)

Neues aus »Wolfshausen«!

Wieder hat es im Sumpf der Abmahner geblubbert. Neue Fakten und neue Gerüchte sind aufgetaucht, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

»Hallo, Sie sind mit dem Domizil von Michael Jackson verknüpft! Leider bin ich gerade aushäusig, ... aber wenn Sie wollen können Sie nach dem Piepston eine Nachricht hinterlassen und ich werde Sie bei der nächsten unpassenden Gelegenheit zurückbimmeln.«

Wer oder was sich hinter diesem Anschluß verbirgt, konnten wir bis jetzt nicht in Erfahrung bringen. Eine vermeintliche Lösung hatte das Magazin »Der Computer-Flohmarkt« zu bieten. Angeblich sei der ganze Zirkus eine Werbeaktion, die von dem »in Fachkreisen allseits bekannten Ralf B., der sich zu den berühmtesten Raubkopierern Deutschlands zählt«, inszeniert worden.

Eine neue Variante, die jedoch kaum glaubwürdig ist. Denn: die Inserenten, die Tanja N. dummerweise mit Raubkopien versorgten, mußten sich ein oder zwei Monate später mit der erwähnten Kanzlei Gravenreuth/Syndikus herumärgern. Welcher »Geschäftsmann« gibt die Adressen seiner »Kunden« aber an einen Abmahner weiter und bringt sich dadurch um satte Gewinne? Wohl keiner!

Neue Verkleidung?

In einer neuen Verkleidung und ungewohnter Umgebung macht »Tanja« derzeit wieder von sich reden. Diesmal wandert sie unbeschwert durch eine Landschaft in den Bergen.

Wer das Mädchen auf den Fotos ist, blieb auch uns bislang verborgen. Unwahrscheinlich aber denkbar ist z. B., daß die betreffende Person noch gar nicht weiß, daß ihr Abbild für finstere Zwecke mißbraucht wird. Also: Wer die Person zweifelsfrei identifizieren kann,

Rechtsanwalt · Diplom-Ingenieur (FH) Rechtsanwalt
Günter Frhr. v. Gravenreuth **Bernhard Syndikus**
 Schwanthalerstr. 3 8000 München 2 Tel. 089-59 60 57 Telefax 089-59 70 15 Btx 089-59 46 22

15. März 1993

Software-Piraterie
 Verstoß gegen § 97 UrhG
 Unser Zeichen: [REDACTED]

K O S T E N R E C H N U N G

Vorläufiger Gegenstandswert: DM 50.000,00

7.5/10 Gebühr gem. § 118 Abs. 1 BRAGO	DM	929,30
Auslagen gem. § 26 BRAGO	DM	40,00
Zwischensumme	DM	969,30
15 % Mehrwertsteuer	DM	145,39
	DM	1.114,70


 Günter v. Gravenreuth
 Rechtsanwalt, Dipl.- Ing. (FH)

Die Kostenaufstellung der Anwaltskanzlei Gravenreuth/Syndikus. Der Streitwert ist wie in allen anderen Fällen pauschal auf 50 000 Mark veranschlagt, die Kosten – mit viel unverständlichem Juristendeutsch begründet: 1114,70 Mark.

Keine Anstiftung laut Rechtsprechung?

Wir fragten den berühmtesten »Cracker-Jäger« Günther Freiherr von Gravenreuth um seine Meinung im Fall Abmahner:

64'er: Viele Leser sind empört über die Vorgehensweise der Abmahner. Einer Ihrer Rechtsanwalts-Kollegen hat unseren Lesern geraten, in jedem Fall Strafanzeige gegen die Drahtzieher (in diesem Fall gegen Unbekannt) zu erstatten. Würden auch Sie zu diesem Vorgehen raten oder sehen Sie die Lockvögel im Recht?

v. Gravenreuth: Ein Vertreter der weltweit größten Herstellerin von Betriebssystemen bezeichnete es als gängige Methode, entsprechenden Hinweisen nachzugehen und Disketten bei einschlägigen Anbietern zu erwerben. Auch erfolgt ein Informationsaustausch zwischen den von Plagiaten betroffenen Firmen.

Wenn man Inserate hinterfragt, zeigt sich sehr rasch, daß es um Software-Piraterie geht. In Dortmund wurde beispielsweise ein großer gewerblicher Software-Reparatur ermittelt, der nie in Inseraten ausdrücklich Software angeboten hat, sondern nur über Inserate mit Hardwareteilen an die Öffentlichkeit getreten ist. Nach den Ergebnissen der polizeilichen Ermittlungen hatte er ca. 2000 Kunden und konnte für den 64'er, den Amiga, den Atari ST und MS-DOS praktisch alle »Kundenwünsche« in Form von Raubkopien liefern. Er bezog die Leerdisketten für seine Software-Piraterie in 500-Stück-Paketen und erzielte monatlich mehrere 1000 Mark Erlös... Mit 300 Tagessätzen erhielt er - soweit bekannt - die bisher höchste Geldstrafe, die in einem Software-piraterie-Fall in Deutschland ver-

hängt wurde. Der Einsatz von Privatdetektiven ist im Bereich der Produktpirateriebekämpfung, zur Bekämpfung von unlauterem Wettbewerb und zur Aufklärung sonstiger rechtswidriger Handlungen absolut gebräuchlich und rechtlich zulässig. Dies haben der Bundesgerichtshof und viele andere Gerichte wiederholt bestätigt.

Da die Testbesteller-Eigenschaft für den Verletzer nicht erkennbar ist, er also die Raubkopien auch jedem anderen Inserenten angeboten und ggf. geliefert hätte, liegt nach der Rechtsprechung auch keine Anstiftung vor.

Kommentar

Natürlich ist es notwendig und sinnvoll, professionelle Raubkopierer so schnell wie möglich aus dem Verkehr zu ziehen. Was aber haben die oben genannten Beispiele mit den von uns geschilderten Fällen zu tun? Nichts! Kein professioneller Gesetzesbrecher weit und breit. Lediglich einige leichtgläubige User, die dann auch prompt für eine kleine Dummheit hart bestraft wurden. Mit den von Herrn von Gravenreuth aufgezählten Fällen ist das wahrhaftig nicht zu vergleichen. Trotzdem werden auch die leichtgläubigen User behandelt wie Schwerverbrecher. »Mit Kanonen auf Spatzen schießen«, dieses Zitat ist in diesem Zusammenhang sicher nicht fehl am Platze. Wir raten unseren Lesern auch weiterhin, sofort Strafanzeige gegen Unbekannt zu stellen, falls sie mit Briefen von Tanja N., Stephanie M. usw. bombardiert werden.

(Peter Klein)

soll sich dringend bei uns melden, entweder schriftlich oder telefonisch.

Neuer Fall?

Ganz unverfroren präsentiert sich eine Firma in einer offiziellen Anzeige: Der Programmversand H.E.A.T. verspricht dem User neue Spiele, die pro Game nur vier Mark kosten. Der Haken an der Sache ist der Kopierschutz: es gibt keinen. Originalzitat (s. Bild): »Die Codeabfrage oder Kopierschutz wurde entfernt«. Mehr als seltsam auch die Adresse: seriöse Firmen präsentieren sich normalerweise nicht postlagernd. Bezeichnend übrigens ein Zitat aus dem Fließtext: »Schwarze Schafe gibt es überall, leider auch in der Computerszene«. Wie wahr! Vielleicht steckt auch hier ein Abmahner dahinter.

Also aufgepaßt! Wir werden der Sache natürlich auf den Grund gehen.

Im nächsten Heft lesen Sie mehr darüber.

Der Redaktion liegen alle abgebildeten Dokumente vor. Namen wurden teilweise geändert.

Achtung!

Wir suchen im Fall Abmahner dringend neue Fakten, die den Verdacht, daß eine professionelle Abmahnerfirma am Werk ist, weiter erhärten. Wer also zusätzliche Informationen - neue Namen, Briefe oder Fotos - hat, sollte sich bei uns melden.

Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion
Stichwort: Abmahner
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München
(ab 1.7.: 85538 Haar)

... 2 mehr. Regelmäßige C-F-Leser wissen, daß ... und nennen die Coupons aus den alten Heften. Neue C-F-Leser schreiben ihre Kleinanzeigen einfach auf ein Blatt Papier, geben die Rubriknummern sowie Biete oder Suche an und vergessen möglichst nicht ihre Anschrift mit Unterschrift.

Leider ist dem Platzmangel auch die wirklich interessante Diskussion um die Fotobriefe zum Opfer gefallen. Soviel kann ich aber verraten: Tanja Nolte-Brendel und ihre ganze Verwandtschaft sind fiktive Personen. Ihr geistiger Vater ist der in Fachkreisen allseits bekannte Ralf B., der sich selbst zu den berühmtesten Raubkopierern Deutschlands zählt.

Am Telefon hat er mir erklärt, daß diese Briefe mit den Fotos eine Werbeaktion gewesen seien, mit denen er Raubkopien verkaufen wolle. Einerseits mag das ja stimmen und es handelt sich hier nicht um Fangbriefe, andererseits sind aber auf jeden Fall Softwarefahnder im C-F unterwegs. Speziell bei den Tauschpartnern gibt es nach neuesten Erkenntnissen Adressen, bei denen es sich eindeutig um Fangadressen handelt. Leider sind uns die nicht bekannt, wobei das auch nichts nützen würde, weil sie von einem auf den anderen Tag wechseln können.

Wer also von seinem Tauschpartner einen Auftrag zum Kauf von Raubsoft ab ca. 60 - 100 DM erhält, sollte vorsichtig sein. Aber selbst die Vorsichtsmaßnahme, den anderen zuerst zum Liefern aufzufordern, bringt nichts, weil diese Softwarefahnder die Erlaubnis haben, Kopien zu verschicken.

Trotz allem muß ich aber sagen, daß der Computer-Fahnder in der ... Ansicht ... Spiele-Magazine

Für den Fall Tanja N., Stephanie M. usw. hatte das Heft »Computer Flohmarkt« eine Erklärung parat. Angeblich steckt hinter allen Aktionen ein bekannter Raubkopierer, der alles nur für eine große Werbeaktion geplant hatte.

Unsere Gruppe ist seit ca. 2 Jahren ... dem Verkauf von Computerspielen für Amiga und PC. Es handelt sich hierbei um Spiele und Anwender-Programme. Diese werden **wesentlich billiger** angeboten als im Fach- oder Versandhandel. Alle Programme werden sorgfältig auf Read-/Write-Fehler überprüft, die Codeabfrage oder Kopierschutz wird entfernt und auf 3,5" Zoll ausgeliefert. Bei PC-Spielen müssen es immer "HD" Disketten sein. Bitte beachten Sie unseren neuen Service: **"Kauf auf Rechnung!!"**

Endlich...!!

Verleih von Spielen (Orig.) per Post!!

Die Firma CC-Shop in Heidenheim verleiht Spiele für Amiga und PC auf 3,5". Wir brauchen lediglich eine Kopie von Ihrem Personalausweis oder Reisepass! Jedes Spiel kostet pro Tag nur DM 5.- Wenn Sie noch Fragen haben schicken Sie eine Postkarte an folgende Adresse: CC-Shop, Postlagernd, ... Wir rufen zurück!

Schwarze Schafe gibt es überall, leider auch in der Computer-Szene.

Wir bieten Ihnen daher einen völlig neuen Service an: **Kauf auf Rechnung**, (d.h. Sie bekommen zuerst die Software und bezahlen diese innerhalb von 7 Tagen per Post.) Dieser Service gilt jedoch nur für die erste Bestellung. Der Preis pro Diskette ändert sich dadurch nicht, da Sie aber keine Leerdisketten einschicken, erhöht sich der Betrag um 1.- DM (Amiga) bzw. 1,80 DM (PC) pro Diskette.

Wenn Sie Software auf Rechnung kaufen wollen, brauchen wir Ihre Telefon-Nr. und Ihre komplette Anschrift - **Bestellen Sie per Vorkasse** reicht "Postlagernd" Schicken Sie uns eine Postkarte mit den gewünschten Spielen !!!

H.E.A.T. Postlagernd

Die Bezahlung wurde von uns sehr vereinfacht. Jede Diskette kostet, egal ob Amiga oder PC, ab der Mindestbestellmenge von 10 Disketten nur 4.- DM. Ab einer Bestellmenge von 20 Disketten nur 3 DM, ab 40 Disketten nur 2 DM pro Diskette.

ALLE PC-DISKETTEN MÜSSEN FORMATIERT SEIN !!

Wir werden dann die neuesten Prg, auf die Disketten kopieren. Wenn Sie das erste mal bestellen teilen Sie uns Ihren Schwerpunkt mit (z.B. Aktion, Simulation, Strategie, Anwendung usw.) und die Spiele die Sie kaufen wollen wollen!

Wenn Sie wollen, können auch wir die Disketten kaufen. Eine 3,5" Leerdiskette für Amiga kostet 1,00 DM - Die 3,5" HD Leerdiskette für PC nur 1,80 DM (d.h. Sie schicken uns keine Disketten, sondern nur den zu zahlenden Betrag)

Ein Bsp. Sie haben einen Amiga, bestellen das erste mal 10 Disketten und wollen keine Disketten verschicken d.h. 10 Disketten mal 4,00 DM = 40 DM + 10 Disketten mal 1 DM. = 10 DM = 50 DM.

ACHTUNG: Wenn Sie Angst haben, das wir Sie betrügen, dann bestellen Sie bitte auf Rechnung! Wenn Sie glauben das wir von der Polizei sind, bestellen Sie (anonym) per Vorkasse! (Postlag.)

Wenn Sie eine Bestellung aufgeben, vergessen Sie bitte nicht Ersatzprogramme anzugeben! Wir können unsere Listen nicht ständig aktual. Beziehen Sie sich daher auf die Computer-Magazine

Alle Spiele die Sie bei Firmen wie Joysoft, WIAL, Fantastic, Bachler usw. kaufen können, haben wir auch. Wenn Sie das erste mal bestellen, erhalten Sie von uns eine Liste mit allen Programmen. Sie können die unten aufgeführten Prg. natürlich auch per Vorkasse kaufen!

Aus Platzgründen sehen Sie hier nur einen Ausschnitt

zzgl. 7.- DM für Porto und Verpackung!

Ganz unverfroren präsentiert sich die Firma »H.E.A.T.« in Anzeigen-seiten. Mit entferntem Kopierschutz soll jedes Originalspiel nur vier Mark kosten. Die Adresse bleibt durch die Postlageradresse anonym. Bezeichnend der Satz: »Schwarze Schafe gibt es überall, leider auch in der Computerszene.«

von Peter Klein

Videofreaks auf dem C64 hatten bislang vor allem an einem Problem zu knabbern: die programmierten Scroller oder gezeichneten Titel ließen sich zwar prima aufs Videoband kopieren, ein Mischen der beiden Signalquellen (Video/Computer), wie z.B. im Fernsehen üblich, klappte aber nicht. Mit dem »Digital Genlock« ist auch dieser Makel behoben.

Das Gerät präsentiert sich nach dem Auspacken relativ klobig und groß. Ein Blick ins Innere verrät auch gleich warum: zwei große Platinen über ein Breitbandkabel verbunden, nehmen den größten Teil des Genlocks ein. Die obere Platine ist der Digital-Teil des Genlocks: hier werden das C-64-Bild eingefroren, digital ins Videobild eingelagert und die Farben gemischt. Die untere Platine kümmert sich vornehmlich um den analogen Teil: hier entsteht z.B. aus dem digitalen Bildsignal ein analoges FBAS-Signal. Nach dem Auspacken und Aufschrauben kommt normalerweise der Aufbau. Und auch der geht schnell vonstatten: geschickterweise läßt sich auf der Frontseite die Kamera (oder der Videorekorder) anschließen. Damit entfällt die lästige Fummelei auf der Rückseite, wenn das Videogerät einmal abgezogen werden soll. Auf dem Rearpanel stecken Sie jetzt nur noch das mitgelieferte Steuerungskabel bzw. Y/C-Spezialkabel ins Genlock sowie in den C64 und los geht's. Die Steuer-

Lage des Computerbildes korrekt zentrieren. Zu beachten ist, daß auch bei genauer Justierung ein Rand am oberen, unteren, linken und rechten Videobereich bleibt. Ein vertikal scrollender Abspann endet also immer zwei bis drei Zentimeter vor dem eigentlichen Bildschirmrand.

»Keine Hardware ohne Software« ist ein alter Programmierspruch und der trifft auch in diesem Fall zu: mit der mitgelieferten Software »MiniGen« läßt sich das Genlock auch ohne »Videofox« oder »Videoprofi« (siehe Kasten »Videoprofi«) bedienen. Assembler-Kenntnisse sind nicht nötig. Sobald man aber auf die Maschinenebene hinabsteigt zwingend notwendig, um die Software ans eigene Programm anzupassen.



Das Genlock ist mit Elektronik vollgestopft



Schrift über einen Film geblendet

buchse macht übrigens nur Sinn mit entsprechendem Zusatzprogramm à la »Videoprofi« (s. Kasten). Aus diesem Programm lassen sich dann z.B. die Signalquellen per Software einzeln anwählen oder mischen. Wer die Software nicht hat, kann sich auf die stabilen Druckknöpfe am Frontpanel verlassen: Videobild, C-64-Bild oder beides zusammen ist per Tastendruck schnell erledigt.

Mit dem H-Lage-Regler läßt sich jetzt auch noch die horizontale

»Videoprofi«

Die ideale Steuerungssoftware für das Genlock darf natürlich nicht fehlen. Auch das hat Scantronik im Angebot: der »Videoprofi« kostet als Modulversion 248 Mark. In der nächsten Ausgabe lesen Sie einen ausführlichen Test dieses Produkts. Wer nicht solange warten will, kann sich auch seinen eventuell vorhandenen Videofox preiswert updaten lassen oder weitere Informationen direkt bei Scantronik abrufen.

Digitale Genlocks

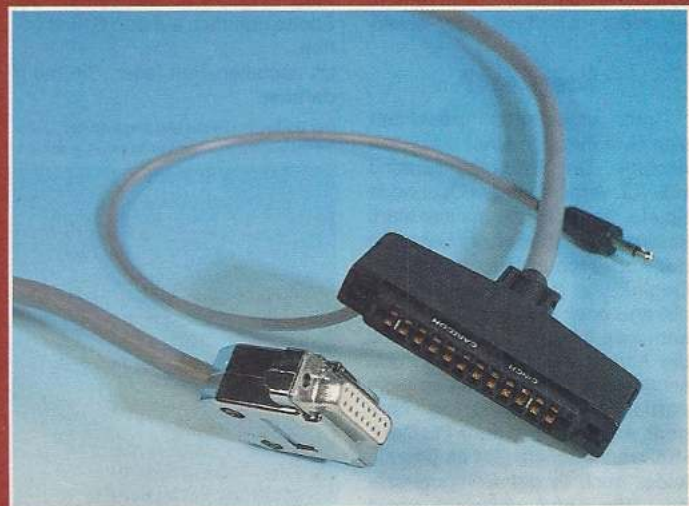
Videoprofi

Das nahezu Unmögliche hat Scantronik endlich geschafft: das erste und einzige digitale Genlock für den C 64 ist einsatzbereit. Endlich sind damit auch mit dem »Brotkasten« professionelle Titel, Vor- und Abspänne möglich.

Das Genlock stellt für Titel oder Laufschriften insgesamt vier Volltonfarben zur Verfügung sowie Transparent-Schwarz. Das hört sich ziemlich wenig an, wo doch der C64 16 Farben hat, macht aber auf den zweiten Blick doch Sinn: wenn Sie sich schon einmal die Abspänne oder Laufschriften im Fernsehen bewußt angesehen haben (z.B. das »Heute Journal« im



Ein Scroller läuft übers Fernsehbild



Ein spezielles Kabel verbindet Genlock und C64

C64

Genlock? Genlock!

Genlocks mischen verschiedene Videoquellen und stellen ein synchronisiertes Ausgangssignal (z.B. FBAS) zur Verfügung. Was sich auf dem Papier einfach anhört ist in Wahrheit eine Hardwareschlacht. Gleich mehrere Probleme gilt es zu lösen: da ist zum einen die unterschiedliche Zahl der Zeilen. Das Fernsehbild besteht aus insgesamt 625 Zeilen. Je 312,5 Zeilen pro Halbbild. Das vom C64 am Videoausgang ausgegebene Signal hat dagegen nur 624 Zeilen. Zudem werden die Zeilen beim Fernsehbild nicht in der normalen Reihenfolge 1, 2, 3... aufgebaut, sondern im Zeilensprungverfahren: zunächst das erste Halbbild (Zeile 1, 3, 5, 7...) und danach das zweite (Zeile 2, 4, 6, 8...) - durch diesen Trick erreicht man die doppelte Bildwiederholfrequenz. Das Genlock von Scanntronik synchronisiert die beiden unterschiedlichen Quellen mit einem genialen Kniff: es digitalisiert einfach das komplette Bild des C64 und speichert es in einem internen Speicher zwischen. Jetzt kann pro ausgelesenen Punkt der Videoquelle der analoge Punkt des C-64-Bildes zugeordnet und auf den Bildschirm gebracht werden. Die Signalquellen sind durch diesen Kniff synchronisiert.

Fünf Farben (aus 184) bietet das Scanntronik Genlock zum Mischen. Der Farbe Schwarz kommt dabei eine besondere Aufgabe zu: wo immer im C-64-Bild die Transparenzfarbe Schwarz auftaucht, wird automatisch das Videobild eingeblendet. Damit können Sie also z.B. Titel realisieren, die »über« dem eigentlichen Videobild schweben, oder laufende Videobilder in gezeichnete Vorlagen einstanzen.

ZDF) wird Ihnen bereits aufgefallen sein, daß stets nur eine oder maximal zwei Farben verwendet werden. Grund: die eher unwichtige Schrift sollte nicht vom eigentlichen Geschehen auf dem Bildschirm ablenken. Die Intensität der vier Grundfarben läßt sich allerdings fast stufenlos regeln: Insgesamt 184 Farben stehen zur Verfügung; Rot bzw. Blau läßt sich in fünf Abstufungen einstellen, Grün

sogar in acht. Die Farbe Transparent-Schwarz erfüllt dabei eine besondere Aufgabe: alle schwarzen Stellen im C-64-Bild werden automatisch durch das Videobild ersetzt. Damit können Sie also z.B. laufende Videobilder in gezeichnete Vorlagen - Kreise oder Rechtecke - einstanzen.

Damit auch schwache Farbkombinationen gegen kontrastreiche Videobilder eine Chance haben,

kann der Signalpegel des Videobildes per Druckknopf angepaßt werden (Vollton- bzw. Halbtonbild). Der Mix-Modus ist dabei etwas besonderes: das C-64-Bild wird wie ein fast durchsichtiger Schleier über das Videobild gelegt. Spektrale Effekte sind damit möglich. Das Genlock wird über ein 9-Volt-Netzteil (liegt bei) mit Strom versorgt.

Fazit

Auch wenn das Genlock auf den ersten Blick klobig wirkt, auf den zweiten ist auch der verwöhnte Videofreaks begeistert: allein die Tatsache, daß alle Ausgänge stets gleichzeitig beschaltet werden, ist fast das Geld wert. Auch sonst macht das Gerät einen hervorragenden Eindruck: äußerst stabil aufgebaut, sauberes Platinenlayout, keine Freiluftverdrahtungen und Anschlüsse für FBAS, Y/C,

Was ist das?

Genlock: Gerät zum Mischen zweier unterschiedlicher Signalquellen. Beim C64 müssen beispielsweise 624 Zeilen mit 625 Zeilen eines normalen Videobildes synchronisiert werden. Das Genlock von Scanntronik verarbeitet die Signale im Gegensatz zu den gängigsten Genlocks auf anderen Rechnern nicht analog, sondern digital. Dazu ist zwar ein immenser Hardware-Aufwand nötig, das Ergebnis läßt sich allerdings sehen.

FBAS: Videosignal, das Farbe, Bildinhalt und Synchronisationsimpulse für vertikale und horizontale Ausrichtung enthält.

Cinch-Stecker: Stecker-Norm
Scart-Stecker: Stecker-Norm, die heute an fast jedem neuen Video- oder Fernsehgerät zu finden ist. Zwanzig Ein- bzw. Ausgänge stellt das Interface zur Verfügung. Durch die enorme Größe des Steckers ist ein Ausleihen nach öfterem Umstecken zu erwarten.

Videokopf: Um ein Bild zu erzeugen oder aufzuzeichnen, bedient sich ein Videogerät rotierender Videoköpfe. Je mehr Köpfe in der Videotrommel sitzen, umso besser wird die Bildqualität. Die Anzahl der Köpfe entscheidet auch über die Qualität des Standbildes und, ob Insert- oder Assembleschnitt möglich sind.

Y/C: Über diese Cinch-Schnittstelle wird das Chrominanz (Farbe) bzw. Luminanzsignal (Helligkeit) getrennt eingespeist. Damit werden Crosscolour-Interferenzen - auch Moiré genannt - verhindert. Dieser Ein/Ausgang ähnelt also der Super VHS-Schnittstelle.

SVHS: Chrominanz (Farbe) und Luminanz (Helligkeit) werden im Gegensatz zum normalen Videosignal nicht huckepack übertragen, sondern getrennt. Mit dieser Technik werden

Moiré-Effekte unterbunden. Normalerweise wird für SVHS ein Scartstecker oder ein Spezialstecker mit 4 Pins (Chrominanz/Luminanz/Audio links + rechts) verwendet (s. auch -Y/C).

RGB: Die meisten Monitore und Fernseher mit Scart-Eingang verarbeiten diese Signale. Die Farbanteile Rot, Grün und Blau werden getrennt übertragen.

HF: Hochfrequenzsignale strahlen z.B. Fernsehsender aus. Ein HF-Signal besteht aus einer hohen Trägerfrequenz (für die Übertragung) und einem aufmodulierten FBAS-Signal (Bildinhalt). Der heimische Fernseher fummelt das Signalgewirr wieder auseinander und stellt mit dem gewonnenen FBAS-Signal ein einwandfreies Bild her.

PAL: Europäische Fernsehnorm zur Regelung des Farbwerts.

Insertschnitt: Video; Szene einfügen, ohne störende Streifen beim Übergang in die nächste Szene.

Assembleschnitt: Video; nahtloses Aneinanderfügen verschiedener Szenen

Nachvertonung: Video; nachträgliches Vertonen bereits gemachter Aufnahmen. Die meisten Videorekorder können nur Mono nachvertonen, die beiden Hi-Fi-Spuren bleiben also unangetastet, lediglich einige wenige (teure) Videogeräte vertonen in Stereo (z.B. Grundig VS 680 VPT (SVHS) oder SONY EV-S 1000 E)

Vollton: Videobild wird mit vollem Kontrast eingeblendet.

Halbton: Videobild wird mit vermindertem Kontrast eingeblendet.

Mix: Das Videobild wird mit dem Computerbild trotz vollem Kontrast vermischt.

Auch Scanntronik
beteiligt sich
aktiv
am Fortschritt

Scanntronik macht's möglich: Genlock und C64



TITEL BY
C64

Probleme mit dem C64 und Videorekorder

□ Obwohl in der Anleitung des Genlocks darauf hingewiesen wird, daß normalerweise nichts verstellt werden muß, um ein sauberes Bild zu erzeugen, kann es bei ganz alten C-64-Modellen vorkommen, daß die Diskriminatorschwellen des A/D-Wandler für das C-64-Signal nachgeregelt werden müssen. Das artet allerdings nicht in komplizierte Feinarbeit aus, sondern kann bequem am Bildschirm kontrolliert werden. Mit einfachem Umschalten der Bildschirm- bzw. Zeichenfarbe läßt sich für jede Schwelle der optimale Punkt abgleichen.

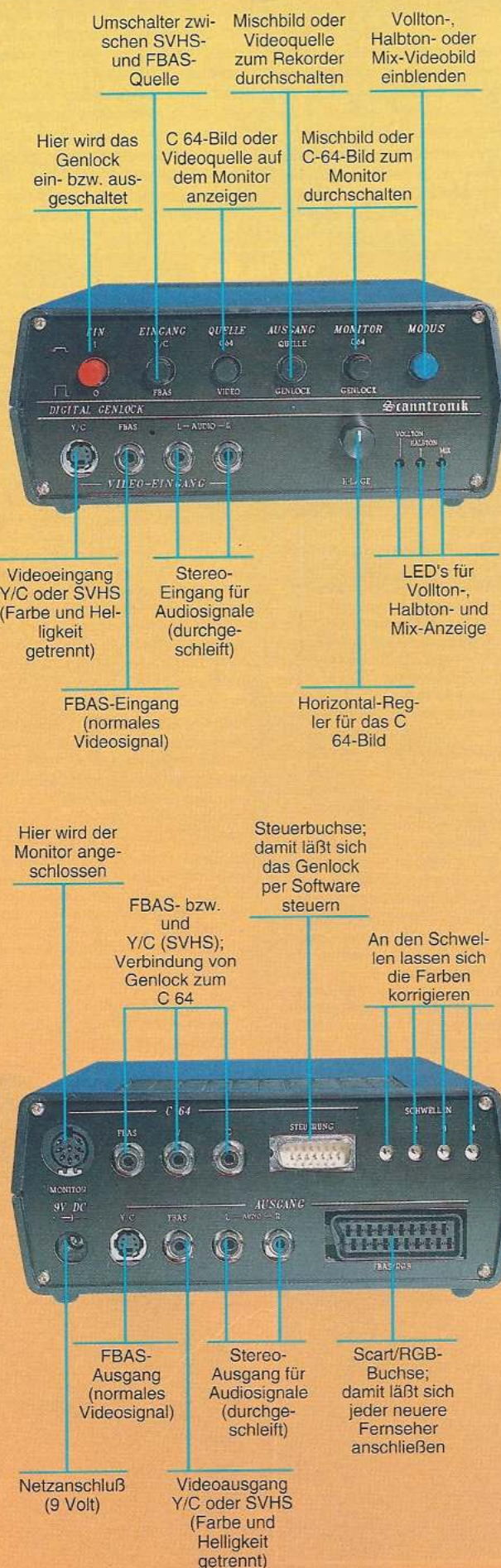
□ Bei billigen Videorekordern sind schlechte Bilder kurz nach Start der Aufnahme oder Wiedergabe durchausgang und gäbe. Eine gewisse Vorlaufzeit ist bei diesen Geräten erforderlich, damit es später keine Überraschung in Form von Schlieren gibt. Vierkopf-Geräte haben damit allerdings wenig Schwierigkeiten. Videorekorder über 1000 Mark z.B. von SONY, Toshiba oder Panasonic sind auch ohne »Anwärmphase« direkt einsatzbereit.

□ Untertitelt Standbilder sind bei Videofilmen besonders beliebt. Dabei gibt's allerdings ein kleines Problem: bei preiswerten Videogeräten kann von »Standbild« eigentlich nicht mehr die Rede sein. Um ein stillstehendes Bild zu erhalten, gibt es drei Möglichkeiten: entweder Sie haben einen Rekorder mit digitalem Standbild oder mindestens ein Vierkopf-Gerät. Faustregel: je mehr Videoköpfe umso besser (und umso teurer natürlich). Die dritte Möglichkeit ist die einfachste und billigste: statt ein Standbild künstlich zu erzeugen, filmen Sie einfach eine unbewegte Szene mit tatkräftiger Hilfe eines Stativs.

□ Ihr Videorekorder braucht in jedem Fall einen Videoausgang in Form eines Scart- (FBAS und RGB) oder Cinch-Steckers. Videorekorder, die nur über einen HF-Ausgang verfügen, können nicht benutzt werden. Das hochfrequente Signal des Antennenausgangs hat nichts mit dem vom Genlock erwarteten Videosignal zu tun.

□ Überspielverluste sind bei Standard-VHS-Geräten normal. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihr Film nach zweimaligem Kopieren wesentlich an Qualität verliert. Mit Hi8- oder SVHS-Geräten gibt es damit allerdings keine Probleme.

SVHS und RGB in Hülle und Fülle. Die Ergebnisse sind – wenn man stolzer Besitzer eines Videofox II oder Videoprofi ist – fantastisch. Zwar hat man nur vier Farben aus insgesamt 184 für Titel, Laufschriften o.ä. zur Verfügung, wer aber mal den Profis im Fernsehen über die Schulter geschaut hat, weiß, daß fast immer nur jeweils eine Farbe eingesetzt wird, um nicht vom eigentlichen Bildinhalt abzulenken. Auch wenn das Genlock ziemlich teuer ist, für den Videofreak lohnt sich die Anschaffung in jedem Fall. Wer sich von den un-



glaublichen Fähigkeiten persönlich überzeugen lassen will, sollte bei Scanntronik das Demo-Video-band anfordern. Aber Vorsicht! Ein baldiger Kauf des Genlocks ist damit wahrscheinlich nicht mehr hinausgeschoben...

64'er-Wertung: Digital-Genlock

Das Digital Genlock von Scanntronik mischt zwei unterschiedliche Signalquellen. Ein Computerbild läßt sich damit über ein Videobild legen. Mit den integrierten Scart-, SVHS- und Cinch-Anschlüssen läßt sich fast jeder Videorekorder oder jede Kamera anschließen.

Positiv

- viele Anschlüsse
- alle Ausgänge gleichzeitig beschaltet
- Genlock mit dem Videoprofi fernbedienbar
- sehr ausführliche Anleitung
- Upgrade für Videofox II erhältlich
- Spezialanschlußkabel liegt bei
- mit beiglegtem Basic-Programm auch ohne Videofox oder Videoprofi bedienbar

Negativ

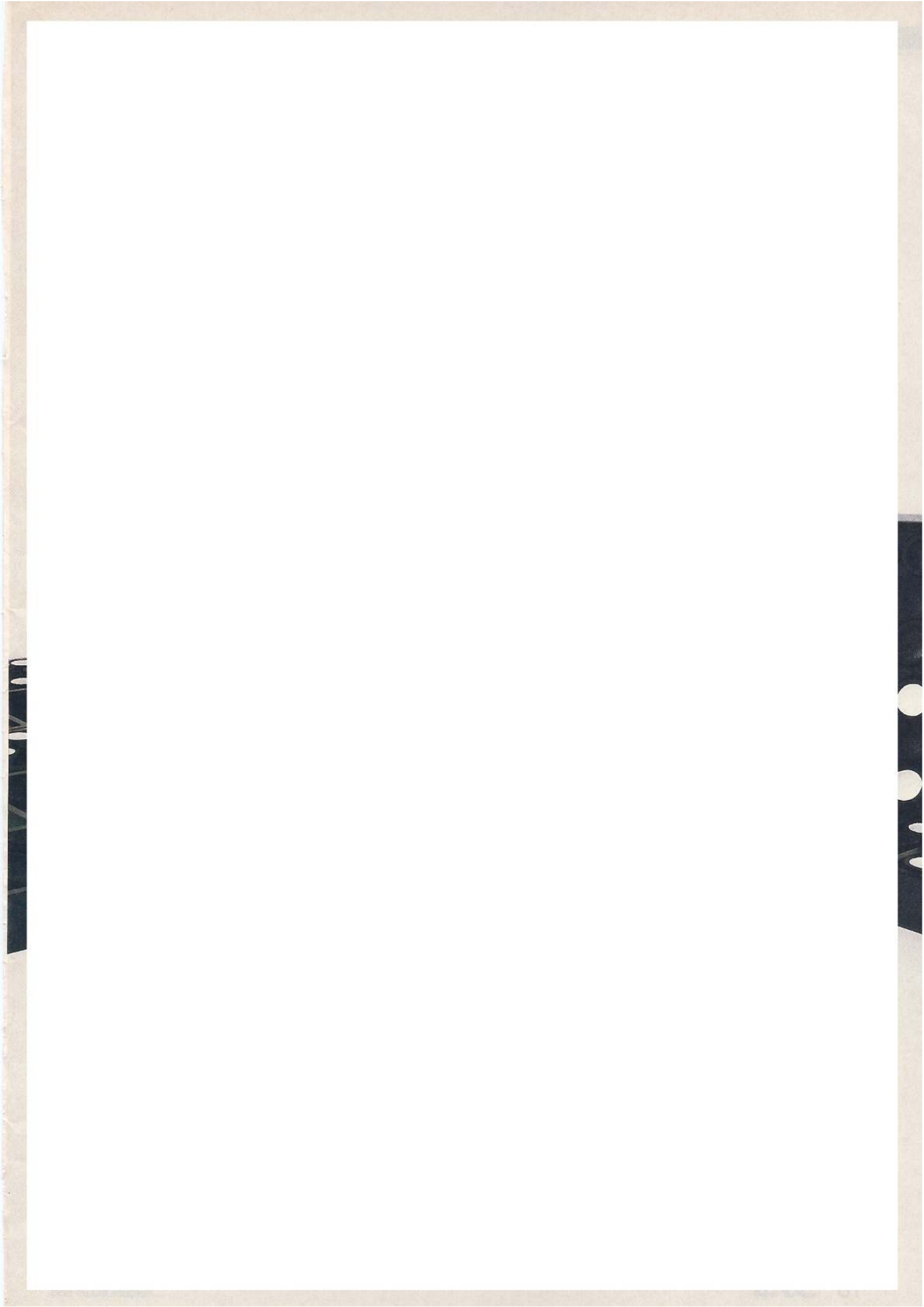
- relativ teuer
- optisch mäßigen (einem edlen Gerät sollte man den Preis ansehen)

Wichtige Daten

Produkt: Digital Genlock
Preis: 848 Mark
Testkonfiguration: C64, Floppy 1541, Dolphin Dos 3.0, Videorekorder Toshiba, Kamera Sony
Bezugsquelle: Scanntronik, Mugrauer GmbH, Parkstraße 38, 8011 Zorneding (Pöding), Tel. 081 06/225 70, Fax 081 06/290 80

Ausstattung

Grundsätzlich brauchen Sie eine einfache Kamera (Mono), einen Videorekorder (Mono) mit Videoausgang, einen normalen Fernseher, C64, Floppy und das Digital Genlock. Für diese Grundausstattung müssen Sie zwischen 2000 und 3000 Mark (ohne C64/Floppy) auf den Tisch legen. Die Ergebnisse, die Sie damit erzielen reichen in den meisten Fällen aus. Teurer und besser wird's mit dem Einsatz neuer SVHS- oder Hi8-Geräte. Eingespielte Szenen sind wesentlich brillanter und konturschärfer als mit normalen VHS- bzw. 8mm-Kameras oder -Rekordern. Auch der berühmte Kopierverlust ist ein Fremdwort. Der Anschaffungspreis für Kamera, Genlock und Videorekorder liegt zwischen 4000 und 6000 Mark. Titel- und Effektgeneratoren können getrost vergessen werden: diese Aufgabe übernimmt der C64 mit dem Videoprofi. Wer solche Geräte jedoch im Schrank stehen hat, sollte sie natürlich nicht wegwerfen. Ein Effektgenerator mit vielen Trickblenden ist für eigene Videoproduktionen nicht zu verachten.



von Arnd Wängler

Es gibt viele Namen für diese kleinen miesen Schalter, die einem nichts als Ärger, Ärger und nochmal Ärger bereiten: DIP-Schalter (Dual in Package), DIL-Schalter (Dual in Line) und Mikroschalter sind die offiziellen Bezeichnungen. Der Computer-Fan spricht schlicht und ergreifend vom Mäuseklavier. Mit diesem lassen sich normalerweise die Grundeinstellungen des Druckers vornehmen. Man kann ihn aber auch wunderbar verstellen, damit er z.B. alles auf einer Zeile druckt, den Computer gar nicht mehr versteht oder dauernd auf die Perforation hämmert. Hat man das Handbuch verloren (was um so schneller geht, je wichtiger die Mikroschalter für das Funktionieren des Druckers sind), soll unsere Tabelle helfen. Auch wer einen Drucker

Kampf dem Schalter

Über 80 Prozent aller Fragen die uns erreichen, betreffen Drucker. Als besondere Übeltäter haben sich die DIP-Schalter profiliert. Deshalb hier eine Belegung der wichtigsten Drucker.

gebraucht gekauft hat, bekommt selten ein Handbuch mit. Stellt man sich aber mal vor, wie viele Schalterkombinationen es allein bei einer Schalterreihe von acht Schaltern gibt (es sind 256), da probiert man schon eine Weile. Da die Änderung eines Schalters erst nach dem Aus- und Einschalten des Druckers aktiv wird, ist das Suchen der richtigen Schalter-

kombination schon eine schwierige Sache.

In den nachfolgenden Tabellen haben wir die Schalterbedeutungen der am C64 am meisten eingesetzten Drucker abgebildet. Dabei ist die empfohlene Schalterkombination mit einem Raster unterlegt. Wenn Sie Ihren Drucker so einstellen, funktioniert er mit den meisten Programmen. Das kann natürlich


keine Garantie sein; dank unserer Tabelle können Sie ja noch etwas zielgerichteter experimentieren.

DIP-Schalterbelegungen gesucht!

Immer wieder erreichen uns Anfragen nach DIP-Schalterstellungen. Leider können wir nicht alle Druckerhandbücher auf Lager haben. Deshalb hier unser Aufruf: Schicken Sie uns eine Fotokopie des betreffenden Handbuchs Ihres Druckers. Wir werden die interessantesten Schalterbelegungen wie hier veröffentlichen und Sie können sicher sein, vielen C64-Fans geholfen zu haben.

Unsere Anschrift:

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

 = empfohlene Schalterkombination

Star LC-10C

Schalter	ON	OFF
1	Zeilenvorschub CR + LF	kein CR, nur LF
2	Papier-Ende Sensor aktiv	Papier-Ende Sensor nicht aktiv
3	Geräteadresse 4	Geräteadresse 5
4	Seitenlänge 11 Inch	Seitenlänge 12 Inch
5	Commodore	Epson-ASCII
6, 7, 8	Zeichensätze Commodore USA Deutschland	6 7 8 ON ON ON OFF ON ON ON OFF ON
9	Commodore Standard	Commodore DIN
10	Einzelblatt nein	Einzelblatt ja

Star NL-10

Schalter	ON	OFF
1	Zeilenvorschub CR + LF	kein CR, nur LF
2	Papier-Ende Sensor aktiv	Papier-Ende Sensor nicht aktiv
3	Geräteadresse 4	Geräteadresse 5
4	Seitenlänge 11 Inch	Seitenlänge 12 Inch
5	Commodore	Epson-ASCII
6, 7, 8	Zeichensätze Commodore USA Deutschland	6 7 8 ON ON ON OFF ON ON ON OFF ON

Seikosha SL-92

Schalter	ON	OFF
1-1	Einzelblatteinz. vorhanden	Einzelblatteinzug nicht vorhanden
1-2	Vorschub CR + LF	Automatik
1-3	Papierende-Sensor ein	Papierende-Sensor aus
1-4	ladbarer Zeichensatz ein	ladbarer Zeichensatz aus
1-5	Grafik-Zeichensatz	Kursiv Zeichensatz
1-6	Null durchgestrichen	Null ohne Querstrich
1-7	Seitenlänge 12 Zoll	Seitenlänge 11 Zoll
1-8	Papierende-Sensor ein	Papierende-Sensor aus

2-1	EDV-Schrift	LQ-Schrift
2-2	2-2	2-3
2-3	10cpi OFF	OFF
Zeichenabstand	12cpi OFF	ON
	17cpi ON	OFF
	Prop. ON	ON
2-4	2-4	2-5
2-5	Courier10 OFF	OFF
	Gothic 12 OFF	ON
	Prestige ON	OFF
	S.Helf. ON	ON
2-6	Zeichensätze	2-6 2-7 2-8
2-7	USA	ON ON ON
2-8	Deutschland	ON OFF ON

Star LC-10 II

Schalter	ON	OFF
1-1	12 Inch	11 Inch
1-2	Kopf geht bei LF an Zeilenanfang	Kopf bleibt bei LF stehen wo er ist
1-3	Orator-Schrift alles klein	Orator-Schrift groß/klein
1-4	Einzelblatteinzu nicht vorhanden	Einzelblatteinzug vorhanden
1-5	Papierende-Sensor ein	Papierende-Sensor aus
1-6	Epson-Modus	IBM-Modus
1-7	Kursiv Zeichensatz	Groß/Grafik Zeichensatz
1-8	kein Vorschub nur CR	Vorschub CR + LF

2-1	keine Zeichen definierbar	Zeichen sind definierbar
2-2	Zeichensätze	2-2 2-3 2-4
2-3	USA	ON ON ON
2-4	Deutschland	ON OFF ON

Star LC-20

Schalter	ON	OFF
1-1	Epson-Modus	IBM-Modus
1-2	keine Zeichen definierbar	Zeichen sind definierbar
1-3	kein Vorschub nur CR	Zeilenvorschub CR + LF
1-4	Einzelblatteinzu nicht vorhanden	Einzelblatteinzug vorhanden
1-5	Papierende-Sensor ein	Papierende-Sensor aus
1-6	Orator-Schrift alles klein	Orator-Schrift Groß-Klein
1-7	-6 1-7	1-6 1-7
1-8	11inch ON ON	8 inch ON ON
Blattlänge	A4 ON OFF	12inch ON OFF

2-1	Kursiv Zeichensatz	Groß/Grafik Zeichensatz
2-2	Zeichensätze	2-2 2-3 2-4
2-3	USA	ON ON ON
2-4	Deutschland	ON OFF ON

Epson LC-400

Schalter	ON	OFF
1-1	Schmaldruck 160 Zeichen	Normaldruck 80 Zeichen
1-2	Null mit Schrägstrich	Null ohne Schrägstrich
1-3	Text/Grafik Zeichensatz	Kursiv Zeichensatz
1-4	Papier-Ende Sensor aus	Papier-Ende Sensor ein
1-5	NLQ-Schrift	Draft-Schrift
1-6	Zeichensätze	1-6 1-7 1-8
1-7	USA	ON ON ON
1-8	Deutschland	ON OFF ON

2-1	Seitenlänge 12 Inch	Seitenlänge 11 Inch
2-2	Einzelblatt Ja	Einzelblatt Nein
2-3	Perforation überspringen	endlos
2-4	Zeilenvorschub CR + LF	kein Vorschub nur LF

Epson FX-80 und FX-80+

Schalter	ON	OFF
1-1	Schmaldruck 160 Zeichen	Normaldruck 80 Zeichen
1-2	Null mit Schrägstrich	Null ohne Schrägstrich
1-3	Papier-Ende nicht erkannt	Papier-Ende erkannt
1-4	Datenpuffer aktiv	Datenpuffer außer Betrieb
1-5	Normalschrift	Fettdruck
1-6	Zeichensätze	1-6 1-7 1-8
1-7	USA	ON ON ON
1-8	Deutschland	ON OFF ON

2-1	SLCT IN immer aktiv	SLCT IN muß von außen kommen
2-2	Einzelblatt Ja	Einzelblatt Nein
2-3	Perforation überspringen	endlos
2-4	Zeilenvorschub CR + LF	kein Vorschub nur LF

Epson LQ-800/1000

Schalter	ON	OFF
1-1	Zeichensätze	1-1 1-2 1-3
1-2	USA	ON ON ON
1-3	Deutschland	ON OFF ON
1-4	7 KByte Puffer	1KByte Puffer
1-5	Normaldruck	NLQ
1-6	Schmaldruck	Normaldruck
1-7	Perforation Überspringen	Endlosdruck
1-8	Einzelblatt	Endlospapier

2-1	Länge: 12 Inch	Länge: 11 Inch
2-2	LQ-1000	LQ-800
2-3	Interface auswahl	dto.
2-4	Baudraten für RS232	dto.
2-5	OFF-Line v. Computer	ON-/OFF-Line fixiert
2-6		
2-7		
2-8	CR + LF	nur CR

Epson FX-85

Schalter	ON	OFF
1-1	Schmaldruck 160 Zeichen	Normaldruck 80 Zeichen
1-2	Null mit Schrägstrich	Null ohne Schrägstrich
1-3	Papier-Ende Sensor aus	Papier-Ende Sensor ein
1-4	Datenpuffer aktiv	Datenpuffer außer Betrieb
1-5	IBM-Modus	Epson-Modus
1-6	Zeichensätze	1-6 1-7 1-8
1-7	USA	ON ON ON
1-8	Deutschland	ON OFF ON

2-1	SLCT IN immer aktiv	SLCT IN muß von außen kommen
2-2	Einzelblatt Ja	Einzelblatt Nein
2-3	Perforation überspringen	endlos
2-4	Zeilenvorschub CR + LF	kein Vorschub nur LF

SO ERREICHEN
SIE UNSERE
ANZEIGEN-
ABTEILUNG

Telefon
0 89/46 13-9 62

Telefax
0 89/46 13-3 94

64'er

Seikosha SP 1200 AI

Schalter	ON	OFF
1-1	Zeichensätze	1-1 1-2 1-3
1-2	USA	ON ON ON
1-3	Deutschland	ON OFF ON
1-4	Papierlänge 12 Zoll	Papierlänge 11 Zoll
1-5	IBM-Modus	Epson-Modus
1-6 im IBM- Modus	IBM-Zeichensatz Nummer 2	IBM-Zeichensatz Nummer 1
1-6 im Epson- Modus	Zeichensatz ladbar	Zeichensatz nicht ladbar
1-7	Vorschub CR + LF	Automatik
1-8	Null durchgestrichen	Null ohne Querstrich

2-1	Einzelblatteinz. vorhanden	Einzelblatteinzug nicht vorhanden
2-2	Papierende- Sensor ein	Papierende- Sensor aus

Eine Super-Idee.
Lassen Sie sich
Ihr Abo
schenken!

64'er

Die Nr.

1

Endlich alle Vorteile genießen!

64'er Magazin jetzt abonnieren und Sie können endlich alle Vorteile nutzen, die Ihnen zustehen:

- Sie sparen über 13%, 12 Ausgaben kosten nur DM 81,- statt DM 93,60
- Kostenlose Lieferung per Post frei Haus direkt auf den Tisch
- Begrüßungsdiskette mit Tools & Games
- 64'er jeden Monat als Erster lesen
- Keine Ausgabe mehr versäumen

Die Heftinhalte:

- Jeden Monat über 20 Seiten Tips & Tricks
- brandaktuelle Programme (als Listings und auch auf Diskette)
- ausführliche Kurse für Programmierer
- Jeden Monat Gewinnchancen durch Wettbewerbe und das neueste vom Spiele-Markt

Alle Vorteile
genießen.
Jetzt
abonnieren!



Vertrauensgarantie. Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei 64'er Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

von Arnd Wängler

Drucker aus zweiter Hand



Es muß nicht immer ein originalverpackter sein, manchmal kann man mit einem guten gebrauchten Drucker eine ganze Menge Geld sparen. Wir zeigen, wo man ein »Schnäppchen« machen kann und wovon man besser die Finger lassen sollte.

Größter Wunsch vieler C-64-Besitzer ist es, nicht nur Monitor und Floppy-Laufwerk zu besitzen, sondern auch einen Drucker. Doch die sind nicht gerade billig, die preiswertesten neuen kosten immer noch mehr als der ganze C64. Dabei lassen sich so viele wichtige Anwendungen erst mit einem Drucker so richtig in Angriff nehmen: Textverarbeitung, Grafik, Datenverwaltung – alles Programmarten, die ohne Drucker ziemlich nutzlos sind. Es muß also einer her! Trotz des starken Preisverfalls in den letzten Jahren ist ein neuer Drucker immer noch eine gewaltige Investition. Andererseits hat man z. Zt. gute Chancen ein echtes Schnäppchen zu machen: Viele PC-Besitzer steigen auf einen Laser- oder Tintenstrahldrucker um und verkaufen deshalb oft einen sogar kaum benutzten Matrixdrucker. Das breite Angebot drückt natürlich auf die Preise und Drucker für über 1000 Mark sind schnell unter die 500-Mark-Grenze gerutscht. Andere, die schon im Einkauf wesentlich billiger waren, sind schon für 200 bis 300 Mark zu haben, ohne dabei wesentlich schlechter zu sein als ein neuer. Die Entwicklung der Matrixdrucker ging so rasch, daß Gebrauchtgeräte selten älter als zwei bis drei Jahre sind. Wenn man sich an den in diesem Beitrag vorgestellten Geräten orientiert, kann man eigentlich nicht viel falsch machen. Wir haben eine Auswahl bekannter und verbreiteter Drucker aufgeführt, bei denen man auch eine Chance hat, sie gebraucht zu bekommen. Außerdem haben wir Geräte weggelassen, die dafür bekannt sind, Probleme zu machen.

Das heißt natürlich keineswegs, daß alles Schrott ist, was hier nicht zu finden ist. Wir bieten Ihnen deshalb unseren Beratungs-Service an. Wenn Sie einen Drucker gebraucht kaufen wollen, der hier nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an. Wir geben Auskunft, worauf man dabei achten muß.

Worauf achten?

Drucker haben mechanische Teile und die unterliegen einem Verschleiß. Es kommt auch stark darauf an, was mit dem Drucker gemacht wurde, bzw. wie stark er in seinem bisherigen Leben rangekommen wurde. Auch Pflege, Wartung und Aufstellungsort beeinflussen die Lebensdauer. Schon ob der Vorbesitzer Raucher oder Nichtraucher war merkt man einem Gerät an. Haken Sie einfach alle Punkte unserer Checkliste nacheinander ab, und Sie können eigentlich nicht viel falsch machen. Am wichtigsten sind zwei Punkte:

1. Nimmt der Drucker Daten vom Computer an und druckt er auch

die richtigen Zeichen? Wenn nämlich die Schnittstelle kaputt ist, funktioniert der Selbsttest zwar immer noch, der Drucker kann aber vom Computer nicht mehr angesteuert werden.

2. Ist der Druckkopf verbraucht? Das merkt man an Schlieren auf dem Ausdruck oder wenn Buchstaben unvollständig sind. Im letzteren Fall ist sogar schon eine Nadel defekt. Druckköpfe kosten heute zwar kein Vermögen mehr, bei einem gebrauchten Drucker für 250 Mark kann ein Druckkopf schnell mit 150 Mark zu Buche schlagen und dann lohnt sich der ganze Gebrauchtkauf nicht mehr. Schenken Sie bei Ihrer Prüfung also dem Druckkopf besondere Beachtung. Auch wenn der Papierantrieb defekt ist, wird es schnell teuer, denn die meisten Drucker sind nicht reparaturfreundlich gebaut. Da werden einfach ganze Baugruppen ausgetauscht. Manchmal kann man sich bei einer ausgebrochenen Halterung mit etwas Superkleber oder einer Schraube behelfen. Aber bedenken Sie: Das Angebot auf dem Markt ist groß und warum sollte man nicht gleich ein besser erhaltenes Exemplar kaufen?

Kaufen Sie nur dann einen Drucker, wenn Sie ihn getestet haben – es ist schließlich Ihr Geld. Wer den Test verweigert, hat etwas zu verbergen. Glauben Sie es

auch nicht, wenn der Verkäufer das Handbuch gerade nicht finden kann, aber verspricht, es nachzuschicken. Sie warten sich alt dabei! Kaufen Sie also keinen Drucker ohne Handbuch, sie werden es bereits bei der Einstellung der DIP-Schalter sehr vermissen. Bei der Programmierung wird dann nichts mehr gehen und der Drucker ist praktisch wertlos. Noch ein Tip: Sollten Sie doch einen Drucker ohne Handbuch haben, besteht manchmal die Möglichkeit, das Handbuch beim Hersteller nachzubestellen, weil es ein ganz normales Ersatzteil ist. Natürlich wird man Ihnen dafür 10 bis 20 Mark berechnen und nicht jeder Hersteller ist generell dazu bereit (um Grauiporte abzuwehren).

Das Interface

Am C64 oder C128 lassen sich nicht nur Drucker mit serieller Commodore-Schnittstelle (IEC-Bus) anschließen. Wesentlich leistungsfähiger sind Drucker mit einer Centronics-Schnittstelle. Glücklicherweise ist dies der Industriestandard, wie er auch vom Amiga und PCs verwendet wird. Drucker mit Centronics-Schnittstelle lassen sich auf zwei verschiedene Arten am C64 anschließen:

1. Man kauft ein Hardware-Interface wie das Wiesemann Typ 92000 (am besten natürlich gleich zusammen mit dem Drucker, denn

dann wird's billiger). Das ist sicher die unproblematischste Art (zu kaufen in großen Kaufhäusern oder bei: Wiesemann, Postfach 201 605, 55600 Wuppertal 2).

2. Man besorgt sich ein User-Port-Kabel und schließt den Drucker direkt dort an. Nun braucht man dazu noch eine Treibersoftware, die entweder im Programm mit eingebaut ist (Geos), nachgeladen wird (haben wir z.B. in Sonderheft 72 veröffentlicht) oder in Speedern (Speed DOS, Prologic DOS, Dolphin DOS) und Modulen (Final Cartridge, Action Cartridge, Nordic Cartridge) eingebaut ist. Tausende von C-64-Besitzern haben mittlerweile einen Drucker mit Centronics-Schnittstelle an ihrem Computer angeschlossen.

9-, 18- oder 24-Nadler

Beim Matrixdrucker stellt sich natürlich die Frage, wieviele Nadeln der Drucker haben soll. Die 18-Nadler sind nur ganz selten verkauft worden und haben keine Marktbedeutung erlangt. Wegen fraglichem Wiederverkaufswert empfehlen wir, davon die Finger zu lassen. Bleibt die Frage ob 9- oder 24-Nadler. Diese ist mittlerweile einfach und schnell beantwortet: Es lohnt sich den Aufpreis von rund 100 bis 200 Mark für einen gebrauchten 24-Nadler auszugeben, denn das Schriftbild ist wesentlich besser. Nur wer es ganz preiswert haben und viel sehr alte Software laufen lassen möchte, der sollte heute noch einen 9-Nadler in Betracht ziehen. Außerdem muß man an den Weiterverkauf denken. Einen 9-Nadler bekommt man wahrscheinlich im Gegensatz zum 24-Nadler nicht mehr los.

Tinte, Laser oder Nadel

Tintenstrahler haben in den letzten zwei Jahren eine große Beliebtheit erlangt. Sie haben Vorteile: leiser Druck, exzellentes Schriftbild und niedrige Kosten. Aber! Alte Tintenstrahler hatten technische Probleme. Kaufen Sie kein Gerät, daß älter als zwei Jahre ist! Außerdem arbeiten viele Tintenstrahler nach dem PCL-Befehlscode von Hewlett-Packard und mit dem können Sie am C64 nicht viel anfangen, weil es praktisch kaum Druckertreiber gibt. Achten Sie also darauf, daß der Tintenstrahler Epson-kompatibel (ESC/P und ESC/P2) ist. Für Laserdrucker gilt im wesentlichen das gleiche wie für Tintenstrahler, nur das Verbrauchsmaterial ist wesentlich teurer.

Checkliste Druckerkauf	
- erster Eindruck (gepflegt, vernachlässigt)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Selbsttest funktioniert einwandfrei	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Druck mit dem Computer (Schriftbild gut, alle Nadeln o.k.)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Grafikdruck (schwarze Flächen wirklich schwarz)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Papiervorschub (genau und gleichmäßig)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Druckgeräusche (klappern, quietschen, schlagen)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Zustand des Druckkopfs (sichtbare Schäden)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Zustand der Transportriemen (brüchig, gerissen)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Zustand der Laufschienen (mäßig gefettet, gerade)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Papierdrehrad (fest und funktionsfähig)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Papiertraktor (Arretierung fest, greifen die Zähne?)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Zubehör vollständig? (Papierstütze, Handbuch, Abdeckung)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Originalverpackung vorhanden	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.
- Farbband (frisch, verbraucht, beschädigt)	<input type="checkbox"/> o.k. <input type="checkbox"/> nicht o.k.

Beratungsservice

Jeden Mittwoch in der Zeit von 15 bis 17 Uhr geben wir Auskunft über gebrauchte Drucker.

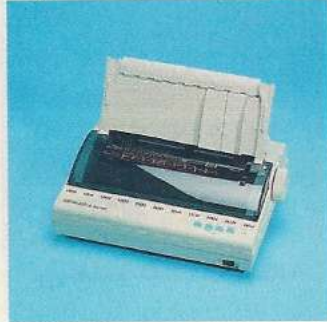
Telefon: 089/46 13-640



Mannesmann-Tally MT-81

Neupreis (alle in Mark): 349
Gebrauchtpreis: 150 - 250
Druckkopf (Nadeln): 9
Geschwindigkeit EDV (cps): 130
Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 26
Schriftarten: Roman, Quadrato
Emulationen: IBM-Proprinter, Epson FX
Pufferspeicher (KByte): 8
Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: automatischer Papiereinzug
Kurzbeschreibung: Komplett in Deutschland hergestelltes Gerät konkurrenzlos preiswert. Die Qualität ist dabei nicht auf der Strecke geblieben und so bekommt man einen gut designten und zuverlässigen Drucker für sehr wenig Geld.

Geheimtip!



Seikosha SL-92 plus

Neupreis (alle in Mark): 699
Gebrauchtpreis: 350 - 400
Druckkopf (Nadeln): 24
Geschwindigkeit EDV (cps): 200
Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 70
Schriftarten: 9
Emulationen: Epson LQ
Pufferspeicher (KByte): 44
Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: Zeichenbreite und Randsetzung über Bedienfeld anwählbar
Kurzbeschreibung: Seit mehreren Jahren auf dem Markt, allerdings laufend aktualisiert und leistungsgesteigert. Hat mittlerweile ein sehr hohes Niveau und kostet gegenüber dem Einführungspreis nur noch die Hälfte.

Geheimtip!



Brother M 1324

Neupreis (alle in Mark): 899
Gebrauchtpreis: 350 - 450
Druckkopf (Nadeln): 24
Geschwindigkeit EDV (cps): 180
Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 60
Schriftarten: Roman, Sans Serif, Script, Gothic, OCR-B
Emulationen: Epson LQ, NEC P2
Pufferspeicher (KByte): 8
Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: Paperload/park
Kurzbeschreibung: Der M 1324 sieht äußerlich dem M 1309, einem 9-Nadler zum Verwechseln ähnlich. Er hat ein exzellentes Design und relativ gute Leistungen bei günstigem Preis. Ist in der Epson-Emulation problemlos.

sehr empfehlenswert



Citizen Swift 24

Neupreis (alle in Mark): 1092
Gebrauchtpreis: 450 - 550
Druckkopf (Nadeln): 24
Geschwindigkeit EDV (cps): 160
Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 53
Schriftarten: Courier, Times, Roman, Prestige, Sans Serif
Emulationen: IBM-Proprinter, Epson LQ
Pufferspeicher (KByte): 8
Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: LC-Display als Programmierhilfe und Statusanzeige
Kurzbeschreibung: Einer der erfolgreichsten 24-Nadler mit sehr gutem Design und zeitgemäßen Leistungsdaten. 2 Jahre Garantie.

sehr empfehlenswert



Citizen Swift 9

Neupreis (alle in Mark): 698
Gebrauchtpreis: 300
Druckkopf (Nadeln): 9
Geschwindigkeit EDV (cps): 160
Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 40
Schriftarten: Courier, Times, Display
Emulationen: IBM-Proprinter, Epson FX
Pufferspeicher (KByte): 8
Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: Sehr ausgefeiltes Bedienungspanel
Kurzbeschreibung: Sehr erfolgreicher 9-Nadler mit vielen Sonderfunktionen und zeitlos schönem Design. Gute Qualität, die eine lange Garantiezeit von zwei Jahren rechtfertigt.

sehr empfehlenswert



Epson LQ-100

Neupreis (alle in Mark): 848
Gebrauchtpreis: 350 - 450
Druckkopf (Nadeln): 24
Geschwindigkeit EDV (cps): 189
Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 83
Schriftarten: Courier, Script, Prestige, Sans Serif, Roman, Draft
Emulationen: Epson LQ
Pufferspeicher (KByte): 14
Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: Druckt stehend oder an der Wand hängend
Kurzbeschreibung: Pfliffig mit raffiniertem Papiermanagement. Sehr gute Schriftqualität und interessantes Gehäusedesign. Einige bemerkenswerte Detaillösungen wurden realisiert.

sehr empfehlenswert



Fujitsu DL-1100

Neupreis (alle in Mark): 1100
Gebrauchtpreis: 450 - 550
Druckkopf (Nadeln): 24
Geschwindigkeit EDV (cps): 180
Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 50
Schriftarten: Courier, Prestige, Compression, PS
Emulationen: Epson LQ, IBM-Proprinter, DPL 24C plus
Pufferspeicher (KByte): 32
Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: besonderes Papiermanagement, Farbdruck nachrüstbar
Kurzbeschreibung: Schnitt in unseren Tests als einer der besten 24-Nadler ab, ist exzellent verarbeitet, hat viele Funktionen und druckt ausgezeichnet. Vorteilhaft, ungewöhnliche Form.

sehr empfehlenswert



Fujitsu DL-900

Neupreis (alle in Mark): 899
Gebrauchtpreis: 350 - 450
Druckkopf (Nadeln): 24
Geschwindigkeit EDV (cps): 180
Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 50
Schriftarten: Courier, Prestige, Boldface, Pica
Emulationen: Epson LQ, IBM-Proprinter
Pufferspeicher (KByte): 8
Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: besonderes Papiermanagement, Farbdruck nachrüstbar
Kurzbeschreibung: Kleiner Bruder des DL-1100, er steht diesem aber in fast nichts nach. Die Punkte, an denen beim DL-900 gespart wurde spürt man nur bei speziellen Anwendungen.

sehr empfehlenswert



Seikosha SP-1900plus

Neupreis (alle in Mark): 450
 Gebrauchtpreis: 200 - 300
 Druckkopf (Nadeln): 9
 Geschwindigkeit EDV (cps): 160
 Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 40
 Schriftarten: 2
 Emulationen: Epson FX, IBM-Proprinter
 Pufferspeicher (KByte): 1
 Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: Zeichenbreite und Randsetzung über Bedienfeld anwählbar
Kurzbeschreibung: Einfacher, aber auch sehr preiswerter Drucker mit guten Leistungsdaten und ordentlichem Design. Gutes Schriftbild und hohe Kompatibilität sind gewährleistet.

sehr empfehlenswert



Seikosha SL-90

Neupreis (alle in Mark): 599
 Gebrauchtpreis: 400
 Druckkopf (Nadeln): 24
 Geschwindigkeit EDV (cps): 160
 Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 70
 Schriftarten: 2
 Emulationen: Epson LQ
 Pufferspeicher (KByte): 20
 Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: Zeichenbreite und Randsetzung über Bedienfeld anwählbar
Kurzbeschreibung: Ganz neu auf dem Markt. Im Prinzip mit dem SL-92 baugleich, allerdings in ein paar Punkten etwas abgespeckt, dafür aber auch 100 Mark billiger, technischer Unterschied nicht wesentlich.

sehr empfehlenswert



Star LC-20

Neupreis (alle in Mark): 548
 Gebrauchtpreis: 250 - 300
 Druckkopf (Nadeln): 9
 Geschwindigkeit EDV (cps): 150
 Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 37
 Schriftarten: Courier, Orator 1 + 2, Sans Serif
 Emulationen: Epson FX, IBM-Proprinter
 Pufferspeicher (KByte): 4
 Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: Paperpark/load
Kurzbeschreibung: Nachfolger des LC-10 welcher der Nachfolger des legendären NL-10 ist; würdige Ahnenreihe. Am C64 ist er sehr beliebt und auch völlig problemlos zu betreiben. Gute Leistungen.

sehr empfehlenswert



Star LC-200

Neupreis (alle in Mark): 748
 Gebrauchtpreis: 350 - 450
 Druckkopf (Nadeln): 9
 Geschwindigkeit EDV (cps): 200
 Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 37
 Schriftarten: Courier, Sans Serif, Orator, Script
 Emulationen: Epson FX, IBM-Proprinter
 Pufferspeicher (KByte): 16
 Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: Farbdruck eingebaut
Kurzbeschreibung: Top-9-Nadler, am C64 macht er beim Text- und Grafikdruck eine gute Figur bei voller Epson-Kompatibilität.

sehr empfehlenswert



Oki Systems ML 280

Neupreis (alle in Mark): 698
 Gebrauchtpreis: 250 - 400
 Druckkopf (Nadeln): 9
 Geschwindigkeit EDV (cps): 300
 Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 50
 Schriftarten: Courier, Utility, HSD
 Emulationen: Epson FX, IBM-Grafik, Mikroline
 Pufferspeicher (KByte): 2
 Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: k. A.
Kurzbeschreibung: Extrem schneller Drucker mit gutem Schriftbild. Bei dem günstigen Neupreis ein echter Geheimtip für Leute, die nicht viele Schriften brauchen, es aber dafür eilig haben.

empfehlenswert



NEC P 20

Neupreis (alle in Mark): 1083
 Gebrauchtpreis: 450 - 550
 Druckkopf (Nadeln): 24
 Geschwindigkeit EDV (cps): 180
 Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 90
 Schriftarten: Gothic, Prestige Elite, Bold PS, Helvetica, Times
 Emulationen: NEC Pinwriter, Epson LQ
 Pufferspeicher (KByte): 8
 Traktorart: Schub/Zug
Besondere Funktionen: Papiereinzug von vorne
Kurzbeschreibung: Zuverlässiger, allerdings mit viel Plastik gebauter Drucker. Er hat keine Druckwalze mehr im herkömmlichen Sinn, sondern nur ein Druckband. Da er seit einiger Zeit problemlos auf dem Markt ist, scheint das Prinzip zu funktionieren.

empfehlenswert



Commodore MPS 1270

Neupreis (alle in Mark): 400
 Gebrauchtpreis: 150
 Druckkopf (Nadeln): Tintenstrahler
 Geschwindigkeit EDV (cps): 160
 Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 28
 Schriftarten: Courier
 Emulationen: CBM, IBM, Epson
 Pufferspeicher (KByte): 0,7
 Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: eingebautes C64-Interface
Kurzbeschreibung: Preiswerter Tintenstrahldrucker mit unbefriedigender Schriftqualität, dafür aber direkt am C64 anschließbar

bedingt empfehlenswert



Commodore MPS 1230

Neupreis (alle in Mark): 400
 Gebrauchtpreis: 100
 Druckkopf (Nadeln): 9
 Geschwindigkeit EDV (cps): 120
 Geschwindigkeit LQ/NLQ (cps): 32
 Schriftarten: Courier
 Emulationen: Epson FX
 Pufferspeicher (KByte): 4
 Traktorart: Schub
Besondere Funktionen: eingebautes C64-Interface
Kurzbeschreibung: Einfacher Nadelmatrixdrucker, dessen einziger Vorteil darin besteht, direkt an den C64 anschließbar zu sein.

bedingt empfehlenswert

Redakteur für PC und C 64 gesucht!

**Wir brauchen
Verstärkung in
der Redaktion**

Unsere Anforderungen

Gute Kenntnisse des PC und des C 64, die Fähigkeit, sich klar und verständlich auszudrücken, Bereitschaft zur Teamarbeit und Kreativität sind eine wichtige Voraussetzung. Eine Berufserfahrung als Redakteur ist nicht unbedingt erforderlich. Selbstverständlich werden Sie gründlich eingearbeitet.

Ihre Aufgaben:

Sie sind maßgeblich an der Gestaltung und dem Inhalt unseres Magazins und unseren neuen PC-Projekten beteiligt: Eine hochinteressante Tätigkeit, bei der Sie Ihre Ideen und Ihr Wissen voll entfalten können. Sie schreiben, organisieren und redigieren interessante Artikel, testen neueste Hard- und Software, besuchen Messen im In- und Ausland.

Unser Angebot:

Wir bieten ein ausgezeichnetes Betriebsklima, zukunftsichere Arbeit in einem jungen, dynamischen Team, leistungsgerechte Bezahlung, gute Sozialleistungen, eine betriebliche Altersversorgung und vieles mehr.

■ Haben wir Ihr Interesse geweckt? Ihre schriftliche Bewerbung mit tabellarischem Lebenslauf, Lichtbild und Zeugnissen richten Sie bitte an:

**Markt & Technik Verlag AG,
Personalabteilung, Hans-
Pinzel-Str. 2, 8013 Haar bei
München.**

■ Für Fragen und eine erste Kontaktaufnahme steht Ihnen Chefredakteur Georg Klinge zur Verfügung Tel.: 089/46 13 169

■ Markt & Technik ist der führende Fachverlag für Computerwissen mit über 350 Mitarbeitern und mehreren Tochtergesellschaften im In- und Ausland.

**Machen Sie
Ihr Hobby
zum Beruf!**

Erste Hilfe beim Druckerstreik

Auch Drucker brauchen Pflege. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihr Gerät wieder zum Leben erwecken, falls er einmal den Dienst verweigert.

von Hans-Jürgen Humbert

Der Drucker ist meist das Peripheriegerät, dem am wenigsten Aufmerksamkeit geschenkt wird. Damit sind allerdings nicht die vielen Versuche gemeint, den Bildschirminhalt schwarz auf weiß in der richtigen Reihenfolge zu Papier zu bringen. Dies sind Softwareprobleme, die uns an dieser Stelle nicht interessieren. Doch was aber ist zu tun, wenn der Drucker sich einmal tot stellt, oder, obwohl er mit dem Programm schon jahrelang immer richtig zusammengearbeitet hat, plötzlich spinnt?

Ein Drucker beherbergt einen kompletten kleinen Computer. Dieser steuert alle seine Funktionen. Ein eigener Zeichensatz sorgt für den optimalen Ausdruck der Dokumente. Die Verbindung zum C64 wird heutzutage über die Centronics-Schnittstelle abgewickelt. Einige Druckermodelle besitzen jedoch eine Commodore-Schnittstelle. Sie werden dann über den seriellen Bus angesprochen. Der Datentransfer läuft damit ähnlich wie bei der Floppy ab. Hier kommt es jedoch nicht so sehr auf Geschwindigkeit an. Der Drucker schiebt die ankommenden Daten erst in seinen internen Speicher. Ist dieser bis zum Rand mit Daten angefüllt, meldet er dies dem Rechner. Der wiederum stoppt daraufhin seine Datenzufuhr. Jetzt fängt der Drucker an, den Speicherinhalt zu Papier zu bringen. Danach meldet er »Speicher frei«. Daraufhin sendet der Computer den nächsten Datensatz.

Dieser ganze Transfer muß natürlich beaufsichtigt und überwacht werden. Neben dieser Tätigkeit steuert der Computer im Printer die Schrittmotore für Papier und Druckkopfbewegung.

Der Drucker kann aber nicht nur über den C64 mit dem Anwender kommunizieren. Über eigene LEDs gibt er ständig Statusberichte an den User. Eine leuchtende »Online-LED« signalisiert Empfangsbereitschaft. Nun kann der Rechner mit der Datenübertragung beginnen. Je nach Ausstattung des Druckers befinden sich

mehrere LEDs am Bedienungs-Panel. Einige melden über eine eigene LED, daß z. B. das Papier alle ist. Legt man nun kein Papier nach, weigert sich der Drucker auch nur einen Buchstaben auf die Walze



Diese Führungsstange ist mit einem (!) Tropfen Öl zu schmieren

schnell seinen Geist auf. Besonders wenn Sie, während ein (oder beide) Gerät eingeschaltet ist, das Kabel abziehen. Im Zweifelsfall sollte der Drucker mit einem anderen C64 getestet werden. Arbeitet er hier zufriedenstellend, ist mit Sicherheit die CIA im C64 defekt. Sie sollte dann ausgetauscht werden. In den alten Platinenversionen sitzt sie hinten am User-Port. Wenn Sie von vorne auf die Platine sehen, ist sie der zweite große Baustein hinten. Die daneben liegende zweite CIA ist für die Tasta-

turabfrage zuständig. Der Pfostenstecker für die Tastatur befindet sich direkt neben dem Baustein. Diese CIA hat nichts mit dem User-Port zu tun. Der andere Baustein ist der Übeltäter. Beide CIAs tragen die Aufschrift 6526.

Der Eingangsport des Druckers ist wesentlich robuster. Dort verrichtet meist ein 8255 seinen Dienst. Leider können wir hier wegen der vielen unterschiedlichen Druckertypen keine allgemein gültige Aussage treffen, welcher Peripheriebaustein in Ihrem Drucker die Schnittstelle bedient.

Bei der Commodore-Norm-Schnittstelle sieht die Sache schon wieder anders aus. Entweder läuft die Datenübertragung über ein eingebautes Interface im Drucker oder Sie benutzen ein externes Interface, das per internem Computer eine seriell/parallel-Wandlung vornimmt. Das Interface muß natürlich auch mit Strom versorgt werden. In vielen Fällen ge-

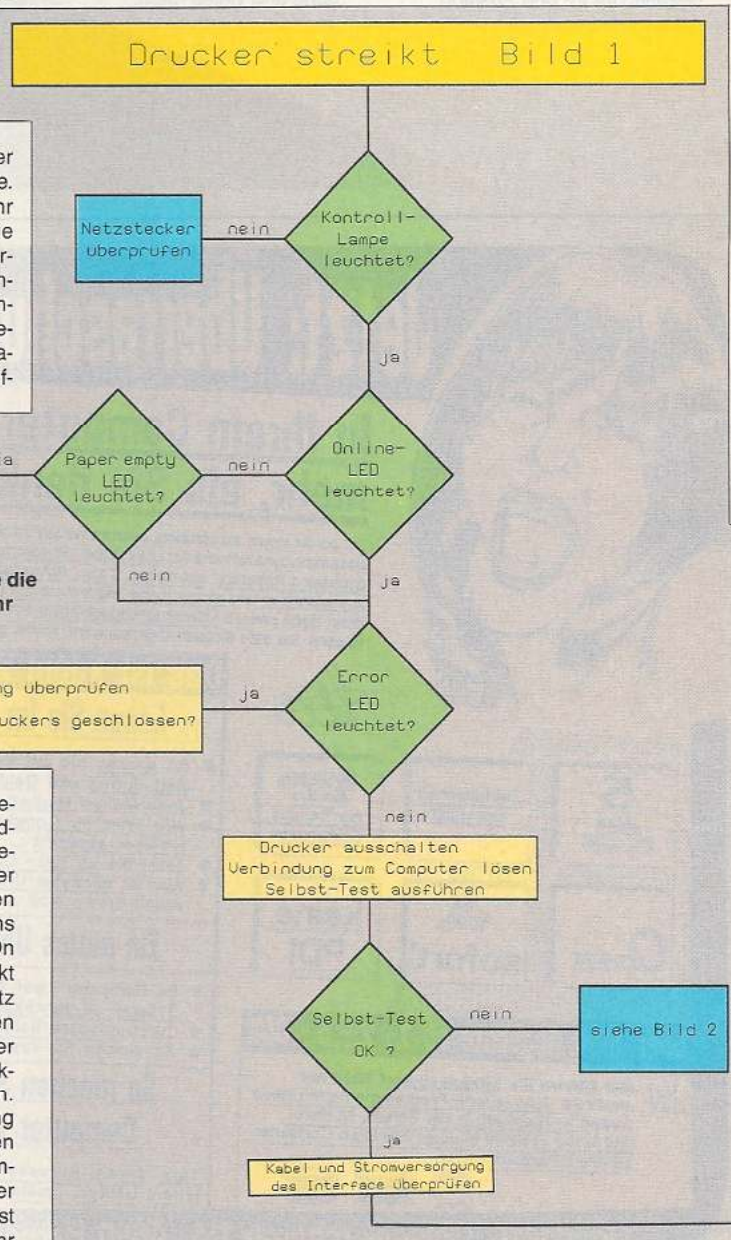
zu drucken. Auch eine nicht geschlossene Abdeckung quittiert er mit Streik. Erst wenn er mit allem zufrieden ist, leuchtet die »Online-LED« auf und der Ausdruck kann beginnen.

Erste Hilfe

Doch was ist zu tun, wenn der Drucker streikt? Zuerst sind alle Kabel auf korrekten Sitz zu überprüfen. Ist das Netzkabel richtig eingesteckt? Bekommt der Drucker überhaupt Strom? Auch die serielle Verbindung zum Drucker rutscht manchmal aus der Buchse. Ein User-Port-Kabel kann sehr schnell defekt sein. Besonders die Lötstellen am Stecker sind gefährdet. Handelt es sich um ein Flachbandkabel, kann auch leicht einmal eine Ader brechen. Dann bekommt der Drucker nur noch Datensalat und ist zu keiner vernünftigen

Fehlersuche leichtgemacht: Auf einen Blick erkennen Sie die häufigsten Auslöser, wenn Ihr Drucker einmal streikt.

tigen Zusammenarbeit mehr bereit. Ist dies soweit alles in Ordnung, wird der Drucker im ausgeschalteten Zustand vom Computer getrennt. Dann läßt man ihn einen Selbsttest durchführen. Meistens ist hier beim Einschalten die »On Line« zu drücken. Daraufhin druckt er seinen gesamten Zeichensatz aus. Fällt der Test zur vollständigen Zufriedenheit aus, kann der Fehler nur in der Schnittstelle des Druckers oder des Computeres liegen. Hier ist wiederum die Ansteuerung wichtig. Wird der Drucker über den User-Port betrieben, liegt mit ziemlicher Sicherheit ein Fehler in der CIA des C64 vor. Dieser äußerst empfindliche Baustein gibt sehr



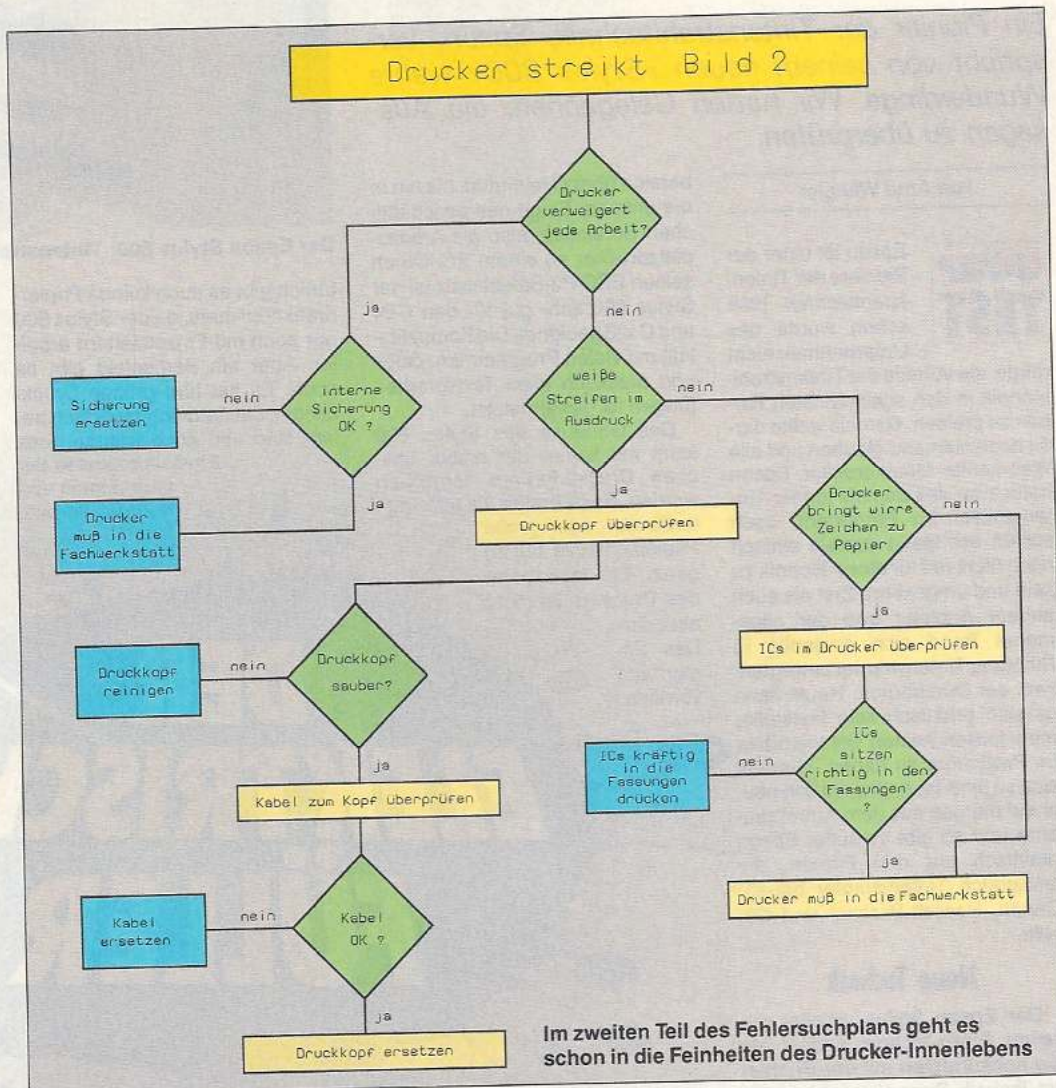
schiebt dies über den Centronics-Port des Druckers. Dort liegt am Pin 18 eine Versorgungsspannung von 5 V an. Leider ist das nicht bei allen Druckern so: Obwohl die Centronics-Schnittstelle genormt ist, hat jeder Druckerhersteller seine eigene Vorstellung der Belegung. Bei einigen Druckern fehlt die 5-V-Spannung an Pin 18 des Centronics-Ports. Dann hilft nur ein Steckernetzteil weiter, mit dem das Interface nun gespeist wird.

Druckerfehler

Bauartbedingt können bei den verschiedenen Versionen der Drucker auch unterschiedliche Fehler auftreten. Ein Laserdrucker arbeitet nach einem ganz anderen Prinzip als ein Tintenstrahler oder ein Nadeldrucker.

Da im Bereich des C64 die Nadeldrucker und Tintenstrahler wohl am weitesten verbreitet sind, wenden wir uns ausschließlich deren Fehlern zu.

In einem Druckkopf eines Naders befinden sich je nach Bauart bis zu 48 Nadeln. Elektromagnetisch (d.h. durch kleine Elektromagnete) werden die Nadeln nach vorne beschleunigt und treffen auf das Papier. Ein dazwischen gelegtes Farbband sorgt dort für eine punktuelle Schwärzung des Papiers, wo die Nadel auftrifft. Nach Rücken des Kopfs um ein Micro-Stückchen werden die Nadeln erneut aktiviert. Die einzelnen Zeichen setzen sich somit aus vielen kleinen Punkten zusammen. Nur mit einer Lupe lassen sich die einzelnen Punkte hinterher auf dem Papier erkennen. Durch das ständige Hämmern der Nadeln wird das typische Surren erzeugt. Obwohl diese Drucker sehr robust



Im zweiten Teil des Fehlersuchplans geht es schon in die Feinheiten des Drucker-Innenlebens

sind, können ab und zu Defekte auftauchen.

Plötzlich finden sich auf den gedruckten Seiten etwa horizontale weiße Linien. Sie deuten immer auf den Ausfall einer Nadel hin. Da die Ansteuer-Elektronik eines Druckkopfs relativ robust ist, kommt neben dem Druckkopf nur die Zuleitung zu diesem in Frage. Als stark beanspruchtes Teil ist sie beim Nadeldrucker jedoch erhöhtem Verschleiß unterworfen, da sie jede Bewegung des Kopfs mitmachen muß. Im Lauf der Zeit kann es schon mal vorkommen, daß eine Leitung in dieser flexiblen Folie bricht. Eine Reparatur der Folie ist so gut wie unmöglich. Die starke mechanische Beanspruchung läßt jeden Lötversuch scheitern. Spätestens nach dem dritten Ausdruck

ist die Lötstelle schon wieder defekt. Hier hilft nur ein Komplett-Austausch des Kabels.

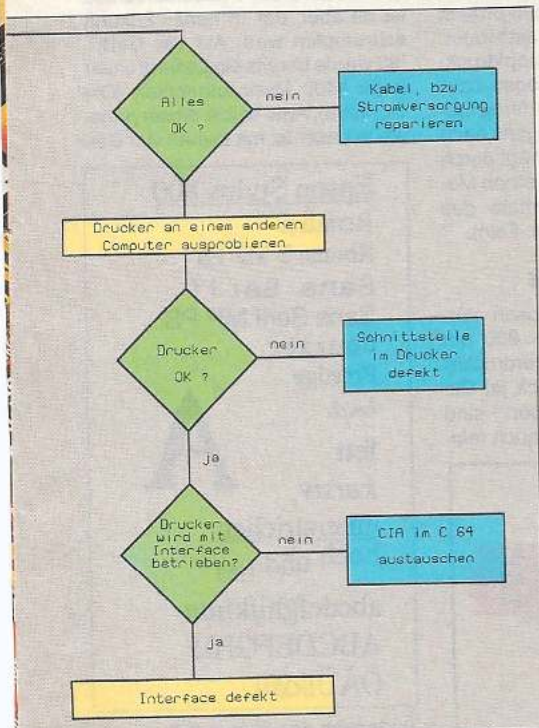
Natürlich muß die Zuleitung nicht immer schuld sein, wenn es mit dem Ausdruck nicht klappt. Auch der Druckkopf kann einen Fehler aufweisen. Sehen Sie zunächst einmal nach, ob sich Reste vom Farbband oder vom Papier vor dem Druckkopf abgesetzt haben. Nach einer Reinigung müßte der Drucker dann wie gewohnt ordentlich arbeiten.

Wenn allerdings eine Nadel klemmt oder zerstört ist, tritt das gleiche Symptom wie bei einem Kabelbruch auf. Horizontale weiße Streifen verzerren den Ausdruck. Die Reparatur dieses Teils lohnt nicht. Wenn es sich nicht gerade um einen sehr teuren Drucker handelt, sollte man sich die Reparatur sparen. Ein neuer Druckkopf kostet in etwa das gleiche wie ein komplettes neues Gerät.

Besitzen Sie jedoch einen Tintenstrahler, ist bei diesem Symptom in den meisten Fällen einfach eine Düse verstopft. Der Kopf eines Tintenstrahlers sollte aber nicht von Hand gereinigt werden. Verwenden Sie auf keinen Fall ein Lösungsmittel, wie etwa Aceton. Einige Kunststoffe lösen sich bei

diesem Mittel einfach auf. Wenn die Öffnungen erst einmal verklebt sind, kann der gesamte Kopf nur noch dem Sondermüll übergeben werden. Deshalb besitzen Tintenstrahler eine Vorrichtung zum Reinigen der Düsen. Schalten Sie den Drucker einfach auf Reinigen (s. Handbuch). Er fährt dann den Kopf zur Seite und preßt die Tinte aus den Düsenöffnungen. Dabei wird zwar eine Menge an Tinte verbraucht, aber hinterher arbeitet der Drucker wieder so, wie er sollte.

Ein weiterer Fehler, der gerne bei Geräten, die mit Endlospapier arbeiten, auftritt, ist ein Reißen der Perforation des Papiers mit anschließendem Verteilen der Schnipsel in der gesamten Mechanik. Hier hilft nur ein Frühjahrsputz: Sie trennen dazu den Drucker vom Netz und Computer und entfernen alle beweglichen Abdeckungen. Mit einem Pinsel, einer Pinzette und evtl. einem Staubsauger rücken Sie nun den Schnipseln zu Leibe. Das sollten Sie auch dem sonst einwandfrei arbeitenden Drucker mindestens einmal angedeihen lassen. Nach erfolgter Reinigung ist die Führungsschiene des Druckkopfs mit einem (!) Tropfen Öl zu schmieren.



Ein Pionier der Tintenstrahltechnik, Epson, verspricht von seinem neuen »Stylus 800« wahre Wunderdinge. Wir hatten Gelegenheit, die Aussagen zu überprüfen.

von Arnd Wängler



Epson ist einer der Pioniere der Tintenstrahltechnik. 1986 schon wurde das Unternehmen nicht müde, die Vorteile der Tintenstrahltechnik in den schillerndsten Farben zu preisen. Damals wollte daran noch niemand glauben und alle Welt kaufte Matrixdrucker. Epson hatte zwar seit damals immer Tintenstrahler im Programm, doch schien der Markt damals einfach noch nicht reif für diese Technik zu sein und umgekehrt. Erst als auch andere Anbieter und der allgemeine Trend sich eindeutig in Richtung Tintenstrahler bewegten, kam der Durchbruch. Heute kann es sich praktisch kein Hersteller mehr leisten, keinen Tintenstrahler im Programm zu haben. Nur läßt sich so eine Technik nicht von heute auf morgen aus dem Ärmel zaubern und so gibt es außer Epson praktisch nur drei Firmen, die erfolgreich Tintenstrahler bauen: Canon, Hewlett-Packard und Olivetti.

Neue Technik

Der Epson Stylus arbeitet mit seiner Piezo-Technik anders als die Konkurrenten mit der Bubble-Jet-Technik. Piezo-Keramikkristalle sorgen nicht nur in höchstklassigen Lautsprechern für reinen Hochtonklang, sondern können auch Druckern zu einem guten Schriftbild verhelfen. Möglich wird dies durch den Piezo-Effekt, den wir in unserem Textkasten verdeutlichen. Der Druckkopf des Stylus 800 hat immerhin 48 Düsen, was ein gutes Schriftbild verspricht. Zu einem Drucker gehört aber nun mal mehr als nur ein guter Druckkopf: Papierhandhabung, Geräusch und Geschwindigkeit müssen natürlich auch stimmen.

Epson nennt für den Stylus 800 einen Listenpreis von rund 1300 Mark. Der Handel bietet das Gerät aber bereits vom ersten Tag an unter 900 Mark an. Damit wird auch schon das Marktsegment deutlich, das der Drucker erreichen soll: Es reicht vom ambitionierten Hobby-

bereich übers Heimbüro, bis hin in die unterste Etage des geschäftlichen Bereiches, also als Arbeitsplatzdrucker an einem PC. Durch seinen ESC/P2-Befehlssatz ist der Stylus 800 sehr gut für den C64 und C128 geeignet. Die Kompatibilität mit vielen Programmen, Geos und praktisch allen Textverarbeitungen ist gewährleistet.

Das Gehäuse des Stylus 800 kann mit keiner der bisher üblichen Druckerformen verglichen werden. Es ist breiter als tief. Traktorbänder oder große Papierschächte fehlen ganz. Die Installation des Druckers ist recht einfach. Das Papier wird vorne in

eine Halterung gelegt (max. 100 Blatt), was ziemlich unpraktisch ist, denn die Halterung ragt in den Schreibtisch, wenn man den Drucker neben dem Computer stehen hat. Außerdem sind die Ecken des Papiers nicht geschützt und können verbiegen. Man kann auch einzelne Blätter zum Drucken einschieben. Dazu ist auf der Gehäuseoberseite ein Einschubschlitz vorgesehen, dem es allerdings an einer Papierstütze fehlt. Nächster Punkt der Installation ist das Einsetzen der Tintenpatrone. Das wiederum ist ideal gelöst, weil man einfach den Druckkopf in eine spezielle Ladeposition fährt und die Patrone hineinsetzt. Mit einem Hebel wird die Patrone dann automatisch richtig arretiert und angeschlossen. Na-



Der Epson Stylus 800: Tintenstrahler mit Piezo-Technik

türlich gibt es auch keinen Papierdrehknopf mehr, da der Stylus 800 nur noch mit Einzelblättern arbeitet. Aber ein Bedienfeld gibt es noch. Es hat fünf griffige Druckknöpfe, die natürlich mehrfach belegt sind und auch während des Einstellprozesses der Grunddaten verwendet werden.

ste Grafik bereitet keinerlei Probleme (s. Textprobe und Beispiel). Hält man dann aber das Schriftbild eines Laserdruckers mit Schriftoptimierung dagegen, zeigen sich doch feine Unterschiede zugunsten des Lasers. Auch bei der Grafik: besonders tiefschwarze große Flächen schafft der Laser

DER ELEKTRISCHE FÜLLER

etwas gleichmäßiger. Das sind allerdings geringe Schwächen, die in

Im Betrieb kann man hier die Schrift auswählen, den Sparmodus mit verringertem Tintenverbrauch und die Schmalschrift aktivieren. Außerdem bewirkt ein Knopfdruck, daß das Papier eingezogen bzw. ausgeworfen wird. Das fertig bedruckte Papier wird übrigens nach vorne ausgegeben und liegt durch eine Plastikschiene und einen Metallbügel getrennt oberhalb des unbedruckten Papiers (s. Foto).

In der Praxis

Stimmt es, wenn Epson verspricht, daß der Stylus 800 ein Schriftbild wie ein Laserdrucker hat? Auf den ersten Blick ja! Die Ränder der Buchstaben sind scharf geschnitten und auch fein-

Anbetracht des Preisunterschieds momentan wenig ins Gewicht fallen. Gerade der Preisunterschied ist es aber, der in naher Zukunft schrumpfen wird. Auf der CeBIT '93 wurde bereits ein Laserdrucker unter 1400 Mark angeboten (Oki OL-400e). Aber selbst dieser preiswerte Laser ist mit seinen vier Sei-

Epson Stylus 800

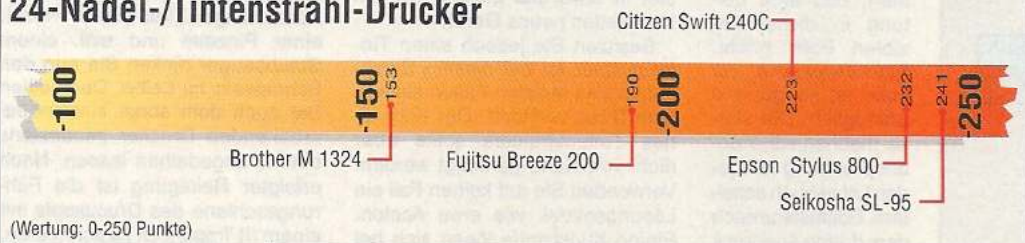
Roman
Roman T MP PS
Sans Serif
Sans Serif MP PS
Courier
Prestige
Script
fett
kursiv



unterstrichen
hoch und tief
abcdefghijklm
ABCDEFGHJIJ
ÖÄÜßöäü

Textprobe des Stylus 800

24-Nadel-/Tintenstrahl-Drucker





ten/min rund dreimal so schnell wie der Stylus 800. Dafür druckt der Stylus 800 wahrscheinlich preiswerter.

Noch ein Wort zum Papier. Im Test konnten wir feststellen, daß die Schriftqualität stark vom verwendeten Papier abhängt. Besonders wenn es zu stark

wird saugt, das Schriftbild drastisch schlechter. Am besten ist glattes, wenig saugfähiges Papier, gutes Fotokopierpapier funktioniert ebenfalls bestens.

Wer gerne aus verschiedenen Schriften auswählt, ist beim Stylus 800 an der richtigen Adresse: Insgesamt sind sieben Schriften eingebaut. Vier davon können im Bereich von acht bis 32 Punkt in 13 Stufen scaliert (in der Größe angepaßt) werden (entspricht ca. 3 bis 12 mm). Außerdem gibt es umfangreiche Schriftvariationen wie fett, outline, shadow etc. Die Druckgeschwindigkeit beträgt 150 cps in Schönschrift und 180 cps in Schnellschrift. Die maximale Auflösung beträgt dabei 360 x 360 Punkte, wie bei einem 24-Nadler. Noch ein Tip zum Tragen des Druckers: Auf der Rückseite des Druckers ist etwas, das wie ein Griff aussieht. Tragen Sie den Drucker niemals dort, denn sonst kann es passieren, daß man nur noch den »Griff« trägt und der Drucker auf den Boden segelt.

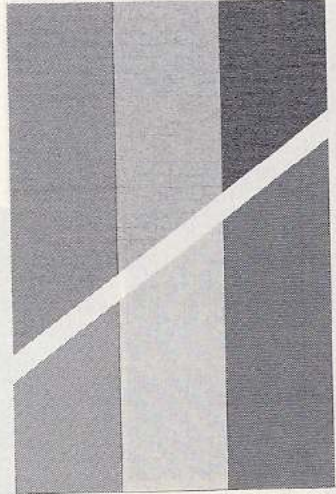
Urteil: empfehlenswert

Mit dem Stylus 800 ist Epson eine interessante Neuentwicklung gelungen. Der Drucker kann eine Alternative zum Laserdrucker sein, allerdings nur wenn man den

Piezo-Technik

In Epson-Stylus-Druckern wird eine weiterentwickelte Piezo-Technik eingesetzt. Hier schwingt nicht ein Scheibchen wie bei den Epson-SQ-Druckern, sondern es pulsiert ein sehr kompaktes Piezo-Element, das aus verschiedenen Schichten aufgebaut ist. Die Volumenänderung, welche die Tinte aus dem Druckkopf schleudert, wird durch Zusammenziehen und Ausdehnen des Elements erreicht. Dieser Wechsel ist eine spezifische Eigenschaft der Kristalle, wenn man eine Spannung an sie anlegt. Diese Spannung kann natürlich getaktet werden, womit dem Druck eines Zeichens nichts mehr im Wege steht. Da die Piezo-Elemente dabei nicht verschleifen, haben die Druckköpfe eine entscheidend längere Lebensdauer als herkömmliche Druckköpfe. Weitere Vorteile der Piezo-Technik sind eine hohe Druckgeschwindigkeit, niedrigerer Tintenverbrauch und weniger Abfall, weil bei Geräten wie dem Stylus 800 nur die Tintenpatrone getauscht werden muß, nicht aber der Druckkopf.

Marktpreis von 900 Mark ins Kalkül zieht. Die Druckqualität ist sehr gut, sowohl im Text- als



Schraffierte Felder in höchster Auflösung bringt der Laserdrucker unten deutlich besser als der Tintenstrahler Stylus 800 oben

Ganzseitengrafik mit feinsten Auflösung druckt der Stylus fast streifenfrei

auch im Grafikdruck, allerdings muß dabei auf das richtige Papier geachtet werden. Wenig befriedigend ist die Papierhandhabung. Die Papierhalterung ist eindeutig zu klein und schwach, die Papierabgabe ohne spezielle Ablagefläche unbefriedigend. Gut hingegen der Pa-



Epson Stylus 800		
Prinzip:	Info-Adresse:	Listenpreis: 1300 DM
9-Nadler <input type="checkbox"/> 24-Nadler <input type="checkbox"/> Tintenstrahl <input checked="" type="checkbox"/> Laser <input type="checkbox"/> Sonstiges <input type="checkbox"/>	Epson Deutschland Zülpicher Str. 6 4000 Düsseldorf 11	Straßenpreis: 900 DM
Testergebnisse		
Geschwindigkeit (Dr. Grauert-Briel)		
NLQ	0:20 Sekunden	46 Punkte
Draft	0:20 Sekunden	49 Punkte
Ausstattung		
eing. Zeichensätze	7 x 2 Punkte	14 Punkte
eing. Emulationen	7 x 5 Punkte	35 Punkte
nachr. Zeichensätze	16 x 1 Punkt	16 Punkte
nachr. Emulationen	2 x 2 Punkte	4 Punkte
Pufferspeicher	32 KByte	32 Punkte
Traktor	<input checked="" type="checkbox"/> ja (5 Punkte)	<input type="checkbox"/> nein (0 Punkte)
Blattverlust	<input checked="" type="checkbox"/> ja (3 Punkte)	<input type="checkbox"/> nein (0 Punkte)
Einzelblatteinzug	<input checked="" type="checkbox"/> ja (5 Punkte)	<input type="checkbox"/> nein (0 Punkte)
nur nachrüstbar	<input type="checkbox"/> ja (3 Punkte)	<input type="checkbox"/> nein (0 Punkte)
Farbdruck	<input type="checkbox"/> ja (3 Punkte)	<input type="checkbox"/> nein (0 Punkte)
nur nachrüstbar	<input type="checkbox"/> ja (2 Punkte)	<input checked="" type="checkbox"/> nein (0 Punkte)
Schriftbild (ohne Mängel 50 Punkte)		
Fransen oder Treppen (bis - 10 Punkte)	— Punkte	48
verschmiert (bis - 10 Punkte)	— Punkte	
Positionierung ungenau (bis - 15 Punkte)	-7 Punkte	
Schwarz ungleichmäßig (bis - 5 Punkte)	-7 Punkte	
Geräusentwicklung		
flüsternd	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Punkte
noch nicht störend	<input type="checkbox"/>	15 Punkte
leicht störend	<input type="checkbox"/>	5 Punkte
nervend	<input type="checkbox"/>	0 Punkte
Verarbeitung		
gefundene Mängel:	0 Punktabzug	0
Handhabung (je bis +/- 10 Punkte)		
Papierhandlung	-2 Punkte Setup	0 Punkte
Handbuch (bis +/- 5 Punkte)	0	0
Gesamt-Punktzahl		232

tronenaustausch. Eingebaute Schriften und Befehlssatz bieten keinen Anlaß zur Kritik. Am C64 funktioniert der Stylus 800 ganz ausgezeichnet.

Technische Daten des Epson Stylus 800	
Preis (Liste/Markt):	1300/800
Druckprinzip:	Piezo-Tintenstrahler
Druckkopf:	48 Düsen
Autoload/eject:	ja
Abrißautomatik:	nein
Puffer-RAM:	8-32 KByte einstellbar
Fonts:	7, 4 scaliertbar
Emulationen:	ESC/P2
Traktor:	nein
Geschwindigkeit:	- Zeichens/: 150 cps - Dr. Grauert LQ: 0:20 - Dr. Grauert EDV: 0:20
Geräusch:	sehr leise
Geos:	o.k.
Geos-Treiber:	Epson LQ(gc)
DIP-Schalter:	keine, Setup-Modus
Schriftbild:	gut bis sehr gut
sonstige Mängel:	Papierhalterung
Gesamtpunktzahl:	232
Preis/Leistung:	gut
Besonderes:	Druckstartposition fein justierbar

von Peter Klein



Eins gleich vorweg: Wie uns der Geschäftsführer der PD-Firma telefonisch mitteilte, ist

das Angebot in den letzten zwei Jahren nicht mehr erweitert worden. Deshalb sind auch viele Programme nicht mehr up to date.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Versendern bietet Mallander die Software nur in kompletten Paketen an. Das »Top 300«-Paket beispielsweise kostet komplett knapp 60 Mark. Pro Programm also ca. 20 Pfennig, die trotzdem gut angelegt sind. Spiele und viele Anwendungen sind zwar teilweise sehr schlecht, trotz allem stößt man beim Durchsuchen des Diskpacks gleich auf mehrere Rohdiamanten. Dazu gehören z.B. viele Editoren, mit denen man elektronische Mails verschicken kann.

Beim Game-Pack ist es ähnlich: viel Licht – aber leider noch mehr Schatten. Da tummeln sich z. B. gleich dutzendweise Ballerspiele, die mit dem »Shoot'em up Construction Kit« auf die Beine gestellt wurden. Langeweile ist also angesagt. Andererseits gibt's eine spielbare Demoversion von »Goldrunner« zu bestaunen, ein Spiel, das bereits auf dem Atari ST vor Jahren für Furore sorgte.

Beim »Büro-Pack« sieht's ganz düster aus: statt nützlicher Tools, die den Büroalltag erleichtern – nur seichte Massenware, die man noch dazu fast schon unter Denkmalschutz stellen müßte. Dazu gehören z.B. Etikettendruck-Programme, die in der vorliegenden Form schlicht eine Frechheit sind.

Im Special-Pack geht's dann wieder aufwärts. Viel nützliche Tools – so z. B. mehrere hervorragende Packer (Sledgehammer) – ersparen hauptsächlich dem Programmierer viel Arbeit. Dazu kommen Diskettenutilities und diverse Raster/Sprite-Editoren, die auch einer genaueren Überprüfung durchaus standhalten. Im Musik-Pack schließlich gibt's nur viele

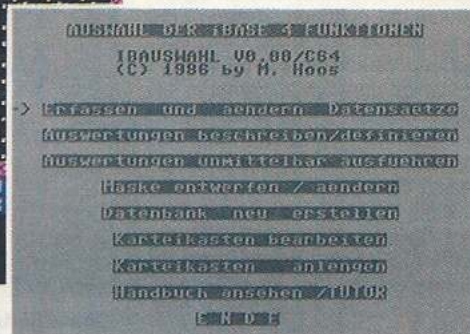
Neues von der PD-Front

In unserem ersten PD-Test (Ausgabe 2/93) haben wir zum Rundumschlag ausgeholt. Diesmal nehmen wir einen weiteren Anbieter unter die Lupe: »Mallander Computersoftware«.



Sieht aus wie Ultima: The two Vikings

Datenverwaltung pur mit iBase



Natürlich sind auch ein paar Demos mit von der Partie

Goldrunner: eine Demoversion des bekannten Atari-ST-Spiels

Trennprogramm
? Wetterfrosch
Wet-ter-frosch
? Trennprogramm
Trenn-p-ro-g-r-a-m-m
? leichte
leich-te
? Schwierigkeiten
schwie-rig-kei-ten
? beim trennen

Die Trennhilfe macht zu viele Fehler

Musik-Demofiles, die mit ein wenig Erfahrung in Assembler- oder Basic-Programmierung auch für eigene PD-Programme verwendet werden können.

Fazit

Alles in allem liegt bei Mallander einiges im argen. Das Top-300-bzw. Special-Pack läßt den Interessenten die zwei schlechten Software-Pakete (Game- und Büro-pack) allerdings schnell vergessen. Beim Musik-Pack lohnt sich für Demoprogrammierer in jedem Fall das Zugreifen. Wer Soundstücke für eigene Programmierkunstwerke braucht, ist hier gut bedient.

PD, Shareware und Payware

Viele verschiedene Begriffe und kein Durchblick prägen seit jeher die Low-cost-Szene. Wir haben versucht, etwas Licht ins Dunkel der diversen Programm-Arten zu bringen:

Public Domain

- Ist nicht mit Urheberrechten geschützt, der Autor hat jegliche Ansprüche auf ein Copyright aufgegeben.
- Darf frei kopiert, verbreitet und kostenlos genutzt werden.
- Kann von jedem User verändert und in eigene Programme eingebaut werden.
- Unterliegt keinerlei Vertriebsbeschränkungen.

Shareware

- Ist eigentlich kommerzielle Software, die allerdings frei kopiert werden darf.
- Bei häufiger Nutzung erwartet der Autor eine angemessene Bezahlung für sein Programm.
- Gilt bei häufiger Benutzung ohne Bezahlung als Raubkopie.

Freeware

- Sämtliche Urheberrechte liegen beim Autor.
- Der Autor kann verschiedene Vertriebswege wählen oder auch unterlassen.
- Darf frei kopiert und in unveränderter und kompletter Form weitergegeben werden.
- Kostenlose Benutzung ausdrücklich erlaubt.

Payware

- Normale kommerzielle Software, die allen Copyrights- und Vertriebsbeschränkungen unterliegt.

Mallander Computersoftware
Knufstraße 28
4290 Bochoft
Tel. 028 71/1851 15

Preise

Nr.	Titel	Preis	Anzahl Programme	Beurteilung
01	Top 300	59 Mark	ca. 300 Programme	gut
05	Game-Pack 64	29 Mark	ca. 50 Programme	befriedigend
06	Special-Pack 64	29 Mark	ca. 100 Programme	gut
07	Büropaket 64	19 Mark	—	schlecht
08	Musikpaket 64	19 Mark	—	gut

von Heinz Behling

64'er
TEST

Ganz bemerkenswerte Geräte stellt die amerikanische Hard- und Software schmiede CMD her:

Festplatte bis 200 MByte, Floppies mit bis zu 3,2 MByte und Speichererweiterungen, die immerhin auch auf 16 MByte aufgerüstet werden können. Allerdings war Geos auf ein solches Speicherangebot nicht eingestellt, bei maximal 790 KByte auf einer 3 1/2-Zoll-Diskette bzw. einer RAM 1571 ist beim normalen Betriebssystem Schluß. Durch einige Tricks mit aufgerüsteten Speichererweiterungen und neuen Konfigurierprogrammen konnte man zwar etwas mehr benutzen, aber der große Vorteil der CMD-Geräte, die »Native Partitions«, in denen deren komplette Kapazität zur Verfügung steht, ist von Haus aus mit Geos nicht brauchbar.

Daher brachte CMD auch gleich die dazu notwendige Software auf den Markt, den Gateway: Oberflächlich betrachtet handelt es sich dabei um einen Ersatz des guten alten Desktop, wenn auch um zahlreiche Funktionen erweitert. So kann man die Größe des Arbeitsblattes ändern, Dateiverzeichnisse scrolen und Voreinstellungen leichter vornehmen.

Aber die wahren Stärken liegen unter der neuen Oberfläche: Gateway unterstützt die volle Kapazität der CMD-Geräte. So haben Sie jetzt auf einer Festplatte megabyteweise Speicherplatz zur Verfügung, können mit Unterverzeichnissen arbeiten und alle Probleme mit großen Anwendungen und deren Dokumentenfiles (z.B. Geopublish) ein für allemal vergessen.

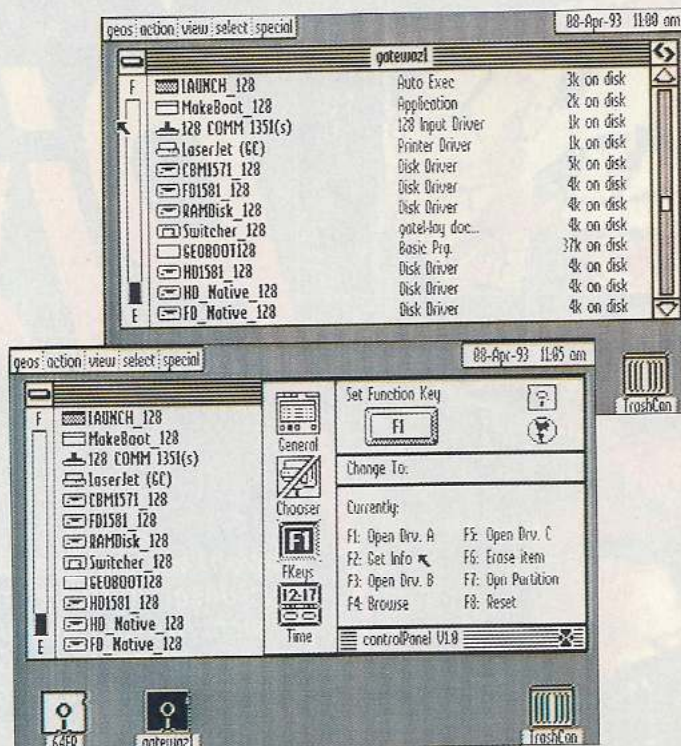
Doch ein kleiner Wermutstropfen ist auch dabei: Die Installation ist, wenn man etwas kompliziertere Geräte-Konfigurationen besitzt (Beispiel: RAMLink, Festplatte REU 1750 und Floppy FD4000) etwas umständlich. Gateway verwendet nämlich bei der Steuerung der Laufwerke (wozu auch RAM-Erweiterungen gehören) ein anderes Verfahren als Desktop: Während bei diesem die Routinen für die einzelnen Laufwerke im Programm selbst enthalten waren, besitzt Gateway eigene Treiber-Files, die beim Booten in den Computer geladen werden. Ein Konfigurierprogramm gibt es nicht, vielmehr stellt die Reihenfolge, in der die Treiber auf der Boot-Diskette angeordnet sind, die eigentliche Konfiguration dar. Falls man hier Treiber verwechselt, kann es zu Problemen kommen (vom Nichterkennen von Laufwerken bis zum Absturz). Glücklicherweise werden hierzu im deutschen Handbuch nützliche Tips gegeben.

Einmal installiert hingegen ist die Arbeit nicht mehr sonderlich

Test: Gateway

Himmelspforte oder Höllentor?

Was leistet der Geos-Desktop-Ersatz Gateway? Superleistung, volle Unterstützung der CMD-Geräte oder hat er auch Schwächen? Wir haben ihm auf den Zahn gefühlt!



Gateway in Aktion: Übersichtliche Fenster, leichtes Konfigurieren.

schwierig. Was etwas gewöhnungsbedürftig ist: Die so wunderschönen Icons werden nicht angezeigt. Stattdessen gibt es kleine Disketten- oder Arbeitsblattsymbole, die, insbesondere auf dem 40-Zeichenschirm bei Geos 64, schlecht zu erkennen sind. Außerdem werden Programme nur einspaltig angezeigt, auch bei maximaler Arbeitsblattgröße. Die Möglichkeit, wie im Desktop, zwei Zeilen anzuzeigen, fehlt. Allerdings passen dadurch mehr als nur acht Programme auf eine Seite.

Durch Pfeil-Icons an der rechten Seite bzw. einen Schieber kann man mühelos das Arbeitsblatt scrolen. Dies erinnert schon fast an Fenster-Oberflächen auf PCs.

Gelungen ist die neue Kopierfunktion: Wie üblich wird das File zweimal angeklickt und das Geister-Icon auf die Zieldiskette

geschoben. Anschließend öffnet sich ein Fenster, das über den Verlauf des Kopiervorgangs informiert, etwa die Anzahl der noch zu kopierenden Files und den Namen des gerade bearbeiteten.

Mehrdateienoperationen sind dabei genauso möglich wie im Desktop. Auch stehen die erweiterten Wahlmöglichkeiten zur Verfügung.

Der Betrieb einer FD 4000 im native mode ist bis auf eine Kleinigkeit Spitze: Das Formatieren sollte man besser mit dem zur Floppy gehörenden Tool-Programm in Basic erledigen. In unserem Test meldete Gateway unter Geos 128, daß zum Formatieren nicht genügend Platz vorhanden sei. Anscheinend wurde die HD-Diskette nicht als solche erkannt sondern für eine ED-Version gehalten. Formatiert man hingegen vorher, gibt's mit Gateway keine Probleme.

Die Anzahl der möglichen Laufwerke hängt von einer vorhandenen Speichererweiterung ab: Ohne REU maximal zwei. Mit Speichererweiterung (möglichst groß) hingegen geht die Post ab: Bei 128 KByte können drei Laufwerke benutzt werden. Mit 256 KByte kann schon eine RAM-Disk eingerichtet werden. Und bei 512 oder mehr KByte kann Gateway all seine Fähigkeiten voll ausspielen. Drei Laufwerke, darunter eine RAM-Disk und den Switcher, können Sie jetzt verwenden. Der Switcher ermöglicht das Wechseln zwischen verschiedenen Programmen, ohne ein Programm beenden zu müssen. Durch Druck auf <CBM RESTORE> bzw. <ESC> beim C128 wechseln Sie zwischen zwei Anwendungen hin und her.

Fazit

Gateway ist genau das Glied, das in der CMD-Produktkette gefehlt hat. Ohne dieses Programm sind Festplatten, RAMLink und -drive oder die neuen Floppies im Grunde nur halb soviel wert. Erst Gateway macht unter Geos alle Fähigkeiten nutzbar. Darum unsere Empfehlung: Wer CMD-Geräte unter Geos einsetzt, braucht Gateway, um alle Features dieser Geräte voll nutzen zu können.

64'er-Wertung: Gateway

Gateway ist eine neue Oberfläche für Geos 64 bzw. 128, die gegenüber Desktop weitere wichtige Fähigkeiten besitzt: Unterstützung der CMD-Geräte im native mode (volle Kapazität in einer Partition), kombinierter Betrieb von CMD-Geräten mit GeoRAM und 1750 bzw. 1764 (auch aufgerüstet) und Switching zwischen zwei Anwendungen.

Positiv

- keine Beschränkung der CMD-Laufwerke
- gemischter Betrieb RAMLink/-drive und GeoRAM oder Commodore-REU möglich
- Task-Switching
- Voreinstellungen vereinfacht
- Betrieb mit bis zu drei Laufwerken ohne Umschaltung
- Kopierfunktion verbessert
- Scroll-Funktion für Arbeitsblatt

Negativ

- Programm momentan nur englisch
- Installation etwas schwierig

Wichtige Daten

Produkt: Gateway
Lieferant: CMD Direkt, Postfach 58, A-6410 Telfs, Österreich
Preis: 60 Mark
Testkonfiguration: C64, C128, Geos 64, Geos 128, 1541, 1571, FD 4000, HD 20, RAMLink, GeoRAM, REU 1750

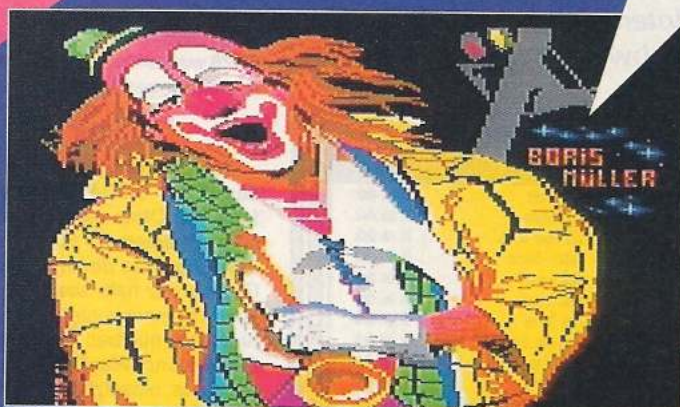
Wettbewerb

Wählen Sie das beste Bild

Super-Joystick
Maverick 1M



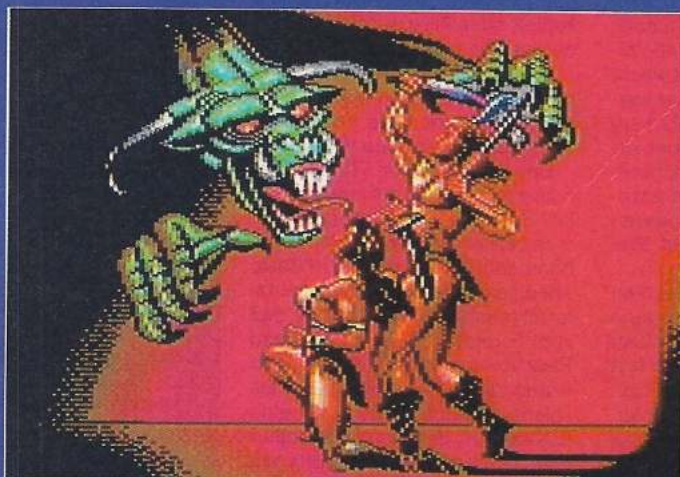
und 20
weitere tolle Preise
zu gewinnen



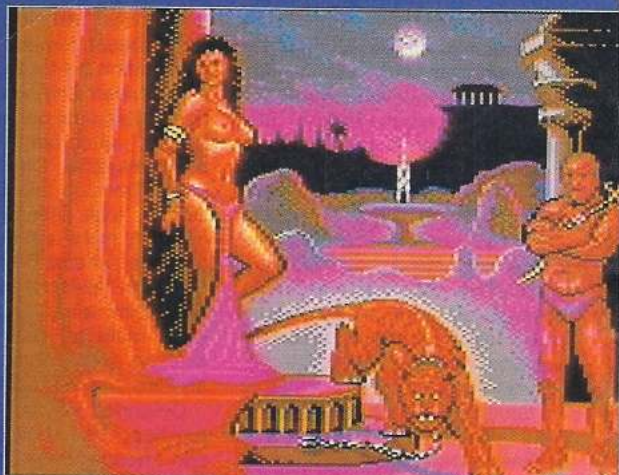
3. Lustig: »Clown« von Boris Müller



5. Heavy: »Manowar« von Irfan Celik



7. Fantasy 2: »Dragon Wars« von Roland Tögel



8. Unheimlich: »Voodoo Queen« von Rudolf Rönsch

Pixelart

Obwohl wir's besser wissen, tun wir's immer wieder: unser Aufruf zum Grafikwettbewerb hatte es in sich. Wir mußten uns durch Hunderte von Einsendungen arbeiten. Das letzte Wort bei der Wahl haben aber die Leser der 64'er!

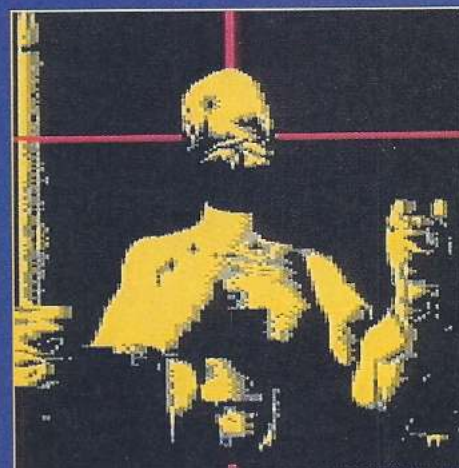
1. Endzeit
Rieger



1. ...nung: »Delaney's World« von Manuel



2. Japanisch: »Fisch« von Karl »Ogami« Shew



4. Gruselig: »Cyberpunk« von Karl »Ogami« Shew

Dracht

Hier kann jeder mitbestimmen und hat die Chance, einen tollen Preis zu gewinnen. Ihr gebt Eure Stimme und entscheidet, welcher der vorgestellten Künstler das Super-Nintendo inkl. dem Grafik-Sound-Modul »Mario-Paint« als Preis bekommt. Füllt den Coupon aus und vermerkt die Nummer des Siegerbildes und schickt diese bis zum 15. Juni 1993 an:

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

Unter allen Einsendern verlosen wir 20 Manix-Twins und als Hauptpreis einen »Maverick 1M« von Quickshot. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



6. Fantasy 1: »Dragon Wars« von Irfan Geik



9. Fantasy 3: »Silver and Stone« von Daniel Kottmair

Leserwahl: GFX-Wettbewerb

Mein Tip ist Nr.:
 Vorname, Name: _____
 Straße: _____
 PLZ, Ort: _____

PLIS

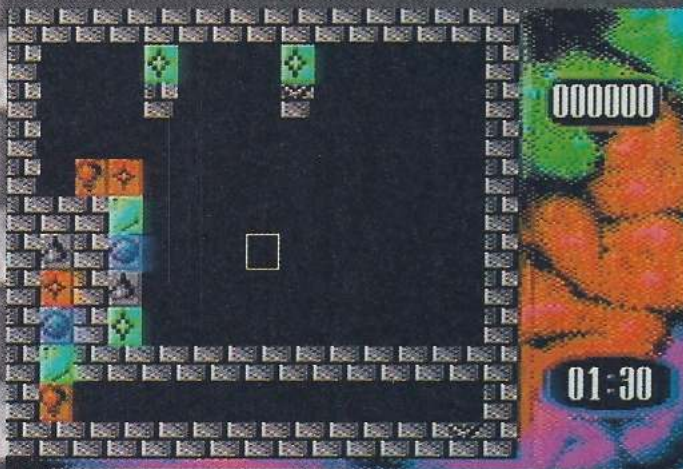
Die verflixten

Das Steineschieben bei »Plis« sorgt für viele unterhaltsame Stunden und rauchende Köpfe.

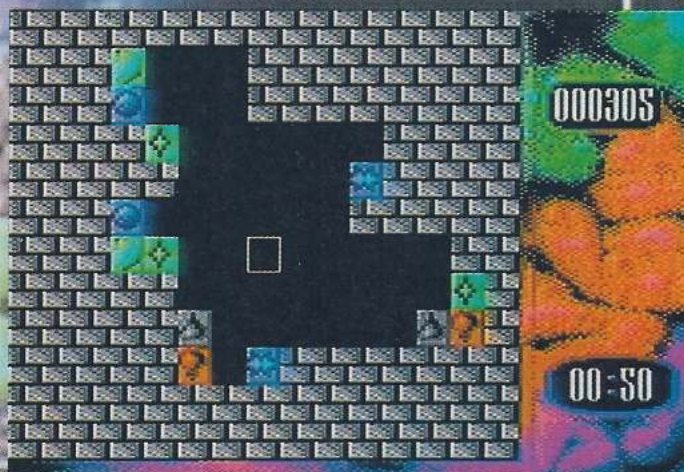
von Jörn-Erik Burkert

Das Denkspiel Plis ist ein Suchtmacher und verführt zu vielen kniffligen Stunden am Joystick. Um die

Level von Plis zu lösen, müssen gleiche Steine zusammengebracht werden. Diese sind durch verschiedene Farben und Symbole gekennzeichnet. Berühren sich zwei gleiche Steine oder mehr, lösen sie sich auf. Das hört sich recht einfach an und ist es auch – zumindest anfangs. Später sind die Steine in den verwinkelten Leveln so fies verteilt, daß man immer länger braucht, um hinter des Rätsels Lösung zu kommen. Außerdem befinden sich in manchen Spielstufen klebrige Flächen, die die Steine wie Fliegenfänger festhalten. Zur Lösung eines Levels hat man aber auch noch zwei Hilfsmittel: Als erstes sind Steine in den Spielstufen zu finden, die man in Lück-



In Level 1 gibt es schon Teleporter



Müssen drei Steine zusammengebracht werden, wird es schon schwerer

DM 2500,-

in bar

für das Programm des Monats



Für seine gelungene Knobelei streicht **Denys Bogatz** 2500 Mark für das Programm des Monats ein. Momentan tüftelt er an einem Rollenspiel und plant eine Umsetzung von Plis auf dem Acorn Archimedes.

Herzlichen Glückwunsch!

ken schieben kann oder zum Abdecken der Klebeflächen benutzt. Aber Vorsicht, solch ein Stein kann auch schnell zum unüberwindba-

TOPPROGRAMM
DES
MONATS

Steine!

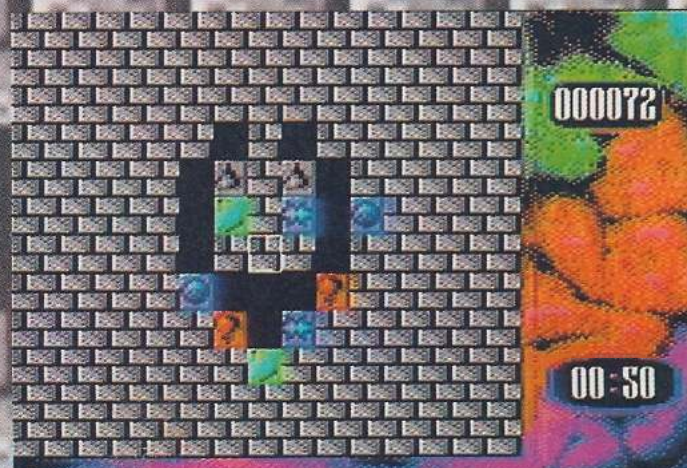
ren Hindernis werden. Außerdem haben einige Level Teleporter, mit denen man die Steine an andere Stellen des Labyrinths beamen kann. Die Teleporter sind durch Dreiecke gekennzeichnet und die Felder mit der Klebefläche mit kleinen Rechtecken.

Um ein Level zu lösen, hat man nur eine vorher festgelegte Zeit zur Verfügung.

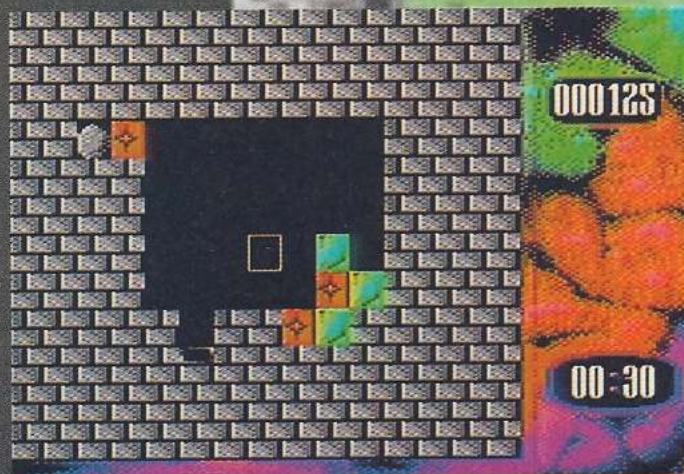
Das Spiel wird mit: LOAD "PLIS 1993",8,1 geladen und mit <RUN> gestartet. Nach dem Entpacken lädt das Programm die Highscore nach. Das Titelbild verläßt man mit dem Feuerbutton des Joysticks in Port 2. In den Leveln bewegt man die Steine mit einem Cursor. Er wird auf den gewünschten Block gebracht und mit gedrücktem Button wird geschoben.

Nach einigen Proberunden wird Plis zwar schwieriger und die Level

kniffliger, aber erste Suchterscheinungen treten auf. Eine Verlockung, der man kaum widerstehen kann.



Einfache Konstellation – knappes Zeitlimit



Das klebrige Feld muß ausgetrickst werden



Die Teleporter müssen hier geschickt eingesetzt werden

Wo ist das Listing?

Das Listing umfaßt ca. 130 Blocks auf Diskette 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 104/105) oder im Btx-Angebot von Markt & Technik (* 64064 #).

000000

01:30

**Großer
Programmier-
Wettbewerb**

Programm des Monats

Gehören Sie zu den Spitzenprogrammierern? 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!**

5K byter

Intro-Loader de Luxe

Nicht jeder Programmierer ist so ein Crack wie mancher Demo-Freak und kann mit FLI und Border-Sprites ohne Probleme operieren. Für alle, die ein musikalisch untermahtes FLI-Bild mit Border-Scroll ihrem eigenen Programm voranstellen wollen, hier das ideale Tool.

von Matthias Friedrich

Mit dem »FLI Demo Loader« von Arctic Design kommt uns da ein hilfreiches Arbeitsmittel ins Haus. Mit dem Programm können FLI-Multicolor-Bilder, selbst gewählte Musiken und Zeichensatz zu einem individuellen Intro zusammengeschnürt werden, das auf Wunsch ein anderes Programm nachlädt.

Die einzelnen Menü-Punkte werden in unserer Tabelle erklärt und sind darüber hinaus weitestgehend selbsterklärend. Alle Parameter, die beim Einsatz eigener Musiken, Bilder und Zeichensätze zu beachten sind, finden Sie ebenfalls in der Tabelle.

FLI-Bilder, die mit dem Listing des Monats »FLIP« in der letzten Ausgabe gezeichnet wurden, lassen sich selbstverständlich mit dem Tool verarbeiten. Sie müssen in »Flip« als FLI-Bild mit dem Befehl <O> gespeichert werden.

Hat man den Zeichensatz, Musik und das passende FLI-Bild gewählt, kann es zur Sache gehen. Man lädt alle Komponenten und editiert danach den Text für den Scroller im unteren Border. Im Test-Menü kann man sich sein Werk noch einmal vor Augen führen und danach als alleinstehendes Demo oder als Loader auf Disk sichern. So einfach geht das!

Multicolor-Bilder (Koala, Amica-Paint) lassen sich nicht mit dem Tool einlesen. Diese kann man aber mit Hilfe von »Flip« zu einem FLI-Bild wandeln und je nach Geschmack auch noch farbig aufpeppen. Auf unserer Programm-Service-Diskette haben wir einige Dateien mit FLI-Bildern, Musiken und Charsets zum Programm abgelegt. (lb)



Matthias Friedrich,
Dresden

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

Neuer Wettbewerb 512 Mark zu gewinnen!

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



Gewinnen Sie 512 Mark mit einem 5 KByte langen Programm

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

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

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

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

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

Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion
Stichwort: 5 KByte
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Einen Einsendeschluß gibt es nicht, da der Wettbewerb zu einem Dauerbrenner werden soll. Der Rechtsweg ist, wie üblich, ausgeschlossen.

Wenn Sie gewonnen haben, werden Sie von uns benachrichtigt. Sie sollten dann ein Foto von sich parat haben.

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

Load-Menü

1 - LOAD A FLI-PIC: Hier kann ein FLI-Bild geladen werden. Bei diesem muß das Color-RAM bei \$3C00-\$4000, die erweiterten Screens bei \$4000-\$6000 und von \$6000-\$8000 die Bitmap liegen. Somit befindet sich das komplette FLI-Bild von \$3C00 bis \$8000.

2 - LOAD A MUSIK: Hier wird eine Musik geladen, deren Init-Adresse bei \$1000 und die Abspieladresse bei \$1003 liegen muß. Sie darf außerdem nicht über \$2300 gehen. Kommt diese Musik vom DMC-Player, existiert, bei Drücken von <SPACE> im Demo, eine Ausblendroutine.

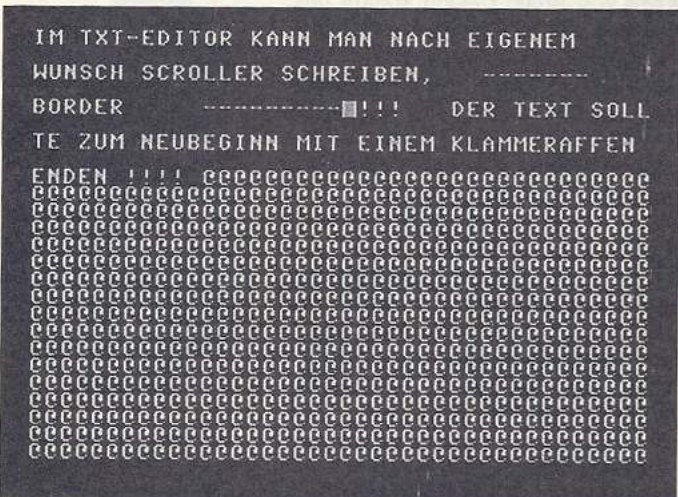
3 - LOAD A CHARSET: Es wird ein ganz normaler 1x1-Zeichensatz geladen. Er darf nicht größer als \$800 Bytes sein.



Das Haupt-Menü mit allen Unterpunkten auf einen Blick

Demo-Test

Hier kann das Demo auf seine Lauffähigkeit getestet werden. Findet das Programm bei \$1000 nicht die gewünschten Adressen der Musik, startet der Editor das Demo nicht, da er sonst abstürzen würde.



Im Text-Editor kann man reichlich Messages verfassen

Save-Menü

1 - SAVE AS DEMO: Hier wird das fertige Demo als extra lauffähiges Programm gespeichert. Das heißt, wenn man <Space> drückt wird das Demo nur neu initialisiert und von vorn abgespielt.
 2 - SAVE AS LOADER: Wenn man diese Abspeicherfunktion wählt, wird das FLI-Bild, die Musik, der Scroller und eine Lade-Routine gespeichert. Man muß zuerst einen Namen eingeben, der für das Programm steht, das nachgeladen werden soll. Dann folgt der Name, den der Loader tragen soll.
 3 - MAINMENU: Hier gelangt man wieder ins Hauptmenü, wenn man versehentlich das Save-Menü angewählt hat.



Test des eigenen Intros ist auch möglich

Directory

Wer keinen Überblick über den Inhalt der aktuellen Diskette hat, kann hier das Directory laden. Mit <SPACE> gelangt man wieder ins Hauptmenü, bzw. blättert man im Inhalt weiter.

Text-Menü

Der komplette Bildschirm kann voll mit Text geschrieben werden. Damit dieser aber auch wieder vom Anfang startet, setzt man am Ende einen Klammeraffen.

Das Programm bitte mit dem MSE V2.1 abtippen

```

"demodesigner"          0801 199c
-----
0801: a1dl ha35 d7yc 7myx da7t hbbd gl
0810: huit rqzn huib 7uqu d777 77cx 7r
081f: udex zdnp udzh j7m7 xr3t pbdy ec
082e: 677m qnhi afls f73h zcxj r7de dd
083d: uzbr 2jh6 pvwx jkr1 777q eyxc cs
084c: 77op jfey phdy s27g ycho c2pb ad
085b: 7gw7 j7nf 6ghn 2hpc d7z7 g3as d7
086a: ydc4 7eub 7dpc h75p ajq7 hhat bd
0879: 711f raxp 7vq7 that 7nbz simh ep
0888: pvuj k6te 55r6 6aoc dad7 giox dj
0897: pw6z k43e 62tb 7m7c z7oj cba7 d4
08a6: fpaz 77td ufzb nfee 6qrz oaow be
08b5: tw5v kjde 67pd p7z1 b175 phat aj
08c4: 7oha yh7c prt5 phat 7ox7 qhph ca
08d3: d7z7 fsb3 7eq7 zhat 7osj psb3 e5
08e2: 7qtb 7m7c z7en phat 711f raeh ds
08f1: zckn phat 7oh7 uhpb d7z7 ffc1 75
0900: 72hn 2hph d7z7 gtgf ud7h kjed fy
090f: 6oxd tawz ehsj qqw2 ykho ejc7 am
091e: trt6 7hue 533n kjmp 7oco pnde gf
092d: 55r6 yymi v7al m61e 6rx6 obdq ap
093c: 6rlm a5fd ukx7 ulow x231 m6nf cm
094b: uhnn yypa 4kun uio4 ydyc 7fnf ez
095a: 7epd ql05 pw4j rbde 6mtj i6vp ag
0969: 7kco 6qw5 5bqm ahei f5bp cjh2 7x
0978: qth4 7va7 kf5d ykug 77ep p7h7 cv
0987: sxyc 7mqg 7cr7 zp7d auxd 4pde b6
0996: j7hp q2w7 afvq hbfi tctd yt7t bs
09a5: ehoc dei7 f7fb 7cxk d76p yjh5 d6
09b4: i367 6bdd 7fcc 5paz qnt7 gype dt
09c3: h7pd 7azy 7pdt hbz7 7pft hcze dx
09d2: a72n hf4i iyho i7ei d747 laak bu
09e1: aap7 ptbd czt2 ichl r7bl zppf do
09f0: ahxb nkhh eayb rh7j anfr tiqk cn
09ff: dagb xxtt 7dgg tbmh 47ac b7i1 7v
0a0e: 73dy 7itg e5ef r7kd n3dp pj6e el
0a1d: sv3h vpdy 3jtw 7qyo uddh 2qyn fu
0a2c: ud7a xdad bpdz gh1p 27ct lrpv 72
0a3b: xldn ccia egvh p4wl ajaa a54m 7e
0a4a: 4xxo w7n5 3k4z ddmi c75x 3cuh af
0a59: up43 iinn awnf w7qi 6rja t7f4 gc
0a68: kcpb ygyx 4tv3 rcdp yczf zbjj cw
0a77: r7hd fbhp 6xm3 2eoj qyup b7ji 7w
0a86: qh77 nktm kafs 7kyg hraaq qrfp e2
0a95: 43yl bgdx e7y7 lelX 7wnn rxkd dr
0aa4: 2qff kdmt fbji q5kx th7c 33fs cm
0ab3: g2ad qpj7 7s7d i7r7 7r7t i7b7 aj
0ac2: 7gad hpk6 g271 h7gh 4cpa qtf2 fl
0ad1: db47 rvfg 3fdl mecz lr2l 7b4n cw
0ae0: 4spd 7ipe yjgj xxei 75f6 7kun fk
0aef: 7737 fo7x pjp4 77pt jlhj zd75 gb
0afe: y7nz 2jq5 ghkj ufm4 77xc cfoh 7c
0b0d: dzsl 7e5p 5jts aco7 bqpd xbhk gv
0b1c: qwyb 3bqj ejx7 lszj mifm pbon gp
0b2b: 4wmo bbqe dzf6 bksp 5han gfh7 f6
0b3a: pcdl qrfj 7e3i zndm tcd7 7xen ai
0b49: qnlk 2h7l qgmd ych7 zbho yh7f at
0b58: ddft psfg akrs vy7b 3pxd jsfr gi
0b67: nplp q3ip hmfm z47l bzfp itej gh
0b76: va7t yz7j cbef svm3 akhk 7pbl cq
0b85: 5len 3p4x d7aq a7qm dpfg w3yn 7a
0b94: ipye iv7b vf33 fwhr fxpd p4ny cw
0ba3: 2pdq 7yks adpi nsh3 ak5a rbrl 75
0bb2: gdeo vnxj kd3p u4y2 aisc rbwo fg
0bc1: gleg fbum odcb sw3m b7lq 5brl c6
0bd0: xe7g 5v26 papn 4t7i isq7 sxca bk
0bdf: qu7h 3hnp vtac y5ji hp5x bef7 7o
0bee: i76h befz y76x dkf2 q7x3 c3ej e5
0bfd: 1lx6 g2un 7kwh ckhp 7shn hzrj 7i
0c0c: ekwg xugn hp7a xmp7 e35b h7ep au
    
```


2K byter

Die Vorteile der 2-KByter liegen auf der Hand: Sie sind schnell abgetippt, haben hohen Unterhaltungswert oder sind sehr nützlich. Gewonnen haben diesmal Andreas Schachtner und Patrick Mairif.

1. Platz: Codepursuer+

Mit diesem Tool können Maschinensprache-Programmierer jeden Speicherbereich, mit Ausnahme des Bereichs ab \$C000, untersuchen. Das Programm disassembliert einen gewünschten Bereich. Zudem besteht die Möglichkeit, die Speicherstelle 1 umzuschalten, um ROM-Bereiche des C 64 auszublenden. Eine weitere nützliche Funktion ist die Level-Verfolgung. Hier kann per Tastendruck bei einem JMP oder JSR der Speicherbereich, in den das aktuelle Programm springt, gezeigt und so leicht Einblick in Subroutinen gewonnen werden. Die abgedruckte Routine wird mit:



Andreas Schachtner,
Halberstadt

LOAD"CODEPURS.+ /49152", 8, 1
geladen und mit SYS 49152 gestartet. Auf der Programmservice-Diskette ist extra noch ein File, das sich mit <RUN> starten läßt und der Quelltext im Turbo-Ass-Format, um das Tool auf andere Speicherbereiche anzupassen. Labels werden beim Verlassen der Ebene automatisch gelöscht. Viel Spaß bei der Bug-Jagd im Speicher des C 64.

```
CODEPURSUER+/IN ACCESS LEVEL 01 S01=$31
0818 JSR $FE544 2 0824 LDA#$01
0818 LDX#$00 2 0826 STA $CC
081D STX $0020 2 0828 SEI
0820 STX $0021 2 0829 LDA $CF
0823 LDA $0018, X 2 082B BEQ $0B39
0826 JSR $FFD2 2 082D LDA#$00
0829 INX 2 082F STA $CF
0829 CPX#$FE 2 0831 LDA $CE
0829 BNE $0823 2 0833 LDX $0287
0829 JSR $FF1F 2 0835 JSR $EA13
0829 JSR $FF1F 2 0837 RTS
0834 BNE $0834 2 0839 LDX#$00
0836 JSR $0B24 2 083B LDA $0BC3, X
0839 JMP $0B1E 2 083D JSR $FFD2
0839 JSR $FF1F 2 0840 INX
0839 BEQ $0831 2 0844 CPX#$05
0841 PHA $0B24 2 0846 BNE $083D
0842 JSR $0B24 2 0848 LDY#$00
0845 PLA 2 084A STY $02
0846 CMP#$93 2 084C JSR $0B1F
0848 BNE $084D 2 084F JSR $FFE4
084A JMP $087D 2 0852 BEQ $0B4F
084D CMP#$89 2 0854 PHA
084F BEQ $0868 2 0854
```

Durchblick in Assembler-Listings mit Codepursuer+

Listing 1: Der Debugger durchsucht den Speicher

```
"codepurs.+ /49152" c000 c7e2
-----
c000: irc3 k7uo 7777 ac3a 7bh7 67h7 es
c00f: 7bgx b7eb u377 77do pd7h gcx7 dr
c01e: 777h 67h7 qjpp 77db pfi7 adda gk
c02d: rh7h e7lr 7bjq b777 7b7y d7ds en
c03c: pd77 77da rh7i eih7 777h kc77 7l
```

```
c04b: rbx7 x7dj pvf7 ahue 7777 aall f4
c05a: 7bax j777 7bbx x7dr td77 77da cy
c069: rh7i a7lr 7buh cdp7 tjpp 7777 dp
c078: pf17 ad3a 7777 a7lr 777k f777 dl
c087: rniy f7dd 7bj7 ad3s r17j eix7 bm
c096: 7biy gdx7 rriy h777 r177 acel fx
c0a5: qp7h ycdl 7bjh ye77 qrfh x7eb cs
```

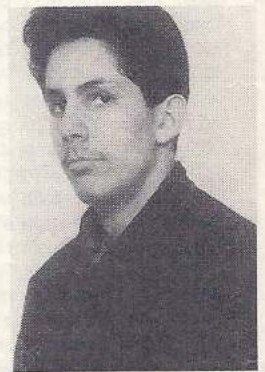
```
c0b4: up77 77dl qp7h gcdt 7bfh yc77 fq
c0c3: pncp 77dc pnb7 able pp7h g73d en
c0d2: 7bjq f777 7bax h7dc pl77 77dc du
c0e1: pp7h glx7 7bay gbh7 qfix 37dc 7y
c0f0: rndp ahus 7777 ad3i 7biy f777 eb
c0ff: 7bix r77r fh77 77br jl77 plps ec
c10e: 777g d3x7 j7i7 7777 zk1p 7cer a4
```

Die Tastenbelegung: Codepursuer+

Taste	Aktion
CRSR UP/DOWN	Disassembliert auf- und abwärts, mit CBM-Taste kombiniert Fast-Mode
CRSR LEFT	Schaltet eine Ebene höher
CRSR RIGHT	Schaltet eine Ebene tiefer, wenn sich der Balken auf einem JMP- oder JSR-Befehl befindet, max. 256 Verschachtelungen
+	Programm-Counter der aktuellen Ebene inkrementieren
SHIFT/+	Programm-Counter um eine Page erhöhen
CBM/+	Programm-Counter um 16 Pages erhöhen
-	Programm-Counter der aktuellen Ebene dekrementieren
SHIFT/-	Programm-Counter um eine Page runter
CBM/-	Programm-Counter um 16 Pages abwärts
RETURN	Umschalten von \$01
CTRL/1-0	Label-Definition aufrufen
1-0	Label definieren

2. Platz: Mini-Screen

Mit Hilfe von »Mini-Screen«, kann man einen Bildschirm editieren und die Daten mit Farb-RAM sichern. Ein gewünschter Zeichensatz läßt sich laden und die Werte für Rahmen, Color-RAM und Bildschirmhintergrund können eingestellt werden. Die Daten kann man mit einer Routine in den Bildschirm- bzw. Farbspeicher schreiben und braucht nicht umständlich mit PRINT-Anweisungen zu hantieren. Die Daten werden ab Adresse 49152 (hex.\$c000) abgelegt. Dabei liegen die Werte für die Zeichen von hex. 49152 bis 50152 (hex.\$c000-c3e8) und für die Farben von 50152 bis 51152 (hex.\$3ce8-\$c7d0).



Patrick Mairif,
Sandersdorf

Tastenbelegung: Mini-Screen

Taste	Aktion
F1	ändert Rahmenfarbe
F3	ändert Hintergrundfarbe
F4	schaltet neue Zeichen ein/aus
F5	Directory/Disk-Command
F2	editierter Bildschirm nach \$c000
F4	Daten ab \$c000 in den Bildschirm
F6	Screen auf Disk sichern/laden
F8	Charset von Disk laden
RUN/STOP	Hilfeseite
SHIFT/CLR	Bildschirmlöschen

```

c11d: 7777 adts 7ayr 3777 iegd 5771 d4
c12c: exgp 7zkn m37d zcp7 7771 4sx7 bf
c13b: 7vw7 7777 qzgp 7eao 7777 7szs cr
c14a: 77db 5dx7 muwv f7bv a377 77fo 7k
c159: z177 ykx7 7771 6tx7 bpr7 7777 go
c168: hggp 7cad e37f zyco 7ak7 h777 7q
c177: 7cbl 577e tp77 77dd q377 7m77 aw
c186: 7aje hu77 7t7a p7ot nqz7 7pxt ba
c195: 777m iugt 7712 hf77 7b7j 77ad et
cla4: dpr7 7qbd hp77 bi7a 7arf hy77 gc
c1b3: hlb7 7777 xsr7 7ced bl7h iaed cd
c1c2: 77xb z777 jaft 777n etbp 73cm eh
cld1: lt7d 3ch7 7771 2qh7 arvp 7777 db
cle0: qvbp 7lab 777e 7prn 77gq dcx7 ca
clef: naqf 37be 7h77 77fb yx77 khp7 ec
c1fe: 777h ecp7 4o7p 7777 lf77 73ba cy
c20d: ip77 a7nl 7afj b777 7b73 x7bc dg
c21c: pd77 77da 4p7m eq77 7azf ik77 fi
c22b: rabd x7dt p5f7 77md 7777 aaf1 g6
c23a: 7aax h777 7bbn x7fi zh77 77cr b3
c249: vh7f btrr 7axi etp7 hny7 7777 cr
c258: rki7 7r1r 7777 advr 7ci3 f777 aa
c267: 7aq2 d7da hmi7 ald c zh7e gnx7 cj
c276: 777h gtp7 ifap 7777 poap 7qdc da
c285: 777g rxxk 7alp 7ph7 sf7y p7bc b6
c294: xd77 afla s77d ch7s 777j b777 ey
c2a3: kg7u p7cy le37 7v7a k771 s7lx gk
c2b2: 7aiz b777 7b7y p7bv pel7 afla 7n
c2c1: s77e st77 7a3w ahx7 kehe p7dy au
c2d0: raop 7qmp 7777 adfc 7abi 7777 aj
c2df: 7bhn f7bx xl77 75cc tl7e ppzp ga
c2ee: 7blh gpx7 ifap 7777 poap 7qdc da
c2fd: 7777 a76c 7bvz z7rj r7az d7al dh
c30c: th7t ud7c t77b y7a lbs oaha el
c31b: lbs oaha af7h zixd lbp7 ajm7 ak
c32a: sdt7 ifh7 7wlp 7aty 77cx qtqg an
c339: lb5p orde lb5p crle leph 3vnc 7s
c348: dck3 iree l7lg rzfg pupi 77wf ff
c357: lfq7 arvp 4apj 4xng tupi z7nh bd
c366: 7bpy z7ni ladb rgxi podi bxsh fd
c375: lbqd ah77 qcho 2rvp 6lpj jxi7 dr
c384: yoaz jxbl yoay prem dwba pzhq 7f
c393: ubtz adkb qcfb kg7p 6atj pxa7 gf
c3a2: qoaz xind uf6y bxvh y7ph cp5h b2
c3b1: uf6y bxvh req1 qdkb ycdj sidq d3
c3c0: 1jfl sp47 7bxv ah77 ybgn kpzh et
c3cf: iied truj wu23 odkb yatb rc4j b4
c3de: wu23 odkb ybq7 7xdl 5waz 77mq gk
c3ed: lbf6 up5h vep7 77a7 yoaz r7bl 77
c3fc: yoax xavd t772 bxe7 7af1 wp47 7g
c40b: 7bxvaju4 7o7m 77z1 tgar ab5c al
c41a: wta3 drrj iied tbmp t771 bxvh f3
c429: y7ph cp44 7o7b 72fc ahe7 tbe4 dn
c438: 7o7r 72fc eaud trrj ijft 4qe4 ax
c447: 7oab 72fc vby7 at7a lcam 7741 gk
c456: tlvj shdq lkdk 2a5g ee66 7ahi e7
c465: phbv erei trrv erg7 aghc qoc4 ga
c474: 7oab 72fc vby7 at7a lcam 7741 gk
c483: 171f r7te lhb7 eya ud7a 77vf aw
c492: ldlf jxde lhb7 eya ufri bxq7 cg
c4a1: pgav qak7 mbbv bxe4 p6cs 7aq7 fz
c4b0: 36at ynf d d6j1 golr x6xa edkb ez
c4bf: yb5y 2q6p ajbv ere4 uoc6 77tq aw
c4ce: lipn lxfp 7ksf bxe7 7bxvaju4 dd
c4dd: 7o7o 7cxj ahe7 qohc xdtf trrj al
c4ec: iiej tkeb 7b5f wq27 tupc qzch gj
c4fb: pupk 77vf lqpm oqf7 teph atfd a4
c50a: dck3 ibgp 5yfm aqdn dwbj djdf b5
c519: ljtp iakc d7k3 gjm7 ytim atg2 ac
c528: d7nl ghpx qyq3 jh7j xppm oqfh bm
c537: xrup p5kh x5bv ad7b 3ypz jxpx gc
c546: mdth jxtp 7ksf ghp7 ykhm uasb eh
c555: udbh jx47 czv5 cqz1 yoar 7e5c gn
c564: dbc5 uink thgm zvng 57a3 tdxg as
c573: 4p7l q37c ud7b yjha quil mcp7 b3
c582: yafa ypz7 obts qaha ufcj aqlm cn
c591: c7ax 25w6 qplp gcq2 66c7 bve7 7a
c5a0: x5t2 fh75 ulpb mp3d lbf7 crdd es
c5af: lff7 crll 3gcq dodn dchl ucqa dd
c5be: zbrp ghqg stdm urpp 6jej dgt4 fj
c5cd: 3koc tdgz o7x7 4kh4 xllf r7ii 75
c5dc: f5fq 2py7 n2az jxjh tupd qkwa bl
c5eb: x3pc 4q2h pupf qaka dap3 kkp7 db
c5fa: y7xo q3br ykh7 fsfi x2eo asnj e2
c609: 5a23 ut7c irsl mklm 7htp 13af e3
c618: ww21 oro6 57wz qt7e i7pb mp2h az
c627: ywp3 o37b b7ph 2xng wwq1 oak7 dr
c636: wvvl oaka irn3 mik7 swq1 oika b5
c645: swvl okoa x5n6 mqz1 3obz r7fp gr
c654: 7lpg mp4m qcad ul7n ijh7 ghp1 ek
c663: erq7 bhbe xlpj aqrj r7az dcal g6
c672: th7x 355f dc21 ihp7 ykho jse7 fx
c681: xxp7 gp3x z7ej jxhx mdhh jxj1 7t
c690: swch ut7e 3ypt ygnf dchl hhcw a4
c69f: xlpe 4pzl 3obr 775c sch7 uika cm
c6ae: gctq aaka irn3 mbvp 7mfl iqvf 7i
c6bd: lbrv aro6 ec13 lxjl swc1 2chb cr
c6cc: ijh7 glbc ervr bree ladj dca7 b2
c6db: hwaz 77eq lctd y37m ydpo 7bkh bo
c6ea: pupf qaka isq3 kkwa x6tn a66p do
c6f9: 45gn cq47 7jxv agha yfdk bxd4 gc
c708: wf7x 7nvc matb a777 7777 77h ft
c717: 5ckj 7bmy 52c3 2xng 57bx pdgu aq
c726: f7cz s63y 52c4 a4fj z7ar 7ivc by
c735: d741 gcwa x4f7 6q3j z7ao 7ctn c5
c744: jcc3 thaz xng7 bh7s xvq7 7haz gc
c753: xnqa js7s xtop d7ih elqs pnxh gv
c762: alha ff72 d77p f7w6 7d7p 7777 e4
c771: 7d7p b7ha 7bxx clus vrr2 mm4x be
c780: wf7x e73d pvch a777 7777 77h ft
c78f: u77b p777 7bvj ykel ufv7 ajh7 dk
c79e: 7771 qflx sfvi p777 7777 7777 c4
c7ad: 7771 sjh7 7bli gf3n a7id fszd fe
c7bc: huhe jtrs jubu djyo iegb 7pjc 7e
c7cb: hmbu fty7 dafd jure ipcc 7la7 av
c7da: dpxc boid flx7 77q6 7c6p a6x7 gg

```

Listing 2: Bildschirme editieren wird zum Kinderspiel

```

"mini-screen .obj"      0801 0dc6
0801: ald7 77d5 fhxc llh7 777j s7dm ej
0810: qhaj r7de orbw zhdz 3vq7 acq7 d3
081f: zbgp cte4 c7eb atw6 4cpn mtgu b5
082e: d7op vnga 66h7 lhad amfo 3bq7 7b
083d: 3s66 a3bh d7r7 vzfi roh7 fsc4 c5
084c: awdx s3aw yfeo 7nni qoh7 fsgc c5
085b: acdx y3bo yfb6 7ffi p2xa urlg ac
086a: 57xl sbgp 7xpm e6z1 exdb ahpi c5
0879: iqb7 y2q7 zafb 3bgn dghd xkph gd
0888: dbq7 rsan a7pl xbmf orrg zfa7 7r
0897: 5c6t xkph utlm arhu 57cb a2pk cu
08a6: ipw7 phgc amfb 3ba7 thdr 7qgc bo
08b5: udgx kt4b 7b54 xba7 zk65 qx7i bd
08c4: zczr a2pi ttam 77z1 qxdj r7eb 7q
08d3: 7bpb 7hfu 64fc 3bj1 i47t hbf7 aa
08e2: i4ge hheb adpd iyi7 npfz d7e4 az
08f1: opdr atw6 4cpa atgu d7op vhg d ew
0900: 66xo vra7 dpev grjs 57cl rsgp c5
090f: whwn rhbd 3vtp 4ans th7k 2c7i fx
091e: dcio 6zg7 aobv jhgn afrr e3ae f7
092d: th7j apdf 6nbo yjo2 tkhj aqy7 bk
093c: 2c6r 72pm daw7 zhaz atpa 5by7 ar
094b: 3s66 a5y7 dpet ycpb dabh kjhn fv
095a: pwiz d7e4 r3dr atw6 4cp7 wtgu 7s
0969: dcw7 sihb 5cjq r7eb 7bpl 7hfu fr
0978: 64fc 3bhr irid 5pjd dagu dh7r du
0987: jnid bure jm7u lq17 jmau dqje ga
0996: iyfd 5pjd dait ftre hugc phgp gx
09a5: 65oc yac4 ud7h k54i 7rb6 yjh7 cv
09b4: pw5z spde 6xp7 jbu1 2bb6 yjoh gd
09c3: pw5z sp3e 6yf7 jbu1 7bb6 wjn7 dv
09d2: pw5j r7de 6vtp lao5 d7bp ujoh be
09e1: pw4z sp3e 6rt4 qao5 ipbp thct eu
09f0: atpc vb4b apb7 7hez 65qi wh7k ff
09ff: ttab aoo6 lbq7 ih77 vg4y c6lh co
0a0e: zc35 m6gf 62em a3s7 shst zrjn gn
0ald: advu fpzr hubt 3hvb fdvc 7ixm gv
0a2c: aiod lli7 gtpd dszr hqbu dpzo ek
0a3b: iggu jtpm hxyr 7oi7 hi7t frzg bc
0a4a: jigu jerd aucc jha4 daod 5srt fz
0a59: dagt 3kzo hyc7 zqgq d75r 7qbi gs
0a68: jibt fubo jilr 5qbo jlpd fszm dy
0a77: iu7t 3q7m hxyb 7oi7 jmau dqje aa
0a86: ixpb zoq7 dqas 7lap aucc hha4 da
0a95: d7rd flap f7pb zoq7 jmau dqje ai
0aa4: ixft lmq7 gtpd xsza hpwu fjpj dx
0ab3: htpe fpzr hubt 3c7f g7pe zhbl gn
0ac2: i47t hbf7 i4ge hcjr jugb 5tzt ds
0ad1: i4hb 7oi7 iabt xt7m auku drjt ge
0ae0: jqbt 3hbb kope 7pjt jldt fry7 bj
0aef: iu7t rtri hxp d rsg7 fd3s rlpm ff
0afe: dbq7 rhbd 3vq7 aohx ahpm e66h d2
0b0d: 3csm a417 c3er ayg6 5c4r 7i7k an
0b1c: irg7 qjh7 pfff ajha pwfq gino be
0b2b: 57fj r7de y5r3 4ktg 7hpa gzx ch
0b3a: lbq7 aonc alp m e66h 37b4 a4m7 fn
0b49: 7bb7 dh7e alp n i66p 6mdb 7i7k ca
0b56: mcqg 23ck ydh6 az51 bkxn orhs ee
0b67: 5c93 sepp 26dq 13bx ydn6 au5i av
0b76: qwxm grlq 5c93 sdwp yody g3fg e3
0b85: yfn6 ap4d 7k7a a37i sfmp vhf7 7w
0b94: 66dh h7rl iper 7ha7 d7pb 7ha7 7d
0ba3: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 dt
0bb2: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 de
0bc1: d7pd 3pjm ht4f ai7b 57hh qa7b cd
0bd0: th7k 2x7k dcio 6zg7 7oho jsbl db
0bdf: annr agmm cchb s5hi abfq 4x7 b f
0bee: udjx zfpf l7pd iymb 7vpb lfa7 bc
0bfd: 5c6z rwi7 zk6z r7le zntu vhf7 ck
0c0c: 65tr icll alpd pb4i a5q7 qja7 fe
0c1b: wx6r j7ub snp7 vne4 63pl a6y7 7t
0c2a: mxfr 72pm d747 27ho doa6 6jhp f2
0c39: qvf7 vhg d 66xo vsdn a7pd iy17 bl
0c48: npfz d7e4 lxfb atw6 4cpa ytgj gj
0c57: dcro 63g2 yea6 aefi h6xa 4tqg fc
0c66: bibi drjr huau hszr kqpd 5tq7 ei
0c75: hqgu fh7r hnid 5sjm hegd hhd d ck
0c84: 3vqa qh7f c7po a64i 7fcp 6h7m ea
0c93: db56 6jhh pv4j rxde wdpm k3ae 7y
0ca2: whpk i64e hndw m64i 7bby 7hcn aj
0cb1: avp7 ka7b dbr6 6ao2 tpah qtgt e6
0cc0: dbr6 6i0p z7wz datf znso vfm c q
0ccf: wtpc 6jy7 tw6z mdfp cruc 7aq7 bi
0cde: zk6t ytxl daw7 zhgd 66dr a3at af
0ced: dcp6 637d t7a4 aoub 7zcm fhck gc
0cfc: 63pd e4q7 ghfr 72pm udhm kt4b go
0d0b: 7b5s 7ci7 zk65 qx7j zczr ary6 eh
0d1a: yf4a a5jl qxdb ayg6 ydpo arg7 fu
0d29: 3g66 arnp 5hra dhbr huje jtrn 7r
0d38: dbj1 r7de rbt p chph tawr anw6 77
0d47: ud7b aoo6 dc7o 6jhh dbzo 6jko 7j
0d56: dbko 5hee 63pm e6yd rah6 mjhh fp
0d65: dbu6 6jha dca6 5xei atpm e627 aq
0d74: thbz 7ahx dcxo 5xa7 thdr 7qge du
0d83: daz7 2hp7 wvyp zhfr 66tn 7d5f g4
0d92: 5tpa 5by7 3s66 a5zh d7r7 vzfi 7b
0dal: kqx7 mrjn 57dm azi7 hsr t xkph ai
0db0: irg7 ppjr htpe rszu daiu jtre f2
0dbf: g3pb pvio ixt3 tdgz qjqa 4qob gx

```



Weiter geht's in unserem Basic-Baukasten: Diesmal gibt's Speicherbefehle, einfache Anweisungen zum Zeichnen von Linien und den Befehl, mit dem man Hypra-Basic bei Bedarf auch einmal abschalten kann.

von Heinz-Georg Behling

Nach den ersten beiden Modulen in der letzten Ausgabe, brennen Sie sicher schon darauf, Hypra-Basic weiter zu vervollkommen. Für alle, die es noch nicht kennen, hier noch einmal das wichtigste in Kürze: Hypra-Basic ist eine modular aufgebaute Basic-Erweiterung, die Sie sich ganz nach Ihren Wünschen zusammenstellen können. Dazu liegen Hauptprogramm und Befehle jeweils getrennt vor, so daß Sie sie selbst zusammenmergen können.

Hypra-Basic übernimmt nur die Funktion des Linkens, wobei im Speicherbereich liegende Programme verschoben und an die neue Adresse angepaßt werden.

Alles, was Sie zum Start brauchen, sind die Programme: »BASIC .ASS«, »HYPRABASIC«, »DOKUMENT« und »MG SPEICHER«. Sie haben folgende Aufgaben:

BASIC .ASS

Dieses Programm paßt bei Programmverschiebungen die Adressen an den neuen Bereich an. Außerdem enthält es die zur Erweiterung des Basic-Interpreters notwendigen Routinen in Maschinensprache.

Hypra-Basic

Hiermit werden einzelne Module zu einer kompletten Erweiterung verbunden und gespeichert. Es ist somit Herzstück des gesamten Programms.

Dokument

Für einen Überblick über die auf einer Diskette enthaltenen Module und Befehle ist dieses Tool sehr nützlich. Es vermittelt Ihnen außer den Namen der Befehle auch noch andere wichtige Daten (Adressen etc.).

MG SPEICHER

speichert ein Maschinenprogramm nach Angabe von Modulnummer, Start- und Endadresse.

Modul 3

Befehlsart: Grafik

Anzahl: 3

1. Befehl: **WLINE AZ,AS,Länge,Farbe**

Adreßbereich: 49152 bis 49228

zeichnet eine waagerechte Linie in einen LowRes-Bildschirm. Kreuzungen mit senkrechten Linien werden dabei berücksichtigt.

AZ gibt die Bildschirmzeile, AS die Spalte an, in der die Linie beginnt. Die Länge wird in Zeichenbreiten angegeben, die Farbnummer entspricht der üblichen Commodore-Farbtabelle.

Beispiel: WLINE 2,4,10,1

zeichnet eine Linie in der zweiten Bildschirmzeile beginnend an der vierten Zeichenposition. Die Bahn ist zehn Zeichen lang (entspricht 80 Pixel) und weiß.

2. Befehl: **SLINE AZ, AS,Höhe, Farbe**

Adreßbereich: 49229 bis 49335

zeichnet eine senkrechte Linie in einen LowRes-Bildschirm. Für die Parameter gilt das schon bei WLINE gesagte.

Beispiel: SLINE 2,4,10,14

In der vierten Bildschirmspalte wird eine senkrechte Linie, beginnend in der zweiten Spalte, gezeichnet. Sie ist zehn Zeichen lang und hellblau.

3. Befehl: **RELOW AZ,AS,Breite,Höhe,Farbe**

Adreßbereich 49336 bis 495140

zeichnet ein Rechteck in einen LowRes-Bildschirm. AZ und AS kennzeichnen die obere linke Ecke. Breite und Höhe werden in Zeichenbreiten angegeben.

Beispiel: RELow 2,3,10,5,1

Ein zehn Zeichen breites und fünf Zeichen hohes Rechteck wird mit der linken oberen Ecke an der Bildschirmposition 2,3 gezeichnet, es hat die Farbe schwarz.

Hypra-Basic

Neue Module

Modul 4

Befehlsart: Speicheroperation

Anzahl: 1

1. Befehl: **TRANS Start, Ende, Startneu**

Adreßbereich 49152 bis 49250

verschiebt den Inhalt des Speicherbereichs von Start bis Ende zur neuen Startadresse Startneu. Dieser Befehl arbeitet nur mit dem RAM, d. h., es kann auch RAM unter dem Basic bzw. Betriebssystem benutzt werden.

Beispiel: TRANS 1024,2023,40960

verschiebt den Bildschirmspeicher unter den Basic-Interpreter.

Modul 5

Befehlsart: Speicheroperation

Anzahl: 2

1. Befehl: **RAMVAR Startadr,Länge,var\$=' '**

Adreßbereich 49152 bis 49223

Bringt ASCII-Zeichen aus dem RAM in eine String-Variable

Beispiel: RAMVAR 40960,10,a\$=' '

Der Inhalt der Speicherzellen 40960 bis 40969 wird als Text in die Variable a\$ gebracht. Dieser Befehl bezieht sich nur auf den RAM-Bereich!

2. Befehl: **VARRAM Adresse,Variable\$**

Adreßbereich 49224 bis 49269

Umkehrung von RAMVAR, bringt den Inhalt der Stringvariable in den Speicherbereich ab Adresse.

Beispiel: VARRAM 40960,a\$

Der Inhalt von a\$ wird im Speicher ab Adresse 40960 abgelegt.

Modul 6

Befehlsart: Variablenoperation

Anzahl: 3

1. Befehl: **SWAPVA Var1,Var2**

Adreßbereich 49152 bis 49204

vertauscht den Inhalt zweier Variablen miteinander

Beispiel: SWAPVAR an, be
tauscht den Inhalt von an mit dem von be

2. Befehl: **SWAPAR Arr1,Arr2**

Adreßbereich 49205 bis 49259

wie SWAPVA, aber für Arrays

Beispiel: SWAPAR D\$,G\$

tauscht den Inhalt des kompletten String-Arrays D\$(n) mit dem von G\$(n) aus. Beide Arrays sollten vorher dimensioniert sein (gleiche Größe).

3. Befehl: **DUPEAR Arr1,Arr2**

Adreßbereich 49260 bis 49347

Das Array Arr1 wird komplett in das Array Arr2 kopiert. Es ist darauf zu achten, daß beide vorher dimensioniert sind und die gleiche Größe besitzen. Dieser Befehl ist z. B. dann nützlich, wenn Unterprogramme an ein bestehendes Hauptprogramm angepaßt werden müssen oder wenn die ursprünglichen Daten erhalten bleiben sollen.

Beispiel: DUPEAR AS,M

Das Zahlenarray AS wird vollständig ins Array m übertragen. Achten Sie darauf, daß beide Arrays den gleichen Variablentyp besitzen.

Modul 7

Befehlsart: allgemein

Anzahl: 1

1. Befehl: **OFF**

Adreßbereich 49152 bis 49162

schaltet die Erweiterung ab. Sinnvoll, wenn es zu Kompatibilitätsproblemen kommt.

Modul 8

Befehlsart: Bildschirmsteuerung

Anzahl: 1

1. Befehl: **SCROLL Mode,AS,AZ,ES,EZ,(var\$)**

Adreßbereich 49152 bis 49490

scrollt einen rechteckigen Bildschirmausschnitt mit der linken oberen Ecke AS,AZ und der rechten unteren Ecke ES,EZ nach oben oder unten (Mode = 0: aufwärts, Mode = 1: abwärts). In die frei gewordene Zeile wird, falls angegeben, die Variable var\$ ausgegeben.

Beispiel: SCROLL 1,2,4,5,10,a\$

scrollt das Rechteck zwischen 2,4 und 4,10 nach unten und gibt a\$ in der freien Zeile aus.

Modul 9

Befehlsart: Variablenoperation

Anzahl: 1

1. Befehl: **DUMP**

Adreßbereich 49152 bis 49373

zeigt den aktuellen Variablenspeicher auf dem Bildschirm an. Nach jeder Ausgabe kann mit <SPACE> weitergemacht werden.

Module gesucht!

Achtung, Basic- und Maschinensprache-Programmierer, wir möchten Hypra-Basic noch erweitern. Also, schreibt Module und helft uns dabei. Selbstverständlich soll das nicht umsonst geschehen. Wenn uns Euer Modul gefällt, werden wir es veröffentlichen und es gibt selbstverständlich ein Honorar dafür.

Also, seid kreativ, programmiert, was Euch im Basic des C 64 noch fehlt (Grafik-, Sound- oder Floppy-Befehle, aber auch anderes). Schickt alles dann mit ausführlicher Beschreibung an

Markt & Technik

64'er-Redaktion

Stichwort: Neue Module

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

(ab 1.7.93: 85538 Haar)

Hypra-Basic auf Diskette

Hypra-Basic und die vorhandenen Module nehmen inzwischen einen Raum von etwa 200 Disketten-Blöcken ein, kurz gesagt, Sie sind zu lang, um Ihnen das Abtippen zuzumuten.

Deshalb haben wir uns einen besonderen Service ausgedacht: Gegen Einsendung von zehn Mark erhalten Sie Hypra-Basic auf Diskette inkl. 62 Modulen mit insgesamt 84 Befehlen. Damit sparen Sie eine Menge Zeit. Die Beschreibung der einzelnen Module werden wir in den nächsten Ausgaben des 64'er-Magazins veröffentlichen, für einen ersten Überblick können Sie sich auch mit dem Programm »Dokument« eine Befehlsliste ausdrucken lassen.

Die Adresse für Ihre Bestellung lautet:

Kleinpeter & Partner

Verlagsservice

Stichwort: Hypra-Basic

Am Wiesrain 2

8000 München 45

(ab 1.7.93: 80939 München)



Eigene Routinen

Wenn Sie eigene Befehle einbauen möchten, gilt es einige Punkte zu beachten:

1. Start- und Endadresse müssen bekannt sein
2. Datenbereich, beispielsweise Texte, Fehlermeldungen oder sonstiges, müssen am Ende nach dem Maschinencode folgen. Dies ist notwendig, damit die Verschieberoutine diese Daten nicht als Befehle mißverstehen und dann entsprechend Adreßanpassungen vornimmt. Dadurch würden Texte zerstört werden.
3. Die Anzahl der Datenbytes muß bekannt sein
4. In den neuen Befehlswörtern dürfen keine vorhandenen Basic-Befehle vorkommen (Beispiel: TRON, enthält ON).

5. Module, die mehrere Befehle enthalten, müssen in sich geschlossen sein. Sie dürfen also nicht Bezug nehmen auf Befehle in anderen Modulen.

6. Pro Modul dürfen maximal 16 Befehle vorhanden sein.

7. Der Filename muß dieses Format haben: »xERW .ASS«. Beachten Sie, daß vor ».ASS« ein Leerzeichen stehen muß.

8. Das Modul muß so programmiert sein, daß es auch über SYS Adresse, P1, P2, ...

aufgerufen werden kann. P1, P2 usw. sind die Parameter, die an die Routine übergeben werden sollen. Vor dem ersten Parameter darf kein Komma stehen.

Das komplette Programmpaket auf Diskette mit über 60 Modulen erhalten Sie bei uns für zehn Mark (siehe Textkasten »Hypra-Basic auf Diskette«). Wir glauben, daß Ihnen dieser Service besser zusagt als stundenlanges Abtippen der vielen Einzellistings. Außerdem haben Sie dann sofort das komplette Paket auf einmal.

Die Anleitungen der einzelnen Module bringen wir dann der Reihe nach im 64'er. Die für das Hauptprogramm finden Sie übrigens in der 64'er Ausgabe 5/93.

Falls Sie selbst Module schreiben möchten, lesen Sie einmal den Textkasten »Module gesucht«, es dürfte sich lohnen.

Und damit nun zu den Befehlen dieser Ausgabe:

Bedienung

Für alle, die die letzte Ausgabe nicht greifbar haben, hier noch einmal die Kurz-Anleitung: Wenn Sie das Programm »HYPRABASIC« laden und starten, erscheint ein Auswahlmenü. Mit den Funktionstasten können Sie jetzt wählen:

F1 Erweiterung erstellen

Sie können aus den auf der Diskette vorhandenen Modulen die gewünschten aussuchen und zu Ihrem Basic zusammensetzen. Dazu müssen Sie die Modulnummern eingeben. Wenn Sie alle gewählt haben, geben Sie <E> ein. Die gewählten Nummern werden auf dem Bildschirm angezeigt. Sollten Sie sich vertippt haben, geben Sie ein <F> ein, damit löschen Sie die letzte Zahl.

Nachdem Sie die Eingabe beendet haben, müssen Sie nach einer Sicherheitsabfrage die Speicherbereiche für die neue Befehlstabelle und die Erweiterung selbst angeben. Sollen beide Teile direkt aufeinanderfolgen, genügt es, <RETURN> zu tippen.

Die möglichen Speicherbereiche müssen im ständig erreichbaren RAM liegen. Außerdem sollten die Adressen nicht zu weit unten im Speicher angeordnet sein, da dort ja Hypra-Basic selbst liegt. Mögliche Adressen sind:

a) für Befehlstabelle und Erweiterung

13200 bis 40959 (\$3390 bis \$9FFF) und

49152 bis 53247 (\$C000 bis \$CFFF)

b) für die Befehlsmodule

13200 bis 53247 (\$3390 bis \$CFFF) und

57344 bis 65535 (\$E000 bis \$FFFF).

Anschließend generiert das Programm die Erweiterung.

F3 Erweiterung speichern

Die unter Punkt 1 hergestellte Erweiterung befindet sich bis jetzt nur im Speicher, mit diesem Punkt kann sie auf Diskette gespeichert werden. Dazu müssen Sie Namen für die Befehlstabelle und die Module eingeben (falls beide Teile unabhängig voneinander existieren). Andernfalls ist, wie unter 1, bei Module nur ein Leerstring einzugeben. Wählen Sie als Namen ein Wort, das Rückschlüsse auf den Inhalt gibt (Beispiel: Disktool).

Nach einer Sicherheitsabfrage erfolgt das Speichern

F5 Parameter eingeben

Wenn Sie eigene Befehle in Hypra-Basic einbinden möchten, müssen Sie dem Programm einige Informationen mitteilen: Modulnummer, Anzahl der darin enthaltenen Befehle, Namen der Befehle und deren Start- und Endadressen und die Anzahl der benötigten Datenbytes. Anschließend speichert Hypra-Basic das Modul auf Diskette.

F2 Protokoll

Um alles kontrollieren zu können, gibt Ihnen der Computer hier noch eine Übersicht über die aktuelle Erweiterung aus. Auf Wunsch können Sie sie auch ausdrucken lassen.

Quality-Druck

Proprint ist eine Erweiterung zum Textprogramm Texter (Ausgabe 2/92), die eine wesentliche Steigerung in Druckqualität und -komfort darstellt.

von Andreas Dehmel

Proprint ist eine externe Druckroutine für den Texter. Das Programm beherrscht dabei in erster Linie Proportionalschrift. Nebenher beherrscht es noch Dinge, die dafür sorgen, daß bei Breitschrift nicht über den rechten Rand gedruckt wird, und beim Einrücken nicht unterstrichen wird usw.; die beiliegende Beispielseite demonstriert das bildhaft. Als Proportionalschriften werden die druckerinternen verwendet; man braucht dafür also einen Drucker, der über derartige Schriftarten verfügt (was im Zeitalter der 24-Nadel-Dumpingpreise keine Besonderheit mehr sein sollte). Das hat den gewaltigen Vorteil einer sehr hohen Auflösung, anders als bei Programmen, die die Schrift im Computer in Grafik umwandeln und aufgrund des dafür viel zu kleinen Speichers arge Abstriche bei der Druckqualität machen müssen. Für jede der drei Schriftarten des Texters (t1, t2, t3) legt Proprint eine Tabelle an (zu je 128 Zeichen), in der für jedes Zeichen die Breite angegeben ist; dazu später mehr. Bildschirmausgabe ist nicht mehr möglich, da das bei Proportionalschriften ein äußerst schräges Bild ergeben würde. Proprint verwaltet intern den Zustand, in dem sich der Drucker befindet (zumindest die Druckerkommandos, die aus Pr.Code # 1 an den Drucker geschickt wurden) und kann so eben z.B. Breitschrift berücksichtigen; dazu mehr unter Drucktechnik. Das Programm ist darauf ausgelegt, auf die Texter-Programmdiskette kopiert zu werden, denn es benötigt einige Files des Originalprogramms, nämlich CHARSET, KEYTAB und C.IRQ. Geladen wird Proprint über das File Proboot.

Programmbedienung

Nach dem Laden erscheint eine Menüauswahl; angesteuert werden die einzelnen Punkte mit den CRSR-Tasten; Menüpunkte aktiviert RETURN. Aus den einzelnen Punkten kommt man mit F8 wieder ins Hauptmenü. Alle Zahlen, die in den Menüs einzutragen sind, müssen Hexadezimal sein! Die Obermenüpunkte sind DISK, VIEW, SETUPS und OUTPUT.

Menüpunkt Disk

1. Load

Laden eines Textes. Die Eingabe verläuft dabei genauso wie beim Texter. Auch hier stehen als Typen »n« (normal) und »p« (gepackt) zur Verfügung. Vor dem Laden wird der komplette Textspeicher gelöscht, nach dem Laden der Diskstatus angezeigt. Per Tastendruck geht's zurück ins Hauptmenü.

2. Dir

Anzeigen des Directorys. Die Ausgabe kann mit CTRL angehalten, mit STOP abgebrochen werden. Nachdem das Directory fertig angezeigt oder abgebrochen wurde, wird der Diskstatus angezeigt.

3. Gt.Textup

Übernimmt – soweit für Proprint verwendbar – die Druckeinstellungen des Texters. Vorher kommt allerdings noch eine Sicherheitsabfrage. Wird »y« eingetippt, wird von Diskette TEXTUPS geladen; die Texter-Diskette muß also im Laufwerk liegen. Übernommen werden die Farben, die Daten aus COMMANDS (alle Druckerkommandos), FORM, die Daten unter OUTPUT und die PRINTER-TABLE. Nicht übernommen werden spezifische Druckkommandos von Proprint sowie die Weitentabelle der Proportionalschriften.

4. Saveset

Speichert die Einstellungen des Programms (Daten unter SETUPS / OUTPUT) unter dem Namen PROUPS auf Diskette; das sollte die Diskette sein, auf der auch Proprint enthalten ist, da dieses File beim Starten von Proprint gebootet wird.

Menüpunkt VIEW

Besteht nur aus einem Punkt: View Txt. Hier liegt die Betonung auf view: dieser Unterpunkt ist kein Editor, sondern lediglich eine Chance, zu überprüfen, ob man den richtigen Text im Speicher hat. Am Text kann man also keine Veränderungen vornehmen, dafür ist der Texter da. Man sollte also vor dem Laden von Proprint sicherstellen, daß der Text einwandfrei ist. View fragt folgende Tasten ab: CRSR up/ down/ left/ right (bewegt Cursor), RETURN (Cursor an den Anfang der nächsten Zeile) und F8 (Exit). Es wäre zwar möglich gewesen, einen Editor zu integrieren (wenn auch aus Platzgründen keinen so leistungsfähigen, wie im Texter), das hätte allerdings das Programm nur unnötig aufgebläht.

Menüpunkt SETUPS

Bei allen Einstellungen gilt: die CRSR-Tasten steuern den Cursor; CRSR up/down setzt den Cursor an den Anfang der logisch vorigen/nächsten Zeile. INST/DEL funktioniert wie aus dem Basic-Editor bekannt, CLR löscht die aktuelle Zeile. RETURN schreibt die Änderungen in den Speicher und verläßt den Unterpunkt, F8 cancelt. Die 16 Byte langen Druckerkommandos unter Pr.Code # 1/2 haben jetzt auch eine Länge (zur Entlastung des Druckerpuffers); das Ende wird durch das Zeichen für leeren Speicher (wie am Ende eines Textes) angezeigt. Sollten Fehler auftreten (z.B. Zeichen, die nicht als Zahlen interpretiert werden



Das Menü von Proprint. Hinter fast jedem Punkt verbergen sich noch Unterpunkte.

können (also alles, was nicht 0 bis 9 und a bis f ist), obwohl sie in Zeilen stehen, in denen nur Zahlen stehen dürfen), werden diese invertiert und der Unterpunkt wird neu gestartet. Alle Zeilen, die nicht 16 Byte lange Druckerkommandos oder Textzeilen sind (Tabellen, kürzere Zeilen etc.) müssen über die volle Länge mit Hexzahlen gefüllt sein. Wird ein anderes Zeichen (auch das für leeren Speicher) gefunden, bedeutet das einen Fehler, der invertiert dargestellt wird.

1. Pr.Code # 1

Hier ist die Aufteilung wie im Texter auf Seite 1 von COMMANDS. Es sind also die Druckerkommandos b1/0, e1/0, r1/0, i1/0, u1/0, h1/0, l1/0, t1/2/3 und s. Es ist dabei folgendes zu beachten: An und für sich können die Funktionen frei belegt werden, bis auf einige Ausnahmen: jedes Druckerkommando muß mit »1« ein- und mit »0« ausgeschaltet werden. Außerdem muß und darf nur e1/0 Breitschrift ein/ausschalten (und zwar doppelte Breite, nicht dreifache!) und nur t1/2/3 eine andere Schriftart anwählen. Mißachtung dieser Regeln führt dazu, daß die Ränder nicht mehr eingehalten werden können. Ob allerdings u1/0 oder r1/0 das Unterstreichen ein/ausschalten, ist nach wie vor egal.

2. Pr.Code #2

Hier sind unter anderem die Codes von Seite 2 von COMMANDS des Texters vertreten, also die Kommandos 0 bis 9 (beliebig), START (Drucker initialisieren), L.F. (Carriage Return mit Linefeed), L.F.2 (Carriage Return ohne Linefeed) und Pr/Sec (Drucker/Sekundäradresse).

Zusätzlich sind einige neue Steuercodes hinzugekommen:

- **Reset:** Hier sollte eine Sequenz stehen, die Ihren Drucker veranlaßt, alle Extras wie Breit-, Kursiv-, Fettdruck usw. abzuschalten, so daß mit Standardschrift gedruckt wird. Vorsicht beim vollen Zurücksetzen des Druckers, denn das kann auch evtl. den eingestellten Zeilenabstand ungünstig verändern.
- **Graphic:** Hier kann eine Sequenz stehen, die den Drucker eine Nullspalte Grafikdaten ausdrucken läßt. Hier muß nichts stehen, wenn unter ADV.GRA. etwas eingetragen ist (dem wird dann der Vorzug gegeben).
- **Adv.Gra:** Viele Drucker schaltet man in den Grafikmodus, indem man nach einem Steuercode die Anzahl der Spalten, die als Grafik zu drucken sind, im Lo/Hi-Format an den Drucker schickt (z.B. Epson und Kompatible). Sollten Sie einen derartigen Drucker besitzen, empfiehlt es sich unbedingt, diese Zeile auszu-

füllen, anstatt Graphic (zur Entlastung des Druckerpuffers und zum schnelleren Druck). Die Anzahl der zu druckenden Spalten ist natürlich von der Situation abhängig und wird von Proprint während des Druckens verändert. Schreiben Sie an die Stelle der zu druckenden Spalten also zwei beliebige Hex-Bytes. Eingetragen muß aber unbedingt etwas werden, da andernfalls das Druckerkommando als zu kurz interpretiert wird.

- **B.P.C.:** »Bytes per column«, die Anzahl der Bytes, die für eine Grafikspalte an den Drucker geschickt werden müssen. Das hängt vom Grafikmodus ab und fordert in der Regel »1« für 8-Nadel-Grafik und »3« für 24-Nadel-Grafik.
- **Lo/Hi:** Damit das Programm weiß, an welcher Stelle in Adv.Gra. Lo/Hi-Byte der Anzahl der Spalten stehen müssen, ist hier die Nummer des Bytes (von links gerechnet, angefangen bei Null) anzugeben, an dem das Lo-Byte zu stehen hat. Das Hi-Byte wird automatisch eine Position dahinter geschrieben. Besteht also bei Adv.Gra. »1c5a(lo)(hi)«, so muß unter Lo/Hi »02« geschrieben werden, da eben dort das Lo-Byte steht.
- **Colours:** Die Farbeinstellungen (Farbtabelle wie im C-64-Handbuch) in der Reihenfolge Rahmen, Hintergrund und Vordergrund.

Zum Grafikmodus ist zu sagen, daß die Auflösung der Grafik dieselbe sein muß, in der unter »Width« die Breiten der Zeichen eingegeben wurden. Sind z.B. die Proportionalchriftbreiten in 7/360tel Zoll eingetragen, so muß auch die Grafikauflösung 360dpi betragen, um ein geschlossenes Druckbild zu erhalten.

3. Pr.Table

Wie im Texter auch: hier wird eingestellt, welcher Code bei Auftreten eines Zeichens an den Drucker geschickt wird. Die Zeilen

Das leistet Proprint

Proprint ist eine externe Druckroutine für das Textprogramm »The Texter«. Das Programm benutzt dabei Proportionalchrift. Die Druckqualität und das Layout werden wesentlich verbessert. Die Fähigkeiten moderner 24-Nadler werden voll ausgenutzt. Trotzdem ist das Programm flexibel und läßt sich an verschiedene Drucker anpassen.

Speichereinteilung

0390-087f:	PROUPS, Grundeinstellungen von Proprint. Dabei:
0390-04af:	Pr.Code #1, Reihenfolge wie im Programm
04b0-05af:	Pr.Code #2, die 16bytigen Druckerkommandos
05b0-05b3:	B.P.C., Lo/Hi, Pr/Sec.
05b4-05d5:	Längen der Druckerkommandos aus Pr.Code 1/2
05d6-05eb:	FORM, Reihenfolge wie im Menü (nur Zahlen!)
05ec-05f3:	OUTPUT, Reihenfolge wie im Menü
05f4-05f6:	COLOURS: Border, Background, Foreground
0600-067f:	PR.TABLE
0680-06ff:	FOOTS, Kopfzeilen und Fußnoten (nur Text)
0700-087f:	WIDTHS, 3*\$80 Bytes, Schriftarten 1, 2, 3
0880-16ff:	C.PROPRINT, das Druckprogramm. Dabei gefordert:
0880:	PROPEN, Sprung zur Routine »Druckkanal öffnen«
0883:	PRCLOSE, Sprung... »Druckkanal schließen«
0886:	PRLIST, Sprung... »Drucker auf LISTEN schalten«
0889:	PRUNLI, Sprung... »Drucker auf UNLIST schalten«
088c:	PROUT, Sprung... »Zeichen in A auf Drucker ausgeben«
1700-268e:	C.PROEDIT, das Auswahlménü von Proprint
2700-383d:	C.PROUT, das Ausgabeprogramm
38b0-390f:	PRST, Zwischenspeicher für Druckerstatus
3930-39ef:	C.IRQ, die Texter-Tastenroutine
3a00-3aff:	KEYTAB, die Tastaturtabelle
3b00-3bff:	TEBU, Textpuffer #1
3c00-3cff:	WOLI, Speicher für Zeilenaufbearbeitung
3d00-cfff:	Textspeicher
d000-dbff:	CHARSET, Zeichensatz
e000-ffff:	Puffer für Text
e000-e3e7:	Bildschirmspeicher
e400-e5ff:	FIGMEM, Speicher für Zahlen bei C.PROEDIT
e600-e7ff:	CHARMEM, Speicher für Zeichen bei C.PROEDIT
e800-e8ff:	LINEMEM, Speicher für Bildschirmlayout bei den Ménüs von C.PROEDIT



Der Drucker kann sehr genau angepaßt und eingestellt werden

durchlaufen die Hi-Nibbles (0x - 7x), die Spalten die Lo-Nibbles (x0 - xf) des Zeichens in Bildschirmcode. Da einige Leute scheinbar etwas Schwierigkeiten mit diesem System hatten, wurde es hier ein wenig verbessert: über jedem Byte ist nun das Zeichen zu sehen, um das es sich dabei handelt. Das ist also in Zeile 0, Spalte 1 »a«, in Zeile 4, Spalte 5 »E« usw. Das bringt Licht ins Dunkel!

4. Form

Hier wird das Druckbild bestimmt; das läuft wieder wie im Texter: Die ersten acht Bytes bestimmen den linken und rechten Rand der vier Spalten, die erste Spalte, deren rechter Rand »0« ist, wird nicht mehr gedruckt. Es folgen Indent (Einrücken), Borders upper/lower (oberer/unterer Rand), Lines (Zeilen pro Seite), Form Format, mit dem der Druck begonnen wird.

0: linksbündig, 1: rechtsbündig, 2: zentriert, 3: Blocksatz 2), Type (Schriftart, mit der begonnen wird, entspricht t1/2/3), sowie vier Zeilen, die im Rand gedruckt werden können (Zeile, Spalte oder Text. Soll eine Zeile nicht gedruckt werden [weil sie beispielsweise leer ist], so empfiehlt es sich, als Zeile »ff« auf jeden Fall anzugeben.).

5. Widths

Hier wird für jede Schriftart die Breite eingestellt, die jedes Zeichen hat (3 x 128 Bytes). Das Bildschirmlayout ist hierbei identisch mit dem von Pr.Table. Es ist zu beachten, daß keine Brüche, sondern ganze Zahlen einzugeben sind, nämlich die Zähler (normalerweise Breitenangabe in $\frac{1}{m}$ Zoll, m die Auflösung). Die Nenner sind dem Programm an sich egal, bis auf die Tatsache, daß die Einheit der Proportionalbreiten mit der der Grafik übereinstimmen muß (Bsp. s.»Pr.Code #2«). Die Breiten sind entweder im

Eine Demonstration:

Proprint ist eine Erweiterung zum Texter, die eine wesentliche Steigerung in Sachen Druckqualität und -komfort darstellt. Zuerst kann das Programm die Proportional-schriften des Druckers ausnutzen, zum anderen wird vom Programm verwaltet, in welchem Zustand sich der Drucker befindet, wodurch einige Dinge möglich sind, die ansonsten nur mit grafikorientierten Programmen machbar sind, was auf einem C-64 allerdings in der Regel eine Druckqualität bedeutet, die mehr Ähnlichkeit mit einem Tengelmannkassenzettel als mit einer LQ-Schriftart hat. Proprint benutzt die Proportional-schriften des Druckers und erreicht damit maximale Druckqualität.

Nebenher kann man z.B. die **Breit-schrift einschalten**, ohne daß über den Rand gedruckt wird, oder z.B. die Schriftart ändern: von Times zu Helvetica, oder vielleicht auch von Helvetica zu Bold, um nur einige Beispiele zu nennen. Außerdem kann man die **Unterstreichfunktion** einschalten, ohne daß auch beim Einrückten unterstrichen wird, oder daß eine andere Spalte auch unterstrichen wird. Selbige gilt auch z.B. für *Italics*, die keinen Einfluß auf die anderen Spalten haben.

Das beinhaltet auch, daß z.B. **Breit-schrift auch beim Zentrieren richtig in die Mitte gesetzt wird**. Das gesamte Layout des Drucks ist somit nicht mehr von der momentan eingestellten Schriftart oder -**Breite** abhängig.

Dabei bleiben alle Eigenschaften des ursprünglichen Texters erhalten und auch die Texte sind 100% kompatibel. Bei der Aufbearbeitung der Zeilen werden jetzt allerdings Verschiebungen der Wörter mit einer weitaus größeren Präzision vorgenommen, die nur vom Drucker abhängt. Hat die Proportional-schrift des Druckers eine Auflösung in 360_{dot} Zoll, so werden auch die einzelnen Wörter auf ein 360_{dot} Zoll genau platziert, nicht mehr wie früher auf ein Space genau; somit werden die Abstände zwischen den Wörtern einer Zeile fast exakt gleichmäßig, oder im Fall von zentriertem Druck wird jede Zeile **exakt in die Mitte positioniert**, was ein deutlich

besseres Gesamtbild des Ausdrucks ermöglicht. Stark bemerkbar macht sich die neue Technik auch bei der Benutzung von Blocksatz.

Weiterhin bleiben auch Dinge wie die Randsteuerung voll erhalten, genauso wie all die anderen komfortablen features des Texters, wie Serienbrief, Textverkettung usw. - somit ist Proprint die ideale Erweiterung für den Texter, deren Druckqualität nur durch den Drucker Grenzen gesetzt sind.

Grafikeinbindung ist allerdings immer noch nicht möglich, um das auf einem verfügbaren Level zu tun, bräuchte man ein einiges mehr Speicher; abgesehen davon geht es in der Regel um einiges schneller, etwas im Text freizulassen und die Grafiken einzukleben.

Um Proportional-schriften randbündig ausgeben zu können, sind natürlich Tabellen im Computer erforderlich, die die Breite jedes einzelnen Zeichens der drei Schriftarten angeben, die der Texter auf normalem Weg verarbeitet (t1, t2, t3). Das macht \$0180 = 384 Bytes, die eingegeben werden müssen, der Preis für einen erstklassigen Ausdruck.

Intern werden vom Programm alle folgenden Druckerkommandos verwaltet: bold, extra wide, reverse, italics, underline, high, low, type, set (die erste Seite von Commands im Texter). Die Commands 0-9 werden nicht intern verwaltet und gelten damit nur für eine Zeile einer Spalte, was aber nicht weiter stören dürfte.

Fazit: man kann sich all die **kleineren** und **größeren** Schweinereien erlauben, die man bei einer herkömmlichen ASCII-Textverarbeitung besser bleiben lassen sollte. Und damit wollen wir diese kleine Demonstration von **Proprint** beenden.

Probeausdruck, der die Fähigkeiten von Proprint sehr deutlich zeigt

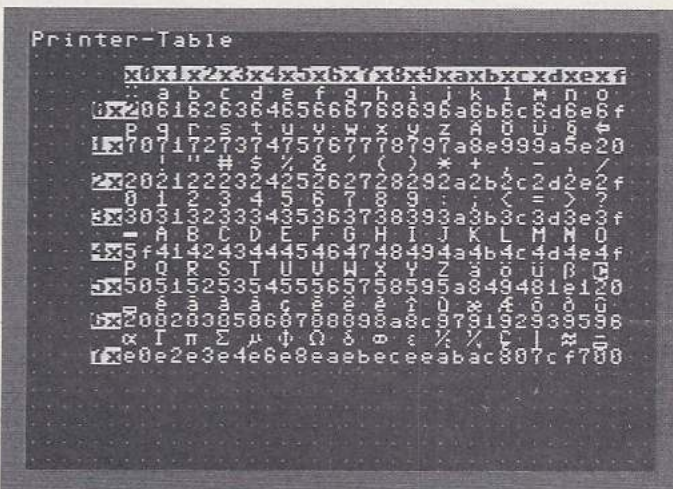
Menüpunkt OUTPUT

Besteht nur aus dem Punkt Print. Eine Bildschirmausgabe gibt es nicht mehr, da das bei Proportional-schriften etwas kompliziert, sehr langsam und optisch nicht gerade sehr schön wäre - ganz abgesehen davon, daß man wohl nichts mehr lesen könnte. Nachdem Print aufgerufen wurde, erscheint auf dem Bildschirm das selbe Menü, wie bei der Ausgaberroutine des Texters. Die ersten beiden Einstellungen »First page« und »Last page« bezieht sich auf die interne Seite (fängt immer bei Null an).

»Number 1st page« bezieht sich eben auf die Nummer, die die erste Seite haben soll. Das ist in der Regel die »1« (genau: 0001). »Single« bedeutet: Einzelblatteinzug bei »01«, Endlosdruck bei »00«. »Copies« schließlich bestimmt die Anzahl der Durchschläge (im Normalfall »01«).

Hat man z.B. fünf Seiten vorher ausgedruckt und will von da ab weiterdrucken, so muß unter »First page« »05« stehen (da die [intern] Seiten 00, 01, 02, 03, 04 bereits gedruckt sind). »Last page« ist außerdem inkl.: die eingestellte Seite wird noch mitgedruckt: »First page«: »d0«, Last page »d0« druckt genau die erste Seite.

Noch eine Änderung gegenüber der Ausgaberroutine des Texters: Proprint macht auch einen Zeilenumbruch, wenn ein »-« gefunden wird. Was die Druckgeschwindigkeit betrifft, so ist sie wegen der Übermittlung einer Menge an Grafikdaten langsamer, als die des Texters, vor allem der Druckerpuffer ist wesentlich schneller voll. Dafür sieht das Ergebnis um einiges schöner aus. Was auffällt, ist der riesige Speicher für die Druckroutine C.PRO-



Auch die einzelnen Buchstabenzeichen können angepaßt werden

Druckerhandbuch angegeben, oder man muß sie sich errechnen: z.B. jedes Zeichen 50 mal ausdrucken lassen und die Breite dieses Blocks messen. Bei einem Meßfehler von etwa einem halben Millimeter ergibt das 10 m Fehler pro Zeichen, das sind ca. $0.142 \frac{1}{360}$ Zoll, es sollte also kein Problem sein, die Breite auch auf $\frac{1}{360}$ Zoll zu bestimmen (durch Rundung), auch bei einem Meßfehler von 1 mm (Fehler pro Zeichen ca. $0.283 \frac{1}{360}$ Zoll). Eine Formel (m die Auflösung, also z.B. 360, 240, 120 (dpi), »l« die Breite des Blocks in mm): dann ist die Breite »b« des einzelnen Zeichens bezgl. »m« gegeben durch $b = l \times \frac{1}{m \cdot 1270}$. Ist z.B. m: = 360, l: = 100 mm. Dann ist b ca. $28.346 \frac{1}{360}$ Zoll, das wird gerundet auf $28 \frac{1}{360}$ Zoll. Das ist zwar aufwendig, muß aber wenigstens nur einmal gemacht werden, und auch das nur, wenn die Breiten nicht im Handbuch vermerkt sind. Wollen Sie zwar das Programm, aber keine Proportional-schriften verwenden, so können Sie das, es muß dann eben bei allen Zeichen dieser Schriftart die selbe Breite stehen (Bsp.: 12 cpi = $30 \frac{1}{360}$ Zoll = > \$1e (= 30) eintragen). Zuerst wird die Tabelle für t1 dargestellt (Nummer der Schriftart wird neben der Überschrift angezeigt). Mit den Tasten F1, F3, F5 wird zu den Schriftarten t1, t2, t3 umgeschaltet und zuvor die momentanen Einstellungen der letzten Schriftart im Speicher abgelegt.

PRINT. Das momentane Druckprogramm braucht noch nicht einmal \$80 Bytes, aber durch diese Speichermenge dürfte nun auch leicht Platz sein, um z.B. einen Userport-Druckertreiber zu installieren. Auf die gesamte Programmarchitektur genauer einzugehen, würde den Rahmen dieser Anleitung bei weitem sprengen und die meisten Leser wohl auch nur langweilen.

Die auf der Diskette enthaltene Version von Proprint ist auf einen NEC Pinwriter P20 konfiguriert. Die Proportional-schriftbreiten sind in einer Auflösung von $\frac{1}{360}$ Zoll eingetragen (die Grafikauflösung demnach 360 dpi). Die Schriftarten sind folgendermaßen eingestellt: t1: Helvetica, t2: Times, t3: Bold. Soviel zu dieser Anleitung. Ich hoffe, das Programm trifft auf positive Resonanzen. (aw)

Wo ist das Listing?

Dieses Listing umfaßt über 50 Blocks und würde über 5 Seiten im Heft in Anspruch nehmen. Deshalb wird das Listing nicht abgedruckt. Die Programme gibt es auf der Programmservice-Diskette und über Btx #4064#. Lesen Sie dazu das Programmservice-Angebot auf der drittletzten Seite. Das Programm »The Texter« befindet sich nochmals mit auf der Diskette.

Fließkommazahlen sind auch für hartgesottene Assembler-Freaks ein Alptraum: Begriffe wie Exponent oder Mantisse treiben nicht nur Matheversagern den Schweiß auf die Stirn. Alles aber halb so wild, wie die zweite Folge unseres Mini-Kurses beweist.

Wie Sie der Tabelle (Folge 1) entnehmen können, addiert MEMPLUS einen Wert zum FAC, auf den der Pointer gerichtet ist (hier: die 10). Im FAC steht also jetzt +10 = 13,14159... Zur weiteren Übung soll jetzt das Vorzeichen vom FAC umgedreht werden (-13,14159), dann addieren wir 0,5 (-12,64159), teilen das Ergebnis durch 10 (-1,26415) und geben es auf dem Bildschirm aus:

```
$C00E JSR $BFB4 ; wichtig für $BDD7
; Vorzeichenwechsel $C019 JMP $BDD7
$C011 JSR $B849 ; FAC drucken
; PLUS0,5
$C014 JSR $BAFE
; durch 10 teilen
$C017 LDY #$00
```

Greifen Sie jetzt zum Assembler oder Monitor, geben Sie das komplette kleine Programm einmal ein und starten Sie es mit SYS 49152

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint der gewünschte Wert -1,26415927 auf dem Bildschirm. Sie sehen, es ist gar nicht so schwer, mit Fließkommazahlen zu operieren. Das Schöne dabei ist, daß es gar nicht so sehr auf das Verständnis der internen mathematischen Vorgänge ankommt. Man muß nur wissen, wo welche Routinen stehen und wie man sie anwendet. Kleine Tricks wie das LDY #\$00 vor JSR \$BDD7 lernen Sie mit der Zeit durch Übung von selbst.

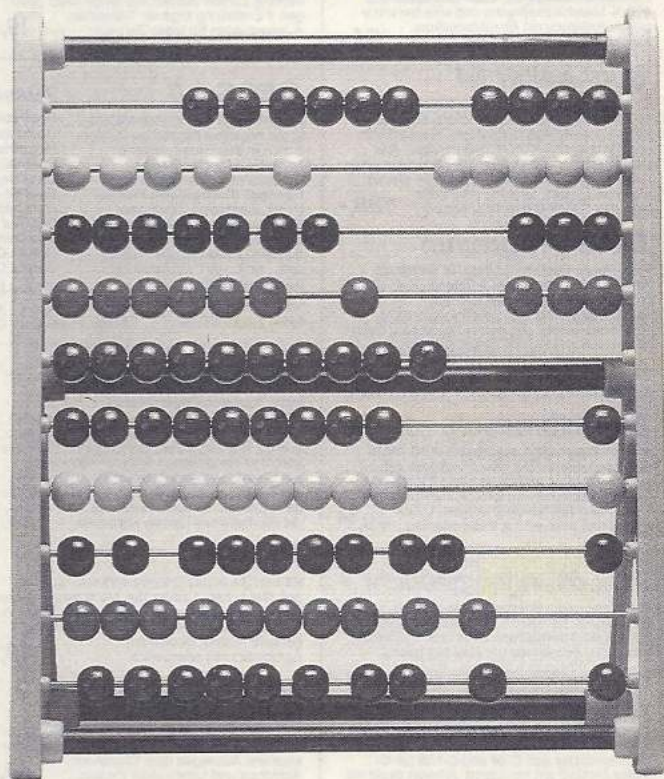
Bisher mußten wir uns darauf verlassen, daß Fließpunkt-konstanten wie 10, Pi, 0,5 im System zu finden sind. Jetzt versuchen wir es einmal mit anderen Zahlen. Als Beispiel möge die Division 4321/123 (ergibt ca. 35) dienen, die wir in Assembler ausführen wollen. Weder 4321 noch 123 findet sich als Konstante im System. Wir haben nun drei Möglichkeiten: Entweder speichern wir beide Zahlen als Fließkommazahl im Programm. Dies ist die beste Methode, da sie am wenigsten Speicherplatz und Rechenzeit braucht. Manche Assembler, z.B. der Profi-Mat, erlauben es, mit dem .FLP-Befehl solche Konstanten direkt einzubinden. Die zweite Möglichkeit wäre, die Ziffernfolgen 4321 und 123 im ASCII-Code in unserem Programm abzulegen und etwa mit \$BCF3 ins Fließkommaformat zu konvertieren. Das hat zwei Nachteile: Erstens kostet es relativ viel Speicherplatz und zum zweiten noch mehr kostbare Rechenzeit. Daher bedienen wir uns der dritten Möglichkeit: Die Zahlen 4321 und 123 speichern wir im Programm im Binärformat und wandeln dieses mit Hilfe der entsprechenden Routine (in der Tabelle steht an dieser Stelle »s.T.«) ins Fließkommaformat. Soll eine 16-Bit-Integerzahl ohne Vorzeichen (Wertebereich 0 bis 65535) in das Fließkommaformat gewandelt werden, übergeben Sie das Highbyte der Zahl in Adresse \$62 und das Lowbyte in Adresse \$63. Folgende Befehlsfolge übernimmt die Konvertierung:

```
LDX #$90
SEC
JSR $BC49
```

Eine genaue Erklärung würde zu weit führen. Trösten Sie sich damit, daß Basic genau diese Befehlsfolge im ROM ab Adresse \$BD0D auch verwendet, um etwa bei Basic-Listings (LIST) oder in einer Fehlermeldung die Zeilennummer auszugeben. Wenden wir uns wieder der eigentlichen Aufgabe zu. Zur Vorgehensweise: Die Division wird DIV (\$BB12) übernehmen. Also müssen wir im ARG den Wert 4321 (hexadezimal \$10E1) und im FAC die Zahl 123 (hex. \$007B) bereitstellen. Beachten Sie, daß in solchen Fällen immer erst der ARG, dann der FAC mit dem Wert belegt werden muß (Grund: Beim Belegen des ARG wird der Inhalt des FAC verändert). Erledigen wir das zuerst:

Das große Rätsel »Fließkomma- Arithmetik«

Teil 2



```
$C000 LDA #$10 ; Highbyte von 4321
$C002 LDX #$E1 ; Lowbyte von 4321
$C004 STA $62 ; speichern
$C006 STX $63 ; FAC := 4321
$C008 LDX #$90
$C00A SEC ; Vorbereitungsbehele
$C00B JSR $BC49 ; Integer -> FAC
$C00E JSR $BC0C ; FACARG
```

Erst wird also die Zahl 4321 in das Fließkommaformat gewandelt und dabei automatisch im FAC abgelegt. Da das Ergebnis aber im ARG stehen soll, führen wir noch FACARG durch. Wir haben bisher also die Zuweisung ARG := 4321 ausführen lassen. Ähnlich läuft es mit der zweiten Konstante 123:

```
$C011 LDA #$00 ; Highbyte von 123
$C013 LDX #$7B ; Lowbyte von 123
$C015 STA $62 ; speichern
$C017 STX $63 ; FAC := 123
$C019 LDX #$90
$C01B SEC ; Vorbereitungsbehele
$C01C JSR $BC49 ; Integer -> FAC
```

Jetzt stehen die gewünschten Werte im FAC und im ARG bereit,

wir können dividieren und das Ergebnis wie gewohnt am Bildschirm ausgeben.

```
$C01F LDA $61 ; Exponent vom FAC
$C021 JSR $BB12 ; dividieren
$C024 LDY #$00
$C026 JMP $BDD7 ; und ausgeben
```

Rufen Sie diese Routine mit

```
SYS 49152
```

auf, erscheint das Ergebnis der Berechnung auf dem Schirm: 35.1300813. Versuchen Sie doch zur Übung einmal die Division anderer Zahlen, teilen Sie einmal durch Null (der Computer merkt das!) und versuchen Sie statt der Division andere Rechenoperationen!

ASCII-Zahlen

Als nächstes widmen wir uns der Umwandlung einer hinter dem SYS-Befehl stehenden Zahl in High- und Lowbyte. Dieses Problem tritt in der Praxis häufig auf. Die Aufgabenstellung: Hinter dem Befehl soll, durch Komma getrennt, eine Zahl oder ein Rechenausdruck folgen; der Wert als Lowbyte/Highbyte in den unbenutzten Speicherzellen 251 und 252 landen. Sie werden dabei die FRMNUM-Routine sowie die Wandlung in das Integerformat kennenlernen. Als erstes haben wir aber ein Problem: Wie kann man Zahlenangaben hinter dem SYS-Befehl übernehmen? Und warum das Komma? Nun, die zweite Frage läßt sich leicht beantworten. Nehmen wir an, die Routine liegt ab 49152 und es soll die Zahl 800 gewandelt werden. Ohne Komma sähe der Befehl so aus:

```
SYS 49152 800
```

Diesen Befehl liest der Interpreter aber dummerweise als SYS 49152800 und gibt natürlich einen

```
?ILLEGAL QUANTITY ERROR
```

aus. Daher muß man das Argument 800 mit einem Komma von der Adresse 49152 trennen:

```
SYS 49152,800
```

Vorteil: Es gibt eine fertige Routine, die das Komma nach dem SYS-Befehl liest: CHKCOM mit der Adresse \$AEFD. Fehlt das Komma oder ist ein anderes Zeichen vorhanden, wird der

```
?SYNTAX ERROR
```

ausgelöst. Der Basic-Interpreter benutzt CHKCOM sehr häufig, etwa zur Erfassung des Kommas nach dem POKE-Befehl.

```
$C000 JSR $AEFD ; Komma holen
```

```
$C003 JSR $AD8A ; FRMNUM
```

Was ist bisher passiert? Wir haben das Komma nach dem SYS-Befehl »geholt«. Jetzt rufen wir FRMNUM (vgl. Tabelle) auf. Auch dabei handelt es sich um eine zentrale Routine des Basic, die einen beliebigen numerischen Term hinter einem Basic-Befehl (in diesem Fall SYS 49152,) holt, auswertet (berechnet) und im FAC an das Maschinenprogramm zurückgibt. Nach dem Befehl in \$C003 steht jetzt also die übergebene Zahl im FAC. Um später Platz für eine kleine Ergänzung zu haben, fügen wir dreimal den NOP-Befehl ein. Danach kann der im FAC stehende Wert in High- und Lowbyte gewandelt und gespeichert werden.

```
$C006 NOP ; Platzhalter
```

```
$C007 NOP
```

```
$C008 NOP
```

```
$C009 JSR $B7F7 ; wandeln nach Integer
```

```
$C00C STY $FB ; Lowbyte nach 251
```

```
$C00E STA $FC ; Highbyte nach 252
```

```
$C010 RTS ; und fertig
```

Neu ist dabei die INTEGER-Routine \$B7F7. Diese wandelt den im FAC stehenden Wert (besser gesagt: den Vorkommaanteil) in High- und Lowbyte und übergibt das Highbyte in den Akku und das Lowbyte ins Y-Register. Diese beiden Werte können wir dann in den Adressen 251 und 252 speichern. INTEGER gibt einen

```
?ILLEGAL QUANTITY ERROR
```

aus, wenn die Zahl im FAC kleiner als 0 oder größer 65535 (256^2) ist. Wenn Sie nicht gerade mit Werten arbeiten, die bei Dagobert Duck beim Zählen seines Geldes auftreten, wiegt diese Einschränkung nicht schwer. Probieren wir die Routine einmal aus: SYS 49152,800

Der Computer meldet sich daraufhin

```
READY.
```

In den Speicherzellen 251 und 252 stehen jetzt Low- und Highbyte von 800:

```
PRINT PEEK(251): PRINT PEEK(252)
```

ermittelt diese Werte: Lowbyte 32, Highbyte 3. Und tatsächlich: $3 \times 256 + 32 = 800$. Durch die Verwendung der FRMNUM-Routine haben wir die Möglichkeit, auch Terme hinter dem SYS-Befehl unterzubringen.

```
A=14:SYS 49152,758+3*A
```

ergibt dieselben Werte, da der Wert des Termes $758 + 3 \times 14$ ebenfalls 800 ergibt. Zur Kontrolle probieren Sie es einmal mit anderen Werten, ruhig auch außerhalb des erlaubten Bereiches. Später einmal werden Sie eine solche Befehlsfolge etwa in einem Grafikprogramm einsetzen, um die Koordinate nach einem Zeichenbefehl zu holen. Übrigens werden fast genau diese Befehle im Basic vom POKE-Befehl abgearbeitet, um die Adresse hinter dem Befehlswort POKE einzulesen. Vergleichen Sie einmal im ROM-Listing ab Adresse \$B824 bzw. ab \$B7EB. Man muß dazu wissen, daß INTEGER das gewandelte High- und Lowbyte nicht nur in Y/A zurückgibt, sondern auch im Zeropage-Adressen-Paar 20/21 (\$14/\$15).

Monadische Funktionen

Zur Übung wollen wir das obige Programm erweitern. Es soll nun nicht eine Zerlegung der direkt hinter dem SYS-49152-Befehl stehenden Zahl vorgenommen werden, sondern eine Zerlegung der Quadratwurzel aus dieser Zahl. Dazu müssen wir nach dem Einlesen, aber vor der INTEGER-Behandlung die Wurzel ziehen (SQR-Funktion). Laut Tabelle steht dafür die Routine ab \$BF71 zur Verfügung. Wir überschreiben die oben eingefügten NOP-Platzhalter mit diesem Befehl:

```
$C006 JSR $BF71 ; FAC := SQR (FAC)
```

Systemintern wird die Quadratwurzel übrigens durch Potenzierung mit 0,5 berechnet. Probieren wir das Programm aus:

```
SYS 49152,150 000
```

Die Wurzel aus 150000 ist (abgerundet) 387, das Highbyte der Zahl 387 ist eins, das Lowbyte ist 131 (denn $131 + 256 \times 1 = 387$). Und tatsächlich stehen diese Werte in den Speicherzellen 251 und 252. Negative Werte sowie Zahlen über 4294967292 ($= 65536^2$) erwirken einen

```
?ILLEGAL QUANTITY ERROR
```

da die Wurzel aus negativen Zahlen ebensowenig berechnet werden kann wie High- bzw. Lowbyte von Zahlen über 65535.

Wir kommen jetzt zu einer interessanten Möglichkeit des Basic-Interpreters: Der Umwandlung eines Strings in eine Gleitkommazahl. Da man mit Strings nicht rechnen kann, auch wenn sie ausschließlich aus Ziffern bestehen, kann man auch sie ins Fließkommaformat wandeln. Dazu wird die Startadresse des Strings in den Speicherzellen 34/35 (\$22/\$23) abgelegt, die Länge des Textes kommt in den Akku. Der Fließkommawert steht dann im FAC zur Verfügung. Wir wollen einmal eine Stringvariable, deren Startadressen in \$5F/\$60 abgelegt sei, ins Fließkommaformat wandeln. Die Umwandlungsroutine beginnt bei \$B7B5 (eine Unter-routine der VAL-Funktion):

```
LDY #$02 ; Index für Stringpointer
```

```
LDA ($5F),Y ; Stringlänge holen
```

```
PHA ; und merken
```

```
INY
```

```
LDA ($5F),Y ; Startadresse low
```

```
STA $22
```

```
INY
```

```
LDA ($5F),Y ; und Highbyte
```

```
STA $23
```

```
PLA ; Länge zurückholen
```

```
JSR $B7B5
```

Sie könnten nun z.B. im Kassettenpuffer ab 828 (\$33C) einen Ziffern-String ablegen, dann einen Zeiger darauf richten und mit dieser Routine die Zahl in das Fließkommaformat wandeln.

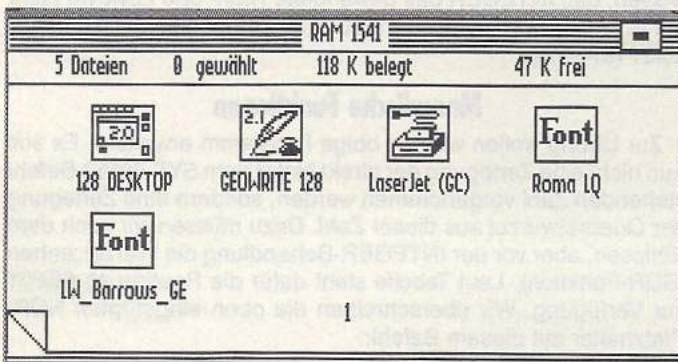
Damit wären wir am Ende unseres kleinen Streifzugs durch die weite Welt der Fließkommazahlen angekommen.

Hätten Sie gedacht, daß man Geowrite auch als Video-Verwaltung mißbrauchen kann? Sogar das Einbinden gescannter oder digitalisierter Bilder ist möglich.

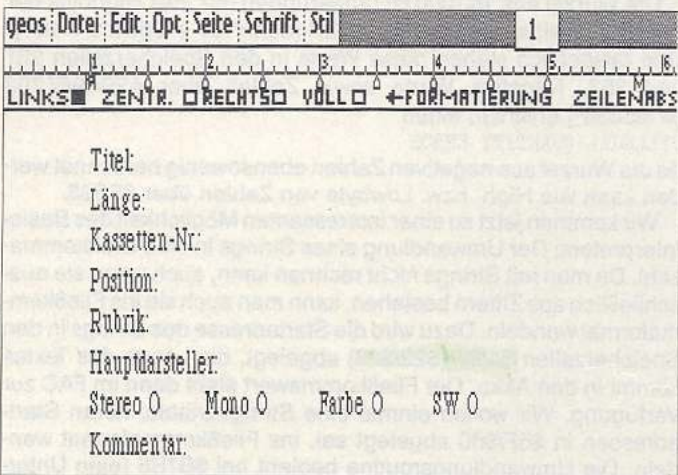
von Heinz Behling

Normalerweise denkt man bei Geowrite an Textverarbeitung, Briefe, Einladungen etc. Kein Wunder, dazu ist es ja auch in erster Linie gedacht. Aber wenn man etwas quer denkt, kommt man darauf, daß es sich auch für mehr eignet.

Nehmen wir als Beispiel einmal eine Video-Verwaltung: Sie möchten einen Katalog all Ihrer Kassetten anlegen, in dem Sie neben dem Titel des Films o. ä. auch die Kassettensnummer, die Position des Beitrags auf der Kassette (Zählwerk), eine kurze Inhaltsbeschreibung, die wichtigsten Hauptdarsteller und die Rubrik (Krimi, Western, Science fiction etc.) vermerken können. Außerdem sollte man leicht nach Stichwörtern suchen, gegebenenfalls Änderungen vornehmen und vielleicht sogar Bilder einsetzen können. Nun, all das kann Geowrite auch.



Diese Dateien sollten Sie auf Ihre Arbeitsdiskette kopieren. Wenn Sie mit einer 1571, 1581 oder einer Festplatte arbeiten, können Sie auch Bilddateien hinzufügen und mit mehr Zeichensätzen arbeiten.



Ein Beispiel für die leere Musterseite: Sie können sie ganz nach Ihrem Geschmack anlegen. Beachten Sie aber, daß immer eine ganzzahlige Anzahl von Einträgen auf eine Druckseite paßt.

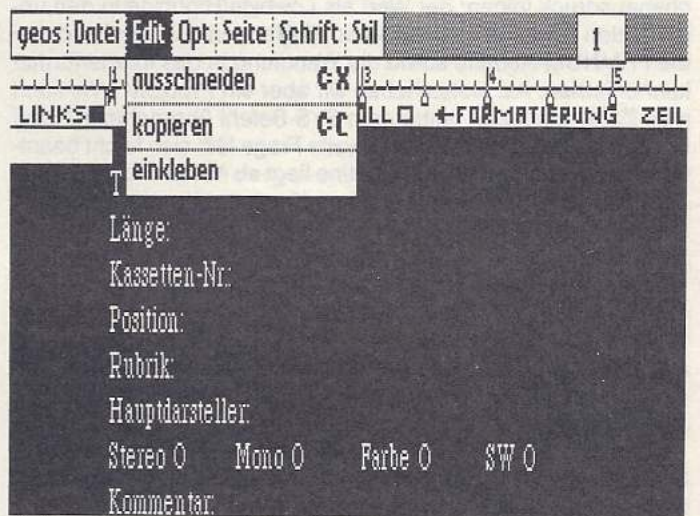
1 Als erstes legen Sie sich bitte eine Arbeitsdiskette an. Sie sollte natürlich Geowrite, die erforderlichen Zeichensätze, den Druckertreiber und möglichst, falls noch Platz ist, den Desktop enthalten. Das Inhaltsverzeichnis müßte dann so aussehen wie in Bild 1.

2 Danach starten Sie Geowrite und legen sich eine Musterseite an: In unserem Beispiel enthält Sie zunächst eine Trennlinie, dann den Titel, die Länge, Kassetten-Nummer, Position usw. (Bild 2).

3 Wenn Sie diese Seite fertig haben (Sie können sie übrigens auch noch grafisch ausschmücken), sollten Sie noch angemessenen Platz für ein Bild anfügen. Das Muster sollte entweder ein Drittel oder eine halbe Seite in Anspruch nehmen.

Videos mit Geowrite

Markieren Sie dann das Muster komplett, also inkl. der weißen Bildfläche, und kopieren Sie es mit dem Punkt »Kopieren« im Edit-Menü in einen Textscrap (Bild 3). Da dieser Scrap sehr wichtig ist, sollten Sie ihn anschließend vor dem Überschreiben schützen. Verlassen Sie dazu Geowrite und klicken Sie das Textscrap einmal an. Nun wählen Sie im Datei-Menü den Punkt »Info«. Daraufhin erscheint der zum Textscrap gehörende Infokasten (Bild 4). Klicken Sie hier auf das Quadrat neben »schreibgeschützt«. Es wird dann ausgefüllt und die Datei läßt sich nicht mehr ohne Protest des Betriebssystems überschreiben. Zum Schluß schließen Sie den Infokasten mit dem Schließ-Symbol oben rechts und ab sofort ist die Datei sicher.



Die leere Musterseite wird in einen Textscrap kopiert. Dies ist wichtig, da wir später diesen Scrap immer wieder als Vorlage für neue Einträge benutzen werden.

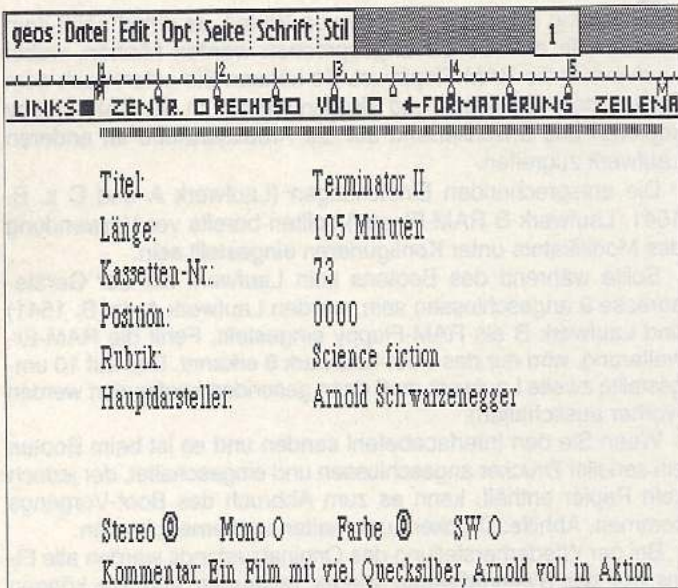


Damit die Musterseite nicht beschädigt wird, sollte man sie vor Überschreiben schützen. Dies erledigen wir im Info-Kasten des Textscrap's durch Klicken auf Schreibschutz.

Die Füllung macht's

4 Nun können Sie damit beginnen, die Daten Ihrer Aufnahmen einzutragen. Klicken Sie das Icon der Videodatei zweimal kurz hintereinander an. Geowrite wird gestartet und automatisch die Datei geladen.

Eine Musterseite ist ja bereits darin enthalten. Setzen Sie Ihre Daten ein, ähnlich unserem Beispiel (Bild 5). Achten Sie dabei dar-



Nun ist es so weit, der erste Eintrag kann erfolgen: Achten Sie darauf, daß sich die Länge des Eintrags nicht durch Zeilenumbrüche ändert. Löschen Sie diese gegebenenfalls.

auf, daß die Länge der Musterseite nicht verändert wird. Sollten sich also durch Zeilenumbrüche zusätzliche Zeilen einschleichen, müssen Sie diese wieder löschen.

5 Zum Schluß können Sie dann ein Bild einsetzen, das Sie vorher auf die Arbeitsdiskette kopiert haben (Hier kann es sich beispielsweise um mit dem Scantronic-Handyscanner abgenommene Bilder aus Programmzeitschriften handeln). Falls Sie jedoch nur mit einer 1541-Floppy arbeiten, sollten Sie auf Bilder lieber verzichten. Diese nehmen sehr viel Platz in Anspruch, der auf der Arbeitsdiskette nicht frei ist. Auch, wenn Ihre Videosammlung sehr groß ist, sollten Sie besser ohne Fotos auskommen. Dann können Sie nämlich den Eintrag für eine Aufnahme kleiner machen, so daß vier oder fünf davon auf eine DIN-A4-Seite passen (je nach Zeichensatz auch noch mehr). Da Geowrite-Dokumente maximal 64 Seiten lang werden können, können Sie so bis zu 320 Aufnahmen (bei fünf pro Seite) speichern.



Um weitere Einträge anzufügen, müssen wir jedesmal die Musterseite einkleben.

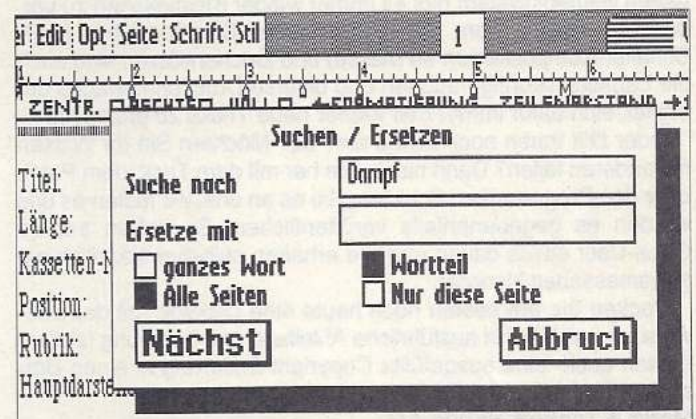
6 Wenn Sie nun einen Eintrag komplett haben, müssen Sie für den nächsten erst einmal wieder das leere Muster anfügen. Setzen Sie den Cursor ans Ende der bisherigen Datei und wählen Sie im Edit-Menü den Punkt »Einkleben« (Bild 6). Schon erscheint das neue Datenfeld. Hier können Sie dann den nächsten Film eintragen usw.

7 Am Schluß ist es, besonders wenn Sie mit einer RAM-Floppy arbeiten, sehr wichtig, die Datei ordnungsgemäß zu beenden. Einfach den Computer ausschalten kann dazu führen, daß die ganze Datei in Vergessenheit gerät und Sie alles noch einmal eingeben müssen. Wenn Sie in einer Sitzung viele Daten auf einmal eingeben, sollten Sie auch zwischendurch immer wieder im Datei-Menü den Punkt »Aktualisieren« benutzen, der die neu eingegebenen Daten auf Diskette schreibt.

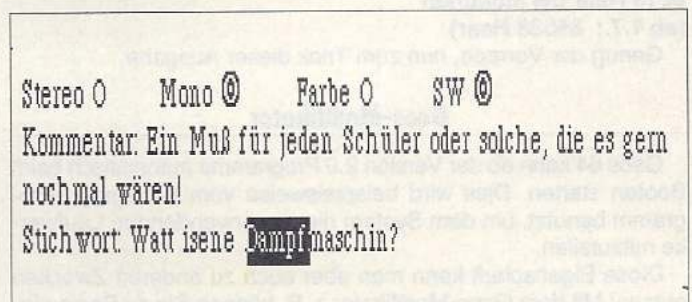
8 Wer sucht, der findet. Darauf kommt es in einem solchen Katalog auch in erster Linie an: Daß man schnell einen bestimmten Eintrag wiederfindet.

Wie Sie sicher wissen, besitzt Geowrite eine Such-Funktion (Menü: Opt, Unterpunkt: Suchen). Hier können Sie ein Wort bzw. Wortteil eingeben, nach dem dann im gesamten Text gesucht wird. Findet Geowrite ihn, wird der Begriff markiert und die Textpassage auf dem Bildschirm angezeigt.

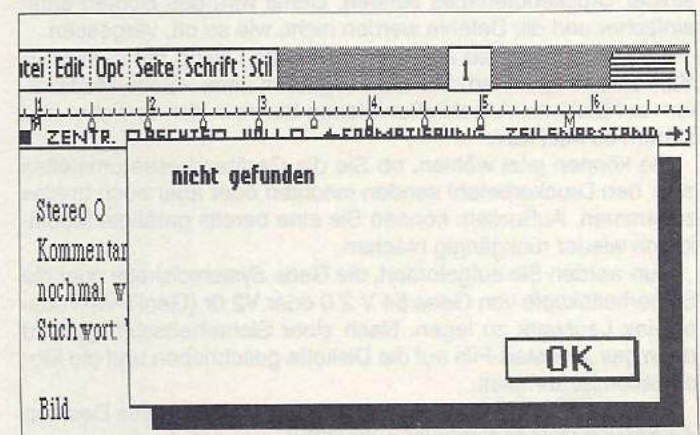
Dazu ein Beispiel: Nehmen wir an, wir suchen einen Film, zu dem uns nur einfällt, daß es irgendwo um eine Dampfmaschine geht. Also setzen wir als Suchbegriff »Dampf« ein und klicken »Wortteil« an (Bild 7). Nachdem die Suche gestartet wurde, zeigt uns nach kurzer Zeit unser Geowrite-Video-Verwalter den Eintrag des Films »Die FEUERZANGENBOWLE« an. In dessen Kommentar geht es tatsächlich um eine Dampfmaschine (Bild 8). Nun, wir stellen uns mal ganz dumm und nehmen an, daß es noch weitere Filme mit diesem heißen Thema gibt. Also müssen wir die Suche fortsetzen, indem wir »CMB N« betätigen. Wird kein Film mehr gefunden, zeigt uns Geowrite ein »Nicht gefunden« an (Bild 9).



Wenn Sie einen Begriff suchen möchten, wählen Sie im OPT-Menü diese Funktion. Beachten Sie, daß Sie nach ganzen Wörtern oder Wortteilen suchen können.



Bei erfolgreicher Suche wird die gefundene Textpassage markiert und auf dem Bildschirm angezeigt...



...andernfalls erscheint diese Meldung.

GEOS IM GRIFF



Geos noch komfortabler machen? Das geht tatsächlich. Wenn Sie eine Speichererweiterung haben oder ein Druckerinterface, modifizieren Sie doch Ihre Disketten, um das Booten gewaltig zu vereinfachen.

von Heinz Behling

Wunderschöne heile Geos-Welt! Doch auch in diesem ausge-reiften Betriebssystem gibt es immer wieder Kleinigkeiten zu ver-bessern. Neben dem ständigen Kapitel Druckertreiber (DIP-Schalter-Kompositionen en masse) und Zeichensätzen sind auch die Laufwerkskonfigurationen und diverse Druckerinterfaces ge-eignet, sich dafür immer mal wieder neue Tricks zu ersinnen.

Oder fällt Ihnen noch etwas ein? Ja? Möchten Sie Ihr Wissen mit anderen teilen? Dann nichts wie her mit dem Trick, dem Patch oder den Programmen. Schicken Sie es an uns, wir testen es und werden es gegebenenfalls veröffentlichen. So haben andere Geos-User etwas davon und Sie erhalten selbstverständlich ein angemessenes Honorar.

Packen Sie am besten noch heute eine Diskette mit der Soft-ware, eine möglichst ausführliche Anleitung und Erklärung und am besten auch eine ausgefüllte Copyright-Erklärung in einen Um-schlag, und schicken Sie ihn an

Markt & Technik Verlag AG

64'er-Redaktion

Stichwort Geos

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

(ab 1.7.: 85538 Haar)

Genug der Vorrede, nun zum Trick dieser Ausgabe.

Geos-Modifikator

Geos 64 kann ab der Version 2.0 Programme automatisch beim Booten starten. Dies wird beispielsweise vom Konfigurier-Pro-gramm benutzt, um dem System die zu verwendenden Laufwer-ke mitzuteilen.

Diese Eigenschaft kann man aber auch zu anderen Zwecken nutzen: Mit dem Geos-Modifikator z. B. können Sie zu Beginn je-der Geos-Sitzung die Geräteadresse des Laufwerks 9 auf 10 um-stellen oder die Befehlssequenz zur Fixierung des Linearkanals einiger Druckerinterfaces senden. Damit wird das Booten dann einfacher und die Befehle werden nicht, wie so oft, vergessen.

Das Ganze läuft so ab: Tippen Sie das Listing mit dem MSE V2.1 ab und speichern Sie das Programm unter »Geos-Modifika-tor« auf Diskette. Anschließend laden Sie es in den Speicher und starten es mit RUN.

Sie können jetzt wählen, ob Sie die Geräteadresse umstellen oder den Druckerbefehl senden möchten oder aber auch beides zusammen. Außerdem können Sie eine bereits getätigte Modifi-kation wieder rückgängig machen.

Nun werden Sie aufgefordert, die Geos-Systemdiskette oder die Sicherheitskopie von Geos 64 V 2.0 oder V2.0r (GeoRAM-Versi-on) ins Laufwerk zu legen. Nach einer Sicherheitsabfrage wird dann das Autostart-File auf die Diskette geschrieben und die Mo-difikation ist komplett.

Beim nächsten Booten wird dann vor dem Laden des Desktop die entsprechende Funktion ausgeführt.

Noch ein Wort zur Umstellung der Geräteadresse: Dies ist bei

Verwendung einer RAM-Floppy von Vorteil, da direkt nach dem Booten alle drei Geräte angesprochen werden können, wobei Laufwerk B die RAM-Floppy ist. So können Sie sofort nach dem Booten den »Desktop« und »Konfigurieren« in die RAM-Floppy kopieren und anschließend auf die Arbeitsdiskette im anderen Laufwerk zugreifen.

Die entsprechenden Einstellungen (Laufwerk A und C z. B. 1541, Laufwerk B RAM-Floppy) sollten bereits vor Verwendung des Modifikators unter Konfigurieren eingestellt sein.

Sollte während des Bootens kein Laufwerk mit der Geräte-adresse 9 angeschlossen sein, werden Laufwerk A (z. B. 1541) und Laufwerk B als RAM-Floppy eingestellt. Fehlt die RAM-Er-weiterung, wird nur das Boot-Laufwerk 8 erkannt. Das auf 10 um-gestellte zweite Laufwerk muß dann gesondert konfiguriert werden (vorher ausschalten).

Wenn Sie den Interfacebefehl senden und es ist beim Booten ein serieller Drucker angeschlossen und eingeschaltet, der jedoch kein Papier enthält, kann es zum Abbruch des Boot-Vorgangs kommen. Abhilfe: Drucker ausschalten und erneut booten.

Bei der Wiederherstellung des Originalzustands werden alle Fi-les auf der Systemdiskette wieder restauriert und Sie können Geos dann damit wieder von allen Laufwerken booten. Vorher geht dies nur von Laufwerk 8.

Defekte Geos-Disketten

Wir möchten Sie darauf hinweisen, daß defekte Systemdisket-ten nur unter dieser Anschrift umgetauscht werden (Original ein-schicken):

MSPI, Hans-Pinsel-Straße 9b, 8013 Haar

Druckertreiber en masse

Wer kennt nicht die Probleme, wenn zum Drucken der rich-tige Treiber fehlt? Dies kann man ändern. Für 10 Mark können Sie bei uns eine Diskette mit den z. Zt. aktuellen Treibern er-halten. Es sind inzwischen immerhin 160 Stück, darunter auch Farbtreiber für Epson JX 80 oder MPS 1550. Eine genaue Liste aller Treiber finden Sie im 64'er-Magazin Ausgabe 5/93)

Interessiert? Dann schicken Sie einen Zehnmarkschein an

Kleinpeter & Partner

Verlagsservice

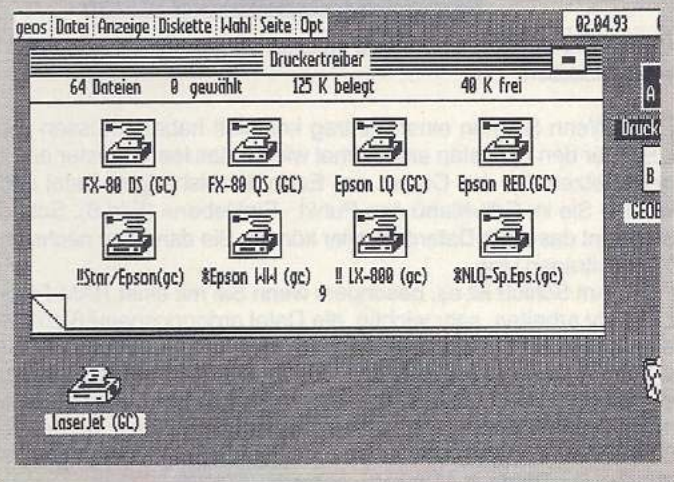
Am Wiesrain 2

8000 München 45

(ab 1.7.: 80939 München)

Sie erhalten dann postwendend die Treiberdiskette zuge-schickt.

Außerdem können Sie unter derselben Anschrift unsere Geos-Fontdiskette (siehe 64'er 6/92) für ebenfalls zehn Mark bestellen.



Wie Sie wünschen

Die Geos-Rubrik im 64'er-Magazin soll Ihnen soviel Nutzen wie möglich bringen. Deshalb brauchen wir Ihre Mithilfe: Schreiben Sie uns kurz, was Sie gerne lesen würden, beispielsweise in unserer Workshop-Reihe.

Oder schildern Sie uns doch einmal, was Sie ganz speziell mit Geos machen, ob Textverarbeitung, DTP, Grafik oder Programmieren, vielleicht ja auch etwas ganz Ungewöhnliches, schreiben Sie es uns kurz.

Oder möchten Sie vielleicht selbst einen Workshop schreiben? Dann rufen Sie uns doch einmal an, entweder während der Hotline (mittwochs zwischen 15 und 17 Uhr, Tel.: 0 89/ 46 13-640 oder sonst während der üblichen Bürozeiten unter 0 89/ 46 13-202).

Dann könnte vielleicht schon bald Ihr Artikel hier stehen!

Bitte wählen Sie die Funktionen, die während des Bootens ausgeführt werden sollen, aus:

[a] Laufwerk #09 auf LH #10 umstellen

[b] Befehl lt. Handbuch an Interface senden

[c] Punkte (a) und (b) kombiniert

[d] Original-GEOS-File wiederherstellen

[x] Abbruch

... entsprechende Taste druecken ...

Der Modifikator bei der Arbeit: Bearbeiten Sie sicherheitshalber nur eine Ihrer Startdisketten.

Mit dem Geos-Modifikator erleichtern Sie sich das Booten

"geos-modifikator" 0801 1200

```
0801: ald1 ra35 fhxc 11h7 777j ratm a5
0810: dchh zhnz ud7x 2apb dabn kjjq gn
081f: t7eb 7guk ugpj 7bc7 czur ayg6 bv
082e: 5e43 rcop 7wdu qtsq 17pd iymi gx
083d: qrp7 vh75 unt1 ih71 d7oj whpr aa
084c: t77a phgp 65t3 oh71 d7oj vhdg g4
085b: 66xo wrjx 5ckl rplp 5odt klgo bh
086a: gctt ccje ajtk rohj ptjk rphj dk
0879: ptjz rju7 7bhq ihpr t77a phgp ds
0888: 65t6 gh71 d7oj vhdg 66xo wrjn ey
0897: 5bpl rrvp 5ntp acb7 zbrf ctei a7
08a6: a5fx 17q7 hsrz rhm7 atpa 4j41 7r
08b5: k5p7 vh75 ulpn i66p 6odu qt7a 7z
08c4: lcdp 2tgr thbz 777x dcxo 6hnp gi
08d3: qyc7 ujmk t87f 7guk yvc7 utgt gi
08e2: udgz dbe7 a3pk u641 7nqd oh7j cw
08f1: db56 5hf7 63pl y641 a3pl 6gy7 cx
0900: b7el 7cnp lzq7 oh77 c7po a64i dk
090f: znp7 zh75 unt1 pheg 65t6 5hds d6
091e: 65p7 anjj ahqj q65h 7ci a417 c6
092d: u26z rba7 vs6z r2y7 r26z 77a7 c1
093c: tw63 rxdp 711f rxbl p7pm e65h 77
094b: x7hm a2a7 uo6z s247 appa 4jy7 qg
095a: 3s66 a551 i2h7 fs04 acdt utgp df
0969: iq6p shpe t77a phgp 65tu 6h7k by
0978: d7oj vse2 aapj zqhj catp 4cjj eg
0987: ajtp 6hph t7gr anw6 dc7o 6jnh en
0996: thdj 77q7 wk6z r7mb 25p7 zhe4 fd
09a5: 63pl a64b a3pl s647 7b35 dcoy bx
09b4: 7xpm e65h zczr asg6 thab aqw6 gh
09c3: t77b as66 4xpm arfp 53pl y64b 76
09d2: 7bca ikrf ajca khpb dcd6 6h7a go
09e1: vdjb atw6 yxpm arf7 7gho fhfl gm
09f0: 65q7 5hfi 65p7 anop awx7 lhfr eb
09ff: 66dm a4i7 ya6z r7q7 xozg rcy7 at
0a0e: xo6z dam7 771b tnqz gh4c kfiv b6
0a1d: czuz rba7 vs6z r2y7 r26z 77fh b3
0a2c: dbr6 6rhm 57cb atw6 ipud thek co
0a3b: 64pj c3ki adb7 hahf 777d rnpq fl
0a4a: itvu ed7g b7fp pcvg xwg4 fkmn 7a
0a59: i4bd rqri im7u hszr daae rhfh gm
0a6b: e2bt hsbi hmdb 7ha7 eaar rhav a3
0a77: fpst jtq7 atfp 2pnc yojm ksvg at
0a86: ghfz gh4c tnqz gh4c atf4 7tvo et
0a95: h4id bsjm daft 5qbi hydu trje 7s
0aa4: jijb 7qba j1pb og5e y61r nkmf km
0ab3: iefd jhba juca qbqe kipa dszr 7d
0ac2: iect rsra iqbt 3hfs kexa hqjm au
0ad1: ewbd rtzk huje hqjn df17 zeh7 bh
0ae0: xq7u fhfp jigt ntra iufr 7pjr gi
0aef: hibt rube jppd 3ujr daet 5trr cb
0afe: huse hhhm iejb 7ha7 xqdu frze aw
0b0d: jqjd jsq7 hqbu fchm d7pl ogno eq
0b1c: zlv4 gvns zsb3 zty7 fhwc 7hbo cu
0b2b: hqbu dhar exxe dhah x6b3 6tva ds
0b3a: yttp zha7 d7pb rsq7 hqbt 3hfv cm
```

```
0b49: huie frjo iybt 3hbf jubu dhbd 7o
0b58: hugb apyv fppp zchm koil kufu gz
0b67: zkge zha4 gxpe nqji jqbu dchm g2
0b76: d7pb 7ha7 kole zha4 gxp1 bprb dr
0b85: jijt fr7m at71 drjt jqor 7uza ep
0b94: hudd xqjn dci7 rqi7 hqdt jhff ar
0be3: jugd vubi i4gd jsq1 dabd rghm di
0bb2: j47t jrbr hugd hdbd huir apro eo
0bc1: i4jd jers da7u jtzg huje jqjh fx
0bd0: jijb 7uze jibd jsq7 jngt xsbe eg
0bdf: ixvb 7pju j147 zc2j henr asba c6
0bee: juce nqjr ilpb flay da7u jqg7 g5
0bfd: yskr 7hyq f7pe jsjs jqbt xsbe 76
0c0c: ixhp zvzb ktpl dqjf hqdt xhbl b3
0c1b: jpwv arba iybd dujc i7pd bsg7 fj
0c2a: yege hqjr hy7t fqj7 d7pb 7ha7 ey
0c39: d7pe fqjn hqbt 3dhn 7amt fwi7 a6
0c48: zajt 3rzt htbd ppji dajt 3qa7 go
0c57: eaab rhbk i4ft drjn iebu du7q fg
0c66: atvr zkim etvr zkim etvr zkim en
0c75: etvr zkim etvr zkim etvr zkim ei
0c84: etvr zkim etvr zkim etvr vq64 dh
0c93: dcgu drjg iegd bsam x6b3 6tym bm
0ca2: xydt xqj7 j4dt jqbe jidd jtrs ap
0cb1: jqbt xsbe ixfp vzvx ktpl bprb dt
0cc0: jijt fr7m at7b 7han exwb 7qjn cs
0ccf: jqiu 7tre hmdd jsrd htpm hqjs fw
0cde: jqbr 7qbr jubt frze ixpb 3kqn dl
0ced: at77 zchm at6c 3oq7 zmdt 3qa7 eb
0cfc: zmdt jhfs ieat phbs ieat pqjr ep
0d0b: d76r 7dvj ri7r 7ky7 bkgi dqji 7w
0d1a: ixpc xoa3 at71 drjt jqbr 7sbe bp
0d29: h4bt 3hfs iebr 7qbi htpm fvjs 7w
0d39: jqbt zki7 hime nkq7 zmdt frbe cz
0d47: jhvt pqji jqiu fvjs jqbt zkdnd el
0d56: ieit vqjt jqbr 7qbe jhpl fkiv gk
0d65: fpv4 lqjr jmdt 5sq7 d7pe iszn 7c
0d74: dcc3 ks5s d7yb 3la7 i4bd jtq7 74
0d83: x6b3 6t7y fhwc 7tq7 iegb 7qba fp
0d92: j1pl xpju xvuv nqjr ilpc 7naa 7x
0dal: 7ciu hpjt juis th77 d7pb 7ha7 af
0db0: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 ai
0dbf: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 gw
0dce: d7pb 7ch7 xqdu frym yy7t zqiz c2
0ddd: d77b fch7 jtxr 7lq7 f7pc hni7 fh
0dec: fd2p z7bu fhpc dhap d7xs rhaq fv
0dfb: f3fp arfe 7c3q 77hr a7e7 ady7 dg
0e0a: dict jszs dhvc pkaq 7777 ajhn dj
0e19: qtpm ah7f qpp4 ajh7 dbho 6jhi dz
0e28: dbx6 6j06 dbi6 6h77 weyp bheh ei
0e37: 66d1 7blp 5tpj 4641 abh2 ujhi 7q
0e46: ti5j 7717 ww6z rtef wjp7 bhez ei
0e55: 65tp ahw6 tc6r auo6 r7av x7pc 7i
0e64: i7f7 7sim j42p 77qj ihpd ngjo dn
0e73: j1pd dszo jpa7 d7pb 7ha7 d7pb an
0e82: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7rh fy
0e91: hect jsq7 hubd xzxc i7pb nnis cj
0ea0: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb ei
```

```
0eaf: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb ez
0ebe: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb ek
0ecd: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb a3
0ecd: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb am
0eeb: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7had xhxa 7x
0efa: iqgw dxi7 ih7o rd7a bh77 t7ds cv
0f09: d7qd nqjo jlqb xnal fd77 77ei 7r
0f18: azfr ate7 7zfb ctei 77pi a64i au
0f27: 7ppk c64i odpi g64i atpj q6y7 dm
0f36: u26z rbde wjtp shsk t77r aoo6 ga
0f45: uehj mnu7 7dgp u64i 7bqo 6hg6 c4
0f54: dcj6 6d7c mpa7 fs77 lact jszs et
0f63: daad 5s2t 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb gy
0f72: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb gf
0f81: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb cw
0f90: ia7t nqjn dabt hsbi hmdb 7iyy d7
0f9f: fla7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb c1
0fae: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb ej
0fbd: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb a2
0fcc: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb al
0fdb: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb f4
0fea: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 dsac b2
0ff9: 7eff 53sa dae7 a5hp 7di7 pbb7 gr
1008: rlpb dqze i4ir dkax expx 7777 d1
1017: udgh zhfp t7ch xhnp ud7b adg6 f7
1026: udbb alo6 ue3r ad66 udftr ajg6 bv
1035: dbwo 6jhi dbx6 6j06 dbi6 6h77 dz
1044: wfbp bheh 66d1 7blp 5tpj 4641 d2
1053: abb2 2jhi tjg7 7717 ww6z rtef ag
1062: wjp7 bhez 65tp ahw6 tc6r auo6 ah
1071: r7av x7pc ip7f 7sim j42p 77qj e7
1080: ihpd nqjo j1pd dszo jpa7 d7pb cv
108f: 7idd bqze ixpd jgbl ieat phag b2
109e: gdyp d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb ef
10ad: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb az
10bc: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb ae
10cb: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb f3
10da: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb fm
10e9: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7rl gp
10f8: d17t x22r lqpd t7gy b77q db7j c6
1107: 7bir 7hrg hugu fhql g7vc b777 ef
1116: 7btp 4ci7 zbp7 mcaa zotp 7hdp bi
1125: 65tp shou t77r aoo6 uehj mnu7 bo
1134: 7dgp u64i 7bqo 6hg6 dcj6 6d7c cr
1143: mpa7 fs77 lact jszs daad 5s2t gg
1152: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb gd
1161: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb cu
1170: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb cf
117f: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb ew
118e: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb eh
119d: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb ay
11ac: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb aj
11bb: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb e2
11ca: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb f1
11d9: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb b4
11e8: 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb bn
11f7: ipqo bsco nipr 7rp7 637o 57g6 e3
```

© 64'er



Reparaturrecke

Wärmestau?

Mein C128 D (Blech) steht in einem bis auf die Front allseitig geschlossenen Schrank. Die Abstände des Computers zu den Seitenwänden betragen jeweils 5 cm und bis zum nächsten Regalbrett sind es 9 cm. Reichen diese Abstände aus, um einen Hitzestau des Computers zu vermeiden? Wie wirkt sich ein Hitzestau überhaupt aus?

Reinhardt Voigt, Reinbek

Die einzelnen Chips im Rechner nehmen einen gewissen Strom auf. Dieser Strom wird im Chip-innen zu einem großen Teil in Wärme umgesetzt. Der Chip heizt sich auf. Die Wärme gibt er über seine Oberfläche an die Umgebung ab. Die Luft im Innern des Computers heizt sich also auch auf. Über das Gehäuse wird diese Wärme nach außen geführt. Isoliert man nun das Gehäuse, so würde die Temperatur im Innern immer weiter ansteigen. Bis schließlich einige Chips ihren Geist aufgeben. In größeren Computern sorgt deshalb ein Lüfter für ausreichende Luftzirkulation im Innern und somit für einen kühlen »Kopf« der ICs.

Obwohl der C128 D (Blech) keinen integrierten Lüfter besitzt, reichen die Abstände zu den Seitenwänden aber gut aus, um einer Überhitzung vorzubeugen. Erst wenn er kontaktnah eingebaut würde, könnte sich das Innenleben so stark aufheizen, daß der C128 Schaden nehmen würde.

Merkwürdiger Defekt am User-Port

Durch Hardwarebasteleien habe ich die CIA am User-Port geschafft. Als ich sie durch eine neue ersetzte, funktionierte sie immer noch nicht richtig. Erst als ich aus einer Uraltplatine eine auslödete und es mit dieser versuchte, nahm diese teilweise ihre Arbeit wieder auf. Inzwischen habe ich schon ein Dutzend dieser relativ teuren Bausteine eingesetzt. Aber nur die ausgelöteten arbeiten. Was habe ich falsch gemacht?

Hajo Heyen, Torrox-Costa

Sie haben bei Ihren Arbeiten wohl noch mehr als nur die CIA zerstört. Eine Ferndiagnose ist bei diesen Symptomen allerdings

schwierig. Wir vermuten, daß das Widerstands-Array am Ausgang beschädigt ist. Die alten Versionen der CIA können etwas höhere Ströme liefern. Wenn nun das Widerstandsnetzwerk einen Kurzschluß, der ohne weiteres mehrere Ohm betragen kann, zwischen den einzelnen Abschlußwiderständen aufweist, tritt der eben beschriebene Fehler auf. Bei den neueren Versionen der CIAs bricht die Ausgangsspannung sofort zusammen und nichts geht mehr. Ältere Versionen arbeiten wegen des höheren Ausgangsstroms eine Zeitlang weiter. Aber ihre Ausgangspegel entsprechen nicht mehr der Norm. Deshalb können Übertragungsfehler auftreten. Außerdem werden sie überlastet und ihnen wird darum kein langes Leben beschieden sein. Versuch: Tauschen Sie das Netzwerk aus und der C64 wird wahrscheinlich wieder wie gewohnt auch mit den neueren CIAs arbeiten.

RAM-Fehler?

Meine Floppy denkt nicht daran mit dem C64 zu kooperieren. Sobald ich sie einschalte, dreht sich der Motor und die rote LED geht an. Auf Befehle reagiert sie nicht. Gleichrichter und Elkos

sind in Ordnung. Auch die Spannungsregler versorgen die ICs und den Motor mit 5 bzw. 12 Volt. Was kann noch defekt sein?

Fabian Cenedese, Winterthur

Um diesen Fehler einzukreisen, muß man schon etwas tiefer in die Hardware einsteigen. Als erstes sollte der Reset-Impuls an Pin 40 der CPU überprüft werden. Hier liegt normalerweise ein High-Pegel an. Nur kurz nach dem Einschalten muß dieser Pegel kurzzeitig auf Low abfallen. Ist dieses in Ordnung, kann als nächstes das RAM überprüft werden. Messen Sie dazu auf allen Daten- und Adreßleitungen mit Oszilloskop den Spannungsverlauf. Auf allen diesen Leitungen müssen Impulse sichtbar sein. Ist eine Leitung ständig auf High oder Low, sollten folgende Bausteine nacheinander probeweise getauscht werden: das RAM, die CPU, die VIAs (6522) und das ROM. Meldet sich der Fehler danach immer noch, lohnt sich meistens eine Reparatur nicht mehr. Auch ein Werkstattbesuch würde die Kosten einer Neuananschaffung übersteigen.

Launischer Expansion-Port

Mein C64 zeigt Charakter, er mag keine Spielemodule. Mit Fi-

nal Cartridge verweigert er ebenso seinen Dienst, wie auch mit dem BTX-Modul. Aber das RAM-Modul 1750 wird in Verbindung mit Geos von ihm sofort erkannt. Früher brauchte er immer eine Wartezeit von ca. 20 s dazu. Ich habe schon die CIA 1 ausgetauscht, sowie den VIC und das Widerstandsnetzwerk am Expansion-Port, jedoch ohne Erfolg. Alle Programme laufen einwandfrei, auch Bild und Ton sind ohne Fehler. Nun bin ich mit meinem Latein am Ende. Was für einen Defekt kann der Rechner noch haben?

Richard Högelmeier, Köln

Von diesem Fehler haben wir auch noch nichts gehört. Ein teilweiser Defekt der CPU kann, da alle Programme einwandfrei laufen, wohl ausgeschlossen werden. Vielleicht ist dieser Fehler aber schon einmal bei einem anderen Leser aufgetreten. Falls Sie glauben, den Fehler zu kennen, schreiben Sie uns bitte. Die Antwort werden wir in dieser Rubrik veröffentlichen.

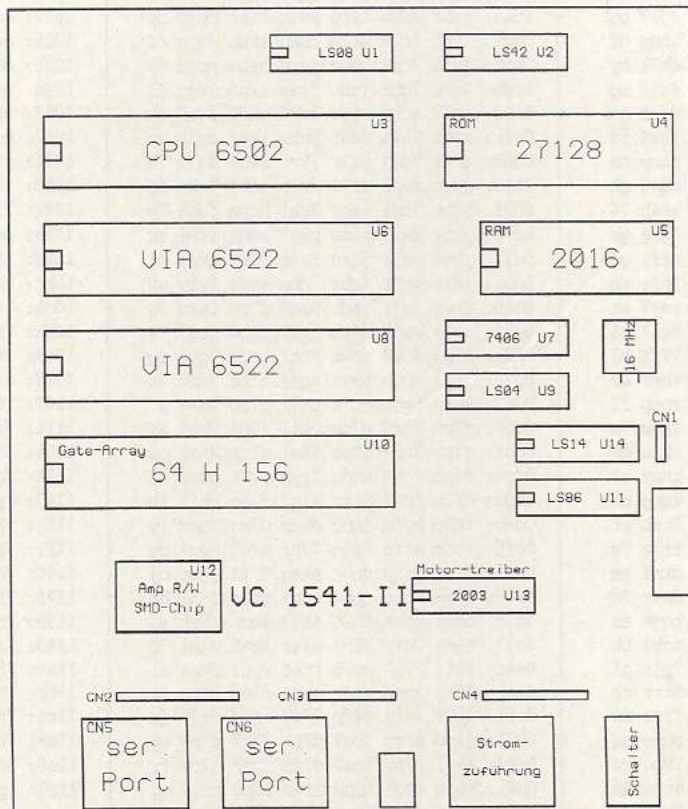
Tastaturverlängerung

Ich möchte meinen C64 in ein PC-Gehäuse einbauen. Dazu muß die Tastatur abgesetzt werden. Kann ich das Kabel ohne Probleme verlängern? Weiterhin möchte ich die Tastatur so einfach wie möglich um einen 10er-Block erweitern.

Fred Offenhammer, Nordenham

Die Tastatur des C64 wird direkt von einer CIA angesteuert. Dabei ist sie, um Leitungen zu sparen, in Form einer Matrix verdrahtet. Die Ansteuerung erfolgt also dynamisch. Die CIA muß nun die benötigten Ströme für die Umladung der Kabelkapazitäten liefern. Diese Kapazität ist um so höher, je länger das Kabel wird. Der maximale Ausgangsstrom der CIA variiert auch von Hersteller zu Hersteller. Hier hilft nur ausprobieren. Nehmen Sie zur Verlängerung ein 25-poliges abgeschirmtes Kabel. Um Stromschleifen zu vermeiden darf die Abschirmung nur an einer Seite mit Masse verbunden werden. Werden nach erfolgtem Umbau einige Tasten nicht erkannt, muß das Kabel verkürzt werden.

Ein 10er-Block ist relativ einfach anzubringen, wenn man knifflige Arbeit nicht scheut. Lösen Sie dazu alle Schrauben unter der Tastatur. Jetzt liegt die nackte Platine vor Ihnen. Sie löten dann einfach parallel zu den Zifferntasten kurze Drähte und führen diese zu einem Stückchen Lochrasterplatine. Dort setzen Sie sich aus Einzeltasten einen Ziffernblock zusammen. Die richtigen Tasten werden nun einfach parallel zu denen auf der Haupt-Tastatur verschaltet.



Alle Bausteine der 1541 II auf einen Blick

TIPS UND TRICKS ZUM C64



Gerade als Basic-Programmierer kann man gar nicht genug Tips und Tricks kennen. Denn erst mit diesen kleinen Hilfen macht Programmieren richtig Spaß.

von Nikolaus M. Heusler

Ob Sie dem C 64 die Fehlermeldungen abgewöhnen, oder einen Abbruch der Programme verhindern wollen, mit solchen Tricks werten Sie eigene Programme auf.

Notbremse

Bei der Fehlersuche in Basic-Programmen ist es sehr störend, daß die Listings rasend schnell über den Bildschirm zischen. Auch die CTRL-Taste verlangsamt zu wenig. Wer eine bestimmte Stelle im Listing genauer lesen will, wünscht sich die Möglichkeit, den LIST-Vorgang kurzzeitig total anzuhalten. Danach soll aber weiter gelistet werden können. Deshalb eignet sich auch die STOP-Taste weniger. Erst ein kleines Hilfsprogramm, der LIST-Stopper, schafft wirksam Abhilfe. Das kurze Utility ist in zwei Minuten eingeben.

```
1 FOR I=1013 TO 1023:READ X:POKE I,X:NEXT
2 DATA 174,141,2,202,240,250,177,95,76,26,167
3 POKE 774,245:POKE 775,3
```

Nach dem Start mit RUN installiert sich die nur 11 Byte kurze Notbremse ab Adresse 1013 im Speicher. Jetzt kann das Listen und jede andere Ausgabe von Texten in Basic (z. B. mit PRINT) mit der SHIFT-Taste angehalten werden. Rasten Sie <SHIFT LOCK> ein, stoppt die Ausgabe beliebig lange. Durch Druck auf die Commodore-Taste läuft es im Normaltempo weiter, bei <CTRL> wird wie gewohnt verlangsamt.

Das Maschinenprogramm wurde in den Ausgabevektor gelegt. Jedesmal wenn der Computer ein Zeichen ausgeben soll, lädt er zuvor den Inhalt der Speicherzelle 653 (SHIFT-Flag) ins X-Register und prüft, ob es sich um den Wert 1 handelt. Solange Sie nur die SHIFT-Taste gedrückt halten, steht die 1 in Zelle 653 und das System steckt in einer Endlosschleife.

Start mit RESTORE

Viele kommerzielle Programme lassen sich mit der RESTORE-Taste neu starten. Wollen Sie das auch in eigenen Programmen? Kein Problem. Wenn Sie in Maschinensprache programmieren, schreiben Sie einfach zwei POKE-Befehle in das Programm (in Maschinensprache erfüllen die Befehle LDA # und STA die Funktion eines POKES):

```
POKE 770,L und POKE 771,H
```

Die Werte von L und H errechnen sich nach folgender Formel:
 $H = \text{INT}(AD/256)$; $L = AD - H * 256$

AD ($AD = L + 256 * H$) ist die Startadresse des Maschinenprogramms (L = Lowbyte von AD, H = Highbyte). Folgende Tabelle gibt einige Beispiele:

AD	L	H
820	52	3
4096	0	16
32768	0	128
49152	0	192
50000	80	195

In Basic wird die Lösung etwas schwieriger. Hier behelfen wir uns mit einer Lösung, die zwar zunächst bei <RUN STOP/RESTORE> aus dem Programm aussteigt, dann allerdings das sonst auftretende READY. abfängt und statt dessen einen RUN-Befehl ausführt und mithin das Basic-Programm neu startet. Folgende Zeilen müssen am Anfang Ihres so zu schützenden Basic-Programms stehen:

```
0 FOR H=53242 TO 53247:READ X:POKE H,X:NEXT:DATA
32,142,166,76,174,167
1 POKE 771,207:POKE 770,250:CLR
```

Nun beginnt das Programm bei <RUN STOP/RESTORE> oder bei einer Fehlermeldung wieder von vorn. Sollte der Neustart nicht schon beim Druck auf <RUN STOP> gewünscht werden, muß noch ein POKE 788,52 die STOP-Taste verriegeln.

Am Ende eines Programms gibt der Computer grundsätzlich die System-Meldung READY. aus. Ist dies unerwünscht, beenden Sie das Programm nicht mit END oder STOP, sondern mit SYS 42115. Sofort befindet sich der Computer im Direktmodus, aber ohne vorher READY. gemeldet zu haben. Sinnvoll ist es dann natürlich auch, nach der letzten Basic-Programmzeile einen SYS 42115 einzusetzen.

Floppy eingeschaltet?

Abschließend wünschen wir uns eine Möglichkeit, zu überprüfen, ob beispielsweise der Drucker und/oder die Floppy eingeschaltet sind. Anders ausgedrückt: Wir müssen irgendwie verhindern, daß ein <?DEVICE NOT PRESENT ERROR> erscheint, wenn mit <OPEN 4,4,1 und PRINT#4> auf den Drucker ausgegeben wird. Der gleich folgende POKE wurde zwar schon gelegentlich veröffentlicht, aber man kann es eigentlich gar nicht oft genug sagen: Ein seriöses Programm steigt nicht mit einer Fehlermeldung aus, nur weil der Benutzer vergessen hat, den Drucker einzuschalten, sondern weist den Anwender freundlich darauf hin und fährt dann nach einem Tastendruck mit dem Ablauf fort.

Folgende Befehlsfolge testet, ob der Drucker angeschlossen und bereit ist:

```
10 OPEN 4,4,0:POKE 768,185:PRINT#4:CLOSE 4:POKE
768,139:IF ST=0 THEN PRINT "DRUCKER NICHT
BEREIT":END
```

```
20 REM weiter im Programm
```

Maulsperre

Jetzt kommt etwas ganz Spezielles: Wir verbieten dem C 64 den Mund. Wer mit manchen Fehlermeldungen nicht einverstanden ist, findet hier Tips zur Abhilfe.

Nehmen wir z. B. den INPUT-Befehl: Er funktioniert nicht im Direktmodus. Grund: Die Eingabe bei INPUT wird im Speicher an der selben Stelle abgelegt, wo sich auch der Befehlstext befindet. Da aber bei der Eingabe des Textes der INPUT-Befehl schon als solcher erkannt ist, ist die Sperre unsinnig. Wenn Sie den INPUT-Befehl in zwei POKES einschließen, hat der C 64 nichts mehr gegen die Verwendung im Direktmodus:

```
POKE 768,61:INPUT A$:POKE 768,139
```

Anwendung: Jetzt könnten Sie mit INPUT# im Direktmodus den Floppy-Fehlerkanal abfragen.

Es soll ja Leute geben, die ein nahezu intimes Verhältnis zu Fehlermeldungen haben. Wer jeden Tag am C 64, an dem keine Fehlermeldung zu sehen war, für einen verlorenen Tag hält, kann aufatmen: Mit folgender Zeile wird je nach Wert von x (von 1 bis 30) eine Basic-Fehlermeldung ausgeworfen:

```
POKE 781,x:SYS 58251
```




CORNER

Im zweiten Teil unseres Mini-Kurses »Befehls-erweiterung« geht's hauptsächlich um Stringhandling und die damit verbundenen Betriebssystem-Routinen.

von Martin Conrad

Während der Abarbeitung von Befehlen berechnet der Basic-Interpreter ständig numerische und String-Ausdrücke. Ähnlich den Befehlen, werden Tokens, also Funktionsnamen verwendet, um bestimmte Berechnungen durchzuführen. Im Gegensatz zu Befehlen, können Funktionen jedoch miteinander verknüpft und ineinander verschachtelt sein. Während bei einem Befehl Zwischenergebnisse in festen Speicherzellen abgelegt werden können, klappt das bei Funktionen nicht. Würde etwa in einer Funktion XXX mit zwei Argumenten das Ergebnis des ersten Arguments in einer festen Adresse gespeichert, wäre das Ergebnis eines Aufrufs wie XXX(Y,XXX(S,0)) falsch, da das erste Zwischenergebnis (Y) durch das zweite (S) überschrieben worden wäre. Zwischenergebnisse von Funktionen müssen folglich immer über den Stack oder Speicherbereiche gesichert werden.

Ein weiterer Unterschied ist, daß Funktionen immer ein Ergebnis liefern. Dieser Wert ist am Funktionsende im Akku zu hinterlegen. Ebenso wie Befehle, werden auch Funktionen nicht direkt vom Basic-Interpreter ausgeführt: eine Assembler-Routine, deren Adresse im Speicherplatzpaar \$30A/\$30B steht, erledigt das. Diese Routine liest Tokens und Werte im Prinzip genauso ein, wie die Befehlsauswerteroutine, speichert an ihrem Ende jedoch einen Wert im Akku, den wir anschließend weiterverarbeiten können. Liefert eine Funktion einen String, muß dieser zusätzlich im sogenannten Stringstack eingefügt werden. Da auch bei Funktionen meist nur einige hinzugefügt werden, sollte eine eigene Funktionserweiterung immer dann, wenn keine neue Funktion erkannt wird, ebenfalls zur Fortsetzung zur Originalroutine springen. Dies läßt sich genauso realisieren wie bei der Befehls-erweiterung, mit dem Unterschied, daß wir das Speicherplatzpaar \$30A/\$30B sichern:

```

ORIG_30A:
    .BYT 0,0

START1: LDA $30B
        CMP #>NEU_FKT
        BEQ ENDSTART1
        STA ORIG_30A+1
        LDA $30A
        STA ORIG_30A
        LDA #>NEU_FKT
        STA $30A
        LDA #>NEU_FKT
        STA $30B
ENDSTART1:
    RTS

NEU_FKT:
    JSR $73; LIEST NÄCHSTES FUNKTIONSZEICHEN
    CMP #S9D; FUNKTIONEN FANGEN MIT "CMD" AN
    BEQ FKT_JA
FORTSETZ_FKT:
    LDA $7A
    BNE FORT_F1
    DEC $7B
FORT_F1:
    DEC $7A
    JMP (ORIG_30A)
FKT_JA: ; REST
  
```

Da die Funktionserweiterung bis hierher fast mit der Befehls-erweiterung übereinstimmt, ersparen wir uns unnötige Kommentare. In diesem Beispiel sind nur zwei Funktionen enthalten: CMD und CMD\$. Während CMD ein Doppel-PEEK darstellt, ist CMD\$ ein String-PEEK. Die Syntax der Funktionen soll wie folgt sein:

CMD(adresse)
CMD\$(adresse, länge)

Die Funktionen können wie folgt programmiert werden:

```

FKT_JA:
    LDY #1
    LDA ($7A),Y
    CMP #'$; WENN 1. ZEICHEN "$":
    BNE FKT_JA1
    INY
    LDA ($7A),Y; HOLE 2. ZEICHEN

FKT_JA1:
    CMP #'('; ZEICHEN IST WEDER "(" NOCH " ":
    BEQ FKT_JA2
    CMP #S20
    BNE FORTSETZ_FKT; MUß ANDERE FUNKTION SEIN
    JSR $73; LESEN ERSTES FOLGEZEICHEN
    DEY
    BEQ DPEEK
    JSR $73; LESEN ZWEITTES FOLGEZEICHEN
  
```

Da weitere Funktionserweiterungen mit dem gleichen Token beginnen könnten wie unsere, prüfen wir, ob die Sequenz mit »(« abschließt. Wenn ja, wird mit ein- bzw. zweimaligem Aufruf von \$0073 das Zeichen »(« eingelesen. Anschließend lesen wir die Funktionsparameter ein:

```

JSR $AEFA; PRÜFEN, OB WIRKLICH "(" GELESEN
JSR $AD8A; WERT NACH AKKU
JSR $B7F7; AKKU NACH Y/A
PHA
TYA
PHA; RETTEN ADRESSE
JSR $AEFD; PRÜFEN, OB MIT " ," GETRENNT
JSR $AD8A
JSR $B7A1; AKKU NACH X
TXA
PHA; RETTEN LÄNGE
JSR $AEF7; PRÜFE, OB MIT ")" BEENDET
PLA
JSR $B4F4; RESERVIERE PLATZ IM STRINGSPICHER
JSR $B480; SPEICHERE LÄNGE, POINTER AB $61
JSR $B4CA; STRING IN STRINGSTACK EINFÜGEN
TAY
PLA
STA $64
PLA
STA $65; SPEICHERE QUELLADRESSE AB $64
SPEEK_SCHLEIFE:
    DEY
    CPY #SFF; FERTIG: RETURN
    BNE SPEEK_FORT
    RTS
SPEEK_FORT:
    LDA ($62),Y
    STA ($62),Y
    JMP SPEEK_SCHLEIFE
  
```

Diese Funktion demonstriert gleich den Einsatz mehrerer neuer Routinen. Die Routinen \$AEF7, \$AEFA und \$B7A1 wurden bereits erwähnt:

\$B4F4: Reserviert Platz für einen String im String-Speicher. Die Länge des Strings muß im Register A übergeben werden. Nach dem Rücksprung ist A unverändert, die Adresse des reservierten String-Speichers steht in den Registern X und Y (Lowbyte = X). Da innerhalb dieser Routine unter bestimmten Umständen eine Garbage-Collection ausgeführt wird, muß ein evtl. reservierter Bereich sofort bearbeitet und in einer Variablen gespeichert (siehe dazu auch Routine \$B08B) oder auf dem Stringstack abgelegt werden, bevor mit dieser Routine Platz für einen weiteren String reserviert werden kann.

\$B480: Speichert X/Y/A (String-Adresse/-länge) im Akku; die Adresse steht anschließend im Speicherplatzpaar \$62/\$63, die Länge in \$61.

\$B4CA: Legt Adresse und Länge des im Akku gespeicherten Strings auf dem String-Stack ab. Die Adresse des String-Descriptors (Speicherplatztrio, das Stringlänge und -adresse enthält) steht anschließend ebenfalls im Akku (Speicherplatzpaar \$64/\$65). Der String-Stackpointer steht übrigens in der Speicheradresse \$16. Der String-Stack kann maximal drei String-Descriptoren aufnehmen.

An dieser Stelle noch eins: Die Verkürzung von Strings durch die Reduzierung der Länge im String-Descriptor einer Variablen oder auf dem Stringstack ist zwar prinzipiell möglich, wir raten jedoch davon ab, da dies im Rahmen der Garbage-Collection auch zum Absturz des C 64 führen kann, wenn ein geänderter Basic-Interpreter mit einer schnellen Garbage-Collection verwendet wird. Wie man den Basic-Interpreter in diesem Sinne ändern kann, haben wir bereits im Heft 10/1988 ausführlich besprochen.

Zum Abschluß zeigen wir, wie Sie eine Funktion mit numerischem Resultat erzielen können:

dpeek:

```
JSR $AEFA; PRÜFEN, OB WIRKLICH "(" GELESEN
JSR $AD8A; WERT NACH AKKU
JSR $B7F7; AKKU NACH Y/A
STA $63
STY $62
LDY #0
LDA ($62),Y; HOLE LOWBYTE
INY
TAX
LDA ($62),Y; HOLE HIGHBYTE
TAY
TXA; WERT NACH Y/A
JSR $B391; Y/A NACH AKKU
JMP $AEF7; PRÜFE, OB ")" FOLGT
RETURN
```

Hier wurde nur eine noch nicht beschriebene Routine verwendet:

\$B391: Konvertiert die in den Registern Y und A übergebene Zahl im Akku (Y = Lowbyte). Der Wert im Akku liegt dann im Bereich -32768 bis 32767.

Alternativ lassen sich ganzzahlige Werte auch so im Akku ablegen:

\$B3A2: Speichert den im Y übergebenen Wert im Akku. Der Werte liegt im Bereich 0 bis 255.

\$B8D2: Speichert eine Ganzzahl im Akku ab. Die Ganzzahl wird so übergeben:

→ Den Wert in \$62 bis \$65, höchstwertiges Byte zuerst,

→ \$A0 ist in \$61 zu speichern,

→ 0 ist in \$0D, \$66 und \$70 zu speichern.

→ Das Carry-Bit ist für negative Zahlen zu setzen, für positive Zahlen zu löschen.

Damit sind alle Routinen erwähnt, die erforderlich sind, um in Funktionen und Befehlen mit ganzzahligen Werten und Strings arbeiten zu können.

Alle Routinen im Überblick

Ausdruck auswerten:

\$AD8A: numerischen Ausdruck im Akku speichern

\$AD9E: beliebigen Ausdruck in Akku speichern (für Strings)

Wert aus Akku holen:

\$B7A1: Wert (0 bis 255) nach X

\$B1AA: Wert (-32768 bis 32767) nach Y/A

\$B7F7: Wert (0 bis 65535) nach Y/A

\$BC9B: Gleitkommazahl nach Ganzzahl wandeln

\$B6A3: String-Adresse nach X/Y, Länge nach A

Anfangsadresse eines Variablenwertes holen:

\$B08B: Adresse nach A/Y, Typ siehe \$D/\$E

Zeichen aus Basic-Text holen:

\$73: Holen nächsten Befehls- / Funktionszeichen nach A

\$79: Hole aktuelles Befehls- / Funktionszeichen nach A

\$AEFD: Prüfe aktuelles Zeichen auf »)«

\$AEFA: Prüfe aktuelles Zeichen auf »)«

\$AEF7: Prüfe aktuelles Zeichen auf »)«

\$AEFF: Prüfe aktuelles Zeichen auf Register A

String erzeugen:

\$B4F4: Reservieren String Länge A, liefert Adresse in X/Y

\$B480: Speichert A/X/Y im Akku (A/X/Y wie bei \$B4F4 geliefert)

\$B4CA: Speichert String-Descriptor im Akku auf Stringstack liefert Descriptoradresse in \$64/\$65

Gleitkommazahl erzeugen:

\$B3A2: speichert Y als Gleitkommazahl im Akku (0 bis 255)

\$B391: speichert Y/A als Gleitkommazahl im Akku (-32768 bis 32767)

\$B8D2: Wandelt Ganzzahl im Akku um in Gleitkommazahl

Wichtige Speicheradressen:

\$7A/\$7B: Adresse des aktuellen Basic-Zeichens

\$300/\$301: Adresse der Fehlerroutine, in X ist Fehlermeldungsnummer zu übergeben

\$308/\$309: Startadresse der Befehlsausführungsroutine

\$30A/\$30B: Startadresse der Funktionsauswertungsroutine

Listing 1: Befehlsweiterung

```
START: LDA $309; NACH LADEN MIT SYS AUFGURUFEN
      CMP #>NEU_BEFEHL
      BEQ ENDSTART
      STA ORIG_308+1
      LDA $308
      STA ORIG_308
      LDA #>NEU_BEFEHL
      STA $308
      LDA #>NEU_BEFEHL
      STA $309
ENDSTART:
      RTS
ORIG_308:
      .BYT 0,0; FÜR BEFEHLSFORTSETZUNG
      ; HIER BEGINNT DIE BEFEHLSWEITERUNG
NEU_BEFEHL:
      JSR $73; LIEST NÄCHSTES BEFEHLSZEICHEN
      CMP #>A5; BEFEHLE FANGEN MIT "FN" AN
      BEQ NEU_JA
FORTSETZUNG:
      LDA $7A
      BNE FORT_1
      DEC $7B
FORT_1:
      DEC $7A
      JMP (ORIG_308)
NEU_JA:; BEFEHLSAUSWAHL
      LDY #1
      LDA ($7A),Y; LESEN 2. BEFEHLSZEICHEN
      CMP #>31
      BEQ DPOKE
      CMP #>32
      BEQ SPOKE
      CMP #>33
      BEQ SWAP
      BNE FORTSETZUNG; BEFEHL NICHT BEKANNT
      ; FN1 ADRESSE,WERT DOPPEL-POKE
DPOKE:
      JSR LIES_2; ÜBERLESEN BEFEHL
      JSR $AD8A; ADRESSE NACH GLEITPUNKTAKKUMULATOR
      JSR $B7F7; AKKU NACH Y/A
      PHA
      TVA
      PHA; RETTEN ADRESSE
      JSR $AEFD; ÜBERLESEN ",,"
      JSR $AD8A
      JSR $B7F7; WERT NACH Y/A
      TAX
      PLA
      STA $62
      PLA
      STA $63
      TYA
      LDY #0
      STA ($62),Y; LOWBYTE SPEICHERN
      INY
      TXA
```



```

STA ($62),Y; HIGHBYTE SPEICHERN
RTS ; FERTIG
; FN2 ADRESSE,STRING STRING-POKE
SPOKE:
JSR LIES_2; ÜBERLESEN BEFEHL
JSR $AD8A; ADRESSE NACH GLEITPUNKTAKKUMULATOR
JSR $B7F7; AKKU NACH Y/A
PHA
TYA
PHA; RETTEN ADRESSE
JSR $AEFD; ÜBERLESEN ",,"
JSR $AD9E; (STRING-) AUSDRUCK NACH AKKU
JSR $B6A3; STRINGPOINTER NACH REGISTER X/Y, LÄNGE NACH A
STX $62
STY $63; SICHERN QUELLADRESSE
TAY; SICHERN STRINGLÄNGE
PLA
STA $64
PLA
STA $65; SICHERN ZIELADRESSE
SPOKE_SCHLEIFE:
CPY #50
BEQ SPOKE_ENDE
DEY
LDA ($62),Y
STA ($64),Y
JMP SPOKE_SCHLEIFE
SPOKE_ENDE:
RTS
; FN3 VAR1, VAR2 SWAP - VERTAUSCHE ZWEI STRINGS
SWAP:
JSR LIES_2; ÜBERLESEN BEFEHL
JSR $B08B
LDX $0D; $FF, WENN STRING
BEQ SWAP_ERROR
PHA
TYA
PHA; SICHERN ADRESSE 1. STRING
JSR $AEFD; CHECK ",,"
JSR $B08B; HOLEN ADRESSE 2. STRING
LDX $0D
BEQ SWAP_ERROR
STA $62
STY $63; SPEICHERN 2. ADRESSE
PLA
STA $65
PLA
STA $64; SPEICHERN 1. ADRESSE
LDY #2; VERTAUSCHE ZEICHEN 0, 1 UND 2
SWAP_SCHLEIFE:
LDA ($62),Y
TXA
LDA ($64),Y
STA ($62),Y
TXA
STA ($64),Y; ZEICHEN NUMMER Y VERTAUSCHT
DEY
BPL SWAP_SCHLEIFE
RTS
SWAP_ERROR:
LDX #$15
JMP ($300); TYPE MISMATCH ERROR
; HILFSROUTINE, ÜBERLIEST BEFEHL UND PRÜFT, OB DAHINTER AUCH
KEIN
; TOKEN KOMMT (DANN WÄRE ES EIN LÄNGERER BEFEHL)
LIES_2:
INY; LESE ZEICHEN HINTER BEFEHLSSENDE
LDA ($7A),Y
BPL LIES_21
PLA; WENN NEGATIV (TOKEN):
PLA; KANN ANDERER BEFEHL SEIN
JMP FORTSETZUNG
LIES_21:
JSR $73; Liest ERSTES ZEICHEN
JMP $73; Liest ZWEITES ZEICHEN + RETURN

```

Listing 2: Funktionserweiterung

```

START1: LDA $30B; NACH DEM LADEN MIT SYS AUFRUFEN
CMP #>NEU_FKT
BEQ ENDSTART1
STA ORIG_30A+1
LDA $30A
STA ORIG_30A

```

```

LDA #>NEU_FKT
STA $30A
LDA #>NEU_FKT
STA $30B
ENDSTART1:
RTS
ORIG_30A:
.BYT 0,0; FÜR FUNKTIONSFORTSETZUNG
; HIER BEGINNT DIE FUNKTIONSERWEITERUNG
NEU_FKT:
JSR $73; LIEST NÄCHSTES FUNKTIONSZEICHEN
CMP #$9D; FUNKTIONEN FANGEN MIT "CMD" AN
BEQ FKT_JA
FORTSETZ_FKT:
LDA $7A
BNE FORT_F1
DEC $7B
FORT_F1:
DEC $7A
JMP (ORIG_30A)
FKT_JA.; FUNKTIONSAUSWAHL
LDY #1
LDA ($7A),Y
CMP #'$; WENN 1. ZEICHEN "$":
BNE FKT_JA1
INY
LDA ($7A),Y; HOLE 2. ZEICHEN
FKT_JA1:
CMP #'(; ZEICHEN IST WEDER "(" NOCH " ";
BEQ FKT_JA2
CMP #$20
BNE FORTSETZ_FKT; MUß ANDERE FUNKTION SEIN
JSR $73; LESEN ERSTES FOLGEZEICHEN
DEY
BEQ DPEEK
JSR $73; LESEN ZWEITES FOLGEZEICHEN
; CMDS(ADRESSE, LÄNGE) STRING-PEEK
JSR $AEFA; PRÜFEN, OB WIRKLICH "(" GELESEN
JSR $AD8A; WERT NACH AKKU
JSR $B7F7; AKKU NACH Y/A
PHA
TYA
PHA; RETTEN ADRESSE
JSR $AEFD; PRÜFEN, OB MIT ",," GETRENNT
JSR $AD8A
JSR $B7A1; AKKU NACH X
TXA
PHA; RETTEN LÄNGE
JSR $AEF7; PRÜFE, OB MIT ")" BEENDET
PLA
JSR $B4F4; RESERVIERE PLATZ IM STRINGSPEICHER
JSR $B480; SPEICHERE LÄNGE, POINTER AB $61
JSR $B4CA; STRING IN STRINGSTACK EINFÜGEN
TAY
PLA
STA $64
PLA
STA $65; SPEICHERE QUELLADRESSE AB $64
SPEEK_SCHLEIFE:
DEY
CPY #$FF; FERTIG: RETURN
BNE SPEEK_FORT
RTS
SPEEK_FORT:
LDA ($62),Y
STA ($62),Y
JMP SPEEK_SCHLEIFE
; CMD(ADRESSE) DOPPEL-PEEK
DPEEK:
JSR $AEFA; PRÜFEN, OB WIRKLICH "(" GELESEN
JSR $AD8A; WERT NACH AKKU
JSR $B7F7; AKKU NACH Y/A
STA $63
STY $62
LDY #0
LDA ($62),Y; HOLE LOWBYTE
INY
TXA
LDA ($62),Y; HOLE HIGHBYTE
TAY
TXA; WERT NACH Y/A
JSR $B391; Y/A NACH AKKU
JMP $AEF7; PRÜFE, OB ")" FOLGT + RETURN

```

PROFI CORNER

Sideborder-Sprites sind ein haariges Thema für sich. Soll dann auch noch der komplette Rand für Sprites mißbraucht werden, wenden sich auch gestandene Profis mit Grausen ab.

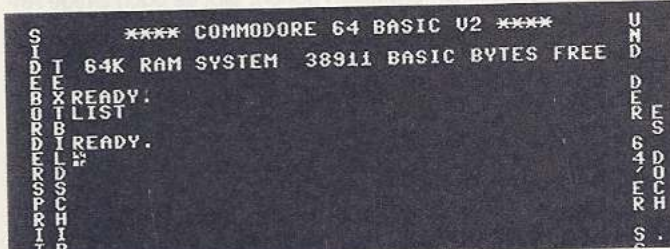
von Jens Neebe und Peter Klein

Da wir bereits in Ausgabe 6/92 auf den Sideborder-Effekt eingegangen sind, verzichten wir heute auf allzu genaue Erklärungen. Im Kasten finden Sie allerdings noch einmal eine kleine Zusammenfassung des Effekts. Leider war der Source-Code (GigaAss-Format) zum Abdruck viel zu lang, deswegen gibt's die Demo nur im MSE V2.1-Format und natürlich auf der Programmservice-Diskette. Da ist übrigens auch der komplette (kommentierte) Source-Code drauf. (pk)

Wie geht's?

Grundsätzlich muß nur das Softscroll-Register (\$D016) hin- und hergeschaltet, also einmal dekrementiert und sofort wieder inkrementiert werden. Auch wenn Sie sich jetzt an den Kopf fassen, es kommt nur aufs richtige Timing an. Richtig heißt in

diesem Fall, daß der Rasterstrahl exakt fünf Zyklen vom Rand entfernt ist, bevor umgeschaltet wird. Das ganze Problem besteht darin, daß der C 64 für diese Aufgabe eigentlich zu langsam ist. Der VIC ist in erster Linie damit beschäftigt, den Bildschirm aufzubauen. Um ein flimmerfreies Bild auf dem Monitor zu haben, muß der Videocontroller das Bild 25mal in der Sekunde neu aufbauen. Jedes einzelne Bild setzt sich aus 625 Zeilen zusammen (zwei Halbbilder à 312.5 Zeilen), die von einem Elektronenstrahl (Rasterstrahl) auf dem Bildschirm zum Leuchten angeregt werden. Das geschieht nahezu in Lichtgeschwindigkeit. Dieser Rasterstrahl wird nun vom Videocontroller in Rasterzeilen und Rasterlinien unterteilt, so daß man praktisch jeden Bildpunkt mit zwei Koordinaten angeben könnte. Wir könnten den genauen Punkt also nur mit einem Befehl auslesen, der weniger als einen Taktzyklus benötigt; und den gibt's nicht. Was liegt aber näher, als mit tatkräftiger Hilfe der genialen Nichtstuer NOP und BIT die benötigten Zyklen aus-zutimen, und dann das Scroll-Register zu manipulieren?



Viele Sprites im Sideborder des C 64

Bordersprites mit dem C 64 (MSE V2.1-Format)

```

"demo 1"                                0801 0f84
-----
0801: apdl fa35 fhxc llw6 7777 75e7 es
0810: nb3t pbdy c17x qtgw pp7x ikdd ac
081E: uvrz yt7b xzv3 mkee u2h7 equo cs
082e: xzwk cktq urt2 sgmn uddn kk3p cw
083d: 3jtp aamn ug7h kkz1 cp72 ckfi e3
084c: box7 5hb6 7frz 2tgs ud2x j7jx bu
085b: ip71 jhc3 7dpg t7le t7pg t7ke 7s
086a: urbz ciml pvqj kkle tlpe 57me cp
0879: usbz ctgw xzpo atee tjbz yimc b2
0888: pvv2 azi7 oh73 ragg acdp xt7y dv
0897: da47 clml z7a2 gkdx dbap crvp c5
08a6: 6jyz yyul z7an mkk7 rfwm mkvp 7z
08b5: 7ksj 5xcx dcj3 dhgs xjtt kcht e3
08c4: 7nt3 achu 7nty mch7 2vts qcnx gd
08d3: zbtq wchq zbt3 qchv zbtz yclh dj
08e2: 7jtp ac06 o5tr 6chr ztpe 6chm fp
08f1: 2rtp achn 2rtp cchz zaif ah7j co
0900: qcho 2zwn 66a3 465c 4hpf 2pa7 dq
090f: f2ar 7vnc ud7x zfnp udmx zdnp a7
091e: udwx zdvp ipx5 th77 xppa vdxfl bc
092d: 7kbb 77fd d7m3 hha2 blbp eqa7 ez
093c: 7cbb 7ups 7xal hh77 xppa vdxfl ei
094b: 7kbb 77fd d7m3 hha2 bla7 eqa7 a5
095a: 7cbb 74ps 7hal hh77 xppa vdxfl cu
0969: 7kbb 77fd d7m3 hha2 blbp eqa7 cf
0978: 7cbb 7f5d da2a fahb xpp7 aqa7 g4
0987: clip l7vd d771 hh72 xppc vdxl 72
0996: 7kbb 77fd da2a f7pt xppa wqa7 gu
09a5: 7cbb 77fd d771 hh77 xpp7 aqa7 c7
09b4: 7cbb 7f5d d743 hh77 xppg ldxl dp
09c3: 7kbb 77fd d7m3 lk17 hfft 7prm 7f
09d2: pe7x zpja uvad ccj3 hnpa cegm db
09e1: 7abh 2pbc ut7t icna hvnp dgdcm c4
09f0: xiar 7dnd uv7d mcj7 hvvx bgtm dp
09ff: hecj 27rf quad lh7q xrvp 7rlm cm
0a0e: xadj z7ji qw7t qkhh iff3 dra7 dq
0a1d: bdiip d7vd d771 hh72 xppc vdxl 7c
0a2c: 7kbb 77fd d7m3 hhcvc blbp eqa7 cd
0a3b: 7cbb 7fxs 7xal hh77 xppa wqa7 fm
0a4a: glip f7vd d771 hhcvc bla7 iga7 d5
0a59: 7cbb 7f5d d771 hh77 xpp7 aqa7 fp
0a68: 7cbb 77fd d771 hh72 xppc wqa7 aa
0a77: nxip h7vd d771 hh72 blc7 eqa7 fw
0a86: 7cbb 7f5d d74q fahb xpp7 aqa7 gc
0a95: jxip l7vd d771 hh72 blbp eqa7 fm
0aa4: 7cbj r7lm bgh7 ja6j d7f3 hh77 gh
0ab3: xqjp d7u4 ha7y 23fc ww7d ggos dt
0ac2: xn5t 7qt4 52a2 2pbh sw33 grpp 7j
0ad1: 3upj r7lm eoht zkfpr qtv4 acin bo
0ae0: zbtq acie zbtq acif zbtq ach3 7m
0aef: zbtq ach4 zbfq otei 5bfq ktei go
0afe: 3bfp qtei 7bfp utei kbfp ytei dk
0b0d: nbfp 4tei zbfq ate1 7bfe xs41 dt
0b1c: ajf6 zs41 brf6 3s41 czf6 5s41 cs
0b2b: evfp stdm aohh zcnp qtg4 7xeb 7x
0b3a: 7j56 ap34 ha72 235c sw7d goov fm
0b49: xnnt 7qu4 6gay 2pbh yhhn jx7d fq
0b58: qfvq etax 4dy7 jabj qw63 gjnh 7r
0b67: tkcz 77gj yxkm a2pv zapj sreb bc
0b76: x5p7 7ahl 4jga mtdy b2hn 3evp dv
0b85: qtkm azs7 u263 golk xrfp stdm db
0b94: aohh zcnp qtg4 azwj yxkm a2pv cz
0ba3: zapn 46bo 425t 62w5 16wo 5s41 7u
0bb2: ybql oh77 qxkm afhv zbga mtdm 7t
0bc1: b2hn txgn 6qq5 46jo 426d 62w6 gz
0bd0: i6un uspv zcwa mtc7 hikv x7da fj
0bdf: rzup apfu 4hbf t5ei fnbp chpp 76
0bee: t77k r7fp sd7f arfp 56w7 wqon 7t
0bfd: a2b3 utgn ughh zb5e ueph zcve ge
0c0c: ud2x j7jx udah zhfp udch zhnp ep
0c1b: ud7x 2apb da71 jsdt 317j ddu7 cn
0c2a: 7b3p agty 7a71 qtgw 4ycl k2ri a5
0c39: xwem a2ui xzft mgml hbft sqi7 a7
0c48: 7c7j da44 pchy z7ce st7f 2rpp qq
0c57: 5qp7 hcrd hu2w b7cw nqza f7xa 7w
0c66: 7p77 hgy3 777f 1777 1777 7o77 73
0c75: 77c7 77cf 777c xa7f gpip j7p7 7b
0c84: 7717 77a3 7pwb p76p mpip f7p7 76
0c93: xas7 apcl 7c7g p7f7 7paw 376g d3
0ca2: bla7 dx7c 7a37 gpc7 7177 7x7c fw
0cb1: 7a67 g37d 7m5a f7pb 71xf 17o7 c2
0cc0: op71 7ypa 3as7 flc3 71x7 h7y3 bz
0ccf: 7oxa fahb lx71 7o77 x7b7 f67c f3
0cde: 3as7 fl77 lxas 767c 3a37 flcl gk
0ced: 71xf 1767 7paw p7o7 mpip f7p7 cd
0cfc: xas7 apcl 7c7g p7o7 7paw 3dxb fv
0d0b: 7hap 7x7c 7a3a f7pb 717f 77x7 7k
0d1a: oxa6 7a7d opa3 7ypc las7 flc3 gh
0d29: 71xg p7yp mpav 7ypc x7b7 fo7a eu
0d38: 3as7 flc7 717c x7o7 7x7c 7ypc bu
0d47: f757 cx7d 7m57 cxcf 71xf 17x7 lw
0d56: opap 7dxb 7h7f 77yp 1775 7a7c br
0d65: opip d7pc fas7 flc3 7oxg p7yp eo
0d74: mpas 7ypc f7b7 fo7a 37ip j7px em
0d83: 7c7c x7o7 7paw 3767 77ip d7px ga
0d92: 71xa p767 c7a3 7f7c 1717 fl7d bi
0da1: 7m67 ffc7 7n3f 776x o7au pdxb al
0db0: 7ip7 ffc5 7117 h7y3 777f 1777 fi
0dbf: 1777 7o77 77c7 77cf 7pas xa7g ds
0dce: blb7 ep77 77b7 mp7d 7lip 17sf dx
0ddd: 777c xa7e lx77 74ps 7hap 77c5 f1
0dec: 777f 3dxb 7h77 7ypd 7u37 77c1 7d
0dfb: blap d777 lx77 7277 7a37 iahs gv
0e0a: 7xa7 lx77 7o77 hahf bla7 dx77 c5
0e19: 76p7 7axs 7han 777f 1777 lx7d dd
0e28: 7pcx 777f x7ip f7p7 7yp7 7av7 go
0e37: 77cx 7a74 7577 h7y3 777f 1777 ef
0e46: 1777 mp77 7577 ha7g 37ip d7p7 bg
0e55: 7x77 7a37 bla7 d77f 7777 ox7d eu
0e64: 7pc3 76p7 lap7 7as7 17c3 757g gn
0e73: pap7 mpc7 7ypg 3a7e gp77 7yp7 fj
0e82: 7ap7 77a3 7777 1777 lx77 7o7d g7
0e91: 71a3 777f 1777 1777 767a f7pb 7g
0ea0: 77cf 777c x7b7 lxcx 7cpf x7o7 eg
0eaf: lxcf 7ypg 5as7 7xcl 7apg pa7d 7c
0ebe: 1757 apcf 7f7a fa7b lx77 7o7d fu
0ecd: 71c5 7o7e 7as7 17c7 757e 777e av
0edc: 7ap7 17cf 76pc xa7c 767a f7pb cq
0eeb: lxcf 7ypg xa67 o7cf 727f las7 b7
0efa: lxba v757 7777 lx77 7x77 7757 eh
0f09: 777f 777f 1717 gp7x 7pap gp77 gd
0f18: 7ypa f7xb 77c7 777f 1777 gp7d bl
0f27: 7pip f7pf 1777 ox7s 7ha7 7as7 ew
0f36: 7777 lx7d 7p7x 777c x777 lx77 ga
0f45: 76pa f7xb 77cf 7a7d 76pa f7pb br
0f54: 77c7 777g p7ip f7p7 7x77 ha7g da
0f63: 37ip d7p7 7x77 777g p7ip f7p7 b7
0f72: 7x77 ha7g 37ip 17p7 7f77 h77d bf
0f81: 77cm z7g6 7c6p ax77 637o 57g6 7y
    
```

© 64'er

BASIC CORNER

NEW und Co.

Haben Sie sich schon einmal über ein versehentlich gelöscht Basic-Programm geärgert? Vergessen Sie's. Hier bekommen Sie ein Gegenmittel, mit dem Sie ein NEW rückgängig machen können. Und das alles mit einem wirklich kurzen Basic-Programm.

von Heinz Behling

Obwohl das Basic V2 des C 64 nicht zu den üppig mit Befehlen ausgestatteten Dialekten gehört, gibt es doch einige Anweisungen, die dem Basic-Programmierer das Leben manchmal, meist bei ungewollter Anwendung, schwer machen. Ein Musterbeispiel hierfür ist der NEW-Befehl.

Vor allem wünscht man sich eine Möglichkeit, beispielsweise eine versehentliche Benutzung von NEW rückgängig zu machen und damit das verlorene Programm, von dem keine Diskettenversion existiert, zurückzuholen.

Genau mit diesem Befehl wollen wir uns in dieser Basic-Corner beschäftigen. Doch gehen wir der Reihe nach vor: Zunächst nehmen wir uns die Arbeitsweise des NEW-Befehls vor, der sicher schon jeden Basic-Einsteiger einmal zum Haareraufen gebracht hat. Wie Sie aus früheren Basic-Corner bereits wissen, merkt sich der C 64 in den Speicherstellen 43 und 44 den Anfang des Basic-Programmspeichers.

Das Ende des Programmtextes vermerkt er sich in den Adressen 45 und 46, dies ist gleichzeitig der Anfang des VariablenSpeichers. (Deshalb sollten Sie bei versehentlichem Löschen unbedingt jede Eingabe, die irgendwie eine Variable bilden könnte, tunlichst vermeiden. Sie würden sich sonst den Beginn des Programmtextes endgültig zerstören, was ein RENEW unmöglich macht.)

Bei jeder Eingabe einer Basic-Zeile wird diese entsprechend ihrer Zeilennummer in den bereits vorhandenen Text einsortiert und der darauffolgende Teil im Speicher nach hinten geschoben. Außerdem wird die Adresse des Programmendes aktualisiert.

Befindet sich noch kein Programm im Speicher, enthalten die Adressen 43 und 44 denselben Wert wie 45 und 46 (bei diesen Adreßpaaren, die auf eine andere Adresse im Speicher zeigen, spricht man übrigens von Vektoren). Diese Inhaltsgleichheit ist für den C 64 das Zeichen, daß kein Programm im Speicher vorhanden ist.

Listing des ReNEW-Programms

```

100 LA02052
110 LA=LA+1
120 IFPEEK(LA)<>0THEN110
130 LA=LA+1
140 POKE2049,LA
150 POKE2050,LA/256
160 IFPEEK(LA+1)<>0THENLA=PEEK(LA)+256*P
EEK(LA+1):GOTO160
170 PRINT"POKE45,"(LA+2)AND255":POKE46,"
INT((LA+2)/256)":
180 PRINT"██████"POKE44
,8:POKE56,160:CLR"
```

Der NEW-Befehl benutzt genau diesen Effekt, indem er nicht etwa den gesamten Basic-Speicher löscht, sondern nur den Endevektor auf den Wert des Programmspeicheranfangs setzt und die erste sog. Linkadresse löscht.

Aha, wenn also der komplette Text noch im Computer steckt,

sollte man ihn doch wiederfinden können? Genau, das geht in der Tat. Aber dazu schauen wir uns erst einmal an, wie denn der C 64 überhaupt Programmzeilen findet: Bei der ersten Zeile hat er es einfach: Sie befindet sich am Anfang des Programmspeichers. In der Regel beginnt er bei Adresse 2049 (\$0801). Wenn Sie über ein Monitorprogramm verfügen, können Sie sich den Speicher in diesem Bereich einmal anschauen. Andernfalls müssen Sie mir so glauben, daß dort in den ersten beiden Adressen nicht die Zeilennummer steht, sondern die Anfangsadresse der nächsten Programmzeile. Befindet sich kein Programm im Speicher, finden Sie dort zwei Nullen, Kennzeichen für das Programmende.

Haben Sie ein Programm mit NEW gelöscht, finden Sie ebenfalls diese zwei Nullen, die ursprüngliche Adresse der zweiten Zeile ist also verloren. Unsere erste Aufgabe bei einem RENEW ist also das Suchen des korrekten Adreßwerts. Auch hier hilft der C 64 uns glücklicherweise: Er kennzeichnet das Ende jeder Basic-Zeile mit einem Null-Byte! Dies zu finden, ist mit einer Schleife kein

Autoren gesucht!

Achtung, Basic-Freaks! Wir suchen Leute, die in der Basic-Corner mal Ihr Können zeigen möchten. Haben Sie Lust, zu erklären, wie ein besonderer Trick funktioniert und wie man so etwas programmiert? Oder möchten Sie zeigen, wie man eine alltägliche Aufgabe in Basic umsetzt?

Am besten eignen sich kleine, überschaubare Routinen (z. B. Sortieren, Umrechnen von Zahlensystemen, Umgang mit Dateien u. ä.), deren Funktion man innerhalb zweier Druckseiten ausführlich erklären kann.

Immer noch Lust, an der Gestaltung Ihrer 64'er mitzuwirken? Dann schreiben Sie Ihre Idee auf und schicken Sie sie zu uns. Bei Eignung werden wir sie veröffentlichen und Sie erhalten ein angemessenes Autorenhonorar. Unsere Anschrift

Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion
Stichwort: Basic-Corner
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München
(ab. 1.7.93: 85538 Haar)

Problem. Die Adresse der zweiten Programmzeile folgt dann genau auf die Adresse des Nullbytes. Diesen Wert müssen wir daher in die Speicherstellen 2049 und 2050 übertragen.

Um die Verkettungsadressen (Link-Adressen) der folgenden Basic-Zeilen brauchen wir uns hingegen gar nicht zu kümmern, da diese Werte nicht verändert wurden. Das einzige, was uns noch fehlt, ist das Programmende. Mit dieser Adresse müssen wir ja den Endevektor füllen.

Auch dafür hat der C 64 ein besonderes Kennzeichen: Das Highbyte der Linkadresse ist Null. Dieser Wert kann sonst nicht in der Linkadresse auftreten, denn dies würde bedeuten, daß der Programmtext in der ersten Speicherseite steht, der »Zeropage«. Dieser Speicherbereich wird aber nun vom Prozessor als sog. Stack-Speicher benutzt. Er hinterlegt dort für ihn wichtige Werte bzw. benutzt ihn als Vektorspeicher.

Also suchen wir nun diese Null. Dazu klappern wir die einzelnen Linkadressen nacheinander ab. Die erste kennen wir ja schon, sie befindet sich in 2049, 2050. Wir berechnen daraus die Startadresse der folgenden Zeile mit

$$X = \text{PEEK}(2049) + 256 * \text{PEEK}(2050)$$

Nun kontrollieren wir, ob die Adresse X + 1 (Highbyte der nächsten Linkadresse) eine Null enthält. Wenn ja, dann haben wir bereits die Aufgabe gelöst. Wenn nicht, müssen wir zur nächsten Linkadresse weitergehen bis wir die gesuchte Null finden. Diese Adresse übertragen wir dann in den Endevektor 45, 46 durch einen POKE-Befehl.

Ist doch eigentlich ganz einfach, nicht wahr? Das sieht man auch daran, daß das dazugehörige Basic-Programm sehr kurz ist und nur neun Programmzeilen besitzt.

Linke Adressen?

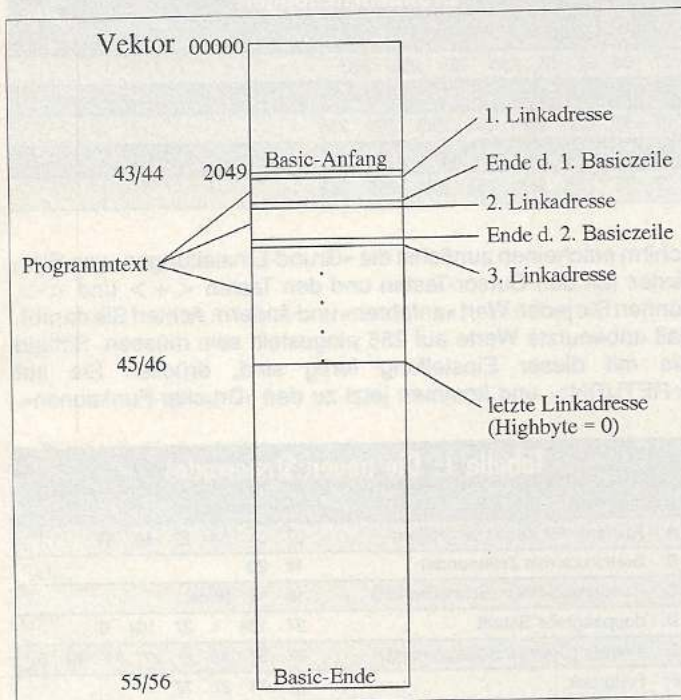
Damit der Computer, vor allem der Basic-Interpreter, schnell die nächste erforderliche Basic-Zeile findet, befindet sich zu Beginn jeder Programmzeile noch vor der Zeilennummer die Linkadresse. Sie gibt die genaue Speicherstelle an, an der die nächste Basic-Zeile beginnt und besteht aus zwei Byte (Low- und Highbyte).

Am Ende jeder Basic-Zeile steht der Wert Null. Dieser Wert wird ebenfalls vom Interpreter verwendet und bedeutet: Es folgt eine neue Linkadresse.

Ist das Highbyte dieser Adresse ebenfalls Null, steht dies für das Ende des Basic-Programmtextes. Diese Adresse ist auch im dazugehörigen Vektor für den Anfang des Variablenbereichs zu finden (45/46).

Beim Löschen eines Programms wird die erste Linkadresse (2049/2050) auf Null gesetzt (Kennzeichen für Programmende unmittelbar nach dem Start) und der Vektor 45/46 auf die nach dem Basic-Start folgende Adresse gesetzt.

Diese beiden Werte müssen von einer RENEW-Routine korrigiert werden. Dazu ist der Speicher nach dem Ende der ersten Basic-Zeile (entspricht der ersten Linkadresse) und dem Programmende (entspricht dem neuen Variablenstartvektor) zu durchsuchen.



So sind Programmzeilen und Linkadressen im Speicher angeordnet

Doch Moment, Basic-Programm? Wenn Sie dies eingeben, würde ja der Anfang des zu rettenden Programms zerstört werden? Das Programm muß daher in einem Bereich liegen und arbeiten, in dem es das zu rettende nicht stört. Hier bietet sich das RAM zwischen 49152 und 53247, also zwischen Basic und Kernel, an. Um dies als Basic-Programmspeicher zu aktivieren, müssen wir lediglich die entsprechenden Vektoren auf diesen Bereich setzen. Dies geschieht mit

```
POKE 44,192: POKE 56,208: POKE 49152,0: NEW
```

Wichtig ist das NEW zum Schluß: Es setzt alle anderen Vektoren auf die neuen Werte um, so daß es auch bei der Verwendung von Variablen kein Problem gibt.

Nachdem diese Befehle eingegeben wurden, können Sie das Listing eintippen und anschließend auf Diskette speichern. Sollten Sie das Programm bereits auf Diskette besitzen, laden Sie es (nachdem die obigen Poke-Befehle eingegeben wurden) einfach mit

```
LOAD "RENEW",8,0
```

Anschließend starten Sie es mit

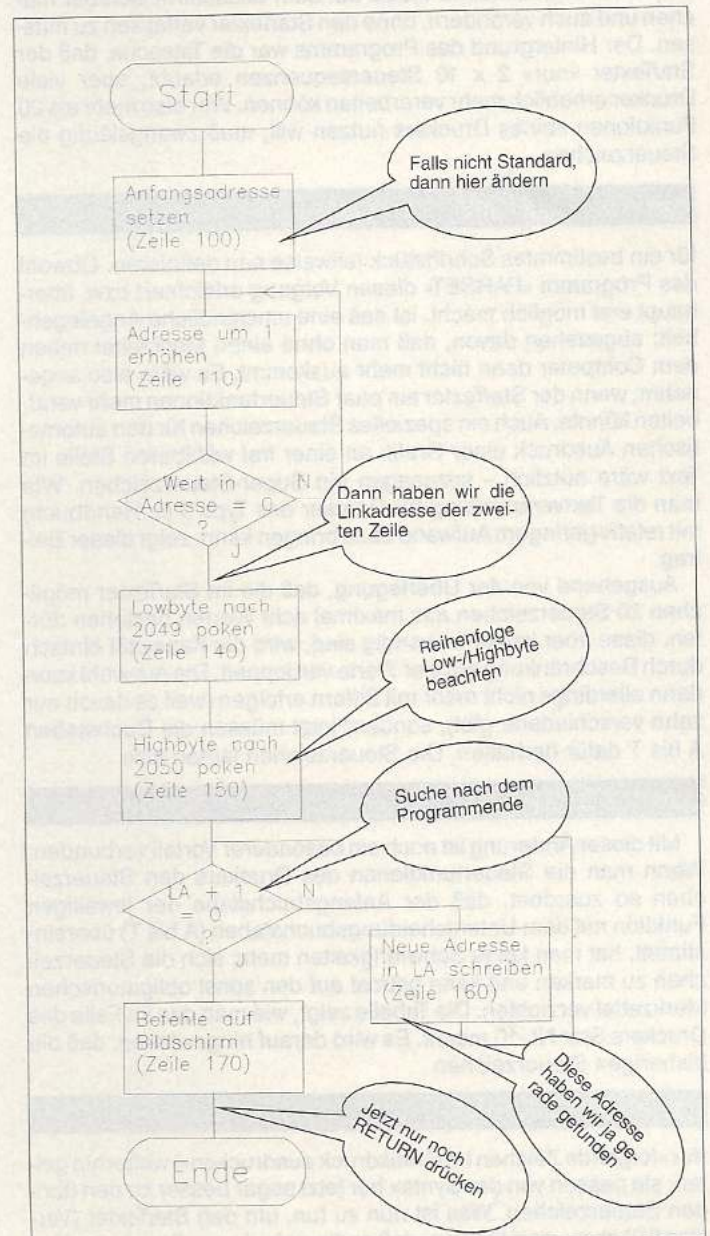
```
RUN
```

Nach einem kurzen Moment, der je nach Länge des zu rettenden Programms mehrere Sekunden lang sein kann, erscheint eine Basic-Zeile auf dem Bildschirm. Gehen Sie mit dem Cursor auf diese Zeile und drücken Sie <RETURN> — fertig. Wenn Sie jetzt LIST eingeben, ist Ihr altes Programm wieder in voller Pracht und komplett da.

Möchten Sie RENEW noch einmal aktivieren, reicht es, die POKE-Befehle und das NEW einzugeben und das Programm mit RUN zu starten.

Bleibt noch die Frage, warum wir mit dem Setzen der Vektoren den Umweg über den Bildschirmspeicher gehen. Nun, wenn wir dies direkt im Programm täten, würden wir uns den Ast absägen, auf dem wir momentan sitzen. Der Basic-Interpreter würde dann nämlich im neuen, dem ursprünglichen, Speicherbereich das Ende des Basic-Speichers annehmen und dort nach Variablen suchen. Was er hier findet, wäre aber alles andere als das gesuchte, nämlich irgendwelche Teile des alten Basic-Programms. So kann das Programm nicht richtig arbeiten, es könnte sogar zu einem Absturz kommen.

Daher schreiben wir per PRINT-Befehl die Befehle in den Bildschirmspeicher und führen sie anschließend »zu Fuß« aus, in dem wir die RETURN-Taste mehrfach drücken. Damit ist unser Renew komplett und wartet auf Ihre Fehler.



Das Flußdiagramm des kurzen, aber sehr wirkungsvollen Programmretters

SOFTWARE CORNER

StarTexter 5.0

Der StarTexter mausert sich allmählich zur ultimativen Textverarbeitung. Diesmal gibt's ein Tool, das die Druck-Features enorm erweitert.

von Klaus Heiden

Wer die »Software-Corner« aufmerksam verfolgt, wird sich an den Beitrag von Klaus Heiden in Heft 9/92 erinnern, in dem das Basic-Programm »PARSET« vorgestellt wurde. Mit dessen Hilfe konnte man die mit dem StarTexter-Installationsprogramm festgelegten Drucker-Steuersequenzen auf einfache Weise auf dem Bildschirm sichtbar machen und auch verändern, ohne den StarTexter verlassen zu müssen. Der Hintergrund des Programms war die Tatsache, daß der StarTexter »nur« 2 x 10 Steuersequenzen erlaubt, aber viele Drucker erheblich mehr verarbeiten können. Wer also mehr als 20 Funktionen seines Druckers nutzen will, muß zwangsläufig die Steuerzeichen

⌘/⌘0 - ⌘/⌘9

für ein bestimmtes Schriftstück teilweise neu definieren. Obwohl das Programm »PARSET« diesen Vorgang erleichtert bzw. überhaupt erst möglich macht, ist das eine umständliche Angelegenheit; abgesehen davon, daß man ohne einen Merktzettel neben dem Computer dann nicht mehr auskommt. Es wäre also angenehm, wenn der StarTexter ein paar Steuerfunktionen mehr verarbeiten könnte. Auch ein spezielles Steuerzeichen für den automatischen Ausdruck einer Grafik an einer frei wählbaren Stelle im Text wäre nützlich - sozusagen ein Super-Steuerzeichen. Wie man die Textverarbeitung für Drucker des Typs 3 (s. Handbuch) mit relativ geringem Aufwand dazu bringen kann, zeigt dieser Beitrag.

Ausgehend von der Überlegung, daß die im StarTexter möglichen 20 Steuerzeichen aus maximal acht Werten bestehen dürfen, diese aber kaum notwendig sind, wird die Kapazität einfach durch Beschränkung auf vier Werte verdoppelt. Die Auswahl kann dann allerdings nicht mehr mit Ziffern erfolgen (weil es davon nur zehn verschiedene gibt), sondern jetzt müssen die Buchstaben A bis T dafür herhalten. Die Steuerzeichen lauten also

⌘/⌘A - ⌘/⌘T

Mit dieser Änderung ist noch ein besonderer Vorteil verbunden: Wenn man die Steuerfunktionen des Druckers den Steuerzeichen so zuordnet, daß der Anfangsbuchstabe der jeweiligen Funktion mit dem Unterscheidungsbuchstaben (A bis T) übereinstimmt, hat man keine Schwierigkeiten mehr, sich die Steuerzeichen zu merken und kann getrost auf den sonst obligatorischen Merktzettel verzichten. Die Tabelle zeigt, wie man das im Falle des Druckers Star NL-10 macht. Es wird darauf hingewiesen, daß die bisherigen Steuerzeichen

⌘Z UND ⌘Z

(für »folgende Zeichen im Grafikdruck ausdrucken«) weiterhin gelten; sie passen von der Syntax her jetzt sogar besser zu den übrigen Steuerzeichen. Was ist nun zu tun, um den StarTexter (Version 5.0) so zu modifizieren, daß er die geänderten Steuerzeichen verarbeitet? Tippen Sie Listing 1 und 2 mit dem Checksummer ab und speichern Sie die beiden Programme auf einer Diskette, die

bereits eine Kopie des StarTexters enthält. Laden Sie das Programm »STARTEXMOD« und starten Sie es mit RUN. Es dauert eine Weile, bis ein File von StarTexter geladen, modifiziert und wieder gespeichert worden ist. Sie werden jedoch vom Programm ständig informiert, woran es gerade arbeitet; sobald die Arbeit getan ist, erscheint »READY.« auf dem Bildschirm. Damit die neuen Steuerzeichen ordnungsgemäß vom StarTexter erkannt und verarbeitet werden können, müssen Sie diese aber nun noch in der neuen Form eingeben. Hierbei hilft Ihnen das neue Installationsprogramm »INSTALL« (Listing 2). Es unterscheidet sich vom Standard-Installationsprogramm des StarTexters dadurch, daß man es nicht vor dem Laden von StarTexter, sondern während der Arbeit mit diesem verwendet; im übrigen ersetzt es völlig das bisherige, etwas unelegante Installationsprogramm sowie das schon erwähnte Programm »PARSET«. Laden Sie daher als nächstes den StarTexter und sobald der Cursor auf dem Bildschirm erscheint, schreiben Sie »:stop« in die erste Zeile, lassen den Cursor dahinterstehen, drücken die CTRL-Taste und dann die Taste < = >; dadurch gelangen Sie in den normalen Basic-Eingabemodus. Nun laden Sie das Programm »INSTALL« mit LOAD "INSTALL",8 und geben anschließend »RUN« ein. Auf dem Bild-

Grundeinstellungen

Zeilenabstand							
27	64	27	51	255	255	255	255
Schriftart							
27	33	255	255	255	255	255	255
Grafikmodus							
27	75	255	255	255	255	255	255

schirm erscheinen zunächst die »Grund-Einstellungen« von StarTexter. Mit den Cursor-Tasten und den Tasten < + > und < - > können Sie jeden Wert »anfahen« und ändern. Achten Sie darauf, daß unbenutzte Werte auf 255 eingestellt sein müssen. Sobald Sie mit dieser Einstellung fertig sind, drücken Sie auf < RETURN > und kommen jetzt zu den »Drucker-Funktionen«.

Tabelle 1: Die neuen Steuercodes

Einschalten	Ausschalten						
A: Abstand der Zeilen vergrößern	27	51	54	27	51	36	
B: Breitedruck (bis Zeilenende)	14	20					
C: Condensed-Pitch (Schmalschrift)	15	18	(Pica)				
D: doppeltgroße Schrift	27	104	1	27	104	0	
E: eigener (Download-)Zeichensatz	27	37	49	0	27	37	48 0
F: Fettdruck	27	71	27	72			
G: größte Schrift (4fach)	27	104	2	27	104	0	
H: hochstellen (Superscript)	27	83	48	27	84		
I: Initialisieren	27	64	(frei)				
J: ganz kurz piepen	7	(frei)					
K: Kursivdruck (NLQ)	27	52	27	53			
L: Linie (unterstreichen)	27	45	49	27	45	48	
M: mittig drucken	27	971	27	97	0		
N: Normalschrift (Pica)	18	27	77	(Elite)			
O: ohne Zeilenabstand	27	65	7	27	51	36	
P: Proportionaldruck	27	112	49	27	112	48	
Q: Qualitätsschrift (NLQ)	27	120	49	27	120	48	
R: rechtsbündig drucken	27	97	2	27	97	0	
S: Schattendruck	27	69	27	70			
T: tiefstellen (Subscript)	27	83	49	27	84		
Z: Zeichensatzdruck	27	75	...				
Steuerzeichen 6:	27						
Steuerzeichen 7:	10						
Steuerzeichen 8:	12						
Steuerzeichen 9:	16						
(Steuerzeichen für den Drucker STAR NL-10)							

Diese enthalten zwar zunächst noch die bisherigen Werte, aber sie sind bereits in der neuen »Vierer-Formation« und mit den Unterscheidungsbuchstaben A bis T am linken Rand sortiert. Verändern Sie nun die Werte entsprechend Ihren Wünschen in Anlehnung an die abgedruckte Tabelle. Wenn Sie mit dieser Einstellung zufrieden sind, drücken Sie auf die Taste <STOP> und kommen wieder zurück zum Schreibmodus. Speichern Sie jetzt als erstes die neuen Steuerzeichen auf der Diskette, indem Sie im Disk-Menü 1 den Punkt »Parameter speichern« aufrufen. Ab sofort können Sie mit den geänderten Grund-Einstellungen und Drucker-Funktionen arbeiten. Beachten Sie, daß die Unterscheidungsbuchstaben A bis T und Z auch wahlweise als Kleinbuchstaben eingegeben werden dürfen. StarTexter ist in diesem Punkt tolerant! Nun noch ein paar Hinweise zum neuen Installationsprogramm: Nachdem Sie es einmal geladen haben, bleibt es im Speicher erhalten, so daß Sie es auch mehrmals hintereinander aufrufen können. Dazu müssen Sie dann nur in der beschriebenen Weise in den Basic-Modus schalten und »RUN« eingeben. Zwischen den beiden »Seiten« des Programms (Grund-Einstel-

lungen und Drucker-Funktionen) schalten Sie mit der Taste <RETURN> hin und her; zurück zu StarTexter kommen Sie immer mit der Taste <STOP>; es ist die gleiche Bedienung wie bei den Parameter-Menüs. Versäumen Sie nie, nach der Änderung diverser Parameter diese zunächst auf der Systemdiskette zu speichern, damit sie bei künftiger Arbeit wieder zur Verfügung stehen. Ach ja, unser »Schmankerl«, das Steuerzeichen für den Ausdruck einer Grafik innerhalb eines Textes, hätten wir ja fast vergessen! Also: Möchten Sie in einem Text eine Grafik platzieren, dann setzen Sie an der Stelle im Text, an der die Grafik eingefügt werden soll, das neue Super-Steuerzeichen. Sie erreichen es mit der Tastenkombination <CBM G>. Solange Sie einen der Original-StarTexter-Zeichensätze verwenden, sehen Sie auf dem Bildschirm das Zeichen für »Grad«, ein kleines hochgestelltes »o«. Das ist natürlich unschön, und deshalb sollten Sie mit Hilfe des Programms »Starfont«, das sich auf der Original-StarTexter-Diskette befindet, dieses Zeichen in ein reverses großes »G« umwandeln. Wie das geht, ist der Anleitung zum Starfont-Programm zu entnehmen. Für die horizontale Positionierung der Grafik gibt

Listing 1: Steuercodes in rauen Mengen

```

100 PRINT CHR$(147):POKE 157,128 <090>
110 SYS(57812)"02",8,1:POKE 780,0:SYS 6549 <121>
3 <079>
120 PRINT:PRINT"POKING DATAS" <064>
130 AD=51508:N=0:GOSUB 180 <072>
140 AD=53084:N=0:GOSUB 180 <032>
150 OPEN 1,8,15,"S:02":CLOSE 1
180 SYS(57812)"02",8:POKE 193,0:POKE 194,1 <115>
95
170 POKE 174,177:POKE 175,207:SYS 62954:EN <119>
D
180 READ X:IF X>-1 THEN POKE AD+N,X:N=N+1: <171>
GOTO 180 <248>
190 RETURN <176>
200 : <059>
210 DATA 201,151,208,13,185,1,152,162 <039>
220 DATA 1,41,127,201,90,240,106,208 <046>
230 DATA 22,201,165,208,3,76,92,207 <216>
240 DATA 201,152,208,44,185,1,152,162
250 DATA 0,41,127,201,90,240,68,56 <238>
260 DATA 233,65,144,28,201,20,176,24 <074>
270 DATA 160,0,224,1,240,2,160,4 <046>
280 DATA 234,76,157,207,-1 <123>
290 : <012>
300 DATA 132,122,169,152,133,123,160,44 <126>
310 DATA 185,112,207,153,12,10,138,16 <093>
320 DATA 247,76,12,10,32,104,9,32 <247>
330 DATA 115,0,32,243,188,32,247,183 <072>
340 DATA 140,7,196,32,108,198,189,1 <238>
350 DATA 174,17,144,172,18,144,32,98 <169>
360 DATA 206,162,1,32,201,255,32,104 <078>
370 DATA 9,165,122,141,4,143,76,168 <112>
380 DATA 200,132,251,10,10,101,251 <095>
390 DATA 168,169,4,133,251,132,252,185 <177>
400 DATA 40,144,201,255,240,10,32,231 <052>
410 DATA 205,164,252,200,198,251,208,237 <081>
420 DATA 76,115,201,-1 <138>

```

Listing 2: das neue Installationsprogramm

```

100 PRINT "⟨CLR,CTRL-N,GREY 2,3DOWN⟩":POKE <162>
808,225:GOTO 150 <183>
110 FOR K=C TO C+2:POKE K,Q:NEXT:RETURN
120 POKE B,PEEK(B)+1+256*(PEEK(B)=255):GOT <061>
O 140 <107>
130 POKE B,PEEK(B)-1-256*(PEEK(B)=0)
140 POKE 781,Y:POKE 782,X:SYS 58636:PRINT <229>
RIGHT$( " "+STR$(PEEK(B)),3):RETURN
150 S$=" ***** <172>
*****":B=37064:POKE 650,128
160 PRINT " ␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣( <189>
SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPAC <156>
E)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIF <032>
T-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣( <251>
SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPAC <201>
E)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT- <158>
SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣":PRINT S$ <111>
170 PRINT "⟨DOWN,SPACE⟩ZEILENABSTAND:
180 PRINT "⟨3DOWN,SPACE⟩SCHRIFTART:
190 PRINT "⟨3DOWN,SPACE⟩GRAFIKMODUS:
200 FOR Y=9 TO 17 STEP 4:FOR X=7 TO 35 STE <201>
P 4:GOSUB 140:B=B+1:NEXT X,Y <158>
210 PRINT:PRINT S$:POKE 646,1 <111>
220 F=55296:A=37064:X=7:Y=9
230 C=F+40*Y:B=A+2*(Y-9)+.25*(X-7):SYS 4 <026>
6374 <176>
240 Q=1:GOSUB 110 <185>
250 WAIT 198,1:GET D$ <018>
260 IF D$="+" THEN GOSUB 120:GOTO 250 <045>
270 IF D$="-" THEN GOSUB 130:GOTO 250 <236>
280 IF D$=CHR$(3) THEN 510
290 Q=12:GOSUB 110:IF D$="⟨DOWN⟩" THEN Y=Y <066>
+4+12*(Y=17):GOTO 230
300 IF D$="⟨UP⟩" THEN Y=Y-4-12*(Y=9):GOTO <195>
230
310 IF D$="⟨RIGHT⟩" THEN X=X+4+32*(X=35):G <049>
OTO 230
320 IF D$="⟨LEFT⟩" THEN X=X-4-32*(X=7):GOT <058>
O 230 <039>
330 IF D$⟨CHR$(13) THEN 240
340 PRINT "⟨CLR,GREY 2,DOWN,SPACE⟩␣(SHIFT-S <135>
PACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHI <018>
FT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣( <035>
2SHIFT-SPACE)␣(2SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣( <219>
SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPA <056>
CE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIF <116>
T-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣( <211>
SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣( <209>
SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣(SHIFT-SPACE)␣( <086>
SPACE,RVSON)␣(RVOFF)INSCHALTEN <088>
⟨SPACE,RVSON)␣(RVOFF)USSCHALTEN"
360 PRINT S$:B=36904
370 FOR Y=4 TO 23:PRINT CHR$(32)CHR$(93+Y) <086>
CHR$(58)
380 FOR X=4 TO 35 STEP 4:X=X-3*(X=20):GOSU <088>
B 140:B=B+1:NEXT X,Y:PRINT S$;
390 F=55296:A=36871:X=4:Y=4:POKE 646,1 <231>
400 C=F+40*Y:B=A+8*Y+(X/4):SYS 46374 <233>
410 Q=1:GOSUB 110 <049>
420 WAIT 198,1:GET D$ <022>
430 IF D$="+" THEN GOSUB 120:GOTO 420
440 IF D$="-" THEN GOSUB 130:GOTO 420
450 IF D$=CHR$(13) THEN RUN
460 Q=12:GOSUB 110:IF D$="⟨DOWN⟩" THEN Y=Y <022>
+1+20*(Y=23):GOTO 400
470 IF D$="⟨UP⟩" THEN Y=Y-1-20*(Y=4):GOTO <022>
400
480 IF D$="⟨RIGHT⟩" THEN X=X+4+35*(X=35)-3 <022>
*(X=16):GOTO 400
490 IF D$="⟨LEFT⟩" THEN X=X-4-35*(X=4)+3*( <022>
X=23):GOTO 400
500 IF D$⟨CHR$(3) THEN 410
510 WAIT 203,64:POKE 631,13:POKE 198,1:POK <022>
E 808,237

```

Neuland Sound

Im dritten Kursteil wollen wir uns mit dem essentiellen einer Musikroutine beschäftigen: den Effekten.

von André und Frank Hugenroth

Ein Effekt ändert im Grunde nur Soundeinstellungen, z.B. die Tonhöhe oder Filterfrequenz. Damit kann man erstaunlicherweise verblüffende Klänge erzeugen. Natürlich gibt es unglaublich viele Möglichkeiten, wie man diese Soundeinstellungen so verändert, daß ein brauchbarer Effekt dabei herauskommt, genug Register stellt der SID dafür bekanntlich zur Verfügung. In der späteren Musikroutine wird dann zu jeder Note nur ein Sound angegeben, der den Klang des Tons bestimmt. Mit diesen Soundparametern kann man dann alle möglichen Effekte einstellen. Fangen wir also mit einem Effekt an, den Sie wahrscheinlich schon kennen: dem Vibrato. Beim Vibrato schwingt die Tonhöhe periodisch (auf und ab) um den Grundton. Man braucht drei Parameter um den Vibrato zu steuern. Das wäre erstens die Geschwindigkeit (wie schnell der Ton auf und ab schwingt), zweitens die Stärke (wie weit der Ton um den Grundton schwingt) und drittens die Verzögerung, bis der Ton über-



haupt anfängt zu schwingen. Tippen Sie dazu am besten Listing 1 ab und starten es mit RUN. Die oben genannten Werte können in der ersten Zeile eingestellt werden. **Achtung:** Da die Beispielprogramme in diesem Kurs alle in Basic geschrieben sind, ist es möglich, daß sich die Töne nicht immer sauber anhören. Das kann z.B. daran liegen, daß das Low- und High-Byte

nicht schnell genug nacheinander gePOKEt werden kann! (Basic ist eben nicht ganz so schnell. Im erwähn-

das Tastverhältnis (Pulse) verändert; darum arbeitet er auch nur mit der Rechteck-Wellenform korrekt. Der Pulse-Effekt hat sechs Parameter:

1. Pulserate (Startwert des Tastverhältnisses).
2. Wiederholungs-Mode (entweder fängt das Pulse-Wandern immer wieder von vorne an oder es wird nur einmal durchlaufen).
3. Pulse count up (gibt an, wie oft der Wert »Pulse up level« zum Tastverhältnis addiert wird).
4. Pulse up level (dieser Wert wird in der »UP«-Phase zum Tastverhältnis addiert).
5. Pulse count down (wie 3. nur wird »Pulse down level« subtrahiert).
6. Pulse down level (wird in der »DOWN«-Phase vom Tastverhältnis subtrahiert).
Der Effekt beginnt in der »UP«-Phase. Nach dem Durchlaufen dieser Phase wird auf die »DOWN«-Phase geschaltet und umgekehrt (bei abgeschalteter Wiederholung bleibt das Tastverhältnis dann stehen). Im Grunde ist das fast wieder das gleiche wie beim Vibrato, nur hat man für die Schwingungsphasen zwei verschiedene Geschwindigkeiten und Stärken. Es ist also nicht mit viel Aufwand verbunden, Vibrato- in Pulse-Effekte umzuprogrammieren. Listing 2 bietet sich zum Probieren förmlich an, beach-

ten Programm wird zuerst ein »normaler« Ton erzeugt. Nach der »Delay«-Zeit fängt der Vibrato an, indem »Level«-mal der Wert »Speed« zur Tonhöhe addiert wird. Anschließend fängt das Ganze von vorne an, nur wird jetzt die »Speed« von der Tonhöhe subtrahiert. Der Grund, warum der »Level« beim ersten Hochwandern durch zwei geteilt wird, ist einfach: die Schwingung muß sich um den Grundton herum bewegen und nicht über dem Grundton schweben. Ein anderer, aber ähnlicher Effekt ist der »Tremolo«. Er ist mit dem Vibrato praktisch identisch, hier wird jedoch die Lautstärke des Tones verändert. Da der SID aber nur ein gemeinsames Lautstärkeregister für alle drei Stimmen hat, vergessen Sie ihn am besten wieder, da er nur für alle drei Stimmen gleichzeitig angewendet werden kann: Flexibilität gleich Null. Ganz anders der »Pulse«-Effekt. Mit ihm lassen sich sehr gut volle und schwebende Sounds erzeugen. Dazu wird einfach

es eine besonders einfache Methode: Schreiben Sie einfach direkt hinter das Super-Steuerzeichen die Anzahl der (Text)Zeichen, um die die Grafik eingerückt werden soll (ganz nach Belieben ein- oder zweistellig); wenn Sie keine Angabe machen, wird die Grafik an den linken Rand gesetzt. Sinnvolle Werte sind 1 bis 20, wenn der Textausdruck in NLQ- oder Pica-Schrift erfolgt. Und nun viel Spaß mit der aufgepeppten StarTexter-Version 5.02+. (pk)

Drucker-Funktionen

Einschalten	Ausschalten
A: 27 51 54 255	27 51 36 255
B: 14 255 255 255	20 255 255 255
C: 15 255 255 255	18 255 255 255
D: 27 104 1 255	27 104 0 255
E: 27 37 49 0	27 37 48 0
F: 27 71 255 255	27 72 255 255
G: 27 104 2 255	27 104 0 255
H: 27 83 48 255	27 84 255 255
I: 27 64 255 255	255 255 255 255
J: 7 255 255 255	255 255 255 255
K: 27 52 255 255	27 53 255 255
L: 27 45 49 255	27 45 48 255
M: 27 97 1 255	27 97 0 255
N: 18 255 255 255	27 77 255 255
O: 27 65 7 255	27 51 36 255
P: 27 112 49 255	27 112 48 255
Q: 27 120 49 255	27 120 48 255
R: 27 97 2 255	27 97 0 255
S: 27 69 255 255	27 70 255 255
T: 27 83 49 255	27 84 255 255

Software-Profis aufgepaßt!

Je länger man mit einer Software arbeitet, desto besser lernt man sie kennen. Dann gewöhnt man sich an bestimmte Vorgehensweisen und kennt Tastenkombinationen und weitere Tricks, die andere noch lange nicht wissen. Oft ist man sich selbst gar nicht bewußt, daß man so einen großen Wissensvorsprung hat. Darum die Bitte: Helfen Sie anderen Lesern. Ob das diverse Tricks sind, die das Anwenderleben einfacher machen, oder ob Sie beispielsweise Fehler in einer Software entdecken und diese beheben, alles ist uns willkommen. Für die folgenden Software-Produkte im Besonderen suchen wir Ihre Tips & Tricks:

Textverarbeitungen:

MasterText/The Texter/Vizawrite/Startexter/Geos/Printfox

Malprogramme:

Amica-Paint/Giga-Paint/Hi-Eddie/Paint-Magic/Koala-Painter

Assembler:

Hypra-Ass/Profi-Ass/Vis-Ass/Turbo-Assembler

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

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

Markt und Technik

64'er Redaktion

Stichwort: Software-Corner

Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar bei München

(ab 1.7.: 85538 Haar)

ten Sie aber, daß in der ersten Zeile die Parameter entsprechend gesetzt werden müssen.

Arpeggio

Sehr häufig benutzt wird der »Arpeggio«. Mit diesem Effekt kann man auf nur einer Stimme ganze Akkorde simulieren, indem die Töne eines Akkordes einfach schnell hintereinander abgespielt werden. Spielt man z.B. die Noten A, C und E nacheinander ab, hört sich das genauso an, als ob man einen A-Moll-Akkord spielt. Im Beispielprogramm können Sie sich das anhören. Mit dem Parameter M kann man zwischen 3-Finger- und 4-Finger-Akkord umschalten. Wichtig ist aber, das die hintereinander gespielten Töne richtige Noten sind und nicht einfach zum Grundton addierte Werte. Das Programm erhöht einfach einen Zähler »n«, der je nach Fingeranzahl bei 3 oder 4 wieder bei 0 beginnt. Es wird einfach immer die n-te Note des Arpeggios gespielt.

Zwei andere Effekte, die sich fast gleichen wie ein Ei dem anderen, sind »Glide« und »Portamento«. Beide ziehen Töne nach unten bzw. nach oben. Das Glide ist ein Ziehen von einer Note zur nächsten. Das heißt, daß die Tonhöhe nicht sofort entsprechend der Note gesetzt wird, sondern sich langsam von der vorherigen Note bis zur aktuellen bewegt. Natürlich

läßt sich die Geschwindigkeit des »ziehens« als Parameter dieses Effektes angeben. Meist wird das Glide in Melodien o.ä. benutzt. Den Portamento-Effekt kennen vielleicht einige aus Spielen wie »Uridium« oder »Paradroid«. Die Tonhöhe wird hierbei einfach bei jedem Durchlauf um einen Wert erhöht oder vermindert. Zusätzlich zur Geschwindigkeit gibt man dann noch Richtung (hoch/runter) und evtl. das Effekt-Byte und den Effekt-Mode an. Und so funktioniert das Ganze: Zur Tonhöhe wird ein Low- und ein High-Byte (damit das »Wandern« auch schnell genug geht) je nach Richtung addiert oder subtrahiert. Ist das High-Byte der Tonfrequenz des SIDs größer (beim Hochwandern) oder kleiner (beim Herunterwandern) als das Effekt-Byte, wird die Höhe des Tones einfach wieder auf den Originalwert gesetzt (bei Effekt-Mode = 1, also immer wieder von vorn) oder das Wandern bleibt stehen (Effekt=0). Auf diese Weise kann man witzige Sounds erzeugen. Listing 3 zeigt den Portamento-Effekt.

Filtereffekte

Auch mit dem Filter lassen sich sehr gute und verschiedene Effekte programmieren. Der Nachteil ist jedoch, daß er immer nur entweder für eine Stimme oder mehrere gleichzeitig zu gebrauchen ist. Am

besten kann man ihn für Baßsounds verwenden. Die Funktionsweise dieses Effektes gleicht der des Pulse-Effektes, nur daß hier die Filterfrequenz verändert wird. Als zusätzliche Parameter könnte man beispielsweise angeben, ob er zuerst nach unten und dann nach oben oder umgekehrt wandert, und ob ein Übertrag der Filterfrequenz erlaubt ist oder nicht (also ob die Filterfrequenz von 0 auf 255 - oder umgekehrt - springen darf oder nicht). Alle anderen Filterregister des SIDs werden ganz normal angegeben. Auch diesen Effekt können Sie sich mit Listing 4 einmal anhören.

Für Schlagzeuge wie Baß, Snare oder HiHats, gibt es einen einfachen, aber sehr wirkungsvollen Trick: man spielt ähnlich wie beim Arpeggio mehrere Töne schnell hintereinander ab. Allerdings gibt man jetzt zusätzlich eine Wellenform mit an. Man kann so Rauschen, dunkle und helle Töne »mischen«. In Listing 5 hören Sie einen klassischen Baß. Man braucht dazu etwa acht Werte für die Tonhöhe, acht für die Wellenformen, und einen für Sustain/Release (Attack/Decay ist hier immer 0). Beim Starten werden jetzt einfach alle acht Töne der Reihe nach abgespielt und man hört Sounds wie aus Listing 5 bereits bekannt.

Der letzte Effekt ist kein richtiger Effekt, sondern eher ein simpler

Trick. Nehmen wir an, alle drei Stimmen des SID sind mit Baß, Begleitung und Melodie ausgelastet, trotzdem wollen wir zusätzlich ein Schlagzeug integrieren: da man den Baßlauf nur im Hintergrund hört, ist es kein Problem, Baß-Drum und Snare auch auf dieser Stimme laufen zu lassen. Soll zudem noch ein HiHat (hoher, kurzer Beckenschlag) mitmischen, setzen wir im Baßlauf-Sound die Anschlag-Wellenform (mit Gatebit gesetzt) auf Rauschen und aktivieren danach sofort wieder die eigentliche Baßlauf-Wellenform (Listing 6).

Das waren auch schon die gebräuchlichsten Effekte, wie sie in vielen Musikroutinen zu finden sind. Nächstes mal wird dann die Programmierung des SIDs und der Effekte in Assembler besprochen. Wer sich mit Assembler noch nicht so gut auskennt, kann ja noch mal im gerade abgeschlossenen Assembler-Kurs nachschlagen. (pk)

Kursübersicht

Folge 1:	Grundbegriffe
Folge 2:	SID-Register (2)
Folge 3:	Sound-Effekte
Folge 4:	Von Basic zu Assembler
Folge 5:	Aufbau von Musikroutinen
Folge 6:	Digitalisierte Töne
Folge 7:	5stimmige Musikroutine

Listing 1: Der Vibrato

```

10 REM *** VIBRATO <005>
11 : <243>
12 : D=500 :REM VERZOEGERUNG (DELAY) <198>
13 : L=5 :REM SCHWINGWEITE (LEVEL) <100>
14 : G=200 :REM GESCHW. (SPEED) <030>
15 : H=3500 :REM TONHOEHE <019>
19 : <251>
20 REM * TON EINSCHALTEN <020>
21 : <253>
22 S=54272:POKE S+4,8:POKE S+24,15 :REM S
TIMME 1 LOESCHEN UND VOLLE LAUTSTAERKE <143>
23 POKE S+6,255:POKE S+5,0:POKE S+4,33 :RE
M ADSR UND SAEGEZAHN-WELLENFORM SETZEN <021>
24 FOR I=0 TO 10:NEXT:POKE S+4,32 :REM WA
RTEN UND TON AUF AUSKLINGEN SETZEN <240>
25 POKE S,H AND 255:POKE S+1,H/256 :REM T
ONHOEHE MIT LOW- UND HIGH-BYTE SETZEN <219>
29 : <005>
30 REM * VIBRATO VORBEREITEN <248>
31 : <007>
32 RI=G :REM ANFANGSRICHTUNG SETZEN (POS
ITIV : HOCHZAEHLEN) <107>
33 ZA=L/2 :REM STARTSCHWINGWEITE SETZEN (A
M ANFANG NUR DIE HAELTE !) <087>
39 : <015>
40 REM * VIBRATO ! <045>
41 : <017>
42 FOR I=0 TO D:NEXT :REM DELAY (WARTEN) <152>
43 : <019>
44 FOR I=0 TO ZA :REM SCHLEIFE FUER SCHWI
NGWEITE <155>
45 H=H+RI :REM TONHOEHE ENTSPRECHEND
DER GESCHWINDIGKEIT VERAENDERN <055>
46 POKE S,H AND 255:POKE S+1,H/256 :REM NE
UE TONHOEHE ALS LOW- UND HIGH-BYTE SETZ
EN <005>
47 NEXT :REM ...DAS GANZE BIS ZUM ENDE DE
R SCHWINGWEITE. <086>
48 ZA=L :REM NACH ERSTEM DURCHLAUF AUF VO
LE SCHWINGWEITE SCHALTEN. <076>
49 RI=-RI :REM SCHWINGRICHTUNG UMDREHEN. <106>
50 GOTO 44 :REM UND ALLES VON VORNE... <086>

```

© 64'er

Listing 2: Die Puls-Modulation klingt wie ein Vibrato-Effekt

```

10 REM *** PULS-MODULATION <177>
11 : <243>
12 : UT=10 :REM AUF-ZEIT (UP-TIME) <255>
13 : DT=10 :REM AB-ZEIT (DOWN-TIME) <187>
14 : UL=40 :REM AUF-SCHRITT (UP-LEVEL) <146>
15 : DL=20 :REM AB-SCHRITT (DOWN-LEVEL) <141>
16 : P=400 :REM START-TASTVERH. (PULSE) <160>
19 : <251>
20 REM * TON EINSCHALTEN <020>
21 : <253>
22 S=54272:POKE S+4,8:POKE S+24,15 :REM V
OLLE LAUTSTAERKE <130>
23 POKE S+6,255:POKE S+5,0:POKE S+4,65 :RE
M ADSR UND RECHTECK-WELLENFORM SETZEN <055>
25 POKE S,0:POKE S+1,10 :REM TONHOEHE SET
ZEN <071>
26 POKE S+2,P AND 255:POKE S+3,P/256 :REM
TASTVERHAELTNIS MIT LO-UND HI-BYTE SETZ
EN <004>
29 : <005>
40 REM * PULSE ! <169>
41 : <017>
42 FOR I=0 TO UT :REM SCHLEIFE FUERS HOCH
ZAEHLEN <236>
43 P=P+UL :REM TASTVERHAELTNIS UM UP-
LEVEL ERHOEHEN <050>
44 POKE S+2,P AND 255:POKE S+3,P/256 :REM
NEUES TASTVERHAELTNIS SETZEN <234>
45 NEXT :REM SCHLEIFENENDE <230>
47 FOR I=0 TO DT :REM SCHLEIFE FUERS RUNT
ERZAEHLEN <162>
48 P=P-DL :REM TASTVERH. UM DOWN-LEVE
L VERMINDERN <105>
49 POKE S+2,P AND 255:POKE S+3,P/256 :REM
NEUES TASTVERH. SETZEN <231>
50 NEXT :REM SCHLEIFENENDE <243>
52 GOTO 42 :REM ...UND NOCHMAL... <172>

```

© 64'er

Listing 3: Portamento-Effekte unterscheiden sich nur minimal von Glide-Effekten

```

10 REM *** PORTAMENTO - EFFEKT <081>
11 : <243>
12 :N =7492 :REM ANFANGSNOTE <190>
13 :M =1 :REM MODE (PORT-MODE) <070>
14 :Z =1400 :REM ZAEHLER (LEVEL) <143>
16 :EF=100 :REM EFFEKTYBYTE <161>
19 : <251>
20 REM * TON EINSCHALTEN <028>
21 : <253>
22 S=54272:POKE S+4,8:POKE S+24,15 :REM VO
LLE LAUTSTAERKE <130>
23 POKE S+6,248:POKE S+5,0:POKE S+4,33 :RE
M ADSR UND SAEGEZAHN-WELLENFORM POKEN <222>
29 : <005>
40 REM * PORTAMENTO ! <059>
41 : <017>
42 REM START <045>
43 : <019>
44 TN=N :REM ANFANGSTONHOEHE SETZEN <067>
45 : <021>
50 REM SCHLEIFE <230>
51 : <027>
52 POKE S+1,TN/256:POKE S,TN AND 255 :REM
TONHOEHE IN SID POKEN <151>
53 IF(M AND 3)=1 THEN TN=TN-Z:IF TN<EF THE
N 70 :REM TONHOEHE VERMINDERN, GGF. ZUM
ENDE <055>
54 IF(M AND 3)=2 THEN TN=TN+Z:IF TN>EF THE
N 70 :REM TONHOEHE ERHOEHEN, GGF. ZUM E
NDE <046>
55 GOTO 52 :REM WEITERMACHEN <028>
69 : <045>
70 REM AUSWERTUNG BEI SCHLEIFENENDE <201>
71 : <047>
72 IF(M AND 4)=4 THEN 44 :REM BEI MODUS>4
PORTAMENTO ERNEUT AUSFUEHREN. <136>
73 POKE S+4,32 :REM TON AUSKLINGEN LASSEN <204>
0 64'er

```

Listing 4: Effekt der besonderen Art: Filter

```

10 REM *** FILTER - EFFEKT <170>
11 : <243>
12 :FR =64 :REM FILTERFREQUENZ (HIGH) <210>
13 :M =0 :REM MODE <011>
14 :W =1 :REM UEBERLAUF VERBIETEN <082>
15 :UT =3 :REM HOCHZAEHL ZEIT (UP-TIME) <172>
16 :DT =60 :REM RUNTERZAEHL ZEIT (DOWN-T
IME) <232>
17 :UL =20 :REM HOCHZ. SCHRITT (UP-LEVEL
) <219>
18 :DL =1 :REM RUNTERZ. SCHRITT (DOWN-L
EVEL) <054>
19 : <251>
20 REM * TON EINSCHALTEN <028>
21 : <253>
22 S=54272:POKE S+4,8:POKE S+24,15+16 :REM
VOLLE LAUTSTAERKE UND TIEFPASS FILTER <200>
23 POKE S+6,248:POKE S+5,0:POKE S+4,33 :RE
M ADSE UND SAEGEZAHN-WELLENFORM POKEN <222>
24 POKE S+23,241:POKE S+1,5 :REM VOLLE RE
SONANZ, FILTER STIMME 1 AN, TONHOEHE <247>
29 : <005>
40 REM * FILTER !! <247>
51 : <027>
52 I=0 :REM ZAEHLER VORBEREITEN <111>
53 POKE S+22,FR :REM FILTERFREQUENZ POKEN <140>
54 FR=FR+UL :REM FILTERFREQ. UM UP-LEV
EL ERHOEHEN <008>
55 IF W=1 AND FR>255 THEN FR=255 :REM BEI
W=1 UEBERLAUF DER FILTERFREQ. VERBIET
E <058>
56 I=I+1 :REM ZAEHLER ERHOEHEN <150>
57 IF I<UT THEN 53:REM NOCHMAL BIS SCHLEI
FENENDE ERREICHT (UP-TIME) <054>
59 : <035>
60 I=0 :REM ZAEHLER VORBEREITEN <119>
61 POKE S+22,FR :REM FILTERFREQ. POKEN <016>
62 FR=FR-DT :REM FILTERFREQ. UM DOWN-L
EVEL VERMINDERN <105>
63 IF W=1 AND FR<0 THEN FR=0 :REM BEI W=1
UNTERLAUF DER FILTERFREQ. VERBIETEN <076>
64 I=I+1 :REM ZAEHLER ERHOEHEN. <204>
65 IF I<DT THEN 61:REM ...NOCHMAL BIS DOW
N-TIME ERREICHT (SCHLEIFEN-ENDE) <167>
0 64'er

```

Listing 5: Ein Schlagzeug-Sound

```

0 REM *** DRUMSOUNDS <062>
1 : <233>
2 :T(1) =10 :REM TONHOEHE 1 <232>
3 :T(2) =60 :REM TONHOEHE 2 <030>
4 :T(3) =12 :REM TONHOEHE 3 <078>
5 :T(4) =7 :REM TONHOEHE 4 <190>
6 :T(5) =5 :REM TONHOEHE 5 <237>
7 :T(6) =3 :REM TONHOEHE 6 <020>
8 :T(7) =2 :REM TONHOEHE 7 <060>
9 :T(8) =1 :REM TONHOEHE 8 <101>
10 : <242>
11 :W(1) =17 :REM WELLENFORM 1 <223>
12 :W(2) =129 :REM WELLENFORM 2 <167>
13 :W(3) =65 :REM WELLENFORM 3 <162>
14 :W(4) =64 :REM WELLENFORM 4 <002>
15 :W(5) =64 :REM WELLENFORM 5 <099>
16 :W(6) =64 :REM WELLENFORM 6 <196>
17 :W(7) =64 :REM WELLENFORM 7 <037>
18 :W(8) =64 :REM WELLENFORM 8 <136>
19 : <251>
20 REM * TON EINSCHALTEN <028>
21 : <253>
22 S=54272:POKE S+4,8:POKE S+24,15 :REM V
OLLE LAUTSTAERKE SETZEN <226>
23 POKE S+6,247:POKE S+5,0:POKE S+3,8 :REM
ADSR UND TASTVERHAELTNIS POKEN <171>
29 : <005>
40 REM * DRUM ! <097>
51 : <027>
52 FOR I=1 TO 8 :REM SCHLEIFENANFANG <089>
53 POKE S+4,W(I) :REM WELLENFORM NR. I IN
SID SCHREIBEN <252>
54 POKE S+1,T(I) :REM TONHOEHE NR. I IN S
ID SCHREIBEN <204>
55 FOR J=0 TO 4:NEXT :REM KURZ WARTEN... <118>
56 NEXT :REM ...UND NAECHSTEN T
ON POKEN, BIS ALLE ACHT FERTIG <149>
60 FOR I=1 TO 300:NEXT:GOTO 52:REM LAENGE
R WARTEN UND ZUM ANFANG <223>
0 64'er

```

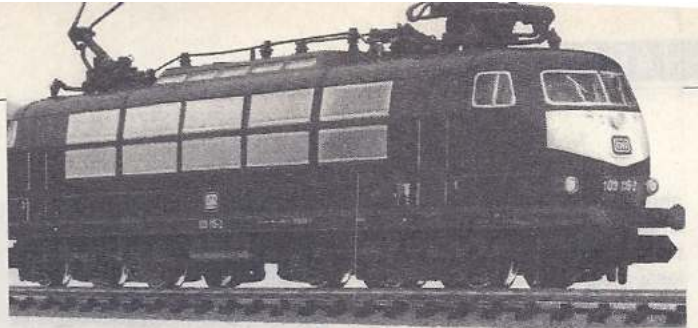
Listing 6: Scheppernde Töne mit dem HiHat

```

10 REM *** HIHAT - EFFEKT <252>
11 : <243>
12 :N1 = 937 :REM NOTE 1 <120>
13 :N2 =1873 :REM NOTE 2 <255>
19 : <251>
20 REM * TON EINSCHALTEN <020>
21 : <253>
22 S=54272:POKE S+4,8:POKE S+24,15 :REM V
OLLE LAUTSTAERKE POKEN <217>
23 POKE S+6,249:POKE S+5,0 :REM ADSR POKEN <156>
29 : <005>
40 REM * HIHAT ! <172>
41 : <017>
43 REM ERSTEN TON SPIELEN <192>
45 : <021>
50 POKE S+4,129:POKE S+1,100 :REM HELLEN R
AUSCH-TON SPIELEN (HIHAT) <004>
52 POKE S,N1 AND 255:POKE S+1,N1/256 :REM
ANSCHLIESSEND NORMALE TONHOEHE POKEN <171>
53 POKE S+4,33:FOR I=1 TO 50:NEXT:POKE S+4
,32 :REM UND DEN TON ANSCHLAGEN <007>
54 FOR I=1 TO 100:NEXT :REM WARTEN <174>
57 : <033>
58 REM ZWEITEN TON SPIELEN <249>
59 : <035>
60 POKE S+4,129:POKE S+1,100 :REM HELLEN R
AUSCH-TON SPIELEN (HIHAT) <014>
62 POKE S,N2 AND 255:POKE S+1,N2/256 :REM
NORMALE TONHOEHE POKEN <139>
63 POKE S+4,33:FOR I=1 TO 50:NEXT:POKE S+4
,32 :REM UND DEN TON ANSCHLAGEN <107>
64 FOR I=1 TO 100:NEXT :REM WARTEN <184>
68 : <045>
70 GOTO 50 :REM UND ZUM ANFANG. <242>
0 64'er

```

Der C 64 als Schaffner



Im letzten und abschließenden Teil wird unser Projekt »Modelleisenbahn« vollendet. Alle Komponenten sind fertig aufgebaut und werden nun endlich miteinander verbunden.

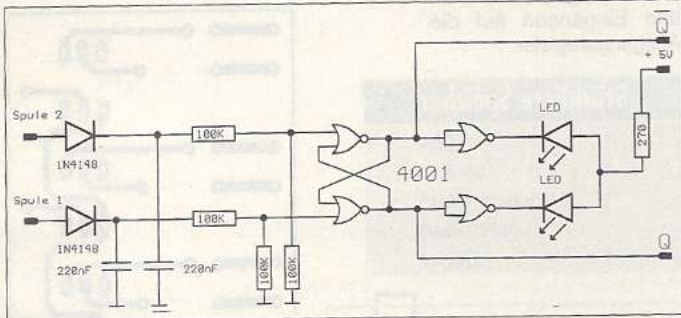
von Hans-Jürgen Humbert

Nur die Baubeschreibung der Eingangsschaltung fehlt noch. Auf der Platine befinden sich vier Optokoppler. Diese trennen die Eingangssignale galvanisch von der Elektronik ab. Jede Störung auf der Eingangsseite kann maximal die LED und den Koppler zerstören, die Hauptplatine und der C 64 sind jedoch vollkommen sicher. Es dürfen aber auf keinen Fall die GND-Leitungen vom Ein- und Ausgang miteinander verbunden werden.

chen schadet der kurze Spannungsimpuls überhaupt nicht.

Die Speicherplatine kann direkt neben der Weiche angebracht werden. Die Versorgungsspannung der Schaltung kann bis zu 18 V betragen. Dann muß aber hinter dem Speicher mit einem Optokoppler die Spannung für die Hauptplatine herabgesetzt werden.

Wollen Sie die Schaltung an einer Wechselstrombahn betreiben, ist die Schaltung entsprechend abzuändern. Zwei Dioden sorgen zusammen mit den beiden Kondensatoren für sicheres Schalten des



Für Wechselstrombahnen sind noch zwei Dioden und zwei Kondensatoren einzufügen

Der Nachbau gestaltet sich relativ einfach. Ätzen und bohren Sie die Platine. Die Optokoppler vom Typ 4 N 28 sollten auf Fassungen gesetzt werden. Im Falle eines Kurzschlusses lassen sie sich so leicht austauschen.

Um jeden der 32 Eingänge zu schützen, muß die Platine achtmal aufgebaut werden. Bei Modellbahnen mit Wechselstromsteuerung ist für jede Stufe noch eine Diode in die Eingangsleitung vorzuschalten. LEDs können nämlich keine höheren Spannungen in Sperrrichtung vertragen.

Für die Erkennung der Weichenstellung haben wir eine weitere kleine Schaltung parat: Sie speichert in einem RS-Flip-Flop den aktuellen Stand der Weiche. Beim Einschalten der gesamten Anlage sind diese Informationen allerdings nicht mehr aktuell, da die Flip-Flops eine willkürliche Stellung annehmen. Zum sicheren Betrieb der Modellbahn sollten deshalb vor den Start alle Weichen einmal in die richtige Position gefahren werden. Auch wenn sie diese Position schon einnehmen, werden die Flip-Flops dadurch richtig gestellt. Den Spulen in den Wei-

chen Flip-Flops. Mit den Kondensatorwerten sollten Sie eventuell ein wenig experimentieren. Setzen Sie Werte zwischen 10 nF und 470 nF ein. Diese bestimmen nämlich die Zeit, die zwischen zwei Umschaltvorgängen verstreichen muß, bis das Flip-Flop wieder umschalten kann.

Auf der Platine finden Sie in Abänderung des Schaltplans keine Weichenstellung. Unter der Montageplatte der Modellbahn hätten Sie dort auch relativ wenig Sinn. Eine Kontroll-LED zur Anzeige der Stromversorgung ist hier besser. So läßt sich auf einen Blick erkennen, ob das Modul mit Strom versorgt wird. Je nach Betriebsspannung des Moduls muß der Vorwiderstand der LED angepaßt werden. Legen Sie ihn mit folgender Formel auf ca. 5 bis 10 mA fest: $R(\text{Vorwiderstand}) = U(\text{Betriebsspannung}) - 1,6 \text{ V} / 0,008 \text{ mA}$

Nehmen Sie nun einen Widerstandswert der dem errechneten am nächsten liegt.

Der Einsatz der kompletten Anlage ist sehr einfach zu realisieren.

Für die Versorgung der Elektronik benötigen Sie ein einfaches

Steckernetzteil oder einen einzelnen Transformator mit ca. 8 V bei einer Belastbarkeit von 500 mA. Ein Gleichrichter befindet sich schon auf der Platine. Über das interne Netzteil werden alle angeschlossenen Elektronikbaugruppen mit Spannung versorgt. Die Ausgabeplatine sollte direkt neben der Hauptplatine montiert werden. Mit kurzen Drahtstückchen lassen sich nun beide Platinen zu einer Einheit verbinden. Die korrespondierenden Eingänge der Ausgabeplatine befinden sich nun direkt den Ausgängen der Hauptplatine gegenüber. Für die Gestaltung eigener Programmideen sollten auch alle kleinen Display-Platinen bestückt und eingelötet werden. Auf einen Blick läßt sich so das Potential der einzelnen Ausgänge erfassen. Die Parallel-seriell-Wandler sind nur zu bestücken, wenn Sie die Verdrahtung Ihrer Anlage auf ein Minimum beschränken wollen. Pro Einheit, d.h. Sende- und Empfangseinheit beläuft sich der Preis auf ca. 30 Mark. Preiswerter kommen Sie mit der Kabellösung weg. Hier bleibt die restliche Platine unbestückt. Die Ausgänge der Treiber-ICs (2803) werden direkt zu den einzelnen Endstufen geführt. Unsere Endstufe ist universell ausgelegt für Spannungen bis 45 V und einem Strom von maximal 4 A. Kleinere Leistungen können natürlich auch geschaltet werden. Bei Strömen bis 1 A kann auch der Kühlkörper entfallen. Zu beachten ist aber, daß die Endstufe bei einem Low-Pegel am Eingang durchgeschaltet. Wird diese Stufe mit unserer Ansteuerung betrieben bleibt alles beim alten. Ein High am Ausgang der Hauptplatine läßt die Kontroll-LED aufleuchten und schaltet auch die Endstufe ein. Die Versorgung dieser Stufe kann natürlich nicht mehr vom Elektroniktransformator übernommen werden, die Leistung muß dann schon ein größeres Netzteil zur Verfügung stellen. Trotzdem ist die + 5 V-Leitung zu den einzelnen Schaltstufen durchzuschleifen. Die Treiber-ICs auf der Ausgangsplatine besitzen nämlich einen offenen Kollektor dessen Arbeitswiderstand auf der Endstufenplatine sitzt.

Sie können natürlich die Seriell-parallel-Wandler nach und nach bestücken. Mischbetrieb ist immer möglich. Mit der Ausgangsplatine lassen sich maximal 32 Ausgänge unabhängig voneinander steuern.

Wechselstrombahnen

Bislang haben wir die Ausgangstreiber nur für Gleichstrombetrieb ausgelegt. Doch Besitzer

von Wechselstrombahnen sollen auch in den Genuß der Steuerung kommen.

Mit einem Transistor läßt sich ohne Probleme auch Wechselstrom schalten. Man muß nur dafür sorgen, daß ein reiner Gleichstrom durch den Transistor fließt. Diese Aufgabe übernehmen vier Dioden. Die einzelne Weiche z.B. wird dabei allerdings von Wechselstrom durchflossen. Der gesamte Strom fließt jetzt durch den Transistor und die vier Dioden. Deshalb können wir hier nicht mehr mit Kleinleistungsdioden arbeiten. Die Dioden sind deshalb dem jeweils fließenden Strom anzupassen. Auch ein Gleichrichter kann hier wirkungsvoll eingesetzt werden. Er besitzt den Vorteil kleineren Volumens und einer einfachere Verdrahtung. Die Bezeichnung der Gleichrichter lautet:

BXX CXXXX / XXXX

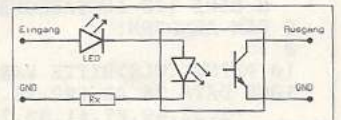
Die beiden ersten Zahlen hinter dem >B< geben die maximale Sperrspannung des Gleichrichters an. Da in der Modellbahnanlage keine höheren Spannungen als 24 V auftreten, reicht ein Typ mit einer Sperrspannung von 40 V sicher. Die maximalen Stromwerte, die durch den Gleichrichter fließen dürfen, geben die nächsten Zahlen an. Die ersten vier Ziffern stellen den größtmöglichen Strom im ungekühlten Zustand des Bauteils dar. Hinter dem Schrägstrich wird der maximale Strom bei Kühlung des Gleichrichters angegeben.

Ein Gleichrichter trägt z.B. den Aufdruck:

B 40 C 3000 / 5000

Dieses Bauteil verkraftet im ungekühlten Zustand einen maximalen Strom von 3 und bei Montage auf einem Kühlkörper einen Strom von 5 A. Die Sperrspannung beträgt hier 40 V.

Wird der Gleichrichter nur kurzzeitig von Strom durchflossen, kann ohne weiteres auch der Maximalwert angenommen werden, d.h. ohne Kühlung würde der Gleichrichter selbst kurzzeitig 5 A verkraften.



Optokoppler sorgen für galvanische Trennung der Eingangsseite

Sinngemäß gilt dies auch für kleinere Ausführungen.

Weichen werden z.B. nur mit Impulsen geschaltet. Dabei fließt zwar kurzfristig ein hoher Strom, dieser bringt den Gleichrichter

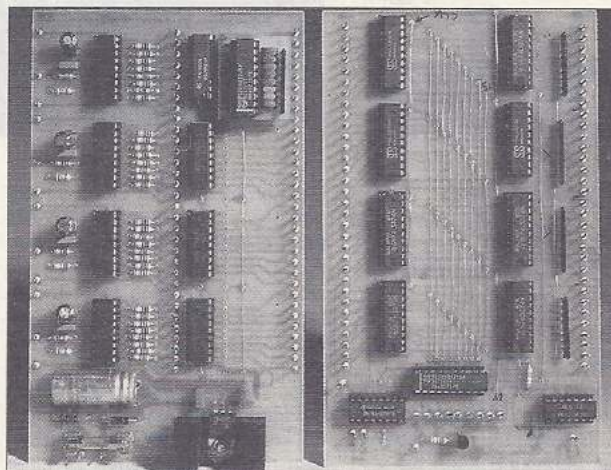
aber nicht in Verlegenheit. Da die Steuerelemente der Modellbahn nicht ständig geschaltet werden, lassen sich hier Gleichrichter mit einem geringeren Strom einsetzen. Wichtig ist aber, daß der maximale Strom nicht überschritten wird. Eine Kühlung ist nicht erforderlich, da das Bauteil in den Schaltphasen Gelegenheit hat, sich wieder abzukühlen.

Anstelle des Brückengleichrichters lassen sich auch Einzeldioden einsetzen. Hier sollten bei Strömen bis 1 A Dioden der Typenreihe 1N 400X eingebaut werden. Einen höheren Strom, nämlich bis zu 3 A vertragen Dioden der Reihe 1N 540X. Das >X< gibt die Spannungsfestigkeit der Dioden an. Für unsere Zwecke reicht die geringste Sperrspannung mit 50 V aus. Eine höhere Sperrspannung schadet aber nicht. Setzen Sie einfach die Dioden ein, die Sie am preisgünstigsten bekommen.

Die Software

Um die Hardware auch nutzen zu können brauchen wir noch etwas Software. Die Ansteuerung erfolgt über den User- und den Cassette-Port. Um die einzelnen D-Flip-Flops auf der Hauptplatine schnell zu bedienen, wurde das Programm teilweise in Maschinensprache geschrieben. Diese Routinen befinden sich den DATA-Zeilen im Hauptprogramm. Nach dem Start mit >RUN< dauert es ein paar Sekunden. In dieser Zeit wird die Maschinenroutine in die entsprechenden Speicherzellen gePOKET.

Dahin erscheint der Steuerbildschirm. Über die Tastatur läßt sich jeder Ausgang individuell schalten. Am Bildschirm werden die aktiven Ausgänge gelb dargestellt. Die 32 Eingänge lassen sich natürlich auch kontrollieren. Genau wie die Ausgänge erscheint ein aktiver Eingang, also mit High-Potential



So werden alle Komponenten verdrahtet

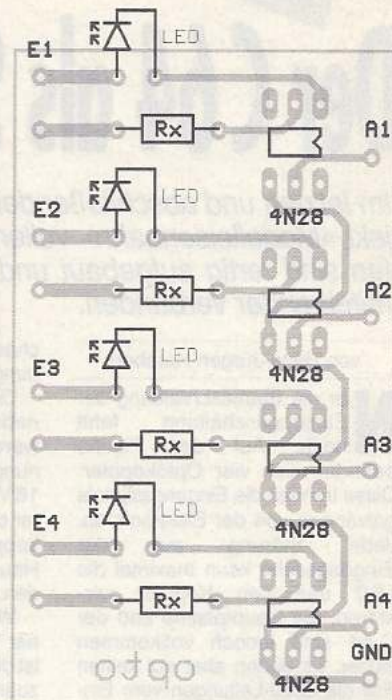
gelb. Im unbeschalteten Zustand liegen alle Eingänge durch die Pull-Up-Widerstände auf High-Pegel. Durch einen aktivierten Optokoppler wird der entsprechende Eingang auf Low-Pegel gezogen. Auf dem Bildschirm wechselt dabei die Farbe von Gelb nach Grau.

Mit Druck auf die >/<-Taste werden alle Ausgänge inaktiviert.

Diese Funktion ist sehr wichtig. Damit lassen sich alle Operationen sofort stoppen.

Je nach Anwendungsgebiet kann es notwendig werden, die Funktion der Ausgänge zu invertieren. Nun sind im Grundzustand alle Ausgänge auf High-Pegel.

Eine Betätigung der >((Pfeil nach oben))<-Taste überträgt die Werte an den Eingängen auf die Ausgangsregister.



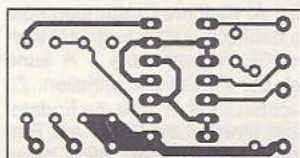
Der Bestückungsplan der optischen Trennhilfe

Stückliste Eingangsplatine

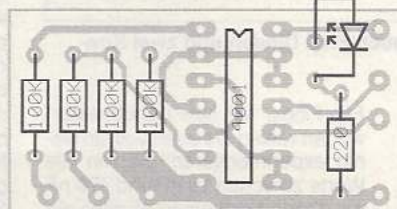
4	4 N 28 o.ä.
4	LEDs rot
4	Vorwiderstände (siehe Text)

Stückliste Speicher

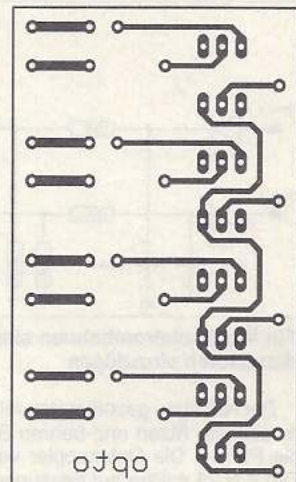
1	4001
4	100 K Ω
1	Vorwiderstand (siehe Text)
1	LED rot



Das Layout des Speichers für die Weichenstellung



Der Bestückungsplan des Speichers



Das Layout der Optokopplerplatine

Steuersoftware für die Modellbahn

```

1 REM ABFRAGE FUER MODELLBAHN-PLATINE 64'E
  R 5/93 <239>
2 REM NIKOLAUS HEUSLER, ZWENGAUERWEG 18, 8
  000 MUENCHEN 71 <153>
4 POKE 56334, .:SYS 65418:POKE 56334,1:E=82
  Ø:A=E+32 <240>
5 : <237>
6 REM FALLS DER USERPORT NICHT AUF AUSGANG
  GESCHALTET WERDEN DARF, BITTE DIE <132>
7 REM ZAHL 141 AM ENDE VON ZEILE 1014 GEHE
  N EINE 173 AUSTAUSCHEN UND ZEILE 1029
8 REM AENDERN! <146>
9 : <241>
10 PRINT "CLR)BITTE WARTEN..." <044>
1000 DATA 76,68,192,76,71,192,76,187,193,3
  2,32,40,67,41,32,78,73,75,79,76,65,85 <151>
1001 DATA 83,32,72,69,85,89,76,69,82,44,32
  ,90,87,69,78,71,65,85,89,82,87,69,71 <234>
1002 DATA 32,49,56,44,32,56,48,48,48,32,77
  ,85,69,78,67,72,69,78,32,55,49,32,32 <184>
1003 DATA 169, ,44,169,255,72,120,169,162,1
  60,192,141,20,3,140,21,3,169,209,141 <200>
1004 DATA 14,221,169, ,141,5,221,169,1,141,
  4,221,169,4,13,2,221,141,2,221,169,47 <249>
1005 DATA 193, ,169,55,193,1,169, ,141,12,22
  1,88,104,240,1,96,32,102,229,162,3,18 <116>

```

```

1006 DATA 192,2,32,142,192,202,16,247,48,2
  40,160,7,74,72,169,48,105, ,32,210,255 <180>
1007 DATA 104,136,16,243,169,32,76,210,255
  ,32,234,255,165,204,208,41,198,205,20 <203>
1008 DATA 37,169,20,133,205,164,211,70,207
  ,174,135,2,177,209,176,17,230,207,133 <188>
1009 DATA 206,32,36,234,177,243,141,135,2,
  174,134,2,165,206,73,128,32,28,234,16 <165>
1010 DATA ,141,3,221,165,1,41,223,139,1,169
  , ,141,12,221,173, ,221,41,251,141, ,221 <057>
1011 DATA 32,155,193,173,1,221,141,192,2,1
  69, ,141,12,221,173, ,221,9,4,141, ,221 <008>
1012 DATA 32,155,193,173,1,221,141,193,2,1
  69,255,141,12,221,173, ,221,41,251,141 <088>
1013 DATA 221,32,155,193,173,1,221,141,194
  ,2,169,255,141,12,221,173, ,221,9,4,14 <095>
1014 DATA ,221,32,155,193,173,1,221,141,195
  ,2,165,1,9,32,139,1,169,255,141,3,221 <235>
1015 DATA 169, ,141,12,221,173, ,221,41,251,
  141, ,221,173,196,2,141,1,221,32,155 <165>
1016 DATA 193,169, ,141,12,221,173, ,221,9,4
  ,141, ,221,173,197,2,141,1,221,32,155 <158>

```

```

1017 DATA 193,169,255,141,12,221,173,,221,
    41,251,141,,221,173,198,2,141,1,221,3
    2 <178>
1018 DATA 155,193,169,255,141,12,221,173,,
    221,9,4,141,,221,173,199,2,141,1,221
    <001>
1019 DATA 32,155,193,76,123,234,165,1,41,2
    47,133,1,9,8,193,1,32,173,193,41,247
    <230>
1020 DATA 133,1,96,96,,202,208,253,96,1,2,
    4,8,16,32,64,128,173,192,2,162,7,10
    <066>
1021 DATA 72,169,,105,,157,52,3,104,202,16
    ,243,173,193,2,162,7,10,72,169,,105,
    <233>
1022 DATA 157,60,3,104,202,16,243,173,194,
    2,162,7,10,72,169,,105,,157,68,3,104
    <133>
1023 DATA 202,16,243,173,195,2,162,7,10,72
    ,169,,105,,157,76,3,104,202,16,243,16
    9 <249>
1024 DATA 162,7,188,84,3,240,3,29,179,193,
    202,16,245,141,196,2,169,1,162,7,188
    <089>
1025 DATA 92,3,240,3,29,179,193,202,16,245
    ,141,197,2,169,,162,7,188,100,3,240,3
    <064>
1026 DATA 29,179,193,202,16,245,141,198,2,
    169,,162,7,188,108,3,240,3,29,179,193
    <255>
1027 DATA 202,16,245,141,199,2,96
    <064>
1028 S=0:FOR I=49152 TO 49739:READ Q:S=S+Q
    :POKE I,Q:NEXT
    <232>
1029 IF S<64307 THEN PRINT"(RVSON,3DOWN)D
    ATA FEHLER !!!":STOP
    <001>
1030 POKE 53280,0:POKE 53281,0:SYS 49155
    <083>
1032 PRINT"(CLR,LIG.GREEN)MODELLBAHN-STEUE
    RUNG
    <056>
1034 PRINT"(2DOWN)EINGAENGE:
    <246>
1036 PRINT"(DOWN,3SPACE):.....:
    .....:
    .....:
    <140>
1040 PRINT"(3DOWN)AUSGAENGE (MIT ENTSPR. T
    ASTE SCHALTEN):
    <166>
1042 PRINT"(DOWN,3SPACE)ABCDEFGHIJKLMNQPQR
    STUVWXYZ012345
    <201>
1044 PRINT"(3SPACE):.....:
    .....:
    .....:
    <131>
1050 PRINT"(4DOWN,SPACE,RVSON,SPACE)+<SPAC
    E,RVOFF,SPACE>= ENDE
    <107>

```

```

1052 PRINT"(SPACE,DOWN,RVSON,SPACE)/<SPACE
    ,RVOFF,SPACE>= ALLE AUSGAENGE LOESCHE
    N
    <075>
1054 PRINT"(SPACE,DOWN,RVSON,SPACE)+<SPACE
    ,RVOFF,SPACE>= UEBERTRAG EINGAENGE ->
    AUSGAENGE
    <117>
1056 PRINT"(SPACE,DOWN,RVSON,SPACE)*<SPACE
    ,RVOFF,SPACE>= AUSGAENGE INVERTIEREN<
    HOME>
    <013>
1060 GET A$:IF A$="<"THEN SYS 64738
    <217>
1062 IF A$="/"THEN 1200
    <236>
1064 IF A$="^"THEN 1300
    <142>
1065 IF A$="*"THEN 1400
    <125>
1066 IF A$<"A"OR A$>"Z"THEN 1080
    <134>
1070 C=ASC(A$)-65
    <172>
1072 IF PEEK(A+C)=0 THEN POKE A+C,1:GOTO 1
    100
    <007>
1074 POKE A+C,0:GOTO 1100
    <122>
1080 IF A$<"0"OR A$>"5"THEN 1100
    <135>
1082 C=ASC(A$)-22:GOTO 1072
    <099>
1100 SYS 49158:PRINT"(HOME,6DOWN,3SPACE)";
    :FOR I=.TO 31
    <251>
1102 PRINT"(YELLOW)";:IF PEEK(E+I)=0 THEN
    PRINT"(GREY 1)";
    <182>
1104 PRINT"@";:NEXT:PRINT:PRINT"(6DOWN,3SP
    ACE)";
    <121>
1106 FOR I=.TO 31
    <141>
1108 PRINT"(YELLOW)";:IF PEEK(A+I)=0 THEN
    PRINT"(GREY 1)";
    <156>
1110 PRINT"@";:NEXT:GOTO 1060
    <155>
1200 FOR I=.TO 31:POKE A+I,.:NEXT:GOTO 110
    0
    <140>
1300 FOR I=.TO 31:POKE A+I,PEEK(E+I):NEXT:
    GOTO 1100
    <219>
1400 FOR I=.TO 31:IF PEEK(A+I)=0 THEN POKE
    A+I,1:GOTO 1404
    <096>
1402 POKE A+I,0
    <226>
1404 NEXT:GOTO 1100
    <179>

```

64'er COMPUTER-MARKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der COMPUTER-MARKT von »64'er« bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den COMPUTER-MARKT der **August-Ausgabe** (erscheint am 23.07.93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 18. Juni (Eingangsdatum beim Verlag) an »64'er«. Später eingehende Aufträge werden in der **September-Ausgabe** (erscheint am 20.08.93) veröffentlicht.

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

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

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

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Paint Royal-Problem

Nach einer Arbeitszeit von ca. 15 Minuten stürzt bei mir »Paint Royal« entweder ab, oder Eingaben mit der Maus werden nicht mehr angenommen und auf dem Bildschirm erscheinen wirre Zeichen. Was kann defekt sein?

Dieter Hildebrandt, Duisburg

Da uns nichts über einen Programmfehler im Paint Royal bekannt ist, kann es sich bei den von Ihnen beschriebenen Ausfällen nur um einen Hardware-Defekt handeln. Genauer ließe sich erst beim Durchmessen des Computers sagen, wahrscheinlich ist eine CIA (Ein-/Ausgabe) defekt. Am besten, Sie nehmen Ihr Programm und versuchen es auf dem Computer eines Freundes oder im Laden zum Laufen zu bringen. Wenn dort alles funktioniert, wissen Sie, daß es nicht am Programm liegt.

Druckertreiber für Star LC-200

Antwort auf die Frage von U. Reimann in der 64'er Ausgabe 3/93 »Druckertreiber verzweifelt gesucht«.

Meine Gerätekonfiguration ist: C 64/II, 1541/II, Farbdrucker Star LC-200, Wiesemann Interface 92000. Mit dem Druckertreiber »!LC-10/1« von der Geos Treiber-Diskette klappt der Schwarzweißdruck. DIP-Schalterstellung dabei beim LC-200: alle Schalter auf ON. DIP-Schalterstellung beim Interface: 1 = ON, 2 = OFF, 3 = ON, 4 = OFF, 5 = OFF, 6 = OFF. Sehr gute Schriftqualität habe ich mit dem Druckertreiber: »Super Quality« (64'er-Sonderheft Nummer 80) bei unveränderter DIP-Schalterstellung sowohl beim Drucker, als auch beim Interface erreicht.

Ich habe aber auch ein Problem: wer kann mir einen Druckertreiber für Farbausdrucke bei o.g. Konfiguration nennen?

Guido Hruschka, Jockgrim

Laser am C 64

Vor einiger Zeit stand in der 64'er, daß Sie einen Seikosha-OP-104-Laserdrucker in Verbindung mit dem C 64 betreiben. Nun meine Frage: Wo erhalte ich die passenden Kabel oder Interfaces, um diese Verbindung herzustellen?

Berth Scherer, Tuntzenhausen (den Ort gibt es in Bayern tatsächlich in der Nähe von Wasserburg am Inn)

Laserdrucker werden am C 64 wie jeder andere Drucker mit Centronics-Schnittstelle angeschlossen. Dazu gibt es mehrere Wege: entweder man kauft ein Hardware-Interface z.B. Wiesemann Typ 92000 in großen Kaufhäusern, oder man schließt den Drucker am User-Port an und verwendet eine

Treibersoftware. Die Software ist in manchen Programmen, wie z.B. Geos, schon eingebaut. Für andere muß man sie extra laden. Eine geeignete Software haben wir in Sonderheft 72 veröffentlicht.

Beim Kauf des Laserdruckers muß man unbedingt darauf achten, daß der Drucker wenigstens eine Epson-FX- oder -LQ-Emulation besitzt. Nur dann kann man den Laser auch sinnvoll einsetzen. Unter Geos funktioniert auch eine IBM-Emulation, diese bereitet aber mit Grafikprogrammen Probleme. Sollte der Laserdrucker ausschließlich eine Hewlett-Packard-Emulation besitzen, ist er für den C 64 wenig sinnvoll.

Copyright

Ich habe vor, ein Computerspiel nach dem Vorbild einer amerikanischen Fernsehserie zu programmieren. Was muß ich aus Copyrightgründen beachten? Reicht es aus, wenn ich nur die Namen leicht abändere (z.B. aus Herman Munster wird Herman Minster)? Oder bekomme ich dann Ärger mit den Filmstudios? Ich denke nach Fertigstellung an eine Veröffentlichung im 64'er-Magazin (kein offizieller Vertrieb durch Software-Fimen).

Gordon Protz, Sontra-Breitlau

Die Charaktere von Fernsehserien (besonders amerikanischer) sind geschützt, damit die Rechte gewinnbringend verkauft werden können. Eine leichte Abänderung des Namens reicht in der Regel nicht aus, um diesen Schutzanspruch zu umgehen. Man muß sich schon einiges einfallen lassen. Wenn z.B. in einer Serie in einer Familie drei Leute sind, und in Ihrem Spiel sechs, dann ist das schon ein guter Anfang. Auch andere Charakteristiken der Serie

Haben Sie Fragen?

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



dürfen nicht wiedererkannt werden. Am wichtigsten ist aber der Titel: Der Name ihres Spiels darf mit dem der Serie nicht verwechselbar sein. Nur wenn Sie das Spiel ausschließlich für den Hausgebrauch programmieren, brauchen Sie keine Rücksicht auf Copyright zu nehmen. Das Spiel darf dann aber auch nicht verschenkt werden.

Noch ein Wort zur Verwertung. Wenn Sie ein Spiel in der 64'er veröffentlichen, dann ist das ebenfalls eine gewerbliche Verwertung.

Lüfter

Antwort auf die Frage von Michael Kaiser aus Berlin zum Thema: Muß man bei längerem Betrieb des C 64 einen Lüfter einbauen um eine Überhitzung zu vermeiden?

Ich benutze meinen C64 grundsätzlich nur für Geos. Um dieses System nicht jedesmal neu laden zu müssen, habe ich den Rechner seit ca. einem Jahr ständig eingeschaltet gelassen, ohne daß irgendwelche Schäden aufgetreten sind. Daher halte ich den Einbau eines Lüfters nicht für notwendig.

Po Keung Cheung, Berlin

Fehlermeldung bei Filenummer 0

Antwort auf die Frage von Jörg Radatz in der Ausgabe 4/93, warum eine Datei mit File

Nummer 0 nicht geöffnet werden kann.

Leider kann ich zu diesem Problem nur eine Aussage für Basic 2.0 treffen. Hier dient die File-Nummer 0 zur Unterscheidung zwischen Eingaben von Tastatur (INPUT/GET) oder von einer Datei (INPUT#/GET#). Allerdings wird dabei File 0 nicht in die Kernel-File-Tabelle eingetragen, sondern als Flag in Adresse \$13 (19 dez.) geschrieben. Um Konflikte zu vermeiden, schmettert der normale OPEN-Befehl File-Nummer 0 mit »NOT INPUT FILE ERROR« ab. Daß es in Basic 7.0 funktioniert, läßt vermuten, daß das Kernel des C 128 sein Datei-Handling anders organisiert. Aber auch beim C 64 kann eine Datei mit der Nummer 0 geöffnet werden, wie das beigefügte Listing zeigt. Da sich der C-64-Modus des C 128 dazu 1:1 verhält, müßte es eigentlich auch dort funktionieren. Das Beispielprogramm öffnet eine Datei mit der Nummer 0 und liest deren Startadresse. Der SYS-Befehl in Zeile 110 muß nach jedem Lesezugriff mit INPUT# angenommen und deshalb nicht vom Peripheriegerät auf Standard-I/O zurückgeschaltet werden. Bei INPUT# wird wegen der File-Nummer 0 überflüssigerweise ein Fragezeichen ausgegeben. Wollen Sie eine Datei zum Schreiben öffnen, darf die Sekundäradresse nicht 0 sein, da diese für Lesezugriffe reserviert ist. Das Rücksetzen der I/O-Kanäle ist

```

10 REM ***** FILE #0ÖEFFNEN *****
20 INPUT "FILENAME "; N$
30 SYS 45195 N$: REM VARIABLENADRESSE NACH A/Y HOLEN
40 D=PEEK(780)+256*PEEK(782):REM STRINGDESKRIPTOR
50 REM --- FILENAMEN SETZEN ---
60 POKE 183,PEEK(D):POKE187,PEEK(D+1):POKE 188,PEEK(D+2)
70 REM --- FILENUMMER, GERÄTENUMMER UND SEKUNDÄRADRESSE ---
80 POKE 184,0: POKE 186,8:POKE 185,0
90 SYS 62289:REM ---OPEN 0,8,0,N$ ---
100 GET#0,L$,H$:REM STARTADRESSE LESEN
110 SYS 62259:REM STANDARD-I/O SETZEN
120 L=ASC(L$+CHR$(0)): H=ASC(H$+CHR$(0))
130 PRINT "STARTADRESSE:"; L+256*H
140 CLOSE 0
150 END
    
```


nach PRINT# nicht erforderlich. Insgesamt ist also ein erheblicher Aufwand erforderlich, um ein File #0 zu öffnen, der vom Ergebnis letztlich kaum gerechtfertigt wird.

Jürgen Hund, Schkeuditz

Speicheroszilloskop

Ich weiß, daß die Frage zu einer früheren Konkurrenzzeitschrift etwas seltsam ist, aber da Ihr es geschafft habt, seinerzeit die RUN vom Markt zu verdrängen, bleibt mir nur, meine Frage an Euch zu richten: In der Ausgabe 1/88 der RUN wurde eine Bauanleitung für ein Speicheroszilloskop veröffentlicht. Dieses habe ich nachgebaut. Leider läuft bei mir weder die Hardware noch die Software. Wer hat Erfahrungen mit diesem Speicheroszilloskop, bei wem funktioniert es oder wer kann mir wenigstens einen Tip geben?

André Becher, Pirna-Copitz

Auslesen des Farbspeichers

Antwort auf die Frage von Bernd Lorenz aus der Ausgabe 4/93, warum sein C 64 beim Auslesen des Farbspeichers falsche Werte anzeigt.

Des Rätsels Lösung ist einfach: In Ihrem C 64 versieht ein IC vom Typ 2114 seinen Dienst als FarbrAM. Da es nur eine Datenbreite von 4 Bit hat (was zur Speicherung der Farbcodes von 0 bis 15 ausreicht), nehmen die oberen 4 Bit wahrscheinlich beim Auslesen zufällige Werte an. Wenn Sie die gewünschte Speicherstelle mit PEEK (Adresse) AND 15 auslesen, wird das obere Nybble maskiert, und Sie erhalten immer die korrekten Werte zwischen 0 und 15.

Bei neueren C 64 ist das FarbrAM im Multifunktionsbaustein integriert. Vielleicht wird bei diesen Geräten das High-Nibble bei Zugriffen immer auf 0 gesetzt. Das würde erklären, warum immer die hineingeschriebenen Werte korrekt wieder ausgelesen werden können.

Jürgen Hund, Schkeuditz und Andreas Maus, Dammte

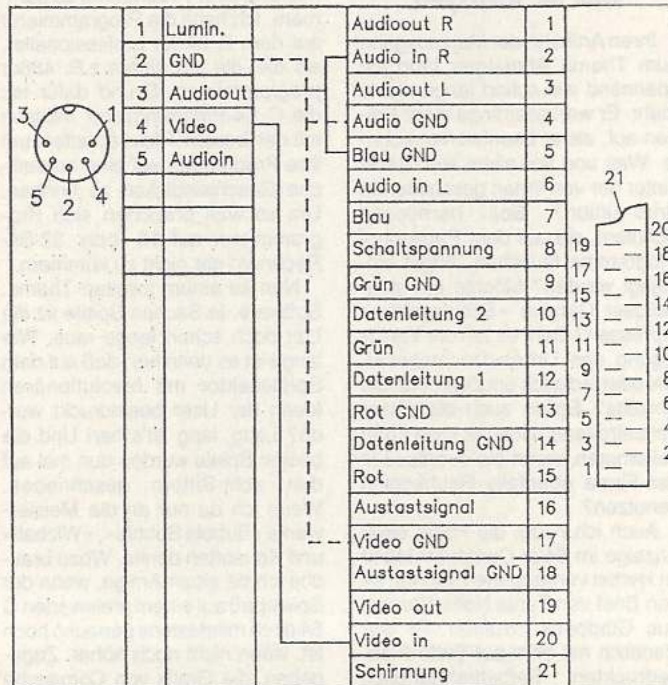
Es rauscht und rauscht und . . .

Ich habe Probleme mit meinem C 64 II. Er gibt keine Töne von sich, sondern nur ein Rauschen. Hingegen ist das Bild gestochen scharf. Ich habe auch schon ein neues Antennenkabel versucht, jedoch das Rauschen blieb. Könnten Sie mir in dieser Angelegenheit ein paar Tips geben.

Michael Korseboom, Dinslaken

Um zu prüfen, ob der Soundchip defekt ist, sollten Sie einen Versuch machen: Von der Monitor-

buchse des C 64 sollten Sie das Tonsignal in eine Stereoanlage einspielen. Verwenden Sie dazu die Pins 3 (Audio) und 2 (Masse). Wenn der Ton an der Stereoanlage immer noch so bescheiden ist, liegt ein Defekt des SIDs vor. Dann hilft nur noch austauschen (hoffentlich ist er gesockelt). Wenn der Ton an der Stereoanlage gut ist, sollten Sie versuchen, den Fernseher durch Feinabstimmung besser auf den C 64 einzutrimmen. Sie können mit der Schraube auf der C-64-Rückseite auch die Frequenz des C 64 leicht verdrehen, möglicherweise hilft das. Wenn alles versagt, brauchen Sie ein Adapterkabel, um den C 64 per Video- und Audiosignal direkt an die Scartbuchse Ihres Fernsehers anzuschließen.



Verbindungskabel vom C 64 zu einem Fernseher mit Scartkabel

Daten auf den PC konvertieren

Seit 1985 bin ich Besitzer eines C 64 und seitdem auch regelmäßiger Leser Ihrer Zeitschrift. Ich habe am C 64 »computern« gelernt und mir nun einen »PC 486« gekauft. Bisher habe ich meine ganze Korrespondenz mit Vizawrite 64D erledigt und meine Datenbanken in Superbase angelegt. Meine Frage: Gibt es eine oder für beide Programme einzeln Software, um meine Daten in Winword bzw. DBase IV zu übernehmen? Ich kann mir vorstellen, daß das eine häufiger gestellte Frage ist und deswegen relativ einfach zu beantworten sein wird.

Dr. Klaus-Dieter Hungerer, Marburg

Die Frage ist leicht beantwortet, die Lösung aber teilweise recht

aufwendig. Am wenigsten Probleme machen die Texte. Die können Sie mit dem Programm DOS-Copy aus unserem neuen Sonderheft 89 (C 128) ganz leicht ins PC-Format konvertieren, sofern Sie Zugang zu einem C 128 mit einer 1571-Floppy haben (also z.B. ein C 128D). Die Umwandlung in den IBM-Zeichensatz wird vom DOS-Copy für die wichtigsten Textprogramme selbständig durchgeführt. Bei Datenbank-Programmen müssen Sie anders vorgehen. Wenn das C 64-Programm es zuläßt, sollten Sie die Daten in eine ASCII-Datei umwandeln (z.B. Ausgabe auf Diskette). Diese Datei konvertieren Sie dann mit DOS-Copy. Praktisch alle Datenbank-Programme auf dem PC erlauben das Einlesen von ASCII-Daten. Dazu müssen diese al-

können Sie auch unser Programm Convert 64 einsetzen, das die Daten über die serielle Schnittstelle überträgt. Mit ihm lassen sich praktisch alle Textformate (außer Protext) einlesen und auf den PC senden. Dabei werden die Daten über eine Konvertierungstabelle so umgesetzt, daß sie für den PC richtig sind. Je nachdem, wie gut diese Konvertierungstabelle ist, gestaltet sich die Nachbearbeitung auf dem PC. Für die meisten Textprogramme haben wir natürlich gute Konvertierungstabellen zu Convert 64. An Hardware wird wirklich nicht viel gebraucht: Notwendig ist nur ein Pegelwandler, der die Pegel des User-Ports auf den normalen RS-232-Pegel wandelt. Dann muß man allerdings am Ausgang den Stecker tauschen (Buchse statt Stecker) und die Leitungen 2 und 3 miteinander vertauschen. Convert 64 wurde zum letztenmal in unserem Sonderheft 67, das nachbestellt werden kann, veröffentlicht.

Wer kennt C.Itoh 8510?

Ich habe einen Nadeldrucker Modell 8510 von C. Itoh Electronics, Inc. (Japan), ohne Unterlagen bekommen. Deswegen ist es mir bisher nicht gelungen, ihn an meinem C 64 zu betreiben. Wer kann mir Unterlagen leihweise überlassen bzw. mitteilen, wie er zu betreiben ist.

Martin Seebach, Görmar

Turbo Pascal

Seit einiger Zeit programmiere ich in der Schule auf einem PC mit Turbo Pascal 5.0. Da mir dies größten Spaß macht, möchte ich dies auch gern zu Hause machen. Gibt es eine Möglichkeit, den C 64 ebenfalls in Turbo Pascal zu programmieren? Wenn ja, welche?

Maik Schöps, Wolfenbüttel

Turbo Pascal für den C 64 wird nicht angeboten. Es gab vor Jahren einmal eine Pascal-Version: Oxford Pascal. Soweit wir informiert sind, wird dies aber nicht mehr angeboten. Auch bei Markt & Technik gab es »Pascal mit dem C 64«. Auch dieses wird nicht mehr angeboten. Wer weiß mehr über das Thema Pascal auf dem C 64? Bitte unbedingt schreiben!

MPS 1270 Parameter

Welche Parameter muß ich bei Startexter einstellen, um mit dem Commodore MPS 1270 und einem Wiesemann 92000 Interface auch Umlaute drucken zu können? Wer weiß eine ideale DIP-Schalterstellung bei Drucker und Interface sowie einen Druckertreiber für Geos 2.0?

Marcus Hinsel, Radeboul

lerdings etwas angepaßt werden. Wenn Sie keinen C 128 haben,

Ihre Antwort bitte!

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

Befremdlich

Mit Befremden mußte ich feststellen, daß in der 64'er Ausgabe 4/93 auf Seite 64 die Firma »New Era Publications« unter dem Bild Albert Einsteins für L. Ron Hubbards Buch »Dianetik« wirbt. Möglicherweise hätte ich die kleine und relativ unscheinbare Anzeige übersehen, wäre nicht kürzlich in der Zeitschrift »Chip« ein Beitrag über die Praktiken der Scientology-Sekte, speziell im EDV-Bereich, erschienen. Derart für dieses Thema sensibilisiert, glaube ich, daß Sie mit Rücksicht vor allem auf Ihre zahlreichen jungen Leser auf solche Anzeigenkunden verzichten sollten, kann doch der gutgläubige Interessent so in die Fänge einer Organisation geraten, deren Ziele und Methoden nach einem Gutachten des Verfassungsschutzes »nicht mit der im Artikel 1 des Grundgesetzes gewährleisteten Unantastbarkeit der Würde des Menschen« vereinbar sind.

Jürgen Hund, Schkeuditz

Die Redaktion war von der Anzeige ebenso überrascht, wie Herr Hund. Generell weiß die Redaktion nicht, welchen Inhalt die gemeldeten Anzeigen haben, dies ist nur der Anzeigenabteilung bekannt.

Nudelanlage

Es ist schon ein Kreuz. Wenn man im Fachhandel Hilfe sucht und dann erwähnt, daß man mit einem C 64 arbeitet, kratzen sich die meisten Leute instinktiv am Kopf. Das läßt mich nun diesen Brief verfassen. Ich habe einen C 64 mit Floppy 1541 II und einen Citizen 120d Drucker. Mit dem Drucker habe ich laufend technische Probleme, und jedesmal ist was anderes defekt. Jetzt habe ich mich dazu entschlossen, mir einen neuen 24-Nadler zuzulegen. Es ist aber gar nicht so einfach, an die notwendigen Informationen zu kommen. Prinzipiell komme ich mit dem C 64 tadellos zurecht, er läßt keine Wünsche offen (es sei denn, dieser verdammte »Montagsdrucker« streikt). Mir ist mittlerweile der ganze Handel unsympathisch, da die meisten Menschen im Fachhandel bei der Erwähnung »C 64« ihre Freundlichkeit vergessen. Oder aber ohnehin nicht helfen können, da sie nichts im Angebot haben für eine solche »Nudelanlage«.

Manfred Sitt, Köln

Der Fachhandel schneidet sich ins eigene Fleisch: eigentlich ist es doch egal, an welchen Computer ein Kunde später den Drucker anschließt, der Kaufpreis ist immer derselbe. Das scheinen viel Fachhändler immer noch nicht begriffen zu haben. Natürlich gibt ein C 64-Besitzer für seinen Drucker nicht so viel aus, wie möglicherweise



der Besitzer eines PC. Doch auch in der PC-Welt sind die Zeiten ungehemmten Wachstums vorbei: man schaut wieder auf die Mark. Noch ein Tip: Natürlich ist die 64'er nach wie vor Ratgeber bei allen Fragen rund um den C 64 und auch beim Druckerkauf. Werfen Sie mal einen Blick auf den Tintenstrahler-Vergleichstest in dieser Ausgabe. Es lohnt sich!

Wolf im Schafspelz

Ihren Artikel in der Märzausgabe zum Thema Abmahner fand ich spannend wie schon lange nichts mehr. Er warf allerdings mehr Fragen auf, als er beantworten konnte. Was und vor allem wer steckt hinter der von Ihnen geschilderten Brief-Aktion? Soll harmlosen Schülern, die auf dem Pausenhof Programme tauschen, Angst eingejagt werden? Möchte ein skrupelloser Ganove »Schutzgelder« erpressen? Geht es um die Verteidigung des Urheberrechtsgesetzes oder lediglich um Zubrot für die Anwälte? Sollen auch die Eltern der betroffenen Schüler kalte Füße bekommen, wenn sie eventuell in der Firma ebenfalls Raubkopien benutzen?

Auch ich habe, als Folge einer Anzeige im 64'er Computer-Markt im Herbst vergangenen Jahres, einen Brief von Tanja Nolte-Berndel aus Gladbeck erhalten. Er war identisch mit dem auf Seite 9 abgedruckten. Selbstverständlich war auch ich besonders angesprochen von dem auf Seite 80 treffend geschilderten »Hilferuf des schwachen Geschlechts«. Da ich aber nicht auf der Suche nach Software war und auch keine anbieten wollte, schickte ich das Foto mit einer entsprechenden Mitteilung zurück und hörte seitdem nichts mehr von »Tanja«.

Deshalb war ich besonders schockiert von Ihrem Artikel. Vielleicht sollte ich nun wirklich, wie das Ihr Anwalt Andreas Witte auf Seite 8 empfiehlt, Strafanzeige erstatten. Sie schreiben zwar, daß die angeblichen Absender nicht existieren – und in der Tat gibt es im Gladbecker Telefonbuch auch keinen Eintrag einer Familie »Nolte-Berndel«. Dennoch habe ich auf Grund eigener Recherchen einen dringenden Verdacht, wer der Absender des an mich adressierten Briefes sein könnte.

Eberhard Blocher, Freiburg

Wir werden auch weiter über dieses Thema berichten.

Geschwindigkeitsgehebe

Schon eine Weile schaue ich mir jetzt das Geschwindigkeitsgehebe auf dem Computermarkt an und bin der Meinung, daß ich meinen Senf jetzt mal dazugeben muß. Ich habe schon fast alle ernstzunehmenden Computersysteme besessen (angefangen beim Sinclair QL, dann einen C 128, einen Amiga 500, Archimedes 310, parallel dazu kurz einen Atari ST, dann einen Amiga 3000T und jetzt letztendlich einen Acorn A5000). Ob Sie es glauben oder nicht, ich werde mir in naher Zukunft wieder einen C 64 zulegen (den A5000 werde ich natürlich behalten). Je schneller so ein Prozessor arbeitet, um so weniger brauchen sich die Programmierer um die saubere Programmierung ihrer Programme zu kümmern. Ich halte die Programmierer auf dem C 64 für professioneller, als die, die auf einem z.B. 486er programmieren. Grund dafür ist: die C 64-Programmierer müssen mit den besten Tricks arbeiten, um ihre Programme auf eine ordentliche Geschwindigkeit zu bringen. Um so was brauchen sich Programmierer auf 16- bzw. 32-Bit-Rechnern gar nicht zu kümmern.

Nun zu einem zweiten Thema: Software. In Sachen Spiele ist die Luft doch schon lange raus. Wie lange ist es denn her, daß auf dem Spielesektor mit revolutionären Ideen der User beeindruckt wurde? Lang, lang ist's her! Und die besten Spiele wurden nun mal auf den acht-Bitern geschrieben. Wenn ich da nur an die Meisterwerke »Bubble Bobble«, »Wizball« und Konsorten denke. Wozu brauche ich da einen Amiga, wenn der Spielspaß auf einem preiswerten C 64 doch mindestens genauso hoch ist, wenn nicht noch höher. Zugegeben, die Grafik von Comanche und X-Wing auf einem PC sind schon beeindruckend, aber mit etwas Phantasie, die den Leuten heute oft zu fehlen scheint, macht z.B. Ace of Aces genausoviel Spaß. Aus diesem Grund ist der C 64 meiner Meinung nach noch lange nicht tot. Fast jeder hat doch einen zu Hause rumstehen und wer ihn völlig einstauben läßt, ist doch selber schuld. Ich hoffe für alle C 64-User, daß Ihr diesen Meilenstein der Computertechnik, der jetzt schon sage und schreibe zehn Jahre auf dem Buckel hat, nie vernachlässigt.

Christian Kleinert, Hambühren

Jubiläum

Heute vor genau zehn Jahren ahnte ich noch nicht, was der Kauf meines ersten Computers, ein C 64, für Folgen haben sollte. Zunächst einmal war ich finanziell ruiniert, denn ich mußte mein Sparbuch auflösen und meinen Vater »anpumpen«. Ich werde nie vergessen, als ich den Karton öff-

nete, den Computer, wie im Handbuch beschrieben, anschoß und den Kippschalter an der rechten Stirnseite umlegte. Nichts passierte! Mit zitternden Händen prüfte ich nochmals alle Verbindungen und merkte, daß der Programmkanal am Fernseher nicht stimmte. Mein erstes Programm war bald darauf fertig, es lautete etwa so:

10 PRINT "HALLO MARK!"

20 GOTO 10

Dieses Ergebnis zeigte ich freudig meinen Eltern; doch das erhoffte Lob blieb aus und es kamen eher Worte wie: "... und dafür hast Du nun 1000 Mark ausgegeben!". Doch dadurch ließ ich mich nicht entmutigen. Tapfer arbeitete ich mich durch das Handuch. Jubelrufe, als das Ballonsprite sich in Bewegung setzte oder ich dem Soundchip »Michael row the boat ashore« entlockte. Die Freude hielt aber nicht lange an, denn nach dem Ausschalten war das alte Programm weg. Als kombiniertes Geburtstags- und Weihnachtsgeschenk gelang es mir, neun Monate später eine Datasette zu ergattern.

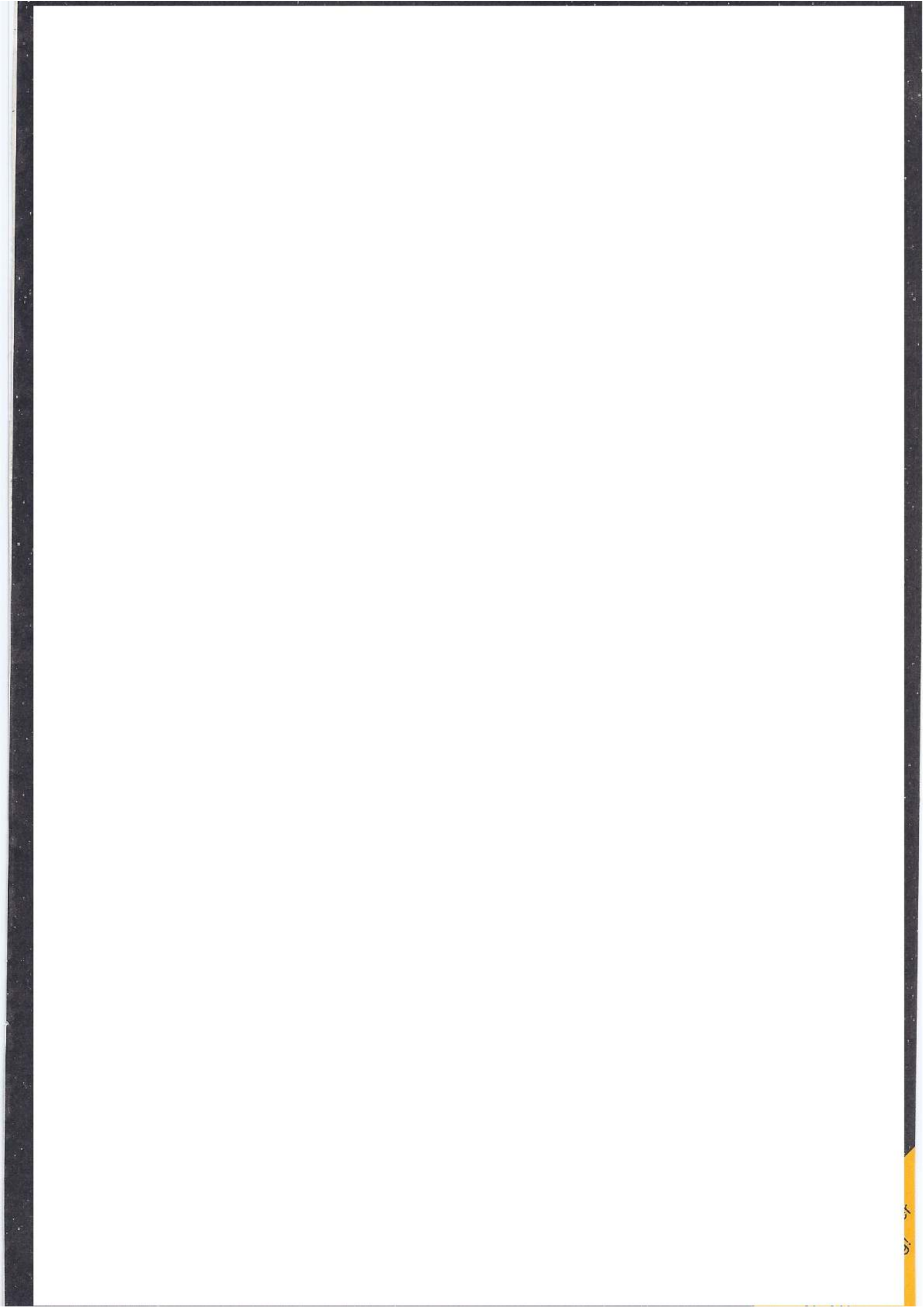
Tage und Nächte verbrachte ich nun damit, Programme aus Zeitschriften abzutippen. Manchmal sogar Programme, die gar nicht für den C 64 vorgesehen waren, doch das merkte ich immer erst hinterher. Als ich Monate später wieder bei Kasse war, leistete ich mir das Spiel Summergames. Zusammen mit einem Freund, verbrachten wir mehr Zeit beim 100 m-Lauf, als in der Schule. Folgende Laufzeit möchte ich Euch nicht vorenthalten: Je besser die Laufzeit, desto schlechter die Schulnoten.

Jahre später legte ich mir das Meisterwerk an Präzision, Schnelligkeit und Zuverlässigkeit zu: eine gebrauchte Floppy 1541. Es entwickelte sich eine Haßliebe zwischen uns. Falls jemand Probleme haben sollte mit dem Schreib- und Lesekopf – ich kann ihn mit der Hand justieren!

Dann tauschte ich meine elektrische Eisenbahn gegen einen Seikosha 7-Nadler und mein Computersystem war vollkommen (so dachte ich). Heute – zehn Jahre später – sehne ich mich zurück nach dieser Zeit. Leider haben alle meine Freunde dem C 64 den Rücken gekehrt und sind ins Lager der Amigas oder PCs übergelaufen. Auf diesem Wege möchte ich nun auch neue C 64-Freaks kennenlernen. Es wäre nett, wenn Ihr mir Eure Erfahrungen schildern könntet. Mal sehen, vielleicht wird ein Buch daraus.

Mark Nagell, Seevetal

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



von Roman Haussener

Bauanleitung Digitizer

Der Sound Grabber

Der C 64 wird zum Sprachgenie. Einfach und problemlos lassen sich mit unserer Bauanleitung Klänge und Sprache digitalisieren und mit dem C 64 wiedergeben. Ca. 20 Mark kostet ein solcher Digitizer.

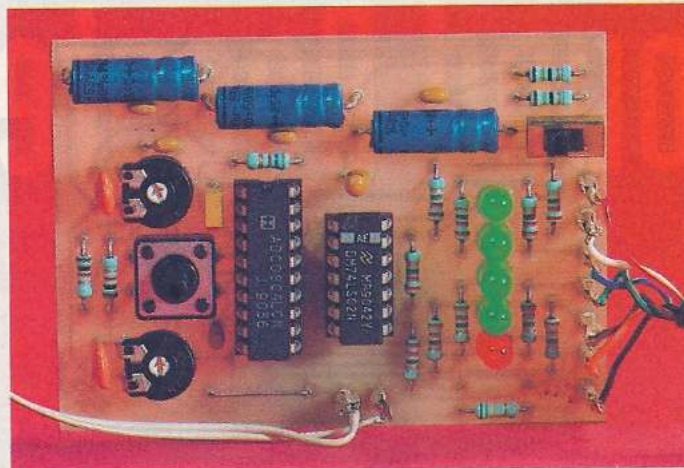
Digitalisierte Sounds werden immer häufiger in kommerzieller Software eingesetzt. Bei Turrigan z. B. wird man zuerst von einer tiefen Stimme begrüßt. Solche Effekte lassen sich nur schwer programmieren. Einfacher ist es, sie zu digitalisieren und anschließend als Bytefolge im Speicher abzulegen. Auch der C64 läßt sich mit geeigneter Hardware überreden, diese Sounds in sein RAM aufzunehmen.

Unsere Bauanleitung beschreibt einen 4-Bit-Digitizer mit dem Sie in Zukunft selbst jeden Sound digitalisieren und abrufbereit auf Diskette speichern können. Obwohl mittlerweile in der Audio-Technik fast nur noch 16-Bit-Wandler eingesetzt werden, lassen sich auch schon bei einer Auflösung von nur 4 Bit erstaunlich gute Effekte erzeugen.

Das Herz der Schaltung bildet der schnelle und preiswerte 8-Bit-A/D-Wandler ADC 0804. Dieser erlaubt eine Abtastrate von bis zu 100 kHz. Von den 8 Bit werden aber nur 4 genutzt, um Speicherplatz zu sparen. Die damit digitalisierten Sounds können sich aber gut hören lassen.

Die dazugehörige Software gestattet, den Speicherplatz für den Sound freizulegen. Bei der Wiedergabe lassen sich eine Reihe von Parametern bestimmen.

Doch vor dem ersten Sample ist die Schaltung aufzubauen.



Der fertige 4-Bit-Digitizer erlaubt Sound Sampling auf dem C64

Zum Nachbau

Zuerst muß die Platine geätzt und gebohrt werden. Bei der Bestückung beginnen Sie mit den niedrigen Bauteilen, um sich dann langsam zu den höheren vorzuar-

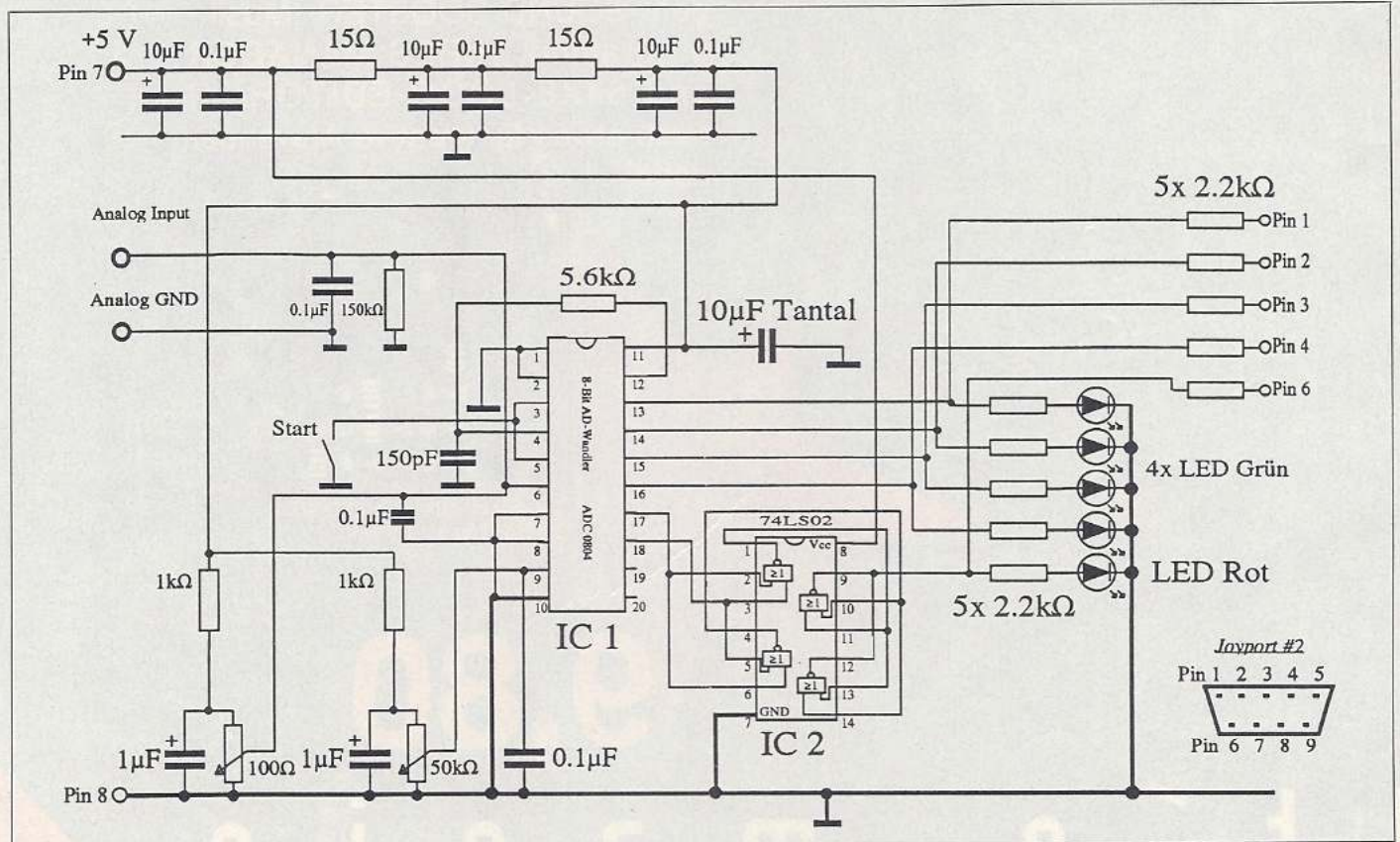
beiten. Die ICs sollten gesockelt werden.

Vor dem ersten Einschalten empfiehlt es sich die Platine sorgfältig auf Fehler untersuchen. Ist alles in Ordnung, kommt der Augenblick der Wahrheit: der erste

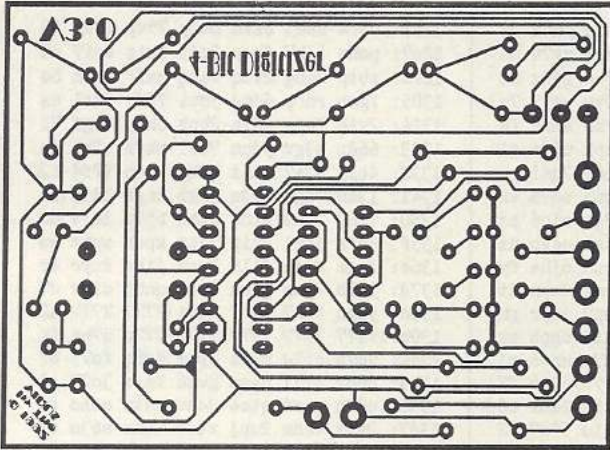
Test. Dazu werden die Anschlüsse über ein Joystickkabel mit dem Computer verbunden. Die Software wird noch nicht geladen. Nach Einschalten des C64 wird auch der Digitizer mit dem Schiebeselector mit Strom versorgt, danach ist zum Start des A/D-Wandlers die Taste auf der Platine zu drücken, sie bewirkt einen sicheren Start des Wandlers. Der Chip ist normalerweise dafür ausgelegt, durch den Computer aktiviert zu werden, da aber am Joystick-Port zu wenig Leitungen frei sind, muß der Start manuell erfolgen. Danach arbeitet der Wandler kontinuierlich weiter, da er sich selbst triggert.

Jetzt wird der Trimmer 2 bis zum Anschlag gedreht. Das Potentiometer besitzt nun einen definierten Wert von 50 kΩ. Jetzt sollte eine LED aufleuchten. Tut sich nichts, ist der Trimmer 1 zu verstellen. Ändert sich immer noch nichts, sollte sofort der C64 ausgeschaltet und die Platine genau auf Fehler überprüft werden.

Mit dem Trimmer 1 wird der Wandler justiert. Er sollte ohne Eingangssignal so eingestellt werden, daß die LEDs 1 bis 3 aufleuchten. Haben Sie diese Hürde genommen, arbeitet die Hardware einwandfrei. Mit dem Schiebeselector S 1 wird der Digitizer von der Stromversorgung getrennt. Nun läßt sich auch die Tastatur wieder ordnungsgemäß bedienen. Durch den direkten Anschluß des Wandlers an die CIA im C64 werden nämlich einige Tasten blok-



Schaltplan des 4-Bit-Digitizers: Herz der Schaltung ist der ADC 0804



Das Layout ist wie immer seitenverkehrt zur Kontaktbelichtung abgedruckt

kiert. Deshalb ist bei der Bedienung der Software grundsätzlich der Digitizer auszuschalten.

Nach der erneuten Aktivierung des Wandlers muß aber immer die Taste auf der Platine zum Start des Umsetzers kurz gedrückt werden.

Die Software

Geben Sie das Listing mit dem MSE ein. Nach dem Speichern und Starten mit Run erscheint das Menü:

Taste Beschreibung

R Record: sampelt Musik ins RAM. Der Speicherbereich reicht von \$1700 bis \$ff00, jedes Byte wird in zwei Nibbles aufgeteilt. Man erreicht also 118784 Speichereinheiten. Mit 4 Bit gibt es 16 verschiedene Zustände, d.h. die Werte von 0 bis 15 in den jeweiligen Speichereinheiten. Die Aufnahmerate darf nicht unter \$1a sinken, da sich sonst der Computer aufhängt. Das kommt davon, daß die Routine mit dem NMI zusammenarbeitet. Die Aufnahme beginnt erst wenn

die Space-Taste gedrückt wurde. Mit RUN/STOP wird die Aufnahme abgebrochen.

P Play: Der Bereich, der im SAM-RANGE eingestellt ist, wird abgespielt. Die Abspielrate darf auch hier nicht unter \$1a eingestellt sein. Die Routine spielt endlos, bis sie mit RUN/STOP abgebrochen wird.

L Sample laden: Das Sample wird von Diskette ab der ersten Adresse des SAM-RANGE geladen.

S Sample speichern: Der SAM-RANGE-Bereich wird gespeichert.

achten, daß am Eingang des Digitalisierers kein Signal ist (kurzschließen). Die Rate darf nicht unter \$37 sein.

Cursor down Die Startadresse der Sampleanzeige am unteren Bildrand wird um 256 gesenkt.

Cursor right Die Startadresse der Sampleanzeige wird um 256 erhöht.

, Der Stepwert wird um 4 reduziert.

. Der Stepwert wird um 4 erhöht.

1 Der Stepwert wird auf den Wert 1 eingestellt.

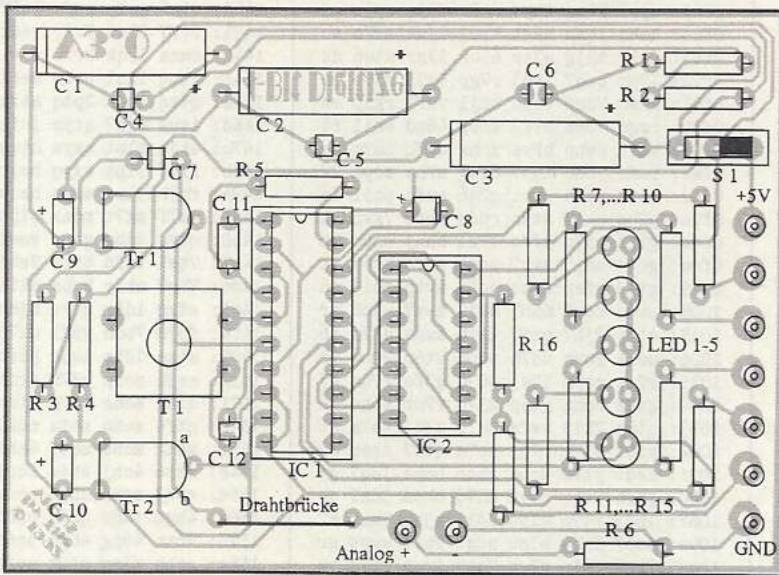
2 Der Stepwert wird auf den Wert 256 eingestellt.

Q Beenden des DIGI-MENUES: Mit SYS 3010 wird er wieder aufgerufen.

Funktion von Trimmer 2

Sehr kleine Eingangs-Spannungen lassen sich mit dem A/D-Wandler auch verstärken. Die Einstellung wird mit Tr 2 vorgenommen. Die Justage von Tr 2 beeinflusst aber die Grundeinstellung. Deshalb ist nach einer Veränderung des Verstärkungsfaktors ein erneuter Abgleich des Digitizers notwendig. Sonst wird der A/D-Wandler übersteuert. Verarbeitung der Daten in Assembler:

- START**
LDA 56320 ;Auslesen vom Joystickport 2
SEC ;Subtraktion vorbereiten
SBC #96 ;Akkumulator um 96 vermindern
CMP #16 ;Ist das Signal verzerrt?
BCC OKAY ;Nein, dann weiter zu OKAY
LDA #15 ;Ja, dann lade in Akku den Wert 15
OKAY
STA SD418 ;Ausgeben auf dem SID mit dem Lautstärkeregister
JMP START ;und das Ganze von vorne



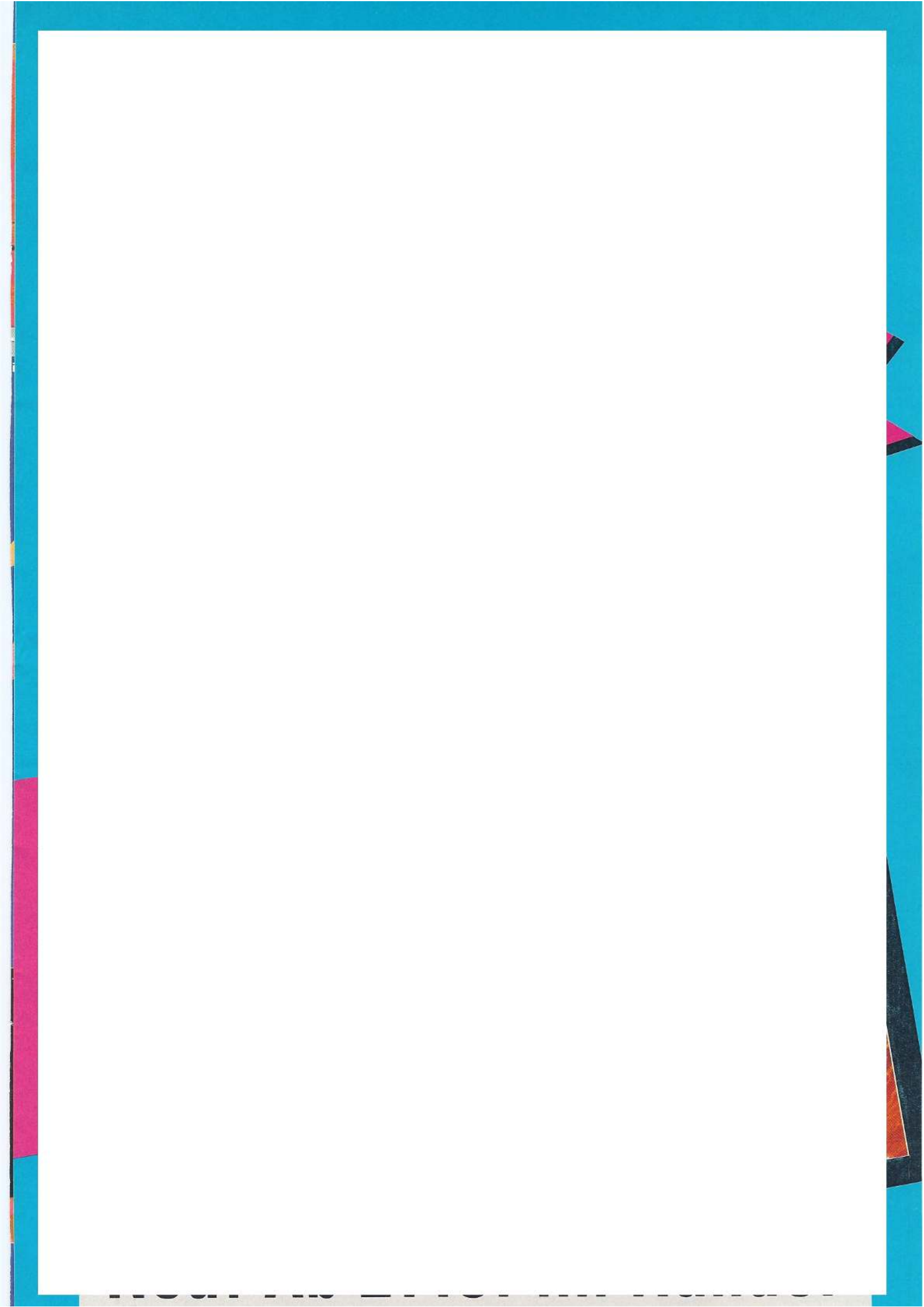
Der Bestückungsplan: über ein Joystick-Kabel wird der Digitizer an den Joystick-Port 2 angeschlossen

Stückliste Digitizer		
Anzahl	Position	Bauteil
2	R1, R2	15 Ω
2	R3, R4	1 kΩ
1	R5	5,6 kΩ
1	R6	150 kΩ
10	R7-R16	220 Ω
1	Tr 1	Trimmer 100Ω
1	Tr 2	Trimmer 50 kΩ
3	C1, C2, C3	10 µF/10 V
5	C4-C7, C12	100 nF Keramik
1	C8	10 µF/6,3 V Tantal
2	C9, C10	1 µF/35 V Tantal
1	C11	47 pF Keramik
4	LED 1-4	LED grün
1	LED 5	LED rot
1	IC1	ADC 0804
1	IC2	74LS02
1	S1	Schiebeschalter
1	T1	Taster
9	—	Lötstifte
1	—	Klinkenstecker 3,5 mm
1	—	Joystickkabel

Das Listing bitte mit dem MSE abtippen

```

"-digi-menu-e v3." 0801 17b3
-----
0801: ald1 pa35 flxc bl77 777k 2om4 ge
0810: wuip 7777 7777 eom4 wv52 2om4 ga
081f: wv52 2om4 wv52 2om4 wv52 2om4 a7
082e: wv52 2om4 t77b xjam t77b xjim eb
083d: epub 2ntn iddd txhx 777o lhej d7
084c: dppd fia7 to5z a7d1 qhaj 77d1 fe
085b: dehj 77d1 dghb adqo obpi uc7t b4
086a: 7npa ac7u 7mlj 7rt1 c7az 7bd1 ew
0879: edaz 7rt1 bxaz 7bd1 b3az 7bd1 ep
0888: ecjj 7hd1 a6jj 7bj1 gdgr 7x74 fq
0897: snip kp5c xoa3 gp5c xoa3 gp5c gp
08a6: xoa3 gp5c xoa3 gp5c xoa3 gp5c 7y
08b5: xoa3 gp5c xoa3 gp5c xoa3 fha7 dr
08c4: sykd rtra jmiy vhbv fdwe dha7 7f
08d3: eaar rhbb kdpe hrbe daet bsba dm
08e2: kalr 7ur1 jiju fh7e dca3 gp5c br
08f1: xoa3 gp5c xoa3 gp5c xoa3 gp5c cy
0900: 7777 7777 7777 7777 7777 77
090f: 7777 7777 7777 7777 7777 77 gp
    
```



Digitale

Seit Beginn des Computerzeitalters spielen die digitalen Töne eine zunehmende Rolle. An dieser Stelle wollen wir nun der Aufbau solcher Töne und ihre Programmierweise auf dem C 64 erklären.

von Michael Piepgras

Generell werden digitale Töne durch das schnelle aufeinanderfolgende Setzen der Lautstärke erzeugt. Durch die unterschiedlichen Lautstärke-Pegel kommt es zu einem Knacken im Lautsprecher. Diese werden zu Geräuschketzen, wenn man sie schnell genug hintereinander abspielt. Wichtig dabei ist nicht die Höhe der Werte, sondern die Differenz zwischen den Daten. Hat man einen Bereich, der immer einen Wert abspielt, wird man nichts hören, da die Differenz immer null ist. Hat man aber einen Bereich, der null und acht immer im Wechsel auf das Lautstärkeregister ausgibt, so erhält man einen durchgehenden Piepton, da die Differenz immer acht ist. Diesbezüglich gibt es nun verschiedene Möglichkeiten auf dem C64.

Zum ersten die sogenannten 2-Bit-Samples. Ein 2-Bit-Sample nutzt 2 Bits, um eine Lautstärke darzustellen. Dadurch ergeben sich Werte von null bis drei oder als Bitkombination %00, %01, %10 und %11. In einem Byte kann man also vier Werte aufnehmen. Verständlicherweise ist die Qualität mit vier verschiedenen Werten

nicht so hoch, wie zum Beispiel mit 16. Vergleichbar ist das mit der Qualität einer Grafik. Ein Bild mit vier Farben kann nicht die Wirkung haben, wie ein Bild mit 16 Farben.

Ein zweiter Qualitätseinfluß ist die Geschwindigkeit (Sample-Rate), mit der der Sample abgespielt wird, doch darauf soll später eingegangen werden.

Da der C64 über 16 verschiedene Lautstärken verfügt, kann man also auch digitale Töne mit 16 verschiedenen Lautstärken abspielen. Dies sind dann die 4-Bit-Samples. Bei dieser Art von Samples wird ein Wert immer durch vier Bit dargestellt, wodurch sich eine Datenbreite von 0 bis 15 ergibt. Die Qualität steigt bei diesem System um ein Vielfaches, allerdings sollte man bedenken, daß auch der Speicherverbrauch drastisch ansteigt, um genau zu sein, der Memory-Bedarf verdoppelt sich. Das ergibt sich aus der Tatsache, daß ein Wert nun nicht mehr durch ein Viertelbyte, sondern durch ein Halbbyte (Nibble) dargestellt wird.

Die Sample-Rate (s.o.) des Abspielens nimmt einen wesentlichen Einfluß auf das Resultat eines Samples. Um einen Sample überhaupt erträglich abzuspielen, sollte man auf mindestens dreitau-

send Daten pro Sekunde kommen. Dabei gilt, je schneller ein Sample abgespielt wird, desto höher wird auch seine Frequenz. Hat man z.B. einen Sample mit einer Rate von 5000 Daten pro Sekunden und spielt diesen nun mit einer Sample-Rate von 10000 ab, ist das Resultat eine viel höhere Tonlage und das Ganze läuft logischerweise in der halben Zeit ab. Auch hier ein Vergleich. Nehmen Sie eine Langspielplatte und spielen sie diese statt mit 33 Umdrehungen pro Minute mit 45 ab. Auch hier ist der Micky Maus-Effekt deutlich hörbar. Die Sample-Rate ist definiert als Anzahl der abgespielten Daten pro Sekunden.

Das Abspielen eines Samples ist natürlich in Basic oder einer anderen Interpretersprache auf dem C64 nicht möglich, also muß man zur Maschinensprache übergehen.

Wichtig ist beim Abspielen (Beispiel in Listing 1) von 2-Bit-Samples, darauf zu achten die Daten von null bis drei nicht in ihrer Grundform abzuspielen, da das Resultat sonst sehr leise ist. Multipliziert man die Werte mit vier, erhält man 0, 4, 8 und 12 und kann somit trotz der vorhandenen 2 Bit eine hohe Differenz und damit eine qualitätsverbesserte lautere Version des Samples produzieren. Diese Routine benötigt durchschnittlich fürs Abspielen eines Wertes 110 Takte. Man erreicht also bei dieser Einstellung eine Sample-Rate von ca. 8680. Nimmt man die Verzögerungsroutine heraus,

so erhält man eine maximale Sample-Rate von 48900. Dies hört sich eigentlich nicht schlecht an, aber eine hohe Abspielgeschwindigkeit hat auch ihre Nachteile. Ein kleines Rechenbeispiel: Spielt man einen 2-Bit-Sample mit einer Sample-Rate von 40000 ab, benötigt man für eine Sekunde 48000 geteilt durch 4 Byte, also 12000. Hat man also den gesamten Speicher des C64 (65536 Byte) mit einem Sample gefüllt (die Tatsache, daß eine Abspielroutine auch eine geringe Menge Speicher benötigt, sei hier einmal vernachlässigt), so hat man eine maximale Spieldauer von ca. 6,5 Sekunden. Dies allerdings bei sehr hoher Qualität. Verringert man nun seine Qualitätsansprüche auf eine Sample-Rate von z.B. 10000, erhält man bereits eine maximale Spieldauer von 27 Sekunden. Es gibt aber auch Programmtechniken, um diese Spieldauer künstlich zu verlängern. Dies ist das sog. Oversampling.

Die erreichbaren Sample-Raten sind bei 4-Bit-Samples fast identisch mit denen der 2-Bit-Routine. Allerdings ist zu beachten, daß bei der höchstmöglichen Sample-Rate eine maximale Spieldauer von nur noch ca. drei Sekunden möglich ist, da die 4-Bit-Samples in einem Byte nur 2 Werte aufnehmen können. Ein Beispiel, wie man 4-Bit-Samples abspielt, zeigt Listing 2.

Generell ist auch ein 1-Bit-Sample denkbar, nur in der Praxis erweist sich diese Form meistens als unbrauchbar. Durch die Tatsache, daß nur zwei verschiedene Daten (null oder eins) zur Verfügung stehen, ist die Qualität extrem schlecht, doch für Geräusche wie z.B. Wellenrauschen sind 1-Bit-Samples geeignet. Der Vorteil ist der geringe Speicherverbrauch, denn in einem Byte können acht Daten gespeichert werden.

Klänge

Nun zurück zur künstlichen Sample-Verlängerung, dem Oversampling. Angenommen wir haben die drei Werte 10, 14 und 4. Eine normale 4-Bit-Sample-Routine würde diese drei Werte nacheinander abspielen. Beim Oversampling ist dies etwas anders: Hier wird erst der Wert 10 abgespielt und dann beginnt das

Oversampling. Der nächste Wert ist nicht die 14, sondern der Mittelwert aus 10 und 14, also 12. Dann wird der Wert 14 abgespielt. Nun folgt wieder eine Oversampling-Phase, nämlich der Mittelwert aus 14 und 4, also 9 und schließlich noch der Wert 4. Daraus ergibt sich die Datenfolge 10, 12, 14, 9, 4. Das bedeutet, man hat mehr Daten, die abgespielt werden können. Hieraus resultieren gleich zwei Vorteile: Zum ersten haben wir eine längere Spieldauer und zum zweiten eine Qualitätsverbesserung, da die Zwischenräume der einzelnen

Werte geringer werden. Es hat allerdings auch einen Nachteil, denn eine Sample-Rate von 45000 kann der C64 beim einfachen Oversampling nicht bewältigen.

Komplizierter wird es, wenn es um mehrfache Systeme geht, die aus Mittelwerten erneut Mittelwerte bilden. Zum Beispiel der CD-Player zu Hause arbeitet für ge-

wöhnlich mit einem 3fachen Oversampling. Eine Routine für ein mehrfaches Oversampling ist für den C64 allerdings zu rechenzeitintensiv und von daher leider nicht zu realisieren. Das heißt nicht, daß es generell unmöglich ist. Die maximale Sample-Rate wäre zu gering, um eine erträgliche Qualität zu erreichen.

Listing 1: Quellcode für eine 2-Bit-Sample-Abspielroutine

```
start: lda #$10-byte Anfang ;
      sta $58 ;setzen der
          ;Anfangspointer

      lda #$hi-byte Anfang ;
      sta $59 ;
      sei ;Interrupt sperren

      ldy #$00
mark0: lda ($58),y ;Byte holen
      and #$c0 ;Bit 6 und 7
          ;isolieren
      lsr ;
      lsr ;nach rechts
          ;verschieben den Wert
      lsr ;um 0,4,8 oder 12 zu
          ;erhalten

      lsr
      sta $d418 ;Wert auf das
          ;Lautstärkeregister
          ;schreiben

      jsr verz ;Unterroutine zur
          ;Verzögerung
      lda ($58),y ;Byte holen
      and #$30 ;Bit 4 und 5
          ;isolieren
      lsr ;nach rechts
          ;verschieben

      lsr
      sta $d418 ;Wert auf das
          ;Lautstärkeregister
          ;schreiben

      jsr verz ;Verzögerung
      lda ($58),y ;Byte holen
      and #$0c ;Bit 2 und 3
          ;isolieren
      lsr ;nach rechts
          ;verschieben

      lsr
      sta $d418 ;Wert auf das
          ;Lautstärkeregister
          ;schreiben

      jsr verz ;Verzögerung
      lda ($58),y ;Byte holen
      and #$03 ;Bit 0 und 1
          ;isolieren
      asl ;nach links ver-
          ;schieben um den Wert
      asl ; 0,4,8 oder 12 zu
          ;erhalten

      sta $d418 ;Wert auf das Laut-
          ;stärkeregister
          ;schreiben

      jsr verz ;Verzögerung
      inc $58 ;-
      bne mark1 ;erhöhen der Be-
          ;reichspointer

      inc $59
```

Listing 2: Quellcode für eine 4-Bit-Routine

```
mark1: lda $58
      cmp #$10-byte ende
      bne mark0 ;Vergleich ob das
          ;Ende des zu
          ;spielenden Bereiches

      lda $59 ;erreicht ist
      cmp #$hi-byte ende
      bne mark0
      cli ;irq-zulassen
      rts

-----
verz: ldx #$0f
v1: dex ; Verzögerungsroutine
     bpl v1
     rts

-----

start: lda #$10-byte Anfang
      sta $58 ;setzen der
          ;Anfangspointer

      lda #$hi-byte Anfang
      sta $59 ;
      sei ;Interrupt sperren

      ldy #$00
      lda ($58),y ;Byte holen
      and #$f0 ;bit 4,5,6 und 7
          ;isolieren
      lsr
      lsr ;nach rechts ver-
          ;schieben um Werte
      lsr ;0 bis 15 zu
          ;erreichen

      lsr
      sta $d418 ;Wert auf Laut-
          ;stärkeregister
          ;schreiben

      jsr verz ;Verzögerung
      lda ($58),y ;Byte holen
      and #$0f ;bit 0,1,2 und 3
          ;isolieren
      sta $d418 ;Wert auf Laut-
          ;stärkeregister
          ;schreiben

      jsr verz ;Verzögerung
      inc $58 ;erhöhen der Be-
          ;reichspointer

      inc $59

mark1: lda $58
      cmp #$10-byte ende
      bne mark0 ;Vergleich ob das
          ;Ende des Be-
          ;reiches erreicht ist

      lda $59 ;reiches erreicht ist
      cmp #$hi-byte ende
      bne mark0
      cli ; IRQ zulassen
      rts

-----
verz: ldx #$0f
v1: dex ;Verzögerungsroutine
     bpl v1
     rts

-----
```

Digis: Woher nehmen?

Nun wird sich der Leser fragen, wo er die Daten zum Abspielen der Sounds herbeikommt. Zum Digitalisieren nutzt man einen sogenannten Digitizer. Eine Bauanleitung für solch ein Gerät finden Sie in diesem Heft. Wer seine Digi-Daten nachbearbeiten will, findet in Ausgabe 4/93 in der Rubrik 5K-Byter den »Digi-Designer«. Mit ihm lassen sich die Sound-FX bearbeiten.

von Hans-Jürgen Humbert



Im Januar haben wir den Stereo-SID von CMD schon einmal getestet. Damals lag dem Gerät noch keine Editier-Software bei. Inzwischen wird der SID Symphony mit vier Disketten statt nur einer ausgeliefert.

Ein unscheinbares Modul aus den USA erweitert den C64 um einen weiteren SID. Dieses wird am Expansion-Port angeschlossen und kann sein Ausgangssignal direkt auf einen Kanal der heimischen Stereoanlage geben.

Die Aufrüstung des C64 ist kinderleicht. Stecken Sie das Modul in den Expansion-Port. Es liefert über eine Cinch-Buchse den zweiten dreistimmigen Sound nach draußen. Da in der Regel aber der Monitor nur einen Lautsprecher besitzt, ist der Anschluß an die heimische Stereoanlage unumgänglich. Besitzen Sie eine Anlage mit Cinch-Buchsen, kann das Modul leicht über ein solches Kabel mit einem Kanal verbunden werden. Der andere Kanal wird direkt über den Audio-Ausgang des C64 mit der Anlage verbunden.

Test SID-Symphony

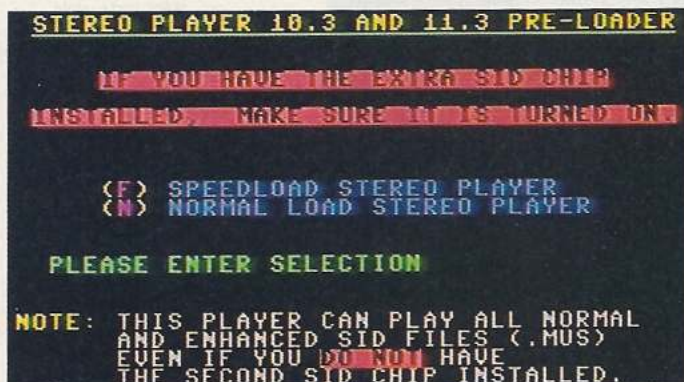
Stereo für alle

Vor einigen Jahren war der C 64 mit seinem dreistimmigen Synthesizer noch eine Sensation. Doch die Technik ist nicht stehengeblieben. Moderne Computer bringen es leicht auf mehr Stimmen. Doch auch für den C 64 besteht nun die Möglichkeit, seine drei Stimmen zu verdoppeln.

eine Normal-Laderoutine (Bild 1). Sie arbeitete problemlos. In einem kleinen Fenster (Bild 2) erscheinen nun die auf der Diskette gespeicherten Sounds, die per Cursor ausgewählt werden können. Mit Druck auf F1 gelangt man in den nächsten Bildschirm (Bild 3). Der C64 lädt nun das gewünschte Stück ein und beginnt sofort mit der Wiedergabe. Auf dem erscheinenden Keyboard werden die gerade betätigten Tasten eingefärbt. Direkt neben dem Keyboard informiert eine stilisierte Aussteuerungsanzeige über den gerade herrschenden Pegel der sechs Stimmen. Über die Stereo-Anlage ist der Klang wirklich beeindruckend. Man glaubt erst gar nicht, daß es ein C64 ist, der diesen fantastischen Sound produziert.

Die Software läßt jedoch nur das Abspielen der gespeicherten Titel zu. Eine Selbstprogrammierung der Sounds gestattet sie nicht. Dies war der große Schwachpunkt des SID-Symphony im ersten Test.

[1] In diesem Menü sollten Sie immer »Normal« anwählen. Dann erleben Sie keine unangenehmen Überraschungen mit einem abstürzenden Computer.



[2] Im Hauptmenü lassen sich die einzelnen Sounds auswählen. Wie bei einem CD-Player gestattet die Software eine Zusammenstellung verschiedener Titel.



[3] Beim Abspielen erscheint ein Keyboard auf dem Monitor. Gleichzeitig werden rechts die Auslastungen der einzelnen Stimmen eingeblendet.

Die europäische DIN-Buchse macht allerdings noch Bastelarbeiten am Kabel notwendig. Hier müssen beide Ausgänge zusammen in einem Stecker geführt werden. Löten Sie dazu einen Ausgang auf den Pin 1 und den anderen auf Pin 2 des DIN-Steckers. Die Masse und die Abschirmung des Kabels wird mit Pin 3 verbunden.

Nach diesen mechanisch elektrischen Arbeiten kann nun endlich der Sechs-Stimmen-Sound genossen werden. Dazu ist das mitgelieferte Programm zu laden. Die Schnell-Laderoutinen weigerten sich allerdings auch in der neuen Version mit unseren Geräten ihren Dienst zu verrichten. Zum Glück besitzt der Programm-Lader



[4] Das Titelbild des Stereo-Editors

Mit der zusätzlich beiliegenden Software kann auch der nicht computerverstärkte Musiker seine eigenen Stücke sechsstimmig entwickeln. Dazu wird der Stereo-Editor geladen (Bild 4). Menügesteuert gelangt man anschließend in die Composer-Oberfläche. Per Tastatur und Joystick lassen sich nun die Sounds einfach und problemlos komponieren. Mit den Funktionstasten gelangt man in weitere Untermenüs. Hier kann neben der Lautstärke, das Tempo, die Verzögerung und vieles weitere eingegeben werden. Auch ein Word-Prozessor zur Eingabe eines Textes fehlt nicht. Damit läßt sich parallel zum Sound ein Text auf dem Bildschirm ausgeben.

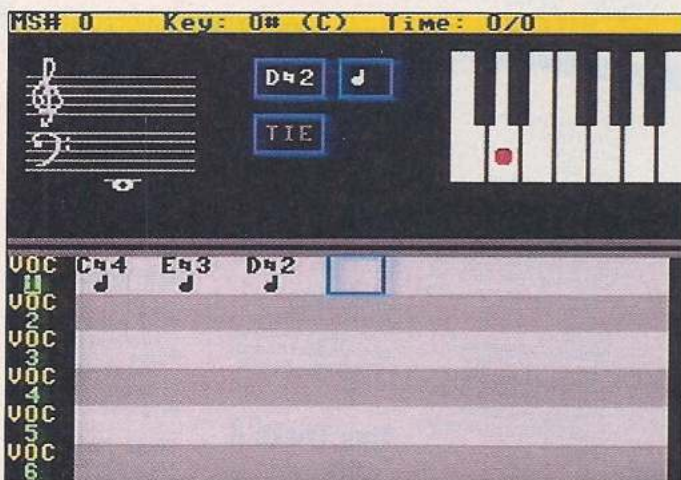
Die Vielzahl der Möglichkeiten, die dieses Programm bietet, wird man wohl erst nach längerem Gebrauch richtig nutzen können.

Leider besteht die Dokumentation des Stereo-SIDs aus nur fünf fotokopierten Seiten. Die eigentliche Anleitung ist auf den Disketten enthalten. Sie ist komplett englisch geschrieben – auch die Bedienungsanleitung. Ein Musiker wird aber kaum Schwierigkeiten

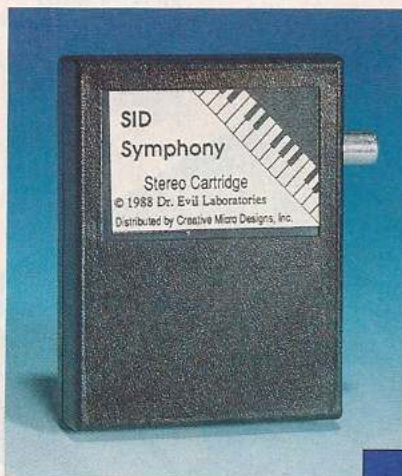
werden. Der Stereo-Editor erkennt automatisch die Position des Moduls im RAM.

Fazit

Mit der neuen Software gestaltet sich der Einsatz des SID-Symphony zum reinen Vergnügen. Der Klang läßt nichts zu wünschen übrig. Allerdings ist das Klangbild nur in Verbindung mit einer Stereo-



[5] Grafische Benutzeroberfläche bei der Komposition eines neuen Stücks



[6] Klein und kompakt: Stereo-SID von CMD

mit den Programmen bekommen, durch die grafische Oberfläche der Menüs ist die Bedienung fast ein Kinderspiel.

Bei der Komposition (Bild 5) blendet der C64 oben links die entsprechende Note ein, gleichzeitig wird sie in Klarschrift dargestellt und vom SID abgespielt.

Jede der sechs Stimmen kann so einzeln programmiert werden. Anschließend läßt sich Ihre Kreation abspielen und speichern.

Ein weiteres Feature ist nun auch die implementierte Schnittstelle zu MIDI. Allerdings ist hierzu ein MIDI-Interface notwendig. Um beide, also den SID-Symphony und das Interface, gleichzeitig betreiben zu können, muß die Basisadresse des Moduls verschoben

Anlage optimal. Durch die Verwendung zweier SIDs ist die Kanaltrennung hervorragend.

Nicht nur Hobby-Musiker werden vom Sound des C64, die er mit diesem Modul zu Gehör bringt, begeistert sein.

Ein Manko ist jedoch die etwas knapp geratene Anleitung. Auf gerade mal fünf fotokopierten Seiten befindet sich die Beschreibung der gesamten Software und des Anschlusses des Moduls.

64'er-Wertung: SID-Symphony

Das Modul SID-Symphonie erweitert den C64 um einen zweiten SID, mit dem nun drei weitere Stimmen zur Verfügung stehen. Sie lassen sich unabhängig vom internen SID einsetzen.

Positiv

- super Klang
- hervorragende Kanaltrennung
- komfortable Software

Negativ

- Anleitung in Englisch

Wichtige Daten

Produkt: SID-Symphony
Lieferant: CMD
Preis: 159 Mark
Testkonfiguration: C64, C128, 1541, 1571, SID-Symphony, Stereoanlage





Spiele & Szene

aktuell



POCKET

In dieser Ausgabe mal keine neuen Games, sondern einen heißen Tip, wo man an viele tolle Infos zu Spielen von Nintendo rankommt. Der »Nintendo-Club« bietet jeden Monat mit seinem Clubmagazin viele News über Spiele aus dem eigenen Haus. Neben Stories über neue Games gibt es reichlich Tips und Tricks. Das Magazin gibt es jeden Monat und wird Clubmitgliedern zugesandt.

Nintendo-Club, Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim



Jeden Monat tolle News aus dem Nintendo-Club

Clue-Books für Rollenspiele

Jeder Rollenspieler kennt das: Man sitzt in einem dunklen Dungeon und kommt aus dem Gewirr der Gänge nicht mehr raus. Hilfe findet man in den original SSI-Clue-Books, die es für zahlreiche Games des amerikanischen Spiele-machers gibt. Den Deutschland-Vertrieb hat Fantasy Productions in Erkrath.

Für Freunde der Ultima-Saga bieten die Rollenspiel-Experten ebenfalls einige Schnäppchen. Neben diversen Clue-Books gibt es ein Lesebuch mit Geschichten zu Ultima, Karten zu den einzelnen Teilen und vielen tollen Tips. Die Bücher sind in Englisch. Eine Übersetzung ist nicht geplant.

Fantasy Productions, Ludenberger Straße 14, 4006 Erkrath 1

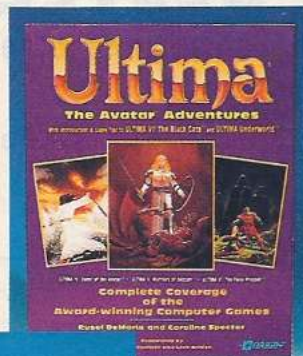


Die Clue-Books zu SSI-Rollenspielen

64'er Hitparade

Platz	Titel	Hersteller	Wie lange dabei?	
1	(1)	Turrican 2	Rainbow Arts	23. Monat
2	(7)	Elvira 2	Flair	5. Monat
3	(2)	Zak McKracken	Lukasfilm Games	27. Monat
4	(10)	Creatures 2	Thalamus	3. Monat
5	(4)	Turrican	Rainbow Arts	27. Monat
6	(5)	Maniac Mansion	Lukasfilm Games	27. Monat
7	(3)	Pirats	Micropose	23. Monat
8	(6)	Oil Imperium	Reline	23. Monat
9	(-)	Soul Crystal	Starbyte	1. Monat
10	(8)	Last Ninja 3	System 3	1. Monat

Diesmal ging es für einige etablierte Games steil bergab und einige neue Spiele konnten sich auf den freigewordenen vorderen Plätzen einnisten. Das Gruselabenteuer »Elvira 2« drängt immer mehr an die Spitze. Wie lang kann »Turrican 2« noch dagegen halten? Von Platz 10 auf den vierten Rang (!) kämpften sich die Creatures. Wird es im nächsten Monat ein Medaillenrang?



Das Lesebuch zur Ultima-Saga

Spielehits gesucht

Jeden Monat wählen die Leser des 64'er-Magazins die Spiele-Top-Ten.

Um bei der Wahl dabei zu sein, braucht man nur seine drei privaten Hits auf unserer Mitmachkarte zu vermerken und ab die Post. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat Preise. In diesem Monat gibt es fünf Riesen-Poster (1 x 1,5 m) mit den Blues-Brothers zu gewinnen. Also Bleistift gespißt und mitgemacht, die beiden Brüder mit Brille und Hut warten!

Die Gewinner der »Box 20« von Prism Leisure aus der letzten Ausgabe heißen:

- Friedrich Beckel, Leipzig
- Martin Richtarst, Saalfeld
- Josef Butler, Mannheim
- Daniel Bäuerlein, Schnelldorf
- Roman Rost, Gotha

Herzlichen Glückwunsch!

Spiele auf Kassette zu verschenken

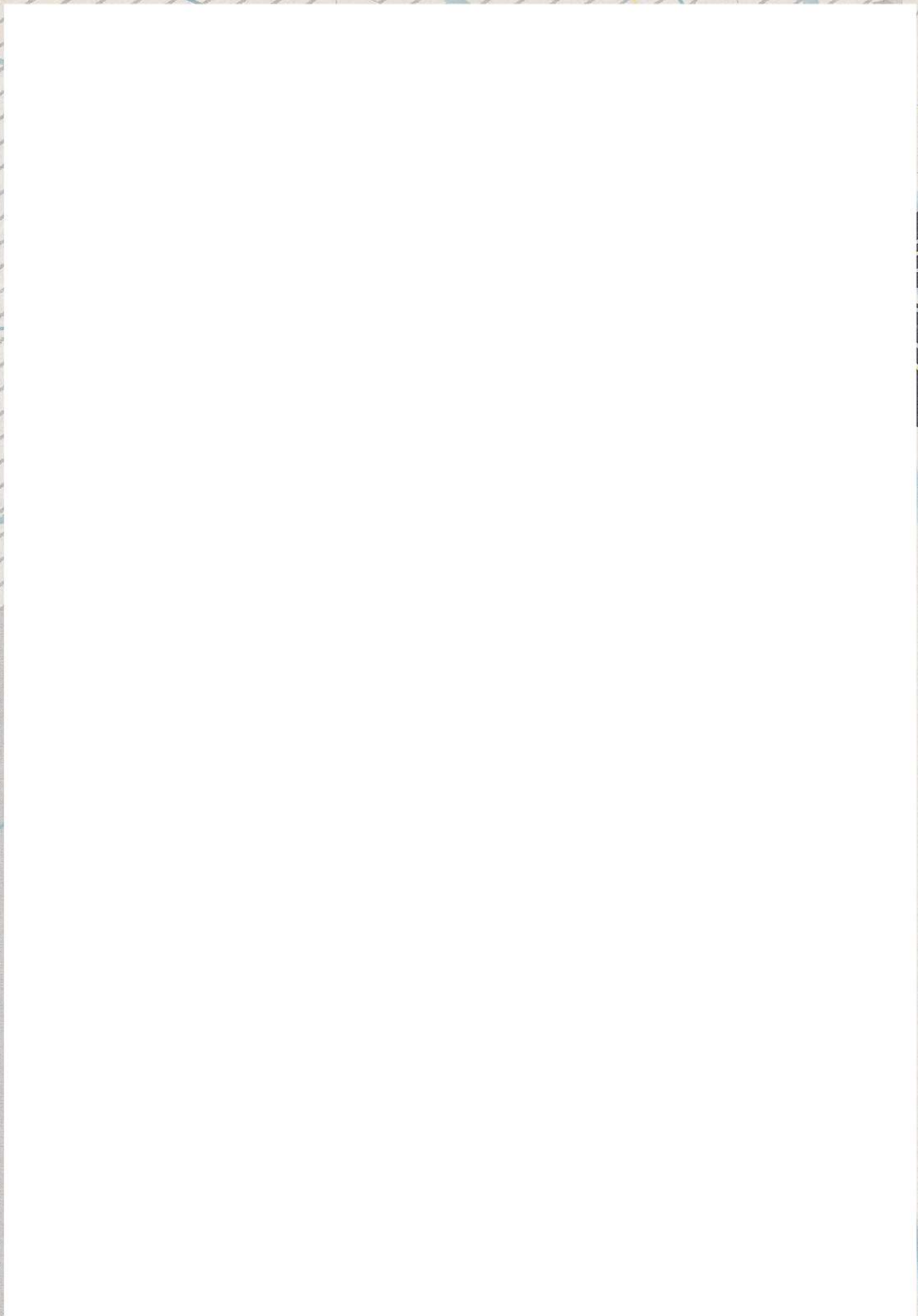
Alle C-64-Spiele-Fans, die eine Datasette besitzen hergehört! Wir verschenken ca. 50 Top-Spiele auf Kassette. Um in den Genuß eines Games auf Band zu kommen, braucht Ihr nur die Mitmachkarte auszufüllen und an irgendeiner Stelle das Stichwort »Spiel auf Kassette« schreiben. Die Palette reicht von neueren Spielen wie »Terminator 2 - The Judgment Day« oder »Creatures« bis hin zu tollen Oldies wie »International Karate«. Unter allen Einsendern werden dann die zukünftigen Besitzer der Spiele ausgelost. Wer welches Spiel bekommt, wird ebenfalls dem Zufall überlassen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen und auch für die volle Funktionsfähigkeit der Spiele können wir keine Garantie übernehmen. Also Mitmachkarte ausgefüllt und abgeschickt.



Neue Spielesammlungen

Nach der Compilation »20 Sports« bringt nun Prism Leisure einen Nachfolger. Die Sammlung heißt »Box 20 Science Fiction« und präsentiert die Spiele: Megaphoenix, Liferforce, Future Knight, Space Academy, Slayer, Time Fighter, Cosmic Causeway, Metaplex, Eye of Horus, Battletech, Dark Fusion, Hades Nebula, Artura, Mondu's Fight Palace, H.A.T.E., Steel und Alien. Die Sammlung kostet 59,95 Mark und ist im Fachhandel zu haben.





Nach einer Waffenruhe von vier Wochen begeben wir uns wieder ins Sternensystem Clio, um dort die rebellierenden Aliens zu vernichten. Wir setzen die Geschichte in Level 3 fort und begeben uns in dunkle Höhlen...

von Volker Siebert
und Lutz Nowack

Level 3 – The Dark Caverns

Gleich zu Beginn schweben einige fliegende Augen und schießende Möwen auf mich zu. Hinter ihnen befindet sich am oberen und unteren Bildschirmrand je ein Extra. Leider kann ich mir nur eines von ihnen, den Raylaser, aneignen, da sich mir im selben Moment einige ballernde Felsbrocken von hinten nähern. Außerdem attackiert mich ein Trupp fliegender Ameisen von vorne, denen ich aber nach oben ausweichen kann. Endlich gelange ich in die eigentliche Höhle. Einige auf und ab hüpfende Spinnen bewachen ihren Eingang und feuern munter auf meinen armen Gleiter. Diese lästigen Plagegeister werden von meinem Raylaser jedoch ziemlich schnell kaltgestellt. Meine nächsten Gegner sind Felsbrocken, die erst von vorne und später auch aus Löchern im Boden auf mich zu fliegen. Hinter einer Felszacke lockt ein neues Extra, welches ohne Retrolaser aber nahezu unerreichbar ist. Dann versperren einige Felsen den Weg; sie lassen sich jedoch relativ leicht beseitigen. Am Ende des ersten Höhlenabschnitts erwarten mich zwei größere Gegner, die einmal auf mich feuern und dann abdrehen. Dann stoße ich völlig unerwartet auf ein Fire-Up, bevor ich erneut in eine Höhle komme. Mit dem Fire-Up räume ich die Steine aus dem Weg, die den Gang versperren. Plötzlich kommen aus einem Loch in der Decke einige Spinnen herabgesaut, die auf mich schießen. Zum Glück fliege ich relativ weit vorne, so daß ich ihren Geschossen ausweichen kann. Dafür wäre ich fast in die beiden Steine hineingekracht, die auf einmal von vorne auftauchen. Haarscharf steuere ich meinen Fighter über sie hinweg. Schon blasen eklige Quallen zum Angriff, die sich von links auf meinen Gleiter stürzen. Wieder bleibt mir nichts anderes übrig als ihnen auszuweichen. Die nächsten Gegner, schießende Gesteinsbrocken, schalte ich mit einer Smartbomb aus. Anschließend weiche ich zwei Tropfen aus, die herabfallen, und erreiche nach einer Moskitoformation das Ende des blauen Tunnels. Dort verbarrikadieren einige feste Steine den Weg, die mich auch sofort unter Beschuß nehmen, meinen Geschützen jedoch nichts entgegenzusetzen haben. Auch die folgenden

Quallen überleben ihren Einsatz nicht. Ich entere den nächsten Gang aus braungrauen Kieselfelsen. Das Begrüßungskomitee besteht aus einem metallenen Riesenfloh, der selbstverständlich über eine Kanone verfügt, aber meine ist besser. Bei der folgenden Verzweigung schlage ich den oberen Weg ein. Nachdem ich einige Moskitos ausgeschaltet habe, erbeute ich (endlich!) einen Satelliten. Dann vereinigen sich die Gänge wieder. Einige feststehende Gesteinsbrocken versperren den Ausgang aus diesem Tunnel. Das wäre nicht weiter problematisch, wenn zwischen den Brocken nicht einige ballernde Kaulquappen sitzen würden. So versuche ich, möglichst schnell durch die Felsen zu fliegen. Prompt erwischt mich ein Schuß einer Kaulquappe, und mein Gleiter verabschiedet sich...

Smartbomb, die den Bildschirm von dem Ungeziefer befreit. Dann gelange ich in ein Gebiet mit kleinen Felsen, die es zu überfliegen gilt. Außerdem muß ich ein Auge auf die Kaulquappen und Quallen werfen, die mich im Visier haben. Hinter dem Ausgang aus diesem Höhlenabschnitt baue ich meinen Megablast mit zwei am oberen Bildschirmrand schwebenden Extras aus. Mit dieser Bewaffnung bahne ich mir einen Weg durch die Gesteinsbrocken, die mir den Zutritt in die folgende Kristallhöhle verwehren wollen. Auch dem bal-

lernden Riesenfloh mache ich schnell den Garaus. Dann verzweigt sich der Gang wieder. Wie beim erstenmal wähle ich den oberen Tunnel. Wieder erweist sich mein Instinkt als richtig. Ich erbeute einen Ziglaser, und die attackierenden Moskitos fallen einer Smartbomb zum Opfer. Im unteren Gang hätte ich mich mit einem Haufen Gegnern auseinandersetzen müssen und kein Extra erbeutet. Kurze Zeit und sechs Gesteinsbrocken später baue ich meinen Ziglaser sogar noch aus. Ich verlasse diesen Tunnel, auch wenn es verschiedene feindliche Staffeln



In den Höhlen von Clio sind die Aliens sehr aggressiv und hinterlistig



Die blau-weißen Blasen sind bei Berührung tödlich

Dem nächsten Fighter geht es besser, er entkommt der Gefahr. Auch die pfeilförmige Formation, bestehend aus Möwen und Ameisen, meistert er. Dann schwebt mir ein Megablast-Extra entgegen, das ich sofort an mich nehme. Den Megablast habe ich auch bitter nötig, denn den Eingang zur nächsten Höhle haben einige größere Metallkanonen besetzt. Ich zerstöre eine von ihnen und schlüpfe durch die entstandene Lücke. Dieser Tunnel besteht aus grünlicher Stalagmiten und Stalagtiten; einige Felsvorsprünge bestehen aus Drachenköpfen, die in das Gestein eingemeißelt worden sind. Einige Ameisen, Kaulquappen und Gesteinsbrocken versuchen vergeblich, mich aufzuhalten. Als ein riesiger Moskitoschwarm erscheint, finde ich glücklicherweise eine



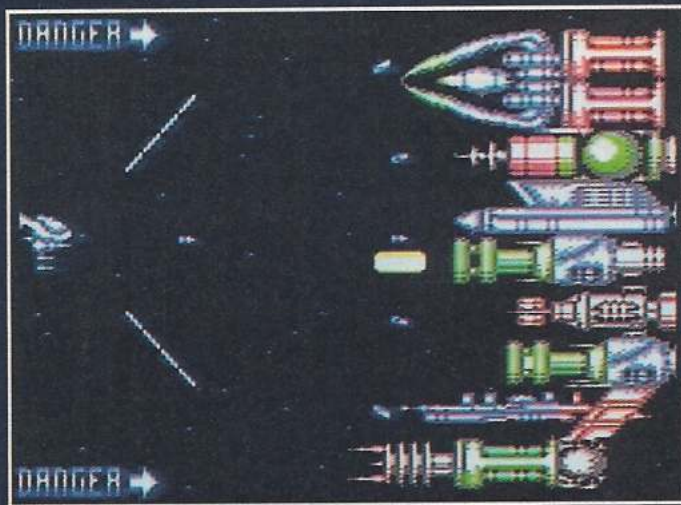
Der Endgegner in der dritten Stage ist eine Mischung aus Alligator und Fisch

72E

Teil 2

verhindern wollen. Im nächsten Abschnitt befinden sich Felsen in der Landschaft, um die jeweils vier schießende Gesteinsbrocken kreisen. Sie werden von Mörsern unterstützt, die mich unter Beschuß nehmen. In diesem Gewühl kann ich noch ein Catalaser-Extra an mich nehmen. Als von oben noch ein Schwarm Gegner auftaucht, verliere ich beinahe die Übersicht. Doch mit einer gehörigen Portion Glück entgehe ich dem drohenden Tod. Nach einer neuen Attacke durch fliegende Ameisen und Mönchen verändert sich die Höhle erneut: Ich fliege nun durch eine rote Felsenlandschaft. Nach drei Riesenflöhen erwartet mich endlich der Endgegner. Ein Riesenalligator schnell mit weitgeöffnetem Maul aus dem Wasser und versucht, mich zu verspeisen. Fast hätte er es auch geschafft, aber eben nur fast. Ich weiche seinem

Gebiß aus. Als er sich zurück in seinen Tümpel fallen läßt, bearbeite ich seinen massigen Leib mit meinem Megablast. Bald erkenne ich die Taktik des Monsters und stelle mich darauf ein: Der Alligator taucht an der Stelle aus dem Wasser auf, an der ich mich befinde. Ich erwarte den Unhold also ganz rechts, lasse ihn ins Leere schnappen und feuere aus allen Rohren



Am Ende des vierten Levels wartet eine riesige Maschine...

auf seinen Körper. Nach einigen Treffern sinkt der Alligator tödlich getroffen in sein nasses Grab, und ich rücke dem feindlichen Hauptquartier immer näher. Es wird Zeit, ein Wort an meinen Fluglehrer zu richten. Ohne ihn und die vielen Testflüge wäre ich nicht ohne weiteres so weit gekommen...

Level 4 – The Entrance of Clio

Diesmal nähert sich der erste Extra-Container von hinten. Ich umkurve ihn schnell, schieße ihn ab und erbeute einen Retrolaser. Schon schweben die nächsten beiden Extras heran. Leider sind beide von je drei Kugeln umgeben, die ich zunächst aus dem Weg räumen muß. So kann ich nur das obere Extra, den Megablast, an mich nehmen. Dann folgt die erste feindliche Attacke. Ich warte geduldig am unteren Bildschirmrand, bis sich die Aufregung ein wenig gelegt hat und ich ohne Gefahr wieder auftauchen kann. Hier befinde ich mich in einer merkwürdigen Gegend: Um mich herum erblicke ich einen Gang, der aus bläulich-

Gleiter eine Lücke auf, und ich schalte die Ringe mit der Smartbomb aus. Nach einer weiteren Staffel stoße ich erneut auf einen Tunnel. An seiner Decke befinden sich die bereits bekannten Kugeln, aber sein Boden besteht aus Säulen und Schrägen, auf denen Mörser stationiert worden sind. Den angreifenden Staffeln entgehe ich meist, indem ich mich in eine geschützte Nische verkrieche – nicht besonders heldenhaft, aber zweckmäßig. Im Verlauf dieses Ganges baue ich den Megablast aus und verschaffe mir den ersten Satelliten. Hinter diesem Abschnitt stehe ich auf einmal vor einem großen Kriegsschiff, das einige Male auf mich feuert, bevor ich es mit meinem Megablast zerlege. Inzwischen ist der Hintergrund grünbraun gefärbt. Hinter einem Engpaß wimmelt es dann von Feinden: Eine kreisende Formation mit Ringen und Fliegern eröffnet das Feuer auf mich. Ich wehre mich nach Kräften und husche unbehelligt durch eine Lücke. Bei der folgenden Gabelung nehme ich den oberen Weg und lasse eine Fliegerstaffel vorüber, bevor sich beide Gänge wieder vereinen. Nach einer Unmenge feindlicher Gleiter aus allen Richtungen und mehreren großen Kreuzern erbeute ich einen zweiten Satelliten, bevor ich auf das zweite Zwischenmonster stoße. Es ist identisch mit dem ersten und lebt deshalb nicht eine Sekunde länger. Der Boden des folgenden Tunnels ist mit Mörsern gespickt, die ich so schnell wie möglich zerstöre. Dann versperren einige schwebende Ringe den Weg, die jedoch kein Problem darstellen. Schon erblicke ich das nächste Extra, einen Ziglaser-Container. Ihn kann ich erst aufnehmen, nachdem ich die ihn umkreisenden Fighter ausgeschaltet habe. Eine kurze Strecke weiter kann ich den Ziglaser gleich um eine Stufe erweitern. Weiter düse ich durch Mörser und Fighter, bis mir drei große Kreuzer entgegenkommen, die übereinanderfliegend den gesamten Gang ausfüllen und nebenbei noch fleißig ballern. Ich nehme den mittleren aufs Korn. Nachdem er explodiert, eile ich durch die entstandene Lücke – geschafft! Nach einer weiteren Staffel erbeute ich endlich die Catalaser, die meine Satelliten mit Kanonen ausstatten. Wieder stellen sich Mörser, feuernde Ringe und feindliche Gleiter in meinen Weg, können mich jedoch nicht aufhalten. Ich rüste meinen Ziglaser sogar noch weiter auf, ehe sich mir hinter zwei nicht ungefährlichen Formationen ein weiterer Raumkreuzer Marke »Zwischenmonster« entgegenstellt. Er fliegt aber im Gegensatz zu seinen Vorgängern geradlinig von rechts nach links. Ich klemme mich an den unteren Bildschirmrand und schram-



Zwischen Statuen schlage ich mich mit einem Wurm – die richtige Strategie und man befördert ihn ins Jenseits

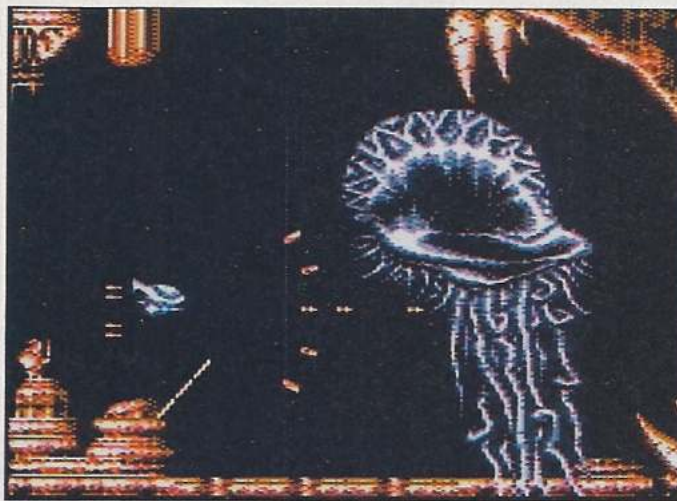
weißen Kugeln gebildet wird, die zwar zerbrechlich aussehen, meinen Fighter bei einer Berührung aber zerstören würden. Nach einigen sich drehenden Gleitern von vorn, blockieren mehrere Feindkörper einen Engpaß, indem sie vor ihm Bewegungen auf und ab vollführen. Mir bleibt nichts anderes übrig, als einen Teil von ihnen abzuballern und um die verbliebenen geschickt herumzumanövrieren. Schon erscheint vor mir die nächste Formation, der auch etwas größere Kreuzer angehören. Ich weiche ihnen an den unteren Bildschirmrand aus. Mit dem Retrolaser bearbeite ich einen Container, bis er den Raylaser freigibt. Schließlich endet diese Kugelhöhle, und ich stoße auf Ringe, die sich um eine Smartbomb drehen. Nach kurzer Zeit tut sich vor meinem

me haarscharf an dem Kreuzer vorbei. Hinter ihm weisen mich zwei Schilder auf eine drohende Gefahr hin – das Endmonster! Ein Raumkreuzer, doppelt so hoch wie der Bildschirm, bewegt sich in meine Richtung. Er verfügt über vier riesige Geschütze, von denen sich zwei an seinem oberen und zwei an seinem unteren Ende befinden. Verwundbar ist dieser Gegner an seiner Kapsel in der Mitte des Schiffs, die wie eine Nase hervorragt. Leider schwebt der Kreuzer relativ schnell über den Screen. Das erschwert es nicht nur, daß ich ihn treffe, sondern erhöht das Risiko ungemein, von seinen Geschossen getroffen zu werden. Heimtückischerweise bewegen sie sich in Richtung des Schiffs mit, wenn sie bereits abgefeuert worden sind. Schnell verliere ich einen Gleiter. Fast noch härter trifft mich der damit verbundene Verlust des Megablasts. Schneller als erhofft verabschiedet sich auch der nächste Gleiter... Endlich schaffe ich es aber doch, das Riesenraumschiff zu bezwingen – dank der Extragleiter, die ich nach jeweils 50000 Punkten erhalten habe. Mein Gegenüber explodiert und verschwindet für immer. Mit nur noch drei Reservegleitern und gehörigem Herzklopfen wage ich mich in die alte Stadt, das Hauptquartier der Armeen von Clio.

Level 5 – The Ancient Town

Auch in diesem Level erhalte ich gleich zu Beginn drei Extras: einen Retrolaser und einen Satelliten nebst Bordkanone. Nach der ersten Flugstaffel erreiche ich die Außenbezirke der Stadt. Rotweiße Säulen säumen meinen Weg; alles sieht etwas verfallen aus. Lediglich die Mörser und die feindlichen Fighter machen einen modernen Eindruck, bis mein Laser sie vernichtet... Ich passiere eine Heldestatue. Bevor ich jedoch davon träumen kann, daß mir einmal ein solches Denkmal gesetzt wird, zeigen mir mehrere Staffeln, denen ich nur gerade so ausweichen kann, daß es bis dahin noch ein beschwerlicher Weg ist. Die Strecke ist mit Mörsern und verschiedenartigen Gegnern vollgestopft, daß mir Hören und Sehen vergeht. Einmal rettet mich eine Smartbomb vor dem drohenden Tod. Endlich bringe ich den ersten Abschnitt hinter mich. Vor mir lockt ein Raylaser. Schnell nehme ich ihn auf, da stürzen sich auch schon zwei Staffeln auf die Stelle, wo ich mich eben noch mit dem Raylaser befaßt habe. Die Stadt, durch die ich die ganze Zeit fliege, schimmert inzwischen violett, was die Feinde jedoch nicht davon abhält, mir das Leben schwer zu machen. Bald stoße ich auch auf einige Minen, die, wie fast alles hier, auf mich feu-

ern. Nachdem ich ihnen entkommen bin, erlebe ich den nächsten Schock: Von oben windet sich ein ungeheurer Wurm in meinen Weg und dreht sich einmal um sich selbst. Nachdem ich mich einigermaßen beruhigt habe, ziehe ich auf seinen Kopf, was sich als sehr wirkungsvoll erweist – der Wurm gibt den Weg frei. Nachdem ich das Dach eines alten Theaters überflogen habe, erbeute ich einen Megablast, mit dem ich gleich einen der folgenden Knochenfische auslöse. Langsam sehen die Fassaden der Stadt weniger marode aus; sie haben inzwischen eine bräunliche Färbung. Hinter einer Vielzahl von Mörsern und Fightern erhalte ich Gelegenheit, meinen Megablast auszubauen. Dann erwartet mich ein dreigeteiltes großes Kampfschiff. Das Scrolling stoppt, bis ich jedes der drei Einzelteile des Gegners zerstört habe. Einige Mörser und zwei Knochenfische haben mir nichts entgegensetzen, bevor ich die nächste Riesenschlange ins Jenseits schicke. Dann erwischt es mich gleich zweimal kurz hintereinander. Ich versuche vergeblich, mehreren feuernden Minen auszuweichen, und ein Gleiter verabschiedet sich mit einem grauenhaften



Das letzte Alien von Clio steht zum Endkampf bereit

Geräusch. Gleich darauf läßt mich auch der nächste Fighter im Stich, als die restlichen Minen fast hinter mir liegen und mich eine Fliegerstaffel anfliegt. Doch noch gebe ich nicht auf! Hinter einem Trümmerhaufen rüste ich meinen Gleiter mit einem Ziglaser aus. Weitere Staffeln sorgen dafür, daß mir nicht langweilig wird. In einem blauweißen Stadtteil erhalte ich einen Satelliten zurück. Ein wenig später schießen einige Minen zwischen zwei Säulen hervor. Ich feuere zurück und behalte einmal mehr die Oberhand. Nach einem neuen Engpaß gelange ich in einen braungrün gehaltenen Stadtteil. Dort finde ich bald einen Satelliten und einen Megablast. Obwohl an einer Stelle Gesteinsbrocken auf

mich fallen, sind die Bauwerke hier noch sehr gut erhalten. In einer Bodennische erbeute ich noch einen Retrolaser. Dann geht es wieder rund: Knochenfische, diverse Staffeln, Mörser, Minen und immer wieder feindlich gesonnene Flieger versuchen, mir den Garaus zu machen. Aber so sehr sie sich auch mühen, mich kriegen sie nicht. Ich komme bis zu dem zweiten Zwischenmonster. Es ist identisch mit dem ersten und stellt deshalb keine lebensgefährliche Bedrohung dar. Das Stadtbild hat sich erneut gewandelt: Zur Zeit säumen kunstvolle bräunliche Gebäude meinen Weg. Hinter einigen letzten Fliegerformationen und Minen wird es auf einmal ruhig. Kein Feind läßt sich blicken. Auf's höchste gespannt, da ich einen Hinterhalt erwarte, dringe ich weiter vor. Dann erblicke ich meinen allerletzten Gegner. Er erinnert in seinen Grundzügen an eine riesige Qualle. Sein Kopf ist jedoch gepanzert, und er bewegt sich auf unzähligen Beinchen, die eine ungeahnte Länge erreichen können, auf mich zu. Als ich ihm nach oben ausweichen will, macht er diese Bewegung mit, nähert sich dabei unaufhaltsam meinem Standpunkt. Ich locke ihn also nach unten. Wieder

zeigt, wie ich schnell aus der alten Stadt düse. Hinter mir stürzen bereits die ersten Trümmer zu Boden. Erst auf einem Felsen in sicherem Abstand zur Stadt mache ich einen Zwischenstop. Ich steige aus meinem Gleiter, beobachte, wie unter mir die Stadt explodiert, und winke erlöst. (lb)

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenen-Fotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
 - 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
 - 6/89: Ghosts'n Goblins
 - 7/89: Katakis
 - 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
 - 9/89: Wizball
 - 10/89: Grand Monster Slam
 - 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
 - 12/89: Spherical
 - 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
 - 2/90: Oil Imperium
 - 3/90: Ultima (Teil 1)
 - 4/90: Ultima (Teil 2)
 - 5/90: Ultima (Teil 3)
 - 6/90: Elite
 - 8/90: X-Out
 - 11/90: Maniac Mansion
 - 12/90: Turrigan
 - 1/91: R-Type
 - 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
 - 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
 - 4/91: Pirates
 - 5/91: Bard's Tale (Teil 1)
 - 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
 - 7/91: Turrigan II (Teil 1)
 - 8/91: Turrigan II (Teil 2) und Secret Silver Blades
 - 9/91: Turrigan II (Teil 3) und The Last Ninja
 - 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
 - 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
 - 12/91: Armalyte (Teil 1)
 - 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
 - 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
 - 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
 - 4/92: Defender of the Crown
 - 5/92: Buck Rogers
 - 6/92: Pool of Radiance Teil 1
 - 7/92: Pool of Radiance Teil 2
 - 8/92: IO
 - 9/92: Dirty
 - 10/92: Curse of the Azure Bonds
 - 11/92: Ultima 6 (Teil 1)
 - 12/92: Ultima 6 (Teil 2)
 - 1/93: King's Bounty
 - 2/93: Creatures 2
 - 3/93: Crime Time
 - 4/93: Soul Crystal
 - 5/93: Catalypse (Teil 1)
 - 6/93: Catalypse (Teil 2)
 - Top Spiele 2: Bard's Tale 3 und Zak McKracken
 - Top Spiele 3: Turrigan und Death Knights of Krynn
- Unsere Anschrift:**
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München
(ab 1.7.: 85538 Haar)

Tierisch heiße Spiele

Markt & Technik 68 120,- / str. 16,- DM 16,-

4

STOP SPIELE mit Diskette

TOP-GAMER

TOP-SPIELE 4
Super-Preis nur 16,- DM

Super-Programm-Diskette
»Bomb Squad«, »Galaxis«, »Sword of Honour« und, und, und
Tips & Tricks
Karten, Cheats, POKEs und vieles mehr
Longplay
Komplettlösungen zu »Maniac Mansion«
und »Gateway to the Savage Frontier«
Marktübersicht: Spiele
Alle Spiele im Überblick, mit Preis und
Bezugsquellen

Spieler-Demo: Sword of Honour – Action im fernen Asien
... spiele komfortabel und schnell gespielt
... lovystick-Hatz pur
... iten

Ab sofort im Handel!

von Jörn-Erik Burkert

Als Zauberlehrling habe ich nun alle theoretischen Prüfungen bestanden und werde von meinem Meister in die Welt geschickt, um in der Praxis verschiedene Prüfungen zu bestehen. Ich begeben mich also auf die Suche nach Abenteuern, mit dem festen Willen, die Prüfung zu bestehen... Nach einigem Herumirren in den Weiten der Wildnis finde ich

Der



Der Meister und das Buch der Prüfungen

Zauberlehrling



Eines der vielen verwinkelten Dungeons



Auf der Suche nach dem Abenteurer – die Oberwelt

den Eingang zu einer Höhle. Voller Erwartung betrete ich die Dungeons und erforsche sie. Schon nach einigen Ecken und Biegungen werde ich von einer Horde Kobolde überrascht. Ein kurzes Handgemenge und die kleinen Kerle landen im Jenseits. Später finde ich den Eingang zum Zwergenreich, wo ich vom König einen ehrenvollen Auftrag erhalte. Ich soll die Knechtschaft der Kobolde zerbrechen und die Gnome von deren Herrschaft befreien. Ich begeben mich ein Stockwerk nach oben und beginne meinen Kampf im Kobold-Reich.

Nachdem die großen Hersteller von Rollenspielen den C64 wohl ganz von ihrer Liste gestrichen haben, kommt von Kingsoft ein Spiel, das es mit Klassikern, wie »Bard's Tale« aufnehmen kann. Das Handling im Spiel wird komplett über Joystick abgewickelt und ist unkompliziert. Grafik und Sound sind gut, aber hauen den Spieler nicht unbedingt vom Hocker. Da haben »Elvira 2« und »Soul Crystal« in dieser Sparte doch noch immer die Nase vorn. Hier spielt aber der Geschmack eine wichtige Rolle. Die Gestaltung des Bildschirms ist ähnlich wie bei »Bard's Tale« und teilt sich in Sichtfenster und Anzeigefeld.

Im Spiel wurde eigentlich alles gedacht, was ein Rollenspiel ausmacht. Die Palette reicht von Kampf, über Zaubern bis hin zum Rasten. Der Charakter kann weiterentwickelt werden und wird nach einer gewissen Zeit eine Erfahrungsstufe weiter befördert. Das



Der strenge Meister schickt mich auf »Wanderschaft«



Eine Kobold-Wache hat mich überrascht – ein Kampf ist unausweichlich

Kampf- und Magier-System ist einfach und selbst Einsteiger finden schnell ins Spiel. Die Auto-Mapping-Funktion sorgt für Durchblick und erleichtert das Skizzieren der Dungeons. Etwas ärgerlich ist die Tatsache, daß man nur einen Spielstand speichern kann. Mehrere Slots für diese Spieloption wären sicher angebracht. Gravierendes Manko des Spiels: Auf älteren C-64-Modellen läuft das Game nicht, da das Farb-RAM nicht gesetzt wurde!

Eigentlich kann man nur bemerken, daß Kingsoft mit »Die Prüfung« ein feines Rollenspiel abgeliefert hat. Das Spiel ist rundherum zu empfehlen. Außerdem ist der Preis erstaunlich günstig.

Laut Hersteller ist es der Auftakt zu einer Serie von Rollenspielen. Man muß abwarten, wie die Sache weitergeht. Bis dahin verschafft »Die Prüfung« viele abenteuerliche Stunden am Bildschirm.

Titel: Die Prüfung; Preis: 29,95 Mark;
Vertrieb: Leisure-Soft GmbH,
Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen

Die Prüfung

64'er

WERTUNG

8

von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit **mittel**

von Jörn-Erik Burkert

Um den Tod ihrer Eltern vergessen zu können, sind die Brüder Thomas und Peter in eine ferne Kleinstadt gezogen. Dort haben sie eine Pizzeria eröffnet und überwinden mit der Zeit die schmerzliche Erinnerung. Eines Tages tauchen Schutzgeld-Erpresser auf und stellen ihre Forderungen. Die Brüder wollen aber das unverschämte Ansinnen nicht erfüllen – prompt wird ihr Lokal in Schutt und Asche gelegt. Um endgültig die Sache aus der Welt zu schaffen, steigt Peter in einer Arena in den Kampf. Dort trifft er auf den Boß der Schutzgeld-Erpresser, der ihn beim Kampf tötet. Von Wut und Zorn geschüttelt, schwört Thomas am Grab des Bruders, die Stadt von dem Gesindel zu befreien und den Tod zu rächen.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Thomas im Adventure »Kunst aus China« und versucht die schwierige Aufgabe zu lösen. Die Steuerung erfolgt ähnlich komfortabel wie beim Spiele-Klassiker »Maniac Mansion« von Lucasfilm. Alle Aktionen werden im Menü mit dem Joystick zusammengekllickt. Neben verschiedenen Aktionen (gehe, nimm usw.) kann man auch mit Personen sprechen und so

Bittere Rache



Kann die Dame dem Rächer Tom weiterhelfen

wichtige Infos sammeln. Speichern und Laden von Spielständen ist möglich, wozu aber eine formatierte Leerdiskette notwendig ist. Im Gegensatz zum Coder hat sich der Grafiker von Ninjutsu-Design nicht so sehr ins Zeug gelegt. Hintergrundgrafiken und Animationen

versüßen kaum die Jagd nach den Mördern von Peter. Ebenso trüb sieht es bei den Sounds aus, was bei Adventures bekanntlich nicht so ins Gewicht fällt. Einzige Ausnahme hier: Die Digis während eines Kampfs. Die Rätsel im Spiel sind nicht leicht, aber lösbar und

bereiten interessante Stunden vor dem Monitor.

Eigentlich ist es bedauerlich, daß beim Design des Games die Grafik so vernachlässigt wurde, denn an sich ist das Ganze eine tolle Sache und hätte eine noch höhere Wertung eingesackt. So ein knappes »gut«. Wenn man bedenkt, daß Lucasfilm seine Aktivitäten auf dem C64 nun doch voll eingestellt hat, schließt »Kunst aus China« eine Lücke bei den Adventures auf dem C64. Dazu kommt noch der erstaunlich günstige Preis. Ich bin auf das nächste Adventure von Ninjutsu-Design gespannt, dann vielleicht mit einem Top-Grafiker im Team.

Titel: Kunst aus China; **Preis:** 19,80 Mark;
Bezugsquelle: Independent Software, Matthias Klein, Wätjenstr. 26, 2800 Bremen

Kunst aus China

64'er **7**

WERTUNG **von 10**

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit **mittel**

von Jörn-Erik Burkert

Kaum eine Rollenspiel-Serie hat so viele Anhänger wie »Ultima«. Die Abenteurer im Land von Lord British verteilen sich auf sechs Kapitel und zeichnen sich durch interessante Stories aus. Die ersten Games der Reihe sind noch sehr farblos und arbeiten mit Standardzeichensatz und einigen umgestalteten Charsets. Die letzten Teile haben im Laufe der Zeit ein immer besseres Aussehen bekommen und bieten Multicolor-Grafiken. Die Geschichte des Landes Britannia, in dem Ulti-

ma spielt, wurde Mitte der achtziger Jahre vom Amerikaner Richard Garriot entworfen und von Spiel zu Spiel weiterentwickelt. In den jüngeren Episoden trifft man ab und an auf alte Bekannte aus alten Folgen.

Im Game wird der Spieler in eine Parallelwelt (Britannia) versetzt,

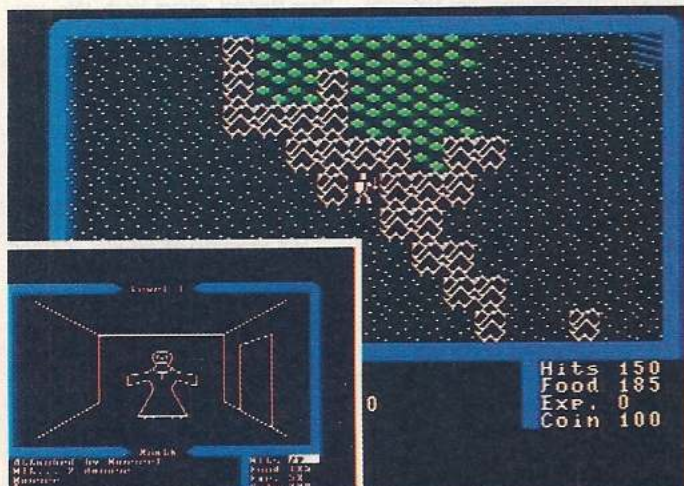
in der er Lord British unter die Arme greifen und immer wieder Unheil vom Land abwenden muß. Dabei hat man mit den verschiedensten Wesen zu kämpfen, aber es gibt auch Helfer, die der Hauptfigur bei der Erfüllung der Mission beistehen. Die sechs Teile der Saga kommen in zwei Packungen.



Beide Trilogien sind mit reichlich Material versehen. Man findet in der Box neben den Regeln auch Karten und Hints, die bei den Abenteuern in der Ultima-Welt sehr hilfreich sind.

Beim sechsten Teil sind die Ultima-Macher aber stehengeblieben. Eine Folge 7 existiert bereits und bis zur zehnten Folge ist schon geplant. Leider wird ab Teil sieben nur noch für MS-DOS-Computer entwickelt, alle anderen Systeme haben die Programmierer in die Verbannung geschickt.

Titel: Ultima-Trilogie 1/2; **Preis:** 60 Mark;
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, 4044 Kaarst 2



Ultima 1: spartanische Grafik zum Anfang



Ultima 6: viel Farbe und Detail in den letzten Teilen

DFÜ-Adventure

Das Spiel »DFÜ-Adventure« aus dem 64'er-Sonderheft, Ausgabe 49, hat folgende Lösung:

1. Namen eingeben und mit <RETURN> bestätigen
2. Vorgeschichte mit <RETURN> überblättern
3. Im Terminal-Programm 040/7969129023 eingeben, man wird nun mit der Firma »Poramis« verbunden.
4. Menüpunkt »Mitarbeiter« anwählen
5. Den Namen »Klaus Müller« eingeben
6. Den Menüpunkt »SYSTEM« anwählen und »go on« eingeben
7. Im Systemmenü den Punkt »DATEN KOPIEREN« benutzen
8. Als Filenummer 04983 eingeben
9. Nun mit »SYSTEM VERLASSEN« aus dem Terminal raus
10. Nun den Punkt »LOG OFF« anwählen
11. Die folgende Frage mit »J« beantworten
12. Noch einmal den Namen eingeben
13. Nun die Nummer 089/27903 33049
14. Nun ist man mit der »UPS« verbunden
15. Nun den Namen »FRANK KANE« eingeben
16. Nach der Nachricht vom Chef »U« eingeben
17. Das File »d04983.cis« wird übertragen
18. Zum Abschluß erscheint die Nachricht vom »UPS«-Chef

Alexander Grieb, Veitshöchheim

Transworld

Bei den Voreinstellungen zum Spiel sollte man zwei Spieler wählen und kann den Partner so gut ausnutzen. Man stellt sofort am Anfang Antrag auf 20 Tage Urlaub. In der Zwischenzeit fallen die Aktienkurse. Nach dem Urlaub kauft man die Aktien des zweiten Spielers auf.

Markus Bietmann, Selm-Bork

Another World

Wer unendlich viele Leben bei diesem Game wünscht, gibt mit einem geeigneten Modul POKE 9376,173 (\$24A0,AD) ein.

Heiko Dimter, Eichfeld

Lords of Chaos

Mit POKE 40540, 1(-3) kann man mit einem Modul die Charakterklasse des Zauberers bestimmen.

Stefan Sommer, Limburg

Deliverance

Mit einem Modul (Action Cartidge oder Super Snapshot) kann man unendlich viele Leben er-POKE. Mit POKE 5635,173 und 5663,173 kann man spielen, ohne je ein Leben zu verlieren.

Alexander Grieb

Hallo Fans!

In diesem Monat werden die Adventure-Freaks besonders bedacht: einige Komplett-Lösungen gibt's, und als besonderes Schmankerl – die Karten zu »Soul Crystal«.

Das Drachental

Wer noch immer im Tal der Riesenreptilien herumirrt, sollte es mit folgendem Lösungsweg probieren:

W, N, nimm Dolch, S, öffne Truhe, nimm Geld, nimm Krug, schließe Truhe, O, O, nimm Seife, nimm Spange, lege Dolch, O, O, S, gehe Haus, gebe Spange Hexe, N, N, W, W, W, N, lege Krug, schwimm, sage Trowrebuaz, nimm Schwert, schwimm, nimm Krug, füll Krug, S, S, töte Ritter, W, gehe Haus, gebe Wasser Mann, S, O, N, N, füll Krug, S, O, nimm Seife, O, nimm Zwiebel, O, O, lege Schwert, nimm Seil, W, S, W, S, schau Wiese (man wird aus dem Wald verjagt, aber keine Angst und ganz normal nach Plan weitermachen), W, S, S, gehe über Baumstämme, trink Wasser, W, S, spiel Flöte, O, lies Inschrift, W, S, wirf Seil, O, gebe Zwiebel Vogel, O, O, N, nimm Kessel, wirf Seife in Kessel, S, S, gebe Kessel Drachen, W, W, W, N, N, O, O, N, N, O, N, O, N, O, nimm Stein, schau Loch, nimm Diamant, W, W, W, N, N, N, J, schenke Diamant und Schluß!

Jens Tecklenburg, Berlin

Spinndizzy

Nach dem Laden und Start einfach »PAT« eingeben und man hat unendlich viel Zeit.

Roland Gorz, Hamberge

Her mit den Tips!

»Hallo Fans!« heißt das Motto dieser Rubrik und wir wollen Euch darin 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 Verlag AG
 Redaktion 64'er
 Stichwort: Spieletips
 Hans-Pinsel-Straße 2
 8013 Haar bei München
 (ab 1.7.: 85538 Haar)

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 Eure heißen Tips und Tricks in den Postkasten.

Euer Jörn-Erik »Leo« Burkert



Hudson Hawk

Wer seinem Meisterdieb unendlich viele Leben verschaffen will, sollte im Titelscreen die Tasten »SPECIALFX« gleichzeitig drücken. Außer nicht auszuschließenden Verknotungen der Finger, wird der Held im Spiel auch noch unsterblich.

Andreas Horn, Leipzig

Indiana Jones (Action Game)

Im Titelbild <H> und <J> gleichzeitig drücken und man beginnt sofort im dritten Level zu spielen.

Tilo Wallis, Würzen

Hanse

Bei Spielstart Geldprobleme? Einfach in der ersten Runde ein Kontor (am besten ist Nowgorod) eröffnen und auf »Kaufe Speicher« gehen. Bei der Zahlenangabe einen negativen Wert (z. B. -30) eingeben. Nun bekommt man das Geld für die Speicher (im Beispiel 30). Das Geld nicht ausgeben oder investieren, weil sonst alle Anschaffungen in der nächsten Runde verlorengelassen. In der zweiten Runde (der Computer zeigt nicht mehr -30, sondern 0 Speicher an) kann das Geld verbraten werden. Bei sehr hohen Geldbeträgen (ganz gewitzte Schummler schaffen das!) arbeitet das Programm nicht mehr zuverlässig und hängt sich auf.

David Laudien, Saaldorf

Die Fugger

Beim Zocken in mittelalterlichen Gefilden muß ein Spieler mehr gewählt werden. Beim Kampf läßt man sich von ihm bestechen. Diese Praktik wiederholt man so oft

wie man will und bis man genügend Geld zusammengerafft hat. Am Ende des Monats landet der nächstfolgende Spieler im Schulturm und man hat keine Probleme mehr mit ihm. Roland Gorz, Hamberge

Tip des Monats: Soul Crystal

Mit seinen Karten zum Adventure »Soul Crystal«, sorgt Matthias Krüger für Durchblick beim Spielen. Mit den Maps dürfte es kein Problem sein, sich aus der Doppelwelt wieder in das Diesseits zurückzuschlagen. Dieser Tip des Monats war uns 100 Mark wert.

Schöne Grafiken erwarten den Spieler bei »Soul Crystal«

Pirats

Wer beim Seeräuber-Abenteuer Karten und Männer braucht, sollte mehrmals auf »Visit Tavern« gehen. Der Trick klappt aber nicht immer.

Sven Schübel, Schwerin

Ultrix

Wenn »Game Over« erscheint, einfach einen Reset auslösen und mit SYS 4095 wieder starten. Man beginnt im letzten Level mit allen Leben.

St. Bergmann, Muggensturm

Die Schatzinsel

Die Lösung zum Textadventure »Die Schatzinsel« lautet wie folgt: öffne Fenster, nimm Balken, springe aus Fenster, schlafe, W, SW, SW, O, SW, NO, O, verliere Balken, N, W; nimm Boot, O, O, nimm Paddel, W, S, schiebe Boot, springe ins Boot, verliere Paddel, S, J, N, nimm Paddel, schiebe Boot, springe ins Boot, S, N, W, SO, wirf Seil, S, W, nimm Schlüssel, O, S, öffne Tür, geh Tür, öffne Falltür, sieh, verliere Paddel, nimm Korb, töte, verliere Korb, nimm Dose, verliere Dose, gehe Geheimraum, nimm Schatz, verlasse Geheimraum, geh raus, N, N, NW, O, S, O und Schluß!

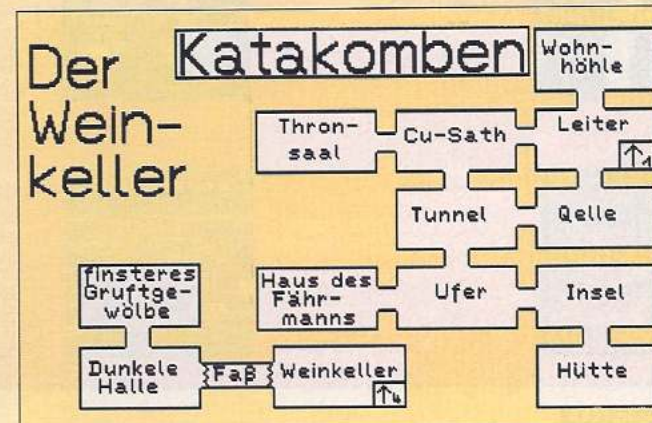
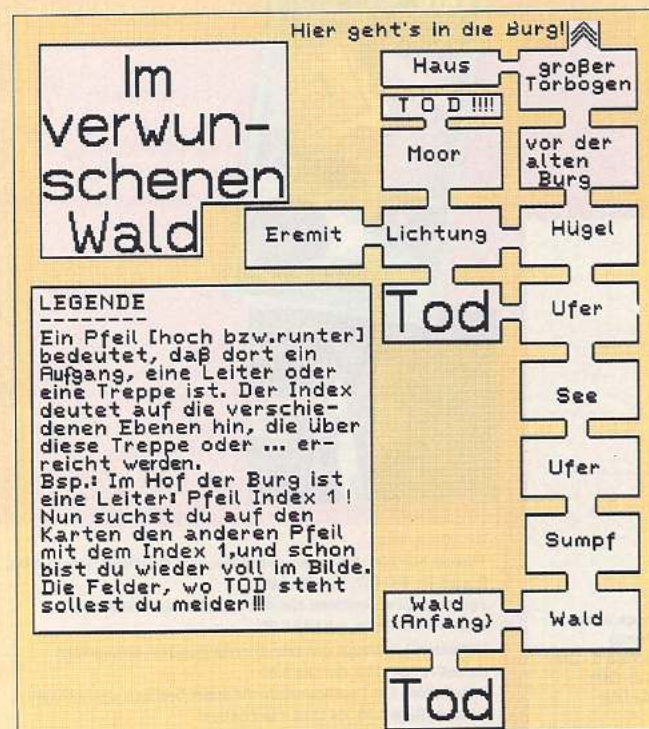
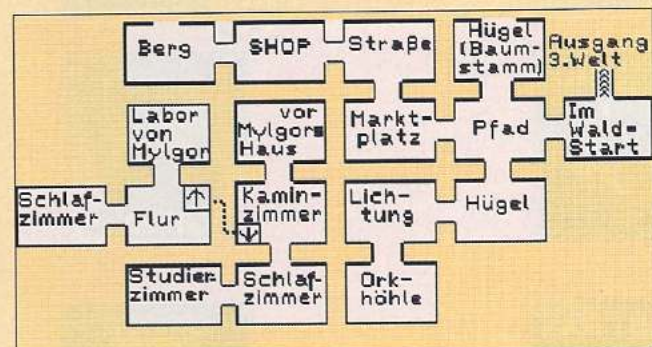
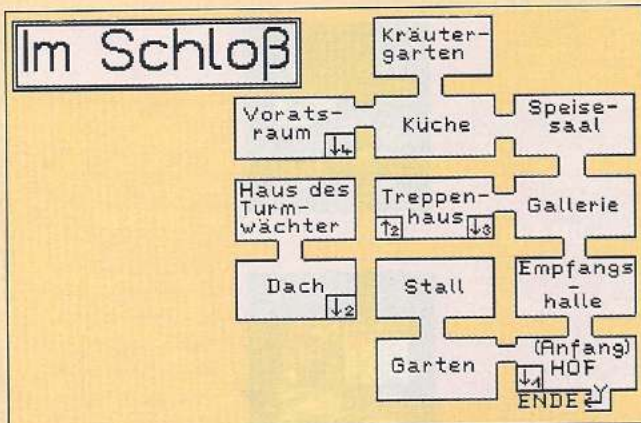
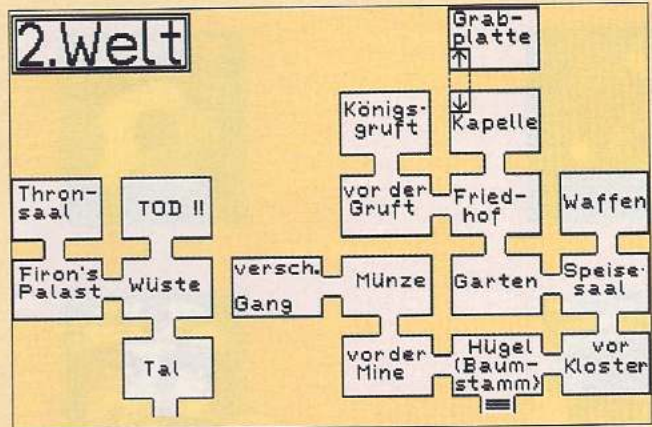
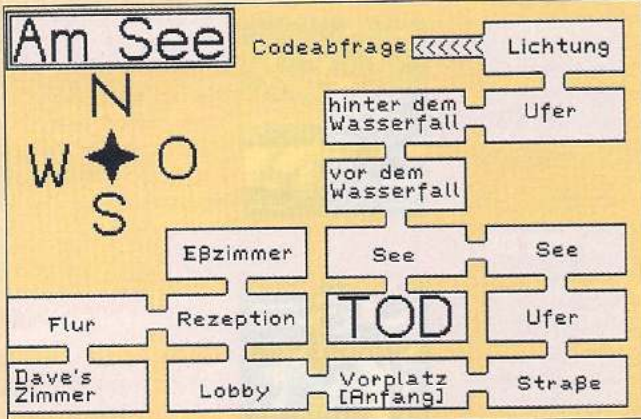
Robert Heiser, Trebus

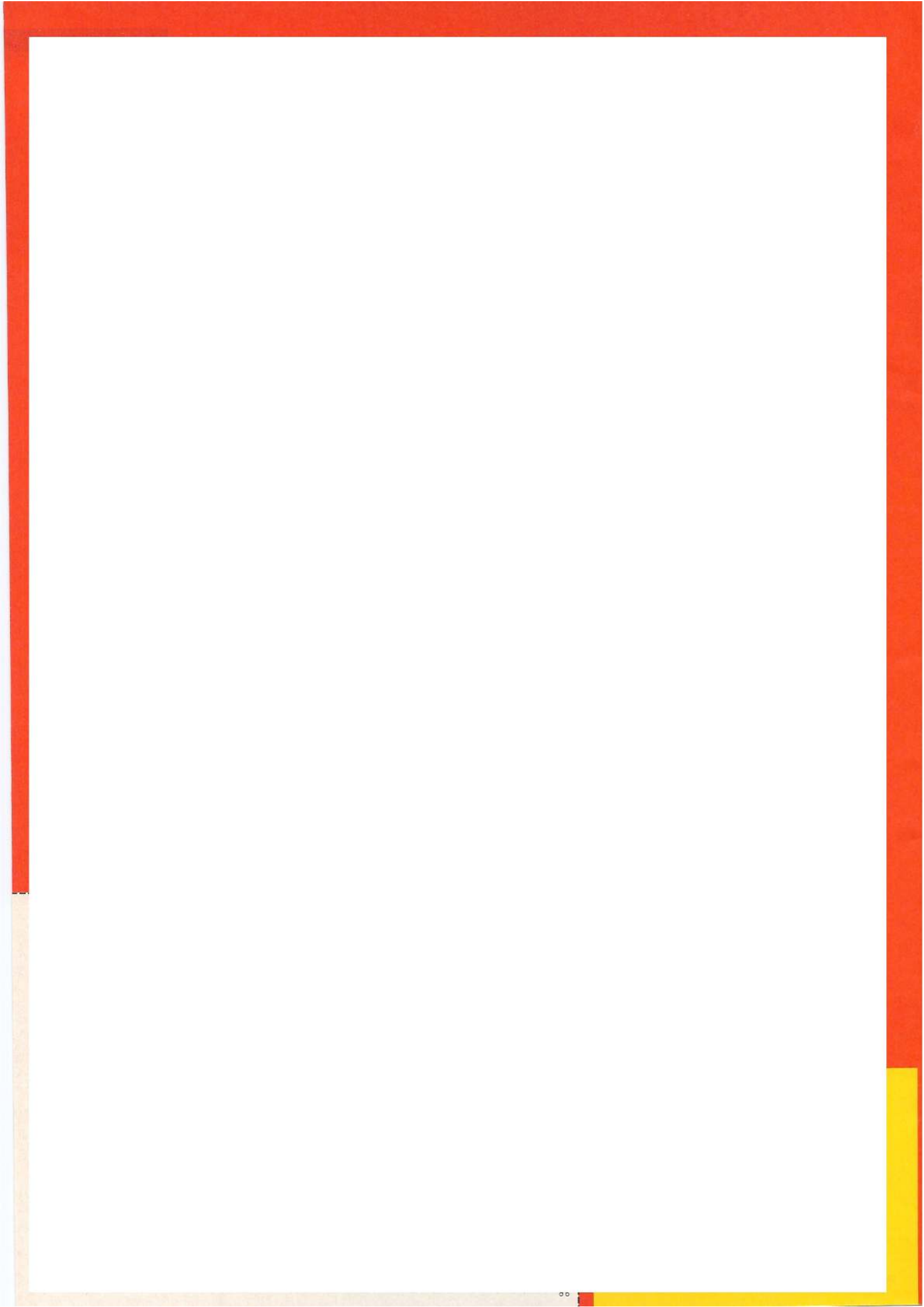
Atomino

Die Codewörter für den Computer-Chemiebaukasten heißen:

- Mail
- More
- Left
- Time
- Kiss
- Cool
- Free
- Wave
- Door

Jürgen Widmann-Rau, Blaubeuren







D
E

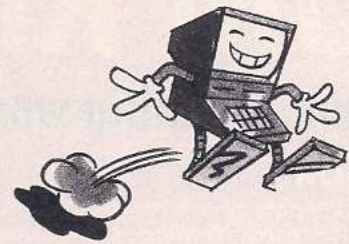


e
p





Suchspiel



Unser Suchmännchen hat sich auch diesmal wieder irgendwo in dieser Ausgabe verkrochen. Welches Adlerauge spürt es auf?

In der Ausgabe 5/93 war es gar nicht so schwer, unser kleines Männchen zu finden. Denn es hatte sich einen ganz heißen Artikel ausgesucht. Bei »Der Wolf im Schafspelz« auf Seite 8 hatte sich unser Kleiner zwischen »Adam und Eva im Diskettenparadies« versteckt. Alle, die ihn nicht sofort entdecken, sehen hier nochmal die Zeichnung, auf der er zu finden war. Die richtige Antwort mußte also lauten: »Seite 8«.

Auch in dieser Ausgabe hat sich der scheue Winzling wieder auf die Socken gemacht und nach einem guten Versteck umgesehen. Er ist selbstverständlich nur einmal in dieser Ausgabe unterge-

taucht und damit keine Mißverständnisse aufkommen: Die Abbildungen auf dieser Seite zählen nicht! Unter allen Einsendungen wird diesmal ein Buch über »Mini-CAD mit Hi-EDDI plus auf dem C64/C128« verlost. Damit erhält der Gewinner gleichzeitig eine Diskette mit einem CAD-Programm, welches unter anderem technische Zeichnungen ermöglicht. Der Gewinner kann sich selbstverständlich auch diesmal wieder alternativ aus dem Softwareangebot

Dieses Buch, mit der verbesserten Version des Zeichenprogramms »Hi-EDDI«, gibt es diesmal zu gewinnen



unseres Shopping Centers ein Produkt aussuchen.

Die Lösung (die Seitenzahl) dieses Suchspiels können Sie auf der Mitmachkarte vermerken. Richtige Einsendungen bis zum **14. Juni 1993** nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinns ist ebenfalls nicht möglich.

Die Preise (fünfmal Murphys Computergesetze als Taschenbuch) der Ausgabe 4/93 gehen an Gerhard Hoffmann, Berlin, Jürgen Hamann, Leipzig, Christian Schütz, Mainleus, Robert Annis, Bad Saarow und Dirk Lüdcke, Güstrow.

Anschrift der Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Stichwort: Suchspiel 6
Redaktion 64'er
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Impressum

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) - verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Produktion: Sylvia Derenthal
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Heinz Behling (hb), Peter Klein (pk), Jörn-Erik Burkert (jb), Hans-Jürgen Humbert (jh)
Redaktionsassistentin: Helga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-202, Telefax: 089/4613-5001,
Btx: *64064#

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß 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 Böcker, Dagmar Portugall
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenleitung: Peter Kusterer
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preislisite Nr. 9 vom 01. 01. 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-962, Telefax: 089/4613-791

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31900613
Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Bestell- und Abonnement-Service:

64'er Aboservice
Postfach 1153
7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Fax: 07132/6563
Einzelheft: DM 7,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben):
DM 81,-
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 98,-
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementspreis: 65 684,-
Schweiz: Aboverwaltungs AG, Sägeter. 14,
CH-3600 Lenzburg, Tel.: 084/819131,
Jahresabonnementspreis: sfr. 90,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmolzerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle im 64'er erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß im 64'er unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

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

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., Franzosengraben 12, A-1030 Wien, Tel. 0043/1/58713930, Fax: 0043/222/79708124
Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representations, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5562256, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: AIM Int. Inc., Telefon: 0086-2-7548613, Fax: 0086-2-7548710
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: 1/48007616, Fax: 1/4824-0202
Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/4692834
International Business Manager: Stefan Crajer, 089/4613-638

© 1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Vorsitzender Carl-Franz von Quadt, Dieter Streit

Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 322032, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt.

Inserentenverzeichnis

Astro Versand	54/55	DBP Telekom	15	M&T Vertrieb	19, 79, 84/85, 91	RAT & TAT	54/55
CCS Computershop	54/55	Deutscher Sparkassenverein	2	Mallander Computersoftware	54/55	Scantronik	108
CLS Computerladen	54/55	Geos User Club	54/55	Matting	54/55	Software 1600	100
CMD	69	GOODSOFT	23	Metec	54/55	Software Discount Mann	10
CT/CP Verlagsgruppe	75, 83, 107	Hermann	54/55	Mükra Datentechnik	45	Stonysoft	54/55
Data House	54/55	Hüffel	54/55	PD-Service Weiß	54/55	Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Eins & Eins, Montabaur, bei.	
Dataflash	87	JORDAN	54/55	plus-Electronic	54/55		

A ARCHIMEDES

COMPUTER-FASZINATION

Neue Soft- & Hardware

Test:
Archi-Adreß

Tips & Tricks

Spiele-Test:
Chuck Rock



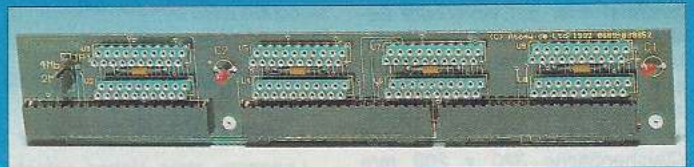
Neues Diskettenmagazin

BytePool hat zur CeBIT ein neues Diskettenmagazin herausgebracht. Neben den neuesten News aus der Szene, lebt »Hardliner« vor allem von Programmierkursen (WIMP, Customchips u.ä.). In der neuesten Ausgabe würde gar ein Interview mit einem der ersten Cracker auf dem Archimedes geführt. Natürlich gibt's auch die fast schon obligatorischen Spieletests und viele Tips und Tricks für Assembler- und Basic-Programmierer. Das Magazin erscheint alle zwei Monate und kostet im Jahr 60 Mark.

Tim Juretzky
Kurze Str. 20
3017 Pattensen-Schulenburg
Tel.: 05069/7919

RAM-Leerkarte

Wer noch massenhaft ZIP-RAMs in der Schreibtischschublade liegen hat, kann sich mit der A3000 RAM-Leerkarte sein Rechner bis 4 MByte aufrüsten. Die Karte kostet 129Mark. Für



4 MByte ZIP-RAM müssen Sie allerdings ca. 300 Mark hinblättern.
Chips Computer
Löhner Str. 157
4971 Hüllhorst
Tel.: 05744/43 84; Fax: 05744/28 90

Die neue RAM-Leerkarte (bis 4 MByte) von Chips wird mit handelsüblichen Zip-RAMs aufrüstet. Ein Megabyte kostet zur Zeit ca. 100 Mark.

Archimedes-Leasing

In England führt Acorn jetzt einen besonderen Service ein. Wenn der Archimedes zu teuer ist, der kann sich ein entsprechendes Modell leasen! Am Ende des Vertrags kann dann kostengünstig auf ein anderes Modell umgestiegen werden. Dieser Service richtet sich vor allen Dingen an Schulen, die über keine nennenswerten finanziellen Mittel verfügen. Ob dieser Service in Deutschland eingeführt wird und überhaupt sinnvoll ist, bleibt abzuwarten.

EasiWriter in Deutsch

Für englischgeplagte EasiWriter-User gibt's jetzt endlich eine komplett deutsche Anleitung mit deutschen Menüeinträgen usw. Auch Wörterbuch und Trennhilfe sind auf die Feinheiten der deutschen Sprache mittlerweile eingerichtet. EasiWriter kostet knapp 500 Mark.
GMA
Wandsbeker Chaussee 58
2000 Hamburg 76
Tel.: 040/2512415
Fax: 040/2502660

Neues Archimedes-Magazin 2/93

Es ist wieder soweit: ein neues Archimedes-Magazin liegt am Kiosk. Neben ausführlichen Test zu ArtWorks, Impression II, Vector, Digital Symphony u.a. gibt's viele Tips Tricks zu Assembler und Basic.

Auch ein Vergleichstest wurde nicht vergessen: Diesmal treten der Archimedes 3010 und der Amiga 1200 gegeneinander an. Natürlich kommen auch die Hardware-Tests nicht zu kurz: Die neue ColourCard von ComputerConcepts ist ebenso vertreten wie die 486-PC-Karte von AlephOne. Wer das Magazin bei seinem Zeitschriftenhändler nicht bekommt, kann es auch bei uns bestellen.



Brandneues Grafiktablett

Wer viel und gerne mit der Hand zeichnet oder auf einfachste Bedienung Wert legt, ist auf ein ordentliches Grafiktablett angewiesen. Mit »TriPad« bringt jetzt tools ein sehr preiswertes auf den Markt. TriPad ist 496 x 385 x 45 mm groß (Zeichenfläche 320 x 200 mm quer) und wird über den seriellen Port am Archimedes angeschlossen.



Software 1600
Verlag & Service
GmbH

Katalog des Archimedes

Datenbank für Soft- und Hardware

Ab 1. Juni bei Ihrem Händler oder direkt von uns für nur

49,- DM

Pf 10 23 01 • 4650 Gelsenkirchen
Tel.: 0209 / 272600 • Fax: 272601

sen. Die Auflösung liegt bei 0,05 mm (508 dpi), höher also als bei der normalen Durchschnittsmaus. Mitgeliefert werden eine Schablone, Makromodul (Programmfunktionen auf bestimmte Punkte des Tablets ablegen), Treibersoftware, Programmierbeispiele, Handbuch, technische Dokumentation und ein externes Schaltenteil. 399 Mark soll das Komplettpaket kosten.

tools Akademische Agentur
Geschwister-Scholl-Str. 5
O-1080 Berlin
Tel. 0 30/2 08 13 29
oder
Klein Computer
Haßlocher Str. 73
6090 Rüsselsheim
Tel. 0 61 42/8 11 31
Fax 0 61 42/8 12 56

Neue Module für »Ultimate Expansion System«

Der A3010/A3020/A4000 hat bekanntlich nur einen Minipodule-Steckplatz zu bieten. Mit dem »Ultimate Expansion System« von HCCS läßt sich dieser Port allerdings auf drei Module aufpumpen. Erschienen sind bereits:

- Colour Vision Digitiser (ca. 200 Mark),
- HiVision Digitiser (ca. 350 Mark),
- Analogausgang (ca. 70 Mark),
- 8 Bit SCSI-Karte (ca. 250 Mark).

Neu kommen ein MIDI und Soundsampler-Board, eine Ethernet-Netzwerkkarte, serieller Bus, FBAS-Videoausgang und komplette PC-Karte. Richtig teuer wird mit Sicherheit nur die PC-Karte, alles andere bewegt sich wahrscheinlich zwischen 50 und 300 Mark.

Klein Computer
Haßlocher Str. 73
6090 Rüsselsheim
Tel. 0 61 42/8 11 31
Fax 0 61 42/8 12 56

Thema Raubkopierer

Langsam aber sicher schiebt sich die Raubkopierszene auch über den Archimedes. Spiele wie Lotus, SWIV oder GODS sind bereits von diversen Dunkelmännern geknackt worden. Ob und inwieweit sich die illegale Szene ausbreitet hängt jetzt vor allen Dingen von den ehrlichen Usern und Softwarehäusern ab. Wird die Software teurer, gibt es in absehbarer Zeit mit Sicherheit mehr Cracks. Bleibt es allerdings auf dem vom Archi gewohnten niedrigen Niveau, haben Cracker wohl keine Chance den ehrlichen Anwender auf die schiefe Bahn zu bringen.

TrackMan für A4

War die Maus während des portablen Einsatzes des A4 bislang eher hinderlich, ändert sich das

mit dem neuen TrackMan Portable. Ein winziger Trackball wird einfach an die Seite des A4 gehängt. Vorteil: es wird keine Rollfläche benötigt und Kabelsalat gibt's auch nicht. Der ganze Spaß kostet um die 150 Mark.

GMA
Wandsbeker Chaussee 58
2000 Hamburg 76
Tel. 0 40/2 51 24 15
Fax 0 40/2 50 26 60

Optische Maus von IDS

Zigarettenraucher kennen das Problem: Asche verdeckt den Mausball innerhalb kürzester Zeit dermaßen, daß alle paar Tage eine Reinigung notwendig wird. IDS hat dieses Problem mit einer optischen Maus perfekt gelöst. Diese funktioniert nur mit optischen Elementen; Verschmutzung bzw. Verschleiß existieren also nicht mehr. Das Teil kostet 149 Mark.

IDS Hard-Software GmbH
Schatthäuserstr. 6
6922 Meckesheim
Tel. 0 62 26/6 05 88
Fax: 0 62 26/6 06 88

Neues RISC OS

RISC OS 3.1 wird ab Ende Mai auch in Deutsch ausgeliefert. Sämtliche Systemresources, Fehlermeldungen usw. wurden eingedeutscht. Die Applikationen !Draw, !Edit und !Paint wurden nicht umbenannt. Die Preise bewegen sich vermutlich in ähnlichen Regionen wie die englischen RISC OS 3.1-Versionen (A5000: 49 Mark/A3000: 119 Mark).

Billiges RAM

Der Archimedes ist kein speicherfressendes Monster, trotz allem kann ein RAM-Upgrade nicht schaden. Während diese Platinen in Deutschland allerdings fast unbezahlbar sind, kommt man in England wesentlich günstiger weg. So hat beispielsweise die Firma Cumana den Preis für die 4-MByte-Erweiterung (A3000) drastisch gesenkt. Statt 500 kostet sie jetzt nur noch 250 Mark. Die 1-MByte-Expansion ist auch weiterhin für ca. 75 Mark zu haben.

Cumana
Großbritannien
Tel. 00 44/4 83/50 31 21
Fax 00 44/4 83/50 33 26

Archimedes-Hotline

Alle Archi-Freaks, die Fragen rund um den britischen Rechenkünstler oder zu unserem Magazin haben, können uns ab sofort direkt telefonisch erreichen:

Immer donnerstags von 16 bis 18 Uhr ist unsere Hotline besetzt. Die Telefonnummer: 0 89/46 13-640.

CeBIT'93

Unbeeindruckt vom Medienspektakel, den der Halbleiterproduzent Intel um seinen neuen, auf RISC-Technologie basierenden »Wunder«-Chip (?) Pentium bei der CeBIT '93 entfachte, hatten die Mitarbeiter der GMA, Hamburg, am Acorn-Messestand in derselben Halle (Nr. 9) alle Hände voll zu tun, um den riesigen Wissensdurst der Messebesucher zu befriedigen. Die unterschiedlichen Acorn-Rechnertypen (vom Archimedes 5000, über den 3010 bis zum 3000er) waren von Menschentrauben umlagert: Kids strapazierten beim Ballerspiel »Swiv« und der Grand-Prix-Simulation »Lotus II« die



Computer-Concepts-Guru Gordon Taylor

Joysticks bis zur Leistungsgrenze; nebenan überzeugten sich Sound-Freaks von den Fähigkeiten des Archimedes (per Keyboard eingespielte Musikstücke wurden gesampelt und mit der Sound-Applikation »Maestro« wiedergegeben - natürlich in 8-Kanal-Stereo).

Den Vogel schoß der ausgestellte Archimedes 5000 ab: Speziell zur CeBIT hatte man eine Beta-Version von RISC OS 3.12 installiert, die sich mit einem grafisch ausgefeilten Desktop (Hintergrund und Window-Leisten mit grau abgestuftem Marmormuster, verwendeter Font: Trinity.Bold) dem staunenden Publikum präsentierte. Der Archimedes »spricht« ab sofort lupenreines Deutsch - alle Menüs, System- und Fehlermeldungen des Desktop bzw. des Supervisor-Modus (CLI) erscheinen jetzt auch für denjenigen klar verständlich, der mit Englisch nichts am Hut hat. Es wurde uns ausdrücklich bestätigt, daß alle anderen Funktionen des RISC OS 3.1 unverändert seien (zumindest fielen uns beim Schnelltest keine Änderungen auf). Erfreulich: Die internationale Tastaturbelegung hat man endlich ins System-ROM integriert - damit entfällt



Söhnke Milbrath und Caryn Edmundson von der GMA

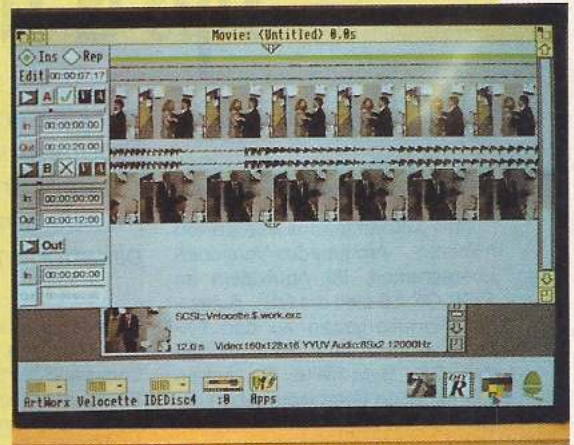
für RISC OS 3.1-User (Englisch) das Nachladen des Moduls »IntKey« (s. Support-Disk zu RISC OS 3.1) nach jedem Systemstart.

Damit's keine Mißverständnisse gibt: Nicht die Anweisungen und Befehle des RISC OS wurden eingedeutscht (z. B. heißt »CREATE jetzt nicht »ERZEUGE oder ähnlich, ebenso kommt das Directory der aktuellen Disk im Laufwerk nach wie vor nur per »CAT-Befehl). Kehrt man aber z. B. von einer der anderen Benutzeroberflächen (CLI, Basic V) ins Desktop zurück, erscheint jetzt die Meldung: WIMP ist zur Zeit noch aktiv (statt »Wimp is currently activ«). Oder: Man klickt aufs Icon von Laufwerk 0, hat aber vergessen, eine Diskette einzulegen – dann erhält man den Hinweis: Disk fehlt (»Drive empty«).

Die Übersetzung haben Marc Fischer, freier Mitarbeiter der GMA, und ein Mitarbeiter-Team übernommen – zu tun gibt's genug: Nicht nur die Texte der Systemmeldungen und Desktop-Menüs sind zu ändern, sondern zusätzlich alle

das deutsche RISC OS (endgültige Versionsnummer noch unbekannt) samt komplett deutschem Handbuch zur Verfügung.

Am Acorn-Stand verteilen die Mitarbeiter der GMA während der Messe übrigens über 1500 Archimedes-Hefte (1/93). Am Markt&Technik-Stand war bereits mehrere Tage vor Meseschluß das neue Archimedes-Magazin restlos vergriffen.



Ein neuer Video-/Sound-Digitizer in Action

Interview mit Sam Wauchope (Managing Director von Acorn)

? Warum hatte der Acorn Archimedes in Deutschland bislang noch keinen Erfolg?

! Zum ersten war der Archimedes bisher eine reine Freak-Maschine und zum zweiten hatte Acorn bislang nicht die Voraussetzungen, den deutschen Markt im Sturm zu erobern. Das wird sich aber in Zukunft mit Sicherheit ändern.

? Aber der Archimedes war ja wohl mehr ein »Klasse-Computer« als ein »Masse-Computer«.

! Nein, das ist nicht wahr. Wir sind sehr erfolgreich im schulischen Bereich und natürlich auch auf der Heimcomputerschiene und in letzter Zeit mit steigendem Erfolg auch bei den professionellen Usern, die mehr wollen als

einen normalen PC. Natürlich löst der PC seine Aufgaben zufriedenstellend. Es gibt aber viele Bereiche, für die der Archimedes einfach wesentlich besser geeignet ist.

? Was plant Acorn bezüglich neuer Renner?

! Oh, ich bin eigentlich nicht hier um über die Produktführung von Acorn zu sprechen. Was ich aber sagen kann, ist, daß ARM – unsere sehr erfolgreiche Chiptochter – gerade dabei ist, den ARM 700

fertigzustellen. Dieser wird dann mit dem neuen Videochip VIDC20 perfekt zusammenarbeiten. Ich bin allerdings nicht in der Lage, genaue Termine bekanntzugeben. Im Moment arbeiten noch über hundert Entwickler und Ingenieure hart, um die neuen Chips so schnell wie möglich fertigzustellen.

? Wann kommt endlich die neue High-End-Maschine?

! Tja, hm, warten Sie es einfach ab. Sie kommt! Ich bin immer vorsichtig mit genauen Daten, weil noch viele Entscheidungen getroffen werden müssen. In ein paar Wochen kann ich Ihnen zu diesem Thema sicher genauer Auskunft geben.

? Wieviele von den Archimedes-Rechner wurden in Deutschland eigentlich bislang verkauft?

! Das ist natürlich schwer zu sagen. Viele unserer Computer erreichen die Freaks nämlich nicht über den offiziellen Distributor GMA, sondern werden einfach direkt in England bestellt. Aber anhand unserer Zahlen, plus den Abonnenten der englischen Zeitschriften sind es wohl um die 20000 verkaufte Exemplare. Aber wie gesagt, es ist wirklich schwer zu sagen.

? Steigen die Verkaufszahlen in Deutschland?

! Ja, tatsächlich. Über 5000 neue Geräte wurden in den letzten Monaten verkauft, nachdem der Absatz lange Zeit stagnierte. Das wird uns jetzt auch veranlassen, die Präsenz von Acorn in Deutschland wesentlich zu erweitern. Das be-

trifft nicht nur den Support für unsere Geräte, sondern ganz speziell das Marketingsegment. Außerdem werden wir in Zusammenarbeit mit der GMA versuchen, noch mehr Händler zu akquirieren, um damit den Verkauf zusätzlich zu fördern.

? Wie sieht es denn mit dem künftigen Marketing tatsächlich aus? Gibt es da bereits Ansätze?

! Diese Ansätze gibt es und wir werden ganz sicher einiges ändern. Die genauen Details stehen zwar noch nicht fest, aber wir haben noch einige Gespräche mit Softwarehäusern in den nächsten ein bis zwei Monaten. Zudem gab's ja einen riesigen Schub durch das Archimedes-Magazin, d.h. wir haben endlich auch mehr Unterstützung durch die Presse. Wir wollen auch in jedem Fall mehr Aktivitäten an den Tag legen und vor allen Dingen auch verstärkt in Anzeigen investieren.

? Kann der Archimedes 3010 noch in diesem Jahr unter die 1000-Mark-Grenze gedrückt werden?

! Das wäre natürlich toll. Wir haben zwar noch keine Entscheidung getroffen, aber ich könnte es mir schon vorstellen. Das hängt natürlich auch von der Akzeptanz des Käufers ab. Je mehr Geräte verkauft werden, umso billiger kann der A3010 werden.

? Wann kommt der lang-ersehnte Floating Point Coprozessor?

! Im nächsten Quartal, vor Juli.

Das Interview führte Georg Klinge auf der CeBIT '93



Der Acorn-Stand auf der CeBIT '93

!Help-Files und sonstigen Erläuterungen zu den Dateien in der Application-Suite und auf den beim Kauf des Archimedes mitgelieferten Applikationsdisketten. Bis Ende Mai 1993 soll's soweit sein: Dann steht

Tips & Tricks zum Archimedes

von Peter Klein und Harald Beiler

FX-Befehle und OS-Bytes

Die FX-Kommandos wurden von früheren Archimedes-Versionen übernommen. Ihr Äquivalent im RISC OS 2.0 sind die OS_Bytes – die Wertübergaben zu den FX-Anweisungen sind identisch mit den OS_Byte-SWIs. So haben z.B. folgende Befehlseingaben die gleiche Wirkung:

```
*FX 0
(im CLI) und
SYS "OS_Byte",0
(bei aktiviertem Basic-Interpreter)
melden jeweils die aktuelle RISC-OS-Version des Rechners.
```

Der Unterschied: FX-Kommandos lassen sich auch direkt im Supervisor-Mode (CLI) des Archimedes eingeben (mit der Basic-Anweisung SYS "OS_Byte",XXX hätte man dagegen nur eine Fehlermeldung zu erwarten).

Die jeweilige FX- bzw. OS_Byte-Nummer wird im Systemregister R0 übernommen, alle weiteren Parameter belegen die nachfolgenden Register (ab R1).

Möchten Sie z.B. verhindern, daß eigene Programme per <ESC> abgebrochen werden? Darum kümmert sich OS_Byte 229. R0 muß den Wert &FF (255) enthalten: Per *FX 229,255 bzw. SYS OS_Byte,229,255 setzt man die ESCAPE-Taste außer Betrieb. Wer zusätzlich die Resetfunktion abstellen will (per Tastenkombinationen <STRG UNTBR>, <SHIFT UNTBR> – beim A 3010 sind's <CTRL BREAK> und <SHIFT BREAK>), muß sich mit OS_Byte 247 beschäftigen:

```
*FX 247,255
oder in Basic V:
SYS "OS_Byte",247,255
```

Ab sofort läßt sich der Archimedes nur noch per Hardware-Reset-taster reinitialisieren – oder Sie schalten ihn aus und ein.

OS_Byte 162 hat einen direkten Draht zum CMOS-RAM (dort speichert der Archimedes die Konfigurationswerte, die nach dem Einschalten aktiv sind). Statt *Configure-Befehl inkl. langer Systemvariablen-Bezeichnungen kann man den aktuellen Konfigurationsstatus mit wenigen Parameterzahlen ändern. Unsere Tabelle zeigt eine Auswahl der entsprechenden FX- bzw. OS_Byte-Zahlen. Wie bei der Eingabe per *Configure-Befehl gelten die neuen Werte allerdings erst beim Neustart bzw. nach einem Systemreset (mit den bekannten Tastenkombinationen). Noch ein kleiner Nachteil: die FX-

Mit kleinen Kniffen läßt sich teilweise viel unnötige Programmierarbeit vermeiden. Wir zeigen Ihnen diesmal unter anderem, wie Sie mit den FX-Kommandos umgehen müssen und wie Sie eigene Applikationen erstellen.

Befehle geben keine Parameter zurück. Wer statt dessen den Basic-Command SYS "OS_Byte xx" TO x% nutzt, kann zurückgegebene Werte in einer Basic-Variablen speichern.

Eigene Applikationen und Icons

Wer eigene Applikationen will, muß die Struktur der Applikationsfiles genau kennen. Der Aufbau ist ganz einfach: Kreieren Sie auf der Diskette zunächst ein Directory mit vorangestelltem Ausrufezeichen. Damit haben Sie ein »executable Directory« eingerichtet. Dieses hat nicht die normale Symbolik, sondern präsentiert sich auf dem Desktop als Applikations-Icon. Mit gedrückter SHIFT-Taste und Select-Klick (linke Maustaste) wechseln Sie in die nächst tiefere Ebene. Dort angekommen, fehlen unserer Applikation allerdings noch drei Files: ein !Boot-, !Run- und ein !Sprite-File. Da der Archimedes beim Lesen einer Diskette automatisch sämtliche greifbaren Boot-Files ausführt, muß in diesem Verzeichnis ein Hinweis auf ein eventuell vorhandenes Sprite-File stehen, in dem das Applikations-Icon abgelegt ist. Im Klartext sieht das so aus:

```
IconSprites <Obey$Dir>
.!Sprites
Wenn Sie dieses File anlegen,
```

FX-Befehle zu OS_Byte 162 (CMOS-RAM)	
Parameter	*Configure-Status
*FX 162,10,wert	Mode
*FX 162,11,wert	NoCaps/ShiftCaps
*FX 162,13,wert	Repeat
*FX 162,14,wert	Ignore
*FX 162,16,wert	Data
*FX 162,132,wert	DumpFormat
*FX 162,133,wert	Sync
*FX 162,134,wert	FontSize
*FX 162,135,wert	Floppies
*FX 162,136,wert	Step
*FX 162,137,wert	ADFSbuffers
*FX 162,146,wert	RMASize
*FX 162,147,wert	SpriteSize
*FX 162,185,wert	Language
*FX 162,197,wert	WimpFlags

achten Sie darauf, daß es vom Typ Obey ist (Typ &FEB). Die System-Variablen »Obey\$Dir« steht immer auf dem aktuellen Pfad, d.h. selbst wenn Sie die Applikation auf eine SCSI-Platte kopieren sollten, wird der Filer Ihr Sprite-File finden. Vermeiden Sie also unter allen Umständen komplette Pfadangaben wie »ADFS::IDEDisc4.\$App.!Sprite«, da der ADFS-Filer beim Kopieren auf die RAM-Disk das Sprite-File nicht im eigentlichen Directory sucht, sondern an der im Pfad angegebenen Stelle (also auf der IDE-Platte).

Auch das !RUN-File ist extrem wichtig: Klicken Sie Ihre Applikation doppelt an, sucht der Archimedes-Filer immer nach diesem File. Existiert es nicht, taucht die Fehlermeldung »File PFAD.!Run not found« auf. In diesem File (wieder Obey/&FEB) kann lediglich der Aufruf des eigentlichen (Basic-) Programms stehen, z.B.:

```
RUN <Obey$Dir>.!RunImage
!RunImage ist in diesem Fall unser Basic-Programm. Wieder gilt es, absolute Pfadangaben unbedingt zu vermeiden (s.o.). Jetzt fehlt nur noch das Sprite-File – und natürlich Ihr Programm – für eine komplette Applikation. Beim Icon-Sprite gibt's wieder einiges zu beachten: Sie können das Sprite theoretisch beliebig groß machen, doch das hat einen Haken: der Archimedes begrenzt das Icon nicht etwa, sondern stellt es tatsächlich so groß dar, wie Sie es gezeichnet haben. So lassen sich z.B. Windows mit kompletten Grafiken ausfüllen. Standard-Abmessungen der Icons sind meist 34 x 36 Pixel. Welchen Mode Sie dabei benutzen, bleibt Ihnen überlassen. Denken Sie dabei allerdings immer daran, daß der Archimedes viele Auflösungen kennt und somit die Icons in manchen Modi beispielsweise verzerrt wirken. Beispiel: ein Icon, das Sie in Mode 28 (SVGA/640x480 Pixel/256 Farben) gezeichnet haben, ist im ungünstigsten Fall im 16-Farbmodus gar nicht zu sehen. Der Name des Sprites (zu ändern im Sprite-Menü unter »Sprite "xxxx"«) muß dem Filenamen Ihrer Applikation entsprechen. Heißt also Ihr Programm »BURST«, muß auch Ihr Sprite so heißen. Achtung: der Name des
```

Sprites hat nichts mit dem Filenamen des Spritefiles zu tun.

ArtWorks

– Der Preview-Mode im neuen ArtWorks 1.1 ist zwar für die Color-Card gedacht, trotzdem macht er auch für Archimedes-User mit normaler Ausstattung Sinn: Zeichnen Sie im 16-Farbmodus, weil es schneller geht, genügt ein Druck auf <CTRL SHIFT P> und eine entsprechende Einstellung, um das Gezeichnete in 256 Farben zu bewundern. Das geht schneller als das Umschalten mit dem Paletten-Tool und man kann zusätzlich beliebig vergrößern und verkleinern. – Im Preview-Zoom versteckt sich ein kleiner aber wirkungsvoller Bug. Bei zu extremen Ausschnittsvergrößerungen kann es durchaus passieren, daß ArtWorks mit einem »Internal Error« aussteigt. Dieser Fehler ist uns unter RISC OS 3.0 und 3.1 aufgefallen. Rechtzeitiges Sichern ist also angesagt.

– Wer viel Text um Kurven oder Objekte legt, dem wird schon aufgefallen sein, daß damit selbst ein Archimedes 5000 gut beschäftigt ist. Ratsam ist also in jedem Fall, die Texte erst zum Schluß an die Objekte anzupassen. Dasselbe gilt für das Echtzeit-Antialiasing. Wer Zeit sparen will, sollte den »WYSIWYG-Knopf« auf 8 bis 10 stellen. Werte unter 8 sind nicht zu empfehlen, da z.B. Farbverläufe nicht mehr korrekt dargestellt werden. Outline-Darstellung ist nur zwecks Übersicht zu empfehlen, zeichnen läßt sich damit kaum.

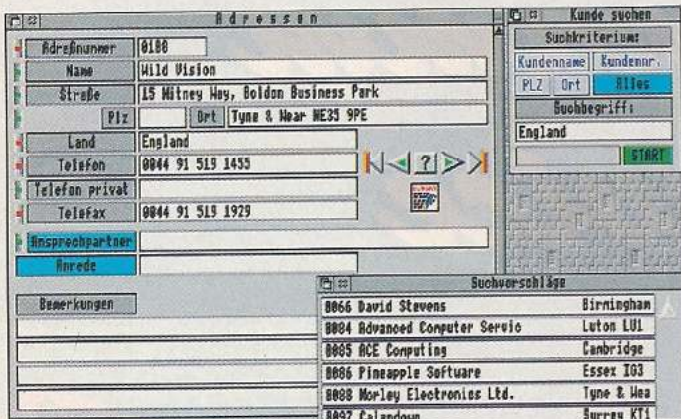
– Texte um Quadrate oder Kreise zu legen ist auch ohne zusätzliche Hilfslinien möglich: das Objekt einfach per <CTRL N> in Shapes wandeln und danach mit <CTRL SHIFT T> den Text »fitten«.

Wimp

– Wenn Sie ein Fenster iconisiert haben (nur RISC OS 3), läßt sich mit gedrückter SHIFT-Taste und mittlerem Mausbutton das entsprechende Menü ausklappen. – mit dem rechten Mausbutton lassen sich die Window-Slider gleichzeitig bedienen (wichtig für !Paint oder !Draw). – Mit SHIFT gedraggte Files übergeben an einen Editor nur den aktuellen Pfadnamen. So lassen sich z.B. einfache Boot-Files zusammenschrauben. – Wer in seinem Boot-File auch das Pinboard benutzt, sollte darauf achten, die Option »PinBoard – Grid« zu setzen. Damit verhindern Sie das Zusammenschieben der Icons nach Start des Desktops.

Im Adreßwald

Wer einen großen Freundeskreis hat, ist mit einem Adreßbuch meist schlecht dran: unübersichtlich und flexibel wie ein Stahlträger. Besser geht's mit einem Archimedes und entsprechender Software.



Die komfortable Suchfunktion von »Archi-Adress«

von Peter Klein

Genau dafür gibt's »Archi-Adress«, eine neue Adreßverwaltung von Evolution Computer. Einfache Bedienung und Funktionalität sollen auch dem Einsteiger keine Probleme bereiten. Nach dem Start fällt zunächst die opulente Adress-Maske auf. Neben den üblichen Einträgen (Name, Straße usw.) lassen sich zusätzlich Ansprechpartner, Anrede und vier Kommentarzeilen eingeben. Das Blättern in den Adressen erfolgt über eine grafische Anzeige. Übrigens: Auch die neuen fünfstelligen Postleitzahlen lassen sich mühelos einstellen. Die Suchfunktion ist gelungen: Kundenname, Kundennummer, Postleitzahl, Ort oder übergreifende Suche sind simpel. Wurden mehrere Einträge gefunden, läßt sich aus einer Liste der gewünschten per Mausklick ins Adreßfeld holen. Der Datenexport funktioniert wie bei allen Archimedes-Programmen über Drag & Drop: Symbol anklicken, in eine andere Applikation ziehen und fertig. Leider lassen sich die Datensätze nur einzeln exportieren. Die Statistikfunktion schließlich zeigt Ihnen stets die Anzahl der abgelegten Datensätze und die benötigte Disketten- oder Plattenkapazität an. Damit ist die Leistungsfähigkeit des Tools aber auch schon erschöpft.

Fazit

Wer professionell Adressen verwalten will, liegt mit Archi-Adress falsch: das ganze Tool steht in puncto Leistungsfähigkeit auf ganz schwachen Beinen. Allein die

nicht vorhandene Druckfunktion (z.B. für Etiketten) verursacht Kopfschütteln. Leider lassen sich Datensätze auch nur einzeln in andere Editoren exportieren. Wer seinen gesamten Datenbestand für einen Serienbrief einzeln exportieren will, ist also je nach Dateigröße einige Stunden beschäftigt. Gelingen ist dagegen die Suchfunktion: komfortabel und schnell. Wäre Archi-Adress 30 Mark billiger, könnte man es mitnehmen. Mit 40 Mark ist es überteuert.

Archi-Adress

Archi-Adress ist eine einfach aufgebaute Adressverwaltung. Neben einer komfortablen Suchroutine gibt's die Möglichkeit einzelne Adressen in andere Editoren zu exportieren.

Positiv

- sehr einfache Bedienung
- Adress-Export in IEdit
- gute Suchfunktion

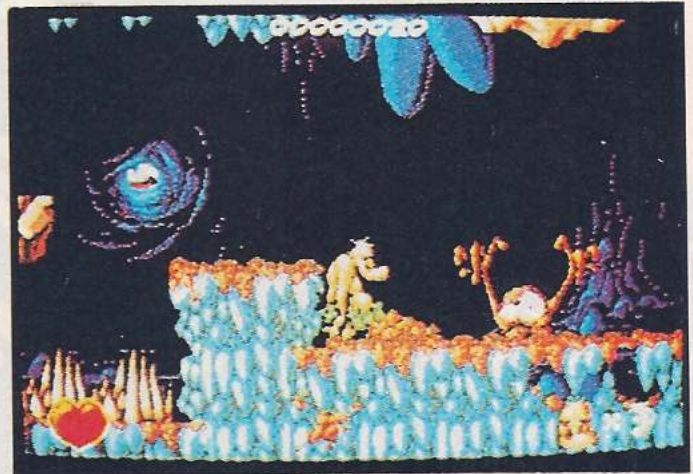
Negativ

- keine Druckfunktion
- sehr leistungsschwach
- nur Adress-Export einzelner Adressen
- zu teuer

Wichtige Daten

Preis: 40 Mark
 Preis/Leistung: schlecht
 Betriebssysteme: RISC OS 2/3
 Rechnertypen: alle
 Festplattenunterstützung: ja
 WIMP-Applikation: ja
 Bemerkung: -
 Bezugsquelle: Evolution Computer, Stefan Fröhling, Westfälische Straße 51, 5960 Olpe, Tel. 027 61/67 06, Fax 027 61/67 07

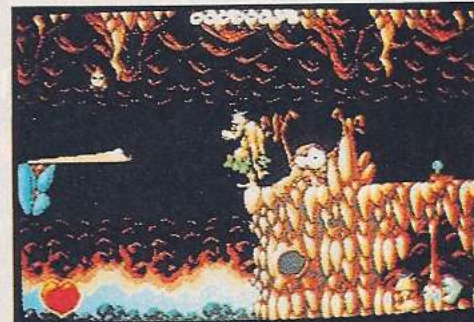
Chuck Rock



Die Monster bei Chuck Rock sind zum Brüllen

von Peter Klein

Chuck Rock sieht nicht nur aus wie ein ungehobelter Steinzeit-Klotz - er ist es auch! Wenn's jedoch um seine Frau geht (blond, blauäugig), wird auch der größte Biersäufer zum zahmen Schmusekater. Dummerweise fährt ein anderer Urzeit-Bewohner auf Chucks Ehefrau genauso ab und zieht ihr deshalb beim Wäscheaufhängen kurzerhand ein riesiges Holztrumm über den Schädel. Ein kurzer Griff in die blonde Haarpracht und das Opfer der Begierde schnell weggeschleift. Bis Chuck vor dem Steinzeit-Fernseher merkt, daß er Single ist, ist es schon zu spät. Seine Gattin ist weg und wartet natürlich sehnsüchtig auf ihre Befreiung. Diese Aufgabe übernehmen Sie, indem Sie Chuck durch allerlei ge-



Allein in einer dunklen Höhle

Meinung

Wer Chuck Rock kennt, wird ihn lieben: grimmiges Äußeres, ständig Bier trinkend, aber ein großes Herz. Die Grafik ist für Archimedes-Verhältnisse zwar bescheiden, aber dennoch originell. Wenn Chuck mit einem verunglückten Karate-Sprung versucht, diversen Sauriern den Garaus zu machen, bleibt kein Auge trocken. Aberwitzige Ideen (z.B. Fahrstuhl-Krokodile, Saurier-Fahren u.ä.) entlocken dem Spieler immer wieder schallendes Gelächter. Passend dazu, gibt's geniale Samples zu hören (z.B. »Unga, Bunga« zur Begrüßung oder jämmerliche Schreie beim Karatesprung), die den Spielspaß weiter steigern. Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm hoch, das Spiel wird dennoch zu keiner Zeit unfair. Alles in allem ist »Chuck Rock« ein Spiel, das eigentlich jeder Jump'n'Run-Fan in seiner Spielesammlung haben sollte.

fährliche Level steuern, immer darauf bedacht, möglichst wenig Herzblut zu verlieren. Das herumfliegende oder trampelnde Getier hat nämlich nichts anderes im Sinn, als Ihnen dieses auszusaugen. Glücklicherweise ist Chuck Meister im Steinzeit-Karate, d.h. er kann riesige Felsbrocken mit sich rumschleifen und mit Karatetritten - bei denen er jämmerlich brüllt - allerlei Feinde zu Sägespäne verarbeiten. Hat er alle Levels mehr oder weniger glücklich durchgestanden, kann er seine Angetraute wieder in die Arme schließen.

Uffenkamp Computersysteme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel. 05224/2375, Fax 05224/7812

CHUCK ROCK

2	Grafik	<div style="border: 1px solid black; height: 10px; width: 100%;"></div>
	Sound	<div style="border: 1px solid black; height: 10px; width: 100%;"></div>
	Musik	<div style="border: 1px solid black; height: 10px; width: 100%;"></div>
	Archi-Faktor	<div style="border: 1px solid black; height: 10px; width: 100%;"></div>
	Sucht-Faktor	<div style="border: 1px solid black; height: 10px; width: 100%;"></div>

1:Spitze 2:Gut 3:Akzeptabel 4:Naja 5:Grauenhaft 6:Ohne Worte

Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> Risc-OS 3	<input checked="" type="checkbox"/> Festplatte
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Risc-OS 2	<input checked="" type="checkbox"/> dt.sch.Anleit.
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> A3010/A4000	<input checked="" type="checkbox"/> A5000
RTFM-Joy	<input checked="" type="checkbox"/> Acorn	<input checked="" type="checkbox"/> LogikJoy

Jeden Monat suchen wir von der 64'er-Redaktion die besten, interessantesten und kreativsten Programme für Ihren 64'er aus. Programme, die Ihnen die Arbeit erleichtern - Programme, die Spaß machen. Und das Monat für Monat für nur DM 9,80!

64'er Programm Service

NEU!
JETZT MIT
DISKETTEN-ABO!
SIE SPAREN
MEHR ALS 15%!

Auf der Diskette zur 64'er-Ausgabe 6/93 finden Sie beispielsweise:

Den redaktionellen Beitrag zum "Programm des Monats" finden Sie auf Seite 32. Mit ausführlichen Beschreibungen und wichtigen Zusatzinfos!

Programm des Monats:

PLIS-Spiel 64'er 6/93

Das Steineschieben bei >>PLIS<< sorgt für viele unterhalt-same Stunden und rauchende Köpfe. Sein Spiel für Strategie- und Grafik-Fans.

- ❖ **Hypra Basic:** 7 neue Module für den C 64
- ❖ **Proprint Texter:** The Texter, Textverarbeitung in verbesserter Version
- ❖ **Fließkomma:** Neuer Berechnungs-Algorithmus
- ❖ **Zusätzlich 2K-Byter, 5 KByter und 20-Zeiler** sowie die Software zu unseren Kursen und Corner-Rubriken

Bestell-Nr. 10306



PLIS: ein Strategiespiel mit Pfiff

Bestell-Nr. 10306
NUR DM 9,80

! Bestellen Sie jetzt die besten Programme des Monats oder nützen Sie unser günstiges Abonnement. Einfach den Coupon ausfüllen und an uns zurückschicken. Ganz schnell geht's per Telefon oder Fax! Sie erhalten die gewünschten Programme dann schnell und zuverlässig. Bestelladresse siehe Bestellcoupon.

Telefon (0 89) 42 71 388 **Fax** (0 89) 42 36 08

6/93 JA, ICH MÖCHTE FOLGENDE SOFTWARE-PROGRAMME BESTELLEN:

LIEFERANSCHRIFT

Ausgabe	Bestell-Nr.	Anzahl	Einzelpreis	Gesamtpreis

Bankleitzahl: _____ Konto-Nr.: _____

Inhaber: _____ Geldinstitut: _____

▲ Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Name, Vorname: _____ ▲ evtl. Kunden-Nr.
Straße, Hausnummer: _____
PLZ/Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- Scheck liegt bei zzgl. DM 5,50,- Versand, Porto
- Ausland nur gg. Vorkasse mit Eurocheck zzgl. DM 10,- Versand,**
- Bankabbuchung zzgl. DM 5,50,- Versand, Porto (Bankverbindung nicht)
- Per Nachnahme zzgl. DM 10,- Versand, Porto

DISKETTEN-ABO:

- Ich möchte die 64'er-Programm-Service Diskette(n) zum Vorzugspreis von 8,- DM pro Diskette abonnieren. (Nur in Verbindung mit monatlicher Bankabbuchung zzgl. 5,50,- DM Versandkosten; Mindestdauer 3 Monate, danach Kündigung jederzeit schriftlich möglich)

Bitte Bestellcoupon vollständig und deutlich ausfüllen!

Bitte ausfüllen und senden an: N. Erdem, 64'er-Programm-Service, Postfach 10 05 18, 80000 München 1

BESTELL-COUPON

Haben Sie eine Ausgabe verpaßt? Kein Problem - wir halten die Programme des Monats bis zu einem Jahr für Sie bereit. Bestellen Sie problemlos nach und Sie bekommen eine komplette Sammlung der besten Programme für Ihren 64'er.

Weitere Angebote aus früheren Ausgaben:

64'er-Sonderdiskette '92

12 x das Beste vom Besten des Jahres 1992 aus dem 64'er-Magazin! Alle Programme des Monats auf Diskette mit Anleitung (Textfile)! Da haben Sie jede Menge Spiele, Anwendungen und Tools. Lieferung besteht aus zwei Disketten.

- 01/92: Die Diamanten von Tetract - Actionspiel für Strategen
- 02/92: >>The Texter<< - Textverarbeitungsprogramm.
- 03/92: >>Vis-Ass<< - Top-Assembler
- 04/92: >>Vokabeltrainer<<
- 05/92: >>Adress-Master<< - Top Adressverwaltung
- 06/92: >>Magazin-Creator<<
- 07/92: >>Line V1.1<< Grafikprogramm der Spitzenklasse
- 08/92: >>Mipofix<< - Starker Musikeditor
- 09/92: >>Moons<< - Spiel (Kampf gegen Raumschiffe)
- 10/92: >>Geometrie-Ass<< - Analytische Geometrie
- 11/92: >>Final Mon<< - Speichermonitor

Bestell-Nr. 11301

DM 19,80

FLI-Programmer 64'er 5/93

Der Amica-Paint-Nachfolger: Mit FLIP zeichnen Sie FLI-Bilder und behalten den Komfort von Amica Paint. Zahlreiche Funktionen wie z.B. Kreis, Linien und Strahlen beherrscht dieser Grafikeditor perfekt.

- ✪ **DL-Writer:** Sehr gutes Textprogramm für den Fujitsu DL-900/1100 mit vielen Sonderfunktionen
- ✪ **FließKomma:** Endlich genaueste Berechnungen des Fließkommata mit unserem schnellen Programm
- ✪ **Hypra-Basic:** Die aktuellen Module zu dieser Ausgabe (sie können auch alle Module auf einmal haben s. Seite 46)
- ✪ **Zusätzlich natürlich:** 2K-, 5K-Byter und die 20-Zeiler

Bestell-Nr. 10305

DM 9,80

Fred's back 64'er 4/93

Fred ist diamantensüchtig und geht dafür jedes Risiko ein. Mit viel Geschick steuern Sie das kleine Wesen durch bunte und in alle acht Richtungen scrollende Level. Ein Jump'n Run-Spiel der Spitzenklasse.

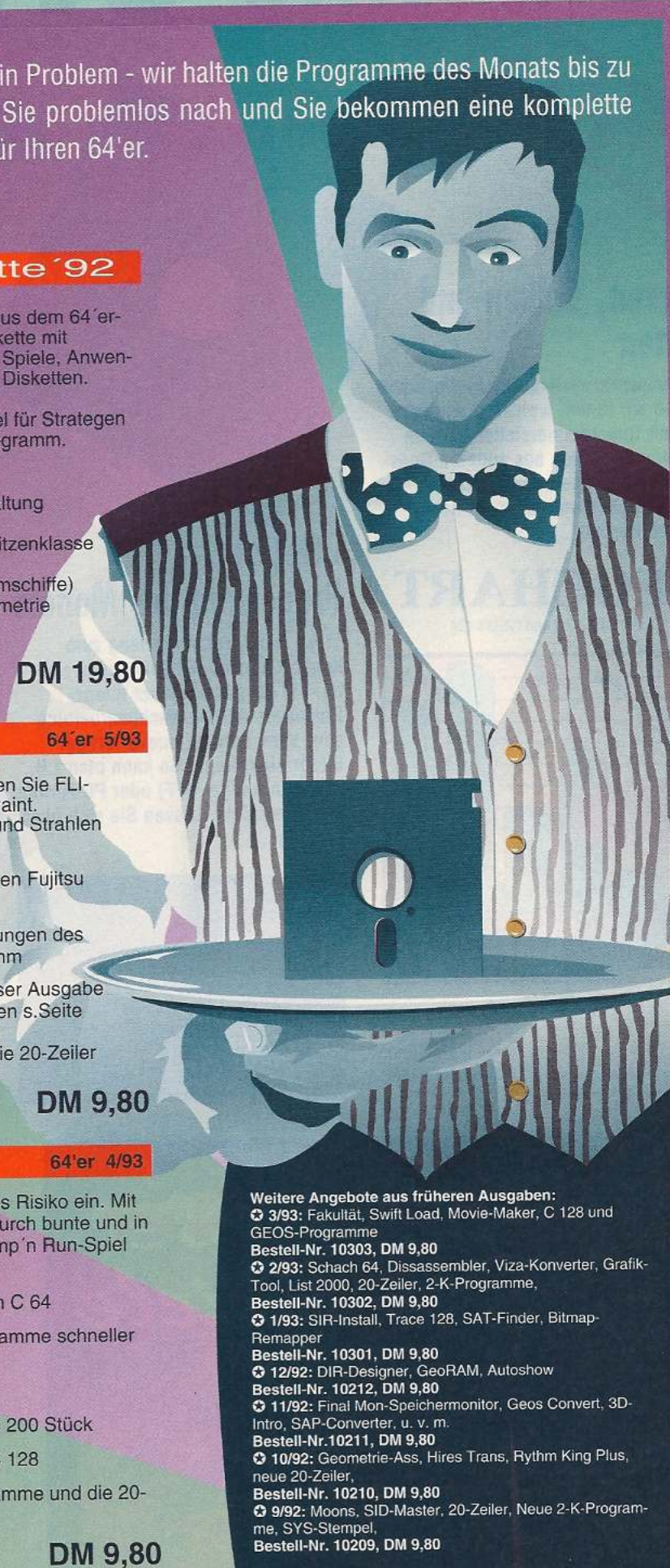
- ✪ **Perfect Windows:** Window-Technik für den C 64
- ✪ **Fast Goto:** Ein neuer Weg um Basic-Programme schneller zu machen
- ✪ **VIS-Mouse:** Maustreiber für den VIS-Ass
- ✪ **Pengo-Level:** mit diesen Leveln hat Pengo 200 Stück
- ✪ **DYCP für C 128:** Der Profi-Effekt für den C 128
- ✪ **Zusätzlich natürlich:** 2K-Byter, 5K-Programme und die 20-Zeiler

Bestell-Nr. 10304

DM 9,80

Weitere Angebote aus früheren Ausgaben:

- ✪ **3/93:** Fakultät, Swift Load, Movie-Maker, C 128 und GEOS-Programme
Bestell-Nr. 10303, DM 9,80
- ✪ **2/93:** Schach 64, Dissassembler, Viza-Konverter, Grafik-Tool, List 2000, 20-Zeiler, 2-K-Programme,
Bestell-Nr. 10302, DM 9,80
- ✪ **1/93:** SIR-Install, Trace 128, SAT-Finder, Bitmap-Remapper
Bestell-Nr. 10301, DM 9,80
- ✪ **12/92:** DIR-Designer, GeoRAM, Autoshow
Bestell-Nr. 10212, DM 9,80
- ✪ **11/92:** Final Mon-Speichermonitor, Geos Convert, 3D-Intro, SAP-Converter, u. v. m.
Bestell-Nr. 10211, DM 9,80
- ✪ **10/92:** Geometrie-Ass, Hires Trans, Rhythm King Plus, neue 20-Zeiler,
Bestell-Nr. 10210, DM 9,80
- ✪ **9/92:** Moons, SID-Master, 20-Zeiler, Neue 2-K-Programme, SYS-Stempel,
Bestell-Nr. 10209, DM 9,80



**DIE NÄCHSTE AUSGABE
ERSCHEINT AM 18.6.93**

Diskette im Heft!



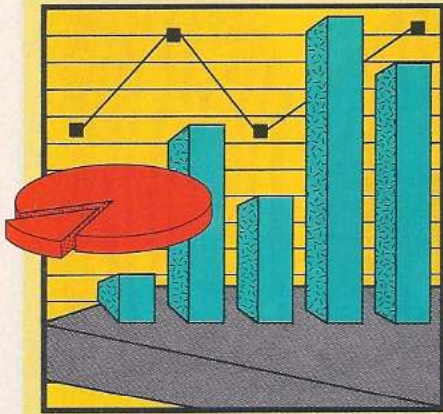
In der nächsten Ausgabe liegt ohne Aufpreis eine Diskette bei, die es in sich hat! Was drauf ist, verraten wir noch nicht. Aber garantiert kein Peanuts! Lassen Sie sich die nächste 64'er also auf keinen Fall entgehen. Greifen Sie zu!

Kurven, Balken und Torten

In unserem nächsten Geos-Workshop zeigen wir Ihnen, welche Diagramme Sie mit Geochart herstellen können und wie Sie Daten aus anderen Geos-Programmen übernehmen. Damit werden Dokumente aller Art noch wirkungsvoller!

GEOCHART™

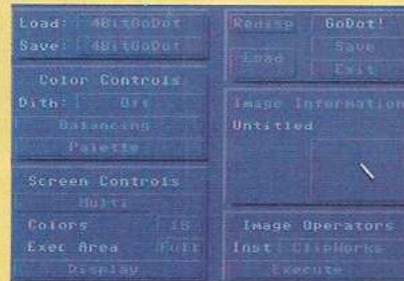
für GEOS 64 und GEOS 128



Aus aktuellen oder technischen Gründen können Themen ausgetauscht werden. Wir bitten dafür um Verständnis.

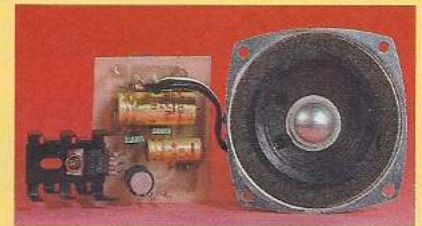
»GoDot« – Programm des Monats

Für Grafik-Fans mit Hang zum Komfort kommt »GoDot« genau richtig: ein ausgewachsener Image-Processor, der die Nachbearbeitung oder Veränderung bereits fertiger Bilder übernimmt. So kann man z.B. Bilder in Amiga- (IFF) oder PC-Format (TIFF) wandeln. Lassen Sie sich überraschen...



Bauanleitungen

Aus dem Monitor oder Fernseher klingt der C64 doch reichlich schräg. Die Stereoanlage verbessert den Sound gewaltig, doch wer will schon ständig umstöpseln? Ein kleiner Verstärker mit Lautsprecher bringt ungeahnten Musikgenuß. Mit unserer Bauanleitung peppen Sie den C64 richtig auf.



Grafik-Power

Teuere Workstations und leistungsfähige Software ermöglichen schon heute fantastische elektronische Gemälde und Filme. Wir entführen Sie in eine Welt faszinierender Computerbilder: gigantische Auflösungen und Millionen Farben zeigen, was in Zukunft auf dem Gebiet der Computergrafik alles möglich ist.



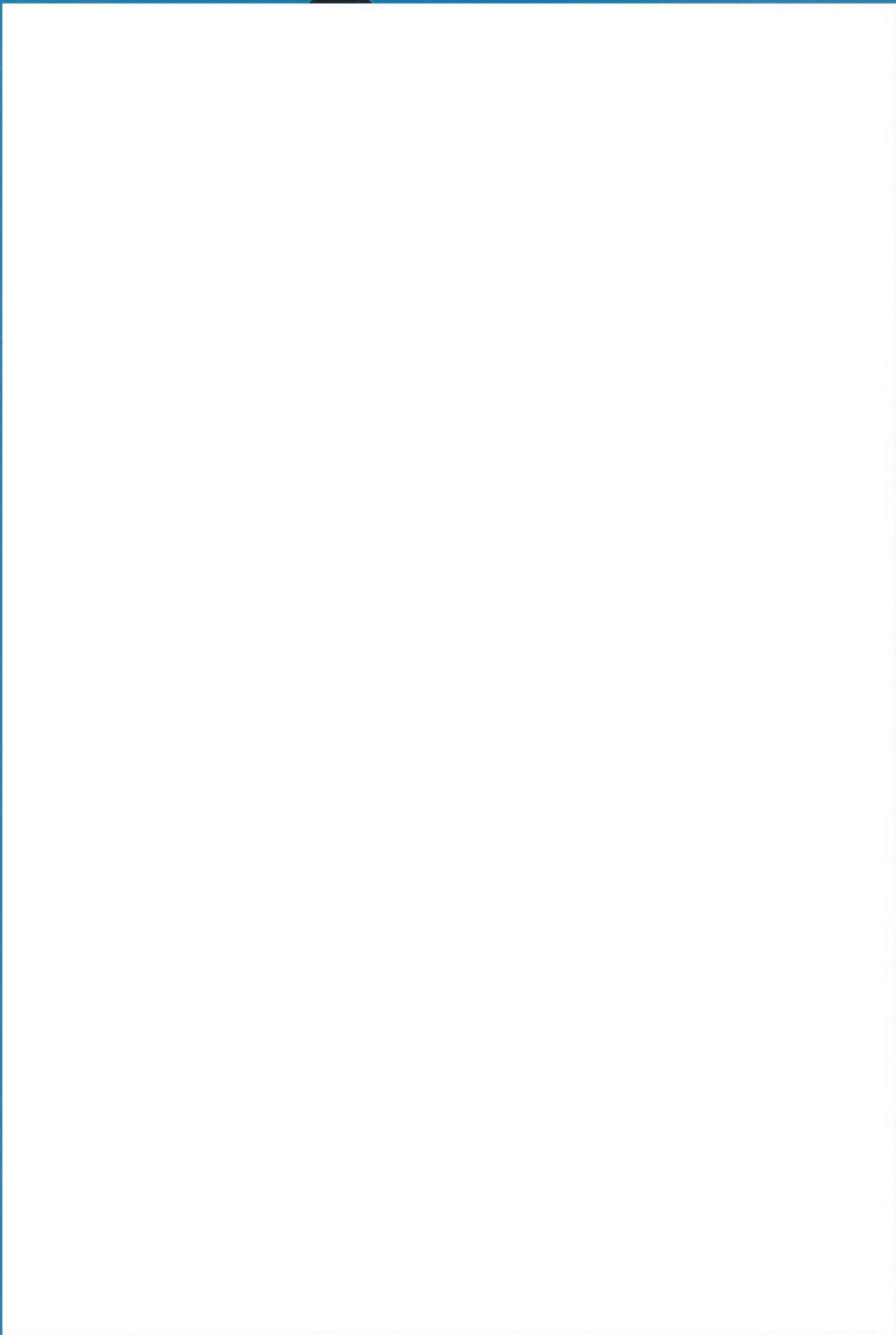
SONDERHEFT 90

Spiele, Spiele, Spiele

- ★ Mit »Cyborg 2900« hautnah ins Geschehen eintauchen.
- ★ Der Klassiker »Tetris« stand Pate bei »Colors«. Die ausgefeilte Grafik schlägt die Originalversion aber um Längen!
- ★ Haufenweise Tips und Tricks sorgen dafür, daß man vom Endmonster nicht mehr lange träumen muß.

Nr. 90 gibt es ab 27.5.1993





umw... Ver...
...sche...
...tun...

