

8/93

Die Nummer 1
für C64 und C128

August 1993

65 66,- / sfr 7,80
hft 9,25 / Lit. 10000

DM 7,80

2 3093

DE BOEKHEIMER

9.25

Markt & Technik

DAS MAGAZIN FÜR

8 Programmier- sprachen für den C 64

■ Was können Logo, Forth, Prolog, Comal, Pascal, Basic, C und Assembler?

Bauanleitungen

Singende Bäume

■ Entdecken Sie die Gefühlswelt Ihrer Pflanzen

Hardware-Test

Btx-Decoder fast geschenkt

■ Super-Angebot für 39 Mark

Listing des Monats

Kniffliges für Tüftler

■ Working Stone

Tips & Tricks

Assembler-Bibliothek:

- Subroutinen für jeden Zweck

Assembler-Corner:

- Demo-Programmierung von Anfang an

Software-Corner:

- Kniffe zu Vizawrite

Basic-Corner:

- So wird der C 64 schneller

Profi-Corner:

- wabbernder Plasma-Scroller

Geos Workshop:

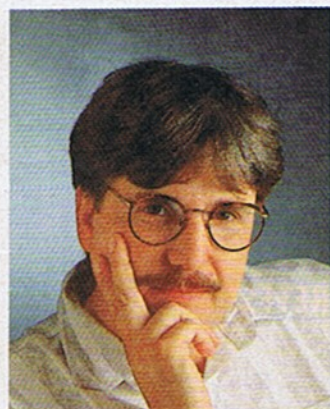
- Grafik-Konvertierung

SEITE

3

Meinung

Sie haben ihn gelobt und sie haben ihn als Fremdkörper verworfen: gemeint sind unsere Leser und betroffen ist der Archimedes-Sonderheft.



Arnd Wängler,
Stellv.
Chefredakteur

Archimedes-Fan war er eine nützliche Hilfe, einige C-64-Freaks freuten sich über die zusätzliche Information, mancher betrachtete die Seiten aber auch als Platzverschwendung. Jede weitere Diskussion erübrigt sich: ab der nächsten Ausgabe endet die Starthilfe für den Archimedes. Sie ist auch gar nicht mehr notwendig, denn immerhin erscheinen noch zwei weitere eigenständige Archimedes-Sonderhefte dieses Jahr (am 27. August und am 3. Dezember). Alle Archimedes-Besitzer, die uns geschrieben haben, bedanken sich jedenfalls für das gezeigte Verständnis der C-64-User.

wendig, denn immerhin erscheinen noch zwei weitere eigenständige Archimedes-Sonderhefte dieses Jahr (am 27. August und am 3. Dezember). Alle Archimedes-Besitzer, die uns geschrieben haben, bedanken sich jedenfalls für das gezeigte Verständnis der C-64-User.

Entfernungs-wettbewerb

Manchmal müssen wir unsere Briefe zum Entfernungs-wettbewerb regelrecht eskortieren. Da ist z.B. der Brief von Rolf Bakowski, den er uns aus West-Bengalen geschickt hat: schon kurz nach dem Eintreffen in der Poststelle verschwanden die hübschen Briefmarken auf dem Brief wie von Geisterhand.

Eilige Recherchen und massive Drohungen konnten die Marken wieder ans Tageslicht bringen und den Brief komplettieren. Rolf Bakowski arbeitet übrigens im Dorf Durgapur ca. 200 km westlich von Kalkutta.

Seinen C64 hat er zwar nicht mitnehmen können, dafür aber die letzten 64'er-Ausgaben zum Lesen.



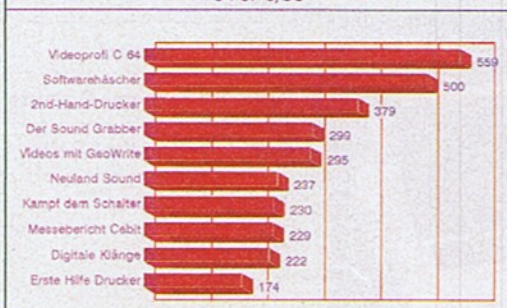
Spruch des Monats

Clarke's Reihenfolge der Software-Entwicklung:

1. Es ist unmöglich — ich verschwende doch nicht meine Zeit.
2. Es ist möglich, aber nichts wert.
3. Ich sage ja, daß diese Idee von mir großartig ist.
4. Kann mir mal jemand sagen, warum die Konkurrenz schon wieder schneller war?

Artikel-Hitparade

64'er 6/93



Das Schwerpunktthema Video mit dem C64 belegt in der Ausgabe 6 Spitzenplätze und die fieseren Methoden gewisser Rechtsanwälte sind ein Dauerbrenner

Eine 64'er-Redaktion



Seite 10

Seite 81

Seite 18

Seite 32

10

Sprachenführer

Wer weiß schon, wie viele Programmier-Sprachen es für den C64 gibt? Hier erhalten Sie nun endlich einmal einen Überblick. Von A wie Assembler über B wie Basic bis hin zu Pascal stellen wir Ihnen ausführlich alle Sprachen vor. Selbstverständlich erklären wir auch, wie Sie die erworbenen Programmierfähigkeiten auf anderen Computern weiterverwenden können.

18

Btx-Decoder-Set

Nach langer Btx-Ruhepause haben wir jetzt das neue Btx-Decoder-Set der 1&1 GmbH unter die Lupe genommen. Unser Test stellt klar, ob der ausgesprochen günstige Preis auch die gewünschte Leistung im Kreuz hat.



20

Panasonic KX-P2023

Panasonic ist der Meinung, ihr KX-P2023 sei leiser als alle vergleichbaren Matrixdrucker auf dem Markt. Wir machten die Geräusch-Probe aufs Exempel. Selbstverständlich wurden aber auch noch seine anderen Daten auf Herz und Nieren überprüft. Wie der Leisetreter abgeschnitten hat, lesen Sie auf Seite 20.

AKTUELL

Internes	3
Neue Produkte	6
Unendliche Geschichte: Raubkopien & Co. Teil 4	8

SPRACHEN

Sprachenkünstler C64	10
Sprachen-Potpourri: Assembler, Basic, C ...	13
Basic von der Pike auf	16

HARDWARE

Btx-Decoder-Set im Test	18
Der Leisedrucker von Panasonic: KX-P2023	20
Extratouren: Singende Bäume	81
Der UV-Strahlenmesser	82

SOFTWARETEST

Lernsoftware: Fun School - die Spaß-Schule	12
--	----

PROGRAMME

Programm des Monats Working Stone	32
Neue 2-K-Programme Collions Logik-Trainer	35
Eingabehilfe	37
5-KByte-Wettbewerb Unicon	38
Digisound-Ripper	42
Knobelpower mit Quadris	44
Software-Angebot-Seite	45
Techtech C128	46
Geotool C128	48

Dieses Symbol zeigt an, welche Programme auf Diskette erhältlich sind

KURSE

Elektronische Bauelemente (Teil II) Dioden, Transistoren und Operationsverstärker	75
Musik-Kurs Teil V	78

SPIELE

Spielszene aktuell	86
Spieletests Streetfighter	88
Hallo Fans! Spieletips	90
64'er-Longplay Elvira II Teil 2	94
Evergreen des Monats: Die Erbschaft	97

ARCHIMEDES

Aktuell	99
Spieletest James Pond Poizone	102

GEOS

Geos im Griff	52
Geos-Workshop Grafikkonvertierung	54

TIPS & TRICKS

Tips & Tricks zum Genlock-Interface	26
Druckprogramme	58
Profi-Corner	60
Software-Corner	62
Basic-Corner	64
Assembler-Corner	66

Assembler-Bibliothek	68
Tips & Tricks zum C64	69
Tips & Tricks zum Programm des Monats 7/93: GoDot	70

RUBRIKEN

Fehlerteufel	21
Suchspiel	23
Leserforum	72
Impressum	97
Inserentenverzeichnis	97
Programmservice	104
Vorschau auf Ausgabe 9/93	106

82

UV-Strahlenmesser

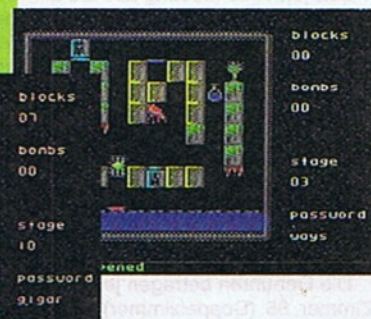
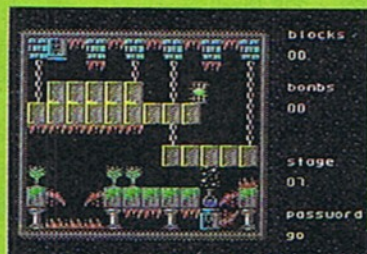
»Das Ozonloch« ist ein Wort, das mittlerweile jedem einen Schauer über den Rücken laufen läßt, denn es wird immer bedrohlicher. In größeren Städten gibt es an verschiedenen Plätzen Meßstellen, wo die Ozonstrahlung gemessen und angezeigt wird. Mit unserem UV-Strahlenmesser können Sie sich von Ihrem Schreibtisch aus mit dem C64 die aktuellen Daten nach Hause holen.



32

Programm des Monats: »Working Stone«

Fünfzig knifflige Level warten auf den Spieler. Er muß einen Stein an allen möglichen Gefahren vorbei zum Ziel transportieren. Unterhaltsame Tüftelstunden sind angesagt.



Diese Programme können Sie über
Btx + 64064 # laden

Microsoft engagiert sich verstärkt im Schulmarkt

Die bereits seit eineinhalb Jahren von Microsoft gemeinsam mit dem CoMet-Verlag angebotene Sonderedition »Class in a Box« des Software-Pakets Microsoft Works für allgemein- und berufsbildende Schulen wird nun durch neue Nutzungsbestimmungen erweitert. Diese Sonderedition, die sowohl die Software als auch umfangreiche, detaillierte Lehrmaterialien enthält, war bisher auf 15 Schülerarbeitsplätze in einem Computerraum und eine Lizenz für den Lehrer beschränkt. Mit der ab Mitte Mai 1993 geltenden Neuregelung kann die Software nach Erwerb einer Erweiterungslizenz für Unterrichtszwecke unbegrenzt innerhalb der Schule eingesetzt werden und ist nicht mehr auf einen Schulungsraum begrenzt. Darüber hinaus enthalten die Class-in-a-Box-Softwarepakete Registrierkarten für bis zu zehn unterrichtende Lehrkräfte, die damit berechtigt sind, die Software auch zu Hause zur Unterrichtsvorbereitung einzusetzen.

Derzeit werden Works für MS-DOS in der Version 2.0 und 3.0 sowie Works für Windows 2.0 als Class-in-a-Box-Paket angeboten. Es ist geplant, den Schulen weitere Microsoft-Produkte als Class-in-a-Box-Version zur Verfügung zu stellen.

Beziehen kann man Class-in-a-Box-Software gegen einen Schulträgernachweis direkt beim CoMet-Verlag oder über den Fachhandel. Das Grundpaket (15 Schülerarbeitsplätze, 1 Lehrerlizenz) von Works für MS-DOS 2.0 und 3.0 kostet 698 Mark, das Grundpaket plus Nutzungserweiterung (unbegrenzter Einsatz in der Schule; 10 Lehrerlizenzen) 1196 Mark. Schulen, die bereits das Class-in-a-Box-Software-Paket besitzen, können die Erweiterungslizenz zu einem Preis von 498 Mark erwerben.

CoMet-Verlag für Unterrichtsssoftware, Bismarckstraße 142, 47229 Duisburg und
Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Geos-User-Club-Jahrestreffen

Das jährliche Meeting des GUC wird 1993 in der Zeit vom 2. bis 3. Oktober in der Evangelischen Tagungsstätte Löwenstein bei Heilbronn stattfinden.

Wer Interesse hat, sollte sich so bald wie möglich anmelden, da nur 100 Übernachtungsplätze zur Verfügung stehen.

Die Treffen beginnen jeweils um 10 Uhr und enden am späten Nachmittag.

Die Gebühren betragen je nach Zimmer 85 (Doppelzimmer) bzw. 95 Mark (Einzelzimmer). Tages-

gäste müssen eine Gebühr von 20 Mark entrichten.

Anmeldungen sollten auf jeden Fall schriftlich erfolgen bei: Hans Werth, Hahnenstraße 139, 50249 Pulheim.

Panasonic News

Wer viel unterwegs ist, muß auf Informationen oder Nachschlagewerke nicht verzichten. Auf Bücherregale kann getrost verzichtet werden, soll doch ein 15 x 13 cm großes Gerät, genannt »Panasonic Electronic Book Player KX-EBP1«, ausreichen. Der Player schluckt CD-ROMs im mittlerweile weltweit



Bildung unterwegs mit CD-ROM-Player



Ein handliches Notebook mit PCMCIA-Schnittstelle

anerkannten EBXA-Standard. So bietet beispielsweise die Bertelsmann-Verlagsgruppe Sprachübersetzer an, die den korrekt übersetzten Satz nicht nur auf dem Display (272 x 228 Pixel) anzeigen, sondern sogar akustisch umsetzen. Auch Fachlexika, Gesetzestexte, Namensverzeichnisse und Reiseführer sind mittlerweile erhältlich. Der eingebaute Akku hält den Player insgesamt zwei Stunden am Leben. Mit dem mitgelieferten Netzteil kann der KX-EBP1 an jede 230-V-Steckdose angeschlossen werden. Mit dem TV-Kabel wird das Playerbild auch auf jedem Fernseher mit FBAS-Eingang sichtbar. Der Electronic Book Player ist für 1098 Mark zu haben.

Das neue Notebook »CF-580« von Panasonic arbeitet mit einem 80486SL-Prozessor und ist mit 25 MHz getaktet. Der 2,7 Kilogramm leichte Winzling bietet neben seriellen und parallelem Anschluß

zusätzlich die Möglichkeit, externe Tastatur bzw. Monitor oder PCMCIA-Karten anzuschließen – für diesen Steckplatz gibt es bereits Speichererweiterungen, Faxkarten u.ä. Das VGA-Display ist 10 Zoll groß, hintergrundbeleuchtet und arbeitet mit 64 Graustufen.

Täglich frisch: kostenlose Anti-Viren-Programme

Immer häufiger erleben User böse Überraschungen, wenn sie – daheim oder im Büro – vor dem Rechner sitzen und sich plötzlich merkwürdige Dinge auf ihrem Bildschirm abspielen. Wenn auf einmal Buchstaben oder Zahlen wie welkes Herbstlaub zu Boden rieseln, der ansonsten stumme Kollege Töne von sich gibt und unvermittelt die amerikanische Nationalhymne intoniert oder ein Krankenwagen mit schriller Sirene durchs Menü saust, das macht so manchem Computer-Besitzer Streß und Panik.

Daß auch Elektronenhirne krank werden und sich einen Virus einfangen können, glauben (wieso gerade meines?) viele EDV-Mitarbeiter oft aber erst dann, wenn's eigentlich schon längst zu spät ist und Viren, Würmer oder Trojanische Pferde ihr zerstörerisches Werk bereits begonnen haben.

Woche für Woche entlarven die »Viren-Jäger« (s. Foto) rund 50 neue, immer gefährlichere »Killer-Programme«, meistens für PCs, die nicht nur Festplatten ruinieren, sondern ganze Rechnernetze lahmlegen können.

Hilfe bieten in einem solchen Fall Scanner- oder Anti-Viren-Programme, die im Rechner unbe-

Der Akku hält etwa drei Stunden und ist in zwei Stunden wieder aufgeladen. Die Festplatte ist mit 120 MByte ausgestattet, das 3 1/2-Zoll-Laufwerk hat 1,44 MByte Speicherkapazität. (pk)

Panasonic Deutschland, Winsberg 15, 22525 Hamburg, Tel. 040/85 49-0, Fax 040/85 49-2855

merkt auf Viren-Jagd gehen. Doch haben einige entscheidende Nachteile: Sie können nur die Viren entlarven, die sie kennen, deshalb sind die herkömmlichen Anti-Viren-Programme schon überholt, noch bevor sie auf den Markt kommen und außerdem sind sie recht teuer.

Damit soll jetzt Schluß sein: Die Organisatoren von »Computer On-Line«, Deutschlands erstes aktuelles Elektronik-Magazin via Radio (am 2. Montag eines Monats, ab 14.05 Uhr auf NDR 4 zu hören), und »Club On-Line« (jeden Mittwoch, ab 19.05 Uhr im Club auf NDR 2) bieten jetzt in Zusammenarbeit mit Deutschlands bekanntesten Virenfahndern, dem Viren-Test-Center im Fachbereich Informatik an der Universität Hamburg, ab sofort einen bislang einmaligen Service an:

Jeder Computer-Besitzer kann sich über die Hamburger Rufnummer 040/54 71 52 35 (8N1, 2400 bis 14 400 Baud) kostenlos und täglich aktualisierte Anti-Viren-Programme via Telefonleitung aus der Mailbox holen (Telefongebühren fallen natürlich an).

NDR, Peter Becker, Rothenbaumchaussee 132-134, 20149 Hamburg



Die Initiatoren und Betreiber der Anti-Viren-Mailbox: (v. l.) Peter Becker, Initiator und Redakteur; Holger Prescher, Thorsten Darges vom Viren-Test-Center; Kai Stappen, Mitinitiator; Viren-»Papst« Prof. Klaus Brunnstein, Universität Hamburg.

Minicomputer von Sharp

Gleich mit zwei Neuheiten kommt derzeit die Firma Sharp auf den deutschen Markt. Der »Newton« – eine gemeinsame Entwicklung mit Apple – soll ein neues Zeitalter der elektronischen Datenverarbeitung einläuten: Statt mit umfangreicher und komplizierter Tastatur nimmt der mobile Computerfreak von heute nur noch einen



Schreiben auf dem Display: Sharps Newton



Nützlicher Terminplaner von Sharp: IQ-9000

kleinen Stift und befördert seine Notizen handschriftlich in den Rechner. Der Newton arbeitet mit einem empfindlichen LC-Sensordisplay, das über einen Spezialstift beschriftet wird. Die Information wird anschließend in digitaler Form im RAM des Rechners abgelegt. Der »IQ-9000« nutzt ebenfalls die Sensor-Display-Technik. Bei diesem Gerät wurde allerdings zusätzlich eine normale QWERTZ-Tastatur untergebracht. Der Minicomputer läßt sich über Icons und Pull-down-Menüs mit dem Sensorstift bedienen. Für normalen Text ist die Tastatur geeignet, will man Grafiken – Wegskizzen o.ä. – hinzufügen, zeichnet man diese kurzerhand auf den grafisch dargestellten Zettelblock. Zur Grundausstattung des IQ-9000 gehören mehrere Anwendungen und Programme: Zeit- und Aufgabenplaner, Textverarbeitung, Visitenkartenablage, Notizblock, Rechner und drei Telefonverzeichnisse. Zusätzliche Programme lassen sich einfach per IC-Karte hinzufügen. Über das eingebaute Infrarot-Interface (auch beim Newton) kann der Sharp-Rechner mit anderen IQ-9000-Geräten oder Computern bzw. Druckern kommunizieren.

Die eingebaute Terminalsoftware verarbeitet die Standard-Anschlüsse. Der IQ-9000 kostet 990 Mark. (pk)

Sharp Electronics, Sonninstraße 3, 20097 Hamburg, Tel. 0 40/23 76-0, Fax 0 40/2376-2510

Sharky-Modem

Ein wirklich preiswertes Modem hat CTK mit dem »Sharky« auf den Markt gebracht. Das Modem hat eine Postzulassung, schafft bis zu 2400 Baud und beherrscht auch den Fax-Versand. Es ist gut geeignet für Btx- (DateX-J) und Mailbox-betrieb. Jedem Modem liegt ein Gutschein zum kostenlosen Anschluß an DateX-J bei. Alternativ zum günstigen Preis von 199 Mark bietet CTK das Sharky auch zur Miete für 19 Mark/Monat (einschl. DateX-J-Gutschein) an. Hergestellt wird Sharky in Deutschland von Digitec, Saarbrücken. Als Logo hat man sich einen knallroten freundlichen Hai ausgesucht.

Technische Daten: 300 bis 2400 Baud, Fehlerkorrektur/Datenkompression MNP 1 bis 5, V.42/V.42bis, Hayes-Befehlssatz, Nummernspeicher für vier Nummern, automatisches Antworten, Ton- und Pulswahl, Fax-Betrieb kompatibel mit Fax Gruppe 3 bis 9600 Bit/s. BZT-Zulassungsnummer A 105 652 D. CTK, Ernst-Reuter-Straße 22, 51427 Bergisch Gladbach 1



Das »Sharky« mit dem freundlichen Hai kostet nur 199 Mark

Neues Modembuch

Neu im Programm von CTK ist das Modembuch von Dipl.-Ing. W. Lentzen. Es kann bei CTK für 49,80 Mark bestellt werden (regulär 58,50 Mark).

Das Buch ist vor allem für solche Computerbesitzer gedacht, die sich qualifiziert aber nicht hochwissenschaftlich über die wachsende Welt der Telekommunikation unterrichten möchten. Dabei wird auf Fachchinesisch verzichtet.

CTK Direkt, Ernst-Reuter-Straße 22, 51427 Bergisch Gladbach, Tel. 0 22 04/6 00 71

Amiga-Rückkaufaktion

Unter dem Motto »Trade in Action« bietet Commodore nun über die Fachhändler eine Rückkaufaktion für den Amiga 500 an: Jedem, der beim Kauf eines Amiga 1200 einen funktionstüchtigen

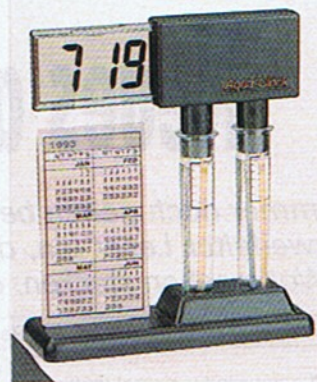
Amiga 500 zurückgibt, werden 200 Mark auf den Amiga 1200 angerechnet. Das Angebot gilt für alle Versionen des Amiga 1200.

Worin der Vorteil für den Kunden liegen soll, ist allerdings fraglich, denn über eine Kleinanzeige erzielt man mit einem A 500 bis zu 100 Mark mehr. Eine Nachfrage bei Commodore erbrachte, daß die zurückgenommenen Amigas vom Handel in ausländischen Tochterunternehmen als Gebrauchtangebote verkauft werden sollen. Commodore selbst ist aber auch bereit, dem Handel die Amigas abzunehmen und als Sonderposten ins Ausland zu verkaufen.

Commodore, Lyoner Straße 38, 60528 Frankfurt/Main

Aqua Clock

Energiegewinnung aus Wasserkraft wird bei der formschönen Tischuhr von Conrad auf ihre Art Wirklichkeit: Sobald die Metallstäbchen in die mit Wasser gefüllten Kunststoffröhrchen getaucht werden, entsteht durch die chemische Reaktion von Kupfer und Zink eine Niedervoltspannung und Uhr-



Konrad bringt's: Die Uhr, die mit Wasser läuft

zeit sowie Datum werden im Display angezeigt.

Technische Daten: Display 50 mm x 30 mm, 12-Std.-Anzeige, wahlweise Anzeige der Uhrzeit oder Uhrzeit/Datum im Vier-Sekunden-Rhythmus. Mitgeliefert werden: ein aufsteckbares Kalenderblatt und die deutsche Anleitung. Best.-Nr. 610496, Preis: 19,80 Mark. Conrad Electronic, Klaus-Conrad-Str. 1, 83362 Hirschau

Zwei neue 24-Nadler



Made in Germany und preiswert: MT-83

Mannesmann Tally stellt zwei neue 24-Nadler der Einsteigerklasse vor. Der MT 83 ist ein 80-stelliger, der MT 84 ein 136-stelliger Drucker. Beide arbeiten in Schnellschrift mit 180 Zeichen in der Sekunde, das sind 160 Seiten in der Stunde. In Schönschrift sind es 120 Zeichen in der Sekunde oder 80 Seiten pro Stunde. Es können drei Kopien gedruckt werden. Beide Drucker gibt es auch in einer Farbversion. Acht Schriftarten sind fest eingebaut und können in allen Emulationen auch als Proportionalen Schriften ausgewählt werden.

An Emulationen sind eingebaut: LQ 860, LQ 1060, IBM Pro X 24e, P3200 und P3300. Der Standard-Druckpuffer ist 8 KByte groß und auf 32 KByte erweiterbar. Der Preis des MT 83: 670 Mark, MT 84: 770 Mark.

Mannesmann Tally, Postfach 2969, 89077 Ulm

Herstellerangaben

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

Wolf im Schafspelz (Folge 4)

Neues aus »Wolfshausen«!



Immer noch gehen bei uns täglich Briefe verzweifelter Leser ein, die entweder bereits im Wolfsrachen stecken, oder kurz davor stehen.

von Peter Klein

Es hat wieder einmal kräftig geblubbert im undurchdringbaren Sumpf der Abmahner. Besonders empört waren die Leser über die vermutlich neue Masche, User einfach Disketten zuzuschicken und anschließend Abmahnbriefe nachzuschicken.

Auf die harte Tour

Mehrere Leser, die nicht genannt werden wollen, haben jetzt den gerichtlichen Weg eingeschlagen. Herr G. beispielsweise wurde von den Abmahnern verdächtigt, einer Raubkopiergruppe anzugehören. Da Herr G. zur vermeintlichen »Tatzeit« gerade seinen Wehrdienst ableistete, kann er – laut seinem Vater – nachweislich in dieser Gruppe keine illegalen Handlungen durchgeführt haben (s. Ausriß). Herr G. war durch eine Telefonnummer in einem Disk-Magazin in den Verdacht gekommen, verbotenerweise mit Software zu handeln. Auch an diesem Fall ist zu erkennen, wie schnell der meist ehrliche User auf die schiefe Bahn gezerrt wird. Ist er noch dazu Schüler und hat keinen finanzkräftigen Vater, der ihm finanziell und hilfreich zur Seite steht, wird meist lieber die mit 1100 Mark doch sehr hohe Summe gezahlt, als das Risiko eines Prozesses mit ungewissem Ausgang eingegangen.

Aktuelles

Ein aktuelles Hobby von Abmahnern ist mittlerweile auch ans Tageslicht gekommen: Neuerdings gehen betrügerische Firmen (?) anscheinend dazu über, unschuldigen Kleinanzeigenkunden Abmahnbescheide zuzuschicken. Begründung: Unlauterer Wettbewerb. Aus den Anzeigen gehe klar hervor, daß es sich um kommerziellen Vertrieb von Software ohne Grundlage in Form eines angemeldeten Gewerbes handelte. In unserem vorliegenden Beispiel war die Anschuldigung völlig aus der Luft gegriffen. Die Unterlassungserklärung mit gleich vorgedruckter Banküberweisung war da-

gegen noch recht billig: nur knapp 100 Mark wollten die Abmahner kassieren. Die Sache ist jedoch nicht ausgestanden, die Papiere liegen beim Rechtsanwalt und harren der kommenden Dinge.

Mittlerweile hat sich auch das Magazin »C't« an die Ferse der Betrüger geheftet. Wie uns ein Redakteur des Magazins mitteilte, ist inzwischen auch die eigene Leserschaft von den dunklen Machenschaften der Abmahner betroffen.

Unsere Bemühungen, dem Spuk endlich ein Ende zu bereiten, laufen auf Hochtouren. Mittlerweile hat sich sogar eine Landes-

Mit dieser Behauptung wird unser Mandant in die Nähe einer Täterschaft auf strafrechtsrelevanter Ebene unterstellt. Hiergegen verwahren wir uns ausdrücklich. Wie die Telefonnummer unseres Mandanten in den von Ihnen zitierten »Cracker-Vermerk« kommt, ist diesseits unbekannt. Unser Mandant gehört weder dieser Gruppe noch irgendwelchen anderen Crackern an. Im übrigen bitten wir um Belege für Ihre Unterstellungen.

Wie bereits erklärt, hat unser Mandant Vervielfältigungsstücke vom Programm [REDACTED] weder hergestellt noch verbreitet noch besteht die Intension, dies in Zukunft zu tun.

behörde in den Fall eingeschaltet. Einen Teilerfolg können wir bereits vermelden: Unser Leser **Matthias Bauer** glaubt den vermeintlichen Lockvogel »Hinrich« (wir berichteten in Ausgabe 6/93) und seine Adresse zu kennen. Ob und inwieweit sich daraus Konsequenzen ergeben, ist derzeit noch nicht abzusehen. Wir halten Sie in jedem Fall aber weiter auf dem Laufenden.

Reaktionen

Voller Empörung habe ich Ihre Artikel über die Wölfe im Schafspelz gelesen und eigentlich nicht geglaubt, daß auch ich einmal das Opfer solcher Rechtsverdreher werden könnte. Bin ich doch schon ein 69-jähriger Rentner und kein begeisterter Spiele-Freak, der alles daran setzt, billig zu Raubkopien zu kommen. Aber am Donnerstag, dem 03.06. (vier Wochen nach Erhalt des Heftes) war es dann soweit: Ein Brief mit kommerziellem Adreßaufkleber, wie von allen Abstaubern ohne Absender, aber aus

den alten Bundesländern (erkennbar an der kodierten Postleitzahl) unter der Anschrift, auffallend das Fehlen eines Tagesstempels (die Kreuzentwertung auf der Marke stammt von unserer Zustellerin). Meine Ahnung bestätigte sich: ein Brief mit dem Farbfoto eines jungen Mädels, die diesmal Michaela Kriege heißen und aus Gladbeck stammen will. Dazu noch einige Anmerkungen: Daß ein Brief nicht abgestempelt wird, kommt gelegentlich vor, meist wird dann aber von Postämtern ein Stempel mit der Angabe »Nachträglich entwertet« benutzt. Sollten auch bei anderen Briefen dieser Kategorie keine Stempel vorhanden sein, würde sich wohl der Postdienst sehr dafür interessieren. Der Text und die maschinengeschriebene Unterschrift sprechen für sich. Ich betrachte jedenfalls diese Arbeits-

ser Brief von einem Abmahner war, denn so viele Fehler macht ja nicht einmal ein Zehnjähriger. Außerdem was da alles so drinstand schreibt man ja wohl nicht gleich im ersten Briefkontakt.

Ich war dann so wütend über diesen Herrn, daß ich ihm gleich einen saftigen Brief geschrieben habe, in dem ich ihm mitteilte, daß ich keine Raubkopien habe und daß ich auch nicht daran interessiert sei. Ich bat ihn darin unter anderem auch, mir diese Briefe nicht mehr zu schicken. Doch wißt Ihr was kurze Zeit nach meinem nächsten Inserat im Briefkasten lag? Genau derselbe Brief. (Ach ja, bei mir hat sich der Herr übrigens als Tanja Nolte-Berndel ausgegeben). Doch komisch, hatte das Mädchen, das auf dem Foto abgebildet war, sich einer Schönheitsoperation unterzogen? Der Name und die Anschrift waren zwar noch dieselbe, doch plötzlich war eine ganz andere Mädchen auf dem Foto.

Das Spiel hat sich jetzt inzwischen schon fünfmal wiederholt. Langsam hängt mir das wirklich zum Hals heraus, daß dieser Herr sich nicht einmal Gedanken macht, an wen er schon geschrieben hat und von wem er schon ein klares »Nein« gehört hat.

Christian Lochner, Tamm

Entsprechend der Empfehlung Ihres Rechtsanwalts habe ich Strafanzeige erstattet. Ich glaube, der Versuch an einem von vorneherein so wenig tauglichen Objekt wie einem Schriftsatz-Interessenten läßt darauf schließen, daß von den Abmahnern möglicherweise flächendeckend auch die geringste Möglichkeit auf Geldföndigkeit abgeklöpft wird.

Ich habe mich gefreut, daß Sie die widerwärtige Angelegenheit der Abmahner aufgegriffen haben. Neben dem schäbigen Geldmachen auf Kosten Jugendlicher sehe ich in dieser Angelegenheit auch ein erschreckendes Maß an politischer Verantwortungslosigkeit. Wenn ein junger Mensch aufgrund eines Lockvogelbriefs verführt und danach zur Kasse gebeten wird und das ganze Verfahren sich als rechtsstaatlich darstellt, dann kann es nicht verwundern, daß die Gesellschaft für die betroffenen jungen Leute unmoralisch erscheint und damit natürlich die vermeintliche Rechtfertigung für unmoralische Verhaltensweisen auch für Jugendliche liefert. Die Extremstensezene kann sich freuen.

Armin Fuchs, Halle Neustadt

weise eines Rechtsverdreher und Winkeladvokaten, der sich offiziell ja »Rechtspfleger« nennen wird, als riesengroße Sauerei, der unbedingt ein Riegel vorgeschoben werden sollte. Dazu möchte ich Ihnen vorschlagen, sich doch einmal an die nächstgelegene Anwaltskammer (die Standesorganisation der Anwälte) zu wenden. Dort müssen doch rechtschaffende Anwälte vertreten sein, die mit solchen Vorgehensweisen Ihrer »Kollegen« nicht einverstanden sind.

Ing. Heinz Lorenz, Jena

...Ich habe deshalb auch schon mehrere Inserate bei Ihnen aufgegeben, in denen ich beispielsweise Tauschpartner suchte oder Kunden anwerben wollte.

Doch was flattert mir da ca. zwei Wochen nach Erscheinen meiner ersten Anzeige ins Haus? Es war genau derselbe Brief, wie Sie ihn in der 64'er (März 93) abgebildet haben. Er war mit Rechtschreib- und Tippfehlern nur so gespickt. Ich habe mir gleich gedacht, daß die-

Jeder, der schon einmal einen C 64 unter den Fingern hatte, konnte der Versuchung sicher nicht widerstehen, zu programmieren; und wenn es nur das berühmt-berüchtigte Basic-PRINT...GOTO-Programm war. Der C 64 kann allerdings wesentlich mehr: über KI-Sprachen (Prolog) bis zu Prozedur-Sprachen wie Pascal ist alles möglich. In unserem kleinen Exkurs lernen Sie alle Sprachen kennen, die der »Brotkasten« draufhat.

Peter Klein

Welche Sprache Sie bevorzugen, hängt immer vom Einsatzgebiet ab. Lernen Sie im Informatikunterricht gerade, was strukturiertes Programmieren ist? Dann macht Basic sicher keinen Sinn. Hier wäre beispielsweise Pascal empfehlenswert. Oder wollen Sie Ihrem Silizium-Haufen ein wenig Intelligenz einblenden? Dann wären Sie bei Prolog an der richtigen Adresse. Soll es gar maschinennahe Sprache sein, müßten Sie zu Assembler oder C greifen.

Für Programmierer, die sich nicht mit Maschinensprache abmühen wollen, aber trotzdem gerne auf Systemebene zugreifen würden, ist C genau das richtige. Strukturiert und maschinennah präsentiert sich diese Sprache dem Anwender.

Bisher konnte sich der begeisterte Computer-Freak noch mit seinen Basic- und Assembler-Kenntnissen durchschlagen – bis vor einiger Zeit die Sprache C auf dem Software-Markt auftauchte. Von C hört man Dinge, die das Herz eines jeden Programmierers höher schlagen läßt. Da ist zum einen die strukturierte Programmierung, zum anderen die Möglichkeit, maschinennah zu programmieren. Doch was verbirgt sich hinter C? Wo liegen die Vorteile gegenüber Basic, Pascal und anderen geläufigen Sprachen, von KI-Exoten und Spezialentwicklungen abgesehen?

C entstand während der Versuche der amerikanischen Bell Laboratories, das Betriebssystem Unix zu entwickeln und auf verschiedene Computer umzusetzen. Unix ist ein extrem leistungsfähiges Mehrbenutzer-(Multiuser-) und Multitasking-Betriebssystem, das bis dahin fast ausschließlich in Assembler geschrieben war und dementsprechend wenig verbreitet war, denn es mußte für jeden Prozessor neu entwickelt werden. Diese Probleme plagten den Programmierer Dennis M. Ritchie von den Bell Laboratories und er schuf – C. Es sollte eine übertragbare, schnelle, also maschinennahe und standardisierte Hochsprache werden, mit allen Strukturbefehlen, wie man sie eigentlich nur von unstan-

dardisierten, häufig recht langsamen Systemen her kannte. Als erstes wurde natürlich das Betriebssystem Unix in C neu geschrieben. Seither ist Unix auf vielen Computern verfügbar.

Der Sprachschatz von C ist standardisiert. Es entfallen die aus Basic bekannten Schwierigkeiten mit vielen Dialekten, die nichts mehr gemein haben. So können C-Programme auf kleinen, billigen Terminals entwickelt und in nahezu unveränderter Form auf den teuren Supercomputern eingesetzt werden. C-Programme zeichnen sich auch durch hohe Geschwindigkeit aus, vor allem, wenn von der Möglichkeit der maschinennahen Programmierung Gebrauch gemacht wird. So können beispielsweise mit einem einzigen Befehl Bits rotiert werden, ebenso leicht können einzelne Bits eines Byte direkt angesprochen werden. Außerdem ist es möglich, häufig benutzte Werte in Prozessor-Registern abzulegen (zum Beispiel Schleifenindizes), was den Vorteil bringt, daß der Prozessor direkt, ohne Umwege über Adreßschiebereien, auf die Daten zugreifen kann. Diese Vorteile dürften sicher auch so manchen Assembler-Freak dazu veranlassen, sich mit C zu beschäftigen.

Nun zu einer Eigenheit von C, die den Basic-Benutzer anfangs zumindest entsetzen wird: die Programmeingabe. In Basic sieht es (bei einfachen Versionen) noch so aus:

```
Zeilennummer...
Befehl1:Befehl2:...
```

Außerdem hat man den Direktmodus – Basic ist eine Interpretersprache – über den vieles vor dem Einbau ins Programm getestet werden kann. Fehlermeldungen werden – während des Programmlaufs – oft in rauen Mengen auf uns losgelassen. C dagegen ist eine Compiler-Sprache. Bei nahezu allen C-Systemen wird das Programm über einen speziellen Editor eingegeben, der oft viele Funktionen einer professionellen Textverarbeitung besitzt. Dabei wird das Programm an einem Stück eingegeben, beziehungsweise einzelne Module werden aneinandergehängt. Erhält der Programmtext das Prädikat »wertvoll«, kann man mit Schritt zwei beginnen: dem Kompilieren. Hier wird das neue Programm in Maschinen-

Sprachkünste

sprache übersetzt. Abschließend wird noch ein Link-Vorgang durchgeführt. Dabei wird um das eigentliche Programm noch ein Paket aller benutzten System- und sonstigen Unterroutinen gebastelt, so daß das Programm auch ohne die C-Umgebung lauffähig ist. Bei manchen C-Compilern entsteht beim Kompilieren Assembler-Code, das heißt, das Programm muß vor dem Linken noch zusätzlich assembliert werden. Bei kurzen Programmen gestaltet sich dieser »Edit-Compile-Link«-Zyklus noch erträglich. Doch bei größeren Gebilden sind Kompilier- und Linkzeiten von mehreren Minuten die Regel. Befinden sich dann noch Fehler im Programm, muß der ganze Vorgang neu durchlaufen werden. Deshalb sollte der Programmierer darauf achten, daß der Quelltext gut vorbereitet wurde. Ausführliche Vorarbeiten sind vor der eigentlichen Programmierung notwendig. Die Ablaufgeschwindigkeit der Programme wiegt diesen Nachteil wieder auf. C unterscheidet sich auch noch in anderen Punkten von herkömmlichen Programmiersprachen. So hat man beispielsweise nicht alle Befehle im eigentlichen Sprachkern, wie beispielsweise die Anweisungen für Schleifenkonstrukte und Variablen-Definitionen. Alles andere, wie etwa Befehle zur Bildschirmausgabe, wird in Form von Systembibliotheken auf Diskette mitgeliefert. Das Konzept liegt auf der Hand: Kompatibilität. Denn alles, was auf die Maschine direkt zugreift, wird ausgelagert und nur bei Gebrauch in das Programm eingebunden. Jeder Computer hat unterschiedliche Betriebssystemroutinen, für die dann die Systembibliotheken angepaßt werden müssen. Doch nun zu den weiter oben bereits angesprochenen Variablen-Deklarationen. In Basic kennen wir (in dieser expliziten Form) solche Vereinbarungen eigentlich nicht. Dort kann einfach mitten im Programm eine Variable verwendet werden, ohne daß diese vorher irgendwie gesondert definiert worden wäre. C jedoch verlangt, ähnlich wie Pascal, die Deklaration jeder Variablen vor ihrer Benutzung. Eine solche Definition sieht dann beispielsweise folgendermaßen aus:

```
int a
int a,b
```

Im ersten Beispiel wird eine Integer (Ganzzahlvariable) mit dem Namen »a« vereinbart. Ebenso im zweiten Beispiel, nur zusätzlich noch eine Variable »b«. Integer werden oft in zwei Byte gespeichert und meist vorzeichenbehaftet verwendet. Integer, wie sie oben definiert wurden, erstrecken sich »nur« über den Bereich zwischen -32868 und 32867. »Long integers« werden genauso definiert wie die gewöhnlichen, nur mit vorangestelltem »long«:

```
long int c,f,g
```

Diese Zahlen (sie belegen doppelt soviele Bytes wie die normalen Ganzzahlvariablen) haben eine »Bandbreite« von -2147483648 bis 2147483647. Es können auch »short integers« (sie belegen 1 Byte), vorzeichenlose Zahlen (»unsigned«), Zeichenvariable (»char«) und Fließkommazahlen (»float«) vereinbart werden. Dem Basic-Programmierer mag es unverständlich und umständlich erscheinen, jede Variable vor der Verwendung definieren zu müssen. Doch hinter diesem scheinbaren Nachteil verbirgt sich eine große Hilfe.

Jeder, der umfangreichere Basic-Programme schreibt, wird zugeben, daß er es mit der Eindeutigkeit von Variablen nicht so genau nimmt. Hier ist »E« mal Schleifenindex, mal steht es als Variable zur Berechnung der Einwohnerzahl in Hinterdupfing. Und am Ende hat »E« dann einen Wert, den es gerade nicht hätte haben dürfen. Bei C weiß man eben immer, welche Variable wofür verwendet wird. C ist eine strukturierte Hochsprache. Der Programmierer hat also alle Möglichkeiten zur strukturierten und modularen Programmierung. Es gibt die IF..ELSE-Struktur, FOR-, WHILE-, DO..WHILE- sowie SWITCH..CASE-Konstruktionen. Aus dieser Auswahl sehen wir uns die IF..ELSE-Anweisung näher an. In C lautet das allgemeine Format:

```
if (logischer Ausdruck)
  Befehl 1
  else Befehl 2
```

Wo bleibt das von fast allen anderen Programmiersprachen her bekannte »THEN«. Wir brauchen es ganz einfach nicht. »Befehl 1« wird ausgeführt, wenn der logische Ausdruck wahr ist, ansonsten tritt »Befehl 2« in Aktion. Hierbei zeigt sich ein weiterer Vorteil von C-Programmen. Befehle tragen kei-

er C64

nen unnötigen Ballast mit sich herum, alles kann kurz und einfach umschrieben werden. Doch zurück zu IF.ELSE. Ein kleines Beispiel könnte so aussehen:

```
if (a. b) c=a
    else c=b
```

Wenn also »a« kleiner ist als »b«, dann wird »c« mit »a« gleichgesetzt, sonst wird der Befehl nach ELSE ausgeführt (c=b). So einfach kann das sein.

In C braucht man kein umständliches »x=x+1«, um die Variable x zu inkrementieren (um 1 zu erhöhen), dafür hat man spezielle Befehle. So hat »++x« genau dieselbe Wirkung wie die oben angeführte Variablen-Dreherei. Ähnlich funktioniert auch das Dekrementieren mit »--x«. Doch Vorsicht ist gerade bei dieser Kürze der Anweisungen geboten! Schnell schreibt man »++x«, was auch einem gültigen Befehl entspricht, aber eine andere Funktion hat als »++x«. Ein weiteres, fast lebenswichtiges Werkzeug für den Programmierer sind Pointer (= Zeiger). Es soll auf etwas gezeigt werden. Im speziellen C-Fall gibt es beispielsweise Variablenpointer, über die man nicht den Inhalt der Variablen erhält, sondern direkt deren Adresse im Speicher. Was dadurch in Verbindung mit Bit-Manipulationen aus dem Computer herausgeholt werden kann, läßt sich erahnen.

Comal

Nahezu jeder hat schon einmal mit Basic gearbeitet und kennt dessen Befehlssatz. Deshalb hat man sich entschlossen, in Comal einen Standard von Basic her zu übernehmen. Andererseits wurden jedoch diese Befehle mit erweiterten Möglichkeiten ausgestattet. So können Sie eine FOR-NEXT-Schleife wie in Basic eingeben:

```
FOR i=1 TO 10
  PRINT i
NEXT
```

Sobald Sie jedoch diese Zeilen LISTEN, schauen sie etwas anders aus, da Comal sie sofort in seine eigene Schreibweise umsetzt:

```
FOR i:=1 TO 10 DO
  PRINT i
ENDFOR i
```

Doch beschränkt sich Comal nicht auf die Nachahmung von Basic. Es bietet erweiterte Möglichkeiten:

```
FOR i:=1 TO 10 DO PRINT i
```

Diese Zeile ist eine Kurzform der FOR-NEXT-Schleife.

Bald erkannte man, daß eine rationelle Programmentwicklung ohne bestimmte Regeln nicht funktioniert. Eine der wichtigsten dieser Regeln besagt, daß die Struktur eines Programms möglichst sofort erkannt werden soll, ja daß ein Programm mit Hilfe geeigneter Strukturen zuerst auf dem Papier entwickelt wird, bevor es zur Umsetzung im Computer, der eigentlichen Codierung in der gewählten Sprache, kommt. In Comal wurde diese Regel so konsequent berücksichtigt, daß es schwerfällt, unstrukturiert zu programmieren. Dies geht soweit, daß einfache Hierarchien, wie z.B. Schleifen, schon beim Auslisten eines Programmes dadurch gekennzeichnet werden, daß die Strukturkörper eingerückt dargestellt sind. Sie haben dies weiter oben schon am Beispiel der FOR-Schleife gesehen. Doch nicht

Sie sehen, Comal ist reich gesegnet mit Möglichkeiten der Gestaltung von Schleifen. Wenn dies zuviel oder verwirrend erscheint, dem sei gesagt: Gerade durch die vielen Möglichkeiten können die meisten Algorithmen genauso in Comal geschrieben werden, wie sie in der Umgangssprache formuliert wurden.

Umgangssprache:

Wiederhole: Verdopple die Zahl
Wenn die Zahl ohne Rest durch 4 teilbar ist, dann gebe sie aus bis die Zahl größer als 100 ist.

Comal:
REPEAT

```
c-editor 1.0
file: bsp-2*
-----
#include "stdio.h"
#define CASE(Z) case 'Z': printf("\nZ
main()
{
  char c;
  puts("Drücken Sie irgendwelche Taste");
  while(1)
  {
    c=getchar();
    char c; /*Diese Zeile ist falsch
    printf("Zeichen: ");
    if(c < 32 && c >= 0x20)
    {
      if(c=='Z') case 'Z': printf("\nZ");
      else printf("\n");
    }
    else printf("%c", c);
  } /*Diese Zeile ist falsch*/
}
```

Für Programmierer, die sich nicht mit Maschinensprache abmühen wollen, ist C genau das richtige.

nur Äußeres macht die Strukturierung aus. Comal bietet mehr: Dies beginnt bei den einfachen Schleifen und Verzweigungen und endet mit dem Konzept der Prozeduren und Funktionen.

Neben der schon angesprochenen FOR-ENDFOR-Schleife gibt es noch weitere Formen:

```
WHILE bedingung DO
  block
ENDWHILE
REPEAT
  block
UNTIL bedingung
LOOP (nicht in 0.14!)
  block
EXIT WHEN bedingung
...
EXIT
...
ENDLOOP
```

```
zahl:=Zahl*2
IF (zahl MOD 4)=0 THEN
  PRINT zahl
ENDIF
UNTIL zahl. 100
```

Bei der Konstruktion von Comal mußte ein Kompromiß geschlossen werden: Schnelligkeit und Benutzerfreundlichkeit vertragen sich schlecht. Aber es ließ sich doch machen:

- Die Rechengeschwindigkeit wurde durch bessere Routinen erhöht.
- Die Zeichenverarbeitung geschieht extrem schnell, da nicht mit der dynamischen Speicherverwaltung von Basic gearbeitet wird. Deshalb entfällt auch die gefürchtete Garbage Collection. Comal arbeitet bis zu 70mal schneller als das Commodore-Basic, wobei Ba-

sic-Erweiterungen wie Simons Basic übrigens noch langsamer sind.

- Es wurde eine interne Darstellung des Programms gewählt, welche die Ausführungszeiten optimiert. Dabei wurde die Konzeption der Sprache Forth teilweise übernommen.

- Schon während der Eingabe findet die erste Übersetzung statt, welche durch eine weitere Phase nach RUN ergänzt wird. So wird beispielsweise bei ENDOLOOP gleich die Speicheradresse des dazugehörigen LOOP mit abgelegt, und es braucht während des Programmablaufs kein Ziel mehr errechnet zu werden.

- Da ebenfalls schon bei der Eingabe die Syntax überprüft wird, kann diese bei der Ausführung entfallen. Natürlich müssen Laufzeitfehler trotzdem berücksichtigt werden, so etwa ein Zahlenüberlauf oder der Aufruf einer nicht vorhandenen Prozedur. Das weitaus mächtigste Sprachelement in Comal ist das Konzept der Prozeduren und Funktionen. Darunter hat man sich eine Art von Unterprogrammen vorzustellen. In Comal sind diese jedoch mit einigen Besonderheiten ausgestattet. Zum einen werden Funktionen und Prozeduren anhand ihres Namens aufgerufen. Dies korrespondiert mit dem Prinzip, keine Bezüge auf Zeilennummern zuzulassen. Zum anderen können sog. Parameter übergeben werden. Namen dürfen in Comal maximal 63 Zeichen lang sein, was für alle Fälle ausreichend ist. Dazu kommt, daß für die Namen der Label (= Sprungmarken), Prozeduren (= eine Form von Unterprogrammen) und Funktionen dasselbe gilt.

Forth

Im Forth-Interpreter, in dem alle fehlerfreien Eingaben sofort ausgeführt werden, kommt sich der Basic-Freak zunächst verloren vor. Dieses Interpreter-/Compilerkonzept ist ein wesentliches Merkmal des gesamten Forth-Konzepts. Fast alle Eingaben können über den Interpreter-Modus sofort getestet und gegebenenfalls korrigiert werden. Dies geschieht, ohne den langwierigen Edit-Compile-Link-Zyklus anderer Compilersprachen gehen zu müssen. Über den ebenfalls integrierten Editor können Programme eingegeben, editiert und gespeichert werden. Beim Laden werden die Programme sofort kompiliert, was zum Beispiel einen gewaltigen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber Basic-Programmen bringt. So behält man die Flexibilität des Interpreter-Modus sowie die hohe Geschwindigkeit kompilierter Forth-Programme. Eingegeben werden die Programme über »Screens«. Das sind Textseiten, in denen das Programm erstellt wird und die dann hintereinander auf der Diskette abgelegt werden. Der Befehlsumfang von Forth ist zwar nicht überdimensioniert, jedoch sehr umfangreich und genügt vollkommen zur Programmierung. Der Anwender wird dadurch erst richtig angeregt, eigene Befehls- wörter zu definieren, worauf die Philosophie von Forth abzielt. In der C-64-Version sind neben Multitasking-Fähigkeit leistungsfähige Grafikbefehle als eigene Forth-Wörter vordefiniert. Sie können in eigenen Programmen ebenso verwendet werden wie alle bereits zur »Grundausstattung« eines jeden Forth-Systems gehörenden Worte (Ultraforth). Neben den Grafikbefehlen wie Grafik ein/aus (graphic/nographic) enthält das System auch eine vollständige Implementation der »Turtle-Grafik«- Befehle (pencolor, right, left etc.) sowie starke Sprite-Routinen. Die unter Forth übliche UPN-Schreibweise bleibt natürlich auch hierbei erhalten. UPN bedeutet: Umgekehrte Polnische Notation, auch Präfix-Schreibweise genannt und beschreibt eine spezielle Eingabeart mathematischer Ausdrücke. Dabei werden zuerst die Zahlen und dann die auszuführenden Rechenzeichen eingegeben.

Zur näheren Erläuterung noch ein kleines Beispiel, das sehr gut die einfache Struktur einer Schleife verdeutlicht:

```
: 11 do 10000 1 1 . loop ;
```

Dieses kleine Forth-Programm durchläuft eine Schleife 10000mal und gibt jeweils den Schleifenindex auf dem Bildschirm aus. Der Doppelpunkt am Anfang ist ein festes Forth-Wort, das den Beginn einer neuen Wortdefinition festlegt.

```
>11<
```

ist der Name des neuen Wortes, unter dem das

```
>programm<
nun immer aufgerufen werden kann.
```

```
>do<
```

```
und
```

```
>loop<
```

bilden den Schleifenrahmen. Da die Schleife den Rahmen von 1 bis 10000 durchlaufen soll, wird zuerst 10000 auf den Stapel gelegt und danach die

```
1. >1<
```

legt den Schleifenindex auf den Stapel.

```
>.<
```

ist mit dem

```
>print<
```

von Basic vergleichbar. Es holt den obersten Stapelwert, zeigt ihn dann auf dem Bildschirm und löscht ihn danach vom Stapel.

```
>.<
```

beendet schließlich die Wortdefinition.

Prolog

Eine Sprache der besonderen Art ist Prolog: sie gehört zur Familie der KI-Sprachen. Damit ist die

```
BLAZIN' FORTH FOR CBM-64
COPYRIGHT (C) 1985 BY SCOTT BALLANTYNE
OK TO COPY, BUT NOT TO SELL!
WELCOME TO FORTH!
HELP
1111
NOT IN CURRENT SEARCH ORDER
:11 DO 10000 1 1 . LOOP;

1 OK
2 OK
3 OK
```

Im Forth-Interpreter, in dem alle fehlerfreien Eingaben sofort ausgeführt werden, kommt sich der Basic-Freak zunächst verloren vor.

einprogrammierte Künstliche Intelligenz gemeint. Wir programmieren dem Rechner keine sturen Aktionen ein, sondern teilen ihm lediglich ein Regelwerk mit, aus dem er dann selbständig die dazu notwendigen Schritte ableitet. Den Aufbau der Sprache Prolog nennt man deklarativ (im Gegensatz zu prozeduralen Sprachen). Ein kleines Beispielprogramm könnte ungefähr so aussehen:

- 01) ki_fähig (commodore64).
- 02) ki_fähig (ibm)).
- 03) ki_fähig (ibm_comp).
- 04) ki_fähig (vc20).
- 05) ibm_comp (ibm).
- 06) ibm_comp (schneiderpc).
- 07) ibm_comp (commodorepc10).
- 08) program (commodore64, prolog64).
- 09) program (ibm, turbo prolog).
- 10) program (commodorepc10, turboprolog).
- 11) program (schneiderpc, turboprolog).
- 12) ki_comp (x) if
- 13) ki_fähig (x) and
- 14) program (X,Y) or
- ibm_comp (x) and
- program (x,y)

Anhand dieses Beispiels, das herausfinden soll, ob und welche Computer für Prolog-Programmierung geeignet sind, sehen wir schnell, daß auch Prolog nur mit Wasser kocht. Der Computer ist nicht in der Lage, logische Schlüsse zu ziehen, ohne alle Daten zu kennen. Damit taucht dann auch gleich ein zweites und drittes Problem auf: Um ein komplexes Problem zu lösen, müßten Unmengen an Daten in den Computer geklopft werden. Daraus resultierend käme es zu langen Wartezeiten beim Programmablauf.

Pascal

Wer in Mathematik nicht immer geschlafen hat, wird den Namen Blaise Pascal kennen. Dieser französische Mathematiker beschäftigte sich mit Wahrscheinlichkeitsrechnung und seinem erst später ausreichend gewürdigten »Pascalschen Dreieck«. Nach ihm wurde auch die Sprache Pascal benannt, die 1970 an der ETH Zürich von Nikolaus Wirth entwickelt wurde. Die Sprache bietet hervorragende

Möglichkeiten zur Strukturierung von Anweisungen und Daten. Pascal-Programme werden normalerweise auf dem Papier erdacht. Man macht sich also zunächst klar, welche Variablen gebraucht werden, zeichnet dann ein Struktogramm und gibt das Ganze erst dann in den Rechner ein. Bevor das eingegebene Programm allerdings lauffähig ist, muß es zunächst kompiliert werden, d.h. der C64 bringt es in ein für sich verständliches Format. Das ist ein großer Unterschied zu Basic: Basic ist im Gegensatz zu Pascal keine Compiler-Sprache, sondern eine Interpreter-Sprache. Das heißt, der Befehl wird erst dann interpretiert, wenn der Programm-Counter dort angekommen ist. Damit ist Basic auch wesentlich langsamer als Pascal.

Ein einfaches Beispiel in Pascal könnte so aussehen:

```
PROGRAM berechnung
CONST pi=3.141
VAR radius, umfang: real;
BEGIN
    radius := 2.5;
    umfang := 2*pi*radius;
END.
```

Auffallend ist zunächst die optische Gliederung, die sofort den Eindruck strukturierter Programmierung vermittelt. Auch die Variablen müssen genau deklariert sein: in diesem Fall als »real«-Typ, d.h. als Fließkommazahl. Pascal macht im Gegensatz zu Basic auch Unterschiede zwischen globalen und lokalen Variablen. Ist eine bestimmte Variable in einer Prozedur definiert (lokal), kennt sie das eigentliche Hauptprogramm nicht. Erst eine global definierte Variable kann überall eingesetzt werden.

Assembler & Basic

Die beliebtesten Sprachen auf dem C64 sind allerdings – trotz aller Faszination von Prolog und Konsorten – Assembler und Basic. Letztere deshalb, weil sie für den Einsteiger problemlos zu erlernen und vor allen Dingen sehr bequem ist. Vor dem eigentlichen Programmieren muß sich der Entwickler keine Gedanken um Aufbau oder Struktur seines späteren Werks machen. Bei Basic ist mit beliebigen Sprüngen fast alles möglich. Nicht von ungefähr ist der Begriff »Spaghetti-Code« untrennbar mit Basic verknüpft. Das soll allerdings nicht heißen, daß man in Basic nicht auch strukturiert programmieren kann. Ähnlich geht's den Assembler-Freaks. Wichtigstes Entscheidungsmerkmal für diese Sprache ist die Geschwindigkeit: Kein Spiel oder keine komplexe Simulation wäre in Basic oder in einer anderen Sprache so schnell realisierbar. Auch bei Assembler geht's nicht geordnet zu: »Wozu ein klar strukturiertes Programm, wenn es auch anders geht?« scheinen sich die meisten Assembler-Programmierer zu fragen. Das läßt sich leicht an den meisten Spaghetti-Source-Codes nachvollziehen. Alles in allem wird es außer Basic und Assembler wohl keine Sprache mehr schaffen, auf dem C64 den großen Durchbruch zu erzielen. Trotz allem sollten Sie sich nicht den Spaß an Ihrer Sprache verderben lassen.

Bezugsquellen

Die meisten der genannten Sprachen sind PublicDomain. Sie können sie also frei tauschen und gegen geringes Entgelt bei Ihrem PD-Händler bestellen. Zum Beispiel bei:

Independent Softworks
Matthias Klein
Wätjenstraße 26
28213 Bremen 1
Tel. 0421/21 1820 (ab 19 Uhr)

Master MM Soft
Matthias Matting
Singerstraße 11
01257 Dresden

Mallander Computersoftware
Knufstraße 28
46397 Bocholt
Tel. 02871/185115

Wenn zwei Menschen Informationen austauschen möchten, funktioniert dies nur, wenn sie einen gemeinsamen Code, die Sprache, verwenden. Ob sie nun Deutsch, Englisch, Chinesisch oder was auch immer sprechen, wichtig ist nur, daß beide dieselbe Sprache benutzen.

Genauso ist es bei der Kommunikation zwischen Mensch und Computer: Wenn Sie dem Rechner Anweisungen geben möchten, muß das Gerät Sie verstehen können, es muß die Bedeutungen der Wörter, die eingegeben werden, wissen. Kurz gesagt: Auch Mensch und Maschine müssen dieselbe Sprache sprechen.

Bei den menschlichen Sprachen kann man zwar alles mit jeder Sprache ausdrücken, dennoch sind einige für bestimmte Themen besser geeignet. Das reicht von der besonderen Eignung der englischen Sprache für Pop-Musik über französische Liebeschwüre bis hin zum wissenschaftlichen Latein.

Assembler, Basic, C...

Babylonisches Sprachengewirr herrscht im Computerbereich. Wohl kaum jemand kennt oder beherrscht gar alle Programmiersprachen und deren Dialekte. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten davon, nennen ihre Stärken und Schwächen, Eignung und auch Schwierigkeiten.

wobei es sich hier nicht unbedingt um C-64-Sprachen handeln muß (die werden in einem eigenen Artikel ab Seite 10 erläutert).

Zu Beginn der Ära der elektronischen Datenverarbeitung gab es zwei große Anwendungslager: das technisch-wissenschaftliche und das kaufmännische.

Während die erste Gruppe hauptsächlich mit großen Mengen möglichst genauer Zahlen operieren mußte und zahlreiche mathematische Funktionen (z.B. Sinus, Wur-

auch in regelmäßigen Abständen (etwa alle elf Jahre) überarbeitet wird. Die daraus hervorgehenden Versionen werden dann mit der Jahreszahl angegeben (z.B. Fortran 66 oder Fortran 77).

Es ähnelt etwas Basic, kann genau wie dieses strukturiert aber auch vollkommen Spaghetticode-artig benutzt werden.

Zeilennummern sind nur als Angabe von Sprungadressen zwingend notwendig, sonst kann man darauf verzichten. Allerdings ist

bei der Eingabe des Programmtextes deutlich zu spüren, daß Fortran im Grunde aus der Zeit der Lochkarten stammt: So sind die ersten sechs Spalten für eine Zeilennummer reserviert. Wird keine verwendet, müssen diese Spalten freigelassen werden. Die siebte Spalte ist für ein Fortsetzungskennzeichen reserviert. Falls Ihre Programmzeile nämlich länger als 80 Zeichen ist, können Sie eine zweite anfügen und hier dem Computer dies mitteilen.

Vorteil von Fortran ist die große Anzahl der vorhandenen mathematischen Funktionen und die Rechengenauigkeit. Für Grafik- und Textausgabe hingegen ist es weniger geeignet.

Übrigens existierte sogar ein Fortran-Compiler für den C64 bzw. C128, der allerdings das Betriebssystem CP/M voraussetzte.

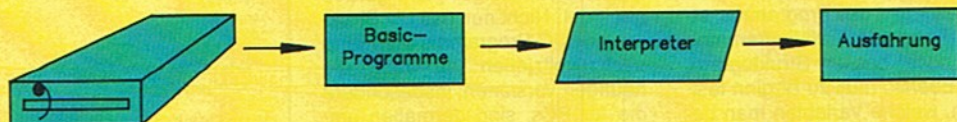
Programme in Prosa

Cobol ist eine Sprache, die den Programmablauf fast in Fließtext beschreibt. Wenn man sich ein Cobol-Listing anschaut und Englisch versteht, wird man sehr schnell den Sinn der Befehle begreifen.

Besonderen Wert wird auf Formatierungsmöglichkeiten bei der Ausgabe von Texten und Zahlen gelegt, was ja bei Rechnungen, Bestellungen und anderen im kaufmännischen Bereich vorkommenden Formularen von großer Bedeutung ist.

Während Fortran allerdings in letzter Zeit zunehmend von anderen Sprachen verdrängt wurde (insbesondere C, davon später

Interpreterprinzip



Basic-Programme werden erst während der Ausführung durch den Interpreter übersetzt. Kompilierte Programme liegen aber schon in maschinen-nahem Code vor und werden deshalb schneller abgearbeitet.

Compilerprinzip



Und wieder ist es bei den Computern ähnlich: Auch hier gibt es Sprachen, die sich vor allem für ein Spezialgebiet eignen, aber auch Universalgenies und daneben auch ganz ausgeprägte Spezialisten, die nur ein Gebiet beherrschen. Seitdem Computer in nennenswertem Maß benutzt werden, also in etwa seit den fünfziger Jahren, wurden immer mehr neue Sprachen entwickelt, so daß heute nur wenige Profis einen kompletten Überblick in diesem Wirrwarr behalten haben. Viele der einst als ultimative Entwicklung gepriesenen Sprachen sind inzwischen bereits wieder vergessen, weil sie die Erwartungen doch nicht erfüllten, aber trotzdem existieren immer noch etliche davon.

Die wichtigsten möchten wir Ihnen in diesem Artikel vorstellen,

zel etc.) für umfangreiche Berechnungen brauchte, waren die Anforderungen im kaufmännischen Bereich ganz anders. Zwar ging man auch hier mit Zahlen und Rechnungen um, hauptsächlich ging es jedoch darum, große Datenbestände, Tabellen und Listen verwalten, sortieren und geordnet begutachten zu können. Außerdem war es wichtig, Texte (Briefe etc.) zu verarbeiten.

Für beide Bereiche entwickelten sich daher Programmiersprachen, die auch heute noch verwendet werden: Fortran für den wissenschaftlichen und Cobol für den kommerziellen Bereich.

Genormte Sprache

Fortran (Formula Translation Language) ist eine der wenigen genormten Sprachen, deren Norm

Interpreter – Compiler?

Diese zwei Begriffe werden Ihnen beim Programmieren immer wieder begegnen. Sie kennzeichnen zwei grundlegende Prinzipien von Programmiersprachen: Interpreter speichern das Programm in der Regel als Klartext oder kürzen maximal die Befehlswörter als Ein- oder Zwei-Byte-Code ab. Erst, wenn das Programm ausgeführt werden soll, nimmt sich die Programmiersprache, die sich dazu neben dem Programmtext im Speicher befinden muß, Zeile für Zeile des Programms vor, sucht die Befehle heraus und vergleicht sie mit einer internen Befehlstabelle. In dieser Tabelle findet der Interpreter dann die Adresse des notwendigen Maschinensprache-Programms und startet es. Diese Dekodierprozedur ist recht zeitintensiv, besonders, wenn die Sprache einen großen Befehlsumfang und dementsprechend umfangreiche Tabellen besitzt. Daher sind Interpreter in der Regel langsam.

Anders läuft dies bei Compilern: Hier findet nach dem Schreiben des Programms ein Übersetzungsvorgang statt, das Compilieren. Hier erledigt die Programmiersprache im Grunde dasselbe wie ein Interpreter, sie sucht den Befehlen entsprechend aus einer Tabelle die dazugehörigen Maschinenroutinen heraus. Allerdings werden diese nicht gestartet, sondern in eine Datei geschrieben, das eigentlich lauffähige Programm. Zum Schluß besteht dies dann nur noch aus reiner Maschinensprache, die dementsprechend schnell ist, da nicht mehr dekodiert werden muß.

Geschickte Compiler arbeiten übrigens mit einer Variante: Hier werden nicht die einzelnen Maschinenroutinen direkt aneinandergereiht, sondern nur die entsprechenden Befehle, mit denen sie gestartet werden. Die Routinen selbst werden dann am Schluß als »Runtime-Bibliothek« ans Programm angehängt. Falls nämlich Teile mehrfach verwendet werden, muß so der eigentliche Programmcode nur einmal enthalten sein. Dies verkürzt ein Programm wesentlich. Dennoch ist ein kompiliertes Programm immer länger als ein Interpreter-Text.

mehr), hat Cobol sich vor allem im Bereich der Großrechner behaupten können. Für den C64 hingegen war unseres Wissens nie ein Cobol-Compiler erhältlich.

Fundament

Im Hobbybereich war lange Zeit **Basic** dominierend, und zwar aus folgendem Grund: In den ersten Jahren der Homecomputer war der Speicherumfang dieser Geräte äußerst begrenzt. So hatte der VC 20, der Vorläufer des C64, sage und schreibe 5 KByte RAM, wovon noch 1,5 KByte für den Bildschirmspeicher und interne Aufgaben verwendet wurden. Hinzu kam, daß der gesamte Adreßbereich bei den verwendeten 8-Bit-Prozessoren ohnehin nur 64 KByte betrug. Selbst, wenn man dies voll

```
5 REM FAKULTAET
10 INPUT "N";N
20 FC = 1
30 FOR X=2 TO N
40 FC = FC + FC * (X-1)
50 NEXT X
60 PRINT "N! = ";FC
```

Ein einfaches Basic-Programm

mit RAM bestückt, waren mächtige Sprachen kaum unterzubringen. Ganz abgesehen davon wäre eine solche Sprache auch recht teuer geworden. So bot sich Basic, das sich komplett mit dem dazugehörigen Betriebssystem in nur 16 KByte unterbringen ließ, geradezu an. Zahlreiche Computer - PET, Apple, Dragon, Spectrum und wie sie alle heißen - brachten solch ein Basic mit sich. Mit dem Boom des C64 begann jedoch der Run auf Basic erst richtig. Schließlich stand hier sofort nach dem Einschalten eine einfach zu erlernende Sprache zur Verfügung, mit der man aber auch nahezu alles aus dem C64 herausholen konnte was in ihm steckte (vom leidigen Thema Grafik einmal abgesehen).

Aber gerade Grafik entwickelte sich bald zu einem Spezialgebiet des C64. Dies führte zur Entwicklung neuer, wesentlich besser ausgestatteter Basic-Erweiterungen. Die wohl berühmteste und auch heute noch verkaufte ist Simons Basic.

Sogar Compiler wurden entwickelt und führten dazu, daß Basic-Programme in etwa um den Faktor 10 schneller wurden.

Der Höhepunkt von Basic lag in der Mitte der achtziger Jahre. Danach wurde Basic mehr und mehr in die Rolle einer primitiven Einsteigersprache gedrängt. Unberechtigt, denn die heute existierenden Versionen, für welchen Computer sie auch geschrieben sind, sind vollwertige Hochsprachen, die sich nicht zu verstecken brauchen. So gewinnt Basic z.Zt. auch wieder erheblich an Image, begründet durch Visual Basic für Windows auf dem PC.

Ordnung im Programm

Was vielen professionellen Programmierern an Basic am meisten stört, ist die Möglichkeit, vollkommen ohne Struktur zu programmieren. Es geht um den berühmten Spaghetticode, ein Programmierstil, der von vielen GOTOS lebt, bei dem wild im Programm herumgesprungen wird. Solche Programme sind Befehlswüsten, die wohl nur der Programmierer selbst verstehen kann und das auch nur, solange er sich intensiv mit dem Programm beschäftigt. (Nach einem halben Jahr finden sich auch solche Programmierer in ihren Werken meist nicht mehr zu recht.)

Doch es gibt Sprachen, die zu einem sauberen Stil zwingen: Eine ist **Pascal**, die von Prof. Nikolaus Wirth eigens dazu entwickelt wurde, strukturiertes Denken und Programmieren zu fördern. Ganz strenge Regeln fordern hier nicht nur die Strukturierung des Programms, sondern stellen sogar für Variablen Strukturen zur Verfügung.

Dies bedingt natürlich, daß man sich vor dem Schreiben des Programms Gedanken über dessen Aufbau macht.

Hilfreich sind hierbei grafische Darstellungen des Programms, etwa in Form von Flußdiagrammen oder noch besser Struktogrammen. Ebenso muß zu Beginn festliegen, welche Variablen man benötigt und welchen Typ sie haben müssen. Zugegeben, als eingefleischter Basic-Freak, bei dem ein Programm während des Tippens entsteht, muß man sich bei den ersten Pascal-Gehversuchen umstellen. Aber schon bald merkt man, daß man auf diese Art etwaige Programmfehler schneller findet oder gar nicht erst macht.

```
program fakultaet;
var
  n,x : integer;
  fac : real;
begin
  readln ("N: ",n);
  fac := 1;
  for x:=2 to n do
  begin
    fac := fac + fac * (x-1);
  end;
  writeln ("n! = ",fac);
end.
```

Pascal verzichtet komplett auf Zeilennummern

Vom Funktionsumfang her ist Pascal eine universelle Sprache, die durch zusätzliche Bibliotheken erweitert werden kann und weder bei mathematischen noch bei grafischen Funktionen Wünsche offenläßt. In der Regel ist auch die Anpassung eines Pascal-Programms auf einen anderen Rechner nicht sehr problematisch.

Pascal gibt es für den C64, PCs, Amigas, Archimedes und nahezu alle anderen im Homebereich vertretenen Computer.

Maschinennah

Als die Sprache schlechthin gilt im Moment **C** mit seinen Varianten (z.B. C++, Visual C etc.). Es ist eine Sprache, die sehr maschinennah ist. Das heißt, daß man mit deren Befehlen wesentlich mehr Einfluß auf die Hardware des Computers hat als mit anderen Hochsprachen. Besonders die Speicherverwaltung ist bei der Sprache C sehr flexibel, während z.B. Basic hier ganz streng ist.

So kann man in C sehr große ineinander verschachtelte Zeigerstrukturen verwenden und damit z.B. mehrdimensionale Variablenfelder adressieren.

Diese Maschinennähe bewirkt noch etwas: Da jeder (unnötige) Luxus fehlt, ist C schnell, sehr schnell sogar. Das machte C nicht nur für normale Programmieraufgaben geeignet, sondern führte dazu, daß auch sonst eher in Assembler geschriebene Software, z.B. Gerätetreiber, in C verwirklicht werden.

Es hat aber auch Nachteile: So ist es für Einsteiger nicht gerade geeignet. Nicht nur, daß die Struktur eines C-Programms schwierig nachzuvollziehen ist, auch die heutigen Versionen, insbesondere die für PCs, sind dermaßen umfangreich, daß man zur Einarbeitung längere Zeit braucht. So sind beim neuesten Visual C++ von Microsoft allein die Handbücher etwa 2500 Seiten stark. Man kann also von einem echten Programmpaket sprechen.

Da C heute die Profisprache ist, gibt es Versionen für alle Systeme, u.a. auch für den C64. Diese bietet

```
a)
main ( )
{
  int zahlx,zahly;
  char buchstabe;
  zahlx=zahly=5;
  buchstabe='T';
  printf("zahlx,zahly,buchstabe");
}

b)
main ( )
{
  int var;
  var=3; /* oder 4 oder ein anderer Wert */
  switch(var)
  {
    case 3: { printf("VAR ist 3!"); break; }
    case 4: { printf("VAR ist 4!"); break; }
    default: printf("Weder 3 noch 4!");
  }
}

c)
main ( )
{
  int loop;
  loop=32;
  while (loop<255)
  {
    printf("id = %d\n",loop,loop);
    loop=loop+1;
  }
}

d)
main ( )
{
  int loop;
  loop=32;
  do
  {
    printf("id = %d\n",loop,loop);
    loop=loop+1;
  } while (loop<255);
}
```

C arbeitet sehr maschinennah

ge Sprache, wenn man schnelle Software braucht oder auf die Hardware zugreifen muß.

Künstliche Intelligenz

Obwohl wir kaum genau erklären können, was natürliche Intelligenz ist, beschäftigen sich Wissenschaftler und Programmierer seit geraumer Zeit damit, Computer intelligenter zu machen. Was sie damit meinen, ist, den Computer von den starren Regeln der herkömmlichen Programmiersprachen zu befreien und ihm die Fähigkeiten des Lernens und Assoziierens zu geben. Damit ist gemeint, daß der Rechner aus den Eingaben des Benutzers Daten speichern soll und diese bei Bedarf miteinander verknüpfen kann, um neues Wissen, neue Fakten daraus zu folgern. Da dies ein Prozeß ist, der ständig ablaufen soll und sich somit auch das Programm ständig erweitern muß, sind hierfür spezielle, vollkommen anders aufgebaute Sprachen notwendig.

Fast immer basieren diese auf Tabellen oder Listen, in denen z.B. Objekte und dazugehörige Eigenschaften gespeichert werden.

Beispiel:

1. Hund, bellt, beißt, Tier

2. Tier, vier Beine, Fell

Aus diesen, sicher nicht vollständigen Angaben, kann der Computer dann beispielsweise den Schluß ziehen, daß ein Hund vier Beine und ein Fell besitzt. Zugegeben, ein einfaches Beispiel, aber stellen Sie sich einmal vor, solch ein Programm würde über Jahre hinweg laufen und durch ständige Eingaben solcher Fakten lernen. Im Laufe der Zeit würde der Computer immer klüger und die von ihm gezogenen Schlüsse immer genauer. Es entstünde ein sogenanntes Expertensystem.

Solche Systeme werden heute schon im Bereich der Naturwissenschaften und Medizin benutzt. Auch bei der täglichen Wettervorhersage werden Rechnersysteme eingesetzt, die aus den bereits vorliegenden Daten vergangener Jahre und den sich daraus entwickelten Wettergeschehen Vorhersagen erstellen. Diese sind umso genauer, je mehr Daten dem System bekannt sind.

Doch nun zu den Sprachen dieses Bereichs: An erster Stelle sei hier **LISP** erwähnt. Es wurde seit etwa 1960 entwickelt und ist die im Bereich der KI am häufigsten anzutreffende Sprache. Sie arbeitet

ein Hund klein, gefleckt und besäße einen langen Schwanz.)

Neben den rein wissenschaftlichen Anwendungen, die teilweise auf speziell dafür konstruierten Maschinen laufen, findet man LISP meist als PD- oder Shareware-Programm, auch im Hobbybereich. Sogar kommerzielle Programme verwenden LISP: Das CAD-Programm Autocad (für PCs) läßt sich beispielsweise mit einem eigenen LISP-Interpreter erweitern.

Selbstmodifizierende Programme und Funktionen, die eigenständige Programme entwickeln können, sind für LISP kein Problem.

Ähnlich verhält es sich mit **Forth**. Diese Sprache gehört zu den »stapelorientierten« Programmiersprachen. Der Anwender schreibt in Forth keine Programme, sondern definiert Funktionen (Wörter), die wieder andere Funktionen aufrufen. Neue, benutzerdefinierte Wörter werden in den Sprachschatz von Forth aufgenommen. Sie können sich also quasi eine eigene Sprache zusammenbasteln. Forth zeichnet sich vor allen Dingen durch sehr strukturierte und kompakte Programmform aus. Einsatzgebiet: Meß-, Steuer- und Regeltechnik. Diese beiden Sprachen

kleineren liegen darf. In Basic oder anderen Sprachen wären Sie gezwungen, jedwede Bedingung mit IF.THEN-Strukturen abzufangen. In ProLog teilen Sie dem Rechner nur die Bedingung des Spiels mit, also: umbauen und kein größerer über einem kleineren Stein. ProLog leitet daraus eine Programmstruktur ab, die das Ziel in kurzer Zeit mit wenig Programmieraufwand erreicht.

Assembler

Die schnellste ist gleichzeitig auch die komplizierteste Sprache. Im Gegensatz zu den Hochsprachen kommen Sie beim »assembeln« dem Prozessor des Computers hautnah.

Assembler besitzen Befehle, die genau den Maschinenanweisungen des Prozessors entsprechen. Demgemäß ist der Sprachumfang genau festgelegt und nur vom verwendeten Prozessortyp abhängig.

Welt der Computer vorzustellen. Die Sprache wurde in den siebziger Jahren in den KI-Labors (Künstliche Intelligenz) des Massachusetts Institute of Technology geboren. Die Paten waren nicht nur Mathematiker und Informatiker, auch ein Kinderpsychologe aus der Schweiz war mit von der Partie. Die Idee sollte sein, daß Kinder durch Entdecken und Experimentieren lernen; die Aufgabe des Lehrers ist es, die Umgebung zu schaffen, in der das stattfinden kann.

Im Mittelpunkt steht die Turtle (engl. Schildkröte). Sie ist eine Art Grafik-Cursor, der auf dem Bildschirm die Stelle zeigt, an der mit dem nächsten Befehl gezeichnet wird – ähnlich einer Bleistiftspitze auf einem Blatt Papier. Mit verschiedenen Befehlen kann die Turtle Bewegungen in verschiedene Richtungen machen, sich drehen, die Farbe ändern und vieles andere. Mit einfachen mathemati-

C000	LDX #FF	: Zeichen in X-Register laden
C002	TXA	: Zeichen in Akku schieben
C003	JSR \$FFD2	: Zeichen Ausgeben
C006	DEX	: X-Register minus 1
C007	BNE \$C002	: Wenn X-Register ungleich 0
		: nach C002
C009	RTS	: Rücksprung nach Basic

Typische Quellcode eines Assembler-Programms auf dem C64

Da der Programmcode 1:1 übersetzt wird, muß sich der Programmierer natürlich um alles selbst kümmern (Ein- und Ausgaben, Speicherverwaltung etc.). Dies bietet nicht nur enorme Gestaltungsmöglichkeiten sondern auch erhöhtes Risiko für Computerabstürze. (Regel: Wenn ein Assembler-Programm abstürzt, hilft nur der Reset-Schalter!)

Da aber keinerlei unnötiger Ballast in den Programmen mitgeschleppt wird, sind Assembler-Programme mit Abstand die schnellsten und immer dann erforderlich, wenn schwierige Timing-Probleme zu lösen oder genau definierte Laufzeiten einzuhalten sind (Beispiel: eine in immer gleichen zeitlichen Abständen wiederkehrende Aktion).

Assembler gibt es für jeden Mikroprozessor und sind häufig Bestandteil höherer Programmiersprachen. So ist bei der PC-Version von Turbo Pascal ein Assembler enthalten und die damit geschriebenen Routinen können von Pascal aufgerufen werden.

An Assembler sollte man sich erst heranwagen, wenn man in einer höheren Sprache Grundlagen des Programmierens erlernt hat, da man dann wesentlich weniger Schwierigkeiten hat.

Nicht nur für Kids

Logo ist eine Art universelle Lern-Software, die weltweit dazu benutzt wird, Kindern die große

schon Funktionen lassen sich Kreise zeichnen und andere komplexe geometrische Figuren.

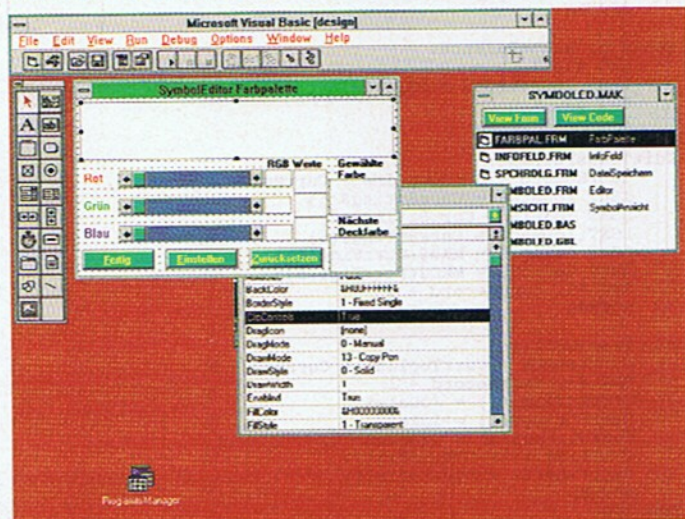
Trends

Heute geht der Trend im Computerbereich zu grafischen Benutzeroberflächen. Diese Entwicklung hat auch nicht vor den Programmiersprachen haltgemacht: Im PC-Bereich existieren mit Visual Basic und Visual C++ sowie der neuesten Turbo-Pascal-Version bereits speziell auf Windows abgestimmte Sprachen, die das Programmieren sehr komfortabel machen. So muß man die Grafik nicht durch einzelne Befehle programmieren, sondern kann sie auf dem Bildschirm konstruieren.

Allerdings hat dieser Komfort auch seinen Preis und der wird in Form von Bytes gefordert. Visual C++ hat, wenn man alle Möglichkeiten nutzen möchte, inzwischen einen Umfang von etwa 50 MByte angenommen. Da aber die Hardwarepreise für Speicher und Festplatte nahezu täglich fallen, ist dies im PC-Bereich inzwischen kein großer Nachteil mehr.

Der Trend geht jedenfalls eindeutig zu optisch immer gefälligeren Programmen.

Nicht ganz eindeutig ist die Entwicklung der Künstlichen Intelligenz einzuschätzen, was vor allem daran liegt, daß KI-Programme heute noch ein verborgenes Dasein an Universitäten und Forschungsinstituten führen.



Programmiersprachen

von Heinz Behling

Wer in die Programmiererei einsteigen möchte, sei es aus Spaß an der Freude oder weil er sich fürs Berufsleben etwas davon verspricht, muß sich nach einem geeigneten Computer umschauen. Daß hierbei auch der Geldbeutel eine entscheidende Rolle spielt, dürfte klar sein, denn schließlich kann man hier auch viel Geld verschenken.

Ideal scheint daher der C64 für erste Schritte zu sein, der für wenig Geld nicht nur eine komplette Hardware bietet, sondern auch noch gleich eine Programmiersprache eingebaut hat.

Aber – werden viele denken – kann man denn das, was man auf einem solch einfachen System gelernt hat, später auch auf anderen, leistungsfähigeren Computern weiterverwenden oder waren Mühe und Ausgaben umsonst? Lohnt es überhaupt, Basic zu lernen oder muß man nicht gleich besser hoch-

zu werfen (ich würde niemandem empfehlen, beispielsweise mit C das Programmieren zu lernen).

Das nächste Argument, das man gegen Basic vorbringt, ist der unstrukturierte Programmcode, den es hervorbringt. Hier allerdings kann man nur sagen: Basic bringt genau den Code hervor, den man programmiert. Wenn man also von vornherein sich einen gewissen Stil angewöhnt und nicht wild drauflos programmiert, kann man auch mit Basic saubere, gut lesbare und strukturierte Programme zustande bringen. Hier ist nicht die Sprache schuld am Spaghetti-Code (s. Textkasten), sondern der Programmierer! Dadurch, daß Basic dem Einsteiger die Arbeit des Strukturierens nicht abnimmt, sondern er sich selbst darum kümmern muß, zwingt es ihn geradezu dazu, sich einen guten Stil zu eigen zu machen.

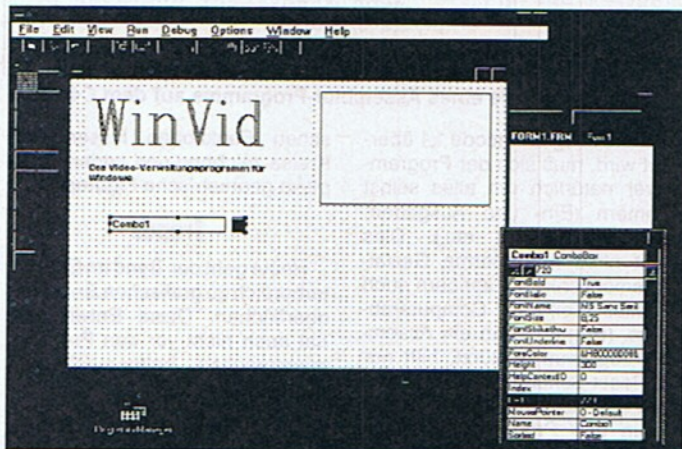
Als drittes Argument wird immer wieder erwähnt, Basic-Programme seien langsam. Nun, hier haben die Leute wohl vergessen, daß sie in den meisten Fällen einen Basic-Interpreter mit einem Compiler ei-

Basic – von C

Als preiswerter Computer ist der C 64 für Einsteiger in die Programmierkunst ideal. Aber nutzen die hier gewonnenen Fähigkeiten überhaupt später auch auf anderen Systemen?

len einige Kontroll-Strukturen, mit denen man bestimmte Schleifenarten elegant programmieren kann. Nichtsdestotrotz lassen sich alle diese fehlenden Eigenschaften aus dem vorhandenen Wortschatz nachbilden – von einfachen

Schleifen bis zu komplexen Fallunterscheidungen. Nebenbei lernt man bei solchen Tüfteleien eine Menge über die Arbeitsweise einer Programmiersprache: Bei geschachtelten IF...THEN-Anweisungen und logischen Vergleichen



Visual Basic ist eine moderne Programmiersprache, um unter Windows auf dem PC zu programmieren. Anfänger jedoch sollten zunächst mit einfacheren Dialekten beginnen. Der C64 ist hier ideal und bietet mit Basic V2 und Geobasic genau den Übergang zwischen Anfänger und fortgeschrittenem Programmierer.

moderne Sprachen wie z.B. C erlernen?

Beantworten wir zunächst die zweite Frage: Hat Basic heutzutage noch eine Berechtigung? Von vielen Programmierern wird als erstes aufgeführt, Basic sei eine reine Anfängersprache, die unter ihrer Würde sei. Mit dieser Argumentation liefern sie gleichzeitig die Daseinsberechtigung: Basic ist die ideale Lernsprache. Sie ist einfach aufgebaut, beinhaltet relativ wenige, leicht zu merkende Befehlswörter und führt schnell zu funktionierenden Programmen. So wird es dem Einsteiger leichtfallen, mit dem Programmieren zu beginnen und nicht gleich bei den ersten Gehversuchen wegen fehlenden Erfolgs die Flinte ins Korn

ner anderen Sprache verglichen haben. Bei einem fairen Vergleich zweier Compiler schneidet Basic nicht schlechter ab.

Nun zum Basic des C64 speziell: Bereits auf dem Vorgänger, dem VC 20, war das Basic V2 vorhanden und dessen Ahnen bis hin zum legendären PET enthielten ähnliche Versionen. Es enthält Befehle zur Ein- und Ausgabe, zur Variablenverarbeitung, mathematische Funktionen, Speicheranweisungen und allgemeine Anweisungen, die allesamt an die englische Sprache angelehnt sind. Kurz gesagt, es sind die Elemente vorhanden, die jede andere Sprache ebenfalls besitzt. Auf (unnötigen) Ballast, wie beispielsweise Grafikbefehle, wird verzichtet. Auch feh-

```

EditTransPrintWholeScreen:
    temp = CurrRow
    FOR CurrRow = 1 TO 19
        CurrRecord = CurrTopline + CurrRow - 1
        IF CurrRecord <= MaxRecord THEN
            GOSUB EditTransGetLine
        END IF
        GOSUB EditTransPrintLine
    NEXT CurrRow
    CurrRow = temp
    RETURN

EditTransWriteBalance:
    GET #1, 1
    LSET IoBalance$ = MKD$(Balance$(MaxRecord))
    PUT #1, 1
    RETURN

EditTransPutLine:
    CurrRecord = CurrTopline + CurrRow - 1
    LSET IoDate$ = CurrString$(1)
    LSET IoRef$ = CurrString$(2)
    LSET IoDesc$ = CurrString$(3)
    LSET IoFig1$ = MKD$(CurrFig$(4))
    LSET IoFig2$ = MKD$(CurrFig$(5))
    PUT #1, CurrRecord + 1
    RETURN

EditTransGetLine:
    CurrRecord = CurrTopline + CurrRow - 1
    GET #1, CurrRecord + 1
    CurrString$(1) = IoDate$
    CurrString$(2) = IoRef$
    CurrString$(3) = IoDesc$
    CurrFig$(4) = CVD(IoFig1$)
    CurrFig$(5) = CVD(IoFig2$)
    RETURN
END SUB

DEFINT A-Z
'FancyCls:
' Clears screen in the right color, and draws nice dots.
SUB FancyCls (dots, Background)

    VIEW PRINT 2 TO 24
    COLOR dots, Background
    CLS 2

    FOR a = 95 TO 1820 STEP 45
        row = a / 80 + 1
        col = a MOD 80 + 1
        LOCATE row, col
        PRINT CHR$(255);
    NEXT a

    VIEW PRINT

END SUB

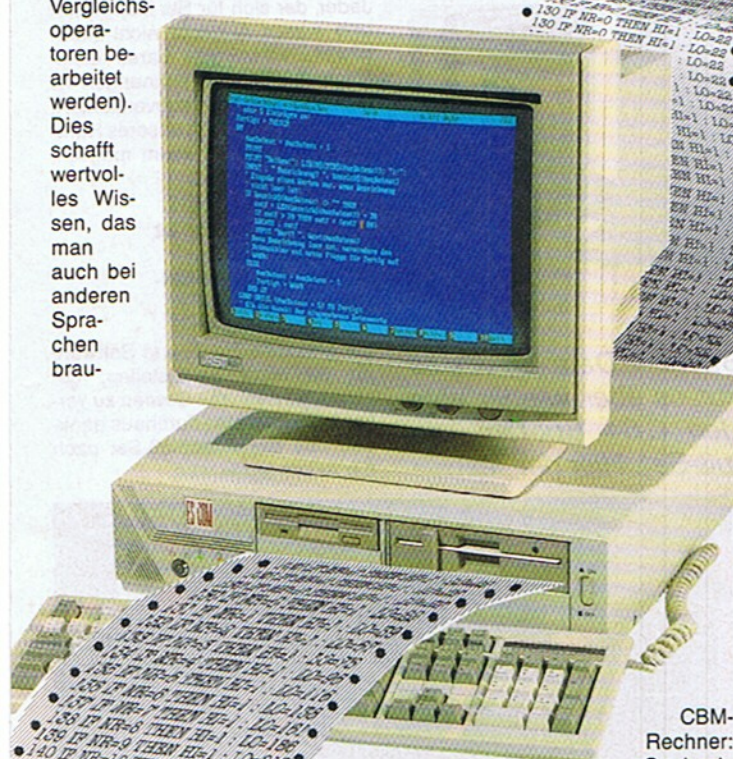
DEFINT A-Z
'GetString$:
' Given a row and col, and an initial string, edit a string

```

Auch für den PC gibt es »normale« Basic-Dialekte: QBasic (seit DOS 5) ist dem Basic V2 sehr ähnlich, wodurch man alle auf dem C64 erworbenen Fähigkeiten übernehmen kann.

er Pike auf

gibt's nämlich eine Menge zu beachten (z.B. die Reihenfolge, in der Vergleichsoperatoren bearbeitet werden). Dies schafft wertvolles Wissen, das man auch bei anderen Sprachen braucht.



CBM-Rechner: Geobasic

erlaubt einen ersten Einblick in die Welt der grafischen Oberflächen, der Icons, Menüs, Fenster und de-

Tip zur Programmübertragung

In der Regel gibt es bei der Anpassung von C-64-Basic-Programmen an den PC keine unüberwindbaren Probleme: Die meisten Befehle haben die gleiche Syntax, die der OPEN-Befehl ist sehr ähnlich. Eine Ausnahme machen Anweisungen, die direkt auf den Arbeitsspeicher zugreifen, also POKE, PEEK und SYS. Da der Speicher des PCs anders aufgebaut ist als der des C64, entstehen hier Probleme. Wer mit diesen Befehlen beispielsweise direkt auf Register des Videochips zugreift, muß beim PC andere Methoden verwenden, da hier der Controller gar nicht erreichbar ist und auf jeden Fall andere Funktion besitzt.

Auch der Aufruf von Maschinenprogrammen mit SYS ist wegen des anderen Mikroprozessors (Maschinsprache ist prozessorabhängig) nicht möglich. Meist lohnt in diesem Fall keine Anpassung, Neuprogrammieren ist weniger aufwendig. Allerdings kann die Grundstruktur eines Basic-Programms übernommen werden.

chen kann. Überhaupt ist die Syntax des Basic V2 und der des IBM-Basic-Interpreters BASICA bzw. GW-Basic sehr ähnlich (trifft auch auf den Nachfolger QBasic zu). Mit nur wenig Aufwand kann man bestehende C-64-Programme auf einen PC übertragen (s. Tip).

Aber es gibt für den C64 nicht nur das Grundversions-Basic sondern auch zahlreiche Erweiterungen bzw. gänzlich neue Dialekte. Einer der berühmtesten, Simons Basic, erschien bereits 1985 und brachte komfortable Grafik- und Floppybefehle sowie die von Profis vermißten Strukturweisungen, so daß auch der Umgang damit auf einem C64 geübt werden kann.

Und sogar zum gerade brandaktuellen und in Zukunft wohl mehr und mehr dominierenden Stichwort »objektorientierte Programmierung« (s. Stichwort-Kasten) gibt es einen Ansatz für den kleinen

ren Eigenschaften. Man kann Geos-Programme damit schreiben, ohne sich um die Programmierung der Grafik groß zu kümmern. Dadurch kann man sich dem eigentlichen Programmcode voll widmen. Es arbeitet ereignisorientiert und bildet einen guten Grundstock für den späteren Einstieg in die Windows-Programmierung, beispielsweise mit Visual Basic (Bild 2) auf dem PC.

Um es noch einmal deutlich zu sagen: Wer Basic auf dem C64 lernt und sich einen vernünftigen Programmierstil aneignet, wird beim Übergang auf einen PC sein Wissen in vollem Umfang weiterverwenden können und hat damit gegenüber Leuten, die direkt auf dem PC anfangen, den Vorteil, die vielen Tricks, mit denen man

Spaghetti-Code

Gehören Sie zu der Programmierer-Gruppe, die erst ganz klein mit einem Minimalprogramm beginnt, dieses ständig erweitert und dabei anfängt, ganz wild im Programm hin und her zu springen? Haben Sie solch ein Programm einmal nach einem halben Jahr versucht zu ändern? Dann wissen Sie bereits, was Spaghetti-Code ist: Programmtext, der wenig oder keine erkennbare Struktur aufweist und äußerst schwer zu analysieren ist.

Wenn Sie sich dies nicht antun möchten, gewöhnen Sie sich an, strukturiert zu arbeiten: Machen Sie sich zunächst einen Plan, wie Ihr Programm arbeiten soll (Fluß-Diagramm). Teilen Sie ein komplexes Problem in kleinere einfachere Untereinheiten auf und programmieren Sie diese dann einzeln. So erhalten Sie ein aus mehreren Unterprogrammen bestehendes Ganzes, das von einem einfachen Hauptprogramm aus gesteuert werden kann. Sollten jetzt Änderungen fällig werden, muß meist nur ein einziges Unterprogramm angepaßt werden. Bei Spaghetti-Code hingegen weiß man nie genau, welcher Programmteil die Zeilen noch benutzt.

Überhaupt gilt bei Profiprogrammieren der Grundsatz: Programmieren findet zu 60 Prozent auf dem Papier statt.

Dies kostet zu Beginn zwar zusätzliche Zeit, die sich aber bei der Fehlersuche und Pflege des Programms mehrfach einsparen läßt.

Basic-Programme schneller, kleiner und leistungsfähiger machen kann, schon zu kennen und damit auch bessere PC-Programme schreiben zu können. Außerdem ist der C64 mit Abstand das preiswerteste Lernsystem, da keine zusätzliche Software angeschafft werden muß.

Daß es für den C64 eine Riesensammlung an Programmierbeispielen gibt, die beim Lernen sehr wichtig sind, sei hier nur nebenbei bemerkt.

Stichwort: objektorientiert

In Zukunft wird kein Programmierer mehr um Objekte und Ereignisse herumkommen. Sie bilden den Grundstock für moderne grafische Benutzeroberflächen wie beispielsweise Windows 3.1 auf dem PC.

Objekte sind dabei Gebilde aus Daten und deren Eigenschaften. Beispielsweise gehören zu einem Ausgabe-Fenster Eigenschaften wie: Textinhalt, Zeichensatz, -styl, -farbe, Größe und Lage des Fensters u.v.m.

Das Interessante an der objektorientierten Programmierung ist, daß man nicht nur auf einzelne Eigenschaften zugreifen kann, sondern auch auf das Ganze, das Objekt an sich. So können komplette Objekte kopiert, verschoben oder sonstwie manipuliert werden, ohne daß man sich dabei um viele Kleinigkeiten kümmern muß.

Viel Programmieraufwand, der sonst nur für die Zuordnung zusammengehörender Teile notwendig wäre, wird so gespart.

Das zweite Stichwort in diesem Zusammenhang ist »ereignisorientiert«. Das bedeutet, daß nicht wie bisher üblich ein Programm linear abgearbeitet wird, falls erforderlich, eine Eingabe vom Benutzer fordert und sonst stur die Befehle der Reihe nach abarbeitet. Bei der ereignisorientierten Programmierung teilt man beim Programmstart dem Computer lediglich mit, was bei Eintreten eines bestimmten Ereignisses (beispielsweise doppelter Mausklick auf ein OPEN-Feld) zu tun ist (öffnen einer Datei). Somit werden dem Rechner alle möglichen bzw. erlaubten Ereignisse bekanntgegeben und nun wartet der Rechner, daß etwas geschieht, um dann mit der gewünschten Reaktion zu beginnen. Der Programmablauf ist daher nicht von vornherein strikt festgelegt, sondern wird während der Laufzeit durch die eintretenden Ereignisse gesteuert. Ereignisse können dabei neben sämtlichen möglichen Mausoperationen (Klicken, Doppelklick, Bewegen, Überfahren etc.) auch Tastenaktionen, Meldungen von externen Geräten oder Interrupts sein. Außerdem läßt sich solch ein Programm jederzeit um weitere Routinen ergänzen, da ja kein starres Programmgerüst geändert werden muß.

von Arnd Wängler

64'er
TEST

Fast auf allen Gebieten der Datenfernübertragung war der C64 einer der Pioniercomputer. Angefangen beim leider mißratenen Btx-Modul I über das dafür um so bessere Btx-Modul II (beide von Commodore) bis hin zum ersten Software-Dekoder mit Postzulassung vom 64'er-Magazin hielt sich der C64 immer vorneweg. Doch als die Post die Einstellung des D-BT03-Modems – der sogenannten Anschlußbox – verfügte, wurde es ruhig, weil einfach keine Neuanschlüsse mit dem C64 mehr möglich waren.

Das hat sich seit der 64'er-Ausgabe 6/93 entscheidend geändert: In einem mehrseitigen Beihälter wurde da ein komplettes Anschluß-Set zum sensationellen Preis von 39 Mark angeboten. Die Anschlußkennung zum Preis von 50 Mark (bis 30. 6. 93 kostenlos) konnte man auch gleich ordern. Vertreiber des Btx-Sets ist die 1 & 1 Telekommunikation GmbH im Auftrag der Post.

Zum Lieferumfang des Anschluß-Sets gehört eine Steckkarte für den User-Port, ein 1200/1200 Baud-Modem und ein Anschlußkabel zur Telefonsteckdose. Das Modem arbeitet aber nur zwischen dem C64 und dem Modem mit 1200/1200 Baud, dann wird die Geschwindig-

Btx light



Lange Zeit war es still um Btx bzw. Datex-J, wie es jetzt heißt. Seit kurzem gibt es aber wieder eine preiswerte Möglichkeit, den C64 Btx-fähig zu machen: das C-64-Anschluß-Set. Hier der Test.

treiben, das mindestens 1200/1200 Baud beherrscht.

Die Software ist gegenüber der letzten Version etwas schneller geworden. Das liegt vor allem daran,

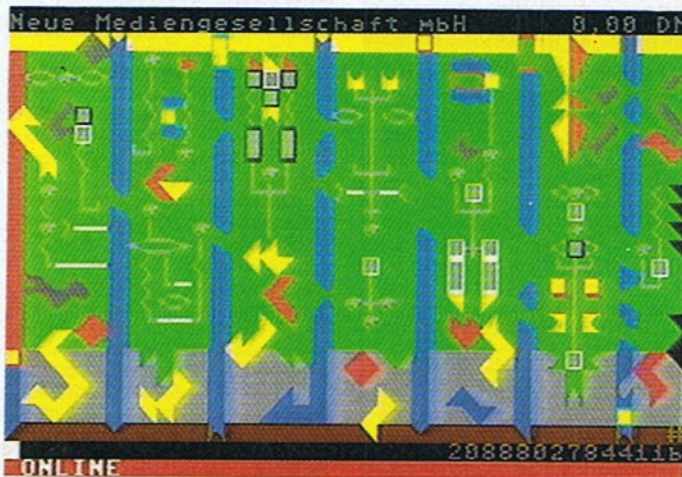
und Telebriefe verschicken, an der Telexbox400 teilnehmen und sich mit internationalen Videotext-Datendiensten verbinden lassen.

Fazit

Die technische Leistungsfähigkeit des Systems ist gut, die Geschwindigkeit reicht für die meisten Anwendungen aus und die reduzierten Farben stören nur wenig. Was man da für 39 Mark geboten bekommt, ist einfach sensationell. Jeder, der sich für Btx interessiert und dieses Angebot nicht wahrnimmt, verschenkt bares Geld. Nach unseren Berechnungen ist der Preis eindeutig subventioniert, denn nach Auskunft unseres Hardware-Profis ist es kaum möglich,

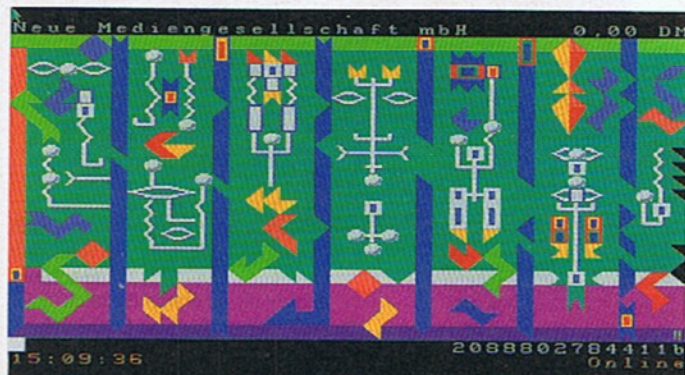
Was man für 39 Mark geboten bekommt ist sensationell: der neue C-64-Btx-Dekoder

die gebotene Hard- und Software für 39 Mark herzustellen, geschweige denn mit Gewinn zu verkaufen. Es ist also durchaus denkbar, daß das Anschluß-Set nach der Aktion teurer wird.



keit auf 1200/75 gewandelt. Deshalb kann man das Modem auch leider nur für Btx bzw. Datex-J, wie es jetzt heißt, verwenden. Der Anschluß ist denkbar einfach, denn alles läßt sich nur in einer Weise zusammenstecken. Dann braucht man nur noch die Software von der beiliegenden Diskette zu laden und schon geht es los. Die Software ist keine unbekannte: es ist eine weiterentwickelte Version des 64'er-Software-Dekoders aus der 64'er-Ausgabe 1/90. Die Software wurde wieder vom Btx-Profi Drews entwickelt und ans neue, preiswerte Modem angepaßt. Genaugenommen kann man die Software nun mit jedem beliebigen Modem be-

daß man beim D-BT03 einige Klimmzüge machen mußte, die für das neue Modem nicht mehr notwendig sind. So mußte bei der alten Version immer zwischen Senden und Empfangen im C64 umgeschaltet werden, da zwei verschiedene Baudraten verwendet wurden. Beim neuen Modul ist das nicht nötig, da die Kommunikation immer mit 1200/1200 Baud zwischen C64 und Modem vonstatten geht. Im User-Port-Anschlußkabel ist übrigens noch ein vollwertiger Pegelwandler enthalten, der die C-64-TTL-Pegel auf die üblichen RS232-Pegel transformiert. Wer will, kann den Pegelwandler auch ohne das mitgelieferte und statt



▲ Die farbliche Darstellung ist etwas eingeschränkt (links C64, rechts PC)

dessen mit einem bereits vorhandenen Modem nutzen. Doch zurück zur Bildschirmdarstellung: Natürlich lassen sich mit dem C64 nicht alle grafischen Möglichkeiten von Btx nutzen. So muß man beispielsweise auf ein paar Farben verzichten, hat aber sonst keine Leistungseinbußen. Da seit Einführung von Datex-J ohnehin weniger Wert auf Farbe gelegt wird, liegt der Dekoder voll im Trend.

Die nun auf einfache und preiswerte Weise möglich gewordenen Anwendungen sind enorm: Sie können Ihr Konto verwalten und müssen nur noch zum Geld holen auf die Bank, Telesoftware für den C64 wird von der 64'er nach wie vor angeboten, Sie können Fahr- und Flugplanauskünfte einholen. Nicht zu vergessen auch die vielen Online-Kommunikationsdienste. Dort können Sie das City-Ruf-System bedienen, Telex, Telefaxe

64'er-Wertung: Btx-Dekoder-Set

Neuer Btx-Dekoder, der anschlußfertig mit Modem und Pegelwandler geliefert wird zum sensationell niedrigen Preis.

Positiv

- sensationell niedriger Preis
- sehr gute Funktionsfähigkeit
- erweiterbar
- gute Software

Negativ

- Modem kaum anderweitig einsetzbar

Wichtige Daten

Produkt: Btx-Dekoder-Set mit Modem und Software
Preis: 39 Mark
Testkonfiguration: C64, 1541-Floppy
Bezugsquelle:
1 & 1 Telekommunikation GmbH,
Elgendorferstr. 5, 56410 Montabaur

von Arnd Wängler

64'er
TEST

Die Druckerhersteller versprechen uns seit Jahren leise Matrixdrucker. Was dabei herausgekommen ist, war oft nicht mehr als eine Kosmetik des Klangbildes – von leise keine Spur. Deshalb mußte der neue 24-Nadler Panasonic KX-P2023 auch erst einmal beweisen, was er sich auf die Fahnen bzw. auf das Gehäuse geschrieben hat, nämlich, daß er tatsächlich leiser als herkömmliche Matrixdrucker arbeitet. Der Vergleich mit einem Laserdrucker oder einem Tintenstrahler verbietet sich von vornherein, denn mit diesen Technologien wird der Matrixdrucker geräuschkraftig erst dann mithalten können, wenn er mit Schallschutzkammer geliefert wird. Das Gerät ist schnell betriebsbereit: Netzstecker (fest montiert) in die Steckdose, Papier in die breiten Traktorbänder eingelegt und den Schnittstellenstecker in die seitlich angebrachte Centronics-Buchse eingesteckt. Natürlich halten wir uns an die Anweisungen des Herstellers und klappen alle Papierhalterungen und Abdeckhauben in die vorgeschriebene Position bevor wir einen län-

Der Leisedrucker

Der Panasonic KX-P2023 will beweisen, daß auch Matrixdrucker schnell und dennoch leise sein können. Dazu hat man sich einiges einfallen lassen. Wir haben ihn getestet.



Der KX-P2023 ist tatsächlich einer der leisesten Matrixdrucker auf dem Markt

erhält der KX-P2023 die volle Punktzahl, denn er ist der leiseste Matrixdrucker, den wir bisher getestet haben.

Technisches

Die technischen Leistungen haben unter den aufwendigen Schallschutzmaßnahmen nicht gelitten: Der KX-P2023 ist sowohl Epson LQ- wie auch IBM-kompatibel. Die Druckgeschwindigkeit beträgt bis zu 240 cps in der EDV-Schrift und 80 cps in den LQ-Schriften. Von diesen sind vier verschiedene eingebaut: Courier, Prestige, Bold PS und Script. Jede dieser Schriften kann in neun verschiedenen Punktgrößen dargestellt werden (5, 6, 7, 8, 5, 10, 12, 15, 17 und 20 Punkt). Zusätzlich ist jede Schrift mit proportionalen Zeichenabständen verfügbar. Für Besitzer eines PCs bietet der KX-P2023 ein sehr komfortables Einstellprogramm mit, dem der Drucker installiert werden kann. Als C-64-Besitzer ist man darauf aber nicht angewiesen, denn es gibt auch ein Einstellmenü über die fünf Folientasten.

Auch auf weitere Komfortdetails,

wie z.B. einen automatischen Papiereinzug und eine Paper-Park-Funktion, braucht man nicht zu verzichten. Um Einzelblätter zu bedrucken, wird einfach eine Papierstütze aufgestellt und ein Hebel umgelegt. Das Endlospapier kann

Technische Daten des Panasonic KX-P2023

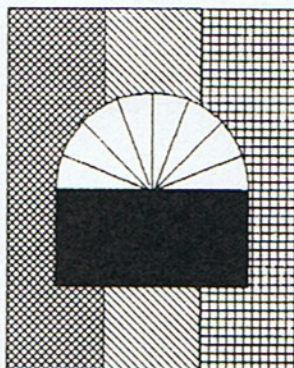
Preis: 698 Mark
Druckprinzip: Nadel
Druckkopf: 24
Autopark: ja
Abrißautomatik: ja
Puffer-RAM: 14 (opt. 46) KByte
Fonts (optional): 4
Emulationen: Epson LQ 850, IBM Proprinter X24E
Traktor: Schub
Geschwindigkeit:
– Zeichen/s: 240 cps
– Dr. Grauert LQ: 0:27
– Dr. Grauert EDV: 0:16
Geräusch: sehr leise
Geos: o.k.
Geos-Treiber: Epson LQ (gc)
DIP-Schalter: Werkseinstellung
Schriftbild: gut
sonstige Mängel: keine
Gesamtpunktzahl: 213
Preis/Leistung: sehr gut

eingespannt bleiben. Bei unserem Testgerät waren die Traktorschienen so stark geölt, daß erstens die Traktorbänder nicht richtig arretierbar waren und zweitens sogar das Papier ölig wurde. Nach einer Reinigung funktionierte alles aber wunderbar.

Im praktischen Betrieb fällt allerdings der Nachteil der Geräuschdämpfung deutlich auf: Durch die etwas verschachtelte Gehäuseabdeckung sieht man den Ausdruck erst relativ spät und auch das Abreißen wird nicht gerade erleichtert. Man ist schnell dazu verleitet, die Abdeckung offen- oder wegzulassen und dann ist es vorbei mit der optimalen Geräuschdämpfung.

Das Schriftbild ist für einen Matrixdrucker sehr gut. Die Buchstaben in allen Schriften werden gut geschwärzt wiedergegeben. An den Rundungen einzelner Buchstaben sind nur ganz leichte Versetzungen zu erkennen. Im Grafikdruck ist die Qualität dank der maximalen Auflösung von 360 x 360 Punkten relativ gut und man merkt, daß der Papiertransport exakt arbeitet.

Am C64 läßt sich der KX-P2023 entweder mit einem Interface (z.B. Wiesemann Typ 92000/G) oder mit einem User-Port-Kabel anschlie-



Beim Grafikdruck zeigt der KX-P2023 seine Qualität

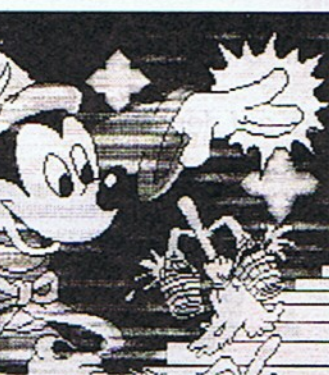
Panasonic KX-P2023

Courierschrift
Bold PS-Schrift
Prestige-Schrift
Script-Schrift
EDV-Schrift
Fettschrift

Hoch und tief
kursiv
unterstrichen
abcdefghijklmn
ABCDEFGHIJKLM
ÖÄÜöäüß



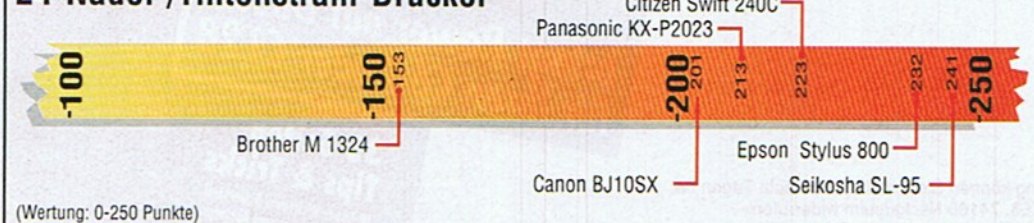
Schriftprobe des KX-P2023



Hardcopy mit dem KX-P2023

geren Text drucken. Doch dann geht es los und der Text schiebt sich aus dem Drucker. Es ist ganz erstaunlich, was Panasonic da gelungen ist, denn außer einem hohen Zirpen hört man wirklich nicht viel. Transportgeräusche von Druckkopf und Papier gibt es gar nicht. Wenn man dann noch den »Super Quiet Mode« wählt, wird aus dem Zirpen ein leises Zirpen, das leiser ist, als die Lüfter von so manchem Laserdrucker. Für diesen Testpunkt

24-Nadel-/Tintenstrahl-Drucker



(Wertung: 0-250 Punkte)

Panasonic KX-P2023

Prinzip:	Info-Adresse:	Listenpreis: 698 DM
9-Nadler ☐	Panasonic	
24-Nadler ☒	Winsberggring 15	Straßenpreis: 598 DM
Tintenstrahl ☐	W-2000 Hamburg 54	
Laser ☐		
Sonstiges ☐		

Testergebnisse

Geschwindigkeit (Dr. Grauert-Brief)			
LQ/NLQ 0:27	Sekunden	40 Punkte	89
Draft 0:16	Sekunden	49 Punkte	
Ausstattung			
eing. Zeichensätze 4 x 2 Punkte	8 Punkte		
eing. Emulationen 2 x 5 Punkte	10 Punkte		
nachr. Zeichensätze 1 x 1 Punkt	1 Punkt		
nachr. Emulationen 2 x 2 Punkte	4 Punkte		
Pufferspeicher 16 KByte	16 Punkte		
Schubtraktor ☒ ja (5 Punkte)	☐ nein (0 Punkte)		
kein Blattverlust ☒ ja (3 Punkte)	☐ nein (0 Punkte)		
aut. Einzelblatteinz. ☒ ja (5 Punkte)	☐ nein (0 Punkte)		
Einzug nachrüstbar ☒ ja (3 Punkte)	☐ nein (0 Punkte)		
Farbdruck ☒ ja (3 Punkte)	☐ nein (0 Punkte)		
Farbe nachrüstbar ☒ ja (2 Punkte)	☐ nein (0 Punkte)		
Schriftbild (ohne Mängel 50 Punkte)			
Fransen oder Treppen (bis - 10 Punkte)	5 Punkte		
verschmiert (bis - 10 Punkte)	5 Punkte		
Positionierung ungenau (bis - 15 Punkte)	5 Punkte		
Schwarz ungleichmäßig (bis - 5 Punkte)	5 Punkte		
Geräuschkentwicklung			
flüsternd ☒	20 Punkte		
noch nicht störend ☐	15 Punkte		
leicht störend ☐	5 Punkte		
nervend ☐	0 Punkte		
Verarbeitung (ohne Mangel 10 Punkte)			
gefundene Mängel: 10 Punkte			
Handhabung (ohne Mangel 10 Punkte)			
Papierhandling 2 Punkte Setup	0 Punkte		
Handbuch (ohne Mangel 5 Punkte)	3 Punkte		
Gesamt-Punktzahl			213

Ben. Der Betrieb unter Geos ist in der Epson-Emulation problemlos möglich.

Fazit

Noch vor einem Jahr hätten wir den KX-P2023 mit diesen Leistungen und einem Preis von rund 700 Mark für eine absolute Sensation gehalten. Mittlerweile kostet ein

ausgewachsener Seitendrucker, der aber nur unter Problemen am C64 zu betreiben ist, nur noch 300 bis 400 Mark mehr, und die leisen Tintenstrahler kosten nicht einmal mehr als der KX-P2023. Trotzdem ist es nicht von der Hand zu weisen, daß der KX-P2023 z. Zt. einer der leisesten und bestkonstruierten Matrixdrucker ist.

FEHLERTEUFELCHEN

Fehlerliste für Assembler-Corner 6/93

- In Zeile 6. Zeile hinter Label START_1 ändern:
LDA # <NEU_FKT statt LDA # >NEU_FKT
- Zwischen der 4. und 5. Zeile hinter Label FKT_JA1:
Label FKT_JA2 einfügen
- In der 3. und 1. Zeile vor SPEEK_SCHLEIFE ändern:
STA \$6A statt STA \$64 bzw.
STA \$6B statt STA \$65
- Vor Zeile SPEEK_SCHLEIFE:
LDY \$61 einfügen
- In der 1. und 2. Zeile hinter SPEEK_FORT ändern:
LDA (\$6A),Y statt LDA (\$62),Y bzw.
STA (\$6A),Y statt STA (\$62),Y
- In der 6. Zeile hinter DPEEK ändern:

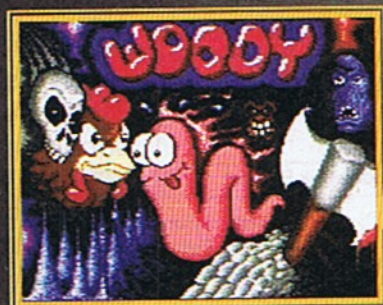


- LDY #1 statt LDY #0
7. In der 8. Zeile hinter DPEEK ändern:
DEY statt INY
- In der Funktionstabelle sind die Funktionen \$AEFD und \$AEFA vertauscht.
- Am Ende des 1. Absatzes auf Seite 57 wird nicht erwähnt, daß nach dem Abspeichern eines Strings im Stringstack der Akku nicht mehr verändert werden darf.

NEU GOLDEN DISK 64

NEU GOLDEN DISK 64

NEU GOLDEN DISK 64



Ein kleiner rosa Regenwurm ist der Titelheld in **WOODY THE WORM**, dem kniffligen Labyrinthspiel. Woody muß durch 22 Level sicher nach Hause gebracht werden. Auf seinem Weg in den heimatlichen Apfel begegnen ihm vielerlei Gefahren wie Fledermäuse, fleischfressende Pflanzen usw.



SPACE QUIZ ist ein "Frage und Antwort"-Spiel mit über 600 Fragen aus dem alltäglichen Leben. Bis zu 5 Spieler können daran teilnehmen und ihr Allgemeinwissen testen. Nach dem Zufallsprinzip stellt der Computer auch Risiko- und Jokerfragen, die bei richtiger Beantwortung auch besonders belohnt werden.

Ausgabe 04/93 ab 25. Juni **NEU** beim gut sortierten Zeitschriftenhändler.
Für nur DM

19,80

Jetzt **NEU** - in umweltfreundlicher Verpackung!

Die Spaß-Schule

aber bei deutschen Kindern in die Hose gehen dürfte, denn wer kennt hierzulande schon britische Hänchenkleins? Zwar sind das Malprogramm und der Karaoke-Teil nicht so gelungen und für deutsche Kids kaum geeignet, aber der Rest des Programms kann sich auf jeden Fall sehen lassen. Das Outfit ist für kleine Spieler sehr gut angepaßt und mit Hilfe der Eltern können die einzelnen Teile lehrreich absolviert werden.

Fun School von fünf bis sieben

Die Software in der zweiten Packung ist ebenfalls akzeptabel.

64'er-Wertung: Fun School

Die beiden Packungen enthalten jeweils sechs lustig aufgemachte Lernspiele, mit denen Kindern der erste Kontakt mit dem Computer leichtgemacht wird. Mit Hilfe der Eltern können kleine User trotz der Fremdsprachenhürde spielen.

Positiv

- Outfit sehr gut für Kinder geeignet
- bis auf wenige Ausnahmen sind alle Games leicht spielbar

Negativ

- Anleitung und Texte nur in Englisch
- Joysticksteuerung gewöhnungsbedürftig
- einige Spiele (z.B. Karaoke) für deutsche Kinder total ungeeignet
- relativ teuer

Wichtige Daten

Produkt: Fun School
Preis: ca. 60 Mark
Testkonfiguration: C64, Floppy 1541, Monitor 1084
Vertrieb: Leisuresoft, Robert-Bosch-Straße 1, 59199 Bönen
 (keine Bestellung durch Einzelpersonen möglich)

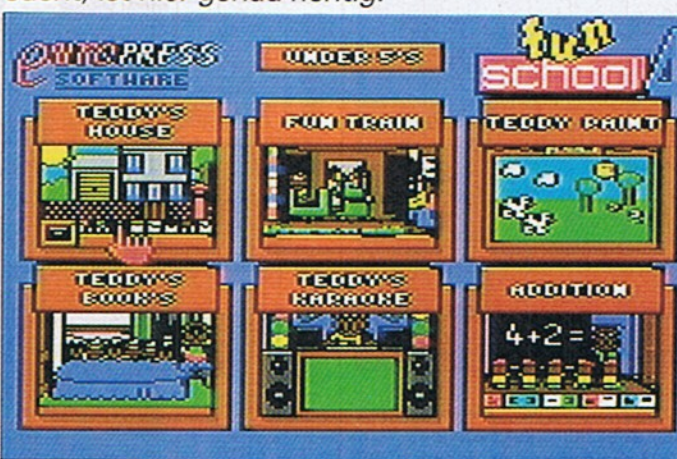
Welches Buch hat Papa Bär aus dem Regal für die Gutenachtgeschichte gezogen

von Jörn-Erik Burkert

64'er TEST

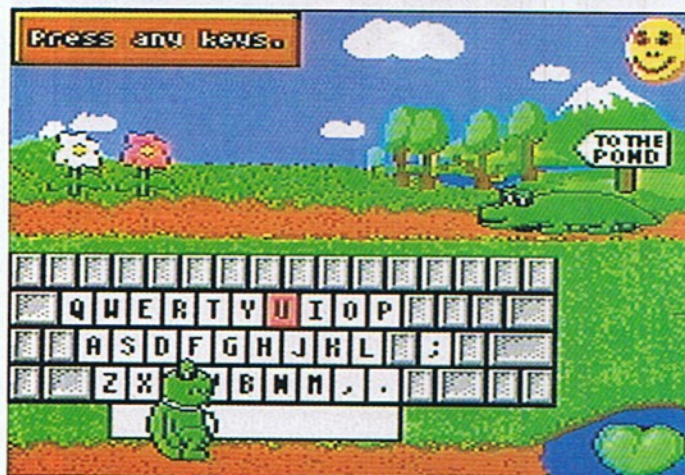
Die Reihe »Fun School« von Europress-Software soll Youngsters die Begeisterung für den Computer wecken und dabei spielerisch die Fähigkeiten der kleinen Computer-Freaks erweitern. Die einzelnen Teile sind auf spezielle Altersgruppen zugeschnitten und natürlich für den englischsprachigen Markt gedacht. Eine deutsche Übersetzung gibt es leider nicht und Eltern, die ein solches Spiel für ihre Zöglinge erwerben, müssen hohe Ziele haben und deshalb einige Schützenhilfe an Joystick und Keyboard leisten.

Wenn Vater oder Mutter vorm C 64 sitzen, schaut der Nachwuchs sehr neidisch auf den Bildschirm und will auch einmal ran an die vielen faszinierenden Tasten. Wer für solche Fälle passende Software sucht, ist hier genau richtig.



Per Menü in die Spielteile von Fun School

ständig ist. Mathematisch wird's in »Addition« und »Teddy's Books«. Im ersten Spiel zählt der Spieler Objekte (Autos, Puppen usw.) zusammen und weist diesen die richtigen Ziffern zu. Beim zweiten muß das richtige Buch gefunden werden, das sich der Bären-Vater für die Gutenachtgeschichte aus dem Regal gezogen hat. Das Erkennen und Vergleichen von Bildern wird im Teil »Fun Train« geübt. Abschließend kann dann noch in »Karaoke« kräftig mitgesungen werden, was

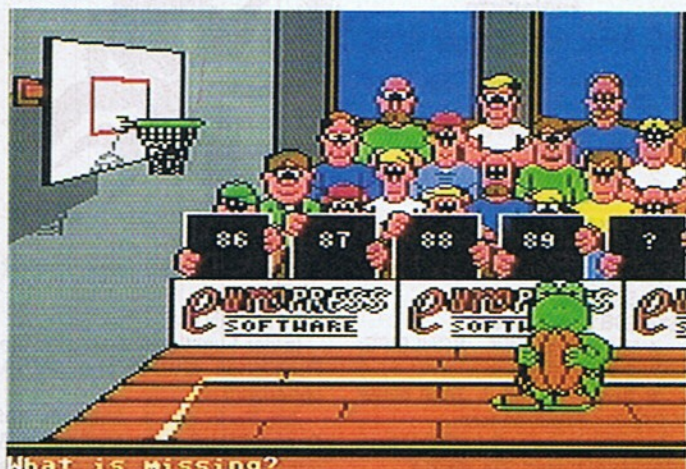


Erste Bekanntschaft mit der Tastatur bei »Typing«

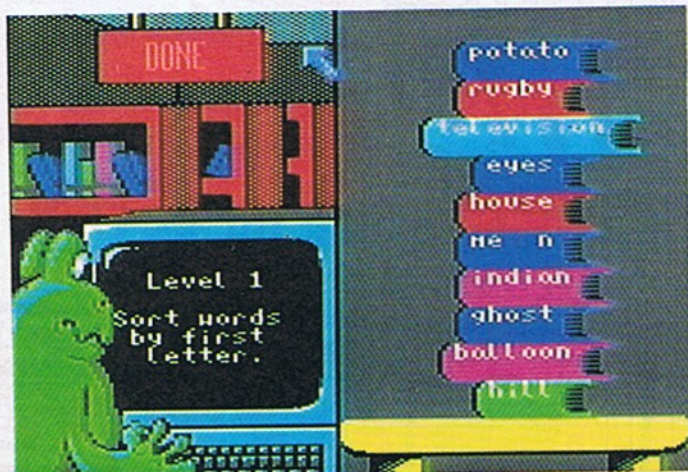
Fun School bis fünf

Im Pack findet man neben Anleitung, Aufkleber und einem Bestellschein für ein Gratis-Malbuch eine doppelseitig bespielte Diskette mit sechs Spielen. Das Programm startet nach dem Laden automatisch. Der Spieler landet in einem Menü, wo per Joystick das gewünschte Spiel ausgewählt wird. Die Steuerung ist im Menü und im Spiel ein wenig ungewöhnlich, denn zwischen den Symbolen wird mit dem Feuerknopf gewechselt

und mit einer Bewegung des Knüppels nach unten bestätigt. Im Spiel wird der kleine User von einem Teddy-Bär begleitet, der auch fast jedem Kapitel seinen Namen beisteuert. In »Teddy's House« müssen den Teilen eines Hauses und seiner Umgebung Farben zugeordnet werden. Später soll zu den Objekten auch noch der richtige Farbtupf gestellt werden. »Teddy's Paint« ist das Programm für Kreative, wobei man nicht verschweigen darf, daß das Malen mit dem Programm ein wenig um-



Die fehlende Zahl wird per Keyboard ergänzt und der Frosch wirft einen Korb



Das alphabetische Ordnen ist für deutsche Kids schwer

Hier ist ein Frosch Tour-Guide. Das Erkennen von Buchstaben und Zahlen sind die Hauptaufgaben der sechs Teilspele. In »Log Cabin« müssen Gleichungen ergänzt werden, indem der Frosch ein nummeriertes Holzschicht wählt. Der richtige Buchstabe wird in »Typing« auf der Tastatur gesucht und eine fehlende Zahl beim »Basketball«. Liegt der Spieler richtig, wirft Mr. Magic Frog einen Korb... Zum Einkaufen geht es beim »Shopkeeper«. Hier wird nach den passenden Geldstücken für Waren

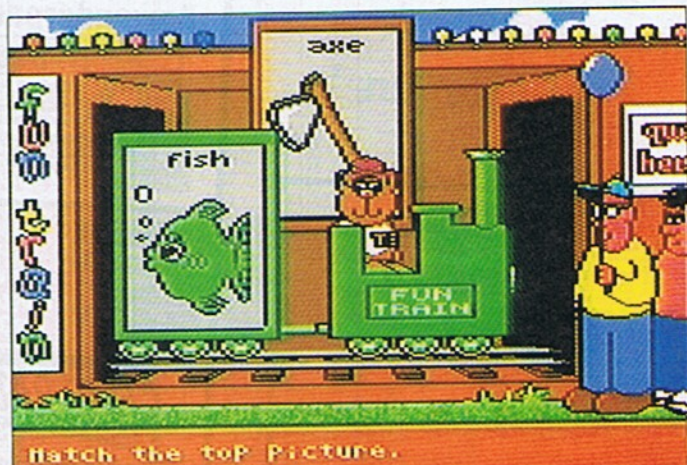
gefragt. Leider ist die Währung – of course – very British! Das alphabetische Ordnen von Büchern kann in »Library« geübt werden. Zwar sind die Bezeichnungen wieder alle in Englisch, aber das Alphabet ist ja bekanntlich ebenso wie im Deutschen angeordnet. In »Opposite« werden kleine Spieler vollkommen überfordert, denn es sind Pendants zu bestimmten Wörtern gesucht. Die Aufgabe ist lediglich eine feine Aufgabe für Englisch-Einsteiger. Auch das zweite Paket kann mit kleinen Abstrichen emp-

fohlen werden und dient als gute Hilfe zum Lernen mit spielerischen Elementen.

Fazit

Die beiden Teile von »Fun School« sind durchaus für kleinere Kinder am Computer geeignet. Die Bedienung ist recht komfortabel, wenn man von der ungewohnten Joystick-Steuerung absieht. Die Aufmachung ist der Zielgruppe angepaßt und die Grafiken sind nett gezeichnet. Die zahlreichen Zwi-

schensequenzen und Animationen dürften sicher begeistern. Ab und an wird man den Eindruck nicht los, daß die Altersangaben auf den Packungen ein wenig zu niedrig angesetzt sind und man locker ein oder zwei Jahre draufschlagen kann. Trotz des englischen Textes am Bildschirm und in der Anleitung ein empfehlenswertes Produkt und ein Besuch beim Software-Händler könnte sich lohnen, der die Software bei Leisuresoft bestellen kann.



Bildervergleichen bei »Fun Train«

Suchspiel



In der Ausgabe 7/93 waren vermutlich unser Spielefreaks die ersten, die unseren kleinen Wicht entdeckt haben. Wie bereits in der vorherigen Ausgabe, hat er sich nochmals den Spielteil ausgesucht. Allerdings hat er sich diesmal für unsere Story um Elvira II entschieden, d.h. das Longplay ab der Seite 96. Um ganz genau zu sein, hat es unseren kleinen Mann diesmal nicht direkt, sondern nur in das Foto des Geisterhauses verschlagen. Dieses Foto ist auf Seite 97 ganz unten. Erfolgreiche Spürhunde finden nebenstehend nochmals das Geisterhaus-Bild mit unserem Suchmännchen.

Die richtige Antwort mußte also lauten: **Seite 97.**

Auch in dieser Ausgabe hat sich unser kleiner Wicht wieder auf und davon gemacht, um sich nach einem guten Versteck umzusehen. Er ist selbstverständlich wieder nur einmal in diesem Heft untergetaucht und damit keine Mißverständnisse aufkommen: die Abbildungen auf dieser Seite zählen nicht! Unter allen Einsendungen werden diesmal zwei Fußball-Spiele von Software 2000 mit dem Namen Bundesliga-Manager ver-

Und wieder einmal hat sich unser kleiner Freund irgendwo in dieser Ausgabe verkrochen. Wo ist das Adlerauge, das ihn entdeckt?

Über diesen aufregenden und spannenden Bundesliga-Manager können sich zwei Gewinner freuen



lost. Es handelt sich dabei bereits um die neu überarbeitete Version 2.0. Der Gewinner hat selbstverständlich wieder die Möglichkeit, sich alternativ aus dem Softwareangebot unseres Shopping Centers (Seite 92 und 93) ein Produkt auszusuchen.

Die Lösung (die Seitenzahl) dieses Suchspiels können Sie auf der Mitmachkarte vermerken. Einsendungen bis zum **12. August 1993** nehmen an der Verlosung des Gewinns teil. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich.

Über unser Buch, Mini-CAD mit Hi-Eddi plus auf dem C64/C12, der Ausgabe 6/93 kann sich unser Leser Andreas Werth, Witzhave, freuen. Der Gewinn wird in den nächsten Tagen bei ihm eintreffen.

Anschrift der Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Stichwort: Suchspiel 8
Redaktion 64'er
Postfach 13 04
85531 Haar bei München

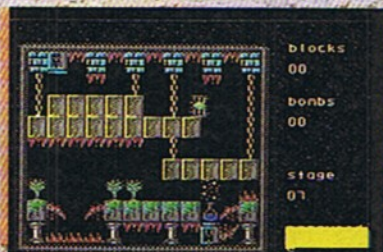
The Stone

von Peter Traskalik

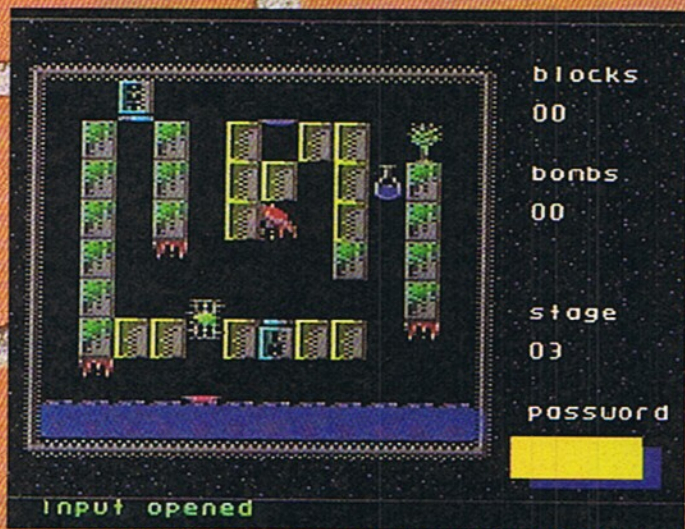
In 50 Levels muß ein Stein durch ein Labyrinth mit hinterlistigen Fallen dirigiert werden. Klar, daß es für die Lösung eines Levels nur einen Weg gibt. Versteckte Extras, fiese Gegner und knifflige Rätsel bannen den Spieler an den Joystick und sorgen für Spielspaß.

Aufgabe des Spielers ist es, den »heiligen« Stein vom Eingang sicher zum Ausgang eines Levels zu bringen. Zuvor muß aber erst das Feld mit dem Sternstaub berührt werden, um den Ausgang zu öffnen. Auf seinem Weg darf der heilige Stein auf keinen Fall aus zu großen Höhen fallen, denn sonst zerbricht das gute Stück. In einigen Levels sind aber auch Energiefallen versteckt, die den Stein zerbröseln.

Mit Zaubertänzen kann der heilige Stein schweben und vor Absturz bewahrt werden

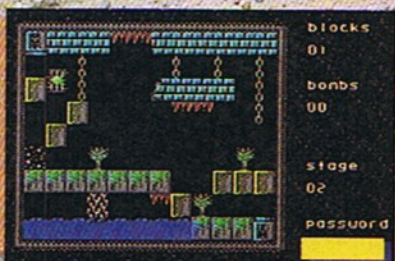


Chemisch verseuchtes Wasser und Pressen sind harte Brocken beim Lösen der Level



Transportiert wird mit vertikalen und horizontalen Fahrstühlen

Steine helfen beim Überwinden von großen Höhen. Der Kristallnebel beseitigt gefährliche Fallen



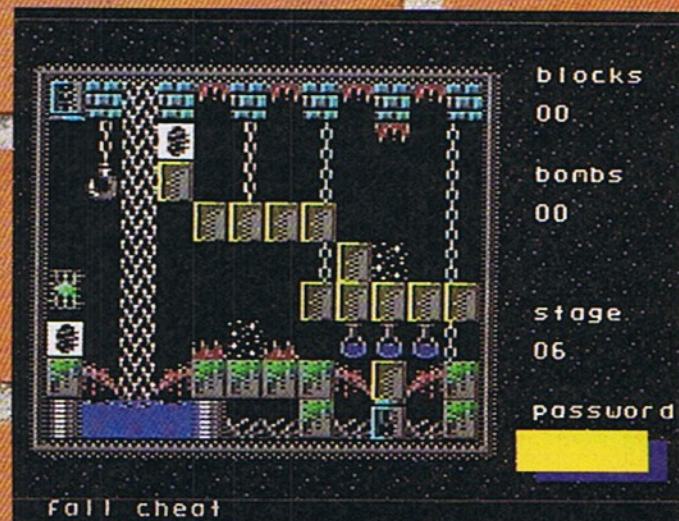
DM 3000.-

in bar

für das Programm des Monats



Für sein fesselndes Denkspiel »The working Stone«, sichert sich Peter Traskalik aus Oberstdorf die 3000 Mark in bar für das Programm des Monats. Die Entwicklung des Spiels dauerte mehr als sechs Monate, was sich aber gelohnt hat! Die Spielidee und die vielen Rätsel machen das Game zu einem Spitzengame auf dem C 64.



Teleporter sorgen für Überraschungen in den Spielstufen

2K byter

Tolle Games mit nicht mehr als 2048 Byte, wo finden Sie das – außer bei uns?

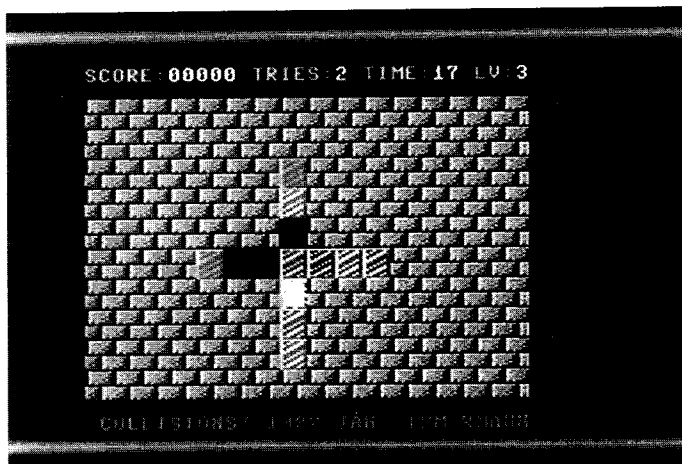
1. Platz: Collisions

Auf den ersten, mit 300 Mark dotierten Platz, kam Jan Zimmermann aus Chemnitz mit seinem Spiel »Collisions«. Ziel dieses Logikspiels ist es, alle gestreiften Steine vom Spielfeld zu entfernen. Dies geschieht, sobald man zwei oder drei Steine der selben Farbe kollidieren läßt. Mit dem blinkenden Sprite-Cursor (nach Levelstart links oben) kann per Joystickbewegung (Port 2) und Knopfdruck ein Stein ausgewählt werden. Anschließend ist er verschiebbar und läßt sich an einer anderen Stelle per Knopfdruck wieder ablegen (wenn nötig).



Jan Zimmermann,
Chemnitz

Um zwei Steine aufzulösen, muß man sie sich nur berühren lassen. Bei drei Steinen einer Farbe sieht das aber schon wieder anders aus: Alle drei müssen nämlich gleichzeitig miteinander verbunden werden, sonst bleibt ja einer übrig, und man gelangt nicht ins nächste Level.



Genial einfache Spielidee, aber äußerst knifflig zu lösen: Collisions

In den meisten Spielstufen behindern sich die Steine verschiedener Farben gegenseitig, so daß man öfter gezwungen ist, mit den Steinen zu rangieren. Beim Steinschieben sollte man sich aber beeilen, da in jedem Level nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung steht, und schnell hat man einen Versuch vertan.

Die schwarzen und weißen Steine sind übrigens nicht zerstörbar; sie dienen nur als Behinderungen, können aber beliebig verschoben werden. Nach der neunten Stufe oder nachdem alle Versuche gescheitert sind, ist das Spiel zu Ende.

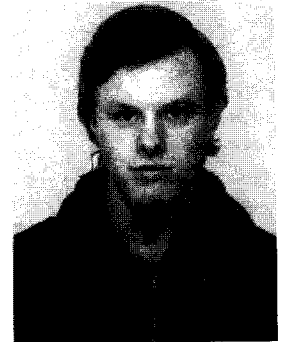
Das erste Level erscheint sicher etwas schwierig, aber nicht verzweifeln – Übung macht den Meister.

Tippen Sie Listing 1 mit dem MSE V2.1 ab und speichern Sie das Programm auf Diskette. Anschließend können Sie durch LOAD »COLLISIONS«, 8

und RUN mit dem Steinschleppen beginnen.

2. Platz: Logik-Trainer

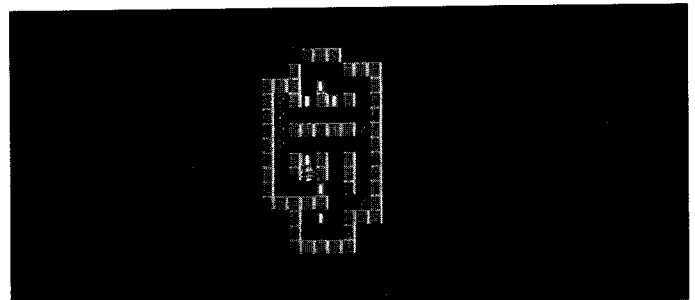
Den zweiten Platz in diesem Monat erhielt Andreas Laner für sein Denkspiel Logik-Trainer. Aufgabe ist es, in einem Labyrinth die Felder mit einem Fragezeichen durch verschiebbare gelbe Kisten zuzudecken. Dazu können Sie einen kleinen Kistenschieber mit dem Joystick (Port 2) steuern. Doch Vorsicht: Kisten können nur in den freien Gängen oder über Fragezeichen hinweg geschoben werden. Außerdem kann das Männchen Kisten nur schieben, nicht ziehen. Besonders sollten Sie darauf achten, daß Sie keine Box in einer Ecke platzieren, ein Weiterschieben ist von dort nicht mehr möglich.



Andreas Laner,
Hirten

Sobald alle Fragezeichen bedeckt sind, ist das Level gelöst und Sie können mit dem nächsten beginnen.

Beim Start des Spiels (Listing 2 bitte mit dem MSE V2.1 abtippen, auf Diskette speichern und durch RUN starten), erscheinen vier Icons auf dem Bildschirm: Mit dem linken (Play) beginnen Sie das Spiel. Das zweite (Editor) dient zum Anlegen eigener Spielfelder (Steuerung mit dem Joystick: Knopf gedrückt, Joystick nach rechts – Mauerteil ablegen, Joystick nach links – Leerzeichen,



Eine knifflige Aufgabe: Schieben Sie die Kisten auf die Fragezeichen, aber denken Sie vorher nach!

Joystick nach vorn – Kiste ablegen, Joystick nach hinten – Fragezeichen. Ohne Feuerknopf kann mit dem Joystick eine neue Position angefahren werden).

Das dritte Icon lädt bereits gespeicherte Level in den Computer, das vierte speichert neue auf Diskette. Zum Speichern sollten dann noch mindestens 109 Blöcke auf der Diskette frei sein. Ein Satz mit Musterleveln befinden sich übrigens auf der Programm-service-Diskette dieser Ausgabe.

Sollten Sie die Diskette nicht besitzen, müssen Sie sich vor dem ersten Spiel eigene Level anlegen. (hb)

Listing 1: Collisions, bitte mit dem MSE abtippen

"collisions"	0801 1000	085b: bhtp cja7 sh7v ratp abub agha eo	08d3: rg6h qtgy lb6n t7mi 7bbx 2ig2 ch
0801: b7dk xf35 fhxc lmi7 hmbt 3777 di	086a: pw3q ax3e qnr6 xnge qnb6 yall ep	08e2: 57f7 m5qj dzf3 m55j bcyj pxde 7o	08f1: qzx6 yaoz uddh k5ae qzro yt7b dt
0810: 7cug qhw6 sj5s nbd4 6771 utgw bv	0879: tw55 r7de 6vbx zhdif 7fso s37d au	0900: x253 m6f7 36hm yig4 x7c4 auui eb	090f: f5bp csqp zbtq wchq zalj r7dm 73
081f: qxp4 a2qp zbc7 cjo6 t7hh jkld et	0888: x23q aqi7 st76 7bi7 sh7z d7tf ge	091e: 77db 77hh irwj ozwj 4hap nbq7 cb	092d: ps6r a7o6 3b6c fhmb 77t6 ugj7 gc
082e: ezbz 4aao t7dt x77a 7cs7 cnxn ei	0897: qnha wza7 st76 7boh dbnp bhdz 7p	093c: 71q4 7fdb fb5p atid ff5r en7a fl	
083d: 6xhk zk7i swt7 ozfp 56w7 d7on gh	08a6: 7etp bzhc pve5 phd4 7gdb afpa dp		
084c: 7t7x qtgn thab agha 57vl ratp qk	08b5: lw6h kcee qur6 6alm g7ph 17op af		
	08c4: qrrh wio5 3vex k6up 7kco 61ll bg		




```

094b: db5z dcl4 77yn qtg7 ud2x j7jx bs
095a: qztg 6cqa algv fiwb 7zfp kudm er
0969: 72jj rbw7 o75b 7qge udnx zf7i a5
0978: a6lh zet3 hdlb ecif xft7 wcic f2
0987: zbrf jad6 fjhe 6jog t7ga bfm7 77
0996: 7bqa qpf7 apir jlbc oahf rftb cq
09a5: b7s7 2wbe y7qc qmbx uewx jv4i 72
09b4: a5bu xzsl ttpb rocl daaz rpfm gy
09c3: gmra 7gvi o6h7 vpfh 7syz rb7p cv
09d2: aup7 fada fmlp frwp ermb ld2v ec
09e1: q7ha tcee 7cqb 7zrh p7jx ebxh aq
09f0: jerh 7l6x pqbp r4yy xhkl 5u77 em
09ff: 4zhb z7vp eztc srnz 57sx 7kzd 72
0a0e: brhp bvsv ppjl sih7 4xpb a7nb fo
0ald: 7shb wmcv ydlo 7idp pea6 7dmj eo
0a2c: yi7v ebe7 7lpm asat 7ogd issd f1
0a3b: eza7 ykmq qaio mkmh zcxz 7wt7 c4
0a4a: zw37 dbpc jdde fsep 7sxc ydsh bx
0a59: qitj dxgv hj7i hf7a tcd7 abmi dq
0a68: xiet 7yrl hhej dlek 7zhd dvtv dx
0a77: uzyj xmbq 5fjl 7k7i a7hy h7up go
0a86: qg7u lqmm h3a6 a2dk rrpq 6c7f 76
0a95: gbe7 b7jw bcch d14j fwxl h67e ax
0aa4: itar rjbe ixxp 7c7h za7s 77yi g5
0ab3: a6dp tta7 bz7a jxf7 adq3 77hp ft
0ac2: 7zn7 7gph hp74 7gcm 7chf avxp b2
0adi: uhpq pmdh 6vxd xchx g5bs j7zl e1
0ae0: wddj 2mi7 s7r1 3nup qjll tprk dk
0aef: q7c7 nrxy knvt 73se ksga pgub bh
0afe: 7duv xhkl 7dkp vrjb pt2b edid fr
0b0d: lprg pth7 bhmp yzfp 6wdm a5pj au
0b1c: gant jd4y 773h jlca hdjh yuyi bn
0b2b: jxxo 7eui 7vq7 ftcx bcpj 7hkh be
0b3a: pr7j vde4 dixt yllh ptam h77x dm
0b49: ltac goj7 bcdd ud7o rhei 2lph ct
0b58: yhx7 m6qn 7qff bb27 dc5p vhf5 d4
0b67: aodt atbp tund ewft mrfp dchh 7c
0b76: 7xhp 3i5p edc3 zud7 fzwd hq4l ck
0b85: tliv 5pv7 dxag 57t7 z7ay l7dd gt

```

```

0b94: tlfh bgfp y23m ajha ihpe lb6i fm
0ba3: ez7y hwhh 17lx hvml 7rbu ukpy ac
0bb2: g2x7 kyry ykho skai g2x7 4i7y fo
0bc1: yg5r qajy rcrd sbfp 57ce rxdj gi
0bd0: p3pq qc7a 17ay pngi fhkh pezi ax
0bdf: 7mpj d7u7 a7td xkj7 rqt5 hckh ex
0bee: maf7 bbeb 5bfl 2mem i2ds s3f4 cu
0bfd: 4ycc ijhb xdxs qicb ilaz jwdm cj
0c0c: ipic xrdi 3phz b7ba 7qtc vbip da
0c1b: usjp ho4b q77q 7a1l brni 77tm bk
0c2a: ixtx acnb 7vvt xkj7 ia3p 6c7j bo
0c39: xash 7j7h irm7 yjhk rtcz rufz e2
0c48: bigd f7vx 43bn 3hha uuy3 r7vp dq
0c57: w5hg bq7c qal7 chgh 4ahc dpg7 bk
0c66: b6hj uh77 lbf1 s66p f3t6 7xd7 ak
0c75: ikxx 17vi acxe sx7i 57a5 3rpe aa
0c84: 3bar rcxj ibrk bxvj catp gjsh ee
0c93: u7lb a3g6 uenz 7cy7 czux 75x7 fq
0ca2: is7p xhaf av7x zj5g udll z7cd fi
0cb1: ijfp cndu 7fga kt7f qxnn c7h2 bz
0cc0: qtht vbt5 7bfx d7ya kqpn lvnp et
0ccf: 7kse txf7 6cnb so67 6ep1 uaw6 ep
0cde: e7uu u2pi 7a73 siaf rz7n 7hfd an
0ced: avtr mlrh ha3a rtta 4hga steb dp
0cfc: 7bpb onor a2fc up5p 6nfr atfh ea
0db0: 7qwp qt7t hgw1 pgm1 67c3 s7np ew
0d1a: bzwa xg44 2hgh z15p 4xfb g7g7 cf
0d29: bch7 jk7o hvao qchr zbts ycht bc
0d38: 7hnt 2chu 7mfc czum h7a4 7sgn 7s
0d47: fcqb d7fi fkhd drbr f7g7 jqnp ek
0d56: 75qa ah7q d7k7 3zc3 ixap dwhx 7z
0d65: mu77 nxgp cg7f 77sp ydwa 7c4i be
0d74: gfft daem ranl rl7p 7ogd bac7 d7
0d83: ud7h 2l1b qx74 ic7d zpha yju7 bs
0d92: xgtr reva 6x3g g5qs 4hxp uz4n dl
0dal: 7cwk z7gz 6d7n wzp7 45vp a6uy ba
0db0: 7cry kwil kawp rhnb 7yh7 bo77 aj
0dbf: ag77 a5a5 77xa p5ph gxbt 7777 7p
0dce: 77c3 7ah7 7f77 af77 d7bh 7p77 dp

```

```

0ddd: 64js taj6 j7qc j6w6 h7fw 56kw eb
0dec: k45w ju2z o624 lws6 52on tehv fg
0dfb: ct2s 5gy2 7a66 46wz 424j 777f as
0e0a: 7pg7 fcpd 7x77 r7ph ahgp z7ha au
0e19: atgp tb7b ad77 agbs me6e d1pr f5
0e28: hjlh pbbt jidt jt6t fmpa 7uef 7o
0e37: hur7 tla7 sqfe lnt6 f77a 5izp cw
0e46: syfd xrjs ieg7 37yg d7xs rnr1 dc
0e55: daej rqq7 kidt zrde jift bsrn a6
0e64: bmpq jqza iubr 7s27 pmih balx a2
0e73: pqgd jsbs daat 5a7p iqbu hqia ce
0e82: 7cbl jzxc xwbm qpfa t7fl ep47 fn
0e91: plli 2ghq d7pi b77x 4xhl d7g7 f4
0ea0: a5hh q7ep hgaf hidr zpbm taee ba
0eaf: 7rup i6xv 3pbb 7ffd 727o 66b4 dw
0ebe: a47f aypb 33c7 7qni 7scl 31cv ab
0ecd: br7r 7pgp c3rh 77g5 c753 aexf 7o
0edc: wdll fmz1 xkrr kzww ir7r 7niv dg
0eeb: 33c5 4o6b 6647 axxf 467f 635o dq
0efa: 6447 iwgs 57d1 ne7h yldn j76a ej
0f09: orx7 qhpa tbt5 gxt6 7zj7 oipk bz
0f18: xmh7 77s6 24o3 7c27 7g2y 6q36 ej
0f27: z3ph chph uhdl p7bh 7wep kv7b a4
0f36: zlb4 taob 7qr7 kzhh ppdi px5e ar
0f45: vucl ladb o5mv p7c6 wlo2 gw37 al
0f54: k6b3 jvne 7k7p ouxb ztc4 pa6a bb
0f63: e7ap hadb 7nj7 m6zq yrx7 wxgh c2
0f72: 4qk5 ny6s n64w 6xq6 6x6q avul f6
0f81: 7vq2 qjhh xlc3 pa5g acn7 iu7e ei
0f90: sk75 j7w1 7kt7 qb7e rtb6 5tdz gv
0f9f: 7gab begy 7xp7 is62 264y 6576 ga
0fae: pxv2 17uu 7o1l 175j 76dp quph bp
0fbd: 2da7 ja4j 7o6v aihz yywx hk4u a3
0fcc: 455b woma vv4x hn5n oo66 61xb by
0fdb: ud8j na4x 7f2p inhg xh73 b75d c7
0fea: 72ip ethg zpc5 vagm 7w4p e6pe fs
0ff9: 6tdh zag6 lkfk 7z6d clhd 5sak dd

```

© 64'er

Listing 2: Mit dem Logik-Trainer üben Sie vorauszu denken

```

"logik-trainer" 0801 0fff
-----
0801: cld7 77d5 fhxc nmyz eaar riyy b2
0810: fhpd dvi7 iq7t 3qjr 7777 ajls eh
081f: qv2p 61jp qv37 6jhb ti3j ayq7 bo
082e: vxg5 77fp 6ftr qfhd ssdj rady el
083d: 7rnl qpa3 cxcj r7lm 4tqz rc3m fa
084c: pxah zh5p udfh zhvp 777k s37j ff
085b: sd7b 6pap v7ck s37k sd7c arfp fo
086a: 4tpl rzm7 abtw qfo6 y5dm a5ui ek
0879: evfp ate1 njfp etei v5fp itei bp
0888: 6rpf mta7 hsrz d7et a5f7 ktei d5
0897: 7bf4 tblm dgfh zhfp db67 sh7d cw
08a6: tj6x ufow 76eh qtxc obt6 echal 7e
08b5: zbvg ctai o5fq ctai pffq utei eb
08c4: cfq7 rhgf a5vp 4wai 6zfp 4wbx am
08d3: ut7m yrko 57aa a42x dctp sj1q 75
08e2: tkub aypp utgm xhba q7gm yjh7 ge
08f1: q7mm 7va7 hsrz r7dm bwhj 4u7i fm
0900: ccx7 jzch ygho schl agx7 7sa7 b5
090f: agfb pcr1 37gd y2hu ut14 achy 7v
091e: zbvg etfi 5kxe kjor qtim 7hgi a6
092d: aggm rbm1 2ddr ra3m b2hl ra5p c4
093c: mbq7 akfz af35 5bii w6h7 dbi7 dd
094b: svl7 orgh 37tm a2wn 2hdz 4u7i ft
095a: ut7m yrkw 57c3 r56p agf7 pho7 cc
0969: 7nx7 y2vt adh7 ox77 57a3 4u7i bk
0978: irrp rhgc agwm jbm1 ztdr raxi a4
0987: bbfq mta7 ydd5 4v7i ud7h zdvp bv
0996: uwl7 rjhg ub34 vbm1 zpd7 ri5p d5
09a5: ir75 ujm7 qwk7 scnw agwm lbnp aa
09b4: 6owm nbnp 5xpl rbk7 t7tj r7ly et
09c3: w3cx q7g7 lbp7 ijha sds1 ambf bl
09d2: 6ip7 7777 7777 777o a7ep 7bxl 7o
09e1: a37z rgdm coh7 ajhu q7lm 7xa7 7k
09f0: d7pr bhi7 d7td fj7c q7de rtri 7n
09ff: h4de hhaq gd3s dhhb kdpd bsrd 7j
0a0e: jibt bty7 iq7t 3qjr eyce jers dn
0ald: jgdt 5sre ix7d hqj5 dafd 5qzi bt
0a2c: ilvu htra iegd j7q7 ghpc bkrr 7j
0a3b: iq7u rjb7 i4lu fubi hmer rhbs c7
0a4a: jadt jsbb huct rsrn ex7b 7lqn a7
0a59: hubd rubo jhte nqjr immd ju7g eo
0a68: im7u fube ixt7 7sbe jybt xty7 ae
0a77: jmbt xprs jppd jtrs jgdt xsbe at
0a86: ixw7 7has eyfd 5pjd eaat prjp ba

```

```

0a95: edpd xqjv hufe fhbv i4g6 7qbi em
0aa4: jmet jubt htpd xpid hugb 37a7 eu
0ab3: fpwe fpjv httd hrjs imbu hube b3
0ac2: edpd xqjv hufe fhba juxb 7qbi dh
0ad1: jmet jubt htpe ftbe ieat pqjr g4
0ae0: ixwb puje hibv dtza jyd7 3qyi c4
0aef: 7777 7777 7x77 7ax7 77g7 777g bp
0afe: 7777 7777 7377 7ax7 77c7 77c7 ga
0b0d: 777o 637a 6637 c66x 7c66 77qy dw
0b1c: x777 77ay a52b jbd3 gtqg phhh fc
0b2b: q7p5 qb77 7777 7l7l ap66 66ap eq
0b3a: 77fc 777l 7777 xl77 ap66 66a6 gf
0b49: 665c 6663 6666 x066 6666 66a6 fa
0b58: 665c 6663 7777 74r4 2qbt rucu 7w
0b67: ield jrjt nyd4 h777 7777 7777 bq
0b76: 7777 7777 7777 7777 777m v2mv ff
0b85: 6666 6hxx knwv vp4o aamz 5nz2 ds
0b94: tmeu w666 66mv 2mp7 777d cy33 7g
0ba3: hdri dpig ri7r idsy 3rno 5777 ee
0bb2: 7777 7777 7777 6577 7o63 7766 ad
0bc1: 77a6 6p7c 6677 gy57 7os3 7766 ck
0bd0: x7a6 6p7c 3677 gy57 7os3 7777 fq
0bdf: 7a35 igra drhg syd3 adri 75ic aw
0bee: c26p 7uct nqzg h4bt uike lurv ba
0bfd: jyke 177p hpba 7d77 b777 7777 es
0c0c: 7777 7777 metu jee7 bp5o 6666 ec
0c1b: 6666 6666 dcxp xheb a5p7 ajhd dh
0c2a: rg6b 7zpm ut7m 7yko z7bc 7ahm al
0c39: ipcp yink yd6o aww7 7cxn lhgs 7w
0c48: avtp acov a5tr qckv arfx fcei ck
0c57: 7rfw ncdm ppfj 23xo quwp ykot en
0c66: a5fw 7ceb 7rp7 ano6 66dp et7u b4
0c75: wg66 6rnh r7gl r75p 7vtp efo6 gp
0c84: 65tp ccov a6dl ayvp 25vv 5c7x 77
0c93: mgsh z2xl r7a5 337l uu27 xfci 7v
0ca2: 3zfw lodm plfi 7awn n3fn 4a7l db
0cb1: ykhk qkov a6x7 fsal arq7 ah77 es
0cc0: 4xpm abfp 6kem adcm 4tgs 7gwp dm
0ccf: 7sth 42ho dctp rhbd 3tp7 hcy7 av
0cde: elgz dcy7 u7d3 utgz d7bp zhgc b5
0ced: aefb fca7 2lgr azhi d1bn jhfp c1
0cfc: a3pa jc5p 7mfh xba7 2lgr rkd1 ck
0d0b: 5pgz 22ho ibuj sgdm 5lqg pzlx d5
0d1a: r7a5 447o ykho kcos a47j ukot br
0d29: a31f r75j zc4h 247o quf7 2kos fv
0d38: a5f7 vcml 7rf2 pc4i eb72 nc4b g4

```

```

0d47: 7rpn mko6 63pk lc67 7cho mjh3 cx
0d56: q7lm ahah uday soxg sg6p gbfp ec
0d65: 73kv 7c27 dbt7 h7xv 7ikj dk
0d74: r7lv ud7m mjh7 bxei 7iff 5ci7 b7
0d83: tdfv ajha qwl7 zhff aupj r7dm g6
0d92: u3fr ahhm lbtr qcnx atpl tck7 cn
0dal: dbf7 6io5 thaa qd7c 324q pzih cw
0db0: 77ao m53u 6kel tdp7 tw53 ra6p fq
0dbf: 7epj k6fi xbh7 ehgo 17ph xc4e g5
0dce: 6zq7 dne7 7oco vngi ebx7 euw2 7i
0ddd: zw4l urpp 45r6 2rhd 577v aio3 dd
0dec: ydtk 77ub 7ap7 77eq 6juk c6fi g3
0dfb: 7gxb srh7 57c3 r76p bgfa tcw7 aj
0e0a: 7ox7 qx77 57kn 77op b7p7 afdd gp
0e19: 6j7p ajhc rg67 radq 6ppg xc27 ca
0e28: dcxp xheb a5p7 alo5 qwz7 5hde di
0e37: a5tp jhab azr6 4ao3 pw4b ac7o gf
0e46: ut7m xjh6 ydhi 73eb 63pf tcl7 fu
0e55: bcsj 77em 5tgy c6uq 6rfe jcy7 g3
0e64: ptgr 767o tve3 r15p crpn mjhc d2
0e73: qwzp 6fig 7rlp zaly 5lby svhf a7
0e82: qcho bhde a4fc zcvi g2hj 4koi dt
0e91: a5h6 4jih quep 2jhd quif 7kos gi
0ea0: a5f2 nc4m 5pgx 2n7o dac7 2kom at
0eaf: a3ej qio5 sda1 ylo6 sday xsah fa
0ebe: azq7 arhg 57h3 rb6p aodp 237h cb
0ecd: ydgo 7arl gtgn qzgh qjh6 4cou ei
0edc: a4fc zcu7 7dpl fc4i 77pm k6z1 bb
0eeb: qpdb adxo thzj 7ldf 6nbo yjo2 bm
0efa: ti7j aga7 2c6t yc7h 77b7 r7dm fp
0f09: b2hk s2po sgw7 kb7p 74p7 fo7o dd
0f18: d7up 5hbf a3tp e37h ut7m ysh7 fj
0f27: 2sxo vxeb 7bp7 efom a33l rbt7 bt
0f36: 7wtp uzfp 5yts afos 7veh q7gw d4
0f45: lbvp awfi o2xm 2rk4 5cl3 r56p ej
0f54: 76dw o37p iq7c 6kmo a6dp edgc ga
0f63: y2vp 6swm a5v5 zc5i czxm m2wm c5
0f72: a3pj pbi7 elgt xqpo tw5h k6ue fh
0f81: 6vbe 5xai 7vp7 6do3 7br6 6a04 ar
0f90: pw4v ahph db4o 6hww t7gz rba7 7a
0f9f: wv6v akom a3ej qnrb sr66 4ao3 b4
0fae: wday ya06 pw5v ac06 66wd vcnp a7
0fbd: 7owd xcon v3g4 776n w7gx q7c7 aw
0fcc: tcs1 txem bkhn a54i cnfq q7c7 bu
0fdb: utim atg2 udex zcnp lbfg h7cn gb
0fea: btav 777l 7tk7 jc77 7777 7paz eu

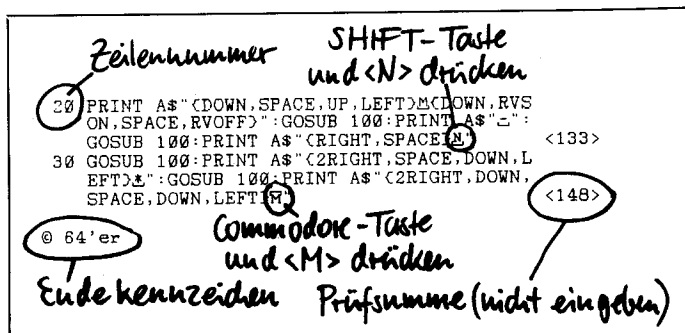
```


So tippen Sie Programme aus dem 64'er-Magazin ab

In der 64'er werden zwei verschiedene Eingabehilfen verwendet. Der **MSE** (Maschinenspracheeditor) hilft bei der Eingabe von Maschinenprogrammen (also alles außer Basic). Alle Basic-Programme werden mit dem **Checksummer** eingegeben.

Der Checksummer

Basic-Programme werden mit dem Checksummer-Programm eingegeben. Die Richtigkeit der Eingabe zeigt Ihnen eine Prüfsumme. Diese Prüfsumme steht am Ende jeder Basic-Zeile (siehe Bild 1) und darf nicht mit eingegeben werden. Die in Basic-Programmen häufig vorkommenden Steuerzeichen werden mit dem Checksummer in geschweiften Klammern und in Klarschrift gedruckt. Die Klarschrift orientiert sich dabei an der Beschriftung der Tastatur. Auf manchen Tasten sind zwei Funktionen aufgedruckt, z.B. <CLR/HOME>. Steht im Listing {HOME}, dann drücken Sie die <CLR/HOME> beschriftete Taste ohne <SHIFT>. Steht dort {CLR}, dann drücken Sie die gleiche Taste, aber mit der SHIFT-Taste. Die Farbangaben in den Listings richten sich ebenfalls nach den Tastenbeschriftungen. Sie erhalten die jeweilige Farbe durch Drücken der Taste <CTRL> bzw. <Control> in Verbindung mit einer Zahlentaste (Beschriftung auf der Tastenvorderseite). Ähnlich verhält es sich mit den Cursor-Tasten. Steht im Listing in geschweiften Klammern z.B. {2RIGHT} dann drücken Sie die CRSR-Taste rechts zweimal. Entdecken Sie ein {SPACE} in unseren Listings, dann müssen Sie die große lange Taste drücken. Unterstrichene Zeichen (siehe Bild 1) bedeuten: Dieses Zeichen in Verbindung mit der SHIFT-Taste eingeben. Überstrichene Zeichen müssen zusammen mit der Commodore-Taste eingegeben werden (die Taste ganz links unten mit dem Commodore-Zeichen). In allen Fällen erscheint ein Grafikzeichen auf dem Bildschirm.



1 Basic-Programmbeispiel aus der 64'er. Für die erste geschweifte Klammer in Zeile 20 sind folgende Tastendrucke erforderlich: linke CRSR-Taste, lange TASTE, SHIFT linke CRSR-Taste, SHIFT rechte CRSR-Taste.

Der MSE

Den MSE gibt es in drei Versionen. MSE V1.0 von Ausgabe 2/85 bis 6/90. Den MSE 2.0 von 7/90 bis 4/91 und den MSE V 2.1 seit Ausgabe 5/91. Alle drei MSE-Versionen sind nicht kompatibel zueinander.

Mit dem MSE (Bild 2) geben Sie alle Programme außer Basic-Programmen ein.

1. Laden Sie den MSE von Diskette und starten sie ihn mit RUN
2. Nachdem das Hauptmenü erschienen ist, steht der Cursor auf Programmname. Drücken Sie <RETURN>.

3. Jetzt können Sie den Namen des Programms eingeben. Den Namen finden Sie in der ersten Zeile des Listings aus der 64'er, das Sie eintippen wollen. Schließen Sie den Namen mit <RETURN> ab.

4. Nun steht der Cursor wieder auf Programmname. Fahren Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten auf Startadresse und drücken <RETURN>.

5. Als nächstes können Sie die Startadresse, die ebenfalls in der ersten Listingzeile steht, eingeben (z.B. 0801). Die vorgegebenen Zeichen brauchen Sie nicht extra zu löschen. Drücken Sie danach wieder <RETURN>.

6. Verfahren Sie mit der Endadresse genauso wie mit der Startadresse, nur daß Sie natürlich die hinter der Startadresse angegebene Endadresse eingeben.

7. Nun können Sie schon mit der Eingabe beginnen. Fahren Sie dazu mit dem Cursor auf Start und drücken Sie <RETURN>. Sie sind jetzt im Eingabemodus und können das Listing so eingeben, wie es gedruckt ist. Alle Buchstaben und Zahlen werden ohne <Shift> eingegeben, auch wenn sie groß gedruckt sind.

Programmname	Startadresse	Endadresse
"depot-b"	0801	3381
<pre> 0801: apdl fa35 fhxc llw6 ffff f5ef bu 0810: xv3t lbdy 6xfh qtgw ppfx ikdd ay 081f: uvqf immj zfam mj5v ukel utgt dd 082e: vfwl ckei asbz 4jhi 3vwy ayei fa 083d: ffbz 4jhh pvwt y6xf tkok ckaf fl 084e: vpfy zlpa 4cho kjhf pupj sx3e ez </pre>		
		Prüfsummen

2 Maschinenprogramme (hier ein kleines Beispiel) müssen mit dem MSE V 2.1 eingegeben werden.

8. Wenn Sie am Ende der Zeile angelangt sind, kommt die zweistellige Prüfsumme, die Sie aus dem Heft ebenfalls abtippen müssen. Stimmt die Prüfsumme, dann sind Sie schon in der nächsten Zeile. Stimmt sie nicht, kommt ein Brummtön und der Cursor steht auf der Prüfsumme. Es ist irgend ein Zeichen in der Zeile noch falsch. Korrigieren Sie es und geben Sie die Prüfsumme neu ein.

9. Wenn Sie die letzte Zeile eingegeben haben, ist das Programm komplett in Ihrem Computer. Nun muß es gespeichert werden (Sie können auch zwischendurch speichern). Drücken Sie dazu die F5-Taste. Das Programm wird dann auf das im Hauptmenü angegebene Gerät (normalerweise 8 für Floppy) gespeichert.

10. Jetzt können Sie sich an Ihrem Programm erfreuen. Prüfen Sie noch, ob das Speichern auch geklappt hat, mit <F2> <\$>. Sie sehen dann das Inhaltsverzeichnis Ihrer Diskette. Wenn die Datei, die Sie eingegeben haben, ohne einen Stern hinter dem Namen zu haben, zu sehen ist, ist das Programm gespeichert. Verlassen Sie dann den MSE über den Menüpunkt Ende aus dem Hauptmenü und laden Sie das Programm wie im jeweiligen Artikel beschrieben.

Eingabehilfe auf Diskette

Wer die Eingabehilfen noch nicht besitzt, kann Sie als Listing zum Abtippen anfordern. Ab sofort gibt es alle Versionen (auch die älteren, die Sie für frühere Ausgaben brauchen) auch auf einer Diskette. Wer einen 10-Mark-Schein schickt, bekommt die Diskette mit der Beschreibung der aktuellen Version umgehend zugeschickt.

**Kleinpeter & Partner
Verlagsservice
Am Wiesrain 2
80939 München**



Programme ohne Listings

Listings, die mehr als vier Heftseiten in Anspruch nehmen, werden nicht mehr abgedruckt. Sie können jedoch gegen einen an sie selbst adressierten und mit 2,40 Mark freigemachten DIN-A4-Umschlag eine Kopie anfordern. Die Programme gibt es auch über Btx • 64064 # und auf der Programmservicediskette zum Preis von 9,80 Mark.

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

Neuer Wettbewerb 512 Mark zu gewinnen!

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



Gewinnen Sie 512
Mark mit einem 5 KByte
langen Programm

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

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

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

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

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

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

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

Wenn Sie gewonnen haben, werden Sie von uns benachricht-
tigt. Sie sollten dann ein Foto von sich parat haben.

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

5K byter

Unicon - Konvertieren in alle Richtungen

*Es gibt unzählige Konverter für alle möglichen An-
wendungen auf dem C 64. Wäre es nicht schön,
wenn man die alle in einem einzigen Programm
vereinigen könnte? Unicon macht's möglich!*

von Nikolaus M. Heusler

Ein Konverter ist ein Programm,
das eine Datei z. B. von Diskette
liest, nach bestimmten Regeln
aufbereitet und dann wieder spei-
chert. Vor allem Anwender ver-
schiedener Textverarbeitungspro-
gramme benötigen Konverter. Soll
beispielsweise eine Datei, die mit
dem Programm »Vizawrite 64« ver-
faßt wurde, auf dem »Textomat
Plus« gelesen werden, bekommen
Sie Schwierigkeiten: Das Programm
nimmt den fremden Text nicht ohne
weiteres an. Vizawrite speichert sei-
ne Dokumente nämlich im Bild-
schirmcode, der wesentlich davon
abweicht, was Textomat erwartet. Es muß ein Programm her, das
automatisch das Vizawrite-File in ein für Textomat verständliches
umwandelt: ein Konverter. »Unicon«, der »universelle Konverter«,
vereint alle anderen Programme dieses Typs in sich. Obwohl
das Programm aus Gründen der Geschwindigkeit und des Kom-
forts vollständig in Maschinensprache geschrieben wurde, benöti-
gen Sie zur Nutzung keinerlei Assemblerkenntnisse. Unicon kann
wie normales Basic geladen, gestartet und ggf. kopiert werden.
Geben Sie ein:

```
LOAD "UNICON", 8  
RUN
```

Auf dem Bildschirm erscheint das Hauptmenü. Die Benutzer-
führung erfolgt in Englisch (Bild).

Wählen Sie durch Druck auf die entsprechende Taste (der ak-
tuelle Menüpunkt erscheint jeweils in der zweiten Bildschirm-
zeile):

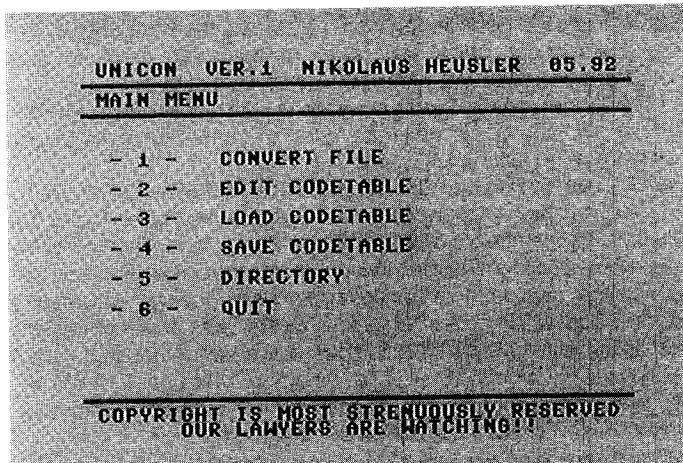
<1> convert File: Datei wandeln

Hiermit wird eine auf Diskette gespeicherte Datei unter Anwen-



Nikolaus M. Heusler
München

dung der momentan gültigen Konvertierungstabelle konvertiert. Zunächst ist der Name der Quelldatei einzugeben. Es sind maximal 16 Zeichen erlaubt. Waagerechte Linien begrenzen den zur Verfügung stehenden Platz. Dies ist eine Hilfe, wenn bestimmte Kennungen mancher Programme, etwa das »T« an sechzehnter Stelle für die Textfiles der Programme »Mastertext« und »Textomat (plus)« eingegeben werden sollen. Im gesamten Programm können Sie eine Funktion abbrechen, indem Sie ohne Eingabe nur mit <RETURN> bestätigen. Dann erscheint das Hauptmenü wieder. Ansonsten wird die Eingabe mit der <RETURN>-Taste abgeschlossen.



Das Hauptmenü von Unicon: von hier aus werden alle Funktionen gestartet

Danach ist der Typ der Quelldatei zu wählen:

<P> für eine PRG-Datei (Normalfall)

<S> für eine sequentielle SEQ-Datei

<U> für eine USR-Datei.

Mit der Pfeil-nach-links-Taste kehren Sie ins Hauptmenü zurück.

Jetzt wird analog zur Quelldatei der Name und Typ der gewünschten Zieldatei eingegeben. Quell- und Zieldatei müssen sich nicht auf derselben Diskette befinden.

Die nächste Frage »SKIP START ADRESS« betrifft die ersten beiden Bytes der Datei. Beantworten Sie die Frage mit <Y>, ändert der Konverter nichts an den ersten beiden Bytes des Files, dann wird beispielsweise die Ladeadresse erhalten. Bei den Text-Files der meisten Texteditoren kann die Frage mit <N> beantwortet werden, damit Unicon bereits ab dem ersten Byte der Datei wandelt.

Sie legen jetzt die Diskette mit der Quelldatei ein und drücken eine Taste. Der Computer liest und konvertiert die Quelldatei, und speichert das Ergebnis. Am unteren Bildschirmrand scrollt oben der gelesene Text (im ASCII-Code), unten der konvertierte Text vorbei (Bild). Durch Betätigung einer Steuertaste (<SHIFT>, <CTRL> oder <CBM>) wird die Ausgabe allmählich verlangsamt. Lassen Sie die Taste wieder los, geht's wieder schneller.

Diskettenfehler werden von Unicon erkannt und unten am Bildschirm gemeldet. Bestätigen Sie die Meldung mit einem Tastendruck, danach erscheint das Hauptmenü wieder – ebenso eine Meldung, wenn der zur Verfügung stehende Speicher (etwa 43 KB, entspricht knapp 174 Blocks auf Diskette) erschöpft ist. Der Rest der Quelldatei wird dann nicht mehr gelesen.

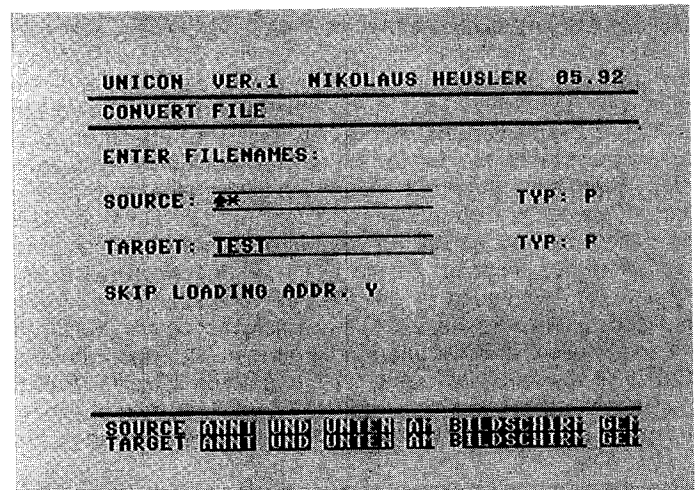
Nach dem Einlesen erscheint die Aufforderung, die »Target Disk« einzulegen. Legen Sie die nicht schreibgeschützte Diskette ein, auf der die neue Datei angelegt werden soll und drücken eine Taste. Die Zieldatei wird erzeugt und beschrieben. Auch das können Sie unten am Bildschirm beobachten.

Nach dem Vorgang erscheint das Hauptmenü wieder. Änderungen an der eigentlichen Quelldatei unterbleiben beim Konvertieren.

<2> edit codetable: Codetabelle editieren

Grundlage für die Umwandlung ist die Konvertierungstabelle, die mit dieser Funktion verändert werden kann. Die Philosophie,

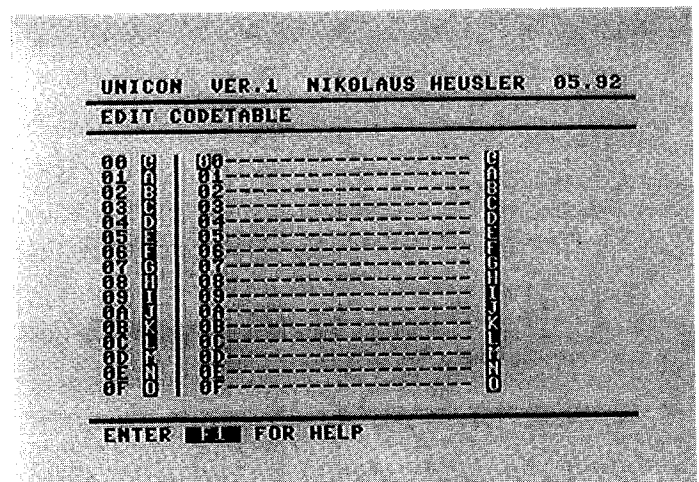
die dahinter steckt: Das Quell-File besteht aus einzelnen Bytes, die jeweils im Bereich zwischen 0 und 255 (hex. \$FF) liegen. In der Tabelle kann nun jedem dieser 256 Werte eine Folge von bis zu zehn beliebigen Bytes zugeordnet werden, die anstelle des Originalbytes in die Zieldatei geschrieben wird. Dies geschieht mit einem Full-Screen-Editor (Bild). Auf dem Bildschirm wird ein Ausschnitt von 16 Werten (16 Zeilen) dargestellt. Mit den Cursortasten <up/down> scrollen Sie dieses Fenster durch den gesamten Bereich und können so jedes Byte erreichen. Nach dem Programmstart wird jedem Byte sein eigener Wert zugewiesen, bei Verwendung dieser Standard-Tabelle bleibt das Quell-File also unverändert (Unicon läßt sich so auch als File-Kopierprogramm »mißbrauchen«.) Diesen Grundzustand erreichen Sie jederzeit durch Betätigen der CLR-Taste wieder.



Beim Umwandeln scrollt oben der gelesene und unten der konvertierte Text vorbei

Soll der Wert für ein Byte geändert werden, fahren Sie mit dem Cursor in die betreffende Zeile. Links sehen Sie in hexadezimaler Darstellung als »Zeilennummern« den alten Wert des Bytes, daneben links vom Strich das entsprechende Zeichen. An diesen beiden Werten können Sie nichts ändern. Rechts von der Trennlinie steht die Tabelle, in der die maximal zehn Bytes verzeichnet sind, die diesem Wert zugeordnet werden sollen, erst in der hexadezimalen Darstellung, dann als ASCII-Zeichen.

Bis zu zehn Zeichen (Bytes) können jedem Byte zugeordnet werden. Auf diese Weise ist es etwa möglich, bestimmten Steuerzeichen, die in einer Textdatei enthalten sein könnten, und die man nicht 1:1 in das neue Format übertragen kann, ein auffälliges Muster zuzuordnen, das beim Laden des erzeugten Textes im Textprogramm sofort auffällt. Soll beispielsweise dem Nullbyte in der Original-Datei eine Folge von zehn Sternchen (Code 42 =



Full-Screen-Editor zum Ändern der Codetabelle

\$2A) zugeordnet werden, fahren Sie mit dem Cursor in die erste Zeile (Code \$00) und geben dort zehnmal 2A ein. Rechts bauen sich die zehn Sterne auf.

Es ist aber durchaus auch möglich, bestimmte Bytes des Quell-Files ersatzlos zu streichen, indem man an dieser Stelle in der Tabelle nichts eingibt. Dazu kann mit der Minus-Taste im Editor der rechte Teil ab der Cursorposition gelöscht werden. Im Extremfall stehen in der Konvertierungstabelle statt eines Wertes nur Striche. Als Zieldatei wird dann ein leeres File erzeugt.

Mit der HOME-Taste wird der Cursor in die erste Bildschirmzeile bewegt (falls er dort schon stand, in die erste Zeile der Tabelle mit dem Wert 00). An drei weitere Positionen der Tabelle kann ebenfalls direkt auf Tastendruck gesprungen werden: <CTRL 4> führt nach \$40 (Anfang der Kleinbuchstaben), <CTRL 8> führt nach \$80 (Mitte der Tabelle), und mit <CTRL C> gelangen Sie nach \$C0 (Anfang der Großbuchstaben).

Eine äußerst nützliche Funktion übt die Punkt-Taste aus: Der Inhalt der Zeile über der Cursorposition wird in die Cursorzeile kopiert, wobei jedoch zu allen darin enthaltenen Bytes eine addiert wird. Die Länge der übernommenen Zeile wird ebenfalls übernommen. Danach wird ein Cursor-down ausgeführt. Praktisch ist diese Funktion, wenn größere Bereiche der Tabelle lediglich eine Verschiebung der Codes darstellen. Soll etwa eine Datei, die Text im Bildschirmcode enthält (Vizawrite-Text), in ASCII-Code konvertiert werden, brauchen Sie nicht für jeden der zweimal 26 Buchstaben die Eintragung in der Tabelle vorzunehmen, sondern müssen nur einmal in der Zeile 01 (Bildschirmcode »a«) den Wert 41 (dezimal 65, ASCII-Code »a«) eintragen. Bewegen Sie den Cursor dann eine Stelle nach unten und drücken 25mal die Punkt-Taste. Die Tabellenpositionen 02 bis 1A werden automatisch erzeugt: 42, 43, 44 und so weiter bis 5A (»z«). Ebenso verfahren Sie

für die 26 Großbuchstaben an der Tabellenposition 41 (Bildschirmcode »A«), wo Sie den Wert C1 (ASCII-Code »A«) eintragen. Die folgenden 25 Zeilen bis zum großen »Z« werden wieder mit Hilfe der Punkt-Taste erzeugt. Jetzt brauchen Sie nur noch an den entsprechenden Stellen der Tabelle beispielsweise die Codes für Umlaute und/oder Steuerzeichen umzudefinieren.

Die Funktionstaste <F1> ruft einen Hilfsbildschirm auf, der alle Editierfunktionen in Kurzform auflistet. Sind Sie mit dem Editieren fertig, gelangen Sie mit <RETURN> ins Hauptmenü zurück.

<3> load codetable: Codetabelle von Diskette laden

Hier wird eine auf Diskette gespeicherte Konvertierungstabelle geladen, wobei die im Speicher stehende Tabelle überschrieben wird. Geben Sie den Namen der Tabelle ein, die Kennung »UC-« wird automatisch angehängt. Nach dem Laden erscheint das Hauptmenü wieder. Die neue Tabelle ist jetzt aktiv.

Mit Hilfe der auf der Programmservice-Diskette enthaltenen Probetabellen lassen sich bereits verschiedene Konvertierungen vornehmen (s. Liste im Kasten).

<4> save codetable: Codetabelle auf Diskette speichern

Die Konvertierungstabelle wird zur späteren Verwendung auf Diskette gespeichert. Nach der Eingabe des File-Namens speichert der C 64 die Codetabelle in einem speziellen Format. Beachten Sie, daß das File um so länger wird, je länger die längste Zuweisungsvorschrift der Tabelle ist. Ist die Tabelle leer, belegt sie auf Diskette zwei Blocks (256 Byte), stehen an mindestens einer Stelle vier Zeichen in einer Zeile, belegt sie vier oder fünf Blocks. Für den Anwender ist dies jedoch nicht von Bedeutung: beim Laden korrigiert Unicon die Länge automatisch.

Diskettenfehler werden erkannt und gemeldet.

<5> directory

Es wird das Inhaltsverzeichnis der eingelegten Diskette am Bildschirm angezeigt. Nach jeder Seite ist eine Taste zu drücken.

<6> quit: Programmende

Ohne Sicherheitsabfrage wird hier ein Reset ausgelöst. Das Programm Unicon kann jetzt ggf. ohne Verlust der Konvertierungstabelle mit dem Befehl SYS 2118 wieder gestartet werden, falls es sich noch im Speicher befindet. SYS 2115 startet ebenfalls neu, dabei wird aber die Tabelle initialisiert. (aw)

Beispiel-Codetabellen auf Diskette

ZAHLOWOERTER

Dient als Beispiel für die Möglichkeit, einem Byte mehrere Zeichen zuzuordnen. In der Datei werden alle Ziffern durch die entsprechenden deutschen Zahlwörter (»NULL«, »EINS«, »ZWEI« usw.) ersetzt.

KLEIN/GROSS

Mit dieser Tabelle werden Klein- in Großbuchstaben gewandelt. Praktisch ist das, um ein Basic-Listing in einer Textverarbeitung weiterverwenden zu können. Das Listing muß vorher mit CMD und LIST in eine Floppy-Datei umgeleitet werden. Diese Tabelle wandelt nun alle kleinen in große Buchstaben. Dadurch sehen Listings in einem Fließtext »echter« aus.

VIZA/TEXT0+

Diese Tabelle wandelt Texte im Format Vizawrite 64 (Bildschirmcode) ins ASCII-Format des Textomat Plus. Dabei werden außer den Umlauten und Sonderzeichen sogar einige Steuerzeichen wie Fettdruck, Unterstreichen, Zeilenende, Zentrieren und so weiter entsprechend umgewandelt, so daß Textomat Plus sie versteht.

FOX/TEXT0+

Diese Tabelle wandelt Textdateien des Printfox für Textomat Plus. Dabei werden sogar einige Steuerzeichen wie Fettdruck, Unterstreichen, Zeilenende, Zentrieren und so weiter entsprechend umgewandelt, so daß Textomat Plus sie versteht.

STAR/TEXT0+

Diese Tabelle wandelt Texte des Startexters in das Format des Textomat Plus. Im wesentlichen werden nur die Umlaute und Sonderzeichen umcodiert.

TEXT0+/VIZA

Mit dieser Tabelle wandeln Sie mit dem Textomat Plus geschriebene Texte in das Bildschirmcode-Format von Vizawrite 64. Umlaute und Sonderzeichen werden ebenfalls umcodiert. Das erzeugte File kann jedoch nicht direkt von Vizawrite aus geladen werden, sondern muß als Merge-Datei (im Vizawrite-Editor <CBM/SHIFT/M> betätigen) nachgeladen werden, da Unicon die spezielle Text-Kennung nicht erzeugen kann.

UNICON VER.1 NIKOLAUS HEUSLER 05.92

DIRECTORY

```
0 0000 " " 00 20
12 "UNICON" PRG
13 "UC-ZAHLOWOERTER" PRG
14 "UC-KLEIN/GROSS" PRG
15 "UC-VIZA/TEXT0+" PRG
16 "UC-FOX/TEXT0+" PRG
17 "UC-STAR/TEXT0+" PRG
18 "UC-TEXT0+/VIZA" PRG
19 "UC-TEXT0+/VIZA" PRG
114 "TOP UNICON" PRG
584 BLOCKS FREE
```

ANY KEY TO CONTINUE

Sie können das Directory immer einladen

Speicherbelegung

Nach dem Start von Unicon liegt folgende Speicherbelegung vor:

0801-0842	Basic-Kopf
0843-1398	Maschinenprogramm
1399-bfff	Textspeicher
c000-caff	Konvertierungstabelle
c000-c0ff	Verzeichnis der Zeilenlängen

In der Zeropage werden die Speicherzellen 2 bis 5 sowie 247 bis 250 und 704 bis 743 sowie 820 bis 859 als Zwischenspeicher verwendet.

Unicon, der universelle Konverter

"unicon"

0801 1399

```

0801: hddl pa35 fhxs bmiz q3pd 3rjk 7t
0810: i4fd bujs dadd jujs iqbu dka7 dh
081f: kikt jsrg hejt jtrw hucr 7lix c7
082e: eppc plap f7pd zuje iyat pqjn fu
083d: d72s b777 77po pcbl thgc 7lir fr
084c: flzc jmqw g73t bpre hqbt mg36 gj
085b: sxay ge3n dajt 3rjc i4gb 7hbw dm
086a: huib 3li7 dagd rrzo iq7u jty7 f4
0879: iabu jtzl huib 7hap ftwc rlpz ar
0888: cdtl 7dny ec7a rdqpc cdtl 7dxq ei
0897: bdnp fsja iegb 7sje iyjq tdhq 74
08a6: bdpb 7ki7 fdpb zha7 daat 5srv 7k
08b5: huie hbbf iefd jfpq d7pb zhar gc
08c4: d7vr 7ha7 hubd rua7 hmgd hqbt az
08d3: head xghz bdpb 7ki7 flpb zha7 c6
08e2: dafd 5pjd daat 5qbe jq7t dsbe d2
08f1: chhr 7ham d7zb 7ki7 d7pe fpjv ed
0900: htpd fszd hujd bprl htma bha7 gy
090f: etpc jham d7pb 7qbi jibt fubo a2
091e: jilq tdi7 d7vr 7mq7 etpb 7hbw dm
092d: judu hfpy 7xhr 7pzo jalu drjg e4
093c: iajb 7rjs daft 5tzt dau htre cx
094b: iyjt 5ujs iqlr 7tre jmbu dure gb
095a: hplp pgjo juib 7sba j4lt jtrs dp
0969: da7u dqj7 j47u hpzh iegd nhia fk
0978: 7mbt hrjt daat 5qbe jq7t dsbe bc
0987: cdip zdi7 huge hqjr d7ib 7qqq eq
0996: dbib 7qro jhpd pqjl j7au fpjv bq
09a5: htpd fszd hujd bprl htma thbe f5
09b4: iyjd jtq7 hydt xqjn heft jnpz d7
09c3: chpe jpyr 7mfd 5pjd daat 5qbe dz
09d2: jq7t dsbe 7mat 5srv huie hbbf ac
09e1: iefd jfpz dabt 3ube jhpd lrjl 7f
09f0: hugd bsje j14a b7xz chpe fszu g4
09ff: jiat jnq7 7lma tfq7 jq7u dqze e2
0a0e: jp4b 77xz chpa dhbp dbib 7tbr gh
0a1d: h3pb 7h7r dair adq7 jmbu bha7 7g
0a2c: d7ib 7ui7 rhpj jtrr d7pb 7dq7 bl
0a3b: k3pi dhbq judu h7xz rfhy bfh6 dt
0a4a: cuje rtaz d7aq tfpz dait vrjp g4
0a59: dafd 5pjd iegd nhba hqbe dkg7 ek
0a68: g3pe vvio ixwu 5why afnp fdxy bv
0a77: b3hr 7rjn jmbu dua7 jngu jtrc ct
0a86: htpd hrjs illp wghc heid ngjt 7x
0a95: 7lmb 7pjn kdpd vgqj dajd 5hbc dx
0aa4: i4ge hrjn jubp fdxy b3hr 7szu 7m
0ab3: jppd 5qq7 iubt zszr kdat hrjr cx
0ac2: huau hszr kdaq ffw hdpj fszu ey
0ad1: jiat jfq7 jq7u dqze jpaq ffw bm
0ae0: bdpj fpjv iegd n7xs cdbq bh7r d2
0aef: jibu hujr izib 7hbw iabt 3hbd go
0afe: i4gd jfq7 bhxi dhbt i3pa dqtr 7g
0b0d: d7pd jsrt huib 7ura iqjt jfq7 fl
0b1c: bhvy dfhg dabd jsbe jqbr 7ura fu
0b2b: iqjt jfq7 bhwi dfhg daju hrjl 7k
0b3a: iemd jhbp jibu lrjo juir 7sbi bl
0b49: iybq th7r hmje dsa7 frib 7hbj bo
0b58: jufu 7hbt i3pb hmap chpa dpzt ft
0b67: jifb 7ndr d7pd tujm j7pe hsy7 g4
0b76: dp3c 7fq7 biau htrc dha7 7f
0b85: iijt zta7 jggr 7lbc f7mb 7drc ga
0b94: jiiu edpy 7ppd zszv htpd fujr dg
0ba3: jngu dfq7 bidd 5sje rhlp hhtb bd
0bb2: i4hb 7szf dait ftre hugb 5uba 7k
0bc1: hifd jfq7 biat xtrr cdbp 7rjn 7f

```

```

0bd0: iejb 7uba hifd j7x7 7777 7777 fk
0bdf: 7777 7777 q2o7 vrbj iied thgp ev
0bee: amtb rc4j wudp qkv5 aodx ala7 f7
0bfd: ydpi 7bvi lbh7 fjn6 epts 5k7i de
0c0c: pbb7 eifs rghz 2apb rgy5 mt4d ez
0c1b: 7ipb r65i o6h7 ejj5 ydp7 rpep fs
0c2a: 3jhm 4jj4 t7dh j7td 7np7 alhb dp
0c39: z77v arhc 5c43 rfop bgdq ut7b fj
0c48: udfc atw6 3xam aygf 7ohn areq a6
0c57: 7jul qlhb dcio 6rvp 6hlj r72e bk
0c66: 7jbp edfj 3xa4 aqui 7vb4 lhcl ck
0c75: 3vrm rb4i bbf4 tb4i 7bbp ijha ec
0c84: pwi7 pra7 3pev qyvs dc3p wyvs 7x
0c93: uenr 7chl 32i2 r7f7 qwn7 whp7 7x
0ca2: udnx j76l 2pe2 7g3j gat3 aahe b7
0cb1: vdbb ay7k twit qihc 3xax kt4q be
0cc0: 7ppo rb2h pwi5 qtf3 t2i5 7gep 7z
0ccf: abtr zh7m agf1 tcd2 7jv4 xbx3 e3
0cde: mdnz qji7 x7s2 7alq zgd4 a44d du
0ced: 7hpm ojvh y2m7 wtdk lbq7 ajha ge
0cfc: st7l abt4 7c73 utgt lbt3 aahe di
0d0b: t77j 2vhk cav4 vb3e 7qph j7td gw
0d1a: 7nc7 iins ibty bhfr 65tz hhfr gz
0d29: 66em a5wf zpxm ojsh ibb4 gipd gg
0d38: ufqr atw6 ykho tzde zocm lhcl gb
0d47: 3vp7 7rch ud7h ksdd 7tpn i64j ef
0d56: 5c4j d7tf yvsl 6tg3 32fj hani fg
0d65: awxb grht 57jd pjke ydpi avfd dm
0d74: 7rxm hzdq 7hpm e65h zcfi q3fi ce
0d83: qbtq hhfr 65hl bxa7 3s63 rtgp fm
0d92: asdu g37h yej6 7afi k6hm 2rj6 ge
0da1: lbq7 5hff 65q7 7hgd 66dp 237f fv
0db0: stz7 gzfp 5ntp agit 7lpl y64m d3
0dbf: fpa3 rlqp fxpi pcvj p2kj r7le fb
0dce: zlpf yymi frp7 fhaq artq oanv eq
0ddd: ufkj 7bq7 fdfj r7de x2b3 m3g3 7j
0dec: pwcj dfal thbb a66i 4cpa mdgx bu
0dfb: ladj d7e4 tdcy 2h7g 4cpa 6dgu dg
0e0a: madb 7mpn svp7 nzc7 ibp7 adow bw
0e19: 3224 77wf 6b33 ra3y y7c3 qp76 gu
0e28: rczv phav a2l3 pa4e 6cd3 7xfi bv
0e37: pbxa cri7 r7el rxdp 7lt4 5kai fz
0e46: g3v7 s7c7 ee63 r65p 7jtu 4ri7 bv
0e55: ae7k a3lp 4vq7 injx ptbz 77dd gb
0e64: 7rtp wdhd ycho wpey ykho lxen du
0e73: 3le6 7be7 7bdm a6nj zc4j 2chb bv
0e82: z7dz 2xxk 57a3 4xxk lbv5 fb5i b4
0e91: 66xo q2wc ampj dey7 66tz dfbl cz
0ea0: 66tr a7o6 dcs6 6jho qtpm acia e6
0eaf: zbq7 qjho u7pk u64i 7bb2 oal4 db
0ebe: dc7o 5ham arty uh7h d7xp yjh7 bt
0ecd: pwcb ayg6 ydx6 7e5i fxxa sris eu
0edc: 57m3 rmop dods i37y yd2m ayjl 7z
0eeb: 3k5b 7i7q is7p 3hdr a4fl bcq7 cx
0efa: nxit yphm d7iq fsfa axpb zcei f2
0f09: w5p7 thaq appa ndui drbp ehpb gh
0f18: t77j r7i7 ww6z dbel 7hpk u6y7 gq
0f27: xc6r ahpm zagr a7xo t7ax h7ub eh
0f36: 7hpl m6y7 tw6x jaed rchc rhee 7v
0f45: 65ri atap tpah qtgd txbn mty7 gh
0f54: yv5r 7o4k dbr6 6itp z7mj u37e gt
0f63: dcio 6dgg dckz usvy aoh7 lhfy es
0f72: atph fc47 7khk rhfy atpa ndr1 dz
0f81: xdgj rddm 2der a3hm udbh kurl aa
0f90: z5ub 7khl ue3z 7bi7 fdfj r7dm cg
0f9f: 2dex 2vxx damp 3hco artp acn4 gq
0fae: anv4 vbxx mdxb kuq7 msrz rb7x ez

```

```

0fbd: mwmp wans ud7h ksa7 3s6z u3gz ab
0fcc: th7x msnf y6ho yvvl ydh6 7o5i gb
0fdb: rgxe irin 57u3 saop ekd4 g3ca eh
0fea: ydf6 72vi cwxfl wr14 5a3l rkop d4
0ff9: body37u thi4 zrrh 5azl tdgx 7m
1008: fbx4 yrpp iskq 7s7n bdpj pcbl b7
1017: rhgz 2vxx ydg2 7aon 2le4 aamm dd
1026: 2de3 s3ep bgwn rbz1 t3gz 2vxx cj
1035: 57d3 4vxx iru7 5sej a5v4 rb6p 7o
1044: fggm rbz1 t3gz r7fm 2le6 7alm c4
1053: 2le4 a3lm 2de6 a2c7 tsi2 ctni bu
1062: ewxa cri7 57f5 4whk z7dj 2whk d2
1071: 57a3 4whk ir47 6x7p va5x 17q7 ax
1080: 73fz 2whk iid7 pnci xbbp klhd ba
108f: ebh7 j3op irpq 7jho 7xa7 17pf br
109e: 7hc7 dahb rdbj spde 7uta pzha bf
10ad: zdbi 77tq 7rv4 zb5i bnx7 k2v4 e5
10bc: aoh7 kjhr qwmp vhco agfj 5cy7 cu
10cb: 73fz 2whk ijph hbrl xdbh 7axm cz
10da: 5bml laeq 7sdi baej yhx7 2ype ge
10e9: qbxp hfci 7gdi bafp 57pf 5cbl 7p
10f8: cdnh tjho ahe7 tbpj ajf4 rb4i a6
1107: 7bf4 vbz1 t3gr a3hm ugtz 7bq7 e7
1116: fdfb avhm dcxp zhb2 ayfj ncy7 ge
1125: etfj sve7 adpc bcei 6fp7 rhaq fz
1134: art3 ah7b thhb 7exm sch7 bxdl cp
1143: 23ez rdu7 ahpc bca7 qp6f a3bh 7y
1152: theb a66i uebj 7bq7 fdfj qk6f fq
1161: anl3 b7q7 zk6z rtty xla7 ram7 e3
1170: ahpc bcei zrp7 ehpp d7kp 2fpg av
117f: xffn 7b4i bjp7 thaq apph xcop cv
118e: vidj dci7 66tz rge7 ahpc bcch cw
119d: usp7 wfnu 7hpm e64n 23ez rkdy gd
11ac: zpai supb sw77 egmb 7jtu ofnw gu
11bb: 7jtu ch7j d7xp xhgd 65ul rvop fc
11ca: aodu 6t7a lcdt 4tgo ud7h 2xhk 7b
11d9: qhpm e64b a7pc 6j5j zc4j r7dm 72
11e8: 3lex 2cxj uezz 7bq7 fdfb avhm af
11f7: d7kq ehph udaj phez 65v4 5bxx 7y
1206: mdbj epe7 7hpk 26y7 xc6r ahpm f7
1215: 57db asg6 udad ypb6 ugdz 7bq7 fk
1224: fdfj d7q7 x26r 7vxn uflz 7d3e bp
1233: 55bo qkoa aoxa thgd 63po xci7 at
1242: bpgj mdfp ippn i6y7 6pfr 7e7n dh
1251: tzhm 7oy7 nhgb ayg6 dc57 2ju4 cy
1260: 7c7h 2xpk ug7x jalf 7sgn dbyb bu
126f: dbp7 alhd d7j7 4l7d 3xb4 a2q7 ae
127e: s7gj ske7 ahpc bca7 2dft ye7r cy
128d: ipkq eitp 5c7r 7exr dbq7 2tqg e7
129c: db17 4jtt qvqp ujku t7eb 7lhl df
12ab: dclp zh7w bjq7 qjhb u7pk u64m am
12ba: 37eq pzhd tkj7 77q7 ww6r apg6 7i
12c9: dbq7 2te6 db17 4jn4 t7eb 7lhl g4
12d8: thab aro6 damp 4jly t7ix k5ld bn
12e7: 6h3j k5oe 55r6 uyox v7mj 77cx dl
12f6: ud2h j7mq 6gs7 bva7 zk6r a67m es
1305: 3234 aw6f 6khm wh7v bifj dci7 fz
1314: etfj shu7 adpc bca7 ipi6 7t4b bh
1323: 7bc7 ejn7 ptax uwh7 xbh7 et7e fq
1332: wt7l aapd 4cho bfci xbtj lagh 7l
1341: z773 qjhb dclo 5seb avt4 ih7b fw
1350: thfr 7exm sxax zfc1 7ngm ch7b fx
135f: db56 6hph pz4j rulm zdaj rp3m br
136e: zhaj rklm zlaf 7ham art3 sh7i fb
137d: d7xp yjnp t7dr 7lhl dafa g3gi d4
138c: ud7h kmnj tc7b auo6 irq7 z7g6 bk

```

© 64'er



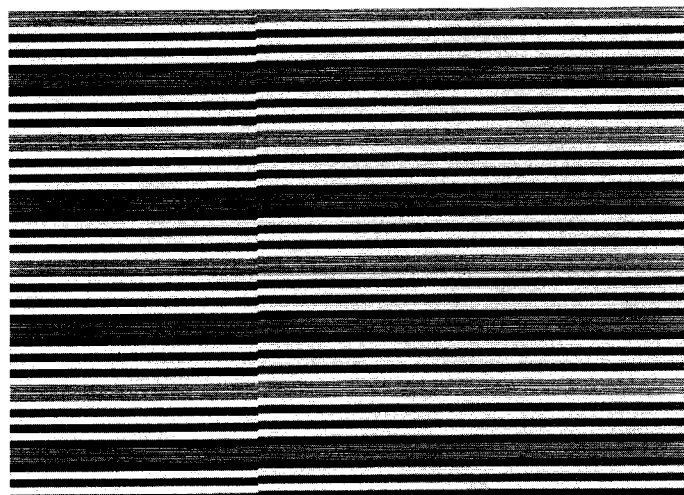
Donnersound

Spracheffekte oder spektakuläre Instrumente à la E-Gitarre oder Schlagzeug kennt jeder, der schon einmal eine Demo auf dem C 64 gesehen bzw. gehört hat. Diese speziellen Digisounds lassen sich mit dem »Digisound-Ripper« prima ausbauen und weiterverwenden.

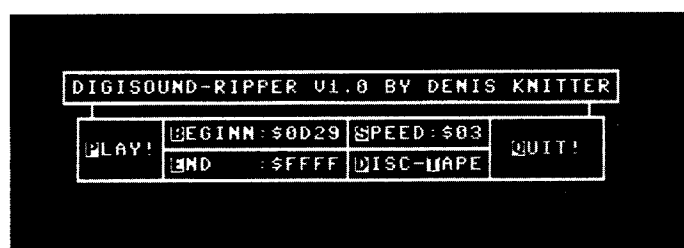
von Denis Knitter

Nach dem Abtippen (MSE V2.1), Speichern und Starten meldet sich das Tool mit einem schlichten Menü: Speicheradressen einstellen, Digis abspielen, speichern (Disk oder Tape) oder das Programm verlassen – alles funktioniert per Tastendruck. Die einzelnen Funktionen werden einfach durch Druck des in Revers hervorgehobenen Zeichens ausgewählt. Einen Digi abzuspielen ist ganz einfach: laden Sie ein Programm, das Digisounds verwendet und verlassen es danach sofort per RESET. Anschließend den Digisound-Ripper starten und mit bzw. <E> die größtmögliche Spanne einstellen (z.B. von \$0E00 bis \$FFFF). Spielen Sie jetzt per <P> den gesamten Bereich ab. Sobald die digitalisierte Musik zu hören ist, sollten Sie sofort auf <RUN/STOP> drücken: die Meldung »BREAK IN \$XXXX« zeigt Ihnen, an welcher Speicherstelle der Digisound ungefähr beginnt. Mit weiteren Experimenten läßt sich dann problemlos der genaue Start- bzw. Endpunkt ermitteln. <D> bzw. <T> speichert den digitalisierten Sound dann auf Diskette oder Tape. Mit dem Player können Sie die gerippten Digis abspielen. Er liegt von \$C000 bis \$C080 im Speicher (Start per SYS 49152 oder JMP \$C000). Bevor der SID allerdings so richtig loslegen kann, müssen noch fünf Parameter übergeben werden: Jetzt steht einem fantastischen Sounderlebnis nichts mehr im Wege.

(pk)



So sieht der Screen während dem Scan aus



Das Hauptmenü des Digi-Rippers

Adresse	Funktion
49224	Startadresse Low-Byte
49230	Startadresse High-Byte
253	Endadresse Low-Byte
254	Endadresse High-Byte
49179	Geschwindigkeit des Digis

Listing 1: Der Digisound-Ripper ist nur knapp 1,5 KByte lang (MSE V2.1)

```

"digisound-ripper"      0801 0cf6
-----
0801: aldi 7at5 fhxc hnh7 t77g qypa cz
0810: wepp yfoz 7cdm a4zl 777v irjp cv
081f: 5723 rwpw bodt k3cg yei6 7yvi 75
082e: hxxf qrij 5apt yqfu k5qg oby0 7b
083d: pz7p 37kb 3imx 173x pitc 7a77 fk
084c: kwk5 fgmp vb3a zleg w7n6 arja fw
085b: g7x7 ezhg 4dxk sklb h7kx kswx es
086a: 6qfn zku4 5xdl rugg 6fel zaqd dz
0879: t77r anw6 uddz ezu7 no62 265e cv
0888: frpn aaw2 ps5j s54b 65p0 5hfx ds
0897: 63wu 5bfh bdlp osfl hjyy 4kja fz
08a6: klvm xwre wsoq qtnr 3xdj 2dqp dn
08b5: 47d7 vpul ahlb a3g6 iso2 wsoq do
08c4: gzvv 3he4 agr4 4i6s 2e3e u2tx 7l
08d3: aepk yrfb c5qb saw4 thfx m6rz dg
08e2: 7joq w63m twfz xuy6 c77j 7edy 7v
08f1: 7cjh pdg3 o7rw ov4i fpq2 c6id 7p
0900: hzts jpc7 t7az zd3r aitp age2 cm
090f: adtp gju4 z7dr a6pl ww77 twya bj
091e: ccjj d7nj bc5x qtf4 3254 aayo ga
092d: q26i 6zux xklm mro6 zb5j rm3e ch
093c: 7eup 27gv k7ar 2txh is6p qjsa ex
094b: wlap lbhu 7tea aern heft jntz ep
095a: 77c7 37xa 7he7 uo6y ihh4 7hb7 ah
0969: aepm oufv zun7 d7i7 lxai hh72 bs
0978: j77g 7bfx hawe zqbi j3du fszu b2
0987: sqgb ztri jbs7 jtg7 jxxr 3la7 ef
0996: hilr 7gbe 5xie fhbk iytz rube br

09a5: jinz sdyq qtau pixa dyxd 5xsa dv
09b4: pbip 7y2r x7gf l2q6 2oad jqzi bi
09c3: iygk 7bzd fh3u 2t6j vybt ifap gi
09d2: flvc 3bz4 zafd bvia mntw zir2 g4
09e1: mypw fhqz judu hhj2 jy7c pwne a6
09f0: iyba ggiz dr77 7qr4 xqdu fpym gm
09ff: zq7u 7gmz 737b 7whh suv3 3jag b5
0a0e: bfgg b377 ha5r 7han jzdv bfbn dg
0a1d: ird5 l7wf saof a4zi affp fhbz 7l
0a2c: uga7 7aia zt7s mjrj sebp xp2g ec
0a3b: ptab aehk quy7 smhr ajqj eo7d a6
0a4a: i7pc 43h7 ans7 egit znvx k5x7 av
0a59: yzup pfpa ahb6 v5y7 3s66 a5y7 a6
0a68: 43e2 fpy7 f7d5 4jmm ncd3 qlxg ba
0a77: wqho 776a iprp saal fml1 pbic ax
0a86: uppm e66s hufk bt5i avtq ijh7 eq
0a95: qwap vsf2 anea 17f7 bxd7 k7mw b3
0aa4: n7vi shq1 saqq tr2f efes qqar au
0ab3: sznk eefs hp5c ryny irmf 7o7b f4
0ac2: qwtm qjha gwex kjfb pw37 wmrn bc
0ad1: qtam rxeg hvnx 7fjh r7kz acup dx
0ae0: 7tpl rceu kktk xmxh qtpv prxv f2
0aef: qlm aj17 xpoi 2zpi 4cpa atgx gn
0afe: lbp7 ahpk c7po a6y7 yldf agn7 bn
0b0d: zvw4 7a14 37bv 7d72 tw5t qio5 ek
0b1c: i7va lrv7 pmtf x7i7 4xf7 7jho bt
0b2b: ydea pl7b mdcv rld4 j6za zxdm d4
0b3a: dchj z7n3 ye66 77k7 dcip xheh fz
0b49: afq7 aohd acx7 mgjl 7wtm a4mi 7g
0b58: a5qn ggjj 2gem a5rl qhfb uovh bv

0b67: ycdj r7de bbso vl7m 724b tipp cu
0b76: x24x qtgr uhlf 7rea 65b6 uhpq km
0b85: p245 i64f 62h7 eqw6 x26f qdf4 cb
0b94: 3cs4 avmi f5bp bvbl b7dj rdgf bx
0ba3: bdra cahd uj5m pay7 dpcz lac4 em
0bb2: whct qihp owep ojch txam 7bf7 fd
0bc1: 7ch7 irha 5cla pyo3 ujlf k6le fs
0bd0: ifra c3a7 qh3n jdmp 7ocd rnde cv
0bdf: ibr6 yyhq v7al m6le 6rxt qbdq ax
0bee: 6sc7 c2q7 zcs7 cffp 5epb paxl cq
0bfd: axtp 7b7y gi4o 5626 77hb 7pd7 ax
0c0c: 7777 7777 777p d777 7777 77hc ab
0c1b: 73dp fa7e 7xcp nb7i 7pb7 japg dp
0c2a: ade7 r7jb jibt bry7 hejc thad ep
0c39: kxq3 kitb cftj 5qge ql5p colb a5
0c48: zxx7 ioj7 aidx zadx scu4 qgj7 el
0c57: 2at3 2zui cogt 6zse w26r rcke g7
0c66: an3v bb3y cpc3 qtgw d7qp o3bf ce
0c75: d7qp otap d7q7 nzhb ydbi 7i5p c7
0c84: 73pb fa2i 7sha 3haa 74tp mrhm 76
0ca2: dpcv rkgn 77bn uahq t26j k6y7 b6
0cb1: qhcz jrle 65rt qao5 d7qp oahb dq
0cc0: 57j7 tkei 7nbq bhaa 75s7 et7b eu
0ccf: mddb 7xhg 5bmb 7hxg 5ctr 7hpg a2
0cde: mdbl ratp 3kh7 nhab 74tp mtfy e2
0ced: t7br 7i7g mdem ata7 d7pb 7ha7 bd

```

© 64'er



Listing 2: Die Player-Routine für die gerippten Digs

```
"player-routine"          c000 c080
c000: ud7j 7edy 7cjh pdgz obp7 ajit 7t
c00f: pt72 c6lm ls7j rmlc 7fp7 gkdd 7b
```

```
c01e: x7ef r77j md7h zy7f edaz uoky di
c02d: xbfq que4 mg7h zfft th73 tdd4 7y
c03c: qghm 2yw4 z7an m6ue 6wdp utfb ay
c04b: tw6l s65p wrts oaha ud7h zhfp ax
```

```
c05a: kap7 7777 7777 7777 dd77 7777 er
c069: 77ap lbhu 7tea 7777 7777 7777 gt
c078: 77c7 37xa 7he7 ou66 k666 5666 ez
```

© 64'er

Listing 3: Ein Beispielsound

```
"digibeispiel"          8000 87ff
8000: zs66 6666 6666 6466 5w66 5w64 ad
800f: j66u o45u 665w 56zw 66j6 2666 aq
801e: 64o6 5w6w zw5w 5626 k6zw 665u as
802d: 6wz6 5wz6 56z6 z6z6 zw66 6666 do
803c: k664 o666 66j6 6ujw 5u6u ouo6 ez
804b: j626 z6zw 5666 66o6 6666 665w fz
805a: 6w66 66k6 k6k6 2666 o66u o666 c4
8069: 6666 665w 6666 6666 6666 6666 an
8078: 6u66 64o6 5u66 ku66 k666 5666 cg
8087: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ax
8096: 6666 6666 6666 66zw 6ukw 5u5u 7v
80a5: 5w6j j666 j626 6u56 juow zuz6 fg
80b4: j4ku 5wz6 o4ow 5wz6 j664 ku5u ec
80c3: 6ujw junu k6j6 6u66 6w56 6656 bv
80d2: 6666 z6zu k4ju ouou 646u 66zw 7m
80e1: 5wzw zuju zwj6 6666 66k6 k4j4 fb
80f0: juku nunu juju juju k666 6666 ch
80ff: 6666 6666 666u k6zw k4ju ouju et
810e: 64ju 64jw 64jw 5ujw 5uj6 64o6 fw
811d: 6u66 zuk6 juou juju zuo6 k666 75
812c: 6666 666u 66zw 64o6 6u66 zuz6 a5
813b: juou ju66 jw64 j66u jw5u j6zu 7r
814a: k6zu o6zu 66ju 64ju 5uj6 j6ju gr
8159: 64o6 6666 6666 6666 6626 6666 e7
8168: 5u66 kuou jwzu j66u o65u 66zu bf
8177: 64ju ouju 6uk6 6u66 5u66 ju5u af
8186: jwzu k6zu 6666 6666 6666 z6z6 eb
8195: 6666 5u6u jw5u k6ju o6ju o6jw e5
81a4: 64j6 5uj6 zuk6 ju66 jw64 k66u 7x
81b3: o65u k6ju k4jw 66j6 6666 6666 ac
81c2: 6w66 k664 6666 5uk6 juou ju5u fq
81d1: j65u k6zu 657k 6666 6626 66w5 dv
81e0: jv6y kk4j unuj ujao uhco tqw5 f2
81ef: rw6j uo4j 664k 65u6 65w6 65uj bu
81fe: m4u7 wjpf ui7z tuko ujuj ujuj d4
820d: uk6j ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj b2
821c: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj gp
822b: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ei
823a: uimj uimj ujuj ujuj ujuj ujuj f3
8249: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj gw
8258: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ex
8267: 6666 ujuj juue 7vtu jzrv wkx6 gq
8276: u5u2 6zuk ujuj ztui mjua u5lv bq
8285: 66j6 uumo zzuu hzud a66p 66xg bg
8294: 66wz w6w6 w66y w5a3 gp7c p7a6 dg
```

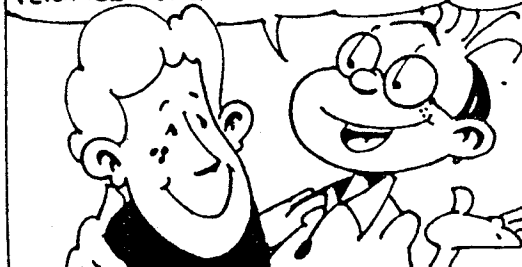
```
82a3: 7c66 ho65 so3f m5r7 6tce 5poj ej
82b2: 6ew6 3uud 7e77 ai7a w4ao 6666 cn
82c1: 6666 6666 so6o 6677 6x7c 577o ff
82d0: z7c6 x7w6 7f64 7ec7 77bv jv66 ao
82df: 6k66 uk3u 7mh7 aiad 7etp 72z7 7f
82ee: m63g 6666 6666 6646 6646 667c be
82fd: 6p7o 57a6 57g6 57o2 5p76 z776 gt
830c: 77c6 xow6 4jw6 r7ei h7ej t7w6 gh
831b: 5v6z 577o h7ao haw6 6666 6666 fx
832a: 6262 6zun kjue jpce 7ajp bt7e gu
8339: juju jzuu ujuj ujuj ujuj ujuj bm
8348: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj 7i
8357: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj fg
8366: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj bf
8375: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj e6
8384: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj 74
8393: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj fr
83a2: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj fw
83b1: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ah
83c0: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ga
83cf: ujuj wjuj ujuj ujuj ujuj ujuj cz
83de: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj gg
83ed: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj d2
83fc: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj bg
840b: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ec
841a: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj bq
8429: ujuj ujuj tu77 76xo 7o7o a3fc de
8438: c2xo a3g7 xo7o a37c a3gw a3fo aa
8447: 7ogs 5cxo a3gs 66fc 5oy6 g2y6 dx
8456: gsv6 gp3o 6s57 5sxo xcgs y3xc cq
8465: a6gp 5c5c a33l 5cxo asxo xsxo dj
8474: a3ap 5cxo gsxo a5g3 gp6c y3gp cn
8483: op5c xogp a3gp 5axg pocp a3fa dm
8492: 6cxo nc57 xoap 5og3 7lgp 66ao e4
84a1: 73gx m4bc q3gp 5ox3 gpa3 cp5c co
84b0: a3gb s7nz gp5a 5oy3 5bap 5o57 ef
84bf: 6j7o 3fm5 jw3c 6dhc xdgz zc3c fo
84ce: 4oho 66w6 hmw4 jo46 j644 lf66 ct
84dd: wh66 66x7 6x77 pc6x 7g67 ttds du
84ec: z7ck zfra 4o7a tfpi ckz6 i66e gu
84fb: 62u6 5o66 u6c6 6666 577l 7777 7a
850a: e577 m6tt 7jwp 77km bpco wtcj b7
8519: wyju mjnd mjtp cejb utb2 41l7 ew
8528: kija 6noz 6o66 4666 6666 6666 co
8537: w266 6p77 7777 dcxo a66w zb7y f4
8546: 777b rzuj 666j ujtu jruk 4j6k ak
8555: 6juj uir7 77gb hmg5 62xo 65w6 bc
```

```
8564: 6666 6666 6664 7777 d77b w6op ae
8573: 562h 77dp 77j6 666z 6zp7 77ej ek
8582: h266 66sj ue77 ajuj u666 ujru 7p
8591: 77bu so4j 65uj h7aj 3uc6 665c 7p
85a0: 6666 6666 6666 64d7 7777 7jw6 db
85af: 6632 5p77 77bp co66 4ijp 7777 cc
85be: lvuj u64j 777i 77co 6666 6666 f3
85cd: 666z s66p 777c x777 665c q5wp ge
85dc: 777f rt76 6657 mfxi 77m5 ujr2 e5
85eb: 65ud 7zr7 7um6 6juk 6jtu kjpa gc
85fa: mz4o uju5 5rhi hulp ukuo 6juj ez
8609: ujuj w6w6 4662 66z6 wx5o 6644 bm
8618: 5rh7 77bp rbu6 uijz tp7z vbqj es
8627: ujuw hi77 7auj uk66 6666 6666 gt
8636: 6666 66x7 7777 7776 66ki mjp7 br
8645: 777t 7akk 66uj rztt 777z ujuj 7y
8654: w64j tzui uihz ujuj ukuj ujnj ay
8663: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj u5c6 ao
8672: js6k 66w6 6666 6666 66z7 7777 ba
8681: 777k 6666 uo4e 7777 7777 u666 e2
8690: ujuw rp77 7777 77mj uj66 6666 77
869f: 6666 6666 p777 b777 7o66 uim6 c7
86ae: 5p77 7fud 7bw6 66ru ujrj 77mj fo
86bd:ujuk 664j rvuj rtbz ujuj uj65 g5
86cc: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ujuj ap
86db: snwz 6juj ujuj uj66 6666 6666 fh
86ea: 666j uouj uejz ujru uijz tumj dn
86f9: rvuj ujuj ujuj ujuv 3bj7 7auj c3
8708: u666 6666 6666 6666 h777 7777 fp
8717: 7fw6 6jpp ud77 77bu jem6 664i dx
8726: jvtt 77cj ujuj w66z ruju juju dm
8735: ujuw ujuj ujuj rtdv juvuj ujuj df
8744: ujuj ujuj ujuj ujuj ujuv u666 bp
8753: 6666 6666 66x7 7777 777k 664j fz
8762: 6665 777a juhf u666 ujui 77b2 ec
8771: 7buy u66i 7777 7z66 6666 6666 at
8780: 666x 7777 7777 o665 jymz r777 fc
878f: 7zu7 ck66 6yju ujh7 7au6 4juo 7m
879e: 66tu juvi h7kj 66uj uk6z rukj cx
87ad: ujuj uo6d 7g6u 7tpf unud mk4k gp
87bc: 4umj 6juj u6w6 6666 6666 6666 bn
87cb: 66p7 7777 777k 66tu ukui 777u b2
87da: ju77 u666 jylt 777e un66 6666 7t
87e9: 6666 6664 7ar7 7777 w24j 663p bt
87f8: r777 777a uk6p tcpu 7tp7 jdps b7
```

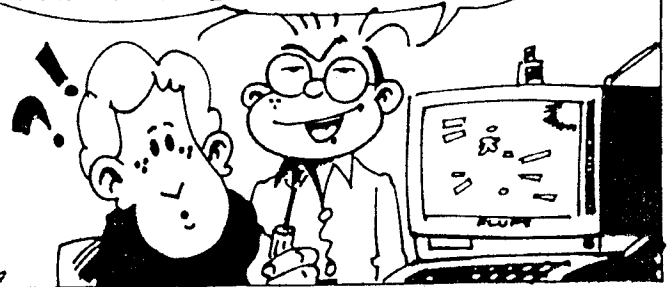
© 64'er

mosi

LIEBER FREUND, ICH GLAUBE, ES IST AN DER ZEIT,
DICH IN EINES DER GANZ GROSSEN GE-
HEIMNISSE DER ELEKTRONISCHEN DATEN-
VERARBEITUNG EINZUWEIHEN...



BEIM SCHREIBEN AUF DEM COMPUTER
BRAUCHT MAN KEIN TIPP-EX MEHR!

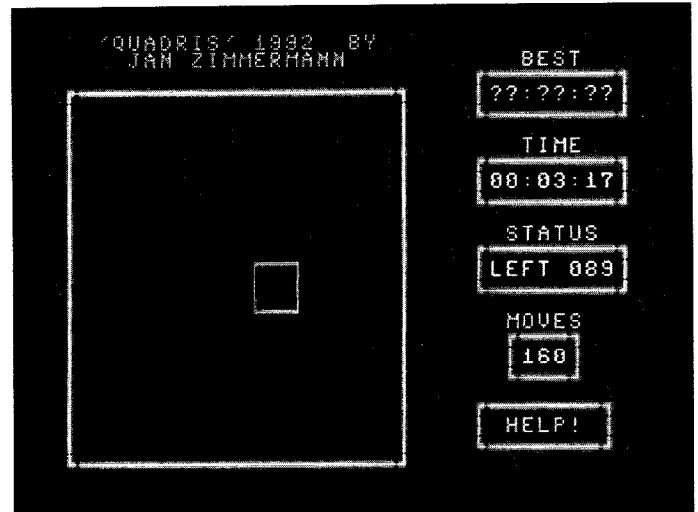


Knobel-Power mit Quadris

Wer Knobel­spiele mag, wird mit »Quadris« so manch öden Abend ohne Langeweile überstehen. Schnell mit dem MSE abtippen, speichern, laden, Joystick in die Hand nehmen und los geht's. Nach spätestens drei Minuten hat auch Sie das Quadris-Fieber gepackt.

von Jan Zimmermann und Peter Klein

Vor dem Losspielen müssen Sie das Teil mit dem MSE V2.1 allerdings zuerst abtippen und auf Diskette speichern. Nach RUN geht's dann aber los. Ziel des Spiels ist es, alle blauen Felder in der linken Bildschirmhälfte abzuräumen. Mit einem Joystick in Port 2 bauen Sie mit »INSTALL« zunächst ein zufälliges Playfield auf und beginnen dann per »START«. Das Feld unter Ih-



Quadris ist nicht immer einfach zu lösen

rem Quadrat wird dabei auf Knopfdruck invertiert, d.h. blaue Steine verschwinden und leere Felder wandeln sich in blaue um. Achten Sie also darauf, möglichst viele blaue Spielsteine innerhalb des Quadrats umzumodeln. Anzahl der Züge und verbliebene Zeit werden Ihnen dabei ständig angezeigt. Sollte Ihnen einmal gar nichts mehr einfallen, benutzen Sie einfach die »HELP«-Funktion. Aber Vorsicht, das kostet Sie ganze zwei Züge! Übrigens: Suchterscheinungen sind nicht auszuschließen.

Quadris ist schnell abgetippt und garantiert langen Spielspaß (MSE V2.1)

"quadris" 0801 Offa

```
0801: a3dk xf35 fhxc lmi7 hmbt 3777 7y
0810: 7cug qhw6 sj5s nbd4 677l utgw bv
081f: qxqm a2qp zbc7 cji6 t7ih jkld cw
082e: ezbz 4aao t7dd x77a 7ah7 omhn d6
083d: gxik zk7i swt7 ozfp 56w7 d7on d3
084c: 7t7x qtgn thab agha 57vl ratp gk
085b: bhpt cja7 sh7v ratp abub agha eo
086a: pw3q ax3e qnr6 nxge qnb6 yall ep
0879: tw55 r7de 6vbx zhd7 7fso s37d au
0888: x23q aq17 st76 7bi7 sh7z d7tf ge
0897: qnha wza7 st76 7boh dbnp bhdz 7p
08a6: 7etp bzhe pve5 7hd4 7gdb afpa dp
08b5: lw6h koeo qur6 6alm g7ph l7op af
08c4: qrrh wio5 3vex k6up 7keo 61ll bg
08d3: rrg6n qtgy lb6n t7mi 7bbx 2ig2 ch
08e2: 57f7 m5qj dzf3 m55j bcyj pxde 7o
08f1: qzx6 yaoz uddh k54e qzro yt7b dt
0900: x253 m6f7 36hm yig4 x7c4 auui eb
090f: f5bp csqp zbtq wehq zalj r7dm 73
091e: 77db 77nh irwj owzj 4hap nby7 bc
092d: pg6r abue 57nk jb77 qioh zhnz dh
093c: qtpj h7xb qtgc nbtm dmxfl lp7v em
094b: za3j rlye afza 77of pkhf 7bap fm
095a: wt7m edqq wv65 7aq7 wusq cgh7 7w
0969: 7akn ajiw pt7u p7ax gs3b ozfp a7
0978: 6a1x l7q7 hsrz rgml ec7m p7sp 72
0987: e77u tltm pxjy rblm dwep faln a4
0996: dy2s jq2x skmj clbg ugle hgja ap
09a5: kbmb acbn bach hrir dhbd 3vuc ag
09b4: prp7 ajjk sgo7 nfci 7gd1 7bvp bv
09c3: 5uge 57hi hqkd rh7f ajai zthr fn
09d2: q7e4 d2wd t7g2 hahp t7nz 7jhh bm
09e1: etrx bem7 cmt7 tprx idp7 7rsj d2
09f0: crer k7ha t7bv pbrb s4hq ahpc bg
09ff: t77r ejmn j74h p7dm 77k7 bxbp gp
0a0e: sdi3 pe7f 4zpp iknl ydjm a24i 7v
0a1d: 6fpa 73qq jtb7 icho iv5h ddvt fr
0a2c: udsd npi2 ua3n hvxz ae6s zen3 bj
0a3b: udmx zdjb ngxw zefe ate7 xpv d5
0a4a: 6jfu lpwx bwrh qjj7 tbst ht7d fq
0a59: z7eb agb7 v37p pzxj a7mp fsex ck
0a68: h3az pqf2 uw37 orla 57ty 7f7f 7l
0a77: 2khl zddd blmb avat hhd3 u7ed bl
0a86: c5rs hb6a aqfd v7tq wbxj irih ab
0a95: rbpj c3da 7q1i afni 3bxi kalw g5
```

```
0aa4: qbgo dfpa ccaa yjq7 4p3n rlrj an
0ab3: iiej qdop ne7b i4ja exep 2thu f2
0ac2: r7yh bjv7 iqib v3ri 7dy7 ilpg 7v
0ad1: upa7 qxjh h57m a4de rbfj 7ra3 eb
0ae0: 7x16 7nae 7xlj cfpf itr7 7gxd cm
0aef: ahe7 udyq fjfj hhey a2d4 j7g2 7n
0afe: rkdq k7xy xmfh 5bib 37bd beeb el
0b0d: b225 qyyh e7pd h7pa s32p uhpj fr
0b1c: t7ar aldb h4ha iaeb arp7 nba4 bl
0b2b: hmxm cgui o5fz bahd axnt x7mi at
0b3a: dsca st7k 77pc xca7 nbfx s7em ce
0b49: ggq7 7jac inp5 pqem x7nl rlr7 cs
0b58: pmee 7h75 a2wb 3hcd d3pi pbgd fv
0b67: 7e7u si7l 4z5h akij ydb4 7gnh bi
0b76: aia7 gkwl wtnq cc17 7wwb okk7 ct
0b85: a2dp 3jr4 hlat qg27 7mfk 7b41 7k
0b94: 7cnn bsa7 hpdd 3ala ajja bhix di
0ba3: bpbh tmbf ppqe 7ee7 h7da ckmd bc
0bb2: h3fi pc1l d7m7 eq7i 7ppo 7bzo fw
0bc1: aj3k 7f2h d47j zq7c xylp a7ne di
0bd0: 7hd7 rtia isv7 vme4 qtna tc1m fu
0bdf: d6nj s7dm 67es p6pw zbfq 2tgj bb
0bee: ipx5 uk7b 2gxd mj7z hnpq eabb gw
0bfd: thaf p77h 7va4 pj7l habs iadb at
0c0c: utr7 krob zwzc 7p3x edbm 7bum cm
0c1b: xdb3 rjgp 7og7 atfn hxa3 rvxr es
0c2a: pabp gepk bdq7 da12 ehxd andh av
0c39: axiu pr3k bdq7 dalo ehxd andh gu
0c48: axiu ub4b 7afn zgrm r7kh tngi cu
0c57: xp6a 7am7 7efl fc7l jld7 bp7h dw
0c66: iitp qjw7 kchm yp7a x45z dtei bu
0c75: 7fnu 3ls7 xuqt adpt 7xaz 3ti7 7b
0c84: 37a7 ux7t thpj rlu7 gncj xf5t cv
0c93: x7bi a5n7 bzxo jhb5 atpb dc5v fs
0ca2: kilz svde kjea pyjy c7kz jvht eq
0cb1: ebbu swmm kjdm a3ta h3hp 7j7u er
0cc0: 7fpe 7ixa 77pp ara7 j3fx y7g7 dh
0ccf: uwcd 3llp p4pk bvji 7zhu rxdn 7y
0cde: lfch yfdj w7da 4h77 dhjp 7u5p d2
0ced: b2df lsw7 jwh7 3uhb s77v hh7i fn
0cfe: aysp owc7 zabt irq7 5pfz r7eh df
0d0b: ecnj rxde u7xz s3at jbn7 7gr7 7y
0d1a: ug3z uim1 xvs4 az4e ukbz qtge gy
0d29: x73p giyh caaj oimg catp eamg ge
0d38: r7an mjen 35aj smeq srem 7f
0d47: i7ay cjjl 23f3 7v7p o7pl dgxq fm
0d56: czdl 7c7d wwf7 bu7c mypr rok1 7s
```

```
0d65: hapj 2lvi 7kh7 u2v2 pbvt bb7l ek
0d74: lnrc pqem x7p7 hasb jhnb ekk7 ay
0d83: b7a7 fbos 4xiz z17h yd2j jpb6 72
0d92: brep qkxh prpo 77ih 27xh zwne fn
0da1: 4xnv agen 6xdp plqz z7dj rle7 dw
0db0: qxd5 4kmi 7x24 7ami 7nft r7z1 7n
0dbf: dirk lcm7 cqiq 7llj pjp7 ohpj ef
0dce: c7po a64i gnpa bh75 uogi 7num aa
0ddd: 45pp e37f cavt 7c3p 57vj zphe ez
0dec: p7ez ryfm bj1o whpb 2xqa kctf cw
0dfb: d7x7 4krl 7n5v a5fi e6hm ajly fc
0e0a: sww7 mrpp 3ufk zes7 w174 zj7s ab
0e19: r7do j7gs ipm7 6hp7 7wun7 kgk4 dw
0e28: a5ny hagh 37dm a3um 7enb rdfp gg
0e37: 6epj rflm 7fro c7hk qtka w3lm ed
0e46: b53h bg3m c7yp qche zrfp lb75 dg
0e55: 77l7 c7la qtbm hx7e yofl 2svo 7k
0e64: zch4 et5t zvzh c7bb jije ziyx d2
0e73: 7x7b 7nq6 6gpe tva7 jadt zqml g5
0e82: ed37 l7a7 gipe xw7l f3hu humd d5
0e91: d7qn x7ja yhec lpb1 huca hnb4 go
0ea0: leaa hejp s3hh 5fdb 7dhs iafp aw
0eaf: hfbi daip f7xb hllb qhfh ehri e5
0eae: xhtp vsfe s4dt 347e rskd vdii 7b
0ecd: nedb 7ggq jejt bqbr ieir nhaq cd
0ede: qd3s dha7 hilp 7rw3 hxpe trjm fi
0eeb: icmu d7jn ht1l 7at7 ad7d d7fa bd
0efa: xg73 dcjx u5m3 kd7c l7ah 7d77 d6
0f09: ykel uf5f b277 r7ob 7bny 2ghq bg
0f18: 7bm3 np7x p7dp 7pp7 yedl qrh7 ar
0f27: 7xa7 hcop 737p ncnx 7pa7 mrav eo
0f36: jmjd btrt h7gy 5hbh aymb bhgb ej
0f45: baat 5s3p iqbu hq1j bukt jsl1 f6
0f54: dabd 5sre qx5p jubo l4yd bsry 7t
0f63: dafv 7fjs d7wb 3kp7 7uct bsje bc
0f72: dagu lqjr dxfx 36sy p73h 7xac aq
0f81: 7pla hzm4 mvh7 7bal hbd7 pp77 dh
0f90: qsh7 aa7e d7pp a7a7 ctpg hact ek
0f9f: oe6h b37c jajz u64j jtda zgh4 de
0fae: mv5v r777 bdfp 77g5 62j7 tdzn dz
0fbd: p7nf 774p q7er 77kn 42rf ujui gk
0fcc: on42 h666 zajw ozdd ktdw ifd7 fs
0fdb: j7dt af7q d437 77bv 77p7 d777 cz
0fea: p7h7 a66p p7ae 77n7 a77d 7777 bn
0ff9: 7ad2 6ner lark dxog c7ht 3sy7 72
```

© 64'er

C-128-Listing

Techtech 80

Profitricks auf dem 80-Zeichen-Schirm des großen Commodore, bislang war nicht daran zu denken. Mit dem Tool »Techtech« eröffnen sich jedoch ganz neue Welten.



Die obere Bildschirmhälfte des 80-Zeichen-Schirms in Bewegung

Wer die Proficorner verfolgt hat, kennt die enormen Möglichkeiten, die der Grafikcontroller (VIC) des C64 bietet. Besitzer des C128 können diese Effekte zwar auch benutzen, jedoch nur auf dem 40-Zeichen-Schirm. Bislang waren diese Effekte auf dem wesentlich interessanteren 80-Zeichen-Schirm unbekannt.

Unbekannt, aber nicht unmöglich. Dies beweist einmal mehr C-128-Profi Paul Guldenaar: Er entwickelte eine Techtech-Routine für den VDC (mit 64 KByte Video-RAM).

Die Routine ist in der Lage, die obere Bildschirmhälfte in einer Sinuskurve über den Bildschirm zu scrollen (Bild), mehr ist aus Rechenzeitmangel selbst im FAST-Modus nicht möglich.

Die beiden Listings enthalten zum einen die Maschinen-Routinen (»Techtech.mac«) und zum anderen ein Demo-Programm mit verschiedenen Bewegungsformen (»Techtech 80«). Tippen Sie beide mit dem MSE V2.1 ab und speichern Sie sie auf Diskette. Laden Sie dann Techtech 80 mit

RUN "Techtech 80"

Als erstes fragt das Programm nach dem Namen einer Hire-Gratik-Datei. Geben Sie den Namen ein (Grafikformat ist gleichgültig, Hauptsache, die Hires-Daten stehen zu Beginn des Files).

Nach einigen Sekunden wird das Bild auf dem Monitor erscheinen und die erste Bewegung gestartet. Durch <SPACE> können Sie zur nächsten wechseln.

Techtech 128 benutzt zwei Grafikbildschirme, die sich im VDC-Speicher bei \$0000 und \$4000 befinden. Der Trick besteht darin, daß eine Pixel-Zeile des ersten Bildes ins zweite kopiert und dabei in X-Richtung verschoben wird. Die Größe der Verschiebung richtet sich nach den Bewegungstabellen (Speicherbereich \$1600 und \$1700). Dabei werden sowohl der eben beschriebene Softscroll (erste Tabelle, Werte von 0 bis 7) als auch die Scrollmöglichkeiten der VDC-Hardware (zweite Tabelle, Werte von 0 bis 255) benutzt.

Das Kopieren einer Pixel-Zeile erfolgt mit Hilfe des Copy-Bits (Bit 7 des VDC-Registers 24 auf 1 setzen), der Blockadresse (VDC-Register 32 und 33) sowie der Update-Adresse (VDC-Register 18 und 19). Nachdem in Register 30 die Anzahl der zu kopierenden Bytes (80) geschrieben wurde, startet der Kopiervorgang.

Wenn Sie die Routine in eigene Programme einbauen möchten, hier die Startadresse:

SYS 4864: für den Techtech-Effekt

SYS 4867, low, high: konvertiert ein Hires-Bild, das bei \$8000 in Bank 0 des C128 steht, in ein VDC-Bild. Die Parameter geben die Startadresse des VDC-Speichers an. (hb)

C-128-Effekte gesucht!

Alle Freaks aufgepaßt! Habt Ihr auch einen vom C64 her bekannten Effekt auf den 80-Zeichen-Schirm des C128 umgesetzt? Dann habt Ihr genau das, was wir suchen. Nichts wie her mit dem Programm! Wir testen es und wenn es uns gefällt, kann's in einer der nächsten 64'er oder vielleicht einem 128'er-Sonderheft erscheinen. Schickt bitte das Programm auf Diskette mit einer ausführlichen Beschreibung und einer ausgefüllten Copyright-Erklärung an:

Markt & Technik Verlag AG
64'er-Redaktion
Stichwort: C-128-Listing
Postfach 13 04
85531 Haar

Listing 1: Techtech 80 ist ein Demo-Programm mit verschiedenen Bewegungen

```

"techtech 80"          1c01 1dd4
-----
1c01: f7nf h7do dajd jpzh jqbt fra7 7m
1c10: g7xb 7hbb kdpe 7pju ippd nujl cz
1c1f: hqbt 3pja jhpb 7jbc edpc bniy fe
1c2e: fh7d jgen 7c6a bhrt huat pube f5
1c3d: hmdb 3sja hlq7 7w73 o77i 5lil bp
1c4c: g7vc bml1 dijs 7orr hdaq uhaq bd
1c5b: 7bha y7p7 ptqd nrjv htpe 7rjc dj
1c6a: jqju dqjn heft hjq2 hdre tpid f3
1c79: vi7r ijqb ehqc u6pq ea7r hjil gn
1c88: j73j xmap gd27 aqx3 qp7o 3iiz b4

1c97: jzym bjab hmbd fpyb ed4d wlvq ge
1ca6: e7qc bmqp f7qb rnrm vkhr phqq c7
1cb5: f3xc 7hqi gifk etih dhxs flas bm
1cc4: dhpt awp3 rx7i 3uql fxyr xlqx cw
1cd3: gjoe lkaq flzr xiqu 771a 2h77 f4
1ce2: sykb xlyr epye hnt5 jxvc 7kaq c7
1cf1: g74i 3uql f7vc bniz pejk dled ec
1d00: fdyc nnt5 jxvc 7kas fd4i 3uql ge
1d0f: fhzs jkas f74h d7az cvu7 agrv as
1d1e: epxb xli1 gjod xkar f7vc 7nt5 b2
1d2d: ipvc dial fxzc ucir f7x7 7zx4 d3
1d3c: vp7i 3uql f7vc blqz syfb xla1 cx

1d4b: f74i 3sal fpxb xla2 syfb xla1 72
1d5a: fxzc ugrl epze 7kav fp4h zlpq bj
1d69: f77g hgm5 7bds bmqp 7bgq 2r77 eh
1d78: ped2 dlud fbtz vli2 hzyb plyr dh
1d87: upy7 3rii uw6p aox4 z7h7 buer 7g
1d96: fbrc dmiu gi72 dnap uh2s ske6 gm
1da5: eajj zpqj gjkt wjrt eq7z 5myz 7k
1db4: r4fz tual hfvs pntb 7cia 2w77 ci
1dc3: s2hr phqq flxc 7hqi gjac ucp7 eh
1dd2: 7777 a6x7 637o 57g6 7c6p a6x7 77

```

© 64'er

Listing 2: Dies sind die eigentlichen Maschinensprache-Routinen

```

"techtech.mac"        1300 14a2
-----
1300: ipca fsau bq3j rb3m bgjh r7lm aq
130f: fchj s3eb dppl ysmi g5qa xhfl a2
131e: vytx ohpy defl 2jj7 thfb asfm 7z
132d: ue6z d7a7 ysfz s64b bhpl ysoh as
133c: defl 2jh7 deel 2jm7 thlb asfm bd
134b: t77h yih7 ps4x i6ee 6rlp 7fme 7y
135a: 6nlp 7f7x mehh k53p 7kso yrf7 fs
1369: yehn qkue brtq sch7 zz5p 7eri f6

1378: 73dx acha z2th 4int udpb x7fv aw
1387: 5c4r x7fv ze4r 7i7t t77k z77v ce
1396: idcp s7dm 7gkb 7ixt wd7a pfc4 d3
13a5: 77ky r77z wd7a rzh7 sd7a wzfh ey
13b4: xan4 av4i p5fp cuuy 771a p6h7 dy
13c3: b5lp 7fuy 771v r7dy 77mz ddtb ec
13d2: 7ekj rpdm 7gkn qcp7 zztp acha dg
13e1: zxv7 aupp 6np7 aj17 qt7m mn7 dr
13f0: enfp cuui dffp auuy 77mh z7nv ce
13ff: udoh z7fv uehh z7nv ep7m ldg2 dj

140e: yc7e 4tfv ug63 z7n3 z7at x27s f6
141d: yt74 ytg2 kapb 7lpt d7ya hhar da
142c: bppe deeq ujxz txcx pw5x m6ui ds
143b: 7bb6 wj17 pw5j rflm thjj 77d1 a3
144a: tljj rjdm tpjj k6ub bhpl ysme f3
1459: 6wtb asfm qx76 6lo2 th7h 37g6 ex
1468: deel 2f7x mddj qd7b 3251 4i7t et
1477: zorz rt7x lw5x k6lp 7kso 4qw3 da
1486: urqq irf7 abhk wio2 catt aao2 en
1495: tw5f r7le 6sgj defp t4lf 7nml be

```


C-128-Listing

Geotool 128

GeoRAM, das Stiefkind unter den Speichererweiterungen, erwacht mit »Geotool 128« zu neuem Leben: Das Monitor-Programm bearbeitet alle Pages der Erweiterung.

von Rolf Döschner

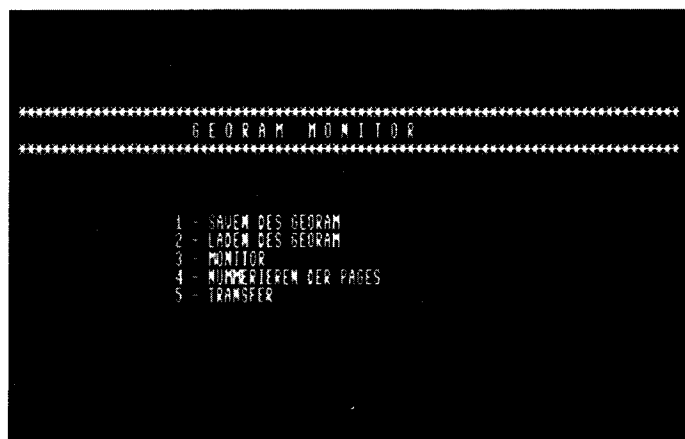
Für Geos-User ist GeoRAM eine voll nutzbare Speichererweiterung. Geoslose C-128-Besitzer können dieser Speichererweiterung allerdings nicht allzu viel abgewinnen. Schließlich wird sie nicht, wie die Commodore-REU (Ram Expansion Unit) vom eingebauten Baisc 7 unterstützt.

Da die Arbeitsweise der GeoRAM sich grundlegend von der einer 1750 unterscheidet, ist auch die Anpassung vorhandener Programme ein ziemlicher Aufwand, meist ist vollständiges Neuprogrammieren schneller und einfacher.

Um sich nun zum Testen solcher Programme den Inhalt der einzelnen GeoRAM-Pages anschauen zu können, sind einige Klammern notwendig, denn es werden ja nur immer 256 Byte in den IO-Bereich 2 eingeblendet, die man sich mit dem eingebauten Monitor betrachten kann. Die Auswahl der Page müßte man bei diesem Verfahren von Hand erledigen, einschließlich der erforderlichen Adreßberechnung.

Nun, mit dem Programm »Geotool 128« geht's einfacher: Nachdem Sie das Listing mit dem MSE V2.1 abgetippt und gespeichert haben, können Sie das Programm mit

RUN "GEOTOOL 128"



Das Hauptmenü der Geotools

laden und starten. Es erscheint das Menü in unserem Bild 1.

Es stehen nun diese Befehle zur Verfügung:

1. Saven des GeoRAM

Der gesamte Inhalt der Speichererweiterung wird auf Diskette ausgelagert. Dies geschieht in 64 Files zu je 33 Blöcken, insgesamt also 2112 Blöcke.

Am besten eignet sich hierzu eine 1581- bzw. FD4000-Floppy, die jeweils nur eine Diskette benötigen. Es geht aber auch mit einer 1571 (zwei Disketten) bzw. einer 1541 (vier Disketten). Sie werden dazu nach Ihrer Floppy gefragt und sollen den Typ eingeben. Besitzer einer CMD-Floppy FD4000 müssen hier 1581 wählen.

Die Dateinamen richten sich nach den darin enthaltenen Pages, sie können so leicht einen Bereich auf Diskette wiederfinden.

2. Laden des GeoRAM

Arbeitet analog zu Punkt 1 und beschreibt den Zusatzspeicher mit den auf der Diskette vorhandenen Files. Bei Laufwerken kleinerer Kapazität müssen Sie entsprechend Disketten wechseln.

Bei beiden Funktionen wurde der Interrupt nicht manipuliert, so daß vorhandene Speeder funktionieren müßten.

3. Monitor

Hier müssen Sie zunächst die Nummer der Seite angeben, die Sie bearbeiten möchten. Zulässig sind 0 bis 2047.

Anschließend gelangen Sie in den C-128-Monitor. Mit <F1> können Sie sich die Seite anzeigen lassen und dann wie gewohnt mit dem Monitor bearbeiten (assemblieren, disassemblieren, ändern etc.).

Mit <F3> werden Sie nach der nächsten Seitenzahl gefragt, während die vorherige gespeichert wird.

<F5> füllt die Seite mit Null, <F7> speichert die Seite.

Mit <F2> schließlich gelangen Sie zurück ins Hauptmenü.

4. Numerieren der Pages

Da die Anzahl der Pages recht groß ist, ist es sehr nützlich, wenn in den ersten Bytes jeder Page die Nummer als ASCII-Zeichen abgelegt ist. Dies sollten Sie jedoch mit einer leeren GeoRAM tun, andernfalls werden Programm- und/oder Datenbytes überschrieben.

5. Transfer

Hiermit können Sie schnell den Inhalt einer Seite in eine andere transportieren, Sie müssen lediglich Quell- und Zielseite angeben. (hb)

Speicheraufteilung GeoRAM

Die Speichererweiterung besitzt 512 KByte RAM, der in 2048 Seiten (sog. Pages) zu je 256 Byte eingeteilt ist. Der Zugriff auf das RAM erfolgt dadurch, daß eine einzelne Seite in den Adreßbereich von \$DE00 bis \$DEFF eingeblendet wird. Welche Seite dies ist, muß in den Speicherstellen \$DFFE und \$DFFF stehen.

Das Format dieser Page-Nummer ist nicht ganz einfach: Die niedrigsten 6 Bit stehen in Adresse \$DFFE, die höheren 5 Bit in \$DFFF. Diese Register kann man nur beschreiben, ein Auslesen der aktuellen Seitennummer ist nicht möglich. Liest man diese Adresse trotzdem aus, liefert sie einen Zufallswert, der keine Bedeutung hat.

»Geotool 128« für die Speichererweiterung GeoRAM

"geotool 128" 4001 4b17

```
4001: f477 b7dc d7zd fkap f3vc blyl g7
4010: f7xb xlap epxc 7kap f7vd bqal dh
401f: f7yr xlis epzd bkap hdvc pqal aq
402e: f7zr xlis eq7t h7cm h7a7 a7y7 cz
403d: f7zb xlis epxs pkat hdvc bnal ay
404c: fq7r xlix epzd bkaq g7vc hpil cl
405b: fd3b xmba epxs pkat hdvc 7gal a3
406a: f7zp ahz7 7l7h fhaq flvc pqal a7
4079: f7zr xlis eq7t hkap fpvc blyl e2
4088: fd3b xliba epxs pkap hdvc bnal ar
```

```
4097: fq7r xlix epzd bkax hp7m rp7d gc
40a6: 7bar 7qre eqbd lkba hpvc 7mil es
40b5: fdyr xnbd eqcd lkbd hxvc llal 7d
40c4: hdyb xlap eqad hkap f7vd hqil f7
40d3: gebb xlap 77gt bah7 plpc fqil bj
40e2: ht3b xqap eqcc nkav f7vd blql cv
40f1: f7xb xprd epxc 7kas f7vc rqal ak
4100: f7xb xqbe eqbs pkbd f7vd lmx7 bp
410f: ca7p l7dc d72c 77ak hdec a6qe fo
411e: giik etih dhxs flap dhpt 7tba g6
412d: a77h bmr ffrc pliz p47r hnra 7u
413c: vkhr ppid ed4i ntql hd4e elrr fj
```

```
414b: uhxs u7p7 ke7p t7d3 gktc t7ck fy
415a: hdj7 a5i7 fdvb dqzr hehd prjc d3
4169: dh7h bph5 7c3r 7lql dibd xsza cz
4178: hpqj uqyh flzb r7d2 hdt7 a5i7 e6
4187: flvb dqbi jibt fubo jilr ejvg ah
4196: e7xs fjh7 vi7s d7gy d7zb xhrs dg
41a5: hmgd fsbr djul njaq fltp arba bz
41b4: gp7o rhau epqd htza jybr ejvg ai
41c3: e7ys hjh7 2q7t l7gy d72b xhrr c7
41d2: jugb ejvg e7xs fjh7 5e7u 77gy ee
41e1: d72r xhrl ieiu hhu7 x3tc blyi e4
41f0: 77dt dvp7 6dpc pkab iugt 3rjt 7b
```


41ff: i4ib ejvg e7xs fjh7 a4af h7az cd
 420e: 7ast d2p7 sdqb tjqq ehuh tjqq bu
 421d: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq ci
 422c: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq b4
 423b: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq bv
 424a: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq bo
 4259: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh d7d6 bp
 4268: hi37 afib d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 ck
 4277: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 dacr 7qi7 bt
 4286: i3pe dhba daf7 7ha7 itpd 5hbn ei
 4295: dadr 7ua7 i3pe dhp7 54ah d7dy er
 42a4: dhub tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq 7d
 42b3: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq gg
 42c2: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq ey
 42d1: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq ck
 42e0: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq en
 42ef: ehuh tjqq ehq7 77jc qp7i rnty cv
 42fe: gjlp 7lbc rx7i rhq7 d7pb 7ha7 ge
 430d: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7li7 bm
 431c: etpe fpjv hugb 7qbe jlpd nqjo en
 432b: ji7t zhp7 k4az 77dy dhp7 7ha7 al
 433a: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 f6
 4349: fhpb zhlb hebd jsq7 hqbu fhbg fr
 4358: hugu dpjm dh7n jp4j 7blr dha7 gs
 4367: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 fn
 4376: d7pc fham daft 5sri jggu dhp7 dk
 4385: wea2 h7dy dhp7 7ha7 d7pb 7ha7 b3
 4394: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 fppb zhbn gm
 43a3: juft zqjr iebu dqjn dabd jtq7 f7
 43b2: ja7t nqjs dh7n jp4j 7blr dha7 e5
 43c1: d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 d7pb 7ha7 7w
 43d0: d7pc jham daj7 dpjn jmdc jtqb cf
 43df: 7c7t gr77 t7g3r 7p4j aabm d7dq fi
 43ee: da7r abi7 fhyc 7kat flxb xmqs em
 43fd: f7vc nlyp d7vc rlap 77ht iw77 ab
 440c: 6xac bnh7 gabm z7de dikt jsbc cf
 441b: iabr 7qrl i4he 7vi7 fdzs hlio bu
 442a: fdzs nlio fdzs plib gmdc x7bp er
 4439: hso7 abz7 iry7 bmit ffst lser es
 4448: fd2s ubir flx7 7zbd 237h vqrl fq
 4457: vhx7 jmyq t4cd ylsq fl4h rlqs fb
 4466: f77g bqg7 7bds dlyp 7b5d ixh7 7a
 4475: sdqd hrje daad jvre ieat psru 77
 4484: iycr 7rjh jibu dhof iggu 7tby dp
 4493: daad jqrj iybd jua7 jmdt fra7 dk
 44a2: hejt lhbd huib 7uro jibd jtrs dg
 44b1: hudu hqib gjds dlq7 7cmt iyp7 7p
 44c0: sdqd hrjs imbu hube dabt rsrl cj
 44cf: huct jsqb gjp6 ruze dp7n 5qgp c3
 44de: 7blr dtru iygd rsrg dh4m 3lil es
 44ed: fd7a jqoz 7aft klqs fhpb 7nrz ce
 44fc: hvym bjab fdys hlab ed4d zs4r go
 450b: zdtb dlis fl3r djh7 d4bp 37oh ax

451a: gi7u glqq ghpb abis f7x7 7pre 7u
 4529: c77t qluu eakj zlqu fxts tser bq
 4538: jzur plqu fzvd pjh7 kmbq r7jl et
 4547: i5ym bjab fdys 7mab ed4d prmr cf
 4556: iggz vlh7 pebr d7o5 7hxs jnq7 7n
 4565: d7pi nrbi eqdc uezl i3vd xnt5 fm
 4574: zdtb dlis f7xb dj17 gjg7 aebe 7m
 4583: ep7s u7i7 jagk dli7 tppc dlat cg
 4592: g77j hqiv 7d4e mlrp ix4h zhar ai
 45a1: g7x7 aoje h776 37qq ft4b 7ha7 dd
 45b0: dbku tqil iubs ugq7 iugp arre fq
 45bf: ih7s tsje vift kjqq 7cnt ju7a aj
 45ce: gjer 7sje vh2c hheg d7ys l177 7u
 45dd: 34bu 37iz phpe 7sp7 7qcf p7iz ff
 45ec: ixrk eqah jagj vlyq efub dham bb
 45fb: d7qj uqah jagb r7ak hyy7 bnw5 gk
 460a: b7td 3iai eqjs pka7 rdpd dliu fj
 4619: eqhc pliy fhpb aia7 j7pc bmq5 7l
 4628: g7z7 7ubf op7y rhbn dppj flix et
 4637: edpb 7hrp hect jty7 jm7u lqjd cd
 4646: dhvd htyd gi7u glra jnuc b7d7 ep
 4655: hy5p cbza jnyd lseg sdqd drjt gm
 4664: jgbr 7sra hmde fube dabd rtzc de
 4673: dh4j c5jw htrc tpjs vxhp abz7 7t
 4682: px7s tsje vlys d7du hzh7 bntb az
 4691: dahd 37er hzm7 cfib ji7t zqbi gi
 46a0: jmar 7pjb h4bu ftbe ieat pqjr ci
 46af: jpq7 apbf tp76 3bys gkob 7miz 7p
 46be: qh7l rqn7 7g67 dliu 7ctd mn7a 7t
 46cd: sdqd hrjs imbu hube dabt rsrl bx
 46dc: huct jsqb gjp6 ruze dp7o nqv5 f5
 46eb: 7flr dtru iygd rsrg dh7a zq5l ak
 46fa: 7eft klqs fhpb 7nrz hvym bjab bi
 4709: fdys hnib ed4d zs4r zdtb dlis e3
 4718: fpzr djh7 eac5 77oh gkoc bkaq er
 4727: 773t o6pa ped2 dlmd fhxc hlei 7c
 4736: fly7 7tzg a7ad 3ier xptd rjmj cr
 4745: dhp7 zhab ukbb prmj flxr r7cf e1
 4754: h3i7 efib iqgt bqbi iycr 7hu7 gq
 4763: ixr7 73jg cpao 3dih ixrb r7dd an
 4772: h3s7 e7i7 hzyd rha7 d7pj hrmj ef
 4781: flxp adrg f7ae mlrf gjfr 7lqx ea
 4790: f77j fgyz 7jkr 7vre eqft jnt5 gb
 479f: daft 57eo h4b7 dsje vift kjqq cm
 47ae: 7b2t nspb phpd l7fa h4l7 dsje ey
 47bd: vlys d7fi h4q7 e7q7 id7m fq2l eq
 47cc: 7kob 7miz qh77 5rcv 7k3s jkab eh
 47db: hxp7 hqbe f7xb 7mbd huod lhap 77
 47ea: f7qj uqyh fdyr sjvg e7xs hmyi bf
 47f9: uhqd zmbd htxc 7hat hqbt lqqb cc
 4808: ukcr plis ed7e xrd7 7k3s nkab cg
 4817: jlqj uqyh flzb sjqb d7pb 7ha7 fu
 4826: d7pb 7hu7 x3tc fmai uhqb xnal dp

4835: fqbd jlap epzd hqjf hxqj tht4 fu
 4844: svny 2gl4 svny 2gl4 svny 2gl4 dq
 4853: svny 2gl4 svnr d7dq ibe7 e5iq ac
 4862: epqd zmbd htxc 7hat hqbt lqqb f4
 4871: ukcr plis ed4o rlql dilb ejvg ae
 4880: e7xs fjmj diie jsqb ukcr plis au
 488f: ed7k drdt 7k3s ftab k7qj uqyh eh
 489e: fdyr sjqb h4gu hsyv g7xb ejvg f2
 48ad: e7xs fjh7 y4di 37rl i5ym bjab 7b
 48bc: fdys 7mab ed4d prmr iggz vli7 cd
 48cb: gk6b j7fu ibt7 ez77 4qdk d7te cj
 48da: dihd bqze dage dnqb gmkc ucir 7y
 48e9: g7x7 a3rh z7ao t7bj igm7 efib ga
 48f8: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq dr
 4907: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq dk
 4916: ehuh 7tzt heie hrjn h3pb tjqq fl
 4925: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq 7l
 4934: ehuh tjqq ehuh tjqq ehuh tjqq cy
 4943: ehuh tjqq dh7g 7rod 7ift klgt ag
 4952: g7pb 7nrz hvym bjab fdys hlab ds
 4961: ed4d zs4r zdtb dlis fl3r djh7 bx
 4970: oed6 p7ti f33s 77dl idx7 fnta gj
 497f: dahd 4lqp dbrb 7lqp fp37 agbi aj
 498e: d7as tuur jagc uci7 fh3c 77ei ff
 499d: idu7 fvbz vnz5 lnas fh7l brit cg
 49ac: 7mgb ilvd eahd 3ji7 gigb ilrn g6
 49bb: drub dkib 7chd ropc ped2 dlmd fo
 49ca: xltd 3iai 7cvt rr7c r4le pkff eo
 49d9: eceb psqd eqdr xlii ed4e pver 73
 49e8: kalj tlh7 5qdu d73b id7o zrzj f7
 49f7: 7nlr 7tbn 77ct ttyp gjab 7tbn ef
 4a06: 77qd t37c sdqe dpjm hqdu fpy7 ek
 4a15: iujt zsje jiid rqrj jpq7 7jbj d4
 4a24: ohax t7an ijb7 gz77 hqeh 373e 7m
 4a33: dikd 5sq7 ja7t nqi7 d74b dnz7 fr
 4a42: i37e trtx 7nbn dsra hmdb 7tba e2
 4a51: h4br 7nqb gmgd b7c7 injp fnp7 7c
 4a60: ouei 37zl i5ym bjab fdys 7mab dt
 4a6f: ed4d prmr iggz vli7 gk6b j7dl d4
 4a7e: ijq7 fuur jygs uci7 fh3c 77ep dg
 4a8d: ijsp fsje vhz7 pnrz hvym bjab d7
 4a9c: fdys hlab ed4d zs4r zdtb dlis dt
 4aab: fl3r djh7 xye7 x765 7hxs jhaz ox
 4aba: r4md jkbn ht4i 3hbm i37m hruv 7p
 4ac9: 7mkk dsra gjfs dnap 7c3t up7c cj
 4ad8: iub2 dmax ghpe tqmr zdtb dlis bt
 4ae7: fp3r djiz iug2 etih dhxs fmau gn
 4af6: dhtp 7czk yha6 37q7 fdzs uezz bd
 4b05: htvd zqiz sxpd zsx7 huc4 h73j dv
 4b14: 7777 a6x7 637o 57g6 7c6p a6x7 7t

© 64'er

snus





Tips und Tricks zu GeoWrite: Möchten Sie Texte in sequentielle Dateien wandeln oder Bilder in Write-Dokumenten ändern, zwei kleine Fehler beseitigen? Dann finden Sie hier die Lösung.

Sicherheit geht vor

Das Geosleben ist abhängig von zwei Disketten: den System-Disks. Wenn die beschädigt sind, kann man Geos mindestens eine Woche (solange dauert der Umtausch) nicht benutzen.

Leider sind diese Disketten jedoch kopiergeschützt, so daß man nicht ohne weiteres Sicherheitskopien davon herstellen kann. Dennoch gibt es Methoden, trotzdem zu bootfähigen Scheiben zu kommen, das Stichwort heißt: Freezen.

Besitzer des Multifunktions-Moduls Final Cartridge können nach folgender Anleitung vorgehen:

- Verlassen Sie den Final-Cartridge-Desktop über das Menü System mit der Option Basic (oder betätigen Sie den Reset-Taster rechts).

- Im Direktmodus des Basic V2 starten Sie nun Geos wie gewohnt.

- Nachdem der Desktop erscheint, wählen Sie im Menü Spezial den Punkt Basic und steigen damit sofort wieder aus Geos aus. Erneut erscheint die Einschaltmeldung des Basic V2.

- Tippen Sie nun auf den linken Knopf des Moduls: Das Freezer-Programm wird gestartet.

- Jetzt muß eine leere, formatierte Diskette ins Laufwerk eingelegt und per Joystick die Option F file gewählt werden.

- Wenn die Floppy ihre Arbeit beendet hat, findet man auf der Diskette zwei neue Files: »FC« und »-FC«. Diese können Sie auch umbenennen, beispielsweise in Geoscopy und -Geoscopy. Wichtig ist nur, daß der Strich zu Beginn des zweiten Dateinamens erhalten bleibt.

- Nun muß der Computer für Geos gebrauchsfertig sein, d.h., daß alle Laufwerke und die RAM-Erweiterung eingesteckt sein müssen.

- Laden Sie nun das erste File (FC) und tippen Sie

SYS 49708

ein. Das Booten beginnt.

- Starten Sie anschließend »Configure« bzw. in der deutschen Version »Konfigurieren« und stellen Sie die Floppy- und RAM-Laufwerke ein.

- Speichern der Einstellung im File-Menü nicht vergessen.

Diese Diskette können Sie nun mit der Kopierfunktion von Geos auch duplizieren.

Achtung: Gehen Sie exakt nach dieser Anleitung vor, sonst kann es zu Systemfehlern kommen. (Hanns Brodersen/hb)

GeoWrite-Fehler behoben

Wenn man mit GeoWrite auf Einzelblätter drucken möchte, fällt einem bald auf, daß dies nicht richtig funktioniert. Die Dialogbox, die zum Einlegen eines Blatts auffordert, arbeitet in dieser Anwendung nicht korrekt.

Der Fehler ist jedoch leicht zu beheben, man braucht dazu nur einen Disk-Monitor. In dieser Anleitung wird die Arbeit mit dem GeoDiskMonitor beschrieben, sie kann aber auch mit jedem anderen durchgeführt werden.

Gehen Sie so vor:

1. Unter Geos wird eine Diskette formatiert und GeoWrite darauf kopiert.

2. Verlassen Sie Geos und starten Sie im 64'er-Modus den Diskmonitor (GDM).

3. Initialisierung der eingelegten GeoWrite-Diskette mit <F6>

4. Mit der Taste <F1> (Block lesen) wird Spur 7, Sektor 17 eingelesen.

5. Wählen Sie mit <F7> (Block Edit) den Editier-Modus und fahren Sie mit dem Cursor bis zum Byte 77 (\$4d). Ändern Sie den Wert dieses Bytes von 64 (\$40) auf 88 (\$58).

6. Nach RETURN fahren Sie den Cursor auf Byte 113 (\$71) und ändern den Wert von 88 (\$58) auf 73 (\$49).

7. Nach zweimaligem RETURN betätigen Sie <F3> (Schreiben) und geben Spur 7, Sektor 17 ein. Jetzt werden die Korrekturen auf Diskette geschrieben und nun funktioniert die Dialogbox und das Einfügen der Zeit in GeoWrite-Dokumente.

Achtung! Diese Anleitung gilt so nur für Geos 64 und GeoWrite 64 V2.1. Außerdem muß GeoWrite unbedingt als einziges und erstes Programm auf einer leeren Diskette vorhanden sein.

Wenn Sie Geos 128 und GeoWrite 128 benutzen, müssen Sie bei Punkt 4 Spur 7, Sektor 4 angeben. Geändert wird Byte 59 (\$3b) von 64 (\$40) nach 113 (\$71).

Machen Sie alle Änderungen unbedingt auf Kopien und nicht auf Original-Disketten, da wir keine Garantie dafür übernehmen können, daß die Sektorangaben auf allen ausgelieferten Disketten stimmen. Erst, wenn das auf der Kopie geänderte Programm getestet ist und voll funktioniert, sollte es auf die Original-Diskette übertragen werden. (Jindrich Stemberk/hb)

GeoWrite-Bilder editieren

Wie bekannt, kann man in GeoWrite-Dokumente Bilder (beispielsweise aus GeoPaint) einkleben. Laut Handbuch ist allerdings ein Editieren dieser Bilder nicht mehr möglich. Wenn man also das Original nicht mehr besitzt, kann an den Bildern nichts mehr geändert werden.

Mit einem Trick geht das aber doch: Mit Hilfe der Paintdriver kann man ja aus GeoWrite-Seiten GeoPaint-Bilder herstellen. Machen Sie dies mit der Seite, die das gewünschte Bild enthält. Schneiden Sie dies dann in ein Photoscrap aus (Edit-Menü, Ausschneiden). Dieses Scrap kann dann in ein leeres GeoPaint-Bild eingefügt und beliebig verändert werden.

Nach vollendeter Arbeit kopieren Sie es erneut in ein Photoscrap und fügen dies nach Löschen des alten Bildes wieder in den GeoWrite-Text ein – fertig. (Claus Andre Färber/hb)

VLIR-Dateien wandeln

Geos arbeitet beim Speichern der GeoWrite-Texte mit dem sog. VLIR (Variable Length indexed Record) Format. Das unangehmerweise aber von anderen Programmen nicht verarbeitet wird.

Auch die Textkonvertierung in Richtung PC, wie sie mit Convert 64 oder DOS Copy (Sonderheft 90) leicht möglich ist, findet hier ihre Grenzen. Dennoch ist es nicht unmöglich, ja, man braucht nur ein kurzes Basic-Programm dazu.

Das Listing »VLIR« erledigt diese Aufgabe und ist denkbar einfach zu bedienen:

Nachdem Sie das Programm abgetippt und gespeichert haben, können Sie es wie gewohnt laden und starten. Anschließend legen Sie Quell- und Zieldiskette in die Floppy-Laufwerke. (Wenn Sie nur ein Laufwerk besitzen, wird die konvertierte Datei auf dieselbe Diskette geschrieben.)

Nun müssen Sie die Nummern der Laufwerke angeben (bei nur einem Laufwerk zweimal dieselbe Nummer), und die Namen der Quell- und Zieldatei.

Jetzt beginnt die Konvertierung, die, da das Programm in Basic geschrieben ist, einige Zeit dauern kann. Nach vollendeter Arbeit können Sie einen neuen Dateinamen eingeben, um eventuell noch einen Text zu konvertieren.

Nun noch einige Erläuterungen zur Arbeitsweise: Zuerst werden alle Parameter eingegeben und der Name des Quellfiles ins PC-ASCII-Format gewandelt. Dann wird das Quellfile geöffnet und die Link-Zeiger in ein Array eingelesen. Danach schließt das Programm das File wieder. Dieser Umweg über ein Array ist notwendig, da bei einem Laufwerk das File nicht mehr geöffnet sein darf, da sonst kein Kanal mehr zur Verfügung steht. Man hätte also keinen Zugriff mehr auf die Zeigertabelle.

Anschließend wird der erste Sektor in den Floppyspeicher gelesen und daraus die Sektorverketzung des Folgesektors geholt. Sodann liest das Programm die eigentlichen Datenbytes, wobei GeoWrite-Formatanweisungen unberücksichtigt bleiben. Auf diese Weise werden alle Sektoren einer Seite eingelesen. Ist das Seitenende erreicht, folgt in einer For...Next-Schleife die nächste. Das Ganze läuft so lange, bis das Dateiende erreicht ist.

(Claus Andre Färber/hb)

Vlir -> Seq Wandler
(w) mcmxcii by Claus Faerber

Quelllaufwerk : ? 8
Ziellaufwerk : ? 8

Quellfile : ? Beispieltxt
Zielfile : ? ASCII-text

Der Dateiwandler »VLIR« ist sehr einfach zu bedienen

Schnelles GeoWrite

Vielen reicht die Arbeitsgeschwindigkeit von GeoWrite nicht aus. Andere Textprogramme wie Vizawrite, Mastertext oder Startexter sind bei der Eingabe erheblich schneller.

Beschreibung des Programms: VLIR

Zeile	Funktion
10 bis 60	Dimensionierung der Felder
70 bis 100	Eingabe von Quell- und Ziellaufwerk usw.
110 bis 190	Decodierung des Quellfilenamens nach Geos bzw. ASCII
190	Initialisieren der Floppy
210 bis 240	Einlesen der Linkzeiger
250 bis 360	Lesen der Seiten und Schreiben ins Zielfile
380 bis 420	Anzeige Fehlerstatus

Mit einem kleinen Trick erreichen Sie auch mit GeoWrite eine akzeptable Geschwindigkeit:

Schreiben Sie zuerst den Text vollständig im BSW-Zeichensatz ohne Formatierungen.

Formatierungen, andere Schriftarten oder -typen benutzen Sie erst dann, wenn Ihr Brief fertig ist. Benutzen Sie schon beim Schreiben des Briefs Formatierungen und verschiedene Zeichensätze, muß Geos jedesmal den entsprechenden Zeichensatz nachladen oder berechnen.

Schreiben Sie sehr schnell, empfiehlt sich eine Randeinstellung auf die Mitte des Arbeitsblattes. GeoWrite muß den Bildschirm dann nicht mehr neu aufbauen. Ist der Text fertig, stellen Sie die Ränder richtig ein.

Die optische Gestaltung des Textes kann anschließend vorgenommen werden.

Schneller Neustart

Wenn man Geos über die Option »Basic« verlassen hat, kommt man mit dem Befehl

SYS 49708

schneller wieder zurück. Hierdurch wird ein Warmstart ausgelöst, der den Desktop direkt nachlädt. Sollte sich kein Desktop auf Diskette befinden, erscheint die übliche Aufforderung »Bitte Diskette mit ...«.

Geos ist danach wieder voll funktionstüchtig, nur die Farbe des Mauspeils hat sich geändert. Die Daten der RAM-Disk sind ebenfalls wieder zugänglich, auch Datum und Uhrzeit bleiben erhalten. (Hagen Edlich/hb)

Listing »VLIR«, bitte mit dem Checksummer abtippen

```

10 REM ** VLIR -> SEQ WANDLER ** <018>
20 REM (W) 1992 BY CLAUS FAERBER <049>
30 DIM TR(255),SE(255) <001>
40 POKE 53280,14:POKE 53281,14:PRINT CHR$( <106>
8)CHR$(14)
50 PRINT"(24DOWN,WHITE)"SPC(10)"VLIR -> SE <138>
Q WANDLER(23DOWN)"
60 PRINT"(HOME,2DOWN,6SPACE)"(W) MCMXCII BY <067>
CLAUS FAERBER"
70 PRINT"(2DOWN)":INPUT "QUELLLAUFWERK : ? <160>
8)3LEFT)":QL
80 :INPUT "(DOWN)ZIELLAUFWERK : (2SPACE)? 8 <069>
(3LEFT)":ZL
90 INPUT"(2DOWN)QUELLFILE(2SPACE)":QI$ <006>
100 INPUT"(DOWN)ZIELFILE(3SPACE)":ZI$ <172>
110 Q$="":FOR X=1 TO LEN(QI$):A$=MID$(QI$, <066>
X,1):A=ASC(A$)
120 IF A>191 AND A<234 THEN A$=CHR$(A-192+ <177>
96)
130 IF A>223 AND A<255 THEN A$=CHR$(A-224+ <143>
160)
140 IF A=255 THEN A$=CHR$(126) <216>
150 A=ASC(A$) <044>
160 IF A>64 AND A<91 THEN A$=CHR$(A+32) <234>
170 IF A>96 AND A<123 THEN A$=CHR$(A-32) <057>
180 A=ASC(A$):IF A>122 THEN A$="" <187>
190 Q$=Q$+A$:NEXT:OPEN 15,QL,15,"I":IF QL- <079>
ZL THEN OPEN 14,ZL,15,"I"
200 REM *** ZEIGER IN DER DATEI LESEN <205>

210 AZ=0:OPEN 1,QL,2,Q$+"",U,R":GOSUB 380 <232>
220 GET#1,A$,B$:IF A$="" THEN GOTO 240 <205>
230 TR(AZ)=ASC(A$+CHR$(0)):SE(AZ)=ASC(B$+C <251>
HR$(0)):AZ=AZ+1:IF ST=0 GOTO 220
240 GOSUB 380:CLOSE 1 <087>
250 OPEN 1,ZL,2,Z$+"",P,W":OPEN 2,QL,3,"#": <141>
260 FOR Y=0 TO AZ-1:TR=TR(Y):SE=SE(Y):PO=2 <115>
270 PRINT#15,"U1 3 0":TR:SE:GOSUB 380 <082>
280 GET#2,A$,B$:TR=ASC(A$+CHR$(0)):SE=ASC( <175>
B$+CHR$(0))
290 PRINT#15,"B-P 3"PO <040>
300 GET#2,A$:PO=PO+1:IF A$=CHR$(17)THEN PO <119>
=PO+26:GOTO 340
310 IF A$=CHR$(23)THEN PO=PO+3:GOTO 340 <172>
320 IF A$=CHR$(16)THEN PO=PO+4:GOTO 340 <191>
330 PRINT#1,A$; <199>
340 IF PO>255 OR(TR=0 AND SE<PO)THEN PO=PO <154>
-254:ON SGN(TR)GOTO 270:GOTO 360
350 GOTO 290 <176>
360 NEXT:CLOSE 1:CLOSE 2:CLOSE 15:IF QL-ZL <138>
THEN CLOSE 14
370 RUN <158>
380 PRINT"(HOME,17DOWN)": <233>
390 :GET#15,A$:PRINT A$;:IF A$<>CHR$(13)TH <060>
EN 390
400 IF QL=ZL THEN RETURN <228>
410 :GET#14,A$:PRINT A$;:IF A$<>CHR$(13)TH <152>
EN 410
420 RETURN <224>

```

© 64'er



Geos-Workshop: Grafikkonvertierung

Beständiger Wechsel

Möchten Sie fremde Grafiken unter Geos benutzen? Oder strebt Ihr Sinn nach den unzähligen Printfox-Fonts? Hier erfahren Sie, wie Sie diese konvertieren können.

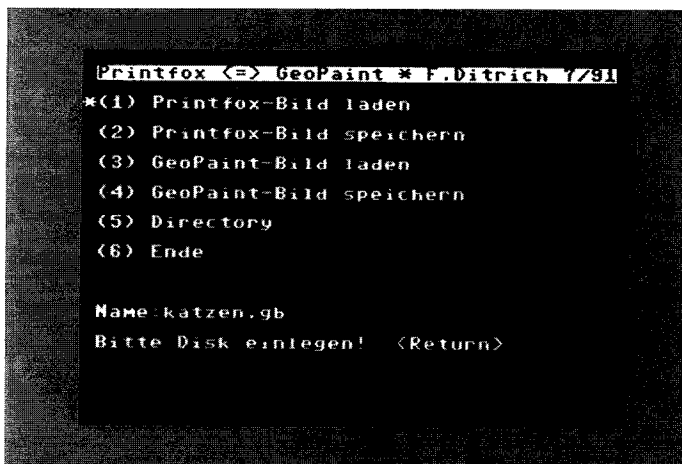
von Heinz Behling

Beim Speichern von Grafiken auf Diskette verwendet Geos ein eigenes, komprimiertes Format. Dies hat den Vorteil, daß man erheblich weniger Platz benötigt, aber den Nachteil, daß Geos mit fremden Dateien (z.B. von Printfox) nichts anfangen kann. Ähnlich verhält es sich mit den Fox-Zeichensätzen, von denen es inzwischen eine kaum abzuschätzende Anzahl gibt.

Dennoch kann man sich diesen Pool zugänglich machen, man benötigt nur einige Tools dazu: Für den Grafikaustausch bedienen wir uns des PF-GP-Konverters aus dem 64'er-Sonderheft 80 und Font Converter, Bestandteil des Mega Pack 1 (Bezugsadressen am Schluß des Artikels).

Grafik

Zunächst einiges dazu, wie Geos Grafiken speichert: Ein GeoPaint-Bild kann maximal die Größe einer Druckseite (etwa DIN-A4-Format) annehmen. Würde eine solche Grafik 1:1 gespeichert, hätte sie etliche KByte Größe. Da Diskettenplatz unter Geos aber immer rar ist, findet vor dem Schreiben auf Diskette eine Komprimierung statt. Das Prinzip ist hierbei einfach: Geos sucht in der Grafik nach sich wiederholenden Bitfolgen (Beispiel: größere Leerräume im Bild oder schwarze Flächen, regelmäßige Schraffuren etc.) und speichert auf der Diskette einmal dieses Muster und die Anzahl der Wiederholungen. Wenn beispielsweise die Bitfolge 01101101 hundertmal hintereinander folgt, nimmt sie unkomprimiert hundert Byte in Anspruch. Nach dem beschriebenen Verfahren komprimiert, sind es nur 1 Byte für das Muster selbst und 1 Byte für die Wiederholungszahl, insgesamt also nur 2 Byte (hinzu kommen allerdings noch Kennungen für unterschiedliche Komprimierverfahren).



[1] Zum Laden einer Printfox-Grafik müssen Sie lediglich den Dateinamen angeben: Beachten Sie, daß das Programm auch die Erweiterung *.gb verlangt!

Neben dem geringeren Platzbedarf ergeben sich so übrigens auch wesentlich kürzere Ladezeiten.

Nun kann dieses Format aber nur von Geos gelesen werden,

andere Programme verwenden entweder überhaupt keine Komprimierung oder aber andere Codierungen. Daher braucht man Übersetzungsprogramme, die ein Format ins andere übertragen können. Genau dies macht der PF-GP-Konverter. Um mit ihm zu arbeiten, sollten Sie zunächst eine Diskette vorbereiten.

1. Arbeitsdisk einrichten

Auf diese müssen Sie neben dem Konverter auch die zu bearbeitende Printfox-Grafik(en) speichern. Wenn Sie über größere Laufwerke (1571, 1581) verfügen, haben Sie auch noch genügend Platz für Geopaint und eventuell für den Desktop. Das Directory Ihrer Arbeitsdiskette wird 2 bis 4 Dateien enthalten.

2. Konverter laden

Als nächstes laden Sie das Konvertierprogramm mit
LOAD "PF-GP-Konverter",8
und starten es dann mit
RUN

Sie können es auch aus Geos 64 heraus laden. Unter Geos 128 ist ein Start nicht möglich, die konvertierten Bilder können aber auch mit GeoPaint 128 benutzt werden. 128er Besitzer laden den Konvertierer im C-64-Modus aus Basic heraus.

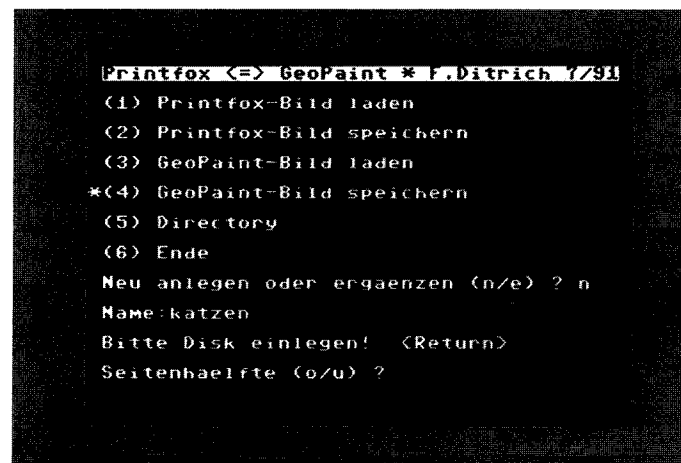
3. Bild laden

Wenn Sie in dem nun erscheinenden Menü Punkt 1 wählen, können Sie die zu konvertierende Printfox-Grafik laden.

Das Programm verlangt nun den Grafik-Dateinamen. Anschließend lädt es die Grafik (Bild 1). Bei falscher Eingabe, wenn die Datei also nicht zu finden ist, erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung und müssen den Vorgang wiederholen.

4. Konvertiertes Bild speichern

Nach dem Ladevorgang kann die Datei im neuen Format auf Diskette zurückgeschrieben werden. Dazu wählen Sie Punkt 4. Als nächstes müssen Sie angeben, ob Sie eine neue Datei anlegen oder eine bereits vorhandene ergänzen möchten. Für den Fall, daß Sie eine GeoPaint-Grafik aus zwei Fox-Bildern zusammensetzen möchten (Printfox bearbeitet eine Druckseite als zwei Dateien), können Sie an eine Datei die zweite Hälfte nämlich einfach anhängen. Wählen Sie hier dementsprechend n oder e (Bild 2).



[2] Beim Speichern im GeoPaint-Format sind einige Zusatzangaben nötig: Sie können z.B. ein Bild neu anlegen oder um die zweite Hälfte ergänzen.

Als nächstes möchte das Programm den Namen der Datei wissen. Falls Sie eine neue anlegen möchten, haben Sie hier freie Wahl, andernfalls müssen Sie den Namen einer bereits vorhandenen GeoPaint-Datei angeben.

Zum Schluß muß noch festgelegt werden, ob die obere oder untere Bildhälfte gespeichert werden soll. Dann beginnt die Konvertierung, die ca. eine Minute dauert. Während das Programm arbeitet, wird vor dem entsprechenden Menüpunkt ein Stern angezeigt. Erst, wenn dieser verschwindet, dürfen Sie die Diskette aus dem Laufwerk nehmen.

Wichtig! Die Diskette, auf der das GeoPaint-Bild gespeichert wird, muß unter Geos formatiert werden. Andernfalls kann das

Programm den zum Bild gehörenden Infoblock nicht schreiben und es kann später von Geopaint nicht bearbeitet werden!

5. Weiterverarbeitung mit Geos

Jetzt können Sie Geos und anschließend GeoPaint starten. Das Directory der Arbeitsdiskette ist nun um eine GeoPaint-Bild ergänzt, das Sie ganz normal laden und bearbeiten können.

6. Umgekehrte Richtung

Das Konvertierprogramm kann auch GeoPaint-Bilder ins Printfox-Format übersetzen. Wählen Sie dazu entsprechend zuerst GeoPaint-Bild laden und dann Printfox-Bild speichern aus dem Hauptmenü.

Zeichenwechsel

Mindestens ebenso groß wie die Menge der Grafiken ist die Anzahl an Zeichensätzen für den Printfox. Diese können Sie auch mit Geos benutzen, vorausgesetzt, sie werden in das entsprechende Format umgesetzt.

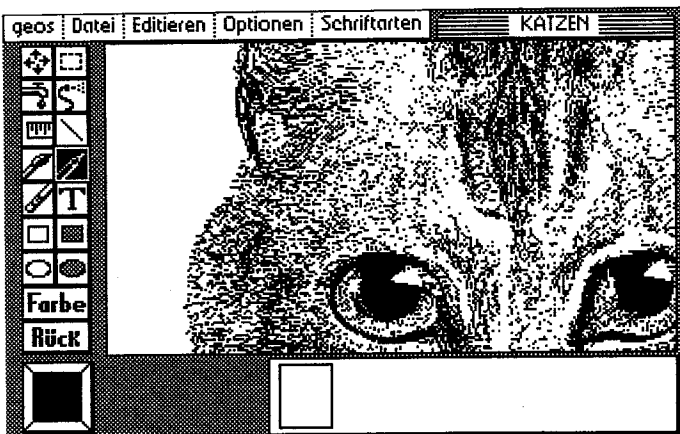
Ein sehr gutes Programm dazu ist der Font Converter aus dem Megapack 1 (Bezugsadresse am Schluß), das nur mit Geos 64 läuft.

1. Arbeitsdiskette

Auf der Diskette sollte sich der Font-Converter sowie die Printfox-Fonts befinden. Wenn möglich, bringen Sie auch noch den Desktop und GeoWrite hier unter.

2. Programm starten

Der Font Converter ist ein Geos-Programm und kann daher nur innerhalb dieses Betriebssystems mit Doppelklick gestartet werden. Es erscheint ein Datei-Auswahlfenster, in dem Sie den gewünschten Font wählen (Bild 4).



[3] Die konvertierte Grafik kann nun mit allen Möglichkeiten von GeoPaint weiterverarbeitet werden

3. Zeichenabstand einstellen

Als nächste Eingabe erwartet das Programm eine Zahl zwischen null und acht. Sie bestimmt den horizontalen Zeichenabstand. Vorgabewert ist eins, es wird also ein Pixel zwischen den Zeichen freigelassen. Größere Werte führen zu gesperrter Schrift.

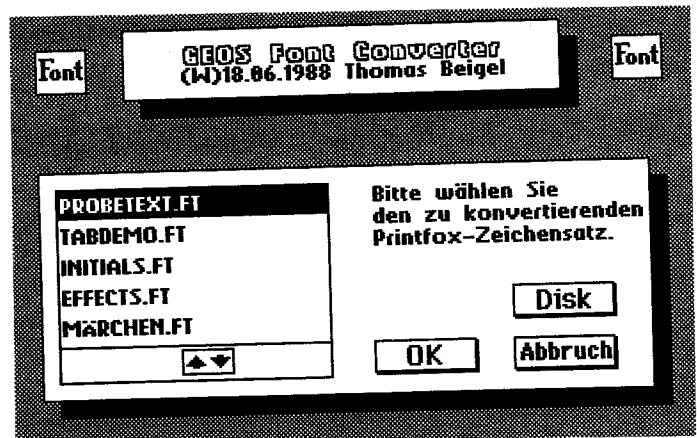
Jetzt folgt die eigentliche Konvertierung, die je nach Fontgröße einige Zeit in Anspruch nimmt (ca. 60 Sekunden).

4. Underline-Zeile

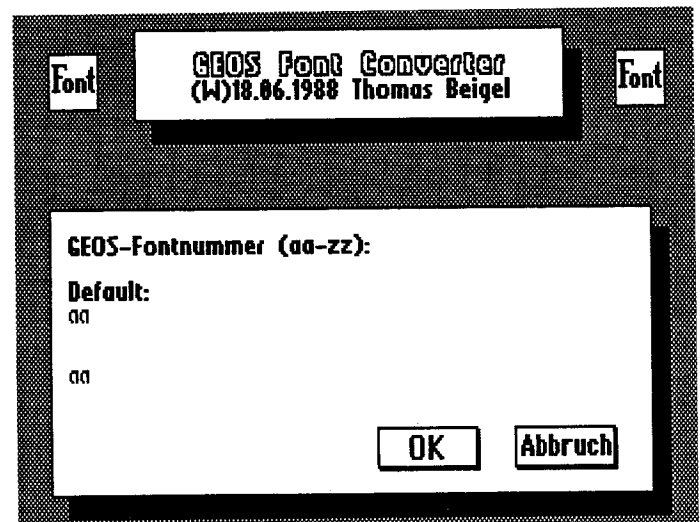
Geos verlangt die Festlegung der Grundlinie, das ist die Linie, auf der beispielsweise Unterstreichungen ausgeführt werden. Hier wird ein Teil des Zeichensatzes angezeigt sowie eine Vorgabelinie. In der Regel können Sie diese übernehmen. Eine Änderung nach eigenem Ermessen ist jedoch auch möglich.

5. Font speichern

Geos vergibt zwar an Fonts unterschiedliche Namen, unter denen man sie dann auch auswählt. Intern jedoch unterscheidet Geos Zeichensätze anhand einer 2-Byte-Kennung, der Geos-Fontnummer. Diese müssen Sie vor dem Speichern eingeben. Wählen Sie für jeden Font eine andere aus zwei Buchstaben (aa bis zz) bestehende Kennung, sonst kann es zu Verwechslungen kommen (Bild 5).



[4] Hier können Sie den Printfox-Zeichensatz auswählen, der konvertiert werden soll



[5] Geben Sie jedem Font eine eigene Kennung, sonst kann Geos die Zeichensätze nicht korrekt unterscheiden

Andere Formate

Wenn Sie normale Hires-Grafiken des C 64 ins Geos-Format konvertieren möchten, ist der Bitmap Converter 2.0 aus dem Megapack 1 das geeignete Programm. Es ist ein reines Geos-Programm und läuft unter Geos 64 und 128.

Konvertierprogramm auf Diskette

Das in diesem Workshop verwendete Konvertierprogramm »PF-GP-Konverter« befindet sich auch auf unserer Programmservice-Diskette. Wie und wo Sie diese bestellen können, erfahren Sie in der Programmservice-Anzeige, Seite 104/105 dieses Heftes.

Bezugsadressen

Die von uns genannten Programme können Sie bei folgenden Adressen erhalten:

1. PF-GP-Konverter
64'er-Sonderheft 80 (inkl. Diskette 16 Mark)
Computerservice Jost
Postfach 140220
80452 München

2. Font Converter, Bitmap Converter
Megapack 1
Markt und Technik Buch- und Softwareverlag
Hans-Pinsel-Straße 9b
85540 Haar
Preis: 59 Mark
Best.-Nr.: 90772

Schwarz auf weiß

Neues Futter für Drucker, Roboter, die bekanntlich Zeichensätze, Grafiken und ähnliches megabyte-weise verschlingen können. Diesmal dabei: neue Fonts aus der Setzerei, ein Programm für Tastaturschablonen und außerdem stellen wir einen Rechtschreibprüfer vor.

Diese Rubrik lebt von den Druckerfans, die alles, was es gibt, zu Papier bringen möchten. Und wir finden es toll, wie Sie sich daran beteiligen – besten Dank dafür.

Auch in Zukunft soll dies so bleiben und deshalb können Sie uns weiterhin alles einschicken, was Sie zu diesem Thema auf Lager haben: Zeichensätze, Grafiken oder kurze Programme, die den Umgang mit dem Drucker oder den dazugehörigen Programmen einfacher machen.

Schicken Sie uns einfach einen Brief, der beschreibt, worum es sich handelt, und eine Diskette. Bei Programmen bitte auch eine ausführliche Anleitung. Alles wird dann von uns geprüft und bei Eignung in einer der nächsten 64'er oder einem Sonderheft veröffentlicht und Sie erhalten ein Honorar. Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG

64'er-Redaktion

Stichwort: Druckprogramme

Postfach 13 04

85531 Haar

So, damit genug der Vorrede, sicherlich warten Sie schon gebannt auf den Stoff dieser Ausgabe.

»Föxe« unter Kontrolle

Seien Sie ehrlich: Sind Sie auf dem Gebiet Rechtschreibung hundertprozentig sicher, machen Sie nie Fehler oder ergeht es Ihnen wie nahezu allen anderen, bei denen schnell ein Dreckfuhrer – Verzeihung, Druckfehler – zuschlägt?

Dafür kommt nun die Rettung, vorausgesetzt, Sie benutzen Print- oder Pagefox zum Schreiben. Mit dem Programm »Spellfox« von Jan Hendrik Schulz kann man Texte überprüfen und mit einem Wörterbuch vergleichen lassen. Unbekannte Worte werden bemerkt und ein ähnliches als Ersatz vorgeschlagen. Dieses Lexikon kann nach eigenen Wünschen erweitert werden, so daß man nach einiger Zeit ein ziemlich komplettes, persönliches Wörterbuch besitzt und die Zahl der unbekannten Wörter rapide abnimmt.



Der Spellfox, ein Rechtschreib-Program, präsentiert sich ganz fox-like, mit menügesteuerter Eingabe

Durch Einfügen von Großbuchstaben in ein Wort hat man die Möglichkeit, potentielle Trennstellen festzulegen. Bei weitem nicht selbstverständlich ist, versehentlich ins Lexikon aufgenommene falsche Worte wieder zu löschen bzw. zu korrigieren.

Das Programm, das optisch ganz dem Printfox nachempfunden ist, arbeitet mit jedem C 64 bzw. C 128 zusammen. Zur Textkontrolle ist der Print- bzw. Pagefox nicht erforderlich.

Die Diskette mit 16seitigem Anleitungsheft kostet inkl. Porto und Verpackung zehn Mark und kann unter dieser Adresse bestellt werden (Vorkasse, bar oder Scheck):

Jan Hendrik Schulz

Reinhard-Raffalt-Straße 41

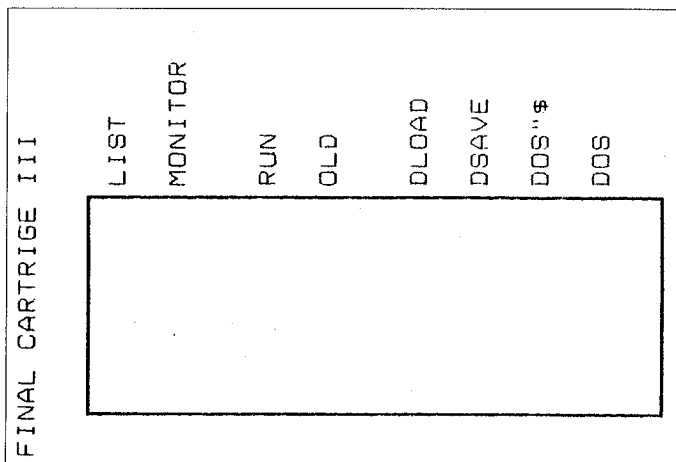
94036 Passau

Unter dieser Anschrift können gegen Einsendung eines frankierten und adressierten Rückumschlags auch weitere Infos angefordert werden.

Schablonen für Funktionstasten drucken

War nun F1 zum Laden von Texten bestimmt oder war es F4? Oder ist F4 etwa der gnadenlose Reset ohne Sicherheitsabfrage und F5 lädt den Text? Schluß damit! Mit dem Programm »F-Print« gehören solche Probleme der Vergangenheit an.

Nachdem Sie das Listing mit dem Checksummer abgetippt und hoffentlich gespeichert haben (s. Eingabehinweise), können Sie es starten (RUN). Als erstes fragt F-Print nach den Belegungen der acht Funktionstasten (max. zehn Zeichen) und anschließend nach dem Namen des dazugehörigen Programms (erlaubt sind bis zu 25 Zeichen). Nun rattert der Drucker los und bringt eine genau passende Schablone zu Papier. Sie müssen sie nur noch ausschneiden und über die Tasten legen (Tip: Wer's besonders stabil haben möchte, kann auf Zeichenkarton drucken und dann alles mit selbstklebender Klarsichtfolie überziehen).



Eine mit F-Print gedruckte Funktionstastenbelegung

Da die Tastenbelegung im Textmodus gedruckt wird, arbeitet F-Print mit nahezu allen Printern zusammen, die Anforderungen sind gering: Zeilenabstand 1/6 Zoll; Schriftart Elite;

IBM-Zeichensatz 2 (Grafik); Autolinefeed;

Sekundäradresse 1 (läßt sich in Zeile 6 »S=...« ändern)

Beim Eintippen mit dem Checksummer müssen die Basic-Befehle abgekürzt werden, da die Zeilen zu lang sind.

So, und nun die besten Wünsche, daß Sie nie mehr die falsche Taste erwischen.

(Christian Alt)

Tips einschicken!

Falls Sie Tips und andere Beiträge zu dieser Rubrik auf Lager haben, können Sie uns diese jederzeit einsenden. Die Anschrift lautet:

Markt & Technik Verlag AG

64'er-Redaktion

Stichwort: Druckprogramme

Postfach 13 04

85531 Haar

Druckertreiber en masse

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

Interessiert? Dann schicken Sie einen Zehnmarkschein an

Kleinpeter Verlagsservice
Am Wiesrain 2
80939 München 45

Sie erhalten dann postwendend die Treiberdiskette zugeschickt.

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



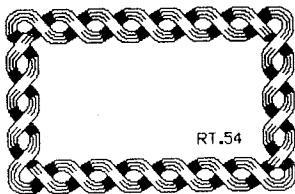
F-Print druckt Tastaturschablonen

```

1 GOSUB 6:S$="<10SPACE>":FOR A=1 TO 8:PRIN
T"F";A:INPUT F$(A):F$(A)=LEFT$(F$(A)+S
$),10):NEXT <145>
2 INPUT"N";PR$:PR$=LEFT$(PR$+L$,25):OPEN 1
,4,S:CMD 1:PRINT OL$:FOR T=1 TO 25:PRIN
T OU$;:NEXT:PRINT RO$:PRINT LR$; <226>
3 PRINT PR$:LR$:PRINT LR$:SPC(25);LR$:PRIN
T LR$;"<2SPACE>";OL$;:FOR T=0 TO 10:PRIN
T OU$;:NEXT:PRINT RO$;:PRINT S$;LR$ <013>
4 FOR B=1 TO 4 STEP 2:A=B:GOSUB 8:A=B+1:GO
SUB 8:GOSUB 7::NEXT:FOR A=5 TO 8:GOSUB 8
:NEXT:PRINT LR$;"<2SPACE>";UL$; <092>
5 FOR A=0 TO 10:PRINT OU$;:NEXT:PRINT UR$;
S$;LR$:PRINT UL$;:FOR A=1 TO 25:PRINT OU
$;:NEXT:PRINT UR$:PRINT:PRINT W$:PRINT#1
:CLOSE 1:END <160>
6 GOSUB 8:W$="F-PRINT,(C)<SHIFT-SPACE>BY C
HRISTIAN ABT IN 1993<2DOWN>":S=1:LR$="W"
:PRINT"<CLR, BLACK, DOWN, RIGHT>";W$;"<DOWN
>":RETURN <090>
7 PRINT LR$;"<2SPACE>";LR$:SPC(11);LR$:S$;
LR$:L$="<25SPACE>":OU$="2":RETURN <211>
8 PRINT LR$;"<2SPACE>";LR$:SPC(11);LR$:F$(
A);LR$:RO$="F":OL$="Z":UR$="Z":UL$="Z":G
OSUB 7:RETURN

```

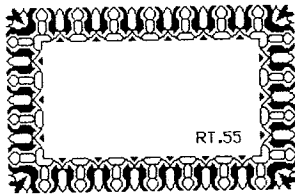
© 64'er



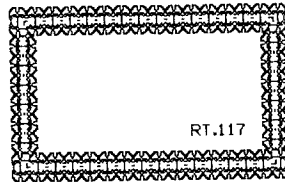
RT.54



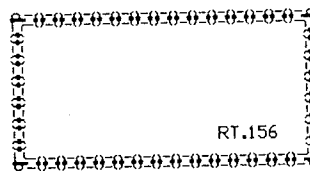
RT.99



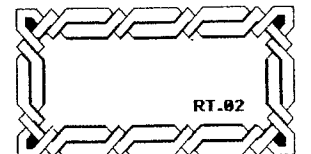
RT.55



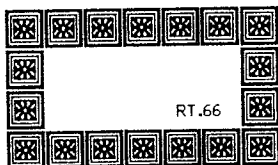
RT.117



RT.156



RT.02



RT.66



RT.70

Neues aus der Setzerei

Wie schon in den vergangenen Monaten so sind auch in diesem Monat auf der Programmservice-Diskette wieder zahlreiche Zeichensätze aus der Setzerei von Hubertus Vetter vorhanden.

Mit den Fonts, Randzeichensätzen und Schmuckschriften können Sie mit Page- und Printfox die herrlichsten Dokumente herstellen, Einladungen drucken und vieles mehr.

Wenn Sie jedoch die komplette Sammlung, die aus fünf doppelseitigen Disketten besteht, haben möchten, können Sie sie für 60 Mark Vorkasse (inkl. Porto und Verpackung) bestellen bei:

Hubertus Vetter
Druckerkehre 6
12355 Berlin



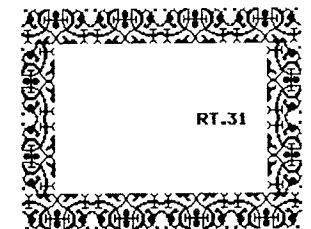
Wie Sie die Programmservice-Diskette dieser und der letzten Ausgaben bestellen, lesen Sie auf Seite 104.



RT.14



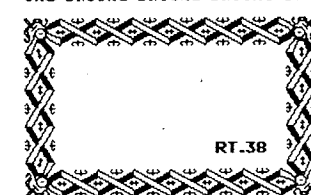
RT.16



RT.31



RT.34



RT.38



RT.53

ABCDEF EF
JKLMNOP
STUVW
2345678
abcdefghi

ABCDEFGH M W abcd ef g
hij m 12345 1=1 Leerpunkt 2=2 Punkt 3=3 Punkt
ABCD M W abcd ef ghij 1
Jeder Buchstabe setzt sich aus dem Groß- und Kleinbuchstaben zusammen.
nachstehend. Die Ziffern 1,2,5 und 7 sind komplett als Zeichen vorhanden.
ABCDE WXY 1
45 67 8 9 0 1 2 3
ABCDE W abcd 123 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
ABCDE W abcd ef ghij 123 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
ABCDE GH abcd ef gh 123 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
ABCDE GH abcd ef ghi 123 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
ABCDE GH abcd ef ghij 123 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
ABCDE GH abcd ef ghijk 123 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3
ABCDE GH abcd ef ghijkl 1234 5 6 7 8 9 0 1 2 3



PROFI

CORNER

Ein Effekt allen voraus erfreut sich in den Demos der letzten Monate besonderer Beliebtheit: der Plasma-Scroller. Damit ist das Wabern von Farbmustern auf dem Bildschirm gemeint.

von Rasmus Wernersson

Plasma-Effekte gehören in Demos mittlerweile zum guten Ton: Kaum ein Meisterstück verzichtet mittlerweile auf die verblüffenden Farbmuster. Dieser Grafik-Effekt gehört zur Familie der ECIs, kann aber nicht nur 8 Bit geshiftet werden, sondern über fast beliebige Pixel-Distanzen gehen. Damit sind tolle Sinus-Effekte möglich. Beim normalen ECI wird nach jeder Rasterzeile das Color-RAM umgeschaltet (ähnlich FLI). Die Farbschieberei ist allerdings auf acht Positionen beschränkt. Mit der Plasma-Technik gibt's in diesem Punkt kaum Beschränkungen.

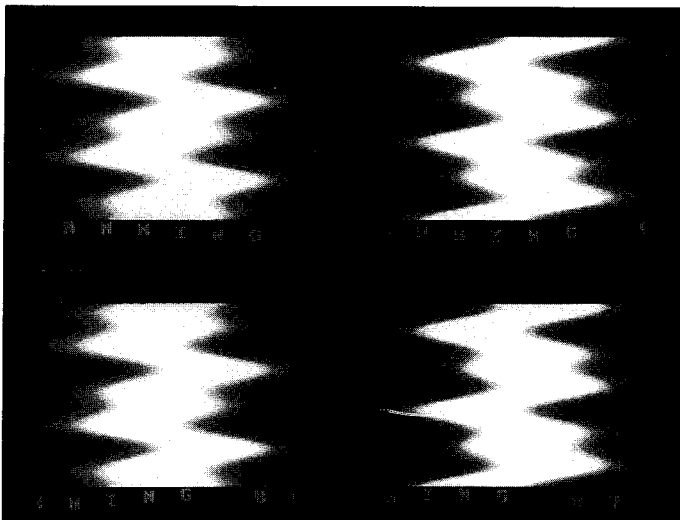
Das Herzstück der neuen Routine sind diese Zeilen:

```
LDY #$33+8
LDA #???      pro Frame wird hier ein
LDX #???      neuer Wert abgelegt
STY $D011
STY $D018      Screen-Matrix-Pointer
AND #%00000111 Soft-Scrolling (nur die
STA $D016      ersten drei Bits werden
                benutzt
```

```
LDY #$34+8
```

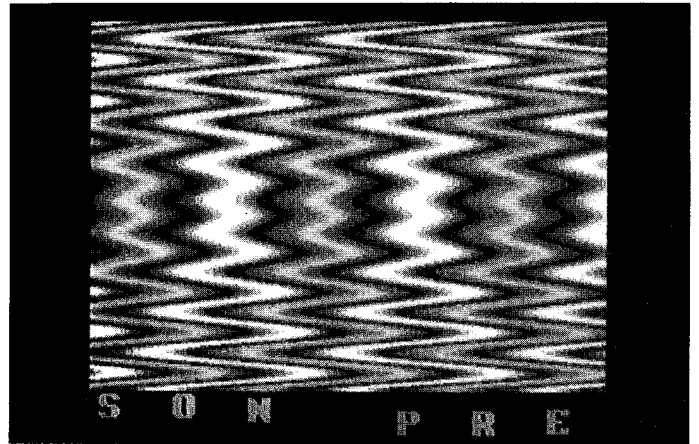
Diese Routine wird im Source-Code genau 200mal erzeugt und hintereinander im Speicher abgelegt. Damit lassen sich später 200 Zeilen Plasma produzieren. Dieser kleine Umstand wurde nötig, um die Länge des Codes beim Abtippen in Grenzen zu halten.

Bevor's jedoch losgehen kann, muß man dem Programm erst noch die Sinuswerte mitteilen. Das passiert mit einem Basic-Programm. Drei Beispiel-Listings haben wir abgedruckt. Natürlich können Sie sich auch eigene Sinustabellen generieren. Die Werte müssen dabei zwischen \$08 und \$7F liegen. Damit das Programm ordnungsgemäß funktioniert, muß vor dem Start stets die Sinustabelle im Speicher stehen. Vergessen Sie, diese zu generieren, kommt es zum Absturz.



Viele Variationen sind denkbar. Die verfügbare Rasterzeit hält sich jedoch in engen Grenzen.

Auf der Programmservice-Diskette befindet sich übrigens neben dem vollständig dokumentierten Source-Code – im Turbo-Ass- und ASCII-Format – eine fertige Demo. Starten Sie diese einfach mit RUN und lassen Sie sich von den faszinierenden Mustern überraschen. (pk)



Der Plasma-Effekt verwöhnt selbst den anspruchsvollen Demo-Freak, der schon so einiges gesehen hat

Autoren für Profi(t)corner gesucht!

Man munkelt in der Szene, es solle begnadete Programmierer für den C 64 geben. Das mag schon stimmen, aber anscheinend hat keiner so recht Lust, Geld damit zu verdienen. Dabei ginge das so einfach: Ein spektakulärer Effekt oder eine komplizierte Routine aus der Diskbox kramen, einschicken und ein saftiges Honorar absahnen. Eigenentwicklung vorausgesetzt.

Also klemmt Euch hinter die Tastaturen, programmiert und schreibt dazu einen kleinen Artikel. Über einen kurzen Steckbrief von Euch, und/oder Eurer Gruppe und die Umstände, wie Ihr zum Programmieren gekommen seid, würden wir uns freuen. Schickt Eure Meisterwerke an:

Markt & Technik
64'er Redaktion
Stichwort: PROFICORNER
Postfach 13 04
85531 Haar bei München

Achtung! Proficorner-Autoren aufgepaßt!

Die vielen Effekte, die sich bei uns im Laufe eines Monats ansammeln, sind fast alle sehenswert. Sehr häufig verzögert sich allerdings die Veröffentlichung aus einem einfachen Grund: den Programmen liegt dummerweise nur sehr selten eine ausführliche Beschreibung des Source-Codes bei (Vizawrite/Textomat/Startexter/Mastertext, kein Geos oder Printfox). Teilweise können wir auch die Source-Codes gar nicht lesen, weil uns irgendwelche Exoten-Assembler in unserer Sammlung fehlen. Also: immer einen dokumentierten, ausgedruckten Source-Code mitschicken **und** zusätzlich eine ausführliche Erklärung des Programms beilegen. Wer ganz sichergehen will, kann uns auch eine Demo-Diskette schicken. Wir melden uns dann und besprechen weitere Details mit Ihnen.

Listing 2: Programm 1 zur Berechnung des Sinuswertes

```
5 AD=0192
10 FOR T=0 TO 2*STEP(2*STEP)/256
20 E=30+(SIN(T*8)*25)
25 POKE AD+N,E:POKE AD+256+N,E
30 N=N+1:NEXT:N=512
40 FOR T=0 TO 2*STEP(2*STEP)/256
50 E=35+(SIN(T*10)*30)
55 POKE AD+N,E:POKE AD+256+N,E
60 N=N+1:NEXT
```

© 64'er



Listing 1: Der Source-Code des Plasma-Effektes (Turbo-Ass)

```

FULL SCREEN PLASMA. (200 LINES)
BY: RASMUS WERNERSSON. DEC 92/JAN 93.
HANDLE: RAZ
GROUP: CAMELOT? (- I HOPE SO)
REMEMBER TO RUN SINE-PRG BEFORE START.

THIS IS A SIMPLIFIED VERSION OF MY
ROUTINE.

ZP1 = $FD
ZP2 = $FB
ZP3 = $F9
ZP4 = $F7
SIN = $2000 : POINTER TO SINE 1
SIN2 = $2200 : 2
ZEROSIN = $D9

*= $0B00
JSR GENEC1 : SETUP THE EFFECT.
LDA #800 : BLACK BORDER
STA $D020
LDA #F5 : PATTERN: $11110101

CLRL STA $4000.X : PLACE PATTERN
STA $4100.X
INX
BNE CLRL : PLACE THE COLOURS.
SETCOLOUR
LDA COLOURS+14.X
STA $4400.X
LDA COLOURS+13.X
STA $4800.X
LDA COLOURS+12.X
STA $4C00.X
LDA COLOURS+11.X
STA $5000.X
LDA COLOURS+10.X
STA $5400.X
LDA COLOURS+9.X
STA $5800.X
LDA COLOURS+8.X
STA $5C00.X
LDA COLOURS+7.X
STA $6000.X
LDA COLOURS+6.X
STA $6400.X
LDA COLOURS+5.X
STA $6800.X
LDA COLOURS+4.X
STA $6C00.X
LDA COLOURS+3.X
STA $7000.X
LDA COLOURS+2.X
STA $7400.X
LDA COLOURS+1.X
STA $7800.X
LDA COLOURS+0.X
STA $7C00.X
DEX
BPL SETCOLOUR : FINISHED ?

SEI : SETUP RASTERIRQ.
LDA #C8
STA $D016
LDA #F7F
STA $DC0D
LDA #S01
STA $D01A
LDA #S32
STA $D012
LDA #<EC1
STA $0314
LDA #>EC1
STA $0315
CLI

WAIT JMP WAIT
GENEC1
LDA #S10 : PLACE SINECALC-ROUTINE
STA ZP1+1 : AT $1000
STA ZP2+1
LDA #S00
STA ZP1
STA ZP2
LDX #200 : 200 LINES.
LDY #S00
STY SAVE
GENLOOP1
LDA (ZP1).Y : COPY MAIN CODE
STA (ZP2).Y
INX
CPY #15 : FINISHED ?
BCC GENLOOP1 : NO.

LDA SAVE : SET SINE+LINE NUMBER
LDY #S01
STA (ZP2).Y
LDY #S04
STA (ZP2).Y

LDA #17 : CALC POINTER TO EC1-
STA M : CODE (LINE*17)
LDA SAVE
STA N
JSR MULT
LDY #7
LDA RESULT
CLC
ADC #S03+6 : FIND CORRECT POS.
STA (ZP2).Y
LDA RESULT+1
ADC #S30 : $3006 + POS + 3/4
INX
STA (ZP2).Y

LDY #S0D
LDA RESULT
CLC
ADC #S05+6 : CORRECT POS
STA (ZP2).Y
LDA RESULT+1
ADC #S30 : $3006 + POS + 5/6
INX
STA (ZP2).Y
INC SAVE

LDY #S00
LDA ZP2 : SET POINTER
CLC : TO THE NEW POS.
ADC #15
STA ZP2
LDA ZP2+1
ADC #S00
STA ZP2+1
DEX
BNE GENLOOP1 : NO.
LDA #S60 : OPCODE FOR 'RTS'
STA (ZP2).Y

LDA #S08
STA ZP1+1
LDA #S30
STA ZP2+1
LDA #S00
STA ZP1
LDA #S06
STA ZP2
LDA #S33+8
STA SAVE
LDX #200
LDY #S00
GENLOOP2
LDA (ZP1).Y
STA (ZP2).Y
INX
CPY #17
BCC GENLOOP2
LDY #S01
LDA SAVE
STA (ZP2).Y
DEY
INC SAVE
CMP #S37+8
BCC NORESET
LDA #S30+8
STA SAVE
NORESET
LDA ZP2
CLC
ADC #17
STA ZP2
LDA ZP2+1
ADC #S00
STA ZP2+1
DEX
BNE GENLOOP2

LDA #S4C : OPCODE FOR 'JMP'
STA (ZP2).Y
INX
LDA #<EEE : LOWBYTE FOR 'EEE'
STA (ZP2).Y
INX
LDA #>EEE : HIBYTE FOR 'EEE'
STA (ZP2).Y

RTS

RESULT_WORD 0
M : BYTE 0 : M*N
N : BYTE 0
MULT
TXA

PHA : SAVE X-VALUE
CLC
LDA #S00
STA RESULT
LDX #S08
GENTAG
LSR M
BCC NOADD
CLC
ADC N
NOADD
ROR A
ROR RESULT
RORB
DEX
BNE GENTAG
STA RESULT+1
PLA
TAX : GET SAVED X-VALUE
RTS

EEE
INC $DD00
LDX #S0110100 : NO BORDER
STA $D011
LDA #21 : NORMAL CHARSET. AND
STA $D018 : SCR-POINTER AT $0400
: (IMPORTANT FOR SPRITES)
LDY TABPOS : SINEPOS1
LDX TABPOS2 : 2
JSR $1000 : CALC NEW DOUBLESINE
LDX #S00010100 : FOR NO-BORDER
STA $D011
LDA TABPOS : MOVE SINEPOS 1/2
CLC
ADC ADD1
STA TABPOS
LDA TABPOS2
CLC
ADC ADD2
STA TABPOS2
IRQEXIT
PLA : EXIT
TAX
PLA
TAX
PLA
RTI
ADD1 : BYTE $00 : SINE1 SPEED
ADD2 : BYTE $01 : 2
TABPOS2 : BYTE 0 : CURRENT SINEPOS1
TABPOS : BYTE 0 : 2
SAVE : BYTE $00
SAVE2 : BYTE $00
*= $0B00
PROTO
LDY #S33+8
B1 LDA #S00
A1 LDX #S10
STY $D011
STA $D018
AND #S07
STA $D016

*= $1000
LDA SIN.Y
ADC SIN2+0.X
STA B1+1
AND #S11111000
ASL A
STA A1+1

*= $3000
EC1
INC $D019
DEC $DD00
*= $1C00
COLOURS
: BYTE 0,0,0,0,0,0
: BYTE 0,0,0,0,0,0,0
: BYTE $09,$92,$28,$8A,$AF,$F7,$71
: BYTE $11,$11,$11,$11,$11,$11,$11
: BYTE $11,$11,$11,$11,$11,$11,$11
: BYTE $17,$7F,$FA,$A8,$82,$29,$90
: BYTE 0,0,0,0,0,0,0
: BYTE 0,0,0,0,0,0,0
: COLOURS : (ALTERNATIVE COLOURS)
: BYTE $F7,$71,$17,$78,$89
: BYTE $09,$95,$5D,$D7,$7D,$D5,$59
: BYTE $06,$6B,$84,$4E,$EF,$F3
: BYTE $3F,$FE,$E4,$4B,$B6,$60
: BYTE $09,$98,$87,$71,$17,$78,$89
: BYTE $09,$92,$28,$8A,$AF,$F7
: BYTE $7F,$FA,$A8,$82,$29,$90
: BYTE $09,$95,$5D,$D7,$7D,$D5,$59
: BYTE $09,$98,$87,$71,$17,$78,$89

```

© 64'er

Listing 3: Programm 2 zur Berechnung des Sinuswertes

```

5 AD=8192 <120>
10 FOR T=0 TO 2*↑STEP(2*↑)/256 <152>
20 E=30+(SIN(T*8)*25) <237>
25 POKE AD+N,E:POKE AD+256+N,E <028>
30 N=N+1:NEXT:N=512 <087>
40 FOR T=0 TO 2*↑STEP(2*↑)/256 <182>
50 E=35+(SIN(T*3)*30) <214>
55 POKE AD+N,E:POKE AD+256+N,E <058>
60 N=N+1:NEXT <046>

```

© 64'er

Listing 4: Programm 3 zur Berechnung des Sinuswertes

```

0 REM SINSPEED1=$01. SINSPEED2=$00 <248>
5 AD=8192 <120>
10 FOR T=0 TO 2*↑STEP(2*↑)/256 <152>
20 E=25+(SIN(T*5)*25) <077>
25 POKE AD+N,E:POKE AD+256+N,E <028>
30 N=N+1:NEXT:N=512 <087>
40 FOR T=0 TO 2*↑STEP(2*↑)/256 <182>
50 E=38+(SIN(T*6)*30) <103>
55 POKE AD+N,E:POKE AD+256+N,E <058>
60 N=N+1:NEXT <046>

```

© 64'er



Vizawrite ist ein Klassiker unter den Textverarbeitungen auf dem C 64. Mit knapp zehn Jahren auf dem Buckel, behauptet es sich immer noch wacker gegen alle Konkurrenten.

Vielschreiber brauchen eine leistungsfähige Textverarbeitung. Vizawrite erfüllt fast alle Ansprüche, auch ohne große Festplatte und massenweise RAM. Grafik in Verbindung mit Text, Serienbriefe und vieles mehr, macht fast alles möglich.

Mit ein paar zusätzlichen Programmen, können Sie den Komfort von Vizawrite nochmals steigern. So lassen sich z.B. über ein kleines Programm deutsche Umlaute auf dem Bildschirm und Drucker sichtbar machen, Textbildschirme in HiRes-Grafiken wandeln und noch tausend andere nützliche Dinge mehr erledigen. Was Sie dazu brauchen? Die Textverarbeitung »VizaWrite«, den MSE V2.1 und ein bißchen Geduld zum Abtippen der Listings oder ganz einfach die Programmservice-Diskette.

Kurzübersicht Druckerparameter

Printer Type:	Druckertyp; es gilt, serielle Drucker werden mit Kleinbuchstaben angegeben, parallele mit Großbuchstaben v: Commodore-Drucker (MPS 801/802/803; VC1525/1526) e: Epson FX/MX/RX-Serie und kompatible q: Qume/Diablo-Drucker s: SpinWriter a: ASCII-Drucker t: Triumph Adler TRD 170S f: Ricoh-Drucker x: sonstige
Form Feed:	automatischer Seitenvorschub am Ende der Seite
Auto LineFeed:	Hier läßt sich der automatische Zeilenvorschub einstellen. Bei den meisten Druckern kann man diese Option hardwaremäßig ein/ausschalten (per DIP-Schalter) y: Linefeed senden n: Zeilenvorschub von Vizawrite N: doppelten Zeilenvorschub senden
Paper Length:	Die Papierlänge variiert normalerweise zwischen 66 und 72 Zeilen (11 oder 12 Inchs). Deutsches Papier ist normalerweise 12 Inchs lang.
Single Sheet:	y: Einzelblätter; der Drucker stoppt nach jeder Seite seine Arbeit und wartet, bis Sie das Papier gewechselt haben. n: Endlospapier
Start Column:	Linker Rand (in Zeichen)
Header:	y: Kopfzeile einfügen n: keine Kopfzeile
Pitch Setting:	Font 1: Normalschrift 2: Breitdruck 3: Schmalschrift (136 Zeichen)
Lines/Inch:	Zeilnenabstand (6, 8 oder 12 Inchs)
Justification	y: Blocksatz; d.h. Vizawrite gleicht den flattern den Satz am rechten Rand durch Einfügen von SPACES aus. n: Flattersatz

Global/Fill:

g: Textverkettung; der Filename des zu verkettenden Textes muß in der Spalte »File« eingetragen werden.

f: Serienbrief; die Daten, die in der Workpage abgelegt sein müssen, werden in den Text eingefügt.

s: Serienbrief; die Daten werden nicht aus der Workpage, sondern aus einem sequentiellen File gelesen. Der Filename muß unter »File« stehen.

v: Serienbrief; die Daten werden nicht aus der Workpage, sondern aus einem Vizawrite-File gelesen. Der Filename muß unter »File« stehen.

File:

Start Page:

End Page:

s. Global/Fill

erste Seite, die gedruckt werden soll

letzte Seite, die gedruckt werden soll

Vizawrite Tools

Für User der englischen Vizawrite-Version, war die Benutzung der **deutschen Umlaute** fast ein Abenteuer: selbstdefinierte Steuerzeichen in der Formatzeile und andere Tricks waren nicht nur umständlich, sondern auch hochgradig unübersichtlich. Mit unserem kleinen Patch (Listing 3) machen Sie diesem Problem den Garaus. Das Programm laden Sie mit dem »VIZA-Booter« vom Texteditor aus.

Ab sofort liegen die Umlaute auf diesen Tasten:

ä	< >
ö	< >
ü	< @ >
ß	< £ >
:	< SHIFT , >
:	< SHIFT . >
<	< SHIFT + >
>	< SHIFT - >

Auch auf dem Drucker werden die deutschen Zeichen jetzt ausgegeben (ASCII-Codes 91, 92, 93 und 123, 124, 125, 126)

Wer schon einmal versucht hat, in Vizawrite Formsatz zu erzeugen, kennt die Hölle. Versuchen Sie beispielsweise einmal einen ausgefüllten Kreis mittig in den Text einzubinden und außen herum Text fließen zu lassen. Mit dem »HiRes-Maker« fast kein Problem mehr. Das Tool wird wie immer mit dem »Viza-Booter« gestartet. Drücken Sie jetzt <RESTORE>. Der Screen wird als HighResolution-Screen unter dem Namen »BILD-VIZA« auf Disk abgelegt. **Achtung:** nach Beenden der Aktion wird ein RESET ausgelöst, die Rückkehr in die Textverarbeitung ist nicht mehr möglich. Sichern Sie also Ihren Text rechtzeitig. Nun brauchen Sie nur noch ein HiRes-Malprogramm (z.B. Hi-Eddi) und Sie können in aller Ruhe in Ihrer Textvorlage herumzeichnen. Diese DTP-ähnliche Technik eignet sich vor allem für kleine Plakate, auf denen Grafik und Text bunt durcheinandergewürfelt sind.

Machen Sie eine Schülerzeitung mit dem C 64 oder etwas ähnliches? Dann kennen Sie wahrscheinlich das Problem: jeder Autor kommt mit einem anderen Format an. Der eine bevorzugt Mastertext, der andere Textomat Plus usw. Mit »VIZA-Convert« haben Sie alle Dateiformate im Griff (laden und starten mit Viza-Booter). Zunächst erscheint ein Menü, aus dem Sie das gewünschte Textformat auswählen können (F-Tasten). Jetzt wird das Directory aufgelistet, aus dem Sie per Cursor- und RETURN-Taste das Gewünschte auswählen. Mit <F8> springen Sie danach in den Texteditor, in dem dem Dokument der letzte Schliff verpaßt wird. (pk)

Quelle: C64/C128: Profitools zu Vizawrite, Markt & Technik Buch und Software-Verlag GmbH 8013 Haar bei München

Listing 1: Mit VIZA-Convert lassen sich fast alle Standard-Textfiles laden (Textomat, Mastertext usw.)

"viza-englisch" 5dbc 5f55

5dbc: jo6p 77a7 jkhz d7e4 caol r7op gg
 5dcb: cbb6 wze4 caoh k6gh t77k zfb5 g4
 5dda: rg45 qrf7 a7xo jdga tjc2 2s35 bf
 5de9: sugp grvp 55tu acij 7nq7 gcqk er
 5df8: 7ngb n74i lrfr l74i ojfx jsln 75
 5e07: pyfz rhdm hxez d7y7 iddd xnpn 74
 5e16: 777k 7n2f 775f lysf gp7k 7o3y aq
 5e25: 66ay sfly xo6r pn2f 7757 losf 7g

5e34: gx7b po3y 66a6 sply xg63 7n2f g5
 5e43: 7asf lysf gl7l 7o3y 65ly sfly g4
 5e52: xs64 7n2f gqsf lysf gp7m 7o3y aq
 5e61: xnly sfly xo65 7nx7 gqsf xysf ca
 5e70: mqp7 7o66 xnly gfly rno3 pn2f 75
 5e7f: c75f l6sf lx7l po3y 36ay s7ly ep
 5e8e: sg64 pnys lysf lysf gp7m po5l bk
 5e9d: sfly sfly xo6p 7na5 175f lo7f gg
 5eac: op77 7ofa s6ay sp36 po66 7np7 bi
 5ebb: 77as 34qv fx7o 7ow6 665l cbni 7l

5eca: yg6p b7a7 g2x2 7dny tpa6 7alh ei
 5ed9: bc3m 774y w7az pxdl thaz ifv7 fq
 5ee8: 7sh7 ohdp przb aapc urq7 fsfj fk
 5ef7: 5ffj d7y7 pxaz yhpc iqka ckck g3
 5f06: 7o7a w37o t7dm sphc 57bx pdqx fz
 5f15: z7a2 ss7c qvqp fx77 7777 7vjl bl
 5f24: 2gmc xov2 2w7c tnz7 kmne 2nu1 cs
 5f33: 2x77 7vry 2kls vnoq3 gy7k minx a4
 5f42: wj5k snz3 2x77 76c2 oung 3vz4 df
 5f51: xn4p 77g6 7c6p a6x7 637o 57g6 ah

Listing 2: Mit dem HiRes-Maker lassen sich Bilder einfrieren und als hochauflösende Grafiken speichern

"viza-convert" 5dbc 68b8

5dbc: jo6p 77ee jad7 jtjh daf7 phbr 7e
 5dcb: dlpf tba7 dcoj r7de xpxn i64b cn
 5dda: 7wn6 nwop 7wea a5ap 5fe7 uju4 bh
 5de9: 6unx 24j4 ww6e 2cov kuf7 77de 77
 5df8: qfch ua3l kioo txy1 lnkv gpkc 7d
 5e07: aeo7 r7de xyth jtkh pubh 7tqc c7
 5e16: daib fhbl abq7 fhbi aafc tbei af
 5e25: 65f4 xxui xzpf ccjo kzfe 7bq7 7f
 5e34: iyo7 tl7t dage 4j7x dcxo 5hbn aq
 5e43: kzuo a2a7 zk6t xpj5 lbv6 666n dm
 5e52: i4om 776n jaof 7feb arp7 nhup e5
 5e61: 65gm jwui 7fcm ihb5 dbtf bhfo ff
 5e70: 65ry atbl dog6 6ilp zabr as66 cn
 5e7f: tzhm 7ouj dog6 6ldp 272b asm4 a5
 5e8e: dog6 6itp z7vl rhfp 7jtz 7hfr bc
 5e9d: 66hn 4jhm dcio 62vu kzv4 jwvi cs
 5eac: b6h7 msvu kxpo tx7x u2ju 4h7g ck
 5ebb: dcxo 5scn kxpl y64i oxpl g64i ck
 5eca: 7bb3 minf 5c5d yqr4 dp7b ajca a3
 5ed9: ud7h 2nk7 dbiv 7he3 17lj dce7 bs
 5ee8: a7po a63n zuo7 daa7 y66z kdfp gi
 5ef7: jwem a4q7 y66z mdff ilpm e65p ad
 5f06: 5rtp zhfr 65q7 hifo 7bpf atax gi
 5f15: ykho lhfo 65si atan ydgo 77vp 72
 5f24: 5np7 7hfo 65si at76 ydgo 7a3q fd
 5f33: jcdl 7dfr 42wk rxa7 rmpb as66 bp
 5f42: ubsi at7f scho js7l k3pl y64i ey
 5f51: oxpl g65n wepj 2nk7 qv4v aro6 f2
 5f60: z7at y626 ug6x 2nk7 then 4nk7 7o
 5f6f: 42ju 4brh cbwm jwu7 appo a62h 7h
 5f7e: uhpi fxe7 7bxu 7hfb ldpm aro6 f2
 5f8d: x7hm a34i atpm e64m wepl 2n27 dg
 5f9c: 57a3 utfk ud7h 2nk7 thfx 4uj5 du
 5fab: dcof ajh7 pwcb ayg6 5c43 r75p b4
 5fba: 7mfo 5w5i rgh7 fs7u lcdq ct7c od
 5fc9: ip6v arhm zoo7 2nk7 dbiv ah77 f7
 5fd8: vehi rac7 57b3 qp7p czci qcht eb
 5fe7: lbq7 inh7 db56 6jhh upjf dhez da
 5ff6: 63pl a64b aaf1 m62h mafi lwiq eu
 6005: fhys hmiv f33c rlaq fhys hmiv c3
 6014: 7bv4 jwvi awx7 xhf5 logk xrfn eu
 6023: zuod yj26 uv3v asm2 lcx3 g2uy gi
 6032: 17pe 3xi7 nqpd yj26 lrwe 6knu em
 6041: k2dq m37t uv3v asm2 lcx3 g2uy gi
 6050: 17pm 3xgn zuod yj26 uv3v asm2 7a
 605f: lcx7 62uy 17pm 3xa7 6ipb 74c7 ea
 606e: iruu 5sen k5v2 rxa7 rmpa qkvu am
 607d: kzp7 xhgp 65p7 aljp dcof bhfr ah
 608c: 66dl 7dfr 5mpj r7dm wipj 2nk7 ah
 609b: c7eb 4ns7 ahwk tx7j ez4f 7bqn f7
 60aa: wipa pzh7 puhj r2cm wiph jtk7 al
 60b9: 7777 ajh7 ujn7 72d4 7avy z7cn gg
 60c8: st7f 6gh7 nbnp 7314 7ayi z7cs e4
 60d7: st7g irvp 3ipj 4uj5 dcxn rhad ey
 60e6: 4jp7 ulnq if7i ctmn pxai c35h gm
 60f5: x7om a3c7 tvvd qimn ibrz 3ree gs
 6104: u4dj dcem qtal r7vp 7vxx z7vp fy
 6113: 6otb a3gi 37k7 7ce4 5gvh kkeu d7
 6122: 2hpl qzip 4ppd rxnm qtal rafp ai
 6131: ajq7 ajg7 qcho yrvp 6eth kk2h bq
 6140: pwf7 qam7 nbbz xxe7 d3po azi7 fo
 614f: dsuj rxdq zfvx 17tq 5nda a6c7 b7

615e: tvvd qimn ibrz 3ree u4dj devj 7e
 616d: dcxn sx7l 57fk 23ol pvvk kvq7 bd
 617c: reps a2gh dadv bzde u4th kksh gr
 618b: pvvv qaml 17tp fbhd pvvr axgi 7e
 619a: t7s2 ct1q urx6 gdmn q7ho jxa7 ed
 61a9: ww6z r6ub abp7 7hez 63pl a64b f6
 61b8: oxpl m6y7 y66t ys66 57fl rhdp ch
 61c7: agdx ad7d yfpi 77k7 udwf 7777 bd
 61d6: bkld rvra ewat 5srv huie hnhv ek
 61e5: fdwc bha7 d7pb 7ha7 daae rhfd eu
 61f4: iebu hqjr dca7 buje jh77 d7tr b7
 6203: xc7l apf7 xc7l apf7 xc7l apf7 cx
 6212: xc7l apf7 xc7l apf7 xc7l apf7 am
 6221: xc7l apf7 x777 harf ffpb 2hd4 f4
 6230: ieid jpz7 i4ie r77e 7ycc eham br
 623f: tc74 gp5i ydv4 hqjx jp77 larf ez
 624e: fnpb 2hfm heiu hqjr eu7d jvbt bx
 625d: 77cp lqgt t7vz aube kajd 5sja bm
 626c: jp77 parf fvpb 2hfs jq7u dube c2
 627b: kajd jtp7 adcd lne7 evpm dqjt 7b
 628a: juid 3hbt i3pm lrjz heku drjt du
 6299: ht77 v7v7 xc7l apf7 xc7l apf7 gs
 62a8: xc7l apf7 xc7l apf7 xc7l apf7 ax
 62b7: xc7l apf7 xc7l apf7 7c65 4wcb br
 62c6: u2nf exad z7dj d7dn 2qgn 4usb 7l
 62d5: uv7c egmz 2ep7 7hfo 65si at7b aw
 62e4: capc pxa7 ehv7 77ei dbhx wrf7 ae
 62f3: isho sh7a ugxy cb5h ugsi cb47 dp
 6302: 7vt4 wdlk tafj swdq gl1j kb2i ds
 6311: ivbx wd7b 3zff 75eb fbc7 cd1k g6
 6320: th2x 17jx 3ze4 77wf qqpj rdub af
 632f: qzpf hnfv kxpm xzup a2dp at7j ds
 633e: dcnv el7e yddt at2c dcof 6jhh cz
 634d: dca6 5sff ktpn pxu7 7btu aajp bp
 635c: dca6 dhf4 1jxb ajua warl s66p 7z
 636b: 73pa rx5i 2sx7 wqrp zcr6 awy7 gm
 637a: 2uqk 7avf jcho o3ft thgk zac7 dw
 6389: ydpm 775j zc2n qcpt lafb byei eh
 6398: bjqj ahcd dcke 3ghg 1jp7 7hfc 77
 63a7: lhpm xzup bfuk 2nce yg66 a3a7 cc
 63b6: ceqt yikc iqdf fsdd lntp chvt av
 63c5: taob aur5 dcnv elgl yd7m aza7 eh
 63d4: 2uqk ax5i hchm 5hgh 1jp7 7hfc fu
 63e3: lhpm xzup azuk 2ncf yg66 a3a7 7f
 63f2: ceqt yxkc lppv ijha tkj7 7wq7 do
 6401: zyob azcb t77b ap2b dcnv el7n ef
 6410: u5j2 py5i 66xo 7h7y lmf7 pybl d4
 641f: derb 72hh wfyf idlk yc77 mtgv ce
 642e: dau7 qh77 wdbf aflj a2dl xec7 cg
 643d: czcl 7dep ajtv aflj a2dl 7dfr d7
 644c: 67lj kb2i 7zft hb4e gqtp acje f7
 645b: al3j kb6e enfw 5cuc qsr7 ycl7 dp
 646a: ax3j zppk 4u6p 4cjb anvt fb6m dz
 6479: p7gh zpxk udbj d7dm pdgh 47pn by
 6488: dcsl 3sbh llrc toy6 g36s 5oy6 fj
 6497: g36s 5oy6 g36s 5uad gh6s 5oy6 en
 64a6: g36s 5oy6 g36s 5oy6 6ejo bhqg 7o
 64b5: dcx6 66xa 7hap hahf 73d7 rbpk a6
 64c4: apfp 3cxp bdia fe7u bxqk pfhz gf
 64d3: lu2g p6g6 d7pr d7ad dssb njai dj
 64e2: ehur xkin e3xc blqs fpzs lmyx gd
 64f1: gd4c voa4 gx6t 7pjb hmbd jqrj ep
 6500: iadt trzl iugd 5tbq jiiu hu7v d5
 650f: j4le rvsy oiaq 46y7 6666 6666 f4

651e: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 7b
 652d: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 7b
 653c: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 bw
 654b: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ct
 655a: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ce
 6569: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ev
 6578: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 eq
 6587: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ex
 6596: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ai
 65a5: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 fz
 65b4: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 fk
 65c3: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 b3
 65d2: 6666 6666 63pb bhqk dppr liyh 7s
 65el: eg6r vkam exws 7lir flzc jmqw ec
 65f0: g73s tn66 gw6s 577a 7hah haf 7o
 65ff: 73d7 rbpk apfp 3cxp bdia fe7u dc
 660e: bxkq pfhz ec6r rgv3 dc66 6666 g4
 661d: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 bq
 662c: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 gb
 663b: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 cs
 664a: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 66y7 7m
 6659: n266 5hce oa5g t5k2 6666 6666 cl
 6668: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ef
 6677: 647d bprc hqbt lqzh ieed vshh au
 6686: iyyu 7tjr jmj7 jurw kalu u666 ak
 6695: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 fy
 66a4: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 fj
 66b3: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 b2
 66c2: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 bl
 66d1: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 bf
 66e0: e7tr tjyl etwb 5laq fhys hmiv bj
 66ef: f33c rnq2 635s 3o66 7da7 fa7e dy
 66fe: 7xcp phhj alf7 zcpo b7hq dxdt ds
 670d: btka nf7y chto 5jh5 2s66 6666 7n
 671c: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ga
 672b: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 cr
 673a: 6666 5ykv oa5g r5a2 7c66 6666 ap
 6749: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ew
 6758: dc66 6666 6666 6666 6666 6666 av
 6767: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 av
 6776: 6666 5pjb hmbd jqrj iadt trzl fu
 6785: iugd 5tbq jiiu hu7v j4le rvw6 gj
 6794: c666 6666 6666 6666 6666 6666 fx
 67a3: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 bz
 67b2: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 bk
 67cl: 4ono 6653 6666 6666 6666 6666 e5
 67d0: 6666 6666 6666 5haa dhqr hiif 75
 67df: d3tb rjqk epvr 3kyp fdyc fmau 74
 67ee: fx2s pniz gl5c zoq6 7a7t dpzd el
 67fd: hucd nrbi iiet xsjn i4he btrs fl
 680c: jaju luxx kema w6x4 6666 57hb ba
 681b: 7lb7 japq a7dp tbnl atg7 5d7q fk
 682a: bhiq hehv b3la rfw6 6666 6666 bs
 6839: oc66 5yo6 6666 6666 6666 6666 55oc ct
 6848: 6666 662v 6666 662z oo6q y666 7c
 6857: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 af
 6866: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 fw
 6875: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 ex
 6884: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 bj
 6893: 6666 6666 6666 645o 6666 6666 ex
 68a2: 6666 6666 6666 6666 6666 6666 bj
 68bi: 6666 6666 6666 a6x7 637o 57g6 ge

© 64'er

Listing 3: Endlich deutsche Umlaute auf der Tastatur, dem Bildschirm und Drucker (für alle Besitzer der englischen Version)

"viza-hires.maker" 5dbc 5e93

5dbc: jo6p 77a7 ipdb 7nph dau7 phgm ex
 5dcb: ku3j r7dm c7az ss3m cdau qjh7 c5
 5dda: pwcb 7tqc daib fhbl abq7 fhbi cy
 5de9: aafc theb 7b56 rw14 7c93 utgw er

5df8: la3j r7le yrrm glmq e6y7 ctoj aa
 5e07: 4kun thbd y3pb asy7 isgr 7qfo f3
 5e16: isqo yjk5 thdj 77i7 wk6z rb4b dl
 5e25: qzpl 5he4 63pl a64b oxpl s64i a5
 5e34: 77pm e64i dafm e6y7 ys62 r6rl dp
 5e43: xo6z r7de jbt7 iajq daol 6iip ea

5e52: ygtm a427 thtj 77dd jnxu 7bqf gv
 5e61: jleb ltxj dyix jtpx tuiv rnde d4
 5e70: jnp7 aljr dcio 61f7 acho myrp ax
 5e7f: z7an ltnj zciv 7paz hidt xqan 7u
 5e8e: jydu tph7 z7vl rhfp 7jtz 7hfr al

© 64'er



BASIC

CORNER

Tuning

Basic-Programme lassen sich in drei Richtungen optimieren: gut lesbar, schnell oder speicherplatzsparend. Wir zeigen, wie man sie beschleunigt.

von Nikolaus M. Heusler

Es gibt Dinge, die bringt man einfach nicht unter einen Hut: Wirtschaftswachstum, niedrige Arbeitslosigkeit und Inflation lassen sich nun mal nicht kombinieren. Beim Programmieren in einer Hochsprache gibt es ein ähnliches »magisches Dreieck«: strukturierte und damit übersichtliche, wartungsfreundliche Programmierung, minimaler Speicherbedarf und hohe Ablaufgeschwindigkeit. Gut lesbare und klar gegliederte Programme brauchen viel Speicherplatz und sind langsam. Deshalb soll dieser Beitrag Sie zu Experimenten anregen, Programme schneller zu machen.

Vertrauen ist gut, Kontrolle jedoch ist besser. Hantieren mit der Stoppuhr wäre zu ungenau. Der C 64 hat eine eingebaute Systemuhr, die man von Basic bequem ansprechen kann: TI\$. Mit dieser Uhr werden wir die Laufzeit der folgenden Programme stoppen. Bitte geben Sie alle Programme genau so ein, wie wir sie hier abdrucken. Schalten Sie bitte auch alle vorhandenen Erweiterungen wie Simons Basic oder erweiterte Betriebssysteme ab, sie könnten das Ergebnis beeinflussen.

Stoppuhr

Wir müssen vor dem Programmstart die Uhr auf Null stellen und dann am Ende abfragen, wie viele Sekunden das Programm brauchte. In der reservierten Variablen TI findet sich die Zeit in $\frac{1}{60}$ Sekunden, den Wert dieser Variablen teilen wir also durch 60 und erhalten die Laufzeit in Sekunden. Geben Sie sozusagen als »Gerippe«, um das wir die Testprogramme (Experten sprechen von Benchmarks) herum stricken werden, ein:

```
10 TI$="000000"
90 PRINT TI/60 "SEKUNDEN"
```

Zwischen diesen beiden Zeilen plazieren wir den Prüfling. Ein Probestart mit RUN müßte die Anzeige: 0 SEKUNDEN ergeben; das heißt, die Laufzeit der beiden bisher vorhandenen Befehle können wir vernachlässigen.

Bei unseren Messungen werden wir feststellen, daß die eine oder andere Modifizierung nur Verbesserungen im Bereich von $\frac{1}{10}$ oder gar $\frac{1}{100}$ Sekunden bewirkt. Auf den ersten Blick etwas schwach auf der Brust, aber bedenken Sie, daß sich die Laufzeiten addieren, und in großen FOR..NEXT-Schleifen diese kleinen Unterschiede sich ganz schön auswirken können.

Kleinvieh macht auch Mist!

Wir zeigen Ihnen nicht, wie man durch geschickte Wahl des Rechenwegs oder durch Einsatz von Maschinensprache Programme schneller macht, sondern, wie zwei Versionen eines Befehls unterschiedlich schnell sein können. Z. B. der Befehl

```
A=25731*14
wird schneller abgearbeitet als
A=14*25731
```

obwohl beide mathematisch identisch sind? A wird der Wert 360 234 zugewiesen.

Schleifen optimiert

Damit die Differenzen meßbar sind, müssen die Befehle mehrere tausend Mal abgearbeitet werden. Dazu verwenden wir FOR..NEXT-Schleifen. Doch schon hier kann durch pfiffige Programmierung Zeit gespart werden. Geben Sie folgende Ergänzungen zu dem kleinen Programm ein:

```
20 FORI=1TO5000:NEXTI
```

Setzen Sie keine Leerzeichen zwischen die Befehle! Nach dem Start mit RUN ist der Computer genau 6,65 Sekunden beschäftigt. Nun streichen wir den Buchstaben I hinter dem NEXT-Befehl. Man glaubt es kaum – die Laufzeit sinkt auf 5,47 Sekunden. Das ist ein Gewinn von 18 Prozent – nur durch Streichen eines Zeichens. Probeweise schreiben wir die Schleife in zwei Zeilen:

```
20 FORI=1TO5000
```

```
30 NEXTI
```

6,83 Sekunden dauert der Programmlauf, also um etwa 2,7 Prozent länger als der Einzeiler.

Tip 1

Viele Befehle in einer Zeile werden schneller abgearbeitet als die gleichen Befehle in mehreren Zeilen aufgeteilt.

Auch hier ließe sich durch Streichung des I in Zeile 30 noch Zeit sparen.

Ergänzen Sie die gesplittete Version mit folgender Kommentarzeile:

```
25 REM ** TEST **
```

Auweiä – 9,53 Sekunden, also 40 Prozent mehr! Ahnen Sie jetzt, warum viele Programmierer ganz auf REMs verzichten? Und wenn Sie glauben, es liegt nur an der neu eingefügten Zeile: Löschen Sie Zeile 25 und schreiben:

```
20 FORI=1TO5000:REM ** TEST **
```

Es ergibt sich kaum eine Verbesserung: 9,35 Sekunden.

Jetzt probieren wir einen technischen Trick. Geben Sie ein:

```
15 POKE53265,0
20 FORI=1TO5000
35 POKE53265,27
```

Der REM-Vermerk in Zeile 20 soll also wieder verschwinden – schließlich haben wir aus unseren Versuchen gelernt. Bevor Sie mit RUN starten, erst eine Rechtfertigung für die seltsam anmutenden POKES. Im C 64 gibt es einen Chip, der speziell für die Erzeugung des Fernsehbildes auf Ihrem Monitor zuständig ist: den VIC (Video Interface Controller). Der VIC benötigt eine Menge Systemzeit für den Bildaufbau. Durch den POKE-Befehl in Zeile 15 wird er abgeschaltet, das Bild auf dem Monitor erlischt (es nimmt die Bildschirmrahmenfarbe an). Damit wir am Programmende die angezeigte Zeit jedoch wieder sehen, schalten wir in Zeile 35 den Baustein erneut ein.

Das Ergebnis: Nur noch 5,17 Sekunden. Zum Vergleich: Ohne Zeile 15 und 35 braucht der Computer 6,85 Sekunden, also ein gutes Viertel länger.

Tip 2

Vor zeitkritischen Berechnungen im Programm, während der Bildschirm nicht sichtbar sein muß, sollte der Videochip abgeschaltet werden. Dies hat keinerlei negative Auswirkungen auf das Programm, das auch ohne Videoausgabe unbeirrt weiterläuft.

Veränderlich

Jetzt wenden wir uns den Variablen zu. Kein Programm kommt ohne sie aus. Gerade hier läßt sich viel Rechenzeit einsparen, wenn man einige wenige Tricks kennt.

Löschen Sie alle Zeilen außer 10 und 90. Das Gerippe für unsere Experimente lautet:

```
20 FORI=1TO2000
40 NEXT
```

Es soll also 2000mal eine bestimmte Operation ausgeführt werden: Das Nullsetzen der bisher undefinierten Variablen A. Laut Handbuch geht das so:

```
30 LETA=0
```

Diese Version beschäftigt den C 64 für 5,82 Sekunden. Aber kaum ein Programmierer verwendet das unnötige Befehlswort LET, also weg damit:

```
30 A=0
```

Aha! Nur noch 5,72 Sekunden. Das leuchtet ein, denn die drei Buchstaben LET wollen ja erfaßt und ausgewertet werden. Wenig-

ger einleuchtend ist, warum der folgende fast schon geniale Trick funktioniert. Aber das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen:

30 A=.

Halten Sie sich fest: 4,53 Sekunden beträgt die Laufzeit. Allein durch das Ersetzen der Null durch einen (Dezimal-)Punkt sank die

Tip 3

Bei Dezimalzahlen sollte die Null immer durch einen Punkt ersetzt werden

POKE 53280,0 langsam

POKE 53280,. schnell

Kommazahlen unter 1 können ebenfalls geschwindigkeitswirksam abgekürzt werden:

A=0.553 langsam

A=.553 schnell

Laufzeit um 22 Prozent.

Ein weiterer Trick scheint ebenfalls noch nicht allgemein bekannt zu sein: Definieren Sie oft benötigte Variablen möglichst früh im Programm – die Laufzeit sinkt dramatisch. In unserem Beispiel ändert die Zeile:

5 A=0

nichts am Programmlauf – aber das Programm wird schneller (4,46 Sekunden). Man sollte generell oft benutzte Variablen als erstes initialisieren (so nennt man diesen Vorgang des Nullsetzens bei Programmstart).

Diese Version braucht schon 4,62 Sekunden:

5 B=0:C=0:A=0

Der Grund liegt auf der Hand: Beim Belegen der Variablen A in Zeile 30 sieht der C 64 in seiner Tabelle nach, ob es die Variable A schon gibt. Bei der ersten Version von Zeile 5 wird er schon beim ersten Eintrag fündig, bei der zweiten Version muß er sich 2000mal durch die (unbenutzten) Einträge von B und C quälen (s. Zeile 20) – und das braucht eben seine Zeit.

Obwohl in diesem Fall von vornherein feststeht, daß es zu Lasten der Geschwindigkeit geht, können wir uns ein weiteres Experiment zu Variablen und ihren Namen nicht verkneifen. Bitte löschen Sie Zeile 5 und geben Sie ein:

30 AMEISENBAER=0

Bekanntlich dürfen Variablennamen auf dem C 64 beliebig lang sein, wobei aber nur die ersten beiden Zeichen gewertet werden. Der C 64 bestraft diesen Luxus mit langer Laufzeit: 6,93 teure Sekunden ist er beschäftigt. Die folgende Zeile 30 bewirkt exakt dasselbe, ist vielleicht nicht ganz so einfach zu lesen, aber dafür schneller:

30 AM=0

Jetzt sind es plötzlich nur noch 5,83 Sekunden. Die Auswertung der Buchstaben »EISENBAER« hat also fast 20 Prozent der Programmlaufzeit in Anspruch genommen. Noch schneller freilich sind einbuchstabile Namen wie

30 A=0

Das kennen Sie schon: 5,72 Sekunden. Verwenden Sie in eigenen Programmen also möglichst kurze Variablennamen.

Der Schnellrechner

So, und nun kommen wir nochmal zu einem ziemlich unglaublichen Trick. Probieren Sie ihn aus, wenn Sie es nicht glauben!

5 A=0

20 FORI=1TO1000

30 A=14*25731

40 NEXT

Dieser unsinnige Ausschnitt weist 1000mal der Variablen A das Ergebnis der Multiplikation zu: Die Zahl 360 234. Das dauert 11,67 Sekunden. Was würden Sie tun, wenn man von Ihnen verlangt: Das muß schneller gehen!? Probieren Sie mal, in Zeile 30 die Faktoren zu vertauschen:

30 A=25731*14

Mathematisch ist nichts dagegen einzuwenden, das Ergebnis ist identisch. Nicht aber die Laufzeit: Nur noch 11,33 Sekunden rechnet der C 64.

Jetzt kommen wir zu dem Trick, der mit Abstand den größten Geschwindigkeitsgewinn dieses Kurses bringt. Es geht um die Potenzierung: Bevor Sie den Benchmark

30 A=7↑2

mit <RUN> starten, holen Sie sich ein gutes Buch, lesen einige andere Artikel dieser Ausgabe oder kochen sich einen schönen Kaffee: fast eine Minute haben Sie dazu Zeit. Soll 1000mal das Quadrat von 7 berechnet werden, geht das auch anders:

30 A=7*7

Tip 4

Vermeiden Sie die Potenzierung, wo und wann immer Sie können. Nicht nur, daß es über zehnmal so lang dauert, der Computer rechnet auch ziemlich ungenau.

5,17 Sekunden – unglaublich, aber wahr.

Geben Sie einmal ein:

PRINT 7^2

und dann

PRINT 7*7

Die Ergebnisse sprechen für sich...

Wenn das Wörtchen IF nicht wäre

Lassen Sie uns noch ein wenig mit IF..THEN-Konstrukten spielen. Geben Sie ein:

5 A=0:B=0

20 FORI=1TO1500

30 IFA=0ANDB=0THEN40

40 NEXT

Dieser Befehl in Zeile 30 ist ja eigentlich sinnlos: Wenn A und B beide Null sind, soll es in Zeile 40 weitergehen, in jedem anderen Fall aber auch. Aber es dient ja nur als Beispiel: 9,2 Sekunden ist der C 64 beschäftigt. Nun sorgen wir dafür, daß eine der beiden Bedingungen nicht erfüllt ist: Wir setzen den Wert von A auf 1.

5 A=1:B=0

Da jetzt der Befehl hinter THEN nicht mehr ausgeführt wird, braucht das Gerät nur noch 7,8 Sekunden. Zeile 30 prüft jedes Mal, ob alle beiden Bedingungen erfüllt sind. Das ist eigentlich überflüssig, man könnte nach der Feststellung A ungleich 0 sofort Zeile 30 abbrechen. Und genau dies macht folgende Alternative:

30 IFA=0THENIFB=0THEN40

Diese beiden ineinander verschachtelten IF-Befehle laufen nur noch 3,98 (!) Sekunden, also etwa die Hälfte. Diese Version wirkt sich auch positiv aus, wenn tatsächlich A und B Null sind:

5 A=0:B=0

Die Laufzeit beträgt 7,12 Sekunden gegenüber 9,2 Sekunden bei der ersten Version von Zeile 30. (hb)

Regeln für schnelle Basic-Programmierung

Die folgenden Regeln beschleunigen ein Basic-Programm. Richten Sie Ihre Augenmerk hauptsächlich auf Schleifen, da hier die größten Effekte merkbar werden.

1. Häufig vorkommende Konstanten und Variablen am Programmumfang vordefinieren.
2. Variablennamen möglichst einstellig, höchstens zweistellig wählen.
3. Bei IF.THEN-Prüfungen mit mehreren Bedingungen in mehrere IF-Befehle zerlegen. Dabei soll die Bedingung am Anfang stehen, die am unwahrscheinlichsten erfüllt ist.
4. Schleifen nicht mit IF..THEN, sondern mit FOR..NEXT aufbauen.
5. Die Schleifenvariable hinter NEXT möglichst weglassen.
6. Programme ohne REM-Vermerke und ohne Leerzeichen in/zwischen Befehlen sind schneller. Also vor allem keine REM-Zeilen in Schleifen setzen.
7. Zur Reduzierung der Zeilenzahl möglichst viele Befehle in eine Zeile setzen.
8. Bei Multiplikationen die längere Zahl vor die kürzere setzen.
9. Potenzierungen durch Mehrfach-Multiplikationen ersetzen.
10. Eine einzelne Null durch den Dezimalpunkt ersetzen.
11. Einzelne Nullen vor dem Dezimalpunkt streichen.
12. Vor zeitkritischen Routinen den Bildschirm abschalten.

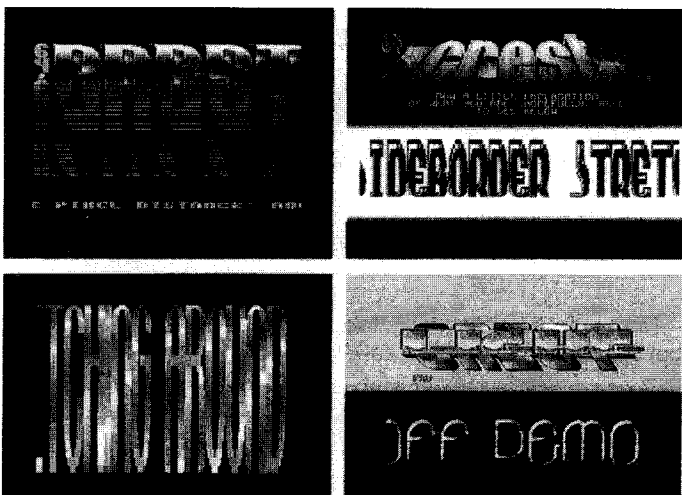
Demo-Programmierung

Wollten Sie nicht auch schon immer eine Demo auf dem C 64 programmieren? Keine Panik: so schwer wie es aussieht, ist es nicht. Wir erklären Ihnen die Grundlagen der Demoprogrammierung.

von Peter Klein

Am Anfang jeder Demo steht eine Idee. Ob diese Idee die Demo-Szene revolutionieren wird, nur mit dem Strom mit-schwimmt oder untergeht, ist im Grunde egal. Es steht Ihnen in jedem Fall viel Programmierarbeit ins Haus. Also lassen Sie sich am besten erstmal keine grauen Haare wachsen. Zuerst sollten Sie alle Kniffe beherrschen und erst dann über neue Kreationen nachdenken.

Betrachtet ein Laie eine Demo, wird er normalerweise von optischen und akustischen Effekten fast erschlagen. »Das schaff' ich nie!« ist meist der erste Gedanke. Aber keine Bange: mit ein wenig Abstand und Nachdenken kommt man schnell zum Schluß, daß die Demo-Programmierer auch nicht zaubern können.

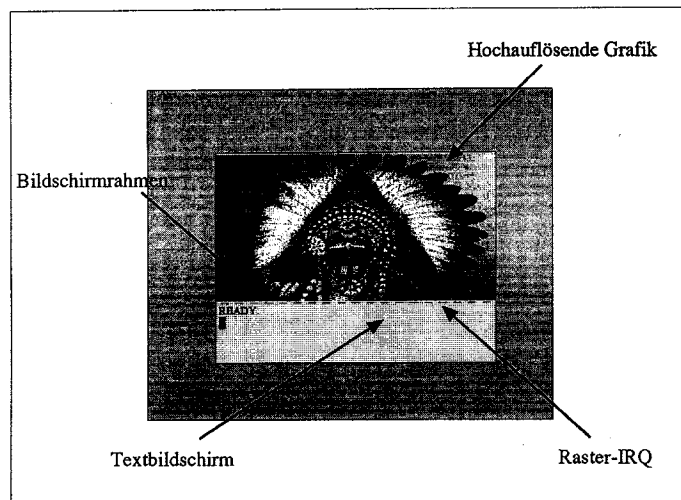


Die Demo-Profis von CREST beherrschen alle Tricks im Schlaf...

Grundlage jeder Demo sollte dieses Programmgerüst sein, auf das wir im Laufe dieses Artikels noch genauer eingehen:

- 1) Variablen-Deklaration
- 2) IRQ-Vorbereitung
- 3) IRQ-Hauptschleife
- 4) Effekt(Sub)-Routinen
- 5) Initialisierungs-Routinen

Die Variablendeklaration (Symboltabelle) ist zwar nicht unbedingt nötig, hilft Ihnen aber, wenn es z.B. ums Ändern einer Adresse geht: Statt den ganzen Source-Code nach der Adresse zu durchforsten, genügt es, das Byte im Deklarationsteil zu ändern. Außerdem erhöht dieser Teil enorm die Übersicht beim Weiterprogrammieren. Achten Sie jedoch darauf, möglichst sinnvolle Variablennamen einzuführen. Bei »SCREEN« weiß jeder, daß hier der Bildschirm gemeint, bei »XUROLIFC« ist das schon schwieriger. Dummerweise belegen Variablen allerdings viel RAM im Va-



Nach diesem Prinzip funktioniert der Raster-Interrupt

riablen Speicher. Der ideale Mittelweg ist also gefragt. Dazu noch ein Tip: bei vielen Assemblern ist es möglich den Programmcounter in den Code einzubauen. So springt beispielsweise der TurboAss bei der Befehlsfolge

```
TEST JMP *
```

immer wieder an den Label TEST, weil JMP * in diesem Fall bedeutet: springe zur im Programmcounter angegebenen Adresse (TEST). Damit lassen sich im Quelltext viele Labels sparen. Beispiel: statt

```
...
INX
BNE LABEL1
DEX
...
RTS
LABEL ...
```

könnte man im TurboAss diese Zeilen benutzen:

```
...
INX
BNE * + yy
DEX
...
RTS
LABEL ...
```

wobei yy für die Bytezahl steht, die übersprungen werden muß. Dieser Trick lohnt aber nur bei kleineren Sprüngen, weil sonst die Übersicht blitzschnell beim Teufel ist.

Die IRQ-Routine

In der letzten Assemblercorner haben wir Ihnen bereits das Prinzip einer IRQ-Routine nähergebracht. In einer Demo sieht das ganze allerdings ein wenig anders aus. Im IRQ passiert alles, was Sie später auf dem Bildschirm bewundern können. Die einzelnen Effekt-Routinen werden innerhalb dieser Schleife per JSR aufgerufen und abgearbeitet. Da wir den Anschein erwecken wollen, Grafikeffekte und Musik laufen gleichzeitig ab, ist es dringend notwendig, daß es sich bei unseren JSR-Routinen um »Single-Step-Procedures« handelt. Rufen wir beispielsweise mit JSR PLAYMUSIC die Player-Routine des Musikstücks auf, darf diese unter keinen Umständen erst nach komplettem Abspielen sämtlicher Noten zurückkehren, sondern muß bei Aufruf die jeweils aktuelle Note spielen und danach sofort per RTS unterbrechen. Jetzt kommt sofort beispielsweise die Raster-Routine an die Reihe usw. Durch dieses Timesharing – was z.B. auch sog. Multitasking-Computer nutzen – und die Schnelligkeit unseres MOS6510-Prozessors entsteht der Eindruck eines gleichzeitigen Ablaufs mehrerer

	Akku	Implizit	Unmitt.	Absolut	ZeroPage	Abs.X	Abs.Y	Zero.X	Zero.Y	(Ind.X)	(Ind.Y)	Relativ	Indirekt
ADC			\$69	\$6D	\$65	\$7D	\$79	\$75		\$61	\$71		
AND			\$29	\$2D	\$25	\$3D	\$37	\$35		\$21	\$31		
ASL	\$0A			\$0E	\$06	\$1E		\$16					
BIT				\$2C	\$24								
BRK	\$00												
CLC	\$18												
CLD	\$D8												
CLI	\$58												
CLV	\$B8												
CMP			\$C9	\$CD	\$C5	\$DD	\$D9	\$D5		\$C1	\$D1		
CPX			\$E0	\$EC	\$E4								
CPY			\$C0	\$CC	\$C4								
DEC				\$CE	\$C6	\$DE		\$D6					
DEX	\$CA												
DEY	\$88												
EOR			\$49	\$4D	\$45	\$5D	\$59	\$55		\$41	\$51		
INC				\$EE	\$E6	\$FE		\$F6					
INX	\$E8												
INY	\$C8												
JSR				\$20									
LDA			\$A9	\$AD	\$A5	\$BD	\$B9	\$B5		\$A1	\$B1		
LDX			\$A2	\$AE	\$A6		\$BF		\$B6				
LDY			\$A0	\$AC	\$A4	\$BC		\$B4					
LSR	\$4A			\$4E	\$46	\$54		\$56					
NOP	\$BA												
ORA			\$09	\$0D	\$05	\$1D	\$19	\$15		\$01	\$11		
PHA	\$48												
PHP	\$08												
PLA	\$68												
PLP	\$28												
ROL	\$2A			\$2E	\$26	\$3E		\$36					
ROR	\$6A			\$6E	\$66	\$7E		\$76					
RTI	\$40												
RTS	\$56												
SBC			\$E9	\$ED	\$E5	\$FD	\$F9	\$F5		\$B1	\$F1		
SEC	\$38												
SED	\$F8												
SEI	\$78												
STA				\$8D	\$85	\$9D	\$99	\$95		\$81	\$91		
STX				\$8E	\$86				\$96				
STY				\$8C	\$84			\$94					
TAX	\$AA												
TAY	\$A8												
TSX	\$BA												
TXA	\$8A												
TXS	\$9A												
TYA	\$98												
BCC												\$90	
BCS												\$B0	
BEQ												\$F0	
BMI												\$30	
BNE												\$D0	
BPL												\$10	
BVC												\$50	
BVS												\$70	
JMP				\$4C									\$6C

In dieser Tabelle finden Sie alle Adressierungsarten sämtlicher Assembler-Opcodes. Die markierten Felder geben dabei die jeweils möglichen Adressierungsarten an. Die Hexadezimalzahl in den grau markierten Bereichen ist das Befehls-Byte, wie Sie es z.B. nach einem Hexdump im Monitor sehen.

Programme. Ein wenig komplizierter wird's dann beim Raster-IRQ. Aber no panic: auch das hört sich spektakulärer an, als es im Endeffekt ist. Das Prinzip ist einfach (s. auch Grafik):

Der VIC ist in erster Linie damit beschäftigt, den Bildschirm aufzubauen. Um ein flimmerfreies Bild auf dem Monitor zu haben, muß der Videocontroller das Bild 25mal in der Sekunde neu aufbauen. Jedes einzelne Bild setzt sich aus 625 Zeilen zusammen (zwei Halbbilder à 312.5 Zeilen), die von einem Elektronenstrahl (Rasterstrahl) auf dem Bildschirm zum Leuchten angeregt werden. Das geschieht nahezu in Lichtgeschwindigkeit. Dieser Rasterstrahl wird nun vom Videocontroller in Rasterzeilen und Rasterspalten unterteilt, so daß man praktisch jeden Bildpunkt mit zwei Koordinaten angeben könnte. Der C 64 ist allerdings mit seinen 0.98 MHz so langsam, daß nur noch die Abfrage der Zeile funktioniert. Mit Timing-Techniken kann man zwar auch durchaus die Spalte abfragen, das wird aber eine arge Fummelei und ist nur gedulden Demo-Profis zu empfehlen.

Mit der Raster-IRQ-Technik lassen sich dann auch Text und Grafik auf dem Bildschirm gleichzeitig darstellen. Wie in der Grafik verdeutlicht, fragt man einfach eine gewisse Rasterzeile auf dem Bildschirm ab und schaltet zwischen Text und Grafikdarstellung um. Die Realisierung ist zwar einfach, soll aber erst Thema der nächsten Assemblercorner sein.

Hier spielt die Musik

Zu einer professionellen Demo gehört Musikunterhaltung einfach dazu. Viele werden jetzt zusammenzucken, weil sie vom SID nicht die geringste Ahnung haben. Brauchen sie auch nicht! Fast alle fertig komponierten Stücke haben bereits einen Single-Step-Player eingebaut der einfach per JSR aufgerufen werden kann: die Musik spielt im Interrupt, ohne daß Sie auch nur ein einziges Bit im SID verstellen müssen. Normalerweise muß die Musik zuerst initialisiert und kann erst dann abgespielt werden. Charakteristisch sind z.B.

Future-Composer \$1000 (INIT) \$1006 (PLAY)/
Future-Composer \$1800 (INIT) \$1806 (PLAY)
JCH-Player \$1000 (INIT) \$1003 (PLAY)
MAC-Player \$1048 (INIT) \$1021 (PLAY)
RoMuzak \$8000 (INIT) \$8003 (PLAY)

Wie Sie das genau bewerkstelligen, verrät die nächste Assemblercorner.

Noch eine kleine Bemerkung am Rande für Programmierer, die schon die ersten Demo-Erfahrungen hinter sich haben: sollte bei Ihren Demo-Bemühungen der Bildschirm des öfteren flackern oder wenn einzelne undefinierbare Striche flimmern, braucht irgendeine Routine mehr Zyklen als Rasterzeit zur Verfügung steht. Beschränken Sie z.B. den Bereich eines Scrollings auf weniger als vier Rasterzeilen, kommt's sicher zum Crash. Teilen Sie Ihren Routinen anfangs also lieber etwas mehr Zeit zu (ausprobieren) und minimieren Sie diese später durch Austesten der real benötigten Zeit, indem Sie einfach den Rasterbereich Schritt für Schritt einschränken.

In der nächsten Assemblercorner werden wir unsere erste Mini-Demo programmieren. Wir gehen genau auf Raster-Interrupts ein und stellen den ersten Effekt vor.

Assembler-Bibliothek

Assembler-Programmierer sind von Natur aus faul: viele Routinen werden nicht mehr ständig entwickelt und neu programmiert, sondern nur noch aus bereits vorhandenen Modulbibliotheken »recycled« und zum fertigen Programm zusammengesetzt.

von Peter Klein

Anfang Januar haben wir zu einem kleinen Programmierwettbewerb aufgerufen: Sie sollten uns die Routinen schicken, mit denen Sie mittlerweile Ihre Assembler-Programme im Schlaf zusammenschrauben.

Erster Gewinner ist unser Leser **Benjamin Bommer/Berlin**, der uns eine Wandler-Routine für 8/16 Bit-Hex- in einen Dezimalzahlen-String schickte. Die Bedingungen – das Programm muß per JSR aufgerufen werden können und mit RTS enden – wurden erfüllt; Sie rufen die Programme einfach per »JSR DEZ« auf. Die Source-Codes sind im Turbo-Ass-Format. Mit ein paar kleinen Änderungen laufen die Module aber auch mit allen anderen Assemblern.

Assembler-Bibliothek

Fachwissen und Programmierkünste sind mal wieder gefragt: Wir suchen fertige Assembler-Routinen für eine komplette Assembler-Bibliothek. Bedingungen gibt's nur zwei:

1. Die Routinen dürfen keine Makros sein, sondern nur Unterroutinen, die per JSR (Jump Subroutine) aufgerufen werden können. Folglich muß ein Rücksprung per RTS am Ende stehen.
2. Die Größe darf 20 Blöcke nicht überschreiten.

Das Schönste ist allerdings, daß Ihnen die Wahl des benutzten Assemblers überlassen bleibt.

Also: egal ob Sie VIS-Ass, Turbo-Ass, Profi-Ass, Hypra-Ass oder Giga-Ass benutzen, wir können alles gebrauchen.

Listing 1: eine 8-Bit-Hexzahl wandeln

```

* = $1000
;DIESE FUNKTION WANDELT EIN
;'8-BIT UNSIGNED BYTE' (VORZEICHENLOSE
;8-BIT-ZAHL IM BEREICH VON 0 BIS 255)
;DIE IM X-REGISTER UEBERGEHEN WIRD
;IN EINEN DEZIMALSTRING, DER AN DER
;ADRESSE ANGELEGT WIRD, AUF DIE DER
;POINTER ($FC/$FD) WEISST ($FC=LO-BYTE,
;$FD=HI-BYTE).
;DIE FUNKTION WIRD MIT "JSR DEZ" AUF-
;GERUFEN.
;
; (W) 1992 BENJAMIN BOMMER
DEZ      STX DL1      ;BYTE PUFFERN
        LDY #2        ;BEREICH MIT
        LDA #$30      ;"000" LOESCHEN
DDEL     STA ($FC),Y
        DEY
        BPL DELP
        LDA #<DTAB    ;POINTER AUF
        STA $FE        ;TABELLE IN ($FE)
        LDA #>DTAB
        STA $FF
DNO      LDX DL1      ;OBERSTES BIT GE-
        BPL DN1      ;SETZT ?
        LDY #2        ;WENN JA, ADDIERE
        CLC          ;WERT AUS TABELLE
DRO      LDA ($FC),Y
        ADC ($FE),Y
        CMP #$3A
        BCC DR1
        SBC #10
DR1      STA ($FC),Y
        DEY
        BPL DRO

```

```

DN1      LDA $FE      ;TABELLEN-POINTER
        CLC          ;HOCHSETZEN
        ADC #3
        STA $FE
        BCC DN4
        INC $FF
DN4      ASL DL1      ;DAS BYTE WIRD UM
        ;EIN BIT NACH LINKS
        ;GESHIFTET.
        BNE DNO      ;NOCH EIN BIT GE-
        ;SETZT ? OENN JA,
        ;WEITER, SONST:
        RTS          ;RUECKSPRUNG
DTAB     .BYTE 1,2,8  ;217
        .BYTE 0,6,4  ;..
        .BYTE 0,3,2  ;..
        .BYTE 0,1,6  ;..
        .BYTE 0,0,8  ;..
        .BYTE 0,0,4  ;212
        .BYTE 0,0,2  ;211
        .BYTE 0,0,1  ;210
DL1      .BYTE 0

```

© 64'er

Listing 2: Zahlen bis \$FFFF im Klartext

```

* = $1000
;DIESE FUNKTION WANDELT EIN
;'16-BIT UNSIGNED WORD' (VORZEICHENLOSE
;'16-BIT-ZAHL IM BEREICH VON 0 BIS 65535)
;DAS IM X- UND Y-REGISTER UEBERGEHEN
;WIRD (X=LOW-BYTE, Y=HIGH-BYTE) IN
;EINEN DEZIMALSTRING, DER AN DER
;ADRESSE ANGELEGT WIRD, AUF DIE DER
;POINTER ($FC/$FD) WEISST ($FC=LO-BYTE,
;$FD=HI-BYTE).
;DIE FUNKTION WIRD MIT "JSR DEZ" AUF-
;GERUFEN.
;
; (W) 1993 BENJAMIN BOMMER
DEZ      STX DL1      ;WORD PUFFERN
        STY DH1
        LDY #4        ;BEREICH MIT
        LDA #$30      ;"00000" LOESCHEN
DDEL     STA ($FC),Y
        DEY
        BPL DELP
        LDA #<DTAB    ;POINTER AUF
        STA $FE        ;TABELLE IN ($FE)
        LDA #>DTAB
        STA $FF
DNO      LDX DH1      ;OBERSTES BIT GE-
        BPL DN1      ;SETZT ?
        LDY #4        ;WENN JA, ADDIERE
        CLC          ;WERT AUS TABELLE
DRO      LDA ($FC),Y
        ADC ($FE),Y
        CMP #$3A
        BCC DR1
        SBC #10
DR1      STA ($FC),Y
        DEY
        BPL DRO
DN1      LDA $FE      ;TABELLEN-POINTER
        CLC          ;HOCHSETZEN
        ADC #5
        STA $FE
        BCC DN4
        INC $FF
DN4      ASL DL1      ;DAS WORD WIRD UM
        ROL DH1      ;EIN BIT NACH LINKS
        ;GESHIFTET.
        ORA DL1      ;DURCH DIESE VER-
        BNE DNO      ;KNUEPFUNG WIRD GE-
        ;PUEFT OB UEBER-
        ;HAUPT NOCH EIN BIT
        ;IM WORD GESETZT IST
        ;... WENN NICHT:
        RTS          ;RUECKSPRUNG
DTAB     .BYTE 3,2,7,6,8 ;2115
        .BYTE 1,6,3,8,4 ;2114
        .BYTE 0,8,1,9,2 ;..
        .BYTE 0,4,0,9,6 ;..
        .BYTE 0,2,0,4,8 ;..
        .BYTE 0,1,0,2,4 ;..
        .BYTE 0,0,5,1,2 ;..
        .BYTE 0,0,2,5,6 ;218
        .BYTE 0,0,1,2,8 ;..
        .BYTE 0,0,0,6,4 ;..
        .BYTE 0,0,0,3,2 ;..
        .BYTE 0,0,0,1,6 ;..
        .BYTE 0,0,0,0,8 ;..
        .BYTE 0,0,0,0,4 ;212
        .BYTE 0,0,0,0,2 ;211
        .BYTE 0,0,0,0,1 ;210
DL1      .BYTE 0
DH1      .BYTE 0

```

© 64'er



TIPS UND TRICKS ZUM C 64



Computer abstürzt, Programm futsch? Selbst schuld! Hätten Sie vorher »Uncrash« aktiviert, wäre das Schlimmste vielleicht verhindert worden. Sowohl Basic- als auch Maschinenprogrammierer werden dieses kleine Utility besonders schätzen, das den C 64 so gut wie absturzsicher macht. Enthalten ist eine Renew-Routine, die auch die Variablenwerte wiederherstellt.

von Nikolaus M. Heusler

Einer der großen Vorzüge des C 64 ist, ihn exakt an die individuellen Bedürfnisse anzupassen. Mit seinen Vektoren und dem Prozessorport haben Sie Einfluß auf fast alle internen Vorgänge. Diese offene Architektur macht den Computer allerdings auch sehr verwundbar durch falsche Programmierung. Ein einziges falsches Kommando und es herrscht Totenstille. Manchmal arbeitet das Gerät nach <RUN STOP/RESTORE> weiter – aber nicht immer. Sie können den Rechner aus- und wieder einschalten, das hilft garantiert, löscht aber ebenso sicher die gespeicherten Daten. Das kann schon sehr frustrierend sein. Manche C-64-Besitzer haben mittlerweile einen Reset-Taster installiert, mit dem ein echter Kaltstart durchgeführt werden kann. Ob Sie diesen Zusatz Ihr eigen nennen oder nicht, Sie profitieren in jedem Fall von ...

Uncrash

Es handelt sich dabei um ein kurzes Maschinenprogramm. Das Programm ist in der Lage, bestimmte Absturzsituationen selbstständig zu erkennen und zu verhindern. Uncrash erkennt sogar bestimmte Basic-Befehle, die einen Absturz bewirken würden und führt sie gar nicht erst aus. Sollte sich der Computer wirklich einmal aufhängen, gibt es zwei Stufen, wieder herauszukommen.

Dazu muß Uncrash schon vor Beginn des Programmierens installiert sein. Das Programm wird geladen mit:

LOAD "UNCRAsh",8

Die Bedienung erfolgt komplett in Basic. Der Start erfolgt mit RUN. Soll das Tool geladen und aktiviert werden, während bereits ein Basic-Programm im Speicher steht, das bei besagtem

Manöver natürlich verloren gehen würde, läßt sich Uncrash mit LOAD "UNCRAsh 52809",8,1 absolut von Diskette laden. Nachdem Sie dann mit NEW alle Zeiger wieder richtiggestellt haben, aktivieren Sie das Tool mit SYS 52809

Die Meldung »UNCRAsh« erscheint. Mit

POKE 53106, Cursorfarbe

POKE 53111, Rahmenfarbe

POKE 53116, Hintergrundfarbe

lassen sich Ihre persönlichen Lieblingsfarben einstellen.

Nach der Aktivierung schlummert das Hilfsprogramm vor sich hin, bis Sie ihm mitteilen, daß der Computer abstürzt ist. Tun Sie das, indem Sie die RESTORE-Taste drücken. Oft reicht das aus, um den Computer wieder zum Leben zu erwecken. Manche Probleme sind indes so gravierend, daß »härtere« Maßnahmen nötig sind: Der Kaltstart. Bei Uncrash gibt es eine spezielle Tastenkombination, die den Kaltstart auslöst. Halten Sie die Tasten <1>, <2> und <←> gleichzeitig gedrückt und betätigen dann <RESTORE>. Diese vier Tasten zusammen gedrückt bewirken erstens, daß Uncrash sich selbst abschaltet. Zum zweiten wird das Basic-Programm im Speicher gelöscht. Der Computer löst einen Reset aus. Um nun sowohl Uncrash wie auch Ihr Programm wiederherzustellen, geben Sie einfach nochmals

SYS 52809

ein. Sie werden feststellen, daß das Basic-Programm mitsamt all seinen Variablen und Feldern wieder da ist. Jetzt könnte man z.B. die Variablenwerte auf dem Bildschirm ausgeben und versuchen, damit festzustellen, wodurch der Absturz zustandekam. Möchten Sie das Programm nicht wiederherstellen, definieren Sie nach dem Kaltstart vor dem SYS-Befehl einfach eine beliebige Basic-Variable, etwa

X = 1

Dies kann dann erforderlich sein, wenn vermutlich verstellte Basic-Zeiger den Hänger bewirkt haben.

Die Renew-Funktion ist auch allein verfügbar. Der Aufruf erfolgt mit:

SYS 52812

Wir wollen nun einmal das Tool einem harten Test unterziehen. Die folgenden POKE-Befehle bewirken bei einem ungesicherten C 64 garantiert einen Absturz. Ist jedoch Uncrash aktiviert, werden einige der fatalen POKes gar nicht ausgeführt. Ist der Computer dennoch abstürzt, kommen Sie wie beschrieben ganz einfach aus der Mißlage heraus:

POKE 1,51 I/O abschalten

POKE 1,48 Basic abschalten (wird nicht ausgeführt)

POKE 115,0 Alle Befehle abschalten

POKE 648,0 Tastatur abschalten

POKE 770,128 Direktmodus abschalten

POKE 772,121 Basic aufhängen

POKE 56322,0 Tastatur abschalten

Wichtig ist, daß Sie niemals die RESTORE-Taste während eines Kaltstarts drücken. Das könnte sonst die Ursache für einen Absturz sein, den nicht einmal mehr Uncrash beheben kann. Es gibt noch eine Einschränkung. Uncrash ist leider nicht in der Lage, Abstürze zu beheben, die auftreten, wenn der Prozessor auf illegale OP-Codes trifft. Wenn Sie über einen Reset-Taster verfügen, können Sie diesen betätigen und danach mit

SYS 52809

das verlorene Programm zurückholen.

Uncrash

"uncrash" 0801 0a04

```
0801: bpd1 pa35 d7yc 7mvp eqjt 3pzt e6
0810: heit p777 77po cm4i ivq7 qaow ep
081f: p23j 77ei ifgl 4aoy p24j k5vi d2
082e: zch7 sioc yd7m 77zl iggk c43q ct
083d: 6gso ot7b 323n m5np 7kso tfdp gi
084c: 2yfd 6srl kkgb 745n esql 5d7y dx
085b: ix73 5hev y5rr dfci 7jbr 2iic dl
086a: md7h jkq7 lbsd x4ed uvpp echm g7
0879: 2upb 73no uglj asy7 czuz 7auy do
0888: w2gy rjex q7ho ojke qtf4 2h7e de
0897: wgy1 6foz 65da a447 7n36 qs3y cz
```

```
08a6: bxax pdgw la7g prdj ibld qjiw cu
08b5: pt7z r63m awnz xcn4 b7at x3w5 ap
08c4: d7xl 6jo6 dcb3 5hf5 yxpk y4ue cf
08d3: rgd6 i3cr ye64 77y7 62gd xuw5 dj
08e2: d7xl 5hf1 65tp aahs uedh 2cxb 7p
08f1: ugux 2d7b dai5 hh7u 6tph csrl 7s
0900: to5z 26vo qta7 gko6 y5fp f727 gz
090f: dax3 5hda yztx gchb 7ntz ichc e4
091e: 7mv7 d7y7 22gb a6vn iqso 3rei e7
092d: f5bp bzcl 626z rm3e 7ftw 6chm 7m
093c: 2vv6 ys3m c7az 26no qtlp fxa7 ba
094b: fcgs p2wb y5p7 2nik 7bl5 is3h 7b
095a: bc2z 27xb qwx1 6kl2 7jf6 cs4i bo
```

```
0969: 7vfg mtei t7pl ks2l 6s6z rb3m cl
0978: pxa7 rcdm dchj rc3m dghf 7swb gb
0987: y5rs crhc zc2j jlvi acho ah7m eb
0996: wgrl 6fik 7bda a44m 5cqx 27xb 7v
09a5: uwx3 6cld 7h3j jkoe eodp et7f cp
09b4: ttwn jkqp yjtp cjdq emfc gimb at
09c3: f5c7 bsah wbp7 ahw3 qwg3 6rfr ao
09d2: 6wnn gs5p 6ctm a3s7 aujt 3pzt c3
09e1: heit pch7 7777 7777 7777 7777 gw
09f0: 7777 7777 7bt3 3qvo d6gq 4s4i dx
09ff: yztl 3b5o eztc smnz 57sx 7kzd do
```

© 64'er



Dieses Symbol zeigt an, welche Programme auf Diskette erhältlich sind

64'er

von Jörn-Erik Burkert

Daß GoDot mehr kann, als nur Bilder zu konvertieren und zu bearbeiten, zeigen die Module, die auf der Diskette zum Tool mitgegeben sind. Neben dem Kopierprogramm ist der Pattern-Editor ein wichtiges Werkzeug. Mit ihm lassen sich Muster entwerfen, die bei der Umrechnung von Farbbildern in Schwarzweiß-Darstellungen zum Simulieren von Graustufen verwendet werden.

Der Pattern-Editor

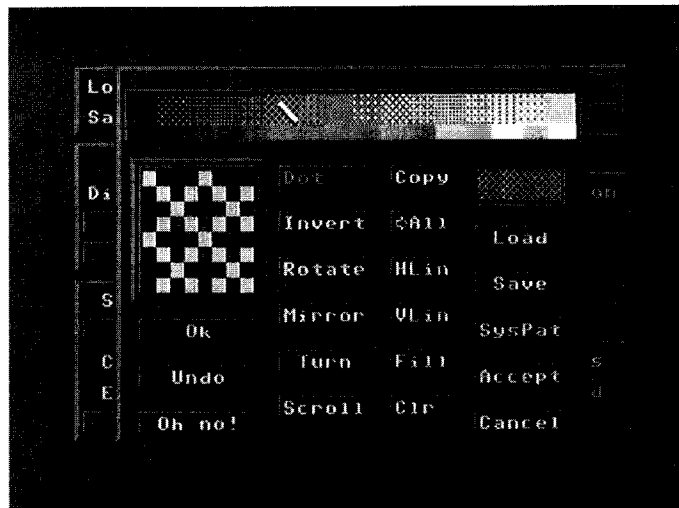
Um eines dieser Muster zu verwenden, zu editieren oder neu zu entwerfen, muß als erstes der Pattern-Editor installiert werden (s. Anleitung GoDot 64'er 7/93). Nach dem Start mit dem Execute-Button öffnet sich das Window des Editors. Hier wird das aktuelle Muster im oberen Bildschirmteil gezeigt und kann mit den 19 Gadgets bearbeitet werden. Die Funktionen der Fläche entnehmen Sie Tabelle 1. Im Editor-Feld können Punkte durch Klicken mit dem Mauszeiger gesetzt und gelöscht werden. Durch Bestätigen eines Musters in der oberen Pattern-Palette wird es ins Editor-Feld übertragen. Das Gadget an der rechten oberen Ecke des Editor-Feldes zeigt die aktuelle Arbeitsfunktion. Die Bilder 2 bis 5 waren eine Multicolor-Grafik, die in Graustufen umgewandelt und später mit verschiedenen Pattern gedithert wurden.

INI-Dateien

Da GoDot alle verfügbare Hardware selbständig einbindet, braucht der User sein System nicht zu konfigurieren. Um Module bei Start an die richtige Stelle zu installieren oder die Oberfläche nach eigenen Vorstellungen (Farben

GoDot-Praxis

Das Programm des Monats in der letzten Ausgabe hatte es in sich. Durch den modularen Aufbau ist eine hohe Funktionsvielfalt gewährleistet. Diesmal einige ergänzende Tips und Tricks zur GoDot-Praxis.



[1] Der Pattern-Ed zum Gestalten von Mustern zum Dithern von Farbgrafiken im Monochrom-Mode

usw.) zu gestalten, benutzt man am besten die INI-Dateien. In ihnen werden alle gewünschten Parameter in einer Befehlsliste (s. Ausgabe 7/93) mit eigener Syntax vermerkt. Das System ist vergleichbar mit dem von »Autoexec« auf dem PC oder mit der »Startup-Sequence« beim Amiga. Die Liste kann im Direktmodus mit Zeilennummern wie ein Basic-Programm geschrieben und als solches gesi-

chert werden. Damit GoDot beim Laden und Installieren auch die INI-Datei, die man sich zusammengestellt hat, ausführt, muß das Hauptprogramm mit

```
LOAD "GODOT", 8
erst einmal geladen werden. Nach dem »Ready« wird im Direktmodus RUN: "ini-filename" eingegeben und mit der Tastenkombination <SHIFT> und <RUN/STOP> GoDot gestartet. GoDot arbeitet die
```

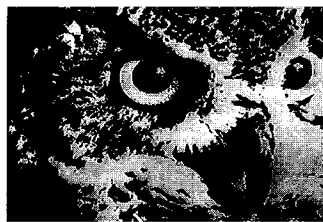
Liste ab und installiert die gewünschten Programme. In Listing 1 wird »Filecopy« installiert und ist gleich nach dem Laden betriebsbereit. Der Vorteil dieses Verfahrens besteht darin, daß sich der Anwender verschiedene INI-Dateien anlegen kann und je nachdem, welches Programm er bei Arbeitsbeginn als erstes nutzen will, die gewünschte INI-Datei ausführt. GoDot installiert die entsprechenden Module und der User muß sich nicht erst durch File-Menüs klicken und extra das System einrichten. Die INI-Sprache hat zahlreiche Befehle und läßt eine vielfältige Konfiguration zu.

GoDot und Programmieren

Da der Speicher durch GoDot bis zum letzten ausgereizt wird, müssen Programmierer einige Kniffe anwenden, um Module und Programme zu entwickeln. Wer mit einem Maschinensprache-Monitor fit ist und ein Modul (z.B. Magic Formel oder Action Replay) besitzt, kann sich sofort im Speicher zu schaffen machen. Man unterbricht GoDot mit dem Freezer und begibt sich in den Monitor. Wenn man den Bereich ab \$c000 (dez. 49152) disassembliert, entdeckt man gleich zu Anfang einen Sprung in das Programm (\$c000 ist für Lade-Module reserviert) das in diesem Memory-Bereich steht. Es folgt eine Tabelle mit verschiedenen Angaben zum Programm (Typ, Autor usw.). Schreibt man ein eigenes Programm an die Stelle des Laders, kehrt zu GoDot zurück und klickt das Load-Gadget an, dann wird das eigene Programm ausgeführt. Kleine Kostprobe gefällig? Um unser Listing 2 auszuprobieren, installieren Sie den Loader »4BitGoDot« und geben das Listing 2 ab \$c043 mit Ihrem Monitor ein. Außerdem müssen noch ab \$c04e die Bytes »DA-



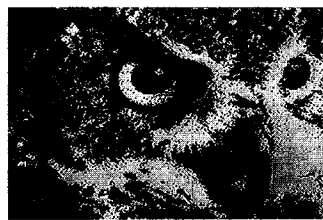
[2] Ein IFF-Bild in Graustufen mit 16 Farben



[3] Das IFF-Bild mit zwei Farben im Hires-Mode



[4] Die Graustufen durch Ditherring mit dem Turbo-Print-Pattern vom Amiga, das GoDot beiliegt



[5] Wechselt man das Pattern, gibt es erstaunliche Effekte - hier das Bild mit dem Shady-Pattern

Tabelle 1

Die Funktionen des Pattern-Editors

Load:	Laden eines Pattern
Save:	Sichern eines editierten Musters
SysPat:	GoDot-System-Pattern installieren
Accept:	Beenden des Pattern-Editors und Übernahme aller Änderungen im aktuellen Muster
Cancel:	Abbruch ohne Übernahme des Muster
Copy:	Kopieren eines Musters ins andere. Dazu muß das zu kopierende Pattern im Editor-Feld sein und dann nur das gewünschte Zielmuster in der oberen Musterleiste angeklickt werden.
All:	Weist das Muster im Editor-Feld allen Pattern zu
Hlin:	Zeichnen einer horizontalen Linie im Editor-Feld
VLin:	Zeichnen einer vertikalen Linie im Editor-Feld
Fill:	Füllen des Musters im Editor-Feld
Clr:	Löschen aller Punkte des aktuellen Pattern
Invert:	Invertiert das aktuelle Muster
Rotate:	Das Pattern wird in 90-Grad-Schritten rotiert
Mirror:	Spiegeln in X-Richtung
Turn:	Spiegeln in Y-Richtung
Scroll:	Rotieren des Musters. Nach Anwahl geht man mit dem Mauszeiger auf das Editor-Feld, drückt den Feuerbutton und schiebt den Zeiger in die Rotationsrichtung
Ok:	Das Pattern wird übernommen, wobei die letzte Änderung nicht mehr mit »Undo« rückgängig gemacht werden kann
Undo:	Den letzten Arbeitsschritt rückgängig machen

TEN« abgelegt werden. Nach der Rückkehr zu GoDot klickt man das Load-Gadget an und an Stelle von »Load« erscheint »TEST« auf dem Bildschirm. Das Programm übergibt im X- und Y-Register einen Zeiger auf den Text (Bytes ab \$c04e, s. DATEN), der mit Null abschließt und gibt über eine GoDot-Routine den Text aus.

Programmierer, die lieber einen Assembler nutzen, müssen ihr Programm nach den Richtlinien (s.

GoDot-Entwicklungspaket) programmieren, das Modul assemblieren und auf Diskette sichern. In GoDot folgt der Test. Die Anwendung eines Software-Monitors ist leider nicht möglich, da keine Anpassung ans System existieren.

Wer Module und Programme entwickelt, die in keiner Weise Grafikdaten verwalten, kann selbstverständlich den Speicher (\$4000 bis \$c000), den GoDot zur internen Verwaltung der Bilder verwendet, für eigene Zwecke (Programmcode) benutzen. Bild 6 zeigt die Speicheraufteilung von GoDot.

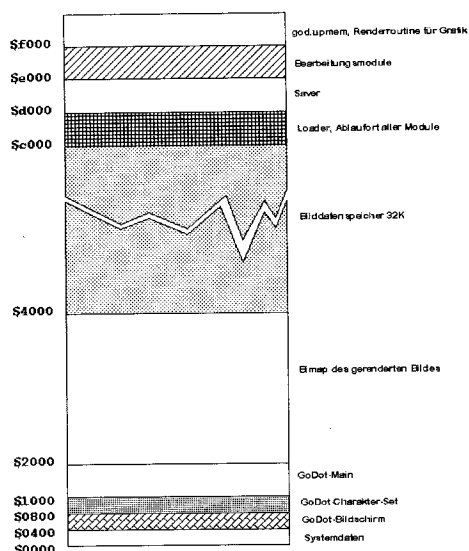
Wie geht's weiter?

Da GoDot ein Programm mit vielen Funktionen ist, werden wir in jedem Monat neue Module und Funktionen vorstellen. Wer Tips und Tricks zum Programm hat, kann sie selbstverständlich gern an die Redaktion senden und damit anderen GoDot-Anwendern unter die Arme greifen. Also losgelegt und die Tips an die genannte Adresse, Stichwort: Tips & Tricks zu GoDot.

Listing 1

```
110 "mousexy = 300,160
120 "colors = 16
130 "mode = 1
140 "ticks = 13
150 " module = mod.FileCopy
160 "pointer = ptr.Standard
```

Speicheraufbau und GoDot-Module



[6] Der Speicheraufbau von GoDot nach der Installation

Listing 2: Beispiel zu GoDot-Programmierung

```
ldx      #$4e
ldy      #$c0
jsr      $1464
rts
```

DATEN: \$54,\$45,\$53,\$54,\$0; Bytes für Wort »Test«

Die Befehle in Listing 1

Zeilennummer	Erläuterung
110	Setzen der Mauszeiger-Position
120	Anzahl der Farben für Darstellung von Grafikdaten auf 16
130	Darstellungsmodus: Multicolor
140	Anzahl der Doppelklicks bei der Auswahl
150	»FileCopy« installieren
160	Mauszeiger Standard-Form zuweisen

Neue Module

Wer sich die Diskette mit GoDot unter die Lupe genommen hat, wird vier Module entdeckt haben, die in der letzten Ausgabe nicht besprochen wurden. In letzter Minute wurden Loader und Saver für zwei C-64-Grafikformate fertig. Einmal Module für den FLI-Printer »Flip« (Ausgabe 5/93) und zum zweiten für den Hires-FLI-Editor »Hires Manager« von Cosmos Design. Nun ist es möglich FLI-Bilder in Fremdformate zu wandeln (z.B. IFF für Amiga oder PC). Die Display-Funktion stellt die Bilder aber nur im Multicolor- bzw. Hires-Modus dar, da in GoDot momentan kein FLI-Viewer integriert ist. Eine Aufgabe für Programmierer!

Programme für GoDot gesucht!

Der modulare Aufbau von GoDot läßt die ständige Erweiterung des Programms zu. In den zwei Modulslots kann man eigene Programme ablegen und auch starten. Beim Programmieren für GoDot kann man die zahlreichen Funktionen für Ein- und Ausgabe nutzen und braucht das Rad nicht noch einmal erfinden. Aber es müssen auch einige Grundregeln beachtet werden, damit selbst geschriebene Module mit GoDot zusammenarbeiten. Wer mehr darüber wissen und für GoDot entwickeln will, sollte auf unser Angebot (GoDot-Entwicklerpaket) am Ende des Artikels achten. Beim Programmieren sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt (Sprite-Editor, Spiele, Druckertools zur Ausgabe von Grafiken unter GoDot usw.). GoDot bietet eine Entwicklungsumgebung, wie man sie vom Amiga oder Windows auf dem PC kennt. Wer ein Modul für GoDot entwickelt hat, kann es an die Redaktion unter folgender Anschrift senden:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: GoDot-Modul
Postfach 13 04
85531 Haar bei München

Neben dem Objekt-File der neuen Anwendung den Quelltext, die Anleitung (Vizawrite, Startexter o.ä.) und eine Dokumentation über die verwendeten Speicherbereiche beilegen.

GoDot

Entwicklungssystem

Um für das Programm GoDot neue Module zu entwickeln, müssen einige Regeln beachtet werden. Alle notwendigen Unterlagen zum Programmieren erhalten Sie auf einen Schlag.

Für alle Freaks, die für GoDot Programme zusammenbasteln wollen, halten wir alle wichtigen Informationen parat. Für

GoDot entwickeln heißt, in eine Programmierungsumgebung eindringen, wie man sie vom Amiga oder Windows auf dem PC kennt.

Die Programmierrichtlinien:

Alle Interns von GoDot in einem Handbuch. Detaillierte Beschreibung der Betriebsroutinen und deren Nutzung. Eine umfangreiche Bibliothek zum Gestalten der Oberfläche, Ein- und Ausga-

ben und aller Aktionen innerhalb von GoDot. Die Bibel für jeden GoDot-Entwickler.

GoDot-Quelltexte:

Zum genauen Erforschen von GoDot alle Quelltexte (HyperAss-Format) auf Diskette. Routinen ausbauen und in eigene Programme übernehmen - kein Problem.

GoDot komplett:

Natürlich das gesamte System auf Diskette mit allen derzeit verfügbaren Tools.

Bestell-Coupon

Ja! Senden Sie mir das GoDot-Entwicklerpaket. Ich lege dem Brief DM 25,- in bar oder als Scheck bei.

Name _____

Straße _____

Telefon _____

(PLZ) Ort _____

Kleinpeter & Partner

Verlagsservice

Stichwort: GoDot

Am Wiesenrain 2

8000 München 45

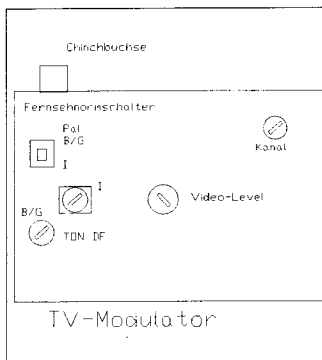
(ab 1.7.93: 80939 München)

Es rauscht

Antwort auf die Frage von Michael Kerseboom, Ausgabe 6/93, der mit einem rauschenden Audioausgang zu kämpfen hat.

Eine Möglichkeit, den Ton über das Fernsehgerät doch noch zu erhalten, wäre, wenn der C 64 über die DIN-Buchse an einer Stereoanlage funktioniert. Damit stünde fest, daß der SID noch o.k. ist. Nun gibt es zwei Möglichkeiten, den Fehler zu beheben: entweder man baut einen neuen TV-Modulator ein, oder man versucht, den alten zu justieren. Dabei muß der Tonträgerabstand zum Bild neu justiert werden. Dazu werden der C 64 und das Modulatorgehäuse geöffnet. Im Modulator sind mehrere Regler und ein Schalter. Der Schalter muß in der Stellung B/G stehen. Im Bild sieht man, welcher Regler für den Ton in der Stellung B/G zuständig ist. Diesen dreht man so lange vorsichtig, bis der Ton gut ist. Bei der Gelegenheit kann man das Videolevel mit abgleichen (Regler Videolevel).

Michael Scholz, Dippoldiswalde



So sieht der Modulator geöffnet aus. Der Schalter muß auf B/G stehen. Mit dem B/G-Regler, kann der Tonträgerabstand justiert werden.

Geos Zeichensätze

Antwort auf die Frage von D. Teichgräber, Ausgabe 5/93, wie man Zeichensätze des MegaPacks auch unter GeoPaint nutzen kann.

Dazu erstellt man einen Text unter GeoWrite und kopiert ihn in ein Scrap. Dann kann dieses ins GeoPaint-Dokument eingesetzt werden.

Roman Koellges, Solingen

Speicheroszilloskop

Zur Frage von Andre Becher, Ausgabe 6/93, zu einem Speicheroszilloskop in der Zeitschrift RUN 1/88.

Ich habe die Software abgetippt und zum Laufen gebracht. Die Hardware habe ich mit DDR-Bau-elementen (Kern ein C 570 AD-Wandler) nachempfunden und auch zum Laufen gebracht. Der Stromlaufplan ist in der Zeitschrift

»Funkamateure« Ausgabe 3/1990 Seite 134 abgebildet.

Hermann Grafe, Chemnitz

Druckertreiber

Antwort auf die Frage: Druckertreiber für den Star LC-200, von U. Reimann, Ausgabe 3+6/93.

Für Farbdrucke verwendet man am besten den Treiber »NX-1000 Rainbow«, der sich auf der Rückseite der Treiberdiskette, Seite 5, befindet. Leider verwendet der Treiber eine Sekundäradresse 1, so daß man vor dem Booten von Geos diese fixieren muß (s. Interface-Handbuch). Am besten speichert man dazu folgendes Programm auf der Bootdisk, z.B. unter dem Filenamen »G« für Geos:

```
1 IF A=1 THEN END
2 A=1: G=PEEK(186)
3 OPEN
1,4,1:PRINT#1,CHR$(7);:CLOSE1
4 OPEN
1,4,3:PRINT#1,CHR$(7);:CLOSE1
5 LOAD "GEOS",G,1
```

Die DIP-Schalter C3 und C4 müssen bei allen Treibern auf die tatsächliche Papierlänge eingestellt werden, also nicht unbedingt ON,ON (11 Zoll), sondern meistens OFF,OFF (12 Zoll) oder ON/OFF (A4). Zusätzlich können A2+A4, B1 bis B3 je nach Bedarf verstellt werden, ohne daß dies dem Ausdruck schadet.

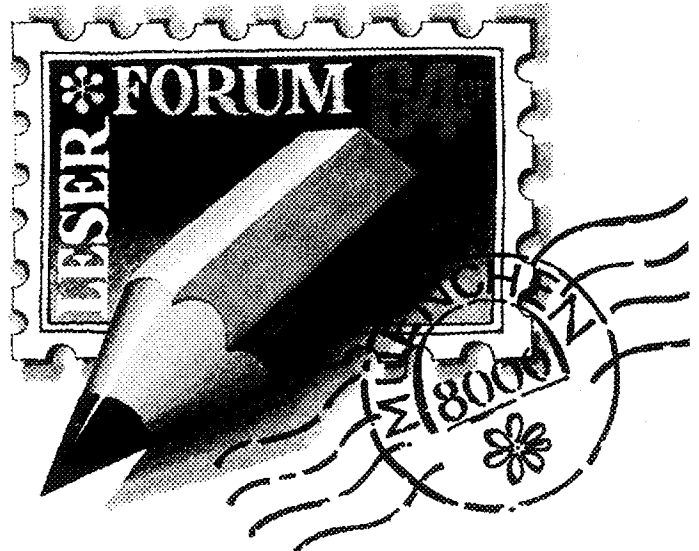
Claus André Färber, Bad Aibling

1084-Monitor am C 128

Ich besitze seit einiger Zeit einen Commodore 128D Blech. Um nun die 80-Zeichen-Darstellung am RGBI-Ausgang nutzen zu können, kaufte ich mir einen Monitor von Commodore, den 1084S. Meine Frage ist, wie schließe ich den Monitor an, da es sich beim Computer ja um TTL-Signale und beim Monitor

Haben Sie Fragen?

Selbst bei sorgfältiger Lektüre von Handbüchern und Programmbeschreibungen bleiben beim Anwender immer wieder Fragen offen. Viele Unklarheiten ergeben sich auch bei Computerinteressierten, die noch keine festen Kontakte zu Händlern, Herstellern oder Computerclubs haben. Sie können der Redaktion schreiben oder z.B. anhand der Mitmachkarte Ihre Probleme schildern (in jeder Ausgabe im Durchhefter). Wir können nicht versprechen, daß wir immer in der Lage sind, auf alle Fragen zu antworten oder Ihre Probleme zu lösen. Aber allgemein interessierende Fragen werden hier veröffentlicht und von uns oder Lesern beantwortet.



Pin	Bezeichnung
1	Masse
2	Masse
3	Rot TTL-Signal, 0-5 Volt
4	Grün TTL-Signal, 0-5 Volt
5	Blau TTL-Signal, 0-5 Volt
6	Intensität TTL-Signal, 0-5 Volt
7	Monochrom 1Volt Uss, 15625 Hz Zeilenfrequenz 50Hz vertikal(BAS)
8	Horizontal-Synchron TTL-Signal, 0-5 Volt
9	Vertikal-Synchron TTL-Signal, 0-5 Volt 50Hz

Anschluß: 9poliger Submin - D - Stecker

Pinbelegung des Monitors ausgangs des C 128D Blech

Pin	Bezeichnung
1	Masse
2	Masse
3	Rot
4	Grün
5	Blau
6	Nicht belegt
7	Composite-Synchronisation
8	Nicht belegt
9	Nicht belegt

Anschluß: 9poliger Submin - D - Stecker, RGB - Analog
0,7 Vss, 75 Ohm mit negativer Composite - Synchronisation

Pinbelegung des Commodore-Monitors 1084 S

um einen Analogeingang handelt? Anbei die Pinbelegung von Monitor und Computer.

Dieter Zinsmeister, Gersweiler

Klangverbesserung

Als musikinteressierter C-64-User ist mir eine neue Art von Musikroutine aufgefallen, die vor allem bei Perkussionsinstrumenten einen großen Klangvorteil bringt und ohne Samples auskommt. Der Name für diesen Effekt: »double speed«. Er taucht z.B. in Musiken von MSK/Crest der »Shade Music Collection2« und dem »Invest-Intro« (Jeroen Tel/Maniacs of Noise) auf.

Wer weiß, wie diese Klangverbesserung programmtechnisch zustande kommt und wie man

an dementsprechend programmierte Editoren herankommt (z.B. »Flash Composer V4.1«)? Ich vermute, daß die schnellere Abarbeitung von Wellenformtabellen eine große Rolle dabei spielt.

Sven Körber, Neustadt

Ritemann C+ installieren

Zur Frage von Rüdiger Otte, Ausgabe 5/93, wie man einen Ritemann C+ installiert.

Der Drucker Super-Riteman C+ verfügt über eine Schnell- und eine Schönschrift sowohl im Commodore- wie auch im Epson-Modus. Schriften wie Italic kann er jedoch nicht ausdrucken. Die Zusammenarbeit mit Geos ist aber sehr wohl möglich: Auf älteren Geos-Versionen (z.B. V 1.3) ist der

Treiber »Commodore Comp.« gespeichert, mit dem ein Ausdruck im Commodore-Modus problemlos möglich ist.

Gerard Tyedmers, Schwarzenburg

Inhaltsverzeichnis

Wie kann ich beim C 128 das Inhaltsverzeichnis einer Diskette lesen (Dateiname, -größe, -typ), diese Daten in Variablen speichern und dann teilweise anzeigen?

Daniel Gonsior, Bielefeld

Swift 24 anpassen

Ich besitze einen Citizen Swift 24, den ich am C 64 seriell angeschlossen habe. Als Drucker-treiber benutze ich für Geos den NEC P5. Leider ist es nicht möglich, eine Seite, wie sie in Geowrite oder -paint erscheint, auf ein Blatt Papier zu bringen, denn die Zeilenabstände stimmen nicht überein. Der Ausdruck wird einfach immer zu lang. Wer weiß Rat, wie man dieses Problem lösen kann? Der Drucker muß aber weiterhin seriell betrieben werden, da ich den Speeder Dolphin Dos angeschlossen habe, so daß dauerndes Umstecken nicht in Frage kommt.

Günther Pott, Wuppertal

Pagefox beschleunigen

Ich habe eine Frage bezüglich eines Floppy-Speeders. Mich würde interessieren, welcher Hardware-Speeder die Funktionen Load und Save des Pagefox unterstützt, sprich beschleunigt? Ich habe folgende Gerätekonfiguration: C 64, 1541-II, Epson-Drucker am User-Port, Pagefox, Scanntronic User-Port-3fach-Weiche, Handyscanner.

Rudolf Geisel, Schlitz-Willofs

Wer kennt Schneider

Data SD24

Ich habe den Drucker Schneider Data SD24 geschenkt bekommen; gebraucht, ohne Handbuch, ohne Anpassung. Er ist über ein Centronics-Interface angeschlossen. Auf dem Interface steht WW 03-86, Test OK:GS, SN 10811. Der Anschluß ist auch über den User-Port möglich (Final Cartridge III). Wie sind die korrekten DIP-Schalterstellungen am Drucker und Interface? Welche Emulationen hat der Drucker, welche Schriftarten sind eingebaut, wie lassen sich Hardcopies bzw. Grafik drucken? Ich würde gerne das Textprogramm Startext V 5.02 verwenden.

R. Lesche, Coswig

Zum Interface: Dabei handelt es sich wahrscheinlich um das Wiesemann-Interface 92000/G. Wer

weiß mehr über den Drucker und das Interface? (d.Red.)

Seltsame Befehle

Bei meinem C 64 habe ich folgendes festgestellt: Nach Eingabe von REM bearbeitet der Computer die Zeichen. Ich gebe ein (pF/yH). Nach LIST zeigt der Computer:

1 REM (PASC/YLEFT\$)

Wer hat dafür eine Erklärung?

Peter Kremser, Berlin

Ihr C 64 arbeitet wie alle anderen C 64 auf der Welt: ganz normal, es ist nichts defekt. Wenn man sich die beiden entstandenen Wörter ansieht, so entdeckt man, daß darin Basic-Befehle stehen. Der Grund ist, daß der C 64 mit sogenannten Tokens arbeitet, d.h. Basic-Befehle mit einem Zeichen abgekürzt werden können. Gleiches gilt ja auch, wenn Sie z.B. pR eingeben um PRINT# abzukürzen. Da Befehle hinter einem REM zwar interpretiert, aber nicht ausgeführt werden, kommt es zu dem von Ihnen beschriebenen Wortschöpfungen. (d.Red.)

Interface-Probleme

Seit mehreren Monaten benutze ich einen Star LC-24-200 mit dem Wiesemann-92000-Interface. Bei manchen Programmen, wie dem »Best of Crest-Demo« aus der WOC-Demo Compo stürzt der Computer ab. Wenn ich das Interface aus dem Computer entferne, läuft das Demo ohne Probleme. Das Demo von »TOUGH« aus der Demo Compo läuft mit und ohne angeschlossenen Interface ohne Probleme. Woran liegt das?

Sebastian Kuck, Köln

Morsedecoder

Ich habe vor ca. einem Jahr einen C 64 geschenkt bekommen. Ich erhielt auch einige alte 64'er Zeitschriften von einem Freund. In der Aprilausgabe von 1987 ist auf Seite 60 eine Möglichkeit beschrieben, wie man CW- und RTTY-Sendungen decodieren kann. Da ich wahrscheinlich noch in diesem Jahr die Amateurfunkprüfung mache, bin ich an dieser Möglichkeit stark interessiert. Zur Nutzung dieses Programms benötige ich allerdings einen Assembler, damit ich in der Lage bin, dieses Programm einzugeben.

Meinhard Weiß, Ottobrunn

In diesem Fall gibt es zwei Lösungen: Zum einen können Sie unser Assembler-Paket für 20 Mark bestellen, zum anderen besteht die Möglichkeit, unser Sonderheft 67 »Hardware« zu bestellen. Dort haben wir einen wundervollen Morsedecoder mit Software auf Dis-

kette veröffentlicht. Das Sonderheft kostet 16 Mark. (d.Red.)

Musik-Creator de Luxe

Ich besitze den MCD aus der Ausgabe 6/92. Wer erklärt mir völlig idiotensicher, wie ich andere Musikstücke laden kann? Was bedeuten die Abfragen Init LDA, LDY, LDX, JSR und Play JSR im MCD? Ich besitze folgende Soundmonitore: Soundwriter V2.0, AMP, Rockmonitor V6.0, Darkbox. Möglicherweise hilft ja auch der Autor weiter?

Alexander Langer, Reichershausen

Wer kennt MCS 801?

SOS! Ich besitze zu meinem C 64 einen MCS 801-Drucker. Leider habe ich keinerlei Unterlagen und auch keine Druckertreiber. Wer kennt diesen Drucker und kann mir weiterhelfen?

Christoph Meier, Salzwedel

Audio in

Ich habe in der Bedienungsanleitung zum C 64 gelesen, daß dieser einen Audio-Eingang besitzt. Wozu ist der gut, was kann man damit machen und wo steht etwas darüber? Ist das etwa ein AD-Wandler-Eingang?

Rainer Urbansky, Waiblingen

Der Audio-Eingang des C 64 ist kein AD-Wandler, man hat allerdings die Möglichkeit, eine externe Audio-Quelle, wie einen Walkman über die Filter des C 64 laufen zu lassen und natürlich auch mit den restlichen Stimmen zu mischen. Wer mehr darüber weiß, soll uns bitte schreiben. (d.Red.)

Unbeabsichtigter Reset

Seit ich meinem C 64 (1986er Version) einen Reset-Taster eingebaut habe (User-Port Pin 1 und 3), passiert es immer häufiger, daß sich eine Art Reset von

Ihre Antwort bitte!

Wir veröffentlichen auch Fragen, die sich nicht ohne weiteres anhand eines guten Archives oder aufgrund der Sachkunde eines Herstellers bzw. Programmierers beantworten lassen. Das ist vor allem dann der Fall, wenn es um bestimmte Erfahrungen geht oder um die Suche nach speziellen Programmen. Wenn Sie die Antwort auf eine hier veröffentlichte Frage wissen – oder eine bessere Antwort als die hier abgedruckte haben, dann schreiben Sie uns! Vermerken Sie bitte noch in Ihrer Antwort, auf welche Frage in welcher Ausgabe Sie sich beziehen.

selbst auslöst. Manchmal nach ein paar Stunden Betrieb, manchmal nach einigen Minuten.

Ich bin mir gar nicht sicher, ob es am Taster selbst liegt, weil ich ihn erstens zwischenzeitlich ausgewechselt habe und zweitens erscheint bei einem solchen Reset tiefste Finsternis oder Zeichen-Wirrwarr auf dem Bildschirm. Um die Einschaltmeldung zu erhalten, muß ich dann in der Regel zusätzlich den Reset-Taster betätigen. Was kann denn da los sein?

Oliver Pribe, Oberhausen

Versuchen Sie das Kabel zwischen Taster und User-Port so kurz wie nur möglich zu halten. Wahrscheinlich erhält die Reset-Leitung durch Einschaltstörungen (Neonlampen, Kühlschrank etc.) einen falschen Impuls und löst so den Reset aus. Versuchen Sie einfach einmal den Reset-Taster auszubauen (mit Kabel) und prüfen Sie, ob der Fehler noch auftritt. Im Notfall gibt es auch noch die Möglichkeit, einen Reset-Taster für den seriellen Port zu verwenden. (d.Red.)

Mondlandung

Wo finde ich das Spiel »Mondlandung«, daß es vor ca. 17 Jahren als Zeitvertreib für Großcomputer gab? Dabei landet eine Weltraumrakete mit einem bestimmten Treibstoffvorrat auf dem Mond. Voraussetzung ist aber, den Verbrauch bei Start und Landung unter Berücksichtigung des Sauerstoffvorrats für die Flugdauer so zu berechnen, daß eine »weiche« Landung erfolgt. Meistens verabschiedete sich der Bildschirm mit einer Explosion (zu hartes Aufsetzen) oder das Raumschiff fliegt noch heute als Trabant um die Erde...

Eine zweite Frage: Früher hatte ich einen Amiga2000; mit diesem Geräte war ich in der Lage, Bilder von einer Videokamera digital auf Diskette zu speichern. Wie (und mit welchen Zusatzgeräten) ist gleiches mit dem C 64 möglich? Wenn es geht, natürlich in Farbe.

Fritz Hannemann, Pöls

Das Spiel Mondlandung haben wir in einer etwas moderneren Version in unserem Sonderheft Nummer 66 veröffentlicht: Sie werden begeistert sein! Das Heft kann nachbestellt werden.

Zur Videofrage: Auch für den C 64 gibt es Video-Digitizer in z.T. erstaunlich guter Qualität. Eines der besten Geräte wird von der Firma Scanntronic (Parkstr. 38, 8011 Zorneding-Pöding) zum Preis von 258 Mark angeboten. Eine Videoquelle wie eine Kamera oder einen Recorder brauchen Sie natürlich auch noch. (d. Red.)

working

In solch einem Fall muß man einen Weg finden, um die Fallen zu umgehen. In höheren Levels schwirren Vögel durch die Labyrinth, die den heiligen Stein angreifen. Hier benötigt man viel Timing, um diesen Gefahren auszuweichen.

Um ein Level mit Erfolg zu lösen, stehen dem Spieler Steine, die er im Level setzen kann und Bomben, mit denen er lästige Steine beseitigt, zur Verfügung.

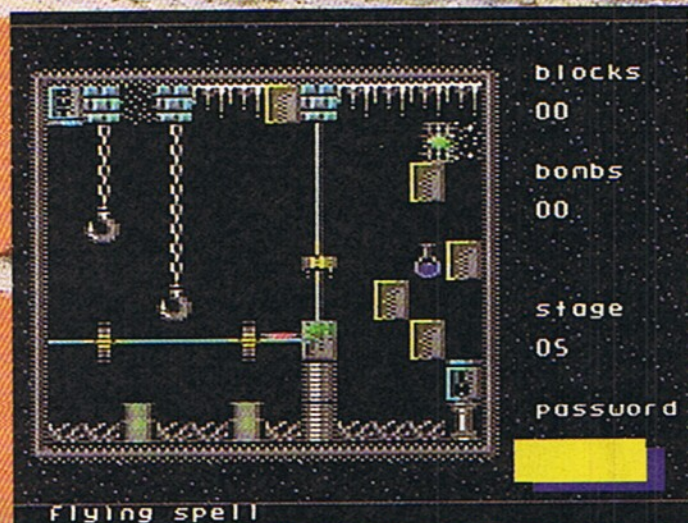
Die Anzahl dieser Hilfsmittel ist genau berechnet und man muß sich überlegen, wo und wann man einen Stein setzt oder eine Bombe zündet. Zur Sprengung stehen aber nur die gelben Steine in den Labyrinthen zur Verfügung, der Rest ist für diese Aktion tabu.

Außerdem sind in einigen Levels Teleporter und Heiltränke verteilt, die in die Lösung einbezogen werden müssen. Bei den Ballons mit den Zaubertänken gibt es verschiedenfarbige Objekte mit unterschiedlicher Wirkung (s. Tabelle).

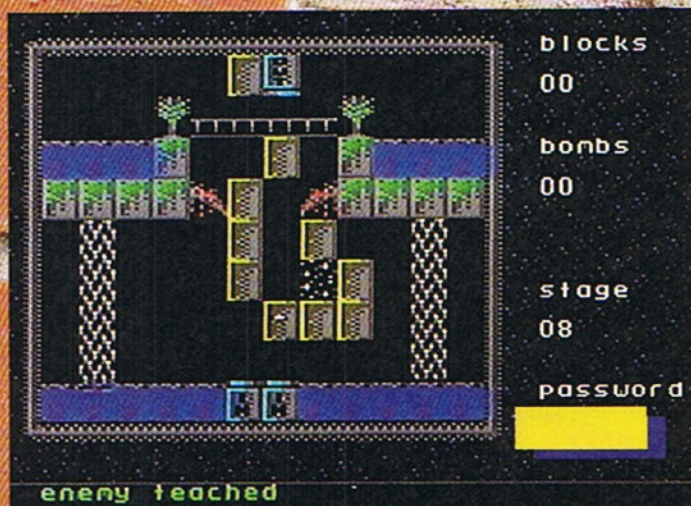
Außerdem sind einige Steine durchlässig, d.h. wenn der Heilige auf sie trifft, bewegt er sich durch sie hindurch (horizontal und vertikal). Außerdem bergen manche Steine Hilfen, die erst sichtbar werden, wenn man sie sprengt.

Im Spiel setzt man mit dem Cursor, der mit dem Joystick in Port 2 bewegt wird, Steine oder sprengt Hindernisse. Hat man alle verfügbaren Elemente gesetzt, kann der heilige Stein mit der SPACE-Taste in Bewegung gesetzt werden.

Er sucht sich selbständig seinen Weg und kann nur durch Hindernisse aufgehalten werden. Wird er beim Ziehen seiner Bahnen durch einen Gegner oder eine Falle zerstört, erscheint eine Fehlermeldung im unteren Bildschirmteil.



Wie kommt der heilige Stein in diese luftige Höhe?



Zwischen Wasserfällen hindurch, geht's in die Tiefe

Die Spielelemente

Lift	blau	nach rechts
	gelb	nach links
	rot	nach oben
Zaubertrank	blau	Immunität gegen hohen Fall
	rot	Stein schwebt horizontal
	grün	Anti-Enemy-Trank
	gelb	Anti-Voltage-Trank
Teleporter	Stein wird zum anderen Teleporter befördert	
Wasser	Schwefelhaltig, tötet Stein	
Fliege	Tötet Stein	
Energie-Falle	Tötet Stein durch Strom.	

So wird gespielt

Um das Programm des Monats spielen zu können, geben Sie im Direktmodus:

LOAD*WORKING**8,1

ein und dann <RUN>. Mit <F1> wird das Spiel gestartet und mit <F3> ein Paßwort eingegeben.

Wo ist das Listing ?

Da das Spiel mehr als 60 Blöcke auf Diskette belegt, würde es mehr als sieben Seiten im Heft einnehmen. Sie finden das Spiel auf unserer Programmservice-Diskette oder im BTX-Angebot von Markt und Technik (*64064#).

TOPPROGRAMM
DES
MONATS

von Hans-Jürgen Humbert

Aktive Bauelemente stellen die Seele einer jeden Schaltung dar. Sie bestehen aus einem speziellen Halbleitermaterial, meistens Silizium. Gezielt verunreinigt (man spricht hier von Dotierung mit Fremdatomen) erreichen sie die Eigenschaften, die für die Elektronik wichtig sind. Eine genaue Beschreibung des Innenlebens würde den Rahmen des Kurses sprengen. Deshalb kommen wir gleich zum Einsatz dieser Bauteile.

Aktiv sein ist wichtig

Das einfachste aktive Bauelement ist die Diode. Sie wird in den verschiedensten Variationen und Leistungsklassen gefertigt. Eine Diode kann als Ventil aufgefaßt werden, da sie den Strom nur in einer Richtung durchläßt.

Eingesetzt werden Dioden hauptsächlich als Gleichrichter. Die Schaltung kann einmal als Einweg- (Bild 1), als Zweiweg- (Bild 2) oder als Brücken-Gleichrichter (Bild 3) ausgeführt werden. Die Einweg-Gleichrichtung wird nur bei sehr kleinen Versorgungsströmen angewendet, da die Welligkeit entsprechend hoch ist. Bei der Einweg-Gleichrichtung wird nämlich immer nur eine Halbwelle durchgelassen, jede zweite wird einfach abgeschnitten. Die Zweiweg-Gleichrichtung erfordert jedoch einen höheren Aufwand, und zwar zwei identische Wicklungen auf den Transformator, die jeweils eine Halbwelle liefern. Diese Technik stammt noch aus dem Röhrenzeitalter, wo Transformatoren preiswerter als entsprechende Gleichrichter-Röhren waren. Heute wird hauptsächlich auf die Brücken- oder Graetzschaltung zurückgegriffen. Sie bietet viele Vorteile. Da die benötigten Dioden nur Pfennige kosten, spart man sich hier eine doppelte Wicklung, die den Transformator nur unnötig groß machen würde. Die Welligkeit liegt in der gleichen Größenordnung wie die der Zweiweg-Gleichrichtung, da beide Halbwellen gleichgerichtet werden. Zur Siebung der nun entstandenen gleichgerichteten Wechselspannung werden Kondensatoren eingesetzt. Diese liefern zwischen den beiden Halbwellen die notwendige Energie, um die Spannung am Ausgang halbwegs konstant zu halten.

Um die Ausgangsspannung überschlägig berechnen zu können, bedienen wir uns folgender Formeln.

$$U_{\text{aus}} = (U_{\text{ein}} - (2 \times 0,7)) \times 1,41$$

Bei einer Eingangsspannung von 12 Volt beträgt die unbelastet am Kondensator gemessene Gleichspannung also:

$$(12 - 1,4) \times 1,41 = 14,96 \text{ Volt}$$

Da die Ausgangsspannung ei-

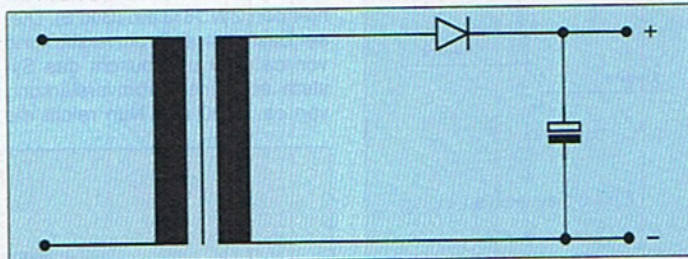
Elektronische Bauelemente Teil 2

Im zweiten Teil unseres praxisorientierten Bauelementekurses wenden wir uns den aktiven Halbleiterelementen zu. Sie erst erwecken eine elektronische Schaltung zum Leben.

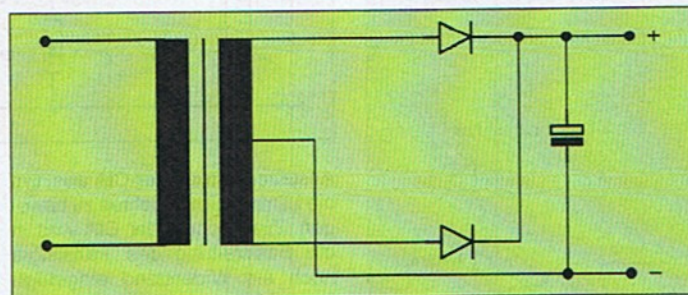
nes Transformators aber im unbelasteten Zustand noch um bis zu 30% höher liegen kann, lassen sich am Kondensator leicht Spannungen von über 20 Volt messen.

Die Spannungsfestigkeit des eingesetzten Elkos muß also entsprechend bemessen sein.

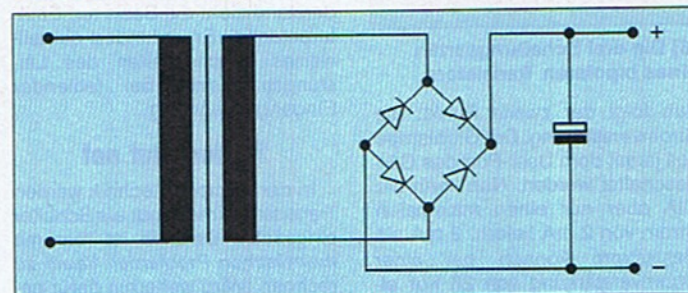
In der HF-Technik dienen Dioden als sehr schnelle Schalter.



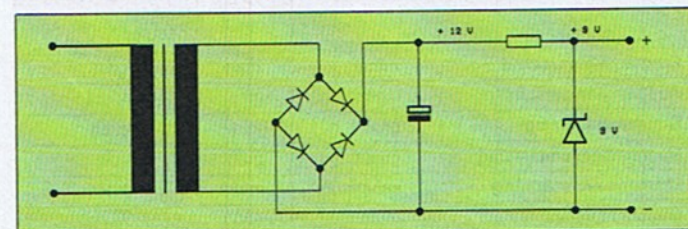
[1] Die Einweg-Gleichrichtung wird nur bei geringem Strombedarf eingesetzt



[2] Eine Zweiweg-Gleichrichtung erfordert immer eine doppelte Transformatorwicklung



[3] Ein Brückengleichrichter liefert die gleiche Restwelligkeit wie die Zeig-Schaltung, bei geringeren Trafokosten



[4] Mit Hilfe einer Z-Diode lassen sich auf einfache Weise Spannungen stabilisieren

Die Z-Diode

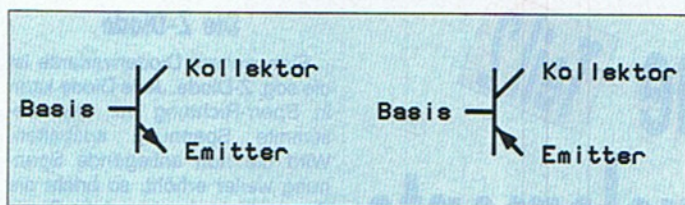
Eine weitere Diodenvariante ist die sog. Z-Diode. Jede Diode kann in Sperr-Richtung nur eine bestimmte Spannung aushalten. Wird die nun anliegende Spannung weiter erhöht, so bricht die Sperrschicht durch und die Diode leitet auch in Gegenrichtung. Dieser Effekt ist im Normalfall unerwünscht. Jedoch bei speziellen Anwendungen kann er sehr nützlich sein. Durch besondere Behandlung des Halbleitermaterials (höhere Dotierung) wird die Durchbruchspannung schon bei geringen Voltzahlen erreicht. Nun muß natürlich der stark ansteigende Strom mit einem Widerstand begrenzt werden. Diese Dioden werden zur Spannungsstabilisierung eingesetzt. Eine schwankende Versorgungsspannung wird hinter dem Widerstand durch die Diode stabilisiert. Änderungen der Eingangsspannung wirken sich auf den Ausgang kaum aus, allerdings nur solange, wie die Eingangsspannung keinen Wert unterhalb der Z-Spannung annimmt. Durch den Widerstand muß aber der gesamte Nutzstrom fließen. Auch muß er der Leistung der Z-Diode angepaßt sein. Man spricht hier von einer Parallel-Stabilisierung (Bild 4).

Der Transistor

Als richtig aktives Bauelement besitzt der Transistor einen weiteren Anschluß. Mit Hilfe dieses Dreibeiners ist es nun möglich, Strom bzw. Spannung zu verstärken. Transistoren werden in vielen unterschiedlichen Variationen gefertigt. Als für uns wichtigste Bauelemente betrachten wir erst einmal die beiden bipolaren Typen. Man unterscheidet zwischen npn- und pnp-Transistoren. Die Kennzeichnung npn und pnp steht für den inneren Aufbau der beiden Arten. Beim npn ist eine Schicht p-dotiertes Silizium zwischen zwei Schichten n-dotiertem eingeschlossen. Beim pnp-Transistor sind die Schichten in umgekehrter Reihenfolge angebracht.

Der Transistor besitzt, wie schon erwähnt, drei Anschlüsse. Sie werden Emitter, Basis und Kollektor benannt (Bild 5). Ein Transistor kann in drei unterschiedlichen Grundschaltungen arbeiten (Bild 6). Je nach der an einer Betriebsspannung liegenden Elektrode bezeichnet man sie als Emitter-, Basis- und Kollektorschaltung. Sie unterscheiden sich dabei in der Wirkungsweise.

In der Emitterschaltung weist der Transistor die höchste Spannungs- und Stromverstärkung auf. Die Basischaltung hat etwas geringere Verstärkungen, dafür arbeitet sie jedoch auch bei höheren Frequenzen. In der Kollektorschaltung wird nur eine



[5] Die Schaltzeichen von npn- und pnp-Transistoren

Spannungsverstärkung von 1 erzielt, dafür jedoch eine hohe Stromverstärkung.

Die verschiedenen Grundschaltungen sind für npn und pnp im Prinzip gleich, nur muß die Spannungsversorgung, je nach eingesetztem Transistor, anders gepolt werden. Der pnp-Transistor verlangt an seinem Emitter immer eine positive Spannung gegenüber dem Kollektor. Beim npn-Transistor ist es umgekehrt.

Wichtige Werte beim Transistor sind:

Vec: gibt die maximale Spannung zwischen Emitter und Kollektor des Transistors an. Sie darf auf keinen Fall, auch nicht kurzfristig, überschritten werden. Eine sofortige Zerstörung des Halbleiters wäre die Folge.

Imax: gibt den maximalen Kollektorstrom des Transistors an.

Ptot: maximale Verlustleistung des Transistors, meist bei 45 Grad des Halbleiters gemeint. Dieser Wert wird ganz schamhaft irgendwo im Datenblatt angegeben. Wie man den Transistor auf dieser Temperatur hält, wird aber nicht erwähnt.

B: gibt die Stromverstärkung des Halbleiters an. Hiermit ist das Verhältnis Basis-Strom zu Kollektor-Strom gemeint.

ft: Grenzfrequenz des Transistors.

Mit diesen Angaben läßt sich der für den jeweiligen Zweck am besten geeignete Transistor leicht aussuchen.

Als Beispiel dimensionieren wir einen Schalt-Transistor für eine Glühlampe (Bild 7).

Die Glühlampe besitzt folgende Daten:

12 V / 18 W

Mit $I = P / U$ errechnet sich ein Strom von 1,5 A. Ein Transistor mit einer maximalen Sperrspannung von 20 V und einem maximalen Kollektorstrom von 2 A wäre auf den ersten Blick ausreichend. Aber leider besitzt der Glühfaden der Lampe ein paar unangenehme Eigenschaften. Im kalten Zustand ist sein Widerstand wesentlich geringer. In der Praxis stellt sich der Strom von 1,5 A erst nach einigen Millisekunden ein. Vorher fließt der wesentlich höhere Einschaltstrom. Man kann bei Glühlampen mit ca. dem 10fachen Nominalstrom rechnen. Ein Transistor mit $I_c = 5$ A wäre schlichtweg überfordert und würde spätestens nach ein paar Schaltvorgängen im Siliziumhimmel sein.

Nach dem Studium der Datenblätter stellt sich der 2 N 3055 als der geeignete Typ heraus. Er besitzt folgende Daten:

Uec: 60 V

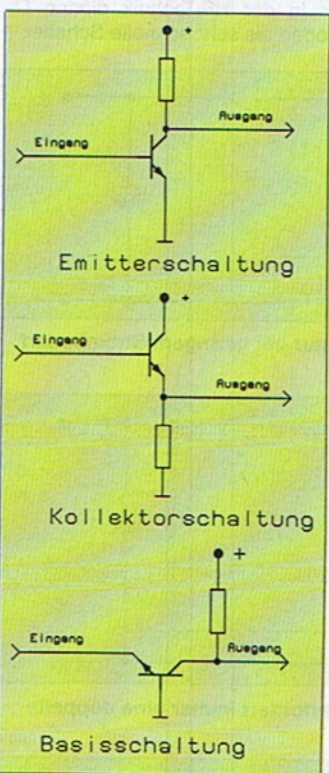
Ic: 15 A

Ptot: 115 W

B: 20

ft: 1 MHz

Damit lassen sich leicht die geforderten Werte schalten. Aber



[6] Die drei Schaltungsarten eines bipolaren Transistors

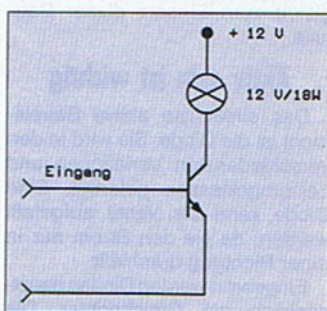
nun folgt der zweite Punkt: die Stromverstärkung. Die Glühlampe soll ja mit dem User-Port des C64 geschaltet werden. Nun kann die CIA aber nur einen maximalen Strom von 2 mA liefern. 2 mA als Basisstrom können bei einer Stromverstärkung von 20 nur ei-

nen Kollektorstrom von 40 mA hervorrufen. Der Ausgang der CIA wäre hoffnungslos überlastet. Der kleine Strom aus dem Ausgang müßte also erst einmal tüchtig verstärkt werden, bis der die Lampe zum Leuchten bringt. Nun hilft uns hier ein Trick weiter.

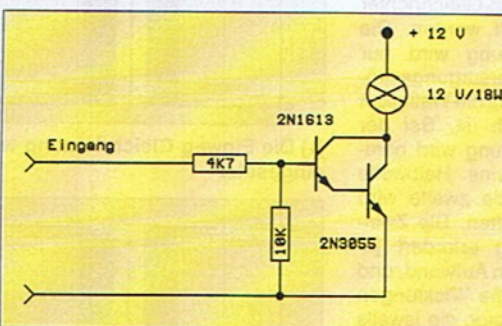
Die Darlingtonschaltung

Bei dieser Schaltungsart werden zwei Transistoren so miteinander kombiniert, daß sich die Stromverstärkungsfaktoren beider Halbleiter miteinander multiplizieren. Der erste Transistor liefert hierbei den Basis-Strom für den zweiten. Der Steuertransistor braucht deshalb nur die relativ geringe Leistung für die Ansteuerung des eigentlichen Schalt-Transistors aufzubringen und kann dementsprechend kleiner dimensioniert werden. Für unsere Zwecke setzen wir hier den 2 N 1613 ein (Bild 8). Dieser besitzt eine Stromverstärkung von ca. 200 und puscht das System auf eine Stromverstärkung von ca. 4000 auf. Nun reicht die

sorgt, daß der Transistor immer schnell genug ein- oder ausschaltet, ist die Erwärmung des Bauteils minimal. In unserem vorherigen Beispiel wird der 2 N 3055 spielend mit der anstehenden Verlustwärme fertig. Falls aber durch eine zu geringe Verstärkung der Treiberstufe der Transistor nicht vollständig durchgeschaltet, so fällt ein großer Teil der Versorgungsspannung an dem Halbleiter selbst ab. Er wird sehr heiß und kann bei fehlender Kühlung zerstört werden.



[7] Die grundsätzliche Schaltung eines elektronischen Schalters



[8] Die fertig dimensionierte Schaltung

Ansteuerleistung der CIA aus, um die Lampe zum Leuchten zu bewegen. Zum Schutz der CIA wird in die Basisleitung des Transistors noch ein Widerstand eingefügt. Dieser begrenzt den maximal in die Basis fließenden Strom auf ungefährliche Werte. Ein zweiter Widerstand zieht die Basis auf Emittential. Er verhindert ein teilweises Durchschalten des Leistungstransistors bei fehlender Eingangsspannung.

Kühlung tut not

In der Computertechnik werden Transistoren meist nur als Schalter eingesetzt. Deshalb ist hier mit thermischen Problemen kaum zu rechnen. Wird weiterhin dafür ge-

Moderne Technik

In den heutigen Schaltungen besitzen Transistoren zwar immer noch ihre Daseinsberechtigung, aber sie werden mehr und mehr von integrierten Schaltkreisen verdrängt. Auf dem analogen Sektor findet man eigentlich nur noch Operationsverstärker. Diese bestehen aus vielen einzelnen Transistoren, die im Zusammenspiel bessere Eigenschaften als eine konventionell mit Transistoren aufgebaute Schaltung besitzen. Da alle Transistoren auf dem gleichen Chip sitzen, bekommt man auch keine thermischen Probleme mit unterschiedlichen Temperaturen der einzelnen Bausteine.

Verstärker verhalten sich wesentlich stabiler als man es von diskret aufgebauten Schaltungen her kennt.

Der Operationsverstärker

Dieses praktisch universelle Bauelement verstärkt sowohl Gleich-, wie auch Wechselspannungen. Es besitzt eine hohe Spannungsverstärkung (Werte von 200 000 sind die Regel), einen hohen Eingangs- und einen kleinen Ausgangswiderstand. Das

Transistordaten in der Grundschaltung

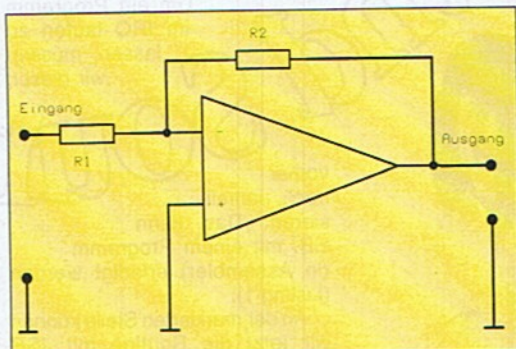
	Emitter-schaltung	Basis-schaltung	Kollektor-schaltung
Eingangswiderstand	mittel	klein	groß
Ausgangswiderstand	mittel	groß	klein
Stromverstärkung	groß	< 1	groß
Spannungsverstärkung	groß	groß	< 1
Leistungsverstärkung	sehr groß	mittel	klein
Grenzfrequenz	mittel	hoch	mittel
Anwendung	NF-Verstärker	HF-Verstärker	Impedanzwandler

Schaltzeichen des Operationsverstärkers zeigt schon, daß es sich um ein mehrpoliges Bauelement handelt. Jeder Operationsverstärker (Opamp) besitzt zwei Eingänge und einen Ausgang. Normalerweise braucht ein Opamp zwei Betriebsspannungen um arbeiten zu können. Die beiden Spannungen sind nötig, damit die internen Transistoren auch kleinste Spannungen sicher und ohne Verzerrungen verarbeiten können. Sorgt man jedoch dafür, daß das Signal weit von 0 V entfernt bleibt, begnügen sich die Opamps im asymmetrischen Betrieb auch mit nur einer Versorgungsspannung.

Genau wie beim Transistor existieren auch für den Operationsverstärker mehrere Grundschaltungen. Aufgrund des komplexen Innenaufbaus und des zweigeteilten Eingangs sind hier viel mehr Kombinationsmöglichkeiten gegeben.

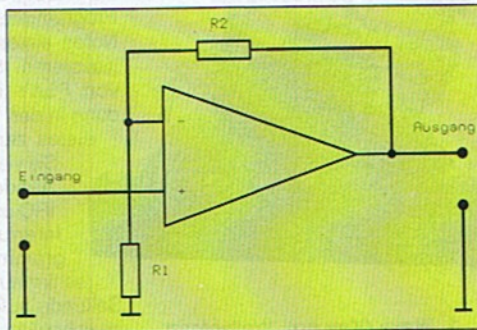
Die wichtigsten stellen wir hier kurz vor.

Der invertierende Verstärker:

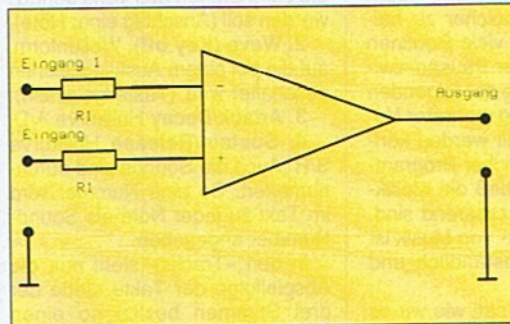
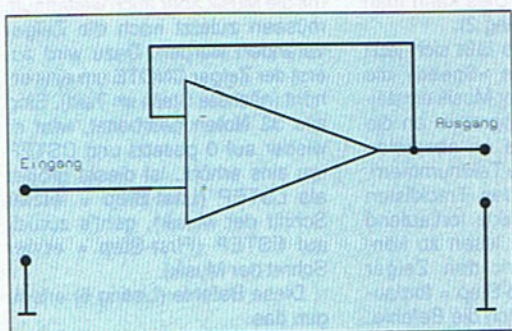


[9] Beim invertierenden Verstärker erscheint das verstärkte Signal mit umgekehrter Polarität am Ausgang

[10] Zwei Widerstände bestimmen die Gesamtverstärkung des Opamps



[11] Ein Spannungsfolger dient zur Pufferung einer hochohmigen Spannungsquelle



[12] Der Komparator dient zum Vergleich zweier Spannungen

Wie bereits beschrieben besteht der Operationsverstärker aus einer Anzahl Transistoren, die als Gleichspannungsverstärker zusammengeschaltet sind. Die Spannungsverstärkung ist typisch größer als 100000. Ohne äußere Beschaltung wird diese Verstärkung tatsächlich erreicht. Bereits bei den kleinsten Eingangsspannungen fährt der Opamp seinen Ausgang in die Begrenzung. Um die Verstärkung auf ein sinnvolles Maß zurückzuschrauben ist eine Minimalbeschaltung von zwei Widerständen notwendig (Bild 9). Mit den beiden Widerständen R1 und R2 wird die Verstärkung wie folgt bestimmt:

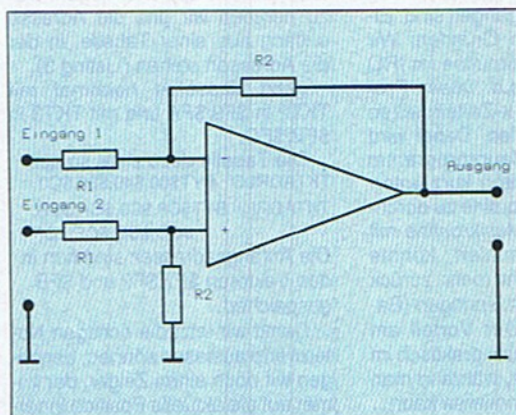
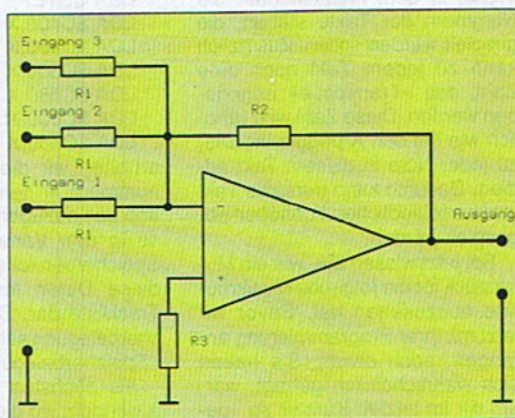
$$V = -(U_a / U_e) = -(R_2 / R_1)$$

Der nichtinvertierende Verstärker: Während beim invertierenden Verstärker die Ausgangsspannung mit umgekehrtem Vorzeichen am Ausgang des Opamps erscheint, bleibt bei nichtinvertierender Grundschaltung die Polarität des Eingangssignals erhalten. Auch hier bestimmen zwei Widerstände (Bild 10) die Gesamtverstärkung:

$$V = 1 + (R_2 / R_1)$$

Der Spannungsfolger: Oft steht man in der Elektronik vor dem Problem, eine Spannungsquelle nicht belasten zu dürfen. Um das Meß-

[13] Addierer finden ihren Einsatz nicht nur in Analog-Computern, auch in Mischpulten sind sie zu finden



[14] Differenzverstärker lassen sich bei gleichen Widerstandswerten hervorragend als Subtrahierer einsetzen

signal abnehmen zu können, bedient man sich eines Spannungsfolgers (Bild 11). Der Opamp besitzt in dieser Grundschaltung keine Verstärkung. Der Ausgang folgt der Eingangsspannung im Verhältnis 1:1. Hier kommt der hohe Eingangswiderstand des Operationsverstärkers voll zum Einsatz. Moderne Operationsverstärker besitzen Eingangswiderstände in der Größenordnung von 1 TΩ, also 1 Million MΩ. Bei einer Spannungsmessung kommt es nämlich immer darauf an, die Signalquelle so wenig wie irgendmöglich zu belasten. Ein hoher Eingangswiderstand bietet aber nicht nur Vorteile, sondern besitzt auch einen gravierenden Nachteil. Kleinste Störspannungen können leicht von der Schaltung aufgefangen werden und anschließend das Nutzsignal vollständig überlagern.

Der kleine Ausgangswiderstand erlaubt eine gute Anpassung an niederohmige weitere Stufen.

Der Komparator: Bei dieser Grundschaltung kann der Opera-

tionsverstärker seine hohe Verstärkung voll ausspielen. Die Eingangssignale werden auf beide Eingänge des Opamps gegeben (Bild 12). Er verstärkt die Unterschiede mit seiner vollen Leerlaufverstärkung. Diese Schaltung kann z.B. als sehr empfindlicher Brückengleichspannungsdetektor eingesetzt werden.

Der Addierer: Diese Schaltung addiert die drei Eingangsspannungen und gibt die Summenspannung auf den Ausgang (Bild 13).

Der Differenzverstärker: Hier arbeitet der Operationsverstärker als Differenzverstärker (Bild 14). Die Verstärkung wird durch das Verhältnis der beiden Widerstände R1 und R2 bestimmt ($V = R_1 / R_2$). Haben R1 und R2 gleiche Werte, arbeitet die Schaltung als analoger Subtrahierer.

Kursübersicht

1. Passive Bauelemente: Widerstände, Kondensatoren, Spulen
2. Aktive Bauelemente: Dioden, Z-Dioden, Transistoren, Operationsverstärker
3. Aktive Bauelemente: TTL-ICs, CMOS-ICs, Sensoren, allgemeine Aufbauhinweise

Neuland Sound

Dieser Kursteil behandelt die Programmierung von Routinen, die Musikstücke abspielen können. Dazu beschränken wir uns vorerst auf die eigentliche »Abspielroutine«, also ein Programm, welches Noten abspielt, jedoch noch keine Sound-Effekte enthält.

von André und Frank Hugenroth

Bevor wir anfangen, wollen wir erst einmal überlegen, welchen strukturellen Aufbau die Musikdaten haben sollen, die die Musikroutine später verarbeiten wird.

Natürlich kann man sich viele Formate ausdenken, um Noten ökonomisch im Speicher zu halten, z.B. benutzen viele Routinen Befehle, mit denen Pausen zwischen Noten, Klang der folgenden Töne, Wiederholung mehrerer Noten, usw. eingestellt werden können. Der Vorteil solcher Programme besteht darin, daß die Musikdaten Speicherplatzsparend sind. Das Programmieren von Musik ist dabei aber oft umständlich und unübersichtlich.

Ein anderes Format, wie wir es hier auch benutzen wollen, ist ähnlich dem des »Soundmonitors«. Sein Vorteil ist, daß die Daten sehr übersichtlich liegen, und Musik »zur Not« sogar mit einem Maschinensprache-Editor bearbeitet werden kann. Außerdem ist eine entsprechende Abspielroutine einfacher zu realisieren als beim vorher genannten Format. Der Nachteil: ein Musikstück mehr Speicher.

Die Struktur, die wir hier benutzen wollen, sieht folgendermaßen aus:

– Bis zu 32 Noten können in einem »Takt« stehen. Da 32 ein Vielfaches von vier ist, handelt es sich dabei also um 4/4 Takt. Somit ist auch die kürzeste, spielbare Note eine 32stel.

Zu jeder Note kann eine Sound- (Klang-)Nummer angegeben werden, die bestimmt, welchen Klang dieser Ton haben soll. Steht an einer Stelle keine Note, sondern das Ausklingzeichen »—«, so wird der zuletzt angeschlagene Ton auf Ausklingen geschaltet. Man kann dies mit dem Loslassen einer Taste auf einem Klavier vergleichen. Bei dem Haltezeichen »+++« passiert gar nichts, der Ton wird gehalten (Sustain-Phase). Jeder Takt hat eine Nummer.

– In einem »Sound« sind vier Parameter zu setzen:

1. **Wave (Key on).** Wellenform, die beim Starten des Tons benutzt werden soll (Anschlag einer Note).

2. **Wave (Key off).** Wellenform, auf die bei einem Ausklingzeichen geschaltet wird (Taste loslassen).

3. **Attack/Decay** Hüllkurve A/D

4. **Sustain/Release** Hüllkurve S/R. Auch die Sounds sind durchnummeriert. So eine Nummer wird im Takt zu jeder Note als Sound-Nummer angegeben.

– In den »Tracks« steht nun die Abspielfolge der Takte. Jede der drei Stimmen besitzt so einen Track, in dem nacheinander die Nummern der Takte stehen, die gespielt werden sollen. Zusätzlich kann zu jedem Takt noch eine Zahl, das »Transpose« angegeben werden. Diese Zahl wird (ähnlich wie bei den Arpeggio-Indizes) zu jeder Note in diesem Takt addiert. Dadurch kann derselbe Takt in unterschiedlichen Tonhöhen abgespielt werden.

So, jetzt wissen Sie, wie ein Musikstück für die folgende Musikroutine auszusehen hat. Bevor wir jetzt mit ihrer Programmierung anfangen, noch etwas: Sie haben sich wahrscheinlich gefragt, warum wir im letzten Kursteil so »penetrant« auf die Programmierung von Zählern eingegangen sind. Einer von mehreren Gründen: Wir werden die Abspielroutine im IRQ programmieren, d.h. unser Programm wird alle x-Zeiteinheiten automatisch aufrufen. Dabei wird natürlich das Hauptprogramm (z.B. der Basic-Editor) kurz unterbrochen, um die Routine zu durchlaufen. Wäre die Musikroutine mit Schleifen programmiert, könnte der Computer nicht mehr zurück ins Hauptprogramm springen (Basic-Editor ade!). Der Vorteil am IRQ ist, daß die Musik praktisch im »Hintergrund« läuft, während man z.B. weiter programmieren kann...

Um ein Programm im IRQ laufen zu lassen, müssen wir diesen

vorher noch initialisieren. Das kann z.B. mit einem Programm (in Assembler) erledigt werden (Listing 1).

An der markierten Stelle können wir jetzt die Routine mit JSR PLAY:JSR SOUND aufrufen. Der Programmteil PLAY soll nun die Noten einlesen und die Töne initialisieren. SOUND schreibt die von PLAY erzeugten Variablen dann in den SID. Kommen wir als erstes zur PLAY-Routine. Wie

Sie vielleicht erkannt haben, handelt es sich bei dem IRQ um einen Rasterzeilen-Interrupt, d.h. unser Programm wird jeden Bildschirm-aufbau, also 50mal pro Sekunde aufgerufen. Da dies viel zu schnell ist, »teilen« wir den Takt mit einem Zähler. Dies kann man so realisieren (Listing 2).

Praktischerweise läßt sich jetzt durch die Variable »Speed« die Geschwindigkeit der Musik einstellen. Damit das Programm an die Noten kommt, die es abspielen soll, benötigt es die Taktnummern, die wiederum in den Tracklisten stehen. Um die Takte fortlaufend aus der Trackliste lesen zu können, benutzen wir den Zeiger »CSTEP« (Current-Step = fortlaufender Schritt). Durch die Befehle:

```
LDX CSTEP
LDA $C400,X : STA TKT1
LDA $C480,X : STA TSP1
LDA $C500,X : STA TKT2
LDA $C580,X : STA TSP2
LDA $C600,X : STA TKT3
LDA $C680,X : STA TSP3
```

erhalten wir die aktuellen Taktnummern in den Variablen TKTx und das dazugehörige Transpose in den Variablen TSPx. Die Speicherbereiche, aus denen wir diese Daten lesen, stellen die Trackliste dar. Die genaue Speicherbelegung sehen Sie im Kasten »Speicherbelegung«.

Als nächstes müssen wir herausfinden, wo die gerade ermittelten Takte im Speicher liegen. Dazu nehmen wir uns die Adresse einfach aus einer Tabelle, in der die Adressen stehen (Listing 3).

Jetzt dasselbe nochmal mit TKT2 in \$F9/\$FA und mit TKT3 in \$FB/\$FC.

Die Tabelle dazu sieht so aus:

```
TKTADRLO .BYT$00,$40,$80,$C0
TKTADRHI .BYT$C8,$C9,$CA,$CB,
          $CC,$CD,$CE,$CF
```

Die Anfangsadressen sind nun in den Vektoren \$F7,\$F9 und \$FB gespeichert.

Damit wir jetzt die richtigen Notenwerte auslesen können, benötigen wir noch einen Zeiger, der immer auf die aktuelle Position inner-

halb des Taktes zeigt. Dieser Zeiger soll »CNOTE« (Current Note) heißen. Die Soundwerte, bei denen je einer zu einer Note gehört, liegen nach den 32 Noten im Speicher. Der folgende Programmteil liest für jede Stimme den aktuellen Notenwert und die dazugehörige Soundnummer (der Klang dieses Tons) in die Variablen NOTEx und SNDx (Listing 4).

Dieser Programmteil, und auch die vorherigen, führen für jede Stimme immer das gleiche aus. Natürlich kann man diese Teile in Schleifen programmieren, dies wurde aber wegen der besseren Übersicht nicht gemacht.

Als nächstes müssen die Notenwerte ausgewertet werden. Dazu wird der folgende Programmteil in einer Schleife dreimal (für jede Stimme einmal) ausgeführt (Listing 5).

Die Variablen ON x, AKTNOTE x und SNSP x werden später von der SOUND-Routine benutzt. Damit die Musik aber auch weiterläuft, müssen zuletzt noch die Zeiger verändert werden. Dazu wird zuerst der Zeiger CNOTE um eins erhöht (nächste Stelle im Takt). Sind alle 32 Noten bearbeitet, wird er wieder auf 0 gesetzt und CSTEP um eins erhöht. Ist dieser größer als LSTEP (Last-Step = letzter Schritt der Musik), geht's zurück auf FSTEP (First-Step = erster Schritt der Musik).

Diese Befehle (Listing 6) erledigen das.

Das wäre für die PLAY-Routine alles. Jetzt soll die Sound-Routine beschrieben werden. Diese macht im Grunde nichts anderes, als die von PLAY ermittelten Variablen in den SID zu schreiben. Dabei sollte natürlich die richtige Reihenfolge eingehalten werden (erst Hüllkurve, dann Wellenform!). Wie Sie in Listing 8 (welches übrigens die komplette, lauffähige Musikroutine darstellt) sehen können, werden zuerst die Hüllkurven aus den Soundspeichern gelesen und in den SID geschrieben. Anschließend wird getestet, ob der Ton ein-, bzw. ausgeschaltet ist, und je nachdem, die Wellenform »Wave (Key on)« oder »Wave (Key off)« aus dem Soundspeicher in den SID kopiert.

Danach wird die zu spielende Note, die ja in AKTNOTE x steht, in den SID geschrieben, indem das Low- und High-Byte der Note aus der Tabelle NOTELO/NOTEHI gelesen wird.

An dieser Stelle können beliebige Werte zur Tonhöhe addiert werden, wie z.B. für Vibrato, Portamento, etc. Die Arpeggio-Inizes (falls der Arpeggio-Effekt vorhanden ist) müssen allerdings zur AKTNOTE addiert werden, da sich ja der Notenwert ändern soll.

Als letztes werden noch ein fe-

Folge 5



stes Tastverhältnis und die Lautstärke auf maximal gesetzt.

Das Programm ist jetzt fertig und lauffähig. In dem Kasten wird gezeigt, wie Sie eine kleine »Demo«-Musik programmieren können.

Wie gesagt, handelt es sich bei dieser einfachen Musikkoutine nur um ein Grundgerüst, denn es fehlen noch sämtliche Effekte und Features.

Noch etwas zum Einfügen von Effekten:

- Das Initialisieren der Effekte (Zurücksetzen von Zählern, etc.) muß in der PLAY-Routine erledigt werden, wo auch der Sound kopiert wird, und ON auf 1 gesetzt wird (Anschlagen eines Tons).
- Die Effekte selbst, müssen am Anfang der SOUND-Routine aufgerufen werden.

Die Variablen der Effekte müssen mit den entsprechenden Para-

metern verknüpft und die dann in den SID gePOKEd werden. Wir hoffen, die Programmierung einfacher Musikkoutinen ist damit einigermaßen klar geworden. Simple Kontrollfragen wollen wir uns ab jetzt schenken – Sie sind fast Profi. Wenn Sie das Programm Listing 8 nachvollziehen können, dann haben Sie den Stoff dieser Folge verstanden. (aw)

Kursübersicht

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

Listing 1: IRQ Initialisieren

```
Init  SEI          ; IRQ verbieten.
      LDA #NewIRQ ; Low-Byte der Adresse des neuen...
      STA $314    ; ...IRQ-Programms in den IRQLow-Vector.
      LDA #>NewIRQ ; High-Byte der Adresse des neuen...
      STA $315    ; ...IRQ-Programms in den IRQHigh-Vector.
      LDA #127    ; IRQ vom CIA...
      STA $DC0D   ; ...abschalten.
      LDA #100    ; Unterbrechung immer bei Raster-
      STA $3248+18 ; Zeile 100 ausführen.
      LDA #27     ; High-Byte der Raster-
      STA $3248+17 ; Zeile auf 0 (aber Bildschirm an!)
      LDA #129    ; Raster-IRQ...
      STA $3248+26 ; ...einschalten.
      CLI        ; IRQ erlauben...
      RTS        ; ...und tschüss!
NewIRQ DEC $3248+25 ; IRQ-Anforderung löschen.
      Ä...Ü      ; (hier kann ein beliebiges Programm
                  ; stehen!)
      JMP $EA31   ; ...und zum alten Betriebssystem-IRQ
                  ; jumpen.
```

Listing 3: Adressen des Taktes ermitteln

```
LDA TKT          (Taktnummer laden...)
AND #3 : TAX     (- jeden vierten Takt wiederholt sich das Low-Byte!)
LDA TKTADRLO,X   (...und das Low-Byte der Adresse...)
STA $F7          (...in den Vektor bei $F7.)
LDA TKT1         (Taktnummer erneut laden...)
LSR : LSR : TAX   (- das High-Byte ändert sich nur alle vier Takte!)
LDA TKTADRHI,X   (...und das High-Byte der Adresse...)
STA $F8          (...in das High-Byte des Vektors)
```

Listing 4: Notenwert lesen

```
LDY CNOTE
LDA ($F7),Y : STA NOTE1 ; Aktuellen Notenwert in NOTE1
LDA ($F9),Y : STA NOTE2 ; Für Stimme 2 in NOTE2
LDA ($FB),Y : STA NOTE3 ; Für Stimme 3 in NOTE3
TYA : CLC : ADC #32 : TAY ; Zeiger um 32 Bytes erhöhen
LDA ($F7),Y : STA SND1 ; Aktuellen Soundwert in SND1
LDA ($F9),Y : STA SND2 ; Für Stimme 2 in SND2
LDA ($FB),Y : STA SND3 ; Für Stimme 3 in SND3
```

Listing 6: Zeiger einstellen

```
LDA CNOTE          ; Noten-Position...
CLC : ADC #1       ; ...um eins erhöhen.
CMP #32 : BCC PLAY7 ; kleiner als 32 ? Dann Ende !
INC CSTEP          ; Track-Position erhöhen...
LDA CSTEP : CMP LSTEP ; ...und mit Last-Step vergleichen.
BEQ PLAY8 : BCC PLAY8 ; Kleiner oder gleich ? Dann Ende !
LDA FSTEP : STA CSTEP ; Musik von vorne starten.
PLAY8 LDA #0       ; Noten-Position auf 0.
PLAY7 STA CNOTE    ; Notenposition zurückschreiben.
RTS               ; Ende der PLAY-Routine.
```

Listing 2: Takt teilen

```
Play  DEC Count    ; Zähler vermindern.
      BMI Play2    ; Negativ ? Dann weitermachen !
      RTS          ; sonst Programm verlassen.
Play2 LDA Speed    ; Abspielgeschwindigkeit der Musik...
      STA Count    ; ...in den Zähler schreiben.
```

Listing 5: Note auswerten

```
PLAY3 LDX #2       ; Schleife 3 mal. (x = Stimmennr.)
      LDA NOTE1,X  ; Note von Stimme x in Akku.
      CMP #96 : BEQ PLAY5 ; Haltezeichen »+++«, dann Ende.
      CMP #95 : BEQ PLAY4 ; Ausklingzeichen »—«, dann zu PLAY4
      CLC : ADC TSP1,X ; Normale Note: Transpose-Wert zur...
      STA AKTNOTE1,X ; ...Note addieren und in AKTNOTE x.
      LDA #1 : STA ON1,X ; Stimme x als »eingeschaltet« merken
      LDA SND1,X : STX 2 ; x-Register retten und Soundnummer...
      ASL : ASL : STA $F7 ; ...mal 4 als Low-Byte für Adresse.
      LDA #SC4 : STA $F8 ; High-Byte der Adresse des Sounds...
                        ; ...immer auf $C7.
      LDA 2 : ASL : ASL ; #
      CLC : ADC #3 : TAX ; # In diesem Teil wird der
      LDY #3           ; # gesamte Sound (Hier 4 Bytes)
      PLAY6 LDA ($F7),Y : STA SNSP1,X ; # in einen eigenen Soundspeicher
                        ; # kopiert. Anschließend zum Ende
      DEX : DEY : BPL PLAY6 ; # der Schleife !
      LDX 2 : JMP PLAY5 ; Bei »—« wird die Stimme als...
      PLAY4 LDA #0 : STA ON1,X ; ...»ausgeschaltet« bemerkt.
      PLAY5 DEX : BPL PLAY3 ; Schleifenende.
```

Listing 7: Demo-Musik mit einem Maschinensprache-Monitor

1. Listing #1 eingeben und assemblieren.
2. Speicher von \$C400-\$D000 mit \$00 löschen.
3. Takt #1 soll aus Oktavsprüngen (A-1 und A-2 abwechselnd) bestehen. Die Notennummern davon sind \$15 und \$21, das »—« hat Nr.\$5F. Tragen Sie die Noten so ein:
 \$C840 : 15 5F 5F 5F 21 5F 5F 5F
 \$C848 : 15 5F 5F 5F 21 5F 5F 5F
 \$C850 : 15 5F 5F 5F 21 5F 5F 5F
 \$C858 : 15 5F 5F 5F 21 5F 5F 5F
 Diese Noten sollen mit Sound Nr. 1 gespielt werden:
 \$C860 : 01 00 00 00 01 00 00 00
 \$C868 : 01 00 00 00 01 00 00 00
 \$C870 : 01 00 00 00 01 00 00 00
 \$C878 : 01 00 00 00 01 00 00 00
 4. Für Takt #2 (bei \$C880) geben Sie folgendes ein (Soundnr. 2): (Der Ton wird durch »+++« (= \$60) einige Zeit gehalten)
 \$C880 : 2D 60 60 60 60 60 60 60
 \$C888 : 60 60 60 60 60 60 60 60
 \$C890 : 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F
 \$C898 : 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F
 \$C8A0 : 02 00 00 00 00 00 00 00
 \$C8A8 : 00 00 00 00 00 00 00 00
 \$C8B0 : 00 00 00 00 00 00 00 00
 \$C8B8 : 00 00 00 00 00 00 00 00
 #
 5. Soundnr.#1 liegt bei \$C704. Klang: Sägezahn-Wellenform (\$20)
 Attack: 0 / Decay: 0 / Sustain: 15 (\$F) / Release: 9
 Also: \$C704: 21 20 00 F9 ...
 6. Soundnr.#2 liegt bei \$C708. Klang: Rechteck-Wellenform (\$40) Attack: 4 / Decay: 9 / Sustain: 8 / Release: 10 (\$A) Eingeben bei \$C708: 41 40 49 8A ...
 7. Nun müssen die Takte in der Trackliste eingetragen werden. Dabei sollen die Takte vier mal wiederholt werden. Takt #1 auf Stimme 1 und 2, Takt #2 auf Stimme 3.
 Stimme 1 (Takte): \$C400: 01 01 01 01 ...
 Stimme 2 (Takte): \$C500: 01 01 01 01 ...
 Stimme 3 (Takte): \$C600: 02 02 02 02 ...
 Die Takte sollen transponiert werden. Dafür folgendes eingeben: (Bei negativem Transpose: Wert im 2-Komplement)
 \$C480: 00 00 FC FE ... (Stimme 1 Transpose)
 \$C580: 00 00 03 05 ... (» 2 »)
 \$C680: 00 00 00 FE » 3 »)
 8. Musik mit SYS 49152 starten

Speicherbelegung der Musikkoutine:

\$C400 - \$C47F : Trackliste (Takte) Stimme #1
 \$C480 - \$C4FF : Trackliste (Transpose) Stimme #1
 \$C500 - \$C57F : Trackliste (Takte) Stimme #2
 \$C580 - \$C5FF : Trackliste (Transpose) Stimme #2
 \$C600 - \$C67F : Trackliste (Takte) Stimme #3
 \$C680 - \$C6FF : Trackliste (Transpose) Stimme #3
 \$C700 - \$C7FF : Speicher für 64 Sounds r 4 Bytes
 \$C800 - \$CFFF : Platz für 32 Takte, 32 Noten + 32 Soundnummern

Listing 8: Eine komplette, lauffähige Musikroutine

```

0 REM** MUSIK-KURS (TEIL 5)
1 REM** MUSIKROUTINE
2 REM**
3 REM** 12.5.93 BY F.HUGENROTH
4 REM**
5 :9:10 SYS9*4096:OPT 00:S = 54272
19 :20 SEI
21 LDA #>NEWIRQ
22 STA $314
23 LDA #>NEWIRQ
24 STA $315:LDA #27:STA 53248+17
25 LDA #57F:STA $DC0D
26 LDA #129:STA 53248+26
27 LDA #100:STA 53248+18
28 LDA #2:STA SPEED ; GESCHWINDIGKEIT FESTLEGEN.
29 LDA #STEP:STA CSTEP ; BEIM START MUSIK VON VORNE BEGINNEN !
30 LDA #0:STA CNOTE
31 CLI
32 RTS
33 :40 NEWIRQ DEC 53248+25
41 DEC $D020
42 JSR PLAY:JSR SOUND
43 INC $D020
44 JMP $EA31
45 :50 PLAY DEC COUNT:EMI PLAY2:RTS
52 PLAY2 LDA SPEED:STA COUNT
54 LDA CSTEP
55 LDA $C400,X:STA TKT1
56 LDA $C480,X:STA TSP1
57 LDA $C500,X:STA TKT2
58 LDA $C580,X:STA TSP2
59 LDA $C600,X:STA TKT3
60 LDA $C680,X:STA TSP3
61 LDA TKT1:AND #3:TAX
62 LDA TKTADRL0,X:STA SF7
63 LDA TKT1:LSR:LSR:TAX
64 LDA TKTADRL1,X:STA SF8
65 LDA TKT2:AND #3:TAX
66 LDA TKTADRL0,X:STA SF9
67 LDA TKT2:LSR:LSR:TAX
68 LDA TKTADRL1,X:STA SFA
69 LDA TKT3:AND #3:TAX
70 LDA TKTADRL0,X:STA SFB
71 LDA TKT3:LSR:LSR:TAX
72 LDA TKTADRL1,X:STA SFC
73 LDA CNOTE
74 LDA ($F7),Y:STA NOTE1
75 LDA ($F9),Y:STA NOTE2
76 LDA ($FB),Y:STA NOTE3
77 TAY:CLC:ADC #32:TAY
78 LDA ($F7),Y:STA SND1
79 LDA ($F9),Y:STA SND2
80 LDA ($FB),Y:STA SND3
81 LDX #2
82 PLAY3 LDA NOTE1,X
83 CMP #96:BEQ PLAY5
84 CMP #95:BEQ PLAY4
85 CLC:ADC TSP1,X:STA AKTNOTE1,X
86 LDA #1:STA CNL,X
87 LDA SND1,X:STX 2
88 ASL:ASL:STA SF7
89 LDA #SC7:STA SF8
90 LDA 2:ASL:ASL:CLC:ADC #3:TAX:LDY #3
91 PLAY6 LDA ($F7),Y:STA SNSP1,X
92 DEX:DEX:BPL PLAY6
100 LDX 2:JMP PLAY5
101 PLAY4 LDA #0:STA CNL,X
102 PLAY5 DEX:BPL PLAY3
110 LDA CNOTE
111 CLC:ADC #1
112 CMP #32:BCC PLAY7
113 INC CSTEP:LDA CSTEP
114 CMP LSTEP:BEQ PLAY8:BCC PLAY8
115 LDA FSTEP:STA CSTEP
116 PLAY8 LDA #0
117 PLAY7 STA CNOTE
118 RTS
119 :200 SOUND LDA SNSP1+2:STA S+5
201 LDA SNSP1+3:STA S+6
202 LDA SNSP2+2:STA S+5+7
203 LDA SNSP2+3:STA S+6+7
204 LDA SNSP3+2:STA S+5+14
205 LDA SNSP3+3:STA S+6+14
206 LDX SNSP1
207 LDA CNL:RNE SOUND2
208 LDX SNSP1+1
209 SOUND2 STX S+4
210 LDX SNSP2
211 LDA CNL:RNE SOUND3
212 LDX SNSP2+1
213 SOUND3 STX S+4+7
214 LDX SNSP3
215 LDA CNL:RNE SOUND4
216 LDX SNSP3+1
217 SOUND4 STX S+4+14
220 LDX AKTNOTE1 ; HIER KANN DER ARPEGGIO-WERT ADDIERT WERDEN.
222 LDA NOTELO,X:STA S ; HIER KOENNEN ZUSAETZLICHE TONHOEHEN ADDIERT WERDEN
223 LDA NOTEHI,X:STA S+1 ; (IN LOW/HIGH-BYTE FORMAT !)
230 LDX AKTNOTE2 ; " FUEER STIMME #2
232 LDA NOTELO,X:STA S+7 ; "
233 LDA NOTEHI,X:STA S+1+7 ; "
240 LDX AKTNOTE3 ; " FUEER STIMME #3
242 LDA NOTELO,X:STA S+14 ; "
243 LDA NOTEHI,X:STA S+1+14 ; "
245 LDA #10:STA S+3:STA S+10:STA S+17
247 LDA #15:STA S+24
249 RTS
1000 :1001:1002 TKTADRL0 .BYT $00,$40,$80,$C0
1004 TKTADRL1 .BYT $C8,$C9,$CA,$CB
1006 : .BYT $CC,$CD,$CE,$CF
1010 NOTE1 .BYT 0
1011 NOTE2 .BYT 0
1012 NOTE3 .BYT 0
1014 TKT1 .BYT 0
1015 TKT2 .BYT 0
1016 TKT3 .BYT 0
1018 TSP1 .BYT 0
1019 TSP2 .BYT 0
1020 TSP3 .BYT 0
1022 SND1 .BYT 0
1023 SND2 .BYT 0
1024 SND3 .BYT 0
1025 CNL .BYT 0
1026 CN2 .BYT 0
1027 CN3 .BYT 0
1028 CNOTE .BYT 0
1029 CSTEP .BYT 0
1030 FSTEP .BYT 0 ; BEGINN DER MUSIK
1031 LSTEP .BYT 3 ; ENDE DER MUSIK
1032 COUNT .BYT 0
1033 SPEED .BYT 0
1034 SNSP1 .BYT 0,0,0,0
1035 SNSP2 .BYT 0,0,0,0
1036 SNSP3 .BYT 0,0,0,0
1037 AKTNOTE1 .BYT 0
1038 AKTNOTE2 .BYT 0
1039 AKTNOTE3 .BYT 0
1040 NOTELO .BYT 22,39,57,75,95,116,138
1042 : .BYT 161,186,212,240,14,45
1043 : .BYT 78,113,150,190,231,20
1044 : .BYT 66,116,169,224,27,90
1045 : .BYT 156,226,45,123,207,39
1046 : .BYT 133,232,81,193,55,180
1047 : .BYT 56,196,89,247,158,78
1048 : .BYT 10,208,162,129,109,103
1049 : .BYT 112,137,178,237,59,157
1050 : .BYT 20,160,69,3,219,207
1051 : .BYT 225,18,101,219,118,58
1052 : .BYT 39,65,138,5,181,157
1053 : .BYT 193,36,201,182,237,115
1054 : .BYT 78,130,20,10,106,59
1055 : .BYT 130,72,147,107,218,231
1056 : .BYT 156,4,40,20
1060 NOTEHI .BYT 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1061 : .BYT 2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3
1062 : .BYT 3,4,4,4,4,5,5,5,6,6,6,6
1063 : .BYT 7,7,8,8,9,9,10,10,11
1064 : .BYT 12,13,13,14,15,16,17
1065 : .BYT 18,19,20,21,23,24,26
1066 : .BYT 27,29,31,32,34,36,39
1067 : .BYT 41,43,46,49,52,55,58
1068 : .BYT 62,65,69,73,78,82,87
1069 : .BYT 92,98,104,110,117,124
1070 : .BYT 131,139,147,156,165
1071 : .BYT 175,185,196,208,221
1072 : .BYT 234,248
1998 :1999 .END:END
2000 :***
2001 :*** UM DIE ANZAHL DER MOEGLICHEN
2002 :*** SOUND-PARAMETER ZU ERHOEHEN
2003 :*** (MOMENTAN: 4), MUSS DIE
2004 :*** ADRESS-BERECHNUNG UND DIE
2005 :*** LAENGE DER SOUNDSPEICHER VER-
2006 :*** AENDERT WERDEN.
2008 :***
2009 :*** BSPL.: 8 SOUNDPARAMETER
2010 :*** (UM Z.B. 4 ARPEGGIO-)
2011 :*** (INDIZES ANZUGEBEN )
2012 :***
2013 :*** ZEILE 95 : 3*ASL !!
2014 :*** ZEILE 97 : 3*ASL,
2015 :*** ADC #3 IN ADC #7
2016 :*** LDY #3 IN LDY #7
2017 :*** ZEILE 1034: 8 NULLEN !
2018 :*** ZEILE 1035: "
2019 :*** ZEILE 1036: "
2020 :***

```


Extra touren

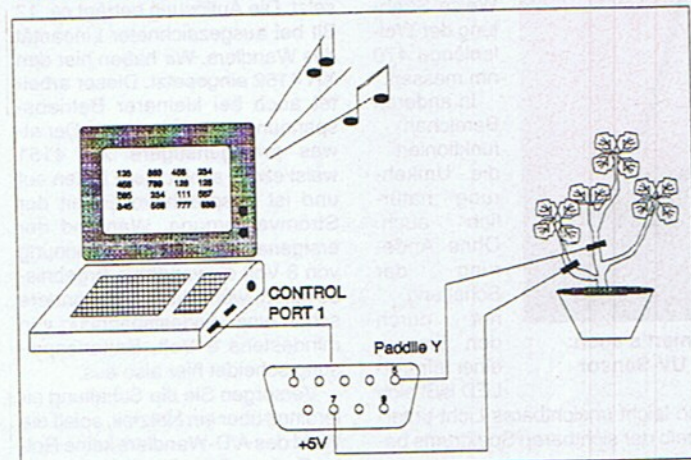
Fühlen sich Ihre Blumen und Pflanzen wirklich wohl bei Ihnen? Testen Sie mit unserer Bauanleitung den Gemütszustand Ihrer Flora. Der »Grüne Daumen« per C 64 schafft auch Ihnen eine wahre Pracht auf der Fensterbank.

von Helmut Haidinger

Im Gegensatz zur Fauna kann sich die Pflanzenwelt dem Menschen kaum mitteilen. Die meisten Abläufe in der Flora sind zu langsam, als daß ein menschliches Auge sie verfolgen könnte.

gebauten A/D-Wandler, der Widerstandsänderungen am Joystick-Port direkt erfassen kann. Paddles sind Potentiometer, die manche Spiele anstelle eines Joysticks steuern.

Die Abstände und Meßpunkte müssen empirisch ermittelt wer-



Die Hardware des Pflanzometers ist sehr einfach gehalten. Sie überprüft das »Wohlbefinden« der Flora.

In der Wissenschaft werden schon länger Versuche unternommen, das Gefühlsleben der Flora (soft) zu untersuchen. Mit großem technischen Aufwand werden die speziellen Reaktionen der Pflanzen auf Umweltreize untersucht. Doch es geht auch einfacher. Mit geringsten Mitteln können Sie über den C 64 als Dolmetscher mit Ihren Pflanzen kommunizieren.

Die Hardware

Den Haupt-Hardwareteil stellt die Pflanze zur Verfügung. Hier eignen sich im Prinzip alle Pflanzen mit einem größeren Holzanteil, wie Büsche oder größere Zimmerpflanzen. In das Versuchsobjekt werden im Abstand von 10 bis 20 cm kleine Nadeln bis unter die Rinde geschoben. An diese »Meßstellen« sind zwei Kabel zu löten, die mit den Paddle-Eingängen von Port 1 (Elektrode 1 an + 5 V Pin 7, Elektrode 2 an Pin 5) verbunden werden. Der C 64 besitzt einen ein-

den, um die günstigsten Werte für die Kommunikation zu bekommen.

Der A/D-Wandler im SID formt die Widerstandsänderungen zwischen den Elektroden zu digitalen Werten um, die dann vom Computer entsprechend aufbereitet und zum SID geschickt werden. Zum Ausprobieren der Hardware braucht nicht unbedingt eine Pflanze herzuhalten. Für den ersten Test reicht auch ein Potentiometer mit ca. 200 kΩ. Geben Sie nun PRINT PEEK(54298) ein und verändern Sie den Widerstandswert des Potentiometers. Auf dem Bildschirm erscheinen dann die zu den Widerstandsänderungen korrespondierenden Werte. Funktioniert alles zu Ihrer Zufriedenheit, hat die Hardware den Test bestanden.

Die Software

Zur Abfrage des A/D-Wandlers und zur Auswertung sind nur wenige Basic-Zeilen notwendig. In den Zeilen 10 - 70 sind die Adreßkon-



tem C 64 eingesteckt werden. Die Elektroden sind direkt mit dem SID verbunden. Auch Kurzschlüsse zwischen den Meßkabeln können den SID beschädigen.

Suchen Sie nun zwei Meßpunkte auf der Pflanze, die ca. 10 - 20 cm auseinanderliegen und stecken die Elektroden knapp unter die Rinde. Dann ist das Programm »Baum2« mit RUN zu starten. Auf dem Bildschirm erscheinen vier Zahlenreihen. Sie

statten für die Notenparameter (Frequenz High/Low-Byte, Lautstärke, Wellenform, usw.) festgelegt. Mit V = 0 und S = 0 werden zum Programmstart die Lautstärke und die Wellenform ausgeschaltet, damit der C 64 nicht sofort lospfeift. Die Zeilen 5 - 90 werden nur einmal durchlaufen, anschließend arbeitet der C 64 in einer Endlosschleife das restliche Programm ab.

In Zeile 100 wird der aktuelle Paddle-Wert eingelesen. Die Werte können zwischen 0 und 255 schwanken. In den nächsten beiden Zeilen werden den digitalisierten Werten nun die entsprechenden Noten zugeordnet. Die Ausgabe wird in den Zeilen 260 bis 300 vorgenommen.

Der erste Test

Tippen Sie das Programm mit dem Checksummer ab. Die »Hardware« darf nur bei ausgeschalte-

geben die aktuellen Meßwerte an. Vorerst hört man noch nichts. Erst nach Druck auf (E) und Einstellung der Lautstärke mit (+) gibt der C 64 Töne von sich. Die Lautstärke läßt sich mit den (+) und (-) Tasten individuell einstellen.

Die Tonhöhe wird jetzt von der Pflanze bestimmt. Je nach Gemütszustand ändert sich die Frequenz. Für optimale Ergebnisse muß der Elektrodenabstand variiert werden. Je besser die Pflanze gedüngt und gegossen wird, desto höher ist der Ton.

Die Interpretation des Gemütszustands Ihrer Flora müssen Sie nun selbst übernehmen.

Das Programm ist relativ einfach gehalten und bietet deshalb viel Raum für eigene Experimente. Auf der Programmservice-Diskette befindet sich zusätzlich eine längere Version der Software, die eine andere Tonzuordnungstabelle besitzt. (jh)

Das Basic-Listing ist mit dem Checksummer einzugeben

```

5 PRINT CHR$(147):REM CLEAR SCREEN <060>
10 SI=54272:REM SID ADRESSE <026>
20 FL=SI:REM ADRESSE FREQ. LOW-BYTE <249>
30 FH=SI+1:REM ADRESSE FREQ. HIGH-BYTE <070>
40 L=SI+24:REM ADRESSE LAUTSTÄRKE <062>
50 W=SI+4:REM ADRESSE WELLENFORM <196>
60 A=SI+5:REM ADRESSE ANSCHLAG <019>
70 H=SI+6:REM ADRESSE HALTEN <165>
80 V=0:REM ANFANGSWERT LAUTSTÄRKE <133>
90 S=0:REM ANFANGSWERT WELLENFORM <140>
100 Y=PEEK(54298):REM EINLESEN PADDEL Y <138>
110 NR=Y*200 <099>
120 HI=INT(NR/256):LO=NR-(HI*256) <106>
121 REM ZUORDNUNG FREQ. IN NOTENLISTE <017>
225 REM ENDE NOTENLISTE <219>
230 GET A$:REM TASTENDRUCK? <237>
231 IF A$="+" THEN V=V+1:REM LAUTER <173>
232 IF A$="-" THEN V=V-1:REM LEISER <111>
233 IF V<0 THEN V=0:REM VMIN=0 <184>
234 IF V>15 THEN V=15:REM VMAX=15 <227>
235 IF A$="E" THEN S=17:REM TON EIN <056>
236 IF A$="A" THEN S=0:REM TON AUS <093>
240 PRINT V,NR,HI,LO <029>
260 POKE L,V:REM LAUTSTÄRKE <026>
270 POKE A,O*16+5:REM ANSCHLAG+ABSHWEL. <189>
280 POKE H,15*16+0:REM HALTEN+AUSKLING. <089>
290 POKE FH,HI:POKE FL,LO:REM FREQUENZ <177>
291 POKE SI+23,240:REM RESONANZ <057>
300 POKE W,S:REM WELLENFORM <124>
310 GOTO 100 <240>

```

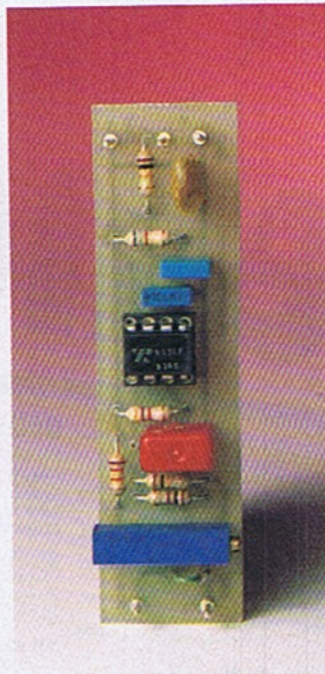
© 64'er

Die Diode darf unter keinen Umständen weggelassen werden. Die sofortige Zerstörung der CIA wäre die unmittelbare Folge!!!

Aufbau und Inbetriebnahme

Nach dem Ätzen und Bohren kann die Platine bestückt werden. Für die Kondensatoren sind hochwertige Folienkondensatoren einzusetzen. Um eine sehr gute Langzeitstabilität zu erreichen, können Sie für alle Widerstände Metallfilm Ausführungen verwenden. Aber auch normale Kohleschichtwiderstände liefern gute Ergebnisse. Nach dem Bestücken der Platine kann der erste Test der Schaltung erfolgen. Schließen Sie die Wandlerplatine an eine 9-V-Blockbatterie und messen mit einem analogen Multimeter die Ausgangsspannung. Dazu wird der Eingang nicht kurzgeschlossen. Das Multimeter muß eine sehr kleine Rechteckspannung mit einer maximalen Amplitude von 5 V anzeigen. Der Zeiger schwingt zwischen 0 und 5 V hin und her. Mit dem Potentiometer auf der Platine muß der Wandler bei kurzgeschlossenem Eingang auf die kleinste Frequenz abgeglichen werden. Funktioniert er wie vorgesehen, kann der nächste Aufbau Schritt erfolgen.

Über ein einpoliges abgeschirmtes Kabel wird der Sensor mit dem Eingang der Wandlerplatine verbunden. Der Sensor ist natürlich draußen zu befestigen. Dabei darf die LED nicht mit einer Abdeckung versehen werden. Auch Glas bremsen die UV-Strahlung aus. Am einfachsten setzt man die Diode in ein kleines Kunststoffgehäuse. In das Gehäuse wird ein 5-mm-Loch gebohrt, die Diode von unten durchgeschoben und mit Heißkle-



Das UV-Meßgerät, einfach und doch genau

ber wasserdicht fixiert. Das Kunststoffkästchen muß nun so befestigt werden, daß die Diode immer freie Sicht auf die Sonne hat. Naturgemäß ist die schädliche UV-Strahlung zur Mittagszeit am größten. Richten Sie die LED also nach Süden so aus, daß der Halbleiter zur Mittagszeit die optimale Ausrichtung zur Sonne hat. Mit seiner Bündelung von 30 Grad sorgt er selbst für eine relative Unempfindlichkeit gegenüber Streulicht.

Um Störimpulse fernzuhalten, kann der Eingang des Wandlers noch mit einem Kondensator überbrückt werden. Hier ist allerdings experimentieren angesagt. Mit

Werten von 1 nF bis 470 nF können Sie hier experimentieren. Störspannungen werden durch diesen Kondensator kurzgeschlossen und beeinflussen die Messung nicht mehr. Allerdings dürfen hier nur Kondensatoren mit Foliendielektrikum eingesetzt werden. Keramik-Kondensatoren würden zwar besser entstoren, sie sind hier wegen ihrer großen Leckströme nicht geeignet. Die Entstörung bringt aber auch eine kleine Verzögerung der Messung mit sich. UV-Strahlung ändert sich aber nicht so schnell, so daß hier kein Nachteil entsteht.

Der Ausgang und die Masseleitung wird nun mit dem C 64 verbunden.

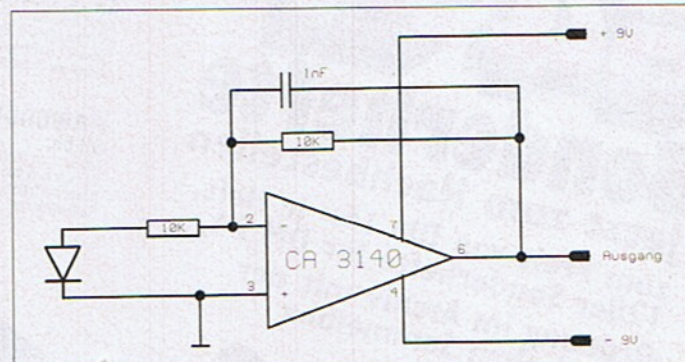
Die Software

Die beste Hardware nützt nichts, ohne Software, die dem C 64 erst einmal mitteilt, was er mit den Meßergebnissen anstellen soll.

Die Daten der blauen LEDs streuen ziemlich stark. Deshalb ist für jede LED ein eigener Abgleich

notwendig. Dieser wird komplett in der Software vorgenommen. Unser Meßprogramm wertet die ankommenden Impulse aus und gibt sie als Zahlenwert auf dem Bildschirm aus. Die Meßschleife generiert über ein kleines Maschinenprogramm genau einen Sekundentakt. Jede Sekunde wird der in der CIA integrierte Zähler ausgelesen und zurückgesetzt, womit der nächste Meßzyklus beginnt. Die gemessenen Werte können nun von einem Basic-Programm übernommen und nach Ihren eigenen Vorstellungen angezeigt werden. Bei Überschreitung des Maximalwertes kann das Programm dann einen Alarm auslösen.

Den Fühler zu eichen ist prinzipiell möglich. Doch dafür müßten Sie ein teures Vergleichsinstrument besitzen. Unsere einfache Schaltung zeigt aber tendenzielle Veränderung der Strahlung genau an. Damit läßt sich durch Vergleich mit früheren Meßwerten schon recht genau eine Verstärkung der einfallenden Strahlung erkennen.

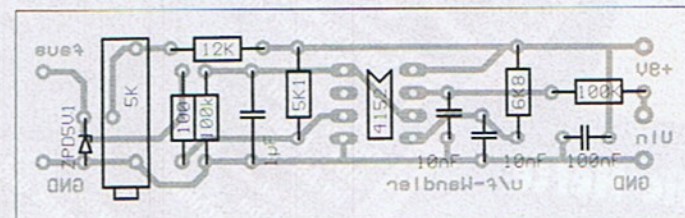
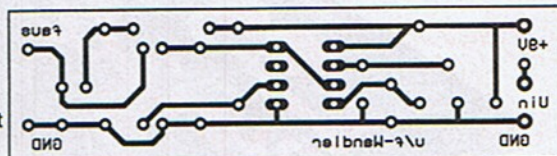


Diese Schaltung ist nur notwendig bei starkem UV-Einfall. Der Operationsverstärker braucht unbedingt eine negative Versorgungsspannung um auch kleine UV-Werte registrieren zu können.

Listing 1: Basic-Listing zum UV-Messer

```
10 REM ** G4'ER MAGAZIN 3/93 HARDWARE <106>
20 REM ** VON NIKOLAUS HEUSLER <059>
30 REM ** ZWENGAUERWEG 18, 80000 MUENCHEN 7 <020>
1 FREQUENZMESSER 12.92 -- <238>
50 REM -- SIGNAL AN PB0 ANSCHLIESSEN <112>
60 IF PEEK(49400)<>141 THEN LOAD"REQ.CODE" <127>
",8,1
100 SYS 49152:REM MESSEN, TORZEIT EINE SEK <087>
UNDE
105 F=PEEK(2)+PEEK(3)*256:REM FREQUENZ AUS <224>
LESEN
110 E=PEEK(6):REM FEHLERMELDUNG <166>
115 IF E=0 THEN PRINT"FREQUENZ:"F"HZ <082>
120 IF E=1 THEN PRINT"STOERUNG!" <148>
125 GOTO 100 <053>
```

Das Platinenlayout ist seitenverkehrt abgedruckt



Der Bestückungsplan der Wandlerplatine

Listing 2: Maschinensteuerung des A/D-Wandlers

```
"freq.code" c000 c131
c000: uglz 773m 7snx xan4 ugtj 773m 7s
c00f: 72nx xa54 ud7h jawj ud7h j7te bs
c01e: 7ouj r7dm 7on5 ujlj qtf4 2zui en
c02d: xmpl achx 7nfa r76j uelh zc54 dn
c03c: ad7r s23m a6n5 ujlj qtgm zbha ff
c04b: egwx zcv4 4jtp aahd ud7x jaoj ay
c05a: 4jrp i37a lbvp cwmn 7gnr r7jh 7c
c069: 5agz janp ioun l7vp h2s7 gtbh ao
c078: ud7x jas7 d7pb 7jbc edpd 3rjk fq
c087: i4fd bujs dadd jujs iqbu dka7 em
c096: kikt jsrg hejt jtrw hucr 7lix 72
c0a5: eppc plap f7pd zuje iyat pqjn cn
c0b4: d72s bha7 dath jajl kk7n uzuj au
c0c3: ibed qfbh 4jv7 2wix edam 7abl fe
c0d2: j26n uahd ir5o 4zwj 4jtp aahd gl
c0e1: ud7x jame 7p7g nxei 2fp7 gchd g5
c0f0: 2vf7 kwmi 4bp7 gchf 2vf7 owmi 7p
c0ff: 7bbp mzui 7bbp eahc ibed qfbh cs
c10e: 4kud qbrh sadj z7n4 yt74 zjha el
c11d: icxi uihe zbkn l7vp rks7 gtdn 7z
c12c: ud7x jas7 yff6 7gpj z7dk ubtp ar
```

© 64'er



Spiele & Szene

aktuell

Bully on C64!

Für alle Spielefreaks gibt es in diesem Monat auf unserer Programmservice-Diskette ein Gratis-Spiel. Die neueste Produktion von »The Art Department« ist ein Eishockeyspiel mit dem Titel »Karamalz-Cup«. Das Sport-Game entstand in Kooperation mit der Firma Henninger-Bräu und kann frei kopiert und weitergegeben werden. Nach einem tollen Intro mit Sprachausgabe kann man alleine gegen den Computer oder mit einem Freund ein Eishockeyturnier bestreiten. Zur Auswahl stehen die Nationalteams, die bei der letzten Eishockey-WM in Dortmund und München teilgenommen haben. In komfortablen Menüs wählt man sein Lieblingsteam und bestimmt die Spieleoptionen. Dann geht es aufs Eis und man kann kräftig um den Sieg kämpfen. Der Spieler am Joystick übernimmt die Kontrolle über den blinkenden Center, die Mitstreiter steuert der C64 automatisch. Die Anleitung ist im Spiel komplett integriert und kann per Knopfdruck aktiviert werden. Also, die Schläger und Helme aus dem Schrank geholt und ab geht's zum Bully!

64'er Hitparade

Platz		Titel	Hersteller	Wie lange dabel?
1	(1)	Turrican 2	Rainbow Arts	25. Monat
2	(5)	Elvira 2	Flair	7. Monat
3	(4)	Creatures 2	Thalamus	5. Monat
4	(2)	Zak McKracken	Lukasfilm Games	29. Monat
5	(6)	Turrican	Rainbow Arts	29. Monat
6	(3)	Pirats	Micropose	25. Monat
7	(-)	Bundesliga-Manager	Software 2000	1. Monat
8	(8)	Oil Imperium	Reline	25. Monat
9	(7)	Maniac Mansion	Lukasfilm Games	29. Monat
10	(-)	Last Ninja 3	System 3	1. Monat

Den großen Absturz erlebte in diesem Monat »Maniac Mansion«, das Spiel rund um das Gruselhaus. Nachdem das Game monatelang an der Spitze mitgemischt hatte, flog es in diesem Monat fast gänzlich aus der Wertung. Zum letzten Angriff auf den ersten Platz der Top ten bläst Elvira mit ihrem zweiten Abenteuer. Wie lange hält Turrican noch stand?

Spiele auf Kassette

Unter den zahlreichen Einsendungen mit dem Vermerk »Spiel auf Kassette« haben wir in diesem Monat die Gewinner gezogen:

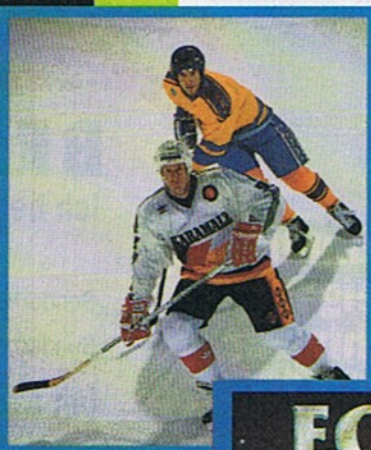
H. Manthay, Michelstadt
Heiko Jaehnis, Lübben
Maurice Kersten, H-Groesbeek
Hans-Dieter Feller, Trier
Kai Ingendorf, Berlin
Sven Friedrichs, Rinteln
Bela Rargel, Bad Neustadt
Wolfgang Kinzner, Weissenburg
Frank Eckardt, Bad Bellingen
Norbert Busch, Remscheid
Jan Richter, Lauchhammer
Ronny Sternberger, Wriezen
Martin Stöckes, Bornheim
Richard Atherer, Stadtbergen
Niels Böhm, Volksstedt
Uwe Ryback, Hünxe
Matthias Ziereis, Stockholm
Christian Stegbauer, St. Johann
Robert Möller, Berlin
Karl-Heinz Schmid, München

Herzlichen Glückwunsch!

Natürlich geht unsere Aktion auch in diesem Monat weiter! Wer ein Kassetten-Game gewinnen will, braucht nur die Mitmachkarte ausfüllen und das Stichwort »Spiel auf Kassette« zu vermerken. Wir ziehen aus allen Einsendern wieder zwanzig Gewinner!



Karamalz Cup



Spielehits gesucht

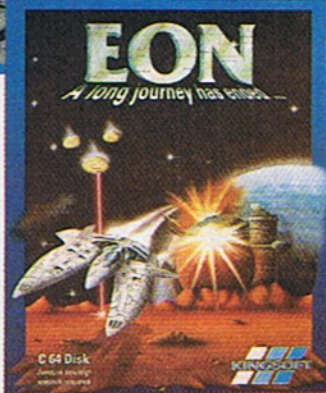
Jeden Monat wählen die Leser des 64'er-Magazins die Spiele-Toppen. Um bei der Wahl dabei zu sein, braucht man nur seine drei persönlichen Hits auf unserer Mitmachkarte zu vermerken und ab die Post. Unter allen Einsendern verlosen wir jedesmal knackige Preise. In diesem Monat gibt es fünfmal das Baller-Game »Eon« von Kingsoft zu gewinnen.

Der Gewinner des Delta Ray aus der letzten Ausgabe heißt:

Stefan Oberloher, Pfaffenhofen
Herzlichen Glückwunsch!



Eishockey
kostenlos
auf unserer
Programmservice-
Diskette



von Jörn-Erik Burkert

Schnelle Handkantenschläge und Tritte von Kampfsportlern faszinieren viele Beobachter. So es ist nicht verwunderlich, daß dieses Genre auf dem Computer zu einem der beliebtesten gehört.

Nach furiosen Erfolgen in der Spielhalle und auf Konsolen wurde jetzt Capcoms »Streetfighter 2« auch für Homecomputer-Systeme umgesetzt. Am Joystick schlüpft man in die Rolle eines Kämpfers, der mit einem Flugzeug um den halben Erdball reist, um in Vollkörperkontakt-Kämpfen gegen exotischste Gegner anzutreten. Zur Auswahl stehen acht Charaktere, von denen jeder seine besonderen Eigenschaften hat. Mal sind es spezielle Waffen und ein anderes Mal außergewöhnliche Kampftechniken. Ist der Fighter gewählt, steigt er ins Flugzeug, um zu seinen Widersachern zu reisen. Die Palette reicht hier von Japan, über die USA bis hin zum brasilianischen Regenwald.

Hat sich der Spieler durch die Anfangsmenüs gehandelt, geht es ab zu den Kampfszenarien. Spielerisch bietet das Game gute Kost und kann gefallen. Die Angriffsmöglichkeiten sind vielfältig und

Die Kunst des Kampfes

nem Tool vom Amiga konvertiert, aber dann nicht nachbearbeitet. Bei einigen Szenarien sehen die Hintergrundgrafiken nicht schlecht aus, aber einige Pinselstriche nachträglich hätten nicht geschadet. Ebenso die Sprites, denn mit einem Multiplexer und Overlay-sprites wären die Kämpfer auch mit einem hervorragenden Äußeren in die Runden gegangen. So gestaltet sich die Grafik an vielen Stellen recht nachlässig und drückt den Eindruck vom Game. Dazu kommt noch, daß der Sound sich leider auch nur auf Mittelmaß einpendelt. Ärgerlich ist die Tatsache, daß sich der integrierte Software-Speeder nicht mit Hardware-Beschleunigern verträgt.

Alle genannten Kritikpunkte schwächen zwar den Eindruck des Spiels, trotzdem ist »Streetfighter 2« spielerisch gut und dürfte Kampfsport-Fans auf dem C64 fesseln. Hätte man ein wenig an der Grafik gefeilt und mit einigen Tricks in der Hinterhand dem Game ein wenig mehr professionellen Touch gegeben, wäre es auch auf dem C64 ein Superhit. So bleibt ein Game, das durch seinen klangvollen Namen sicher trotzdem eine Menge Fans anziehen wird. Wer jetzt seinen Hunger nach Prügelei



Die Streetfighter messen ihre Kräfte auf einer USAF-Base



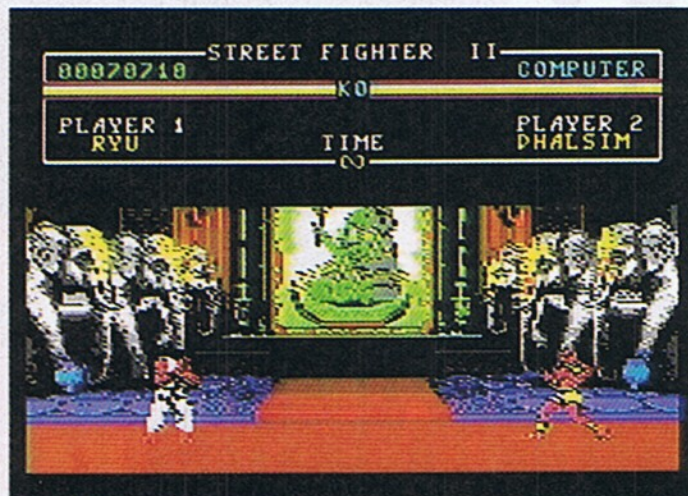
Kampf im Hafen um den Titel des »Ultimate Warrior«



Später warten Meister-Ninjas ...

der Zwei-Spieler-Mode sorgt für Spaß zu zweit am Stick. Die Techniken am Stick erlernt man schnell und die unterschiedlichen Schwierigkeiten sorgen auch für Spaß bei Einsteigern. Welchen Charakter man wählt, hängt vom persönlichen Geschmack ab.

Wer die Maschinen kennt, die in der Spielhalle stehen, wird sicher von Anfang an wissen, daß auf dem C64 einige Abstriche in Sachen Grafik bei »Streetfighter 2« gemacht werden müssen. Die farbenfrohen und parallax scrollenden Level sind leider aufgrund der im Gegensatz zu Konsole und Spielhalle schwächeren Hardware nicht machbar. Klar ist aber, daß ein guter Grafiker auch auf dem C64 tolle Optik zaubern kann. Die Grafiken wurden leider nur mit ei-



... und Helden aus dem bengalischen Dschungel

stillen will, sollte sich ins Kaufhaus begeben oder bei seinem Softwarehändler nachfragen. Der kann das Game auch bei Leisuresoft in Bönen für Euch bestellen.

Titel: Streetfighter 2, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen

Streetfighter 2	
64'er	7
WERTUNG	von 10
Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	variabel

Hallo Fans!

Alle Hero-Quest-Freaks, die Probleme mit den Dungeons haben, können jubeln, denn in diesem Monat gibt es eine stattliche Zahl Orientierungskarten. Außerdem noch tolle Kniffe zu anderen Spielen.

Micropose Soccer

Wer der Topstar beim Fußballspiel von Micropose werden will, geht nach folgendem Muster vor:

1. Eintragen in die Liste
2. Auf »Tournament« gehen und alle vorhandenen Vereine löschen.
3. »Neues Tournament« wählen und so lange »Play Ball« drücken, bis man selbst im Finale steht.
4. Nun »Exit« wählen und mit »Altes Tournament« das Turnier fortsetzen.
5. Jetzt heißt es nur noch, das Endspiel zu gewinnen.

Wenn man im Endspiel versagt, muß die Prozedur noch einmal angewandt werden.

Marco Bartholmeß, Untereverheim

Her mit den Tips!

»Hallo Fans!« heißt das Motto dieser Rubrik und wir wollen Euch darin zum Mitmachen anregen. Wenn Ihr einen Trick kennt, mit dem Ihr in Spielen schummelt oder das Spiel erleichtert, dann schreibt ihn auf und schickt ihn an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Spieletips
Postfach 1304
85531 Haar b. München

Egal ob POKE, Cheat, Karten (bitte nur auf weißem Papier gezeichnet) oder Paßwort, Ihr helft anderen Spielern über schwierige Klippen beim Spielen und habt außerdem noch die Chance, den Spieletip des Monats zu landen und dafür 100 Mark zu kassieren.

Also Stifte und Drucker scharf gemacht und Eure heißen Tips und Tricks in den Postkasten.

Euer Jörn-Erik »Leo« Burkert



Mit einigen cleveren Tricks zum Sieg in »Micropose Soccer«

Ormus Saga

Zuerst einige Berichtigungen zum Heft 3/93! Die Ormus-Kult-Stadt Magmar befindet sich nicht N97/W222, sondern N238/W36 und die Schatzkiste bei N118/W51, anstelle von N118/W51. Nun noch eine Frage: Wenn man sich in Level 8, Magic 30, Wisdom 300 usw. befindet, trifft man auf einen schwarzen Drachen. Wie bekommt man diesen klein?

In der Stadt Magmar ist eine schwarze Tür. Den schwarzen Schlüssel habe ich auch. Wie geht das Ding auf?

Sind die Koordinaten N44/W53 für den Schatz 25 richtig und existiert er überhaupt?

Raik Hesse, Berlin

Ferrari Formula One

Um in den Genuß des Endbildes zu kommen, lädt man auf der zweiten Seite der Diskette das File »WW« und startet es mit SYS 4580.

G. Schliep, Augustfehn

Top secret

Im Adventure von Goodsoft führt folgender Weg zum Ziel:

Denver
Iss
4
W
0038
25000
Rudi
W
V8
Chip
W
W
W
W
W
W
K
Turbo
U
D
A
172
228

Nun folgt man den Bildschirm-anweisungen und hat das Spiel nach Lösung des Mini-Games geschafft. Wer den Weg abkürzen will, gibt im Titel-Screen »SAT« ein und gelangt sofort zum Mini-Spiel.

Sebastian Kuck, Köln

Tip des Monats: Hero Quest

Die Karten für die ersten 13 Level von »Hero Quest« hat Marek Buchholz mit Geos gezeichnet und gibt allen Freunden dieses Games effektvolle Hilfe. Außerdem gibt es noch einige Tips zu den einzelnen Levels.

Level 1: Ziel ist es, den Ausgang zu finden, wofür es 100 Goldstücke gibt.

Level 2: Rettung des Sir Ragnar (R). Vorsicht, die Truhe ist eine Falle!

Level 3: Den Kriegsherrn der Ors »Ulag« (E) töten. Vorsicht, die Truhe ist eine Falle!

Level 4: Suche nach der Truhe mit Gold von Prinz Magnus, Belohnung 200 Goldstücke.

Level 5: Durchqueren des Labyrinths von Melar, im Raum mit den Monstern ist der Schlüssel des Melar, im oberen rechten Raum findet man den Talisman des Wissens.

Level 6: Ziel ist es, den Nachlaß der Orc-Kriegsherren zu suchen und den Ausgang zu finden. Im rechten oberen Raum findet der Spieler eine Ausrüstung. Vorsicht, nicht mit dem letzten Schritt betreten!

Level 7: Hier muß der Steinjäger Karlen (Z) getötet werden, Bonus 200 Goldstücke.

Level 8: Das Monster (E) töten, die Truhe beherbergt eine Falle, einen Erinnerungstab und 150 Goldstücke.

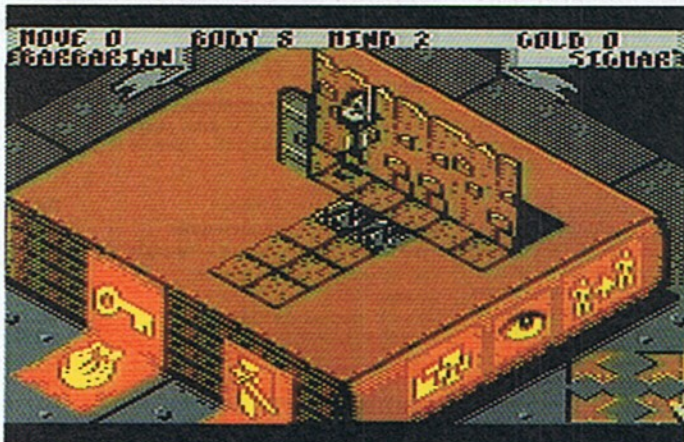
Level 9: Hier muß im Wettlauf mit der Zeit der Ausgang gefunden werden, Belohnung 200 Goldstücke.

Level 10: Im Schloß der Geheimnisse heißt es, das Ziel zu suchen und zu finden, Lohn der Mühe 5000 Goldstücke.

Level 11: Um die Bastion des Chaos zu nehmen, müssen alle Orcs, Furmiere, Goblins und Chaos-Krieger getötet werden. Den Gargoyle (links Mitte) nur mit Zauber angreifen!

Level 12: Um den Stern des Westens zu finden, muß der Untote im mittleren unteren Raum getötet werden. Die Räume im Zentrum kann man nicht im Auto-Mapping betrachten. Wer den Stern des Westens erbeutet, erhält 200 Goldstücke.

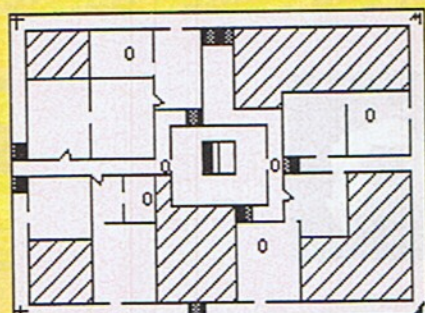
Level 13: Suche nach der Geisterklinge, die eine Truhe mit 200 Goldstücke bringt.



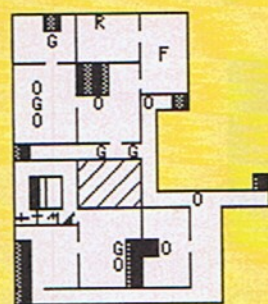
Der Barbar im Labyrinth von »Hero Quest«

Tygun Horx

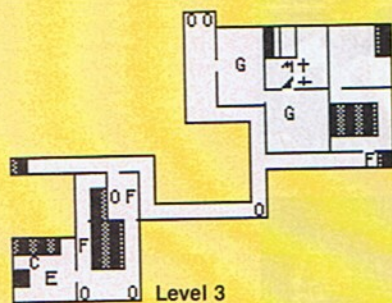
Das Lösungswort für Frage 3 lautet »ARROW« und das zu Frage 4 »REST IN PEACE«. Beim Lösungswort zur vierten Frage muß nach jedem einzelnen Wort <RETURN> gedrückt werden. Leider suche ich noch »Xeije« vergeblich! Gunnar Frenzel, Hohen Luckow



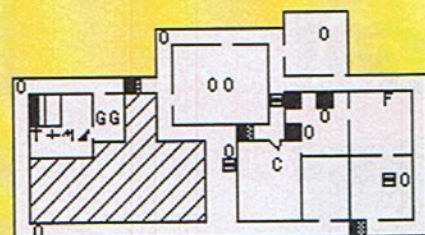
Level 1



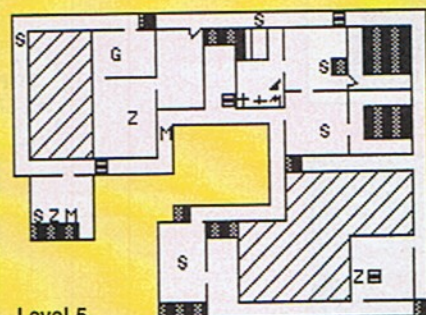
Level 2



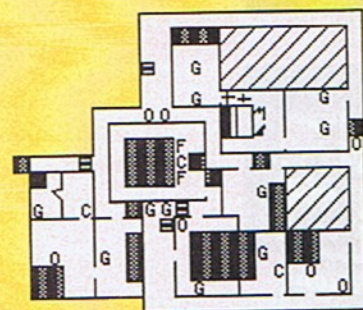
Level 3



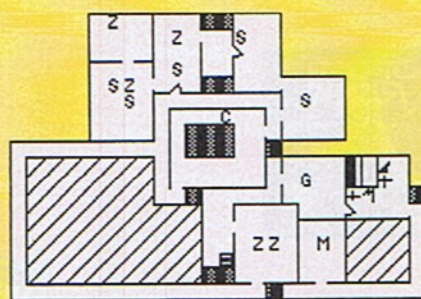
Level 4



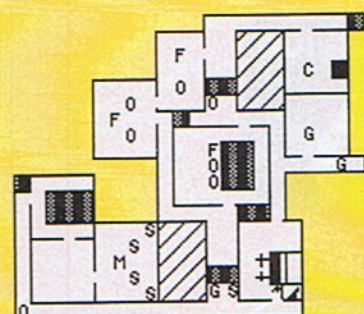
Level 5



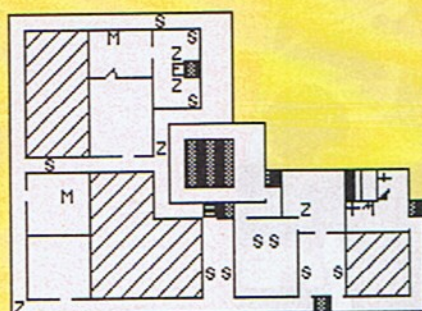
Level 6



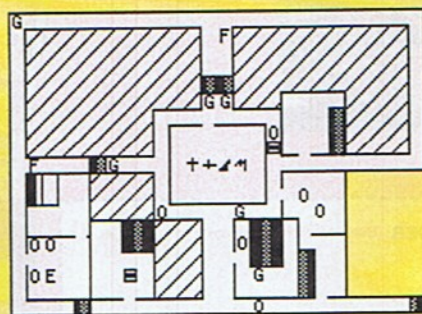
Level 7



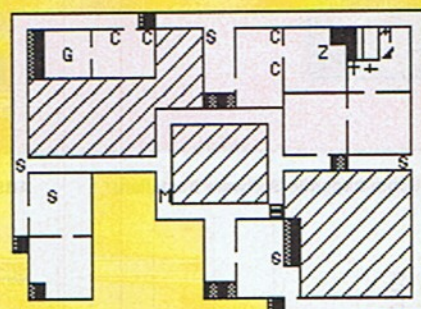
Level 8



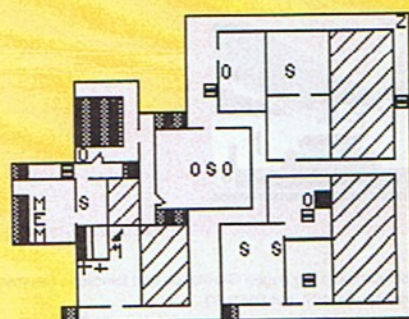
Level 9



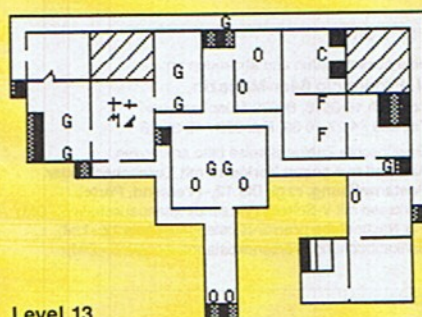
Level 10



Level 11



Level 12



Level 13

- - Falltür
- - nicht passierbar
- O G Z S F E M C - Monster
- + + + - Spieler
- - EXIT

von Manfred Hirt

Elvira II

Teil 2

Nachdem ich ganz apathisch steuere ich auf den Wandschrank zu und öffne ihn. Zu keiner Gefühlsregung mehr fähig, wandern meine Augen ausdruckslos über den Leichenberg darin. Wenn dieser Horrortrip nun nie zu Ende geht? Los, Junge, reiße dich zusammen, du mußt Elvira finden, bevor sie diesen Metzger in die Hände fällt! Meine Lebensgeister und die Farbe in meinem Gesicht kehren langsam zurück. In Windeseile räume ich die Regale neben der Tür leer, um so schnell wie möglich dieses ekelerregende Zimmer zu verlassen. Mist verdammter, die Tür ist verschlossen und die Sicherungsanlage läßt sich nicht ausschalten! Da sind plötzlich klar und deutlich Schritte zu vernehmen. Ich stürze einen Schluck von meinem Feuerballtrank hinunter. Keine Sekunde zu früh, denn schon springt die Tür auf und ein Typ in knappem Lendenschurz stürzt auf mich zu und fuchelt mit seinem Messer beängstigend dicht vor meinem Gesicht herum. Mit Hilfe des Trunks und meiner Wut ist der Kerl bald erledigt. Ich flüchte durch die nun sperrangelweit geöffnete Tür, und

Nachdem ich mich von der geballten Ladung Schrecken in Elvira's Filmstudio halbwegs erholt habe, will ich jetzt mein Abenteuer fortsetzen und die schöne Horror-Lady endgültig aus den Klauen der bösen Mächte befreien.



Da hat jemand ganze Arbeit geleistet

hängt bewegungslos auf der anderen Seite an seinen Drähten. Wollen wir mal die Puppen tanzen lassen! Ich betätige den Hebel, aber Herman Monster gibt keinen Muckser von sich. Mit dem beschäftige ich mich später nochmal. Ich sammle fleißig Reagenzgläser, eine violette Flüssigkeit sowie ein eingelegtes Gehirn, einen Arm und ein Herz ein. Inzwischen kann mich nichts mehr schocken! Ich verlasse den Raum, orientiere mich nach Westen, vorbei an dem Gittertor und steige schwer beladen die Treppe hoch.

Die nächste Tür führt mich in die Küche. Dort wird alles, aber auch wirklich alles eingehamstert:

Die Gruselküche

Teller, Fleischermesser, Fleischklopfer, Eier, Früchte, Konserven, Eimer, Hufeisen, zwei Dosen (in der einen finde ich den Medizinbeutel des Indianers) und die Saucen-Pfannen. So ausgerüstet kann ich ein paar weitere notwendige Wässerchen mixen. Für den Schutzzauber eignen sich die Saucen-Pfannen hervorragend, das Gehirn wird für den Totenabwehrzauber verbraten und das Barometer für die Sturmbeschwö-



Du machst gleich mit dem Feuerballzauber Bekanntschaft

Liebling, ich hab'...

haste weiter nach Osten, die dunkle Kellertreppe hinunter.

Da die Gänge nur spärlich beleuchtet sind, setze ich langsam einen Fuß vor den anderen, gehe durch das schwarze Gittertor, dann durch das weiße, nach rechts um die Ecke und stehe endlich vor dem Labor. Ein Chemiker steht vor seinen Instrumenten und fragt mich, ob er mir helfen könne. Ich bitte ihn, mir die Formel zu mixen und händige ihm das Blatt Papier aus der Bibliothek aus. Ohne ein Wort zu verlieren, vermischt er die notwendigen Bestandteile und überreicht mir ein Fläschchen mit tödlichem Inhalt. Ich tränke damit die Scheibe Fleisch und verschwinde. Dann lande ich in einem Versuchsraum, denn Frankenstein



Wir mixen einen Zauber

Als letztes der Auferstehungsspruch, der die drei eingelegten Körperteile erfordert. Ich verlasse die Küche und flöße mir etwas vom Totenabwehrtrank ein, denn schon stoße ich auf einen Zombie, der mir so gestärkt aber nichts anhaben kann.

Es ist an der Zeit, bei meinem Freund, dem Indianer, wieder vorbeizuschauen. Nichts wie raus aus dem Gruselhaus, zurück zum Studiogelände. Dort bringt mich der Lift ins Kellergeschoß. Die alte Rothaut wartet noch immer auf mich. Aber zunächst hole ich mir aus dem Boillerraum gleich neben der Tür einen Stahlschlüssel und eine Kupferstange. Wieder raus nach Osten hin, finde ich in einer Abstellkammer auch noch einen Be-

sen. Mit meinen neuen Errungen-schaften fällt es mir leicht, wieder in das alte Haus zurückzukehren. Es ist mir etwas unangenehm, im Speisezimmer mein Reagenzglas mit dem Blut des Regisseurs zu füllen, zumal er mir dabei auch noch zuschaut. Das hättest du dir auch nicht gedacht, mal als Braten zu enden, was? Leider scheint der Gute zwar nicht seinen Humor, aber seine Sprache verloren zu haben. Schade, seine bissigen Bemerkungen werden mir fehlen. Doch zum Trübsalblasen bleibt keine Zeit. Ich stürme die Treppe hoch ins Dachgeschoß und hangle mich mit Hilfe der Leiter rauf aufs Dach. Nur nicht nervös werden und nicht nach unten gucken. Ich bin ja fast perfekt, aber leider nicht schwindelfrei. Am Kamin befestige ich die Kupferstange und lass' den Auferstehungs- und den Sturmbeschwörungsspruch vom Stapel. Es funktioniert, es funktioniert!! Dicke Wolken ziehen auf und ich mache, daß ich vom Dach komme bevor es mich runterweht.

Unten in der Halle gelange ich durch die im Osten gelegene Küche zur Kellertreppe und stehe, nachdem ich mich nach Westen gedreht habe, direkt vor Frankenstein's Tür. Der Spaß kann beginnen. Bewaffnet mit Elvira Drahtschere drücke ich den Hebel nach

magertes Totengerippe. Schnell schleudere ich dem Luder einige Feuerbälle entgegen, bis nichts mehr von ihr übrigbleibt als ein paar Staubkörner. Das war das letzte Mal, daß ich auf eure billigen Tricks reingefallen bin. Jetzt sollt ihr mich erst richtig kennenlernen!

Zu allem entschlossen, hetze ich zurück zum Studiokomplex. Es ist soweit, der Friedhof wartet. Schnell den Code für die Studiotür eins eingeben... - auch diese Zahlenkombination stimmt noch. Ich spähe vorsichtig durch die große Doppeltür. Dieser Ort war mir schon immer unheimlich und unter

diesen Umständen... Aber kein Laut ist zu vernehmen. Mutig stappe ich weiter, als ich knapp über mir einen Luftzug verspüre. Hilfe Mama...! Mir rutscht das Herz ziemlich weit nach unten. Puh! Nur eine Fledermaus... Diese Mistviecher erschrecken einen zu Tode. Ich mache, daß ich in die Kapelle komme, denn dort bin ich vor weiteren Angriffen aus der Luft sicher. Rechts hinten an der Wand steht ein Becken gefüllt mit Weihwasser. Auch damit fülle ich eins der Reagenzgläser und nehme schnell den Auferstehungszauber zu Hilfe, denn am Boden entdecke ich ei-

nen toten (dismembered) Priester. Ich behandle ihn mit dem Trank und er sieht wieder ganz gut aus, aber ich nehme den Gottesmann erstmal mit. Dann gehe ich in Richtung Altar, als plötzlich ein geflügelter Sennenmann vor mir auftaucht. Meine Eispeile erweisen mir wieder einmal unschätzbare Dienste und der flatternde Kerl ist bald hinüber. Das goldene Kreuz und die beiden Kerzenleuchter sind schnell mein, ebenso die Kanzel. Im Osten verbirgt sich ein Seitenalter, von wo man über eine

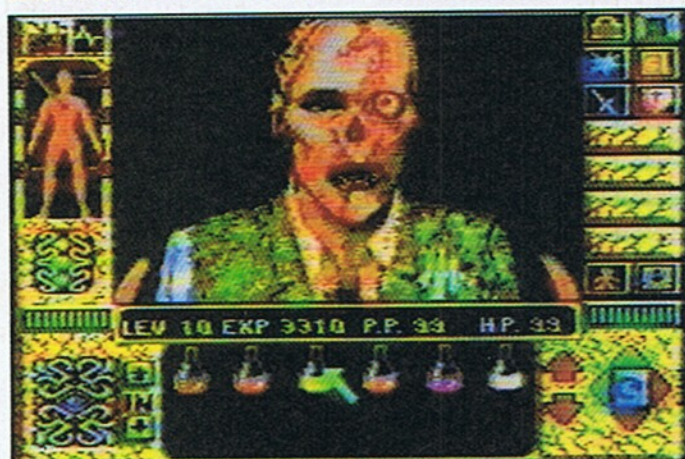
Die Katakomben

mächtige Steinplatte Zugang zu den Katakomben erhält. Aber der Eingang wird von zwei an Ketten geschmiedeten Frauen mit Löwenköpfen bewacht. Ich erwecke zunächst ihre Aufmerksamkeit und mache sie dann mit Hilfe der Eispeile unschädlich.

Mit mulmigem Gefühl steige ich ins Gewölbe hinunter, das aus mehreren Ebenen besteht. Dank meiner langjährigen Mitgliedschaft bei den Pfadfindern fällt es mir nicht allzu schwer, mich nicht zu verlaufen. Auf der ersten Ebene finde ich einen Halbedelstein, einen Amethyst und einen scharfen Feuerstein. In der zweiten Ebene stoße ich in einer Mauernische auf



Mr. Frankenstein als Marionette

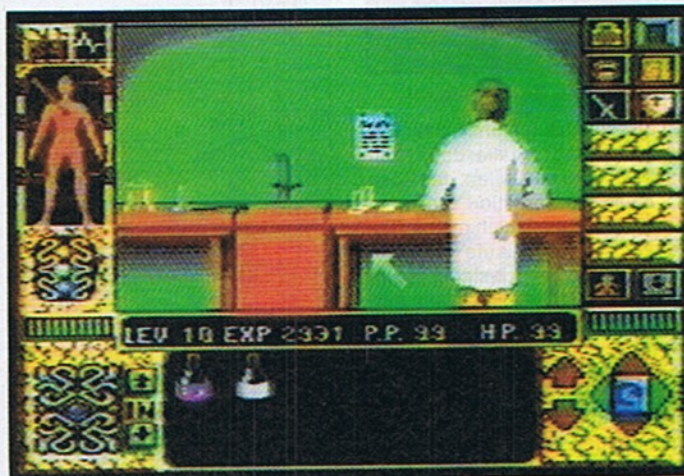


Noch nichts von meinen geheimen Zaubersformeln gehört?



Endlich habe ich Elvira gefunden!

unten und der grobschlächtrige Frankenstein stürmt sofort auf mich zu. Wie ein Profi durchtrenne ich mit der Schere seine Lebensdrähte und mit einem dumpfen Schlag schlägt der Kerl am Boden auf. So, ihr widerlichen Kreaturen, bald hab' ich euch alle! Wozu brauchen wir noch Superman oder Herman, he? Die von Mr. Frankenstein versperrte Tür ist nun leicht zu passieren, trotzdem nehme ich vorsichtshalber einen Schluck Feuerballwasser zu mir. Ich schaue neugierig in den kleinen Raum und traue meinen Augen nicht! Meine Elvira kauert dort festgebunden an einen Pflock. Endlich! Überglücklich will ich sie in meine Arme schließen, da verwandelt sich ihr appetitlicher Körper in ein abge-



Vielleicht hilft mir der Chemiker ein wenig!

einen Smaragd. In den nächsten drei Ebenen ist gar nichts, aber auch gar nichts zu holen. Ich bin schon versucht wieder umzukehren, denn irgendwie ist es hier so tief unten in der Erde sehr unheimlich. Aber ich glaube mich zu erinnern, daß nur noch eine Ebene kommt, und wo sonst könnte Elvira noch stecken, wenn sie noch lebt? Ich kämpfe die Tränen bei diesen Gedanken zurück und klettere noch weiter hinab. Nach einer Ewigkeit sehe ich SIE plötzlich vor mir: Elvira!! Ist es nur wieder eine Täuschung? Ihre schönen Augen funkeln mich böse an und die Worte sprudeln nur so aus ihrem verlockenden Mund: »Ich dachte schon, du würdest nie kommen. Los, machen wir daß wir von hier

verschwinden und nimm das Seil mit, du wirst es noch brauchen!« Das ist die echte Elvira, nach dieser Begrüßung sind die letzten Zweifel ausgeräumt. So »liebt« nur sie. Kein Wort des Dankes, nichts. So ist sie eben! Man riskiert Kopf und Kragen für sie und wird dafür noch blöd angemacht. Ich nehme schnell das Seil an mich und eile hinter Elvira her, die es natürlich nicht für nötig findet, auf mich zu warten.

Wieder in der Kapelle angelangt, verlasse ich die Filmkulisse und eile zum Parkplatz. Dort mixe ich mit Hilfe des Feuerlöschers und des Seils einen Feuerabwehrzauber und einen Dämonenbann. Dann veranlasse ich den Priester, auf dem Parkplatz einen Kreis mit

Fahr' zur Hölle, Teufelsbrut!

einem Pentagramm aus Menschenblut zu zeichnen. Ich gebe ihm dazu das Reagenzglas mit Blut, eine satanische Kerze und den Medizinbeutel. Außerdem

ins Aquarium und gleich darauf treiben die Fische bauchoben im Wasser. Ungehindert greife ich mir den Schlüssel und hole die Friedenspfeife aus dem Safe.

Damit eile ich zurück zu meinem Freund, dem Indianer. Ich bitte ihn, mir den Speer zu geben aber dazu braucht er die Friedenspfeife, den Feuerstein und den Besen. Freu-

Spieler!). Die Erde bebt und das Pentagramm geht in Flammen auf. Trotz des Zaubers fürchte ich zu verglühen. Ein riesiges Loch tut sich im Boden auf und plötzlich steht er vor mir: der Höllenhund Cerberus! Der mittlere der drei Köpfe speit Feuer. Meine Haare sind schon total versengt. Ich schleudere den Dämonenbann

auf ihn und die Höllenkreatur ist für einige Augenblicke gelähmt. Das ist meine Chance! Ich ergreife den Speer und werfe ihn mit letzter Kraft gegen das Untier. Treffer! Zwei Köpfe hängen schlaff herunter, aber der dritte bäumt sich nochmal auf und malträtiert mich mit neuen Feuerattacken. Ich greife nach dem großen Fleischermesser und ramme es mitten ins Herz des Angreifers. Mit schrecklichem Getöse und Gejaule verbrennt Cerberus in einem riesigen Feuerball. Ich habe es geschafft! Ziemlich fassungslos blicke ich auf die Aschereste.

Nach einigen Minuten bin ich wieder in der Lage, klar zu denken. Also, was stelle ich jetzt an? Zuerst nehme ich ein heißes Bad. Dann hole ich mir von Elvira meine verdienten Streicheleinheiten. Ich erzähle ihr alles von Anfang bis Ende. Sie wird furchtbar stolz auf mich sein. Und dann schlage ich ihr vor, das Ganze zu verfilmen. Und natürlich habe ich auch einen heißen Tip für die Besetzung der Hauptrolle! (lb)



Für die Fische habe ich noch das vergiftete Fleisch im Koffer



Jetzt wird die letzte Schlacht geschlagen!

überlasse ich ihm zum Schutz die beiden vorher gebrauchten Zaubers Wasser. Damit hat er sein Soll erfüllt.

Ich muß nochmal zurück in den Horrorschuppen. An der Eingangstüre wende ich mich nach Westen und betrete das Arbeitszimmer, das von den Rittern bewacht wird. Im Schreibtisch finde ich eine Bibel. Ich weiß auch, daß in der Wand ein Safe eingelassen ist, nur leider fehlt mir der Schlüssel. Ratlos schaue ich zum Aquarium. Da blitzt doch was! Ich trete näher und erblicke den gesuchten Schlüssel am Boden des Fischbehälters. Glück muß der Mensch haben! Beherzt greife ich hinein und sofort stütend meine schmerzende Hand. Na klar, das vergiftete Fleisch! Euch gefräßigen Beißern werde ich helfen! Ich werfe das Fleisch



Verpiss' dich, Sensenmann!

dig überreiche ich ihm das Gewünschte und erhalte dafür den Speer. Er wird mir helfen, das Böse zu besiegen, beteuert der rote Mann. So schnell mich meine Beine noch tragen, laufe ich zum Parkplatz, wo der Priester alles Nötige vorbereitet hat. Er gibt mir den Feuerabwehrtrunk und den Dämonenbann zurück, die ich wirklich gut brauchen kann. Das Herz klopf mir bis zum Hals. Ich kann mich kaum noch auf meinen wackligen Beinen halten vor Erschöpfung und Angst. Es hilft nichts!

Ich drücke den Fire-Knopf (der

64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten. Außerdem freuen wir uns über Szenen-Fotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

4/89:	Uridium II
5/89:	Last Ninja II (Teil 1)
6/89:	Ghosts'n Goblins
7/89:	Katakis
8/89:	Last Ninja II (Teil 2)
9/89:	Wizball
10/89:	Grand Monster Slam
11/89:	Zak McKracken (Teil 1)
12/89:	Spherical
1/90:	Zak McKracken (Teil 2)
2/90:	Oil Imperium
3/90:	Ultima (Teil 1)
4/90:	Ultima (Teil 2)
5/90:	Ultima (Teil 3)
6/90:	Elite
8/90:	X-Out
11/90:	Maniac Mansion
12/90:	Turrican
1/91:	R-Type
2/91:	Dragon Wars (Teil 1)
3/91:	Dragon Wars (Teil 2)
4/91:	Pirates
5/91:	Bard's Tale (Teil 1)
6/91:	Bard's Tale (Teil 2)
7/91:	Turrican II (Teil 1)
8/91:	Turrican II (Teil 2) und Secret Silver Blades

9/91:	Turrican II (Teil 3) und The Last Ninja
10/91:	Bard's Tale 2 (Teil 1)
11/91:	Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
12/91:	Armalyte (Teil 1)
1/92:	Bard's Tale 2 (Teil 3)
2/92:	Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
3/92:	Last Ninja 3 (Teil 1)
4/92:	Defender of the Crown
5/92:	Buck Rogers
6/92:	Pool of Radiance Teil 1
7/92:	Pool of Radiance Teil 2
8/92:	IO
9/92:	Dirty
10/92:	Curse of the Azure Bonds
11/92:	Ultima 6 (Teil 1)
12/92:	Ultima 6 (Teil 2)
1/93:	King's Bounty
2/93:	Creatures 2
3/93:	Crime Time
4/93:	Soul Crystal
5/93:	Catalypse (Teil 1)
6/93:	Catalypse (Teil 2)
7/93:	Elvira 2 (Teil 1)
8/93:	Elvira 2 (Teil 2)

Top Spiele 2:
Bard's Tale 3 und Zak McKracken
Top Spiele 3: Turrican und Death Knights of Krynn
Top Spiele 4: Maniac Mansion und Gateway to the Savage Frontier

Unsere Anschrift:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Postfach 13 04
85531 Haar bei München



von Jörn-Erik Burkert

Peter Stone wußte nicht, was er sagen sollte, denn das Telegramm mit dem Bescheid über den Tod seiner lieben Tante war doch ein ziemlicher Schock. Jetzt mußte er sich aber sputen, denn sein Flugzeug ging in weniger als einer Stunde und bis zum Flughafen ist es noch ein langer Weg. Er wollte auf keinen Fall den Termin mit dem Anwalt der Tante, Mr. Trukmusch, verpassen. Schnell einige Sachen zusammengepackt und los geht's in Richtung Airport.

Jeder Spieler, der schon einmal versucht hat, im Adventure »Die Erbschaft« von Infogrames die selbige anzutreten, weiß, welche heißen Abenteuer Peter Stone erwarten. Schon der Weg durchs Treppenhaus an den vielen Nachbarn vorbei wird zur Tortur. Ist man nicht schnell genug, wird man garantiert von einem Mitbewohner aufgehalten, dem man irgendein Utensil oder Geld schuldet. Die Leute sind nervig, lassen den Helden nicht aus dem Haus. Da wartet die Alte von nebenan, dort ein Chinese oder es steht der Hausmeister im Wege. Alle haben nur Forderungen und sind lästig wie ...

Nur der Weg zurück ins Laboratorium bleibt frei. Klar ist, wenn

Die Erbschaft



Oh diese Mieter: Was wollt ihr alle von mir!

man nicht die richtigen Sachen bei der Hand hat, verrinnt die Zeit und der Jet in Richtung Las Vegas, wo der Anwalt wartet, ist weg. Das sicherste Mittel sind aber immer noch Peters flinke Füße!

Hat es Peter dann doch noch geschafft der Meute zu entkommen, und gelangt er heil auf den Flughafen, gibt es dort noch einige heikle Situationen, die man aber mit einer Portion Cleverheit und Überle-

bung löst. Schon schlimmer gestaltet sich die Reise im Jet. Dort tritt ein Entführer auf den Plan. Der übernervöse Gauner verlangt nach Wollbällchen, und da fragt man sich natürlich, wo man das Zeug auf einmal herzaubern soll. Hat man da keinen Kunstgriff auf Lager, sinkt Peter von den Kugeln des Halunken durchsiebt nieder und das Spiel ist aus. Wer es bis Las Vegas schafft, bekommt dann die eigentliche Aufgabe vom Anwalt der Tante ...

Grafisch und technisch ist das Adventure heute zwar nicht mehr erste Wahl, aber die Rätsel machen es noch immer zum Dauerbrenner. Schon die erste Runde – aus dem Haus zu kommen – hat es in sich und sorgt für Hektik an Stick und Tastatur. Die Aufgaben im Airport sorgen für viel Spaß und wer den Entführer im Flugzeug überlistet, hat schon die halbe Miete. Damit man nicht immer wieder vom Start an ins hektische Abenteuer muß, wurde das Game in drei Teile gesplittet, die per Paßwort erreicht werden.

Wer jetzt dieses tolle Game haben möchte und versuchen will an die Hinterlassenschaft der Tante ranzukommen, muß darauf hoffen, das Adventure von einem älteren Spieler zu erben oder in den Kleinanzeigen aufzustöbern.

Impressum

Chefredakteur: Georg Klinge (gk) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Produktion: Sylvia Derenthal
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Heinz Behling (hb), Peter Klein (pk), Jörn-Erik Burkert (jb), Hans-Jürgen Humbert (jh)
Redaktionsassistentin: Helga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-202, Telefax: 089/4613-5001,
 Btx *64064#

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauelementen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauelemente herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Uschi Böcker, Roland Keil
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenleitung: Peter Kusterer
Anzeigenverwaltung und -disposition: Regina Beenen (372)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preislise Nr. 9 vom 01. 01. 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
 Tel.: 089/4613-962, Telefax: 089/4613-394

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MVZ, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel.: 089/31900613
Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Bestell- und Abonnement-Service:
 64'er Aboservice
 Postfach 1163
 74168 Neckarsulm
 Tel.: 07132/959-100, Fax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 7,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben):
 DM 81,-
 (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 98,-
 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
 Jahresabonnementpreis: öS 684,-
Schweiz: Aboverwaltungs AG, Sägetstr. 14,
 CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
 Jahresabonnementpreis: sfr. 90,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmöllerstr. 31, 74523 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle im 64'er erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß im 64'er unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232

Auslandsniederlassungen:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel.: 0041/42/440550, Fax: 0041/42/415770
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel.: 415-366-3600, Fax: 415-366-3923
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Franzosengraben 12, A-1030 Wien, Tel.: 0043/1/58713930, Fax: 0043/222/79708124

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5562256, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: AIM Int. Inc., Telefon: 00886-2-7548613, Fax: 00886-2-7548710
Japan: Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709
Korea: Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/751-5789
Frankreich: CEP France, Telefon: 1/48007616, Fax: 1/4824-0202
Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/4692834
International Business Manager: Stefan Grajer, 089/4613-638

© 1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Vorsitzender Carl-Franz von Quadt, Dieter Streit

Verlagsleiter: Wolfram Höfer
Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Diese Zeitschrift ist auf chlorfreiem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalfrei.

Inserentenverzeichnis

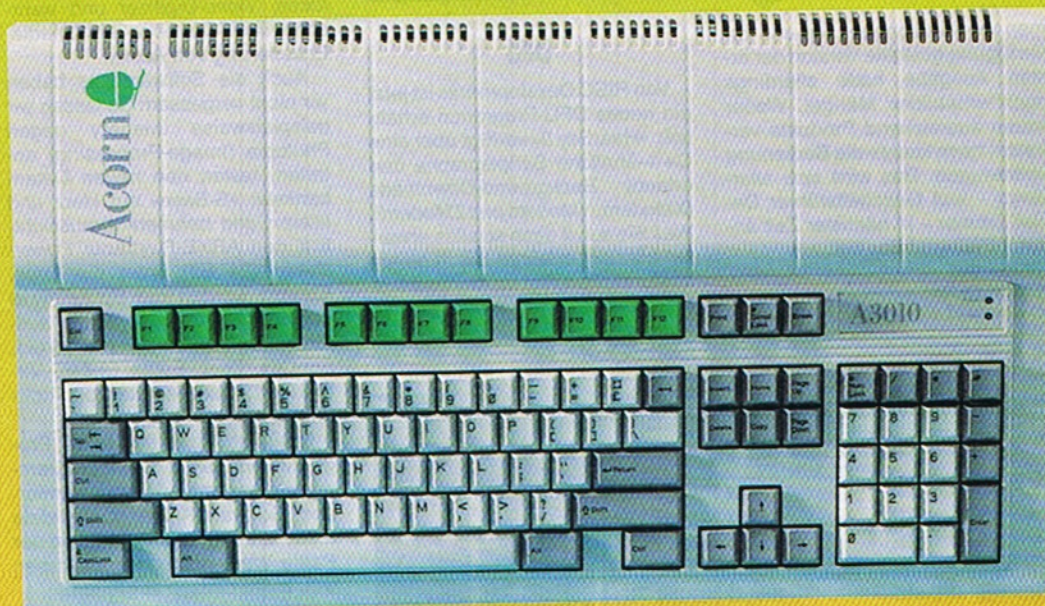
Bertelsmann	9	Dataflash	98	Independent Softworks	50-51	RAT & TAT	50-51
CLS	50-51	Deutscher Sparkassen- und Giroverband	108	M&T Vertrieb	19, 31, 84-85	Scantronic	2, 89
CMD	74	Doran	50-51	Müka Datentechnik	47	Stonysoft	50-51
CT/CP Verlag	21, 87, 107	GOODSOFT	24-25, 74	PD Service Weiß	50-51	Technisat	103
Data House	50-51	Herrmann	50-51	plus electronic	50-51		

ARCHIMEDES

COMPUTER - FASZINATION

Neue Soft- & Hardware

Spieletests:
James Pond
Poizone



Photopia

ist ein neues Bildbearbeitungsprogramm von Cambridge International Software. Neben sehr leistungsfähigen Funktionen zum Verbiegen, Spiegeln oder Rotieren, lassen sich einzelne Farbkomponenten ausmaskieren oder vertauschen. Auch Helligkeitsregulierung oder lineare bzw. radiale Verläufe sind kein Problem.

Uffenkamp Computersysteme
Gartenstr. 3
32130 Enger
Tel.: 05224/2375
Fax: 05224/7812

einer 160 MByte großen Festplatte ausgerüstet. Damit lassen sich auch etwas längere Filme (z.B. mit der neuen Acorn Replay-Karte) auf Harddisk speichern. Für DTP-Profis ist der DTP-Archimedes 5000 zu haben. Neben 8 MByte RAM und 120-MByte-Festplatte gibt's das DTP-Programm »Impression II« von ComputerConcepts und das neue RISC OS 3.1 mit dazu. Der Preis: um 5500 Mark.

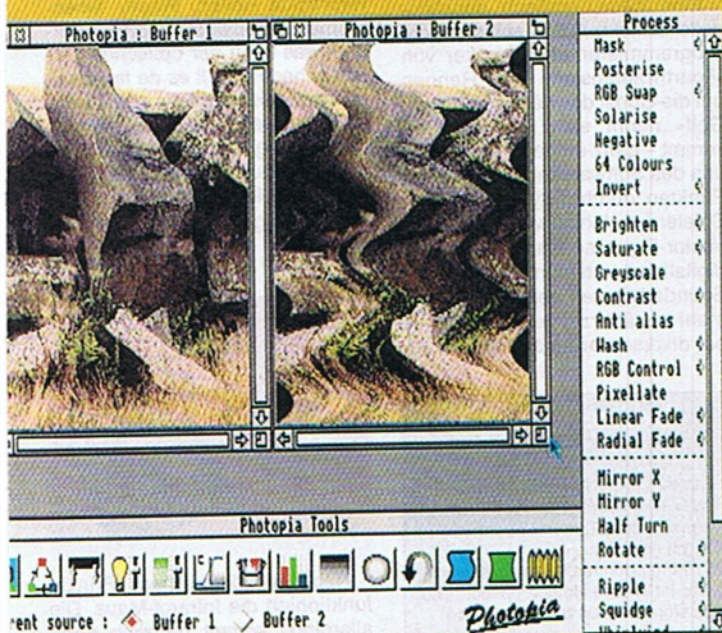
GMA
Wandsbeker Chaussee 58
22089 Hamburg 76
Tel.: 040/2512415
Fax: 040/2502660

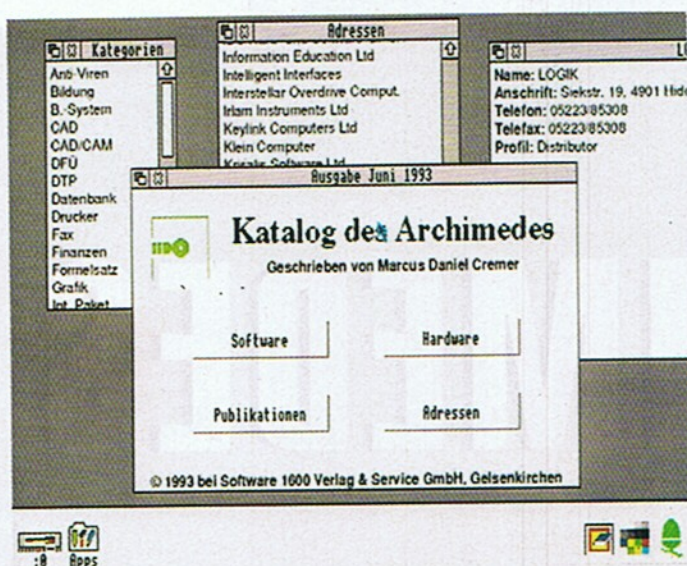
Archimedes-Rechner

Nachdem Acorn nach der Preiserhöhung um 150 Mark für alle Rechner (außer A3000 und A3010) für einigen Wirbel gesorgt hat, kommt jetzt ein neues Familienmitglied der 5000er Serie dazu. Der A5000 4MB HD160 ist vom Werk aus mit 4 MByte RAM und

Archimedes-Katalog

Rund um Produkte und Neuheiten für den Archimedes beschäftigt sich ein neuer Katalog auf Software-Ebene. Der »Katalog des Archimedes« betrachtet sich als Forum für Händler oder Anbieter, die neue Produkte melden und in die Liste aufnehmen.





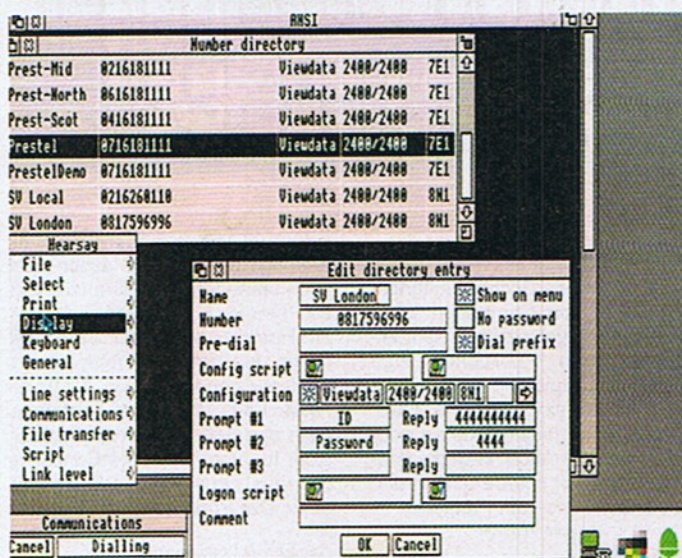
men werden können. Die uns zur Verfügung gestellte Version der ersten Ausgabe hatte allerdings noch erhebliche Mängel. Weder waren ausreichend Produkte vertreten, noch konnte die Bedienung überzeugen. Das wird sich allerdings – laut Geschäftsführer Daniel Cremer – in nächster Zeit ändern. Weitere Infos bei:

Software 1600
Postfach 102301
Munckelstraße 41
45879 Gelsenkirchen
Tel. 02 09/27 26 00
Fax 02 09/27 26 01

DFÜ

Von RISC Developments ist jetzt ein neues DFÜ-Programm erhältlich. »HearSay II« verfügt über eine C++-ähnliche Scriptsprache und erlaubt Background-Downloads (XModem, YModem und ZModem). Was Sie sonst noch so alles erwarten können, erfahren Sie in einem ausführlichen Test im Archimedes-Magazin 3/93 (erscheint am 27. August 1993).

Peter C. A. Bär
Liebigstraße 8
90766 Fürth
Tel. 09 11/73 06 11



Falsche Adresse

Im Archimedes-Magazin 2/93 war auf Seite 82 die Adresse eines neuen Händlers wegen eines Übermittlungsfehlers leider falsch. Die korrekte Adresse lautet:
PageDown
Hannoversche Straße 144
37077 Göttingen
Tel. 0551/378149
Fax 0551/378149

Acorn und AB Dick

Acorn ist sich mit AB Dick, einem der größten Hersteller von Reperotechnik, einig. Das neue »Prepress System« beinhaltet alles, was ein Einmann-Verlag so alles braucht: Zweifarben-Offset-Drucker, Monitor und Drucker. Die Preise für das Profi-Set, das es in drei Va-

rianten gibt, bewegen sich zwischen 18000 und 34000 Mark.

Simon Woodward
Professional Systems Marketing Manager
Acorn Computers Ltd.
Tel. 00 44/2 23-25 42 19

Neues Archimedes-Magazin

Es ist soweit: das neue Archimedes-Magazin liegt ab dem 27. August 1993 an Ihrem Kiosk. Themen dieser Ausgabe sind unter anderem:

Ein großer Vergleichstest zwischen einem 486er PC mit dem Archimedes 5000, die besten Grafikkarten (G16 und ColourCard) im Überblick mit Kaufempfehlungen, ein ausführlicher Druckertest des neuen Billig-Lasers OKI OL-400e, 24-Bit-Farbscanner, Genlock-Interfaces, Video-Digitizer und wahrscheinlich die neue Multimedia-Erweiterung von Acorn.

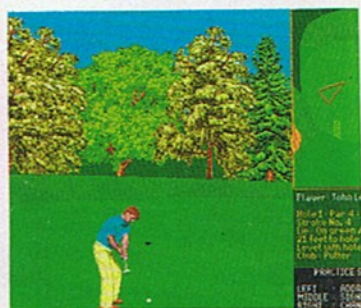
Auch die Softwaretests haben wir nicht vergessen: So lassen wir beispielsweise Imagery gegen Photopia (Image-Processing) antreten, testen den neuen Datenbankstar »S-Base« auf Herz und Nieren und nehmen voraussichtlich den ARXE-Raytracer Powershade (24 Bit) unter die Lupe. Ebenso werden die Spielefreake bedient: Auf über 12 Seiten ausführliche Spieltests (Paradroid, SimCity, Zool, Battle Chess, Virtual Golf...) sowie viele Tips, Tricks und Cheats.

Natürlich sind ein toller Programmierkurs für Demoprogrammierer (Assembler), Programmier- und Software-Kniffe sowie viele aktuelle Informationen mit von der Partie. Wer's noch genauer wissen will, sollte einfach zugreifen.

Virtual Golf

Eine neue, grafisch sensationelle Golfsimulation schicken die Programmierer und Grafiker von »FourthDimension« ins Rennen um die Gunst des Käufers: »Virtual Golf« nennt sich das Teil und kommt – ganz entgegen der Tradition des Softwarehauses – in allen Punkten durchgestylt daher. Der Spieler ist nicht etwa eine simple Vektor-Figur, sondern fantastisch digitalisiert und animiert. Auch die Sounds konnten beim ersten Test mehr als überzeugen. Anders als bei diversen anderen Golfsimula-

tionen bestimmt der Spieler nicht etwa durch genau getimten Druck auf den Mausbutton die Schlaghärte, sondern hat direkten Einfluß



auf das Geschehen: der Schwung wird mit der Mausbewegung simuliert (SuperPool läßt grüßen). Was sich schwierig anhört, ist nach ein bißchen Übung bald in Fleisch und Blut übergegangen. Auch in puncto Realitätsnähe gibt's nichts auszusetzen. Einen ausführlichen Test lesen Sie im Archimedes-Magazin 3/93.

Neue Mäuse

Ab sofort gibt's drei neue Mäuse bzw. Trackballs von IDS. Für alle Raucher ist die optische Maus bestens geeignet. Nie mehr völlig verdreckte Rollen. Weder Tabakkrümel, Essensreste noch sonst irgendwas kann der optischen Einheit schaden, weil es de facto keine mechanischen Teile gibt. Lediglich ein gerastertes Spezial-Mauspad ist nötig (wird mitgeliefert), um mit der Maus korrekt arbeiten zu können. Die drei Buttons sind leichtgängig und klicken vernehmlich.



Nach herkömmlichem Prinzip funktioniert die Infrarot-Maus. Die allerdings kommt gänzlich ohne

Archimedes-Hotline

Alle Archi-Freaks, die Fragen rund um den britischen Rechenkünstler oder zu unserem Magazin haben, können uns ab sofort direkt telefonisch erreichen:

Immer donnerstags von 16 bis 18 Uhr ist unsere Hotline besetzt. Die Telefonnummer: 0 89/46 13-640.

störenden Kabelsalat aus. Das Set besteht aus Empfangseinheit und eigentlicher Maus. Der Empfänger wird einfach in den Mausport gesteckt, die Maus eingeschaltet und los geht's. Mehrere Dioden zeigen dabei an, ob Daten ankommen oder ob z.B. die Energiereserven der Maus zur Neige gehen. Besonders gut: Die Maus benutzt statt umweltschädlicher Batterien einen integrierten Akku, der bei Bedarf jederzeit im Empfangsteil aufgeladen werden kann.

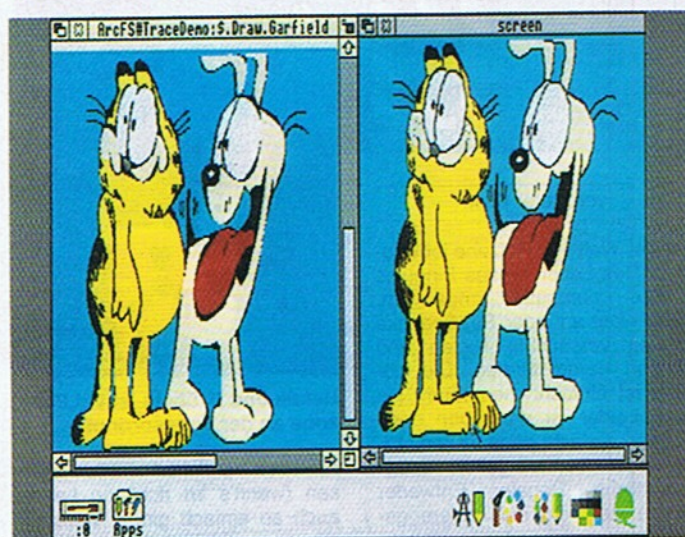
Der IDS-Trackball ist nur für Fans. Die drei Tasten liegen derart weit auseinander, daß normale Maus-verwöhnte Hände kaum eine Chance haben, die Buttons gezielt zu drücken. Bei Spielen - Flugsimulatoren o.ä. - zeigt das Teil allerdings wahre Größe. Jeder Spieler kennt das Problem, die

noch auf letzte Bugs aus. Mit den neuen Betriebssystemen läßt sich dann jeder Archimedes nachträglich eindeutschen. Die Preise standen bei Redaktionsschluß nicht fest, können aber bei der GMA erfragt werden.

GMA
Wandsbeker Chaussee 58
22089 Hamburg 76
Tel. 0 40/2 51 24 15
Fax 0 40/2 50 26 60

Fax-Lösung

Für alle Fax-Fans gibt es jetzt eine preiswerte Lösung von B&H Startup Installation bzw. Peter C. A. Bär. Das 9600-Baud-Faxmodem wird incl. ArcFax-Software ab sofort für 598 Mark ausgeliefert. Die Software läuft im Desktop des Archimedes.



Der Tracer von Bär/Pilling wandelt Bitmap-Bilder (!PAINT) in Vektor-Grafiken (!DRAW)

Maus umzusetzen, wenn sie gerade im entscheidenden Moment an der Kante des Mauspads ihren Geist aufgibt. Mit einem Trackball sind diese Zeiten passé: der steht wie mit dem Tisch verwachsen an seinem Platz und läßt sich auch durch noch so wildes Drehen nicht aus der Ruhe bringen.

Die Preise waren bis Redaktionsschluß nicht in Erfahrung zu bringen, liegen aber aller Voraussicht nach um die 100 bis 150 Mark.

IDS
Schattäuserstraße 6
74909 Meckesheim
Tel. 0 62 26/6 05 88
Fax 0 62 26/6 06 88

RISC OS 3.1 in deutsch

Das deutsche RISC OS 3.1 steht unmittelbar vor der Vollendung: Die Übersetzer Daniel Tamberg und Mark Fischer von den »Open Sky Projects« in Berlin - die unter anderem auch die deutsche Version von Impression vertreiben - testen das harte Stück Arbeit z.Zt.

Wer weitere Infos braucht, kann sich an die aufgeführten Adressen wenden, oder unseren Test im Archimedes-Magazin 3/93 (27. August 1993) lesen.

B&H Startup Installation
Friedrich-Krupp-Straße 5
4018 Langenfeld
Tel. 0 21 73/8 29 65
Fax 0 21 73/7 82 01
oder
Peter C. A. Bär
Liebigstraße 8
90766 Fürth
Tel. 09 11/73 06 11

Archicum

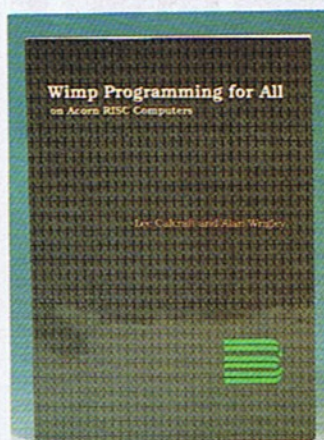
Die Messevorbereitungen für die erste deutsche Acorn-Messe laufen auf vollen Touren. Mittlerweile haben sich neben vielen deutschen Archimedes-Händlern auch mehrere englische Interessenten angemeldet. Die Archicum findet am 18./19. September 1993 in Illertissen (an der A7 zwischen Ulm und Memmingen) statt. Geplant ist zudem ein Archi-Meeting, auf dem auch die Gruppen ArcAngels, Armaxess, eine norwegische

Truppe und andere Programmier-Größen erwartet werden. Für das leibliche Wohl ist ebenso gesorgt, wie für mögliche Übernachtungen. Die Messeleitung übernimmt dabei gerne für Sie die Reservierung eines Hotelzimmers. Je nach Beteiligung weichen die Veranstalter eventuell auf ein noch größeres Gelände aus. Reges Interesse wird also erbeten. Weitere Informationen gibt's bei:

Schneider & Scholz GbR
Reichenberger Straße 8
89257 Illertissen
Tel. 0 73 03/61 50
Fax 0 73 03/23 32

WIMP-Buch

Wer schon immer einmal dem Archimedes-WIMP die letzten Geheimnisse entreißen wollte, kann jetzt auf ein neues Buch von RISC Developments zurückgreifen. »WIMP Programming for all - on Acorn RISC Computers« beschreibt ausführlich die Programmierung der grafischen Oberfläche. Dabei werden nur minimale Basic-Kenntnisse vorausgesetzt. Auf der beigelegten Diskette (so-



fern Sie diese haben wollen) sind alle im Buch aufgeführten Beispiele gespeichert. Leider gibt es derzeit noch keine deutsche Übersetzung, gute Englisch-Kenntnisse sind also Voraussetzung. Das Buch ist klar gegliedert, die Beispiele sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet. Alles in allem ist »WIMP Programming for all« mit Sicherheit eine lohnenswerte Anschaffung, die mit etwa 40 bis 50 Mark nicht zu teuer ist (knapp 200 Seiten).

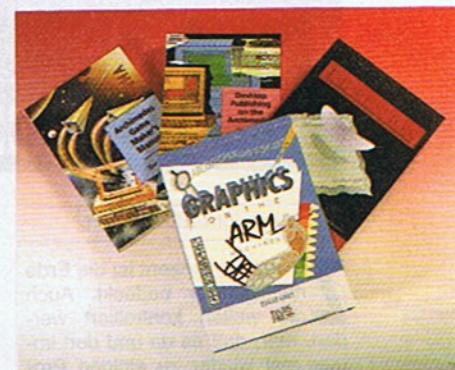
Firma IOC
Schmidzeile 12
83512 Wasserburg
Tel. 0 80 71/4 07 39
Fax 0 80 71/68 11

Bookware

Gleich vier neue Bücher gibt es diesen Monat: Im »Archimedes Game Maker's Manual« bekommt der Basic-Freak alle notwendigen

Schritte auf den Weg, möglichst essentiell und schnell den Traum des ersten eigenen Spiels zu verwirklichen. Über Grafik, Animation, Rollenspiele, Action Games bis hin zu vielen Tips zum richtigen Planen ist da alles drin.

In »Desktop Publishing on the Archimedes« geht's weniger spielerisch zu. Der Autor Bruce Goatly vermittelt auch dem Anfänger ein gewaltiges DTP-Know-how rund um die DTP-Programme des Archimedes (Impression, EasiWriter, Acorn DTP usw.): Schritt für Schritt lernt der Interessierte, wie man Seiten professionell gestaltet und so zu den optimalsten Ergebnissen kommt.



Passend dazu »Impression - The definitive Guide«. Dieser Band beschäftigt sich ausschließlich mit dem zur Zeit besten DTP-Paket auf dem Archimedes: Impression II. Dem Buch liegt eine Diskette bei.

In »Graphics on the ARM« spielt Text keine Rolle. Grafische Gestaltungsprogramme wie Vector, Draw Plus oder ArtWorks spielen sind Trumpf. Neben vielen anschaulichen Beispielen und Tips bietet das knapp 450 Seiten lange Werk viel Wissenswertes über die drei beliebtesten Vektorprogramme auf dem Archimedes.

Alle Bücher sind derzeit nur in Englisch zu haben. Kosten: zwischen 42 und 47 Mark.

IOC - Interstellar Overdrive Computer
Schmidzeile 12
83512 Wasserburg am Inn
Tel. 0 80 71/4 07 39
Fax 0 80 71/68 11

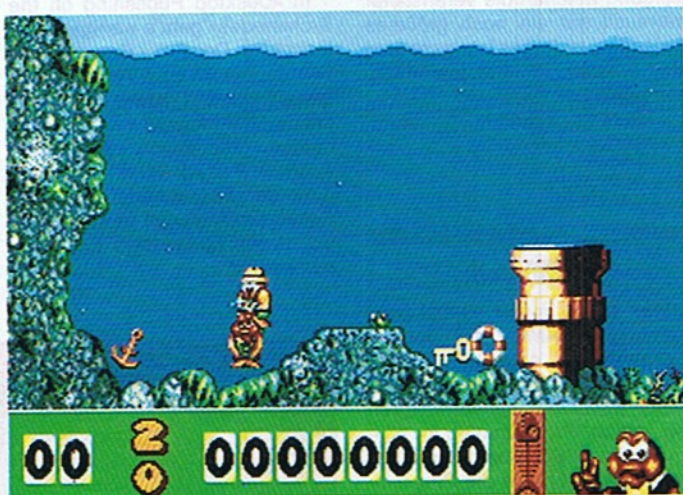
Hardliner

Das neue Disketten-Magazin von Bytepool »Hardliner« kostet entgegen unserer Information in der letzten Ausgabe statt 60 nur schlapp 25 Mark. Dafür gibt's im Jahr fünf Ausgaben, die bis unter das Dach mit Szene-Infos, Tips & Tricks, Programmierung und vielem mehr vollgestopft sind.

Informationen gibt's bei:

Bytepool
Tim Juretzky
Kurze Straße 20
30982 Pattensen-Schulenburg
Tel. 0 50 69/79 19

Lizenz zum Blubbern



von Jörn-Erik Burkert

Zu siebzig Prozent ist die Erde mit Wasser bedeckt. Auch die wollen kontrolliert werden. Klar, daß es da und dort immer mal wieder zu einigen Problemen kommt. Ist die Sache trotz Wasser gar zu brenzlich, tritt Unterwasseragent James Pond auf den Plan. Er ist der Spezi für die ganz harten Fälle und hat die Lizenz zum Blubbern. Seine Gegner hüllt er in eine Luftblase ein und verwandelt durch Anstupsen die miesen Figuren in niedliche Extras. Diese schweben dann in Form von Lollys, Walkmen oder Regenschirmen durchs Wasser und bringen beim Aufsammeln Punkte für die High-Score.

Sein aktueller Auftrag ist es, dem notorischen Umweltsünder Dr. Maybe das Handwerk zu le-



Fisch-Agent auf Unterwasser-Mission – James Pond

gen. Dieser verschmutzt die in seiner Umgebung liegenden Gewässer, was den quallvollen Tod vieler Tiere bedeutet. Der Schmutzfink will natürlich von kostspieliger Ordnung und Sauberkeit nichts wissen. Er hat so manche Falle für den Unterwasseragenten Pond gestellt und seine Spießgesellen machen dem Undercoverfisch das Leben schwer. Doch einen Profi wie James Pond kann das nicht schocken und er zieht los, dem Doktor das Handwerk zu legen.

Preis: ca. 70 Mark
Uffenkamp Computer Systeme
Gartenstr.3,
32130 Enger,
Tel.: 05224/2375
Fax: 05224/7812

JAMES POND	
2	Grafik
	Sound
	Musik
	Archi-Faktor
	Sucht-Faktor
1:Spitze 2:Gut 3:Akzeptabel 4:Na ja 5:Grauenhaft 6:Ohne Worte	
Joystick	☒ Risc-OS 3 ☒ Festplatte
Maus	☒ Risc-OS 2 ☒ dtisch.Anleit.
Tastatur	☒ A3010/A4000 ☒ A5000
Game's Upgrade	☒ Acorn ☒ LogikJoy

Poizone



von Peter Klein

In der Welt von Poizone lebt Zo-zo. Das Leben dieses Pinguins wäre durchaus angenehm, wenn nicht an jeder Straßenecke diverse verseuchte Kisten und Tonnen herumstünden. Die Lösung ist einfach: man räumt sie weg. Leider ist das eben doch nicht so einfach, denn für jede Kiste oder Tonne gelten unterschiedliche Regeln: Entweder dürfen sie nicht auf andere geschoben werden, oder es gilt eine bestimmte Seite anzupacken. Vor jedem Level macht eine kleine grafische Einleitung die Logik des nächsten Levels klar. Auch hier muß man zunächst ein wenig nachdenken, bis man die richtige Technik raus hat. Ist dann (unter Zeitdruck) alles Giftige weggeräumt, wartet die nächste harte Nuß im folgenden Level.

»Poizone« hat seinen Namen nicht nur zufällig vom englischen Begriff »poison« (Gift) und »zone« (Gebiet). Überall stehen tonnenweise Giftfässer und radioaktiv verseuchte Kisten herum, die durch taktisches Zusammen-

Hektik und Grübeln ist bei Poizone an der Tagesordnung

schieben vernichtet werden müssen (wenn's im richtigen Leben auch so einfach ginge, wäre für die angeschlagene Umwelt bereits viel getan). Die Grafik ist ordentlich und paßt zum Spielgenre. Die Zwischensequenzen sind hervorragend: So rast beispielsweise eine Rakete mit dem Pinguin an Bord in die unendlichen Weiten des Weltalls. Der Sound ist witzig (Sprachausgabe »Wow« bei bestandenen Level) und paßt ebenfalls hervorragend zum Spiel.

Preis: ca. 60 Mark
Uffenkamp Computersysteme
Gartenstr.3
32130 Enger
Tel.: 05224/2375
Fax: 05224/7812

Meinung	
Durch die ständig variierenden logischen Rätsel, die der Spieler lösen muß, macht das Spiel sehr lange Spaß. Wenn dann noch zwei Mann gleichzeitig am Joystick rütteln, knallt der Spielspaß natürlich durch die Decke. Obwohl Poizone auf den ersten Blick eher wie ein Spiel für Kleinkinder wirkt, muß der Spieler viel nachdenken und dann auch noch in der anschließenden Hektik klaren Kopf behalten. Also klares Votum: gut.	

POIZONE	
2	Grafik
	Sound
	Musik
	Archi-Faktor
	Sucht-Faktor
1:Spitze 2:Gut 3:Akzeptabel 4:Na ja 5:Grauenhaft 6:Ohne Worte	
Joystick	☒ Risc-OS 3 ☒ Festplatte
Maus	☒ Risc-OS 2 ☒ dtisch.Anleit.
Tastatur	☒ A3010/A4000 ☒ A5000
Game's Upgrade	☒ Acorn ☒ LogikJoy