

64'er

Extra



13 TOP-PROGRAMME AUF DISKETTE

Spiele: Geschicklichkeit • Action • Strategie
Anwendungen: Textverarbeitung • Zeichen-
und Malprogramm **Tools:** Kopieren • Floppy-
beschleuniger • Directorysorter • Basic-Editor

Mit »Paint Magic« gelingen auch Ihnen die tollsten Bilder und Grafiken auf Anhieb. Mit diesem Programm läuft der C 64 zu seiner Höchstform auf.

Das Malprogramm arbeitet ausschließlich im »Multi-color-Modus« des C 64. Dieser Modus ermöglicht sehr freie Wahl der Farben, mit einer Grafikauflösung von 160 Punkten in der Breite. Auch bietet Paint Magic sehr viele Funktionen, um die Farben in der Grafik zu kontrollieren, so daß sich »Gemälde« wie in Bild 1 zaubern lassen. Neben den normalen Zeichenfunktionen wie Linie und Kreis bietet das Programm beispielsweise die Möglichkeit, einen kleinen Ausschnitt der Grafik als Pinsel zu definieren und einiges mehr. Nach dem absoluten Laden von »Install.PM« und dem Starten mit der Eingabe von »SYS 49152« <Return> wird Paint Magic geladen und anschließend der Hilfsbildschirm des Programms angezeigt. Alle Funktionen des Programms sind hier in (englisch) Kurzform zu finden. Mit <Return> wird in den Grafikmodus umgeschaltet, mit <F1> können Sie den Hilfsbildschirm jederzeit wieder einschalten. Nach Druck auf <Return> sind Sie im Zeichenmodus. Das nun erscheinende Fadenkreuz dient als Grafik-Cursor und wird dabei mit einem Joystick in Port 2 gesteuert. Die Geschwindigkeit des Cursors wird mit Hilfe der Commodore-Taste und einer der Zahlen 1 bis 8 eingestellt. Mit <CBM 1> bewegt sich der Cursor am langsamsten, was detailreiches Arbeiten zuläßt, mit <CBM 8> bewegt er sich sehr schnell über den Bildschirm.

Jetzt geht's los

Durch Druck auf den Feuerknopf und Bewegungen des Joysticks können Sie nun bereits einfache Figuren zeichnen. Das Programm stellt zum Zeichnen drei verschiedene Farben zur Verfügung, die mit Hilfe eines Farbmenüs aus den 16 Farben des C 64 ausgewählt werden können. Sie werden durch eine der Tasten <2>, <3> oder <4> ausgewählt. Nach dem Start des Programms ist <2> mit Blau, <3> mit Rot und <4> mit Schwarz belegt. Mit <1> wird die Hintergrundfarbe (beim Start des Programms Weiß) zum Zeichnen verwendet, was man sehr gut als »Radiergummieffekt« benutzen kann.

<.> Einen Punkt setzen (Points)

Dieses Kommando ist eine Alternative zum Feuerknopf beim Zeichnen. Es setzt jeweils nur einen einzelnen Punkt in der gewählten Zeichenfarbe.

<L> Linien (Lines)

Um eine Linie zu zeichnen, be-

wegen Sie den Cursor zum Ausgangspunkt der gewünschten Linie und drücken <L>. Wenn nun der Joystick bewegt wird, zieht sich die Linie wie ein Gummiband vom Ausgangspunkt zur neuen Position des Cursors. Ist der Endpunkt erreicht, drücken Sie wieder <L> oder <Run/Stop>, um die Linie in der vorher gewählten Farbe zu zeichnen. Wird statt dem zweiten <L> der Feuerknopf gedrückt, kann

<Run/Stop> oder den Feuerknopf zeichnet den Kreis. Beendet wird wie üblich mit <C> oder <Run/Stop>.

 Rechtecke (Boxes)

Rechtecke werden ähnlich wie Linien und Kreise gezeichnet. Beim ersten Druck auf fixiert der Computer die eine Ecke des Rechtecks, beim Zeichnen hilft ein »Gummirechteck«, und der zweite Eckpunkt wird mit oder

Der Cursor wird einbeziehungsweise ausgeschaltet.

<P> Füllen (Pure Fill)

Diese Funktion füllt einen beliebigen geschlossenen Linienzug, also etwa ein Rechteck oder einen Kreis, mit einer gewünschten Farbe. Dazu bewegen Sie den Cursor an einen Punkt innerhalb des Linienzugs und tippen zuerst die gewünschte Farbnummer <1> bis <4> und dann <P>. Paint Magic



Bild 1.
Ein mit Paint Magic
erstelltes Bild

füllt nun den Körper mit der gewünschten Farbe. Wenn Sie feststellen, daß nun wegen eines Lochs in Ihrem Linienzug der gesamte Bildschirm gefüllt wird, ist das kein Grund zur Panik: mit <Run/Stop> kann der Füllvorgang abgebrochen werden.

<H>, <V>, <D> (Horizontal Fill, Vertical Fill, Diagonal Fill)

Füllen eines Körpers (geschlossener Linienzug!) mit zwei verschiedenen Farben. Diese bei-

den Farben können in horizontalen <H>, vertikalen <V> und diagonalen <D> »eingefüllt« werden. Dazu wird wie beim »normalen« Füllen mit <P> der Cursor in den zu füllenden Körper bewegt. Nachdem die zwei gewünschten Farben (<1> bis <4>) nacheinander eingegeben wurden, startet man mit <H>, <V> oder <D> den Füllvorgang. Mit <13 H> würde man also z.B. den Körper mit weißen und roten waagerechten Linien füllen.

<R> Rückgängig machen (Restore)

Mit »Restore« können Sie alle Kommandos von »Paint Magic« außer den Zeichenkommandos <L>, , <C> und <.> wieder rückgängig machen

<G> Greifen (Grab)

Dies ist eine sehr wichtige und praktische Funktion, denn sie ermöglicht das »Greifen« eines kleinen Ausschnitts der Grafik, um ihn dann als »Pinsel« mit allen Zeichenfunktionen verwenden zu können. Dazu gehen Sie mit dem Cursor an die erste Ecke des zu »greifenden« Bereichs und tippen <G>. Der erwünschte Ausschnitt wird nun eingestellt, wobei er maximal 40 x 40 Punkte haben darf. Bei Druck auf den Feuerknopf erscheint nun statt des Fadenkreuz-

vom Endpunkt der ersten Linie eine weitere gezogen werden, die dann wieder mit <L>, <Run/Stop> oder Feuerknopf fixiert wird etc. Nach der letzten Linie wird der Linienzug mit <L> oder <Run/Stop> beendet.

<*> Strahlen (Rays)

Mit diesem Kommando kann der Ausgangspunkt bei einer Zeichenfunktion festgehalten werden, während der Endpunkt bewegt wird. Das klingt kompliziert, ist aber ganz einfach: Drücken Sie <L> und ziehen Sie eine Linie. Nun statt dem zweiten <L> zum Beenden der Linie einfach <*> tippen. Wenn Sie jetzt den Joystick bewegen, sehen Sie, daß eine neue Linie mit demselben Ausgangspunkt entsteht. Bei jedem Druck auf <*> wird strahlenförmig eine neue Linie gezogen. Die letzte Linie wird wieder mit <L> oder <Run/Stop> abgeschlossen.

<C> Kreise (Circles)

Soll ein Kreis gezogen werden, muß der Cursor auf den gewünschten Kreismittelpunkt gestellt werden. Nach Druck auf <C> stellt man mit dem Joystick den Kreisradius ein, wobei zur besseren Übersicht der fertige Kreis mit einigen »Gummipunkten« dargestellt wird. Ein weiterer Druck auf <C>,

<Run/Stop> fixiert. Drücken Sie statt auf den Feuerknopf, so werden »Rechteckzüge« gezeichnet. Dabei wird der gerade markierte zweite Eckpunkt des ersten Rechtecks als erster Eckpunkt für ein weiteres verwendet etc. Um den Rechteckmodus auszuschalten, genügt ein Druck auf oder <Run/Stop>. Das <*> Kommando funktioniert hier sinngemäß genauso wie bei Linie und Kreis, es können also verschieden große Rechtecke von einem gemeinsamen Eckpunkt aus gezeichnet werden.

<SHIFT CLR> Bildschirm löschen (Clear)

Mit dieser Tastenkombination wird der gerade bearbeitete Bildschirm gelöscht. Falls Sie einmal aus Versehen Ihr Bild löschen, kann es mit <R> wieder zurückgebracht werden

<SPACE> Bildschirmausschnitt vergrößern (Magnify)

Mit <SPACE> schalten Sie den Vergrößerungsmodus ein, der den Grafikbereich um den Cursor herum stark vergrößert darstellt. Alle Zeichenkommandos sind auch im Vergrößerungsmodus anwendbar. Mit einem weiteren <SPACE> wird er wieder ausgeschaltet.

< > Cursor ein/aus

zes der gewählte Ausschnitt als Cursor, es wird also jetzt mit diesem Ausschnitt gezeichnet. Die Zeichenfunktionen <.>, <L>, <C>, und <*> können jetzt mit dem neudefinierten »Pinsel« benutzt werden.

<O> (Opaque)

Sorgt dafür, daß der Pinsel einen »durchsichtigen« Hintergrund bekommt. Mit einem weiteren Druck auf <O> läßt sich der ursprüngliche Zustand wiederherstellen.

<Run/Stop> schaltet den aktivierten Pinsel aus und das Fadenkreuz wird wieder sichtbar. < > schaltet wieder auf den zuletzt verwendeten Pinsel um.

<T> Transformieren (Transpose)

Diese Funktion wird verwendet, um einen beliebigen Grafikausschnitt zu vergrößern, zu verkleinern, zu zerrern oder zu spiegeln. Dazu markieren Sie wie bei »Grab« einen Bildschirmausschnitt (der hier allerdings beliebig groß sein darf), wobei natürlich statt <G> nun <T> gedrückt wird. Dann gehen Sie mit dem Cursor an eine freie Stelle auf dem Bildschirm und drücken den Feuerknopf. Mit dem Joystick markieren Sie nun den Bereich, in den der ursprüngliche Grafikausschnitt »hineinprojiziert« werden soll. Je nach Größe des neuen Bereichs wird der ursprüngliche Ausschnitt nun entsprechend bearbeitet. Durch erneuten Druck auf den Feuerknopf wird immer wieder ein neuer Zielbereich markiert. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen, bis Sie die Funktion mit <Run/Stop> abbrechen.

<I> Kopieren eines Bereichs (Image)

Es gibt natürlich auch Fälle, in denen es gar nicht gewünscht ist, einen Grafikausschnitt zu verformen – er soll einfach nur kopiert werden. Dazu dient das »Image«-Kommando. Der zu kopierende Ausschnitt wird dabei genau wie bei <T> markiert, nur daß statt <T> jetzt <I> gedrückt werden muß. Der markierte Rahmen wird dann mit dem Joystick an die gewünschte Zielposition bewegt und mit dem Feuerknopf auf die Grafik »gestempelt«. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden und wird wie üblich mit <I> oder <Run/Stop> abgebrochen.

<E> Bildschirm wechseln (Exchange)

Oft benötigt man für das Arbeiten mit <I> und <T> mehr Platz als auf dem Bildschirm vorhanden ist, etwa beim Kopieren großer Grafikausschnitte. Deshalb stellt Paint Magic eine zweite Bildschirmseite zur Verfügung. <E> schaltet zwischen den beiden Bildschirmseiten hin und her.

<S> Bildschirm kopieren (Copy page)

Manchmal ist es sinnvoll, eine Grafik vor der weiteren Bearbei-

tung auf dem zweiten Bildschirm zu sichern, um so bei einem Fehler beim Zeichnen die ursprüngliche Grafik wieder zur Verfügung zu haben. Dies geschieht mit <S>. Um das zwischengespeicherte Bild wieder zurückzukopieren, müssen Sie mit <E> auf die andere Bildschirmseite umschalten und mit <S> einen neuen Kopiervorgang starten.

<M> Zusammenführen (Merge)

Wenn mit zwei Bildschirmseiten gearbeitet wird, lassen sie sich mit »Merge« zu einer einzigen zusammenführen.

<-> Verschieben (Slide)

Verschiebt den ganzen Bildschirm beliebig weit. Dazu einfach den Cursor etwa in die Mitte des Bildschirms bringen, <-> drücken

und mit dem Joystick den Cursor so weit entfernt vom Ausgangspunkt positionieren, wie die Verschiebung sein soll. Nach einem weiteren Druck auf <-> wird der gesamte Bildschirm nun entsprechend verschoben, wobei auf einer Seite »verschwundene« Bildteile auf der jeweils gegenüberliegenden Seite wieder auftauchen.

Wie bereits am Anfang erklärt, werden die vier Zeichenfarben mit den Tasten <1> bis <4> angewählt, wobei <1> für die Hintergrundfarbe steht. Nun will man natürlich nicht immer mit den festgelegten Farben des Programms arbeiten, sondern alle Farben des C 64 verwenden. Um die Standardfarben auszuwählen, wird die entsprechende Farbtaste zusammen mit <SHIFT>

gedrückt, was bei jedem Tastendruck die Farbe um eins weiterschaltet, so daß Sie also (nach dem Einschalten) mit <SHIFT 1> den Hintergrund von Weiß auf Rot ändern. Mit <SHIFT 5> läßt sich die Rahmenfarbe weiterschalten, um sie der gezeichneten Grafik anzupassen.

<SHIFT A>, <SHIFT B>, <SHIFT C>, <SHIFT D> Füllen mit Farbmustern (Patterns)

Wenn Sie noch einmal auf das Farbmenü umschalten, sehen Sie rechts unten vier verschiedene Muster, die mit »A« bis »D« beschriftet sind. Sie können ebenfalls zum Füllen geschlossener Linienzüge verwendet werden. Dazu wird der Cursor einfach in den zu füllenden Körper bewegt und <SHIFT A> für das Muster A, <SHIFT B> für das Muster B usw. gedrückt. Genau wie die »normalen« Füllvorgänge ist auch das Füllen mit Mustern durch <Run/Stop> abbrechbar.

Bei der Farbmaskierung müssen drei Dinge beachtet werden:

1. Achten Sie beim Erstellen Ihrer Zeichnung darauf, daß die Bildteile, die mit der Farbmaskierung bearbeitet werden sollen, nur mit den Farben <2> und <3> gezeichnet werden dürfen, da <F5> nur auf diese beiden Farben wirkt.

2. Die Anwendung von <F5> sollte die letzte Arbeit an einer Grafik sein, da andere Funktionen des Programms möglicherweise die Originalfarben wiederherstellen.

3. <SHIFT CLR> löscht die Farbmaskierung nicht. Dies geschieht erst, wenn <SHIFT 2> oder <SHIFT 3> mindestens einmal gedrückt werden.

Um Ihre Werke der Nachwelt zu erhalten oder alte Bilder zu laden, stellt Paint Magic eine Reihe von Diskettenkommandos zur Verfügung. Dies sind im einzelnen:

<SHIFT F> Directory (Catalog) <SHIFT S> Bild speichern (Save Picture)

Speichert ein Bild nach Eingabe des Bildnamens zusammen mit seinen Farbdaten auf Diskette.

<SHIFT L> Bild laden (Load Picture)

Lädt ein Bild nach Eingabe des Bildnamens. Sie können Bilder auch in Basic mit

```
LOAD »Bildname«, 8
RUN
```

laden und anzeigen, ohne dazu erst Paint Magic laden zu müssen, da die Bilder trickreicherweise mit einem Basic-Start und einer Assembler-Routine, die das Umschalten auf die Grafik übernimmt, versehen sind.

<SHIFT K> Bild auf der Diskette löschen (Kill Picture)

Das Bild mit dem eingegebenen Namen wird auf der Diskette gelöscht.

Um Ihnen die Übersicht über die vielen Funktionen von Paint Magic zu erleichtern, haben wir sie in Tabelle 1 noch einmal übersichtlich zusammengefaßt. (Andreas Leitz)

Zeichenbefehle	
.	Einzelne Punkte setzen
L	Linie
C	Kreis
B	Rechteck
*	Strahlen

Allgemeine Befehle	
F1	Hilfsbildschirm anzeigen
RUN /STOP	Befehlsausführung beenden
SHIFT CLR	Bildschirm löschen
R	Befehl zurücknehmen
SPACE	Ausschnittvergrößerung ein / aus
CBM 1-8	Cursorgeschwindigkeit
Pfeil	Grafik verschieben

Füllbefehle	
P	Fläche mit einer Farbe füllen
H	Fläche mit zwei Farben in waagerechten Linien füllen
V	Fläche mit zwei Farben in senkrechten Linien füllen
D	Fläche mit zwei Farben in diagonalen Linien füllen
SHIFT A-D	Fläche mit einem selbstgestellten Farbmuster A-D füllen

Arbeiten mit Bereichen	
G	Bereich als Pinsel definieren
O	Hintergrund des Pinsels durchsichtig machen
T	Bereich verzerrern / spiegeln
I	Bereich kopieren

Zweite Bildschirmseite	
E	Bildschirmseite wechseln
S	Eine Bildschirmseite in die andere kopieren
M	Bildschirmseiten zusammenführen

Farbsteuerung	
1 - 4 wählen	Zeichenfarbe
SHIFT 1 weiterschalten	Hintergrundfarbe
SHIFT 2 - 4 weiterschalten	Zeichenfarbe
SHIFT 5 weiterschalten	Rahmenfarbe
F3	Farbmenü aktivieren
F5	Farbmaskenmodus ein / aus

Diskettenbefehle	
SHIFT F	Directory
SHIFT L	Bild Laden
SHIFT S	Bild speichern
SHIFT K	Bild löschen

The Texter: Die ultima

Texte zu schreiben ist eine der sinnvollsten Einsatzbereiche für Ihren C 64. Mit dem »The Texter« wird das alles darüber hinaus zum Kinderspiel.

The Texter ist mehr als nur ein einfaches Textprogramm. Es hat einen Arbeitsspeicher von über 460 Zeilen (38,5 KByte), kann Texte bei einer Ausgabe nachladen, bietet eine Serienbrief-Funktion, Floskeltasten und beherrscht Kopf- und Fußzeilen. Natürlich fehlen auch die Standardfunktionen wie 80-Zeichen-Ausgabe zur Übersicht, Blockoperationen sowie Suchen und Ersetzen nicht. In der Bedienung orientiert sich der Texter an »Mastertext plus«, so daß die Einarbeitungszeit für Mastertextbenutzer ein Klacks ist.

Nach dem Laden erscheint ein kleines Intro, das mit der Leertaste abgebrochen wird. Kurze Zeit später befinden Sie sich in einem Menü, wo Sie mit den Cursorstasten die gewünschte Funktion wählen und mit RETURN starten können. Aus jedem Punkt des Programms gelangen Sie mit <F8> in diese Menüzeile.

Bei Eingabe eines Textes werden in der Regel die Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen, die auch auf der Tastatur zu finden sind. Es gibt aber ein paar Ausnahmen von dieser Regel:

- ä: Doppelpunkt
- Ä: Shift-Doppelpunkt
- ö: Semikolon
- Ö: Shift-Semikolon
- ü: Gleichheitszeichen
- Ü: Shift-Gleichheitszeichen
- ß: Pfundtaste: Pfeil nach oben

Das kleine inverse c für den Kommandomodus erreichen Sie mit F7. Nach diesem Zeichen geben Sie eine Anweisung für den Texter, um z.B. den Rand zu formatieren oder den Schrifttyp zu ändern.

Das unterstrichene Minuszeichen für einen Trennvorschlag bekommen Sie mit dem Pfeil nach links: <SHIFT SPACE> erzeugt einen dicken Balken auf dem Bildschirm. Er entspricht bei der Ausgabe einem normalen Leerzeichen. Mit Shift-Space verbundene Zeichen werden vom Texter nicht getrennt.

<RETURN> bewirkt an der aktuellen Cursorposition ein Absatzendezeichen.

<SHIFT RETURN>: Cursor auf den Anfang der nächsten Zeile

setzen, ohne Text zu überschreiben.

 löscht das Zeichen links neben dem Cursor und verschiebt den nachfolgenden Text bis zum ersten doppelten Leerzeichen oder dem Absatzendezeichen.

<HOME> wird für eine spezielle Art des Löschens benutzt: Das Zeichen unter dem Cursor wird gelöscht.

<INS>: Einfügemodus einschalten.

<F3>: Cursor zehn Zeilen nach unten setzen.

<F4>: Cursor zehn Zeilen nach oben setzen.

<F5>: setzt den Cursor an Position (Home).

<F6>: Cursor ans Textende setzen. Texter sucht die erste Endeckennung am Anfang einer Zeile und positioniert den Cursor hinter dem letzten Textzeichen.

<RUN/STOP> rückt ein Wort



Das übersichtliche Eingabefeld von »The Texter«

vorwärts und sucht von der aktuellen Position bis zu dem Leerzeichen, hinter dem Text beginnt und positioniert den Cursor auf diesem Text.

<SHIFT RUN/STOP> setzt ein Wort zurück und sucht von der aktuellen Position in Richtung Textanfang das erste Leerzeichen, das vor dem ein Text steht, und positioniert den Cursor auf dem letzten Textzeichen.

<F1>: aktuelle Zeile löschen und den Rest des Textes nach oben rücken.

<SHIFT F1> fügt eine Leerzeile ein und der Rest des Textes wird nach unten verschoben. In der neuen Zeile ist kein Absatzendezeichen.

<CTRL HOME> löscht den Textspeicher. Sicherheitshalber fragt Texter vorher, ob Sie den Text wirklich löschen wollen: Sure? Beantworten Sie dies mit <Y>, wird der Textspeicher gelöscht.

Blockbefehle

Mit diesen Funktionen lassen sich Textblöcke im Speicher verschieben, kopieren, speichern und löschen.

<CTRLB> legt den Anfang eines Blocks fest. Als Bestätigung erscheint in der Statuszeile Blk.Beg.

<CTRL E> definiert das Ende eines Blocks. In der Statuszeile steht nun Blk. end.

<CTRL C> : Block löschen und nachfolgenden Text nach oben kopieren.

<CTRL D>: Block kopieren und nachfolgenden Text nach unten verschieben. Die Zeile, in der der Cursor vor dem Kopieren steht, wird die erste Zeile des Duplikats. Diese Position darf nicht innerhalb eines Blocks liegen.

<CTRL M> verschiebt einen Block. Diese Funktion sollte nur benutzt werden, wenn der Speicher für das Verschieben mit <CTRL D>

Tabulatoren

Der Texter kennt zwei verschiedene Typen davon: Vertikal- und Horizontaltabulatoren. Rufen Sie einen Tabulator auf, erscheint in der Statuszeile Call und die Nummer des Tabulators. Bei der Definition eines Tabulators erscheint Set und die entsprechende Nummer.

<CTRL Z>: Löschen aller Tabulatoren in beiden Richtungen.

<CTRL T>: X-Tabulator definieren.

<CTRL U>: Y-Tabulator definieren.

<CTRL X>: Aufruf eines X-Tabulators. Der Cursor wird an die im Tabulatorspeicher definierte Stelle gesetzt. Beim nächsten Aufruf wird der nächste Wert aus dem Tabulatorspeicher benutzt.

<CTRL Y>: Aufruf eines Y-Tabulators. Auch hier wird der Cursor an die im Tabulatorspeicher stehende Position gesetzt.

Suchen und Ersetzen

In diesem Modus gelangen Sie mit <CTRL S>. Sie haben nun fünf Zeilen, in denen Sie Eingaben vornehmen können. In den ersten beiden Feldern geben Sie die zu suchenden und die zu ersetzenden Zeichenketten ein. Beachten Sie, daß die Zeichenkette, die Sie suchen, nicht in der zweiten Zeichenkette vorkommen darf. In einem solchen Fall wird der Texter dieses Wort immer wieder finden und ersetzen.

Im Feld Size definieren Sie, ob zwischen Groß- und Kleinschrift eines Wortes unterschieden werden soll. \$00 schaltet die Unterscheidung aus, jeder andere Code (in der Regel \$01) schaltet die Unterscheidung ein. Das Suchwort darf bei \$00 keine Kleinbuchstaben, Umlaute oder den Kommandocode enthalten.

Hinter Division geben Sie mit \$00 an, daß Trennstriche überlesen werden sollen. Haben Sie hier \$01 stehen, findet der Texter das Suchwort nicht, wenn es einen Trennstrich enthält.

Auto steht für den Automatikmodus. Nur dann, wenn Sie wirklich sicher sind, daß der Text durch das Ersetzen von Worten nicht zerstört wird, sollen Sie hier \$01 eintragen. Bei \$00 fragt der Texter bei jeder Fundstelle nach, ob das Wort ersetzt werden soll oder nicht.

Die Suche läßt sich mit <RUN/STOP> abbrechen.

Voreinstellungen

Im Menü Settings finden Sie vier

und <CTRL C> nicht ausreicht, da diese Routine sehr langsam arbeitet.

<CTRL W> schreibt den Block auf Diskette. Das Typenzeichen muß b sein.

<CTRL R> liest einen Block von Diskette. Ist der INSERT-Modus aktiv, wird der Block eingefügt, ansonsten der alte Text überschrieben.

Ein korrekt definierter Block wird revers angezeigt. Ist kein gültiger Block definiert, wenn ein Blockbefehl ausgeführt werden soll, folgt als Fehlermeldung: No Block.

Floskeltasten

Mit einer Floskeltaste geben Sie mit einem Tastendruck einen längeren Text ein. Der Texter besitzt zehn solcher Tasten (<CTRL 1> bis <CTRL 0>), die jeweils mit maximal 32 Zeichen belegt werden können. Die Zeichen können Sie selbst frei definieren.

tive Textverarbeitung

Menüpunkte zum Ändern der Voreinstellungen. Mit Save Settings speichern Sie die neuen Voreinstellungen. Bei allen Untermenüs lassen sich folgende Funktionen nutzen:

<HOME>: Cursor in die erste Zeile an die am weitesten links liegende Position setzen.

<CLEAR>: füllt die Zeile, in der sich der Cursor befindet, mit Leerzeichen.

<SHIFT RETURN>: Cursor an den Anfang der aktuellen Zeile setzen.

Commands: Dieses Untermenü dient zur Druckeranpassung. Auf dem ersten Bildschirm finden Sie 18 Zeilen, in denen Sie 16 Hexadezimalzahlen eingeben können. Diese Codes schickt der Texter zum Drucker, wenn das entsprechende Zeichen im Text vorkommt. Schalten Sie also mit b1 Breitschrift ein, werden bei der Originaleinstellung die Codes \$1b und \$54 an den Drucker geschickt.

Mit <Return> wechseln Sie auf den zweiten Bildschirm, auf dem Sie weitere 13 Druckerodes definieren können.

Der Drucker wird vor dem Druckvorgang mit den bei Start stehenden Codes initialisiert. LF muß den Druckkopf eine Zeile weitersetzen, LF2 den Druckkopf an den Anfang der aktuellen Zeile positionieren. Bei Pr/sec geben Sie die Primär- und Sekundäradresse Ihres Druckers an.

Printer-Table: Für jedes Zeichen, daß gedruckt werden soll, definieren Sie hier den entsprechenden Code. Sie benötigen dafür die Information aus dem C 64-Handbuch die Tabelle mit den Bildschirmcodes. Die Eingabemaske ist etwas verwirrend: Da jedes Zeichen beim C 64 eine Nummer hat, die ein Byte umfaßt, werden die beiden Nibbles des Bytes auf die beiden Achsen der Tabelle verteilt: Das High-Nibble steht auf der senkrechten Achse, das Low-Nibble auf der waagrechten. An der sich daraus ergebenden Position wird nun das Byte geschrieben, das bei Auftreten dieses Zeichens an den Drucker geschickt werden soll. Sehen Sie sich zum Verständnis die Tabelle auf dem Bildschirm an.

Form: Einstellung der Ausgabe. Hier stellen Sie unter anderem ein, ob Sie einen mehrspaltigen Druck haben möchten und an welcher Stelle auf dem Papier der Drucker beginnen soll.

Borders hor.: Die horizontalen Ränder werden eingestellt. Es lassen sich bis zu vier Spalten defi-

nieren. Der linke Hexadezimalwert bestimmt den linken Rand, der rechte den rechten. Die erste Spalte, die rechts den Wert \$00 hat, zeigt, daß die vorige Spalte die letzte zu druckende war.

Indent: An dieser Stelle geben Sie an, wie viele Zeichen der Text beim Drucken nach rechts eingerückt wird.

Borders ver.: Hier stellen Sie den oberen und unteren Rand des Bereichs ein, in dem Text aus dem Speicher gedruckt werden soll. Außerhalb dieser Grenzen können die Specials untergebracht werden. Setzen Sie den oberen Rand z.B. auf \$03, haben Sie Platz für eine Überschrift.

Lines: Hier definieren Sie die Totalanzahl der Zeilen pro Seite.

Type: Die Nummer der Schriftart, mit der beim Druck begonnen wird.

Form: Das Format, mit dem der

Beachten Sie unbedingt, daß diese Kürzel in Kleinbuchstaben anzugeben sind.

Mit Save speichern Sie Texte. Texter zeigt Ihnen die gleiche Eingabemaske wie bei der Load-Funktion.

Mit Directory holen Sie das Inhaltsverzeichnis einer Diskette auf den Bildschirm. Mit der CBM-Taste halten Sie diesen Vorgang an.

Bei Command senden Sie Floppykommandos zur Diskettenstation.

Textausgabe

Über das Menü Output können Sie Ihren Text auf dem Bildschirm im 80-Zeichen-Modus oder auf Ihrem Drucker ausgeben. In einer Eingabemaske definieren Sie, wie der Text ausgegeben werden soll.

First Page: erste Seite, die gedruckt werden soll. Denken Sie daran, daß der C64 mit O beginnt

Statusmeldungen

" "	In-Editor ist der Übersichtsmodus aktiv.
"Insert":	Der Einfügemodus ist aktiv. Neue Zeichen wurden eingefügt.
"Memory!":	Mangels freiem Speicher wurde die Funktion abgebrochen.
"Sure?":	Sicherheitsabfrage beim Löschen des Textes oder beim Speichern der Voreinstellungen.
"Set":	Ein Tabulator wurde gesetzt.
"Call":	Ein Tabulator wurde aufgerufen.
"Blk.Beg":	Der Anfang eines Blocks wurde definiert.
"Blk.End":	Das Ende eines Blocks wurde definiert. Ist das Ende eines Blockes hinter dem Anfang, ist ein Teil des Textes invertiert.
"No Block":	Es wurde versucht, einen Blockbefehl falsch auszuführen.
"Bad Pos!":	Eine Blockoperation wurde fehlerhaft ausgeführt.
"Replace?":	Frage, ob bei der Such- und Ersetzfunktion ersetzt werden soll.
"Bad Comm":	Das Programm ist auf einen illegalen Steuercode gestoßen.
"Too Long":	Ein Ausdruck ist zu lang, um in eine Zeile zu passen.

Ausdruck begonnen wird

Specials: Dieser Punkt ist unterteilt in zwei Spalten, LI (Line) und CO (Column), sowie ein Textfeld von 32 Zeichen Länge. Hier positionieren Sie Texte außerhalb der vertikalen Ränder.

Sequences: Hier werden die Floskelstasten definiert

Diskettenoperationen

Nach Anwahl von LOAD gibt der Texter Ihnen eine Maske vor, in die Sie den Dateinamen eintragen müssen. Die ersten 15 Zeichen bilden den eigentlichen Dateinamen, das letzte Zeichen den Dateityp. Der Texter kennt vier verschiedene Texttypen, von denen sich lassen: "n" ungepackter Text

"p" gepackter Text

"b" Block

"a" Adreßdatei

Geben Sie in diesem Menü zuerst den Dateinamen ein, und gehen Sie mit dem Cursor nach unten, um den Texttyp zu definieren.

und der Texter Hexadezimalzahlen erwartet.

Last Page: letzte Seite, die gedruckt werden soll.

No. 1st Page: Um flexibel zu bleiben, können Sie auch bei einer bestimmten Seitenzahl beginnen.

Copies: Anzahl der Seiten. Denken Sie daran, daß \$00 hier für 256 Kopien steht.

Single: Wollen Sie Einzelblätter bedrucken, geben Sie hier \$01 ein. Sie müssen dann auf jeder Seite auf eine Taste drücken. Bei Endlospapier sollte hier \$00 stehen. Der Druckvorgang wird mit CTRL gestoppt (Taste gedrückt halten) oder mit BREAK abgebrochen. Beachten Sie bitte daß bei mehrspaltigem Druck kein Nachladetext im 80-Zeichen-Modus benutzt werden kann. Die einzige freie Stelle, in der bei diesem Druck Text nachgeladen werden kann, ist der Speicherbereich des 80-Zeichen-Bildschirms.

Textformatierung

Mit diesen Steuerodes läßt sich

der Text beliebig formatieren. Sie beginnen jeweils mit einem kleinen invertierten c. Danach folgt die Formatanweisung in Kleinschrift.

Fx: Wechsel auf ein anderes Format. Zur Verfügung stehen die 0 für links-, 1 für rechtsbündig, 2 für zentriert und 3 für Blocksatz.

BL+xx': setzt den linken Rand um xx Zeichen nach rechts. xx muß eine zweistellige Hexadezimalzahl sein, da der Steuercode sonst nicht bearbeitet wird.

BL-xx: setzt den linken Rand um xx Zeichen nach links.

BR+xx: setzt den rechten Rand um xx Zeichen nach rechts.

BR-xx: setzt den rechten Rand um xx Zeichen nach links.

X: Seitenvorschub: Nach diesem Zeichen wird die Seite mit Leerzeilen aufgefüllt.

p: Die aktuelle Seitennummer wird ausgegeben.

LN"name": lädt den ungepackten Text mit dem Namen »name« nach. Der Text im Speicher bleibt unberührt. Das Kennzeichen n für ungepackten Text darf hier nicht eingegeben werden. Der Name muß mit Anführungszeichen eingeschlossen sein.

LP"name": Ein gepackter Text wird geladen. Auch hier muß der Dateiname in Anführungszeichen eingeschlossen sein.

LA"name": »name« ist der Name der Adreßdatei, mit der ein Serienbrief gedruckt werden soll. Stößt das Programm zum ersten mal auf diese Anweisung, wird in den Serienbriefmodus geschaltet, die Datei geöffnet und der erste Datensatz geladen. Bei jedem weiteren Lesen dieses Steuerodes wird der nächste Datensatz gelesen, bis der letzte Satz erreicht ist. Der Datensatz wird ab Zeile 464 gespeichert, so daß ein Text in dieser Zeile überschrieben wird.

Ax: Das mit x definierte Feld aus dem mit LA geladenen Datensatz wird ausgegeben.

Alle Befehle, die die Ränder oder das Format ändern, sind erst ab der nächsten Zeile aktiv. Alle Zahlenangaben müssen im Hexadezimalformat angegeben werden.

Hilfsprogramme

Auf der Diskette befinden sich noch mehrere Hilfsprogramme, deren Bedienung sich von alleine erklärt: Ein Adreßmanager um Adreßdateien für Serienbriefe zu erzeugen. Das Programm »Keys« dient dazu, die Tastaturbelegung zu ändern und mit dem Programm »Chars« wird der Bildschirmzeichensatz geändert

(Andreas Dehmel/aw)

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

0	"64'ER START-PACK" S1 2A		0	"-----"	DEL<
0	"-----"	DEL<	8	"CHAR "	PRG
0	" SEITE 1 "	DEL<	3	"COLOURS "	PRG
0	"64'ER-START-PACK "	DEL<	10	"ADRESSES "	PRG
0	" ANWENDUNGEN "	DEL<	7	"KEYS "	PRG
0	"-----"	DEL<	16	"C.CHOOSE "	PRG
2	"FASTLOAD "	PRG	s.11 18	"C.EDITOR "	PRG
0	"-----"	DEL<	16	"C.OUT "	PRG
48	"DIR-DESIGNER PRO "	PRG	s.10 1	"C.IRG "	PRG
0	"-----"	DEL<	1	"C.PRINT "	PRG
26	"SIR-COPY "	PRG	s.8 5	"TEXTUBS "	PRG
0	"-----"	DEL<	2	"KEYTAB "	PRG
33	"PAINT MAGIC "	PRG	s.2 13	"CHARSET "	PRG
0	"-----"	DEL<	0	"-----"	DEL<
11	"THE TEXTER "	PRG	s.4 444	BLOCKS FREE	

DISKETTE SEITE 2

0	"64'ER START-PACK" S2 2A		0	"-----"	DEL<
0	"-----"	DEL<	48	"CRILLION II "	PRG
0	" SEITE 2 "	DEL<	1	"HIGH "	PRG
0	"64'ER-START-PACK "	DEL<	0	"-----"	DEL<
0	" SPIELE "	DEL<	s.9 8	"BULLY "	PRG
0	"-----"	DEL<	0	"-----"	DEL<
126	"MOONS "	PRG	89	" + SQUARE OUT + "	PRG
0	"-----"	DEL<	184	"SQUARE OUT/GAME! "	PRG
14	"01.TROOP WORLD "	PRG	0	"-----"	DEL<
12	"02.COLD INSPACE "	PRG	2	"FASTLOAD "	PRG
15	"03.ORGANIC BOOM "	PRG	0	"-----"	DEL<
15	"04.FANTASY GLOBE "	PRG	150	BLOCKS FREE.	

WICHTIGE HINWEISE

zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der 64'er - Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1

Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu das auf dieser Diskette befindliche Kopierprogramm »Sir-Copy«, die Beschreibung dazu steht auf S. 8.

2

Auf der Originaldiskette befinden sich alle Programme dieses Heftes. Um Probleme beim Arbeiten mit diesen Programmen zu vermeiden, sollten Sie folgende Sicherheitsmaßnahmen befolgen: Kopieren Sie das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit Sir-Copy auf eine leere formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.

3

Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

ALLE PROGRAMME aus diesem Heft



Spiele: Geschicklichkeit • Action • Strategie
Anwendungen: Textverarbeitung • Zeichen-
 und Malprogramm **Tools:** Kopieren • Floppy-
 beschleuniger • Directorysorter • Basic-Editor

HIER

64ER ONLINE 

Kopierprogramme

Floppy Express

Wie Sie wahrscheinlich bereits erkannt haben, handelt es sich bei »Sir-Copy« um ein Kopierprogramm. Gleich nach dem Start erwartet Sie eine komfortable Fensterumgebung. Das Programm ermittelt am Anfang die vorhandenen Floppies und konfiguriert Quell- und Ziellaufwerk dementsprechend. Die gewünschten Menüpunkte werden mit den Cursor-Tasten und <RETURN> gewählt. Mit <RUN/STOP> bzw. <RESTORE> kann man jederzeit ins Menü zurückgehen.

Ran an den Feind!

An der Spitze des Menüs befinden sich die einfachen Hilfsmittel, die in jedem Kopierprogramm zu finden sein sollten. Mit »Read Directory« wird das Directory des Quell- bzw. des Ziellaufwerks auf den Bildschirm geholt. Die eingebauten Routinen sind in der Lage, auch mit Steuerzeichen vollgepumpte Directories auf den Schirm zu bringen. <RETURN> und <SHIFT-RETURN> werden dabei durch einen reversen Pfeil nach links dargestellt.

Um ein Diskettenkommando an das Laufwerk zu senden, verwendet man »Send Disk-Command«. Will man allerdings eine Diskette formatieren, ist man mit »Initialize Disk« besser beraten. Sie brauchen lediglich Header und ID (fünf Stellen) anzugeben. Und sollten Sie vorhaben, das Quell- oder Ziellaufwerk neu festzulegen, wählen Sie »Set Source Drive« bzw. »Set Target Drive«.

Auch an Besitzer von zwei Diskettenstationen mit gleichen Adressen wurde gedacht: »Change Drive Adress« kann diese Adresse ändern. Diese Änderung bleibt bis zum nächsten Laufwerks-Reset bestehen. Und zuletzt: Beim Verlassen des Programms mit »Leave Sir-Copy« wird der Speicher mit binären Nullen gefüllt.

Ab geht die Post

Zunächst noch ein paar Worte zum Kopiersystem: Die Daten werden vom Quellaufwerk gelesen und aufs Ziellaufwerk geschrieben. Handelt es sich um dasselbe Laufwerk, so erscheint zwischen Lese- und Schreibvorgang eine Aufforderung, die jeweilige Diskette einzulegen. Ist der Puffer (ca. 220 Blocks) voll, unterbricht das Programm den Lese- und beginnt

Kopieren wie ein König - unmöglich? Nein, denn mit »Sir-Copy« liest die Floppy 25mal schneller, schreibt 15mal schneller und formatiert Disketten in sage und schreibe nur neun Sekunden. Wer da sein altes Kopierprogramm nicht in die Ecke wirft, muß viel Zeit haben.

```
sir-copy by the sir in 1992
source : 08 target : 08
```

```
read directory (source)
read directory (target)
send disk-command (source)
send disk-command (target)
initialize disk (source)
initialize disk (target)
set source drive
set target drive
change drive-address
copy files
leave sir-copy
```

64ER ONLINE

Im Hauptmenü von Sir-Copy stehen diese Befehle zur Verfügung

```
use <up> <down> to select file
<cr> <del> to mark/unmark file
<home> to reset <spc> to copy
```

```
..1 39 iceball prg
... 11 bhp-virus-killer prg
... 5 checksummer v3 prg
... 7 mse v1.1 prg
..2 47 proterm v6.0 prg
..3 1 pro.keys seq
..4 1 pro.tel seq
... 4 furzeditor prg
... 1 sound-effekt prg
... 2 ultraplus prg
... 2 nervensaeger prg
... 1 space collaps prg
... 2 bananenbahnhof prg
... 3 sound prg
... 2 sound-prg. prg
```

Das Directory wird angezeigt und zu kopierende Files können per Tastendruck gewählt werden

den Schreibvorgang (auch, wenn eine Datei noch nicht vollständig gelesen wurde). Ist dieser abgeschlossen, wird an der Stelle weitergelesen, an der unterbrochen wurde.

Mit diesem System ist es möglich, Dateien beliebiger Länge zu kopieren (z.B. IFFL-gepackte PRG-Files, die durchaus eine Länge von 500 Blocks erreichen können).

Nun zum Ablauf: Zunächst legen Sie die Queldiskette ein und wählen »Copy Files« aus dem Hauptmenü. Darauf wird das Directory eingelesen und es erscheint ein Fenster mit allen auf der Diskette enthaltenen Files. Auswählen können Sie mit den Cursor-Tasten, <RETURN> und . Die gesamte Auswahl kann mit <HOME> rückgängig ge-

macht werden. Um schließlich den Lesevorgang zu starten, drückt man <SPACE>.

Besitzer zweier Laufwerke können das folgende getrost überlesen: Erscheint die Aufforderung, die Quell- bzw. Zieldiskette einzulegen, gelangt man mit <CRSR-DOWN> in ein kleines Zusatzmenü. Dort finden Sie die ersten sechs Einträge des Hauptmenüs wieder. Sie können nun interaktiv ins Kopiergeschehen eingreifen und das Directory anzeigen, einen Diskettenbefehl an das Laufwerk senden oder eine Diskette formatieren.

Was passiert, wenn ...

... ein Fehler auftritt? Ja, dann erscheint ein Error-Fenster. Die Operation, bei der der Fehler auftrat, kann mit »Try Again« wiederholt werden. Soll dieses File jedoch übersprungen werden, wählt man »Skip File«.

»Skip All Files« überspringt alle Files und mit <RUN/STOP> gelangt man, wie schon anfangs erwähnt, ins Hauptmenü zurück. Doch damit nicht genug, denn unter den drei offensichtlichen Menüpunkten verstecken sich noch weitere, nämlich die ersten sechs des Hauptmenüs. Diese ermöglichen die Betrachtung des Directories, das Senden eines Diskettenbefehls und das Formatieren einer Diskette. Dadurch kann bei Fehlern, wie dem versehentlichen Einlegen einer unformatierten Diskette, eine Menge Zeit gespart werden. Den Fehler selbst kann man in der Statuszeile im unteren Teil des Bildschirms ablesen.

Zu viele Fenster

Für alle, die es gewohnt sind, ihr Kopierprogramm mit Funktionstasten zu bedienen, wurde die »Kopierprogramm-Standardbelegung« ins Programm integriert:

- F1: Set Source Drive
- F2: Set Target Drive
- F3: Send Disk-Command (Source)
- F4: Send Disk-Command (Target)
- F5: Show Directory (Source)
- F6: Show Directory (Target)
- F7: Copy Files
- F8: Change Drivenumber

Sie können das Programm mit LOAD "Sir-Copy",8 laden und durch RUN starten. Und nun her mit den Disketten! (Christian Dombacher/hb)

Das C-64-Spiele-Fieber

Neben seiner Funktion als Arbeitsgerät sorgt der C 64 auch für Unterhaltung. Vier Spiele auf der beiliegenden Diskette zeigen nur einen Bruchteil aus dem breiten Spektrum der C-64-Games.

Für spannende Stunden am Joystick sorgen unsere vier Spiele, die in unterschiedlichen Genres angesiedelt sind. Einfach Diskette einschieben, laden und starten ...

Square Out

Eine Herausforderung für alle Tüftelfreaks. Nach dem Laden und Starten erscheint ein Introbild, das per Feuerknopf (Joystick in Port 2) verlassen wird. Nach weiterer kurzer Ladezeit ist das Spiel installiert. Ziel des Games ist es, die Spielsteine umzufärben. Dazu muß die Kugel, die nach kurzer Zeit erscheint, durch die Röhren der Steine bugsiert werden und darf sich nicht ins Leere bewegen. Bis die Kugel ins Rollen kommt, hat man wenige Augenblicke Zeit und kann schon die ersten Spielsteine platzieren. Die Objekte können wie bei einem Schiebespiel mit dem Joystick bewegt werden. Außerdem sitzt einem bei der Lösung ein Zeitlimit im Nacken. Hin und wieder werden Extras und Fallen auf der Kugel aktiv. Sie schalten etwas, bringen einem Zeitbonus, Power oder vernichten die Kugel. Ist ein Level gelöst, bekommt man ein Paßwort, welches den Einstieg in höhere Level ermöglicht.

Zum Spielen, legt man Seite 2 der Diskette ins Laufwerk und gibt im Direktmodus:

LOAD "++", 8, 1
ein und startet das Spiel mit RUN. Wer auf das Introbild verzichten will gibt:

LOAD "SQUARE OUT/GAME!", 8, 1
ein und startet ebenfalls mit RUN. Zum schnelleren Laden bietet sich das Programm »Fastload« an, welches Sie ebenfalls auf der Diskette finden.

Crillion 2

Eine Kugel, die senkrecht in einem Raum hin- und herschwebt, muß durch ein Labyrinth von Steinen dirigiert werden. Berührt sie einen der Steine, lösen sie sich auf. Aber Vorsicht! Es gibt auch einige Exemplare, die der Kugel das Lebenslicht ausblasen. Neben den Killern existieren aber noch recht hilfreiche Objekte. Sie verschaffen dem Ball Extra-Power oder färben ihn um, denn nur mit einem roten Ball, kann auch ein rotes Feld abgeräumt werden. Zum Lösen der 25 kniffligen Level hat man drei

Bälle und benötigt reichlich Fingerspitzengefühl und gute Reaktion, um den Ball durch das Wirrwarr zu steuern.

Das Game wird mit:
LOAD "CRILLION II", 8, 1
geladen und mit RUN gestartet. Automatisch lädt die Bestenliste nach und man kann mit dem Spiel beginnen.

Moons

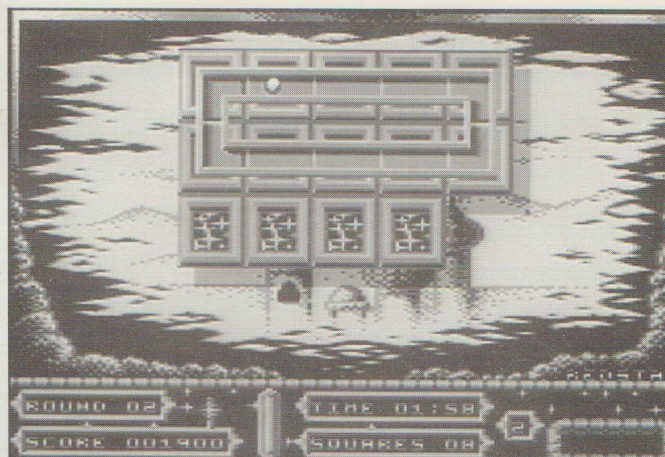
Im Weltraum ist die Hölle los, denn hinterlistige Aliens steuern auf die Erde zu und wollen die Menschen vernichten. Gesucht ist also ein waghalsiger Pilot, der mit seinem Gleiter lossaust und die Bösewichter vom Himmel fegt. Sie steuern mit dem Joystick in Port 2 das Raumschiff auf seiner gefährlichen Mission. Mit dem Knopf aktivieren Sie Ihre Bordwaffe und heizen den Aliens ein. Ihre Bewaffnung können Sie natürlich verbessern und nahezu unbesiegbar werden. Dazu müssen Sie nur die Extras aufsammeln, die nach dem Abschluß der Gegner auf dem Screen herumschwirren. Am Ende jedes Levels erwartet Sie ein Endgegner, der es in sich hat. Erbaltern Sie sich 10 000 Punkte, erhalten Sie ein Zusatzschiff und können sich am Ende in die Piloten-Bestenliste eintragen.

Bully

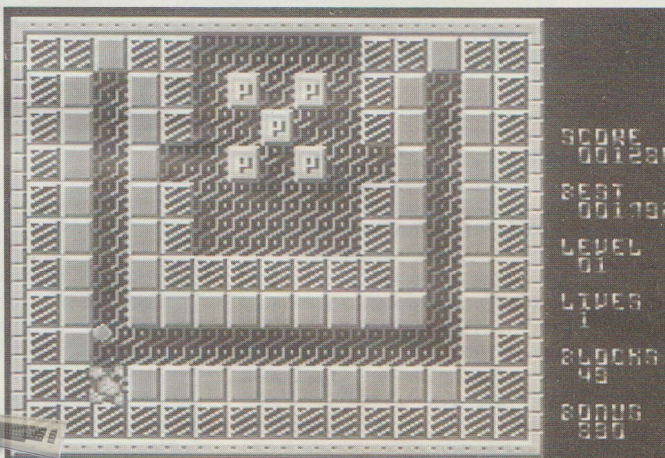
Steigen Sie mit einem Freund über die Bande des C-64-Eisparcours und kämpfen Sie um den Sieg. Ein Eishockeyspiel, welches trotz seiner Kürze mit viel Realität und Spielspaß aufwartet. Zu Spielstart stehen Sie und ihr Partner am Mittelbully. Drücken beide Parteien gleichzeitig auf den Joystickknopf, wird der Puck freigegeben. Nun kann man nach Lust und Laune dem Puck nachjagen und dem Gegner einen Treffer nach dem anderen einklinken. Wer seinen Spieler in Position gebracht hat, drückt mit Feuer ab oder wagt eine Drehung und landet so ein Tor. Nach einigen Trainingsrunden auf dem Eis hat man alle Tricks drauf und kann zum großen Finale gegen einen Freund antreten.

Um übers Eis zu flitzen, gibt man im Direktmodus:

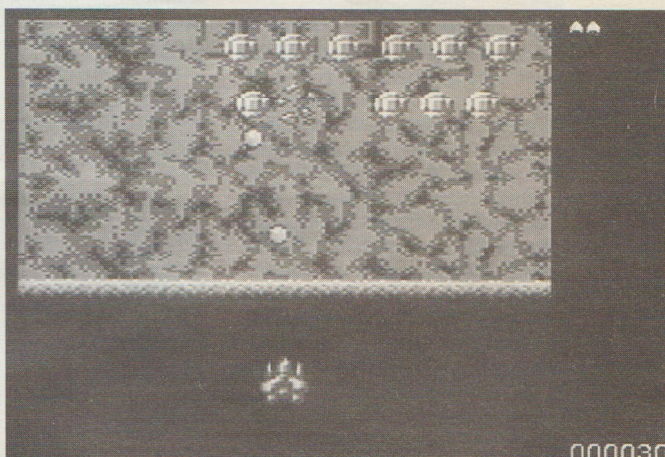
LOAD "BULLY", 8, 1
ein und startet mit RUN. Benötigt werden zwei Joysticks und ein Spielpartner.



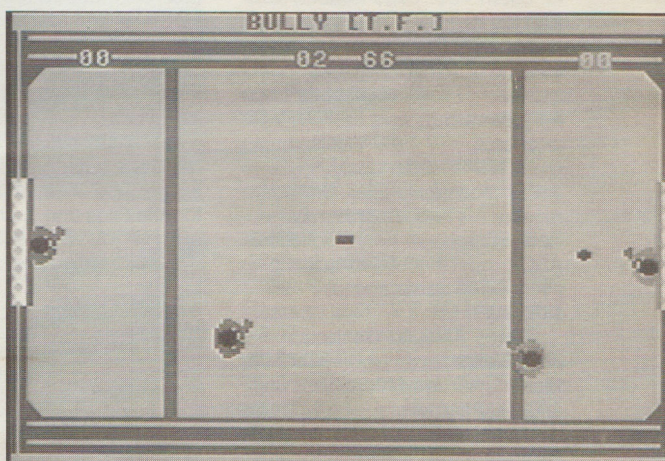
Square Out: Die Kugel rollt sicher der Lösung des Levels zu!



Crillion 2: Die grüne Kugel räumt ab, aber Vorsicht – Killersteine lauern!



Moons: Aliens bedrohen die Zivilisation – retten Sie die Menschheit!



Bully: Eishockey für zwei Haudegen – Spielspaß mit viel Realität!

DIR-DESIGNER PRO V2.1 BY J.SCHUETZ/1992

DIRECTORY
DISK COMMAND
LOAD INFO
SAVE INFO
ENTER EDITOR
LINK THE INFO
DISK MONITOR
DIR SORTER

RITECH PRESENTS DIR-DESIGNER PRO V2.1

von Jean Schütz und Peter Klein

Der Designer ist sehr übersichtlich aufgebaut und meldet sich nach dem Start mit einem kleinen Menü (Bild 1). Von hier aus können Sie mit den Cursor-Tasten jeden beliebigen Menüpunkt wählen und mit <RETURN> ausführen. Nach dem folgendem Überblick werden wir auf die einzelnen Funktionen des Designers Punkt für Punkt eingehen.

DIRECTORY:

Das Directory der aktuellen Diskette wird angezeigt.

DISK COMMAND:

Hier können Sie einen Disk-Command eingeben, oder das Directory per <\$> auf den Bildschirm bringen, falls Sie einen File-Namen vergessen haben. Selbstverständlich entfällt die OPEN..CLOSE-Prozedur, d.h. Sie tippen nur den jeweiligen Befehl (z.B. N: Name, ID oder S: Name) ein.

LOAD INFO:

Hier können Sie bereits gezeichnete Logos wieder in den Arbeitsspeicher laden und weiterarbeiten (s. »Der Logo-Editor«).

SAVE INFO:

Logos, die Sie mit dem Editor gezeichnet haben, lassen sich unter diesem Menüpunkt speichern (s. unten »Der Logo-Editor«).

ENTER EDITOR:

Der eigentliche Logo-Editor

LINK THE INFO:

Dieser Linker integriert Ihr Logo an jeder Stelle des Disketten-Directories.

DISK MONITOR:

Ein leistungsfähiger Diskettenmonitor mit bequemer Ein-Tasten-Bedienung und der Möglichkeit, ASCII- oder Hex-Information gleichermaßen zu verändern.

DIR SORTER:

Dieses Allround-Genie läßt Sie nach Herzenslust im Directory der Diskette herumwühlen. File-Länge ändern, Files verschieben, Trackangaben verändern, Kommandozeilen einfügen, alles kein Problem.

1. Das Hauptmenü des »DIR-Designer pro«

Der Logo-Editor und Linker

Im Logo-Editor lassen sich mit den Cursorzeichen und den Grafikzeichen bequem die Logos zaubern. Dabei gibt es keinerlei Einschränkung in der Länge des Logos. Allein die Breite kann und darf die obligatorischen 16 Zeichen nicht überschreiten. Mit <RETURN> können Sie Zeilen einfügen, per <F6> wieder löschen. Wenn Ihr Werk fertig ist, verlassen Sie den Editor einfach per <RESTORE>.

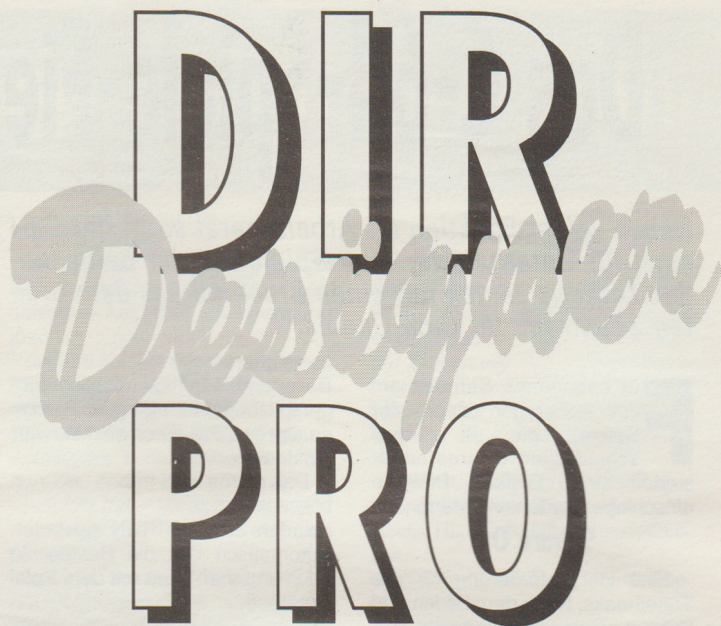
Um Ihr Werk jetzt in ein Directory einzubinden, müssen Sie nur den Hauptmenüpunkt »LINK THE INFO« anwählen. Der Designer liest sofort das aktuelle Disk-Inhaltsverzeichnis und zeigt Ihnen mit einem rot gefärbten Schriftzug »****INSERT****« an, ab welcher Stelle das Logo in Zukunft auf Dis-

2. Der Diskettenmonitor ist für das kurze Durchstöbern der Sektoren bestens geeignet

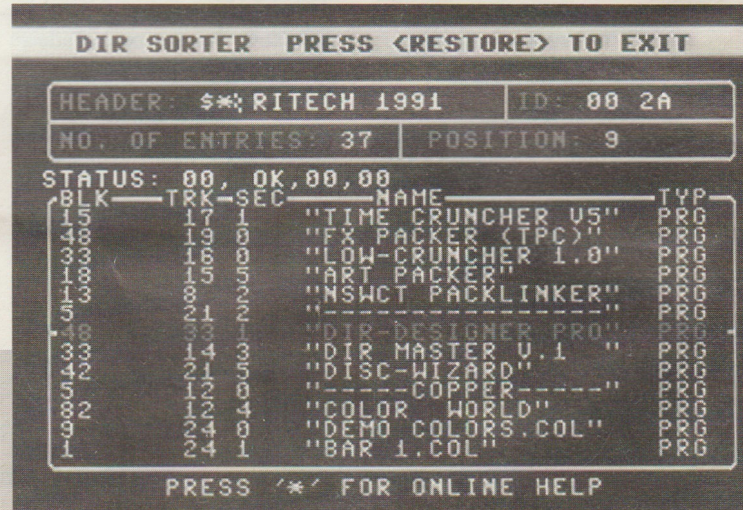
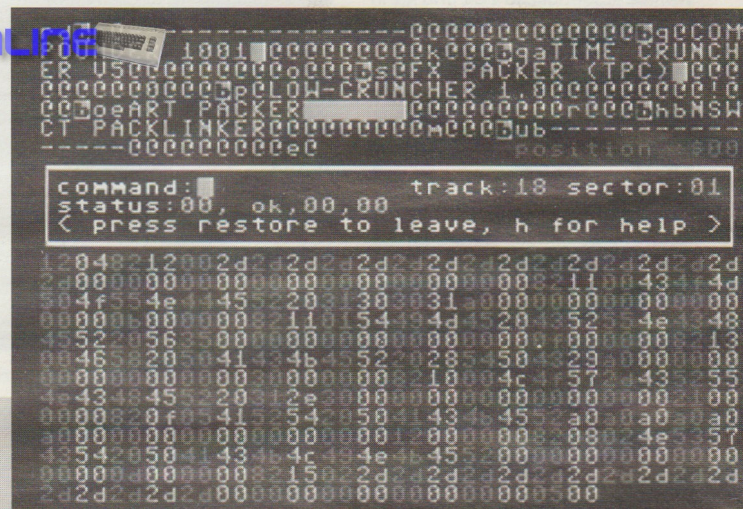
kette steht. Mit den Cursor-tasten läßt sich das Directory beliebig scrollen, und damit die Position des Logos beliebig verschieben. Sind Sie sich über die Position im klaren, reicht ein kurzer Tipp auf <RETURN>. Der Rest geht automatisch. Mit <RESTORE> können Sie diese Funktion abbrechen. Ein kleiner Tip: im Linker zeigt der Editor alle Files und auch DEL-Typen an.

Bereits fertige Logos lassen sich

3. Trackangaben setzen, mit File-Namen wirbeln, Diskette umbenennen: alles kein Problem für den DIR-Designer



Der DIR-Designer überrascht mit eingebautem Logo-Editor, mit dem Sie LoRes-Logos zeichnen können, einem prima Diskettenmonitor und dem leistungsfähigsten DIR-Sorter seiner Klasse.



im Hauptmenü dann entweder laden oder speichern (»LOAD INFO« bzw. »SAVE INFO«).

Der Disk-Monitor

Mit dem eingebauten Diskettenmonitor steht Ihnen ein komfortables Tool zur Verfügung, mit dem Sie eben mal schnell ein paar Bytes bequem ändern können, ohne sich ein halbes Jahr in einen mit Funktionen überladenen anderen Monitor einarbeiten zu müssen.

- <R> Block von Diskette einlesen. Ziel-Track und -sektor eingeben.
- <W> Block auf Diskette schreiben.
- <E> Sektor im ASCII-Format editieren
- <SHIFT E> Sektor im Hex-Format editieren
- <N> nächsten Folgesektor einlesen
- <L> letzten Folgesektor einlesen
- <D> Directory anzeigen
- <C> Disk-Commando senden
- <K> Block mit \$00 füllen
- <S> Block ins C 64-RAM retten
- <U> Block aus dem RAM holen (UNDO)
- <=> nächsten Sektor lesen
- <<> letzten Sektor lesen
- <H> Hilfsseite anzeigen

Die Undo-Funktion ist dabei besonders zu beachten, da sie so manch vergeigten Sektor wieder unbeschadet auftauchen läßt. Retten Sie vor den Änderungen den Sektor also sicherheitshalber ins RAM.

Komfortabler DIR-Sorter

Wem der »DiscWizard«-Editor gefallen hat, wird vom Designer-Editor begeistert sein. Ohne umständliches F-Tasten-Handling bietet er doch wesentlich mehr. Die Funktionsweise wurde an den »DIR-CREATOR« angelehnt, um die Einarbeitungsphase zu beschleunigen.

- Blocklänge ändern
- <T> Start-Track modifizieren
- <S> End-Track modifizieren
- <E> File-Namen editieren (korrektes Insert und Delete)
- <Q> Gänsefüßchen versetzen
- <H> Header editieren
- <↑> ID-Kennung editieren
- <Z> BAM auf »0 BLOCKS FREE« setzen
- <P> File Protect/Unprotect
- <I> Kommentarzeile integrieren (Text oder eine der vier angebotenen)
- <D> Zeile löschen (Vorsicht: nach Ausführen dieser Funktion wird der Eintrag im Directory physikalisch gelöscht, kann also nicht mehr zurückgeholt werden)
- <R> Neueinlesen der Directory
- <W> Directory schreiben
- <J> zum Disk-Monitor springen
- <U> Filetyp auswählen. Auf diese Weise können auch gelöschte Files zurückgeholt werden, indem Sie einfach den DEL-Typ durch einen PRG-Typ ersetzen
- <SPACE> File verschieben/absetzen
- <RUN/STOP> alle Funktionen abbrechen



Sollten Sie einmal per <D> versehentlich ein File gelöscht haben, hilft nur noch das erneute Einlesen des Inhaltsverzeichnisses.

Haben Sie ein Directory noch im Speicher, die Diskette nicht gewechselt und Sie wählen nochmals den DIR-Sorter an, müssen Sie das Inhaltsverzeichnis nicht mehr einlesen. Nach Druck <M> holt sich das Programm den Inhalt aus dem RAM. Mit <R> lesen Sie es wie gewohnt von Disk.

Achtung: Benutzen Sie diese Funktion nur, wenn Sie sicher sind,

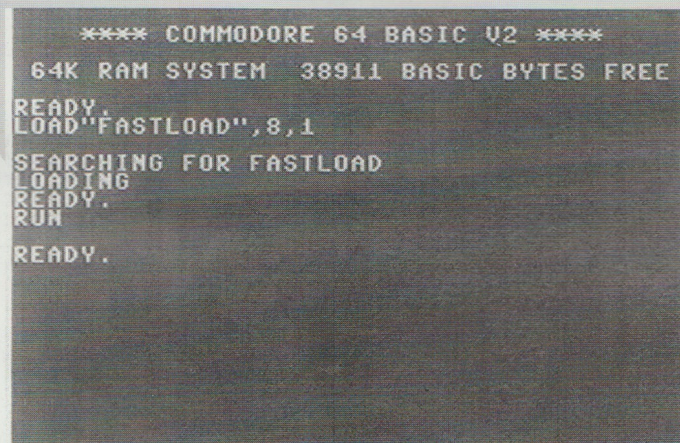
4. Im Logoeditor lassen sich kleine Grafiken anfertigen und einbinden

daß Sie in der Zwischenzeit keine Änderungen auf der Diskette vorgenommen haben. Sollten Sie z.B. ein neues Logo im Linker eingebunden, danach das Directory aus dem RAM geholt und auf Diskette geschrieben haben, ist das integrierte Logo weg. Schlimmer noch: File-Verlust droht.

Blitzschnelle Floppy

Bei längeren Programmen entstehen beim Laden oft unangenehme Wartezeiten. Für Ungeduldige hier ein Tool, das die Zwangspause gewaltig verkürzt. Mit dem extrem kurzen Software-Speeder »Fastload« machen Sie Ihrer Floppy Beine und haben Programme schneller im Speicher.

Mit dem Softwarespeeder »Fastload« machen Sie Ihrem Diskettenlaufwerk Beine. Die Geschwindigkeit der Floppy wird um den Faktor 8 beschleunigt, was einen enormen Zeitgewinn bewirkt. Um in den Genuß des schnellen



So installieren Sie den Diskettenbeschleuniger

Datentransfers zu kommen, legen Sie die Diskette mit dem Speeder in Ihr Laufwerk und tippen im Direktmodus:

LOAD"FASTLOAD",8,1
ein. Nach dem »READY« geben Sie <RUN> ein. Der Beschleuniger ist nun aktiv und Sie können wie gewohnt die gewünschten Programme laden. Einzige Einschränkung beim Arbeiten mit dem kleinen Tool ist die Tatsache, daß Programme, die andere Teile von Diskette nachladen, den Speeder nicht nutzen.

Noch ein kleiner Tip zum Abschluß. Wird »Fastload« auf verschiedenen Disketten gebraucht, kopieren Sie sich das Tool auf alle Disketten, die Sie in Benutzung haben. Dazu eignet sich das File-Kopierprogramm »Sir-Copy«, welches Sie auch auf der beiliegenden Diskette finden. Der Speeder befindet sich auf beiden Seiten der beiliegenden Diskette und muß nicht umkopiert werden. (lb)

Jetzt will ich die Nr.

1

64'er

**DAS MAGAZIN FÜR
COMPUTER-FANS**

Das Super-Test-Abo:

64er-Magazin 3 Monate lang für
nur DM 15.- (statt 23,40 DM).
Kostenlose Lieferung per Post
direkt auf den Tisch!

Alle Vorteile genießen:

- Jeden Monat über 20 Seiten Tips&Tricks
- brandaktuelle Programme (als Listings und auch auf Disk.)
- ausführliche Kurse für Programmierer
- jeden Monat Gewinnchancen durch Wettbewerbe und das neueste vom Spiele-Markt

Super-Test-Abo-Coupon

Ja, ich will die Nr.1, das 64er-Magazin 3 Monate lang zum Vorzugspreis von nur DM 15.- testen. Wenn ich zum Ende des Testabos nicht abschreibe, verlängert sich das Abo zum günstigen Jahresabonnementspreis von DM 81.- per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift

GMO 893

Widerrufsrecht. Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei 64'er Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum/ 2. Unterschrift



Super-Test-Abo-Coupon sofort einsenden an:
64er Abonnement-Service D-74168 Neckarsulm

Widerrufsrecht. Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei 64'er Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.