

COMMODORE DISC Nr. 4

COMMODORE DISC 64/128

4

Nr. DM 19,80
ÖS 168,-
SFR 19,80

Unverbindliche Preisempfehlung

10 Programme für Commodore-Computer

Maserati
Floppy-Fehler
17&4

Cosmic
Carnage
(64)

Funktions-
Tasten (64)



Telemühle
Graue Möwe
(128)

Datei
Music-
maschine
(128)

Alle
Programme

auf **Disc**

im
Heft!

GRÜSS GOTT GUTEN TAG

Eine neue Ausgabe der Commodore Disc liegt vor Ihnen. Wir von der Redaktion haben uns darum bemüht, sie ganz so zu gestalten, wie das unsere Leser erwarten. Das heißt:

– Auch in dieser Ausgabe finden Sie ausführliche Ladeanweisungen für die Diskette.

– Selbstverständlich haben wir für alle Einsteiger wieder nützliche Tips im Umgang mit dem Computer

– Nicht zu vergessen: Neue Programme auf Diskette im Heft warten wieder auf Sie.

In diesem Heft bringen wir den ersten Teil eines Artikels für Einsteiger. Dieser Teil dreht sich um die wichtigsten Handgriffe im Umgang mit dem C64, im nächsten Heft drucken wir das ganze für den 128er ab. Dieser Artikel ist nicht dazu gedacht, das Handbuch zum Rechner zu ersetzen, sondern um Hilfestellung beim täglichen Umgang mit dem elektronischen Freund zu geben.

Ganz besondere Mühe haben wir uns bei der Auswahl der Programme für dieses Heft gegeben. Es galt, möglichst ausgewogen – von jedem etwas – die Programme zu verteilen. Wir glauben, daß uns dies gelungen ist. Für den 64er und den 128er finden Sie auf der neuen Diskette insgesamt 10 Programme (unser neuer Rekord!), von hilfreichen Utilities über tolle Spiele bis hin zu nützlichen Arbeitsprogrammen. Bitte beachten Sie unbedingt die Ladeanwei-

sung im Heft! Völlig perplex stehen wir vor einem anderen Problem: Mittlerweile haben wir bereits

einige Disketten unserer Ausgabe 2/87 von den Käufern zugeschickt bekommen. Begründung: Diese Diskette sei nicht formatiert, andere wiederum schreiben, es sei kein Programm darauf enthalten. Natürlich werden solche Reklamationen sofort überprüft, nur – alle Dis-

ketten, die wir als Reklamation bekamen, laufen einwandfrei! Wir sind sogar soweit gegangen, diese Disketten auf einem fürchterlich verstellten 1541 sowie auf dem Laufwerk eines C16 zu überprüfen. Auch dort ergeben sich keinerlei Probleme! Woran die Leser, die uns solche Reklamationen schicken, gescheitert sind, können wir nicht im geringsten nachvollziehen. Sicher läßt es sich nie ausschließen, daß bei einer Diskettenauflage von über 40.000 Stück eine kaputte durchrutscht. Doch wenn die Disketten bei uns völlig problemlos laufen, obwohl sie von den Lesern reklamiert werden, verstehen wir bisweilen die Welt nicht mehr. Darum bitten wir Sie auch, bei eventuellen Problemen unsere Telefonhotline zu nutzen und sich zuerst bei einem unserer Redakteure Rat zu holen. Denn wir können auch nichts anderes tun, als die überprüften Disketten wieder zurückzuschicken, doch die Fehlerquelle (die vielleicht beim Käufer selbst liegt) ist dadurch nicht ausgeschaltet.

Für Kritik – positive wie negative – sind wir immer dankbar. Wir halten mit dieser auch nicht hinter dem Berg, das Ergebnis sehen Sie auf den Leserbriefseiten in diesem Heft. Diese Zeitschrift soll so werden, wie es die Leser wünschen, doch dazu brauchen wir Ihre Meinung. Deshalb: Schreiben Sie uns ganz einfach, was Ihnen an uns gefällt oder eventuell geändert werden sollte. Bei uns wird jede Zuschrift – auf der Leserbriefseite oder direkt – beantwortet!

Ihr
Commodore Disc-Team

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 Stopbit, 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.

REPORT & SERVICE

40/80-Zeichen:

So schaltet man den 128er zwischen den beiden Modis um
auf Seite 9

Geos:

Dem guten alten C 64 auf die Sprünge helfen
ab Seite 10

Kurztips:

Diesmal rund um den 128 PC
auf Seite 15

Starkes Stück:

Der 128er und seine Hintergründe
ab Seite 28

Floppy-Wissen:

Lernen Sie Ihren C 64 kennen
ab Seite 30

TEST & TECHNIK

Neue Spiele:

Im Test Nemesis, Shogun und Aliens II.
ab Seite 12

und

Airline, Shaolins Road, Stole a Million
ab Seite 20

Die Legende lebt:

Vizawrite auf dem 128 PC
ab Seite 16

Kurzttest:

Killer Ring und Death Scape für den C 64
auf Seite 19

Superpic macht Druck:

Testbericht über das Schweizer Hardcopy-Modul
auf Seite 24

AUF DISC IM HEFT

Tele-Mühle

Die Umsetzung auf den 128 PC
Beschreibung auf Seite 4

Musikmaschine:

Mit der Tastatur Klavier spielen
Beschreibung auf Seite 5

Datei 128:

Professionell und leicht erlernbar
Beschreibung auf Seite 6

Directory:

Mit umfangreichen Menüs Ordnung in die Diskettensammlung
Beschreibung auf Seite 7

Floppy-Fehler:

Ein kleines Hilfsprogramm, um dem Laufwerk „auf die Finger“ zu schauen.
Beschreibung auf Seite 8

Cosmic Carnage:

Ein Klassiker in Neuauflage
Beschreibung auf Seite 8

Maserati:

Ab und auf die Rennbahn!
Beschreibung auf Seite 8

Die graue Möwe:

Beschaffen Sie Computerpläne
Beschreibung auf Seite 25

17&4:

Der 64er kann auch Karten spielen
Beschreibung auf Seite 25

DIALOG

- Directory verbessern?
- Druckerprobleme mit deutschen Umlauten
- Eine ausgezeichnete Lösung
- Probleme mit dem Textprogramm
- Gesucht und gefunden
- Weiter so!

ab Seite 26

DIRECTORY 4:

| | | |
|-----------------|--------------------|-----|
| 3 | "EINLEITUNG" | PRG |
| 1 | "-----" | PRG |
| 1 | "COMMODORE DISC 4" | PRG |
| 1 | "-----" | PRG |
| 11 | "MASERATI 64" | PRG |
| 25 | "17 & 4 64" | PRG |
| 39 | "COSMIC CARNAGE64" | PRG |
| 10 | "FLOPPY-FEHLER.64" | PRG |
| 16 | "FUNKT.TASTEN..64" | PRG |
| 54 | "GES.DIRECTORY.64" | PRG |
| 1 | "-----" | PRG |
| 59 | "GRAUE MOEWE..128" | PRG |
| 27 | "MUSICMASCHINE128" | PRG |
| 53 | "TELEMUEHLE 128" | PRG |
| 34 | "DATEI(80 Z)..128" | PRG |
| 1 | "-----" | PRG |
| 1 | "(C) COPYRIGHT BY" | PRG |
| 1 | "CA VERLAGS GMBH" | PRG |
| 1 | "-----" | PRG |
| 325 BLOCKS FREE | | |

UNSER TELEFONSERVICE

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

IMPRESSUM

COMMODORE-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 Kassettenservice 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.

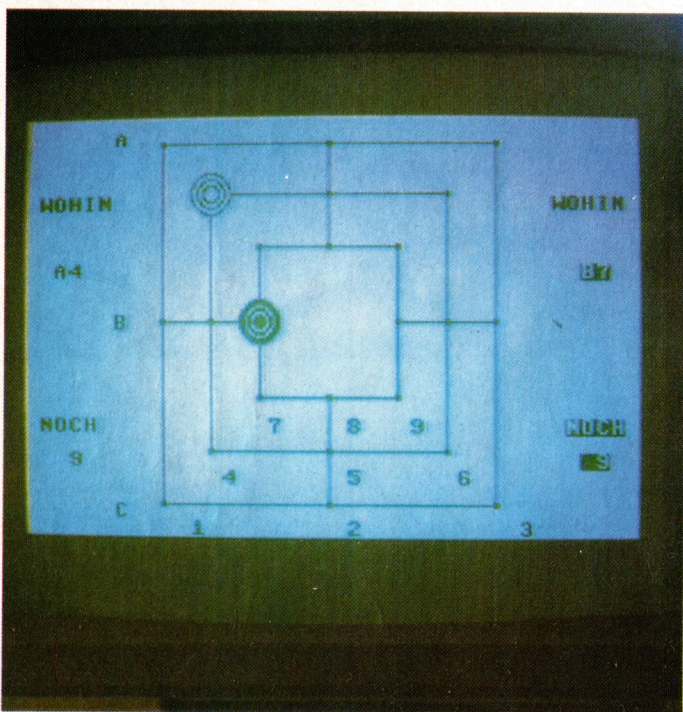
VERTRIEB:
Verlagsunion Wiesbaden

TELE-MÜHLE

Endlich ein Gesellschaftsspiel auf dem Terminal, durch dessen User-freundliche Handhabung die beiden Spieler schnell das Original vergessen haben werden. Denn bei Screenwechseln (z.B. Steinwegnahme) wird nicht, wie bei ähnlichen Spielen üblich, der ganze Bildschirm gelöscht und verändert neu wieder aufgebaut, sondern wirklich nur die betreffende Stelle verändert.

Beim Spielen selbst hat man durch die einfache Handhabung keinerlei Schwierigkeiten. Selbstverständlich beherrscht der Computer sämtliche Regeln des Mühlespieles, er macht sich bei einem Regelverstoß lautstark vermerkbar und ruft den Sünder zur Ordnung.

Nur bei einer Regel (bei Steinentnahme – nur



möglich wenn der Stein nicht in einer Mühle ist, falls nicht alle Steine in Mühlen sind), fragt der Computer den betroffenen Spieler, ob alles seine Richtigkeit hat.

Sämtliche übrigen Regeln beherrscht der Computer aber perfekt (z.B. Mühle-Erkennung oder Hüpfen bei drei Steinen, usw.). Hat nun ein Spieler gesiegt, auf welche Weise auch immer, wird er am Ende mit einer Fanfare und schönen grafischen Spielereien belohnt.

Zum Spielfeld

Während des Spielverlaufs sieht man ganz oben links für Weiß und rechts für Schwarz die Position des letzten weggenommenen Steines, darunter die letzte eingetippte Steinposition und ganz unten die jeweilige Steinanzahl. Das Spielfeld ist waagrecht dreigeteilt, in A-B-C und senkrecht bestimmen jeweils Zahlen die genauen Positionen. Sieht man sich das Einteilungssystem genauer an, versteht man es sofort und wird keine Schwierigkeiten damit haben.

Zu beachten ist allerdings, daß in der B-Ebene nur die Zahlen 1, 4, 7, 9, 6 und 3 existieren, um das logische Durchzählssystem in den beiden anderen Ebenen nicht zu durchbrechen. Wie üblich beginnt Weiß (Rand gelb) und wechselt mit Schwarz (Rand blau) ab. Zuerst werden alle Steine gesetzt („Wohin“), und dann wird gezogen („Von“ – „Nach“).

FUNKTIONS-TASTENBELEGUNG C64

Diese hilfreiche Routine belegt beim C 64 die sonst freien Funktionstasten (F 1 – F 8) mit genau vordefinierten Belegungstasten.

Nach dem Start des Programmes, das sich auf Wunsch auch in ein Maschinenprogramm umwandeln läßt, ist die Belegung der F-Tasten dann erfolgt. In der untenstehenden Erläuterung bedeutet der Zusatz „+ CHR \$ (13)“, daß im Anschluß an die Ausgabe des eigentlichen Textes ein CARRIAGE RETURN aus dem Tastaturpuffer durchgeführt wird. (Dasselbe geschieht z.B., wenn Sie bei einem Programm oder beim Abtippen eines Listings die RETURN-Taste drücken. Hier geht's automatisch, der Befehl, der die Funktionstaste auf dem Bildschirm ausgibt wird also sofort ausgeführt!)

FUNKTIONSTASTE

- F 1 RUN + CHR\$ 13
- F 2 OPEN4,4,7:CMD4: LIST
(sendet Listing zum Drucker, geeignet zum Ausdrucken des Disketteninhaltsverzeichnisses)
- F 3 LIST + CHR\$ 13
- F 4 OPEN 15,8,15
(öffnet ein Kommandofile auf der Floppy für weitere Befehlseingaben.)
- F 5 SYS 679
(Aufruf des Definitionsprogramms)
- F 6 PRINT PEEK (839) AND 2
(Im Anschluß daran wird der Code der gewünschten Funktionstaste und die RETURN-Taste getippt. Sollte eine Zahl ungleich „Null“ erscheinen, so ist die entsprechende Funktionstaste mit einem zusätzlich „CHR\$ (13)“ belegt. (Erläuterung she. oben!)
- F 7 POKE 782,3: POKE 780,
- F8 * 16+128: SYS 43806
Hier wird der reine Belegungstext der entsprechenden Funktionstaste ausgegeben, aber bitte beachten Sie: beide Tasten ergeben nur **zusammengenommen** einen für den C 64 verständlichen Befehl, also zuerst F 7 drücken, dann die Zahl der gewünschten Funktionstaste (von 1 – 8), danach „F 8“ – und das Ganze mit der RETURN-Taste abschließen.)

Haben Sie das Programm einmal mit der STOP- und der RESTORE-Taste abgebrochen, so können Sie es mit dem direkt eingegebenen Befehl „SYS 820“ wieder aufrufen. Die Länge der Funktionstastenbelegung darf 16 Zeichen nicht überschreiten.

MUSICMASCHINE

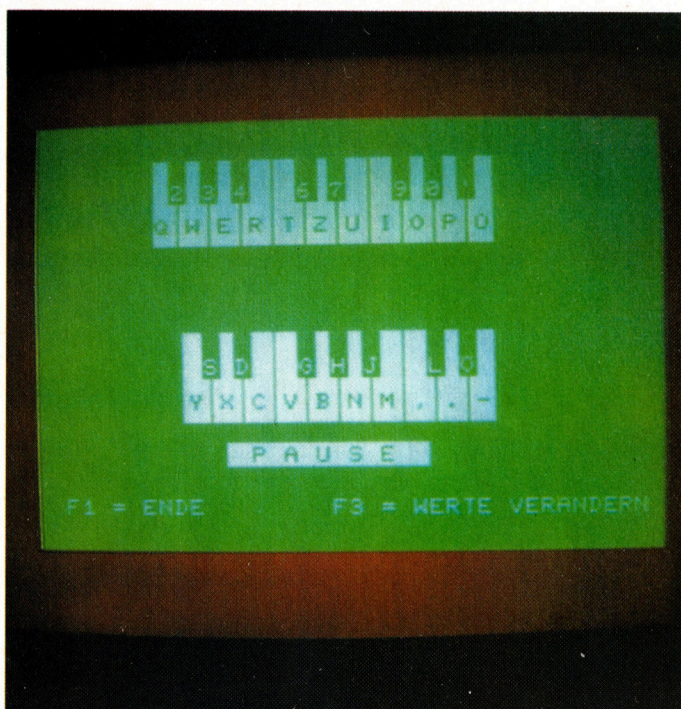
Polen Sie Ihren C 128 zum Synthesizer-Keyboard um! Mit diesem ausgezeichneten Musikprogramm geht das ohne weiteres.

Die Tasten, auf die die Töne gelegt sind, erscheinen auf dem Bildschirm. Drücken Sie diese, so können Sie Oktaven oder echte Songs auf Ihrem Computer abspielen.

Die wichtigste Tastenfunktion wird mit der Funktionstaste F 3 geregelt. Nachdem Sie diese gedrückt haben, erscheint folgendes Menue, in dem Sie die von Ihnen bevorzugten Werte eingeben können:

ENVELOPE

(Dieser Befehl gibt Ihnen die Möglichkeit, verschiedene Instrumente, vom Klavier bis zum Xylophon, täuschend echt zu simulieren!)



FILTER

Unter dieser Funktion stellen Sie die Werte für den Klangfilter und den Resonanzumfang ein.

Beim Wert für Frequenz, der mit der Funktionstaste 1 (F1) aufgerufen wird, können Sie von 0 bis 2047 gehen, die Zahlen der F-Tasten 2-4 sollten allerdings nur immer „0“ oder „1“ lauten (das sind die Einstellungen für die Tief-, Band-, und Hochpaßfilter, da sonst Ihr C 128 verärgert mit einer „ILLEGAL QUANTITY“-Fehlermeldung aussteigt. Die F-Taste 5 (F5) verlangt wiederum Werte, die nur zwischen 0 und 15 liegen dürfen.

TEMPO

Die Bedeutung dieser Einstellungsmöglichkeiten ergibt sich schon aus dem Namen. Sie setzt die Spieldauer für die Musiknoten. Je kleiner sie gewählt wird, desto länger wird die Note gehalten, bzw. gespielt.

Wenn Sie z.B. den Wert „Null“ wählen, dann ertönt die Note ausdauernd.

Haben Sie Ihre Werte entsprechend eingestellt, so können Sie nach Drücken der Taste „4“ wieder Musik auf Ihrer C 128-Tastatur machen.

Wir sind sicher, daß Tage vergehen werden, bis Sie a l l e möglichen Einstellungen und Tonfolgen durchprobiert haben, die Ihnen Ihr C 128 mit diesem Programm bietet.

Viel Spaß bei der Hausmusik!

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.

ag-soft

computeranwendungen

Dipl.-Ing. Artur Grauer
Postfach 10 13 27
5600 Wuppertal 1



Wir digitalisieren Ihre Bilder für den C= 64 nach Ihren Vorlagen. Abspeicherung auf Disk im Koala- oder Hi-Eddi-Format, ab DM 5,- pro Bild. Vorher Info/Preisliste kostenlos anfordern oder direkt Demo-Disk für 10,- DM (Vorkasse) bzw. 13,- DM (Nachnahme).

Bildersammlungen auf Disk im Hi-Eddi-plus-Format bei **ag-soft.**



DATEI 128

Dieses knappe, aber umso leistungsfähigere Programm, das nur im 80-Zeichenmodus läuft, wird auch Sie begeistern. Adressen, Schallplatten, Videofilme, der Bestand Ihrer eigenen Computerprogramme, egal, all das läßt sich komfortabel mit DATEI 128 verwalten. Das Auswahlmeneue der verschiedenen Arbeitsmöglichkeiten haben Sie ständig vor Augen, es kann mit Hilfe der Cursortasten (rechts oben Mitte) professionell bedient werden.

Laden Sie das Programm (nachdem Sie vorher Ihren Monitor auf die 80-Zeichendarstellung eingestellt haben!)

mit:

RUN "DATEI*"

Kurz darauf erscheint das sehr übersichtliche Menue. (Für diejenigen, die in Englisch nicht so auf Zack sind, folgt gleich eine Erläuterung der angezeigten Befehle). Geben Sie nun das aktuelle Datum ein (bitte die Punkte zwischen Tag, Monat und Jahr nicht vergessen!). Jetzt kommt schon der erste Gag dieses Programms: Es berechnet nämlich aufgrund dieses Datums, welcher Wochentag gerade ist. Der erscheint dann mit dem Datum rechts unten.

Wählen Sie nun mit den Cursortasten Ihre gewünschten Menue-Punkte:

NOTICE

Mit den Tasten „.“ (Punkt) und „.“ (Komma) können Sie vorwärts bzw. rückwärts durch die Daten blättern. Wird noch zusätzlich die Taste mit der Aufschrift „SHIFT“ gedrückt, werden sogar 10 Datensätze vor- oder zurückgeblättert.

SEARCH (= Suchen)

Sie müssen mit den Cursortasten wählen, wonach Sie suchen wollen (z.B. Name, Ort oder Telefonnummer – falls Sie sich für eine Adressendatei entschieden haben –). Jetzt drücken Sie die RETURN-Taste und geben den gesuchten Begriff ein. Wenn Sie beispielsweise nach einem Namen suchen, so müssen Sie den jetzt eintippen.

CORRECTION

Nach der Eingabe der Nummer des Datensatzes, den Sie verändern wollen, (z.B. kann ja ein Freund, dessen Adresse Sie in dieser Datei gespeichert haben, umgezogen sein!) wird dieser angezeigt und kann bequem verändert (editiert) werden.

DIRECTORY

Das Inhaltsverzeichnis der Disk, die sich gerade in der Floppy befindet, wird auf dem Bildschirm gelistet.

SAVE

Die gesamten Datensätze, die momentan im Speicher des C 128 stehen, werden mit dem Datum auf Diskette abgespeichert. Hier empfiehlt es sich auf alle Fälle, eine eigene, formatierte Datendiskette zu verwenden. (Wenn Sie sich das Hauptprogramm DATEI 128 dann

noch zusätzlich auf diese Diskette abspeichern, steht einer komfortablen Dateiverwaltung nichts im Wege, da Sie nicht jedesmal die Original COMMODORE DISC 4 verwenden müssen.) Je nach Belieben kann ein frei wählbares Code-Wort eingegeben werden, das Ihre Daten vor neugierigen Zeitgenossen schützen soll, da dieses Schlüsselwort ja nur Ihnen bekannt ist.

LOAD

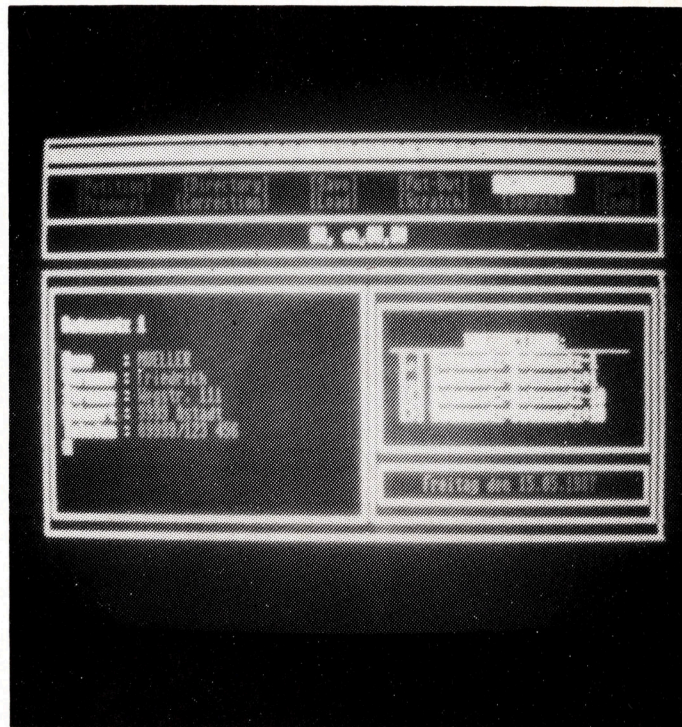
Damit laden Sie die gespeicherten Datensätze, incl. damaligem Datum, wieder in den C 128. Wenn Sie sich bei der vorher beschriebenen Funktion (SAVE) für einen Code entschieden haben, so muß der jetzt natürlich angegeben werden, sonst geht da gar nichts!

SORT (= Sortieren)

Die Daten werden nach dem ausgewählten Kriterium sortiert, und zwar alphabetisch. Wollen Sie beispielsweise Namen sortieren, so erscheint dann der Herr Aumann vor dem Herrn Berger.

PRODUCE (= erstellen)

Unter dieser Menuefunktion wird eine neue, oder in unserem speziellen Fall die erste, Datei angelegt. Sie können sich bis zu 8 Datenfelder anlegen, z.B. Name, Vorname, Beruf, Straße, Ort, Telefonnummer usw. (oder was Sie eben sonst katalogisieren möchten).



PETITION

Hier werden Sie nun nach den Daten gefragt, deren Begriffe Sie unter dem Menuepunkt „PRODUCE“ festgelegt haben. Jetzt müßten Sie z.B. unter Name: Meier oder Müller, unter Ort: Berlin oder Köln eingeben und so fort.

ENDE

Das Programm wird verlassen.

Allgemeines:

Im rechten unteren Fenster (WINDOW) werden die nötigen Informationen zu den einzelnen Menüpunkten ausgegeben. Alle Eingaben bitte mit der RETURN-Taste abschließen.

Bei Aufruf des Menüpunktes DIRECTORY (Disketteninhaltsverzeichnis) werden nur die Dateien angezeigt, die Sie auch mit DATEI 128 abgespeichert haben. Unterhalb der Menueleiste am oberen Bildschirmrand werden eventuell auftretende Fehler im Datenaustausch zwischen C 128 und Diskettenstation angegeben.

Die STOP-Taste ist lahmgelegt, Sie brauchen also nicht zu befürchten, daß nach versehentlichem Drücken derselben alle Ihre bisherigen Dateneingaben verloren sind.

Auch die Eingabemaske (die Datensatzfelder) kann nicht zerstört werden, außer, Sie drücken die SHIFT-Taste zusammen mit CLR/HOME.

Die Menge der Daten, die Sie mit diesem Programm eingeben können, ist lediglich durch den Speicherplatz des C 128 begrenzt (und davon hat der Bursche eine ganz schöne Menge!)

Wollen Sie eine Eingabefolge beenden, so drücken Sie einfach RETURN, ohne vorher etwas einzutippen.

Noch eine komfortable Funktion: Haben Sie die Punkte SEARCH (Suchen) oder SORT (Sortieren) versehentlich gewählt, dann kommen Sie wieder ins Hauptmenü, wenn Sie einfach eine beliebige Taste drücken. (nicht die Funktionstasten, weil die beim C 128 mit verschiedenen Befehlen belegt sind, deren Aufruf Ihrer bis dahin sorgfältig eingegebenen Datei den Garaus machen könnte.) Vorsicht ist die Mutter des Dateiverwalters!

DIRECTORY

Die Idee zu diesem Programm kam mir beim Gebrauch etlicher ähnlicher Verwaltungs-Programme, die mich alle nicht zufriedenstellen konnten, da sie zu wenig Unterprogramme hatten, zu langsam oder zu wenig universell waren.

Meine Version hat eine umfangreiche Menüsteuerung, die alle Wünsche erfüllen dürfte. Neben-Menüs, die vom Haupt-Menü angesprungen werden, erlauben eine genaue Befehlseingabe und exakte Verarbeitung der Datenfelder. Jederzeit kann von einem Neben-Menü aus ins Hauptmenü zurückgekehrt werden.

Die eingelesenen Datensätze lassen sich auf Diskette abspeichern, auch eine Ausgabe auf Drucker ist vorgesehen. Da keine druckerspezifischen Befehle verwendet werden, dürfte dieses Programm auf allen Druckertypen lauffähig sein.

Folgende Unterprogramme stehen zur Auswahl: Aufnehmen – Sortieren – Ausgeben – Suchen – Löschen – Vergleichen – Ende.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Aufnehmen

Nach dem Ansprung dieses Unterprogrammes stehen folgende Punkte zur Auswahl:

- Aufnehmen eines kompletten Directorys
- Eingabe eines einzelnen Files

Nach dem Anspringen des Unterpunktes 1.1 wird man aufgefordert, die Diskette, deren Directory aufgenommen werden soll, in das Laufwerk einzulegen und RETURN zu drücken. Ist dies geschehen, werden sämtliche Directory-Einträge, mit Ausnahme der gelöschten, eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheinen hierbei der Disk-Name, die ID sowie die Filenamen. Ein eventueller Überlauf der Datei wird angezeigt und das Aufnehmen unterbrochen. Dies dürfte sich jedoch nicht so schnell ereignen, da die Datei Platz für 1000 Einträge bietet. Danach wird der Benutzer zur Sicherheit noch einmal gefragt, ob er diese Einträge in das Gesamt-Directory mit aufnehmen will.

Bei der Eingabe eines einzelnen Files wird nacheinander um die Eingabe von File-Name, Disk-Name, File-Länge, File-Art und ID gebeten.

Sortieren

Lediglich die Eingabe darüber, ob nach File-Name oder ID sortiert werden soll, ist hierbei nötig. Beim Sortieren wird der jeweilige Datensatz angezeigt.

Ausgeben

Die Datensätze lassen sich nach File-Name oder ID auf Drucker oder Bildschirm ausgeben. Bei der Ausgabe auf Bildschirm wird wegen der zu geringen Bildschirmbreite auf die Angabe der File-Art und des Datums verzichtet.

Suchen

Nach folgenden Gesichtspunkten läßt sich eine Datei durchsuchen:

Suche nach: ID
Disk-Name
File-Name
File-Länge
Datum

Bei der Suche nach einem File- oder einem Disk-Namen kann das Suchwort mit einem Multiplikationszeichen abgekürzt werden. So ist es z.B. möglich, durch die Eingabe von S* alle Einträge zu suchen, die mit S beginnen.

Löschen

Man kann die Einträge einer ganzen Diskette löschen oder auch einen einzelnen Eintrag. Hierbei ist es erforderlich den ganzen Disk- oder Filenamen anzugeben. Eine Abkürzung wie beim Suchen ist nicht möglich.

Vergleichen

Nach der Eingabe des Vergleichs-File-Namens und der Angabe darüber, ob die Ausgabe auf Drucker oder Bildschirm erfolgen soll, werden Datensätze, die sich in der Vergleichsdatei, aber nicht im Speicher befinden, angezeigt.

FLOPPY-FEHLER

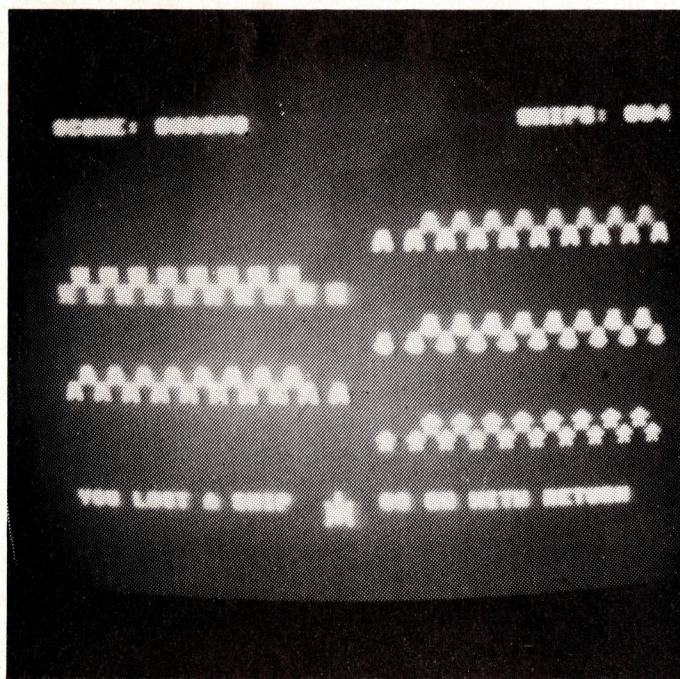
Mit dieser Routine für den C-64 mit Floppy erhalten Sie die Möglichkeit, jederzeit den Statuskanal des Diskettenlaufwerks (Adresse acht) abzufragen und auf dem Bildschirm anzuzeigen. Dabei entfällt die sonst übliche umständliche Eingabe einer entsprechenden BASIC-Zeile. Nach absolutem Laden oder Initialisierung aus DATA-Zeilen steht die Routine im Kassetten-Puffer zur Verfügung; sie ist jedoch bei Angleichung der Adressen frei verschiebbar.

Aufgerufen wird sie mit "SYS 965" und simuliert somit ein PRINT DS\$ größerer Commodore-Computer – das Format der Ausgabe stimmt überein (Fehlernummer – Fehlertext – Track-Sector). Allerdings ist – da die Routine ohnehin wohl nur bei Bedarf aufgerufen wird – kein Abfangen von Fehlern vorgesehen; die Floppy sollte also beim Aufruf eingeschaltet sein. Es muß wohl nicht erklärt werden, daß nach SYS 965 der Fehlertext nicht mehr im Statuskanal der Floppy zur Verfügung steht.

Bitte beachten Sie, daß der Kassetten-Puffer und somit auch das in ihm befindliche Programm bei Kassetten-Operationen überschrieben werden.

COSMIC CARNAGE

Sie kennen die Story: Unsagbar häßliche und gemeine Aliens bedrohen die Welt. Sie als letzter überlebender



Kommandant der einst gewaltigen Raumschifflotte der Erde erwehren sich tapfer mit Ihren Hyperraumschiffen (fünf an der Zahl) den ständig bedrohlicher werdenden Angriffswellen der Außerirdischen. Nachdem sich der Bildschirm aufgebaut hat, schließen Sie Ihren Joystick am Port 2 an. Drücken Sie nun die RETURN-Taste, und die Schlacht im Weltall kann beginnen.

Die Feinde rücken stetig immer bedrohlicher auf Ihr Raumschiff zu, und Sie haben nur fünf Stück zur Verfügung. Wehren Sie sich also durch ständiges Betätigen Ihres Feuerknopfes am Joystick! Sie werden sehen, daß Sie sich diese Wesen damit sehr gut vom Leibe halten können.

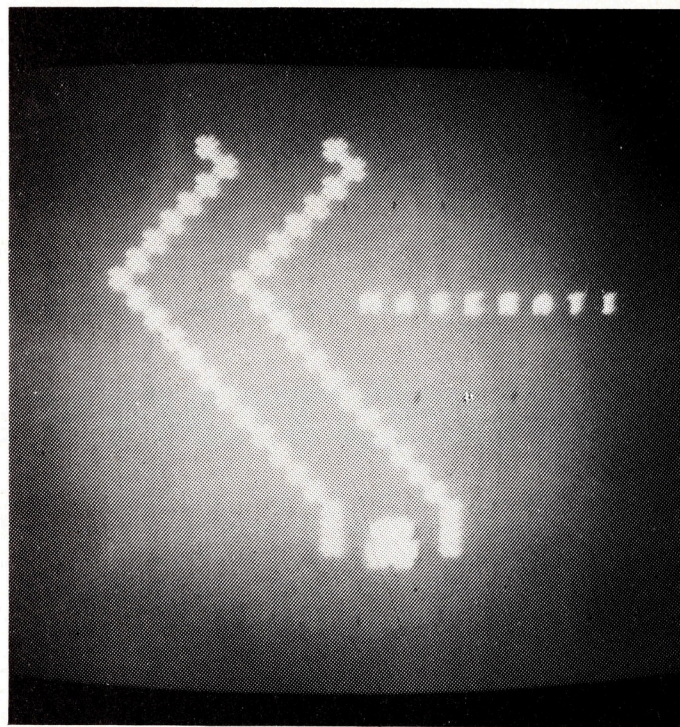
Am linken oberen Bildschirmrand ist Ihre Trefferzahl angegeben, rechts sehen Sie, wie viele Raumschiffe Sie noch besitzen. Berührt einer der Außerirdischen Ihr Schiff, so gilt dies als verloren. So, und nun, viel Spaß beim Spielen, und vergessen Sie nicht: Das Schicksal der Erde liegt in Ihrer Hand!

MASERATI

Wollten Sie nicht schon immer mal Formel Eins-Pilot sein und die beste Trainingsrunde auf dem Nürburgring fahren?

Bitte, steigen Sie ein und – den Steuerknüppel, sprich Joystick in Port 1 (eins!) stecken – geben Gas.

Vorher können Sie sich noch Ihren eigenen Sportsgeist beweisen, indem Sie bei der Frage nach gewünschter Geschwindigkeit, Fahrbahnbreite, Schwierigkeitsgrad jeweils die „9“ wählen. (Spaß beiseite,



als Anfänger raten wir Ihnen, zuerst mal kleinere Werte einzutippen.)

Aber dann wird's ernst, Ihr gelber Rennwagen fährt los, sobald die Strecke auf dem Bildschirm erscheint.

Glauben Sie uns, am Anfang wird's gar nicht so einfach sein, Ihren Wagen unbeschadet über die gesamte Strecke zu bringen, denn erst die Übung macht den Meister (fragen Sie nur Alain Prost!) Langweilig wird Ihnen dieses rasante Spiel bestimmt nicht werden, denn schließlich haben Sie 729 (!) verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Verfügung.

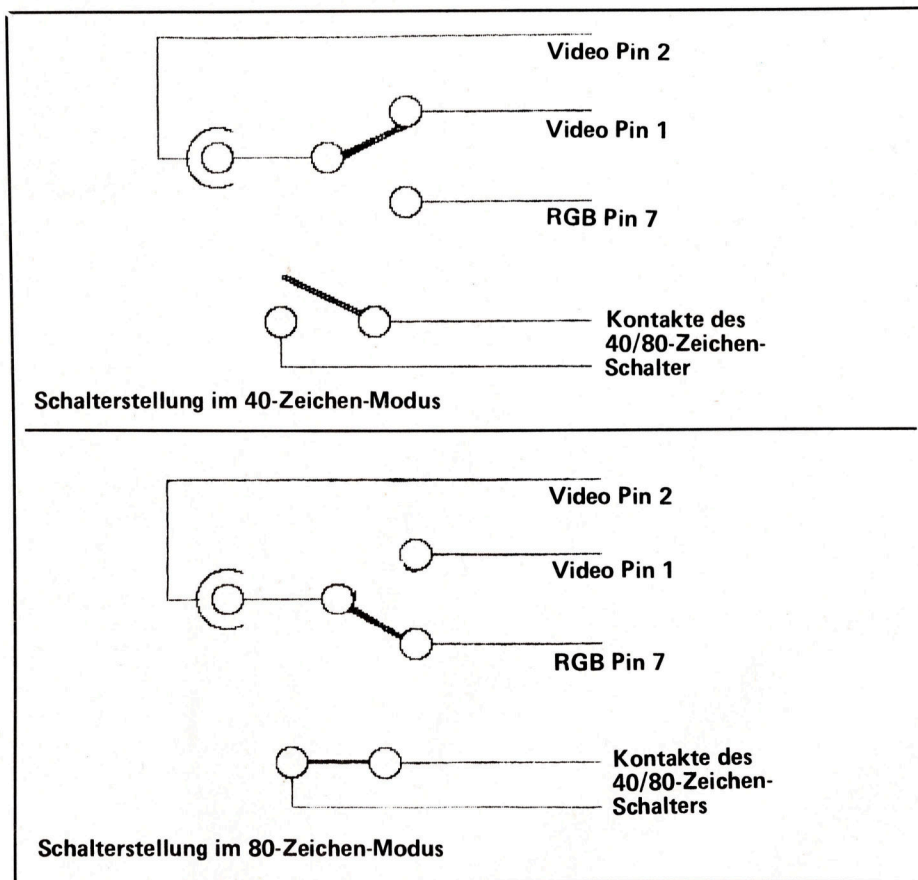
40/80 ZEICHEN-UMSCHALT-BOX

Was den Bau der 40/80-Zeichen-Umschaltbox betrifft, so habe ich mich hauptsächlich an das C 128 Handbuch gehalten. Dort wird im Anhang L neben der Pinbelegung auch der Anschluß eines monochromen Monitors beschrieben. Aus den beiden Einzelbeschreibungen

Nun ist die Abschirmung des Monitorsteckers (Masse) mit dem Pin 2 des DIN-Steckers zu verbinden. Als nächstes wird die Video-Leitung des Video-Steckers mit dem mittleren Kontakt des Umschalters verbunden. Der Pin 1 des DIN-Steckers wird an

Sollte dies nicht der Fall sein, so überprüfen Sie bitte den Aufbau der Schaltung oder die Lötstellen. Wie Sie sicher beim Testen bemerkt haben, müssen Sie nun zur Umschaltung immer zwei Schalter bedienen, nämlich den Schalter am Rechner und den neu installierten Umschalter. Um sich die Arbeit weiter zu vereinfachen, ist ein kleiner Eingriff in den Rechner erforderlich. (Achtung, Garantieverlust!!)

Wir lösen die Befestigungsschrauben an der Unterseite des Rechners und anschließend das Masseband der Abschirmung. Als nächstes ziehen wir die Steckverbindungen der Tastatur und der LED ab. Nun können wir den Deckel mit der Tastatur abnehmen. Wenn wir den Deckel so drehen, daß die Tastatur nach unten zeigt, können wir drei Tasten erkennen, die zur Oberseite durchgeführt wurden. Für uns ist die Taste in der Mitte des Deckels interessant. Diese Taste dient zum Wechseln des 40-Zeichen- bzw. 80-Zeichen-Modus. Mit einem Lötkolben lösen wir die beiden Metalleitungen, die den Schalter mit der Tastaturplatte verbinden. Anschließend löten wir an diese beiden Drähte jeweils ein Kabel an, und führen dieses aus dem Computer heraus. Der Rechner kann nun wieder zusammengebaut werden.



gen kann man nun, nach meinem Schaltplan, eine einfache, aber recht effektive manuelle Umschaltung zwischen 40 und 80 Zeichen erreichen. Der erste, obere Teil des Schaltplans zeigt eine einfache Umschaltung, die auch ohne Eingriffe in den Rechner durchgeführt werden kann. Hierzu braucht man lediglich einen Umschalter, einen RGB-Stecker und einen 8poligen DIN-Stecker (270 Grad), einen Monitorstecker, sowie ca. 1,5 m Kabel von 1,5 mm Durchmesser. Wer es ordentlich liebt, kann sich außerdem noch ein Gehäuse zulegen, an dem er den Schalter befestigt, und in dem er überschüssiges Kabel verschwinden lassen kann.

dem linken Kontakt des Umschalters angelötet und der Pin 7 des RGB-Steckers wird am rechten Kontakt des Umschalters befestigt. Nun ist die erste Schaltung schon fertig. Zum Test stecken wir alle Stecker in die dafür vorgesehenen Buchsen und schalten sowohl den Monitor als auch den C 128 ein. Wenn wir im 40-Zeichen-Modus sind und kein Bild auf dem Monitor haben, so betätigen wir den Umschalter. Nun müßte das Bild klar und deutlich zu erkennen sein. Als nächstes schalten wir sowohl den Umschalter als auch die 40/80-Zeichen-Taste auf 80-Zeichen-Modus. Nun müßte die Darstellung im 80-Zeichen-Modus erfolgen.

NACH BELIEBEN DURCHSCHALTBAR

Die beiden Kabel, welche wir aus dem Computer herausführen, werden nun an dem mittleren und an dem rechten Kontakt eines 2poligen Umschalters befestigt. Mit den Video- und RGB-Kabeln verfahren wir, an der zweiten Kontaktreihe des zweipoligen Umschalters, wie schon am Anfang beschrieben. Die Original 40/80-Zeichen-Taste ist nun außer Betrieb. Dafür können wir mit dem Umschalter nach Belieben in die beiden Modi schalten und diese auch gleichzeitig für den Monitor durchschalten.

Bauteileliste

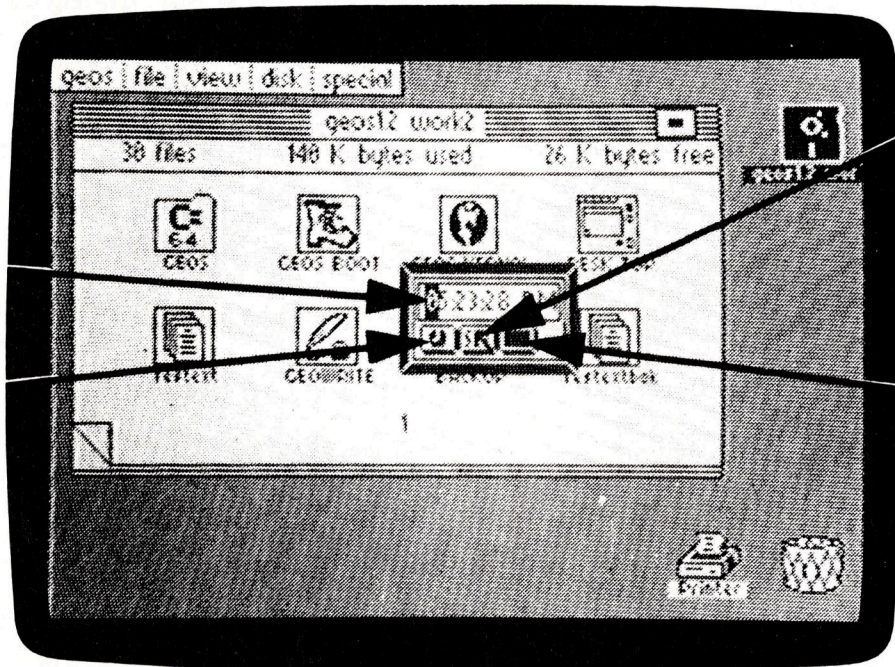
- 1 Umschalter zweipolig
- 1 RGB-Stecker (Joysticksticker - männchen)
- 1 DIN-Stecker 8polig (270 Grad)
- 1 Monitorstecker
- 1,5 Meter Kabel 1,5 mm (eventuell 1 Meter Koaxialkabel zum Monitoranschluß)
- 1 Gehäuse

Der komplette Materialsatz kostet ca. 10 – 15 DM

GEOS MACHT DEN C64 WIEDER JUNG

Seit einigen Monaten gibt es nun den neuen Commodore C64 II auf dem Markt. Bis auf das neu gestylte Gehäuse ist er baugleich mit dem Renner der letzten Jahre, dem C64, einem der meistverkauften Home-Computer.

Neben der neuen Optik bietet der C64 II aber auch noch ein neues Betriebssystem: GEOS – Graphic Environment Operating System.



Ähnlich wie GEM von Digital Research ist GEOS von Berkeley Softworks ein Betriebssystem, das heutigen Anforderungen an Bedienungs-freundlichkeit angepaßt ist: Menüsteuerung des Computers, Window-Technik, Textverarbeitung und Unterstützung der grafischen Möglichkeiten des C64.

Dem Anwender stehen eine Reihe von schnellen Assembler-Routinen zur Verfügung, die einfach zu handhaben sind. In den Anfängen der Homecomputer-Technik wurde versucht, ähnliches mit Software-Toolkits zu erreichen, die aus heutiger Sicht Vorsintflutliches leisteten. Der C64 ist für seine Langsamkeit bekannt. Es liegt nicht nur am 8-Bit-Prozessor, sondern hauptsächlich an der billig gehaltenen Architektur dieses Computers (Busstrukturen, Controller etc.). Mit GEOS werden noch mal die letzten Reserven mobilisiert und der C64 kann gegen seine Konkurrenten durchaus antreten.

Eine Vielzahl der schnellen und recht komfortablen Assembler-Routinen ist durchaus dazu geeignet, professionelle Anwenderprogramme zu schreiben. (Mit Sicherheit auch ein Hintergedanke von Commodore, denn die Vielzahl der Anwenderprogramme war schon immer eine Stärke des C64).

Folgende GEOS-Routinen stehen zur Verfügung:

- Dialog-Fenster (Windows)
- Bibliothek (mathem. und grafische Funktionen)
- schnelles Diskettenhandling durch separaten Schnelllader
- Steuerungsroutinen für gängige Drucker
- Pull-Down-Menues und Desktop-Routinen
- Bildsymbole (Icons)
- proportionaler Zeichensatz und verschiedene Schriftbilder
- Routinen zur Zeichenbearbeitung
- Multitasking-ähnliche Möglichkeiten

Die Idee der Zusammenstellung solch vielfältiger Funktionen ist es, diese in Anwenderprogramme einzubauen. Somit kann die Bedienung verschiedener Programme immer nach dem gleichen Schema erfolgen. Man muß also nicht für jedes Programm unterschiedliche Eingabemodi erlernen.

Auf diese Art erhält man eine einheitliche Benutzerschnittstelle für alle Programme, seien es technische, kommerzielle oder spielerische Anwendungen.

GEOS steuert die Ein- und Ausgabe der Programme und koordiniert die Befehle des Anwenders. Das System wird gesteuert durch Maus, Joystick oder Tastatur, also durch „äußere Einflüsse“ auf dieses (Event-Driven-System). Bestimmte Systemteile von GEOS (Routinen) setzen dabei die Informationen der verschiedenen Eingabegeräte um in einheitliche, programmablaufsteuernde Befehle für den Rechner. Das Laden und

DER 64 ÜBERRASCHT MIT VÖLLIG NEUEN LEISTUNGEN

Starten eines Programmes wird dabei zu Vergnügen und ist kinderleicht. Der Zeiger-Cursor der Maus (Joystick) wird auf das entsprechende Programm im Inhaltsverzeichnis (auf dem Bildschirm) gesetzt und ausgelöst. Das so ausgewählte Programm wird daraufhin von GEOS geladen und gestartet. Die Kontrolle wird nun von GEOS an das laufende Programm abgegeben. Auch Programme, welche viel mit der sonst langsamen Diskettenstation arbeiten (Datenbanken o. ä.) laufen unter GEOS besser (schneller). Der C64 erscheint in einem ganz anderen Licht und überrascht mit seinen Leistungen. Eine Schnelladerroutine und eine Neuorientierung der Directory-Verwaltung sind die Gründe hierfür.

Letzteres wird durch das VLIR-File (Variable Length Indexed Record) erreicht. Ein Datensatz kann aus max. 127 Records bestehen (1 Record = max. 32 256 Bytes). Die Records werden über eine Indextabelle angesprochen. Jeder Record wird aus Diskettensektoren zusammengestellt, ebenfalls bis zu 127 Sektoren/Record.

Durch diesen indizierten Aufbau ist es möglich, GEOS-Program-

me in Overlay-Technik zu bearbeiten. Das Programm wird in Module unterteilt und bei Bedarf in den Rechner geladen. Dies ist auch erst durch die Beschleunigung der Diskettenoperationen möglich geworden. Die Indizierung verkürzt ebenfalls diesen Prozeß.

Nach dem Laden von GEOS bleibt dieses resident im Speicher des C64 und läuft „quasi-parallel“ zum eigentlichen (alten) Betriebssystem. Dieses ist wie bisher in separaten ROMs untergebracht, während GEOS in die RAMs des Arbeitsspeichers geladen wird. Dadurch verringert sich allerdings

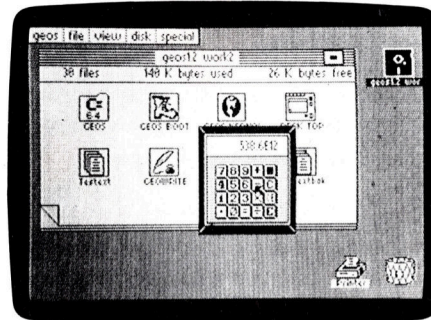
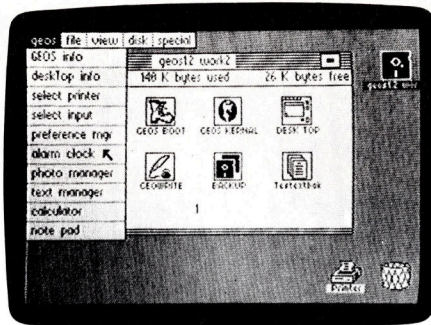
KOMPLIZIERTE ABLÄUFE SIND ZU KONTROLLIEREN

der Speicherplatz für Anwenderprogramme auf 23 bis 32 KByte je nach Applikation. Dieser Nachteil ist unumgänglich und je nach Anwendung als gravierend anzusehen.

Durch das Integrieren eines übergreifenden Betriebssystems müssen sehr komplizierte Abläufe im Rechner kontrolliert werden. Daher ist GEOS in zwei Ebenen unterteilt:

- Main-Loop, die Haupt-Programm-Schleife, welche die „Events“ kontrolliert und daraus resultierende Abläufe steuert,
- Interrupt-Level, die Interrupt-Ebene des Systems, welche die quasi-parallele Verarbeitung verschiedener Prozesse ermöglicht. Im Takt von 1/60stel Sekunde sind Events möglich und damit das Umlenken eines Prozesses. Die Events werden zwischengepuffert, so daß kein Signal verloren geht (von Maus, Joystick oder Tastatur).

In Anwendungsapplikationen kann hierzu noch ein Prozeß-Modul kommen. Dieses besitzt ein separates Flag-Byte und einen Zähler, um das quasi-parallele Verarbeiten von Programmen zu ermöglichen. Das Multitasking wird realisiert, indem im 1/60stel-Takt der Zähler mittels Interrupt heruntergezählt wird (dekrementiert), bis er Null erreicht. Das daraufhin gesetzte Flag-Byte signalisiert der „Main-Loop“, daß dieser Programmteil nun bearbeitet werden soll. Mehrere Prozesse können so zusammen im Rechner abgearbeitet werden.



Per Joystick (oder Maus) kann man nun auch auf dem C64 Icons anklicken, Fenster öffnen, Programme starten. Manchmal ganz gut, aber ...

Wie schon erwähnt, arbeitet GEOS mit Windows. Dazu wird die Bildfläche grau eingefärbt (Masken Byte) und mit der Funktion „Rectangle“ wird ein Window (Fenster) aufgebaut. Das Füllmuster ist wählbar, „Frame Rectangle“ gibt dem Window einen Rahmen, wobei die Eckpunkte über Koordinaten eingegeben werden müssen X (0 bis 199) und Y (0 bis 319).

„Set Pattern“ erlaubt 34 verschiedene Füllmuster.

Ein 8 000 Byte großer Speicherbereich beinhaltet diejenigen Bildteile, die von den Windows überschrieben werden. Beim Löschen oder Verschieben der Windows werden sie wieder aktiviert und der zuvor vorhandene Bildschirminhalt wird wieder aufgebaut, nichts geht verloren.

Diese Funktion kann unterdrückt werden, wenn der hierfür reservierte Speicherplatz anderweitig benötigt wird (z. B. Anwenderprogramm). Dennoch muß nicht auf die Wiederherstellung des ursprünglichen Bildschirmes verzichtet werden. Die Routine „GraphicString“ ermöglicht das Abspeichern des Bildschirms in einen Text-String, der bei Bedarf wieder zurückgerufen werden kann.

Ebenso einfach wie die Windows können Menues aufgebaut werden. Mit „DoMenu“ können sie sowohl horizontal als auch vertikal gegliedert werden. Über die Koordinaten der Eckpunkte wird das Menüfeld definiert. Die Textzeichen des Menues werden automatisch durch Balken getrennt in dem Window ausgegeben.

GEOS erlaubt Proportional-schrift mit verschiedenen Zeichensätzen. „LoadCharSet“ lädt einen anderen Zeichensatz und erlaubt die Auswahl eines solchen. „Put String“ gibt den Text in der zuvor definierten Schriftart aus.

Die Sprite-Steuerung umfaßt nur 4 Routinen: EnableSprite, DisableSprite, PosSprite und DrawSprite, womit Sprites aktiviert, positioniert und gelöscht werden können.

In der GEOS-Bibliothek findet man mathematische Funktionen in Double-Precision (doppelte Rechengenauigkeit). Dies ist neu für den C64. Um Speicherplatz zu sparen, wurde hierfür auf trigonometrische und transzendente Funktionen verzichtet. Diese müssen mühevoll über numerische Funktionen her-

KOMPROMISSE MÜSSEN SEIN

geleitet werden. Aber Kompromisse müssen sein! Dafür gibt es Matrizenoperationen — auch neu beim C64. In Anlehnung an andere Betriebssysteme dieser Leistungsklasse helfen diese bei Tabellenkalkulation o. ä.

GEOS ist ein interessantes Utility für den C64 II (nach Angaben ist der „alte“ C64 nachrüstbar) das Anschluß an neue Anforderungen in der Bedienungsfreundlichkeit bietet. Die Unterschiede zu den Vorbildern von GEOS sind jedoch unübersehbar und so wird GEOS dem C64 II zum Comeback eines „Volkscomputers“ verhelfen.

WER KNACKT NEMESIS? EIN UNGELÖSTES RÄTSEL

Nemesis wird schon einigen Lesern bekannt sein, es ist ein neuer Sproß der Konami-Serie.

Um was geht es in Nemesis?

Mit dem Warp Rattler, einem ultramodernen Kampfraumgleiter, muß der Spieler gegen die zahlenmäßig tausendfach überlegenen Bakteriener angetreten und versuchen, die Superfestung Xaerous zu erreichen und schließlich zu vernichten.

Das Spiel beginnt am Eingang einer Höhle, die zu der Superfestung führt. Um seine Mission erfüllen zu können, hat der Spieler die Möglichkeit, seine eigenen Energiereserven aufzufrischen und zu vergrößern.

Dieses geschieht dadurch, daß ganze gegnerische Einheiten, die in Formation angreifen, vernichtet werden, danach erscheint eine Energiekapsel, die aufgesammelt werden sollte. Auch rot gefärbte Gegner hinterlassen eine solche Energiekapsel.

Unter dem Spielfeld befindet sich die Zusatzenergieanzeige, diese ist als Zeile dargestellt.

Jedesmal, wenn eine Energiekapsel aufgesammelt wurde, wandert ein gelber Cursor über die Anzeige einen Schritt nach rechts. Die Zusatzenergie, auf der sich der Cursor befindet, kann durch Betätigen der "SHIFT"-Taste aktiviert werden.

Als Zusatzenergien stehen zur Verfügung:

Speed Up:

Es kann unter 8 Geschwindigkeitsstufen gewählt werden.

Missile:

Zur Hauptwaffe kommen noch Raketen hinzu, die sich solange auf dem Bildschirm befinden, bis dieser zu Ende ist oder Sie einen Gegner zerstört haben.

Double:

Zu der Standardwaffe, der Protonenkanone, kommt noch eine weitere Protonenkanone hinzu, diese schießt aber in einem Winkel von 45 Grad.

Laser:

Der Laser ist so ziemlich das Beste, was sich ein Jetpilot vorstellen kann. Der Laser rasiert alles weg, was sich ihm in den Weg stellt, egal ob ein oder mehrere Gegner.

Option:

Zum Warp Rattler können noch bis zu zwei weitere Schwesterschiffe, die Sidewinder, eingesetzt werden. Diese werden vom Warp Rattler geführt und gelenkt.

Sie sind mit den jeweiligen Waffen-



systemen des Warp Rattlers bewaffnet.

?

Hier wird ein Energiefeld um den Warp Rattler aufgebaut, dieses schützt den Spieler aber nur vor Angriffen von vorne.

Die Sidewinder brauchen kein Energiefeld, da sie unzerstörbar sind.

Wer gut ist, kann mehrere Kampfkraftverstärker auf einmal einsetzen, aber dazu müssen immer sehr viele Energievorräte aufgesammelt werden, denn wenn eine Zusatzenergie angewählt wurde, erlischt der gelbe Cursor. Beim Einsammeln des ersten Paketes erscheint er wieder ganz links auf dem Speed-Up-Feld.

Bei den Energiepaketen muß zwischen roten und blauen unterschieden werden, die blauen zerstören nämlich zusätzlich noch alle Feinde, die sich auf dem Bildschirm befinden. Wie wird nun gespielt?

Es kann mit Tastatur oder Joy-

stick gespielt werden, wobei aber der Joystick ratsamer ist, weil nicht nur Drauflosballern, sondern auch Reaktionsschnelligkeit gefragt ist. Die Vielfältigkeit der Gegner und deren Anzahl ist wieder einmal typisch für Konami.

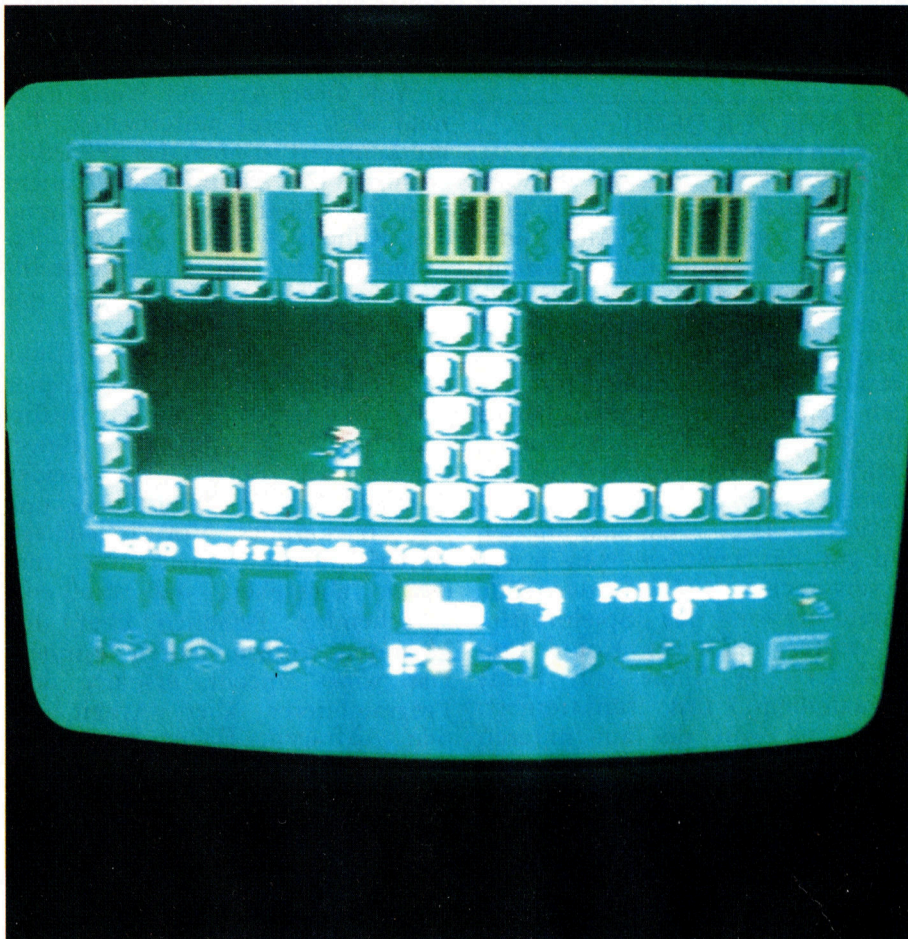
Es wird nie langweilig, weil der Spieler immer sehr viel mit dem Ausweichen vor feindlichen Geschossen und Zerstörern der Feinde zu tun hat. Sollte einem Spieler der Dauern vom dauernden Feuern wehtun, was leicht möglich ist, so kann er sich mit der P-Taste eine verdiente Pause schaffen.

Einige Tips zum Spiel:

Am Anfang ist es ratsam, entweder in der Mitte oben oder unten auf dem Bildschirm zu bleiben, denn diese raupenartigen Gebilde, die auf den Spieler zukommen, enthalten Energievorräte, die an diesen Positionen sehr leicht erreicht werden können. Als erste Zusatzenergie ist der Laser ratsam, danach sollte sich der Spie-

ler die erste seiner zwei Sidewinder zur Unterstützung holen. Jetzt geht es erst richtig los, denn die Feinde werden unter massives Feuer genommen. Die Missiles sind danach an der Rei-

SHOGUN



he. Sehen Sie sich vor den herum-springenden Robotern vor, diese erscheinen immer in den unmöglichsten Augenblicken. Einen Nachteil hat Nemesis, der aber erst rauskommt, wenn zu Zweit gespielt werden soll, jeder aber seinen eigenen Joystick benutzen will. Es wird nämlich nur der Port zwei abgefragt. Zur Lösung dieses Problems steht wieder die Pause-Taste (P) zur Verfügung.

FAZIT:

Nemesis ist ein grafisch sehr ausgereiftes Spiel, der Backgroundsound ist auch nicht von schlechten Eltern. Die Spielidee liegt zwischen Knightmare und Defender und bietet große Abwechslung. Das Programm befindet sich auf einer Diskette und wird in ca. vier Minuten geladen. Der Preis liegt um die 40,- Mark.

Wer kennt sie nicht, die gleichnamige Serie, welche seinerzeit über die nachmittäglichen Flimmerkisten schwappte? Gemeint ist das am Anfang des 17. Jahrhunderts spielende Hau- und Degenspektakel aus Japan.

Dort kenterte nämlich der gute John Backthorne samt Anhang infolge eines ominösen Sturmes.

Glücklich gestrandet, finden sich die Genossen inmitten eines gewaltsamen, diesmal politischen Unwetters wieder. Sechs Jahrhunderte Bürgerkrieg hatten Japan mittlerweile zerbröckelt. Die mächtigen Kriegsherrn (Daimyo) unterstützten das feudale System und bekämpften, mit schwankendem Erfolg, die bösen Banditen und Aufrührer. Immerhin gab es pausenlos Bauernaufstände. Parallel dazu führten die Daimyo auch größere Kriege untereinander, da jeder den notorischen Wunsch hatte, der Big Boß im gan-

zen Land zu werden. Im damaligen Slang kurz: „SHOGUN“ genannt. Jeder konnte diese Position erringen, sofern er eine starke Armee besaß. Trotzdem schälten sich an Überlegenheit so langsam zwei Lords heraus. Der eine hörte auf den Namen Yoshi Toranaga und war seines Zeichens Lord von Kwanto. Der andere, glücklicher Besitzer von Schloß Osaka, hieß Ishido Kazunari. Die errungene Stärke basierte vor allem auf das zahlreiche Vorhandensein von hauseigenen Bushi und Samurai. Diese besonders harten Sauerländer trieben normalerweise in Friedenszeiten von den armen Bauern die Steuern ein und befehligen sie. Selbst über die dem

ÄSTHETIK HIESS DIE JAPANISCHE DEVISE

unsteten Leben verfallenen Diener und Handwerker regierten sie. Wir kennen ja vor allem von den Samurai die nette Sitte des in das Schwert stürzens. Das pflegten sie immer dann zu tun, wenn sich ihre durcheinandergeratene Ehre – auch nach öfterem Drehen und Wenden – nicht wieder aufrichten ließ.

Doch trotz dieser gewöhnungsbedürftigen Sitten repräsentierten die Japaner alles andere als einen mit Mord- und Selbstmord vollgepumpten Haufen von Wahnsinnigen. Vor allem die Adligen. Händler und Handwerker befeiligten sich eines sozial sehr kultivierten Verhaltens. Ästhetik hieß die Devise, vom banalen Kimono bishin zu den großen Burgen. Zu dieser Zeit wirkten die damaligen Europäer eher barbarisch.

So lehrte der Buddhismus die Japaner, ihre Persönlichkeit durch viele Wiedergeburten bis hin zur Vollkommenheit weiter zu entwickeln. Das funktionierte nach dem Bankkontoprinzip, will heißen: ständig gute Taten zu vollbringen, um sein gutes Karma (Guthaben) zu erhöhen und damit zu vermehren. Die Vollkommenheit anzustreben war das höchste Ziel und darum ständiger Antrieb.

Wie eingefleischte Shogunkrieger sicher wissen, mischt Kapitän

Blackthorne fleißig am Geschehen mit. So auch derjenige, der sich dieses von Ariolasoft präsentierte Game zugelegt hat.

Jetzt hat man die Möglichkeit, zwischen 40 Charakteren auszuwählen. Da gibt es neben Blackthorne und den besagten Lords noch die liebliche Mariko, nichtsnutzige Räuber, hinterlistige Priester, kloppfreudige Samurai etc.

Jeder hat seine persönliche Eigenschaften wie Treue, Aggressivität, Verschlagenheit usw., die man möglichst schnell kennenlernen sollte, um sein Überleben bzw. das Fortkommen im Spiel zu sichern. Erschwerend kommt noch hinzu, daß sich die Fähigkeiten während des Spielverlaufs ändern (auch die eigenen)!

Das Ziel heißt „SHOGUN“ zu werden, das bedeutet, eine Armee aufzubauen, Geld und Waren zu sammeln und sich der zahlreichen Feinde zu entledigen.

NUR WENIG MIT DEM FILM ZU TUN

Im Prinzip hat das Programm nur wenig mit dem Film zu tun, interessant für die Softwaredesigner war wohl nur (wie so oft) der hohe Bekanntheitsgrad des Streifens (dem übrigens Hauptdarsteller Richard Chamberlaine seine Popularität verdankt). Ansonsten existieren keine außergeschichtlichen Gemeinsamkeiten, sieht man noch von den verwendeten Namen ab). Überhaupt hält sich die Filmware nur selten an die Vorlagen, was allerdings nichts über die Qualitäten der Produkte aussagt. Meistens werden nur Personen, wichtige Einrichtungen und grobe Fähigkeiten übernommen. Shogun macht da keine Ausnahme, aber genug gezeitert, kehren wir wieder zum eigentlichen Spiel zurück.

Bei der getesteten 64er Kassettenversion erscheint wie üblich ein Anfangsbild während des Ladevorgangs. Berausend ist die Grafik allerdings nicht. Nachdem sich die Kassette beruhigt hat, ertönt, oh Schreck (!!), ein widerlicher japanischer Klimpersound. Nee, da gibt es wirklich besseres. Dem heutigen Softwareniveau entsprechend hätte man sich hier wirklich mehr anstrengen können, da viele Computerfreaks gerade

auf den Sound stehen. Schließlich gibt es ja eine Menge speicherschonender und mitreißender, zumindest aber wohltönender Soundstücke (es muß ja nicht unbedingt die Qualität von Rob Hubbard oder Martin Galway erreichen). So aber empfinde ich die Musik geradezu als Unverschämtheit.

ERST MAL PER DEMO ANSCHAUEN

Jedenfalls besteht jetzt die Möglichkeit, zwischen DEMO- oder Spielmodus auszuwählen. Nimmt man ersteres, darf man sich eine Figur aussuchen, mit der der Computer dann munter anfängt loszudüsen. Man kann jetzt, je nach Lebensdauer der Person (die gute Mariko lebt besonders lange), genüßlich bei Chips und Cola zuschauen, wie der Rechner rumhantiert. Die Demonstrationen sind gut, das heißt, sie bringen was sie versprechen – eine ausreichende Einführung in das Spielprinzip. Als erstes heißt es Kohle und Anhänger (im Sinne von Fans) zu sammeln. Das funktioniert, indem man an der am unteren Bildrand befindlichen Eingabemenüleiste verschiedene Symbole anklickt. Alles läuft mit dem Joystick ab. Die Symbole stehen für verschiedene Tätigkeiten wie: kämpfen, lachen, nehmen, geben oder untersuchen. Außerdem kann man durch Anpeilen des Kassettenzeichens seinen aktuellen Spielstand abspeichern (bei Diskette anders). Über der besagten Leiste werden laufend irgendwelche Neuigkeiten mitgeteilt, wo man sich gerade aufhält, wer wen angreift, wer sich mit wem befreundet und vieles mehr. So bleibt man ständig auf dem neuesten Stand, auch über Geschehnisse, die nicht aus dem Bild ersichtlich sind. Die Landschaften wechseln ständig (leider kein Scrollen, sondern nur Umschalten zwischen den verschiedenen Szenen). Aber immerhin kann man über 128 Bilder besichtigen! Jedes Gebiet hat eine Geräuschkulisse. Vielerlei Rauschen (teilweise nicht schlecht) wird da geboten oder Wasserfallgeraune (wiederum übel). Außerdem dröppelt es in Gebäuden wie bei BOULDERDASH, so daß man unwillkürlich anfängt, nach verbliebenen

Punkten zu suchen oder jeden Moment einen herunterfallenden Felsbrocken erwartet. Die Namen der Regionen sind ebenso kreativ (PLATEAU OF THE MOON, GATE OF HEAVEN, MOUNTAIN OF TEARS) wie einfallslos (EAST PALACE, WEST PALACE oder SMALLEST PAGODES).

Auf diese Art und Weise kann man sich sogar unterhalten. Bemerkenswert ist noch das „PAUSE“ Symbol. Das stoppt nämlich nicht nur das Game, sondern während des Ruhens werden alle 40 Persönlichkeiten grafisch vorgestellt. Untermalt wird wieder mit der Anfangsmelodie.

Bei jeder Angriffssituation blinkt der Rahmen gelb und der Gegner wird in der sogenannten Informationszeile genannt. Die Bewegungen der Sprites sind leider schlecht gemacht. Rütteludes und fast flackerndes Vorwärtstakten verderben die Spielfreude, mal davon abgesehen, daß die entsprechenden Personen über den gesamten Screen laufen können. Das wirkt unecht, ersparte dem Programmierer aber Arbeit bei den Abfragen. Daher kann man auch unverdrossen mit seinem Männchen durch den Himmel nach oben marschieren, auch wenn's seltsam aussieht.

FAZIT: NICHT GERADE BEGEISTERND

Insgesamt betrachtet wirkt SHOGUN nicht gerade begeisternd. Die Grafik und der Sound lassen zumeist Wünsche offen, so daß man von dieser Seite nicht allzuviel erwarten darf. Einzig interessant sind das Spielprinzip dieses Actionadventures und die doch zahlreichen Möglichkeiten der Spielgestaltung, die sich einem bieten.

Aus der herrschenden Softwareflut wird SHOGUN nicht herausragen.

Beim Kauf mitgeliefert wird ein gut dokumentiertes Handbuch mit integrierter Karte über die zu besuchenden Gebiete. Fazit: Für den Preis von DM 69 für die Disk- bzw. DM 49 für die Kassettenversion bietet Shogun eindeutig zu wenig und lohnt daher nicht. Vorstellbar wäre ein Preis um die 20 bis 30 Märker.

RC-MESSBRÜCKE

Zum Anschluß an den Modulport und mit der Software auf Diskette liefert das Modul von REX (79 Mark) Widerstandswerte von ca. 100 Ohm bis 180 kOhm sowie Kondensatorwerte von ca. 10 pF bis 5000 µF.

Nachdem die Software geladen wurde, meldet sich der Rechner mit einem Menü, das die Auswahl zwischen den beiden Meßmethoden sowie das Ansehen einer Meßwertreihe zuläßt.

Aus der Bastelkiste des Hobby-Elektronikers, in der immer einige Widerstände und Kondensatoren „herumfliegen“, von denen man die richtigen Werte nicht (mehr) kennt, wird nun ein Prüfling zwischen die beiden Krokodilklemmen der (mitgelieferten) Meßkabel eingespannt und der Meßvorgang beginnt auf Tastendruck. Auf dem Bildschirm erscheint das Meßergebnis.

Zusätzlich können die Meßwerte gespeichert und ausgedruckt werden. Bei Elektrolytkondensatoren muß man beim Anschluß auf die richtige Polung achten und etwas Geduld mitbringen, wenn die Werte sehr groß sind.

Der Vergleich der ermittelten Meßwerte mit Hilfe eines Meßgeräts aus dem Physiklabor ergab eine gute Übereinstimmung. Allerdings ist die Ausgabe eines Wertes bis 3 Stellen hinter dem Komma wenig sinnvoll und hat mit Genauigkeit nichts zu tun!

Abgesehen davon, daß die Meßkabel ein bißchen „schwach“ ausgefallen sind, erhält man mit dem RC-Meßmodul ein praktisches und preiswertes Meßgerät, das dem Hobby-Elektroniker (dank seines großen Meßbereiches ohne extra Umschaltung!) gestattet, schnell Ordnung in seine Bauteilkiste zu bekommen.

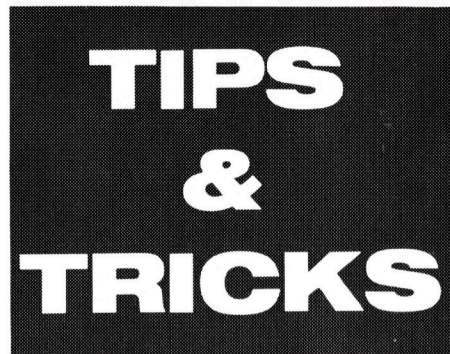
Info:
REX-Datentechnik, Stresemannstraße 11, 5800 Hagen

LÜFTERGERÄUSCH AM 128D

Man muß schon starke Nerven haben, wenn man das Lüftergeräusch des 128D länger ertragen will. Eine andere Möglichkeit wäre „Ohropax“, die nervenschonendere hat unser Autor W. Zempelin ausprobiert:

Der 128D hat inzwischen eine Menge Freunde gewonnen, nicht zuletzt weil er mit dem Kabelgewirr der Einzelgeräte Schluß macht. Commo-

dore hat dem Kompaktgerät – ähnlich den „großen“ PCs – eine Zwangsbelüftung verordnet, die leider nicht temperaturabhängig gesteuert wird, sondern vom 1. Einschalten bis zum Ausschalten mitläuft. Das wäre nicht unbedingt „tragisch“, denn der Stromver-



brauch ist zu ertragen. Weniger erträglich ist das sehr laute Geräusch, weckt es doch gewisse Assoziationen zu „Mutter’s“ Staubsauger und ist kreativen Tätigkeiten am Bildschirm eher abträglich.

Wie ist hier Abhilfe möglich?

In jedem Fall ist ein Eingriff in das Gerät nötig, deshalb Garantieprobleme bedenken.

Hat man das Gerät geöffnet, findet man die Zuleitung (Stromversorgung) des Lüftermotors. Diese Verbindung muß an einer Stelle unterbrochen werden. Dazwischen schaltet man jetzt einen Widerstand von ca. 100 Ohm (2 Watt oder größer). Der Motor läuft zwar jetzt immer noch andauernd mit, aber er „säuselt“ nur noch, was sich wesentlich besser ertragen läßt.

Eine noch elegantere Methode wäre der Einbau eines Bimetall-Schalters, in der Art, wie man sie auch im Bügeleisen oder Heizungsthermostat vorfindet. Dieser würde – auf einen geeigneten Temperaturbereich eingestellt – den 128D nur bei Bedarf wieder kräftig „durchpusten“.

Auch eine elektronische Steuerung mit einem NTC-Widerstand und einem Leistungstransistor wäre relativ leicht durchführbar.

FEHLER IN DER ANLEITUNG

Wer sich mit dem CP/M-Modus vertraut machen will, wird teilweise vom Kapitel 7 des Commodore-Handbuches im Stich gelassen.

So ist eine der Hauptbeschäftigungen eines Neulings das Kopieren. Auf der Systemdiskette befindet sich ein Programm „PIP“, mit dem das Kopieren mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken ermöglicht

wird, wenn man die richtigen Befehle weiß.

In den Kapiteln 7.4.1 und 7.4.2 wird das Kopieren ganzer Disketten beschrieben, allerdings so, daß es auf Anhieb nicht läuft:

b:=a*.* ist falsch, denn hier fehlt hinter dem a der Doppelpunkt, ohne den es nicht funktioniert. Der richtige Kopierbefehl für ein Laufwerk muß lauten:

3:a:*.*, wobei „e“ das virtuelle, d.h. nicht vorhandene 2. Laufwerk simuliert.

Da man beim Kopieren ganzer Seiten bei dieser Methode für jedes noch so kleine File jeweils die Diskette wechseln muß, ist das Kopieren mit zwei Laufwerken doch wesentlich bequemer. Der richtige Befehl hierfür lautet b:=a:*.*

Auch hierbei ist im Buch der zweite Doppelpunkt vergessen worden, aber ohne ihn geht’s nicht!

(Übrigens muß man die zweite Floppy von der Standard-Geräteadresse „8“ auf „9“ umstellen, was entweder softwaremäßig mit dem Programm „change unit“ funktioniert, oder (bei der 1571-Einzelfloppy) durch den kleinen Dip-Schalter auf der Rückseite leicht erreicht werden kann.)

Man kann natürlich auch von der Floppy b (=Adresse 9) nach a (=Adresse 8) kopieren, dazu müssen nur die Laufwerksangaben vertauscht werden: *a:=b:*.*

KOPIEREN VON 128er-DISKETTEN MIT DEM 64er!?

Wer schon einmal CP/M-Disketten mit dem PIP-Programm mühsam mit einem Laufwerk nach etlichen Diskettenwechseln „hinübergeschaufelt“ hat, sehnt sich spätestens dann nach der guten alten 1541 und den flotten Kopierprogrammen wie „FCopy III“.

Auf besonders schnelle Art kann man Komplett-Kopien (backup) von Disketten machen, die mit dem 128er-Format beschrieben sind (CP/M- oder 128-Normalformat), wenn man folgende Methode anwendet:

Die Diskette wird mit einem der schnellen Kopierprogramme des C64 in Verbindung mit der 1541-Floppy in 1 – 3 Minuten **ganzseitig** (wichtig!) kopiert. Das Verfahren läuft einwandfrei, allerdings nur bei Disketten, die nicht mit der Floppy 1571 „double sided“ formatiert wurden. Bei diesen Disketten findet das Kopierprogramm keine „intakte“ BAM auf der zweiten Seite und wird das Kopieren dieser Seite in der Regel verweigern.

EINE LEGENDE KOMMT WIEDER

Wer glaubte, VizaWrite 64 stelle das Nonplusultra einer Textverarbeitung für Homecomputer dar, muß sich nun eines Besseren belehren lassen. Welches Programm dies fertigbringt? VizaWrite natürlich! Allerdings die 128er-Version, brandneu auf dem deutschen Markt. Dieses Textprogramm stellt alles Dagewesene in den Schatten und macht die Bezeichnung „Personal Computer“ für den 128er zur Realität.

Wer sich vom Verkaufspreis von 348,- DM nicht abschrecken läßt, wird bald feststellen, wie preiswert VizaWrite 128 in Wirklichkeit ist, denn keine bisher bekannte Textverarbeitung brachte diese Leistung auf einen Nenner mit den Möglichkeiten eines Homecomputers. Hier wurde nicht im Schnellverfahren die 64er-Version umgestrickt, wie es in der letzten Zeit leider immer häufiger zu beobachten ist, sondern ein wirklich neues eigenständiges Programm geschaffen.

Diejenigen, welche vom 64er mit VizaWrite auf den 128er umsteigen, brauchen sich hiervon nicht schrecken lassen. Denn die Bedienung bleibt gleich, es sind nur umfangreichste Verbesserungen vorgenommen worden. Und was speziell diese Interessentenschicht betrifft, gibt es vom deutschen Viza-Distributor eine gute Nachricht: Bei Einsendung des Original 64er-VizaWrite-Programmes erhalten Sie einen Nachlaß beim Kauf der 128er-Version!

Schon die Verpackung in professioneller Aufmachung läßt vermuten, daß hier etwas Besonderes enthalten ist. Das Paket beinhaltet ein Steckmodul für den Expansionsport und die dazugehörige Systemdiskette sowie ein umfangreiches deutsches Manual, zu welchem wir später noch genauer kommen, außerdem noch weitere Produktinformationen. Die erste angenehme Überraschung zeigt sich bereits nach dem Programmstart.

EIN VORBILD AN ÜBERSICHTLICHKEIT

Das in Deutsch abgegebene Menü ist ein Vorbild an Übersichtlichkeit und Bedienerfreundlichkeit. Im Gegensatz zu herkömmlichen Heim-Textern sind es hier ganz professionelle Pull-Down-Menüs und Anzeigefenster, welche den Bediener in ausführlicher Weise über das aktuelle

Geschehen auf dem Bildschirm informieren. Die Aufmachung und Arbeitsweise erinnert sehr stark an das PC-Textprogramm Easy von Micro Pro, welches sich aber trotz des mehr als doppelten Preises von VizaWrite Classic noch einige Features anschauen könnte, so zum Beispiel das mitgelieferte Wörterbuch auf Diskette! Dieses Wörterbuch enthält ca. 30000 Vokabeln (natürlich komplett Deutsch) und ermöglicht dem Anwender hervorragendes Arbeiten. Es stellt eigentlich ein selbstständiges Programm dar, was auch durch die Behandlung durch einen eigenen Bildschirmaufbau deutlich macht. Das Wörterbuch bietet mehrere Funktionen:

Es ist selbstverständlich erweiterbar, lernt also auf Wunsch neue Vokabeln. Weiterhin bietet sich die Möglichkeit, den neu erstellten Text auf Fehler durchforsten zu lassen, was in geradezu vorbildlicher Weise geschieht: In Listenform werden sämtliche Wörter des Textes in alphabetischer Reihenfolge, sowie mit Angabe deren Häufigkeit im Text, dargestellt. Stößt das Korrekturprogramm auf ein Wort mit falscher Rechtschreibung bzw. auf ein Wort, das noch nicht im Lexikon vorhanden ist, wird dieses in inverser Schrift hervorgehoben. Nun kann überprüft werden, ob das betreffende Wort falsch geschrieben ist oder eventuell erfaßt werden soll. Zum Austausch steht im Textprogramm selbstverständlich eine Such- und Ersetzfunktion bereit, welche bei Bedarf die betreffenden Wörter ersetzt. Hier fällt angenehm auf, daß VizaWrite keinerlei Unterschied zwischen Groß- und Kleinschreibung macht. Es ist also völlig egal, in welcher Schreibweise das zu suchende Wort eingegeben wird, gefunden wird es immer. Bei der Suchfunktion ist zu beachten, daß das zu ersetzende Wort nach dem Cursor folgt. Es ist also sinnvoll, diese

VIZ PERSONAL

Co... M...
 Replac Full
 Spacing Form
 Merge Don't
 Page Verify S
 Word On-scre
 Links to Viza
 Pull-Down P
 Move Delete
 Load Merge
 Align Indent
 End Glossar
 Tabs Director
 Header Page
 Work Page
 Next Page Par
 Serial Printe
 Page End O
 Matrix Fonts
 Start Page En
 Justification
 30,000 Word
 Single Sheet

■ Text Co
 ■ Cal
 Fo

VIZAWRITE CLASSIC AL WORD PROCESSOR

Classic

By Kelvin Lacy, author of VizaStar.



Proportional Matrix Fonts Printer Types Load Merge Centre Right
Start Page End Page Pitch Align Indent Tab Columns
End Glossary Numerical
30,000 Word Dictionary
Header Page Footer Page
Work Page Go To Page
Next Page Parallel Printers
Serial Printers Previous
Page End Of Page Dot
Matrix Fonts Printer Types
Start Page End Page Pitch
Justification Spell Check
30,000 Word Dictionary
Single Sheet Word Count
Full Text Columns Maths
Hide Format Lines Find
Replace Full Proportional
Spacing Format Line Mail
Merge Don't Merge Auto
Page Verify Spelling Learn
Word On-screen Formatting
Links to VizaStar Database
Pull-Down Menus Copy
Move Delete Insert Save
Load Merge Centre Right
Align Indent Tab Columns
End Glossary Numerical
Tabs Directory Print Copies
Header Page Footer Page
Page Verify Spelling Learn
Word On-screen Formatting
Links to VizaStar Database
Next Page Parallel Printers
Word Count

including

Columns ■ Proof Checking
Calculator ■ Mail-Merge
for Commodore 128

VIZA
SOFTWARE

TEST

Funktion erst aufzunehmen, wenn der Cursor am Textanfang steht, dies wird durch zweimaliges Drücken der >Home<-Taste erreicht, bei einmaligem Druck landet der Cursor lediglich in der oberen Bildschirmcke. Die gefundenen Wörter werden in Fettschrift und Invers dargestellt, so daß ein Übersehen praktisch unmöglich ist. Hier sind wir gleich bei einem weiteren Feature dieses Programmes: Inzwischen ist es ja glücklicherweise Standard bei den Heim-Textprogrammen geworden, daß der Zeilenumbruch bereits auf dem Bildschirm realisiert wird, nicht erst auf dem Drucker. VizaWrite Classic geht hier noch weiter. Werden Sonderdruckformen wie Unterstreichen oder Fettdruck für einen bestimmten Textteil ausgewählt, so wird diese Funktion bereits auf dem Bildschirm sichtbar gemacht. Und zwar nicht

FUNKTIONEN WERDEN AUF DEM BILDSCHIRM SICHTBAR

wie gewöhnlich durch diverse Randmarkierungen, aus denen der Benutzer dann herausrätseln kann, welche Funktion nun ausgewählt wurde, sondern in entsprechender Ausgabe auf dem Bildschirm! Unterstrichene Texte werden bereits auf dem Bildschirm unterstrichen, Fettdruck wird entsprechend stärker, also um einige Grade heller, dargestellt. Solche Arbeitsweise ist selbst bei erheblich teureren PC-Programmen erst in jüngerer Vergangenheit Standard geworden. Und Viza beherrscht dies ohne Grafikkarte oder Spezialbildschirm . . . Nach einem Anruf bei DTM erfuhren wir dann auch, etwas erstaunt, daß aus dortiger Sicht das 128er-VizaWrite als stärker beurteilt wird als das Pendant für die PCs. Diesem Urteil werden wir natürlich baldigst auf den Grund gehen, ein VizaWrite-Test der PC-Version wird hier Gewißheit bringen. Vom Platz her sind natürlich auch VizaWrite Grenzen gesetzt. Trotz "Bank Switching", also der gemeinsamen Nutzung beider Speicherbänke des 128ers, bleiben dem Text nur 55 000 Zeichen im Arbeitsspeicher, die sind dann immerhin ca. 25 vollgeschriebene Schreibmaschinen-seiten. Hieran ist allerdings nicht das Programm schuld, sondern eben der verfügbare Speicher des 128ers, die geplante Erweiterung auf 512 KByte könnte hier allerdings Abhilfe schaffen. Nun zum Handbuch: Dieses ist in lockerem Erzählstil verfaßt, wel-

cher auch den Computerneuling vor kein Fachchinesisch setzt. Es ist übersichtlich gegliedert, und jedes Kapitel, welches eine weitere Stufe der Einarbeitung in das Programm darstellt, ist auf andersfarbigem Papier gedruckt, so daß auch ohne Inhaltsverzeichnis sofort das gewünschte Kapitel zur Hand ist. Anwender, welche sich mit der Materie, sprich Computer, schon etwas besser zurechtfinden, können gestrost die ersten Kapitel überschlagen, in ihnen wird eine grundlegende Einführung in Textverarbeitungssysteme gegeben.

NACH DEM EINARBEITEN KANN DAS HANDBUCH GETROST ZUR SEITE GELEGT WERDEN. DER ÜBERSICHT- LICHE BILDSCHIRMAUFBAU ERMÖGLICHT DAS ARBEITEN OHNE MANUAL

Wer sich dann durch die wichtigsten Features hindurchgelesen hat, kann das Handbuch für die normale Arbeit mit VizaWrite fortan vergessen. Das Programm und dessen übersichtlicher Bildschirmaufbau ermöglichen auch speziellere Aufgaben ohne Rat des Manuals. Durch die Escape oder Commodoretaste gelangt der Anwender in die Kopfleiste, mit entsprechenden deutschen Befehlsüberschriften. Mit >Return< kann nun das dazugehörige Menü in den Text heruntergezogen werden und Kommandos per Cursorsteuerung ausgewählt werden. Je nach angesteuertem Befehl öffnet sich ein mehr oder minder großes Untermenü, im Text eingebledet, in welchem noch zusätzliche Einzelheiten bestimmt werden können. Wem diese Auswahlart zu umständlich ist, kann auch per Anfangsbuchstaben wählen, z.B. A für Ausdruck und D für Dokument. So ist in kurzer Zeit die Bedienung des Programmes in Fleisch und Blut übergegangen und der perfekten Textbearbeitung steht nichts mehr im Wege. Zusätzliche Sonderdruckformen können mittels der Control-Taste in Verbindung mit einem entsprechenden Buchstaben direkt erzeugt werden, z.B. >I< für Index. An den Anfang des zu verändernden Textes wird dadurch, sehr gut erkennbar, ein sinngemäßes Sonderzeichen gesetzt, bei Index beispielsweise ein Pfeil nach unten. Die Control-Taste

ermöglicht in gleicher Weise das Setzen von Formatzeichen zur Textmanipulation.

Auch mit einer anderen Funktion kann VizaWrite aufwarten, die offensichtlich in der Publikumsgunst zum Kaufkriterium avanciert ist: Rechnen während der Bearbeitung. Bei Anwählen dieses Punktes aus der Befehlszeile erscheint in der rechten Hälfte ein Fenster mit dem Aussehen eines Taschenrechners. Mit diesem kann nun nach Herzenslust gerechnet werden. Beim 128er ist hier die externe Nummerntastatur ein großer Vorteil. Die Ergebnisse werden, ebenfalls wie bei einem echten Rechner, in einem Anzeigefenster über den Tasten dargestellt. Auch mit dem Einfügen tut sich VizaWrite leicht. Wird dieses verlangt, läßt das Programm automatisch einige Zeilen zwischen dem folgenden und dem noch einzugebenden Text leer. Nun kann unbegrenzt eingefügt werden, bis mit der Stop-Taste quittiert wird. Nach dieser Quittierung wird der nachfolgende Text wieder automatisch an das Ende der Einfügung zurückverschoben, so daß lückenloses Arbeiten in nur einem Programmschritt zu erreichen ist.

KOPIEREN OHNE GROSSE ANSTRENGUNGEN

Kopieren von Textteilen ist ohne große Anstrengungen möglich, hier fällt jedoch auf, daß, unabhängig von der Zeilenzahl, immer dieselbe Zeit für den Kopiervorgang benötigt wird. Die LösCHFunktion geschieht in vorbildlicher Weise: Wird dieser Punkt angewählt und Bewegungen mit dem Cursor ausgeführt, so kann mit diesem bis auf den einzelnen Buchstaben genau bestimmt werden, welcher Text gelöscht werden soll. Der betreffende Text wird invers dargestellt, so daß unbeabsichtigtes Löschen praktisch unmöglich ist. Auch das Verschieben einzelner Blöcke ist mit dem entsprechenden Befehl möglich, der gewünschte Text wird ebenso wie bei der LösCHFunktion dargestellt und ist nur durch den Arbeitsspeicher begrenzt. Bei vollgeschriebenem Arbeitsspeicher verlangsamt sich leider der Programmablauf um einige Sekunden. Soll beispielsweise von einer unteren Seite aus der Text durch die Cursorsteuerung nach unten gerollt werden, geschieht das bei einem Text von über 30000 Zeichen in geradezu einschläfernder Weise, bis zu mehreren Sekunden pro ver-

schobener Zeile. Hier erreicht man über einen Umweg ein besseres Ergebnis: Erst an den gewünschten Seitenanfang springen (per Home-Taste oder über einen Programmpunkt in der Befehlszeile) und dann die unteren Zeilen heraufscrollen. Dies geschieht dann sonderbarer Weise wieder in der gewohnten Geschwindigkeit. Überhaupt wurden die Möglichkeiten zur Textbewegung, offensichtlich um das Programm übersichtlich zu halten, etwas spärlich im Programm verwirklicht. Es ist beispielsweise nicht möglich, zu einzelnen Zeilen, außer der Kopf- bzw. Fußzeile, zu springen, der "Gehe zu"-Befehl läßt sich lediglich auf einzelne Seiten anwenden.

DISKETTENKONTROLLE GUT GELÖST – MODUL ERSCHWERT RAUBKOPIEN

Die Möglichkeit zur Kontrolle von Diskettenverzeichnissen wurde wiederum gut gelöst: In einem Bildschirmfenster wird der Inhalt dargestellt, per Cursorstasten kann nun ein bestimmtes Dokument von Diskette ausgewählt werden, dieses wird durch Inverschrift deutlich gemacht. Des weiteren ist es möglich, das Inhaltsverzeichnis, ohne Auswirkung auf den Text, auf dem Drucker auszugeben oder etwa an den bestehenden Text anzugliedern bzw. als eigenständigen Text zu erfassen, um etwa einen Programmekatalog der privaten Diskettensammlung anzufertigen.

VizaWrite speichert seine Texte als sequentielle Datei auf Diskette ab. Daher ist es nicht ohne weiteres möglich, 128er Viza-Texte mit dem 64er-Programm zu bearbeiten. Abhilfe schafft hier ein kleines Hilfstool, welches auf der Systemdiskette enthalten ist. Mit ihm wird die sequentielle Datei auf der Diskette in ein für die 64er-Version lesbares Format umgewandelt. Es ist möglich, mit anderen Textprogrammen, welche ebenfalls dieses Aufzeichnungsformat besitzen (z.B. Easy-script) die VizaWrite-Texte zu verwenden, leider aber nicht umgekehrt. Das Programm meldet in solchen Fällen lakonisch "Kein VizaWrite Dokument" und läßt den Anwender mit seiner Verzweiflung alleine.

Zur Arbeit mit dem Laufwerk steht dem Benutzer ein eigenes Untermenü zur Verfügung, in welchem alle möglicherweise anfallenden Arbeiten aufgeführt sind: Backup der Systemdiskette, Löschen von

Dateien, Formatieren von Disketten und, was besonders praktisch ist: Eine Möglichkeit zur direkten Befehlsübermittlung an das Laufwerk. Hierzu erscheint in dem Fenster zu diesem Programmpunkt eine Befehlszeile, in welche per Tastatur die gewünschte Anweisung eingegeben und ausgeführt werden kann.

Soll nun das Programm verlassen werden, meldet sich VizaWrite noch einmal zu Wort. Dann nämlich, wenn vergessen wurde, das geschaffene Werk auf Diskette abzulegen. In diesem Falle erscheint ein Fenster mit der Mahnung, „Änderungen nicht abgespeichert“. Diese Meldung erscheint sinngemäß auch dann, wenn in einem bereits vorhandenen Text geändert wurde und dieser beendet werden soll, so daß unbeabsichtigter Textverlust wirklich nur mit viel Dummheit zu bewerkstelligen ist. Abschließend vielleicht noch ein Wort zum Kopierschutz: Hier machten sich die Entwickler angesichts der bekannten Raubkopieverhältnisse ein besonders pfiffiges Scherzchen: Das Modul im Expansionsport scheint zwar für das Programm unabdinglich zu sein, es erfüllt jedoch lediglich den vordergründigen Zweck, es den illegalen Programmhamstern etwas schwerer zu machen, denn Module kopieren sich nicht ganz so einfach. So kann denn auch keinerlei Einfluß dieses Modules auf den normalen Betrieb des Computers festgestellt werden, weder vergrößert sich der Speicher, noch beeinträchtigt es den Ablauf von anderen Programmen sowohl im 64er- oder 128er-Modus, so daß es getrost zur Materialschonung gleich im Computer belassen werden kann.

FAZIT:

Versucht man jedoch, VizaWrite ohne besagtes Modul zu starten, erscheint eine lakonische Fehlermeldung und die Aufforderung, es einmal mit der Cartridge zu versuchen. Abschließend gibt es hier wohl nur ein Urteil zu fällen: Wer professionelle Textverarbeitung auch für den Geschäftsbereich sucht und sich keinen PC kaufen will, hat mit VizaWrite ein hervorragendes Werkzeug in Händen. Alle Leistungen von erheblich teureren Programmen werden hier auch für den 128er geboten und machen so den immer kleiner werdenden Preisvorteil des 128ers zu kompatiblen PCs wenigstens im Softwarebereich wieder wett.

Torsten Seibt

DEATH SCAPE

„Viel Glück, die Zukunft aller freien Sonnensysteme liegt in Ihren Händen!“ So lautet die kernige Einleitung zu Death Scape und läßt natürlich keinen Zweifel über den Sinn dieses Ballerspiels aufkommen.



Dann jedoch liegt einiges vor dem Käufer dieses Games, denn bevor er die ersten Gehversuche mit Death Scape unternehmen kann, liegt noch die Anleitung vor ihm. Anleitung ist dabei untertrieben, denn dieses Schriftstück erinnert schon eher an einen ausgewachsenen Science-fiction-Roman.

Das Hauptspiel besteht im wesentlichen aus zwei Teilen: Dem Navigations- und dem Gefechtsteil. Es gibt zehn Ebenen im Koordinaten-System und der Spieler kann auswählen, in welcher er beginnen möchte. All dies konnten wir der Anleitung entnehmen. Außerdem ist in dieser noch von so interessanten Dingen wie „Fusionsreaktorhülle“, „VARG-Drohnen“ und dergleichen mehr zu lesen. Für den endgültigen Durchblick sollte man sich einige Zeit zum Lesen des Ganzen nehmen, denn leicht ist dieses Spiel wirklich nicht zu nennen.

Die ganze Kompliziertheit täuscht aber nicht darüber hinweg, daß Death Scape vom Spielwert her nicht all zu viel hergibt. Von der Grafik her ist das Spiel sehr aufwendig gestaltet. So sieht man im Hauptschiff neben dem Bildschirmausschnitt für die Bewegungen im All auch das Cockpit mit zwei Händen, die die Steuerung des Schiffes übernehmen. Das lustige dabei ist, daß diese Hände wirklich all das ausführen, was der Spieler über Joystick und Tastatur eingibt. Drückt man beispielsweise bestimmte Tasten, bewegt sich die linke Hand an die entsprechende Stelle im Cockpit und führt dort dieselbe Arbeit aus. Es stehen beinahe unzäh-

lige Funktionen zur Verfügung, diese reichen von der Bewaffnungswahl bis hin zum Wechsel zwischen verschiedenen Schiffen.

Death Scape ist wirklich nur ein Spiel für absolute Freaks, die sich gerne die Nächte mit einem einzigen Spiel um die Ohren schlagen. Wer auch nur einen kleinen Teil der Möglichkeiten verwirklichen will, die von der Anleitung verheißen werden, dürfte diese Nächte wirklich benötigen. Von der Durchführung hinkt das Spiel der phantasiereichen Anleitung allerdings weit hinterher.

KILLER RING

Das letzte Ballerspiel, über das wir berichten wollen, doch gerade dieses Genre bietet offensichtlich den Softwareautoren den meisten Spaß (bedenkt man die Flut an Programmen, die uns zu diesem Themenkreis erreichten).

Killer Ring ist simpel, schnell und für Freunde des Feuerknopfes ein Spaßmacher. Darüber gibt schon die Anleitung Auskunft. Diese ist ganze 6 Zeilen lang. Zitat aus der Anleitung: „Bewegt sich etwas, schießen Sie es ab; bewegt es sich nicht, schießen Sie es auch ab.“

Starke Sprüche, doch so schlimm haben es die Autoren bestimmt nicht gemeint. Das Spiel an sich ist eigentlich schnell erklärt, dem Zitat aus der Anleitung ist nichts hinzuzufügen.

Das ganze zieht sich hin über sieben verschiedene Bildschirme, man selbst steuert dabei einen „Killerring“ über den Monitor. Das Spiel läuft mit einer affenartigen Geschwindigkeit ab, außerdem stören die Teile der explodierenden Schiffe die Sicht. Viel Action steht also dem Käufer bevor. Einen ganz anderen Gag ließen sich die Autoren des Spieles einfallen: Killerring ist ja nun kaum als originelle und geniale Idee zu bezeichnen, denn Spiele dieser Art gibt es seit der Urzeit des Homecomputers. Daher liegt der Spielanleitung ein, Sie lesen richtig, KOCHREZEPT bei! Nach diesem Rezept können Sie sich nach wundgefeuerten Fingern Killer-Ring-Kekse backen. Etwas nachdenklich stimmt allerdings der Zusatz zum Rezept-Autor: „Holt den Arzt“ steht da Schwarz auf Weiß zu lesen . . .

Killer Ring ist ein schnelles und actionsreiches Spiel. Die Grafikanimation ist gemessen am Spielzweck ausreichend, die Ausführung (Anleitung) witzig.

Torsten Seibt

NEUES SPIEL- NEUES GLÜCK

Es gibt ein Gebiet auf dem Softwaresektor, bei dem die 128er-Eigner benachteiligt werden: Die Spielsoftware. Der Grund ist klar: In jedem 128er steckt auch ein C 64. Für die Softwarefirmen besteht also kein Anlaß, speziell für den 128er Spiele zu schreiben oder zu adaptieren. Denn der 64er-Markt gibt eben mehr her, wer einen 128er sein Eigen nennt, kann diesen ja umstellen. So gibt es nur eine Handvoll nennenswerter Spiele im 128er-Modus, die wir allerdings bereits vor längerer Zeit vorgestellt haben. Dahier einige neue Spiele, die für den C 64 (und den 128er im C 64-Modus) erschienen sind.

AIRLINE

Diese neue Entwicklung von Ariola-Soft gliedert sich unter dem großen Begriff der Wirtschaftsspiele ein. Zu seinen mehr oder weniger bekannten Vorgängern zählen Strategiespiele wie Armut & Reichtum, Kaiser oder Hanse.

Zwischen zwei und vier Spieler können in Airline mit Bilanzen jonglieren.

Die Spieler werden kurzerhand ins Management einer Fluglinie befördert und sollen nun ihr Anfangskapital von 2 Millionen Mark vermehren. Gewinner ist derjenige Spieler, der als erster einen Bilanzindex von 100 erreicht hat.

Jede Spielrunde symbolisiert einen Monat, in dem die Fluggesellschaft durch das Geschick des Spielers entweder Gewinne verbuchen konnte oder mit sechsstelligen Zahlen in die Miesen geriet. Nachdem jede Gesellschaft einen Monat lang aktiv war, wird die Bilanz für den vergangenen Zeitraum erstellt. Die richtige Zusammenstellung des Personals entscheidet genauso über Gewinn



und Verlust wie die Planung der Zielflughäfen, der Fracht- und Beförderungspreise und die korrekte Festlegung der vier verschiedenen Wartungsstufen. Sollte die Konkurrenz einen besseren Bordservice anbieten oder günstigere Angebote vorweisen können, wandern die Passagiere natürlich mit der Zeit ab und lassen die Kassen des gegnerischen Spielers klingeln, während die eigene Fluggesellschaft mehr und mehr mit einem Defizit zu kämpfen hat. Bei steigenden Einnahmen ist natürlich die Ausdehnung der Flugstrecken und der Erwerb neuer Maschinen zu erwägen. Wird anfangs nur der innereuropäische Luftraum bedient, kann der Spieler mit steigendem Kapital auch intercontinentale Flughäfen anfliegen.

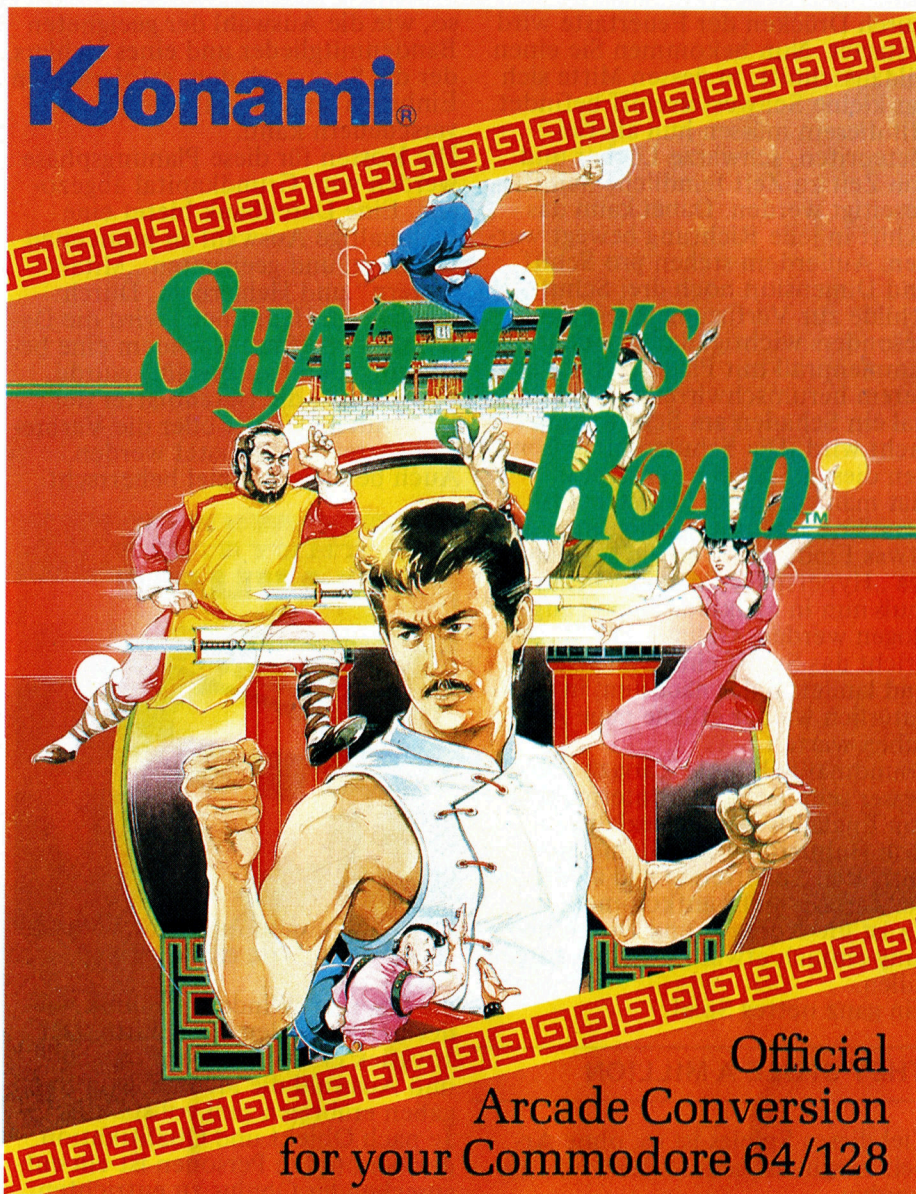
Voraussetzung dafür ist nicht nur genügend Kapital zur Anschaffung von Langstreckenmaschinen, sondern auch eine entsprechende Flugenerfahrung der Piloten, die sie sich im innereuropäischen Raum aneignen können. Nach 5000 Flugstunden profiliert sich der Pilot automatisch für Langstreckenflüge. Wurde die Anschaffung einer neuen Maschine rechtzeitig geplant (die Lieferzeiten betragen zwischen 6 und 21 Monaten), steht dem großen Ge-

winn eigentlich nichts mehr im Weg. Die Kosten für das oder die neue(n) Flugzeug(e), die sich immerhin zwischen 55 Mio. Mark und 155 Mio. Mark bewegen, können selbstverständlich in Raten abgestottert werden. Allerdings ist dabei zu bedenken, daß bei laufenden Ratenzahlungen niemals ein Bilanzindex von 100 erreicht werden kann und das Spiel in diesem Zeitraum dadurch auch nicht zu gewinnen ist.

KEIN SPIEL FÜR BALLER-FANS UND ACTION-FREAKS

Selbstverständlich muß vor dem Einsatz jeder neuen Maschine auch das Bord- und das Wartungspersonal entsprechend aufgestockt werden, damit sich die Maschine in die Luft erhebt. Solange bleibt die Maschine im Hangar stehen und verursacht nur Kosten, anstatt Gewinne einzufliegen.

Bei fallenden Einnahmen ist eventuell der Verkauf einer Maschine zu erwägen. Die wird entweder von einem Mitspieler oder einer fremden Fluggesellschaft erworben, vorausgesetzt, der Verkaufspreis wurde nicht zu hoch veranschlagt. So kompliziert wie sich diese Spielbeschreibung anhört, so kompliziert ist das Spiel tatsächlich.



Freunden der Ballerspiele oder actiongeladener Situationen dürfte schon nach den ersten Runden die Lust am Weiterspielen vergehen. Airline ist einzig und alleine ein Spiel für Rebusfreunde, die gerne knifflige Rätsel oder Situationen zu meistern versuchen. Für zusätzlichen Streß sorgt das Zeitlimit von 2 Minuten pro Monat und Spieler, in denen die Gesellschaft auf optimalen Gewinn getrimmt werden muß. Bei jeder Eingabe läuft die Zeit unerbittlich in der oberen Ecke des Bildschirms mit und treibt den Spieler zur Eile an. Fehlentscheidungen sind aufgrund der kurzen Zeit nicht auszuschließen. Sie gehören eher zur Tagesordnung und der Anfänger wird sich nicht schlecht wundern, wie schnell sich sein Grundkapital auflösen kann. Das komplette Spiel wird nur durch Joystickeingaben gesteuert. Nach Art der bekannten GEM-Oberfläche

wählt der Spieler im Hauptmenü aus zwölf verschiedenen Ikonen eine Aktion aus und eröffnet dadurch ein Untermenü in Form eines Fensters. Auch in dieser Ebene wird eine Aktion nur durch Joystickbewegung entweder ausgewählt oder übergangen. Für die Wahl des Zielflughafens steht eine Europakarte zur Verfügung. Ein Flugzeugsymbol wird hier von dem Heimatflughafen Frankfurt in die gewählte Stadt versetzt. Daraufhin können in einem weiteren Fenster die Grundkosten dieses Fluges abgelesen, akzeptiert oder der Flug wieder storniert werden. Intercontinentale Flughäfen außerhalb Europas werden nicht angezeigt. Entsprechende Pfeile in Richtung Bildschirmrand weisen jedoch auf diese Strecken hin. Da sich eine Runde über Tage hinausziehen kann, besteht selbstverständlich auch die Möglichkeit, den

aktuellen Spielstand abzuspeichern und das Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt fortzusetzen. Wie gesagt, Strategen und Tüftler dürften an diesem Spiel ihre wahre Freude haben. Für Freunde actionreicher Spiele ist Airline jedoch nicht interessant.

SHAO-LIN'S ROAD

Der Name läßt richtig vermuten, es handelt sich um eine der zahlreichen Schlagdrauf-und-Schluß-Adaptionen mit fernöstlichem Harakiri-Touch. Dieses Game kommt von der bekannten Softwarefirma Konami, die ja durch ihre Heimstätte im fernen Nippon bereits erblich mit solchen Games vorbelastet ist. Der Spielzweck ist schnell erklärt; alles was der Spielfigur im Wege steht, muß niedergebolt werden.

Nach dem Laden des Programmes ertönt die nervig-quietschige Anfangsmusik und das Titelbild erscheint. Bereits hier fällt die erstaunlich gute Grafik des Spieles auf, die sehr vielversprechend wirkt. Eine spezielle Funktion ermöglicht, aus dem Titelbild heraus die Tastatursteuerung neu zu belegen. Für Leute ohne Joystick sicherlich eine feine Sache. Nach Betätigen der „Feuer“-Taste kann es dann auch schon losgehen. Lee heißt die Spielfigur, die wir ab nun durch das Game führen müssen. Nach guter alter Konami-Tradition handelt es sich bei Lee nicht um ein martialisch dreinblickendes Rambo-Figürchen, sondern um einen etwas geknauschten, dicklichen Herrn, der freundlich lächelnd seine Bahn zieht. Gesteuert wird am besten mit dem Joystick, dabei beherrscht Lee so einiges an Sprung- und Schlagtechniken. Mit dem Feuerknopf kann man Lee springen oder, ohne Joystickbewegung, einen Schlag ausführen lassen.

Zu Spielanfang befindet sich die Figur in einem Haus, das sich über drei Stockwerke ausdehnt. In diesem flitzen die Feinde hin und her. Dabei ist wichtig, daß diese Lee zwar nicht angreifen, ihm aber bei Berührung Energie verlorenght. Eine ausführliche Titelzeile gibt dabei über folgende Punkte Auskunft: Die Anzahl der Spielfiguren (drei stehen zur Verfügung), die Anzahl der zu erledigenden Feinde, die Punkte- und Höchstpunktezahle sowie eine kleine Tabelle, die Lees Gesundheitsstand aufzeichnet (in vier Stufen von sehr gut bis miserabel).

Nun muß Lee also die Angreifer verprügeln. Dabei ist folgendes zu beachten: Die Feinde sind recht zäh,

nachdem sie durch einen Tritt oder Schlag beseitigt sind, erscheinen manche von ihnen nach kurzer Zeit wieder. Dagegen hilft nur Magie: Nachdem Lee einige Feinde besiegt hat, ohne selbst draufzugehen, bekommt er für kurze Zeit magische Kräfte. Er kann dann mit Feuerbällen und anderem Zauberzeug um sich werfen, Gegner, die von solch einer Waffe getroffen werden, sind ein für alle Mal hinüber. Dabei kann Lee außer zwischen den einzelnen Stockwerken auch noch nach rechts und links die Räume betreten, eine sehr gute Scroll-Routine sorgt für ruckfreie Übergänge.

Sind alle Gegner einer Stufe beseitigt, beginnt der nächste Level. Lee muß jetzt gegen mehr Feinde kämpfen. Besiegt er auch die zweite Aufstellung, so gelangt man in ein neues Bild außerhalb des Hauses. Hier werden die Feinde nun merklich schneller und vor allem sind es einige mehr. Laut Spielanleitung gibt es immer mehr Levels, allerdings haben wir es während des Testlaufes nicht weiter als bis zum vierten Level geschafft.

Shao-Lin's Board ist trotz der wirklich ausgelutschten Spielidee ein nettes Game. Die Grafik ist vom feinsten, die Bewegungsabläufe sind sehr gut gestaltet. Der Sound des Spieles könnte etwas anspruchsvoller sein, aber dies fällt nicht sehr ins Gewicht. (in englischer Sprache) ist durchaus als dürftig zu bezeichnen, sie wurde – systemübergreifend – für sämtliche Rechner vom Spectrum bis zum Commodore auf eine Seite des Kassetten-Inlays gepreßt. Der Spielwitz ist nicht der überragendste, doch wem dieses Genre gefällt, der wird an diesem gut gemachten Karate-Game seine Freude haben.

ZARJAZZ

Bei Zarjazz handelt es sich um ein gut programmiertes Weltraumspiel nach bewährtem Muster. Sie als Spielheld müssen von einem Raumschiff aus „Kampfdrohnen“ (was auch immer sich hinter dieser Bezeichnung verbergen mag) durch das All steuern und dabei durch insgesamt 15 Dimensionen hindurch das All von den unmöglichsten Gegenständen säubern. Hierzu bedienen Sie sich natürlich einer nicht enden wollenden Anzahl von Geschossen, die die Kampfdrohnen hervorbringen.

Nach dem Spielstart bekommen Sie auf dem Bildschirm das Kommando-Panel des Raumschiffes angezeigt.

Durch Drücken der Feuertaste wird gestartet. Nun bekommen Sie einen Bildausschnitt, in dessen Mitte sich das kleine Schwesterschiff befindet. Mit diesem müssen nun allerlei Meteoriten, schwarze Löcher und von Zeit zu Zeit feindliche Schiffe beseitigt werden. Dabei kann das Schiff in jede Richtung bewegt werden. Außerdem stehen pro Schiff und Dimension noch drei Schutzschilde zur Verfügung. Diese sind besonders wichtig, da bei einem Zusammenprall mit Planeten oder anderem herumschwirrenden Material ein Schaden am Schiff verursacht wird. Die Schutzschilde können diesen Schaden verringern. Hat man genügend Planeten aus dem Weg geräumt, gelangt man mit etwas Fingerglück an ein sogenanntes „Hyperspace-Portal“. Dieses muß nun in exaktem Winkel angefliegen werden. Gelingt dies, durchbricht das Schiff eine Dimension und landet in der nächsten, in der natürlich wieder etliche neue Aufgaben warten . . .

Soundmäßig könnte Zarjazz etwas besser sein, doch die Untermalung von Englands Soundspezialisten Rob Hubbard ist trotzdem ganz nett. Viel Spielfreude will allerdings bei Zarjazz nicht aufkommen, dafür ist die Aufgabe und Durchführung einfach etwas zu simpel ausgefallen.

Ein ganz nettes Spiel.

THEY STOLE A MILLION

Ziel dieses Spieles ist es, ohne Arbeit möglichst schnell Millionär zu werden.

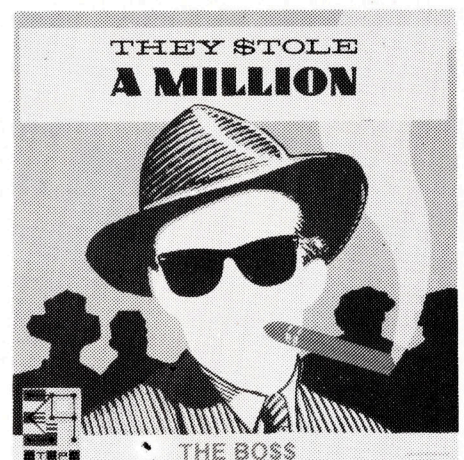
Millionär kann man bekanntlich auf verschiedenste Arten werden: Durch schweißtreibende Arbeit und sStreben zum Erfolg, durch eine Erbschaft oder vielleicht durch einen richtigen Treffer in einer Lotterie. Dieses Spiel befaßt sich mit keiner der vorgenannten Möglichkeiten. Wie der Titel schon verrät, erschließt es den denkbar schlechtesten Weg, um ein Vermögen zu horten: Einbruch und Diebstahl.

Der Spieler wird in die Rolle eines Gangsterbosses versetzt und muß diverse Einbrüche mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen planen und ausführen.

Anfangen von einem kleinen Münzgeschäft bis hin zur Großbank. Jedes Detail des Coups muß dabei auf die Sekunde durchdacht und geplant werden, soll der Bruch erfolgreich verlaufen. Dazu gehört der Kauf und die Auswertung von Informationen und Plänen genau-

so, wie die Auswahl der geeigneten Bandenmitglieder und eines Hehlers, der die Sore nach dem erfolgreichen Einbruch am gewinnbringendsten verscheuern kann.

Die Kosten für diese Planungsphase werden vom Grundkapital abgezogen. Eine Datenbank bietet eine reichhaltige Auswahl an lohnenden Objekten und geeigneten „Mitarbeitern“ und Hehlern an. Durch Anwahl im Hauptmenü wird die Datenbank eröffnet. Nachdem eine bestimmte Datei ausgewählt wurde, können nun die Datenblätter der lohnenden Objekte oder die Verbrecherkartei durchforstet werden. Auch bei diesem Spiel beherrscht



die (Pseudo-)Window-Technik wieder vorrangig den Bildschirm. Der Joystick ersetzt bei der Eingabe und Auswahl die Maus. Tastatureingaben erübrigen sich vollständig. Je nach Objekt und Qualifikation der benötigten Personen ist ein entsprechender Obulus zu entrichten, der am Grundkapital zehrt. Werden für einen einfachen Job zum Beispiel überqualifizierte Ganoven ausgesucht oder Informationen ausgewählt, die für dieses „Ding“ nicht unbedingt erforderlich sind, übersteigen die Ausführungskosten schnell den zu erwartenden Gewinn und der Bandenchef geht leer aus. Auf der anderen Seite gelingt der Einbruch mit Sicherheit nicht, wenn Informationen fehlen oder die Bandenmitglieder nicht die erforderliche Qualifikation mitbringen. So können zum Beispiel Schläger, Tresornacker, Elektronikspezialisten, Sprengstoffexperten und Spitzenfahrer für die Flucht ausgewählt werden, doch was nützt ein Elektronikexperte, wenn man den gekauften Informationen entnehmen kann, daß das Objekt überhaupt nicht durch eine Alarmanlage gesichert ist? Oder muß es unbedingt ein teurerer Tresornack-

ker sein, wenn jeder Schlosser mit dem Safe zurande kommt? All dies will im ersten Teil des Spiels gut überlegt sein. Die genauen Kosten können dabei ebenfalls den einzelnen Datenblättern entnommen werden.

Im zweiten Teil wird der Coup anhand der gekauften Blaupause des Gebäudes bis auf die Sekunde geplant. Dazu wird jede angeworbene Person mit dem Joystick durch das Gebäude geführt und ihr die verschiedenen Aufgaben zugewiesen. Hierzu steht ein Untermenü zur Verfügung, in dem alle Möglichkeiten als Ikonen abgebildet sind. Zum Beispiel öffne Tür, zerschlage Vitrine oder warte n Sekunden bis Ganove XY die Alarmanlage ausgeschaltet oder den Wächter überwältigt hat, usw. Glaubt man nun, es könne nichts mehr schief gehen und der Coup müsse eigentlich gelingen, kann der Bruch ausgeführt werden. Jetzt wird sich zeigen, inwieweit die Planung durchdacht war. Wurde die ganze Beute an Land gezogen, der Fluchtweg richtig geplant und der geeignete Hehler ausgewählt, dann klingelt es in der Kasse. Nach Abzug des Fixums und des Beuteanteils für die Bandenmitglieder sollte selbstverständlich auch dem Chef noch ein reichhaltiger Anteil übrigbleiben, damit der nächst größere Coup in Angriff genommen werden kann.

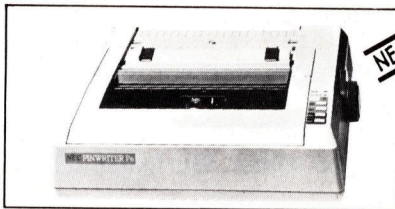
PER COMPUTER VERBRECHEN PLANEN – EIN PROBLEM FÜR BONN?

Beim Testen dieses Spiels mußten wir unwillkürlich an die fast 1000 indizierten Videofilme und die steigende Anzahl an Computerspielen denken, die auf die „schwarze Liste“ gesetzt wurden. Als Gründe dafür wurden in fast allen Fällen die Verherrlichung von Gewalt angegeben. Mit dem vorliegenden Spiel faßt ariolasoft jedoch auch ein heißes Eisen an. Man könnte es schon fast als „Anleitung zu einer Straftat“ bezeichnen, wie exakt die Benutzer eines Homecomputers hier mit der Planung und Ausführung eines Verbrechens vertraut gemacht werden. Üben bis zur Perfektion . . . , beherrscht man erst einmal das Computerspiel perfekt, könnte doch bei einem realistischen Überfall nichts mehr schiefgehen. Hoffentlich kommt außer uns nie jemand auf diesen absurden Gedanken. ariolasoft hat mit der Vermarktung dieses Spiels jedoch für den ersten Schritt gesorgt. Wer macht den zweiten Schritt – die Bundesprüfstelle in Bonn?

Sie suchen die Komplettlösung?

Das Textverarbeitungssystem
LARGE-MC + Drucker + Interface

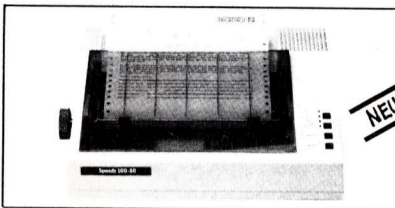
CEBIT '87
Messenachlese



Druckerpaket 1: (nur für C128)

- 24-Nadeldrucker NEC P6
- Programmpaket LARGE-MC
- Interface

komplett DM 1691,- (Befristetes Angebot bis zum 1.5.87!)



Druckerpaket 2: (für C64 und C128)

- 9-Nadeldrucker Speedy 100-80
- 2-K-Puffer
- Programmpaket LARGE-MC
- Interface

komplett DM 1298,-

Höhere Mathematik für Ihren Drucker:

Mathematische und chemische Zeichensätze

NEU! Beispielausdruck Speedy 100-80

$$\lim_{x \rightarrow -\infty} \frac{2x}{-x \cdot \sqrt{\frac{1}{x^2} + 4}} = \frac{2}{-\sqrt{4}} = -1$$

$$h(x) = \int_2^x \frac{dt}{t\sqrt{t-1}} = \left[\arcsin \frac{t-2}{t} \right]_2^x$$

$$g_h: \vec{x} = \vec{s}_k + \lambda \vec{n}_1 = \begin{pmatrix} 5 \\ -2 \\ k \end{pmatrix} + \lambda \begin{pmatrix} 2 \\ 1 \\ 2 \end{pmatrix} \Rightarrow \begin{cases} x_1 = 5 + 2\lambda \\ x_2 = -2 + \lambda \\ x_3 = k + 2\lambda \end{cases}$$

Für 9-Nadeldrucker (Speedy 100-80, Brother M1509, Citizen 120D, MSP 15e, Epson FX80/FX80+/FX85, Fujitsu DX2100 Star NL10) je DM 38,-

Für 24-Nadeldrucker (NEC P6, Epson LQ800, Fujitsu DPL24, Seikosha SL80A1) je DM 58,-

NEU! Master-Slave-JK-Flop

Nutzen Sie die vielfältigen Möglichkeiten der Integration von Graphik in den Text z.B.: zur Erstellung von Arbeitsblättern, Schulaufgaben, Folien, Matrizen etc.

Dieses Space-Shuttle wurde mit GIGA-CAD-PLUS erstellt.

Steigen Sie ein!
LARGE-MC und SV-GRAPH eröffnen Ihnen eine neue Dimension der Graphik-Integration in den Text.

Sie können natürlich auch in die Graphik hinein schreiben, z.B.: in Tabellen, Diagramme, Landkarten, Skizzen etc.

Sie wünschen nähere Informationen? Fordern Sie doch einfach unseren ausführlichen Prospekt K 86 an.

Verlag M. Stark GmbH 8050 Freising Kammerhof 6 Tel. 08161-13081

Das Zusatzprogramm SV-GRAPH

zur Integration von Graphik in den Text DM 48,-

Mit SV-GRAPH können Graphiken, die mit HI-EDDI-PLUS oder GIGA-CAD-PLUS erstellt wurden, in den mit LARGE-MC erstellten Text integriert werden.

Verlag M. Stark GmbH
Kammerhof 6
D- 8050 Freising
Tel.: (0 81 61) 1 30 81

Verlag
Stark

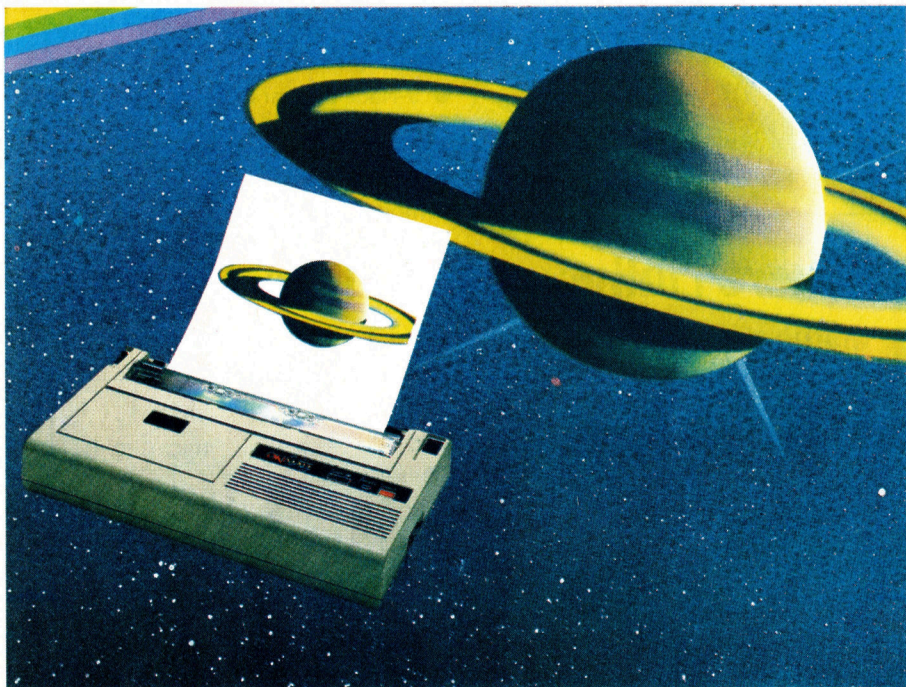
Bitte schicken Sie den ausführlichen Prospekt K 86 an

Name: _____
Straße: _____
Ort: _____
Tel.: _____

K 6 W

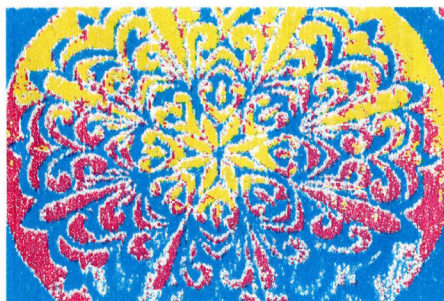
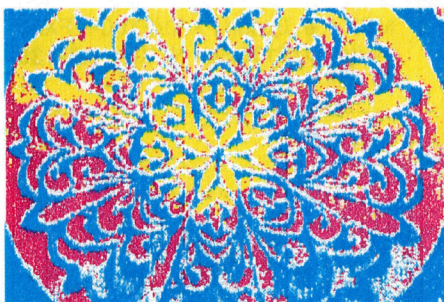
SUPERPIC BRINGT JEDES BILD AUF DEN DRUCKER

Aus der Schweiz kommt nicht nur guter Käse, sondern neuerdings auch recht nützliches Zubehör für C64 und C128 (im 64er-Modus). Unter dem Namen Superpic werden Hardcopy-Module angeboten, die jeden Bildschirm des C64 auf den Drucker bringen sollen. Wir haben die Module einem Test unterzogen.



Superpic Universal ist gedacht für normale Matrix-Drucker. Das Modul wird bei ausgeschaltetem Rechner in den Expansionsport gesteckt. Der Schalter am Modul steht zunächst auf OFF. Nun wird das Programm, aus dem das Bild gedruckt werden soll, normal geladen. An ganz beliebiger Stelle kann das Programm angehalten werden, indem man den Schalter am Modul auf ON stellt. Das Bild ist jetzt „eingefroren“, wie man das von den Freezer-Modulen schon kennt (z. B. Final Cartridge). Beim Test von Superpic ergab es sich aber meistens, daß zunächst nur wirre Zeichen auf den Bildschirm zu sehen waren. Hier muß dann mittels der Cursor-Up/Down-Taste der Speicher in vier Bereichen abgesucht werden. Wenn man dann das Bild nach seinen Wünschen mittels der Tasten „1“ bis „4“ (meistens nur 1) eingefärbt hat (Kontrast!), muß die

Hardcopies, mit dem Universalmodul von Superpic ausgedruckt.



RETURN-Taste gedrückt werden. Der Schalter wird wieder auf OFF geschoben, und es erscheint ein Menü, das die Auswahl von 4 (!) Bildgrößen zuläßt: Von der Größe einer Postkarte bis zu 2mal DIN-A4-Seite (max. 45 x 27 cm (!)) erhält man einen Ausdruck mit ganz hervorragender Auflösung! Durch Drücken der RESTORE-Taste kann der Ausdruck vorzeitig abgebrochen werden. Auf Wunsch ist auch ein Abspeichern des Bildes auf Diskette möglich.

KAUM PROBLEME MIT DEM MODUL

Beim Test ergaben sich kaum Probleme mit dem Modul, bis auf die Tatsache, daß sich häufiger nach dem ersten Einschalten des Moduls keine Taste mehr benutzen ließ, d. h. der Rechner war blockiert. Nach Auslösen von „RESET“ konnte die „Arbeit“ wieder flott vorangehen. Für diesen Fall sollte das Handbuch einen Hinweis parat haben.

Für stolze Farbdrucker-Besitzer (Seikosha GP 700VC, Okimate 20) ist auch ein Ausführung des Moduls erhältlich, das den Ausdruck farbiger Hardcopies in 4 Größen und bis zu 15 Farben ermöglicht.

Worin unterscheidet sich dieses Hardcopy-Modul nun von den schon erwähnten Freezer-Modulen, die ja nicht nur Programme zu jedem Zeitpunkt anhalten, abspeichern und später wieder an derselben Stelle weiterlaufen lassen können? Die Freezer gestatten sogar den Ausdruck von Hardcopies an dem jeweiligen „Programm-Halt“ – auch in mehreren Größen.

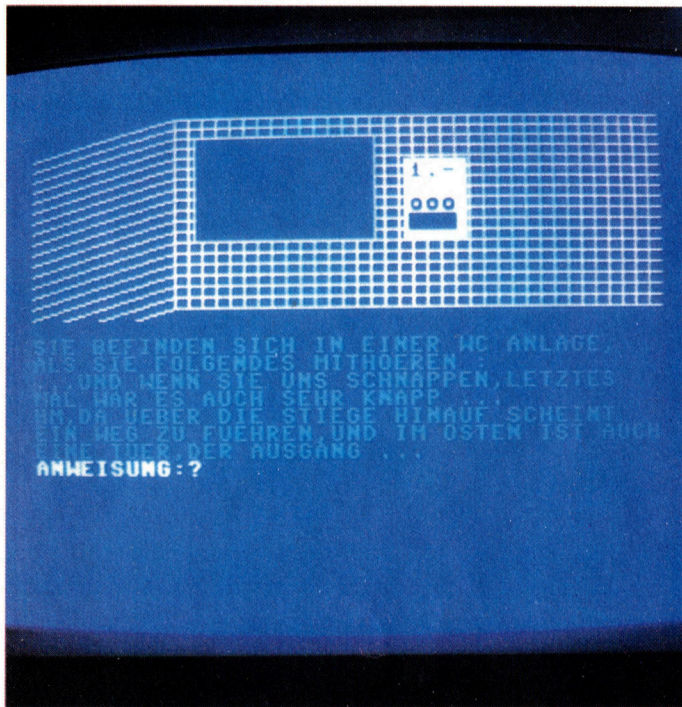
Beim Vergleich von zwei derart ausgedruckten Bildern fällt auf, daß nur bei Superpic bis zu 8 Sprites mit aufs Papier kommen. Wer also häufiger Bilder aus Programmen mit Sprites und evtl. in Farbe ausdrucken möchte, ist mit den Superpic-Modulen gut bedient.

Info: HILcU International, CH-3063 Ittigen, Schweiz.

DIE GRAUE MÖWE

Bei diesem Adventure für den PC-128 haben Sie die Aufgabe, Computerpläne wiederzubeschaffen, die in einem Kaufhaus gestohlen wurden.

Haben Sie das Programm geladen und gestartet, so fordert der Computer Sie auf, eine Taste zu drücken. Haben Sie das getan, erscheint nach einer kurzen Wartezeit das Titelbild. Drücken Sie wiederum eine Taste, kann das Spiel beginnen. Am Anfang werden



Sie sich vor dem Kaufhaus befinden. Nachdem das Hi-Res-Bild aufgebaut ist, erscheint der dazugehörige Text.

Der blinkende Cursor nach dem weißen Befehl macht Sie darauf aufmerksam, daß der Computer auf eine Eingabe wartet.

Diese ist an jedem Ort etwas anders, die Standard-Befehle S(Süden), N(Norden), O(Osten) und W(Westen) werden fast in jedem „Raum“ akzeptiert.

Zwei weitere Direkt-Richtungsangaben, die in dem Programm berücksichtigt wurden, sind Rauf/Hinauf und Runter/Hinunter. Von der belebten Straße kommen Sie mit „N“ in das Haus. Es liegt an Ihnen, ob Sie diverse Befehle ausprobieren, die wirklich manchmal zu kuriosen Aktionen führen.

Nun weiter im zweiten Raum: Wenn Sie in die Wachstube mit einem Trick eindringen, so wird Ihnen eine am Ende wertvolle Hilfe zuteil. Bewegen Sie sich nun weiter in das WC, wo Sie ein Gespräch mitanhören.

Ich hoffe, Sie wissen nun in etwa, was Sie zu tun haben, mehr will ich nicht verraten, denn das „Adventure“ soll auch ein „Abenteuer“ bleiben.

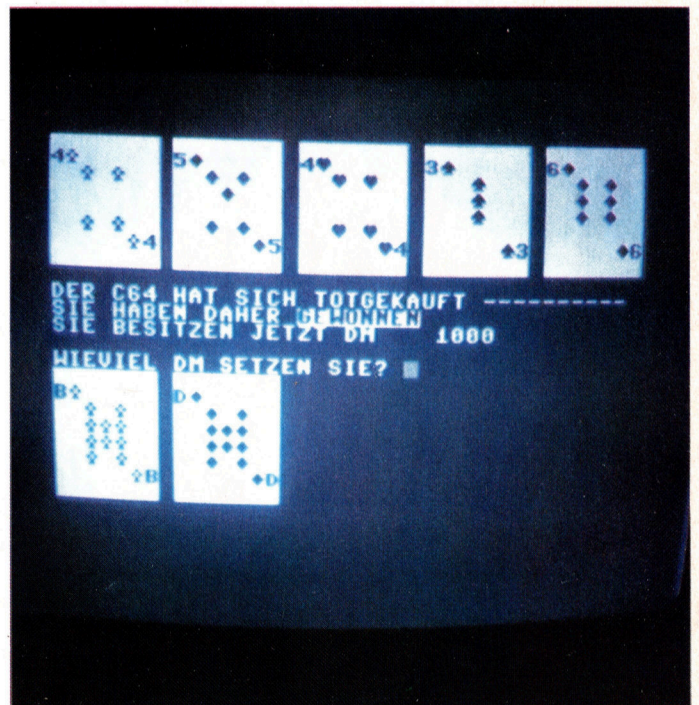
17 & 4

Wer kennt es nicht, dieses alte, ewig junge Spiel. Hier können Sie mal gegen Ihresn Commodore spielen und es ihm mal so richtig zeigen, schließlich hat er Sie sicher auch schon mal geärgert stimmts? Folgende Karten sind im Spiel:

2 – 9, Bube, Dame, König, As.

Der Wert der Zahlenkarten ist klar Bube, Dame und König zählen 10, die As sogar 11 Punkte.

Wer nun als erster die Höchstpunktzahl erreicht (egal, ob Sie oder Ihr C 64 – wobei wir natürlich I h n e n die Daumen drücken), hat gewonnen. Allerdings, ganz so einfach, wie es sich anhört, ist es doch nicht: Es sollten schon genau oder zumindest ziemlich genau 21 Punkte sein, denn bei jedem Wert darüber haben Sie Ihren gesamten Einsatz, nach dem Sie vor Spielbeginn gefragt werden, verloren!!! Sie haben die Möglichkeit, eine Karte zu den beiden, die Sie jetzt erhalten, dazu zu bekommen. Sie müssen die Frage nur mit „J“ beantworten. Tippen Sie „D“ ein, so kriegen Sie sogar zwei, aber wie schon gesagt, der



Gesamtwert Ihres Kartenhäufchens darf nicht mehr als 21 Punkte sein, sonst ist's Essig mit dem großen Geld!

Sie können einen Einsatz bis zum Limit von DM 25.000 wagen. Nach Programmende wird Ihr Gesamtkonto mit einem entsprechenden Kommentar angezeigt. Viel Spaß beim Spielen, und wenn's nicht geklappt hat, keine Sorge, uns ist noch kein Commodore 64 bekannt, der seine Schulden jemals eingetrieben hat ...

DIRECTORY VER- BESSERN?

Ihre Idee der Zeitschrift + Disc ist bei mir sehr gut angekommen. Und daß in Heft 2 das Directorylisting abgedruckt war, fand ich auch begrüßenswert. Aber vielleicht kann man noch etwas verbessern. Nämlich folgendes: Bei den 64er-Programmen ein = , 8 : = hinter dem Programmnamen.

Bei den 128er-Programmen nur ein X : = hinter dem Namen. Das erleichtert das Laden von Programmen doch sehr, zumal man nur noch „Load“ bzw. „Dload“ und „Return“ eingeben muß. Soviel dazu. Ansonsten weiter so, prima.

Jürgen Giesemann,
Hannover

Dieser Vorschlag ist im Prinzip nicht schlecht und auch wir sind bereits auf diesen Gedanken gekommen. Nur zwei Punkte sprechen dagegen:

1. Bei einer solch massenartigen Kopierung von Disketten (die Commodore Disk hat eine Auflage von 40 000 Exemplaren), müssen wir jede Modifizierung der Originaldisketten vermeiden, um größtmögliche Sicherheit zu erlangen.

2. Die Handhabung der Diskette soll gerade für diejenigen unserer Käufer, die sich mit der Materie noch nicht so gut auskennen, so originalgetreu sein wie nur möglich. Eine solche Modifizierung könnte diese Käuferschicht nicht nachvollziehen.

DRUCKERPROBLEME MIT DEN DEUTSCHEN UMLAUTEN

Seit drei Monaten besitze ich einen 128D. Nach den üblichen Schwierigkeiten habe ich schon ei-

niges „auf die Beine gestellt“. Mein Problem: Mein Drucker will nicht so wie ich gern will. Es ist ein Citizen 120D, den ich zuerst mit der passenden Commodoreschnittstelle betrieben habe. Da funktionierte quasi alles, bis auf die deutschen Umlaute. Ein Freund und ich

drücke. Das ist ja wohl wenig sinnvoll. Ein gekauftes Programm Prodat 128 verhält sich genauso, obwohl ausdrücklich darauf hingewiesen wird, daß man einen Drucker über den Userport mit Centronics betreiben kann. Da ich Anfänger bin und nicht alles gleich-

läßt vermuten, daß Ihr Drucker noch nicht auf deutschen Zeichensatz eingestellt ist. Normalerweise erfolgt eine solche Einstellung per DIP-Schalter. Diese Umschaltung ist im Handbuch zum Drucker mit Sicherheit beschrieben, genau so muß der Drucker auf deutschen Zeichensatz eingestellt werden. Ebenfalls im Handbuch enthalten sind sogenannte ASCII-Codes, mit denen der Drucker deutsche Umlaute zu Papier bringt. Diese können Sie ganz einfach einmal vom Basic aus mit einem kurzen PRINT-Befehl ausprobieren, dann wird es sich ja zeigen, ob der Drucker auch Deutsch kann.

EINE AUSGEZEICH- NETE LÖSUNG

Gestern habe ich Ihre Zeitschrift „COMMODORE-DISC Nr. 1“ gekauft. Ich werde bestimmt nicht zu den zehn ersten Einsendern gehören, aber meine Meinung möchte ich Ihnen gern schreiben.

Ganz ehrlich gesagt, auf solch' eine Zeitschrift habe ich schon lange gewartet. Damit habe ich eigentlich schon alles gesagt, aber Sie möchten ja bestimmt auch noch die Gründe hören. Mit meinem Commodore 128 stand ich bisher (was Programme betrifft) recht allein da. Sie haben eine ausgezeichnete Lösung gefunden, Programme in 64er und 128er Bereich zu liefern. Was mich betrifft, so bin ich mehr für Anwendungen zu haben. Da ich Nachrichtentechnik studiere, habe ich weniger mit Computersprache zu tun. Ich habe mich also über das Textverarbeitungsprogramm sehr gefreut. Leider hielt die Freude nicht lange

Jochen Werner,
Wiesbaden

Die von Ihnen angegebene Fehlerbeschreibung



haben stundenlang probiert, aber der Drucker hat die deutschen Umlaute nicht gebracht. Ich habe dann die Commodoreschnittstelle gegen eine Centronics ausgewechselt. Eine Verbindung vom Userport zum Drucker hergestellt (gekauftes Kabel) und ein Software Interface geladen (abgetippt aus dem 64er). Der Erfolg war schwach, denn der Drucker arbeitet nur, wenn ich die On Line-Taste ständig impulsweise

zeitig im Griff haben kann, wende ich mich an Sie. Können Sie mir helfen?

Meine alte Schreibmaschine macht's wirklich nicht mehr lange! Ihre Zeitschrift finde ich gut gelungen. Besonders gefällt mir natürlich, daß es 128er Programme bei Ihnen gibt.

an, denn nach Laden und Starten des Programmes erscheint die Kopfzeile und dann bricht das Programm ab. Auf dem Bildschirm erscheint dann: ? device not present error in 130. In Zeile 130 steht u.a.: print #1

Lasse ich diesen Befehl weg, läuft das Programm vorerst, bricht aber dann wieder ab (dieser Befehl steht ja nicht umsonst da). Andere Textverarbeitungsprogramme sind recht teuer, dazu kommt noch, daß ich nur eine 1541 besitze. Als Student sitzt halt im Augenblick nicht mehr drin. Können Sie mir helfen, daß das Programm läuft? Dieses Programm wäre für mich das Wichtigste, alle anderen laufen.

Nun einmal etwas zum Heft: Die Themenauswahl ist nach meiner Meinung gut gelungen. Für jeden Computer-Fan, -Spieler oder -Anwender müßte etwas dabei sein. Sehr gut ist es auch, daß 128er Spiele getestet und beschrieben werden. Leider gibt es davon ja recht wenig.

Die Beschaffung der C.D. ist hier in Lünen allerdings recht schwierig. Ich habe die erste C.D. aus einem 20 km entfernten Ort. Da ich sehr viele Computerfreunde kenne und dazugewinne, ist es eben das Problem der Beschaffung, denn viele davon sind Fans und Originale. Und empfehlenswert ist die C.D. allemal. In diesem Punkt steckt auch schon das nächste Problem, denn ich konnte nirgends lesen, wann die neue C.D. erscheint.

Mein größter Wunsch wäre, daß die Aufteilung Anwendung/Spiele so bliebe. Im Punkte Anwendung gibt es ja noch eine Menge, z.B. Monitore für Maschinensprache, wobei ein Maschinensprache-

kurs auch empfehlenswert wäre.

Zum Schluß ist noch positiv zu erwähnen, wie sie den Text in der Zeitschrift vermitteln. Unkompliziert und eben so, wie man die Situation vor dem Computer vorfindet.

Uwe Sülzt,
Lünen

einem Befehl angesprochenes Gerät nicht vorhanden bzw. nicht angeschaltet ist. In Ihrem Falle war dies eben der Drucker.

PROBLEME MIT DEM TEXTPROGRAMM

Ich habe Ihr erstes Heft käuflich erworben und

ken Sie mir ein Listing, damit ich den Fehler selber suchen kann.

Johannes Friele,
Wuppertal

Der von Ihnen angesprochene Fehler liegt nicht im Programm, siehe auch Leserbrief von Herrn Sülzt in diesem Heft. Schließen Sie Ihren Drucker an den seriellen Port des Computers an, schalten Sie ihn ein und starten Sie das Programm. Nun läuft's!

GESUCHT UND GEFUNDEN

Ich bin stolzer Besitzer eines C 64 und einer 1541. Ich halte immer Ausschau nach „Fertigsoftware“ und wenn es geht, auf Diskette. Doch das ist ziemlich schwer, weil es in unserer Gegend nur das Magazin „Input 64“ auf Kassette gibt. Gestern habe ich das Commodore Magazin gesehen und habe es dann auch gleich gekauft. Nach der Begutachtung der neuen Software war ich sehr zufrieden. Besonders gut finde ich den niedrigen Preis für sehr gute Programme. Alles in allem find' ich Commodore-Disc super.

Stephan Zenker
Linnich

WEITER SO!

Per Zufall entdeckte ich in einem Zeitungskiosk Ihre Commodore Disc Nr. 2.

Zu meiner Freude mußte ich feststellen, daß alle fünf Programme einwandfrei laufen. Dies sollte eigentlich Voraussetzung sein, aber leider ist dies bei vielen Software-Anbietern nicht der Fall.

Programme und Informationen sind "SPITZE".

Weiter so!!!!

Lothar Schmidt,
Münster



**COMMODORE DISC
MAILBOX**

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

Öffnungszeiten im Kasten

Seite 2

Der von Ihnen angesprochene Befehl nennt sich „PRINT USING“ und spricht in diesem Fall den Drucker an. Wenn Sie keinen Drucker am seriellen Port des 128ers angeschlossen haben bzw. dieser nicht eingeschaltet ist, kommt es zu der von Ihnen angesprochenen Fehlermeldung. DEVICE NOT PRESENT bedeutet wörtlich Aus-(Ein-)gabegerät nicht vorhanden. Der Rechner meldet Ihnen damit, daß ein mit

leider mit dieser Ausgabe schon ein fehlerhaftes Textprogramm. Nach Laden (dload) und Starten (run) erscheinen die 3 Kopfzeilen; danach passiert allerdings nichts mehr, das Programm ist abgestürzt!

Bitte helfen Sie mir! Ich bin im Programmieren nicht so versiert, daß ich den Fehler selber finden kann. Falls Sie noch keinen Hinweis auf einen Programmier- oder Kopierfehler haben, so schick-

EIN STÜCK FÜR SPEZIALISTEN

Als er kam, paßte er eigentlich gar nicht mehr in die Zeit. Immerhin ist er ein 8-bit-Computer, und kurz nach seiner Premiere machten sich bereits die 16-bit-Maschinen breit, wurden "Renner" und zudem spottbillig. Sogar aus dem eigenen Haus wurde dem 128er ein Rechner mit dem 16/32-bit-Prozessor 68000 scheinbar vor die Nase gesetzt, nämlich Commodores Amiga. Ein "Zukunftscomputer". Eigentlich müßte es wie widersinnig anmuten, noch einen Computer aus der vorigen Generation anmuten. Doch in dieser Logik gibt es einige kräftige Haken. Grundsätzliche Feststellung: Der 128er ist ein sehr aktueller Computer.

Der C128 ist zunächst einmal ein außerordentlich preisgünstiger Computer. Er wird sogar von Woche zu Woche preisgünstiger.

Hier ist festzustellen, daß der C128 auf dem leergefegten Feld der Maschinen unter der Ebene der Personal Computer nach dem "Industriestandard", also der IBM-kompatiblen Rechner, das einzige noch nennenswerte Produkt ist. Alle anderen, die noch eine Konkurrenz für ihn dargestellt hätten, sind dahingeshieden. Bestenfalls stehen sie auf dem Aussterbeetat.

DER 128ER HÄLT DIE STELLUNG

Der C128 hält sozusagen die Stellung im Niedrigpreissektor. Dabei ist der C128 im Vergleich zu Geräten einiger Mitbewerber und auch gemessen an Commodores Personal Computern sowie dem Kreativ-Computer Amiga insofern gar nicht so billig, da zu einer funktionsfähigen 128er-Anlage ja auch noch Monitor und Disketten-Laufwerk gehören. Der Drucker müßte auch noch erwähnt werden, aber dessen Preis muß auch bei allen anderen Computern mit einkalkuliert werden.

Dennoch, 1200 Mark kommen auch bei günstigem Einkauf für den 128 immer zusammen. Relativ viel, wenn man oberflächlich davon ausgeht, daß es für dieses Geld auch fast schon einen "Kompatiblen" gibt.

Dabei darf aber nicht vergessen werden, daß der Einstieg in die Welt der Kompatiblen, die Arbeit im Industriestandard, doch wesentlich größere Investitionen erfordert. Dem Standard entspricht nämlich heute nicht mehr

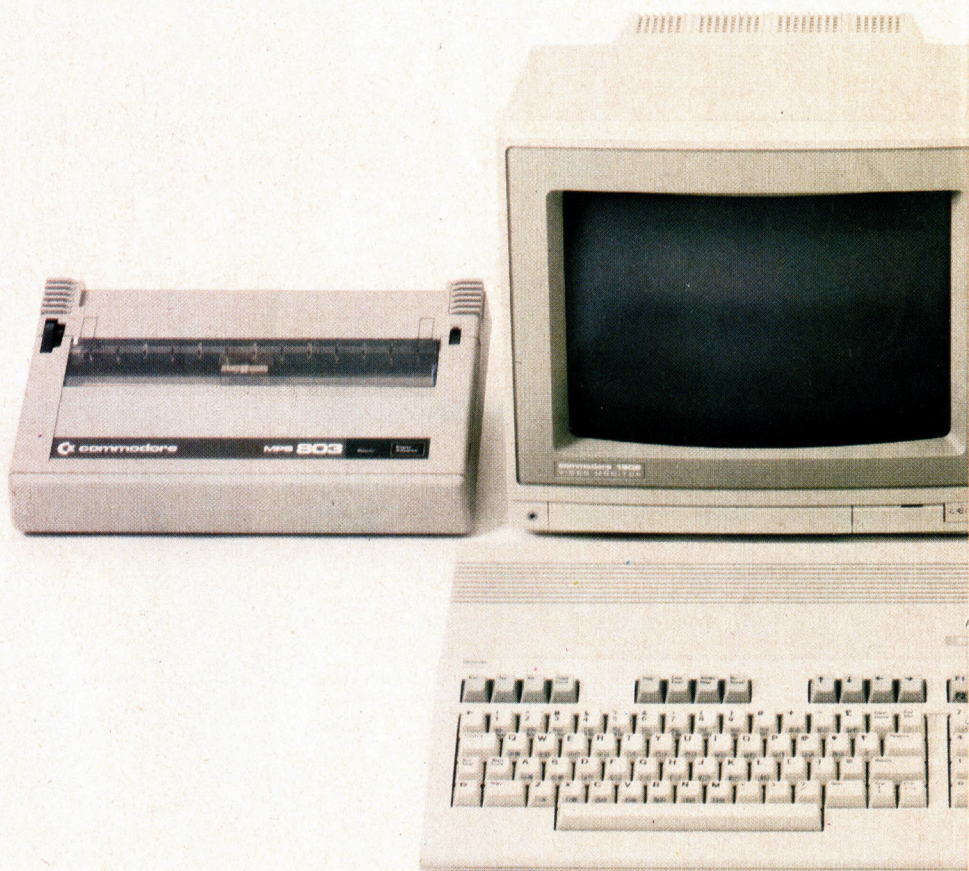
ein Computer, der zum IBM PC kompatibel ist, sondern die unterste Schwelle des Standards liegt gegenwärtig beim XT und in Kürze beim AT. Da kommen, des Bedarfs an einem großen Arbeitsspeicher (der Software angemessen) und einer Festplatte wegen,

schnell Kosten von 5000 Mark aufwärts auf den Benutzer zu.

Woran man sieht, wie der C128 einzuordnen ist. Wer einen Computer professionell und kommerziell einsetzen will, wird sich für den voll ausgestatteten PC nach dem Industriestandard, mit dem Betriebssystem MS-DOS, entscheiden. Es ist die gleiche Entscheidung, die sich auch bei anderen Büromaschinen ergibt. Profianwender kaufen sich Büro-, nicht aber Kleinschreibmaschinen. Aufwendige Kopiergeräte, keinen langsamen Tischkopierer.

In solchen Fällen steht nicht unbedingt der Anschaffungspreis im Vordergrund. Da ist nämlich beim Computer der Unterschied gar nicht so groß. Auch an die Folgekosten muß gedacht werden. Softwarepakete, die dem 512- oder 640K-Speicher eines PC und dessen Festplatte angemessen sind, kosten in den meisten Fällen vierstellige Beträge. Hinzu kommt ein erheblicher Lern- und Schulungsaufwand.

Diese Probleme ergeben sich bei einem Personal Computer wie dem C128



nicht. Er ist nach den Marktvereinbarungen in den letzten Monaten eine der ganz wenigen Alternativen zum "ausgewachsenen" PC - und zudem die einzige Alternative zum reinrassigen Homecomputer, wie er vom C64 verkörpert wird.

Aber da steht immer noch die Frage, welche Zukunftssicherheit ein Computer, der in seiner Grundausstattung etwa 650 Mark und in einer Komplettausstattung mit Monitor und dem schnellen Laufwerk immerhin rund 1400 Mark kostet, hat. Denn ein "Wegwerfcomputer" wird der C128 nie, auch wenn er vielleicht noch etwas billiger werden sollte.

Obwohl man nicht "drin" steckt und selbst die Bosse in einer Computerfirma nicht wissen, was sie in einem Jahr tun werden, kann davon ausgegangen werden, daß der C128 zukunftssicher ist. Es gibt Umstände, die darauf hindeuten. In erster Linie ist das darin begründet, daß der C128 der gegebene Aufstiegscomputer für C64-Besitzer ist, die ihre Software weiterverwenden wollen. Im C128 steckt ein

voller C64. Selbst bei einer Einstellung der Produktion des C64 (wovon aber gegenwärtig nicht die Rede ist) kann der reine Anfänger nach wie vor den C64 kaufen - eben als Bestandteil des C128. Das Commodore-Angebot würde also ohne den eigentlichen C64 nicht kleiner. Wohl aber ohne den C128.

Ein Ausstieg aus dessen Produktion wäre ungleich weittragender. Damit würden gleich zwei Maschinen "gekippert". Und eine davon, der 128er, wäre eine Neuentwicklung, die bis zur Marktreife viel Geld gekostet hat.

RUND 100.000 RECHNER VERKAUFT

Doch eine solche Entwicklung steht wohl nicht zur Debatte. Commodore hat schon in der Anlaufphase bis jetzt rund 100000 C128 verkauft. Das ist ein beachtlicher Verkaufserfolg. Der Hersteller hat zudem selbst Software entwickelt und Software entwickeln lassen. Bestimmt nicht, um den Rechner auf's Altenteil zu setzen. Hinzu kommt, daß Commodore zum C128 so gut wie keine Konkurrenz zu fürchten braucht. Und dann kommt wieder der oben schon angesprochene Punkt: Gerade wenn der 128 im Angebot bleibt, können auf lange Zeit hinaus jene Interessenten, auch der heranwachsende Nachwuchs, problemlos mit dem C64 bedient werden.

Zwischenzeitlich ist Commodore noch einen Schritt weitergegangen und hat aus dem C128 ein "Textsystem" entwickelt, das gerade in der letzten Zeit mit erheblichem Werbeaufwand in den Markt gebracht wurde. Mehr darüber an anderer Stelle. Hiernur die Feststellung, daß diese Produkterweiterung ein Indiz dafür ist, daß Commodore auch in Zukunft den C128 hätscheln und pflegen wird.

Weiterer Punkt: Für den C128 ist kein Nachfolgemodell in Sicht. Es besteht auch kein Bedarf - die nächste Stufe in der Produktpalette ist der Commodore PC. "Kleiner" und weniger leistungsfähig dürfte auch ein, erfinden wir einmal eine Typenbezeichnung, "C256" nicht sein.

Also, kein Risiko, den 128 zu kaufen, sofern er dem Interessenten - wie an anderer Stelle ausgeführt - als das richtige Produkt erscheint. Ob es so ist, unterliegt der Entscheidung des einzelnen Käufers.

Schließlich stellt sich noch die Frage, ob der 128 so bleibt, wie er heute ist.

Vor einem halben Jahr noch war die richtige Antwort: Mit Sicherheit nicht. Der 128er ist in seiner leistungsfähigsten Stufe derzeit ein CP/M-Rechner. Dieses Betriebssystem aber ist nicht nur ein völlig überholtes, absolut veraltetes und nur wenig bedienerfreundliches Produkt, sondern es paßt auch nicht in die Commodore-Philosophie. Die gründet sich nämlich in der überaus erfolgreichen PC-Produktreihe auf das als PC-Standard etablierte, überaus bedienerfreundliche Betriebssystem MS-DOS. Selbst der "Mediencomputer", die "Werkbank für Ideemenschen", Amiga mit dem wahrlich atemberaubenden Amiga-DOS wird derzeit für alle Fälle MS-DOS-kompatibel gemacht. Eines früheren oder späteren Tages wird Commodore auch das neue Erfolgsmodell C128 kompatibel zur Serie PC 10/20/AT machen.

Wie gesagt, das war vor einem halben Jahr noch die damals vermutlich richtige Antwort. Inzwischen allerdings hat sich auf dem PC-Markt sehr viel ereignet. Es wird sich für keinen Anbieter mehr lohnen, zwischen einen Computer wie den C128 und den "kleinen" PC, wie ihn Commodore mit dem PC 1 hat, noch eine Modellreihe zu platzieren. Gerade dieser Umstand ist es, der dem 128er noch ein langes Leben verspricht.

EIN LANGES LEBEN STEHT BEVOR

Man kann's auch so sagen: Die Zeiten, in denen ständig "sensationelle" neue Modelle präsentiert wurden, sind endgültig vorbei. Der Computer hat seine Flegeljahre überwunden. Die dicken Bücher und umfangreichen Tabellen, in denen die unzähligen verschiedenen BASIC's nebeneinandergestellt wurden, sind bald Makulatur. Was sich jetzt durchgesetzt hat, bleibt auf geraume Zeit.

Der 128 gehört wohl dazu. Zu dieser Prognose gehört allerdings eine Randbemerkung: In der Mikrocomputerwelt behalten alle Prognosen und Statements höchstens zwei Wochen ihre Gültigkeit. Alles andere ist eine echte Überraschung.

Drei komplette Computer vereinigt der 128er in einem Gehäuse - das heißt Leistungsfähigkeit mal drei!

FLOPPY-WISSEN

Dies ist sicher das wichtigste, das Sie anstellen müssen, um mit Ihrem C 64 überhaupt in Kontakt zu treten. In freundlichem Blau meldet er sich mit 38911 freien Bytes, über die Sie nach Belieben verfügen können. Der Schalter dazu befindet sich an der rechten Gehäusesseite, neben dem Anschluß fürs Netzteil.

Die Meldung „READY“ und der blinkende Cursor mahnen Sie nun, den Computer zu beschäftigen, ihm Arbeit aufzuhalsen. Nehmen wir einmal an, Sie haben eine Programmdiskette in den Laufwerkschacht Ihrer Diskettenstation (kurz Floppy genannt) gesteckt, diesen verriegelt und möchten sich nun ein Programm von dieser Scheibe in den Speicher des Computers laden. (Die Floppy muß natürlich vorher eingeschaltet sein!)

Jetzt interessiert Sie – verständlicherweise – brennend, wo sich dieses Programm überhaupt auf der Disk befindet. Nun, das Betriebssystem Ihrer Diskettenstation hat für Sie ein Inhaltsverzeichnis über alle Einträge auf dieser schwarzen Scheibe angelegt. Mit folgendem Befehl (den geben Sie am besten da ein, wo der Cursor blinkt) kommen Sie an dieses Inhaltsverzeichnis (in Computerdeutsch DIRECTORY genannt) heran:

LOAD „\$“, 8 (RETURN-Taste drücken!) Das \$-(Dollar-)Zeichen befindet sich auf der Taste mit der Zahl „4“, die Sie zusammen mit der SHIFT-Taste anwählen müssen. Das Komma und die „8“ nach dem zweiten Anführungszeichen sagen Ihrem C 64, daß er das Inhaltsverzeichnis eben von der Diskette nachladen soll. (Falls Sie dies weglassen, nimmt er

automatisch an, dies sollte von der Datasette geschehen, und da funktioniert nicht, bzw. erhalten Sie eine Fehlermeldung.) Von oben nach unten wird jetzt das Inhaltsverzeichnis Ihrer Disk auf dem Bildschirm angezeigt.

DAS GEWÜNSCHTE PROGRAMM LADEN

Sofort haben Sie den Eintrag, den Sie gerne im C 64 hätten, auf der Liste entdeckt. Um den nun zu laden, gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Sie schreiben unter das Directory, dort wo der Cursor blinkt:

LOAD „(Name des Programmes)“, 8. Schließen Sie dies mit der RETURN-Taste ab.

2) Sie fahren mit Hilfe der Cursor-Tasten (SHIFT-Cursor hoch) denselben bis zu der Zeile im Disketteninhaltsverzeichnis, an der Ihr ausgewähltes Programm steht, und tippen ein: LOAD.

Jetzt gehen Sie mit dem Cursor (Cursortaste nach rechts) an das Ende des Programmnamens hinter das zweite Anführungszeichen und tippen dort einen Doppelpunkt ein, jetzt drücken Sie die RETURN-Taste.

ERFOLGREICHE SUCHE, ABER ...

Daß Ihr C 64 Sie verstanden hat, merken Sie sofort daran, daß die Floppy anläuft und Ihnen mitteilt, daß Sie auf der Suche ist:

SEARCHING FOR Programmname.

Hat die Suche Erfolg gehabt, erscheint darunter LOADING, d.h. das von Ihnen gewünschte Programm wird jetzt in den C 64 geladen. (Je nach Länge dieses Eintrages (auf der Disk) dauert das seine Zeit ...)

Wenn alles gut abgelaufen ist, meldet sich Ihr Computer wieder mit „READY“ und dem blinkenden Cursor zurück.

Es kann jedoch vorkommen, daß Sie sich beim Direkteingeben des Namens vertippt haben, dann allerdings wird der Ladevorgang vorzeitig abgebrochen und von Ihrem C 64 mit dem Hinweis FILE NOT FOUND (Eintrag nicht gefunden) quittiert. Da bleibt Ihnen gar nichts anderes übrig, als das Ganze, diesmal mit dem hoffentlich richtigen Programmnamen, nochmals zu versuchen. Der vorher beschriebene zweite Weg ist gerade für solche Situationen der sichere, da der Name des FILES bereits richtig in der Liste des DIRECTORY verzeichnet ist.

EINFACH MAL INS LISTING SEHEN ... ABER LANGSAM, WENN'S GEHT

Wollen Sie sich vor Programmablauf einzelne Zeilen des sogenannten Listings (oder auch das gesamte) ansehen, so tippen Sie einfach „LIST“ (und RETURN-Taste), danach erscheint dieses Listing von Anfang an auf Ihrem Bildschirm. Der ganze Vorgang läuft allerdings so schnell ab, daß man kaum mitlesen kann. Hier hilft Ihnen die CONTROL-Taste, gekennzeichnet durch CTRL (links außen, in der obe-

ren Hälfte Ihrer Tastatur!). Durch ständiges Niederdrücken verlangsamt sich der Zeilenablauf vor Ihren Augen erheblich, durch Druck auf die darunterliegende Taste mit der Aufschrift RUN/STOP brechen Sie den Vorgang ganz ab, und es erscheint wieder „READY“ und der unermüdliche Cursor.

Wenn Sie zum Befehl LIST noch Zahlen von-bis hinzufügen, z.B. LIST 10 – 100

so erscheinen nur die Zeilen, die zwischen diesen beiden Zahlen liegen.

Um das Programm zu starten, geben Sie einfach „RUN“ (mit RETURN abschließen!) ein.

DAS ERSTE SELBSTGESCHRIEBENE PROGRAMM – ABER WIE ABSPEICHERN?

Soweit, so gut. Da Sie von diesem Programm so begeistert waren, haben Sie sich sofort daran gemacht und selber eines entworfen und eingetippt. Sie wissen natürlich schon längst, daß nach dem Ausschalten Ihres C 64 sich dieses völlig in Wohlgefallen auflöst, einfach weg ist. (Das liegt daran, daß es im Schreibspeicher Ihres Computers liegt.) Dieser Speicher nennt sich RAM (die Abkürzung von RANDOM ACCESS MEMORY, was soviel bedeutet wie: Speicher für zufälligen Inhalt, auf den jederzeit zugegriffen werden kann. Der ist jedesmal nach dem Einschalten des C 64 völlig leer und harret der Bytes, die Sie ihm zum Aufbewahren (= Speichern) geben. Das können aus diesem Grund auch jedesmal total verschiedene sein.

Sie wollen aber Ihr erstes Werk der Nachwelt erhalten, um es bei Be-

darf wieder hervorholen und dem Computer übergeben zu können.

Sie sind stolzer Besitzer einer Diskettenstation, kurz Floppy genannt. Im Fachhandel haben Sie sich auch ein Päckchen dieser schwarzen Scheiben, Disketten genannt, gekauft. Nun müssen Sie folgende Dinge beachten: Zuerst mal Ihre Floppy einschalten, dann eine Diskette aus der Verpackung nehmen und ohne Hülle in den Laufwerkschacht legen und diesen verriegeln.

Halt, Ihr Programm kann man noch nicht speichern! Ihre Floppy ist nämlich sehr intelligent und nimmt Ihrem C 64 viel Arbeit ab, die dieser selbst gar nicht verrichten könnte. Dazu teilt sie sich diese Disk in verschiedene Spuren und Sektoren auf, um sofort auf Anrieb zu erkennen, wo denn das eine oder andere von Ihnen abgespeicherte Programm liegt. Außerdem, um es auch Ihnen als Herr und Meister dieser Geräte einfach zu machen, legt sie auch das schon erwähnte Inhaltsverzeichnis (DIRECTORY) an.

Das Einteilen übernimmt die Floppy, allerdings müssen Sie ihr das vorher sagen. Dazu tippen Sie in Ihren C 64 ein:

```
OPEN 1,8,15, „N: DISK 1, ID 01 “:CLOSE 1
```

(Im Handbuch zu Ihrer Diskettenstation ist dies gut beschrieben.) Nach Drücken von RETURN läuft die Floppy an und beginnt mit dem Formatierungsvorgang. Wichtig ist dabei, daß Sie den Zusatz „ID“ bei der obengenannten Befehlseingabe – mit zwei Zahlen oder Buchstaben oder gemischt – nicht weglassen, sonst klappt das Ganze nicht,

wie Sie sich das vorstellen. Das gilt allerdings nur, wenn es sich um eine vollkommen neue Diskette handelt.

Ist dieser Vorgang beendet, meldet sich Ihr C 64 wieder mit „READY“ und dem Cursor. Ihr Programm steht noch im Speicher des Computers (was Sie mit LIST und der RETURN-Taste leicht überprüfen können. Ist die Auflistung beendet, geben Sie bitte folgenden Direktbefehl ein: SAVE „DAS ERSTE“, 8

(auch jetzt wieder mit RETURN abschließen) und Ihre laufende Floppy meldet sich nun auf dem Bildschirm mit: SAVING „DAS ERSTE“

WER SPEICHERT, DER PRÜFE!

Wenn nun der Cursor wieder erscheint, wollen wir doch überprüfen, ob alles geklappt hat. Vorsicht ist die Mutter des Computer-Feaks!

Auch hier stellt uns der C 64 in Verbindung mit der Floppy einen ähnlichen Befehl zur Verfügung:

```
VERIFY „DAS ERSTE“
```

(was soviel bedeutet wie vergleiche) Und so ist es auch. Das Programm, das sich auch nach dem Speichern noch immer in Ihrem Commodore befindet, wird jetzt Buchstabe für Buchstabe und Zahl für Zahl mit dem vergleichen, das sich bereits auf der Disk befindet.

Die Meldung an Sie lautet: SEARCHING „DAS ERSTE“, danach VERIFYING.

War das Vergleichen der Bytes erfolgreich (und das wollen wir doch stark hoffen), dann erhalten Sie noch den Hinweis, ganz cool: VERIFYING OK

Weiter oben ist bereits besprochen worden, wie das Disketteninhaltsverzeichnis in den Computer geladen wird. (LOAD “\$”,8).

Nach dem Wiederauftauchen des Cursors tippen Sie jetzt: LIST (und RETURN-Taste). Wenn Sie alles richtig gemacht haben, müßte jetzt auf dem Bildschirm stehen:

```
0 "DISK 1 "01 2A
10 „DAS ERSTE“ PRG
654 BLOCKS FREE.
```

(Die Zahl „10“ vor dem Programmnamen ist nur willkürlich so gewählt, sie richtet sich immer nach der Länge des abzuspeichernden Eintrages auf Ihre Diskette und kann jedesmal anders lauten!)

Eines ist natürlich traurig: Ihr Programm können Sie jetzt nicht mehr LISTen oder „RUNnen“ lassen, denn es ist von dem geladenen DIRECTORY überschrieben worden. Aber, wir haben ja soeben gesehen, daß es ordnungsgemäß auf der Diskette angelangt ist, also können Sie es jederzeit auf die bereits besprochene Art und Weise wieder in den C 64 holen.

PROGRAMM GELADEN – ODER DOCH NICHT?

Ist es Ihnen nicht schon einmal passiert, daß Sie ein Programm ganz normal mit LOAD“ (Programm)“,8 geladen haben, aber als Sie es auflisten wollten, nur unge-reimte Zeichen auf Ihrem Bildschirm erscheinen, (ganz zu schweigen davon, daß man es mit „RUN“ nicht starten konnte und der C 64 schlimmstenfalls abgestürzt ist, d.h. auf keine Taste mehr reagiert), dann haben Sie leider ein absolut abgespeichertes Programm er-

wischt, das zwar auch mit der Kennzeichnung „PRG“ im Disketteninhaltsverzeichnis ausgewiesen, aber eben für einen ganz anderen Speicherbereich vorgesehen war, als der, an dem Speicher für BASIC-Programme in Ihrem C 64 beginnt (für Wißbegierige: Es ist die Speicherstelle 2048). Maschinenprogramme, Sprite-Daten, Grafikbildschirme werden auf diese Art gespeichert. Leider steht man diesen Dingen auf der DIRECTORY nicht an, daß es sich um solche Einträge handelt. Der Ladebefehl für so eine Art von PRG war an sich schon richtig, nur hätten Sie hinter der „8“ nochmals „1“ anfügen müssen, um das File an die richtige Adresse zu bekommen. Ein Beispiel: LOAD“MASCHINEN-PRG“,8,1

Da sich der Befehl „RUN“ nur immer um den ihm bekannten BASIC-Bereich kümmert, RUN – EINMAL ANDERS

bringen Sie so ein Programm auch damit nicht zum Laufen. Hierfür ist in der Regel eine andere Eingabe notwendig, beginnend mit den Buchstaben SYS, gefolgt von einer Dezimal-Zahl. Beispiel:

```
SYS 49152 (oder eine andere Zahl!)
```

Diese Zahl hinter dem Befehl SYS gibt an, an welcher Stelle dieses Maschinenprogramm beginnt und hat in diesem Fall denselben Effekt wie „RUN“.

Das sind nun beliebige nicht die einzigen Anweisungen, die Ihr C 64 im Datenverkehr mit Floppy und oder Drucker für Sie parat hält, doch die werden wir in den nächsten Folgen der COMMODORE-DISC näher unter die Lupe nehmen. (hb)

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