

COMMODORE DISC/64/128

COMMODORE DISC C64/ C128

**Neun
Programme
für
Commodore
Computer
auf Disc
im Heft!
Kein
Abtippen
mehr!**

NEU!

Alle
Programme

auf **Disc**

im
Heft!

Nr.

5

DM 19,80 ÖS 168,- SFR19,80

Unverbindliche Preisempfehlung

C64:

**Spannend:
Django
und Taktik**

**Musik:
Composer**

**Hilfreich:
Zeicheneditor
und Schönschrift
Erweiterung:
Multiscreen**

128 PC:

**Arbeiten: Prodat
Abenteuer: Pelon
Demonstration:
Paradies**

CD INTERN

„Nummer Fünf“ ist da! Wir meinen nicht den lebendigen Roboter aus dem gleichnamigen Kinofilm, sondern unsere **COMMODORE DISC 5**. Ein Blick auf die Nachbarsseite zeigt Ihnen das Inhaltsverzeichnis. Was denn, noch mehr Programme auf der DISC als bisher? Nein, ganz so ist es nicht, es sind insgesamt sechs für den C 64 und drei für den 128er.

Aber da uns das Beste für Sie gerade gut genug ist, haben wir uns bei der Auswahl große Mühe gegeben und wieder Spitzenprogramme für beide Geräte zusammengestellt, wobei zwei, die auf dem 64er laufen (oder natürlich auch im C 64-Modus des 128ers!) einige Programmteile von Diskette nachladen müssen, um Ihre Qualität zu beweisen. Sie brauchen sich aber um diese „Files“ gar nicht zu kümmern, laden Sie in bekannter Manier nur das Hauptprogramm, Ihr Computer kümmert sich schon um das weitere. Allerdings, wenn Sie der Schalk packt und Sie so ein „Teilprogramm“ separat in den C 64 laden, dann haben Sie gar nichts davon, außer, daß er vielleicht abstürzt und Sie auf den schwarzen Bildschirm blicken. Apropos „Laden“: Immer weniger Reklamationen erreichen uns in letzter Zeit anscheinend sind die Hinweise zum Laden der **COMMODORE DISC** auf sehr fruchtbaren Boden gefallen. Doch auch wir haben uns ein paar Gedanken darüber gemacht, das Ganze noch ein bißchen komfortabler zu gestalten.



ten. Ab sofort finden Sie gleich als erste Einträge auf Ihrer **COMMODORE DISC** einen „DISC-Lader“ fein säuberlich getrennt nach dem jeweiligen Computer, den Sie benutzen, den C 64 oder den 128er. Diese Ladeprogramme können Sie nun ganz am Anfang mal in Ihren Computer holen, die C 64-Besitzer wie gewohnt mit **LOAD„DISC-LADER.64“**, 8. Er muß dann wie ein normales Basic-Programm mit „**RUN**“ gestartet werden, die 128er-Benutzer haben’s hier ein bißchen leichter: deren Ladeprogramm hat nämlich einen sogenannten „**BOOT**“-Sektor, das bedeutet, es braucht nur die Diskette ins Laufwerk gelegt, dieses verriegelt und der **Reset**-Taster rechts seitlich betätigt zu werden. (Ganz Genaue, die ihr Gerät nicht „unnötigen“ Stromstößen aussetzen möchten, müssen dann eben „**BOOT**“ eintippen und die „**RETURN**“-Taste drücken...)

Mit diesem „DISC-Lader“ können Sie dann ganz bequem Ihr gewünschtes Programm per **Cursor**-Tasten auswählen und laden lassen. Das ist doch was, oder? Es wird auch gleich gestartet, ohne daß Sie „**RUN**“ eingeben. Sicher werden jetzt vielleicht einige bemängeln, daß dieser „Lader“ beim Nachladen

solch eines Programms dann nicht mehr im Computer ist (er wird nämlich überschrieben), so daß er – falls Sie ihn wieder verwenden möchten – halt wieder neu geladen werden muß, aber glauben Sie uns, auch das werden wir eines Tages bestimmt verbessern.

Für jeden ist wieder etwas dabei: Spiele und Adventures zur Unterhaltung, Anwender- und kleine Utilities. Haben das letztmal (in **COMMODORE DISC 4**) die 64er-Fans ein sehr schönes Dateiverwaltungsprogramm für ihre Disketten vorgesetzt bekommen, so sind diesmal die Besitzer eines C 128 dran. Gleiches Recht für alle!

Weil wir gerade beim C 128 sind: Hand aufs Herz, haben Sie schon versucht, diesem Ding mit Hilfe des Handbuchs selbstgebastelte Grafik zu entlocken? Gar nicht so einfach, nicht wahr? Lesen Sie mal aufmerksam unseren Bericht über die Diskette „Grafik im Basic 7.0“ durch. Dieses „Trainingsbuch auf Disk“ bringt manches Licht auf dunkle Mattscheiben.

Um den Kontakt zu unserer Leserschaft noch enger zu gestalten, haben wir einen kleinen Wettbewerb (natürlich mit Preisen!!!) geplant, bei dem möglichst alle Leser mitmachen sollen. Motto: Was machen Sie eigentlich mit Ihrem Computer? Freilich, hier sollten uns schon ein bißchen originellere Dinge wie „Weltraumspiele spielen“ oder „Disketten kopieren“ brieflich ins Haus flattern. Aber es kann doch sein, daß es jemanden gibt, der nach einer durchwachten Computernacht seinen Morgenkaffee auf der heißgelaufenen Floppy wärmt

oder ein Spiegelei drauf brät! Ein anderer wieder bemalt regelmäßig jedes Jahr seine Ostereier damit, und ein anderer wieder hat seinen C 64 (oder C 128) so programmiert, daß er sich jedesmal, wenn er eine Flasche Bier aus dem Kühlschrank nimmt, „Du trinkst zuviel!“ von ihm sagen lassen muß ...

Also jetzt im Ernst, wir sind wirklich brennend daran interessiert, was Sie mit Ihrem Computer überhaupt machen, warum Sie ihn eigentlich angeschafft haben. Aber bitte daran denken: nur die ausgefallenen, originellen Antworten kommen bei uns in die engere Wahl. Und diese Leute müßten das dann auch schon irgendwie beweisen, daß das auch wahr ist, was sie uns geschrieben haben. Die drei ersten Sieger gewinnen zum einen attraktive Preise (wir sind noch am überlegen, welche!) und werden mit Foto und ausführlichem Bericht in unseren **Commodore-Publikation**en vorgestellt.

Wir freuen uns jetzt schon auf Ihren Brief (aber nicht vergessen: es muß etwas Ungewöhnliches sein!)

Und zu guter Letzt wollen wir noch im Hinblick auf die **COMMODORE DISC 6** (die nächste!) die Katze ein bißchen aus dem Sack lassen: Sie wird nämlich auf beiden Seiten bespielt sein!! (Auf der Rückseite finden Sie dann ein Super-Action-Spiel für den C 64, das schon alleine eine Diskettenseite benötigt.) Sie werden überrascht sein, das können wir Ihnen versichern!

Viel Spaß mit der neuen **COMMODORE DISC** wünscht

Ihre CD-Crew

DJANGO !

Western-Romantik mit dem C 64! Das glauben Sie nicht? Starten Sie das Spiel und lassen Sie sich überraschen!

Sie sind Django, der Rächer. Alle Hoffnungen der Bewohner der kleinen Westernstadt Nugget-Town (gleich an der Grenze von New Mexico) ruhen auf Ihnen. Seit Wochen schon terrorisieren finstere Banditen und Desperados mit so furchterregenden Namen wie Slime-Joe, Chicken-Burns oder Doc Holiday die ängstliche Bevölkerung.

Der Lieblingsaufenthaltsort dieser Ganoven ist natürlich der Saloon inmitten der Stadt. Auf dem großen Platz davor erwarten Sie die Gauner zum alles entscheidenden Duell im Sonnenuntergang, einer nach dem anderen.

Nachdem Sie den Joystick in Port 2 gesteckt haben (er ist in diesem Fall Ihr Schießesien!), drücken Sie bitte die RETURN-Taste. Auf dem Bildschirm erscheint der Western-Saloon, schlagartig gehen die Lichter aus. Drohende Schritte nähern sich der Eingangstür (welcher der Banditen gerade kommt, zeigt der Bildschirm links oben!), die Außenlaterne des Saloons geht an und der Gesetzlose erscheint.

Jetzt heißt es „cool“ bleiben (so wie der echte Django eben auch). Beobachten Sie jede Bewegung Ihres Gegners, vor allem die linke Hand. Wenn Sie sie zucken sehen, nichts wie den Feuerknopf drücken! (Sonst erwischt es nämlich Sie!) Zu früh allerdings dürfen Sie auch nicht schießen, denn schließlich herrscht normal in dieser Stadt Recht und Gesetz. Erschießen Sie einen Desperado,

bevor er die Waffe gezogen hat, wird Ihnen das nämlich als Mord angelastet und Sie baumeln am nächsten Ast.

Beobachten Sie also aus halbgeschlossenen Augenlidern, bleiben Sie kühl wie ein Grab und ziehen Sie im richtigen Moment Ihre Pistole, Verzeihung: den Joystick.

Fazit: Kein Spiel für nervöse Leute und Wichtigtuer!!

COMPOSER V3.0

Manche Möglichkeiten des C 64 werden von vielen nicht genutzt, da sie nicht einfach zu programmieren sind. Neben den grafischen Fähigkeiten meinen wir in diesem Fall die Sound- und Musikbefehle. Ohne PEEKs und POKEs geht da leider nicht viel, ganz zu schweigen von der richtigen Auswahl der Notenwerte lt. Handbuch.

Mit dem Programm „COMPOSER“ ist das jetzt vorbei. Sie können damit dreistimmige (man beachte!) Musikstücke erstellen und sie dann interruptgesteuert zu Ihren eigenen Programmen laufen lassen oder sich diese Musik-Files ganz einfach anhören. Interruptgesteuert heißt, daß der Computer neben dem Abspielen der Musik noch andere Dinge erledigen kann (wie Sie wissen, ist das in BASIC normal nicht möglich!).

Hier kurz die Fähigkeiten des Programmes „COMPOSER“:

– die erstellten Melodien laufen auch ohne das Hauptprogramm und können problemlos in eigene Programme eingebaut werden.

– alle Register des SID (Musik-Chip im C 64) lassen sich verändern, ebenso die Geschwindigkeit und die

Lautstärke, allerdings nicht die Filtereinstellung!

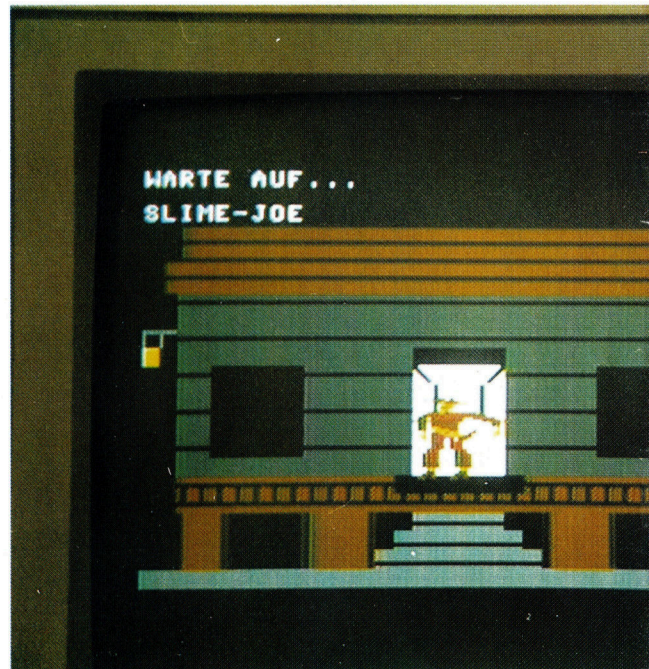
– für jede Stimme stehen 255 Achtelnoten zur Verfügung des „Komponisten“ (das entspricht bei einem 4/4-Takt genau 32 Takten).

– so entstandene Melodien lassen sich problemlos auf Diskette speichern und wieder laden.

– einfache Handhabung des gesamten Programms durch Window-Technik und Menue-Steuerung.

– die selbsterstellten Melo-

Zwecken dienen!). Geben Sie nur das Dollarzeichen (\$) ein, so wird das Inhaltsverzeichnis Ihrer Diskette auf dem Bildschirm gezeigt (DIRECTORY). Beim Auswahlpunkt NEUE MELODIE EINGEBEN gilt es, die Anzahl der Achtelnoten anzugeben, ebenso beim Editieren der Noten. Die Nummer der zu ändernden Note kann man sich ausrechnen oder sich über den Menüpunkt NOTEN ZEIGEN ausgeben lassen.



dien benötigen nur wenig Speicherplatz, und zwar in dem von Basic nicht genutzten Bereich von \$ C000 (49152) bis \$ CD14 (52500). – alle Musikfiles laufen auch ohne das Hauptprogramm und werden mit LOAD“ (Name der Melodie) „8,1 geladen und mit der Anweisung “SYS 52000“ gestartet.

Hinweise zur Bedienung: Haben Sie im Hauptmenue den Punkt LADEN gewählt, so läßt sich eines der beiden Musikstücke, die sich ebenfalls auf der COMMODORE DISC 5 befinden, damit in den C 64 holen. (Es sind die Musikfiles „SILENT RUNNING“ und „WISHING“, die zu Demo-

Beispiel: Sie wollen Note Nr. 15 ändern. Also wählen Sie Menüpunkt 7 (NEUE MELODIE EINGEBEN) und teilen dem Computer die Anzahl der Achtelnoten mit. Nun zeigt die Anzeige NOTE Nr. 1. Um wieviel Achtelnoten Sie nun nach vorne springen, (wenn Sie die Taste „N“ drücken), hängt von der Dauer ab. Ist hier z.B. 1/2 eingestellt, so springt die Anzeige um 4 Achtelnoten auf NOTE Nr. 5, bei einem Wert für Dauer von „3/4“ auf NOTE Nr. 7. So können jeweils bis zu 8 Achtelnoten übersprungen werden.

Bevor Sie den Menüpunkt 9 AUSDRUCKEN wählen, sollten Sie sicher-

stellen, daß der Drucker auch eingeschaltet ist. Da auf ESC-Sequenzen verzichtet wurde, (die sich nicht bei allen Druckern gleich auswirken) müßte das Programm mit nahezu allen bekannten Druckertypen zusammenarbeiten. Je nach Länge des Musikstückes nimmt der Ausdruck natürlich eine gewisse Zeit in Anspruch. Zum jeweils von Ihnen gewählten Menüpunkt wird ein Fenster (WINDOW) eingeblendet,

- 2) Note C Oktave: s. 1 Länge: 1/8
- 3) Note A Oktave: eine niedriger als in 1) und 2)! Länge 3/8
- 4) Note C Oktave: wie 1) Länge: 1/4

Die Meldung „Note Nr.“ zeigt an, bei welcher Achtelnote Sie sich gerade befinden. Will man einen Takt, der aus 8 Achtelnoten besteht, eingeben, so ist man danach bei der 9. Achtelnote angelangt. Zur späteren Überprüfung, ob Sie beispielsweise in Takt 9 einen Fehler gemacht haben, wählen Sie den Punkt „NOTEN ZEIGEN“ und geben den Bereich der zu überprüfenden Achtelnoten ein. Der errechnet sich nach der Formel: $8 * (\text{Takt}-1) + 1$, also bei Takt 9 wären das die Noten Nr. 49–56. Sie sehen selbst, ein wenig sollte man schon von Musik verstehen...

Wenn Sie ein Musik-File innerhalb eines eigenen Programms laden und starten wollen, benutzen Sie bitte folgende Zeile (mit Zeilennummer davor):
 SYS (57812) „(Name)“,8,1:
 POKE 780,0: SYS 65493:
 SYS 52000.

Das sich ebenfalls auf der Diskette befindliche Maschinenprogramm „COMP MC“ wird vom „COMPOSER“-Hauptprogramm nachgeladen und ist für sich alleine nicht lauffähig. (hb)

ZEICHEN-EDITOR

Vielen kreativen Programmierern genügt der Standard-Zeichensatz des C 64 nicht mehr, zu sehr haben sie sich an das auf Dauer eintönige Schriftbild der Buchstaben und Zahlen gewöhnt. Falls es Ihnen auch so ergeht, verwenden Sie doch dieses ausgezeichnete Programm zum Editieren

und Entwerfen von neuen Zeichen für den C 64.

Das geht im Handumdrehen und recht schnell (das Programm ist in Maschinensprache geschrieben). Nahezu alle Funktionen lassen sich mit einem kleinen Pfeil auf dem Bildschirm, der mit dem Joystick in Port 2 gesteuert wird, anwählen.

Starten Sie zuerst das Programm mit „RUN“. Sie werden jetzt gefragt, ob Sie einen alten Zeichensatz (einen bereits entworfenen) von Diskette nachladen oder einen neuen erstellen wollen. Zu Beginn sollten Sie immer diese Position anwählen.

Danach kommen Sie ins „EDITOR-Menue“. Geben Sie bitte jetzt den Bildschirmcode des zu verändernden Zeichens ein, nicht den ASCII-Code! Die Ziffern der einzelnen Bildschirmcodes finden Sie in Ihrem Commodore-Handbuch. (Der Buchstabe „A“ hat beispielsweise die Code-Nr. 1!)

Nun erscheint ein vergrößertes Matrixfeld von 8x8 Punkten und das von Ihnen gewählte Zeichen, das Sie nun beliebig verändern und editieren können. Benutzen Sie dazu bitte den Feuerknopf Ihres Joysticks und die Leertaste. Die bekannte Tastenkombination SHIFT/SLR-HOME löscht in diesem Falle auch das Zeichen auf dem Arbeitsfeld.

Am linken Bildschirmrand stehen vier weitere Menüpunkte zur Verfügung, die ebenfalls wie gehabt mit dem Joystick und Druck auf den Feuerknopf ausgewählt werden

können: die neuentworfenen Zeichen testen, (wie sie im Textzusammenhang aussehen), der Zeichensatz läßt sich auf Diskette abspeichern, ein altes Zeichen kann bearbeitet, ein Neues ausgewählt oder das Programm beendet werden. Jede Veränderung eines so bearbeiteten Zeichens können Sie sofort auf dem Bildschirm beobachten.

Zum Wiederladen eines von Ihnen geänderten und abgespeicherten Zeichensatzes benutzen Sie bitte folgende Befehlssequenz:

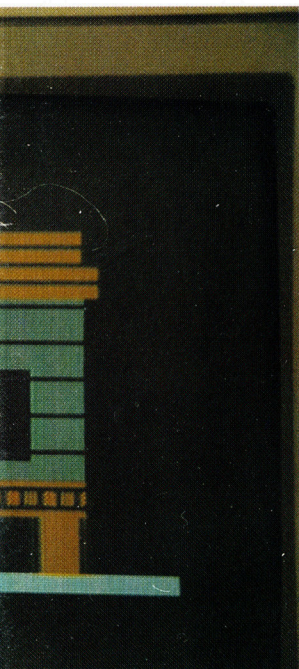
LOAD „(File-Name)“,8,1
 und mit SYS 29468 wird dieser initialisiert, d.h. er steht ab sofort auf Ihrem Bildschirm zur Verfügung. (hb)

SCHÖNSCHRIFT

Es gibt Super-Drucker für den Betrieb mit dem C 64, sie erzeugen NLQ- und Fettschrift, geben Sonderzeichen und verschiedene Schriftgrößen aus. Eins haben Sie alle gemeinsam: Für den kleineren Geldbeutel sind sie alle nicht gedacht.

Da schneiden die Commodore-Drucker MPS 801 und MPS 803 vergleichsweise sehr günstig ab, nur muß man eben einige Abstriche machen, was den soeben erwähnten Komfort angeht. Diese Drucker verfügen in der Kleinschrift nicht über die sogenannten „Unterlängen“, betroffen sind davon folgende Buchstaben:

y, q, g, j, p und das ß. Leider wird dadurch das ansonsten recht vernünftige und ansprechende



Zieh,
Fremder
Django
wartet!

das Ihnen weitere Hinweise zu dieser Funktion gibt.

Das Programm arbeitet mit Achtelnoten und hat die einzelnen Werte auf den Funktionstasten liegen, so daß diese zur Eingabe der Notenwerte verwendet werden sollten: F 1 = 1 Achtel, F 2 = 2 Achtel usw. bis F 8.

Hierzu ein Beispiel, eine Musiknotenzeile für das Programm „COMPOSER“ umzusetzen. Nehmen wir einmal folgenden Takt:

Die Eingabe sieht dann so aus:

- 1) Note C Oktave: zw.1 und 8 (normal 4)
- Länge: 1/4 (entspricht 2 Achtelnoten) benützen Sie bitte die Funktions-Tasten F 1 – F 8!

Druckbild dieser beiden Geräte entsprechend verschlechtert.

Dieses Programm bringt hier Abhilfe. „SCHÖNSCHRIFT.64“ verlängert die Matrix der vorher genannten Buchstaben (normal 8x8 Bildpixels) um mehrere Punkte und stellt auf diese Weise die Unterlängen ordnungsgemäß dar. Beachten Sie bitte, daß hierfür zwei Druckzeilen benötigt werden! Ein weiterer Pluspunkt dieses Programms: eine deutsche Tastaturbelegung. Verschiedene, seltener gebrauchte Commodore-Zeichen wurden zu deutschen Umlauten umfunktioniert, im einzelnen sind dies:

Klammeraffe (At Sign)	= ü
* (Stern)	= ũ
< (Spitzklammer links)	= ä
> (Spitzklammer rechts)	= Å
ä (Eckklammer links)	= ö
ü (Eckklammer rechts)	= ö
L	= ß

Bitte warten Sie nach dem Start dieses fast vollständig in Maschinensprache geschriebenen Programmes etwa 30 Sekunden, bis die Initialisierung vorgenommen wurde. Der Hinweis „Drucker-Routine geschaltet!“ zeigt Ihnen an, daß nun die Drucker-Sonderfunktion und die entsprechende Tastaturbelegung (s. oben) ihre Gültigkeit hat, solange, bis der Drucker oder der Computer ausgeschaltet werden.

MULTI-SCREEN

Was große, aber wesentlich teurere Rechner können, ist jetzt auch dem

C 64 mit diesem kleinen Programm möglich: Groß- und Kleinschrift zusammen auf dem Bildschirm zu zeigen!

Bislang war das eben nur eine „Entweder-Oder“-Funktion, beide Zeichensatz-Konstellationen zu gleicher Zeit konnte der C 64 nicht bildlich darstellen.

Bitte laden Sie das Programm ganz normal wie jedes andere Basic-Programm und starten Sie es mit „RUN“. Nach dem kurzen Einlesen der Daten steht diese kleine Basic-Erweiterung für den C 64 zur Verfügung und kann jederzeit in eigene Programme eingebunden und verwendet werden.

Folgender Befehl teilt Ihren Bildschirm nunmehr in Zeilen mit Groß- und Kleinschrift:

SYS 49152, obere Zeile, untere Zeile (Beispiel: SYS 49152, 3, 20 zeigt jeden Text zwischen Zeile 3 und 20 in Kleinschrift, im übrigen Bildschirmbereich gelten die Großbuchstaben bzw. die Blockgrafikzeichen.)

Als erlaubter Zeilenbereich gelten Werte von 1–25, abschalten läßt sich die Erweiterung mit „SYS 49260“. Wir sind sicher, daß Ihnen dieses Utiity-Programm gerade bei Textdarstellungen auf dem Bildschirm gute Dienste leisten wird. (hb)

PELON

Vor langer, langer Zeit hat sich in einem Land, weit entfernt von hier, etwas Schreckliches zgetragen: Der Herrscher von Pelon, König Kalos, ist von Knechten des bösen Zauberers Zorax gefangenommen und auf

dessen finstere Burg verschleppt worden.

Das Adventure „PELON“ ist ein Rollenspiel, in dem Sie den Prinzen spielen und sich auf den gefährlichen Weg machen, Ihren Vater, den König, aus den Klauen des gefährlichen Feindes zu befreien.

Um dies zu erreichen, können Sie elf Befehle benutzen: gehe, nimm, lege, trink, benutze, klettere, schau, gib, öffne, hoch, sage. Um die ganze Angelegenheit für Sie als Prinz zu vereinfachen, genügt es, wenn Sie die ersten beiden Buchstaben als Befehl eingeben (z.B. kl = klettere). Als weiteres geben Sie bitte auch ein Hauptwort ein, wobei zwischen Verb und zweitem Wort ein Leerzeichen stehen muß (z.B. SCHAU BURG). Damit das Wörtteraten nicht zu langweilig wird, ist auf den Einbau von mehr oder weniger gleichartigen Befehlen verzichtet worden. So ersetzt der Befehl „SCHAU“ beispielsweise „UNTERSUCHE“ oder „LESE“. Als Allround-Anweisung können Sie das Wort „BENUTZE“ verwenden, es erhält je nach Situation alle möglichen Bedeutungen. Die wichtigsten, demnach die meist gebrauchtesten Befehle (gehe, nimm, benutze, schau) liegen auf folgenden Funktionstasten Ihres C 128: F 1, F 2, F 3 und HELP.

Doch genug der technischen Einzelheiten, es tut not, König Kalos zu befreien.

Wir wünschen dazu viel Vergnügen und halten Ihnen die Daumen, daß

Sie sich in den 26 Räumen dieses Abenteuer-Spiels nicht verirren!!!
(hb)

PRODAT 128

Mit diesem Programm, das den 40-Zeichenmodus Ihres C 128 benützt, lassen sich auf bequeme Weise alle Programme und Dateien, die Sie bisher auf Diskette besitzen, verwalten und pflegen.

Nach dem Laden und dem Start mit „RUN“ erscheint das Hauptmenue. Folgende Punkte können Sie mit der entsprechenden Zahl anwählen:

- 1) Eingabe
- 2) Ausgabe
- 3) Ändern
- 4) Suchen
- E Ende
- 6) Laden
- 7) Speichern
- 8) Sortieren
- 9) DIRECTORY

Diese Funktionen bieten im einzelnen:

1) DATENEINGABE
Geben Sie hier bitte den Programm-Namen, die Art (ob Spiel, User, Utiity) ein, außerdem werden Sie nach der Programm-Länge (die Anzahl der belegten Blocks auf Diskette) und dem Computer-Modus (ob C 64 oder C 128) gefragt. Abschließend können Sie noch angeben, ob das Programm auf Cassette oder Disk gespeichert ist. (Dazu tippen Sie am besten auch den Disk-Namen ein!) Die Angabe von Bemerkungen steht Ihnen frei. Bitte erledigen Sie diese Eingaben

recht sorgfältig, sie dienen weiteren Menüpunkten von „PRODAT“ (z.B. Suchen, Sortieren, Ändern) als Grundlage.

Eine kleine Erleichterung für Sie: Einige Funktionstasten sind bereits mit ständig wiederkehrenden Begriffen belegt.

F 1 – Taste SPIEL

F 3 – Taste USER

F 5 – Taste UTILY

F 7 – Taste DISK

2) DATEN-AUSGABE

Hier werden die Angaben zu den einzelnen Programmen, die Sie katalogisieren, auf dem Bildschirm in derselben Form angezeigt, wie sie eingegeben wurden. Mit der „+“ (Pluszeichen)-Taste können Sie vorwärts, mit der „-“ (Minuszeichen)-Taste zurückblättern, durch Druck auf die „M“-Taste kehren Sie ins Hauptmenue zurück.

3) ÄNDERN

Nach Wahl dieses Menüpunktes werden Sie zuerst nach dem Namen des zu ändernden Programmes gefragt. Sodann erscheinen der betreffende Datensatz und der blinkende Cursor im 1. Datenfeld (Programmname). Jetzt lassen sich ohne weiteres Ihre gewünschten Änderungen (z.B. des Namens, der Art oder der Bemerkung vornehmen).

4) SUCHEN

Eine sehr komfortable Funktion bietet das Suchen nach einem bestimmten Kriterium Ihrer Angaben, die sich auf Ihre Eintragungen stützen, die Sie unter Menüpunkt 1 gemacht haben. So können Sie beispielsweise nach dem Programmnamen, der Art oder dem Computer-Mo-

du suchen lassen. Das Programm meldet sich nach kurzer Zeit wieder mit den gefundenen Datensätzen, die Sie mit der „+“ und „-“-Taste durchforschen können.

5) AUSGABE AUF DRUCKER

Die Datensätze lassen sich hier auf nahezu jeden Drucker, der durch ein serielles Anschlußkabel mit dem C 128 verbunden ist, ausgeben.

6) LADEN

Die abgespeicherte Datei wird wieder in den Computer eingeladen.

7) SPEICHERN

Dazu benutzt das Programm die Art der sequentiellen Speicherung auf Diskette, der Name dieses SEQ-Files lautet in jedem Falle „DAT“. (mit Punkt am Ende!). Ein bereits bestehendes File wird vorher durch den SCRATCH-Befehl gelöscht und nicht einfach mit dem Klammeraffen-Befehl überschrieben, so daß eigentlich höchste Datensicherheit gewährleistet ist.

8) SORTIEREN

Eine weitere Funktion von „PRODAT“, die angenehm auffällt. Wie schon unter Punkt 4 (Suchen) erwähnt, können Sie hier die einzelnen Sortierbegriffe auswählen (ob Sie z.B. nach Namen, Länge oder Programmart sortieren möchten). Hier wird die bekannte Sortieroutine „BUBBLE-SORT“ verwendet, die auch in BASIC sehr schnell arbeitet. Wenn Sie jetzt Menüpunkt 7) = Speichern wählen, wird die gesamte Datei in diesem neu sortierten Zustand abgespeichert.

9) DIRECTORY

Mit diesem Menüpunkt wird das aktuelle Disketteninhaltsverzeichnis auf dem Bildschirm angezeigt.

E = Programmende

Durch die Taste „E“ können Sie das Programm verlassen. Stellen Sie aber bitte vorher sicher, daß Sie eine im Speicher stehende Datei abgespeichert haben, sonst sind diese Eingaben für immer verloren! (hb)

TAKTIK V2.1

Wenn das Programm komplett eingeladen ist, erscheint die Frage, ob man ein auf Diskette gespeicherten Spielstand einladen möchte (man speichert den Spielstand durch Drücken der F1-Taste ab). Hier sieht man in heller Schrift das Wort „Ja“ und in dunkler Schrift das Wort „Nein“. Wenn man nun auf den Feuerknopf drückt, würde der Rechner einen auf Diskette befindlichen Spielstand nachladen. Bewegt man den Joystick nun aber nach rechts, wird das Wort „Nein“ hell und das Wort „Ja“ dunkel. Das bedeutet, daß man keinen Spielstand nachladen möchte. Diese Frage erscheint jedoch nur, wenn sich auch ein Spielstand auf Diskette befindet.

Nun erscheinen nacheinander zwei Titelbilder, die sich durch Drücken des Feuerknopfes weiter-schalten lassen.

Jetzt wird entweder ein Spielstand eingeladen oder es kommt eine Abfrage, wieviele Mitspieler beteiligt sein sollen. (2 bis 4 Spieler). Hier steht als Voreinstellung eine 2, doch kann man die Zahl verändern, indem man den Joystick bewegt. Wenn man die gewünsch-

te Spielerzahl eingestellt hat, drückt man auf den Feuerknopf und die Namensangabe folgt. Hier erscheinen nun so viel Spalten wie Spieler. Beim ersten Spieler kann man den Buchstaben „A“ sehen, man kann diesen allerdings durch Bewegen des Joystick verändern, wobei dann je nach Richtung, in die man den Joystick bewegt, das Alphabet vorwärts oder rückwärts läuft. Hat man den richtigen Buchstaben gefunden, drückt man den Feuerknopf und gibt den nächsten Buchstaben ein. Zu dem Alphabet kommen noch zwei Sonderzeichen, woveon das erste („←“ zum Löschen von versehentlich eingegebenen Zeichen dient und das zweite „↵“ zum Beenden der Namensangabe. Falls man die Eingabe beendet hat, wiederholt sich der Vorgang bei den nächsten Spielern. Haben alle Spieler ihre Namen eingegeben, fragt der Rechner, ob alle Eingaben korrekt sind. Auch hier erfolgt die Eingabe mit dem Joystick.

DAS EIGENTLICHE SPIEL

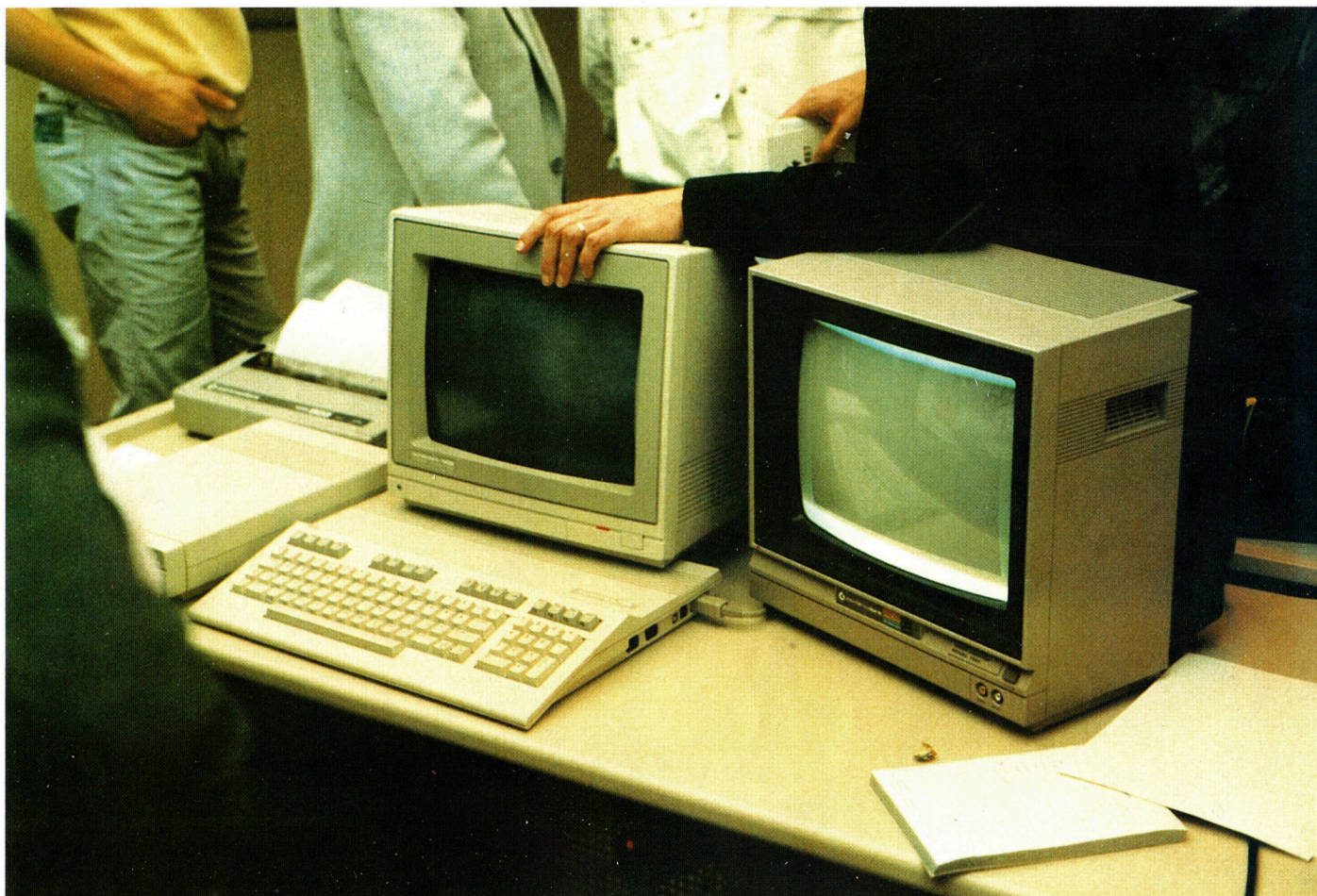
Das Spielfeld, welches wir jetzt sehen können, ist in verschiedene Felder unterteilt. Links oben sieht man ein 10 x 10 Felder großen Kartenausschnitt (insgesamt ist die Karte 80 x 50 Felder groß). In der Mitte der Karte ist ein Fadenkreuz zu erkennen. Benutzen kann man immer das Zeichen, das im Fadenkreuz sichtbar ist. Rechts neben der Karte ist ein weiteres Feld zu sehen, das einem immer anzeigt, wie viel Objekte im einzelnen und wie viel Objekte. *Bitte lesen Sie weiter auf Seite 26*

Wie Floppies nicht zum Flop werden

Computerprogramme müssen laufen. Sie können es - soweit es professionelle und kommerziell einzusetzende Programme sind - keinesfalls, wenn der Computer nicht mit Floppy-Laufwerken ausgerüstet ist. In der Werbung wird dieser Umstand gern verschwiegen. In der Praxis merkt der Benutzer sehr schnell, daß ein Computer ohne Floppy kein vollwertiger Computer ist. An diesem Thema ist nicht vorbeizureden.

Nachfolgemodelle für die 1541 waren also überfällig und hätten auch kommen müssen, wenn es keinen C128 gegeben hätte.

Comodore kann nämlich hervorragende Laufwerke bauen. Die Beweise dafür stecken in jedem Commodore PC. Dort sind sie schnell und meist unhörbar und melden brav ihre "362496 Bytes frei", selbst dann, wenn eine ganz gewöhnliche "SS/SD" drinsteckt, eine einseitige Diskette einfacher Dichte. Schaut man sich den Komplettpreis für den PC10 an, dann kann man schätzen, was ein solch hervorragendes Laufwerk kosten dürfte. Nicht anders ist es beim Amiga - hervorragende schnelle Laufwerke, wenn auch hier im 3,5-Zoll-Format.



Die Betrachtung ist schon deshalb wichtig, weil Commodore mit der Floppy 1541 für den C64 in der Leistungsangliste doch sehr weit am Ende stand. Sowohl von den Ausmaßen und dem Gewicht dieses Apparates her als auch von der Speicherkapazität von jämmerlichen 170 KByte. Die Geschwindigkeit der 1541 war und ist eine erfreuliche Sache nur für alle jene Anbieter, die sich mehr oder weniger

brauchbare "Schnellmacher" ausgedacht hatten und sich mit ihren Tunings eine goldenen Nase verdienen konnten. Für den Benutzer einer nicht getunten 1541 bleibt unter'm Speichern und Laden immer Zeit, sich anderweitig zu beschäftigen oder in Geduld zu üben.

Dieser Punkt kann nie verschwiegen werden. Die Diskettenstation 1541 war zweifellos der absolute Schwachpunkt

Comodore entwickelte die überfälligen neuen Laufwerke - für den C128 und im üblichen 5,25-Zoll-Format.

Wovon nicht alle Interessenten und C128-Besitzer begeistert waren. Sie hatten das "moderne" 3,5-Zoll-Format mit den vermeintlich unverletzlich in einer stabilen Hülle steckenden Disketten erwartet.

Für den Praktiker jedoch ist Commodores Entscheidung, bei der Fünfein-

viertel-Floppy zu bleiben, richtig. Zwar gab und gibt es auch bei anderen Computer-Anbietern einschließlich des absoluten Marktführers IBM Neigungen zur "westentaschenfreundlichen" Dreieinhalber, aber das sind auf absehbare Zeit nur Neigungen. Wie jenes eines Ehemannes mit einer Normalfrau zur aufregenden Traumfrau. Man(n) bleibt schließlich doch beim Vertrauten. Auch wenn mal ein Seitensprung drin ist.

Dreieinhalber sind Seitensprünge. Auch bei IBM, auch bei Commodore. Das Überleben des Amiga hängt von seiner (mit "Sidecar") bereits erreichten MS-DOS-Kompatibilität ab - und dieser Verbindung der Betriebssysteme steht und fällt mit der 5,25-Zoll-Diskette. Es gibt nämlich keine MS-DOS-Software auf anderen als den üblichen Floppies. Das ist auch einer der Gründe für IBM, im Endeffekt bei 5,25 zu bleiben. Der zweite, noch wichtigere Punkt: Weltweit haben Millionen Benutzer von IBM- und IBM-kompatiblen Computern Milliarden von Bytes an Datenbeständen auf 5,25-Zoll-Disketten ab gespeichert. Diese Daten müssen verfügbar und jederzeit unkompliziert abrufbar bleiben, ohne auf neue Datenträger umkopiert werden zu müssen oder daß eine ganze Batterie unterschiedlicher Laufwerke zum Einsatz kommen muß.

Mit Fünfeinviertel ist der 128 viel wirtschaftlicher

Diese genaue Darlegung ist erforderlich, um einmal dem Interessenten zu zeigen, daß der C128 mit seinem 5,25er Laufwerk wesentlich wirtschaftlicher zu betreiben ist als ein vielleicht im Anschaffungspreis vergleichbarer Computer mit dem gepriesenen 3,5er-Laufwerk, und zum anderen, daß Commodores Entscheidung für die Mini-Floppy deshalb richtig war, weil die flexible Diskette noch auf lange Zeit der Standard bleiben wird.

Womit wir uns den Laufwerken für den C128 zuwenden können. Es gibt drei Ausführungen. Jede Qual der Wahl entfällt, wenn sich der Neukäufer von vornherein für den 128D mit dem im Computergehäuse untergebrachten Laufwerk, dem 1571, entscheidet. Das verlangt zwar eine höhere Anfangsinvestition, man muß Computer und Laufwerk auf einmal kaufen, aber das ist im Endeffekt meist billiger als der

getrennte Kauf. Das eingebaute Laufwerk wird vom Computer mit Strom versorgt, erspart die gesonderte Kabelverbindung - und jedes Kabel weniger ist in der Praxis eine Wohltat. Der Praktiker wünscht sich sogar, daß Commodore im 128D von vornherein Platz für ein zweites integriertes Laufwerk schaffen oder gleich einen "128DD" mit zwei Laufwerken anbieten würde. Mehr zum zweiten Laufwerk unten.

Wer sich nicht den 128D angeschafft hat oder anschafft, hat die Wahl zwischen zwei Angeboten.

Da ist zunächst das 1571 mit doppeltem Schreib-/Lesekopf und deshalb doppelter Kapazität. Zugegebenermaßen nicht ganz billig - aber eigentlich ergibt sich kaum eine andere Wahl. Es sei denn, der Benutzer ist mit sehr eingeschränkten Leistungen wirklich zufrieden. Dann kommt auch die gleich zu untersuchende "zweite Wahl" in Betracht.

Wunschzettel: Zwei Disketten- Einschübe im 128!

Das 1571 ist, wie gesagt, ein "doppelseitiges Laufwerk", es kann also mehr speichern, und es ist auch - je nach Aufgabe - bis zu sechsmal schneller als das 1541. Doch es ist lange nicht so schnell wie andere Laufwerke, auch nicht die von Commodore im PC. Das liegt daran, daß der Hersteller das neue Laufwerk doch weitgehend auf der Technik des 1541 aufgebaut hat. Nach wie vor bleibt es bei der für den verwöhnten Benutzer etwa der PC-Laufwerke quälend langsamen seriellen Datenübertragung. Im CP/M-Modus bleiben dem Benutzer wegen eben dieser seriellen Übertragung beim Nachladen von Programmteilen aus den großen CP/M-Programmen die alten "Kaffeepausen".

Eine Verbesserung auf diesem Gebiet ist schon zu wünschen, weil der Benutzer bei anspruchsvollerem Einsatz auf Dauer nicht daran vorbei kommt, zwei Laufwerke einzusetzen. Viele professionelle Programme verlangen den Einsatz einer gesonderten Datendiskette neben der Programmdiskette. Mit nur einem Laufwerk ist der Benutzer gezwungen, "Disc Jockey" zu spielen. Was natürlich nicht nur beim 128 der Fall ist, sondern bei jedem Computer. Nur ergibt sich beim 128 und seinen externen Laufwerken mit der altväterlichen Stromversorgung ein wüster Kabelsalat.

Wunschzettel für Commodore: Den 128D als Standardmodell mit zwei Laufwerkseinschüben. Der Kunde kann dann wählen, wie er sich zunächst seinen 128er anschafft: ohne, mit einem oder mit zwei Laufwerken. Das wäre praktisch, kundenfreundlich, flexibel und sogar in der Produktion noch wirtschaftlicher. Zumal auch die Laufwerke ohne eigene Stromversorgung billiger werden könnten.

Noch mehr gilt das für die "zweite Wahl", das Laufwerk 1570. Es kostet fühlbar weniger als das 1571 und erfüllt dennoch auf den ersten Blick alle Voraussetzungen zum Betrieb in allen drei Modi des C128, ist also wie das 1571 CP/M-fähig und ist auch so "schnell" wie das 1571. Aber: Es ist doch nur ein modifiziertes 1541 und es hat nur einen einfachen Schreib-/Lesekopf und daher die für heutige Begriffe unakzeptabel niedrige Speicherkapazität von 170 K. Daß es im Gegensatz zum 1571 kein "Slimline"-Gehäuse hat, läßt sich noch am ehesten verkraften. Dennoch ist und bleibt das 1570 die erwähnte zweite Wahl, ein "Amateurgerät".

Die Laufwerke 1571/1570 erfüllen grundsätzlich die Voraussetzungen, die im C128 mit seinen verschiedenen Betriebsarten liegen. Sie werden sowohl mit dem 1541-Format wie mit jedem CP/M-Format fertig, können grundsätzlich (das ist CP/M-Norm) jede CP/M-Datei, egal, auf welchem Computer sie geschrieben wurde, lesen. So weit ist alles in Ordnung. Dennoch sei dem vom C64 kommenden C128-Benutzer dringend angeraten, seine 1541 in Reserve zu halten. Es kann nämlich durchaus sein, daß die 1571/1570 nicht jedes Programm verarbeiten kann, das auf dem C64 mit der 1541 einwandfrei läuft. In dieser Beziehung gibt es nur eine weitestgehende, aber durchaus keine hundertprozentige Kompatibilität.

Diskdrives noch immer schwacher Punkt

Die neuen Disk Drives sind gegenüber dem 1541 ein deutlicher Fortschritt. Dennoch muß festgestellt werden, daß die Laufwerke noch immer der schwächste Punkt im System sind. Da hat Commodore noch Aufgaben. Es besteht beispielsweise keine Notwendigkeit, bei den externen Laufwerken die Stromversorgung mit dem schweren Trafo in das Laufwerksgehäuse zu packen - sie könnte durchaus vom Computer kommen.

Wie ein Computer einen Arb bekommt

Arbeitslose Computer - gibt's die? Sicher doch. Jene Computer, die "irgendwo in der Ecke verstauben", sind ein Dauerthema sowohl in den Fach- als auch in den allgemeinen Medien. Gemeint sind jene einst mehr oder weniger teuren Rechner, bei denen der (elektronische) Geist zwar willig, das (Software-) Fleisch jedoch schwach war. Und der gar nicht so stolze Besitzer nicht geneigt, sich der Kunst des Programmierens zu widmen. Ein ähnliches Schicksal hätte durchaus auch dem C 128 in seinem 128er-Modus blühen können. Dem hat Commodore im Herbst '86 einen kräftigen Riegel vorgeschoben. Der 128 wird als sofort einsatzfähige "Komplettlösung" angeboten. Die Bezeichnung: "Textsystem 128". Es ist mehr als ein Textsystem.

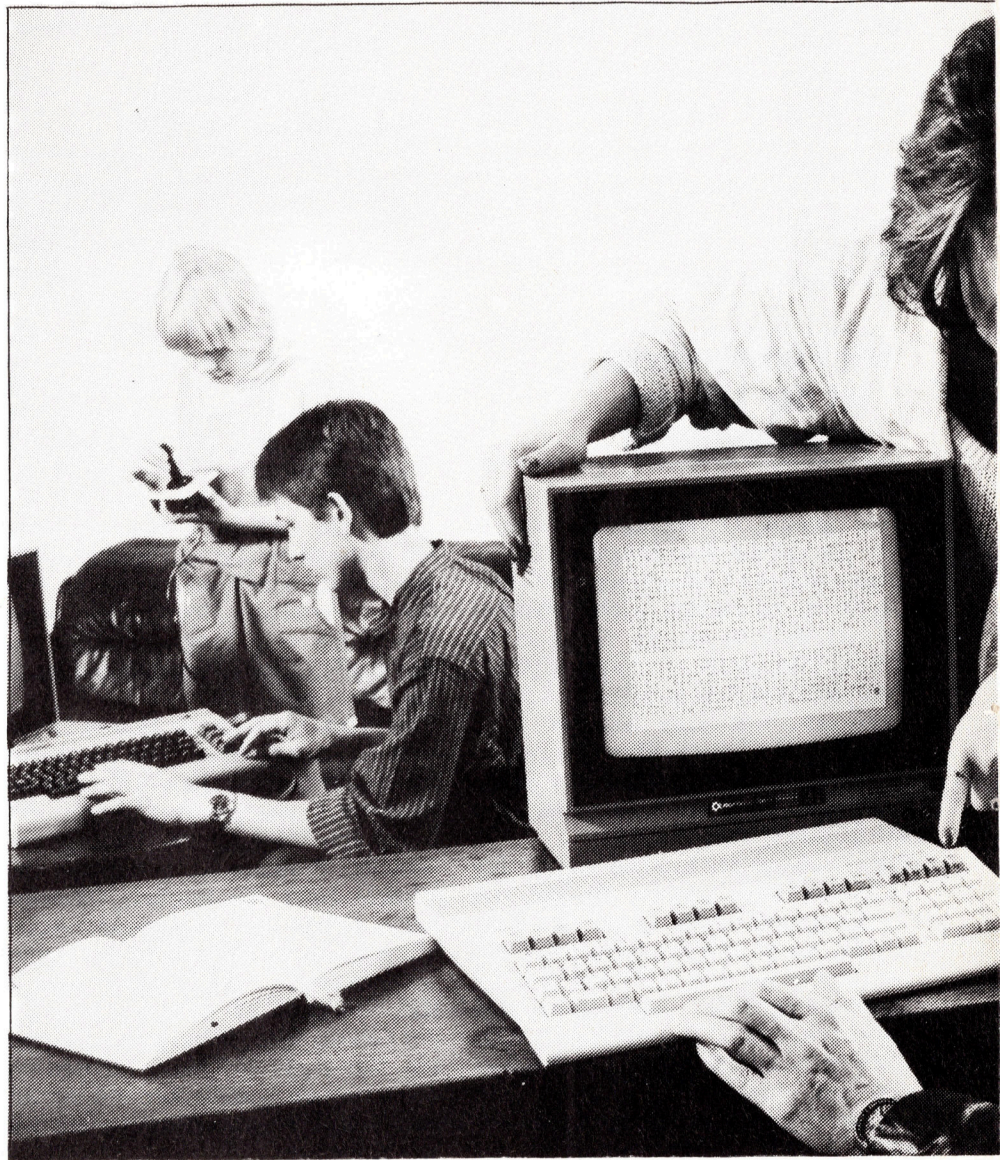
Überzeugte Computerbenutzer, insbesondere solche, die den Rechner ständig professionell und aus kommerziellen Beweggründen einsetzen, können es kaum verstehen, daß es Menschen geben soll, die absolut nicht wissen, was sie mit einem Computer machen sollen. Aber es ist Tatsache. In einer Welt, in der viele Institutionen und Menschen ohne einen Computer total hilflos und weitgehend zur Untätigkeit verdammt wären, gibt es eine satte Zweidrittelmehrheit von Freiberuflern, Unternehmern, Firmenchefs, die behaupten, für einen Computer keine Anwendungsmöglichkeit zu sehen.

Diese Zahlen sind unanfechtbar

Diese Zahl ist nicht über den Daumen gepeilt oder aus einer windigen Umfrage ermittelt, sondern sie ist eines von unzähligen Ergebnissen einer umfangreichen und unanfechtbaren Mittelstandsuntersuchung, die von der Unternehmerzeitschrift "Impulse" veranlaßt und von der Gruner & Jahr AG, einem der größten deutschen Verlage, finanziert wurde. Der Berichtsband zu dieser Untersuchung hat das Format eines Briefordners und ist rund 500 Seiten stark. Wie mit diesem Band auf den Kopf gehauen muß man sich vorstellen, wenn man liest, daß von allen mittelständischen deutschen Unternehmen (das sind jene, die weder zur Großindustrie zählen noch zu den ausgesprochenen Kleinbetrieben, also die weitaus meisten) gerade 18,8 %

einen betriebseigenen Computer benutzen. Weitere 18,3% haben sich immerhin schon zu einer externen Datenverarbeitung entschlossen.

Von den Betrieben mit einem Jahresumsatz bis zu 250000 Mark, also immerhin über 20000 Mark im Monat, behaupten deren Chefs zu 63,3% schlankweg: "Keine Anwendungen für einen Computer!" 27,1% dieser Leute, von denen viele mit einem 40000-Mark-Auto zu den Kunden fahren, machen es sich noch leichter. Sie behaupten, die Anschaffung eines Computers sei zu teuer. Selbst von den Un-

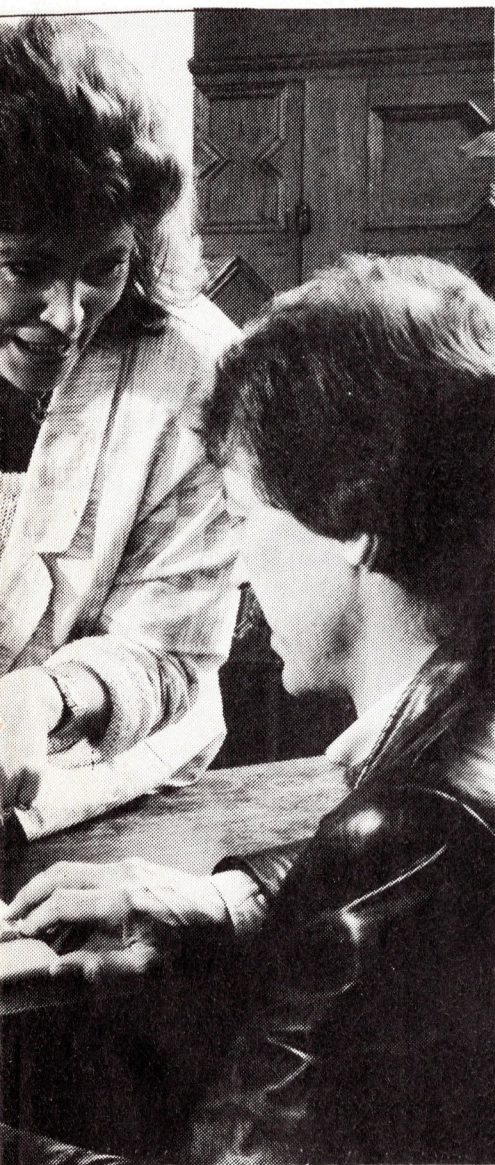


beitsplatz

ternehmern, die jährlich über 5 Millionen Mark umsetzen, sehen 7,6% "keine Anwendung" und 12,8% von diesem Umsatzmultimillionären sagen "zu teuer".

Paket-Angebot

Natürlich kennen auch zumindest einige der Anbieter diese - für den Insider merkwürdig anmutenden - Argumente. Unter anderen Commodore. So kam nun der C128 in einem neuen Gewand - als "Paket", also Komplettlösung für, wie Commodore sagt,



"kleine und mittlere Unternehmen, Selbständige und alle Schreiberberufe." Das Paket besteht aus dem 128D, dem Modell mit dem integrierten Diskettenlaufwerk 1571, dem Monochrom-Monitor 1900, dem Drucker MPS 1000, sowie den Software-Programmen Commodore Superscript 128 und Commodore Superbase 128. Wobei Superscript eine Textverarbeitung und Superbase eine Datenbank ist. Es handelt sich um Commodore-Software-Programme, die aus dem Softwarehaus "Precision" kommen und hinter denen der Computerhersteller steht, der seinen Namen dafür hergibt. Was erfahrungsgemäß eine Gütegarantie gleichkommt. Sie sind optimal auf den Rechner abgestimmt. Vor allem sind sie keine Notlösungen, keine abgemagerten Versionen von Programmen, die ursprünglich für andere Systeme geschaffen wurden.

Commodore untertreibt

Da es zwei Programme sind, untertreibt Commodore mit dem Begriff "Textsystem" etwas. Eine Datenbank allein schon, wie eben Superbase 128, kann zahlreiche Routinearbeiten erheblich erleichtern und beschleunigen. Natürlich spielt eine Datenbank in der Textverarbeitung eine große Rolle, weil sie z.B. alle Adressen verwaltet, die für den Schriftverkehr gebraucht werden. Aber sie bietet darüber hinaus noch viel mehr - vom A wie Archiv bis Z wie Zeitplanung (weil Termine "sortiert" werden können). Kundenkarteien, Materialverwaltung, Lieferantenzverzeichnisse, Überwachung von Rechnungen und Zahlungen - die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt. Ganz zu schweigen von den Stärken, die jede Datenbank hinsichtlich der Such- und Sortierfunktionen bietet. Das weiß jeder zu schätzen, der aus einer umfangreichen Kartei etwa alle die Geschäftspartner in Südwestdeutschland, Postleitzahlgebiete 7500 bis 7800, die in den letzten sechs Monaten nicht vom Firmenvertreter besucht wurden, heraussuchen mußte - um nur ein Beispiel aus der Praxis zu nennen. Eine Datenbank erledigt diese Arbeit in Sekunden. Superbase war schon für den 64er ein erstaunlich starkes Datenbankprogramm.

Über Textverarbeitung muß nicht viel gesagt werden - sie ist überall da, wo es überhaupt um Texte geht, einfach un-

verzichtbar. Nie mehr muß ein "verschriebener" Brief noch einmal abgetippt werden. Nie mehr wird ein ganzes Manuskript papierkorbreif, weil auf einer der ersten Seiten ein Absatz neu gefasst werden muß. Rechnungen, Mahnungen, Angebote und derlei Routineschreiben - sie müssen nur noch ein einziges Mal wirklich geschrieben werden. Jedes weitere Mal macht's der Computer in Zusammenarbeit mit der Datenbank.

Superscript 128 ist ohne Zweifel eines der stärksten Textprogramme für den 128 (und vergleichbare Rechner) überhaupt. Es bietet alle Funktionen, die bei Textprogrammen für den 128 überhaupt möglich sind einschließlich der Möglichkeit, 240 Zeichen in eine Zeile zu bringen. Es bietet an Besonderheiten Dezimal- und Texttabulatoren, spaltenweises Verschieben des Textes, die Serienbrieffunktion, das Rechnen im Text, den geschützten Wortzwischenraum und eine komfortable Menuleiste, die das ständige Nachschlagen im Handbuch überflüssig macht. Es erlaubt schließlich das Programmieren der Tastatur und macht sogar Trennvorschläge. In seiner Leistungsfähigkeit geht es also über das hinaus, was viele Textprogramme für MS-DOS-Rechner bieten.

Mit diesem System kann man arbeiten

Wer ein solch umfangreiches Textprogramm noch nicht kennt, sollte sich Superscript 128, beziehungsweise das ganze Textsystem 128, einmal vorführen lassen. So mancher Computerfan, der bisher noch eher "spielerisch" mit dem Computer umging, lernt vielleicht erst mit einem solchen zum "Profi" gewordenen 128er, was der Computer im Alltag wert ist.

Und die oben erwähnten Skeptiker, die noch keine Anwendungsmöglichkeit sehen oder denen die Anschaffung zu kostspielig erscheint, finden mit dem Textsystem 128 den Einstieg. Zumal Commodore das Komplettsystem zu einem Preis anbietet - 2495,- DM unverbindlich empfohlen inkl. Mehrwertsteuer - der nicht nur unter dem mancher Schreibmaschine, sondern auch unter dem manches Softwarepaketes für einen Standard-PC liegt.

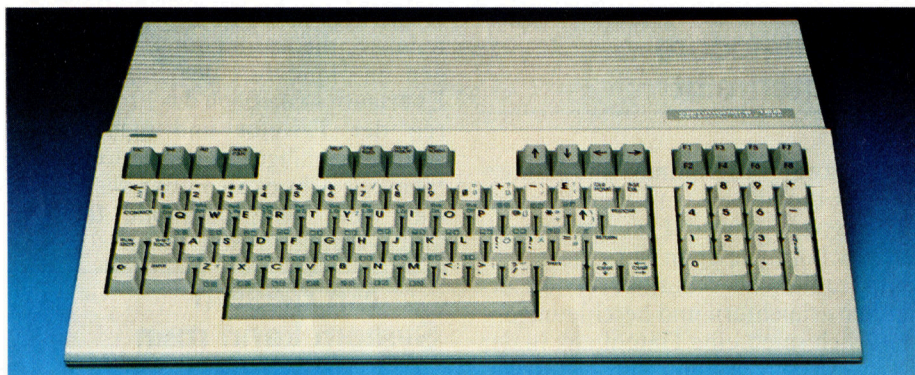
Mit dem Textsystem ist der 128er zwar ein "kleiner" Profi, aber er hat es in sich. Er wird damit bestimmt kein arbeitsloser, in der Ecke verstaubender Computer.

Testen Sie doch selbst

Der Mensch von heute testet. Es soll wahrhaftig Menschen geben, die mit dem Testbericht unterm Arm einkaufen gehen. Durchaus nicht nur Computer, sondern auch Eierkocher, Kopfschmerztabletten, Stereoanlagen oder Liberos für die Fußballmannschaft.

Oft kauft der testgläubige Verbraucher oder "Bedarfsträger" dann absolut das Falsche. Weil nämlich der Mensch, der irgend ein Ding testete, dies nach ganz anderen Gesichtspunkten tat als es der Mensch tun müßte, der das Ding benötigt. Weil zum Beispiel Kopfschmerz nicht gleich Kopfschmerz ist. Und die Bezirksliga, in der sich ein getesteter Libero bisher auszeichnete, nicht die

ob sie vielleicht das Rauschen des Ventilators in der Zentraleinheit hören - gerade so, als würden Computer in einer von allen Umweltgeräuschen abgeschirmter Grabkammer eines Pharaos benutzt. Dutzender weiterer völlig praxisfremder Bewertungskriterien gibt es. Bis hin zum ungemein beliebten "Druckpunkt", die Tasten aufweisen sollen oder müssen.



Selber testen: Nicht jeder stellt gleiche Ansprüche

Bundesliga mit ihren pingeligen Schiedsrichtern ist.

Mit Computern ist es noch viel problematischer. Was hilft es dem Benutzer, daß ein Tester hocheifrig feststellte, wie sauber aufgeräumt ihm sich das Innenleben des Computers präsentiere? Was hat der Mensch, der auf dem Computer Serienbriefe erstellen und seine Buchhaltung erledigen will, von der griesgrämigen Feststellung, in der oberen linken Bildschirmcke lasse die Grafikauflösung zu wünschen übrig? Und was kann er sich dafür kaufen, daß der PXY33 im neuentwickelten und deshalb einzig wahren Benchmarktest 99B disqualifizierende 17,31 Sekunden gebraucht habe, der um nur 2000 Mark teurere PXZ49 aber lediglich 17,19 Sekunden?

Solche Dinge kann man lesen. Auch das Gezeter um angeblich "unangenehm klappernde" Tastaturen - wo's nämlich Leute gibt, denen der satte Klick geradezu Spaß macht. Tester gibt's, die lauschen angestrengt darauf,

Dem Benutzer hilft das alles ebenso wenig wie hochtechnologische Feststellungen der Sorte: "Bei der Speicherorganisation ist interessant, daß sowohl der Bildschirmspeicher als auch der Anwenderspeicher aus mehreren Blöcken besteht, zwischen denen hin und her geschaltet wird. So setzen sich die 16 KB Bildschirmspeicher aus zwei mal 8 KB zusammen. Der Anwenderspeicher besteht aus einem festen 16 KB-Block und zwei weiteren 16 KB-Blöcken ..." Und so weiter. Oben drüber steht: "Test".

Was den Benutzer allein interessiert, sind ganz andere Dinge. Etwa, ob sich der Computer beim Umgang mit einem recht vollen Speicher öfter aufhängt. Ob er, was durchaus vorkommen kann, allergisch darauf reagiert, wenn irgendwo in der Nähe ein Lichtschalter betätigt wird und daraufhin seinen Speicher löscht. Ob er gar beim Hochfahren des Betriebssystems schon mal hängen bleibt. Viel interessanter als Mäkeleien bezüglich Tastaturklap-

pern und Druckpunkt ist die Frage, ob ein versierter Benutzer tatsächlich bei jedem Tastenanschlag auch das betreffende Zeichen auf den Bildschirm bekommt oder ob Tasten unwillig reagieren. Leertasten tun das auch hin und wieder. Schauen Sie nach, ob Kontrolllampen funktionieren. Ob es eine optische Anzeige für Feststelltasten gibt, damit nicht erst ein halber Satz geschrieben ist, ehe man merkt, daß "Caps Lock" gedrückt war.

Interessant ist, wie ein Computer mit Standard-Software umgehen kann. Ob etwa ein Single-Laufwerk-Rechner nach dem Laden eines Textprogrammes überhaupt noch einen Text abspeichern kann. Interessant ist, was ein Computer nach acht Stunden Dauerbetrieb macht, ob man dann Kaffee auf ihm wärmen kann oder ob's nach verkohlten Isolationen stinkt.

Doch über derlei perfide Dinge liest der Interessent nichts. Dafür wird er mit dem Neigungswinkel der Tastatur konfrontiert. Der dem Tester, mit zwei linken Händen und kurzen, dicken Fingern ausgestattet, vielleicht nicht gefallen hat. Für andere Leute gibt's womöglich nichts Günstigeres.

Machen Sie erst eine Probefahrt

Abhilfe ist einfach. Der Benutzer muß mit dem Computer, seinem Zubehör und der Software umgehen. Was also liegt näher, als eine "Probefahrt" zu machen. Mal selbst eine halbe Stunde oder auch einen halben Tag daran zu arbeiten. Die Handbücher anzulesen. Versuchen, einen Drucker an den Computer anzuschließen und dann einen Satz auf's Papier zu bringen. Wenn Sie, um zum Computer, um den es hier geht, zurückzukommen, am 128er ernsthaft interessiert sind, dann probieren Sie selbst aus, ob ihre selbstgeschriebenen 64er-Programme auf dem 128er laufen. Probieren Sie selbst, wie Sie mit SuperScript 128 zurecht kommen.

Das ist der wahre Benutzertest.

Aber was tun, wenn der Händler einen solchen Test nicht gestattet?

Dann haben Sie bereits das erste praktische Testergebnis: Der Händler ist nicht empfehlenswert; vom Kauf bei ihm ist abzuraten.

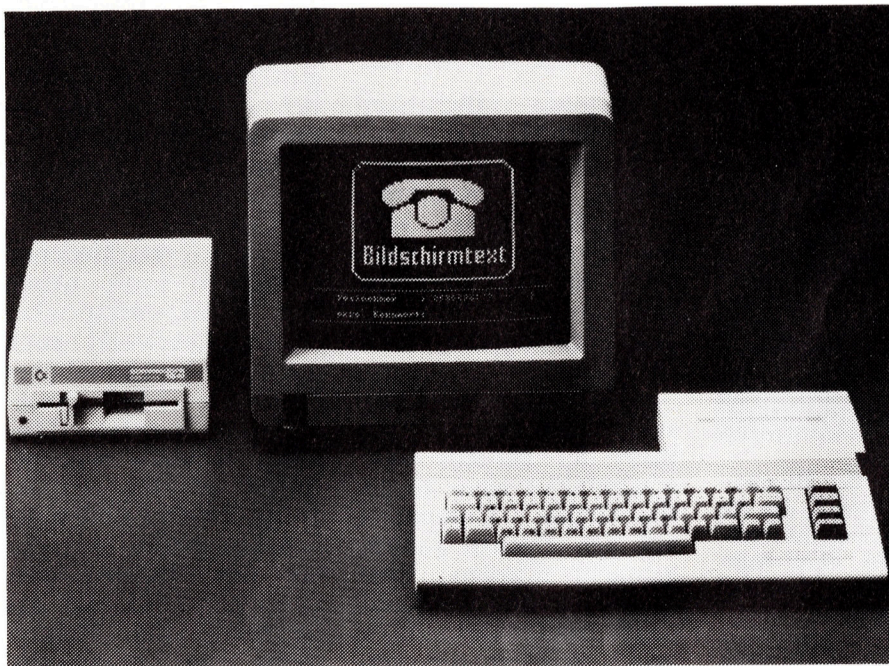
Oder haben Sie schon mal einen Autohändler erlebt, der Ihnen eine Probefahrt verweigern würde?

Doch sowas steht nie in einem Computertest.

Das ist der wahre Druckpunkt.

Mit dem C128 direkt in die Mailbox!

Zur Orgatechnik '86 in Köln kam Commodore mit dicken Überraschungen. Einmal war es die an anderer Stelle erwähnte Speichererweiterung, zum anderen aber ein Zubehör, das es für viele „ausgewachsene“ PC's nicht gibt: Ein Btx-Decoder-Modul. Damit wird ein unproblematischer und preiswerter Zugang zum Bildschirmtextnetz der Bundespost ermöglicht. Mehr noch. Der C128 und der C64 bringen möglicherweise erst jetzt Btx so richtig auf Trab.



Das jedenfalls meint Commodore. Weil nämlich mehr als eine Million C64 und C128 in Deutschland im Betrieb sind. Wenn die alle an Schwarz-Schillings bisher dahindarbenes Netz gehen, könnte Btx doch noch zum Hit werden.

Das Modul wird einfach in den Systemerweiterungsschacht gesteckt – fertig. Was dann noch fehlt, ist lediglich die Btx-Anschlußbox der Bundespost – ein Ding wie auch die Telefonanschlußdose eines ist.

Zusammen mit den Commo-

dore Monitoren 1701, 1702 oder 1901 (resp. ein TV-Gerät über Videokabel, SCART-Anschluß oder einen Hf-Modulator) werden die Computersysteme 128 bzw. 64 zu komfortablen Btx-Abrufstationen.

Das Modul wird über einen speziellen Stecker mit der Box der Post verbunden. Der Anschluß des Monitors erfolgt direkt am Modul. Eine perfekte Lösung ergibt sich, wenn ein grafikfähiger Drucker und eine Diskettenstation vorhanden sind. Dann lassen sich Btx-Seiten aus-

drucken oder auf Diskette speichern, bis zu 100 Btx-Seiten passen auf eine Floppy. Hinzu kommt die Nutzung von Telesoftware.

Der Btx-Verkehr kann mit dem C128 sogar automatisch ablaufen. Die Anmeldung im Btx-System und der Abruf bestimmter Seiten, die dann gleich auf die Diskette gehen, werden mit den notwendigen Befehlen in einer Kommandodatei auf Diskette gespeichert. Das macht den Btx-Dialog einfach und kostengünstig.

Frage für den Beginner: Wozu soll das gut sein? Nun, Btx ist eigentlich besser als sein Ruf. Das System krankt lediglich daran, daß es vom Konsumenten bisher kaum angenommen wird – was es mit der ganzen EDV gemein hat. Es gibt ein breites Anwendungsspektrum. Anhand des Btx-Angebotes können Waren bestellt, Bankgeschäfte abgewickelt, Börsenentwicklungen verfolgt, Flugpläne eingesehen und Reisen gebucht werden. Alles von zuhause, von der Couch aus. Über den Btx-Mailbox-Dienst lassen sich Nachrichten zwischen einzelnen Btx-Teilnehmern bzw. genau definierten Teilnehmergruppen austauschen. Telesoft bietet die Möglichkeit, Programme über Btx zu nutzen oder Listings zu empfangen. Im kommerziellen Einsatz eignet sich Btx als Informationsdienst zwischen Zweigstellen und Filialen, zum Abruf von Informationen aus Datenbanken, zur billigen Textübermittlung.

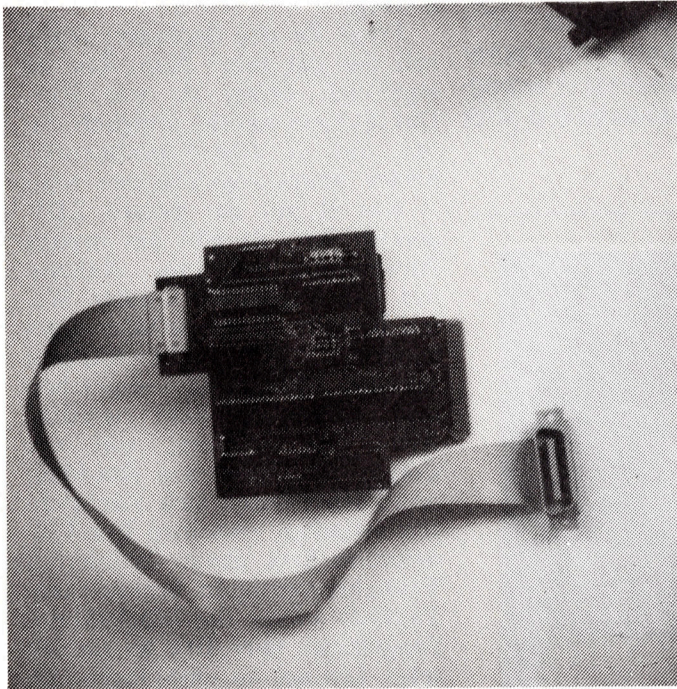
Ins Btx-Netz stürzen

Eine interessante Sache also, eine wesentliche Erweiterung des Computereinsatzes. Besonders dann, wenn Commodores Rechnung aufgeht und die Commodore-Fans sich zu Hunderttausenden ins Btx-Netz stürzen.

Der Decoder, gleichermaßen für den C128 wie für den alten oder neuen C64 zu verwenden, kostet 698,- DM. Die Kosten für die Post kommen hinzu: Anmeldestelle oder Telefonladen fragen. FTZ-Nummer hat das Modul bereits.

Netzwerk am C64? aber sicher

Sie haben richtig gelesen! Ein Netzwerk am C64! Eine Domäne, die laut allgemeiner Meinung vollblütigen PC's vorbehalten ist, wird vom „Opa“ C64 besetzt. Völlig neue Perspektiven bietet das Netzwerk von Edotronik aus München.



Der Gedanke klingt, zugegeben, etwas irrwitzig. Ein Rechner, der technisch zweifellos bereits meilenweit überholt ist, avanciert zum Mehrplatzsystem. Möglich macht das ein Steckkartensystem der Münchener Firma Edotronik. Jedem teilnehmenden Rechner wird ein solches Modul in den Userport gesteckt. Auf diesem ist die Systemsoftware enthalten. Am anderen Ende des Moduls befindet sich ein Kabel mit einem IEEE-488-Interface. Über dieses Kabel können die Rechner nun verbunden werden. Als Massenspeicher ist innerhalb des Verbundes (das macht die Interfacenorm

Das Kernstück des Netzwerkes ist dieses Modul, das die Verbindung mit anderen Rechnern ermöglicht. Jeder angeschlossene Rechner benötigt ein solches Modul.

deutlich) ein Laufwerk der 8000er Reihe von Commodore nötig. Dieses Laufwerk eignet sich daher so hervorragend für das Netzwerk, da es je nach Ausführung zwischen einem und 2 Megabyte Daten verwalten kann. Ein Wert, der 1541-Besitzer träumen läßt. Außerdem ist dieses Laufwerk auch erheblich schneller im Datenzugriff auf Disketten.

Wie bei jedem Netzwerk gibt es einen „Master“, der die Kontrolle

über das gesamte System hat oder diese vergeben kann. Dieser hat die Möglichkeit, die angeschlossenen Rechner fernzubedienen, deren Bildschirminhalt auszulesen und desgleichen mehr. Um diese Funktionen zu bewerkstelligen, ist im Systemmodul eine Basicerweiterung enthalten, die die nötigen Befehle zur Verfügung stellt. 13 neue Befehle sorgen für das ordentliche Zusammenarbeiten zwischen den Rechnern. Über kurze, in der Regel zwischen zwei und fünf Zeichen lange, Befehle lassen sich die einzelnen Funktionen ausführen.

OB ZEILE ODER GANZE PROGRAMME...

Folgende Möglichkeiten bietet ED Net:

– Versenden von Nachrichten an bestimmte Computer. Dabei wird eine Textzeile (dies kann auch eine Programmzeile sein) an einen festgelegten Zielcomputer übermittelt. –

– Auslesen von Bildschirmhalten. Dabei kann der aktuelle Bildschirminhalt eines zu definierenden Computers auf den eigenen Schirm gebracht werden. Eine spezielle Funktion erlaubt dabei sogar das „Blättern“ zwischen den verschiedenen angeschlossenen Geräten.

– Versenden von Kommandos auf andere Computer. Hiermit können Basicbefehle an andere angeschlossene Rechner verschickt werden. Diese werden dort ausgeführt. So kann beispielsweise von einem Platz aus der Befehl zum Programmstart auf einen anderen Rechner gegeben werden.

– Programme senden. Dabei werden Programme, die sich im sendenden

Computer befinden, an andere Teilnehmer verschickt. Dies geschieht mit unglaublich hoher Geschwindigkeit. Auch das Verschicken einzelner Programmblöcke ist möglich, hierzu muß nur Start- und Endadresse des Blockes in den Befehl mit aufgenommen werden. Das System ist hierbei sogar noch besonders vorsichtig: Eine Programmversendung wird automatisch gestoppt, wenn der Speicher des Zielcomputers nicht leer ist. Ein Überschreiben von Daten im Zielcomputer ist daher nicht möglich.

– Anschluß einer Tastatur an einen anderen Computer. Mit diesem Befehl kann ein Rechner praktisch zwei Systeme gleichzeitig bearbeiten: sich selbst und den angewählten Computer.

Das System kann weiterhin wie folgt ausgebaut werden:

An die verschiedenen Computer kann neben dem Netzwerkspeicher (Floppy-Laufwerk) auch noch ein herkömmliches Laufwerk 1541 angeschlossen werden. Dies kann ebenfalls wie gewohnt genutzt werden. So ist übrigens auch möglich, bestehende Programme und Dateien vom Laufwerk 1541 auf das Laufwerk des Netzsystems zu übertragen. Auch Druckeranschluß an die einzelnen Stationen ist ohne weiteres realisierbar. Weiterhin können sämtliche Geräte, die einen IEEE 488 Norm-Anschluß besitzen, als Netzwerkgeräte installiert werden. Auf diese Weise lassen sich auch Festplatten oder Drucker anschließen.

Für besonderen Schutz (bzw. besondere Überwachung) der anderen Rechner gibt es auch eine Version mit „Schlüssel“.

Dies beinhaltet einen Stecker für den Joystick-Port des „Master“-Rechners, ohne den das System nicht aktiviert werden kann. Gleichzeitig kann nur der Rechner, in den dieser Schlüssel eingesetzt ist, die Funktionen zwischen den einzelnen Rechnern steuern.

Ein Modul für einen Rechner kostet knappe 490,- DM. Für diesen Preis erhält der Käufer die Möglichkeiten eines professionellen Netzwerk mit hervorragenden Möglichkeiten zur Steuerung und Überwachung. Die gleichermaßen kostensparende Nutzung nur eines Laufwerkes für alle angeschlossenen Computer ermöglicht gerade bei größeren Systemen eine finanziell interessante Alternative.

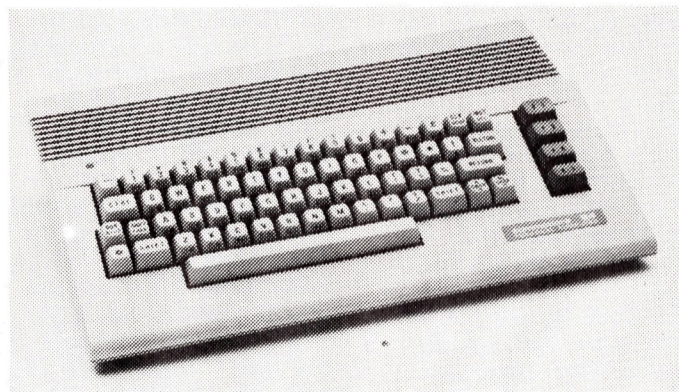
FAZIT

Das Netzwerk ist eine faszinierende Variante auf dem von Hardwareerweiterungen nicht gerade ärmlichen C 64-Markt. Interessant wird dieses System freilich erst für professionelle Anwendungen, bei denen ein C 64 für die Aufgaben genügt. Beispiele für diese Anwendungen gäbe es viele, sie reichen vom Einsatz im Computerrunterricht an Schulen über den Meß- und Steuerungsbereich bis hin zum Einsatz in Geschäften, beispielsweise als Ladenkasse. ED Net ist eine ausgereifte und technisch hervorragend geratene Erweiterung. Mit Spannung warten wir bereits auf die 128er Version des Netzwerkes, denn die hat Edotronic auch schon angekündigt ...

Torsten Seibt

Aus alt mach neu!

Die Firma Profisoft aus Osnabrück bietet allen 64er-Fans einen ganz neuen Service: Wer noch einen alten „Brotkasten“ sein Eigen nennt, kann von dieser Firma einen Umbaukit beziehen. Darunter ist ein leeres Gehäuse im Styling des C 64 II zu verstehen, welches die



Platine des alten 64ers aufnimmt. Alle Anschlüsse sind entsprechend der alten Platine vorhanden, so daß keine Lötarbeiten erforderlich sind. Eine ausführliche Anleitung liegt dem Umbaukit bei. Preis des ganzen: 59,- DM. Doch damit nicht genug: Das Ganze ist auch als Paket zusammen mit dem Programm Geos zu haben, so daß der Verwandlung eines alten 64ers in den C 64 II nichts mehr im Wege steht. Komplett mit Geos kostet der Umbausatz dann 120,- DM.

NEUER AMIGA KATALOG

Von Commodore gibt es seit der CeBIT einen Amiga-Katalog. Das „Jahrbuch“ von über dreihundert Seiten Um-

Einige Neuigkeiten erreichten uns wieder, die wir unseren Lesern nicht vorenthalten wollten:

fang enthält sehr nützliche Programmübersichten sowie Bezugsadressen und Kurzbesprechungen. Auch ein umfangreicher Hardwareteil ist vertreten. Preis für diesen Amiga-Leckerbissen: 10 DM. Dementsprechend reizend fand der Katalog denn auch bereits auf der CeBIT Absatz. Das Jahrbuch ist ein unentbehrliches Nachschlagewerk für diejenigen, die sich ernsthaft mit dem Amiga auseinandersetzen wollen.



Druminterface mit Studioqualität, so wirbt TRON für sein neues Digidrum. Das Modul wird bereits von uns getestet.

NEUE SPIELE

Activision meldet eine neue Produktlinie an: Den „Spielautomaten im Wohnzimmer“. Gemeint sind damit Umsetzungen von Automatenspielen auf Homecomputerversionen. Erste Exemplare dieser Gattung aus dem Hause Activision werden drei Sega-Spiele sein: Enduro Racer, Quartet und Wonderboy. Ausführliche Testberichte werden folgen.

COMMODORE-DISKETTEN

Zur CeBIT stellte Commodore neben den nunmehr wohlbekannteren Amigas eine ganz unscheinbare Neuerung vor: die Commodore-Diskette. Darunter sind Leerdisketten im Format 5 1/4-Zoll zu verstehen, die mit dem Commodore-Signet auf Hülle und Diskette verziert sind. Das Aussehen kennen Commodore-Eigner schon von den Demo-Disketten zu den Laufwerken oder den CP/M-Systemdisketten. Als Hersteller wurde der französische Nobel-Konzern Rhone Poulenc gewonnen. Ab Mitte Mai soll es auch für die Amiga-Eigner 3,5-Zoll-Disketten geben.

Auch Besitzer des alten C 64 können jetzt auf neues Styling umrüsten.

DRUMCOMPUTER

Die TRON GmbH aus Germering bei München bietet jetzt einen professionellen Drumcomputer für den C 64 an. Das „Digidrum“ genannte Gerät soll eigene Soundwürfe unterstützen, speichern und abspielen. Im Lieferumfang enthalten ist neben dem Interface und der Treibersoftware auch eine Diskette mit Demosound. Das Digidrum kostet derzeit 296,- DM. Wir unterziehen das Gerät bereits einem ausführlichen Test, mehr darüber können Sie in unserer nächsten Ausgabe nachlesen.

Das gab's noch nie Grafiklehrgang auf Diskette für Ihren 128'er

Wo C 64-Besitzer noch umständlich mit Pokes und anderen „Gemeinheiten“ hantieren müssen, um „ihrem Kommissbrot“ Grafik zu entlocken, genügt beim 128 meist ein Befehl. Das Basic 7.0 ist da viel leistungsfähiger. Wie leistungsfähig, das beweist Ihnen unser Redaktionsmitglied mit einem Grafikkurs auf Diskette, den wir Ihnen hier vorstellen. Diesen Grafikkurs gibt es nur bei uns, wie und wo Sie ihn beziehen können, finden Sie auf Seite 14 in einem Kasten. Was er kann? Lesen Sie selbst

Nicht zuletzt seiner grafischen Fähigkeiten wegen erfreut sich der C 128 immer größerer Beliebtheit.

Eines ist natürlich klar: Der Commodore 128 benützt im 40-Zeichenmodus denselben Videochip wie der C 64 (sonst wäre im 64er-Modus wohl kaum eine Kompatibilität möglich); es kann daher auch keine qualitativ bessere Grafik beim 128er dargestellt werden, aber: Die Befehlseingabe für den Anwender ist ungleich leichter:

Anlegen einer HIRES-Bitmap C 64 (mit Löschungen derselben):
POKE 53265,59:
POKE 53272,24
FORI=8192 TO 1619:
POKE I,0:NEXT

Im 128er-Modus genügt folgender Befehl:
GRAPHIC 1,1.

Sie sehen also, daß das Basic 7.0 sehr komfortable, gut verständliche Befehle und Anweisungen zur Verfügung stellt, um es jedermann so leicht wie nur irgend möglich zu machen, schöne, ansehnliche Grafik auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.

Diese Befehle im Handbuch zum C 128 zu finden, zu verstehen und dem Computer verständlich mitzuteilen (bei jeder Eingabe von Grafik- oder Sprite-Befehlen ist auch

noch eine mehr oder weniger große Anzahl von Parametern = Zahlen gefordert), ist eine andere Sache.

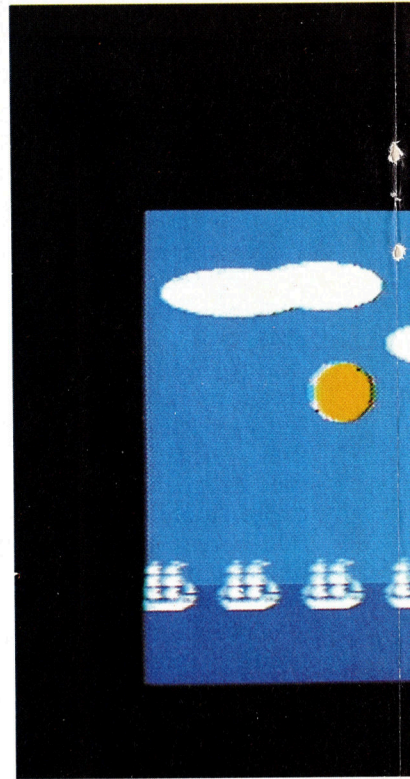
Hier hilft Ihnen das Studium eines der bereits erschienenen Fachbücher oder eben das Trainingsbuch auf Diskette „GRAFIK IM BASIC 7.0“.

Die Disk ist fast bis auf das letzte Byte gefüllt mit Erläuterungen zu den einzelnen Befehlen, die dem Computerneuling genauso so anschaulich per Bildschirm vermittelt werden wie dem erfahrenen C-64-Aufsteiger. In nahezu allen Erläu-

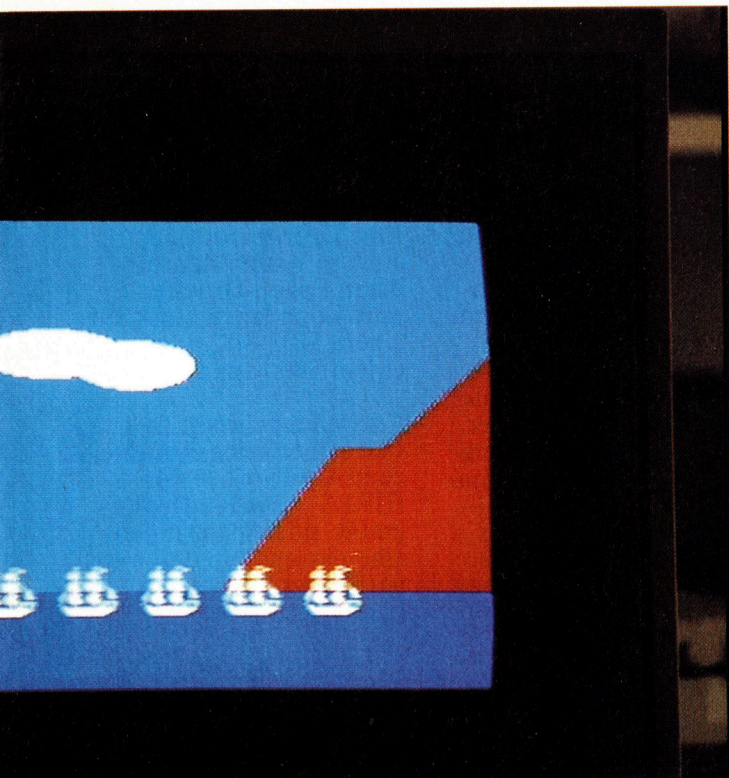
IMMER WIEDER: AKTIVE MITARBEIT

terungsprogrammen wird der Kursteilnehmer zu aktiven Eingaben aufgefordert, um das Erlernte sofort an Ort und Stelle in die Tat, bzw. auf den Bildschirm umzusetzen. Nachdem Sie die Diskette ins Laufwerk gelegt haben (bitte während des ganzen Kurses nicht entfernen und die Floppy eingeschaltet lassen!) geben Sie einfach „BOOT“ ein oder Sie führen durch Druck auf den Reset-Schalter einen Warmstart aus. Dann lehnen Sie sich bequem in Ihrem Sessel zurück und sehen sich in aller Ruhe

Kapitel für Kapitel dieses Grafikkurses auf Diskette an. Halt, etwas müssen Sie schon tun: nämlich öfters mal die Leertaste betätigen. Damit kommen Sie innerhalb eines Kapitels weiter oder laden z.B. den nächsten Kursteil damit nach. Nach einer kurzen Einleitung, die Hinweise auf ergänzende Literatur zur Grafikprogrammierung auf dem C 128 enthält, wird der wichtigste Befehl zur Grafikdarstellung überhaupt behandelt: eben GRAPHIC. Sie erhalten Aufschluß über die verschiedenen Darstellungsarten (Modi) von 0 – 5, lernen die Veränderungen im Speicherbereich Ihres C 128 kennen, die diese Anweisung bewirkt und bekommen auch den Unterschied zwischen High Resolution HIRES (hohe Bildschirmauflösung) und Multicolorgrafik anschaulich vor Augen geführt. Untrennbar verbunden mit guter Grafik ist die Farbgebung, die im BASIC 7.0 durch die COLOR-Anweisung geregelt wird. Ob Vordergrund- oder Hintergrundfarbe, die richtige Befehlseingabe und deren Wirkung wird in diesem Kapitel deutlich. Zum Schluß erscheint noch ein Testbild, anhand dessen Sie Ihren Monitor oder Fernseher entsprechend



Das Alles – und noch viel mehr – zu programmieren lernen Sie ganz einfach in unserem Basic-Kurs.



Ihren Wünschen einstellen können. Nachdem Sie sich die vorher beschriebenen Grundkenntnisse erworben haben, lernen Sie den Allround-Zeichenbefehl im BASIC 7.0 kennen: DRAW

(= Linie ziehen, zeichnen). Wie schon erwähnt, können Sie mit dieser Anweisung Linien von einem Punkt zum anderen ziehen oder auch einfach nur einen Bildpunkt an der von Ihnen bestimm-

ten Stelle setzen. Wie das genau geht, zeigt Ihnen dieses Kapitel.

Eine Erweiterung des DRAW-Befehls ist die Anweisung BOX. Nach Eingabe der dazugehörigen Parameter (auch darüber erhalten Sie erschöpfend Auskunft) ist es für Sie kein Problem mehr, große oder kleine Rechtecke und Quadrate, nur den Umrissen nach oder mit der gültigen Zeichenfarbe ausgemalt, auf den Bildschirm zu bringen. Daß der BOX-Befehl

PRAKTISCHE ANWENDUNGEN

auch praktische Anwendungen in sich birgt, zeigt das Kapitel "STATISTIK", nach dessen Anleitung sich jeder seine eigne Balkenstatistik basteln kann, sei es nun eine Umsatzübersicht oder ein Überblick über den Haushalts- oder Taschengeldverbrauch. Nach Druck auf die Taste "S" läßt sich dieses Statistikbild auf Diskette verewigen (hier stellt das BASIC 7.0 mit "BSAVE" einen starken Befehl zur Abspeicherung von beliebigen Speicherbereichen des C 128 zur Verfügung; in diesem Fall ist dieser Bereich eben die Bitmap.

Dieses so abgespeicherte Bild läßt sich nun jederzeit mit "BLOAD" Name wieder in Ihren Computer holen. (Nicht vergessen, dann durch den entsprechenden GRAPHIC-Befehl die passenden Bitmap (HIRES oder Multicolor einzuschalten!)

Die Anweisung über Kreise und Ellipsen, die das nächste Kapitel CIRCLE behandelt, sieht zuerst komplizierter aus, als sie ist. Obwohl hier sehr viele Parametereingaben gefordert werden, vermittelt Ihnen der Autor dieses Kurses – nicht zuletzt anhand vieler Demo-Beispiele – das Zusammenspiel dieser Zahlen, so daß dem Betrachter nach die-

sem Kapitel klar ist, wie-so z.B. ein Kreis einmal rund oder das andere Mal als Ellipse oder gar als 24-Eck dargestellt wird.

Nun, liebe Kursteilnehmer, Mattscheibe poliert und aufgepaßt!

Jetzt wird es bunt auf Ihrem Bildschirm, das Kapitel über PAINT (= malen, ausmalen) ist angesagt.

Spätestens jetzt kann man seine im Kursteil COLOR erworbenen Kenntnisse in die Praxis umsetzen. PAINT und COLOR sind sehr eng miteinander verbunden. GePAINTed, d.h., eine fest umschlossene (sehr wichtig!) Fläche ausgemalt, wird nämlich immer nur in der gerade gültigen Farbe, die Sie vorher mit dem COLOR-Befehl definiert haben. (Sollte etwas unklar sein, nochmals das Kapitel über COLOR ansehen!)

JEDES KAPITEL ALLEIN LAUFFÄHIG!

In diesem Zusammenhang muß ein weiterer Pluspunkt dieses Grafikkurses auf Diskette erwähnt werden: Jedes Kapitel ist für sich allein lauffähig, d.h., Sie brauchen nicht jedesmal den Kurs von Beginn an laden und durchgehen, bis Sie beim gewünschten Kursteil sind, laden Sie den doch gleich von Diskette und sehen Sie ihn sich an. Doch zurück zu unserem aktuellen Kapitel PAINT. Auch hier wird Ihnen anhand gut gelungener Beispiele erläutert, was Sie mit diesem Befehl alles anfangen können. Außerdem machen Sie im Verlauf des Kurses erstmals Bekanntschaft mit Sprites, denen im weiteren Kursverlauf noch viele Bytes gewidmet sind. Nach einer Behandlung der SCALE-Anweisung (die das Koordinatensystem Ihrer Bitmap ändert) und ihrer Wirkungsweise auf Ihre Grafik (natürlich auch mit Demo-Beispielen!), wendet

sich der Autor dem CHAR-Befehl zu.

CHAR kommt von CHARACTERS (festgelegte Zeichen). Hier sind die einzelnen Zeichensätze (Großschrift/Blockgrafik und Klein-/Großschrift) gemeint, die fester Bestandteil Ihres C 128 sind. Nachdem die Wirkungsweise der CHAR-Anweisung erklärt wurde, erfahren Sie einiges darüber, wo die beiden Zeichensätze gespeichert sind, und wie man sie, nachdem man sie vom unveränderbaren

JEDERZEIT VERÄNDERBAR!

Nur-Lese-Speicher (ROM) in den veränderbaren Schreibspeicher (RAM) kopiert hat, jederzeit nach eigenen Wünschen verändern kann. Diese Veränderung können Sie auch gleich auf dem Bildschirm beobachten. Haben Sie z.B. in dem eigens dafür vorgesehenen Definitionsfeld aus dem "E" einen Kreis gemacht, so erscheint ab sofort jedes "E" eben als dieser Kreis. Welche Daten in welche Speicherstellen geschrieben werden müssen, um dieses neue Zeichen zu erhalten, erscheint rechts neben dem Definitionsfeld. Eine Hilfe für den, der in eigenen Programmen andere als die vorgegebenen Zeichen verwenden will.

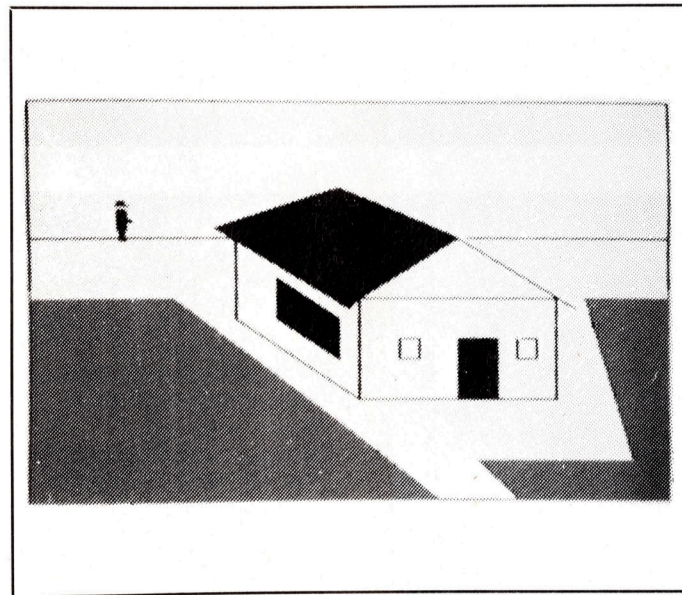
Damit schließt der Teil der wichtigsten Grafikanweisungen im BASIC 7.0 ab, doch der Kurs geht weiter! Freuen Sie sich, denn jetzt wird es lebendig auf Ihrem Bildschirm! Der Autor befaßt sich nun mit der Sprite-Programmierung, jenen kleinen farbigen Gebilden, ob Männchen oder Weibchen, die ein Eigenleben führen und über den Bildschirm wandern, wie es ihnen grade paßt!

(Halt, das stimmt nicht: so wie Sie es ihnen befehlen!). In einer lustigen und nicht so tierisch ernst zu nehmenden Sprite-

Demo-Show werden Ihnen einige der unzähligen Möglichkeiten gezeigt, Sprites in eigene Programme einzubauen, ob Spiel oder ernsthafte Anwendung. Hierbei greift der Computer während des Programmablaufs sehr oft auf die mit .SPR gekennzeichneten Sprite-Daten auf Ihrer Kursdiskette zu.

Mit dem Aufruf des im C 128 integrierten Sprite-Editors (mit SPRDEF) steht jedem Anwender die Welt der Sprites offen, sie können fast spielerisch erstellt werden. Die Bedeutung der Tasten, die Farbanordnung für HIREs- oder Multicolor-Sprites wird Ihnen ausführlich mit Hilfe eines simulierten SPRDEF-Feldes erklärt.

Daß ein Sprite zwar



schnell gebastelt ist, aber es noch einiger Befehle bedarf, ihn auch auf dem Bildschirm erscheinen und sich bewegen zu lassen, zeigt das wiederum mit anschaulichen Demo-Beispielen garnierte Kapitel SPRITE-BEFEHLE. Nach dem Sie auch noch dieses durchgearbeitet haben, steht die Welt dieser kleinen Kobolde zu Ihrer Verfügung. Last not least (wenn auch ein wenig kurz) beschäftigt sich der Autor noch mit den SHAPES, ebenfalls gra-

fischen Gebilden, die jedoch mit den bereits bekannten Anweisungen wie DRAW, CIRCLE, BOX etc. gezeichnet werden müssen. Der Kursautor greift hier auf die Beispiele im Handbuch zum C 128 zurück. Spätestens beim Bewegungsablauf (auch die SHAPES können über den Bildschirm bewegt werden!) stellt sich raus, daß sich diese Dinger zwar sehr gut als Vervollständigung eines stabilen Grafikbildes eignen (Sie können sie nämlich beliebig oft vervielfältigen!), als bewegtes Objekt aber sind sie ein alter Hut. Das sollte man doch besser den Sprites überlassen!

Im Schlußwort erfahren wir, daß es in Basic zwar

werfen, um sich seine Grafikbilder ausdrucken zu lassen. Dies geht nur über Maschinensprache, wobei auch hier das Problem der zu großen Vielfalt verschiedenster Drucker nicht gelöst werden kann. Eine Druckeroutine, auch in Assembler, für einen Epson-Drucker muß noch lange nicht auf einem MPS 802 oder einem Seiksha laufen.

Entweder schreibt man sich selber seine Routine zum Ausdruck seiner HIREs- oder Multicolorgrafik, oder man findet eine passende in den monatlich erscheinenden Fachzeitschriften.

Eine Hardcopy-Routine, die eigentlich auf jedem Drucker laufen sollte, findet sich auch auf der Diskette. Allerdings können Sie damit nur den Textbildschirm (GRAPHIC 0) ausdrucken, aber das ist doch auch schon was!

Zum Abschluß des Kurses stellt uns der Autor noch einen Data-Generator vor, der aus im Computer vorhandenen binären Datenbereichen (jedes Maschinenprogramm, jeder Spritespeicher ist solch ein Datenbereich!), Datazeilen aus Hexadezimalzahlen fabriziert, die dann jederzeit an ein entsprechendes Programm gehängt werden können.

realisierbar, aber aufgrund des immensen Zeitaufwands nicht zu empfehlen ist, eine geeignete Druckeroutine zu ent-

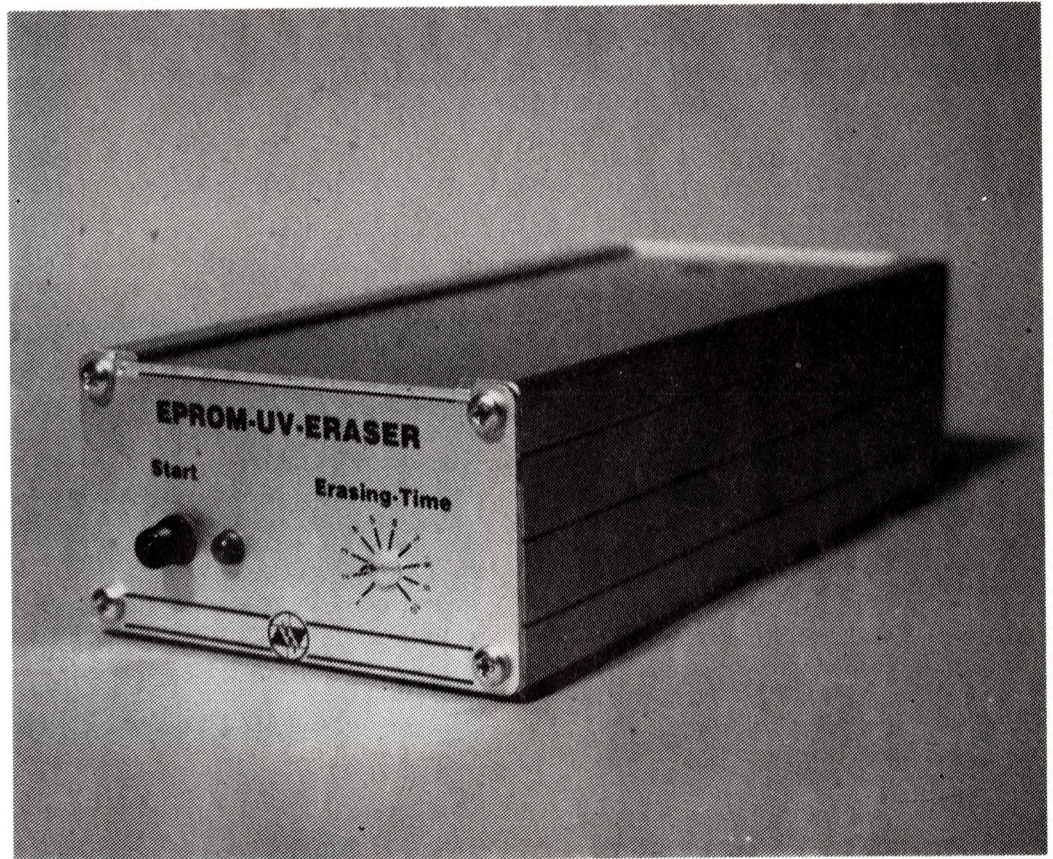
Fazit: Eine Trainingsdiskette für Anfänger und C-128-Einsteiger, die ihren Preis wert ist!

Der Grafik-Kurs auf Diskette kostet ganze 30 Mark incl. Porto und Verpackung. Wenn Sie ihn bestellen wollen, nutzen Sie unseren Leser-Service. Einfach den „Kuhpong“ auf Seite 31 ausschneiden, fotokopieren, in einen Briefumschlag und ab die Post! (Geld, Scheck oder Bankabbuchung nicht vergessen!) Die Diskette kommt binnen 14 Tagen (so die Post will). Achtung: Kein Nachnahmeversand.

Falsches Eprom gebrannt, was tun? Wir testeten für Sie einen Epromlöschgeräten unter 100 Mark.

Wenn man die Anzeigen der Computer-Zubehörfirmen studiert, stößt man unweigerlich auf den Begriff „Eprombrenner“. Auf gut deutsch „Gerät zum Programmieren von Eproms“. Anscheinend haben diese Geräte nun Hochkonjunktur. Fallende Preise für Eproms und Programmiergeräte haben zu einem Boom auf diese kleinen schwarzen Käfer mit dem Fenster geführt. Fast jeder Computerfreak, der etwas auf sich hält, hat so ein Gerät zu Hause und experimentiert mehr oder weniger erfolgreich mit diesen vielbeinigen Käfern. Doch was ist, wenn der Versuch, aus was für einem Grund auch immer, in die Hose geht und das Eprom gelöscht werden muß? Nicht jeder hat eine Höhensonne oder eine vergleichbare, UV-Licht abstrahlende, Lichtquelle zur Hand. Auch scheint nicht immer die Sonne, denen man die Dinge stundenlang anvertrauen kann. Und mit den Eproms in ein Sonnenstudio gehen ist auch nicht jedermanns Sache. Kurz und gut, es muß ein Löschergerät her. Doch was für eins? Diese Geräte gibt es auf dem Markt in allen möglichen Ausführungen, sei es als Baueinsatz oder Fertiggerät zu Preisen zwischen 50 DM und mehreren hundert DM. Aus diesem Angebot ragt das Angebot der Firma Isert-Electronic schon durch sein Aussehen heraus. Wie die meisten Geräte dieser Firma, die sehr viel mit Aluminium arbeitet, ist auch

Falschbrenner holen einfach den Löscherzug der Feuerwehr



dieses Gerät aus Aluminiumprofilen und Blechen zusammengesetzt. Durch seine Größe von ca. 150 x 75 x 40 mm, kann man es noch als handlich bezeichnen. Ausgestattet mit einer 4 Watt UV-Löschlampe, einer Abschaltautomatik, einer Starttaste und einer Kontrolllampe erfüllt es alle Voraussetzungen, die der Heimanwender oder auch der Semi-Profi an ein Löschergerät stellt. Nach Öffnen eines Schiebedeckels fällt der Blick auf den Löscher slot, der nur die Löschlampe freiläßt und Platz für 5 Eproms

bietet. Die Löscherzeit läßt sich stufenlos bis max. 25 Min. an einem Schlitzpotentiometer einstellen. Nach Druck auf die Starttaste wird der Löschervorgang gestartet, der nach der gewählten Zeitdauer automatisch abgebrochen wird. Nachteilig wirkt

*Isert-Electronic
6419 Eiterfeld 1
Preis: ca. 98 DM*

sich das fehlende Netzteil aus, da der Benutzer gezwungen wird, sich dieses extra zu besorgen, was bei einer Spannung von 12 Volt bei einem normal bestückten Elektronik-Laden schon auf

einige Schwierigkeiten stößt. Vielfach bleibt nur der Selbstbau. Allerdings liefert die Firma Isert ein passendes Gerät als Zubehör. Ansonsten erscheint das Gerät ohne Mängel, wobei auffällt, daß die Löscheröhre mit der Fassung verlötet ist, was zwar das eventuelle Wechseln erschwert, aber auch für Betriebssicherheit sorgt. Alles in allem strahlt das Gerät Zuverlässigkeit aus, was vielleicht auch an seinem Aluminiumgehäuse liegt, das dem Gerät einen gewissen Profiltouch verleiht. *B. Welte*

Für Sie getestet: Neue Spiele für C 64 und 128 PC

In unserer Spielecke rund um den 64er widmen wir uns diesmal ausschließlich Science-fiction-Klängen: Zwei Weltraum-Games und die Umsetzung des Kino-Schockers ALIENS II

STAR RAIDERS II

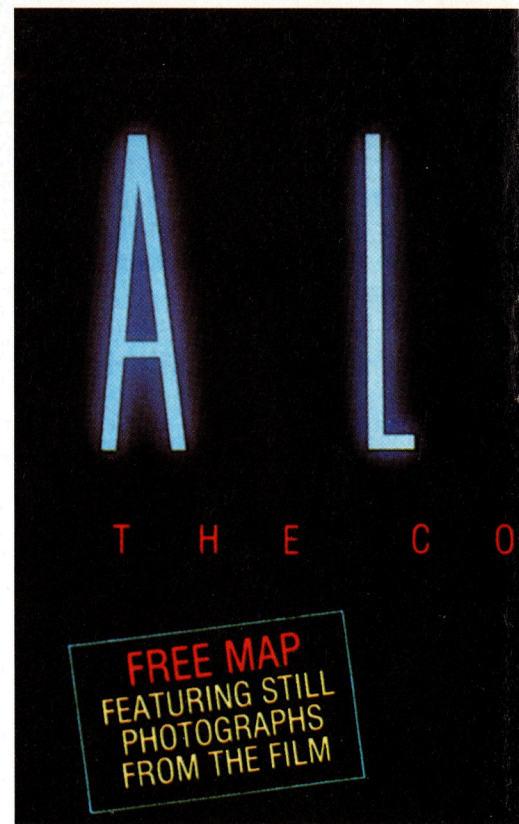
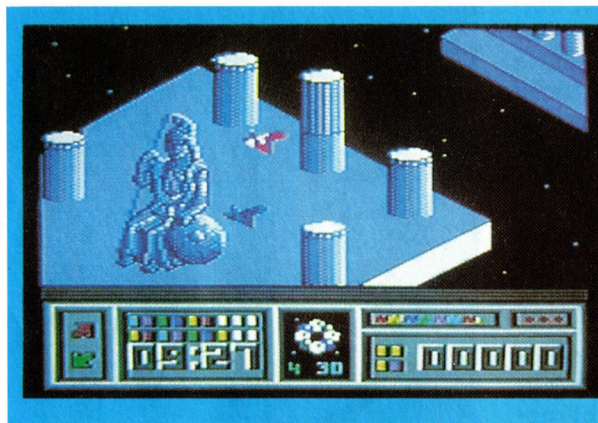
Zu diesem Spiel existiert eine umfangreiche deutsche Spielanleitung mit einer faszinierenden Hintergrundstory.

Ähnlich wie die Jedi-Ritter im Krieg der Sterne, wurden die Star Raider Kommandanten entweder getötet oder zogen sich, versprengt in den Weiten des Universums, auf ihr Altenteil zurück.

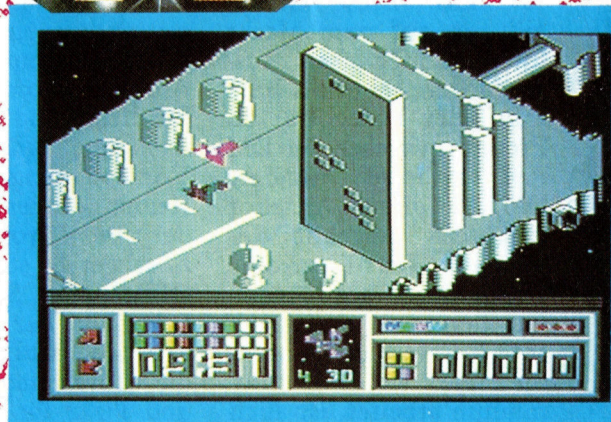
Du bist der einzige noch aktive Fighter, dem nun ganz alleine die Rettung des Sonnensystems obliegt, das wieder einmal von den Geschwadern der Zylons angegriffen wird. In diesem Stil etwa geht die Beschreibung des spannenden Weltraumabenteuers weiter. Von Gletscherplaneten mit glänzenden Metropolen aus Eis, von gleißenden Wüsten mit nur wenigen Ziegelhütten und von paradiesischen Planeten mit Mittelmeerklima, immergrünen Tälern und prunkvollen Städten ist in der Spielbeschreibung die Rede. Nach dem Laden des Programmes wird der Spieler jedoch wieder abrupt auf den Boden der Tatsachen zurückgezogen. Die meisten Versprechungen der Spielanleitung lösen sich im heißen Wind eines Wüstenplaneten auf. Von den beschriebenen Landschaften keine Spur. Alle Planeten präsentieren sich in der gleichen primitiven Grafik – zweifarbig und grob quergestreift. Die „prunkvollen“ Städte oder die „Lehmhütten“ sind nur mit viel Phantasie als solche zu erkennen. Auch die Darstellung der Raumstationen, in denen Schäden des Kampfes behoben und neuer Treibstoff und Munition aufgenommen werden können, wurde sicherlich schnell in irgendeiner Kaffeepause programmiert oder aus den

Urzeiten des Computerismus übernommen.

Und nun zum Spiel selbst: Im eigenen Sonnensystem gilt es, mehrere Planeten mit jeweils zehn



COMMODORE
64/128



LEINS

M P U T E R G A M E

Städten vor den Angreifern zu schützen. Zwei verschiedene Bildschirme sind dafür vorgesehen, die wahlweise entweder das Kampfgetümmel oder eine Sternenkarte mit Informationen über den jeweiligen Standort zeigen. Durch einen stilisierten Finger kann auf der Sternenkarte ein beliebiger Punkt in der Galaxis durch Hypersprung erreicht werden. Für den Kampf mit den feindlichen Mächten stehen unterschiedlich starke Waffen für eine actionreiche Ballerei zur Verfügung. Doch solange die Produktionsstätten für Waffen und Raumfahrzeuge in der feindlichen Galaxis nicht zerstört wurden, wird für jede vernichtete Flotte ein neues Geschwader in unser Sonnensystem entsandt. Solange, bis alle Städte auf den Planeten restlos zu Staub zerblasen sind. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die eigene Galaxis zu schützen und gleichzeitig den Heimatplaneten der Zylons schwere Verluste zuzufügen, damit der Nachschub endlich stoppt. Hierfür gilt es nun, eine geeignete Spielstrategie zu finden. Leider steht dem wiederum die unlogische Programmierung des Spiels entgegen. So werden zum Beispiel mit schöner Regelmäßigkeit Städte auf Planeten zerstört, in deren Nähe die Sternenkarte weit und breit keine feindlichen Schiffe verzeichnet. Wen soll man dort nun abballern, wenn keine Zylons in der Nähe sind?

Der erzielte Punktestand führt am Ende des Spieles zur Verleihung eines bestimmten militärischen Ranges zwischen Fähnrich und Flotten-

admiral, je nach Leistung und Können des Spielers. Zugegeben, das Spielgeschehen ist durchaus actiongeladent und die Hintergrundstory gut geeignet, ein entsprechendes Spiel zu entwerfen. Nur der Autor dieses Spieles war dazu anscheinend nicht in der Lage. Der 64er ist mit diesem Spiel und der primitiven Grafik bei weitem nicht ausgelastet. Die Versprechungen der Spielanleitung bleiben im Kabel zwischen Floppy und Computer hängen.

LEVIATHAN

Die 3-D-Weltraumballerspiele Zaxxon und Super-Zaxxon sind sicherlich noch nicht in Vergessenheit geraten. Sie beeindruckten durch ihre außergewöhnliche Bildschirmdarstellung. Leviathan ist mit beeindruckenden 3-D-Grafiken noch besser bestückt. Schon das faszinierende Titelbild läßt vermuten, daß sich dahinter ein Ballerspiel der Spitzenklasse verbirgt. Und der Käufer wird wahrlich nicht enttäuscht. Weder die Grafiken des Covers noch die Spielanleitung oder das Titelbild werden vom eigentlichen Spielgeschehen Lügen gestraft. Obwohl eines von vielen Weltraum-Ballerspielen, hebt sich Leviathan angenehm aus der breiten Masse heraus, wie seinerzeit Kaiser Bokassa auf seinem goldenen Schwanenthron über der hungernden Bevölkerung seines Landes.

Wie sollte es auch anders sein, liegt das Ziel dieses Spieles darin, feind-

liche Flotten zu orten und restlos zu vernichten. Die Jagd geht über drei verschiedene Zonen mit unterschiedlichen Grafiken und Gefahren. Jede Zone hat für sich einen Preis für die beste Computergrafik verdient. Das eigene Raumschiff kann, mit etwas Übung und Geschick, frei nach allen sechs Richtungen des Raumes manövriert werden. Wahnwitzige Flugmanöver sind somit denkbar. Die Jagd geht abwechselnd durch den leeren Raum und über Planetoiden, die von starkem Meteoriteneinschlag übersät sind und auf denen die gegnerischen Mächte schußkräftige Abwehrlanlagen unterschiedlichster Beschaffenheit installiert haben. Ihnen gilt es entweder auszuweichen oder sie zu vernichten und damit den Punktestand in die Höhe zu treiben. Dabei sollten natürlich auch die Flotten des Gegners nicht außer acht gelassen werden. Zehn verschiedene Flotten unterschiedlicher Bauart machen dem Spieler das Leben schwer. Hier gibt's nur eines: Feuern, was der Joystick aushält, ausweichen und wieder feuern. Schnell stehen die Schweißperlen auf der Stirn, doch das Spiel fesselt, es läßt einem nicht mehr los. Irgendwann wird es doch einmal gelingen, dem Feind eine vernichtende Schlappe beizubringen, um in einen der anderen Grafikbildschirme

KÄMPFEN GEGEN DIE UHR

oder in die nächsthöhere Schwierigkeitsstufe zu gelangen. Die Uhr des Bordcomputers und der langsam zur Neige gehende Treibstoffvorrat treiben den Spieler zusätzlich zur Eile an. Treibstoff gibt es genug, man muß nur die viereckigen Treibstoffbehälter im All treffen oder auf einer Plattform landen und nachtanken. Die Uhr dagegen läßt sich nicht überlisten, sie tickt unaufhörlich dem Ende des Spielgeschehens entgegen.

Das Eingangsmenü läßt es jedoch großzügiger Weise zu, das Spiel auch in einem anderen Bild zu beginnen. Damit läßt sich zwar kein Endsieg erringen, aber die Abwechslung erhöhen, sollte es dem Spieler am Anfang nicht so leicht gelingen, auf natürlichem Weg in den nächsten Bildschirm zu gelangen. Hier kann man nun schon mal ein bißchen üben und die neuen Meteoritendlandschaften bestaunen, die von Bild zu Bild mehr vom Gegner ausgebaut und mit raffinierten Tricks der Zukunftstechnik ausgestattet wurden.

Bitte lesen Sie weiter auf Seite 25

Floppy-Wissen

Dies ist zweifellos die wichtigste Tätigkeit für Sie, bevor Sie sich mit Ihrem Computer unterhalten können. Ein Tastendruck auf den berühmten ON/OFF-Schalter, beim normalen 128er seitlich rechts (bei der 128D-Version mit integriertem Laufwerk auf der linken Seite) und schon haben Sie Kontakt aufgenommen. Protzig meldet er sich mit 122365 freien Speicherplätzen und der Bereitschaftsanzeige ‚READY‘, wobei der Cursor erwartungsvoll der Dinge harret, die ihm nun mitgeteilt werden.

Gehen wir nun davon aus, Sie haben nicht vor, ein eigenes Programm einzutippen, sondern sich eines von einem Speichermedium, wie es die Diskettenstation ist, laden zu lassen. (Z.B. von der diesem Heft beigefügten Diskette).

Jetzt ist es natürlich wichtig, sich dem Computer gegenüber verständlich auszudrücken, damit das Ganze klappt. Legen Sie also die Diskette in den dafür vorgesehenen Laufwerkschacht Ihrer Diskettenstation und verriegeln ihn. (Bitte vorher vergewissern, ob das Laufwerk auch eingeschaltet ist!) Da ja auf dieser schwarzen Scheibe von außen nicht zu sehen ist, welche Programme sich überhaupt darauf befinden, werden wir uns vorher das Inhaltsverzeichnis dieser Disk ansehen. Das BASIC 7.0 Ihres C 128 besitzt dafür zwei Befehle: DIRECTORY und CATALOG. Welchen Sie eintippen (dort wo der Cursor blinkt) ist dem 128er egal. Jedenfalls merken Sie, daß er Sie verstanden hat, denn das Laufwerk beginnt zu arbeiten, und auf Ihrem Bildschirm erscheint — von oben nach unten — die Liste der auf dieser Diskette gespeicherten Programme. Ganz bequeme können die Funktionstaste F 3 (oben rechts, über der numerischen Tastatur) drücken, der Computer führt das vorher beschriebene genauso aus. Ihr C 128 hat nämlich bereits einige Befehle, die Sie ständig brauchen, auf diesen Tasten gespeichert.

Sicher haben Sie nun das Programm, das Sie gerne im Computer hätten, gefunden. Was hindert Sie noch daran, dies in Ihren C 128 zu laden? Nichts. Zwei Möglichkeiten tun sich auch hier auf:

1) Sie fahren mit Hilfe der Cursor-tasten (links oben neben den Funktionstasten) dieses ständig blinkende Ding, genannt Cursor, bis zur Zeile im Disketteninhaltsverzeichnis,

auf der Ihr gewünschtes Programm steht, und tippen ein: DLOAD. Setzen Sie nun den Cursor an das Ende des Programmnamens (nach dem letzten Anführungszeichen) und machen einen Doppelpunkt, dann drücken Sie die RETURN-Taste.

2) Dort, wo der Cursor grade blinkt, tippen Sie folgendes ein: DLOAD" (hier Name des gewünschten Programms!). Schließen Sie den Vorgang auch hier ebenso mit der RETURN-Taste ab.

In beiden Fällen werden Sie erfreut feststellen, daß Sie Ihr 128er verstanden hat, denn Ihre Floppy beginnt zu laufen und teilt Ihnen mit, daß sie sich auf die Suche nach diesem speziellen Programme gemacht hat, (SEARCHING FOR ...), und falls sie's gefunden hat, erscheint darunter noch der Hinweis ‚LOADING‘.

Das Ganze kann einige Zeit dauern, je nach Größe des zu ladenden Programmes. Ist es glücklich und ohne Zwischenfälle im Speicher des Computers angelangt, so meldet sich dieser wieder, daß er nun zu neuen Taten bereit ist, eben mit ‚READY‘.

Wollen Sie sich die einzelnen Programmzeilen ansehen, so geben Sie jetzt den Befehl ‚LIST‘ ein (mit RETURN-Taste abschließen!), im Normalfall erscheinen nun die ganzen Befehle und Anweisungen, in nummerierten Zeilen zusammengefaßt, die einen ordnungsgemäßen Ablauf des Programmes gewährleisten. Im Normalfall deshalb, weil Programme auch vor einer Auflistung geschützt werden können, so daß vielleicht nur eine Zeilennummer mit einer Zahl zu sehen ist, doch darum wollen wir uns jetzt gar nicht kümmern.

Viel wichtiger ist doch jetzt, das Programm im Speicher zum Laufen zu bringen. Das geht ganz einfach:

Durch Eingabe von ‚RUN‘. (RETURN-Taste nicht vergessen!)

Das war eigentlich ganz einfach, nicht wahr?

DAS ERSTE PROGRAMM – AUF DISK GESPEICHERT

Sollte Sie nun von der Qualität des Programmes auf der Diskette so beeindruckt gewesen, daß es Sie geradezu in den Fingern juckt, selbst eines zu schreiben und es dann auf eine Diskette abzuspeichern, so bedarf es natürlich noch einiger Befehlssequenzen mehr. Angenommen, Ihr selbstentworfenen BASIC-Programm ist fertig. Um es der Nachwelt zu erhalten, müssen Sie es unbedingt jetzt auf der Diskettenscheibe retten. Also, öffnen Sie die soeben im Computershop um die Ecke erworbene Packung mit Computerdisketten, möglichst im 5 1/4-Zollformat (andere Größen lassen Ihren C 128 kalt), nehmen eine nagelneue Disk heraus und legen sie vorsichtig ins Laufwerk, daß Sie nun verriegeln. Damit diese Diskette aber überhaupt Daten Ihres Computers entgegennehmen kann, (in diesem Fall Ihr selbst geschriebenes Programm), müssen Sie sie vorher in genaue, für das Betriebssystem Ihrer Floppystation (DOS) lesbare Spuren und Sektoren einteilen. Das ist schließlich verständlich, denn dieses DOS muß ja später wissen, wo die einzelnen Programme oder Einträge (Files) auf der Diskette wiederzufinden sind, außerdem muß es auch das schon vorher erwähnte Inhaltsverzeichnis (DIRECTORY) anlegen.

Auch hierfür gibt's einen komfortablen Befehl beim C128, den Sie direkt eingeben:

HEADER" (Disk-Name!)“, D 0 I (zwei Zeichen) z.B.

HEADER „ERSTE DISKETTE“, D0, I 01

Nach Drücken der RETURN-Taste beginnt das Diskettenlaufwerk mit der „Formatierung“ Ihrer Diskette, das ist das erwähnte Einteilen in Spuren und Sektoren. Das „D0“ hinter dem Programmnamen bedeutet Laufwerk 0, also das, mit dem Sie gerade arbeiten. (Sollte später mal ein zweites dazukommen, würde dessen Bezeichnung eben „D1“ lauten!). Sehr wichtig ist beim ersten Formatieren einer Dis-

kette der Eintrag einer Identifikation, abgekürzt „ID“. Sie können dahinter 2 beliebige Zeichen auf Ihrer Tastatur eintragen (zwei Zahlen, zwei Buchstaben oder gemischt).

Nach erfolgter Formatierung, d.h. nach dem Wiedermelden Ihres C 128 mit „READY“ und dem Blinkcursor, drücken Sie doch mal spaßeshalber die F3-Taste, (wie Sie sicher noch wissen, dient diese zum Laden des DIRECTORYs, des Inhaltsverzeichnisses Ihrer Disk!), und folgende Anzeigen erscheint auf Ihrem Bildschirm:

```
0 „ERSTE DISKETTE“ 01 2A
664 BLOCKS FREE.
```

Nach dieser Anzeige können Sie sicher sein, daß Ihre Diskette ordnungsgemäß formatiert ist, Ihr Programm kann jetzt ohne weiteres darauf gespeichert werden. Der zuständige Befehl lautet: DSAVE in Ihrem Falle z.B.

```
DSAVE“ERSTES PROGRAMM“
```

Vergewissern Sie sich auch bitte jetzt, ob alles seine Richtigkeit hat durch Drücken von F 3:

```
(gehen wir davon aus, daß Ihr Programm etwa 5000 Bytes lang war)
0 “ERSTE DISKETTE” 01 2A
20 “ERSTES PROGRAMM ” PRG
644 BLOCKS FREE.
```

DER BEFEHL FÜR VORSICHTIGE

Sie können überzeugt sein, daß sich Ihr Programm zum späteren Wiederladen vollständig auf Ihrer Diskette befindet. Was, das glauben Sie nicht? Sehr vernünftig, tatsächlich hätte sich doch ein Fehler einschleichen können, z.B. wenn Sie während des Speicherns an eine Taste oder sogar an den Netzanschluß Ihrer Computerausrüstung gekommen sind. (Kann ja mal passieren!)

Kein Problem, dies zu überprüfen, denn es gibt ja noch den Vergleichsbefehl DVERIFY. Der vergleicht Ihr Programm, das sich noch im C 128 befindet (nur dann funktioniert nämlich) mit demselben, das Sie soeben auf Diskette abgesAVED haben. Auch hier meldet das Betriebssystem wieder SEARCHING FOR ERSTES PROGRAMM, hat es dies gefunden, so zeigt es den Vergleichsvorgang mit ‚VERIFYING‘ an. Byte für Byte wird jetzt mitein-

ander verglichen, ist das Ergebnis (hoffentlich!) positiv, so erscheint die beruhigende Meldung ‚VERIFYING OK‘. Jetzt können Sie aber ganz sicher sein, daß sich in Ihrem Programm auf der Diskette kein Fehler befindet.

PROGRAMM – UND DOCH KEIN PROGRAMM?

Da wir bisher immer nur von „Programmen“ gesprochen haben, ist es sicher erwähnenswert, daß die Einträge auf Ihrem DIRECTORY beileibe nicht immer Programm-Files (gekennzeichnet mit PRG) sein müssen. Bei den eben erwähnten handelt es sich in der Regel um BASIC-Programme, die nach Eingabe von DLOAD an den Anfang Ihres Basic-Programmspeichers des C 128 geladen werden, das ist die Adresse 7186. (Haben Sie allerdings vorher den Befehl GRAPHIC gebraucht, so liegt der BASIC-Anfang jetzt bei Speicherplatz 16384, aber das würde jetzt zu weit führen und gehört eigentlich gar nicht in diesen Artikel), kurzum, Ihr C 128 lädt das Programm immer an den gültigen Speicheranfang. Nach Eingabe von „RUN“ beginnt der Programmablauf, sei es nun ein Spiel, Adventure oder ein Anwendungsprogramm.

Nun gibt es aber noch Disketten-einträge (früher und später werden Sie bestimmt darauf stoßen!), die zwar auch mit PRG gekennzeichnet sind, aber nach dem Laden mit DLOAD und Eingabe von „RUN“ erscheint nur ungereimtes Zeug auf Ihrem Bildschirm, es tut sich gar nichts, schlimmstenfalls stürzt Ihr C 128 ab, d.h. reagiert auf keine Taste mehr, außer dem glücklicherweise vorhandenen RESET-Schalter (in der Normalversion des C 128 neben den Einschalter für die Stromzufuhr). Nach Betätigen dieses Tasters ist Ihr C 128 wieder in Ordnung. (Er meldet sich jetzt so, als hätten Sie ihn gerade eingeschaltet.)

Spätestens jetzt wird uns klar, daß wir zwar ein mit PRG kenntlich gemachtes File geladen haben, allerdings bestand dieses Programm nur aus Daten eines bestimmten Speicherbereichs, die (bei der Anfangsadresse dieses Bereichs beginnend), wie an einer Perlenschnur gereiht, in die nachfolgenden Speicheradressen geschrieben werden,

solange, bis die Endadresse des Eintrages erreicht ist.

DAS ETWAS ANDERE LADEN UND SPEICHERN: BLOAD UND BSAVE

Maschinenprogramme werden z.B. so abgespeichert; beim C 128 können Sie jedoch ganz einfach geladen werden: BLOAD“ (Programmname)“, ON 80 „ON 80“ bedeutet „in Speicherbank 0“, das soll Sie aber jetzt nicht weiter tangieren, da diese Bank immer nach Einschalten des C 128 präsent ist, so daß Sie diesen Zusatz sogar weglassen können.

WIE BEI DER POST – DIE GENAUE ADRESSE IST WICHTIG!

Aus den bisherigen Ausführungen haben Sie nun sicher messerscharf geschlossen, daß dem Computer beim Speichern (SAVE) eines solchen Programm-Files die Anfangs- und Endadresse mitgeteilt werden muß. Damit liegen Sie richtig!! Nehmen wir an, Sie haben mit dem sehr komfortablen Spriteeditor des C 128 (der Aufruf erfolgt durch den Befehl SPRDEF) ein paar Sprites entworfen und wollen sich diese auf Diskette sichern. Lt. Handbuch zum C 128 ist Ihnen auch schon bekannt, daß sich der Speicherbereich für Sprite-Daten von Adresse 3584 bis 4095 erstreckt. Die Speicheranweisung für Ihre Sprites lautet: BSAVE“SPRITES“, ON B0, P 3584 TO P 4095. Nun haben Sie diese Daten auf Ihrer Diskette verewigt, bis Sie sie überschreiben oder löschen.

NOCH MEHR BEFEHLE – UND KEIN ENDE?

Ganz bestimmt haben Ihnen diese kleinen Tips Ihre anfängliche Scheu vor den wichtigsten Befehlen (es gibt noch eine ganze Menge mehr!) im Datentransfer mit Ihrer Diskettenstation genommen. In zwangloser Folge werden wir uns in den nächsten Ausgaben der COMMODORE DISC mit anderen Befehlen des C 128, auch in Verbindung mit Floppy und Drucker beschäftigen.

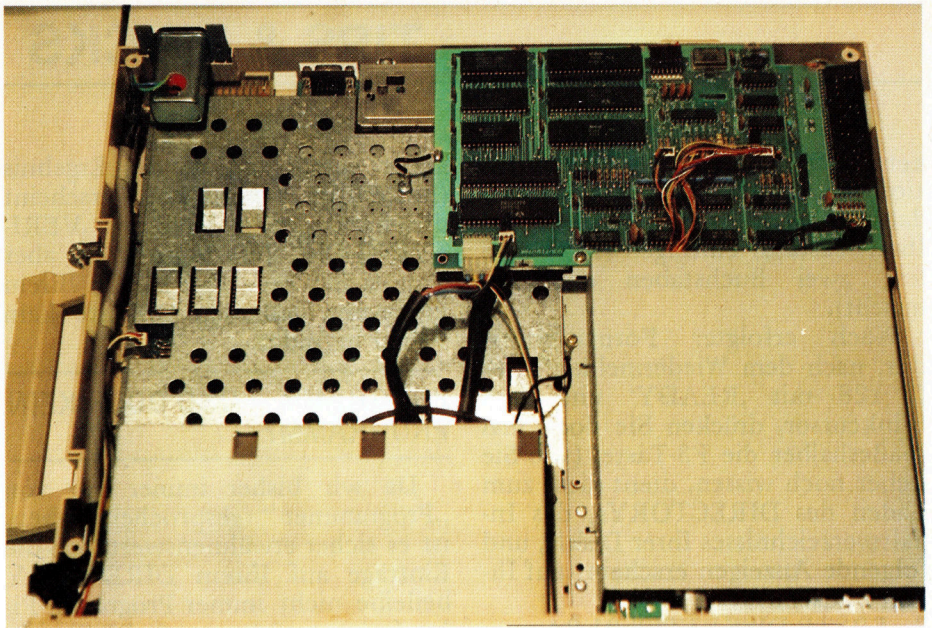
Ausgelöst wurde unsere Neugier nicht etwa durch eine Presseinformation Commodores, sondern durch einen viel profaneren Umstand: Bedingt durch eine neuerliche Erweiterung der Redaktion kauften wir im Münchener Fachhandel einige 128 D. Beim Auspacken dann verschlug es uns doch etwas die Sprache. Denn aus einem Karton schälten wir ein Gehäuse, welches auf den ersten Blick zwar eindeutig ein 128 D war, beim genaueren Hinsehen jedoch einige seltsame Veränderungen aufwies. Zunächst fiel sofort das neue Gehäuse auf. Dieses war nicht mehr aus Plastik, sondern aus solidem Blech. Auch sonst ließen sich von außen bereits einige Änderungen erkennen. So war der Netzschalter an die Gehäuserückseite gewandert, auch der Anschluß des Kassettenrekorders lag untypisch auf der rechten Geräteseite. Das Gehäuse selbst war unten nicht mehr so eingekerbt, daß man wie bisher die Tastatur darunter klemmen konnte. Auch die typischen Luftschlitze an der Gehäuseunterseite fehlten, statt dessen waren neue Belüftungsschlitze an der Gerätevorderseite angebracht. Solchermaßen vorgewarnt hatten wir nun natürlich (Sch... auf die Garantieansprüche) nichts eiligeres zu tun, als den Schraubenzieher zu schwingen. Das aufgeschraubte Gehäuse offenbarte uns dann völlig neue Einblicke, deren wichtigste wir nun folgendermaßen zusammenfassen wollen:

RAUS MIT DEN SCHRAUBENZIEHERN

1. Die ursprünglichen Platinen des 128 D wurden zu einer großen Hauptplatine (siehe Foto) zusammengefaßt. Dabei wurde zum Beispiel die Platine der Diskettenstation auf die Rechnerplatine aufgenommen.
2. Durch das recht massive Blechgehäuse, welches in derselben Stärke wie die der „großen“ PCs ausgeführt ist, erübrigt sich die bisherige Einzel-Abschirmung der verschiedenen Rechnerkomponenten. So entfällt die Abschirmung über dem Laufwerk ebenso wie die des gemeinsamen Netzteils und der Hauptplatine.
3. Hierdurch konnte der Platzbedarf verringert werden, das Gehäuse

Zum Vergleich hier der „alte“ 128 D. Deutlich sichtbar sind die vielen Abdeckbleche und die ausgelagerte Laufwerksplatine. (oben)

Sehr aufgeräumt sieht es aus im neuen 128er. Dieser Anblick bietet sich nach dem Entfernen des Blechkleides. (rechts)



Der Neue 128!

Ganz still und heimlich hat Commodore unseres Erachtens sehr umfangreiche Änderungen am 128 D vorgenommen. Wir wollen Sie hier in allem gebührenden Umfang über diese Neuerungen informieren.

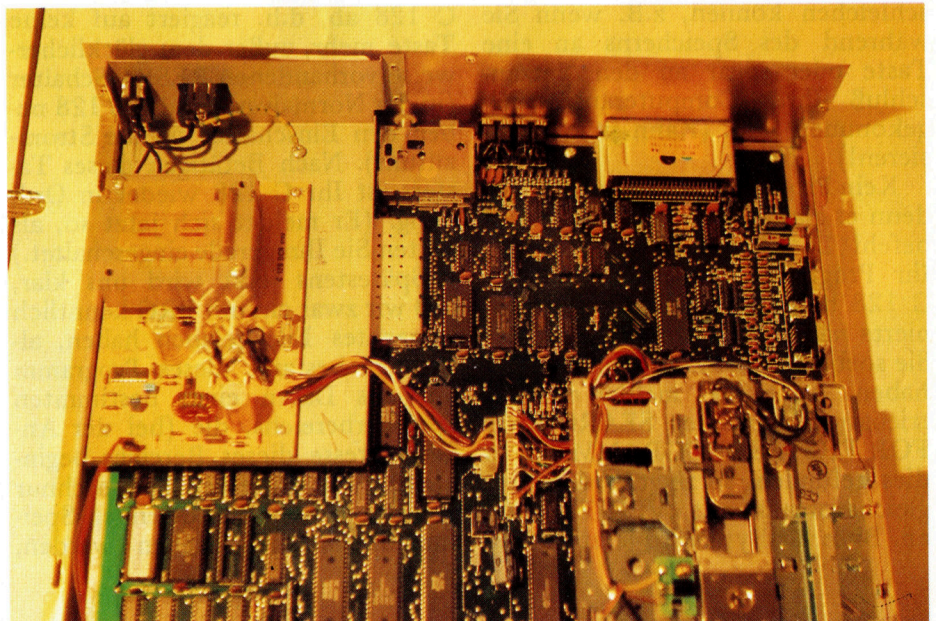
des „neuen“ D's wurde entsprechend etwas niedriger.

4. Durch die Zusammenfassung der Platine und die Abschaffung der einzelnen Abschirmbleche wurde die Luftzirkulation im Rechnerinneren soweit verbessert, daß dieser gänzlich ohne Lüfter auskommt.

KEIN LAUTER LÜFTER MEHR

Dadurch entfällt (HURRA!) der laute Lüfter, der gerade in kleineren Räumen die Nerven des Anwenders stark strapazierte. Nicht zuletzt die Commodore Welt hatte diesen Lüfter ja mehrmals bemängelt. Einige Luftschlitze an der Gehäusevorder- und -rückseite sorgen nun für die notwendige Luftzufuhr.

5. Das Laufwerk wurde leiser. Obwohl es dieselben Komponenten wie bisher enthält (bis auf die erwähnte Platinenzusammenfassung), wurde das eingebaute 1571 ganz eindeutig erheblich leiser. Dies kann wahrscheinlich auch darauf zurückgeführt werden, daß die vielen Abschirmbleche des bisherigen D's nicht mehr enthalten sind. Diese verursachten in der „alten“ Version wahrscheinlich verstärkte Resonanz und damit erhöhte Lautstärke.
6. Die Anschlüsse liegen tiefer und zum Teil an anderer Stelle. Der Kassettenport wurde von der Gehäuserückwand verbannt und liegt nun an der rechten Seite. Dieser Anschluß ist ja auch gerade beim 128 D ziemlich belanglos, vielleicht



war dies mit ein Grund für die Verlegung. Durch die Verlegung der Rechnerplatine in den „Bauch“ des Gehäuses (hier war früher die Aussparung für die Tastatur) liegen jetzt auch sämtliche Anschlüsse entsprechend tiefer.

Dies waren die wichtigsten Neuerungen. Kommen wir zu einem anderen Punkt, den Auswirkungen, was Technik und Preis des Gerätes betrifft.

DIE KONSEQUENZEN FÜR DEN KÄUFER

Die Abschirmung der Komponenten, die jetzt vom Gehäuse übernommen wird, funktioniert großartig! Sogar die bisherigen Probleme mit schwach abgeschirmten Monitoren, die den Betrieb des Floppy-Laufwerkes beeinträchtigten, treten fast nicht mehr auf.

Auch eine mangelnde Belüftung konnten wir, trotz des entfallenen Ventilators, nicht feststellen. Selbst nach längerer Betriebszeit ließ sich lediglich im Bereich des Netzteils eine geringfügige Erwärmung beobachten, die jedoch mit knapp 40 Grad absolut ungefährlich ist.

Preislich ergibt sich für den Endverbraucher bei der Anschaffung keine Verbesserung, das Gerät wird zum gleichen Preis gehandelt wie bisher. Lediglich die eventuellen Reparaturkosten dürften sich im Einzelfall etwas nach unten bewegen, da die neuere Ausführung „servicefreundlicher“ ausgefallen ist.

Kompatibilitätsprobleme in Hinsicht auf den alten 128er sind in keinem Fall zu erwarten. Obwohl die Platinen zusammengefaßt wurden, handelt es sich weiterhin um die gleichen Bauteile. Daher laufen auch alle Programme des „alten“ 128ers auf dem „neuen“.

Obwohl diese doch recht umfangreichen Änderungen von Commodore Frankfurt leicht heruntergespielt wurden, meinen wir, daß sich durch diese neue Ausführung doch eine beträchtliche Steigerung in der Attraktivität dieses Gerätes ergibt. Der „neue“ 128er erscheint professioneller, aufgeräumter und auch anwendungsfreundlicher (durch die leisere Ausführung von Rechner und Gehäuse sowie die gelungene Abschirmung). Der Käufer darf sich freuen, ein nunmehr wirklich ausgereiftes Gerät wartet auf ihn. Uns freut's natürlich auch etwas, denn gerade die Schwachpunkte, die wir gelegentlich an diesem hervorragenden Rechner bemängelt haben, wurden durch die neue Ausführung behoben.

Torsten Seibt

Fortsetzung von Seite 25

Langeweile kommt mit Sicherheit nicht so schnell auf. Das rasante Spielgeschehen und die ständige Umstellung auf neue Gefahrensituationen läßt diesem tödlichen Zustand der Computerei keinerlei Chance. Am Ende winkt unter Umständen ein Eintrag in die Liste der besten zehn Spieler. Auch bei der Programmierung dieses Teils zeigte der Autor, daß er mit Leib und Seele und seinem ganzen Können bei der Sache war. Jedes Detail wurde mit Liebe erstellt und führte im Endeffekt zu einer wahren Meisterleistung.

Freunde actiongeladener Ballerspiele kommen an Leviathan nicht vorbei.

ALIENS

Vor kurzer Zeit war „Aliens“, der starke Science-fiction-Film, noch Spitzenreiter in den Kinos – jetzt dürfen alle Action-Freunde den Außerirdischen zu Leibe rücken. Wer allerdings vor schleimigen Wänden zurückschreckt, sollte sich die Angelegenheit vorher gut überlegen.

Nach Spielumsetzung von Kinofilmen, wie beispielsweise A View to a Kill, Back to the future und Howard the Duck, produzierte nun Electric Dreams das Spiel Aliens zum Film.

Für diejenigen, die selbigen nicht gesehen haben: Bis auf Offizier Ripley wurde die gesamte Mannschaft des Raumfrachters Nostromo von Außerirdischen ausgelöscht. Die Überlebende wird in einer Hyperkapsel schlafend aufgegriffen und zu einer Raumstation in Erdumlaufbahn gebracht, wo ihr Bericht über die Außerirdischen, die sich im Menschen fortpflanzen können, ungläubig mißachtet und ihre Warnung in den Wind geschlagen wird.

Als kein Kontakt mehr zu den Kolonialisten des Planeten, auf dem die Nostromo-Mannschaft den Tod fand, besteht, begleitet Ripley widerwillig eine Elitetruppe auf der Reise zu dem Planeten.

Nach ihrer Ankunft finden die Rauminfanteristen einen verlassenen, teilweise verwüsteten Koloniestützpunkt vor . . .

Und hier beginnt nun die eigentliche Spieler-Mission: Als Spieler befindet man sich in einer mobilen strategischen Station (Mobile Tactical Operations Bay: MTOB), die in einem gepanzerten Fahr-

zeug eingerichtet wurde. Von dort aus steuert man Ripley, Gorman, Hicks, Bishop, Vasquez und Burke, die sechs Mannschaftsmitglieder, durch den Stützpunkt und versucht, so viele wie möglich von ihnen in den Raum der Königin zu bringen. In diesem Raum befindet sich das Monster, das die Aliens-Eier herstellt.

Das Spielkonzept wurde von den Electric Dreams-Programmierern teilweise gut realisiert: Jedes Mannschaftsmitglied besitzt eine Videokamera und ein Smart-Gewehr, beides am Helm befestigt. So sieht der Spieler am Bildschirm ein von der Videokamera geliefertes Bild des Raumes, in dem sich das aktive Teammitglied befindet und nimmt so aus der Perspektive der Mannschaft am Geschehen teil.

Aktiviert man zum Beispiel Gorman, so überblickt man auf der oberen Bildschirmhälfte den Raum und kann mit dem Smart-Visier jeden „E.T.“ pulverisieren.

Auf der unteren Bildschirmhälfte informiert ein Biofunktions-Plotter über den Gesundheitszustand der aktiven Person – einschließlich Herzfunktion, Atmung usw. Zusätzlich klären Bio-Anzeigebalken über die körperliche Verfassung der gesamten Mannschaft auf. Es wird auch ein Foto der aktiven Person eingeblendet, das im Todesfall durch eine Aliens-Fratze ersetzt wird.

Wenn ein Soldat Ermüdungserscheinungen erkennen läßt, sollte man einen anderen aktivieren; in der Zwischenzeit erholt sich der Erschöpfte.

Auf Musikuntermalung wurde verzichtet, was sich positiv auf die Konzentration auswirkt. Diese nutzt dem Spieler jedoch herzlich wenig, denn die Orientierung in dem immensen Stützpunktareal erweist sich als ziemlich schwierig, zumal nützliche Hinweise bezüglich des richtigen Weges in den einzelnen Räumen kaum vorhanden sind.

Die Grafik des Spieles ist für C64-Verhältnisse überdurchschnittlich gut, allerdings sinkt die Motivation aufgrund der stark beschränkten Bewegungsfreiheit (man kann sich in den Räumen nur um die eigene Achse drehen), des hohen Schwierigkeitsgrades und der simplen Handlung (man schießt immer auf die gleichen Viecher), rapide ab.

FAZIT

Das Spiel hätte besser sein müssen (siehe Motivation), beziehungsweise hätte man mehr aus dem Thema machen können.

Julio Döllner

TAKTIK V 2.1

Fortsetzung von Seite 7
jekte man insgesamt besitzt. Direkt unter diesem Feld ist zu sehen, wieviel Geld (in GE) man noch besitzt. Daneben erkennt man ein kleines Feld, das lediglich eine Farbe anzeigt (weiß, zyan, lila oder rot). Dieses ist die Farbe des gerade am Zug befindlichen Spielers. Wenn man von hier aus nach links unten schaut, sieht man vier Pfeile und einen Kreis. Steht man nun auf seinem eigenen Lager (es ist der Startpunkt eines jeden Spielers am Anfang des Spiels), muß man nur den Feuerknopf drücken. Nun wird der Kreis (unten rechts neben den Pfeilen) rot. Nun muß man den Joystick nach rechts oder

links bewegen, dadurch wird der Kreis wieder weiß, aber dafür ein Pfeil an der rechten oder linken Seite (je nachdem, wohin man den Joystick bewegte) nun rot und zeigt die Richtung an, in die ein gekauftes Objekt gesetzt werden soll. Wählt man nun aber den roten Kreis, bedeutet das, daß man nicht setzen oder kaufen möchte. Was man kaufen kann, sieht man in dem Feld rechts unten, welches ursprünglich leer war. Das Objekt, das man kaufen möchte, wählt man mit dem Pfeil an, der sich zu Anfang vor dem Wort Hubschrauber befindet. Jedes dieser Geräte kostet natürlich Geld, wovon man ja nicht allzuviel hat.

Das Bewegen eines Objektes erfolgt dergestalt, daß man das Fadenkreuz auf das Objekt richtet, den Feuerknopf drückt und in dem Feld links unten die Richtung bestimmt. Die Anzahl der Schritte ist allerdings begrenzt.

Das Kämpfen erfolgt genauso, nur befindet sich in diesem Fall ein Gegner in der Richtung, in die gesetzt werden soll. Man sollte aber bedenken, daß ein Objekt nicht von dem ersten Schlag zerstört wird, sondern dies von dem angegriffenen Objekt selbst und dem Gelände, auf dem man sich befindet, abhängt. Auch kann es passieren, daß man selbst zerstört wird. Die Treffer, die man einem

Gegner zufügt und die man selbst erhält, werden eine Runde lang gespeichert.

Damit das Spiel nicht absolut unmöglich wird, bekommt man nach jeder Runde 10 000 GE. Man sollte überlegt handeln, da jedes Objekt und jeder Schritt Geld kosten und nichts zurückgenommen werden kann.

Ziel des Spiel ist es, alle gegnerischen Lager zu erobern und zu erreichen, daß Gegenspieler gleichzeitig keine Objekte mehr besitzen.

Jeder Spieler hat ca. 1 Minute Zeit je Runde. Man kann vorzeitig zum nächsten Spieler wechseln, indem man „←“ drückt.

BITTE VERRIEGELN: DISKETTE RICHTIG LADEN

Ab und zu bekommen wir noch Briefe oder Anrufe, daß das Laden des Inhaltsverzeichnisses der COMMODORE DISC nicht möglich sei. Bis auf ganz wenige Ausnahmen lag es meist an Bedienungsfehlern der entsprechenden Geräte, sprich Floppy und Computer. Wir haben darüber nachgedacht, wie das Ganze noch ein wenig zu verbessern sei und haben uns etwas einfallen lassen: die DISCLADER 64 und 128.

Die beiden Programme befinden sich gleich als Erstes auf Ihrer neuen COMMODORE DISC. Folgende Punkte sollten aber noch immer beachtet werden:

1) Schalten Sie Computer und Floppy ein.

2) Legen Sie die COMMODORE DISC in den Schlitz des Floppy-Laufwerks und **verriegeln** diesen.

Jetzt richtet sich Ihr weiteres Vorgehen danach, ob Sie C 64- oder C 128-Programme laden wollen.

Als C 64-Besitzer (oder Benutzer des C 64-Modus im C 128) geben Sie bitte jetzt ein:

LOAD":*":8

Meldet sich der Computer wieder mit „READY“ und dem blinken-

den Cursor, so tippen Sie das Wort „RUN“ ein und schließen den ganzen Vorgang mit Druck auf die RETURN-Taste ab.

Besitzen Sie einen C 128 und befinden sich auch in diesem Modus, genügt es, wenn Sie einmal kurz den RESET-Taster (seitlich rechts an Ihrem Gerät) betätigen oder den Befehl „BOOT“ eingeben und dann die RETURN-Taste drücken. (Beides erzeugt denselben Effekt, auf Ihrem Bildschirm erscheint die Meldung „BOOTING ... DISCLADER.128“)

3) Beim C 64 als auch beim C 128 erscheint nach einer kurzen Wartezeit das Anfangsbild des entsprechenden Disc-Laders, rufen Sie

jetzt bitte nach Druck auf die Leertaste das Inhaltsverzeichnis der gerade aktuellen COMMODORE DISC auf.

4) Nachdem sich diese Programmliste auf dem Bildschirm aufgebaut hat (schön langsam, zum Mitlesen!), erscheint vor den Programmnamen ein kleiner Pfeil, den Sie mit den Tasten CURSOR HOCH und CURSOR AB beliebig vor diesen Namen hin- und herbewegen können. Als C 64-Benutzer können Sie nur C 64-Programme anwählen, als C 128-User eben nur die für diesen Computer.

5) Haben Sie sich für ein Programm entschieden, positionieren Sie den Pfeil vor dessen Namen und drücken die Taste „RETURN“.

6) Das gewünschte Programm wird jetzt automatisch geladen und sofort gestartet.

Da die beiden DISC LADER ebenfalls BASIC-Programme sind, werden sie von dem von Ihnen gewählten und so geladenen Programm gelöscht. Wollen Sie ein anderes Programm Ihrer COMMODORE DISC auf die gleiche Art, also unter Benutzung des DISC LADERS, in Ihren Computer holen, ist es notwendig, daß Sie zuerst auch wieder den DISC LADER auf die vorher beschriebene Art und Weise laden.

Diese Methode ist zwar relativ sicher vor Fehlern, die man machen könnte, aber – zugegeben – doch recht zeitraubend. Darum für alle, die das Ganze „von Hand“ erledigen wollen, Hinweise, wie die Programme der COMMODORE DISC noch geladen werden können:

A) C 64-Benutzer Punkt 1) und 2) (einschalten und Disk einlegen sollte klar sein), so daß es weitergeht mit

3) Geben Sie folgenden Befehl ein: LOAD“\$“,8 und drücken Sie RETURN. Die Bezeichnung “\$“ lädt das Inhaltsverzeichnis Ihrer Diskette.

4) Nachdem der Computer “READY“ meldet, geben Sie LIST ein und drücken auch jetzt wieder RETURN. Nun erscheint auf dem Bildschirm das genaue Inhaltsverzeichnis Ihrer COMMODORE DISC.

5) Entscheiden Sie sich für das Programm, das Sie laden wollen.

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

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

DAS SIND DIE KORREKTEN LADEBEFEHLE

8) Gehen Sie nun mit dem Cursor hinter das zweite Anführungszeichen des Programmnamens und schreiben dort hin: ,8 : (der Doppelpunkt dahinter ist sehr wichtig!)

9) Drücken Sie jetzt RETURN. Das Laufwerk beginnt nun, das gewählte Programm einzuladen.

Nachdem dies geschehen ist, starten Sie das Programm nur noch durch den Befehl RUN: und der Betätigung der RETURN-Taste.

Zur besseren Übersicht hier nun ein Beispiel, wie ein korrekter Ladebefehl in diesem Beispiel für das Programm „DJANGO.64“ auf dem Bildschirm aussehen muß: LOAD“DJANGO.64“,8:

Hinweis: Bitte vermeiden Sie es, die Programme auf Ihrer COMMODORE DISC mit dem Befehl LOAD“ (Programmname)“,8,1 zu laden, außer, es ist in der Programmbeschreibung ausdrücklich darauf hingewiesen.

Nun zu den Ladeanweisungen für den C 128 im 128er-Modus (für diejenigen, die auch auf den DISC

LADER.128 verzichten wollen):

1) Hier müssen ebenso der Computer und das Laufwerk eingeschaltet werden.

2) Legen Sie auch hier die COMMODORE DISC in den Laufwerksschacht und verriegeln diesen.

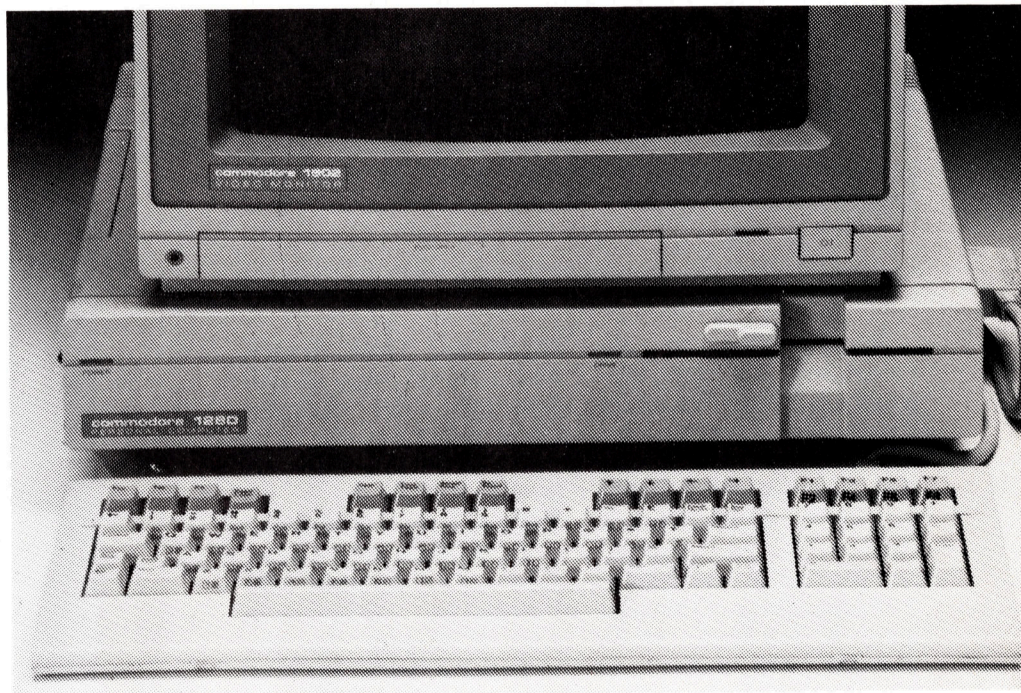
3) Drücken Sie nun die Funktionstaste F 3 (oben rechts, oberhalb der numerischen Tastatur). Mit dieser Taste bekommen Sie das Inhaltsverzeichnis der Diskette (DIRECTORY) angezeigt.

4) Wählen Sie ein Programm aus.

Diese Prozedur haben nicht wir uns ausgedacht, sondern die Entwickler des Computers. Es handelt sich dabei um die ganz normale Ladeanweisung für Programme von Diskette.

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

– Programme, die hinter ihrem Namen kein PRG stehen haben, sondern beispielsweise ein SEQ, lassen sich mit den normalen Ladebefehlen (so wie vorher besprochen)



So darf Ihr Computer nicht aussehen – nämlich mit offener Verriegelung, – denn sonst wird die Diskette nicht geladen! Nicht lachen, mindestens 50 Anrufe wegen „Nichtfunktionieren“ waren allein darauf zurückzuführen! Also: Disk-Schacht verriegeln!

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

6) Tippen Sie RUN

7) Gehen Sie mit dem Cursor hinter das zweite Anführungszeichen des Programmnamens und machen dort mit der entsprechenden Taste einen Doppelpunkt.

8) Drücken Sie RETURN

9) Nachdem das Laufwerk das Programm geladen hat, wird es sofort automatisch gestartet.

Auch hier ein Beispiel für eine korrekte Ladeanweisung (wie sie auf dem Bildschirm aussehen sollte) am Beispiel des Adventures „PELON“: RUN“PELON.128“:

Dies hört sich vielleicht etwas kompliziert an, ist es aber gar nicht!

gar nicht in den Computer einladen. Meist handelt es sich hier um FILES, die vom eigentlichen Programm nachgeladen werden und nur Daten enthalten. Dasselbe gilt für FILES, die mit REL (Relativ) oderUSR (User) gekennzeichnet sind.

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

– Außerdem erhalten Sie beim Inhaltsverzeichnis auch noch die Meldung “XXBLOCKS FREE“. Dies gibt darüber Auskunft, wieviel Platz (in Blöcken gerechnet!) noch auf der Diskette frei ist (1 Block = 256 Bytes). Und nun viel Spaß mit der neuen COMMODORE DISC!

PARADIES MIT KLEINEN FEHLERN

Wäre die Erde wirklich ein Paradies, wenn der Mensch nicht wäre? Das können Sie selbst bei diesem Game beobachten – und was passiert, wenn Sie doch eingreifen?

PARADIES? ist ein Programm, das nicht umsonst ein Fragezeichen im Titel trägt. Es handelt sich hier um die Simulation von Lebensabläufen in einem geschlossenen System. Diese Abläufe werden nach einfachen, überschaubaren Gesetzen geregelt. Die laufen ohne Eingriff von außen ab und sind auf dem Bildschirm beobachtbar. Wie im Leben hat auch hier der Zufall eine große Bedeutung, doch ist es dem Benutzer auch möglich, gleichsam als höheres Wesen, konstruktiv (oder auch destruktiv) in das System einzugreifen. In diesem Falle handelt es sich natürlich nicht mehr um ein allseits geschlossenes System, es sei denn, man versteht das höhere Wesen als Teil des Systems.

Doch nun zum Spiel, das auch in der Hauptsache als solches verstanden werden sollte, denn wissenschaftlichen Wert will der Autor diesem Programm doch nicht zumessen.

Nach RUN erscheint

zuerst der Titel, danach wird, durch den Zufall gesteuert, der Lebensraum aufgebaut. Er ist in 220 Felder aufgeteilt, die in elf Reihen zu je 20 Feldern angeordnet sind.

Zu Anfang erhält jedes Feld das Symbol für Grünfläche, Schafherde oder Wolfrudel. Ist die Verteilung auch zufällig, wird sie sich doch in groben Zügen so einstellen, daß etwa die Hälfte Grünland, der Rest von Wölfen und Schafen belegt wird.

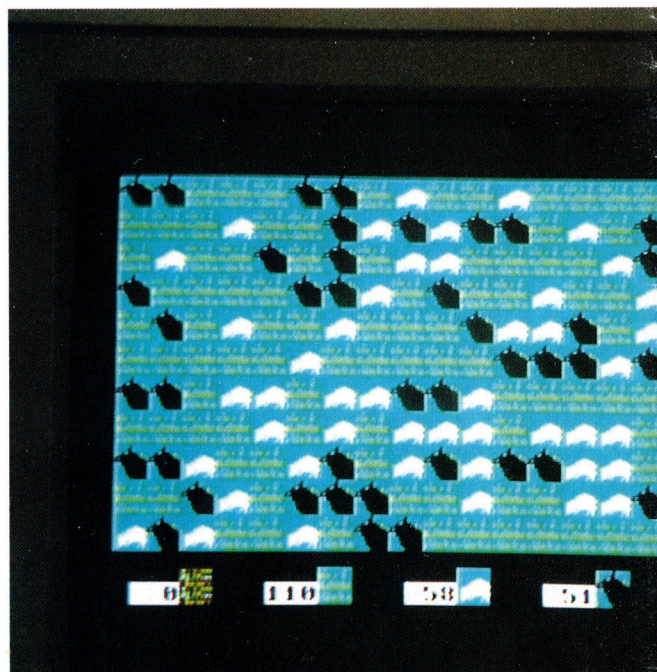
Für die Schafe scheinen hier paradiesische Zustände zu herrschen. Sie haben saftiges Gras in Hülle und Fülle, und bald auch fangen sie an, sich zu vermehren. Doch ist das wirklich ein Paradies? Es fällt dem Zuschauer auf, daß die Wölfe auch nicht untätig sind, sondern daß ganze Wolfsrudel über die Schafherden herfallen und diese vernichten. Das scheint also doch mehr ein Paradies für Wölfe zu sein. Aber nichts auf der Welt ist vollkommen, auch das Wolfsparadies nicht. Da

gibt es ganze Rudel, die plötzlich von der Bildfläche verschwinden. Wo sind diese geblieben? Ganz einfach: Da sich die Wölfe auf Kosten der Schafe vermehren, fänden diese Rudel nichts mehr zu fressen und gingen an Hunger, Rivalitätskämpfen und Krankheiten zugrunde. Das wiederum tut, wie wir sehen, den Schafen gut. Sie vermehren sich und erobern immer mehr Felder. Bald werden Sie den ganzen Raum füllen. Doch was wird das? Eine Schafherde, die ihren

läßt an mehreren Stellen frisches Grün sprießen, das seine Samen auch bald auf die Nachbarfelder verstreut und diese begrünt.

Damit ist für die letzten Schafe die Rettung nahe und bald sind diese wieder bei ihren wichtigsten Beschäftigungen: Fressen und Vermehren. Dies ist auch für die Wölfe gut, denn auch ihnen wird mehr Nahrung geboten und sie gehen ihren liebsten Hobbys nach: siehe bei den Schafen.

Es ist fast selbstverständlich, daß bei soviel



Platz wechselt, hinterläßt nur noch kahlgefressenes Land und diese Stellen verunzieren bald immer größere Flächen des Landes. Bald können wir auch beobachten, daß ganze Herden aus Futtermangel zugrundegehen. Die Tage der Schafe scheinen gezählt. Doch auch den Wölfen fehlen die Schafe, und so scheint sich unser Paradies allmählich in eine öde Hölle zu verwandeln.

Aber nichts ist endgültig. Ein warmer Regen geht über das Land und

Fressen und Vermehren die nächsten Nahrungsmittelkrise unvermeidlich ist.

Diese Abläufe sind nun, wenn man will, stunden- oder tagelang zu beobachten. Auf dem unteren Rand wird immer die aktuelle Zahl der Felder mit Öd- und Grünland sowie der existierenden Wolfherden und Schafherden angezeigt. Spätestens jetzt werden Sie sich fragen, was das Symbol unten rechts bedeutet, das immer die Anzahl Null beinhaltet. Sie haben

richtig geraten: Das sind Menschen, und zwar sollen es Horden von Jägern sein, die Wölfe jagen und auch einen Schafbraten nicht ablehnen. Doch wann tauchen diese Jäger aus der Versenkung auf? Nun, von alleine kommen sie nicht. Hier muß das oben erwähnte höhere Wesen eingreifen. Das geschieht so:

Drücken Sie die Cursor-taste. Das Spiel hält an, und auf einem Feld erscheint ein Cursor. Dieser läßt sich mittels der Cursor-tasten nun nach oben, unten, rechts und links



Fressen und gefressen werden, der ewige Kreislauf

bewegen. Sobald er auf dem gewünschten Feld steht, drücken Sie die Ziffer fünf, und an dieser Stelle erscheint eine Jägerhorde. Durch Eingabe von eins erscheint Ödland, zwei ergibt Grünland, drei werden Schafe und vier schließlich Wölfe. So ist es möglich, das Spielfeld völlig von Hand zu verändern. Mit der RETURN-Taste läuft das Spiel wieder weiter.

Sind Sie des Spieles müde, so kann es durch Eingabe von E jederzeit beendet werden. Die Gra-

fik bleibt aber noch stehen, bis eine weitere Taste gedrückt wird.

Im folgenden wollen wir die Gesetze, nach denen unser Modell funktioniert, kennenlernen:

Nach dem zufälligen Aufbau des Spielfeldes hat der Zufall seine Bedeutung noch nicht verloren. Mit Hilfe der RND-Funktion werden die 220 Felder ständig wechselnd ausgewählt. Auf einem so ausgewählten Feld können fünf verschiedene Zustände herrschen und dann geschieht folgendes:

Handelt es sich um Ödland, so wird dieses zu Grünland unter der Bedingung, daß sich in seiner Umgebung Grünland befindet. Ist das aber nicht der Fall, geschieht gar nichts und der Zufall sucht ein anderes Feld aus.

Ist auf dem ausgewählten Feld Grünland, so wird ein Ödland-Feld, das

ALLES HANGT VONEINANDER AB

sich in der Umgebung befindet, begrünt. Ist kein Ödland in der Nähe, passiert nichts.

Sollte sich auf dem Feld eine Schafherde befinden, so stirbt diese, wenn sich in ihrer Umgebung kein Grünland findet und läßt Ödland zurück. Ansonsten vermehrt sich die Herde und belegt das Grünland. Ein Wolfsrudel, das in der Umgebung eine Schafherde hat, überfällt diese. Hat es zusätzlich noch Kontakt zu einem anderen Rudel, so vermehrt sich das Rudel. Ist keine Schafherde in der Nähe, so sterben die Wölfe, es sei denn, es befinden sich Menschen in der Umgebung. Das Rudel greift dann hungrig auch die Menschen an, es wird

aber von diesen vernichtet.

Nun der Mensch: Wenn sich ein Wolfsrudel in seiner Nähe befindet, greift er dies an und vernichtet es unter der Bedingung, daß er von weniger als vier Rudeln umgeben ist. In anderen Fällen siegen die Wölfe und die Jägerhorde verschwindet. Ist kein Wolf in der Nähe, aber eine Schafherde, so entscheidet der Zufall, ob die Horde sich am Schafbraten gütlich tut oder weiterzieht. Ebenso wird

MALS REGNET ES ...

ein Feld weitergezogen, wenn sich weder Wolf noch Schaf in der Umgebung befinden. Nach der Vernichtung eines Wolfsrudels oder nach einer Feier mit Schafbraten vermehrt sich die Horde.

Das sind die Grundgesetze, nach denen unser Modell funktioniert. Es hat sich aber gezeigt, daß zu einem stabilen System noch einige zusätzliche Regelmechanismen erforderlich sind.

Der Regen, der das Ödland wieder begrünt, gehört dazu. Er tritt in Erscheinung, sobald mehr, als 80 Felder verödet sind. Sollten einmal weniger als zwei Felder von Wölfen oder Schafen belegt sein, sammeln sich die in der Landschaft versprengten Tiere zu neuen Rudeln und Herden. Wölfe vermehren sich dann auch leichter. Für den Fall, daß mehr als 50 Wolfsrudel das Spielfeld bevölkern, stellen diese auf jeden Fall ihre Vermehrung ein.

Das mächtigste Wesen ist natürlich der Mensch. Wenn hier nicht eingegriffen wird, wäre bald der ganze Bildschirm voller Jägerhorden. Sobald ihre Zahl über 40 steigt,

tritt der Mechanismus in Kraft, der ihre Zahl dezimiert. Ob man sich nun Krankheiten, Stammesfehden oder Auswanderung oder eine Mischung daraus vorstellt, ist jedem selbst überlassen.

An dieser Stelle wollen wir kurz den oben gebrauchten Begriff 'Umgebung' klären. Zur Umgebung eines Feldes zählen grundsätzlich die vier Felder über, unter, rechts und links des betreffenden Feldes. Ist das Feld aber von Wölfen oder Menschen belegt, werden auch die diagonal anschließenden Felder in die Umgebung einbezogen. Das bedeutet, daß sich eine Schafherde nach vier Richtungen ausdehnen kann, ein Wolfsrudel oder eine Jägerhorde hat dagegen acht Richtungen zur Verfügung.

... MAL SCHEINT DIE SONNE

Wenn sich der Anteil des Grünlandes sehr erhöht hat, kann es geschehen, daß der Zufall viele Grünflächen hintereinander auswählt und für den Zuschauer tut sich anscheinend gar nichts. Aber bald wird man an der Vermehrung der Schafherden merken, daß das Leben weitergeht.

Dieses Spiel entstand aus der Grundidee des bekannten 'Spiel des Lebens', das hier um einige Faktoren erweitert wurde. Es kann natürlich nicht alle Gesetzmäßigkeiten erfassen, die in einem System wirken, aber es ist doch interessant, einmal zu sehen, was passiert, wenn sich Leben in einem geschlossenen System befindet und nach strengen Gesetzen der gegenseitigen Beeinflussung ausgesetzt ist.

G. Kramer

AN UNS UND ÜBER UNS

Leserbriefe sind uns stets willkommen. Wir beantworten sie entweder direkt oder bei allgemein interessierenden Fragen auf der Dialog-Seite. Wenn Sie uns schreiben wollen: **COMMODORE DISC**, Postfach 1161, 8044 Unterschleißheim.

MEIN BRIEFKOPF IST BESSER

In Ihrer letzten Ausgabe der Commodore Disk hatte es mir das Programm Text 64 ange-tan. Also habe ich mir das Heft sofort gekauft. Da ich aber noch keine Floppy besitze, mußte ich mir von einem Bekannten die Disk auf Cas-sette überspielen lassen. Ich finde es gut, daß Sie auf einen Kopierschutz verzichten. So kann auch ein Cassettenbesitzer Ihre Programme nutzen. Das geht aber nur, wenn man die Datasette auf Adresse 8 setzen kann. Die Freude war also groß. Endlich eine Textverarbeitung, die ich auch nutzen kann.

Die Freude war aber nicht von langer Dauer. Der Briefkopf sah doch ganz und gar nicht profi-haft aus. Wenn Ihr Mitar-beiter so lange an der Umsetzung für den 64'er geschrieben hat, dürften

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 Dis-kette nicht laufen, senden Sie die Diskette an den Verlag zurück, Sie erhalten selbstverständ-lich eine korrigierte Fassung. Anschrift: Siehe Impressum.

diese Fehler aber nicht vorgekommen sein.

Als erstes habe ich mir das Listing ausdrucken lassen. Dann habe ich ver-sucht, es zu verbessern. Ich besitze erst seit eini-gen Monaten einen 64'er, so war es für einen Laien nicht einfach etwas zu ändern. Ich hoffe aber, es ist mir einigermaßen ge-lungen. Ich vermisse aber die deutschen Umlaute. Da ich nicht weiß, wie es gemacht wird, hoffe ich, daß in einer der nächsten Ausgaben eine verbesserte Version zu finden sein wird.

Mein Wunsch für die nächsten Ausgaben sind einige Programme für Sta-tistiken (Balkengrafik oder Fieberkurven).

Ich verkaufe selber Ihre Zeitschrift in einem Ki-osk und da 64'er Freunde sich kennen, wird auch über Zeitschriften gespro-chen. Ihr Text 64 kam gut an, aber bei solchen Fehlern konnte ich die-ses Programm nicht gerade mit gutem Gewissen verkaufen.

Die Nachfrage nach meiner geänderten Ver-

sion war groß, aber ich habe noch keinem Kun-den eine Kopie gegeben, da ich nicht weiß, ob ich dann gegen das Urheber-recht verstoße.

Heinz-Dieter Papenberg
Moers

Unsere Gratulation zu Ihrem beachtenswerten Briefkopf, der ist schon allererste Klasse.

Daß Sie mit Ihrem vor-herigen Ausdruck nicht zufrieden waren, liegt nicht an unserem Mitar-beiter, sondern am per-sönlichen Geschmack des einzelnen Benutzers, der jederzeit die Möglichkeit haben soll, die absichtlich nicht kopiergeschützten Programme nach seinen Wünschen zu verändern.

Jetzt sind wir schon beim Thema: Es kann (und wird) Sie niemand daran hindern, eigene, selbstentworfene Pro-gramme für den C 64 zu verschenken, tauschen oder zu verkaufen. Bei einem fremden Original-Programm sieht das ge-setzlich ganz anders aus.

Auch wenn Veränderun-gen vorgenommen wur-den, bleibt es doch das Programm des Autors, bzw. des Verlages. Wir bitten Sie, dies zu be-achten.

Das Programm „TEXT. 64“ läuft in der vorliegen-den Form einwandfrei, Voraussetzung ist aller-dings der Betrieb eines RITEMAN- oder EPSON-kompatiblen Druckers, bei anderen Drucker sind evtl. Änderungen in Li-istingzeile 100 vorzuneh-men.

Programme, die grafi-sche Darstellung (Balken-grafik, Funktionskurven usw.) für den C 64 bieten, sind in den nächsten Aus-gaben vorgesehen.

FRAUEN AN DIE COMPUTER

Seit kurzem bin ich Besitzerin eines Commo-dore 128 + 1571 Floppy + 1801 Bildschirm + Ep-son RX 80 F/T und Gör-litz Interface.

Ich habe mich über das Erscheinen von „Commo-dore Disc“ sehr gefreut. Hier wird einem wenig-stens nicht so viel Fach-kauderwelsch um die Ohren gehauen.

Es ist nicht einfach, sich als Anfänger mit der Materie vertraut zu ma-chen. Einen guten Beitrag dazu leistet Ihre Zeit-schrift.

Zum Schluß habe ich noch eine Anregung zu machen. Wie wäre es, wenn Sie ein Computer-Lexikon in Ihrer Zeit-schrift abdrucken würden, in dem das ganze Compu-ter-Vokabular erklärt wird.

Zu meiner Person: Ich bin 28 Jahre alt, Mutter von 3 Kindern, zur Zeit Hausfrau.

Was ich auch nicht ver-stehe, ist, daß es so wenig Frauen gibt, die sich mit dem Computer beschäfti-

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 Telefonnum-mer 089/129 80 13. Ebenso der Abo- und Kas-settenservice. Einfach anrufen 089/129 80 14!!

gen. Meine Erfahrung ist jedenfalls sehr negativ. Mir wurde gesagt, daß dies immer noch Hobbybereich der Männer ist.

Annette Heibert
Ahaus

Wir haben uns echt darüber gefreut, auch mal wieder Post vom weiblichen Geschlecht zu bekommen, (das geschieht leider viel zu selten!) denn „Computerei“ ist nun wirklich kein Privileg, das nur Männern zukommt. Über Ihre Anregung, eine Art „Computer-Lexikon“ im Heft abzudrucken, werden wir bestimmt nachdenken. Ihren Aufruf an die anderen Damen, die sich gerne mit Computern beschäftigen, geben wir sofort und unverzüglich weiter, wir hoffen auch, daß es etwas nützt!

Nun zu Ihren speziellen Problemen. TEXT-PROGRAMM C 64 auf COMMODORE DISC Nr. 3; Dieses Programm ist für RITEMAN-Drucker und EPSON-Kompatible geschrieben. Die entsprechenden Befehle für die Öffnung der Druckkanäle finden sich in Programmzeile 100.

Allerdings gibt's da noch einen Faktor, den man unbedingt berücksichtigen muß: das Interface, mit dem Drucker (in Ihrem Falle der EPSON RX 80 F/T) und Computer verbunden sind. In diesem Falle ist die Wahl der Drucker-Sekundäradresse unwahrscheinlich wichtig.

Beispiel Zeile 100: OPEN 1,4,2: OPEN 3,4,1: OPEN 4,4,7 Die letzten Zahlen der OPEN-Anweisungen sind diese „Sekundäradressen“, die leider nicht für alle Drucker-Interfaces genormt sind. Hier müßten Sie schon Ihr Drucker-Handbuch und die Bedienungsanlei-

tung für Ihr Görlitz-Interface zu Rate ziehen, die passenden Sekundäradressen in Programm-Zeile 100 verbessern und das geänderte Programm jetzt so abspeichern.

Einem korrekten Ausdruck steht dann sicher nichts mehr im Wege.

NICHT LADBAR!

Diskette nach Ladeanweisung, Seite 26, versucht zu laden.

Ohne Erfolg: in Modus 64 u. 128 Eingabe nur bis Punkt 8 bzw. 7 möglich.

RETURN → kein Ladevorgang, sondern Cursor geht nur auf nächsten Zeilenanfang!

Bitte geben Sie kurze Nachricht zurück (Hilfestellung).

Hardware: 128 D, Monitor, Drucker MPS-1000.

Jürgen Brausen
Erkelenz

Schade, daß das Laden der Diskette nicht funktioniert, obwohl Sie unsere Ladeanweisungen auf Seite 46 genau beachtet haben.

Ganz genau können wir uns auch nicht erklären, woran der Fehler lie-

gen soll, als einzige Möglichkeit bleibt eigentlich nur, daß Sie in der Zeile, in der Sie den Befehl „LOAD“ (oder „DLOAD“) vor den Programmnamen schreiben, einen kleinen Schreibfehler machen. Wie es genau auf Ihrem Bildschirm aussehen sollte, zeigt Ihnen das Beispiel unten. Wenn Ihre Floppy eingeschaltet ist und keinen eventuellen Hardware-Defekt hat, müßte alles zu Ihrer Zufriedenheit funktionieren.

*Beispiel:
DLOAD“SPIELAUTOMAT 128“ („PRG“ am Schluß der Zeile löschen!)*

UMSCHREIBEN UND DANN VERSCHENKEN?

Ich habe alle Ausgaben Eurer Zeitschrift bis jetzt gekauft, habe aber trotzdem noch eine Frage. Also: Darf ich Eure Programme (Textverarbeitung/Vokabelpauker usw.) auf meinen Zweck umschreiben oder brauch' ich da besondere Erlaubnis?

2. (Adreßdatei) In der ersten Ausgabe steht, ich kann die Adreßdatei an Freunde weitergeben, die

einen 64 ihr Eigen nennen, aber auf der Diskette steht „keine Weitergabe an Dritte“. Woran muß/kann ich mich halten?

Das war alles. Macht weiter so.

Karsten Scahper
Bad Lippspringe

1) Alle Programme auf der COMMODORE DISC dürfen Sie natürlich für eigene Zwecke ändern und anpassen, hier wird niemand etwas dagegen haben.

2) Anders sieht's allerdings mit der Weitergabe an Dritte aus. Die Rechte des Verlages und der Autoren müssen gewahrt werden, d.h. daß Sie Programme von der COMMODORE DISC – auch wenn Sie nichts dafür verlangen – nicht an Fremde, Freunde, Verwandte und Bekannte weitergeben dürfen, so als „Kopierzentrale“.

(Tut uns leid, aber das ist nicht nur bei uns, sondern bei allen anderen Verlagen ebenso!).

Ihre Aufforderung, „so weiter zu machen“, haben wir uns hinter die Ohren geschrieben.

CD-Crew

Hiermit bestelle ich den Grafik-Kurs auf Diskette. Ich zahle (Zutreffendes ankreuzen)

per Scheck Bar Geld liegt bei
per Bankabbuchung am Versandtag

Meine Bank (Name) _____

Bankleitzahl (steht auf jedem Scheck) _____

Meine Kontonummer _____

Senden Sie bitte die Diskette an

Name _____

Vorname _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Ort _____

Unterschrift des Bestellers _____

Ausschneiden und einsenden (oder fotokopiert) an

Disketten-Service
COMMODORE DISC
Postfach 1161
D-8044 Unterschleißheim



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