

COMMODORE DISC 64/128

Nr. **1**
DM 19,80
ÖS 168,-
SFR 19,80

Unverbindliche Preisempfehlung

John
Bend

König
Artus

Text

DAS 1. COMMODORE MAGAZIN

Super-Programme
5
für 64/128

INCL. PROGRAMM-DISKETTE

Adress-
Datei

Vokabel-
Pauker

Alle
Programme

auf **Disc**

im
Heft!

GUTEN TAG

Herzlichen Glückwunsch. Sie haben die erste Ausgabe eines völlig neuen Zeitschriftentyps gekauft: Commodore-Disc.

Nicht mehr seitenlanges Abtippen, nicht mehr warten, wann die bestellte Diskette kommt, nein, alles gleichzeitig.

Eine Zeitschrift und eine Diskette. Und das Ganze zu einem Preis, der sich sehen lassen kann.

Addieren Sie doch mal: Die Commodore-Zeitschriften kosten in der Regel um sechs Mark, die dort angebotenen Disketten mit den Heftlistings noch mal 20 bis 25 Mark.

Hier haben Sie beides zusammen: eine Zeitschrift für Ihren Commodore 64 oder 128 und eine Diskette. Womit wir uns das Abdrucken der Listings und Ihnen das Abtippen ersparen. Wer sich die Listings ansehen will, kein Problem: Wir haben bewußt keinen Listschutz oder Kopierschutz eingebaut. Einmal, weil bisher noch jeder Kopier- oder Listschutz geknackt wurde und zum Anderen, weil sich hier raubkopieren schlicht nicht lohnt.

Lohnend dagegen kann es sein, wenn Sie uns Ihre Meinung zu dieser neuen Zeitschriftengattung schreiben. Die ersten zehn Einsender erhalten Commodore-Disc ein Jahr lang kostenlos. Schreiben Sie von der



Leber weg, was Ihnen gefallen oder nicht gefallen hat, was besser gemacht werden könnte, was noch ins Heft gehört.

PS.: Und nicht vergessen:

Sind Sie zufrieden, sagen Sie es weiter. Sind Sie es nicht, sagen Sie es uns.

Eure CD-CREW

Postfach 1107

IMPRESSUM

COMMO- DORE- DISC

erscheint monatlich in der CA-Verlags GmbH (i.G.)

VERANTWORTLICH FÜR DEN INHALT:
Anton Kult/Werner E. Seibt

REDAKTION UND STÄNDIGE MITARBEITER:
Peter Basch, Harald Beiler, Renate Huber, Lothar Miedel, Michael Reppisch, Rudolf Schmid-Fabian, Torsten Seibt, Hermann Wellesen, Bernd Welte

GESCHÄFTSFÜHRER (und verantwortlich für Anzeigen):
Werner E. Seibt

ANSCHRIFT FÜR ALLE VERANTWORTLICHEN:
Postfach 1107,
8044 Unterschleißheim
Tel.: 089/129 80 11
Telex: 5214428 cav-d
Es gilt Preisliste Nr. 7 vom 1.2.1987
Media-Unterlagen bitte anfordern.

©1987 by CA-Verlags GmbH (i.G.), Heßstraße 90, 8000 München 40. SPS und Autoren. Für unaufgefordert eingesandte Manuskripte und Listings keine Haftung. Bei Einsendung von Texten, Fotos und Programmträgern erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung für den Abdruck und die Aufnahme in den Kassetten-Service zu den Honorarsätzen des Verlages, und überträgt dem Verlag das Copyright. Alle in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jedwede Verwendung ist untersagt. Namentlich gezeichnete Beiträge unserer Mitarbeiter stellen nicht unbedingt die Meinung der Redaktion dar.

VERTRIEB:
Verlagsunion Wiesbaden

©1987 by CA Verlags GmbH (i.G.)
Printet in Germany

UNSER TELEFONSERVICE

Alle Experten der COMMODORE-DISC stehen unseren Lesern jeden Mittwoch zwischen 15.00 und 19.00 Uhr zur Beantwortung aller Fragen zur Verfügung unter der Telefonnummer 089/129 80 13. Ebenso der Abo- und Kassettenservice. Einfach anrufen 089/129 80 14!!

TEST & TECHNIK

Joysticks:
Der Teuerste ist auch der Beste Seite 8

Game-Killer:
Alle Macht dem Spieler Seite 16

Games:
Die Spielewelle rollt Seite 28

REPORT & SERVICE

Eigenbau:
So schließen Sie Ihre elektronische Schreibmaschine an den 64er an Seite 12

Floppy 1571:
Radio Commodore Seite 18

DFÜ:
Hacken macht Spaß – ein Lexikon der Datenfernübertragung Seite 20

Wieviel darf's sein?
40/80 Zeichenmodus beim 128er Seite 24

Floppies:
Doppelt genäht hält besser Seite 31

AUF DISC IM HEFT

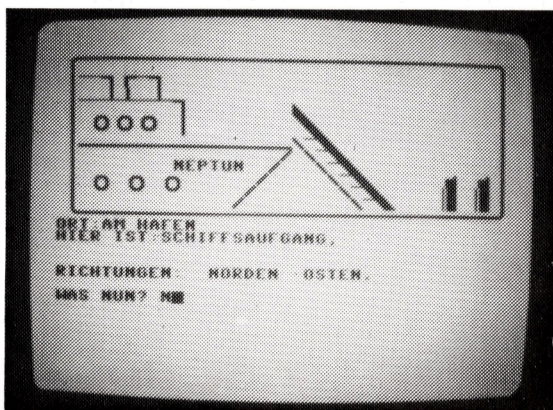
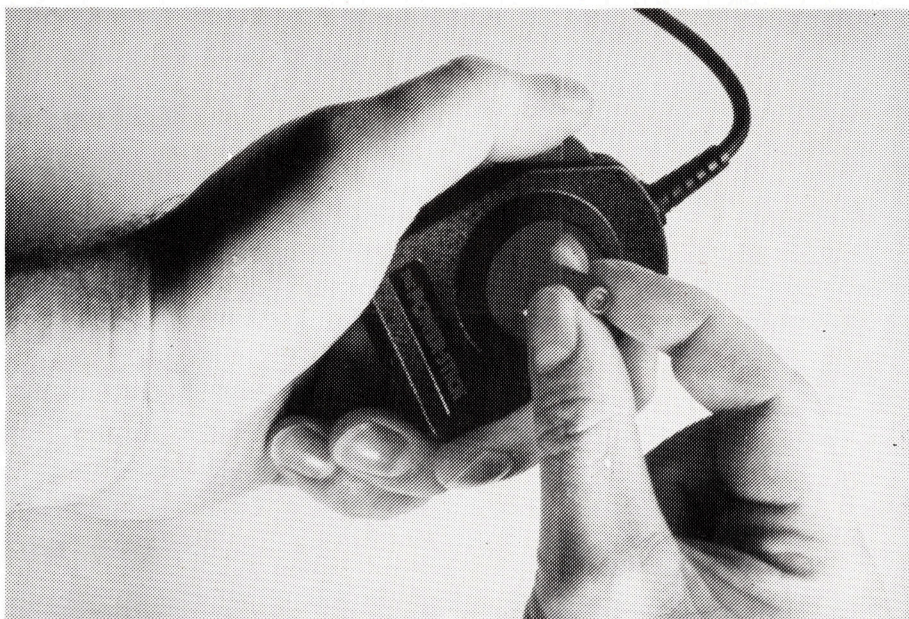
128-Text:
Warum denn teure Programme? Seite 4

Adventure:
König sein ist nicht schwer, König werden dagegen sehr Seite 7

Vokabel-Trainer:
Keine Chance für den Pauker mehr Seite 11

Adventure:
John Bend, übernehmen Sie Seite 26

Adressdatei:
Vergeßt mir die Freundin nicht! Seite 27

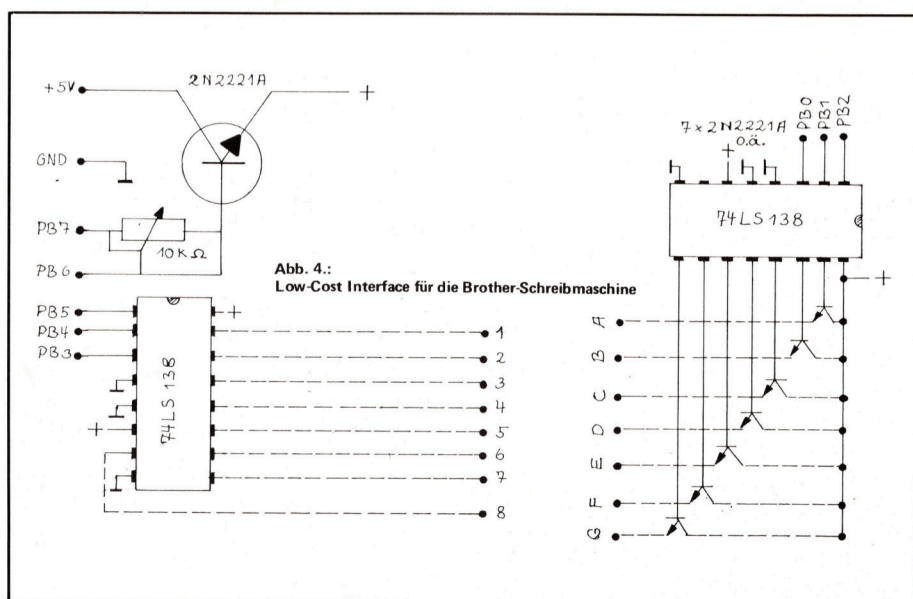


Soft und Hardware-Tests
– wie z.B. Joysticks.

Fünf Programme, vom Anwender-Programm bis zu Spielen: Auf Diskette in diesem Heft!

Achtung: Unsere beigelegte Diskette weist – mit Ausnahme des 128 Textprogrammes – alle Titel doppelt, für den C 64 und den 128 PC, auf!

Für Bastler:
Astreine Tips, die viel Geld sparen.





FC 128

UNSATZTABELLE 1984/85 FA. EXIMPO GMBH

QUARTAL	3/84	4/84	1/85	2/85	GES.
ELEKTRO	18186	30498	49691	60016	158391
WELTUNG	29481	38000	20525	57012	152128
LEISTUNG	9982	40284	19109	38067	109192
TOTAL	49649	117784	89425	155095	411763

Commodore 128
PERSONAL COMPUTER

128 PC: WARUM TEUERE TEXT- PROGRAMME KAUFEN?

Kommerzielle Textverarbeitungsprogramme sind so komfortabel, daß man sehr lange braucht, um sie bedienen zu können. Außerdem benötigen sie sehr viel Speicherplatz. Dieses Programm benötigt nur ca. 7,5 kByte Speicher und ist trotzdem recht schnell und man braucht recht wenig Zeit, um dieses Programm bedienen zu können. Es enthält alle notwendigen Routinen, auch Briefköpfe können erstellt werden.

Um mit diesem Textprogramm arbeiten zu können, brauchen Sie an Hardware: den PC 128, einen 80-Zeichen-Monitor, einen Drucker Riteman F+ oder einen Epson oder einen kompatiblen. Ich benutze den Riteman F+ mit Wiesemann Interface 92008/G und 8 kB Buffer. Eine Floppy ist unbedingt erforderlich. Es sollte schon die VC 1571 sein, die 1570 geht natürlich auch. Auf die 1541 sollte man aus den bekannten Gründen verzichten, aber auch mit dieser läuft das Programm. Als Monitor kommt der 1901 von Commodore in Betracht. Falls Sie diesen nicht haben, geht auch ein monochromer (ich verwende z.B. den Sanyo bernsteinfarben). Der 1702 ist für die 80 Zeichendarstellung nicht zu gebrauchen, die Auflösung ist einfach zu schlecht. Sie können eigentlich jeden Monitor mit Videoeingang und einer Auflösung von wenigstens 18 MHz anschließen. Dazu müssen Sie sich ein Kabel anfertigen, es sollte abgeschirmt sein (Koaxialkabel 75 Ohm). An das eine Ende müssen Sie einen dem Monitor entsprechenden Stecker (meist Cinch-Norm) anlöten oder anlöten lassen. Masse an die äußere und die Seele des Kabels an die mittlere Fahne anschließen. An der Rückseite des Rechners finden Sie neben dem Userport eine 9polige Buchse. Aus dieser Buchse müssen Sie sich das Videosignal herausholen. Dies geschieht, indem Sie das andere Ende des Kabels über den richtigen Stecker an den rechten oberen Stift (Abschirmung) und die Seele an den zweiten Stift von rechts in der unteren Stiftreihe anlöten oder wie gesagt „lassen“.

(Auf der Rückseite des Rechners gesehen)

Soweit zur Hardware.

Benutzen Sie das Programm erst einmal so, wie Sie es im Listing sehen: Also auch den Briefkopf mit meinen Daten. Erst wenn alles richtig läuft, sollten Sie Ihren eigenen Briefkopf oder Absenderzeile entwerfen. In den Zeilen 100 und 1120 finden Sie in spitzen Klammern einen tiefgestellten Strich, dieser Strich soll der Pfeil nach links sein. Mein Interface begreift das nie! Setzen wir mal voraus, Sie starten mit 'RUN', so sollte eine reverse Zeile mit den beiden Hauptbefehlen (Pfeil nach links zum Menü) und (Asterix oder Stern für Zeilenabschluß und auch Leerzeile) erscheinen. Die zweite Zeile zeigt Ihnen, von wo bis wo Sie schreiben können.

Die dritte Zeile ist ein Auswahlm Menü. Sie können wählen zwischen Briefkopf, Absenderzeile oder neutralem Text. Haben Sie 'A' oder 'N' gewählt, so werden Sie aufgefordert, eine Schriftart zu wählen.

UMFANGREICHES MENÜ

Haben Sie 'B' gewählt, so wird ein Teil des Briefkopfes gedruckt und der Rechner fragt Sie nach Anrede, Titel, Name und Adresse sowie Bezugsdatum, Zeichen und Tagesdatum. Nach Eingabe des gewünschten Menüs kann auch hier die Schriftart gewählt werden. Allerdings geht hier die komprimierte Schrift nicht.

Die komprimierte Schrift ist für



Postkarten im Querformat gedacht, dabei lassen sich allerdings auch nur 65 Zeichen pro Zeile drucken. Wählen Sie nun bitte Ihre Schriftart aus. Jetzt erscheint das Hauptmenü mit den eigentlichen Routinen zur Textverarbeitung.

Menüpunkt 1 'Text eingeben'

Es können Texte geschrieben und auch angehängt werden, ein Untermenü läßt Sie das Gewünschte auswählen.

Wenn Sie an einen bestehenden Text (z.B. von der Floppy geladen) etwas anhängen wollen, so müssen Sie die erste Textzeile mit dem Asterix abschließen. Alle nachfolgenden Zeilen werden automatisch abgeschlossen. Die eventuelle Worttrennung müssen Sie allerdings selbst

vornehmen. So werden die letzten 13 Zeichen akustisch unterstützt und somit angezeigt, daß Sie sich langsam über eine Worttrennung Gedanken machen sollten. Sollte bis zum Zeilenende noch Platz sein, so können Sie diesen mit der Space-Taste auffüllen oder mit dem Asterix in die nächste Zeile springen. Vor dem Hochkommamodus brauchen Sie keine Angst zu haben, denn falls Sie das 'Gänsefüßchen' eingeben, wird es sofort in ein Apostroph (Shift 7) umgewandelt. Mit dem Pfeil nach links kommen Sie wieder in das Hauptmenü zurück.

Menüpunkt 2 'Text korrigieren'

Unter diesem Menüpunkt können Zeilen gelöscht und/oder eingefügt werden. Es wird nach der Zeilen-

nummer gefragt, welche zur Bearbeitung in Frage kommt. Die Zeilennummern sind revers auf der linken Bildschirmseite dargestellt. Mit den +/- Tasten können Sie den Text hoch- oder herunterscrollen, insgesamt 660 Zeilen. Das sind ca. 10 DIN A4-Seiten. Auch können Sie ganze Absätze verschieben. Auch hier müssen Sie die Zeilennummern vom Absatzenanfang und -ende sowie die Zielnummer eingeben. Dabei wird der Ursprungblock noch nicht gelöscht. Erst wenn die Frage: „Block 1 löschen“ mit ja beantwortet wurde, wird dieser gelöscht. Auf eine Änderungsroutine wurde verzichtet, da man ja Zeilen einfügen (es können maximal 60 Zeichen in eine Zeile eingefügt werden) und auch löschen kann.

Aus diesem Untermenü kommt man ebenfalls wieder mit dem Pfeil nach links in das Hauptmenü.

Zeilen einfügen, auch Leerzeilen, werden mit dem Pfeil nach links abgeschlossen, Zeilen löschen sowie Blocktausch mit RETURN. Zeilennummern werden ebenfalls mit RETURN bestätigt.

Menüpunkt 3 'Text drucken'

Nach Anwahl dieses Punktes wird sofort der gesamte im Speicher befindliche Text ausgedruckt, und zwar genauso, wie er auf dem Bildschirm eingegeben wurde. Es bleibt ein Hefttrand von 8 Zeichen frei. Der Text kann mehrfach, auf j/n-Abfrage, gedruckt werden. Bei 'n' zurück in das Hauptmenü.

Bemerkung: Bitte beachten Sie, daß bei Programmstart der Drucker bereits betriebsbereit ist, da ansonsten Daten verloren werden können!

Menüpunkt 4 'Text speichern'

Hier wird sofort nach Eingabe des Dateinamens der Text auf Disk abgespeichert. Sollte der Dateiname bereits bestehen, so kann er überschrieben werden, erst auf Nachfrage des Rechners natürlich.

Menüpunkt 5 'Text einlesen'

Hier können Sie Texte von der Floppy einlesen und weiteren Text anhängen etc.

Menüpunkt 6 'Programmende'

Dazu braucht wohl nichts gesagt zu werden.

Menüpunkt 7 'Zurück'

Durch Wahl dieses Punktes gelangen Sie an den Anfang des Programmes zurück. Sie sind dadurch in der Lage, andere Adressen oder auch andere Schriftarten zu wählen.

Es können somit sogenannte Rundbriefe erstellt werden. So, und nun viel Spaß beim Schreiben.



Die erste Typistin der Welt war die Tochter von Christopher Latham Sholes, der die erste brauchbare Schreibmaschine konstruierte. Die Fotografie stammt aus dem Jahre 1872 (Pelikan-Archiv).

KÖNIG WERDEN IST NICHT SCHWER

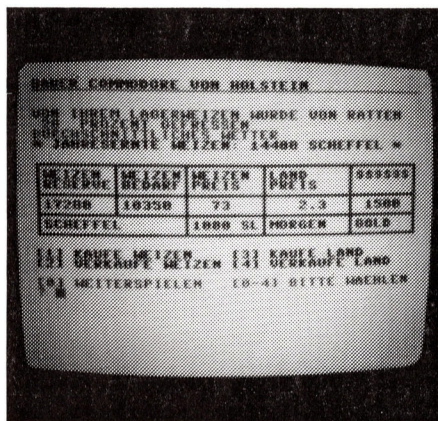
König werden – ein Traum, den wohl jeder von uns schon einmal geträumt hat. Lassen Sie Ihren Traum doch Wirklichkeit werden: Mit König Arthus! Das Ziel des Spieles ist es, wie gesagt, auf dem schnellsten Wege den Thron zu besteigen. In unserem Falle können bis zu 8 Wettbewerber an diesem Rennen teilnehmen, unser Gegenbeitrag zu der These, daß Computer zur Vereinsamung führen.

Zu frühen Ritterszeiten, in welchen unser Spiel handelt, lauerten viele Gefahren auf einen Thronanwärter. Sie sollen nun Ihr Geschick im Regieren beweisen und somit vor Ihren Mitbewerbern die höchste Weihe der Regierungshierarchie erreichen. Hierfür müssen vielfältigste Entscheidungen getroffen werden, die Sie in sieben verschiedenen Screens zu bewältigen haben. Auf der einen Seite steht das Wohl Ihres Volkes. Sorgen Sie durch geschickte Vorratshaltung und Aufkaufen von Importgütern dafür, daß immer genug Weizen zur Ernährung der Bevölkerung vorhanden ist. Denn von ausreichender Ernährung ist es abhängig, ob die Geburtenrate die Anzahl der Gestorbenen übersteigt oder gar neue Einwohner einwandern, da sie sich in Ihrem Lande bessere Lebenschancen ausrechnen.

MANIPULIEREN MIT PREISEN UND STEUERN

Weiterhin besteht die Möglichkeit, Ländereien zu erwerben oder zu verkaufen. Jedes Jahr wird ein neuer Landpreis festgesetzt, welchen Sie durch geschicktes Handeln zur Steigerung Ihres Reichtums beeinflussen können. Beachten Sie jedoch, daß auch Ihre Mitbewerber gerne mehr Grund und Boden zur Verfügung hätten. Sollten Sie zuviel Land aufgekauft haben, ohne dies durch ein Mehr an Soldaten zu schützen, kommt es sehr leicht zu Angriffen durch Ihre Nachbarn, welche erbarungslos Ihr Hab und Gut annekterieren. Weiterhin müssen Sie durch Festlegung von Steuern und Zöllen für die Belebung der Wirtschaft sorgen, denn sollte Ihr Land nicht ausreichend produzieren, sinken auch die Geldmittel zum Erwerb von weiteren Gütern. Zu hohe Steuern lassen die Produktivität sinken, bringen aber im Moment mehr Geldmitteln. Auch das Gerichtswesen liegt in Ihrer Hand. Ein guter Regent ist hierbei so gnädig wie möglich, denn das bringt schnelle Aufstiegschancen und hohen Bevölke-

rungszuwachs. Sollten Sie jedoch auf ungerechte Behandlung Ihrer Untertanen bestehen, bringt dies finanziell einen hohen Gewinn, je-



doch eine unzufriedene Bevölkerung. Im nächsten Screen bekommen Sie dann eine Karte Ihres Landes gezeichnet. Hierbei gibt eine Vielzahl von Symbolen Überblick über Ihre derzeitige Gesamtkonstitution. Sollte Ihr Land zu schlecht

*

Bitte beachten: In der 128er Version (80 Zeichen) muß bei der Verwendung eines Monochrom-Monitors die Farb-Grauwert-Einstellung beachtet werden, da bestimmte Farben auf dem Grünmonitor sonst nicht zu sehen sind, weil sie gleichwertige Grau-(Grün-)wertabstufungen besitzen.

*

verteidigt sein, wird Ihre Burg als zu klein dargestellt. Ein inverser Pfeil gibt Auskunft über die derzeitige Produktivität in Ihren Grenzen, sollte dieser zu sehr sinken, müssen Sie auch hierauf reagieren. Denn auch wenn viele Produktionsstätten vorhanden sind, kann ungeschickte Zoll-, Steuer- und Gerichtshandhabung zur Abwanderung Ihrer Bevöl-

kerung führen, so daß viele Betriebe stillliegen.

Ein König benötigt natürlich auch entsprechende Residenzen. Auf der Karte wird aufgezeigt, ob Ihre Schlösser und Kirchen schon das benötigte Ausmaß erreicht haben oder noch Neuerwerbungen notwendig sind.

Unter der nächsten Grafik erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre erwirtschafteten Gewinne in vielartiger Form anzulegen. Sie können Schlösser und Kirchen erwerben, sich Märkte oder Mühlen zur gewinnbringenden Produktion zulegen, aber auch Soldaten verpflichten, um eventuell Ihr Land ausreichend zu schützen. Eine letzte Möglichkeit besteht darin, eine genaue Tabelle der Spiellage zu erhalten. Diese gibt eine Übersicht über die Wirtschafts- und Machtverhältnisse von Ihnen und Ihren Mitspielern. Hier können Sie herauslesen, wieviel Land, Bevölkerung, Marktanteil, Soldaten usw. Sie und Ihre Mitspieler gerade besitzen. Dies erlaubt Ihnen, im Wechsel mit dem Kauf-Menü, Ihre Strategie dem Handeln Ihrer Mitspieler anzupassen und unangenehme Überraschungen zu vermeiden.

Je nach Ihrem Geschmack steigen Sie in der Klasse der Regenten auf, so können Sie zuerst Arbeiter, dann aber auch z.B. Baron, Graf oder gar Prinz werden. Dies bringt mehr Geld in die Regierungskasse, aber auch mehr Verantwortung für das Wohlergehen Ihrer Bevölkerung.

SIE KÖNNEN AUCH STERBEN . . .

Auf diese Art und Weise müssen Sie nun Ihren persönlichen Weg durch dieses spannende, vielfarbige Abenteuer finden. Nach vielen Durchgängen wird Ihnen vielleicht das Gelingen, wonach in unserer Redaktion schon seit langem gesucht wird – der optimale Weg durch dieses verfluchte Spiel!

Ein kleiner Tip zum Schluß:

Lassen Sie sich bei Ihrer Arbeit nicht zuviel Zeit. Denn zur damaligen Ära war das Leben auch für die Oberschicht nicht allzu lang. Sollten Sie mehr als 20 Jahre bis zur Krönung benötigen, tritt der besonders gemeine Zufallsgenerator in Aktion. Dann entscheidet neben Ihrem Geschick auch noch das Glück, wer denn nun das Spiel gewinnt: Vielleicht trifft es ja Ihr Gegenüber, der plötzlich in einem Schneesturm verschollen ist. Oder ein anderer Widersacher wird von einem störrischen Pferd ins Jenseits befördert. Oder aber . . .

TEST

DER TEUERSTE IST HIER DER BESTE



TEST

Wer hat nicht schon des öfteren über seinen Joystick geflucht, wenn dieser in einem Spiel die Figur genau dorthin lenkte, wo sie garantiert nicht hingehört? Wir nahmen die gebräuchlichsten Modelle, die an Commodore passen, unter die Lupe:

COMMODORE JOYSTICK

Der alte Herr unter unseren Testgeräten machte im Vergleich gar keine schlechte Figur. Die Schwergängigkeit ist zwar symptomatisch für die Joysticks seiner Generation, jedoch konnte er in punkto Präzision durch-

aus überzeugen. In einem Labyrinthspiel, in dem es auf äußerst exakte Lenkung ankam, um die Figur durch die verschiedenen Stufen zu scheuchen, wäre er fast einer der besten geworden. Fast deshalb, weil er auf Dauer zu schmerzhaften Handverrenkungen führte, da er in jede Richtung buchstäblich gezwun-



1. Die Kontrahenten:

- Commodore Joystick (identisch mit Atari)
- Dynamics Competition Pro 3000 und 5000
- Spectravideo Quickshot I und II

2. Die Bewertung:

Sämtliche Modelle wurden nach den gleichen Kriterien beurteilt:

- Handlichkeit
- Ergonomie
- Ansprechverhalten
- Präzision
- Tischlage
- Dauerleistung
- Aktionstaste
- Stabilität

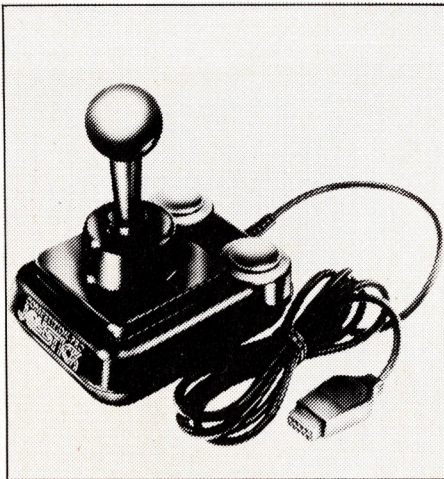
gen werden muß. Diese Schwergängigkeit ist eine Folge der steinzeitlich anmutenden Steuerweise: Der Hebel drückt über eine runde Plasticscheibe auf Folienkarten, wie sie beispielsweise in den gleichnamigen Tastaturen in Mini-Mini Computern von Sinclair und Co. gebräuchlich sind/waren. Dadurch ergibt sich allerdings ein Vorteil: Der Commodore erscheint aufgrund seiner Konstruktionsweise schier unverwundlich. Das beweist auch das gleiche Modell, welches schon seit Jahren durch die Redaktion krebst.

DYNAMICS COMPETITION PRO 3000+5000

Dieser Joystick ist für größere Ansprüche gedacht. Durch seinen kurzen Hebel mit einem dicken Knubbel obendrauf suggeriert er dem Benutzer, an einem Spielhallen-Knüppel zu sitzen. Die zwei riesigen Aktionstasten lassen auch die dicksten Finger nicht danebendrücken und runden das gefällige Design ab. An dem stabilen Kunststoffgehäuse und der Elektrik gibt nichts zu der Vermutung Anlaß, dieser Apparat wäre kleinzukriegen. Die Steuerung erfolgt über flexible Stahlkontaktstreifen, welche durch den Hebel aufeinander gedrückt werden. Mit dem gleichen Prinzip arbeitet auch die Aktionstastensteuerung.



Daß er dem Pro 3000 äußerlich gleicht wie ein Ei dem anderen, obwohl doch einiges mehr für den 5000'er gezahlt werden muß, wird nur die Snobs unter den Anwendern stören. Die anderen wissen um die inneren Werte und genießen schweigend. Denn was der Compe-



Competition Pro 5000

tion Pro 5000 so schamhaft verbirgt, macht ihn zum absoluten „Superknüppel“: In seinem Inneren befinden sich vier Mikroschalter, die mit einem leisen Klicken den hergestellten Kontakt vermelden. Dies hat erstens zur Folge, daß sich auch die präzisesten Steuerbewegungen problemlos durchführen lassen und zweitens das Gehäuse lockerst in der Hand gehalten werden kann, da es sich erübrigt, nach dem Motto „Sicher ist Sicher“ mit Vehemenz in die jeweilige Richtung zu drücken. So erlaubt der Pro 5000 Spieldauer, solange Augen und Nerven mit-

SPECTRAVIDEO QUICKSHOT I

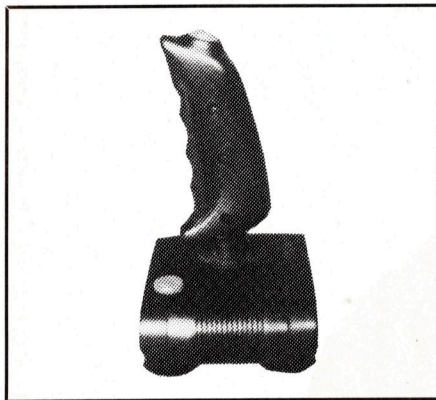
Hierbei handelt es sich um ein beliebiges Modell, welches zumeist sehr günstig angeboten wird.

Handlich zu nennen ist diese Riesenhebele nicht gerade. Das macht der Quickshot allerdings gleich wieder durch seine Gestaltung wett: Der Griff liegt gut in der Hand, optimal ist die Aktionstastenordnung, diese liegen auf der linken vorderen Ecke und direkt auf dem Steuerhebel. Das Dirigieren der jeweiligen Spielfigur geschieht äußerst leichtgängig, mittels einer zentralen Feder, welche auf eine Kontaktplatte drückt, woraufhin diese wiederum die Richtungkontakte betätigt. Wird der Quickshot in der vorgesehenen Art und Weise benutzt, nämlich mit den vier Saugnäpfen auf der Tischplatte festzementiert

(dieser Ausdruck resultiert aus der immensen Anhänglichkeit eben dieser Saugnäpfe mit dem jeweiligen Untergrund), bedarf es schon einiger Spielhallenerfahrung seitens des Anwenders. Denn die Kontakte sprechen so schnell und unbemerkt an, daß unweigerlich ungeplante Richtungsänderungen die Folge zu nervösen Umgangs mit dem Hebel sind. Wer mit diesem Manko nicht zurechtkommt, kann den Apparat getrost in die Hand nehmen, durch die bereits erwähnte Leichtgängigkeit kommen keine Handkrämpfe auf. Wieweit es mit der Haltbarkeit dieses Modelles bestellt ist, ließ sich kaum feststellen, zu denken gibt hier allerdings ein etwas älteres Exemplar aus dem Redaktionsinventar, welches sich schon deutlich ausgeleierter gibt.

SPECTRAVIDEO QUICKSHOT II

Grundsätzlich läßt sich über den großen Bruder des Quickshot I nicht mehr sagen als über das vorherige Exemplar. Der einzige Unterschied liegt in der äußeren Form und einer arretierbaren Aktionstaste. Durch die aufwendigere Gestaltung geriet der Quick II zu einem unge-



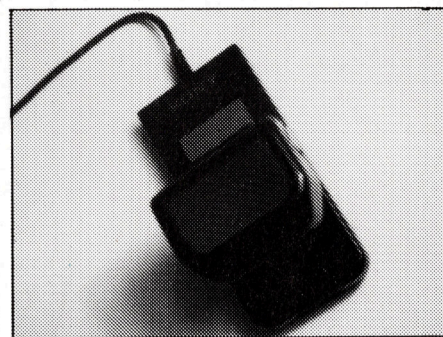
Spectra Quickshot

heuer beeindruckenden Instrument. Der Hebel wurde stärker profiliert, die vergrößerten Aktionstasten liegen nun direkt unter und auf der Hebelspitze. Beide sind unabhängig voneinander zu sperren, so daß bei Schießübungen jedweder Art die Konzentration auf die Lenkung beschränkt werden kann.

SONY JS 55

Durch seine ungewöhnliche Funktionsweise geriet der Sony zu einem gewöhnungsbedürftigen Instrument: Eine rechteckige Platte auf dem festen Hebelstummel dient als Steu-

erungseinheit. Sie wird um ihre Befestigung herum bewegt, während die Bedienerhand auf ihr liegt. Alles klar? An der Bedienungsplatte liegen seitlich zwei Aktionstasten. Hier muß Sony ein großes Lob ausgesprochen werden, denn endlich einmal wurde an die Linkshänder unter den Joystickusern gedacht: Mittels eines Schalters an der Seite kann zwischen der rechten und der linken Taste gewählt werden. Der JS liegt sehr gut in der Hand und kann wahlweise auf den Tisch gestellt oder gehalten werden. Er ist recht zierlich, ließ jedoch keinerlei Nachteile in punkte Stabilität



Sony JS 55

erkennen. Lediglich an der Aufhängung der Steuereinheit auf dem Hebel waren nach einem Monat deutliche Abriebspuren zu erkennen. Mit der Steuerung selbst verhält es sich etwas eigenartig: Für Spiele, in denen weiträumige Lenkarbeit erledigt werden muß, wie z.B. Autorennen, ist der Sony wie geschaffen. Sollen jedoch präzise Anweisungen durchgeführt werden, ist schon eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl und Gewöhnung vonnöten. Der Steuerkopf ist dermaßen leichtgängig aufgehängt, daß ungewollte Lenkmanöver sich häufen.

ENDWERTUNG:

Eindeutiger „Sieger“ ist wohl der Competition Pro 5000, welcher in jeder Hinsicht überzeugen konnte und wirklich nichts zu wünschen übrig läßt. Es muß nun jeder selbst entscheiden, welcher Hebel seinen Ansprüchen entspricht, denn für bloße Ballerspiele genügt auch das billigste Modell aus dem nächsten Kaufhaus. Wer jedoch oft auf anspruchsvolleres Spielmaterial zurückgreift, der sollte sich ruhig den Pro 5000 leisten.

Torsten Seibt

VOKABEL- TRAINER: KEINE CHANCE FÜR DEN LATEIN- PAUKER!

Lernen Sie spielend Vokabeln mit Ihrem Computer. Egal welche Sprache, Ihr C 64 bringt sie Ihnen bei. Lassen Sie sich auf verschiedenste Arten abfragen, denn nur so kommen Sie zu einem Lernerfolg. Und Ihr Pauker hat keine Chance mehr, Sie zurückzustufen.

Da auf eine sprachspezifische Programmierung bewußt verzichtet wurde, eignet sich dieser Vokabelpauker für Schüler aller Klassenstufen und aller Sprachformen. Die Handhabung ist denkbar einfach und leicht verständlich, so daß auch Computereinlaien schnell Begeisterung an dieser effektiven Art zu lernen finden werden. (Lassen Sie doch einmal Ihr kleines Geschwisterlein an den C 64!) Der Lerneffekt stellt sich durch verschiedene Art ein:

1. Die Vokabeln müssen richtig in den Computer eingegeben werden, außerdem muß natürlich auch die richtige Bedeutung in Deutsch eingegeben werden.
2. Sie können sich auf zweierlei Art abfragen lassen.
 - a) Deutsch-Fremdsprache
 - b) Fremdsprache-Deutsch

Nach den einzelnen Fragen sagt Ihnen der Rechner, ob Sie richtig oder falsch geantwortet haben, bei einem Fehler gibt er Ihnen außerdem die richtige Lösung in Inverschrift an. Weiterhin wird während des ablaufenden Tests eine genaue Statistik über die bisher richtig bzw. falsch beantworteten Fragen geführt, die Sie ständig auf dem Bildschirm gezeigt bekommen. Auf diese Weise können Sie genau verfolgen, ob und in welchem Umfang Ihr Lernerfolg gestiegen ist.

Sollten Sie Wert auf genaueste Abfrage legen, ist auch dies möglich: Sie können entweder einem deutschen Begriff mehrere fremdsprachliche Bedeutungen, bzw. umgekehrt, geben, auch ist es möglich, mehrere Worte in einer Abfrage unterzubringen (z.B. „die Wand“).

Natürlich können Sie auch eine genaue Schreibweise in Groß- und Kleinschrift verwenden (mit der

>Shift<-Taste), so daß wirklich eine originalgetreue Lernmethode garantiert ist.

Der Verwendungszweck liegt bei diesem Programm stark auf dem täglichen Üben der neuen Vokabeln.

Sie sparen viel Papier mit Ihrem elektronischen Wörterbuch und haben,

Über die verschiedenen Unter-Menüpunkte können Sie alle notwendigen Arbeiten durchführen, um den größtmöglichen Erfolg mit Ihrem elektronischen Wörterbuch zu erreichen. Auch eine Druckerausgabe ist vorgesehen, so daß das Führen eines Vokabelheftes praktisch entfällt. Insgesamt können rund 35 KByte Daten bei der Verwendung eines C 64 und sogar rund 50 KByte bei Verwendung eines 128 PC bearbeitet werden.

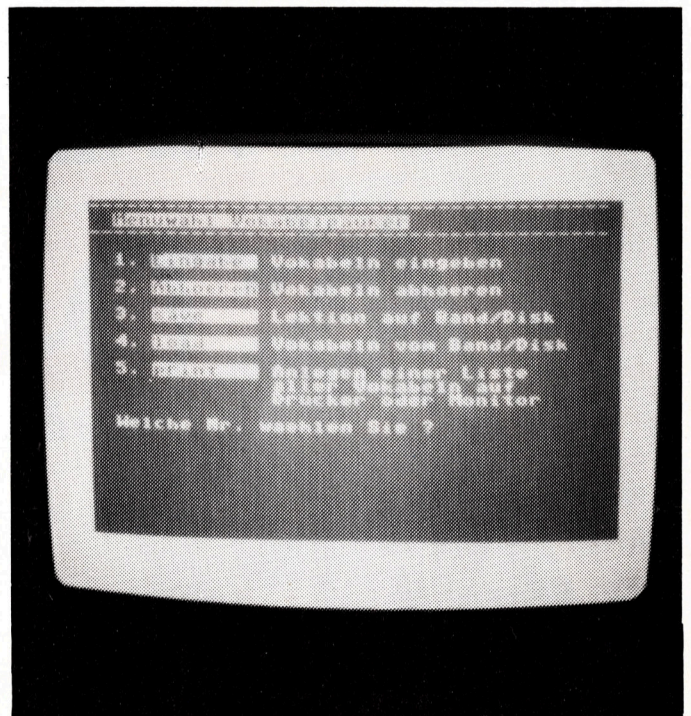
was das Wichtigste ist, einen Partner, der Sie genauestens und sehr gewissenhaft nach Ihrem Wissensstand abfragt. Ganz nebenbei lernen Sie natürlich auch noch die schnelle und perfekte Handhabung der Tastatur, was für späteres Eigenprogrammieren einen großen Vorteil darstellt. Im Hauptmenü erhalten Sie weiterhin die Möglichkeit, Ihre bestehende Liste zu erweitern, diese auf Disk

oder Kassette zu speichern und später wieder einzuladen.

Weiterhin ist es möglich, sich eine Liste der gesamten im Speicher befindlichen Vokabeln ausgeben zu lassen. Hierfür bietet sich entweder der Bildschirm an oder – falls vorhanden – der Drucker. In letztem Fall haben Sie also die Möglichkeit, sich das Führen eines Vokabelheftes für das entsprechende Sprachfach zu ersparen, denn Sie können, Schwarz auf Weiß, Ihren Lehrern die erfolgte Übung vorzeigen. Was aber einen noch gewichtigeren Vorteil ausmacht: Es gibt keine Schmierereien oder Schreibfehler mehr, die geschriebenen Vokabeln werden sauber in Listenform nebeneinander ausgedruckt. Beim Ausdruck besteht zusätzlich die Möglichkeit, diesen mit einem Arbeitstitel zu versehen, damit der Übersichtlichkeit und Ordnung rein gar nichts mehr im Wege steht.

Eine teilweise Befragung ist außerdem ebenfalls möglich; Sie können dies folgendermaßen erreichen:

Der Computer fragt Sie, ob Sie ganz von vorne abgefragt werden wollen.

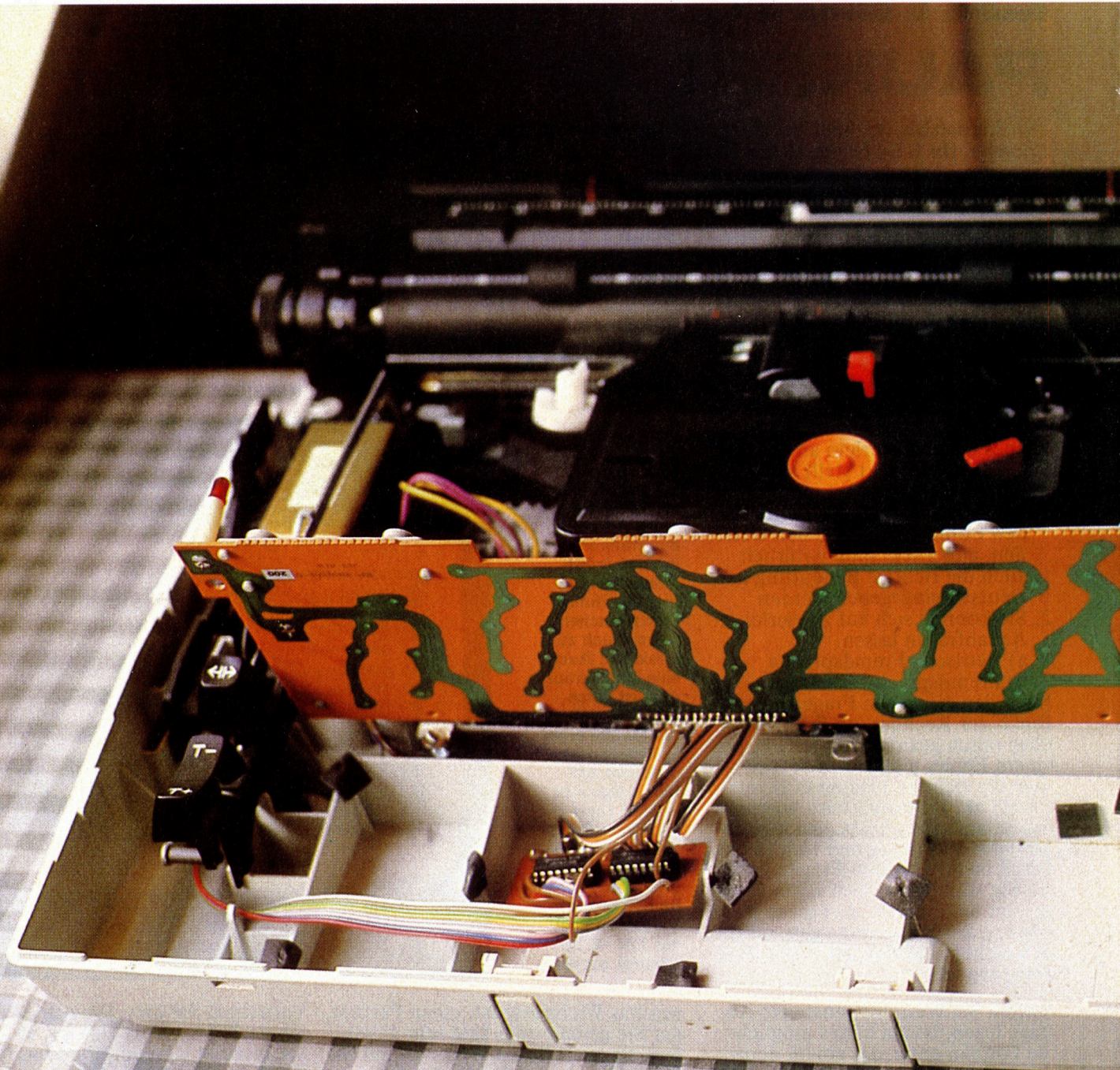


Verneinen Sie dies. Danach werden Sie nach dem Wort gefragt, ab dem Sie getestet werden möchten. Geben Sie dieses Wort (die fremdsprachliche Version) ein und beginnen Sie mit dem Test.

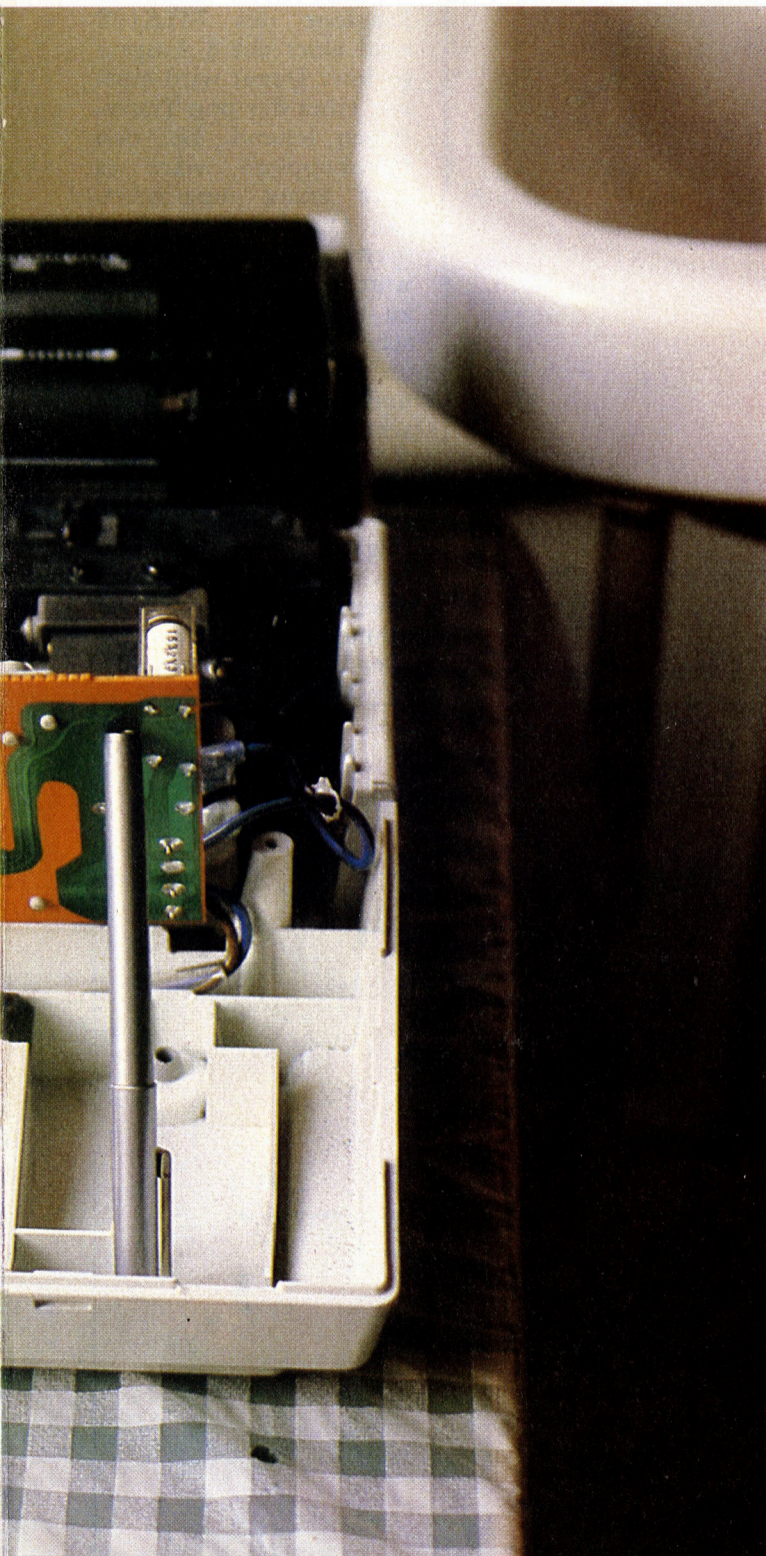
Wie Sie feststellen werden, stellt unser Vokabelpauker ein wirkliches Lernwerkzeug dar.

Ihre Noten werden es Ihnen beweisen!

SO KOPPELN SIE EIN NISCHE SCHREIBMA



E ELEKTRO- SCHINE AN DEN C64



Vor einigen Jahren kaufte ich mir meinen ersten Heimcomputer und wenig später eine Typenradschreibmaschine Marke Brother Electronic 8300. Damals war ich noch der Meinung, daß alle Schreibmaschinen schon einen Computeranschluß besitzen, und ein Interface sei nur ein mehradriges Kabel mit passenden Steckern. So war ich doch ein wenig erstaunt, als ich nirgendwo eine Buchse für einen Computeranschluß fand. Vielleicht war der Anschluß irgendwo innen auf der Platine und nur aus Kostengründen nicht nach außen geführt worden?

BIS HEUTE NICHTS GEFUNDEN

Nun, leider habe ich bis heute nichts gefunden. Dafür sah ich, daß von der Tastaturplatine 17 Leitungen in die Elektronik führen. Durch Drücken einer Taste werden immer nur zwei bestimmte Drähte verbunden, und wenn man bei eingeschalteter Schreibmaschine solch ein Drähtepaar mit einem Widerstand zwischen 0 und 1000 Ohm kurzschließt, wird ein Buchstabe gedruckt. Durch Probieren konnte so die ganze Tastaturmatrix entschlüsselt werden.

Dabei haben die Anschlüsse 1–8 ein positives,

die Drähte A–G ein negatives Potential. Eine Diode als Kurzschluß funktioniert also nur, wenn sie richtig herum gehalten wird.

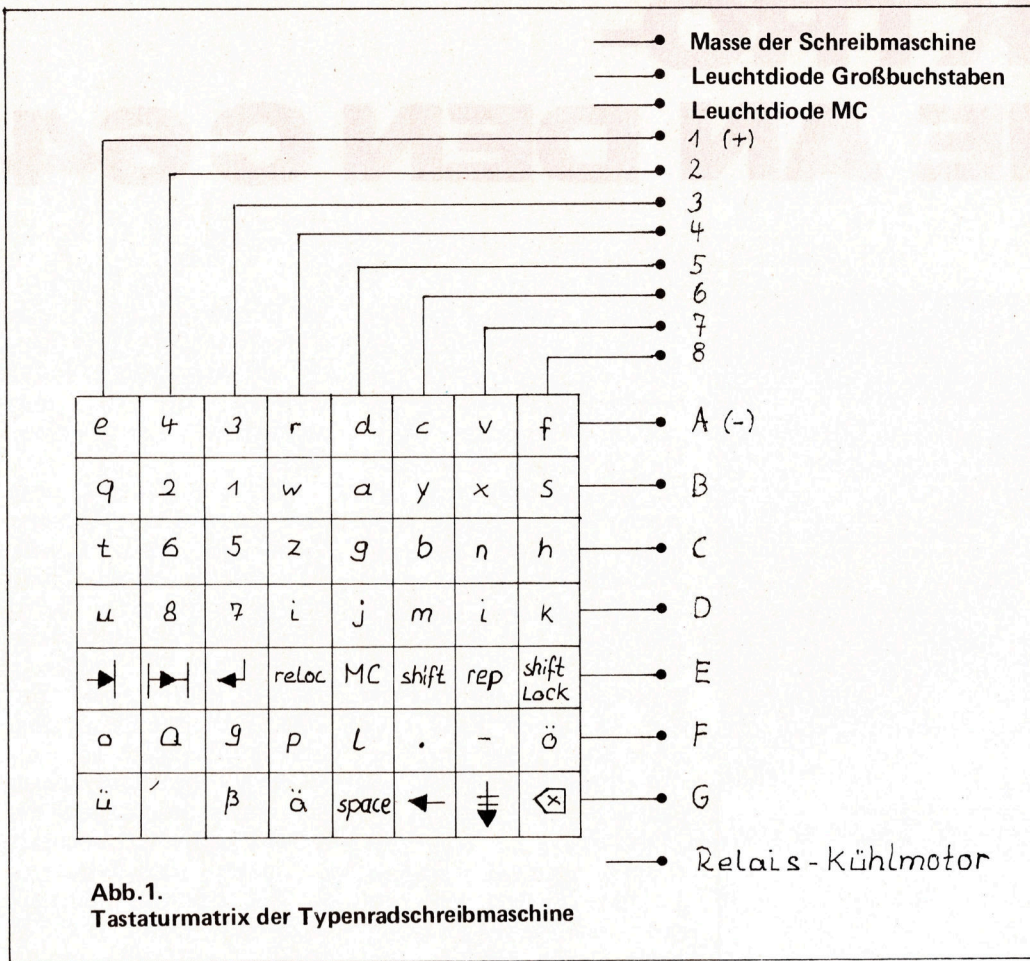
Um die Tastatur mit dem Computer ansteuern zu können, braucht man Schaltelemente, die ihren Innenwiderstand beim Anlegen einer Spannung erniedrigen. Geeignete Bauelemente sind der Transistor, das Relais und der Optokoppler. Im Falle eines npn-Transistors (bei einem pnp-Transistor ist es umgekehrt) werden z.B. die Anschlüsse 1 A der Tastatur kurzgeschlossen, wenn ein Bit am Userport high ist; es wird dann ein Buchstabe gedruckt. Ist das Bit low, dann sperrt der Transistor – kein Buchstabe wird gedruckt. Verwendet man ein Relais, so muß man noch einen Treiber, z.B. das IC 75469, zwischen-schalten, da der Userport nicht genug Strom liefert. Solche Miniinterfaces bringen natürlich noch nichts. Schließlich will man ja alle Buchstaben drucken können.

EINFACHE LÖSUNG

In Abb. 3 sehen Sie nun das fertig entwickelte Schaltbild. Die Schalter der oberen Reihe wurden hier mit pnp-Kleinsignaltransistoren realisiert. Für die anderen Schalter wurden Opto-

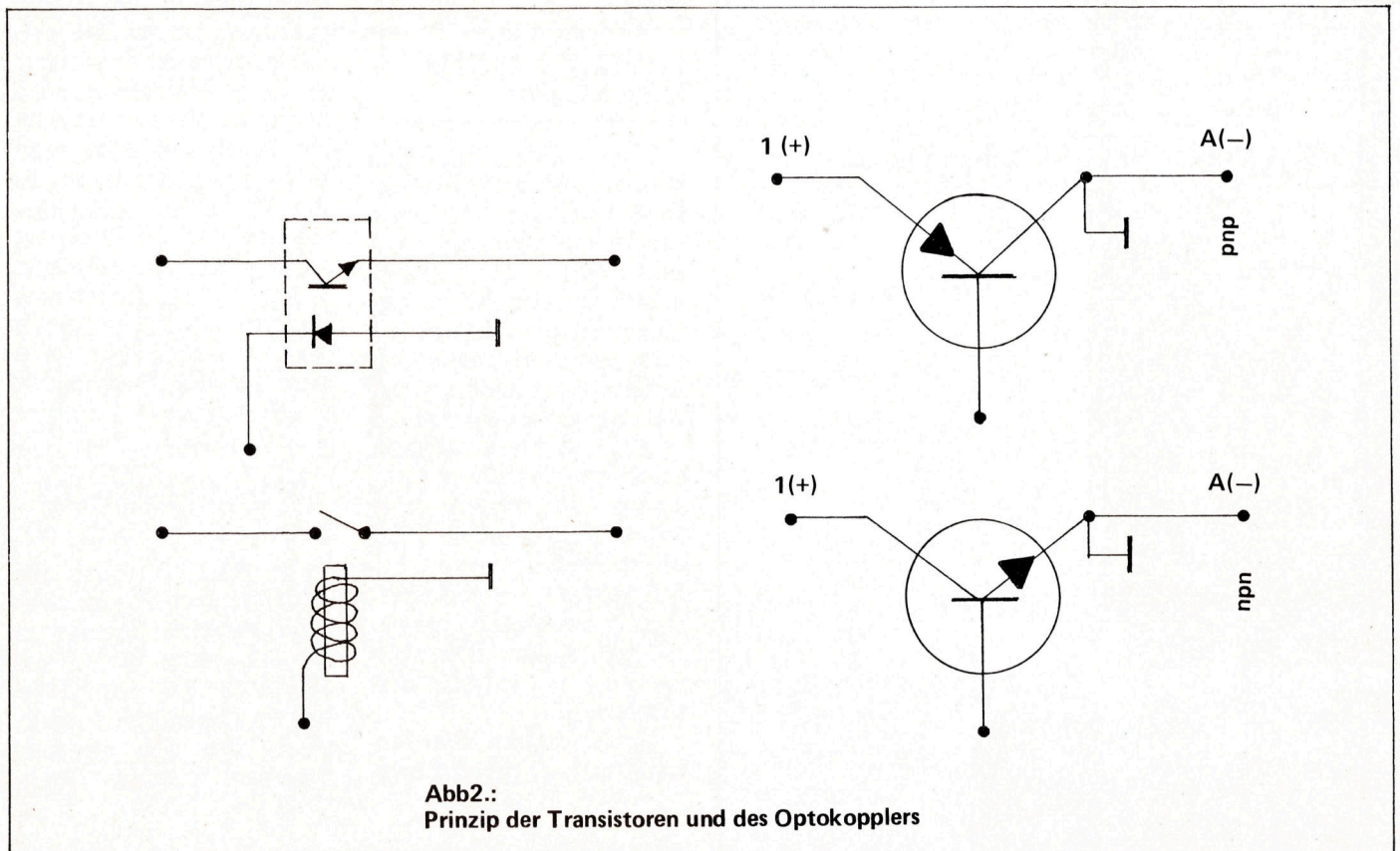
Klein, aber fein: das selbstgebaute Schreibmaschineninterface

TIPS & TRICKS



koppler IL74 genutzt. Durch die Verwendung von zwei 3 zu 8 Binärcodern (Demultiplexer) 74LS138 können die 15 Schalter mit nur 6 Bits des Userports angesteuert werden. Es funktioniert so: Durch Anlegen eines Bitmusters an die drei Eingänge des 74LS138 wird einer der 8 Ausgänge low. Damit wird auch nur einer der pnp-Transistoren leitend. Bei den Optokopplern wäre es aber genau umgekehrt. Ein Optokoppler würde sperren und alle anderen würden leiten. Um dies zu verhindern, sind zwischen die Ausgänge des unteren Demultiplexers und den Kopplern noch schaltet.

Das eben vorgestellte Interface ist zwar ganz gut – es konnte mit Erfolg bei der oben erwähnten Brother 8300 und bei einer Olympia Schreibmaschine eingesetzt werden – aber ziemlich aufwendig.

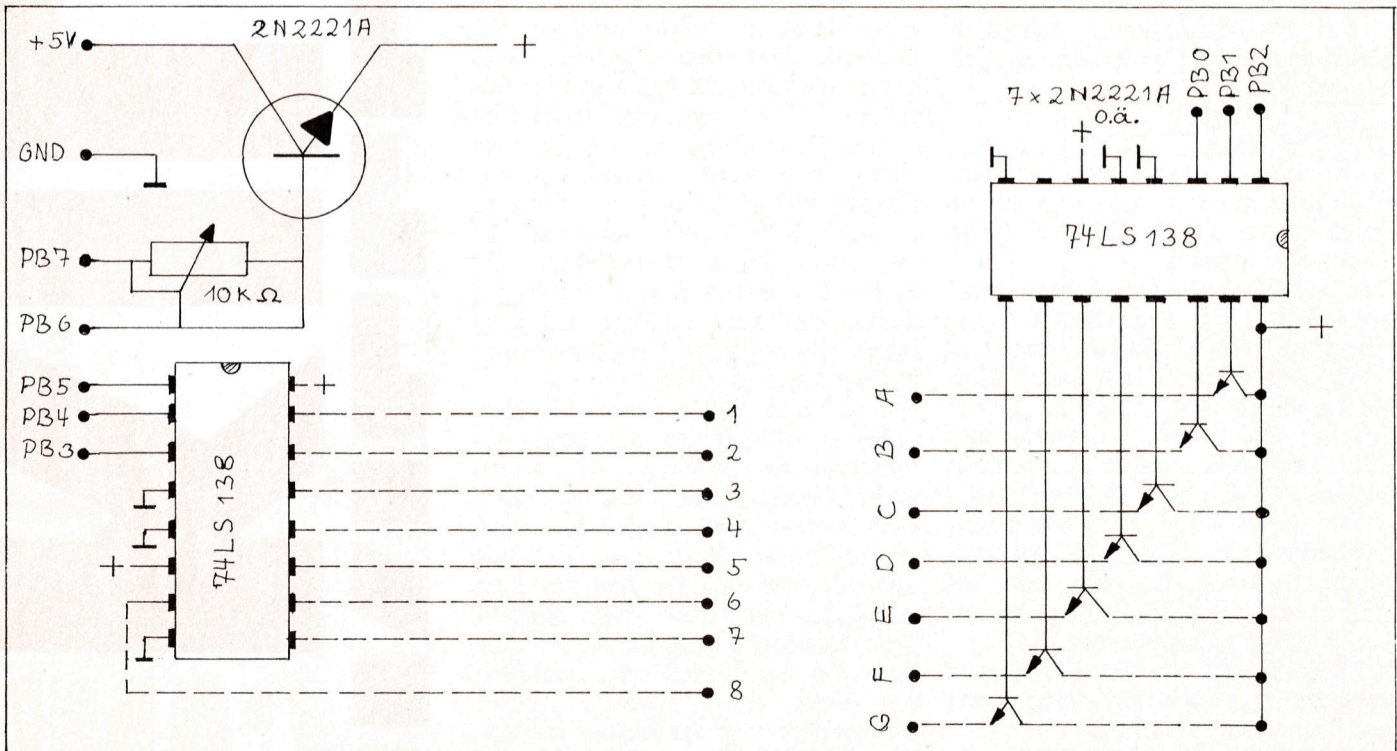
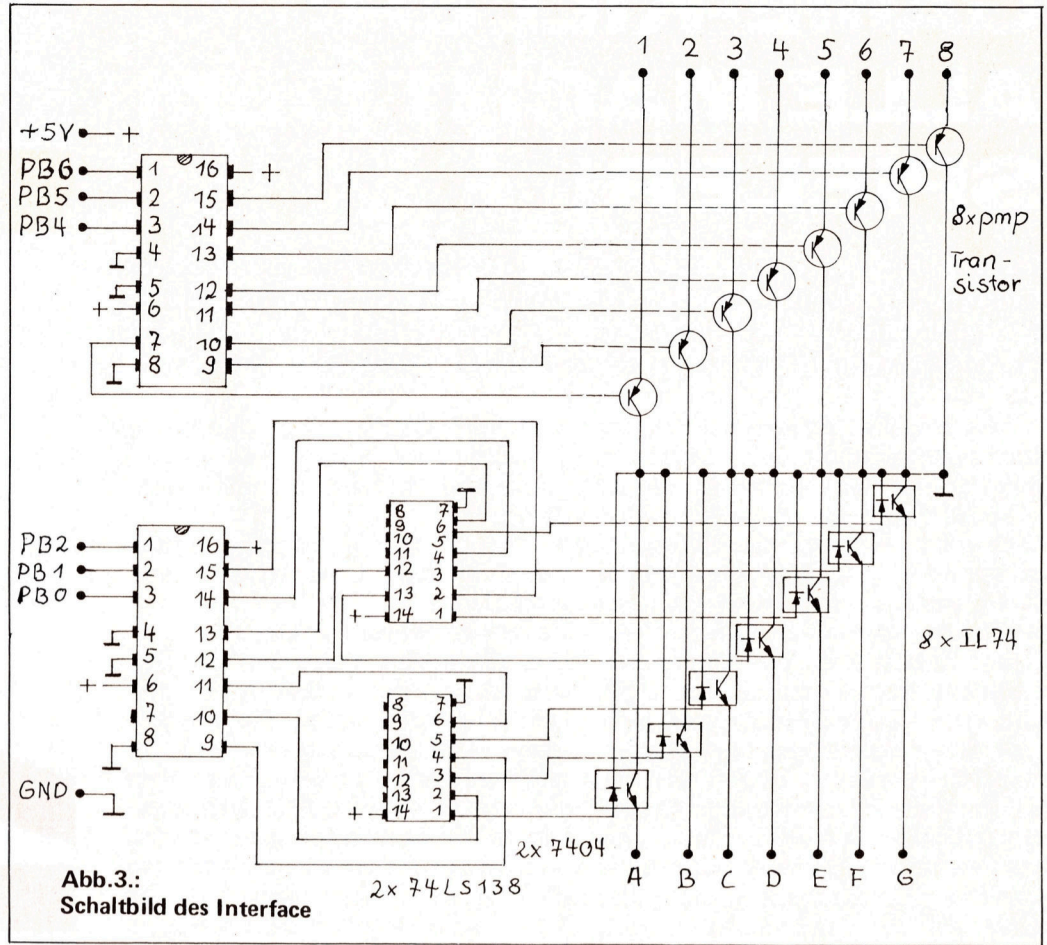


TIPS & TRICKS

Durch Probieren konnte jedoch noch eine simple Lösung entwickelt werden, die allerdings nur bei der Brother-Maschine funktionierte. Das Interface besteht nur aus zwei IC's 74LS138, 8 npn-Transistoren (zum Beispiel 2N2221A) und einem Trimmer von 10K. Über PB0 bis PB5 des Userports wird der zu druckende Buchstabe ausgewählt. PB6 und PB7 steuern einen Transistor an, der die gesamte Stromversorgung des Interface einstellt. Sind diese Bits auf low, so kann man die Tastatur der Schreibmaschine benutzen, als ob kein Interface vorhanden wäre.

Ein Beispiel:
poke56579,255 Daten-
richtungsregister
poke56577,32 32 ist der
Code für ein ‚e‘
poke56577,32+64+128

das ‚e‘ wird nun
gedruckt



Auf diese Art wäre es ein recht mühsames Unterfangen, einen ganzen

Brief zu poken – Entschuldigung – zu schreiben. Aus diesem Grunde

habe ich mir ein kleines Textverarbeitungsprogramm geschrieben.

GAME-KILLER: ALLE MACHT DEM SPIELER!

Mastertronic hat wieder zugeschlagen. Der neueste Gag des Softwarehauses ist ein Modul für den 64er, welches, in den Userport gesteckt, ein Spiel ohne Grenzen verspricht. Dieses Modul soll dafür sorgen, daß bei eingeladenen Spielen die jeweilige Spielfigur „unsterblich“ wird.

Was bisher in einigen Spielen nur über entsprechende Befehlsroutinen möglich war, macht nun das Modul „Game-Killer“ von Robtek im Vertrieb von Mastertronic allgemeingültig: Es wird in den User-Port des C 64 gesteckt und harrt dort der Aufgaben, die ihm bevorstehen. Nach Einschalten des Computers erscheint zuerst einmal das Titelbild des Game-Killers, untermalt von Computerklängen des Mastertronic-Spezialisten Rob Hubbard, welcher schon in diversen Mastertronic-Spielen bewiesen hat, daß sein Name mit höchster akustischer Qualität gleichzusetzen ist. Wer dann auf die Space-Taste drückt, erlebt schon gleich das erste Erstaunen: Unschuldig meldet sich das C 64 Titelbild, wie es eigentlich gleich nach dem Einschalten erscheinen sollte.

KLEINER ROTER KNOPF

Nun kann, egal von welchem Speichermedium, das eigentliche Spiel in gewohnter Art und Weise eingeladen werden.

Der Spielverlauf wird solange nicht beeinflusst, bis ein kleiner roter Knopf auf der Modulseite gedrückt wird: Damit ist Game-Killer aktiviert und nun dürfte eigentlich dem Spieler nichts mehr „passieren“. Hier allerdings mußte festgestellt werden, daß das Robtek-Modul nicht ganz den Versprechungen der beigelegten deutschen Beschreibung entsprach. Es gibt (laut Beschreibung) drei Möglichkeiten, um Game-Killer zu aktivieren:

1. Den Knopf an der Modulseite drücken: Alle Spritekollisionen werden damit ausgeschaltet.
2. Knopf drücken und gleichzeitig Joystick nach oben: Lediglich die Spritekollisionen des Gegners sind ausgeschaltet.

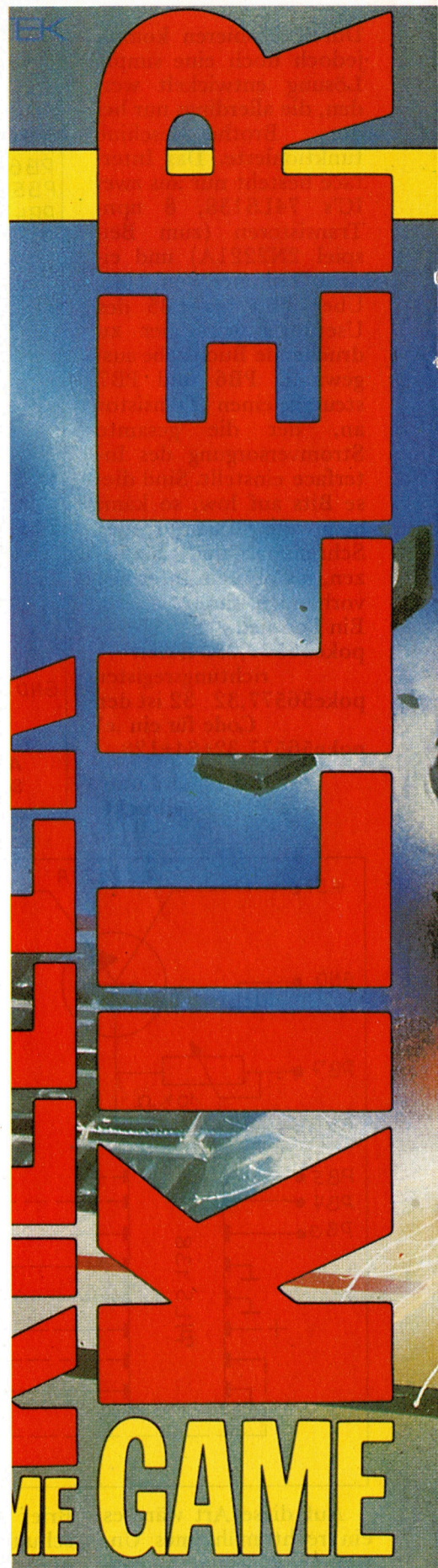
3. Knopf drücken und gleichzeitig Joystick nach unten: Die Hintergrund-Spritekollisionen sind deaktiviert.

4. Knopf und gleichzeitig Feuerknopf drücken: Game-Killer ist ausgeschaltet.

Zu den einzelnen Punkten:

Das allgemeine Aktivieren des Moduls mittels des seitlichen Knopfes geschieht problemlos, die versprochene Wirkung tritt ein. Will der spielbesessene Anwender nun aber die zweite Möglichkeit benutzen, wie es die Beschreibung verspricht, so muß er feststellen, daß sich die Wirkung in keinsten Weise von der ersten Schaltvariante unterscheidet. Davon, daß der Gegner zwar getroffen wird, der Spieler aber unverletzt bleibt, ist leider nichts zu bemerken, denn beide erfreuen sich bester Gesundheit, egal wer wen beschießt. Die Geschosse jedenfalls durchfliegen Gegner wie Spieler, als ob beide nicht vorhanden wären. Ebenso verhält es sich mit Variante 3, auch hier ist kein Unterschied zur ersten Stufe zu bemerken. Zu Punkt 4 wäre zu sagen, daß es im Testverlauf kein einziges Mal mißlang, Game-Killer während eines Spieles auszuschalten.

Und nun zur Praxis: Wir versuchten Gamekiller an den verschiedensten Spielen, welche bei einem Spiele-Freak wohl zu finden sein werden. Hier wurden die unterschiedlichsten Reaktionen im Spielverlauf erzeugt, Langeweile kam mit Sicherheit nicht auf. In „Impossible Mission“ beispielsweise funktionierte das Modul erst, nachdem der Held einen Raum betrat. Aktivierten wir das Modul bereits, wenn die Spielfigur noch auf einem Gang stand, so stürzte diese einfach durch sämtliche Böden hindurch und ward nie mehr gesehen. Bei be-



TEST



stimmten Schießspielen konnten einem die gegnerischen Kugeln zwar nichts mehr anhaben, die eigenen Geschosse allerdings kratzten den „Feind“ genau so wenig. Natürlich ist es auch noch möglich, daß Game-Killer bei einem bestimmten Spiel überhaupt nichts hilft, auch dies erlebten wir während des Testverlaufs beispielsweise bei „Fast Fire“. Nun gibt es aber Spiele, die (um sie zu beenden) auf Sprite-Kollisionen angewiesen sind, beispielsweise Grazy Kong, wo zum Erreichen des nächsten Levels eine Figur gerettet werden muß, und dies wird eben durch eine Spritekollision, sprich Berührung, erreicht. Daher ist es erforderlich, mitten im Spiel auf die oben beschriebene Weise Gamekiller auszuschaalten, um ins nächste Level zu gelangen, dies geschieht allerdings, wie gesagt, problemlos. Mit der Allgemeinverträglichkeit des Moduls gab es ebenfalls keine Probleme, jedwede Software vom Spiel über Textverarbeitungsprogramme bis hin zum Simons Basic blieben von der Anwesenheit Game-Killers im Modulschacht ungestört und funktionierten einwandfrei. So muß also festgestellt werden, daß dieses Modul trotz der etwas zu hoch gegriffenen euphorischen Begleittexte doch eine ansehnliche Wirkung erzeugt.

WER WILL NICHT DEN BESTEN FREUND SCHLAGEN

Abgesehen von der Tatsache, daß einige Spiele weiterhin resistent gegen jede Art von äußerer Beeinflussung des Spielergebnisses sind, kann Game-Killer dem Kaufinteressierten trotzdem empfohlen werden, da der Verkaufspreis von 69,— DM sicherlich nicht zu hoch gegriffen ist. Eine Auskunft bleibt die Beschreibung allerdings schuldig: Wozu das Modul eigentlich gut sein soll?

Nützlich erscheint es höchstens für die Verkäufer von Computerspielen, welche nun endlich vorführen können, was in ihren Produkten alles erreichbar ist. Oder aber für jene Spiele-Freaks, die endlich einmal den besten Freund schlagen wollen, welcher immer ein paar Punkte mehr erreicht. *T. Seibt*

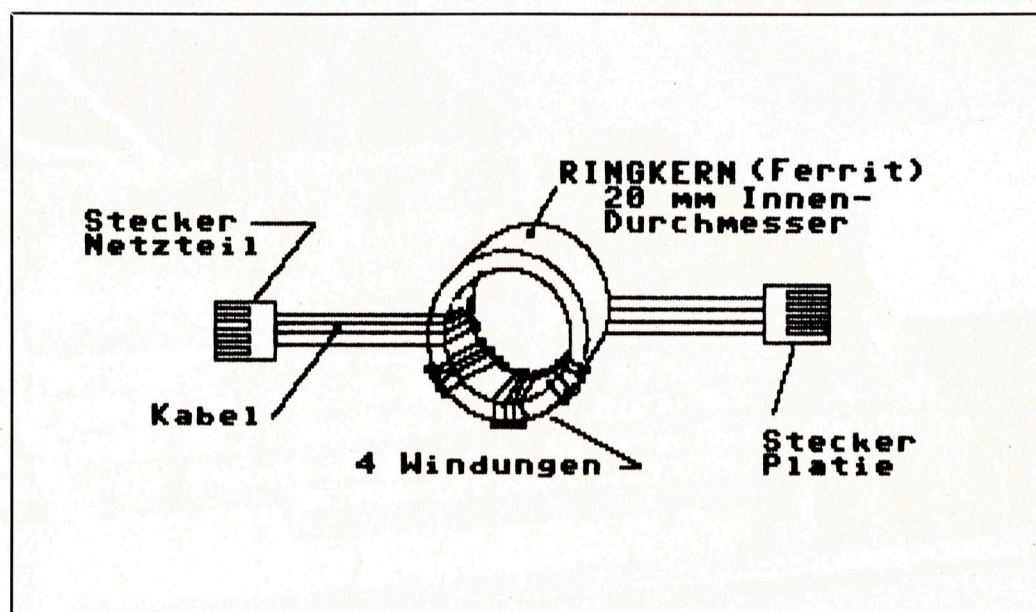
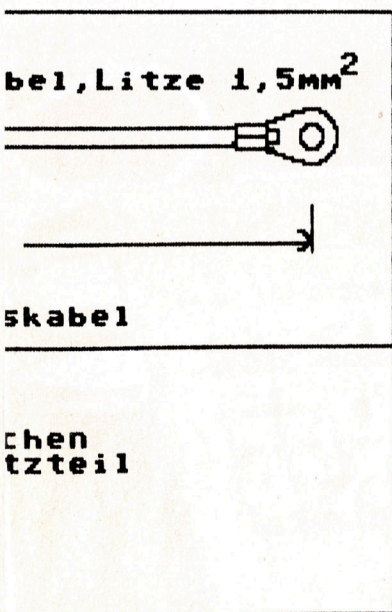
MODORE 1571

3333 Herz und einmal 2 Megahertz. Weiter waren noch Mischprodukte dieser Frequenzen bis weit über 500 Mhz sichtbar. Diese Produkte werden allerdings nicht vom Netzteil selber erzeugt, sondern von der hinten dranhängenden Elektronik. Was durch Abhängen des Netzteiles bewiesen wurde.

Wege nach draußen: 1. Kabel und 2. über den Luftweg. Den ersten Weg hat Commodore recht gut 'dicht' gemacht, da ist am Netzeingang (Netzstecker an der Floppy) ein wirkungsvoller Entstörfilter angebracht und auch die Datenleitungen sind mittels Ferritperlen und Entstörkondensatoren abgeblockt. Leider

bleche herausgestrichen haben. Ich bin mir sicher, daß die Techniker entsprechende Maßnahmen vorgesehen hatten. Also fertigen wir uns nach Bild 1 ein Blech an und schrauben dies mit ca. 4 mm langen und 2,5 mm Durchmesser großen Blechschrauben in den Deckel des Laufwerkes. Es sind da 4 Nocken mit

nicht mehr so gefährdet sind. Trotzdem sollten Sie sich einen anderen Ablagerungsort suchen, denn durch die notwendigen Lüftungsbohrungen kann immer noch etwas durch. Was ist schon perfekt? Eine weitere Hilfe zeigt Bild 3. Hier wird mit Hilfe eines Ferritringes eine Drossel gefertigt. Auf diesen Ring wird das



Hochfrequenzdrossel

Nachdem ich nun gesehen habe, was da so an Hochfrequenzmüll herumgeistert, war mir sofort klar, daß hier Entstörmaßnahmen auf elektronischem Wege zu aufwendig würden. Wenn solche Störungen also nicht oder nur mit ungerechtfertigtem Aufwand zu beseitigen sind, so sollte man wenigstens dafür sorgen, daß dieses Spektrum nicht nach außen dringt. Das haben auch die Commodore Konstrukteure erkannt und haben teilweise die Wege nach draußen 'dicht' gemacht. Es gibt zwei

ist der zweite Weg nicht so fürsorglich behandelt worden. Hier fehlt es an wirkungsvollen Abschirmmaßnahmen. Das trifft wohlgerne nur für die Laufwerke mit normalem Netzteil zu, die Geräte mit Schaltnetzteil sind zwar abgeschirmt, aber ... Woran es hier liegt, kann ich nicht sagen, da ich solche Laufwerke nicht besitze. Abhilfe muß man sich hier also selbst schaffen. Das haben wir sicherlich den Kaufleuten von Commodore zu verdanken, die eben Entstörmaßnahmen als zu teuer ansehen und so Abschirm-

Bohrung eingespritzt, dort paßt unser Blech genau drauf. Sie sollten auch noch ein Kabel nach Bild 2 mit an dieses Blech schrauben. Das andere Ende des Kabels schrauben Sie auf das Netzteil, wo das Erdungszeichen ist. Das Kabel dient dazu, um in dem Blech entstehende 'Wirbelströme' abzuleiten. Das Blech schirmt nicht nur die elektromagnetischen Störsignale ab, sondern auch rein magnetische Felder, die vom Netztrafo kommen. Das bewirkt, daß die Disketten, mal zufällig auf das Gerät gelegt,

vierpolige Kabel, welches vom Netzteil zur Controlerplatine geht, in mehreren Windungen aufgewickelt. Das Kabel ist auf ca. 30 cm zu verlängern. Mit dieser Maßnahme wird verhindert, daß der Hfmüll in das Netzteil gerät und dort für unnütze Belastung der Bauteile sorgt. Mit all diesen Maßnahmen sind zwar die Störungen nicht restlos beseitigt, aber sie sind um einiges schwächer geworden. Die Fernsehhabende dürften somit gerettet sein.

PB.

DFÜ: HACKEN MACHT



SPASS-DFÜ-LEXIKON!



Wenn man das erste Mal mit dem Medium Mailbox oder mit der Datenfernübertragung überhaupt in Verbindung kommt, wird man von der Vielzahl der Fachausdrücke regelrecht erschlagen. Da ist vom 24h Online-Betrieb mit ungerader Parity und zwei Stopbits die Rede, das Ganze natürlich vollduplex und mit einem Sysop, der als Host-computer einen C64 bearbeitet.

Mal Hand aufs Herz, kennen Sie alle Ausdrücke?? Wenn nicht, helfen wir Ihnen beim Durchforsten des DFÜ-Dschungels mit einem kleinen Lexikon.

Akustik-Koppler:

Gerät, um Daten zu empfangen oder zu senden. Die Daten werden in akustische Signale einer bestimmten Frequenz verwandelt.

Baudrate:

Geschwindigkeit, mit der Daten übertragen werden. In der Regel haben die handelsüblichen Terminalprogramme einstellbare Baudraten. Üblich sind 300 Baud (= 300 Bit pro Sekunde). Im internen Bereich, also der Übertragung zwischen zwei Computern, sind Baudraten von 9600 und mehr an der Tagesordnung.

BTX:

Abkürzung für „BildschirmText“. BTX ist ein Angebot der deutschen Bundespost. Zum Empfang der BTX-Daten benötigt man ein BTX-fähiges Fernsehgerät, sowie eine Tastatur bzw. einen Computer. Aus mehreren Zentralcomputern kann der BTX-Teilnehmer über das normale Telefonnetz sogenannte „Anbieterseiten“ abrufen. Dabei ist es möglich, Bestellungen oder Banküberweisungen via Fernsehgerät auszuführen. In der BRD hat sich BTX aufgrund relativ hoher Anschluß- und Betriebskosten noch nicht so recht durchsetzen können. Übrigens bietet Commodore ein BTX-Modul für den C 64er an, das alle nötigen Anschlüsse bereits beinhaltet.

SERVICE

Datenbits:

Anzahl der Bits eines Datenwortes, die für die Übertragung genutzt werden.

Datex-P:

Abkürzung für „DATa EXchange Paket“.
Das Datex-P Netz der DBP erfüllt zwei Funktionen. Zum einen realisiert es den Datenaustausch zwischen Anbietern, Teilnehmern und den Post-Computern im BTX-System, zum anderen dient es als Übermittlungsnetz für In- und Auslandsgespräche mittels Akustik-Koppler oder Modem. In letzterem Fall werden die Daten in einer Paketvermittlungsstelle (kein „anfaßbares“ Paket!) gesammelt und in einer sogenannten virtuellen Leitung an den Empfänger geschickt. Das „Datenpaket“ wird dabei auf eine bestehende Leitung aufmoduliert, ohne daß die Informationen miteinander kollidieren. Der Vorteil besteht darin, daß erst bei einer ausreichenden Datenmenge die Leitung hergestellt wird. Vorher entstehen dem Benutzer kaum Kosten. Eine Übertragung von 5000 Bytes nach Amerika kosten mit Datex-P 2,60 DM, regulär mit Modem oder Koppler rund das Dreifache. Allerdings benötigt man für Datex-P eine Anwendernummer (NUI, siehe dort).

Down-Loading:

Laden eines Programm-Files aus einer Mailbox in den Pufferspeicher des Terminalprogrammes.

GILB

Im Hackerjargon die Bezeichnung für die deutsche Bundespost.

Host-Computer:

Computer, auf dem eine Mailbox oder eine Datenbank installiert ist.

Mailbox:

Wörtlich übersetzt ist eine Mailbox ein Briefkasten. Im Zeitalter der Computer ist eine Mailbox eine Einrichtung, in der verschiedene Benutzer Nachrichten hinterlassen oder herauslesen können. Die Benutzung einer Mailbox ist kostenlos (außer den Fernsprechtarifen natürlich). Normalerweise kann man als Gast in jede Mailbox „eindringen“, es gibt aber auch Boxen, die nur Mitglieder in das System lassen.

Modem:

Abkürzung für „MODulator/DEModulator“.
Ein Modem wandelt Computersigna-

le in akustische Signale um, die dann direkt, also ohne den Umweg über einen Akustik-Koppler, in das Telefonnetz eingespeist werden.

NUI:

Network User Identifikation. Zu deutsch: Benutzererkennung. Die NUI wird im Datex-P-Verkehr benötigt, um eine Zugangsberechtigung zum Zentralcomputer zu bekommen. Die NUI wird von der Post vergeben und kostet im Mo-

Rechts sehen Sie einen Originalauszug aus einer Mailbox, einschließlich aller Rechtschreibfehler der Benutzer. Wie man lesen kann, ist gerade deswegen ein heftiger Streit mit dem „Sysop“ entbrannt.

MAILBOXEN IM SÜDDEUTSCHEN RAUM:

Nummer	Name	Betriebszeit	Parameter
09363/5329	Mailhouse	19-9 h	
0911/574160	Smurf-o-Box	18-14 h	
0911/334927	UBN	17-12 h	
089/939088	Irata	22-7 h	
089/837023	HDS-Mailbox	24 h	8N2
089/831288	Lauche & Maas		
089/8120338	ACM-Box(Sperrz. 17-18)	24 h	7N1
089/7931332	Phoenix(Sperrz. 17-18)	24 h	8N1
089/596422	Tedas 1	24 h	8N1
089/598423	Tedas 2	24 h	8N1
089/482716	Abakus	Mo-Sa 20-24 h So nach Absprache	
089/4489220	Spion-Box	22-7 h	
089/392289	Hitech-jr.		
089/23730	Uni Muenchen		
089/156829	Komet	21-7 h	
0831/69330	GES/Graf		
0791/42919	Microsoft		
07331/82607	Black Box	20-7 h, So 24 h	
07232/81278	E.I.S.		
0721/685010	M.C.S. Karlsruhe		
07 191/86163	Infonet		
07191/85784	Sputnik	21-6 h	
07191/62753	Coloss	21-5.30 h	8N2
0711/519008	Norsak		
0711/461032	PFM	19-6 h	
07031/278296	Elias	17.30-22 h	8N1
069/835039	IBM-PC	Mo-Fr 19-21.30 h	
069/816787	Tecos	20-6 h	
069/726527	FIB		
069/724516	Freak Box	18-23 h	
069/6638191	Combo	24 h	
069/557844	Uni Frankfurt	24 h	
069/494201	CIACS(Bit Frankfurt/AUGE)	19-6 h	
069/466783	Control Data	24 h	
06826/6344	Hobby-C II	19-23 h	
06826/2244	Mailbox Saarland		
06826/6234	Hobby-C I	15-19 h	
06343/6291	CCC-Box		
06403/72861	Freak Box	21-6 h	
06187/25828	Thor	24 h	
06181/48884	Otis	24 h	
06154/51433	Decates	24 h	
06136/87887	Datos (Apple Club)	19-23 h	
06102/51775	Lammy Mailbox		
06081/9677	Taunus Mailbox	15-7 h	

Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Weitere Telefonnummern, auch von Auslandsmailboxen, finden Sie in der Mailbox des C64-Anwenderclubs München sowie in den Boxen Tedas 1 und Tedas 2.

SERVICE

Bitte <RETURN> druecken :

Willkommen in der

A C M - Box

(7N1)

Es ist So,17.11.1985 15:44:11 Uhr

Du bist der 6462. Anrufer !

** 00 Hauptmenue **

10 Allgemeine Infos
20 Club-Infos
30 Oeffentliche Mail
40 Private Mail
50 Software - Box
60 * Anbieterseiten *
80 Sysop - Funktionen
90 Verschiedenes
'bye' Ende der Verbindung
'time' Login-/Restzeit

t=(00:00:24) =>30

** 30 Oeffentl. Mail **

1 Kontakte
2 Biete/Suche
3 Tip's + Tricks
4 Veranstaltungen
5 News (allgemein)
6 Neueste Eintraege
7 Fragenkatalog
8 Frage-/Antwortmodus
9 B.H.P.-News
00 Hauptmenue
'bye' Ende der Verbindung
'time' Login-/Restzeit

t=(00:00:38) =>6

Absender: Gerhard (2081)
Betreff: Sys-Tutor
Datum/Zeit: Fr,15.11.1985 17:23:51 Uhr

Also der sogenannte systutor mit seiner Rechthaberei geht mir nz schoen auf die Nerven. Ich hatte jedenfalls keine Probleme, die Mail von James zu verstehen, und darauf kommts ja wohl an. Wir brauchen keinen oberchlaunen Rechtschreiblehrer, der alle Mails nachkorrigiert !!!!!!!
MfG

Gerhard

Absender: (Gast)
Betreff: Punter-10
Datum/Zeit: Do,14.11.1985 13:33:41 Uhr

Wer kann mir dieses Commodore (?) Protokoll erklaren ??? E

I L T !!!
Joerg (2045)

Absender: james (Gast)
Betreff: sys tutor
Datum/Zeit: Sa,09.11.1985 20:48:14 Uhr

sehr geehrter sys tutor ich weiss nicht ob du diesen nachricht bekommst aber eins muss ich dir noch sagen naemlich das ich an deine intelignz verzweifile du koentest nicht darauf kommen das ich auslaender sein koennte und schlecht tippen koennte. wie willst du denn ueberhaupt mit ein amerikanische tastatur deutsche rechtschreibung erzielen .rechtschreibung ist eigentlich fur nicht intelligenten geschaffen damit sie und auch DU es ohne viele geistige anstrengung kapierst.
bzw.kapieren
GOOD FUCKING JAMES

Absender: BOB (2173)
Betreff: English speaking
Datum/Zeit: Fr,08.11.1985 23:19:06 Uhr

Hello, Ralph!
I read Your message and, please forgive, I'm not so used in speaking (writting) English, but I'm interested in Your residence. I'm living in Bobingen -so I do not defense

--- Abbruch der Funktion ---

nat 15,- DM Gebuhr. In Hackerkreisen sind NUP's mit den zugehoerigen Paßwörtern eine sehr gesuchte Sache, ermöglichen sie doch den Zugriff auf ein System auf Kosten anderer.

□ Parity:

Bei der Übertragung von Daten wird jedem Byte ein Paritätsbit hinzugefügt, und zwar so, daß die Summe aller Bits (also 0 und 1) entweder gerade oder ungerade wird. Dazu ein Beispiel:

Übertragener Code: 01001101. Die Summe ist 4. Bei gerader Parität wird eine 0, bei ungerader Parität eine 1 hinzugefügt. Wird keine Parität verlangt, unterbleibt das Hinzufügen des zusätzlichen Bits.

□ Stopbits:

Nach einer bestimmten Anzahl von Datenbits wird ein Stopbit gesendet, das dem Empfänger das Ende des Datensatzes mitteilt. Manche Mailboxen verlangen sogar zwei Stopbits.

□ Sysop:

Abkürzung für „SYSTEM OPERATOR“. Der Sysop überwacht die ordnungsgemäße Funktion der Mailbox und ist bei Fehlern der Ansprechpartner für die Benutzer.

□ Vollduplex:

Im Vollduplex-Betrieb werden die Daten vom empfangenden Computer an den sendenden Computer zurückgeschickt. Stimmen sie überein, wird das nächste Byte gesendet, ansonsten werden die Daten wiederholt. Vorteil dieser Betriebsart ist, daß beide Computer gleichzeitig senden und empfangen können. Das Gegenteil ist der Halbduplex-Betrieb, bei dem immer nur ein Computer sendet, während der andere empfängt.

□ Zeitlimit:

In vielen Mailboxen ist eine Zeitbegrenzung vorhanden, damit die Box nicht von einem Benutzer „belagert“ wird. Bei Erreichen des Zeitlimits wird die Verbindung automatisch unterbrochen.

Noch ein Wort zur allgemein üblichen Form der Parameterangabe. Wenn Sie folgendes lesen:

7N1

bedeutet das: Die Mailbox erwartet 7 Datenbits, 1 Stopbit und keine Parität. Stellen Sie Ihr Terminalprogramm entsprechend ein. Nur dann ist ein einwandfreier Empfang gewährleistet.

(js)

QUAL STATT WAHL: 40/80 ZEICHEN

Zu den vielgepriesenen Vorzügen des 128ers gehört die wahlweise Nutzung von 40 oder 80 Zeichen. Doch dies geschieht zum Leidwesen des Anwenders und zur überschwenglichen Freude der Zubehörindustrie über zwei verschiedene Monitorausgänge. Damit hat diese wieder einmal mehr die Möglichkeit, an Commodores Konstruktionen Geld zu verdienen.

Harsche Worte sind hier leider unumgänglich. Erneut ist die optimale Nutzung eines Commodore Gerätes nur über Umwege zu realisieren. Als Beispiel sei hier nur das 1541 Laufwerk genannt, im Prinzip naher Verwandter der großen Megabyte-Flitzer der 4*** und 8*** Rechner, einigen vielleicht noch vom Informatikunterricht an den Schulen bekannt. Alleine an diesem absichtlich gedrosselten Laufwerk verdienen sich einige Anbieter mit ihren Tuning-Kits eine goldene Nase und beweisen, daß es doch schneller geht. Oder das 2.0er Basic, ebenfalls beim C64. Wohl kaum ein ernsthafter Anwender, der auf seinem 64er nicht nur spielen wollte, ist um den Kauf von Zusatzsprachen wie Exbasic oder andere gekommen. Oder die geradezu schizophrenen Mini-Steckerchen an den C 16/116/Plus 4-Rechnern, welche es nicht ermöglichen, die Peripheriegeräte von den anderen Commodore Home-Computern zu verwenden, ohne Geld für Adapter ausgeben zu müssen. Seltsam ist es auf alle Fälle, daß sich die Anwender dies gefallen lassen. Der C 64 wird verkauft wie nie, die Ladenkassen für Kabel, Stecker und Adapter klingeln besonders seit dem Vorstoß der 3.5er-Modelle unaufhörlich. Und dann der 128er. Als Personal Computer offeriert, mit dem besten Basic seit Commodores Gründung ausgestattet (bis Amiga kam), mit *end-*

lich halbwegs erträglichen Disketten-Zugriffszeiten, mit deutscher DIN-Tastatur, und und und. Die Vorzüge dürften wohl hinreichend bekannt sein. Aber dann die Crux: Sie wollen auf ein und demselben Monitor 40 oder 80 Zeichen darstellen? Vorausgesetzt, Sie sind kein Elektrofachmann, laufen Sie erst einmal in das nächste Fachgeschäft für Computer und hoffen, daß das dortige Lager gut sortiert ist und diverse Verbindungskabel bereit hält. Denn egal, ob Sie jetzt einen Monitor nur mit Cinch-Buchsen besitzen oder ein Luxusmodell mit diversesten Eingängen, Geld müssen Sie auf jeden Fall locker machen. Je nach Monitor haben Sie zwei Möglichkeiten, dieses loszuwerden:

1. Sie entscheiden sich für ein Kombikabel mit Schalter und Cinch-Ende.
 2. Sie kaufen zwei verschiedene Kabel für RGBI und Video-Aus- und Eingänge.
- Preislich liegen beide Varianten auf dem selben Level, ca. 50 DM, je nach Geschäft. Hier nun ein Vergleich der beiden Möglichkeiten:

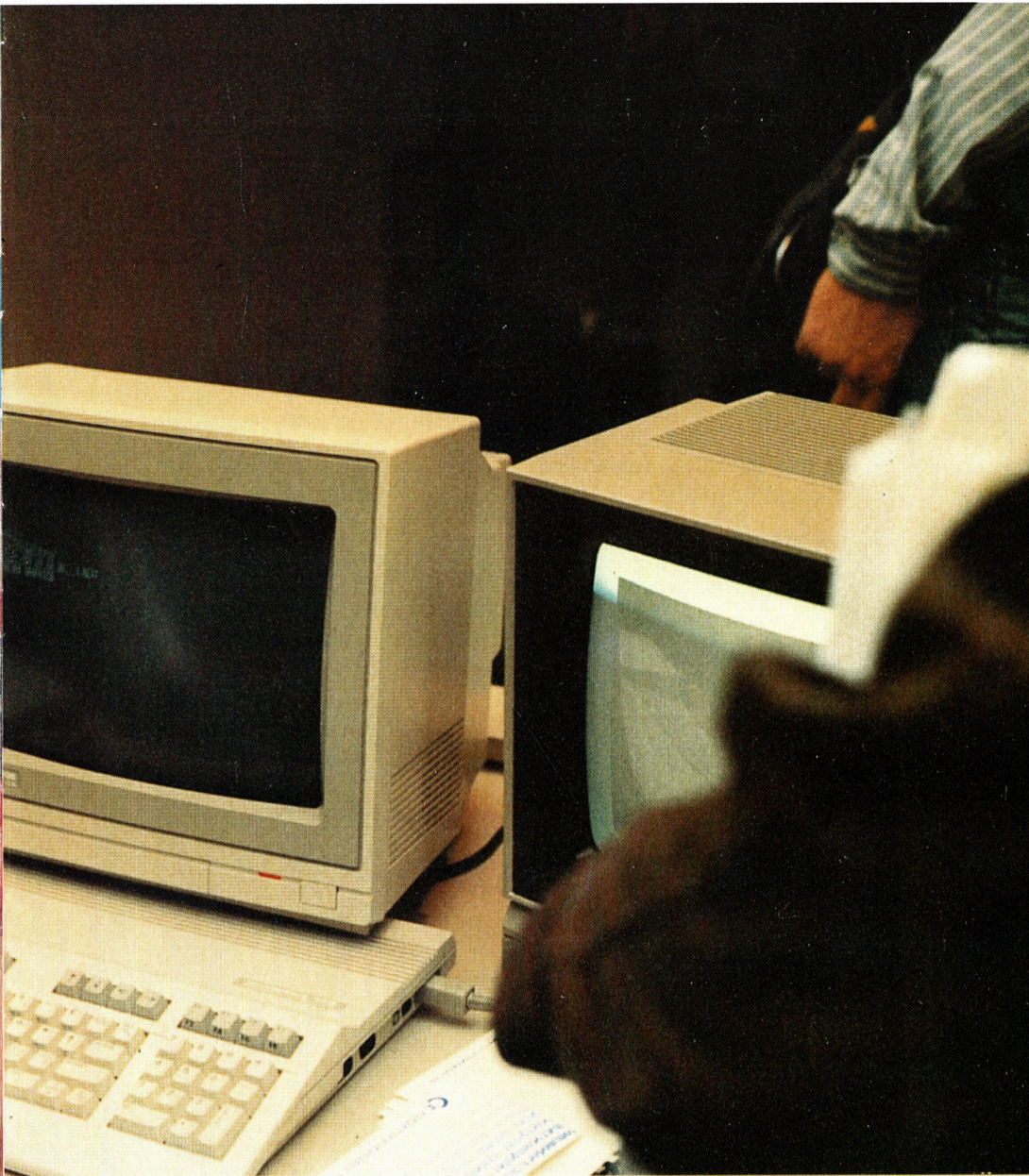
DAS KOMBI-KABEL

Es wird gleichzeitig mit dem RGB und Video-Ausgang des 128ers verbunden. Hintendran sitzt eine mehr oder minder voluminöse Box (meistens etwas größer, damit man wenigstens etwas Optik



für sein Geld erhält), welche lediglich einen kleinen Schalter beherbergt. Mit diesem kann nun zwischen 40- und 80-Zeichendarstellung gewählt werden. Dies sollte besser im jeweils ausgeschalteten Zustand von Monitor und Rechner erfolgen, um die beiden Video-Controller nicht zu sehr durcheinander zu bringen und vorzeitig zu lynchen. Voraussetzung hierfür ist ein Grün- oder Bernsteinmonitor (denn mit dieser Version ist keine Farbübertragung möglich), welcher lediglich über die inzwischen zur Norm avancier-

ten Cinch-Anschlüsse verfügen muß. Vorteile: Geringere Abmessungen des Monitors gegenüber einer Farbausführung, billiger als ein Monitor mit mehreren Eingängen, kompakte Kabelführung, da lediglich ein Kabel in den Monitor läuft, Tonwiedergabe auch im 80-Zeichenmodus. Nachteile: Durch die verwendeten Mikroschalter zum Wechseln zwischen der Bildschirmbreite neigen diese Kabel zum Kurzschluß, welcher leicht zum Kollaps eines der beiden Controller führt (meist derjenige für 40 Zeichen, kostet ca. 60 DM).



Abhilfe schaffen da selbst eingelötete, stabilere Schalter, die in den über- großen Boxen mehr als genug Platz finden.

Diese Box ist auch ein Nachteil der schaltbaren Version, denn so ein Gehäuse will ja irgendwo befestigt, sprich untergebracht werden.

Für Besitzer von Monitoren nur mit Cinch-Eingang leider die einzige Alternative.

ZWEI VERSCHIEDENE KABEL

Unbedingt zu empfehlen für die Besitzer von Farb-

monitoren, welche zwischen CVBS und RGB umgeschaltet werden können und logischerweise auch diese Eingänge besitzen. Die Gefahr des Mordes an einem Videocontroller ist nicht gegeben, außerdem kann die Umschaltung auch bei eingeschaltetem Gerät vorgenommen werden, was die Simulation von zwei Bildschirmen ermöglicht.

Leider kann der Monitor im 80-Zeichen-Modus keine Tonsignale des 40er-Kanals erhalten.

Letztendlich ist es Frage des Geschmacks sowie des verwendeten Bild-

schirms, auf welche Weise der Anwender die Elektroindustrie subventioniert.

FÜR COMMODORE HABEN DIE 128-BESITZER VIEL GELD! SIE SOLLEN ZWEI MONITORE KAUFEN!

Warum allerdings von Commodore vorgeschrieben wird, diesen Umweg bei einem modernen Computer zu beschreiten, ist schleierhaft. Im Handbuch empfehlen die Autoren dann auch noch allen Ernstes, man solle sich zwei Monitore vor den Rechner stellen (Kapitel 4-8, erweiterte Bildschirmfunktionen). Das kommt wohl

lediglich für den in Frage, der einen zu großen Arbeitstisch besitzt und für den Komplettausbau seiner Anlage samt zwei Monitoren bereits soviel hinblättern will, wie der komplette PC 10 von Commodore kostet. Die wesentlich angenehmere Lösung stellt doch wohl das Umschalten per Software, also mit einem einzigen Befehl, wie es sich ausgerechnet Commodore von anderen Anbietern (z.B. MSX) vorexerzieren lassen muß. Mit `>ESCAPE X<` läßt sich zwar zwischen den beiden Darstellungen hin- und herspringen, aber leider nur über den Umweg von zwei verschiedenen Aus- bzw. Eingängen. Auch die Definition von Arbeitsfenstern mit dem

SCHON ETWAS SELTSAM!

WINDOW-Befehl ist leicht möglich, interessiert jedoch den angeschlossenen Bildschirm für seine Darstellungsbreite überhaupt nicht. Schon etwas seltsam für einen "Personal Computer", Commodore beweist doch mit seinen PCs und dem AMIGA, daß es auch anders geht. Vielleicht wäre *dies* die Lösung: Diejenigen bei Commodore, welche für die Entwicklung von neuen Modellen verantwortlich zeichnen, bräuchten bloß einmal in die Entwicklungsabteilung eine Tür nebenan zu sehen. Vielleicht würden dann nicht mehr so viele, selbständige Brötchen gebacken, wie es bisher der Fall war. Ein erster Schritt ist ja wenigstens mit der Auf- bzw. Abwärtskompatibilität des 3.5er Basic der Kleinen von Commodore zum 7.0er des PC 128 und umgekehrt getan. Aber so lange der 128 er gekauft wird, wird wohl auch kein Entwickler an die Verbesserung des Bildschirm-Mankos denken. Eben Commodore ...

Torsten Seibt

ADVENTURE: JOHN BEND- ÜBERNEHMEN SIE!

John Bend – übernehmen Sie! So lautet die Anweisung, welcher Sie in diesem Adventure um dunkle politische Geschäfte und machtlüsterne Diktatoren Folge zu leisten haben. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg, um dieses Abenteuer überleben zu können!

Ziel dieses Adventures ist es, einen bösen Diktator mit seiner Weltvernichtungsmaschine daran zu hindern, diese in Betrieb zu nehmen und alles Leben auf der Erde zu vernichten. Es gilt, diese Maschine zu finden und zu zerstören. Wie bei jedem Adventure werden hierfür diverse Gegenstände (welche wir natürlich nicht verraten), benötigt, die es in vielen Bildern zu finden gilt.

Das Wort "Bild" kommt uns dabei leicht über die Lippen, denn jede der Aktionen John Bends ist von einer schönen Grafik eindrucksvoll in Szene gesetzt. Zusätzliche Informationen werden durch den Untertext gegeben.

Natürlich versteht John Bend Sie nur, wenn Sie deutsch mit ihm reden, außerdem werden auch die Anweisungen und Beschreibungen in deutscher Sprache gegeben.

Auf dem Weg zum Erfolg warten allerlei Gefahren auf Sie, auf die Sie wahrscheinlich erst nach einigen Durchgängen richtig reagieren werden – doch dies ist ja auch der Sinn und Zweck eines Adventures.

Ein weiterer Punkt wurde bei John Bend ganz professionell verwirklicht:

Wenn der Computer mit "Was nun" nach der aktuellen Anweisung fragt, geben Sie lediglich "Save" ein. Mit diesem Befehl wird das Spiel mit dem derzeitigen Stand abgespeichert. Genau so einfach erreichen Sie auch das Weiterspielen eines gespeicherten Programmes:

Geben Sie nach der "Was nun"-Frage einfach "Load" ein, der gespeicherte Spielstand wird eingeladen!

Nun eine Liste der Verben, die John Bend versteht, außerdem eine Aufzählung sämtlicher Gegenstände, welche Sie in den verschiedenen Bildern finden können.

John Bend, übernehmen Sie!

Richtungsangaben können wie folgt abgekürzt werden:

N = Norden
W = Westen
OB = Oben

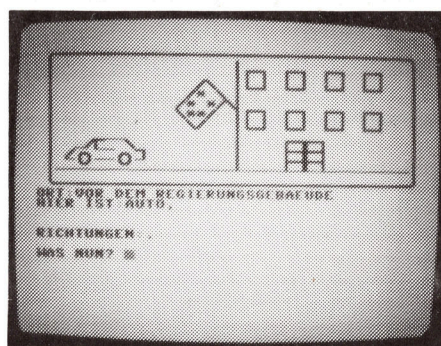
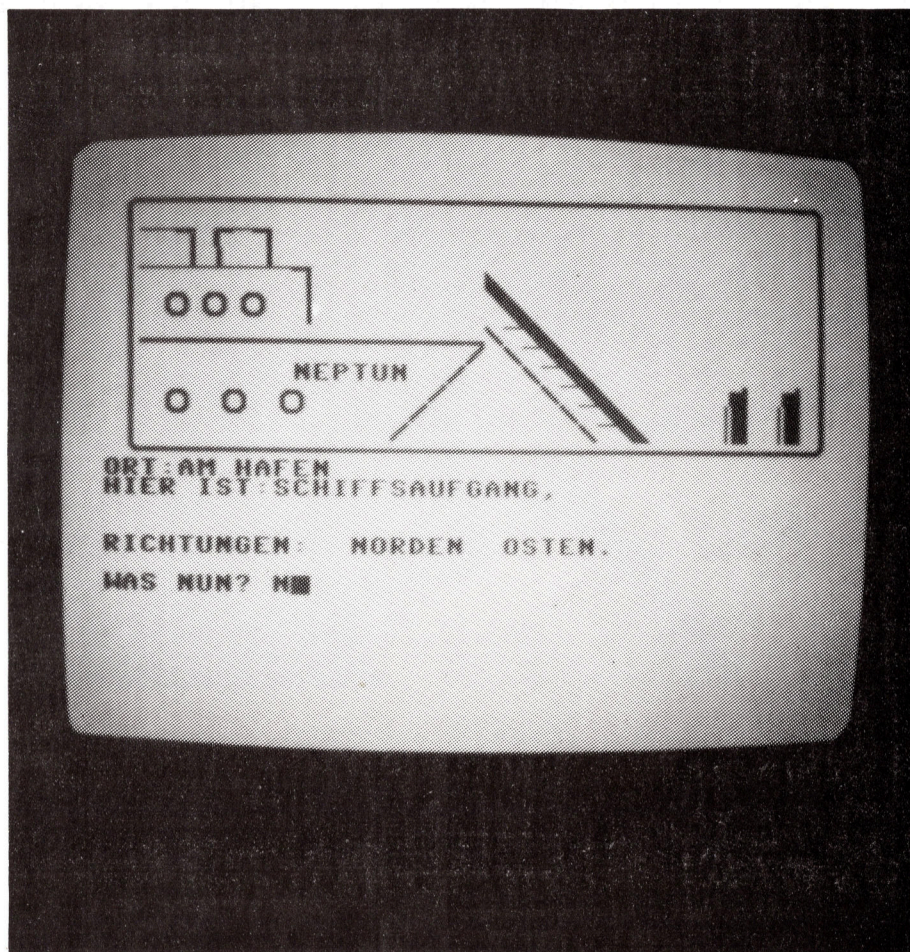
S = Süden
O = Osten
U = Unten

Befehlswörter:

untersuche / nimm / benutze /
betrete / wirf / gehe / klettere /
öffne / lies

Gegenstände:

auto / päckchen / schiffsaufgang /
aktentasche / rettungsring / brief /
flugzeug / rettungsboot / pistole /
hubschrauber / strickleiter / seil /
segelboot / pfad / vorhängeschloß /
brechstange / nichts besonderes /
dynamit / zettel / elektronengehirn /
technische anlagen / haifisch /
schroffe felsen / falltür / nichts



besonderes / zwei wachposten /
sprengladung / treppe nach unten
Nur nicht den Mut verlieren, wenn
es beim ersten Mal nicht klappt.
Der Versuche und Möglichkeiten
sind gar viele.

Diana & Harald Beiler

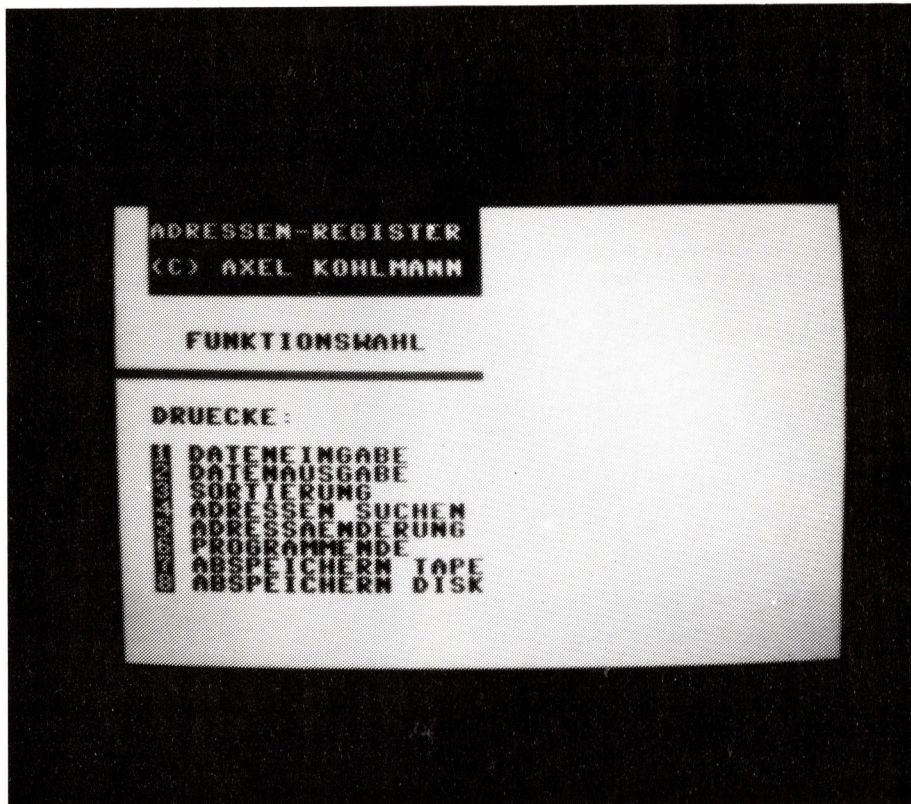
Das Adventure wartet mit gelungener Grafik auf, wie unsere Bildschirmfotos zeigen

VERWECHSELT MIR DIE FREUNDIN NICHT!

Sie kennen das Problem: „Wo hab ich denn bloß die Adresse von ...“ oder „Wie war jetzt die Telefonnummer ...“ Entgehen Sie diesen peinlichen und nervenaufreibenden Problemen mit unserem Adressenprogramm. Endlich ordentliche Daten, keine losen Zettel mehr, alles sauber und gut verstaut!

Hier haben Sie ein hervorragendes und übersichtliches Werkzeug in Händen, dessen Fassungsvermögen nur durch den Arbeitsspeicher Ihres Rechners begrenzt ist!

dieser Art nämlich werden Ihre Daten gespeichert, so daß auch nach einem Programmabbruch keine wertvolle Adresse verloren geht. Wie Sie bei dieser Erläuterung viel-



Die Eingabe ist denkbar einfach: Geben Sie sämtliche Daten, welche Sie für wichtig halten, ein. Hierbei ist zu beachten, daß Angaben, welche als einzelne Daten zu behandeln sind, durch einen Querstrich voneinander getrennt werden müssen. Bestätigen Sie Ihre Eingabe, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß diese richtig sind, durch Drücken der >Return<-Taste. Sobald Sie dieses durchgeführt haben, sehen Sie direkt am Bildschirm (quasi live), wie der Rechner Ihre Angaben in eine Datenzeile umwandelt und diese an das bestehende Programm anhängt. In

leicht schon bemerkt haben, bietet unser Adressprogramm einen unübersehbaren Vorteil: Sie sind nicht an starre Formen gebunden, welche Ihnen die Dateneingabe vorschreiben, sondern können Ihr eigenes Format zur Eingabe verwenden. Dies birgt für Sie die Möglichkeit, auch mehr einzugeben als nur starre persönliche Daten. So können Sie beispielsweise einen kleinen Begleittext eingeben, Telefonnummern hinzuzufügen oder den Geburtstag der betreffenden Person mit aufnehmen. Beachten Sie hierbei, daß bei jeder Trennung durch einen Querstrich bei einer

späteren Auflistung der Daten eine neue Zeile begonnen wird. Eine Trennung ist daher erst sinnvoll, wenn mit einem neuen Sachgebiet gearbeitet wird. Natürlich kann unser Programm noch mehr: Sie brauchen sich nicht die Mühe zu machen, sämtliche Adressen nach den von Ihnen gewünschten Kriterien zu sortieren. Dies erledigt das Programm für Sie! Hierfür ist es jedoch nötig, daß Sie bei sämtlichen Eingaben diejenigen Daten an erster Stelle setzen, welche das Sortierkriterium stellen.

Nach dieser ersten Stelle der Eingaben verfährt auch die Suchfunktion, denn wollen Sie einen bestimmten Datensatz herausuchen, genügt lediglich die Angabe der ersten Dateneingabe der betreffenden Datei. Auch eine Gesamtausgabe der vorhandenen Daten ist im Programm vorgesehen. Diese können Sie nach Wahl des entsprechenden Untermenüpunktes entweder auf dem Bildschirm oder, falls vorhanden, auf einem Drucker ausgeben lassen. Bei der Wahl des Bildschirms als Ausgabegerät können Sie durch Tastendruck weiterblättern, auf diese Art können Sie einzelne Datensätze beliebig lange auf Ihrem Monitor verweilen lassen, um beispielsweise einen Anruf zu tätigen.

DATENSICHERUNG GANZ EINFACH

Ihre Daten können Sie auf einfachste Weise auf ein beliebiges Speichermedium (Diskette oder Kassette) bringen:

Beenden Sie das Programm an beliebiger (!) Stelle mittels der RUN/Stop-Taste und speichern Sie das **komplette** Programm in gewohnter Weise auf den betreffenden Datenträger ab. Die Daten sind somit gesichert und bei späteren Aufrufen jederzeit verfügbar.

Der Vorteil dieser Methode liegt klar auf der Hand: Sie benötigen kein spezielles Medium, von welchem nach Programmstart die einzelnen Adressen nachgeladen werden müssen. Dies spart sehr viel Zeit.

Weiterhin ist es möglich, das gesamte Programm mit den gespeicherten Adressen an Freunde weiterzugeben, welche ebenfalls einen C 64 ihr Eigen nennen. So können Sie sich die Arbeit teilen, Adressen tauschen und wiederum viel Zeit sparen. Zu guter Letzt: Auch auf einem VC 20 läuft dieses Programm, denn vielleicht hat irgendeiner Ihrer Bekannten auch noch solch einen Rechner zu Hause stehen . . .

DIE SPIELEWELLE FÜR DEN 128 ROLLT!

Altbekannt sind diese Spiele durchaus, so läßt zumindestens der Titel vermuten. „The last V 8“ wurde von uns bereits vor einigen Monaten einem Test unterzogen, „Kickstart“, wurde erst vor kurzem auch für den kleinen Commodore, den C 16, herausgebracht. Ein großer Schriftzug auf dem Cover macht allerdings unmißverständlich klar, daß es sich hier um ein Produkt nur für den 128er handelt. Sollte sich dieser Trend fortsetzen, dürften wohl rosige Zeiten für die Spiele-Freaks mit dem Mini-PC angebrochen sein. Denn trotz der mittlerweile hervorragenden Qualität der C 64-Spiele sind die Benutzer eines 128ers ziemlich verwöhnt. Verwöhnt von vergleichsweise fixen Diskettenaktionen, von vielfacher Speicherleistung und, und ...

LAST V8 – AUF DEM 128 NOCH BESSER

Die Scheu vor derartigen Adaptionen seitens der Softwar-Hersteller ist jedenfalls ziemlich unbegründet, vergleicht man zum Beispiel Mastertronic's 128er-Spiel „Last V 8“ mit dem Original für den C 64. 64er-User verweisen ja all zu gern auf die Möglichkeiten der Sound- und Grafikprogrammierung, die auf dem altbewährten Rechner bekanntermaßen Hervorragendes leistet. Doch nun stellt auch der 128er sein unerwartetes Können unter Beweis, es mußten in dieser Hinsicht keine Kompromisse eingegangen werden. Ganz im Gegenteil, die 128er-Versionen wurden sogar erweitert!

Die 128er-Besitzer, welche auch ab und zu ein kleines Spielchen wagen wollten, mußten bislang meist auf den 64er-Modus zurückgreifen und eines der unzähligen Softwareprodukte für den C 64 verwenden. Dies soll nun ein Ende haben, seit neuestem bietet Mastertronic altbewährte Spiele in Neuauflage speziell für den 128 PC an.



Hervorragend gelungen sind beispielsweise die Sound-Variationen des „Last V 8“. Diese wurden im Hinblick auf das C 64-Vorbild noch um einige Features erweitert, lediglich die auf dem Titelbild gelobte „Voice-Synthese“ kam einmal mehr etwas mager weg. Weiterhin wurde eine zusätzliche Option geschaffen, die im Original nicht vorhanden ist: Bevor der Spieler auf der Erdoberfläche sein fahre-

risches Können unter Beweis stellen kann, muß zuerst auf dem Mars ein Parcours abgefahren werden. Dessen Grafik ist vielleicht sogar noch ein bißchen besser als das 64er-Vorbild, bei den übrigen Bildern ist kein Unterschied zu bemerken. Einziges Manko dieses ansonsten hervorragenden Produktes bleibt die Steuerung. Diese ist immer noch so gewöhnungsbedürftig und wird wohl den größten

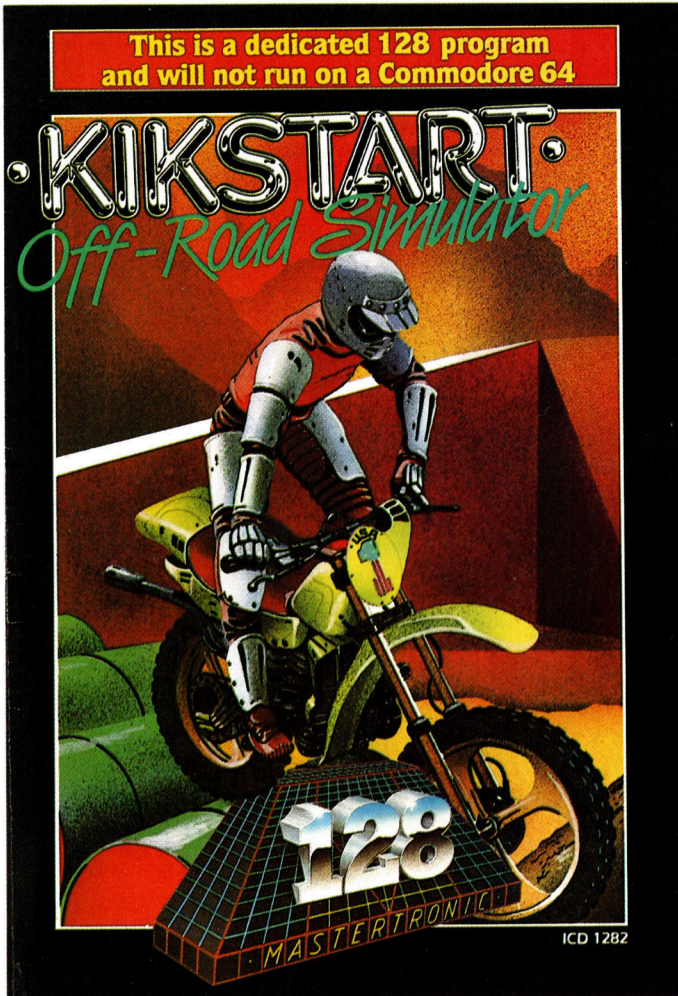
Hemmschuh für Rekord-Punkte darstellen.

KICKSTART: AUF DEM MOTO-CROSS-TRIP

Ein Rezept gegen Einsamkeit bietet das Spiel „Kickstart“, denn es können zwei Spieler teilnehmen. Vorab gesagt stellt dies auch die sinnvolle Variante dar, denn der Computer als Spielpartner stellt sich als recht lahmer Geselle heraus.

ZWEI BILDSCHIRMHÄLFTEN

Sinn des Spieles ist es, mit einem Motorrad allerlei gewagte Sprünge und Hindernis-Überquerungen vorzunehmen. Dies geschieht per Joystick. Es sind „Wheelies“, Sprünge und normale Fahrt in beliebiger Geschwindigkeit möglich. Jedes Hindernis verlangt andere Fahrweise, so daß bis zu einiger Eingewöhnung die Spielfigur in herrlich anzusehender Weise durch die Luft wirbelt und etwas verduzt liegen bleibt. Die Grafik besteht aus zwei Bildschirmhälften, in denen die beiden Fahrer samt dem Kurs, den sie zu bewältigen haben, in Seitenansicht gezeigt werden. Dazu erhält der Fahrer Auskunft über die Fahrzeit, bereits bewältigte Strecken werden in einer Tabelle mit den dazugehörigen Zeiten angezeigt. Nun zu der eingangs erwähnten Feststellung über die Lahmheit des Computers als Rennpartner. Dieser zeigt sich recht uneinsichtig und stürzt mit schöner Regelmäßigkeit genau über dasselbe Hindernis wie immer. Nach zwei Stunden Übung kann man den Rechner schon gewaltig abziehen, so sind in einer Runde Vorsprünge von über zehn Sekunden keine Selten-



heit. Reizvoll wird es erst, wenn ein Gegenspieler aus Fleisch und Blut vorhanden ist, der gleichermaßen seine Maschine über den Kurs bewegt.

Also eher etwas für diejenigen, die sich nicht immer alleine ein Ballerspiel nach dem anderen „reinziehen“ wollen.

Torsten Seibt

MURDER ON THE MISSISSIPPI

Activision, den Spiele-Freaks wohl hinlänglich bekannt, wartet mit einer neuen Variante der allgemeinen „Adventure-Wut“ auf, die derzeit unter den deutschen Commodore-Eignern grassiert. Erstens wird das Krimi-Adventure „Murder on the Mississippi“ ab sofort in der deutschen Übersetzung angeboten.

Zweitens stellt dieses Spiel zweifellos eine neue Gattung auf dem Softwaremarkt dar. Und drittens kommt aus dem Hause Activision die erfreuliche Meldung, daß künftig alle amerikanischen Spiele eine Übersetzung erfahren werden.

Diese Übersetzungsmeldung wird allerdings durch einen kleinen Wermetropfen getrübt.

Denn Spielesoftware aus dem vereinigten Königreich, sprich aus England, wird auch wei-

terhin in der Originalsprache die deutschen Ladentische bevölkern.

DAS SPIEL:

„Murder on the Mississippi“, so lautet der Titel des Extraklasse-Adventures aus dem Hause Activision. Ziel ist es, auf einem Raddampfer der Jahrhundertwende einen Mordfall aufzuklären. Hierzu müssen, nach alter Agatha Christie-Mannier, Fakten gesammelt, Mitreisende verhört und Beweise gefunden werden. Entgegen herkömmlichen Adventures wurde hier eine neue Lösung praktiziert: Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert, eine ganze Auswahl von Texten steht für die Lösung der Aufgabe bereit. In der oberen Bildschirmhälfte werden die beiden Hauptfiguren, der Detektiv Sir Foxworth und sein Diener Regis, gezeigt, diese kön-

nen mit dem Joystick auf den drei Decks des Schiffs umhergesteuert werden.

Die Animation hierbei ist recht gut gelungen, denn auf diese Weise kann sich der Adventure-Spieler sehr leicht in die Lage seiner Spielfiguren versetzen. Es können verschiedene Kabinen aufgesucht werden, welche unter anderem auch von den Passagieren bewohnt werden. Einer dieser Passagiere muß der Mörder sein. So gilt es, Räume zu durchsuchen, Indizien und Beweise zu sammeln. Die Passagiere können nach einem vorgegebenen Muster verhört werden. Hat der Detektiv irgendwelche Gegenstände gefunden, kann er diese in seiner Kabine in einem Mini-Labor untersuchen und vergleichen. So kann er zum Beispiel feststellen, daß ein gefundenes Geschloß zu einem Revolver paßt, den eine

Die Abenteuer des Sir Charles Foxworth



Das Original
in deutscher Sprache
...auch auf dem
Bildschirm!

Passagierin versteckt hatte. Auf dem Weg zum Erfolg lauern natürlich einige Hindernisse auf den wißbegierigen Detektiv. So gibt es ziemlich baufällige Kabinen, die bei falscher Handlungsweise das vorzeitige Ableben der Hauptfigur zur Folge haben. Entweder bricht diese durch den Boden und sich das Genick, als Variante stehen noch herabstürzende Balken parat, die dem armen Detektiv auf das streßgeplagte Hirn knallen. Gemeinerweise fallen diese aber nicht immer sofort herab, sondern erst nach mehrmaligem Betreten der Kabine. In einem anderen Fall trachtet ein tieffliegendes Messer dem Helden nach dem Leben, nur schnelle Reaktion hilft da weiter. Als zusätzlichen Hemmschuh hat der Detektiv nur drei Tage Zeit, um dem Mörder auf die Schliche zu kommen, ansonsten wird er von

den Passagieren ziemlich unsanft über Bord befördert. Den Ablauf eines Arbeitstages bekommt der Spieler durch die Meldung signalisiert, daß die beiden Figuren nun zu schlafen wünschen. Hierzu sind diese in ihre eigenen Kabine zu führen, wo sie auch (nach einigen mehr oder weniger interessanten Bettgesprächen) prompt einschlafen. Nun zu den weniger erfreulichen Aspekten, die uns während des Testverlaufes auffielen: Es ist ratsam, öfters mittels der eingebauten Routine den aktuellen Spielstand zwischenzuspeichern. Dies ist zwar ziemlich zeitraubend, erfüllt aber spätestens dann seinen Zweck, wenn das Spiel abstürzt. Dies passierte leider mehrere Male, während unseres Testes, im schlimmsten Fall gingen die gesammelten Notizen verloren. Etwas umständlich gerät das Spiel, wenn es um verschlossene Kabinen geht. Hier benötigt der Detek-

tiv die Genehmigung des Kapitäns, damit ein Bordmechaniker diese öffnen kann. Sinnloserweise muß nun die Spielfigur für jede zu öffnende Tür wieder in den Maschinenraum auf dem untersten Deck laufen und den Mechaniker bitten, die betreffende Tür zu öffnen. Dies ist besonders zeitaufwendig, wenn ausgerechnet eine Tür des Oberdecks geöffnet werden muß. Traurig ist es, daß bei den Verhören der Passagiere pro abgegebenem Statement nur eine Zeile an Notizen angefertigt werden kann. Dieser Mangel dürfte wohl aus Speichergründen bestehen. Außerdem ist es nur möglich, die Notizen aus einzelnen Wörtern anzufertigen, die die Passagiere in ihrem Verhör von sich geben, eigene Ergänzungen über die Tastatur sind nicht möglich. Überhaupt geriet durch die beschriebene Steuerung das Spiel für ein Adventure etwas zu starr. Es ist nicht möglich, ei-

gene Texteingaben vorzunehmen, nur die vorgegebenen Fragen und Tätigkeiten können ausgeführt werden. Es ist zum Beispiel nicht möglich, einen Verdächtigen konkret nach seiner Erklärung für einen ziemlich gewichtigen Beweis zu befragen.

FAZIT:

Zweifellos ist „Murder on the Mississippi“ ein schönes und abwechslungsreiches Spiel. Durch die bewegte Grafikanimation sind neue Dimensionen im Textadventure erreicht worden. Auch die Steuerung per Joystick ist sehr viel angenehmer als die Eingabe über Tastatur. Störend sind lediglich die von uns genannten negativen Punkte, dies dürfte dem wahren Krimi-Freak aber den Spaß an diesem sonst sehr gelungenen Spiel nicht vermiesen können.

Torsten Seibt

COMMODORE UND STAR ZEIGEN SICH WOHLTÄTIG

Groß war die Freude in der Helen-Keller-Schule für Praktisch Bildbare, Oberursel bei Frankfurt. Auf eine Initiative der Mitarbeiter von Star Micro-nics hin kam die Schule nun in den Besitz einer Computeranlage. Bei einer Betriebstombola der Firma gesammeltes Geld sollte einem sinnvollen Zweck zugeführt werden. So entschloß sich die Eschborner Star-Mannschaft, die Helen-Keller-Schule mit einer Computerspende zu unterstützen. Als dies den Geschäftsleitungen von Commodore und Star Micro-nics zu Ohren kam, stockten diese das Präsent spon-



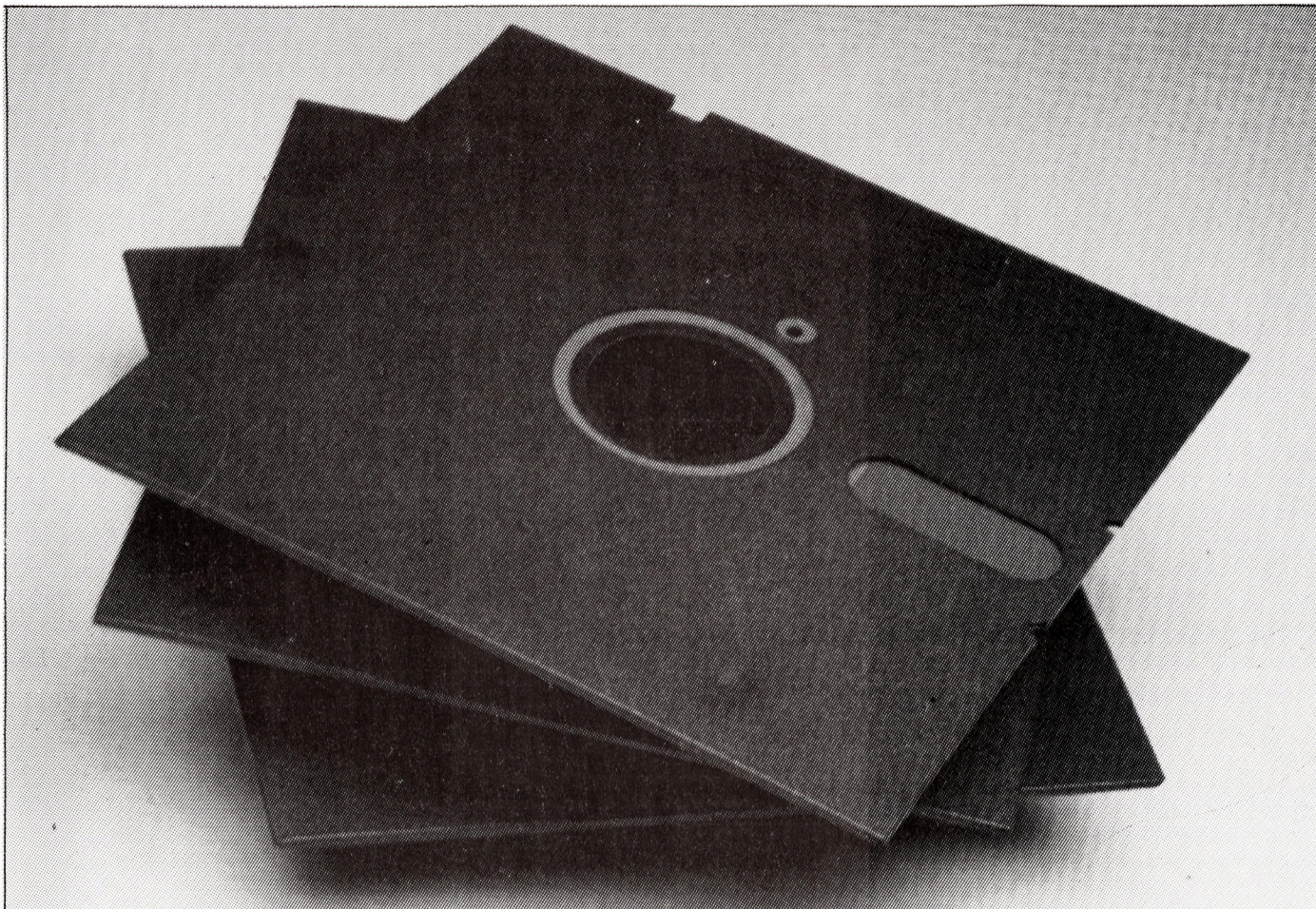
Freudestrahlend konnten die Schüler eine komplette Computeranlage in Empfang nehmen – gestiftet von Star-Mitarbeitern und Commodore. Unser Foto zeigt die Übergabe, ganz rechts Commodore-Pressesprecher G. Hahn.

tan auf. So können die Schüler heute auf zwei C 64-Computer mit Monitor, Floppy-Laufwerk und Drucker zurückgreifen, um beispielsweise über Textverarbeitung mit ihrer Umwelt zu kommunizieren. Bei den Schülern der Helen-Keller-Schule handelt es sich um behinderte junge Menschen, für die der Umgang mit Computertechnik zum Schlüsselfaktor für das zukünftige Leben werden kann. Durch den spielerischen Einstieg entsteht das für die weitere Lernmotivation wichtige Erfolgsklima. Ähnliche Projekte haben bereits erste positive Resonanz erzeugt. Mit ihrer Spende haben die Mitarbeiter von Star und Commodore auch die Aufgabe übernommen, künftig beim Einsatz der Computer und deren Peripherie beratend zu unterstützen.

MIT 2 FLOPPIES RICHTIG PROGRAMMIEREN!

Wieso das? Sie sind ganz einfach von Ihrer 'F3'-Taste verwöhnt, denn diese Taste bringt Ihnen die Directory ohne Programmverlust. Allerdings nur von Laufwerk Nr. 8. Wenn Sie also den Fehler gemacht haben, Ihr Pro-

tenbank! Wissen Sie nach der fünfzigsten Adresse noch, ob Sie Fam. H. Schmitz schon eingegeben haben oder nicht? Also Directory. Ich brauche nichts zu sagen, Ihr Programm ist schon wieder 'futsch'.



Der Commodore braucht sich hinter dem Speicherriesen Atari nicht zu verstecken: Die Programmvierfalt macht's.

Manchmal ist es durchaus sinnvoll, während des Programmierens zwei Laufwerke einzusetzen. Angenommen, Sie wollen eine Adressendatei erstellen. Die Daten sollen auf eine separate Disk gespeichert werden. Sie sind also gezwungen, zwischendurch Probeläufe zu machen, um Schwachstellen Ihrer Entwicklung aufzuspüren. Sie sind also ständig dabei zu ändern und zu ergänzen. Es entstehen mehrere Versionen, welche Sie immer wieder abspeichern. Sie kommen mit Sicherheit an einen Punkt, wo Sie nicht mehr

wissen, unter welchem Namen Sie Ihre letzte Version abgespeichert haben. Macht ja nichts, werden Sie sich sagen. Der Aufruf der Directory wird es mir zeigen. Tut es auch. Version 'V1.8' war der letzte Eintrag. Na bitte, dann wird eben jetzt unter Version 'V1.9' abgespeichert. Gedacht, so getan. Nach Eingabe von 'RUN' und 'RETURN' erscheint 'Syntax Error in 0'. Der 'LIST'-Befehl bringt Ihnen die Directory. Sie ahnen schon richtig, Sie haben nicht Ihr Programm, sondern die Directory abgespeichert.

Programm auf Laufwerk Nr. 9 zu speichern, ist Ihr Programm von der Directory überschrieben worden. Denn das Laufwerk 9 können Sie nur manuell anwählen. Wenn Sie jetzt sagen, also gut, dann wird eben als Programmlaufwerk die Nummer 8 gewählt, so muß ich Ihnen sagen, daß dies auch nicht der Weisheit letzter Schluß ist. Was passiert wohl, wenn Sie Ihr Programm fertig haben, und Sie geben laufend die Adressen Ihrer Bekannten, Verwandten usw. ein? In diesem Falle benutzen Sie Laufwerk Nr. 9 als 'Da-

Es ist also doch sinnvoll, das Programm auf Laufwerk 9 und die Daten auf Laufwerk 8 zu legen. Denn programmiert wird in der Regel nur einmal und da muß man sowieso mehr aufpassen und denken. Sie können natürlich auch beim Programmieren das Laufwerk 8 benutzen, aber dann sollten Sie spätestens nach Fertigstellung des Programmes die Geräteadressen austauschen. Dies ist zwar etwas mehr Aufwand, aber man braucht in diesem Fall die Directory nicht zu fürchten. *P. B.*

WIR ZAHLEN IHNEN BIS ZU 1000 MARK FÜR PROGRAMME IN COMMODORE DISC

Haben Sie einen Commodore C64? Oder einen 128? Können Sie programmieren? In Basic oder Maschinensprache? Dann bietet COMMODORE DISC Ihnen die Möglichkeit, mit diesem Hobby Geld zu verdienen! Wie? Ganz einfach. Sie senden uns die Programme, die Sie für einen Abdruck als geeignet halten, zusammen mit einer Kurzbeschreibung, aus der auch die verwendete Hardware – eventuelle Erweiterungen – benutzte Peripherie – hervorgehen muß.

Benötigt werden: Zwei Listings des Programms sowie eine Datenkassette oder Diskette! Wenn die Redaktion sich überzeugt hat, daß dieses Programm läuft oder sich zum Abdruck eignet, zahlen wir Ihnen pro veröffentlichtem Programm in COMMODORE DISC

DM 500,-! Oder auch – für das jeweils beste Programm – DM 1.000,-! Sie erhalten Ihre Kassette/Diskette selbstverständlich zurück, wenn Sie einen ausreichend frankierten Rückumschlag mit Ihrer Adresse beifügen.

Bei der Einsendung müssen Sie mit Ihrer Unterschrift garantieren, daß Sie der alleinige Inhaber der Urheber-Rechte sind! Benutzen Sie bitte anhängendes Formular! (Wir weisen darauf hin, daß auch die Redaktion amerikanische und englische Fachzeitschriften liest und „umgestaltete“ Programme ziemlich schnell erkennt). Um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, finden Sie hier ein Formular. Sie können es ausschneiden oder fotokopieren.

Name des Einsenders: _____
Straße/Hausnr./Tel.: _____
Plz/Ort: _____

Hiermit biete ich Ihnen zum Abdruck folgende(s) Programm(e) an:

Benötigte Geräte: _____

Beigefügt () Listings () Kassette () Diskette

Mit meiner Unterschrift versichere ich, der alleinige Urheber des Programmes zu sein.
Mit der Einsendung übertrage ich das Copyright und das alleinige Recht der wirtschaftlichen Verwertung an den Verlag.

Rechtsverbindliche Unterschrift

COMMODORE- DISC
Postfach 1107
8044 Unterschleißheim