

COMMODORE DISC Nr. 3

COMMODORE DISC 64/128

Nr. **3**
DM 19,80
ÖS 168,-
SFR 19,80

Unverbindliche Preisempfehlung

8 Programme
für Commodore-
Computer

Spielautomat
128 PC

Text 64
Lawine
C 64

Diskeditor,
Yathzee
C 64

Spion,
Mathehilfe
C 64

Biorhythmus
128 PC

Alle
Programme

auf **Disc**

im
Heft!

GRÜSS GOTT GUTEN TAG

Wieder ist es soweit, wieder liegt eine neue Commodore Disc-Ausgabe vor Ihnen. Mit 8 Programmen für den 64er und den 128er, die Aufteilung ersehen Sie auf dem Titelblatt und am Ausdruck des Disketteninhaltes. Arbeitsprogramme, Spiele und interessante Hilfestellungen warten auf Sie.

Geackert hat ein Redaktionsmitglied, um das in Heft 1 erschienene Textprogramm des 128ers auf den C64 umzuarbeiten. Dies ging von der schmälere 40-Zeichen-darstellung (das Original hatte 80) über Druckroutinen bis hin zu Basic-befehls-Umsetzungen, denn das Basic des 128ers ist nun mal umfangreicher als das des C64. Geschafft ist es nach schweißtreibenden Tagen nun doch: Das Textprogramm aus Heft 1 finden Sie auf dieser Diskette für den C64. Wir hoffen, daß Sie damit viel Freude haben werden.

Nicht ganz verstehen können wir Käufer, die dieser Zeitschrift vorwerfen, sie sei unter ihrem Niveau. Für gewisse abgebrühte Freaks mag dies zutreffen. Doch wie wir an Ihren Reaktionen merken, handelt es sich bei der Mehrzahl unserer Leser um Neueinsteiger, die sich gerade mit einem neuen Medium, dem Computer, vertraut machen. Und für gerade diese Leserschaft soll unser Blatt gemacht sein. Denn Fachchinesisch aus dem Computergenre können Sie mittlerweile überall nachlesen, wir wollen in klarer Sprache und für jedermann verständlich

auch Hilfestellungen geben. Auch aus diesem Grund finden Sie auch in dieser Ausgabe eine ausführlichste Ladeanweisung. Und diese Ladeanweisung werden Sie, auch unter der Gefahr, manche Leser zu langweilen, in jeder Ausgabe der Commodore Disk finden.

Denn Sie sollen schließlich wissen, wie es funktioniert. Wenn Sie es schon wissen, so überblättern Sie diese Seite ganz einfach.

Für Datenreisende haben wir auch eine heiße Neuigkeit: Die Mailbox des Verlages ist endlich ONLINE und kann angerufen werden. Näheres dazu im Kasten. Das ist natürlich auch Grund für uns, dafür zu sorgen, daß Sie „Durchblick“ bekommen. Daher werden wir

in der nächsten Ausgabe eine „Aufklärungskampagne“ starten, um Sie mit dem Medium DFÜ bekannt und bewandert zu machen.

Was das Telefon selbst betrifft, sind wir nicht immer glücklich. Wie Sie wissen, gibt es für die Redaktion der Commodore Disc einen Tag in der Woche die Hotline. An diesem Tag (mittwochs) können Sie Ihre Sorgen, Probleme und alles andere rund um den Computer und unsere Zeitschrift bei uns loswerden. Doch bisweilen erhalten wir auch zu anderen Zeiten Anrufe, die wir natürlich auch zu beantworten versuchen. Darum folgendes:

Wir müssen in Ihrem Interesse jeden Monat eine gelungene Ausgabe der Commodore Disc erstellen. Dazu benötigen wir Zeit und sehr oft auch ungestörte Arbeitsbedingungen, um geistig produktiv zu werden. Jeder Anruf, der einen bei dieser „Produktion“ stört, wirft ein bißchen das Konzept durcheinander. Daher bitten wir Sie, sich unbedingt an die angegebenen Zeiten zu halten, denn nur dann können wir Ihnen eine optimale Beratung garantieren. Ein Highlight zu diesem Thema liefern uns des öfteren Leser, die zu wirklich absolut unmöglichen Zeiten anrufen und die Redaktion verlangen (so zum Beispiel sonntagmorgens, nachts um 24.00 Uhr usw.) Dies ist alles schon dagewesen! Tun Sie sich und uns den Gefallen und rufen Sie nur in brandeiligen Angelegenheiten außerhalb der ausgeschriebenen Zeiten in unserer Redaktion an.

Ihre CD-Crew

Die Diskette in diesem Heft ist weder list- noch kopiergeschützt. Aus verständlichen Gründen können wir daher bei Programmfehlern lediglich Umtauschrecht einräumen. Das Rückgaberecht gegen Kaufpreiserstattung ist ausgeschlossen! Sollte also eines der Programme auf Ihrer Diskette nicht laufen, senden Sie die Diskette an den Verlag zurück, Sie erhalten selbstverständlich eine korrigierte Fassung. Anschrift: Siehe Impressum.

ONLINE!

Die Mailbox des Aktuell Verlages ist endlich fertig. Sie können dort anrufen und sich mit unserem Computer „unterhalten“. Schwerpunkte liegen natürlich auf dem Thema Computer, von Schneider über MSX und Texas Instruments bis hin zu Commodore. Für Sie soll dies ein Forum werden, darum haben wir die Box eingerichtet.

Bitte beachten Sie UNBEDINGT die „Öffnungszeiten“ der Mailbox: Diese ist wochentags von 19.00 bis 9.00 Uhr und am Wochenende volle 24 Stunden aktiv. Wenn Sie zu anderen Zeiten anrufen, wird der Rechner sich nicht melden!

Für all diejenigen, die interessiert sind und einmal „hineinschauen“ wollen, hier die wichtigsten Daten der Mailbox:

Parameter: 8 Datenbits, No Parity, 1 Stop-bit, Vollduplex-Betrieb mit 300 Baud.
Telefonnummer: 089 - 18 39 51

Öffnungszeiten:

Mo-Do 19.00 Uhr bis 9.00 Uhr
Von Freitag 19.00 Uhr bis Montag 9.00 Uhr rund um die Uhr.

Neue Benutzer mit erhöhtem Zeitlimit und dem vollen Befehlsumfang werden gerne und sehr schnell (innerhalb von 24 Stunden) eingetragen. Der Eintrag ist zunächst kostenlos und kann in der Box selbst durchgeführt werden.

E-DISC Nr. 3 INHALT

REPORT & SERVICE

Doppel-Floppy:
Mehr Komfort für die 1541 Ab Seite 14

Der richtige Drucker:
So finden Sie das optimale Modell für Ihre Zwecke Ab Seite 18

So laden Sie die Diskette richtig! Auf Seite 26

Ein Plotter als Drucker!
Umbauanleitung für den Commodore-Plotter Ab Seite 27

AUF DISC IM HEFT

Biorhythmus:
Hochs und Tiefs von Körper, Seele und Geist durchschaut Beschreibung auf Seite 21

Text C 64:
Die Umsetzung des 128er Programmes aus Heft 1 Beschreibung auf Seite 21

Lawine:
Ein Kugelspiel mit Lerneffekt – Langeweile ausgeschlossen Beschreibung auf Seite 22

Merkur:
Der Spielautomat im heimischen Wohnzimmer: Ihr 128er macht's möglich Beschreibung auf Seite 22

Mathehilfe:
Überlassen Sie lästige Berechnungen und Formeln endlich Ihrem Computer Beschreibung ab Seite 22

Diskeditor:
Damit bringen Sie Ihre Floppy auf Zack – eine hervorragende Befehls-erweiterung Beschreibung auf Seite 23

Yathzee:
Der Würfelklassiker in einer gelungenen Computerversion, für bis zu 4 Mitspieler. Beschreibung ab Seite 23

Spion:
Schmuggeln Sie Geheimdokumente mit Ihrem Rennwagen durch ein Labyrinth Beschreibung auf Seite 24

TEST & TECHNIK

Der 128er im Dauertest:
Was dieser Rechner wirklich kann Ab Seite 4

Infidel:
Infocoms starkes Adventure mit Riesenausstattung Ab Seite 8

Paint Boutique:
Zeichenprogramm mit Textverarbeitung Ab Seite 10

Werner:
Mach hin – Die Comic-Figur als Spielpartner Ab Seite 12

ACE:
Der Flugsimulator für den kleinen Geldbeutel Ab Seite 16

DIALOG

Zuwenig Spiele
Und nochmal das Adreßprogramm.
Ich möchte Listings!
Diskette schwach,
Heft stark
Gute Aufteilung
Mehr Tests, weniger Fotos. Weiter So!
Der kleine Schreibtisch mit Pfiff ab Seite 30

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, Alfons Mittelmeier, Michael Reppisch, Rudolf Schmid-Fabian, Torsten Seibt, Hermann Wellesen, Bernd Welte

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

ANSCHRIFT FÜR ALLE VERANTWORTLICHEN:
Postfach 1161,
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 und Verwertungsrecht. Alle in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jedwede Verwertung 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.)
Printed in Germany

```
0 "-----" USA
0 "COMMODORE DISC 3" USA
0 "-----" USA
3 "EINLEITUNG" PAG
0 "-----" USA
1 "PROGRAMME C 64" PAG
0 "-----" USA
100 "YAHTZEE" . PAG
50 "SPY (SPION)" PAG
38 "LAWINE" PAG
25 "DISKEDITOR" PAG
48 "MATHEHILFE" PAG
30 "TEXTPROGRAMM 64" PAG
0 "-----" USA
1 "PROGRAMME 128 PC" PAG
0 "-----" USA
61 "SPIELAUTOMAT 128" PAG
32 "BIORHYTHMUS 128" PAG
0 "-----" USA
0 "(C) COPYRIGHT " USA
0 "CA VERLAGS GMBH " USA
0 "-----" USA
275 BLOCKS FREE.
22 DISK EINTRAGUNGEN!
```

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.

DAUERLÄUFER: DER 128 IM LANGZEIT-TEST

Seit seinem Erscheinen hat der 128 PC viel Furore unter den Anhängern dieser Marke gemacht. Er entwickelte sich aus den bekannten Vorteilen heraus zum Verkaufsschlager Commodores. In unserer Redaktion und bei unseren Mitarbeitern müssen diese Geräte jeden Tag schufteln, eine gute Grundlage zu einer Art Dauertest. Wir stellen unsere Langzeitbetrachtung anhand von drei 128 PCD auf, die seit nunmehr über einem Jahr bei uns im Betrieb sind.

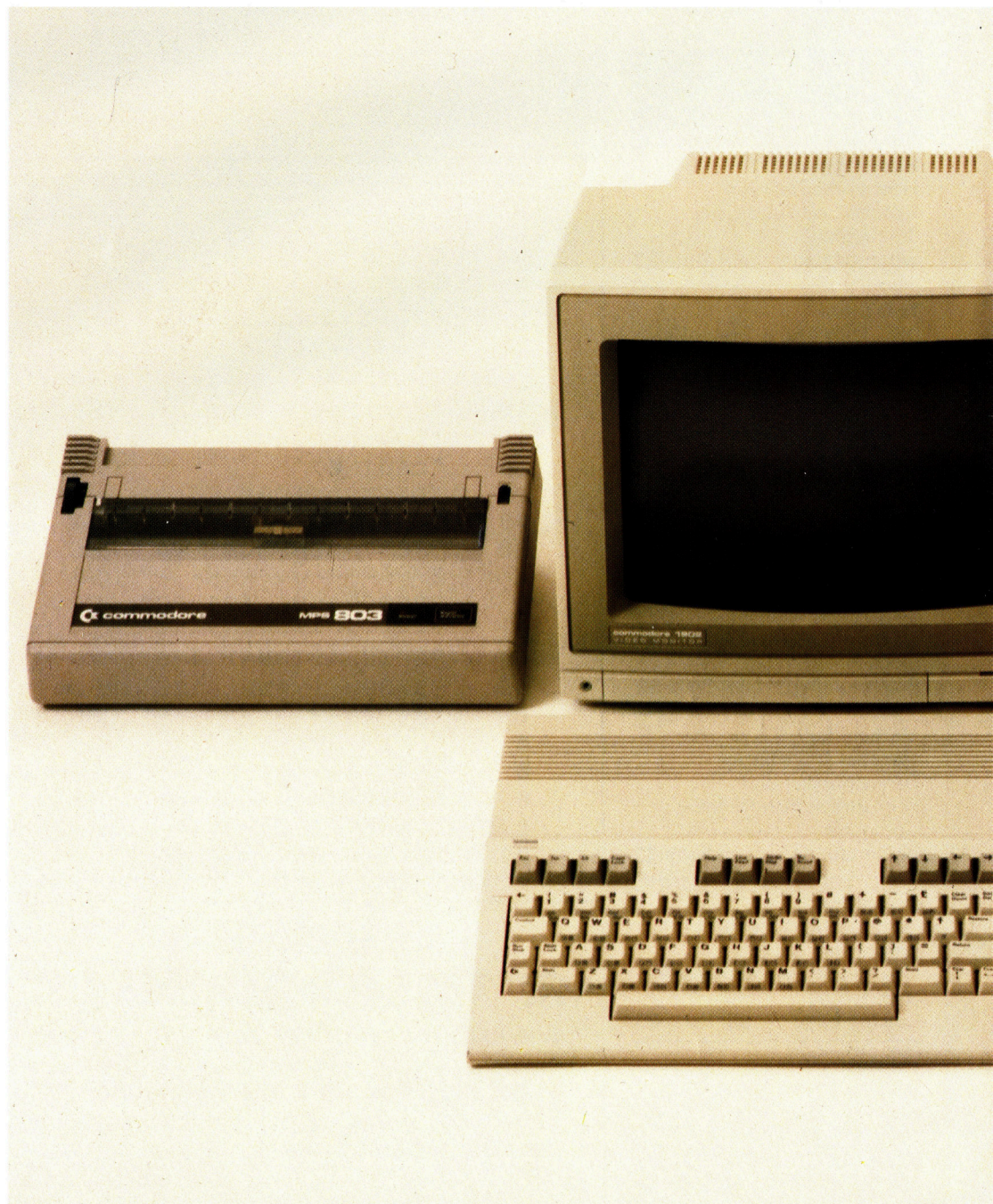
lichkeiten dieses Gerätes weitestgehend ausschöpft. (Testbericht in Commodore Welt 6/86). Auch von anderen Firmen sind reichlich Textprogramme für diesen Rechner vorhanden, die allerdings nicht immer überzeugen können. Die Textverarbei-

tung ist unserer Meinung nach eine der größten Stärken des 128ers. In Verbindung mit einem guten Monochrom- oder Farbmonitor weist der Computer eine sehr gute Bildschirmdarstellung auf, die auch in der etwas filigraneren DIN-Darstel-

Dem 128er wurde von Commodore der Beiname PC, also Personal Computer, mit auf den Weg gegeben. Ein Computer also, der für die tägliche Arbeit in Büro und Verwaltung gut sein muß. Dafür bringt der 128er von Haus aus gute Eigenschaften mit. Da wäre die 80-Zeichen-Darstellung, deutsche Tastaturbelegung und so weiter. Nicht zuletzt aus diesen Gründen werden die 128er unserer Redaktion überwiegend zur Textverarbeitung, zur Programmbearbeitung und, dank des implementierten 64ers, auch als C 64-Ersatz genutzt. Dabei müssen die Geräte jeden Tag, oft auch am Wochenende (wenn der Redaktionsschluß dies erfordert) mehr als 8 Stun-

HERVORRAGENDER TEXTCOMPUTER

den in Betrieb sein. Anforderungen, denen ein Personal Computer gewachsen sein muß, will er diesen Namen zu Recht tragen. Naturgemäß fallen bei diesem Einsatz sehr viele Einzelheiten auf. Zuerst wollen wir auf die Vorteile eingehen, die der 128 D im Redaktionsalltag mit sich bringt. Durch die anfangs erwähnten Vorteile eignet sich der 128er hervorragend zur Textverarbeitung. In unserer Redaktion wird das Textprogramm SV-Text für den 128er eingesetzt, welches die Mög-



lung sehr gut lesbar ist. Auch die Farbdarstellung läßt nichts zu wünschen übrig. Im 40-Zeichen-Modus kann der 128er überdies seine Grafikmöglichkeiten hervorragend ausnutzen, diese stehen bei guter Programmierung denen des 64ers in nichts nach!

Der 128er wird mit einer erstaunlich guten Ausstattung verkauft. Der Käufer erhält Demo-Disketten mit nützlichen Utilities, CP/M-Betriebs-

system auf Diskette sowie sehr umfangreiche und ausführliche Bediener-Anleitungen. Nicht enthalten sind Monitorkabel, lediglich ein Kabel zum Anschluß an einen Fernseher ist dem Rechner beigelegt. Da dieser für die tägliche Arbeit nicht geeignet ist und zudem nur in der 40-Zeichendarstellung genutzt werden kann, muß der Käufer beim Erwerb auch diverse Monitorkabel erstehen, um einen solchen

betreiben zu können. Die Tastatur des 128ers ist von der Bedienbarkeit hervorragend. Durch die externe Zehnertastatur und die zusätzlichen Sonderfunktions-Tasten kann der Anwender sauber und schnell arbeiten. Die unterschiedliche Belegung von DIN- und ASCII-Tastatur wird durch abgesetzte Farbgebung (nicht bei allen Modellen) und verschiedene Buchstabengröße auf der Tastatur dargestellt und erleichtert den Umgang mit den verschiedenen Schrift-Standards. Die Belegung der Funktionstasten mit den wichtigsten Basic-Befehlen erleichtert die Arbeit unter Basic sehr. Auf Knopfdruck kann man so Befehle wie das Directory ohne großen Aufwand eingeben.

Das Basic des 128ers verdient großes Lob. Durch komfortable Bedienungsweise kann der Basic-programmierer gegenüber anderen Rechnern viel Zeit und Nerven sparen.

TASTATUR BEGINNT ZU KLAPPERN

Auch das Diskettenhandling ist im Vergleich zu anderen Commodore-Rechnern lobend zu erwähnen. In puncto Kompatibilität mit dem 64er konnten wir überraschend gute Resultate erzielen, die allerdings von Gerät zu Gerät variieren. Mehr dazu im nächsten Kapitel. Nun zu den Punkten, die unsere 128er während eines Jahres in negativer Form auffallen ließen. Fangen wir bei der Tastatur an. Diese bereitete gleich in zwei Dingen Probleme, wobei der zweite Punkt nur für den 128 D von Bedeutung ist.

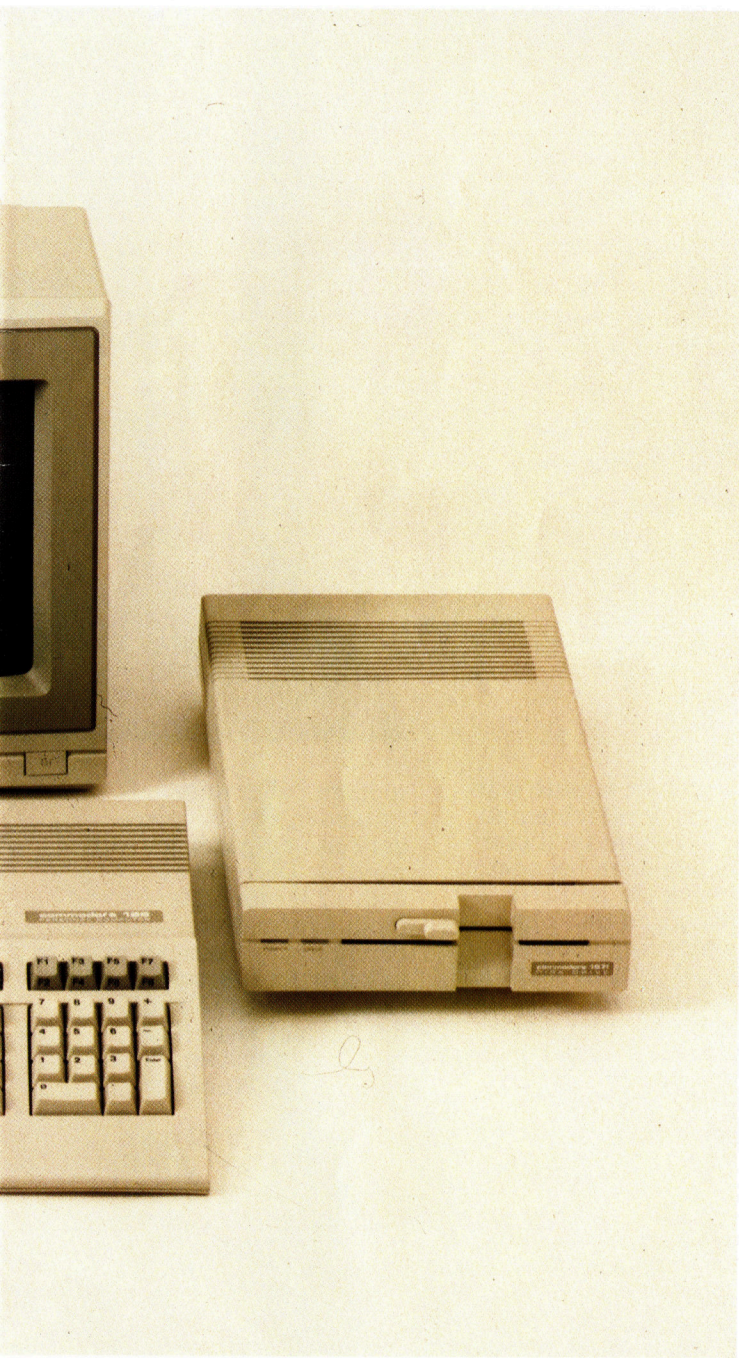
1. Die Mechanik der Tastatur ist ganz klar überfordert. Die Geräte werden, wie gesagt, bei uns überwiegend zur Textverarbeitung benutzt. Nach einiger Zeit (ca. 3 – 4 Monate, je nach Beanspruchung), leiert diese Tastatur deutlich aus. Darunter ist zu verstehen, daß die

Tasten mehr oder weniger ungedämpft auf ihre Befestigung aufprallen. Dadurch verursachen sie zum einen recht unangenehme Geräusche, zum anderen ein unschönes Schreibgefühl. Naturgemäß sind hiervon die Tasten am ehesten betroffen, die am meisten betätigt werden. Zuerst erwischt es daher die Space-Taste, die bereits nach einigen Wochen Arbeit zu klappern anfängt. Dies ist natürlich ein subjektiver Eindruck und beeinträchtigt die eigentliche Funktion des Rechners nicht, fällt aber trotzdem sehr störend auf. Diese Beobachtung trat bei sämtlichen unserer Rechner auf. Abhilfe könnte Commodore hier vielleicht mit verstärkten Federn für die Tasten bringen.

2. Im Falle des 128 D hat der Bediener bekanntlich eine externe Tastatur, die per Kabel mit der Zentraleinheit verbunden wird. Dies bringt erhöhten Bedienungskomfort mit sich, da der Computer nicht in unmittelbarer Nähe der Tastatur stehen muß. Nun der Nachteil: Der 128 D verfügt nicht, so wie andere Computer, über einen eigenen Prozessor in der Tastatur. Das ist mit Sicherheit auf Kostengründe zurückzuführen und daher gar nicht so verurteilenswert.

ANSCHLUSSKABEL ZU KURZ

Aus diesem Grund aber muß die Tastatur mit einem 25poligen Anschluß mit der CPU verbunden werden. Und nun beginnt der Ärger: Serienmäßig ist der 128 D mit einem Tastaturkabel von knapp 50 cm Länge versehen. Das ist eindeutig zu kurz, sehr oft bekommt man so Handling-Probleme. Wer mehr will, muß das Tastaturkabel verlängern, bis zu einer Länge von 1.5 m ist dies ohne Problem möglich. Abgesehen davon, daß ein solches Verlängerungskabel selbst



in Einzelteilen zum Selbstlöten nicht gerade billig ist (1 m hochwertiges, 25poliges Kabel sowie zwei RS-232-Stecker), hat man mit der Verlängerung einen „Klotz“ am Bein“. Die Steckverbindungen für 25polige Anschlüsse nach RS-232-Norm sind nämlich nicht gerade unterdimensioniert. Es wäre besser, wenn Commodore den 128 D bereits ab Werk mit einem Tastaturkabel von 1.5 m ausstatten würde. Wie sich anhand der von uns verwendeten Verlängerungen zeigt, ergeben sich keinerlei Signal-Probleme bei einer solchen Länge.

NICHT 100% KOMPATIBEL

Der nächste Punkt ist die Kompatibilität zum 64er. Bekanntlich ist ja im 128er ein vollwertiger C 64 integriert. In Verbindung hiermit weist die Floppy 1571 ebenfalls einen Modus für den Betrieb als 1541 auf. Und hier kann es Probleme geben. Da die Kopierschutze neuerer Programme in sehr starker Weise auf das Betriebssystem des Laufwerkes zugreifen, um etwaige Manipulationen zu verhindern, kann es Programme geben, die auf dem 128er im 64er-Modus nicht laufen. Kann. Denn seltsamerweise unterscheidet sich diese Kompatibilität von Gerät zu Gerät. So kommt es bei uns des öfteren vor, daß ein bestimmtes 64er-Programm auf einem 128er partout nicht geladen wird, auf dem anderen dagegen einwandfrei läuft. Woran dies liegt, wissen die Götter alleine, wahrscheinlich ist die sogenannte „Serienstreuung“ dafür verantwortlich. Aus diesem Grund läßt sich keine 100%ige Aussage über Kompatibilität des 128ers treffen; mit Sicherheit kann jedoch behauptet werden, daß über 90% aller 64er-Programme



auch auf dem 128er im 64er-Modus laufen. Einen kleinen Nachtrag möchten wir auch hier nicht versäumen: Disketten, die mit einem Laufwerk 1541 oder mit dem 1571 im 64er-Modus formatiert wurden, bereiten dem 1571 im 128er-Modus zeitweise Schwierigkeiten. Diese können mitunter Leseversuchen, zum Beispiel dem Directory, sehr böse widerstehen. Das äußert sich in unregelmäßigem Blinken des Laufwerkes und einer unverhältnismäßig langen Wartezeit bis zum eigentlichen Lesevorgang. In Einzelfällen mußten wir

bis zu einer Minute warten, bis der Rechner zu lesen begann. Ist dieser Vorgang dann beendet, läßt sich die Diskette einwandfrei und ohne Verzögerung neuerlich lesen, sofern sie nicht aus dem Laufwerk entnommen und wieder eingeführt wurde. Dann nämlich beginnt das Spiel von vorne. Dieser Um-

LIEST EIGENE DISKETTEN NICHT

stand kann in Benutzern, die dieses Phänomen zum ersten Mal erleben, durchaus den Eindruck wecken, die Diskette wäre fehlerhaft. Seltsamerwei-

se kann aber dem auftretenden Fehler folgenderweise entgegengewirkt werden: Diskette auf dem 128er im 128er-Modus formatieren und beschreiben. Fortan gibt es keinerlei Leseschwierigkeiten mehr, obwohl das Format eigentlich identisch mit dem ist, welches vorher Probleme gemacht hat.

Ein weiteres Manko des 128 D ist dessen offensichtliche mangelnde Abschirmung. Die Konzeption mit flacher Zentral-einheit und externer Tastatur fordert ja praktisch dazu auf, den Monitor auf die CPU zu stellen.



Dies allerdings führte bei uns zu Problemen, die bei sämtlichen Rechnern auftraten. Wird nämlich ein Monitor auf dem Gehäuse plaziert, der schlecht abgeschirmt ist (in unse-

SCHLECHT ABGESCHIRMT

rem Falle waren das beispielsweise Grün-Monitore von Philips), können diese den Computer bis zum Absturz hin stören. Dies äußert sich vor allem im Hinblick auf die Aktivitäten des Laufwerkes. Dessen Arbeit, egal ob Schreib- oder Lesezugriff, wurde eindeutig vom Mo-

Der 128 PC D dient in der Redaktion als gutmütiges Arbeitstier, mit dem alle Texte eingegeben werden

onitor gestört, wenn nicht sogar unmöglich gemacht. Erst als der Monitor neben dem Gerät aufgestellt wurde, herrschte

Ruhe. Eine werksseitige Abschirmung durch entsprechende Metallplatten würde hier mit Sicherheit Abhilfe schaffen. Das letzte Kapitel über Fehler des Rechners liegt auf der Hardwareseite, im konkreten Fall vor allem beim Laufwerk. Dieses macht mit zunehmendem Alter ernsthaftere Probleme. In Einzelfällen, die bei unserem ältesten Exemplar nach ca. 1 Jahr intensivster Benutzung auftraten, weigert sich der Computer, Disketten als formatiert oder gar beschrieben zu betrachten, obwohl er eben diese Arbeit (Formatieren oder Beschreiben) kurz zuvor selbst vorgenommen hat. Mit Sicherheit ist dies eine Abnutzungserscheinung, in einem solchen Fall kommen Sie um eine gründliche Überholung und Reinigung des Laufwerkes nicht herum. Überhaupt sei den Vielbenutzern unter den 128er-Eignern geraten, sich ein Reinigungs-Set (Reinigungsdiskette) zuzulegen und mit dieser wöchentlich den Schreib-/Lese-Kopf zu reinigen.

TITELBILD FEHLT MANCHMAL

Ein weiterer Hardwarefehler tritt ebenfalls nach längerer, intensiver Nutzung auf: Des öfteren ringt sich das Gerät nicht zu einer Einschaltmeldung durch, wenn es neu eingeschaltet wird. Erst nach Betätigen des Reset-Schalters kommt Leben in den Rechner und die Einschaltmeldung (=Titelbild) erscheint. Dieses Phänomen trat an zweien unserer 128 D's auf, sowohl im 128er-Modus als auch beim Einschalten mit gedrückter Commodore-Taste für den 64er-Modus. Dieses Manko ist zwar störend, hat jedoch auf die eigentliche Funktion keinen Einfluß. Woran es liegt, kann auch hier nur vermutet werden. Der letzte Gerätefehler sei

nur rein der Vollständigkeit halber erwähnt: An einem 128er war nach ca. 3 Monaten die Tonausgabe im Eimer. Kein Tönchen verließ seitdem den heimatlichen Platz des Rechners; ob nun ein Kabel locker ist oder ein Hardwarefehler vorliegt, haben wir nicht nachgeprüft. Denn, wie gesagt, die Computer sind vorwiegend für die Arbeit im Einsatz, hierzu brauchen wir keine Sphärenklänge. Ob dieser Fehler reiner Zufall ist oder öfter auftritt, können wir nicht sagen, wie gesagt, leidet (bis jetzt) nur ein Rechner an diesem Manko.

FAZIT: DAS ARBEITSTIER

Kommen wir zur Abschlußbeurteilung: Die unbestreitbaren Vorteile des Commodore PC 128 und PC 128 D haben ihn zu einem großen Markterfolg werden lassen. Die Konzeption des Gerätes stimmt, lediglich die eine oder andere Kinderkrankheit erinnert einen manchmal daran, daß der 128er eben doch nicht ganz mit der Leistungsfähigkeit moderner Personal Computer mithalten kann. Dafür kostet er ja auch erheblich weniger. Weiterhin sei anzumerken, daß ein Privatmann seinen 128er wohl kaum so in die Mangel nehmen wird, wie dies bei uns der Redaktionsalltag erfordert. Es kann also durchaus sein, daß die von uns erwähnten Mängel erst nach einem erheblich längeren Zeitraum auftreten. Wer den 128er jedoch täglich im Büro-Alltag einsetzen will, muß sich darüber im klaren sein, daß mit Sicherheit einige der in diesem Bericht aufgeführten Fehler auch auf ihn zukommen. Trotz alledem ist der 128er im ganzen betrachtet ein gutmütiges und leistungsfähiges Arbeitstier. Man muß ihn nur zu nehmen wissen . . .

Torsten Seibt

INFIDEL- DAS ADVENTURE BEGINNT BEREITS MIT DEM HANDBUCH

Auch das Textadventure Infidel setzt den Trend der Spielprogramme zu anspruchsvollerer Ausstattung und Spielidee fort. Der Lieferumfang dieses Adenventures übertrifft jedoch selbst den bei Infocom gewohnten Standard. Nicht nur, daß das beiliegende Handbuch wirklich per Hand (und übrigens auch schlecht leserlich) geschrieben wurde und diverse Quittungen abgeruckt sind, nein, sogar die Stimmung des Tagebuchesschreibers scheint aus der Schrift hervorzugehen.

Zur Unterstützung des Spielers werden überdies Karten auf Transparentpapier sowie eine kleine Übersetzungstabelle für ägyptische Verständigungszeichen zur Verfügung gestellt. Im Prinzip fehlt eigentlich nur noch ein bißchen Sand und ein gehöriger Durst und schon fühlt sich der Spieler wie die zu verkörpernde Spielfigur : Allein in der Wüste ohne große Wasservorräte.

Spielidee :

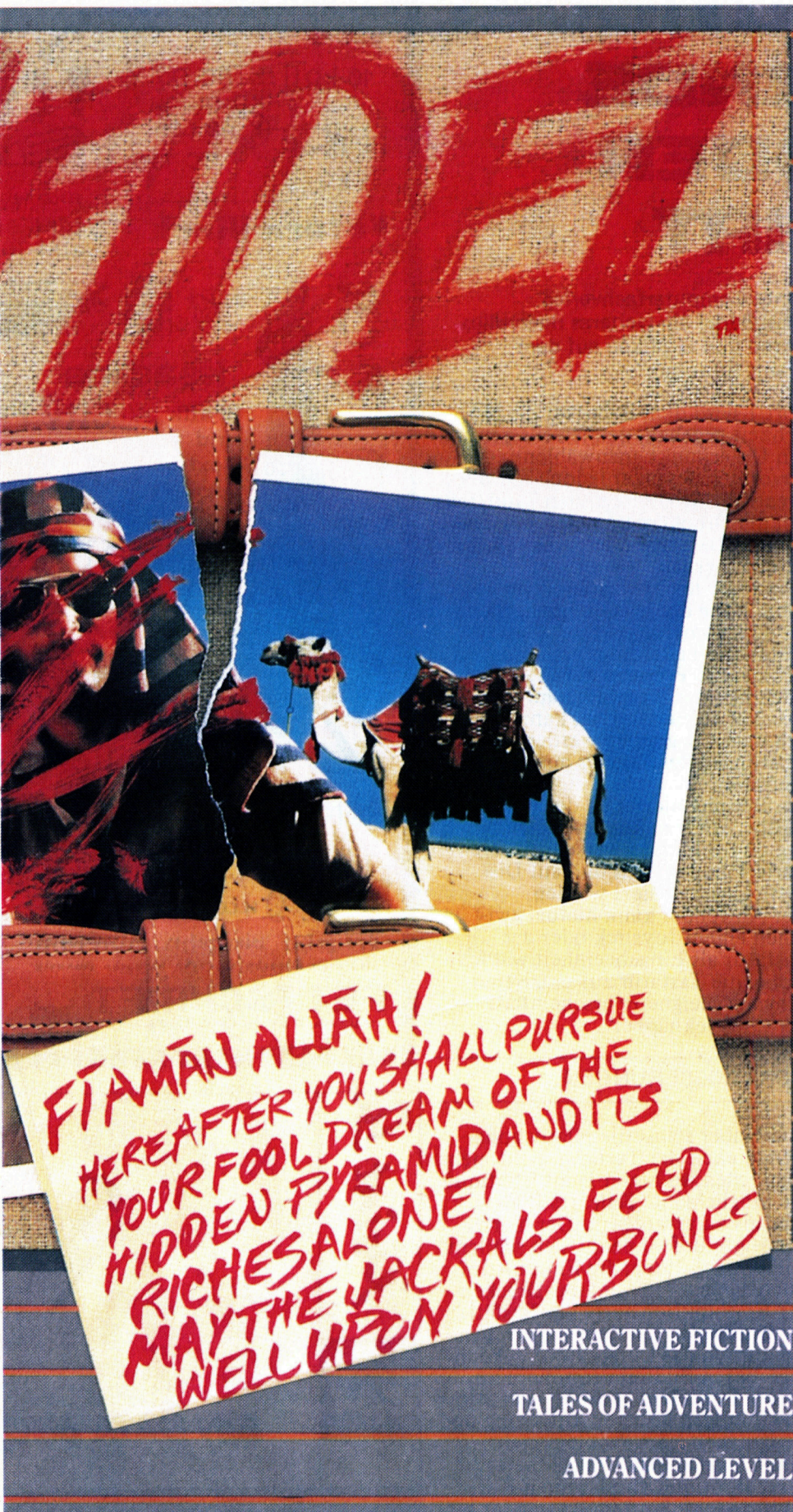
Das ganze hat folgenden Grund: Sie, die Hauptfigur, verkörpern einen aufstrebenden, jungen Archäologen, der bisher an keiner einzigen Safari unter eigener Leitung teilgenommen hat. Eines Tages aber bietet sich Ihnen die Chance, eine eigene Expedition aufzustellen, um eine sagenumwobene Pyramide, deren Existenz bisher ungeleugert wurde, zu finden. Ohne Ihrem bisherigen Chef etwas zu erzählen, nehmen Sie diesen Auftrag an, verschaffen sich auf Pump die nötige Summe an Geld und versuchen, in Afrika eine verlässliche Crew zu bekommen. Das Schicksal jedoch meint es schlecht mit Ihnen, denn Ihre navigatorische Einrichtung geht durch einen dummen Zufall verloren und Sie müssen dadurch Ihre Expedition verschieben. Eine solche Verschiebung kostet eine Menge Geld, Nahrung, Wasser und Nerven. Langsam beginnt auch die Crew, den Erfolg zu be-

zweifeln; Unruhe erschüttert das Camp. Sie befehlen daraufhin relativ sinnlose Arbeiten, praktisch nichts anderes als Beschäftigungstherapie. Wieder haben Sie ein paar Tage Ruhe, doch auch diese ist bald vorbei, als sich einige Crew-Mitglieder zusammenschließen und Ihre Befehle nicht mehr ausführen wollen. Nachdem Sie dann auch noch den Fehler machen, die afrikanischen Crewmitglieder aus einer religiösen Zeremonie reißen zu wollen, ist der Aufstand fast perfekt. Eines Morgens wachen Sie auf und stellen fest, daß Ihre Expeditionsmitglieder einfach abgehauen sind. Den größten Teil der Ausrüstung, Wasser und Nahrungsmittel haben sie mitgenommen. Sie stehen nun allein in Ihrem Zelt, zwar nicht mitten in der Wüste aber ganz ohne Geld bzw. sogar noch mit Schulden. Wie Sie nun aus dieser miserablen Situation wieder herauskommen oder wie Sie diese sogar in einen Erfolg verwandeln können, müssen Sie selbst erforschen. Hilfsmittel sind Ihnen immerhin noch einige geblieben.

GUTE SPRACH- ERKENNUNG

Außer der hervorragenden Begleitdokumentation mit diversen Hilfen ist auch das Programm bzw. dessen Fähigkeit, die Eingaben des Spielers zu verstehen und dem-





FI AMAN ALLAH!
HEREAFTER YOU SHALL PURSUE
YOUR FOOL DREAM OF THE
HIDDEN PYRAMID AND ITS
RICHES ALONE!
MAY THE JACKALS FEED
WELL UPON YOUR BONES

INTERACTIVE FICTION

TALES OF ADVENTURE

ADVANCED LEVEL

entsprechend auszuführen, gegenüber Konkurrenzprogrammen vieler anderer Firmen erheblich gesteigert worden.

Nachteile

Diese Spracherkennung hat allerdings auch einen gravierenden Nachteil: Sie ist speziell auf die englische Sprache zugeschnitten und nur mit einem verhältnismäßig großen Aufwand ins Deutsche übertragbar. Eine deutschsprachige Version wird daher wohl noch einige Zeit ein Wunschtraum bleiben.

Kleiner Vorteil

Allerdings ist dadurch das Programm hervorragend zur Unterstützung der englischen Sprachkenntnisse geeignet, wobei ein gewisser Grundschatz auf jeden Fall vorausgesetzt werden muß, da andauerndes Blättern im Wörterbuch den Spielreiz nicht gerade erhöht.

Infocoms Philosophie

Mit diesem Programm zeigt Infocom ein weiteres Mal, welche grundlegenden Gedanken der Vertrieb und die Programmierer angestellt haben, bevor sie sich an die Erstellung machten: "Wir wollen unsere Software nicht durch kostenaufwendige und im Endeffekt doch bald überflüssige Kopierschutzmaßnahmen vor den Fängen der 'Computerraubritter' sicher machen. Vielmehr denken wir, daß eine hervorragende Aufmachung, die nicht so ohne weiteres kopiert werden kann und die den Spielweg wesentlich beeinflußt, einen für alle Teile besseren Lösungsweg darstellt." Eine Einstellung, die sich auch andere Firmen an ihre Fahnen heften könnten, denn ein Kopierschutz bedeutet immer erhöhte Produktionskosten ohne Mehrleistung für den Kunden. Und über den Sinn und Zweck muß, nachdem wir fast täglich Informationen über neue Kopierprogramme erhalten, die dieses oder jenes Programm auch kopieren, sicherlich nochmals gründlich nachgedacht werden.

FAZIT:

Infidel ist ein Textadventure, das vor allem durch seine hervorragende Aufmachung und dem ausgezeichneten Eingabeinterpreter besticht. Die Art der Hilfsmittel (Transparentpapier) ist von einer Professionalität, die zur Zeit noch seinesgleichen sucht. Ein Kopierschutz ist für dieses Produkt wirklich nicht notwendig, denn jeder Benutzer, der eine Kopie ohne Anleitungen, etc. benutzt, bringt sich um den echten Spielreiz, der nur durch das komplette Paket erreicht werden kann.

M. W.

PAINT BOUTIQUE: DER MALENDE TEXTER-ODER UMGEKEHRT

Seit Mitte Juni bietet der bekannte Computerfachverlag und Softwarevertrieb Data Becker aus Düsseldorf ein weiteres nützliches Werkzeug zur Bearbeitung von Texten und Grafiken auf dem Commodore 64 an: „Paint Boutique“.

„Noch ein Text-/Grafikprogramm“ werden Sie wohl denken. Und im Prinzip haben Sie auch recht: Grafik- und Textverarbeitungsprogramme für den Commodore 64 gibt es mittlerweile schon mehr als genug. Weitaußer seltener sind allerdings die Programme, die sowohl Texte als auch Grafiken zusammen verarbeiten können und dabei dennoch den Komfort beider Programmattungen anbieten.

Diese Lücke zu schließen war der Grund zur Programmierung des Grafik-Textprogrammes „Paint Boutique“, einem Programm speziell für den Commodore 64, dessen Zielkäufergruppe sicherlich nicht nur die Computerbesitzer umfaßt, die ihr Gerät zur Entspannung oder als anspruchsvolles Hobby benutzen, sondern auch professionelle Anwender bzw. Gewerbetreibende beinhaltet.

LIEFERUMFANG

Geliefert werden mit dem Grafikprogramm, bestehend aus 2 Disketten (für Programm und Daten jeweils eine), noch eine deutsche, 50seitige Anleitung im DIN A5-Format, welche die vielfältigen Funktionen des Programmes umfassend beschreibt und eventuelle Problemstellen näher erläutert.

ERÖFFNUNGSMENÜ

Nach dem Programmstart erscheint am Bildschirm das Eröffnungsmenü mit den Wahlpunkten:

- Photo Editor
- Zeichen Editor
- Text Editor
- Formatauswahl
- Textomat File
- Seite setzen
- Drucken

Durch Benutzung entweder der Cursor-Tasten oder eines Joysticks in

Port 1 wird dem Benutzer die Möglichkeit gegeben, den jeweils benötigten Unterpunkt anzuwählen. Bevor der Benutzer jedoch mit der kreativen Arbeit beginnen kann, müssen die Druckerparameter, entsprechend dem verwendeten Drucker, gesetzt werden.

Durch die leicht verständliche Beschreibung der jeweils einzugebenden Druckersteuerungswerte stellt die Installation allerdings kein ernst zu nehmendes Problem dar.

Nachdem das Programm auf den Drucker vorbereitet ist, kann endlich damit begonnen werden, die Leistungen des Paketes auszuschöpfen.

Ein Beispiel hierfür ist der Photo-Editor. Mit ihm können Zeichnungen und Bilder der verschiedensten Variationen erstellt und auf Diskette abgespeichert werden. Der Anwender kann hierbei zwischen einem Joystick oder der Tastatur als Eingabeeinheit wählen, wobei die Tastatur zur präziseren Eingabe geeigneter erscheint als der „Spieleknüppel“.

VERGRÖßERUNGEN

Sollte aber selbst die relativ hohe Genauigkeit der Tastatur nicht mehr ausreichen, so bietet Paint Boutique die Möglichkeit, Teile des Bildschirms zu vergrößern. Der hierfür benötigte Befehl nennt sich schlicht und einfach Lupe; die Eingabe des Buchstabens „L“ und das Drücken der F1-Funktionstaste zur Bestätigung genügen, um den entsprechenden, durch das Cursorkreuz gekennzeichneten Bildteil vergrößern zu lassen. In diesem Maßstab sind selbst Zeichnungen höherer Auflösung und Genauigkeit kein Problem mehr. Einen besonderen Vorteil bietet Paint Boutique durch seinen Korrekturbefehl: Ist dem Anwender bei-

10 kΩ, 30 Ω 7 V, E 10 μF, 1 kΩ, 10 μFA, BC 140

Futura Black

5

Headline

Grafik und Textverarbeitung

City F

Schrift

Koch

Antiqua

Bow

Kleiner Großer

Z

Baskerville

Helvetica

Fraktur

Quick Script

dreizehn vierzehn fünfzehn
sechzehn siebzehn achtzehn neunzehn zwanzig

FETTSCHRIFT
(durch Überschreiben)

Paint Boutique

C64

EIN DATA BECKER



spielsweise ein Fehler während der Pinselauswahl unterlaufen, so kann dieser Fehler durch den Korrekturbefehl sofort wieder rückgängig gemacht werden!

Eine Option, wie sie leider noch viel zu selten ist.

GRAFIKVORDRUCKE

Ebenfalls von unübersehbarem Vorteil und mittlerweile bei (fast) allen Grafikprogrammen üblich, sind vorgezeichnete Bilder, die der Anwender, je nach Bedarf, individuell ändern kann. Diese, bei Paint Boutique auf der Datendiskette mitgelieferten Grafiken können im Menüpunkt Photo-Editor jederzeit zu bereits bestehenden Grafiken hinzugeladen und dann, unter anderem Namen, wieder abgespeichert werden. Somit ist der Vorrat an bereits fertiggestellten Grafiken nur von Ihnen abhängig.

ZUSATZDISKETTE

Anwender, die jedoch wenig Zeit zur Erstellung eigener Grafiken haben, können noch eine Zusatzdiskette mit weiteren Grafikvordrucken bei Data Becker anfordern. Mitgelieferte Grafiksymbbole sind unter anderen diverse Fahrzeuge, für den Computerfreak verschiedene Gerätschaften, von der Diskette bis zum Terminal, Elektrische Zeichen zum Erstellen von Schaltbildern, Geräte des Haushalts, diverse Kriegsgegenstände und Flaggen, Landkarten, Tiere und ein paar Comic-Figuren.

Durch geeignete Sprechblasen und Paint Boutique lassen sich kinderleicht Comic Strips oder bebilderte Kurzgeschichten erstellen.

Eine weitere, nützvolle Möglichkeit ist das Erstellen und Ausarbeiten eines Briefkopfes für den Hausgebrauch oder aber auch für kleinere Firmen. Äußerst hilfreich sind hierbei die verschiedenen Zeichensätze, die das Programm zur Verfügung stellt.

ZEICHENSÄTZE

Ob Quick Script (Schreibschriften), Breiskopf Fraktur (gebrochene Schrift), Koch Antiqua (handschriftliche Antiqua) oder Helvetica oder City oder . . .

Eine Schriftart, die der jeweiligen Situation bzw. dem jeweiligen Bedarf in zumindest guter Weise erfüllt, ist immer vorhanden.

Es gibt viele Möglichkeiten, Paint Boutique zu nutzen

Die Benutzung der verschiedenen Schriftarten werden anhand eines Beispiels im Handbuch erläutert. Es wird beschrieben, mit welchen einfachen Schritten selbst ein unbedarfter Computerneuling mittels Paint Boutique einen professionellen Briefkopf entwickelt.

Selbstverständlich lassen sich sämtliche Grafiken, ob von der Diskette geladen oder selbst erstellt, mit Texten mischen, die im programmeeigenen Text-Editor verfaßt wurden.

TEXTOMAT SCHNITTSTELLE

Es ist ebenfalls möglich, Texte, die mit dem Textverarbeitungsprogramm Textomat, ebenfalls ein Data Becker-Produkt, erstellt wurden, in Paint Boutique-Grafiken einzulesen und dort zu verändern, bzw. mit den Grafiken zusammen auszudrucken oder auf Diskette abzuspeichern.

EIGENER TEXTEDITOR

Unserer Meinung nach genügt der Text-Editor des Grafik-/Textprogrammes für alle nicht nur textorientierten Anwendungen. Es sei hier angemerkt, daß dieser Text-Editor die eigentliche C64-Tastatur, die ursprünglich keine deutschen Sonderzeichen aufweist, etwas manipuliert, so daß Textverarbeitung mit deutschen Umlauten möglich ist.

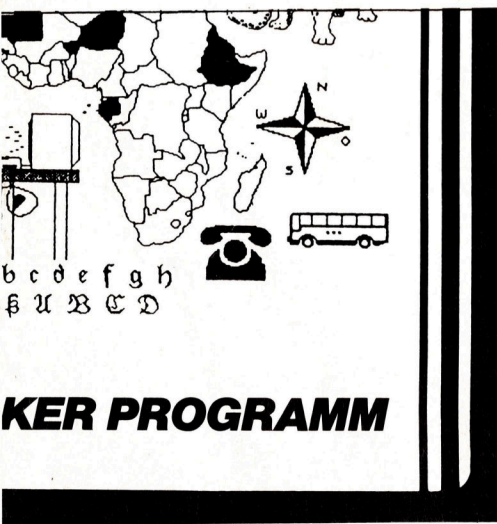
PROFI PAINTER SCHNITTSTELLE

Ebenfalls manipuliert und auf Paint Boutique-Format gebracht werden können auch Grafiken diverser anderer Konkurrenzprogramme, wie zum Beispiel Profi Painter.

Nimmt man alle Möglichkeiten, die das Text-/Grafikprogramm Paint Boutique aufweist nochmals in aller Gesamtheit in Betracht und vergleicht dieses Paket mit seinen Konkurrenten, so muß festgestellt werden, daß sich der Autor wirklich einige Mühe gemacht hat, die bisher vorhandenen Systeme zu übertrumpfen. Großteils war diese Mühe mit Erfolg gekrönt, wenn es auch sicherlich den einen oder anderen Schönheitsfehler im Programm und auch in der Beschreibung zu finden gibt.

Am Gesamtbild des Produktes, das einen positiven Eindruck bei uns hinterlassen hat, ändern solche Kleinigkeiten allerdings nichts.

Manfred Wenzel



WERNER SCHLÄGT ZU!

Vielen dürfte er ja bereits bekannt sein, dieser langnäsige Kerl mit den großen Beißerchen. Bislang trieb er sein Unwesen lediglich in Comic-Büchern und Szene-Zeitschriften, nun hat er sein Computer-Debüt.

Für die noch nicht „Werner-verseuchten“ unserer Leser zuerst eine Kurzbeschreibung des Spielhelden: Werner ist ein Mensch, den das Leben schrieb . . . Größte Hobbies sind seine Schüssel (=Motorrad), sein Flasch Flens (=Flensburger Pilsener) sowie seine zahlreichen Kumpels. Und bei soviel Frohsinn hat Werner natürlich ständig Ärger mit Helmut und Bruno, den berühmtesten Polizisten diesseits des Ural. Dies alles gibt verständlicherweise genügend Stoff für immer neue Geschichten und Abenteuer, die den Leser hart an der Grenze des Nervenzusammenbruchs halten. Soviel zur Spielfigur.

FÜNF PROGRAMME

Das Spiel selbst ist eigentlich ein ganzes Paket, nicht weniger als fünf Werner-Spiele stehen zur Auswahl. Abgefeimte Strategen nehmen es gleich am ganzen Stück mit Werner auf und wählen „Volles Programm“. Diejenigen, die mehr auf Übung vertrauen, können statt dessen die einzelnen Spiele in einem Menü auswählen und kräftig üben. Zur Auswahl stehen folgende Programme:

1. Meiern mit Werner, ein Würfelspiel
 2. Normale Autofahrt
 3. Panik-Tour (ähnlich der Autofahrt)
 4. Schüsselbau, basteln auf dem Bildschirm
 5. Fahrt im Nebel (mit Motorrad)
- Ist das Spiel geladen, erscheint zuerst das Titelbild. Darauf ist Werner mit krampfhafter Hand am Joystick zu sehen, neben ihm das obligate Flens (siehe oben). Wird der Feuerknopf gedrückt, beginnt die besagte Flasche zu rumoren, ein Mini-Werner erscheint und verkündet: „Mach hin!“. Danach erscheint das Hauptmenü, in dem wie beschrieben ausgewählt werden kann. Zu den einzelnen Spielen:

1. MEIERN MIT WERNER

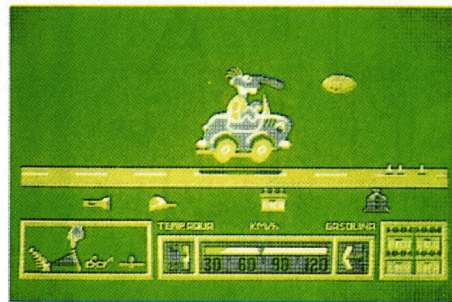
Neben dem Joystick sollten Sie auch noch über zwei Würfel, einige Bierdeckel und einen Lederbecher (zur Not tut's auch einer aus Plastik) verfügen. Mit diesen Utensilien ausgestattet kann es beginnen. Am Bildschirm sitzt Ihnen Werner gegenüber, in Händen hält er all die Gegenstände, die Sie zum Spielen auch bereit haben sollten. Mit dem Feuerknopf geht es los. Werner würfelt und erzählt, welche Augenzahl er erreicht hat. Darauf sind Sie an der Würfelreihe, geben Sie Ihr Ergebnis (EHRLICH!) über die Tastatur ein. Wer (nach den „Meier“-Regeln) ein Spiel verliert, erhält einen Bierdeckel. So geht das ganze weiter, bis entweder sämtliche Bierdeckel vergeben sind oder keine Lust mehr zum Spielen vorliegt.

Eine genaue Beschreibung des Würfelspiels liegt der normalen Programmbeschreibung bei. Die Bildschirmdarstellung ist hierbei sehr gut gelungen. Läßt sich ein Spieler beispielsweise zu viel Zeit, wird Werner nervös und fängt an, auf die Tischplatte zu trommeln. Dies steigert sich im Zweifelsfalle bis zu einem Trommel-Stakkato, bei welchem Werner einen vor lauter Wut mit blutunterlaufenen Augen anstarrt.

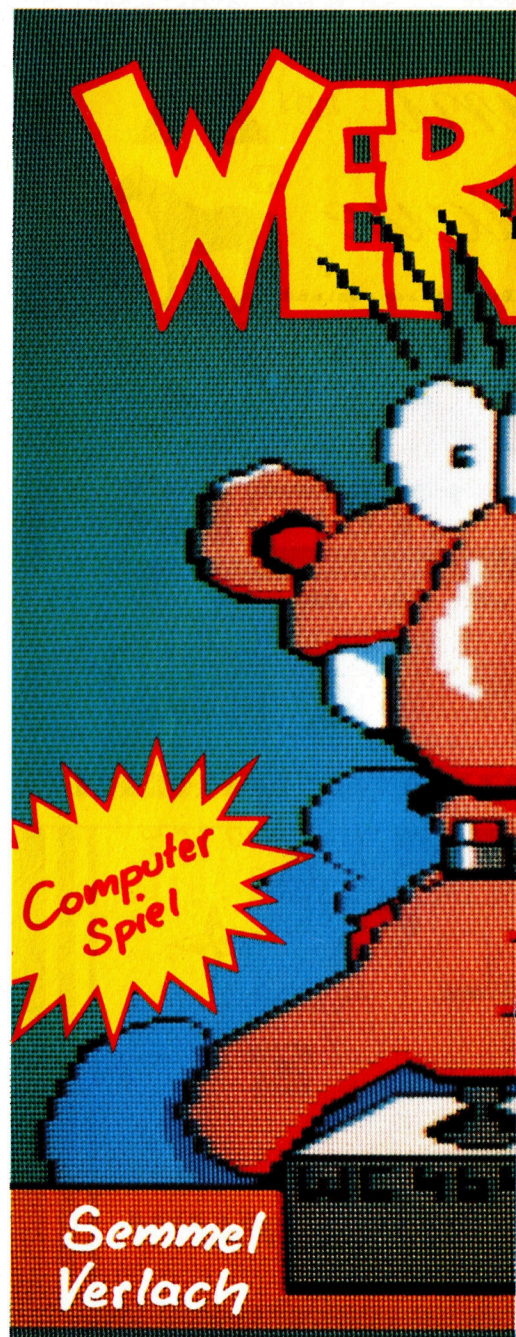
2. NORMALE AUTOFAHRT

Es fragt sich, was der Programmator unter einer normalen Autofahrt versteht, jedenfalls sind solche Straßenverkehrs-Zustände wie in diesem Spiel nicht gerade als normal zu werten. Es gilt, möglichst viel Bier mit auf ein Fest zu bringen. Werner muß hierzu in seinem Auto den vielen Gefahren trotzen, die ihn daran hindern wollen, den ganzen Vorrat rechtzeitig abzuliefern. Da wären folgende: Der Tankbohrer, ein mieses Vieh, welches versucht

den Tank anzubohren; herumfliegende Melonen, die einem unaufmerk-



samen Fahrer ins Gesicht klatschen; der gemeine Schlüsselabzieher, der versucht, den Zündschlüssel zu klauen; sowie der Jeckel mit dem Verdichter. Dies ist wohl die ge-



meinste Figur im ganzen Spiel, ein Fiesling hüpfert auf einem überdimensionalen Preßlufthammer durch die Gegend und versucht, Werners Auto zu zermantschen.

3. PANIK-TOUR

Der Bildschirmaufbau ähnelt der normalen Autofahrt. Diesmal gilt es aber, die richtigen Utensilien mit in den Urlaub zu nehmen, damit dieser ein runder Erfolg wird. Auch bei dieser Tour schwirren alle möglichen Dinge durch die Luft, es gilt, rechtzeitig den Kopf einzuziehen. Außerdem muß auf den Benzinvorrat und das Kühlwasser geachtet werden, also ganz schön schwierig...



4. SCHÜSSELBAU

Für die Schraubwütigen der interessanteste Teil des Game Paketes. In einem Fenster erscheinen eine Unzahl von Einzelteilen, aus denen der Spieler sein Traum-Motorrad zusammenbauen kann. Natürlich fehlt neumodischer Schnickschnack wie Verkleidung und ähnlicher Plastikschrott, denn Werner steht ja auf den guten alten Chopper. Als Auswahl stehen verschiedene Rahmen bereit, diese gehen über den Serien-Horex-Rahmen bis hin zu dem des legendären „Red-Porsche-Killers“ mit vier Horex-Motoren. Ebenfalls vorhanden sind die schönsten Chopper-Gabeln, verschiedene Reifen und die diversesten Kleinteile, die zum Motorradbau lebenswichtig sind. Für dieses Game sollte der Spieler auf jeden Fall etwas Werner-Kennntnis aufweisen, sonst wird es nichts mit dem Motorradbau. Gebaut wird mit dem Joystick, indem man ein Teil aus dem oberen Fenster auswählt und mit einer Abwärts-Bewegung anbringt. Ebenso kann im umgekehrten Sinn ein Teil auch wieder abgebaut werden, indem man den Joystick nach oben bewegt. Dies ist besonders im zweiten Teil des Spieles wichtig. Ebenfalls sollte der Spieler über grundlegende Kenntnisse des harten Bastelalltags eines Motorradbesitzers verfügen. Denn natürlich steht nicht unbeschränkte Zeit zur Verfügung: Für jedes Teil, welches falsch oder fehlerhaft angebracht wird, bekommt der Spieler eine Flasche Bier Abzug, es stehen lediglich zwölf Flaschen zur Verfügung. Ist das Werk vollbracht und ein halbwegs ansehnlicher Chopper ist entstanden, kann die Fahrt beginnen. Diese führt Werner gewohnterweise nicht weit, denn als nächstes kommen Helmut und Bruno, siehe oben, zum Einsatz. Sie bemängeln alles, was das deutsche Gesetzesauge nicht sehen mag und schicken Werner mit einer ausführlichen Reparaturliste zurück in seine Werkstatt. Dort nun müssen Sie ein normgerechtes und furchtbar häßliches Original-Horex-Motorrad bauen. Dazu bleibt Ihnen wenig Zeit, denn die beiden Polizisten haben eine Frist gesetzt, die erbarungslos abläuft. Auch hier gilt die erwähnte Bewertung: Wird etwas falsch gemacht, gibt es ein Bier Abzug. Ist dann die Mühle in ordnungsgemäßen Zustand versetzt, geht die Fahrt erneut los. Die Freunde und Helfer begutachten das neue Werk, nach Möglichkeit sollten sie ihr o.k. zur Weiter-

fahrt geben. Ist auch diese letzte Hürde genommen, kann Werner die Fahrt fortsetzen. An deren Ende trifft er dann seinen Leib- und Magenmechaniker Öhlfuß. Der begutachtet nun seinerseits das ganze Werk, da aber das Motorrad TÜV-gerecht aufbereitet wurde, muß der Arme bei diesem Anblick fürchterlich ko...

5. FAHRT IM NEBEL

Hierbei müssen wir Werner durch den Nebel steuern. Gezeigt wird die Figur samt Krähenfuß-Mütze und Motorrad von hinten (siehe Bild). Im Nebel tauchen dann andauernd Lichter auf, denen möglichst rasch ausgewichen werden muß. Dies ist ein Härtetest für den Joystick, da



Werner vor lauter Tran nur sehr langsam reagiert. Wer die Story bereits aus dem Werner-Buch kennt, weiß, worum es hierbei geht: die Figur vor dem Krankenhaus zu bewahren („Nu is Werner platt“). Wer trotzdem einen Crash baut, kann sich wenigstens noch von Stammwirt Holgi bemitleiden lassen, wenn dieser meint, „War wohl nix...“.

GESAMTURTEIL:

Wer Werner kennt und liebt, dürfte an diesem Spiel nicht vorbeikommen. Hier wurden die schönsten Situationen aus seinen Büchern in bewegtes Spiel zum Mitmachen gebracht. Abgesehen davon, daß es hier einmal ohne Ballern oder sonstiges animalisches Gehabe abgeht, muß auch dem Umstand Lob gezollt werden, daß fünf verschiedene Spiele im Lieferumfang enthalten sind. Solches Verhalten sollten sich einige andere Softwarehäuser als Beispiel gelten lassen. Auch die grafische Umsetzung ist, wie dies aus den Bildern ersichtlich wird, mehr als gelungen.

Werner, wie er lebt und lebt! Bleibt zu hoffen, daß „Werner, mach hin“ nicht die letzte Software-Eskapade des Kieler Comic-Helden bleibt.

T. Seibt

DOPPELFLOPPY = KEIN PROBLEM

Jeder, der sich eine zweite Floppy zulegen möchte, kennt den Vorteil einer Doppelfloppy (z.B. 4040): Den wahlweisen Zugriff auf die beiden Laufwerke. Will man nun aber eine zweite 1541 anschließen, funktioniert das einfach nicht. Der Grund: Die zweite Floppy ist nicht Laufwerk Nr. 1 des Geräts Nr. 8, sondern Laufwerk 0 von Nr. 9.

Will man dieses ansprechen, so kann man dies nicht im Filenamem ("1: Name") machen. (Bei einem Versuch meldet die Floppy 8 einen "Drive not ready"-Fehler, denn es ist gar nicht vorgesehen, ein zweites Laufwerk anzuschließen.) Vielmehr muß die Selektion bereits im OPEN-Befehl geschehen, durch die Angabe der Geräteadresse 9. Hier liegt das Problem: Denn welches Programm erlaubt diese Option?

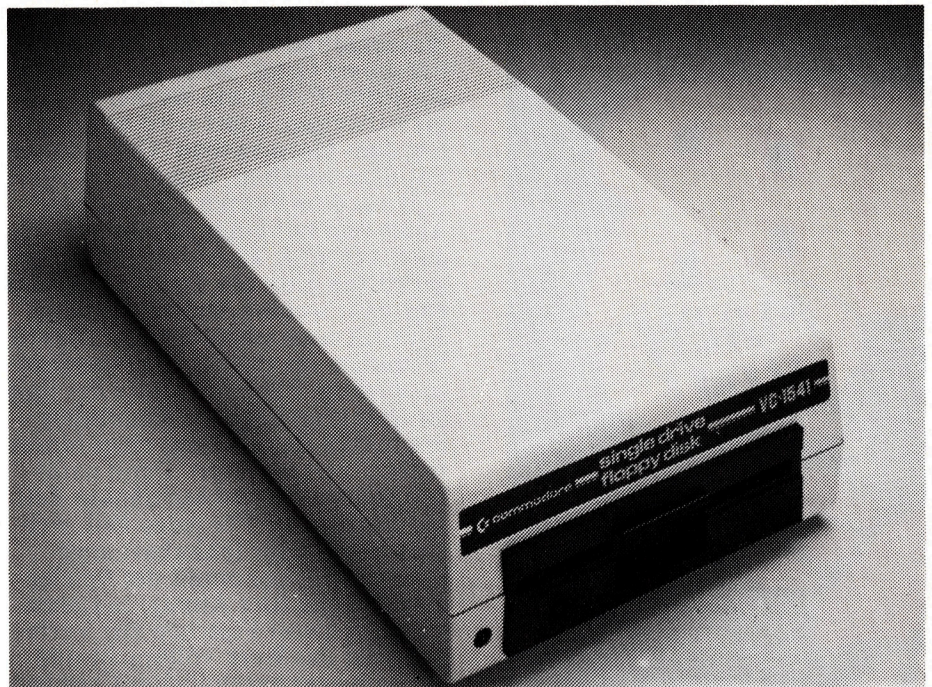
Schauen wir uns einmal an, welche Möglichkeiten sich ergeben, auf zwei Floppys wahlweise zuzugreifen: Zum einen wäre ein Anschluß eines reinen zweiten Laufwerks (ohne Steuerplatine) bei gleichzeitiger Änderung des Betriebssystems denkbar. Denn das 1541-ROM ist nur eine gestutzte Version des 4040-ROM. (Sehen Sie sich es bei \$F2CD bis \$F2D7 an: Hier wird die Angabe "1:" durch Ausgabe des Fehlers 74 abgewürgt.) Nun wäre dies sehr aufwendig und jeder Umbau in der Floppy geht auf Kosten der Kompatibilität. Eine andere Möglichkeit wäre eine Lösung im Computer (wie z.B. Supertwin). Hier wird ein "1:" gleich im Computer abgefangen und als "0:" zur Adresse 9 geschickt.

KEINE DER BEKANNTEN NACHTEILE DURCH DOPPELFLOPPER

Dies hat auch wieder zwei Nachteile: Erstens muß es jedesmal neu geladen werden und zweitens ist solch eine Lösung mit den wenigsten Programmen (z.B. Wordpro) kompatibel. Ein Anschluß zweier Floppies als Adresse 8 ist nicht möglich, da hier dann beide gleichzeitig versuchen, Daten zu senden und ein heilloses Durcheinander entsteht.

All die Nachteile vermeidet Ihnen Doppelflopper 64, eine kleine Hardware-Lösung, die Ihnen auf Tastendruck jeweils ein Laufwerk als Adresse 8 selektiert, welches Sie dann bei der folgenden Schreib- oder Leseoperation ansprechen. Und der Doppelflopper ist garantiert 100% kompatibel zu sämtlichen Programmen und Hardware-Erweiterungen zum C 64, auch Floppy-Speedern und dergleichen!

Zur Funktion des Doppelfloppers: Wie Sie sicher wissen, gibt es in der 1541 zwei Brücken, die die Geräteadresse festlegen. Der Doppelflop-



Zum komfortablen Diskettenhandling sind zwei Laufwerke unentbehrlich. Mit unserer Bastelei können Sie dies nun auch unter der selben Geräteadresse tun.

per beruht auf der Idee, an einer dieser Brücken einen Schalter anzubringen, der zwischen Adresse 8 und 9 umschaltet. Nun hat die Sache einen Haken: Solch ein Schalter ist an sich wirkungslos, da die Brücken nur beim Setup der Floppy (z.B. Einschalten) überprüft werden und die Geräteadresse daraufhin entsprechend eingestellt wird. Nun ist ein Aus- und gleich wieder Einschalten der Floppys nicht immer gut für inliegende Disketten, ganz abgesehen von Hardware-Schäden, die durch häufiges Schalten auftreten können. Einen Schritt eleganter gehen wir vor, wenn wir einen RESET auslösen, der ja ein

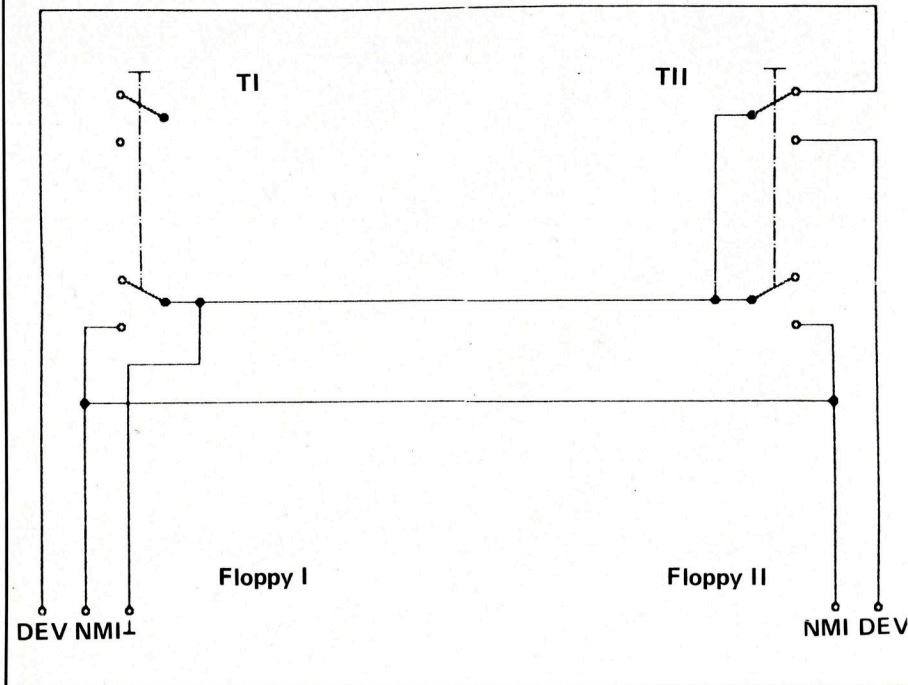
Setup der Floppy bewirkt und eben auch die Geräteadresse neu einstellt. Einen kleinen Nachteil hat die Sache noch: Beim RESET passiert fast schon zuviel – die Floppy läuft kurz an, die LED leuchtet und das alles dauert ca. drei Sekunden.

Betrachtet man sich das Betriebssystem der Floppy einmal genauer, so entdeckt man noch einen Hardware-Interrupt, der die Geräteadresse überprüft: den NMI. In diversen Handbüchern ist zwar zu lesen, er werde vom System nicht benutzt – das hindert uns aber nicht daran, es zu tun! Der NMI springt über \$FFFA, \$FF01 und \$FEE7 zu \$EB22 und vollbringt eine Art "Mini-Setup", der vielleicht eine

Hundertstel-Sekunde benötigt und sich gar nicht bemerkbar macht. Nun bauen wir uns einen Schalter, besser einen Taster (siehe Abb. 1), der beiden Floppies gleichzeitig einen NMI auslöst, der dann abhängig davon, welche Taste wir gedrückt haben, eine Floppy als Gerät 8 deklariert und die jeweils andere als 9. Ein NMI wird (ähnlich dem RESET) durch Legen des NMI-Pins gegen Masse aktiviert. DEV (und Masse) bilden die Brücke, welche über Adresse 8 oder 9 entscheidet. Drücken Sie nun einen der beiden Taster, wird diese Brücke bei einer Floppy geschlossen und gleichzeitig ein NMI ausgelöst. Sofort wird diese Floppy aktiviert (Adresse 8) und die andere auf Wartestellung geschaltet (Adresse 9). Für jeden, der mit einem Lötkolben umgehen kann, dürfte der Aufbau der Schaltung (Abb. 2) keine

TIPS & TRICKS

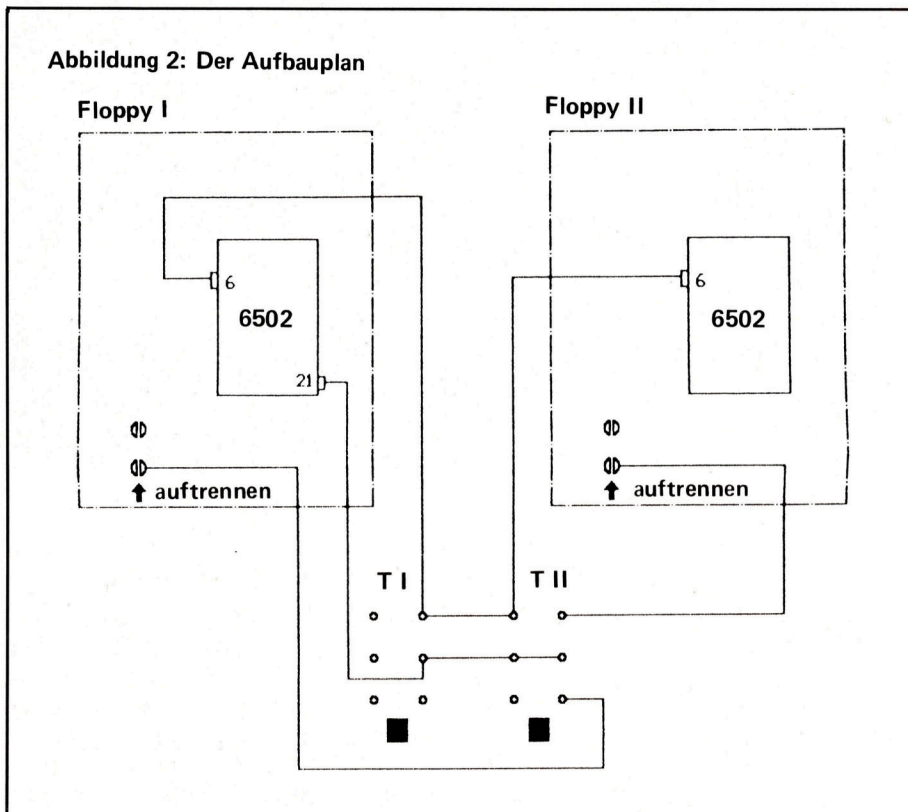
Abbildung 1: Der Schaltplan



Probleme bereiten. Sie schalten beide Floppies ab, stecken alle Kabel aus und heben die Deckel ab, nachdem Sie die je vier Schrauben am Boden der Gehäuse entfernt haben. Stellen Sie die Deckel senkrecht neben die Laufwerke. Nun durchtrennen Sie die beiden vorderen, mit Pfeil gekennzeichneten Brücken mit einem kleinen Schraubenzieher oder Dorn (mit Ohm-Meter überprüfen!). Löten Sie nun jeweils an Pin 6 der CPU 6502 (NMI) und am rechten Teil der vorderen Brücke (DEV) einen Draht an. Dabei gehen Sie folgendermaßen vor: Zuerst benetzen Sie die Lötstelle mit einem Tropfen Lötzinn, dann verzinnen Sie die abisolierten Kabelenden, um sie dann sogleich anzulöten. Zusätzlich kommt an Pin 21 der ersten Floppy (Masse) ein Draht. Achten Sie darauf, den Chip nicht zu überhitzen! Die Kabel führen Sie über dem Netzstecker oder durch die Lüftungsschlitze im Gehäuse-Deckel nach außen. Die Taster fin-

VORSICHTIG LÖTEN IST WICHTIG!

Abbildung 2: Der Aufbauplan



den in einem kleinen Gehäuse Platz (oder über einem Winkel direkt am Regal, wie bei mir). Löten Sie die Drähte genau wie in Abb. 2 gezeigt, an den Tastern an und vergessen Sie auch nicht die drei Verbindungen der Schalter untereinander. Ist alles erledigt, setzen Sie die Deckel vorsichtig wieder auf (klemmen Sie kein Kabel ein) und bringen die Schrauben wieder an. Kabel dran, einschalten und los geht's. (Unmittelbar nach dem Einschalten hat Floppy 1 die Adresse 8, was sich durch Drücken von T II sogleich ändert . . .)

Noch einige kleine Warnungen zum Abschluß: Versuchen Sie nie, während eines Schreib- oder Lesevorgangs einen Taster zu betätigen! Es würde zwar nichts beschädigt, ein Absturz des Systems ist Ihnen aber sicher. Beachten Sie desweiteren, daß selbst dieser kleine Eingriff die Garantie zum Erlöschen bringt!

Und – wagen Sie sich nur ans Bauen, wenn Sie etwas Erfahrung im Löten haben. Lassen Sie es notfalls einen Freund erledigen. Und wenn Sie keinen solchen Freund haben: Der Autor dieser Schaltung erklärt sich gegen eine Gebühr von DM 75 bereit, Ihnen einen Doppelflopper einzubauen, wobei allerdings das Transportrisiko von Ihnen zu tragen wäre.

Stückliste:

- 2 Drucktaster 2x μ m
- 1 kleines Gehäuse
- 5 dünne, isolierte Drähte, ca. 50 cm

- 3 isolierte Drähte, ca. 3 cm
- etwas Lötzinn
- Materialkosten: ca. DM 5,-

Michael Wehrmann

ACE: JET FOR FUN!

ACE – Air Combat Simulator, dieser Name läßt den englischsprachenden User schon aufhorchen. Von Cascade Games in England kommt ein Flugsimulator für den C64, welcher nicht nur das bloße Fliegergefühl vermittelt, sondern auch noch Gelegenheit zu Luftkämpfen gibt.

Wer ACE auf Diskette erwirbt, wird erst einmal eine Überraschung erleben. Denn: Ein und dasselbe Programm läuft entweder auf dem C 64 oder Plus/4. Wie dies bewerkstelligt wurde, ist Geheimnis von Cascade, es funktioniert jedenfalls. Über die Qualität englischer Spielesoftware für Commodore Computer braucht wohl kaum noch ein Wort verloren zu werden, hier haben sich die Entwickler einmal mehr selbst übertroffen. ACE ist ein vollwertiger Flugsimulator, und es kann noch mehr. Hier wird noch zusätzlich die Möglichkeit gegeben, alle möglichen Kampfsituationen „hautnah“ mitzuerleben, nur wird es einem beileibe nicht so einfach gemacht wie bei herkömmlichen Ballerspielen.

PER JOYSTICK UND TASTATUR!

Es gilt vorrangig, die diversesten feindlichen Gerätschaften, von Panzern über Kampfflugzeuge bis hin zu Schlachtschiffen, unschädlich zu machen. Hierzu kann der Spieler zwischen verschiedensten Voreinstellenden wählen, um die für ihn beste Spielsituation zu erreichen.



Das Cockpit von Ace: Radar und Heck-Kamera sind eine wichtige Hilfe dieses Flugsimulators

Es kann z.B. die Flugzeit (Sommer, Winter, Nacht) ausgewählt werden, ebenso kann der Spieler entscheiden, in welcher Art er seinen Einsatz durchführen will, sei es ein reiner Trainingsflug, eine Luft-Luft-Konfrontation oder auch ein Luft-Wasser-Duell usw. Zuerst muß natürlich gestartet werden, was alleine schon für den Anfänger einige Schwierigkeiten mit sich bringen dürfte, sodann kann das Spiel beginnen. Absolut neu ist hierbei, daß die Flugzeugbesatzung auch aus zwei Spielern bestehen

kann, welche sich per Tastatur und Joystick die Aufgaben teilen und so noch optimaler agieren können. Es gilt, so viele Feinde wie möglich unschädlich zu machen, was sich diese natürlich nicht ohne weiteres gefallen lassen. So bedarf es mehrerer Spieldurchläufe, um überhaupt zu treffen, ohne auf den sprichwörtlichen Boden der Tatsachen zurückgeholt zu werden.

Zur Steuerung des Flugzeuges steht natürlich primär der Joystick zur Verfügung. Um die vielen Sonderfunktionen zu ermöglichen, muß



mit eingebautem Kämpfer-Spiel

jedoch auch die Tastatur in das Spielgeschehen mit einbezogen werden. Diese wird beispielsweise benötigt, um die Bewaffnung auszuwählen (es stehen je nach Einsatz fünf verschiedene Gattungen bereit) oder das Fahrwerk für Starts und Landungen (natürlich beherrscht ACE auch diese) ein- bzw. auszufahren. Wird ACE von zwei Spielern benutzt, entstehen hierdurch zusätzliche Funktionen für den Kopiloten, welcher vor allem für die Abwehr zuständig ist.

Der Pilot bekommt auf dem

Bildschirm den Blick aus dem Cockpit dargestellt, hier werden auch sämtliche benötigten Anzeigen aufgeführt. Zur Bewerksstellung der Aufgaben stehen ein Kompaß, eine Rückenkamera sowie die üblichen navigatorischen Instrumente zur Verfügung. Sollte der Treibstoff knapp werden, was bei zügiger Flugweise relativ schnell der Fall ist, stehen zwei verschiedene Möglichkeiten zum Tanken bereit. In der Luft befindet sich ständig ein Tankflugzeug, welches genauestens auf gleicher Höhe und mit niedri-

ger Geschwindigkeit angefliegen werden muß, um das Vorhaben in die Tat umzusetzen.

Weiterhin ist es möglich, auf einem der drei verschiedenen Heimatflughäfen zwischenzulanden, was zusätzlich den Vorteil der Reparatur und Neubewaffnung bringt.

UMFANGREICHE INFORMATIONEN

Per Tastendruck kann eine Übersichtskarte des Umkreises aufgerufen werden, welche Auskunft über Lage der feindlichen Stellungen, befreundeter Flughäfen oder des Tankflugzeuges gibt. So ist es möglich, auch weiträumige Flugmanöver präzise durchzuführen und sich frühzeitig über angreifende Geschwader zu informieren. Angriffe aus der Luft sind am schwersten zu bewältigen, da die heranfliegenden Maschinen mit allen Tricks und Ausweichmanövern arbeiten, so daß sie nur mit viel Übung vor das Fadenkreuz zu bekommen sind. Sehr hilfreich ist hierbei das eingebaute Radar, auf welchem man die Flugbewegungen verfolgen und entsprechend reagieren kann. Auch die eingebaute Heckkamera leistet hierbei gute Dienste, diese wird allerdings auch als bevorzugtes Ziel der Angreifer gehandelt.

ABSOLUTE PRÄZISION ERFORDERLICH

Wer allzu übermütig ist, kann sich auch fern der Tankstationen wagen und auf See nach Kampfschiffen jagen, die dies natürlich nicht ohne weiteres hinnehmen. Auch hierbei leistet die Übersichtskarte gute Dienste, sie ermöglicht erst das gezielte Ansteuern der Schiffe.

Abschließend bliebe zu sagen, daß ACE wirklich einen ernst zu nehmenden Flugsimulator darstellt, da fast wie beim richtigen Fliegen auf die verschiedensten Einzelheiten geachtet werden muß. Es ist absolute Präzision erforderlich, um dem Ziel ein Stück entgegen zu kommen. Ein sehr gelungenes Spiel, welches sich wohltuend von der Masse der Raumschiff-Ballerspiele abhebt. Erhältlich ist ACE nur in England bei Cascade Games in Harrogate, aber dem Vernehmen nach soll Kingsoft schon Gespräche führen ...

T. Seibt

SO FINDEN SIE DEN RICHTIGEN DRUCKER

Neben der Floppy ist der Drucker das wichtigste Werkzeug für einen Computer. COMMODORE DISC sagt Ihnen, was Sie vor dem Kauf eines Druckers beachten sollten.

Drucker gibt es mittlerweile schon wie Sand am Meer. Ob für den Heimgebrauch, zum Ausdruck für kleinere Programme und Listen oder aber für den Profi-Bereich: Für jede Nutzung gibt es mindestens ein halbes Dutzend Anbieter mit verschiedenen Leistungen und verschiedenen Preisen.

Selbstverständlich muß diese Frage im Endeffekt jeder einzelne für sich selbst entscheiden. Und gerade im Fall eines Druckerkaufes sollte man sich für diese Entscheidung besonders viel Zeit nehmen. Das erste, was man tun sollte, ist, in den eigenen Geldbeutel zu schauen, um sich damit klarzuwer-

Typen heraus, die mehr kosten, als Sie bereit oder fähig sind, dafür auszugeben.

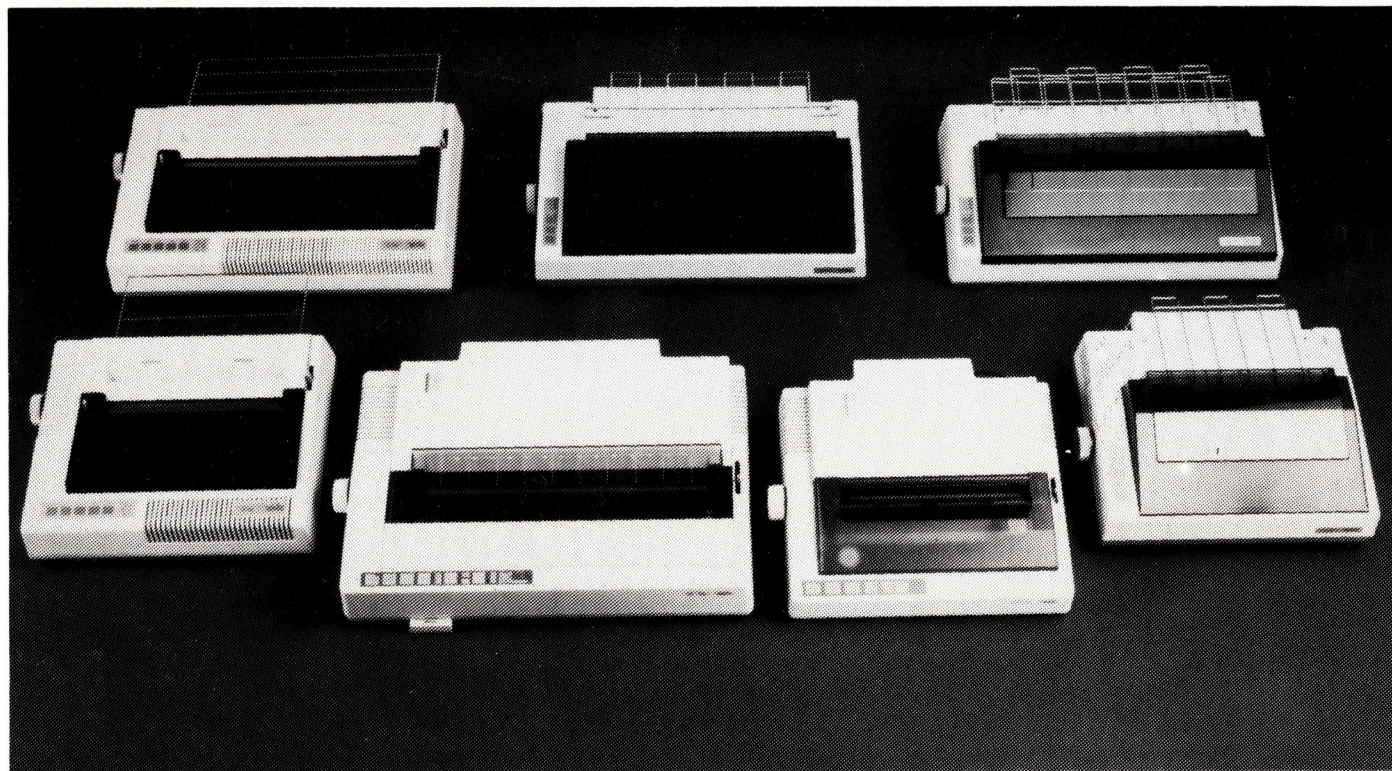
In der zweiten Auswahl sollten Sie sich die Frage stellen, ob Ihr Drucker einen bestimmten Standard erfüllen soll.

Gängige Standards sind zum Beispiel Epson- und IBM-Druckformate. Die für den C16 geschriebene Druckersoftware ist entweder für einen Original Commodore Drucker (MPS-Serie) oder aber für einen Drucker mit Epson-Standard bestimmt; ebenso verhält es sich beim Apple IIe.

Haben Sie nun zum Beispiel eben einen C 16 und Sie sind sich sicher, daß Sie keinen IBM oder einen IBM-ähnlichen Rechner in nächster Zukunft kaufen wollen, so brauchen Sie einen Drucker mit Commodore- oder Epson-Standard.

Ansonsten sollte Ihr neuer Drucker sowohl den Epson- als auch den IBM-Standard beherrschen.

Ein weiteres Auswahlkriterium sollte die Grafikfähigkeit des Druckers sein. Ist er grafikfähig, so kann man mit diesem Gerät sowohl normalen Text als auch, mit einem Zusatzprogramm, hochauflösende Grafik-



„Welche Marke und welchen Typ nehme ich, was ist für mich am Besten?“ Diese oder ähnliche Fragen stellen sich jedem Computer-Benutzer, der sich einen Drucker kaufen will.

den, welche Summe überhaupt ausgegeben werden kann. Jetzt erst sollte man sich informieren, welche Drucker für welchen Preis angeboten werden. In der ersten Auswahl fallen alle

Es gibt sie wie Sand am Meer: Drucker. Hier allein das Angebot eines einzigen Unternehmens: Star.

bilder ausdrucken. (Die meisten modernen Drucker sind grafikfähig.) Ein weiterer, nicht minder wichtiger Punkt ist die Art der Schnittstelle, die der Printer besitzt.

Schnittstellen gibt es allgemein nur zwei verschiedene: Die serielle und die parallele Schnittstelle.

Die meisten Drucker im Home- und Personalcomputerbereich besitzen parallele Schnittstellen, eine Ausnahme bilden die Commodore.

Will man einen Drucker mit paralleler Schnittstelle an den C16/P4 anschließen, so benötigt man hierfür noch eine besondere Schnittstelle, ein Druckerinterface.

Bei manchen Angeboten ist diese Karte schon dabei, bitte beachten Sie dies!!! Ansonsten sind Mehrausgaben bis zu 250 und mehr Mark möglich!

Hat man diesen wichtigen Punkt auch beachtet, kann man endlich dazu übergehen, den Drucker nach seinen eigenen Leistungen zu testen. Beginnen wir mit:

a) Einzelblatteinzug:

Einzelblatteinzug bedeutet nichts anderes, als daß Sie mit diesem Drucker ganz normales Papier (meist bis DIN A4-Format) benutzen können. Ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

b) Traktor bzw. Endlosblattverarbeitung:

Dieser Zusatz bedeutet, daß der Drucker Endlospapier mit Lochrand verarbeiten kann.

Auch diese Eigenschaft ist von großer Bedeutung.

Selbstverständlich gibt es viele Drucker, die sowohl den Punkt (a) als auch den Punkt (b) erfüllen; sie sind den anderen Geräten vorzuziehen.

c) Druckgeschwindigkeit:

Die Druckgeschwindigkeit wird in Z/sec. = Zeichen pro Sekunde angegeben. Hat ein Drucker die Angabe 180 Z/sec. so bedeutet dies, daß man von einem Text mit 80 Zeichen pro Zeile jede Sekunde 180 Zeichen abdruckt.

Da die meisten Texte jedoch kürzere Zeilen haben, ist dieser Wert nicht hundertprozentig verbindlich, sondern zu hoch.

Dennoch ist ein Drucker mit einer Geschwindigkeit von 180 Z/sec. um einiges schneller als ein Drucker mit nur 120 Z/sec.

d) NLQ=near letter quality=Schönschriftmodus:

Ein durchschnittlicher, guter Drucker schreibt normalerweise mit einer 8x9 Punkte Matrix.

Schlechtere Drucker, wie zum Beispiel der Commodore MPS 801, ha-

ben nur eine 5x7 Punkte Darstellung.

Die Zeichen eines solchen Druckers sind weit schlechter zu lesen, also unsauberer, während die 8x9 Punkte-Drucker weitaus schönere Druckbilder erzeugen.

Achten Sie also vor dem Kauf auf die Druckmatrix Ihres Druckers!!! Einige Drucker haben nun einen Extra-Modus, NLQ genannt.

Dieser Modus simuliert eine 18x24 Punkte Matrix; der Zeichendruck in diesem Modus ist, gegenüber dem Normalmodus, umwerfend; es ist kaum noch ein Unterschied zu einer Schreibmaschine feststellbar.

Dafür ist die Druckgeschwindigkeit auch erheblich verringert, was man aber für besonders wichtige Briefe in Kauf nehmen sollte.

Wichtig ist auf jeden Fall, daß der Drucker die Schönschreibmöglichkeit besitzt.

e) Druckerpuffer:

Ein Druckerpuffer ist ein Speicher, in dem Daten, die vom Computer kommen und die ausgedruckt werden sollen, zwischengespeichert = gepuffert werden.

langsam und die Wartezeit dementsprechend auch länger ist.

Ein vernünftiger Druckerpuffer faßt mindestens 5 KBytes, mehr Speicher ist natürlich besser, aber auch teurer.

f) Zeichenentwicklung möglich:

Einige Druckerfabrikate bieten dem Benutzer noch einen ganz besonderen Leckerbissen.

Auf ihnen kann man eigene Zeichen entwickeln und dann abspeichern. So wie man auf dem C 16 den Zeichensatz ziemlich leicht ändern kann, so ist dies auch bei solchen Druckern möglich.

Zwar wird diese Eigenschaft fast nie gebraucht, sie ist aber dennoch eine nette und für manche bestimmt nicht unnütze Spielerei.

g) Anzahl der Zeichensätze:

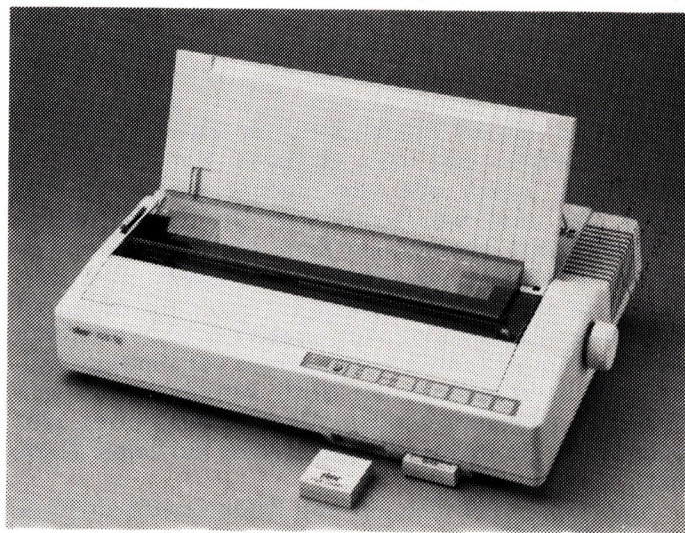
Ein guter Drucker sollte den amerikanischen ASCII-Zeichencode sowie den deutschen Zeichensatz mit Umlauten (äöüß) besitzen.

Viele andere Drucker haben überdies noch französisch, norwegisch, griechisch und andere Zeichencodes fest integriert.

h) Farbband:

Das Farbband stellt für vieldruckenden

Moderne Drucker ändern ihre Schriften heute per Einschub-Kassette, Dip-schalter umstellen ist nicht mehr „in“.



Hat man zum Beispiel ein 3seitiges Listing auszudrucken, so nimmt der Puffer, je nach Größe, alle 3 Seiten auf und man kann, während der Drucker arbeitet, schon am Computer weiterarbeiten.

Bei kleineren Ausdrucken entsteht daher keine „Wartezeit“, bis der Drucker alles gedruckt hat und sich der Computer erst dann wieder meldet.

Besonders im NLQ-Druck lernt man einen großen Druckerpuffer schätzen, da der Drucker in diesem Modus, wie erwähnt, besonders

de Computerbesitzer eine stetige Ausgabe dar.

Deshalb sollte man sich vor dem Kauf des Druckers nach den Preisen für die Farbbänder erkundigen.

Es ist ebenfalls gut zu wissen, wieviel Zeichen lang ein Farbband hält, d.h. nach wie vielen Druckseiten die Druckintensität nachläßt.

(Manche Farbbänder haben einen Nachfülltank, durch den man die Farbbandkosten erheblich senken kann. Bedenken Sie also auch dies vor dem Kauf!)

Ph. Bertschig

BIO- RHYTH- MIK

Sie kennen das: Es gibt Tage, da könnte man Bäume ausreißen, hat gute Einfälle und ist ganz allgemein „gut drauf“. Zu anderen Zeiten aber fühlt man sich schlapp, unkonzentriert und würde am liebsten im Bett bleiben. Im allgemeinen halten wir alle diese Zustände für mehr oder weniger zufällig und schreiben sie verschiedenen äußeren Faktoren zu. Gewiß, diese sind nicht unwichtig, aber beachten Sie auch: Solche Gegensätze beobachtet man auch in der Natur wie z. B. Vollmond – Neumond, Sommer – Winter, Tag – Nacht, Ebbe – Flut usw. Sogar die Politik erkennt solche Gegensätze im Auf und Ab der Konjunktur.

Man sollte bei all diesen Erscheinungen lieber von RHYTHMEN oder auch ZYKLEN sprechen, anstatt von Gegensätzen. Denn die Gegensätze bedingen sich ja gegenseitig, gehören also zusammen. Somit läßt sich keine Phase dieser Zyklen ausschalten, man kann nur ausgleichend darauf reagieren. Die Biorhythmik hilft uns dabei, indem sie drei große Rhythmen im menschlichen Leben erkennt und untersucht hat. Es handelt sich um den körperlichen, den seelischen und den geistigen Rhythmus. Die Rhythmen haben alle verschiedene Länge, so daß jeden Tag eine unterschiedliche Rhythmen-Kombination eintritt. Kennen wir diese Rhythmen-Konstellation, so können wir angemessen reagieren: Wir werden nicht etwa an einem Tag, an dem der Körper auf Erholung eingestellt ist, eine schwere Arbeit verrichten wollen. Wenn der Geist nicht gerade vor Fantasie brilliert, nicht unbedingt ein Buch schreiben oder sich irgendwo bewerben wollen. Und Gesellschaften gibt man schon gar nicht, wenn man seine muffelige Phase hat.

Man sieht, daß hier nur von Selbstverständlichkeiten die Rede ist.

Wo also ist das Problem?

Im Erkennen dieser „Selbstverständlichkeiten“, um Disharmonien mit der Umgebung und sich selbst zu vermeiden. Das Biorhythmogramm bietet dazu eine wirksame Hilfe an. Doch erkennen Sie es (und sich!) selbst.

PROGRAMM-BEDIENUNG:

Zunächst erscheint ein Menü mit folgenden Optionen:

1. Was ist Biorhythmik?
2. Berechnungen
3. Deutungshinweise

Zugleich erkennt man in einer der unteren Bildschirmzeile die Hinweise:

drucken = „f1“

weiter = „f3“

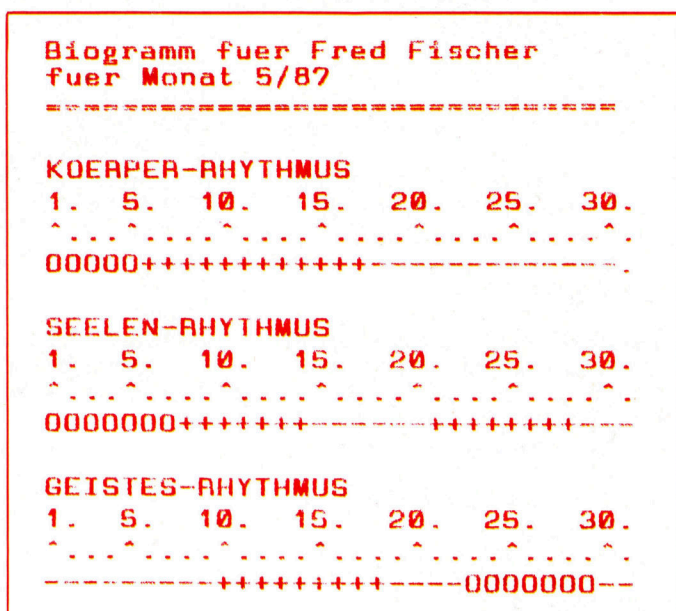
ende = „f5“

(Die betreffenden Tasten geschiftet, also f2, f4, f6 haben die gleiche Funktion, f7 und f8 sind gesperrt.)

Die Reihenfolge der Auswahl ist beliebig. Beginnen wir bei Punkt 1.

Auf Druck der Taste 1 hin erhält man eine allgemeine Erklärung der Biorhythmik, verteilt auf vier Seiten.

Weitergeblättert wird mit „f3“. Möchte man die betreffende Seite drucken, drückt man „f1“. Nach dem Druck blättert das Programm die nächste Seite



um. Will man vorzeitig Schluß machen, kommt man mit „f5“ wieder ins Menü. Blättert man alle Seiten durch, springt das Programm automatisch wieder ins Menü zurück.

Das oben gesagte gilt auch für den Menüpunkt 3.

Drückt man Menüpunkt 2, werden zunächst die Daten für die Berechnung des Biorhythmogramms abgefragt. Der Name muß nicht eingegeben werden. In diesem Fall drückt man nur „RETURN“.

Das Programm gibt nun das Biorhythmogramm aus. Möchte man es schwarz auf weiß haben, drückt man „f1“. Danach berechnet das Programm das Biorhythmogramm für den nächsten Monat und gibt es über Bildschirm aus. Wiederum hat man die Möglichkeit, zu drucken (f1), nur anzusehen (f3) oder zu beenden (f5) und ins Menü zurückzukehren.

Das Menü verläßt man mit f5, um das Programm zu beenden.

Anmerkung: Der Urheber ist der Ansicht, daß es den meisten Menschen schwerfällt, Kurvendarstellungen zu lesen, bzw. korrekt zu bewerten. Aus diesem Grunde wurde die Darstellung in paralleler Form gewählt, um auf einen Blick senkrecht erkennen zu können, ob ein Rhythmus im Plus, Minus oder Übergang ist.

Außerdem ist es so möglich, das Rhythmogramm auf jedem beliebigen Matrixdrucker auszugeben.

Zur Handhabung vorweg einige klärende Worte. Wenn Sie das Programm (siehe Ladeanweisung) geladen haben, vergewissern Sie sich, ob der Drucker am seriellen Anschluß des Rechners angeschlossen und eingeschaltet ist! Ist er dies nämlich nicht, so bricht das Programm mit einer lapidaren Fehlermeldung ab. Dieser Punkt sorgte auch bei den 128er-Eignern für etwas Verwirrung, denn einige Leser wollten das Programm ohne Drucker betreiben. Dies geht eben nicht!

Jetzt zum Programm selbst. Nachdem dies gestartet wurde, werden Sie zunächst gefragt, ob Sie mit oder ohne Briefkopf ausdrucken wollen, oder ob Sie eine Absenderzeile ausgedruckt haben wollen. Geben Sie Ihre Entscheidung mit der angegebenen Taste ein. Je nachdem, mit welcher Entscheidung Sie fortfahren, gelangen Sie entweder direkt in das Eingabemenü oder Sie müssen noch Angaben zur Adresse, Datum usw. des Korrespondenzpartners eingeben.

EIGENE DATEN EINGEBEN

Achtung: In diesem Programm sind die Adresse und die anderen Daten für den Briefkopf mit den Daten des Autors gefüllt. Dies ist deshalb so, damit Sie sich etwas mit dem Programm vertraut machen und ausprobieren können, was alles damit machbar ist, bevor Sie es zum tatsächlichen Arbeiten benutzen. Wenn Sie eine „eigene“ Version des Programmes haben wollen, in der Ihre eigenen Daten im Briefkopf aufgeführt werden, gehen Sie wie folgt vor:

Formatieren Sie eine

leere Diskette. Wie dies geht, entnehmen Sie bitte Ihrem Handbuch zum Laufwerk. Laden Sie nun das Textprogramm von unserer Diskette. Nun verwenden Sie den LIST-Befehl Ihres Rechners: Mit dem Befehl LIST und der Angabe einer Zeilennummer (z.B. LIST 500) bekommen Sie die Zeile 500 des Textprogrammes gezeigt. In folgenden Zeilen müssen Sie nun Ihre eigenen Daten gegen die

druck des Briefkopfes stehen. Diese ersetzen Sie ganz einfach durch Ihre eigenen. Beachten Sie, daß Sie denselben Abstand zwischen den Befehlen lassen, wie dies in der Originalzeile ist. Schließen Sie eine Eingabe IMMER mit der Return-Taste ab!

In der Zeile 345 müssen Sie, wegen der speziellen Kleinschrift auf dem Drucker, den Bindestrich (/) nach den

In der Ausgabe 1 der Commodore Disc veröffentlichen wir ein Textverarbeitungsprogramm für den 128er. Und nur für den 128er. Woraufhin wiederum andere Käufer sich beschwerten, denn diese wollten dieses Textprogramm auch für ihren 64er. Viel Arbeit kam also auf uns zu, denn ein solches „reines“ 128er

TEXT 64

Programm umzustricken und auf dem mit völlig anderen Befehlen ausgestatteten C64 lauffähig zu bringen, bedeutet selbst für geschickte Programmierer etwas Stress. Jetzt ist es soweit, wir haben die 6er-Version des Textprogrammes vorliegen, Sie finden diese auf der Diskette zum Heft.

„Dummy“-Adresse des Programmators ersetzen (wie dies geht, kommt anschließend):
Zeilen Nummer 340, 345, 500, 520, 530, 560, 580, 590, 600, 630.

Dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie all die Angaben verwenden, die im Briefkopf stehen, oder ob Sie einige Dinge einfach weglassen wollen (in diesem Fall löschen Sie die jeweiligen Daten des Autors einfach mit der SPACE-Taste aus der Zeile).

Um die Daten zu verändern, listen Sie die betreffende Zeile mit dem erwähnten Befehl. Nun sehen Sie in Anführungszeichen in der Programmzeile die Daten, die auch auf dem Aus-

ersten fünf Nummern in Form einer 7 eingeben. Beachten Sie auch bitte, daß Sie sämtliche Änderungen in Kleinschrift eingeben!

Wenn Sie alle Zeilen so verändert haben, müssen Sie das fertige Programm nur auf die eingangs formatierte Diskette abspeichern. Der Befehl hierzu lautet: SAVE" TEXTPROGRAMM",8.

Diese Version können Sie nun immer verwenden.

ABSAVEN NICHT VERGESSEN!

Und jetzt noch die einzelnen Menüpunkte:
Menüpunkt 1 'Text eingeben'

Es können Texte ge-

schrieben und auch angehängt werden, ein Untermenü läßt Sie das Gewünschte auswählen.

Menüpunkt 2 'Text korrigieren'

Unter diesem Menüpunkt können Zeilen gelöscht und/oder eingefügt werden.

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 Heftrand von 8 Zeichen frei. Der Text kann mehrfach, auf j/n-Abfrage, gedruckt werden. Bei 'n' zurück in das Hauptmenü.

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.

LAWINE

Lawine ist die computerisierte Nachbildung eines Spieles, das unter dem Namen „Kugellawine“ oder „Avalance“ bekannt geworden ist. Bei dem Spiel handelt es sich um ein stehend angeordnetes Brett, das durch Leisten in vertikal verlaufende Spalten eingeteilt ist. Diese Spalten sind durch gabelförmige Hindernisse unterbrochen. Wirft man oben in eine Spalte eine Kugel hinein, so läuft diese nach unten, bis sie entweder unten wieder hinausfällt, oder irgendwo auf einer Gabel liegenbleibt. Auf ihrem Wege kann diese Kugel aber auch das andere Ende der Gabel treffen. In diesem Falle kippt die Gabel um. Falls sich auf dieser gekippten Gabel eine andere Kugel befindet, setzt diese nun ihren unterbrochenen Weg fort und bewegt sich nach unten. Auch diese Kugel kann nun einer weiteren Kugel den Weg freimachen und so bewegt sich eine immer größer werdende Anzahl Kugeln nach unten, wo sie endlich herausfallen. Dieser Effekt hat dem Spiel seinen Namen gegeben.

Nachdem das Spiel gestartet ist, erscheint zuerst der Titel. Danach kommt die Frage nach der Anzahl der Mitspieler, die bis zu acht betragen kann. Nach Bestätigen mit 'J' wird das Spielfeld aufgebaut.

Der erste Spieler kann nun seine Kugel in eine Spalte werfen. Ein blinkender Pfeil zeigt an, welche Spalte ausgewählt ist. Durch F1 kann dieser Pfeil weiterbewegt werden, und mit F3 wird die Kugel geworfen. Diese beginnt nun mit ihrem Lauf, bis sie entweder unten herausfällt, oder auf einer Gabel liegenbleibt. Darauf ist der nächste Spieler an der Reihe. So geht es reihum, bis die letzte Kugel geworfen ist. Die Anzahl der Kugeln pro Spieler ist gleich, variiert aber je nach Anzahl der Spieler.

Ein Punkt wird für jede Kugel gewertet, die unten herausfällt und die eigene Farbe hat. Zwei Punkte gibt es für jede andere Farbe.

Das Programm bietet noch einen zusätzlichen Komfort. Nach F7 hält die Kugellawine an, um bei jedem weiteren Betätigen von F7 um einen Schritt weiter zu fallen. Mit F5 wird der Normalzustand wieder hergestellt.

Außerdem kann man, um den Ablauf besser zu sehen, diesen mit der Minustaste verlangsamen. Die Plustaste dagegen läßt die Kugeln schneller nach unten fallen. Zum Abtippen noch ein kleiner Hinweis: Alle REM- und Sternzeilen können ersatzlos weggelassen werden. Sie haben lediglich dokumentarische Bedeutung und bilden auch keine Anspungpunkte.

MERKUR 128

Das Programm simuliert einen Geldspielautomaten. Nach der Titelmelodie und dem Aufbau des Titelbildes (bitte nur in 40-Zeichenmodus!) werden Sie gefragt, ob Sie eine Spielanleitung wünschen. Bestätigen Sie dies mit J für Ja oder N für Nein. Bei „JA“ wird die Spielanleitung ausgegeben. Nachdem diese vollständig gelesen wurde, fragt Sie das Programm, ob Sie alles verstanden haben. Wenn Sie nicht mit J für Ja antworten, beginnt die Anleitung wieder von vorne. Nachdem Sie also die Anleitung beendet haben, beginnt das Spiel. Hier müssen Sie ca. 30 Sekunden warten, da der Com-

puter die Bildschirmdatei berechnet. Dann wird die Spielautomat-Grafik aufgebaut. Zuerst müssen Sie nun über Ihr Startkapital entscheiden. Zur Auswahl stehen entweder fünf oder zehn Mark. Wählen Sie den Betrag durch Betätigen der Taste 1 und 2 aus. Auf dem Bild des Spielautomaten sehen Sie drei Walzen. Zur Bedienung des Automaten stehen Ihnen nun folgende Möglichkeiten zur Verfügung, die dem Original gleichen:

1. Die linke Walze läßt sich pro Spiel einmal neu starten, falls Ihnen der Inhalt nicht gefällt. Hierfür muß die Taste F1 gedrückt werden, solange am unteren Bildschirmrand „STARTEN“ angezeigt wird.
2. Die beiden rechten Walzen können Sie vorzeitig stoppen, wenn Sie die Taste F3 betätigen, solange das Feld „STOPPEN“ aufleuchtet.

Folgende Gewinnmöglichkeiten gibt es:

1. Ist in allen drei Walzen einmal der selbe Wert erhalten, so haben Sie einen Gewinn in der Höhe dieses Wertes. Das Programm fragt dabei ab, ob Sie auf Risiko spielen wollen. Beantworten Sie mit N für Nein, wird der Gewinn übernommen. Bei J für Ja kommen Sie in die Risikoausspielung, bei der Sie Ihren Gewinn entweder verdoppeln oder aber verlieren können. Um bei der Risikoausspielung zu stoppen, drücken Sie F3.
2. Befindet sich auf der dritten Walze ein Merkur, gewinnen Sie ebenfalls.
3. Befindet sich auf jeder Walze ein Merkur, kommen Sie in die Sonderausspielung, in der Sie bis zu 100 Sonderspiele erhalten können.
4. Bei Sonderspielen erhöht sich jeder Gewinn auf drei Mark. Erscheint in Sonderspielen neben der dritten Walze eine Linie, bringt dies ebenfalls drei Mark Gewinn.

Nach jedem Spiel können Sie sich den Betrag mit der Taste F7 „auszahlen“ lassen. Den Betrag, der Ihnen noch zur Verfügung steht, sehen Sie am rechten oberen Bildschirmrand, darunter werden die eventuellen Sonderspiele angezeigt.

Haben Sie kein Geld mehr zur Verfügung, meldet der Computer, daß Sie pleite sind. Sie haben dann die Möglichkeit, nochmals zu beginnen oder das Spiel zu beenden.

MATHEHILFE

Mathehilfe ist ein nützliches Programm für Mathematikaufgaben aller Art

Anwendungsbereich ist zum Beispiel die Hausaufgabenbearbeitung von Schülern, aber auch Berechnungen, die täglich anfallen und daher viel Zeit verbrauchen.

Mit Mathehilfe verfügen Sie über ein Programm mit den wichtigsten Berechnungsformeln des täglichen Lebens. Komfortable Bedienung machen das Arbeiten mit Mathehilfe zu einer echten Erleichterung bei eintönigen und langweiligen Berechnungen.

Folgende Grundauswahlen können Sie nach dem Start durch >RUN< treffen:

1. Formelausgabe
2. Prozentrechnen
3. Flächenberechnung
4. Körperberechnung

Unter Menüpunkt 1 können Sie sich zunächst die gesamten verwendeten Formeln ausgeben lassen. Dies

ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie Mathehilfe etwas auf die Finger sehen und verstehen wollen, wie das Programm die Berechnungen vornimmt. Unter Menüpunkt 2, Prozentrechnung, erhalten Sie wiederum eine Untergliederung in verschiedene Rechenarten. Hier können Sie wählen zwischen Grundwertberechnung, Prozentsatzberechnung, Prozentwertberechnung und Zinsberechnung. Unter Menüpunkt 3, Flächenberechnung, können Sie ebenfalls eine weitere Auswahl zwischen 6 verschiedenen Flächenformen, vom Rechteck bis zur Ellipse, treffen. Natürlich haben Sie auch unter dem letzten Menüpunkt, der Körperberechnung, die Wahl. Hier stehen ebenfalls 6 verschiedene Körper zur Verfügung, zu denen Sie sich Berechnungen anstellen lassen können.

Bei Mathehilfe ist immer die gleiche Vorgehensweise erforderlich, um unter den einzelnen Menüpunkten die Berechnungen zu erhalten. Das Programm fragt zu jedem Unterpunkt nach den erforderlichen Werten für eine Berechnung. Hierbei wird in vollem Wortlaut abgefragt, so daß dieses Programm von der Bedienung her sehr einfach zu handhaben ist. Die Aus-

gabe der errechneten Werte erfolgt nach der letzten Eingabe ebenfalls in vollem Wortlaut. Zusätzlich gibt das Programm auch noch sinnvolle Berechnungen an, so wird zum Beispiel bei einer Flächenberechnung auch der Umfang der errechneten Fläche angezeigt. Ein weiterer Punkt, den das Programm erfüllt, liegt in der Ausgabe der Berechnungsformel. Neben jedem errechneten Ergebnis wird in Invers-Darstellung die Formel dargestellt, nach der die Rechnung angestellt wurde. Auf diese Weise können Sie immer nachvollziehen, wie ein Wert zustande gekommen ist. Dies ist dem Lernprozeß natürlich sehr zuträglich. Bitte beachten Sie, daß nach jeder Berechnung die Möglichkeit besteht, dieselbe Rechnungsart nochmals anzustellen. Das Programm fragt jedesmal, ob Sie eine weitere Berechnung anstellen wollen. Vom Programm her wird automatisch ein J für Ja eingesetzt, wenn Sie in das Unter- oder Hauptmenü zurückkehren wollen, müssen Sie ein N für Nein eingeben. Mit Sicherheit werden Sie bald die Leichtigkeit zu schätzen wissen, mit der Mathehilfe Ihnen auch kompliziertere Berechnungen abnimmt und so wertvolle Zeit spart.

DISK-EDITOR

Der Diskeditor ist ein sehr nützliches Werkzeug, um den Überblick über die ständig wachsenden Diskettenmengen zu behalten. Er gibt Ihnen viele Möglichkeiten, um ihre Sammlung in Ordnung zu halten, zu pflegen und zu verbessern. Einige Menüpunkte stehen Ihnen zur Verfügung, um beispielsweise Programme und Disketteninhalte zu schützen, Disketten zu bereinigen usw.

Die einzelnen Programmpunkte:

- **RESET:** Ein vollständiger Rechner-Reset wird durchgeführt, der C 64 meldet sich mit der normalen Einschaltmeldung
- **SCRATCH:** Mit diesem Befehl erhalten Sie die Möglichkeit, einzelne Programme oder Files von Diskette zu löschen.
- **NEW:** Mit diesem Menüpunkt lassen sich leere Disketten formatieren.
- **DISK STATUS:** Hiermit liest das Programm

den Disk-Status aus (Vergleich im Handbuch zur Floppy-Station). Dabei werden eventuelle Fehlermeldungen ausgegeben, deren Bedeutung Sie ebenfalls im Handbuch überprüfen können.

– **DIRECTORY:** Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird geladen und angezeigt (ohne Programmverlust!), außerdem wird die Zahl der Einträge vermerkt.

– **COPY:** Hiermit können Sie einzelne Files innerhalb der Diskette kopieren.

– **RENAME:** Sie können hiermit den Namen einzelner Programme oder Files umändern.

– **VALIDATE:** Mit diesem Befehl wird die Diskette quasi „gereinigt“. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn öfters Files gelöscht oder überschrieben wurden, um die Fehlersicherheit der Diskette zu gewährleisten.

– **INITIALIZE:** Die BAM der Diskette wird eingelesen.

– **NEW HEADER:** Hiermit können Sie den Diskettentitel umändern. Das Programm stellt Ihnen außerdem auch noch die Möglichkeit zur Verfügung, die ID der Diskette umzuändern. Diese ID kann übrigens bis zu 5 Zeichen lang sein!

– **LISTSCHUTZ:** Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird so umgeändert, daß es nicht mehr geladen werden kann. Dieser Menüpunkt kann auch „rückwärts“ ausgeführt werden, das heißt: Mit diesem Menüpunkt geschützte Disketten können auch wieder in Normalzustand gebracht werden.

– **LADESCHUTZ:** Dieser Programmpunkt verändert das Inhaltsverzeichnis so, daß es nicht mehr geladen werden kann. Sie können von dieser Diskette dann nur noch unter direkter Angabe des Programmnamens laden. Achtung! Dieser Befehl kann nicht mehr rückgängig gemacht werden!

– **PROGRAMMENE:** Hierbei wird kein RESET ausgeführt, sondern nur das eigentliche Programm gelöscht.

– **PROGRAMMLADEN:** Unter diesem Punkt werden Files von Diskette eingeladen.

– **DRUCKEN DIR:** Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird auf einen Drucker am seriellen Ausgang ausgegeben.

– **VIEW BAM:** Es wird auf dem Bildschirm ausgegeben, welche Blocks der Diskette belegt sind und welche noch frei sind.

Bedienungshinweise:
Rufen Sie die einzelnen Menüpunkte immer mit dem Zeichen auf, welches an deren Anfang eingegeben wird. Wechseln Sie nach ausgeführten Befehlen, wie dem Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses, mit der Taste „SPACE“ zurück ins Hauptmenü. Gehen Sie mit einigen Befehlen, wie dem Format-Befehl oder dem Ladeschutz, vorsichtig um und vergewissern Sie sich, daß nicht unabsichtlich die falsche Diskette manipuliert wird!

Am besten kleben Sie sicherheitshalber einen Schreibschutzaufkleber auf die betreffenden Kerben der Disketten, die gesichert werden sollen.

SPIONAGE!

Spielidee: Sie haben den Auftrag, Pläne einer neuen Ost-Erfindung (chemische Waffe) in den Westen zu bringen (Titelbild).

Allgemein: 5 Bilder mit zufälliger Verteilung, 2 Begleitmelodien ... Spielen mit Joystick (II). *Energie: Sammeln Sie möglichst viele auf, sonst könnte Ihnen der Treibstoff ausgehen.

■ = Hindernis: Berühren Sie keines, sonst sind Sie schrottreif.

Phase 1: Das Auto oben sind Sie, danach werden Sie von einem anderen verfolgt. Hängen Sie es ab (Ausfahren, Rauch), aber lassen Sie sich nicht abschießen!

Phase 2: In der Chemiefabrik kommen Sie in ein Gitter von Wänden: Lenken Sie geschickt und holen Sie die Erfindung (). Danach wollen zwei unfreundliche Panzer Sie abschießen. Die kommen nacheinander: Sie haben dagegen ein Schutzschild (Fire). Die Mauer fahren Sie durch (+Schild); noch eine Runde, und Sie haben gewonnen. Außerdem: Nicht über den Rand fahren.

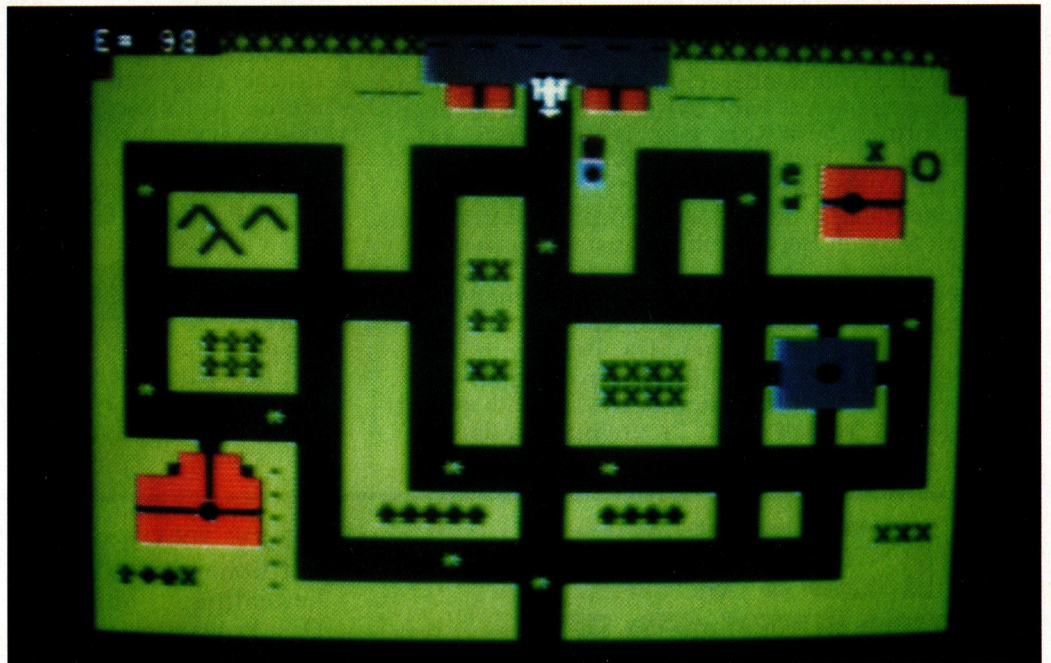
Sprites: Meiden Sie Berührungen mit anderen Sprites (Zug, Schuß). Wenn Sie mit den Verfol-

MEIDEN SIE SPRITES

gern oder mit Panzer 1/2 zusammenstoßen, entscheidet der Zufall, wer explodiert.

Energie (Anzeige): Anfang 100/je Durchlauf: $E = E - 1$ /aufgesammeltes

* (Runde 1) Erfindung: $E = E + 20$ /aufg.
* (Runde 2): $E = E + 15$ /
 $= E = E + 25$



(Zufall)/ nicht aufg. * : $E = E - 15$ /Rauch, Schild: $E = E - 10$
Ende: Gewinner/Verlierermelodie erklingt; wenn

Sie gewonnen haben, bekommen Sie je nach Restenergie Geld und werden vielleicht in die H-Score-Liste aufgenommen.

Dann werden Sie gefragt, ob Sie nochmals spielen wollen. Den Rest bekommen Sie sicher selbst raus.

YATHZEE

Nach dem Starten des Spiels mit „run“ erscheint die Meldung: „Einen Moment bitte ...“ Hier werden Daten für eine Laufschrittroutine gelesen. Nach wenigen Sekunden geht es weiter. Es erscheint das Anfangsbild. Nach Betätigen der Return-Taste kommen Sie in ein Menü.

Menuepunkt 1: Spielstand laden: Wurde ein Spiel unterbrochen und der Spielstand gesichert, so können Sie den Spielstand wieder laden und da weiterspielen, wo Sie aufgehört haben.

Menuepunkt 2: weiter zum Programm: Sie kommen zum eigentlichen Programm.

Menuepunkt 3: Uhrzeit eingeben: Geben Sie die Uhrzeit ein, müssen Sie beachten, daß diese 6-stellig eingegeben werden muß.

– Stelle 1 + 2: Stunden
– Stelle 3 + 4: Minuten
– Stelle 5 + 6: Sekunden
Beispiel: 9 Uhr 40 und 20 Sekunden: 094020 – Geben Sie keine Uhrzeit ein, so wird die Computer-interne Uhrzeit genommen.

BIS ZU VIER SPIELER

Nun geben Sie Anzahl und Namen der Mitspieler ein (max. 4). Jetzt das eigentliche Spielbild.

Spieler 1 wird nun aufgefordert, die Return-Taste zu betätigen. Der Computer würfelt. Nach dem Wurf werden Sie gefragt, mit welchen Würfeln der 2. Wurf erfolgen soll. Sie geben z.B. B und D ein. Die Würfel sind rot. Haben Sie sich verippt, so können Sie den Fehler mit der Taste Inst./Del. korrigieren. Jetzt drücken Sie Return. Der Computer fragt: „Richtig?“ Für „Ja“ geben Sie „j“ oder „Return“ ein, für „Nein“ „n“.

Jetzt wird erneut gewürfelt, bzw. korrigiert.

Nach dem 3. Wurf wird das Ergebnis in die Tabelle eingetragen. Hierfür gilt:



- 1-6 = Eintrag 1-6
- D = "Dreierpasch
- V = "Viererpasch
- F = "Full-House
- K = "Kleine Straße
- G = "Große Straße
- Y = "Yahtzee (=Kniffel)
- C = "Chance

Nach Drücken von „Return“ wird der Wurf gespeichert. Haben Sie sich vertippt: Einfach Inst/Del und der Fehler ist berichtigt.

Haben Sie im Laufe des Spiels einen zweiten Kniffel geworfen, so können Sie diesen 2. Kniffel zusätzlich zum 1. Kniffel im Yahtzee speichern. Der 2. Kniffel zählt 100

Punkte, dieser Wurf wird dann außerdem automatisch in einem anderen Feld gespeichert (bei Kniffeln mit 5ern in der 5er-Zeile.

Nun ist der 2. Spieler an der Reihe.

Ist das Spiel beendet, so wird das Ergebnis in einer 6 Spiele enthaltenen Gesamttabelle festgehalten. Der Computer fragt: „Nochmal?“

Sie haben nun 5 Ausweichmöglichkeiten

- J = Ja
- N = Nein, Ende
- A = mit anderen Personen spielen
- H = Hilfetext aufrufen
- S = Spielstand sichern

Nicht ganz so wie dieses Profispiel ist die Yahtzee-Grafik, dafür aber bietet es mehr Tricks!

Nachdem ein Eintrag in die Tabelle erfolgte/ bzw. zu einem neuen Wurf: F1, F7, F8, F5. Auch während des Spiels kann nach jedem Wurf Einblick in die Gesamttabelle genommen werden (F7-Taste). Das laufende Spiel ist noch nicht enthalten. Ferner besteht die Möglichkeit, das Spiel durch die F8-Taste zu beenden. Der Spielstand wird in der Gesamttabelle festgehalten. Mit F5 kann

ein falsch eingetragener Wurf aus der Tabelle entnommen und wieder neu eingetragen werden. F1: Sollte einmal das Bild ein „Durcheinander“ zeigen, so wird es nach Betätigen von F1 wieder neu geordnet.

Noch ein Tip für alle, die unbedingt gewinnen wollen: Sie können im 2. und 3. Wurf jeweils einen Würfel so werfen, wie Sie ihn brauchen. Wenn der Computer „richtig?“ fragt, so tippen Sie anstatt auf „Return“ auf die entsprechende Zahl, die benötigt wird (1-6). Der weitere Ablauf bleibt wie zuvor beschrieben.

SO LADEN SIE IHRE DISKETTE

Offensichtlich ist es doch nicht so einfach! Da es bei einigen Lesern Probleme mit der richtigen Handhabung der Diskette gegeben hat, möchten wir Ihnen nun in aller gebührenden Ausführlichkeit erklären, wie die beiliegende Diskette geladen wird. Diese Anleitung unterscheiden wir dabei in zwei Teile, den C 64 und den 128 PC.

Zuvor noch einige Anmerkungen allgemeiner Art zur Handhabung der COMMODORE DISC. Die Programme dieser Ausgabe sind reine Basic-Programme. Nachdem Sie sich das Programm mit den unten aufgeführten Anweisungen eingeladen haben, können Sie mit dem Befehl LIST auch das Listing des Programmes ansehen.

Bei Programmen, die für den Betrieb mit Drucker gedacht sind, muß auch ein solcher angeschlossen sein. Ist kein Drucker angeschlossen oder dieser nicht eingeschaltet, kann es beim Programmablauf zu Fehlern kommen. Dies ist zum Beispiel beim Textprogramm für den C64 der Fall, welches unbedingt einen angeschlossenen, angeschalteten Drucker zur korrekten Funktion benötigt.

Und nun zu den Ladeanweisungen, zuerst für den

C64

Um Programme der COMMODORE DISC laden zu können, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schalten Sie Computer und Floppy ein.
2. Legen Sie die COMMODORE DISC in das Floppy-Laufwerk und verriegeln dies.

3. Geben Sie folgenden Befehl ein:

LOAD "\$",8 und drücken Sie RETURN. Die Bezeichnung \$ lädt das Inhaltsverzeichnis ein.

4. Nachdem der Computer READY – also „fertig“ – meldet, geben Sie ein LIST und drücken Sie RETURN. Nun erscheint auf dem Bildschirm das genaue Inhaltsverzeichnis der COMMODORE DISC.

5. Wählen Sie ein Programm, welches Sie laden wollen.

6. Gehen Sie mit dem Cursor nach oben, bis dieser vor dem ausgewählten Programmnamen steht (an die Stelle vor dem 1. Anführungszeichen).

7. Geben Sie an dieser Stelle den Befehl LOAD ein.

8. Gehen Sie nun mit dem Cursor hinter das zweite Anführungszeichen des Programmnamens und löschen das dort angezeigte PRG mit der Leertaste. Hier geben Sie dann noch ein ,8.

9. Drücken Sie RETURN. Das Laufwerk beginnt nun, das gewählte Programm einzuladen. Nachdem dies geschehen ist, starten Sie das Programm nur noch

durch den Befehl RUN: und der Betätigung der RETURN-Taste.

Zur besseren Übersicht hier nun ein Beispiel, wie ein korrekter Ladebefehl, in diesem Beispiel für das Programm „LAWINE“, auf dem Bildschirm aussehen muß:

```
LOAD "LAWINE",8
```

Hinweis: Laden Sie die Programme nie mit dem Befehl LOAD "PROGRAMMNAME",8,1. Mit dieser Anweisung werden nur Maschinensprachprogramme geladen, bei der Commodore Disc handelt es sich um Basic-Programme, die ohne den Zusatz ,1 geladen werden müssen. Nun die Ladeanweisungen für den

128 PC im 128er-Modus

1. Schalten Sie den Computer und das Laufwerk ein.

2. Legen Sie die COMMODORE DISC in das Laufwerk und verriegeln dies.

3. Drücken Sie die Funktionstaste F3. Mit dieser Taste bekommen Sie das Inhaltsverzeichnis der Diskette (Directory) auf dem Bildschirm angezeigt.

4. Wählen Sie ein Programm aus.

5. Gehen Sie mit dem Cursor vor den ausgewählten Programmnamen an die Stelle vor dem Anführungszeichen.

6. Geben Sie ein DLOAD.

7. Gehen Sie mit dem Cursor hinter das zweite Anführungszeichen des Programmnamens und löschen dort das PRG mit der Leertaste.

8. Drücken Sie RETURN.

9. Nachdem das Laufwerk das Programm eingeladen hat, starten Sie das Programm mit RUN: und der Betätigung der RETURN-Taste.

Auch hier ein Beispiel, wie eine korrekte Ladeanweisung auf dem Bildschirm aussehen muß, diesmal am Beispiel des Programmes "SPIEL-AUTOMAT":

```
DLOAD "SPIELAUTOMAT 128"
```

Dies alles hört sich vielleicht etwas kompliziert an, ist es aber gar nicht! Diese Prozedur haben nicht wir uns ausgedacht, sondern die Entwickler des Computers. Es handelt sich dabei um die ganz normale Ladeanweisung für Programme von Diskette.

Übrigens: Das aufgelistete Inhaltsverzeichnis gibt Ihnen auch noch einige andere Informationen:

– Programme, die hinter Ihrem Namen kein PRG stehen haben, sondern zum Beispiel ein SEQ, lassen sich nicht mit den normalen Ladebefehlen in den Computer einladen. Meist handelt es sich hierbei um "FILES", die vom eigentlichen Programm nachgeladen werden und nur Daten enthalten. Daher laden Sie aus dem Inhaltsverzeichnis heraus (so wie in den vorherigen Anweisungen beschrieben) nur Programme, hinter denen ein PRG steht!

– Die Zahl vor den Programmnamen ist die „Blockzahl“. Sie gibt Ihnen Auskunft darüber, welche Länge in Disketten-Blöcken ein Programm besitzt.

– Außerdem erhalten Sie beim Inhaltsverzeichnis auch noch die Meldung "XX BLOCKS FREE". Dies gibt Auskunft darüber, wieviel Platz in Blöcken noch auf der Diskette frei ist.

Und nun viel Spaß mit der neuen COMMODORE DISC!

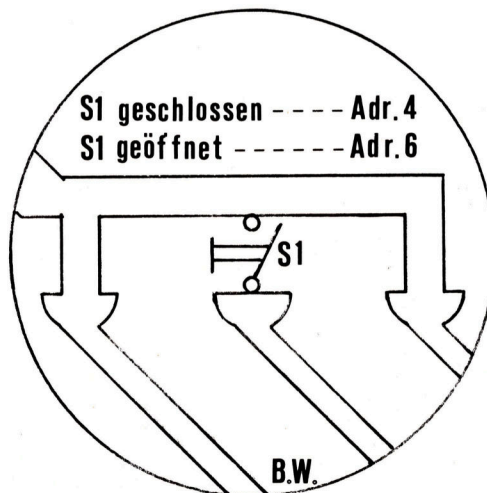
DER COMMODORE-PLOTTER KANN AUCH DRUCKEN!



Wer hätte es sich nicht schon gewünscht: Mit dem Plotter auch drucken. COMMODORE DISC zeigt Ihnen, daß das anscheinend Unvereinbare – zwei verschiedene Adressen werden benötigt – miteinander zu koppeln, funktioniert



Plotter-1520
Platine - Lötseite



Der Plotter 1520 von Commodore hat, obwohl durch seine Papierbreite beschränkt, doch eine Menge auf dem Kasten. Auch sein zur Zeit günstiger Preis macht ihn für viele Anwender erstrebenswert. Man kann mit ihm zeichnen, schreiben und sogar eine Hardcopy anfertigen. Doch die Sache hat einen Schönheitsfehler. Die meisten Programme, die auf Drucker und dergleichen zugreifen, benutzen nämlich die Sekundäradresse <4>. Der Plotter 1520 ist aber von Haus aus auf die Adresse <6> eingestellt. Softwarelösungen zur Adressenänderung, wie bei der Diskettenstation, schlagen

hier fehl. Der Plotter weigert sich beharrlich, eine neue Adresse anzunehmen. Da bleibt einem nur noch die Möglichkeit, die Sache hardwaremäßig anzugehen. Und siehe da!, Commodore hat diese Möglichkeit vorgesehen. Auf der Platine des Plotters befinden sich sogenannte „Jumper“, mit denen die Adresse geändert werden kann. Doch dazu etwas später. Zuerst muß der Plotter geöffnet werden. Dazu werden die zwei Befestigungsschrauben gelöst und das Oberteil nach hinten geklappt. Jetzt erkennt man drei Kabel, die die Platine mit den Tasten auf der Oberseite, der Plottermechanik und der Stromversorgung verbinden. Diese müssen nun gelöst werden. Der vordere Stecker, der zum eigentlichen Plotter führt, hat keine eindeutig zu identifizierende Aufsteckstellung und sollte daher gekennzeichnet werden. Bei den beiden anderen ist dies durch die Rastungen nicht nötig. Anschließend werden die Befestigungsschrauben, die die Platine mit dem Boden verbinden, gelöst. Auch der Kühlkörper wird mit der Platine zusammen entfernt. Auf keinen Fall die beiden Schrauben lösen, mit denen die Spannungs-

PLATINE DREHEN

regler auf dem Kühlblech befestigt sind! Nach dem Entfernen der Schrauben kann die Platine herausgenommen werden.

Um an die Jumper zu kommen, muß die Platine gedreht werden, so daß die Lötseite oben zu liegen kommt.

Bild (1). Die „Jumper“ befinden sich auf der rechten Seite im mittleren Teil der Platine. Bild (2) farbiger Pfeil. Wird nun zwischen dem mittleren „Jumper“ und der darüber befindlichen Leiterbahn eine Brücke hergestellt, wird der Plotter auf die Adresse <4> eingestellt. Um die Sache etwas flexi-

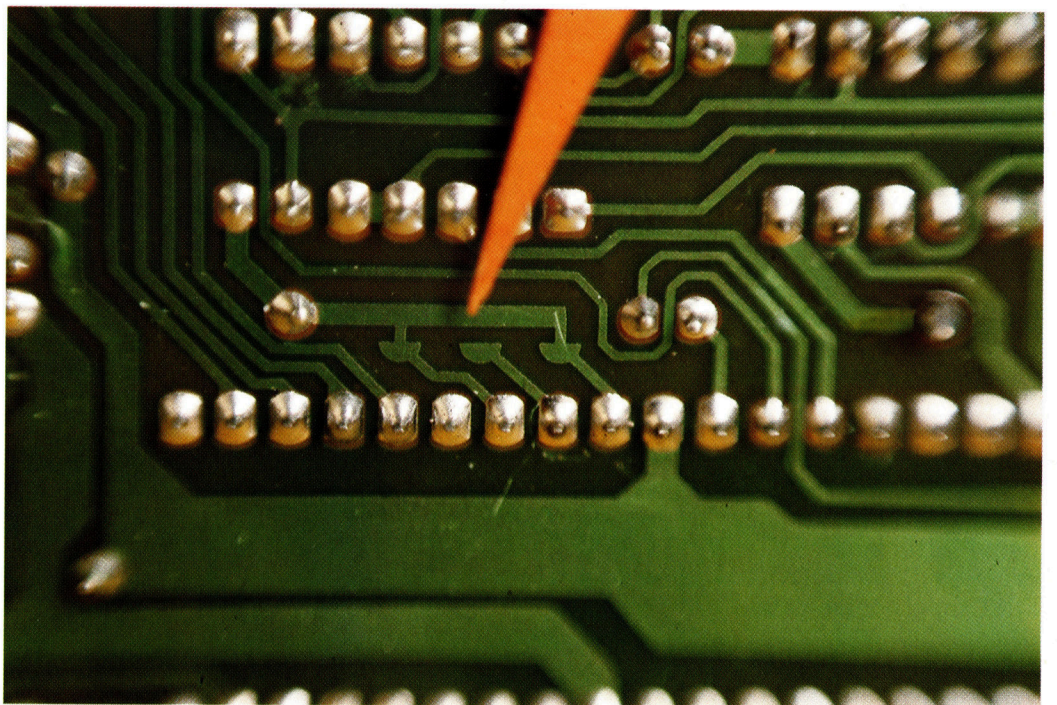
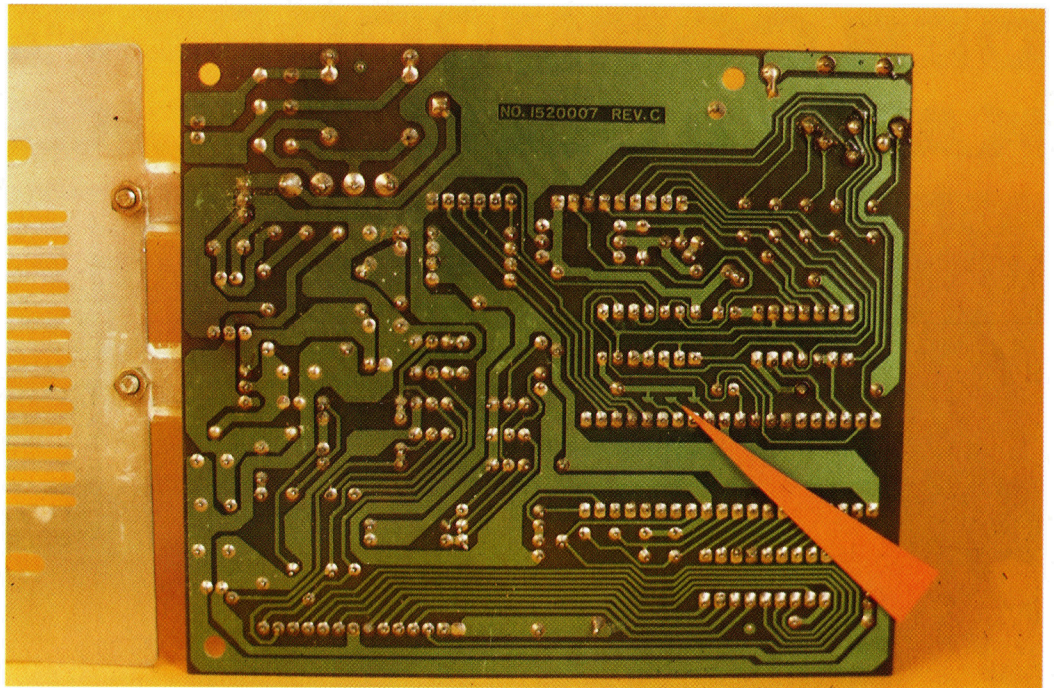
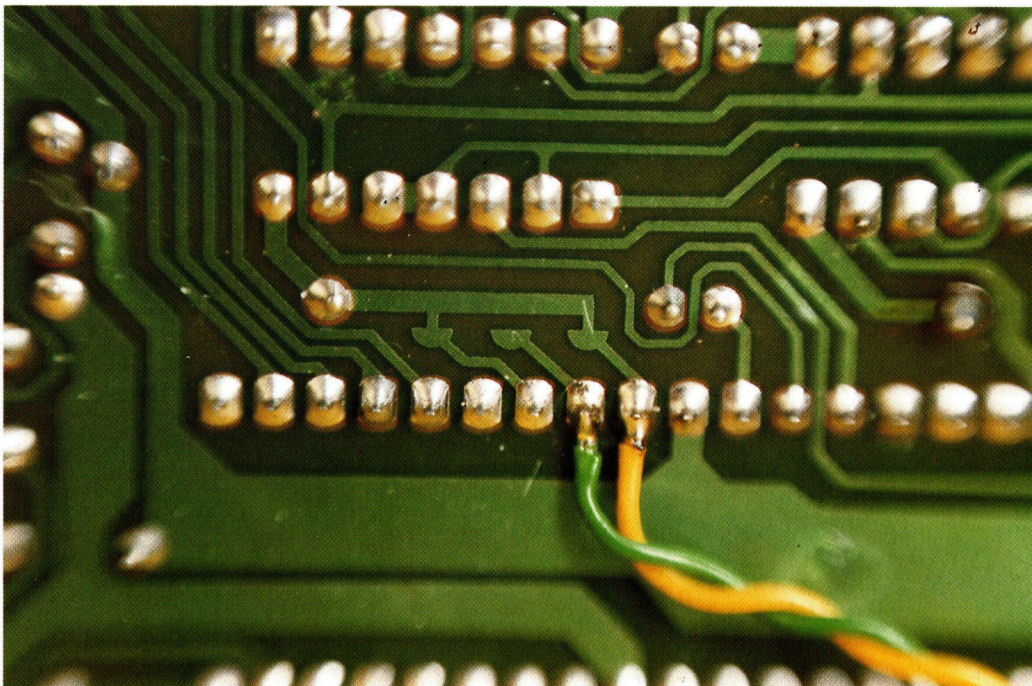


Foto oben: Die Jumper auf der Lötseite der Platine. Foto unten: Hier muß eine Brücke oder eine Platine eingelötet werden

MACHEN SIE ME COMMODORE MIT GEN DER COMM

TIPS & TRICKS



bler zu gestalten, bietet sich der Einbau eines Schalters an, mit dem dann zwischen Adresse <4> und <6> hin und hergeschaltet werden kann. Durch diese Möglichkeit können alle Programme, die die Adresse <6> benutzen, weiter verwendet werden. Durch Umschalten auf die Adresse <4> werden jetzt auch Textprogramme, die keine Möglichkeit der Adressenänderung haben, plotterfähig. Sogar eine Bildschirmhardcopy mit "SIMONS-BASIC" ist jetzt möglich. Ändert man z.B. beim Plotter die Zeichengröße auf 80 Zeichen, kann jetzt ein Dokument in voller Breite, inclusive aller Formatbefehle (eintrücken, linker Rand, rechter Rand, Blocksatz usw.), ausgedruckt werden. Nur mit den Umlauten hat er so seine Probleme. Um den Plotter auf 80 Zei-

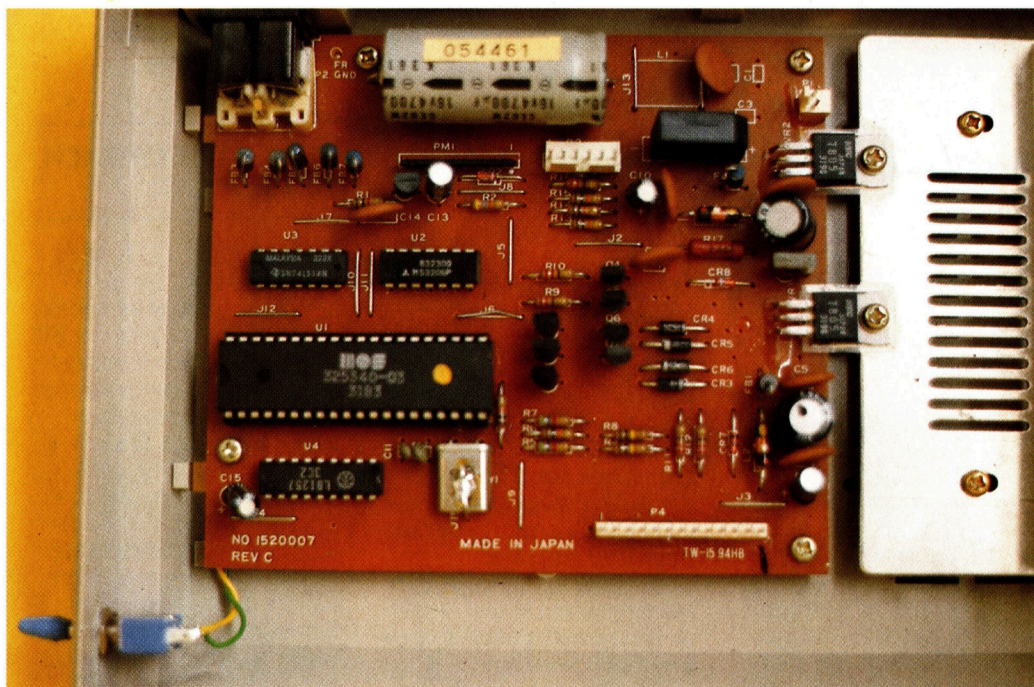


Foto oben: Eingelötete Verbindungsleitungen zum Umschalter. Foto unten: Bestückungsseite mit Digitalschalter links unten

ARBEITET PRIMA

chen einstellen zu können, muß vor dem Start des Textprogrammes ein entsprechender Befehl zum Plotter gesendet werden. Dieser Befehl wird im Direktmodus eingegeben und lautet folgendermaßen. OPEN3,4,3:PRINT #3,X. Für X wird die Schriftgröße eingegeben und zwar wie im Handbuch auf Seite 27 beschrieben. 0=80, 1=40, 2=20, 3=10 Zeichen pro Zeile. Nach der Eingabe kann dann das Textprogramm gestartet werden. EASY SCRIPT auf dem C 64 und SCRIPT/PLUS auf dem Plus/4 arbeiten tadellos mit dem Plotter zusammen. Allerdings muß man auf einige Möglichkeiten der Matrixdrucker, wie Groß, Fettschrift und andere Sachen verzichten. Aber für einen Kontrollausdruck, Notizen und dergleichen, dann aber in Schönschrift, reicht es allemal.

B. Welte

HR AUS IHREM BAU-ANLEITUN- ODORE-DISC!

ZUWENIG SPIELE

In dem Heft Commodore Disc steht zu wenig über Spiele. Es müßte drinstehen, was für Spiele neu auf den Markt gekommen sind. Ihre Grafik, ihr Sound und wieviel sie kosten. Auflösung von alten Spielen, kleine Tips und Tricks für Spiele.

Man müßte kleine Sachen zum Abtippen bekommen. Eine Marktübersicht für Computerzubehör. Gefallen haben mir die Programme auf der Diskette, man erspart sich dadurch viel Mühe und Zeit, und man macht keine Fehler ins Programm beim Abtippen. Dafür kann das Commodore Disc-Heft mehr kosten.

Karsten Sauerhöfer

UND NOCHMAL DAS ADRESSPROGRAMM

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer ersten Ausgabe „Commodore Disc“. Ich habe nicht schlecht gestaunt, daß erneut eine weitere 64er Zeitschrift den Markt bereichert hat. Ich muß auch zugeben, daß diese Zeitschrift recht gut gelungen ist. Abtippererei entfällt, ein wesentlicher Vorteil gegenüber anderen Zeitschriften. Im Großen und Ganzen muß ich also gestehen, daß mir diese Zeitschrift recht gut gefällt, wenngleich ich eine Sache zu bemängeln habe: Das Adressenprogramm läuft nicht! Nachdem ich Adressen eingegeben habe und sie ausdrucken lassen will, kommt die Fehlermeldung „out of data“. Beim Adressensuchen und -sortieren kommt die Fehlermeldung „undef'd statement“. Das ist eigentlich sehr bedauerlich, da ich mich gerade auf dieses Programm gefreut habe.



COMMODORE DISC
LESERBRIEFE
Postfach 1161
8044 Unterschleisheim

Ich würde mich sehr darüber freuen, wenn Sie mir die Fehlerquelle nennen könnten. Sicherlich werde ich nicht zu den ersten zehn gehören, die Ihnen die Meinung über die neue Zeitschrift mitteilen, um an der Verlosung der Abos teilzunehmen, trotzdem wünsche ich Ihnen weiterhin viel Erfolg. Ich warte schon gespannt auf Ihre nächste Ausgabe. Und denken Sie bitte daran, mich über das nicht laufende Adressenprogramm zu informieren.
Eduard Heimann
Wesendorf

ICH MÖCHTE LISTINGS!

Die Kombination von Zeitschrift und begleitender Software (Diskette) finde ich ausgezeichnet. Dennoch hätte ich gern einige Ergänzungen:

1. Wäre es nicht möglich, besonders bei Textverarbeitungsprogrammen bzw. auch bei mathematischen Programmen zusätzlich das Listing abzudrucken, zumal eine ganze Reihe keinen Drucker besitzen. Gut finde ich allerdings die Ausgewogenheit zwischen Anwenderprogrammen und Spielen!
2. Könnte ferner die Programmauswahl auf weitere Homecomputer-Typen erweitert werden (z.B. C116/Plus4) – auch, um damit einen größeren Interessentenkreis anzusprechen. Der Vokabeltrainer und die Vokabelübungen sowie die Adressdatei laufen allerdings schon so auf dem Plus4, z.B., wenn man vorher die Zeile: 0 DIM C,A\$,F\$ eingibt. Und das Textprogramm läßt sich ebenfalls starten, wenn man vorher folgen-

de Zeilen ändert: Zeile 100 – das Zeichen vor PRINT einschließlich Doppelpunkt entfernen, Zeile 130 zum Schluß PRINT#1, in \$; entfernen und in Zeile 1300 zum Schluß nach dem Doppelpunkt die 1 entfernen.

3. Ausgezeichnet finde ich ferner die Tips für Bastler. Diese Rubrik sollte unbedingt beibehalten werden, zumal besonders beim Commodore 64 kleinere Störungen auftreten, die z.T. relativ leicht zu beheben sind (z.B. Tastenkontaktschwierigkeiten bis hin zum Rastermuster auf dem Bildschirm). Interessant wären in diesem Zusammenhang allerdings auch Bastelanleitungen für Steckmodule für Hardwareerweiterungen. Somit freue ich mich schon auf das Erscheinen der weiteren Hefte.
Bernhard Protz
Neumünster

DISKETTE SCHWACH, HEFT STARK

Ich habe am 12.3. Ihr Heft mit Disc im Zeitschriftenhandel entdeckt und sofort für DM 19,80 gekauft, da ich Listings nicht sehr gerne abtippe. Nach dem Auspacken und Laden der Diskette wurde ich aber gleich sehr enttäuscht. 2 Programme C 64 Vokabel-Trainer und Adressdatei lassen sich starten, aber haben dann Fehler im Programm und laufen nicht weiter. John Bend hat leider sehr einfache Grafik und kleinen Wortschatz. König Arthus ist bis auf den Namen eine fast genaue Kopie von „Kaiser“ 128 Programme laufen nur mit Monitor. Diskette und Programme waren enttäuschend. Ihr beiliegendes Heft ist aber sehr informativ und sehr gut aufgemacht.
Hans-Jürgen Meilinger
Wiesbaden

Antwort

Ganz so ist es doch nicht: König Arthus existiert in unserem Verlag bereits seit 3 Jahren, da dachte wohl noch keiner an Kaiser. Der Beweis wird gerne erbracht! Die angeblichen Programmfehler liegen an einer falschen Ladeanweisung. Siehe Seite 26!

GUTE AUFTEILUNG

Meine Meinung zu Commodore Disc:

Als erstes möchte ich Ihnen sagen, daß ich Ihr Heft „Commodore Disc“ sehr gut finde, denn die Aufteilung zwischen Anwendung, Spiel und Elektronik-Basteln ist gut durchdacht und wird wohl auch gut ankommen.

Jedoch was mir nicht gefallen hat, ist, daß man auf der Titelseite nicht erkennen konnte, daß das Textprogramm nur für den 128er ist.

Auch die anderen Programme waren nach meiner Meinung noch nicht so gut, was sich durch die eingesendeten Programme, die kommen werden sicherlich noch ändern wird.

**Ralf Havekost
Sulingen**

MEHR TESTS, WENIGER FOTOS

Die Zeitschrift (+ Disk) ist ganz gut, nur der Preis von 19,80 DM ist mir persönlich zu hoch. Sehr gut gefallen hat mir „So koppeln Sie eine elektrische Schreibmaschine an den C 64“. Hoffentlich bringen Sie in den nächsten Ausgaben noch mehr Rubriken solcher Art heraus. Nun zu der Diskette: Das Adventure von John Bend war leider recht mager, dafür war „König werden ist nicht schwer“ um so besser. Recht gut fand ich auch den Vokabel-Trainer. Zu dem was besser gemacht werden könnte: Größerer Heftumfang, dadurch mehr Tests



**COMMODORE DISC
MAILBOX**

(0 8 9) 1 8 3 9 5 1, 0N1

Öffnungszeiten im Kasten

Seite 2

von Spiel o.ä., weniger überflüssige Fotos (z.B. ist der C 128 3mal je auf einer DIN A4-Seite abgebildet).

Fazit: Ich werde mir die Zeitschrift (+Disk) bestimmt wieder kaufen.

**Ingo Hedlefs
Esens**

WEITER SO!

Hallo ab heute bin ich einer eurer Fans!!! Als ich heute Morgen am Kiosk die neue Commodore Disc gesehen habe, habe ich sofort zugegriffen und bin bis jetzt nicht enttäuscht. Was ich ganz toll finde, ist das D-F-Ü-Lexikon und natürlich die Diskette. Leider kann ich die Disc im Moment nicht ausprobieren, denn ich muß gleich los. Doch vorher möchte ich den Brief abschik-

ken. Hoffentlich gehöre ich zu den ersten 10. Denn über 1 Jahr Commodore Disc und dann noch kostenlos, würde ich mich sehr freuen, wenn es nicht klappt, Pech gehabt.

Dann kaufe ich sie das nächste mal wieder! Weiter sooo!!!

**Klose Uwe
Werne**

DER KLEINE SCHREIB- TISCH MIT PFIFF

Tradition ist Tradition! Ich habe wieder die Floppy rausgefunden, die eine Macke hat. Eine schöne bunte Zeitung habt Ihr da rausgebracht, aber, das Gelbe vom Ei ist das noch nicht. Commodore, das ist die totale Inkompl. Da geht nicht alles, was gehen sollte, und darum muß man sich auf die

Besonderheiten einrichten. Also, auf die erste Seite muß die Info für die Doofen, eine gedruckte Laderoutine und die Directory, von wegen, was einen wo erwartet. Was möglich ist mit C 64 und 128, und was nicht. Sinnvoll dürfte für die Programme ein Listing sein, falls man sich ein 128 Prog. umschneiden möchte.

Es gibt Tausende von Programm-Hilfen, aber immer grade nicht das was man sucht. Z.B., wie Programme umgeschneidert werden, dazu würde mal ein Poke-Listing hilfreich sein oder ein regelrechtes Umwandlungsprogramm, wie man es von den Großen kennt. Ich sammle z.B. Textprogramme! – Schwachsinn – Richtig! Aber ganz im Ernst, es gibt die tollsten Programme, aber nur zum Spielen, Arbeiten kann man damit im Sinne von EDV nicht. Da ist man mit der Hand schneller. Was auf dem ganzen Software-Markt fehlt, ist die ernsthafte Bemühung, mal ein Paket zu basteln, was sich am Wesentlichen orientiert. Es gibt Ansätze, aber nichts Optimales. Der kleine Schreibtisch mit Pfiff fehlt.

Sehr gut sind die Bastelanleitungen, schon dafür kann man Kunde werden. Auch der Bereich Reparatur und Wartung ist interessant. Erweiterbar auf leidige Bediener-Fehler, auch wenn sie manchmal blödsinnig scheinen.

Z.B. Commodore muß man *CLOSEN*. Warum die Dinger ausgerechnet alle *OPEN* halten, wissen die Götter auch über Tage hinaus. Dann setzt man sich mal wieder dran, und nichts geht wie es soll. Wer's nicht weiß, geht in die Werkstatt, und da gibt's viele solcher Hämmer!

Also anbei die Disk, Sie geht auf alle Errors, die möglich sind, aber meine Systeme sind o.k.

**Gerd Baumann
Bad Wildungen**

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
 PROGRAMM-REDAKTION
 POSTFACH 1161
 D-8044 UNTERSCHLEISSHEIM