

SA 4/89

ÖS 55 SFR 6,50 DM 6,50

# Compute mit

COMMODORE

# C=16

C=16/plus 4

Sonderheft 4/89

## Tests

Profi-Tastatur  
Logo-Interpreter  
Turbo-Plus  
Soft 80

## Programme

### Fractalberge

Künstliche Welten  
im Computer

Vektor-Grafik mit  
**Filmmaster**

## Gewußt wie:

**ASSEMBLER-  
KURS** Teil III  
Fortsetzung

## EXTRAS:

Unsere Checksummer

Poke-Ecke: Letzter Teil

# Compute mit

COMODORE

# C=16

C=16 / plus 4

Sonderheft 4/89

Tests

Profi-Tastatur  
Logo-Interpreter  
Turbo-Plus  
Soft 80

Programme

Fractalberge  
Künstliche Welten  
im Computer  
Vektor-Grafik mit  
Filmmaster

Gewußt wie:

ASSEMBLER-  
KURS Teil III  
Fortsetzung

**EXTRAS:**  
Unsere Checksummer

Poke-Ecke: Letzter Teil

**Das große Buch der Windjammer**  
Grube/Richter  
Weltbild Verlag

**Mythos der hohen Masten**  
Die faszinierende Fotodokumentation über die Welt der großen Segelschiffe. Mitreißende Schicksale von Schiffen und Besatzung — von Experten geschildert.

272 Seiten, 150 s/w- und Farbabbildungen, Format 29 x 21 cm, geb. (Früh. Orig.-Ausgabe DM 148,-)\*  
Als ungekürzte Sonderausgabe in etwas kleinerem Format:  
Jetzt nur DM **29.80**  
Best.-Nr. 215 201

◀ Die Schiffsglocke der Gorch Fock  
Heute noch eine eindrucksvolle Erscheinung: das Vollschiff Amerigo Vespucci. ▼

**DIE HEILIGE SCHRIFT**  
Mit Farbtafeln von Rembrandt.  
Patloch

**Die »Rembrandt-Bibel«**

- Altes und Neues Testament
- Mehr als 1.500 Seiten
- 48 Farbtafeln mit Werken Rembrandts
- Eingebundene Familienchronik
- Lederähnlicher Einband mit Goldprägung, Schutzumschlag

Die vollständige Bibelausgabe in der bewährten Übersetzung von Hamp, Stenzel, Kürzinger. Prätig bebildert mit farbigen Reproduktionen aus dem Werk des großen holländischen Malers Rembrandt Harmensz van Rijn. Gemälde, die einzigartig lebensnah biblische Stationen vor Augen führen; die erahnen und nachfühlen lassen, was damals vor sich ging.

Als Familienbibel von bleibendem Wert besticht diese neue Edition durch die prachtvolle Ausstattung: 1.540 Seiten, 48 Farbtafeln, 4 Karten, Zeittafeln, Familienchronik, Format 22 x 15 cm, lederähnlicher Einband mit Goldprägung, farbiger Schutzumschlag.  
DM **49.80**  
Best.-Nr. 111 252

**Kunterbuntes Bastelbuch für Kinder**  
Ab 5 Jahre

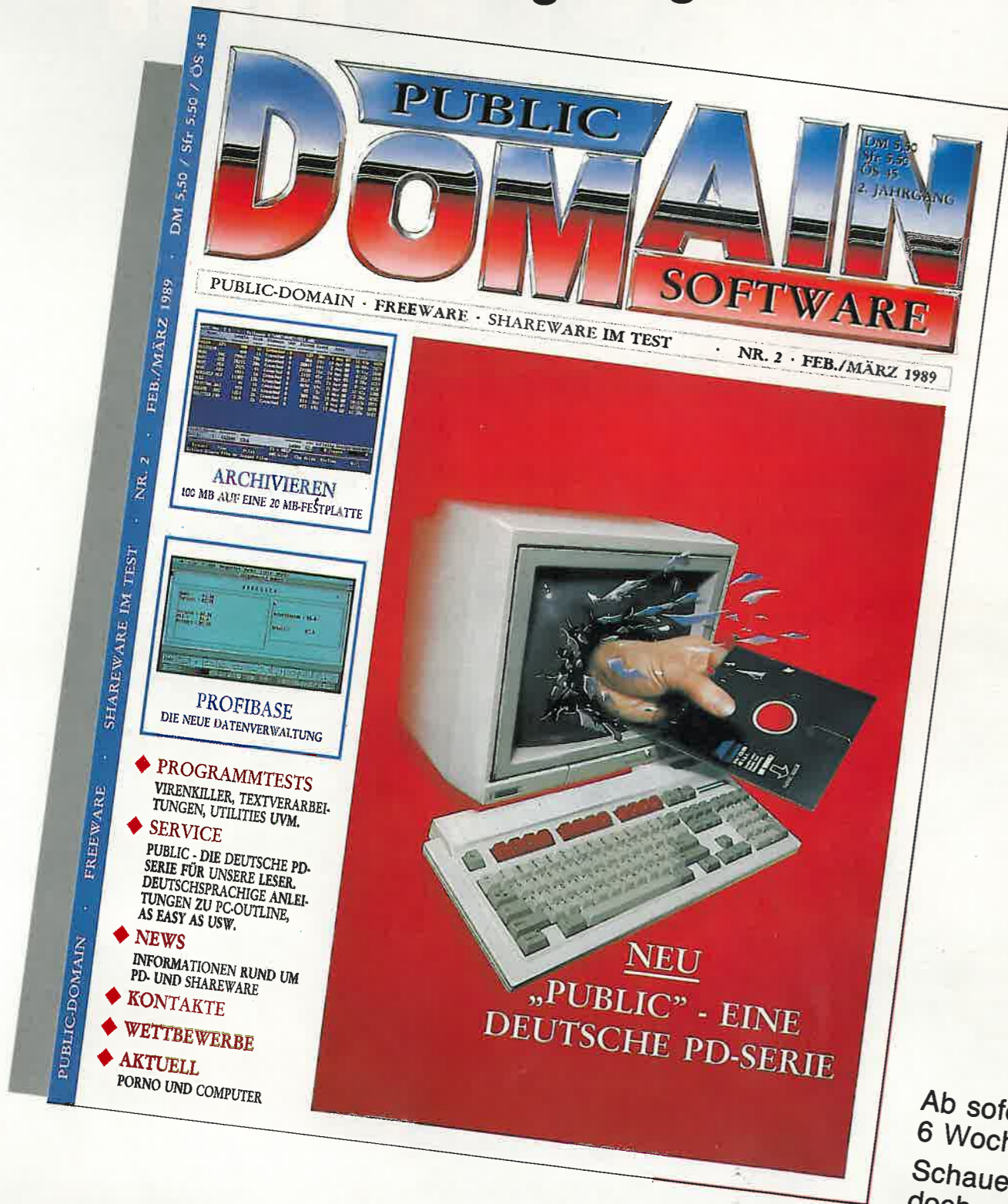
**Das kunterbunte Bastelbuch**  
Die unerschöpfliche Fundgrube mit vielen tollen Bastelideen! Schon für die Kleinsten! 208 Seiten, durchgehend farbig, Format 24 x 19,5 cm, gebunden.  
Sonderleistung: nur DM **19.80**  
Best.-Nr. 240 079

Die schönsten Bastelideen in Farbe

**Die große Kinder-Bibel**  
Ab 6 Jahre

Endlich: Das „Buch der Bücher“ für Kinder! In kindgerechter Sprache und enger Anlehnung an die Heilige Schrift erzählt diese Bibel von den großen Ereignissen aus dem Alten und Neuen Testament. Viele farbige Bilder machen die Bibel-Geschichten für Kinder besonders anschaulich und liebenswert. 317 Seiten, durchgehend farbig, Format 29 x 22 cm, gebunden.  
DM **19.80**  
Best.-Nr. 354 121

Eine Idee, ein gutes Konzept,  
ein gelungener Start!



Ab sofort alle  
6 Wochen neu.  
Schauen Sie  
doch mal rein!

Deutschlands erstes Magazin, das die  
umfangreichen Neuheiten auf dem **Public-Domain-**  
und **Shareware-Markt** vorstellt.

## Keine Zukunft?

In den letzten Wochen sind wir des öfteren gefragt worden, ob, und wenn ja, wie lange wir die "Compute mit" noch herstellen wollen. Nun, bis jetzt ist noch kein Ende in Sicht. Aber trotzdem, die 16Bit-Rechner werden immer stärker, und es scheint so, als würde die 8Bit-Ära allmählich zu Ende gehen. Einige Rechner sind schon vom Markt verschwunden. Es sollte deshalb aber niemand traurig sein, auch wenn ein Computer vom Markt verdrängt wurde, so heißt dies noch lange nicht, daß es ihn nicht mehr gibt. Wir haben jedenfalls vor, so lange wie irgend möglich, alle C16/116/Plus/4-User mit guten Programmen und Informationen zu versorgen. Daß wir dabei auf dem richtigen Weg sind, das beweisen die vielen positiven Leser-Reaktionen. Natürlich gibt es auch immer wieder Kritik. Der eine beschwert sich, daß das Programm, das er sich gewünscht hätte, nicht im Heft ist, der andere will mehr Spiele und noch ein anderer mehr Utilities und Anwender-Programme. Allen kann man es nicht recht machen, so daß wir versuchen, immer einen Mittelweg zwischen den einzelnen Interessen zu finden. Sehen Sie sich diese Ausgabe einmal näher an: Anwenderprogramme und Spiele, und dies alles in einer Spitzenqualität!

Nehmen wir z.B. das Programm FILMMASTER: Es ermöglicht die Animation von 3D-Objekten als Drahtmodell. Sogar die Herstellung eines "Daumenkinos" ist damit möglich. Oder FRACTALBERGE, ein Programm, das Landschaftsbilder berechnet.

Von den Spielen sei nur das Programm DER FLUCH genannt; eine Mischung aus Abenteuer und Aktion. Sie sehen an diesen Beispielen, daß aus dem C16 durchaus einiges herauszuholen ist.

Natürlich dürfen auch Testberichte nicht fehlen. Die fertige Version des Spieles QUIZMIX wird besprochen. Aber auch einige schon ältere Produkte haben wir einem ausführlichen Test unterzogen. Da wäre zunächst einmal das TURBO-PLUS-Modul oder ein LOGO-Interpreter.

Unser Assembler-Kurs ist diesmal auch recht üppig ausgefallen. In diesem Teil werden sämtliche Prozessor-Befehle nochmals genauestens vorgestellt. Eine Tabelle rundet das Ganze ab.

Schauen Sie sich die "Compute mit" also in Ruhe an. Es dürfte für jeden etwas dabei sein!

*O. Schmidt*

Ottfried Schmidt  
(Chefredakteur)

Einfach fantastisch!

report

Quizmix 5

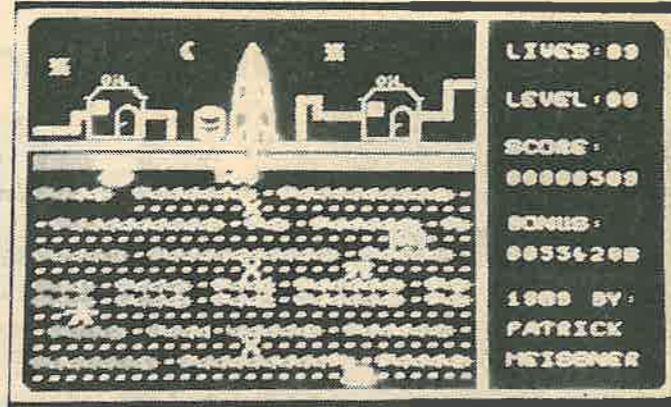
Deine Antwort war leider falsch !

Die richtige Antwort auf die Frage:

Wo war der ehemalige Stützpunkt der Zeppeline bei Flügen nach Südamerika?

wäre folgendes gewesen :

Gambia



Turbo-Plus 6

Soft 80 6

Logo 7

Profi - Tastatur 52

programme

Vier gewinnt 10

Filmmaster 16

Der Fluch 27

Oil's well 38

Fractalberge 48

kurs

Assembler-Kurs 34

...und

Tips & Tricks 51

Unsere Checksummer 53

Leser- und Poke-Ecke 57

Kleinanzeigen 60

Software-Service 64

IMPRESSUM

"C-16" Sonderheft erscheint im Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege. Telefon: 056 51 / 3 00 11

Herausgeber: Axel Gredé

Redaktion: Chefredakteur: Ottfried Schmidt. Redakteure: Manfred Kleimann, Bernd Zimmermann, Frank Brall, Volker Lohrengel, Michael Suck.

Druck: Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Str. 168, 3500 Kassel

Satz: Uwe Siebert, Birgit Jahn, Regina Sieberheyn

Anfragen nicht an den Vertrieb oder Druckerei, sondern nur an den Verlag!

Vertrieb: Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Friedrich-Bergius-Str. 20. Telefon: 0 61 21 / 26 60

Erscheinungsweise: Erstverkaufstag von "C-16" Sonderheft jeweils Ende des Monats.

Urheberrecht: Alle in "Compute mit" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.

Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Alle veröffentlichte Software wurde von Mitarbeitern des Verlages oder von freien Mitarbeitern erstellt.

Aus ihrer Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen und Bezeichnungen frei von Schutzrechten sind.

Bezugspreis: Sonderheft 6,50 DM

Programmierabteilung:

Montag + Freitag von 14 bis 16 Uhr. Telefon: 056 51 / 3 00 13

Autoren, Manuskripte:

Der Verlag nimmt Manuskripte zur Veröffentlichung gerne entgegen.

Sollte keine andere Vereinbarung getroffen sein, so gehen wir davon aus, daß Sie mit einem Honorar von 120,- DM pro abgedruckte Seite einverstanden sind.

Bei Zusendung von Manuskripten und Software erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum Abdruck und Versand der veröffentlichten Programme auf Datenträger. Alle Einsendungen müssen frei von Rechten Dritter sein. Dies muß mit der Unterschrift des Einsenders bestätigt werden.

Rücksendung erfolgt nur gegen Erstattung der Kosten. Zusendungen von Software zur Veröffentlichung sollten folgendes enthalten:

Kopierfähige Kasette oder Diskette mit dem Programm (Computerbezeichnung nicht vergessen!), von Drucker erstelltes Listing (keine Schreibmaschinenlistings!), evtl. Bildschirmfotos oder Hardcopies mit Demonstrationsbeispielen und ausführlicher Programmbeschreibung (Erklärung der programmtechnischen Besonderheiten, Spielverlaufsbeschreibung). Für eingesandte Programmunterlagen kann keinerlei Haftung übernommen werden.

Anzeigenpreise: Bitte Mediaunterlagen anfordern.

Anzeigenverwaltung:

Anzeigenleiter: Hartmut Wendt

Tronic-Verlag GmbH, Stad 35, 3440 Eschwege. Telefon: 056 51 / 3 00 11. Telefax: 056 51 / 3 00 14

GUT GEMIXT

Programm: Quizmix, Computertyp: C16/116/Plus/4, Preis: Ca. 40 DM, Bezugsquelle: Computer Soft/Hardware R. Lindenschmidt, Bahnhofstr. 21, 4972 Löhne

Bereits in Ausgabe 3/89 berichteten wir über das neue Spiel QUIZMIX der Firma Lindenschmidt, das damals in Vorabversion vorlag. Am fertigen Spiel wurden aber noch etliche Änderungen vorgenommen, so daß wir hier nochmals einen kleinen Überblick über das Programm geben wollen.

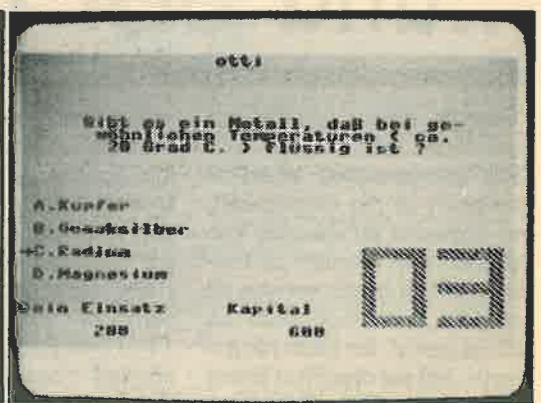
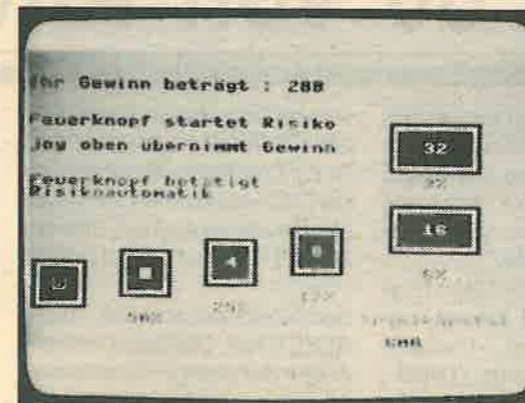
Der Name sagt ja eigentlich schon alles: Es handelt sich um ein Quiz-Spiel. "Ab Werk" enthält es 600 Fragen; der Wissensschatz läßt sich aber durch weitere Datendisketten um jeweils 600 Fragen erweitern. Jede dieser Disketten kostet dann nochmals ca. 30 DM. Desweiteren ist im Moment noch ein Editor in Arbeit, mit dem eigene Datendisketten erstellt werden können. Die Steuerung erfolgt jetzt komplett mit dem Joystick und ist bis auf den Risiko-Teil auch recht gut gelungen. Es wird also nicht mehr ein Kennbuchstabe zur Antwort gedrückt, sondern nur mit einem Pfeil (gesteuert mit dem Stick) auf die (richtige) Antwort gefahren und der Feuerknopf betätigt. Der Schwachpunkt der sich wiederholenden Fragen ist ebenfalls beseitigt worden. Sonst hat sich nicht viel geändert, so daß im Prinzip all das gilt, was bereits in Heft 3/89 gesagt wurde. Vielleicht hätte an der technischen



Quizspiele sind sehr beliebt! QUIZMIX von LINDENSCHMIDT - ein Spiel für die ganze Familie.

Umsetzung noch ein wenig ge- feilt werden können, aber Grafik und Sound sind bei einem Quiz-Spiel nun mal nicht so wichtig. Einige der Fragen sind extrem einfach, zu einfach (von welcher Band stammt das Album "The Wall"?). Insgesamt ist das Schwierigkeitsniveau aber ausreichend hoch. Etwas ungewöhnlich ist die Abfrage eines Codes, der das Weitergeben illegaler Kopien verhindern soll. Zu diesem Zweck wird nämlich ein Roman mitgeliefert (Butler Parker), aus dem ein vom Computer ausgewählter Buchstabe von einer bestimmten Seite eingegeben werden muß. So gibt's praktisch noch was zum Lesen gratis! Auch keine schlechte Idee! Quizmix ist ein Spiel, an dem die ganze Familie teilhaben kann, und damit ein gutes Argument gegen die Behauptung, die Beschäftigung mit dem Computer würde die Menschen vereinsamen lassen; bei Quizmix besteht diese Gefahr nicht.

Ottfried Schmidt



# Das Turbo-Plus-Modul . . .

Obwohl schon länger auf dem Markt, hat das Turbo-Plus-Modul von Kingsoft keine größere Beachtung in Fachblättern gefunden. Vielleicht liegt dies daran, daß es das Image eines reinen Beschleunigers für die Datasette hat.

Das kann Turbo-Plus natürlich auch. Ich habe noch kein Turbo-Tape-Programm gesehen, das die Datasette dermaßen auf Trab bringt. Weiter ermöglicht es die Verwendung von drei der im Plus/4 eingebauten Firmware-Programmen mit der Datasette (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Grafik), wahlweise mit oder ohne Turbo-Format. Doch die Datasette ist für mich, nach einer nervenaufreibenden Anfangszeit, kein Thema mehr. Ich habe sie mit großer Erleichterung in dankbarere Hände gegeben.

Eine bestimmte Version (V052084) der Dateiverwaltung von 3-plus-1 arbeitet ab 255 Einträgen fehlerhaft. Turbo-Plus korrigiert diesen Fehler.

Interessant ist aber vielmehr die in Turbo-Plus integrierte

Erweiterung des Editors. Die 264er Computer haben schon von Haus aus einen sehr vielseitigen Editor, dessen Funktionen mit der Escape-Taste aufgerufen werden. Zum Beispiel "Einfügemodus ein" mit ESC A. Doch ein Editor kann nicht komfortabel genug sein. Sehr angenehm finde ich z.B. den "Scroller" von Turbo-Plus. Damit können Listings mit den Cursor-Tasten auf- und abwärts bewegt werden (außer im Einfüge- und Anführungszeichen-Modus). Mit SCROLL-OFF kann der Scroller ab- und mit SCROLLON eingeschaltet werden. Dann gibt es einen FIND-Befehl, der ein Programm nach Text oder BASIC-Befehlen durchsucht. Entweder im gesamten Programm oder von einer bestimmten Startzeile zu einer Endzeile.

Der CHANGE-Befehl arbeitet entsprechend, wobei ein Text oder ein Befehl gegen einen anderen ausgetauscht werden kann. Der Befehl DUMP gibt sämtliche Variablen in der Reihenfolge aus, in der sie im Programm definiert wurden.

Turbo-Plus stellt weiter im Direktmodus eine Reihe nützlicher Befehle für das File-Management zur Verfügung, die im Gegensatz zu einer BASIC-Erweiterung keinen Speicherplatz beanspruchen. OLD- und DVERIFY-Befehl sind sicher nicht erklärungsbedürftig, jedoch MERGE und DMERGE. Hier wird das zweite Programm nämlich nicht einfach nur an das erste angehängt, sondern die Zeilen werden nach den Zeilennummern sortiert. Wenn also z.B. das erste Programm in Zehnerschritten durchnummeriert ist, das zweite aber in Fünferschritten, so sind nach dem "Mergen" beide Programme "gut gemischt".

Eine "gute Mischung" ist bei einem Kartenspiel sinnvoll, ein derartig gemischtes Programm jedoch kann man vergessen. Es empfiehlt sich daher, dem anzuhängenden Programm höhere Zeilennummern zu geben als dem ersten, welches schon im Speicher steht. Mit KILL bereitet man weder dem Computer noch einem Programm ein vorzeitiges

Ende, sondern man schaltet einfach die zusätzlichen Befehle aus. TUROFF schaltet das gesamte Modul ab. So steht es zumindest in der Anleitung. Ich selbst lasse das Modul aber nur dann im Expansion-Port, wenn ich es wirklich brauche, da ich auch bei abgeschaltetem Modul manchmal Schwierigkeiten hatte, z.B. mit einem geänderten Zeichensatz zu arbeiten.

Von seinen Funktionen her ist das Turbo-Plus-Modul eine praktische Hilfe; zwar nicht gerade billig, doch vor allem, wenn man längere Programme erstellt oder viel mit der Datasette arbeitet, seinen Preis von ca. 50 DM wert. Zu bemängeln ist das fehlende Gehäuse. Ich mag es nicht unbedingt, wenn mein System den Eindruck erweckt, als stamme es aus den Pioniertagen der Homecomputerei mit herumhängenden Kabeln und offen liegenden Bauteilen. Hier sollten die Hersteller (nicht nur Kingsoft) lieber ein, zwei Mark mehr verlangen und dafür ihren Modulen ein Gehäuse spendieren.

# ...und SOFT 80 von KINGSOFT

Ebenfalls schon länger auf dem Markt und meines Wissens ebensowenig beachtet geblieben ist die Möglichkeit, per Software 80 Zeichen pro Zeile auf den Monitor zu zaubern. Um es gleich vorweg zu nehmen: Das Programm an sich ist genial. Ich hätte nie geglaubt, daß auf drei Pixel Breite (plus einem Pixel Zwischen-

raum) alle Zeichen dargestellt werden können. Aber, es geht! Ich konnte sie auf meinem Monochrom-Monitor nach einer kurzen Eingewöhnungszeit sogar ganz gut lesen.

Das Programm arbeitet im Grafikmodus 1 und belegt ca. 14K-RAM-Speicher. Dadurch können bestimmte Grafik-Befehle natürlich nicht mehr

verwendet werden: GRAPHIC 2/3/4, COLOR 2/3/4, GRAPHIC CLR. Die Editor-Befehle, die mit ESC eingeleitet werden, sind nicht mehr verfügbar. Ebenso FLASH ON und FLASH OFF.

Der Zeichensatz ist nicht RESET-fest. Dies ist in meinen Augen der einzige Kunstfehler, den ich entdecken konnte. So

den ich entdecken konnte. So muß man nach jedem RESET die Diskette wechseln, um den Zeichensatz neu zu laden. Wie ich der Beschreibung entnehme, sieht die Speicherteilung folgendermaßen aus:

\$1000 - \$17ff Steuerprogramm  
\$1800 - \$1fe7 Luminanz- und Farbtabelle  
\$2000 - \$3f3f HiRes-Bildschirm

\$4000 - \$14ff Freier Arbeitsspeicher  
\$f500 - \$f8ff Groß-/Grafik-Zeichensatz  
\$f900 - \$fcff Klein-/Groß-Zeichensatz

Das hat zur Folge, daß Programme, die MC-Routinen an den Anfang oder das Ende des Speichers ablegen, einen Absturz verursachen.

SOFT 80 stellt zusammen mit der Comodore-Taste eine Vielzahl von Sonderzeichen zur Verfügung, die sogar gedruckt werden. Schade nur, daß diese ohne das deutsche Zeichensatz-ROM (ebenfalls von KINGSOFT) willkürlich auf der Tastatur verteilt sind. Übrigens läßt sich der normale Zeichensatz mit 40 Zeichen pro Zeile

über den CHAR-Befehl darstellen.

Nun kommt zwangsläufig die Frage nach der praktischen Nutzbarkeit von SOFT 80. Ich habe für mich noch keine gefunden. Mit keinem Programm, das ich verwende, arbeitet der Zeichensatz zusammen. Vor allem nicht mit Script/Plus, obwohl es gerade hier wün-

schenswert wäre, eine 80-Zeichen-Darstellung zu haben. Obwohl nach SOFT 80 meiner Ansicht nach eine programmtechnische Meisterleistung darstellt, die bei Kingsoft DM 19.95 kostet, muß man sich sinnvolle Programme hierfür wohl erst selbst schreiben bzw. vorhandene anpassen.

Peter Hakenjos

## Willkommen bei LOGO!



Was Programmier-Hochsprachen angeht, so sitzt man mit Computern der 264er Baureihe (zu der auch der Plus/4 zählt) ganz schön auf dem Trockenen. Außer des eingebauten BASIC-Interpreters scheint man keine Möglichkeiten zu haben. Gewiß, da ist einmal ein G-Pascal aufgetaucht, das man aber kaum als "richtiges" Pascal bezeichnen kann, da hier z.B. auch Zeilennummern verwendet werden. Desweiteren gibt es verschiedene Forth-Compiler. Forth scheint sehr leistungsfähig zu sein, ist aber eine maschinenorientierte Sprache und daher wohl eher für Profis geeignet, die sich im Betriebssystem ihres Computers genauso gut auskennen, wie in ihrem Kleiderschrank. Ich, für meinen Teil, blicke in meinem Kleiderschrank nicht immer ganz durch, daher sind für mich anwenderorientierte Sprachen sicher besser geeignet. Eine Prozedur, die in Forth geschrieben ist, stellt für mich ein unergründliches Rätsel dar.

Für das eingebaute BASIC gibt es zwar jede Menge Befehls-erweiterungen, aber auch damit ist es am Schluß immer noch BASIC. Dem Programmierer bleibt also gar nichts

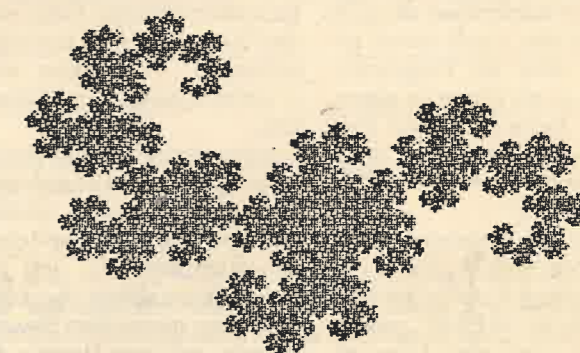
anderes übrig, als sich damit zu begnügen. Da das BASIC V3.5 recht umfangreich ist und mit dem Austro-Speed-Compiler kompiliert auch ziemlich schnell, kann man ganz gut damit leben. Aber so manchen User reizt es vielleicht doch, auch mal eine andere Sprache auszuprobieren.

Seit der Plus/4 auf dem Markt ist, gibt es auch Logo dafür. In den USA war laut Logo-Handbuch eine Version des Plus/4 vorgesehen, die gleich mit Logo ausgestattet sein sollte. Ansonsten gibt es Logo als Modul wie Script/Plus. 64K-RAM sind erforderlich. Hier gleich ein technischer Hinweis: Der Logo-Interpreter arbeitet nicht mit der Kernel-ROM-Version 318004-04 zusammen. Bei diesen ROM-Chips werden die Disketten-Operationen nicht ausgeführt. Meines Wissens ist diese ROM-Version nur im C116 und C16 eingebaut. Im Plus/4 befindet sich die Version 318004-05. Außerdem habe ich festgestellt, daß Logo nicht mit der Floppy 1581 zusammenarbeitet. Zwar kann das Inhaltsverzeichnis der Diskette (Catalog) gelesen werden, doch beim Laden eines Programms stürzt der Computer ab.

Logo ist ein Abkömmling der Sprache LISP (List interpreter) und wurde am Massachusetts Institute of Technology (MIT) entwickelt. Diese Herkunft aus einem berühmten Institut läßt schon ahnen, daß Logo nicht als Arbeitstier für Haushaltskonten, Textverarbeitung und Warenkalkulation gedacht ist. Das kann man im Prinzip zwar auch machen, aber dafür

eignen sich Assembler oder BASIC mit Compiler besser (für Logo gibt es leider keinen Compiler).

Logo ist nicht nur eine eigene Sprache, es ist gleichzeitig eine Art Philosophie und wurde geschaffen, um Experimente aller Art mit Grafik, Sprache und Zahlen zu ermöglichen. Zur Einstimmung ein kleines Beispiel für eine fraktale Grafik:



Und als Ergänzung gleich die Prozeduren dazu:

```
TO SCREEN
CLEARTEXT
( BACKGROUND 4 0 ) ( PENCOLOR 8 7 )
DRAW FULLSCREEN HIDETURTLE
PENUP
HOME SETX - 60 SETY + 40 RIGHT 30
PENDOWN
LDRAGON 1 14
END
```





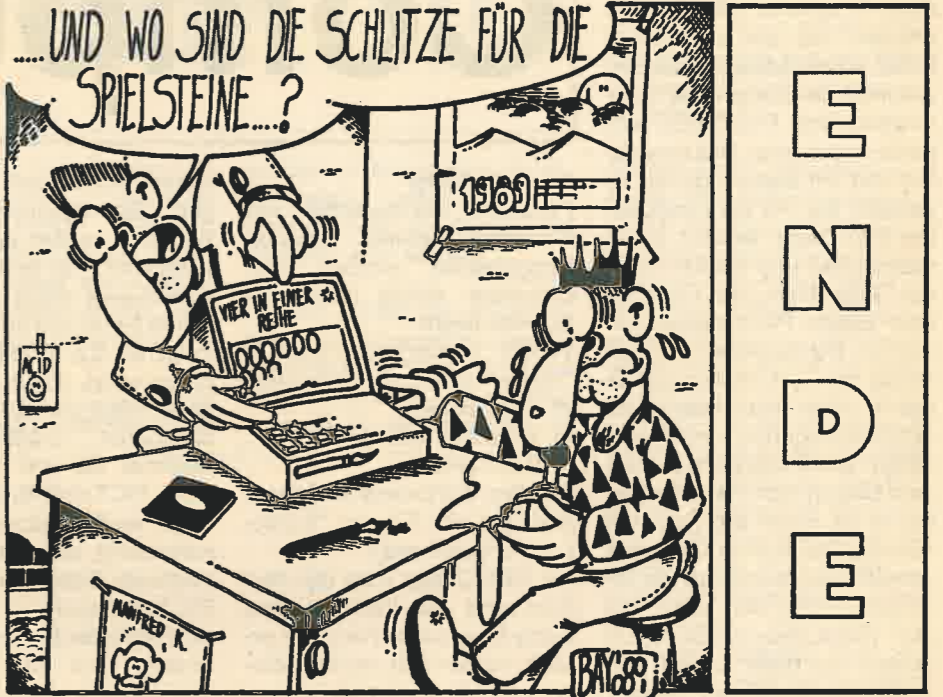
```
>2808 E0 86 E7 20 42 1A A4 E0 : :B3
>2810 B1 D0 C9 1F D0 1E 20 BB : :DC
>2818 2D C9 20 D0 17 84 E4 A5 : :8E
...
>2A90 A9 02 85 E0 86 E7 20 42 : :6E
```

```
>2D28 C8 91 D2 CA 10 E7 20 F8 : :37
>2D30 31 60 A2 01 A9 22 85 E0 : :F4
>2D38 86 E7 20 42 1A A4 E0 B1 : :23
...
>2F80 E0 86 E7 20 42 1A A4 E0 : :8A
```

```
>2FB8 D0 C4 4C 85 27 A2 11 A9 : :85
>2FC0 22 85 E0 86 E7 20 42 1A : :B4
>2FC8 A4 E0 B1 D0 C9 1F D0 1E : :F5
...
>31F0 05 12 20 2A 20 20 20 : :92
```

```
>3160 F0 09 A5 E7 C9 15 F0 03 : :31
>3168 20 51 32 20 DB 25 C9 1A : :E5
>3170 D0 BC CA CA E0 03 D0 B2 : :21
...
>31F0 05 12 20 2A 20 20 20 : :92
```

ENDE DES LISTINGS (OVM)



E  
N  
D  
E

Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆ Korrekturen ◆

Liebe Leser,  
in Ausgabe 3/89 hat sich leider in das Listing INVASION/COMBAT ein Fehler eingeschlichen. Es fehlte nämlich eine komplette Zeile. Wenn Sie diese noch nachträglich eingeben, dann funktioniert das Spiel einwandfrei. Sie lautet:  
**2880 31 4c d0 28 c9 61 d0 09**  
Zum Assembler GENESIS, den wir ebenfalls in der vorigen Ausgabe abgedruckt haben, gibt es eine Verbesserung. Ausgearbeitet wurde sie von Herrn Peter Osterkamp. Hier in Auszügen der Brief, den er uns sandte:  
Ich kann Ihnen nunmehr mitteilen, daß ich die Lösung für die bei Genesis auftretenden Fehler gefunden habe.  
Es handelt sich um zwei Fehlergruppen:  
1. Die Opcodes \$EC + \$CC (CPX, CPY absolut) wurden nicht angenommen. Dieser Fehler ist relativ leicht zu beseitigen: Die Bytes \$160F + \$1614 müssen \$21 statt \$81 enthalten (überschreiben!).  
2. Die zweite Gruppe der Fehler beruht auf einem Denkfehler im Programm: Wenn GENESIS im Hi-Byte eines Operanden eine Null vorfindet, macht er immer eine Zeropage-Adressierung daraus, was bei indizierter Adressierung entweder eine Fehlermeldung (illegal Adress mode) oder eine Fehlinterpretation verursacht.  
Abhilfe: Bytes \$17B4 - \$17B6 mit 20,20,1E (JSR \$1E20) überschreiben. Ab Byte \$1E20 - \$1E28 folgende Bytefolge schreiben: a9 06 85 6f c8 b1 e2 60 00  
Abgesaved wird dann der Bereich von \$1000 bis \$1E29. Im Basic-Lader müssen zwei Pokes geändert werden: POKE 43,1:POKE 7720,0.  
So, nun müsste alles funktionieren. Es gibt aber einen kleinen Schönheitsfehler: Es können nämlich nun einige überflüssige Null-Bytes vorkommen, die aber keinen Einfluß auf die Lauffähigkeit des assemblierten Programms haben.



Wer hat sich nicht schon gewünscht, bewegte Vektor-Grafiken auf seinem Computer zu erstellen? Bei der Realisation scheitert dies aber meist daran, daß Basic zu langsam und Assembler zu aufwendig ist. Mittels unseres Programms **FILMMASTER** ist es aber möglich, so etwas als Film herzustellen. Vor allem Drahtmodelle von 3D-Programmen eignen sich hervorragend dazu. Mit dem Filmmaster kann ein Basic-Programm geschrieben werden, das ein aus Linien (LINE-Befehl) bestehendes Bild zeichnet, dann eine neue Seite anwählt (mit PICTURE), ein leicht verändertes Bild berechnet und mit diesem genau so verfährt wie mit dem vorigen. Die Film-Daten werden dabei gespeichert und können nach der Fertigstellung des Films mit dem Befehl **FILM** aufgerufen werden. Da die Berechnungen schon bei der Erstellung getätigt wurden und besonders schnelle Routinen zum Linienziehen und Bildschirmlöschen zum Einsatz kommen, werden bis zu 26 Bilder pro Sekunde erreicht. Die Routinen schaffen nämlich 26 Löschvorgänge, im Gegensatz zu den neun, die der Basic-Befehl **SCNCLR** schafft. Je mehr Linien vorkommen und je länger sie sind, desto langsamer wird natürlich auch der Film. Aber erfahrungsgemäß reichen meist schon sieben Bilder pro Sekunde für eine fließende Bewegung aus. Gleichzeitig kann der Filmmaster auch noch zehn Filme im Speicher verwalten. Sie lassen sich mit dem Befehl **SHOW** auflisten, so daß man immer den Überblick behält.

Filmmaster ist eine Basic-Erweiterung, die mit User-Token arbeitet. Das hat den Vorteil, daß ein Befehl, egal wie lang er ist, nur zwei Bytes benötigt und auch in der abgekürzten Form eingegeben werden kann. Dazu wird der erste

Buchstabe normal, der zweite zusammen mit **SHIFT** eingetippt. Die neuen Befehle haben Vorrang gegenüber den alten. Das bedeutet, daß z.B. "restore" jetzt als "rest" abgekürzt werden muß, denn "reS" ist die Abkürzung des Befehls "reset". Hier eine Einführung in die

Mit **FINISH** wird ein Film abgeschlossen. Es ist dann nicht mehr möglich, weitere Bilder anzufügen. **LINE** x1,y1,x2,y2 x1 und y1: Anfangskordinaten einer Linie y1 und y2: Endkordinaten einer Linie Alle Koordinaten müssen zwi-

wiederholt wird (1 - 255). Bei an=0 unendlich oft. **pa**: Steht für die Länge der Pause zwischen jedem Bild (normalerweise 0). **FILM** dient zum Abspielen fertiger Filme. Ein Abbruch ist jederzeit mit **RUN/STOP** möglich. **TIME** lg

# Computers

neuen Befehle: Parameter, die innerhalb von Klammern stehen, können weggelassen werden. Der Computer nimmt dann den Standardwert. **VIDEO** "Name", (zf), (hf), (rf) "Name": String mit 16 Zeichen zf: Zeichenfarbe hf: Hintergrundfarbe rf: Rahmenfarbe Die drei Farbwerte errechnet man mit der Formel "Farbe-1 + (16 \* Luminanz)" Mit **VIDEO** legt man den Namen und die Farben eines Films fest. Jeder Film, der erstellt werden soll, muß mit diesem Befehl beginnen. **RESET** (hb) hb: High-Byte der Startadresse des Filmspeichers (der Standardwert ist 128), muß zwischen 106 und 252 liegen. **RESET** ist nur im Direkt-Modus erlaubt. Zur Sicherheit wird abgefragt, ob man auch wirklich alle Filme löschen will. Gleichzeitig wird der Speicher neu aufgeteilt: hb \* 256 - 26628 (bei hb = 128) Es gehen 6140 Bytes an den Basic-Speicher und 64768 - hb \* 256 = 32000 Bytes an den Film-Speicher. **FINISH** (zt) zt: Bestimmt die Länge der Pause nach dem letzten Bild des Films und muß zwischen 0 und 65535 liegen (Standard ist 0)

schen -32767 und 32767 liegen. Schnittpunkte mit den Rändern werden automatisch berechnet. Der sichtbare Ausschnitt liegt wie im Basic zwischen 0 und 319 für die X- und zwischen 0 und 199 für die Y-Koordinaten. Die Linien werden gespeichert und auf einer nicht sichtbaren Grafikseite gezeichnet, die erst beim nächsten **PICTURE**-Befehl angezeigt wird. Dadurch ist gewährleistet, daß nur fertig gezeichnete Bilder zu sehen sind. **PICTURE** (pa) pa: Länge der Pause zwischen diesem und dem nächsten Bild. Der Wert muß zwischen 0 und 127 liegen und ist normalerweise 0. **PICTURE** muß nach jedem fertiggestellten Bild aufgerufen werden. Auch nach dem letzten, da das gerade fertige Bild erst nach dem Befehl dargestellt wird. Der Pausenwert kann dazu genutzt werden, einzelne Bilder etwas länger anzuzeigen. **VSAVE** "Name", (ga) ga: Geräteadresse Dient zum Abspeichern eines fertigen Films. Ein **VERIFY** ist nicht möglich. **VLOAD** "Name", (ga) Wie **VSAVE**, dient aber zum Laden eines Films. **FILM** "Name", (an), (pa) an: Gibt an, wie oft der Film

lg: Die Länge einer Pauseneinheit. Muß zwischen 0 und 65535 liegen. Der normale Wert ist 40. Beim eingestellten Wert von 40 beträgt die Länge einer Pauseneinheit ca. 1/100 Sekunde. Wurde z.B. ein Film mit **FINISH** 2000 abgeschlossen, bleibt das letzte Bild für zwei Sekunden stehen. Sämtliche Pausen aller anderen Befehle werden von **TIME** beeinflusst. **ERASE** "Name" Löscht einen Film aus dem Speicher. Zuvor erfolgt eine Sicherheitsabfrage. **CHANGE** "Name", (zf), (hf), (rf), (zt) Die Parameter sind mit denen der Befehle **VIDEO** und **FINISH** identisch. Der Befehl dient zum nachträglichen Ändern dieser Parameter vor dem Abspielen eines bereits fertigen Films. **SHOW** Ist praktisch ein Inhaltsverzeichnis aller Filme im Speicher. **COUNTER** (fl) fl: Ein/Aus-Flag (1/0), Standard = 1 Dient zum Aus- bzw. Einschalten eines vierstelligen Zählers, der die Nummer des jeweiligen Bildes anzeigt. Wie bei allen Befehlen, können auch bei der Erweiterung Fehler auftreten. Folgende Feh-

lerrmeldungen sind dabei möglich:

**ILLEGAL QUANTITY**: Sie haben einen Wert außerhalb des zulässigen Bereichs verwendet.

**MISSING FILE NAME**: Ein Name darf nicht aus einem

len!!) mehr Platz benötigt als der **RESET**-Befehl vorsieht. Bei den übrigen Befehlen bedeutet diese Meldung, daß der Filmspeicher voll ist.

**TOO MANY FILES**: Tritt bei **VLOAD** und **VIDEO** auf, falls sich schon zehn Filme im Speicher befinden.

und **PICTURE**, wenn kein **VIDEO**-Befehl vorausgegangen ist.

Da es im allgemeinen einfacher ist, aus Beispielen zu lernen, sind zwei Demos vorhanden. Bitte achten Sie beim Eingeben der Demo-Listings darauf, daß diese ohne Checksummer ein-

Minuten. Danach läuft er als Endlosfilm. Die 90 Bilder des Films laufen dann in ca. 10 Sekunden durch. Mit **RUN/STOP** sollte der Film unterbrochen und anschließend abgespeichert werden. Geübte Basic-Programmierer dürften keine großen Schwierigkeiten haben, das Programm für eigene Filme umzuschreiben. **DEMO2** erstellt einen Film, in dem sich zufällig bewegende Vielecke tummeln. Läßt man hier mehr als 60 Bilder berechnen, so ziehen sich die Vielecke am Ende des Films im Mittelpunkt zusammen, so daß er sehr gut als Endlosfilm zu gebrauchen ist.

# Daumenkino

Leerstring ("") bestehen.

**STRING TOO LONG**: Ein Name war länger als 16 Zeichen.

**OUT OF MEMORY**: Beim **RESET**-Befehl bedeutet dies, daß ein im Speicher befindliches Programm (ohne Variab-

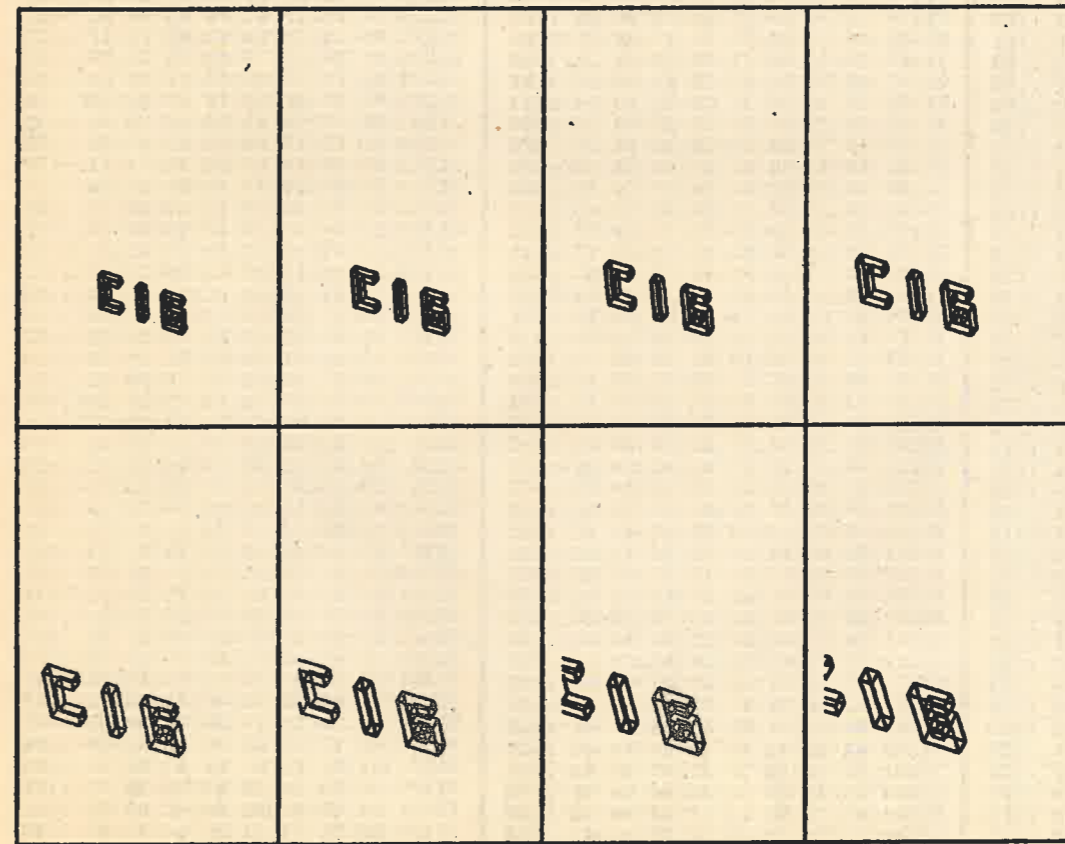
**FILE OPEN**: Tritt bei den Befehlen **VIDEO**, **VLOAD**, **VSAVE**, **FILM**, **ERASE**, **CHANGE**, **SHOW** und **COUNTER** auf, wenn ein **VIDEO**-Befehl gegeben wurde und noch kein **FINISH** erfolgte.

**FILE NOT OPEN**: Tritt auf bei den Befehlen **FINISH**, **LINE**

getippt werden müssen, da der Filmmaster und der Checksummer nicht gemeinsam im Speicher sein können.

**DEMO1** ist ein gut dokumentiertes 3D-Programm, welches den Schriftzug "C16" über den Bildschirm bewegt. Die Erstellung des Filmes dauert fast 17

**DAUMENKINO** vervollständigt das System, indem es erlaubt, die Einzelbilder eines Films als Hardcopy auszudrucken. Dazu benötigt man dann aber ein Diskettenlaufwerk und einen guten Drucker. Es wird nämlich im Bitmuster-Modus mit vierfacher Dichte (1920 Punkte/Zeile) gedruckt. **DAUMENKINO** ist für den Commodore-Drucker **MPS 1000** im **IBM-Mode** und **DIP-Switch 1-3** auf **ON** geschrieben. Falls man einen anderen Drucker mit den oben erwähnten Fähigkeiten besitzt, sollte man das Druckerhandbuch nehmen und das Programm **DRUCKERANPASSUNG** laden. Das Programm erklärt sich selbst, stellt einige Fragen nach bestimmten Steuerbefehlen und schreibt dann automatisch das Programm **DAUMENKINO** um. Dieses so geänderte Programm kann unter einem beliebigen Namen (außer **DAUMENKINO**) abgespeichert werden. Nach dem Start lädt **DAUMENKINO** die ersten fünf Bilder des vorher gewählten Films ein und druckt diese nach Betätigung der Taste "1" aus. Danach kommen die nächsten fünf Bilder usw. Der Ausdruck einer Zeile von fünf Bildern dauert je nach Drucker bis zu 3 1/2 Minuten und kann bei längeren Filmen zu einer



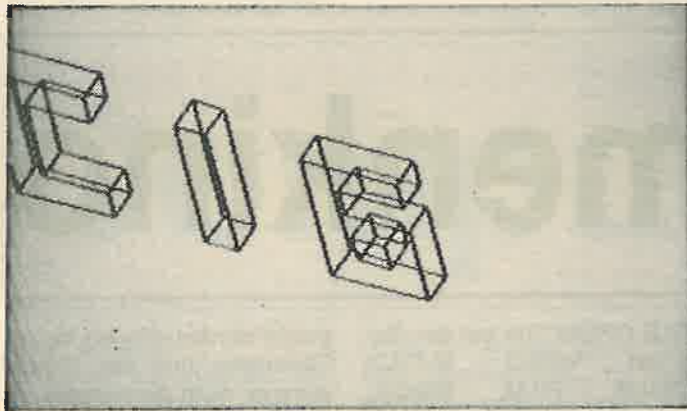
abendfüllenden Beschäftigung werden. Mit der Taste "2" löst man einen Zeilenvorschub aus, Taste "4" beendet das Programm. Taste "3" ermöglicht es, das Drucken einer Zeile auszulassen. Damit ist es auch möglich, einen Druckvorgang abzubrechen und später fortzuführen. Drucker und Floppy dürfen nicht abgeschaltet werden. Auf ein DIN-A4-Blatt passen vier Zeilen mit jeweils fünf Bildern. Sie lassen sich entlang der Rahmen gut ausschneiden und der Reihe nach an einem Ende zusammenkleben. Damit ist man nicht mehr auf den Computer angewiesen, wenn man einen der Filme sehen will.

Zur Eingabe:

Listing 1 wird mit Hilfe des

MC-Checksummers an Adresse 12680 eingetippt und mit dem Befehl S"FILM-MASTER",8,(1),1001,1EFC abgespeichert. Die nächsten beiden Listings sind Basic-Programme. Vor der Eingabe muß der FILM-MASTER geladen und gestar-

tet werden. Der Checksummer kann daher leider nicht verwendet werden. Abgespeichert werden die Listings mit SAVE"DEMO1",8,(1) bzw. SAVE"DEMO2",8,(1). Listing 4 wird wieder mit dem MC-Checksummer an Adresse 12680 eingetippt und mit dem



Programmname: FILMMASTER Computertyp: C16/116 mit 64K-RAM/Plus/4 Lauffähig auf: Floppy, zum Teil auch auf Datasette Besonderheiten: Programm zum Erstellen von Vektorgrafik-Filmen. Filme können als Daumenkino ausgedruckt werden.

Teil 1

MC-LISTING MIT CHECKSUMMEN OVM10
>1001 37 10 C4 07 9E 34 31 35 ::1D
>1009 33 20 3A 20 8F 20 46 49 ::77
...
>1149 48 41 4E 47 C5 53 48 4F ::65

>1151 D7 43 4F 55 4E 54 45 D2 ::F1
>1159 00 2A 12 AC 12 08 13 47 ::EB
>1161 13 CC 13 B5 19 54 1A FB ::2D
...
>12A9 20 34 15 60 20 DE B6 A2 ::E0

>12B1 80 20 E6 14 E0 FD 90 03 ::DB
>12B9 4C 1C 99 E4 2E F0 02 B0 ::BE
>12C1 03 4C 81 86 86 D2 20 2B ::CB
...
>1409 A8 BE 74 11 86 04 A2 01 ::0D

Befehl S"DAUMENKINO",8,(1),1001,18C6 abgespeichert. Das letzte Listing kann mit dem Basic-Checksummer OV2.0 eingetippt werden. Abgespeichert wird es mit DSAVE "DRUCKERANPASSUNG" (nur auf Diskette). Alle Programmteile werden wie Basic-Programme geladen und mit RUN gestartet.

>1411 20 A7 C3 86 D7 20 A5 C3 ::82
>1419 86 D8 A6 04 20 AF 1E 20 ::F1
>1421 34 15 4C 39 14 AD FA 1F ::9B
...
>1691 4F 9D 99 50 9D 93 51 9D ::DD

>1699 8D 52 9D 87 53 9D 81 54 ::47
>16A1 9D 7B 55 9D 75 56 9D 6F ::CD
>16A9 57 9D 69 58 9D 63 59 9D ::A5
...
>1919 A4 04 BE 74 11 BD 0E 1F ::05

>1921 85 D1 BD 0F 1F 85 D2 BD ::33
>1929 26 1F 85 D5 BD 27 1F 85 ::25
>1931 D6 A4 D4 BE 74 11 BD 0E ::21
...
>1B99 5B A5 5B 10 11 38 A9 00 ::EE

















```
>3E69 20 20 20 5E 20 20 5B 5C ::9C
>3E71 5B 5C 5B 5C 20 20 5D 20 ::2E
>3E79 20 20 5D 20 20 5E 5D 5E ::FD
>3E81 5D 5B 5C 5B 5C 5B 5C 5B ::9C
>3E89 5C 20 20 5D 20 20 5D 5B ::FA
>3E91 5C 5B 5C 5C 20 20 5E 20 ::57
>3E99 20 20 5E 20 20 5D 5E 5D ::19
>3EA1 5E 20 20 20 20 20 5D 20 ::48
>3EA9 5D 20 20 5E 20 20 5E 20 ::4E
>3EB1 20 20 20 20 20 20 5D 0E ::8A
>3EB9 0F 20 5D 20 20 5E 5D 5E ::2C
>3EC1 5D 20 20 20 20 20 5E 20 ::6E
>3EC9 5E 20 20 5D 20 20 5D 20 ::64
>3ED1 20 20 20 20 20 20 5B 5C ::0C
>3ED9 5B 5C 5B 20 20 5D 5E 5D ::03
>3EE1 5E 20 20 5D 20 20 5D 20 ::7C
>3EE9 5D 20 20 5E 3A 3B 5B 5C ::7D
>3EF1 5B 5C 5B 5C 20 20 20 20 ::03
>3EF9 20 20 3C 20 20 5E 5D 5E ::1A
>3F01 5D 20 20 5E 20 20 5B 5C ::72
>3F09 5E 20 20 5D 20 20 08 ::3A
>3F11 09 5D 20 5D 20 20 20 ::27
>3F19 20 20 3D 20 20 5D 5E 5D ::37
>3F21 5E 20 20 5D 20 20 20 ::12
>3F29 20 20 20 5E 20 20 0A ::30
>3F31 0B 5E 5C 5E 5B 5C 5C ::0F
>3F39 5B 5C 5B 0D 0D 5E 5D 5E ::C0
>3F41 5D 20 20 5E 20 20 20 ::35
>3F49 20 20 20 5D 20 20 5D 20 ::A7
>3F51 20 5D 20 20 0C 20 20 20 ::26
>3F59 20 20 20 20 20 5D 5E 5D ::20
>3F61 5E 20 20 5B 5C 5B 5C 5B ::54
>3F69 5C 5B 5C 5E 20 20 5E 3A ::08
>3F71 3B 5E 20 20 0C 20 20 20 ::63
>3F79 20 20 20 20 20 5E 5D 5E ::47
>3F81 5D 20 20 20 20 20 3C 20 ::41
>3F89 20 20 20 20 20 20 5D 20 ::F3
>3F91 20 20 20 20 5D 20 12 13 ::B7
>3F99 14 15 16 17 20 5D 5E 5D ::FC
>3FA1 5E 20 20 20 20 20 3D 20 ::69
>3FA9 20 20 20 20 20 20 5E 20 ::1A
>3FB1 20 20 20 20 5E 20 18 19 ::36
>3FB9 1A 1B 1C 1D 20 5E 5D 5E ::5F
>3FC1 5B 5C 5B 5C 5B 5C 5C ::E0
>3FC9 5B 5C 5B 5C 5B 5C 5C ::E8
>3FD1 5B 5C 5B 5C 5B 5C 5C ::F0
>3FD9 5B 5C 5B 5C 5B 5C 5E 5B ::05
>3FE1 5C 5B 5C 5B 5C 5B 5C 5B ::FC
>3FE9 5C 5B 5C 5B 5C 5B 5C 5B ::04
>3FF1 5C 5B 5C 5B 5C 5B 5C 5B ::0C
>3FF9 5C 5B 5C 5B 5C 5B 4C 00 ::CC
```

ENDE DES LISTINGS (OVM)

## Unser Assemblerkurs Teil 3

### Fortsetzung

Diesmal lernen wir die restlichen Befehle der 7501CPU kennen. Außerdem werden die Adressierungsarten vorgestellt, und eine Tabelle gibt uns eine Übersicht über alle Befehle. Die I/O-Routinen helfen uns beim Datenverkehr.

♣Der Befehl SBC und das Rechnen mit negativen Zahlen

SBC (subtract with carry) ist der Subtrahierbefehl der 7501. Er ähnelt stark dem Befehl ADC, den wir schon kennen, und er hat auch die gleiche Syntax. Wie nicht anders zu erwarten, wird der angegebene Wert vom Akku subtrahiert. Dabei ist zu beachten, daß das C-Flag vor der Subtraktion gesetzt ist. Unterschreitet das Ergebnis 0, so wird das Flag gelöscht, was für einen nachfolgenden SBC-Befehl bedeutet, daß er 1 mehr subtrahiert. Das Verhalten ist also genau umgekehrt gegenüber ADC. Genau genommen müßte das Flag in diesem Fall Borrow-Flag heißen, weil es ja keinen Überlauf, sondern einen Unterlauf registriert. Bei der 7501 wird aber der Einfachheit halber das

C-Flag dazu benutzt. Wir können den Befehl ausprobieren, indem wir in Programm 6 aus dem letzten Teil ADC durch SBC ersetzen. Zum Starten müssen wir eingeben: SYS 1630,X,Y Das Ergebnis der Berechnung Y-X wird ausgegeben. Was aber passiert, wenn X größer als Y ist? Eigentlich müsste das Ergebnis negativ sein, aber negative Zahlen "verstehen" unser Programm ja nicht. Bei SYS 1630,1,0 z.B. wird 65535, das ist \$ffff, ausgegeben, was ja auch logisch ist. Um dennoch richtige Ergebnisse zu bekommen, definieren wir, daß bei 16-Bit-Rechnungen nur die Zahlen von \$0000 - \$7fff positiv sind und die von \$8000 - \$ffff negativ, wobei \$ffff -1 und \$8000 - \$8000 entspricht. Dann stimmt nämlich auch das Ergebnis von Subtraktionen, bei denen X größer als Y ist.

Dieses Verfahren unterstützt der Prozessor auch mit dem N-(Minus) und dem V-(Überlauf) Flag. Das N-Flag wird immer dann gesetzt, wenn der Akku größer als 127 ist. Wenn wir also das High-Byte einer Zahl in den Akku laden, zeigt das Flag an, ob die gesamte Zahl negativ ist. Das V-Flag registriert einen Überlauf über 127 und zugleich einen Unterlauf unter 128. Das ist besonders wichtig, weil das High-Byte der 16-Bit-Zahl, wenn es schon 127 ist, nicht beim Erhöhen 128 werden darf, weil das -128 entspräche. Ebenso darf 128 nicht auf 127 erniedrigt werden. Mit Hilfe dieser Flags können wir das Programm so modifizieren, daß es auch negative Ergebnisse richtig ausgibt (Programm 8). Zuerst werden zwei Werte mit COMBYT eingelesen und danach der zweite Wert vom er-

sten subtrahiert. In Zeile 1036 wird, falls C=0 ist, der Akku auf \$ff gesetzt. Dadurch wird das N-Flag gesetzt. Ist der Akku gleich Null, wird durch den BPL-Befehl zu PLUS gesprungen und die Zahl normal ausgegeben. Anderenfalls wird ein Minus-Zeichen ausgegeben und Low- und High-Byte des Ergebnisses mit %11111111 EOR-verknüpft und 1 dazuaddiert. Dadurch wird aus jeder negativen Zahl eine positive:

Aus \$ff80 = -128 wird z.B. \$007f + 1 = \$0080 = 128 und aus \$ffff = -1 wird \$0000 + 1 = \$0001 = 1. Das Ergebnis stimmt bei allen Zahlen von -128 bis -1. Die positive Zahl wird nach dem Minuszeichen mit INTOUT ausgegeben. Das Programm wird mit SYS1630, X,Y gestartet. Das Ergebnis, X-Y, wird ausgegeben.

#### ♣Die restlichen Befehle - BRK, RTI, und NOP

Diese letzten drei Befehle stehen immer allein (impliziert), aber sie haben völlig unterschiedliche Wirkungen. BRK unterbricht ein Maschinenprogramm sofort und der Monitor (TEDMON) wird automatisch aufgerufen. Wir werden auf diesen Befehl im Zusammenhang mit dem Interrupt noch zu sprechen kommen, genauso auf den Befehl RTI (return from interrupt), der aus einer Interrupt-Routine ins Hauptprogramm zurückkehrt. Der Vollständigkeit halber sei auch noch der Befehl NOP (no operation) erwähnt, der sich eigentlich schon selbst erklärt: er bewirkt nichts und wird normalerweise dort eingesetzt, wo in einem fertigen MC-Programm noch etwas hinzugefügt werden soll, oder wenn nachträglich noch Befehle gelöscht

#### Kleinanzeigenkarte

Egal, ob Sie Produkte verkaufen, kaufen oder tauschen möchten, eine Anzeige in dieser Zeitschrift hilft Ihnen weiter. Über diese Service-Karte können Sie eine Kleinanzeige aufgeben und in Kontakt treten zu anderen Usern.

Folgende Rubriken können gewählt werden:

- Biete Software oder Hardware
- Suche Software oder Hardware
- Tausch und Kontakte
- Verschiedenes

#### Bestellkarte

Haben Ihnen die Programme dieser Ausgabe von »Compute mit« gefallen?

Wollen Sie sich das Eingeben ersparen und die Programme gleich lauffähig auf Kassette oder Diskette beziehen?

Dann sollten Sie diese Bestellkarte nutzen. Auch die Datenträger zu älteren Ausgaben sind zum Teil noch zu beziehen!

Zurellendes ankreuzen  Versch.  Kontakte  suche  biete Software  Biete Hardware  Kleinanzeigen jetzt noch preiswerter

#### Bestellkarte

Die Zustellung erfolgt: gegen Vorkasse  oder per Nachnahme  + Versandkosten

Ausland: nur gegen Vorkasse (Bargeld oder Scheck)

innerhalb von 1 Woche  
Entnehmen Sie bitte aus unserer Preisliste die notwendigen Angaben für Ihre Bestellung:  
Bitte liefern Sie mir:

Kassette für

Bestell-Nr.

Anzahl

Diskette für

Bestell-Nr.

Anzahl

zum Preis von gesamt

DM

Name, Vorname

Strasse, Nr.:

PLZ, Ort

Datum, Unterschritt

(Bei Minderjährigen ist die Unterschritt eines Erziehungsberechtigten erforderlich.)

#### Software-Service



Absender  
(Bitte deutlich schreiben)  
Vorname/Name  
Homecomputer-System  
Straße/Nr.  
PLZ Ort  
Telefon Vorwahl/Rufnummer

Absender  
(Bitte deutlich schreiben)  
Vorname/Name  
Homecomputer-System  
Straße/Nr.  
PLZ Ort  
Telefon Vorwahl/Rufnummer

Tronic-Verlag GmbH  
Software-Service  
Postfach 870  
D-3440 Eschwege

Antwortkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartegebühr Heften

Tronic-Verlag GmbH  
»Compute mit«  
Postfach 870  
D-3440 Eschwege

Antwortkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartegebühr Heften

**Befehle. Die I/O-Routinen helfen uns beim Datenverkehr.**

Der Befehl SBC und das Rechnen mit negativen Zahlen

SBC (subtract with carry) ist der Subtrahierbefehl der 7501. Er ähnelt stark dem Befehl ADC, den wir schon kennen, und er hat auch die gleiche Syntax. Wie nicht anders zu erwarten, wird der angegebene Wert vom Akku subtrahiert. Dabei ist zu beachten, daß das C-Flag vor der Subtraktion gesetzt ist. Unterschreitet das Ergebnis 0, so wird das Flag gelöscht, was für einen nachfolgenden SBC-Befehl bedeutet, daß er 1 mehr subtrahiert. Das Verhalten ist also genau umgekehrt gegenüber ADC. Genaugenommen müßte das Flag in diesem Fall Borrow-Flag heißen, weil es ja keinen Überlauf, sondern einen Unterlauf registriert. Bei der 7501 wird aber der Einfachheit halber das

C-Flag dazu benutzt. Wir können den Befehl ausprobieren, indem wir in Programm 6 aus dem letzten Teil ADC durch SBC ersetzen. Zum Starten müssen wir eingeben: SYS 1630,X,Y Das Ergebnis der Berechnung Y-X wird ausgegeben. Was aber passiert, wenn X größer als Y ist? Eigentlich müsste das Ergebnis negativ sein, aber negative Zahlen "versteht" unser Programm ja nicht. Bei SYS 1630,1,0 z.B. wird 65535, das ist \$ffff, ausgegeben, was ja auch logisch ist. Um dennoch richtige Ergebnisse zu bekommen, definieren wir, daß bei 16-Bit-Rechnungen nur die Zahlen von \$0000-\$7fff positiv sind und die von \$8000-\$ffff negativ, wobei \$ffff -1 und \$8000-\$8000 entspricht. Dann stimmt nämlich auch das Ergebnis von Subtraktionen, bei denen X größer als Y ist.

Dieses Verfahren unterstützt den Prozessor auch mit dem N-(Minus) und dem V-(Überlauf) Flag. Das N-Flag wird immer dann gesetzt, wenn der Akku größer als 127 ist. Wenn wir also das High-Byte einer Zahl in den Akku laden, zeigt das Flag an, ob die gesamte Zahl negativ ist. Das V-Flag registriert einen Überlauf über 127 und zugleich einen Unterlauf unter 128. Das ist besonders wichtig, weil das High-Byte der 16-Bit-Zahl, wenn es schon 127 ist, nicht beim Erhöhen 128 werden darf, weil das -128 entspräche. Ebenso darf 128 nicht auf 127 erniedrigt werden. Mit Hilfe dieser Flags können wir das Programm so modifizieren, daß es auch negative Ergebnisse richtig ausgibt (Programm 8). Zuerst werden zwei Werte mit COMBYT eingelesen und danach der zweite Wert vom er-

sten subtrahiert. In Zeile 1036 wird, falls C=0 ist, der Akku auf \$ff gesetzt. Dadurch wird das N-Flag gesetzt. Ist der Akku gleich Null, wird durch den BPL-Befehl zu PLUS gesprungen und die Zahl normal ausgegeben. Anderenfalls wird ein Minus-Zeichen ausgegeben und Low- und High-Byte des Ergebnisses mit %11111111 EOR-verknüpft und 1 dazuaddiert. Dadurch wird aus jeder negativen Zahl eine positive:  
Aus \$ff80 = -128 wird z.B. \$007f + 1 = \$0080 = 128 und aus \$ffff = -1 wird \$0000 + 1 = \$0001 = 1. Das Ergebnis stimmt bei allen Zahlen von -128 bis -1. Die positive Zahl wird nach dem Minuszeichen mit INTOUT ausgegeben. Das Programm wird mit SYS1630, X,Y gestartet. Das Ergebnis, X-Y, wird ausgegeben.

ASL, LSR, ROL und ROR

Diese Befehle stehen entweder allein, dann beziehen sie sich auf den Akku, oder mit einer Adresse. ASL (arithmetic shift left) schiebt den Operanden um ein Bit nach links. So wird z.B. aus %01001011 nach ASL %10010110. Da jeder Stellenwert doppelt so hoch ist wie der benachbarte rechte, entspricht dies aber einer Verdoppelung des Operanden. Wenn Bit 7 vor der Operation 1 ist, wird das Carry-Flag gesetzt. ROL (rotate left) hat die gleiche Funktion, doch wird hier das C-Flag in Bit 0 kopiert. Wenn man mehrere Bytes nacheinander nach links rotiert, wird daher der Übertrag eines Bytes direkt in das nächsthöhere "einrotiert". LSR (logical shift right) und ROR (rotate right) entsprechen ASL und ROL, nur verschieben sie den Operanden nach rechts (division durch zwei). Eine wichtige Anwendung für diese Befehle sind die Routinen für Multiplikation und Division, auf die wir noch eingehen werden.

Die restlichen Befehle - BRK, RTI, und NOP

Diese letzten drei Befehle stehen immer allein (impliziert), aber sie haben völlig unterschiedliche Wirkungen. BRK unterbricht ein Maschinenprogramm sofort und der Monitor (TEDMON) wird automatisch aufgerufen. Wir werden auf diesen Befehl im Zusammenhang mit dem Interrupt noch zu sprechen kommen, genauso auf den Befehl RTI (return from interrupt), der aus einer Interrupt-Routine ins Hauptprogramm zurückkehrt. Der Vollständigkeit halber sei auch noch der Befehl NOP (no operation) erwähnt, der sich eigentlich schon selbst erklärt: er bewirkt nichts und wird normalerweise dort eingesetzt, wo in einem fertigen MC-Programm noch etwas hinzugefügt werden soll, oder wenn nachträglich noch Befehle gelöscht

werden. Er dient dann als "Füllstoff".

Die Adressierungsarten

Es gibt viele Arten, wie man dem Prozessor zu verstehen geben kann, auf welchen Wert oder auf welche Adresse sich ein Befehl bezieht. Man nennt sie Adressierungsarten. Einige kennen wir schon, aber wir wollen trotzdem nochmal alle besprechen. Unter dem Namen der Adressierungsart finden wir immer drei Zeilen, in denen sie kurz charakterisiert wird. "Format" gibt an, wie die Eingabe nach dem Mnemonic aussehen muß, "Bytes" steht für die Anzahl der Bytes, die der gesamte Befehl (Mnemonic und Operand) im MC-Programm braucht, und die "Taktzyklen" geben an, wie lange die Bearbeitung des Befehls dauert, d.h., wie oft der interne Quarz im Computer während des Befehls schwingt.

1. unmittelbar  
Format: # \$xx  
Bytes: 2  
Taktzyklen: 2  
Das angegebene Byte entspricht dem Operanden. Beispiel: LDA # \$85 lädt die Zahl \$85 in den Akku.
2. impliziert  
Format: (kein Operand)  
Bytes: 1  
Taktzyklen: 2-6  
Der Befehl braucht keinen Operanden, er steht allein. Beispiel: RTS kehrt aus einem Unterprogramm zurück.
3. Akku-bezogen  
Format: (kein Operand)  
Bytes: 1  
Taktzyklen: 2  
Der Befehl bezieht sich auf den Akku, er steht allein.
4. absolut  
Format: \$xxxx  
Bytes: 3  
Taktzyklen: 3-6  
Benötigt der Befehl eine Adresse, dann ist es die ange-

gebene. Beispiel: JMP \$2000 springt nach Adresse \$2000. Benötigt der Befehl ein Byte, so ist es das, das sich in der angegebenen Adresse befindet. Beispiel: LDA \$2000 lädt den Akku mit dem Byte, das an Adresse \$2000 steht.

5. Zero-Page-bezogen  
Format: \$xx  
Bytes: 2  
Taktzyklen: 3-5  
Entspricht Punkt 4, nur ist das High-Byte weggelassen, es ist immer 0. Beispiel: STA \$d0 speichert den Akku an Adresse \$00d0.
6. direkt indiziert mit X-Register  
Format: \$xxxx,X  
Bytes: 3  
Taktzyklen: 4-7  
Operand ist die Adresse oder der Inhalt der Adresse, der sich durch Addieren der angegebenen Adresse und des X-Registers ergibt. Beispiel: LDA \$2000,X und X-Register = \$45 lädt den Wert aus Adresse \$2045 in den Akku.
7. direkt indiziert mit Y-Register  
Format: \$xxxx,Y  
Bytes: 3  
Taktzyklen: 4-5  
Operand ist die Adresse oder der Inhalt der Adresse, der sich durch Addieren der angegebenen Adresse und des Y-Registers ergibt. Beispiel: LDX \$3000,Y und Y-Register = \$67 lädt den Wert aus Adresse \$3067 in das X-Register
8. Zero-Page-indiziert mit X-Register  
Format: \$xx,X  
Bytes: 2  
Taktzyklen: 4-6  
Entspricht Adressierungsart "direkt indiziert mit X", doch wird das High-Byte nicht angegeben und ist immer 0. Beispiel: LDA \$d0,X und X-Register = \$07 lädt den Inhalt der Adresse \$00d7 in den Akku.
9. Zero-Page-indiziert mit Y-Register  
Format: \$xx,Y  
Bytes: 2

Taktzyklen: 4  
Entspricht Adressierungsart "direkt indiziert mit Y", doch wird das High-Byte nicht angegeben und ist immer 0. Beispiel: LDX \$50,Y und Y-Register = \$45 lädt den Inhalt der Adresse \$0095 in das X-Register.

10. relativ  
Format: \$xxxx  
Bytes: 2  
Taktzyklen: 2-3  
Diese Adressierungsart wird nur bei Branch-Befehlen benutzt. Eingeben wird die Adresse ganz normal, abgespeichert wird sie jedoch als ein Byte, das die Sprungweite angibt (das tut der Assembler): \$00 = springt zum nächsten Befehl, \$7f springt 127 Bytes weiter, \$80 springt 128 Bytes zurück (!), \$c0 springt 40 Bytes zurück usw. Daher dürfen Branch-Befehle nicht beliebig weit springen. Beispiel: BEQ \$2000 springt, falls das Z-Flag gesetzt ist, nach \$2000. Intern wird der Befehl anders gehandhabt. Ein guter Assembler rechnet die Adresse aber gleich um. Im Speicher darf nachher nur die relative Sprungweite stehen.
11. indirekt  
Format: (\$xxxx)  
Bytes: 3  
Taktzyklen: 5  
Die Adresse ergibt sich aus dem Low-Byte, das an der angegebenen Adresse steht, und dem High-Byte in der nächsten Adresse. Beispiel: JMP (\$2000) und \$2000 = \$45 und \$2001 = \$22 springt nach \$2245.
12. Zero-Page-indiziert-indirekt mit X-Register  
Format: (\$xx,X)  
Bytes: 2  
Taktzyklen: 6  
Operand ist die Adresse oder der Inhalt der Adresse, deren Low- und High-Byte aufeinander folgend ab der Adresse steht, die sich durch Addieren der angegebenen Adresse (deren High-Byte nicht ange-

geben wird und immer 0 ist) und des X-Registers ergibt. Beispiel: LDA (\$d0,X) und X = \$0c und \$00dc = \$20 und \$00dd = \$45 liest den Inhalt von Adresse (\$dc) = \$4520. Steht an Adresse \$4520 z.B. der Wert \$25, so wird er in den Akku übernommen.

**13. Zero-Page-indiziert-indirekt mit Y-Register**

Format: (\$xx),Y  
Bytes: 2

Taktzyklen: 5-6

Operand ist die Adresse oder Inhalt der Adresse, die sich aus Addieren des Y-Registers und der Adresse, deren Low- und High-Byte aufeinander folgend ab der angegebenen Adresse stehen (deren High-Byte nicht angegeben wird und immer 0 ist). Achtung! Diese Adressierungsart ähnelt der vorigen sehr, ist jedoch total anders! Beispiel: STA (\$d0),Y und \$00d0 = \$05 und \$00d1 = \$31 und Y-Register = \$24 schreibt den Akku in die Adresse \$3105, Y = \$3129.

In Tabelle 5 finden wir alle Assemblerbefehle noch einmal in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Die Kurzbeschreibung der Funktionen genügt in den meisten Fällen. Daneben sind die Adressierungsarten, mit denen der Befehl stehen kann aufgezählt. Ganz rechts sind die Flags des Statusregisters eingetragen, die von diesem Befehl beeinflusst werden. In der Tabelle können wir daher alles Wichtige über jeden Befehl ablesen.

Das Kernel  
Da wir jetzt mit (fast) allen Befehlen umgehen können, wollen wir uns stärker mit dem Programmieren beschäftigen. Assembler stellen uns keine so leistungsstarken Befehle wie "PRINT" oder "INPUT" zur Verfügung. Dennoch müssen wir für diese Funktionen nicht extra ein Programm schreiben, denn das Betriebssystem hält sehr viele Unterprogramme für uns

bereit. Ab der Adresse \$ff81 finden wir fast alle I/O-Funktionen, die wir in Basic mit Befehlen aufrufen können, z.B. OPEN, CLOSE, CMD usw. Dabei stehen ab \$ff81 eigentlich gar keine Routinen, sondern nur JMP-Befehle, die an verschiedene andere Stellen in das ROM springen. Wozu ist das nützlich?

Comodore hat diese Sprungtabelle (beim Amstrad/Schneider CPC existiert so etwas auch) nur wegen der Kompatibilität mit anderen Rechnern programmiert. Es hat nämlich fast jeder Computer von Commodore (bis auf Amiga und PC's) diese Sprungtabelle von \$ff81 - \$fff6. Die JMP-Befehle unterscheiden sich, doch die Funktion der Routinen ist immer gleich. Wenn man ein Programm also nur mit den Prozessor-Befehlen und den Routinen des Kernel schreibt, dann läuft dieses Programm auch auf dem C64, VC20 oder C128.

Zwei Routinen aus dem Kernel kennen wir schon: CHROUT ab \$ffd2 und GETIN ab \$ffe4.

**Die Kernel-Routinen**  
SETLFS, SETNAM, LOAD und CHRIN

Programm 8 fragt nach einem Namen, und das Programm mit diesem Namen wird von Diskette geladen. Wir verwenden vier neue Kernel-Routinen, die erste ist CHRIN. CHRIN hat eine ähnliche Funktion wie GETIN, doch ist bei CHRIN der Cursor sichtbar, und die Eingabe kann, wie auch beim Eingeben der Basic-Befehle, mit DEL, INST, ESC usw. editiert werden. Ruft man CHRIN zum ersten Mal auf, so erscheint der Cursor, und man kann eine beliebig lange Eingabe machen. Es wird jedoch nur das erste Zeichen im Akku übergeben. Ruft man sie ein zweites Mal auf, erscheint der Cursor nicht mehr, sondern das zweite Zeichen der Eingabe wird übergeben. Man kann die Routine so

oft aufrufen, bis die Eingabe zu Ende ist, dann wird ein RETURN-Code (13) übergeben. Beim nächsten Aufruf kann man dann etwas Neues eintippen.

Im ersten Abschnitt unseres Programms wird die Routine CHRIN in einer Schleife so lange aufgerufen, bis das übergebene Zeichen ein RETURN-Code ist. Das X-Register ist ein Schleifenzähler. Beim ersten Zeichen der Eingabe ist es 0, in Zeile 1026 wird das Zeichen an der Adresse BUFFER (liegt direkt hinter dem Programm) abgelegt. Dann wird X erhöht und die Schleife wiederholt, das Zeichen kommt an Adresse BUFFER+1 (weil X = 1 ist) usw., bis der von CHRIN übergebene Code 13 ist, dann wird die Schleife verlassen, und in X befindet sich die Länge der Eingabe.

Jetzt soll das Programm dieses Namens geladen werden. Dazu benötigt man die drei übrigen Routinen. SETNAM legt den Namen des Files fest. Vor dem Aufruf muß im Akku die Länge des Namens und in X und Y das Low- und High-Byte der Adresse stehen, ab der der Name im ASCII-Format steht. Vorher überprüft unser Programm aber noch, ob der Name länger als 16 Zeichen ist; wenn ja, wird die Eingabe wiederholt. Dann wird die Länge des Namens in den Akku übertragen und mit LDX#(BUFFER und LDY#) BUFFER das Low- bzw. High-Byte der Anfangsadresse in X und Y geladen (die Klammern stehen für die entsprechenden Pfeile im Listing). Dann wird SETNAM aufgerufen.

SETLFS legt die logische Dateinummer im Akku, die Geräteadresse in X und die Sekundäradresse in Y für eine I/O-Operation fest. Die Dateinummer ist in unserem Programm 0. Sie spielt aber bei LOAD keine Rolle, daher könnte es auch jede andere Zahl bis 31 sein. Die Geräteadresse der

Floppy ist 8, für Datensettenbenutzer muß sie 1 heißen. Eine Sekundäradresse muß nicht übergeben werden, daher wird Y auf 255 = \$ff gesetzt. LOAD kann ein Programm entweder laden, wenn der Akku 0 ist, oder vergleichen (VERIFY), wenn der Akku ungleich 0 ist. Da wir laden wollen, wird der Akku nicht verändert; er ist noch von Zeile 1050 her 0. X und Y geben die Ladeadresse an, ab der das Programm in den Speicher geladen werden soll. Will man ein Programm an die Adresse laden, an der es beim Abspeichern stand, so müssen X und Y jeweils 255 enthalten.

Achtung! Vor dem Starten des Programms mit SYS 1630 sollte ein Reset ausgeführt werden, denn sonst würden die meisten Basic-Programme nach \$1001 geladen, wo sie aber GENESIS zerstören würden und nicht gestartet werden könnten.

Damit wäre auch der dritte Teil unseres Kurses zu Ende - das nächste Mal geht es weiter mit den Kernelroutinen. Auch wird der TED genauer beleuchtet, und wir machen uns mit ein paar wichtigen Grundroutinen in Assembler vertraut (Multiplikation z.B.).

Tilman Bauer



Wie gewohnt finden Sie die Listing und Abbildungen im Anschluß an den Kurs!



<pre> Programm 8 1000 : 1002 :     ORG \$065E 1004 : 1006 :COMBYT EQU \$9DD8 1008 :INTOUT EQU \$A45F 1010 :HILF  EQU \$D0 1012 :CHROUT EQU \$FFD2 1014 : 1016 :     JSR COMBYT 1018 :     TXA 1020 :     PHA 1022 :     JSR COMBYT 1024 :     STX HILF 1026 :     PLA 1028 :     SEC 1030 :     SBC HILF                 </pre>	<pre> 1032 :     TAX 1034 :     LDA #0 1036 :     SBC #0 1038 :     BPL PLUS 1040 :     PHA 1042 :     LDA #"-" 1044 :     JSR CHROUT 1046 :     TXA 1048 :     EOR #\$FF 1050 :     ADC #\$01 1052 :     TAX 1054 :     PLA 1056 :     EOR #\$FF 1058 :     ADC #\$00 1060 :PLUS  JMP INTOUT 1062 : 1064 :END                 </pre>	<pre> Programm 9 1000 : 1002 :     ORG \$065E 1004 : 1006 :CHRIN  EQU \$FFCF 1008 :SETNAM EQU \$FFBD 1010 :SETLFS EQU \$FFBA 1012 :LOAD  EQU \$FFD5 1014 :RETURN EQU \$903E 1016 : 1018 :JUMP1  LDY #0 1020 :LOOP  JSR CHRIN 1022 :     CMP #13 1024 :     BEQ JUMP2 1026 :     STA BUFFER,X 1028 :     INX 1030 :     BNE LOOP 1032 : 1034 :JUMP2  JSR RETURN                 </pre>	<pre> 1036 :     CPX #16 1038 :     BCS JUMP1 1040 :     TXA 1042 :     LDY #&lt;BUFFER 1044 :     LDY #&gt;BUFFER 1046 :     JSR SETNAM 1048 : 1050 :     LDA #0 1052 :     LDY #8 1054 :     LDY #255 1056 :     JSR SETLFS 1058 : 1060 :     LDY #255 1062 :     LDY #255 1064 :     JMP LOAD 1066 : 1068 :BUFFER 1070 : 1072 :END                 </pre>
---	---	---	--

Tabelle 5 : Übersicht über alle Befehle

Befehl	Funktion (Kurzbeschreibung)	Adressierungsarten (s. Text)	Flags N V B D I Z C
ADC	Addiere mit Übertrag	1,4,5,6,7,8,12,13	N V Z C
AND	Logische UND-Verknüpfung	1,4,5,6,7,8,12,13	N Z
ASL	Schiebe 1 Bit nach links	3,4,5,6,8	N Z C
BCC	Verzweige wenn Carry-Flag 0	10	
BCS	Verzweige wenn Carry-Flag 1	10	
BEQ	Verzweige wenn Zero-Flag 1	10	
BIT	Teste Speicherbits	4,5	N V Z
BMI	Verzweige wenn Minus-Flag 1	10	
BNE	Verzweige wenn Zero-Flag 0	10	
BPL	Verzweige wenn Minus-Flag 0	10	
BRK	Unterbreche laufendes Programm	2	B
BVC	Verzweige wenn Übertrag-Flag 0	10	
BVS	Verzweige wenn Übertrag-Flag 1	10	
CLC	Lösche Carry-Flag	2	
CLD	Lösche Dezimal-Flag	2	D
CLI	Lösche Interrupt-Flag	2	I
CLV	Lösche Übertrag-Flag	2	V
CMP	Vergleiche Akku	1,4,5,6,8,12,13	N Z C
CPX	Vergleiche X-Register	1,4,5	N Z
CPY	Vergleiche Y-Register	1,4,5	N Z
DEC	Erniedrige Speicherstelle	4,5,6,8	N Z
DEX	Erniedrige X-Register	2	N Z
DEY	Erniedrige Y-Register	2	N Z
EOR	Logische EOR-Verknüpfung	1,4,5,6,8,12,13	N Z
INC	Erhöhe Speicherstelle	4,5,6,8	N Z
INX	Erhöhe X-Register	2	N Z
INY	Erhöhe Y-Register	2	N Z
JMP	Springe	4,11	
JSR	Springe zum Unterprogramm	4	
LDA	Lade den Akku	1,4,5,6,8,12,13	N Z
LDX	Lade das X-Register	1,4,5,7,9	N Z
LDY	Lade das Y-Register	1,4,5,6,8	N Z

# PROGRAMME

LSR	Schiebe um 1 Bit nach rechts	3,4,5,6,8	N	Z	C
NOP	keine Operation	2			
DRA	logische ODER-Verknüpfung	1,4,5,6,7,8,12,13	N	Z	
PHA	Lege Akku auf Stapel	2			
PHP	Lege Status auf Stapel	2			
PLA	Hole Akku vom Stapel	2	N	Z	
PLP	Hole Status vom Stapel	2	N V B D I	Z	C
ROL	rotiere um 1 Bit nach links	3,4,5,6,8	N	Z	C
ROR	rotiere um 1 Bit nach rechts	3,4,5,6,8	N	Z	C
RTI	Rücksprung vom Interrupt	2	N V B D I	Z	C
RTS	Rücksprung vom Unterprogramm	2			
SBC	Subtrahiere mit Übertrag	1,4,5,6,8,12,13	N V	Z	C
SEC	Setze Carry-Flag	2			C
SED	Setze Dezimal-Flag	2		D	
SEI	Setze Interrupt-Flag	2		I	
STA	Speichere Akku	4,5,6,7,8,12,13			
STX	Speichere X-Register	4,5,9			
STY	Speichere Y-Register	4,5,8			
TAX	Übertrage Akku in X-Register	2	N	Z	
TAY	Übertrage Akku in Y-Register	2	N	Z	
TSX	Übertrage SP in X-Register	2	N	Z	
TXA	Übertrage X-Register in Akku	2	N	Z	
TXS	Übertrage X-Register in SP	2			
TYA	Übertrage Y-Register in Akku	2	N	Z	

# PROGRAMME

gen. Kommt man mal nicht weiter, da durch den Schlauch nicht hindurchgelaufen werden kann, so reicht ein Druck auf den Feuerknopf, und der Schlauch wird zurückgezogen. Dieses wird man sowieso sehr häufig tun müssen, um den Schlauch vor der Bedrohung

durch die Monster zu retten. Außerdem ist die Zeit auch noch gegen Sie. Man sieht also, daß hier einiges auf den Spieler zukommt. Die Eingabe: Teil 1 ist ein Basic-Programm und wird unter dem Namen "OIL.LOADER" abgespeichert.

**Programmname:** OIL'S WELL  
**Computertyp:** C16/116 mit min. 32K-RAM/Plus/4  
**Lauffähig auf:** Floppy und Datensette  
**Besonderheiten:** Lustiges, schnelles Spiel.

Zur Eingabe von Teil 2 legen Sie bitte den MC-Checksummer an Adresse 32000. Abgespeichert wird dieser Teil mit S"OIL'S WELL",8(1),1000,5000. Geladen wird dann nur der Basic-Teil, der nach dem Start das eigentliche Spiel nachlädt.

## Teil 1

### C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```

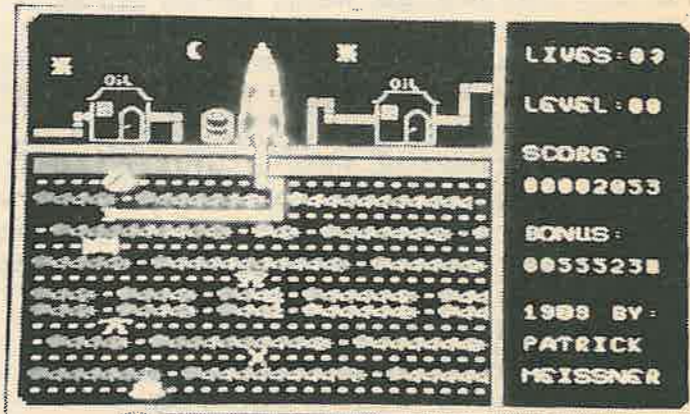
100 REM -----
110 REM ---
120 REM --- OIL'S WELL ---
130 REM ---
140 REM -----
150 REM ---
160 REM --- 1989 BY: ---
170 REM ---
180 REM --- PATRICK MEISSNER ---
190 REM ---
200 REM --- TANNENWEGG ---
210 REM ---
220 REM --- 7400 TUEBINGEN ---
230 REM ---
240 REM -----
250 :
260 CLR
270 SCNCLR:A=9:PRINTCHR$(8)
280 COLOR0,1:COLOR4,1:COLOR1,3,6
290 PRINT"(RVSON SHIFTSPACE SPACE39)"
300 PRINT"(RVSON SPACE)PATRICK(SPACE)MEISSNE
R(SPACE)PRESENTS:(SPACE13)"
310 PRINT"(RVSON SPACE40)"
320 COLOR1,A,7:PRINT"(RVSON SPACE9 SU S*3 SI
SPACE SU SI SPACE SU SI SPACE2 SU SI SPACE2
SU S*3 SI SPACE9)"
330 COLOR1,A,6:PRINT"(RVSON SPACE9 S- SU S*
SI S- SPACE S-2 SPACE S-2 SPACE2 SJ2 SI SPAC
E S- SU S*2 SK SPACE9)"
340 COLOR1,A,5:PRINT"(RVSON SPACE9 S-2 SPACE
S-2 SPACE S-2 SPACE S-2 SPACE3 SJ SK SPACE
S-2 SPACE12)"
350 COLOR1,A,4:PRINT"(RVSON SPACE9 S-2 SPACE
S-2 SPACE S-2 SPACE S-2 SPACE6 S- SJ S*2 SI
SPACE9)"
360 COLOR1,A,3:PRINT"(RVSON SPACE9 S-2 SPACE
S-2 SPACE S-2 SPACE S-2 SPACE6 SJ S*2 SI S-
SPACE9)"
370 COLOR1,A,2:PRINT"(RVSON SPACE9 S-2 SPACE
S-2 SPACE S-2 SPACE S-2 SPACE9 S-2 SPACE9)"
380 COLOR1,A,1:PRINT"(RVSON SPACE9 S- SJ S*
SK S- SPACE S-2 SPACE S- SJ S*2 SI SPACE3 SU
S*2 SK S- SPACE9)"
390 COLOR1,A,0:PRINT"(RVSON SPACE9 SJ S*3 SK
SPACE SJ SK SPACE SJ S*3 SK SPACE3 SJ S*3 S
K SPACE9)"
400 PRINT"(RVSON SPACE40)"
410 COLOR1,A,7:PRINT"(RVSON SPACE8 SU SI SPA
CE2 SU SI SHIFTSPACE SU S*3 SI SPACE SU SI S
PACE4 SU SI SPACE11)"
420 COLOR1,A,6:PRINT"(RVSON SPACE8 S-2 SPACE
2 S-2 SPACE S- SU S*2 SK SPACE S-2 SPACE4 S-
2 SPACE11)"
430 COLOR1,A,5:PRINT"(RVSON SPACE8 S-2 SPACE
2 S-2 SPACE S-2 SPACE4 S-2 SPACE4 S-2 SPACE1
1)"
440 COLOR1,A,4:PRINT"(RVSON SPACE8 S-2 SPACE
2 S-2 SPACE S- SJ S* SI SPACE2 S-2 SPACE4 S-
2 SPACE11)"
450 COLOR1,A,3:PRINT"(RVSON SPACE8 S-2 SU SI
S-2 SPACE S- SU S* SK SPACE2 S-2 SPACE4 S-2
SPACE11)"
460 COLOR1,A,2:PRINT"(RVSON SPACE8 S- SJ SK
SJ SK S- SPACE S-2 SPACE4 S-2 SPACE4 S-2 SPA
CE11)"
470 COLOR1,A,1:PRINT"(RVSON SPACE8 S- SU S*2
SI S- SPACE S- SJ S*2 SI SPACE S- SJ S*2 SI
SPACE S- SJ S*2 SI SPACE8)"
480 COLOR1,A,0:PRINT"(RVSON SPACE8 SJ SK SPA
CE2 SJ SK SPACE SJ S*3 SK SPACE SJ S*3 SK SP
ACE SJ S*3 SK SPACE8)"
490 PRINT"(RVSON SPACE40)"
500 COLOR1,3,6
510 PRINT"(RVSON SPACE40)"
520 PRINT"(RVSON SPACE)PLUG(SPACE)JOYSTICK(S
PACE)IN(SPACE)PORT(SPACE)1(SPACE16)"
530 PRINT"(RVSON SPACE40)"
540 GETKEY$
550 PRINT"(UP)";
560 PRINT"(UP RVSON SPACE RVSOFF)K(RVSON)ASE
TTE(SPACE)ODER(SPACE RVSOFF)D(RVSON)ISKETTE(S
PACE2)"
570 GETKEYG$
580 IFG$="K"THENPOKE1630,1:GOTO610
590 IFG$="D"THENPOKE1630,8:GOTO610
600 GOTO560
610 PRINT"(UP RVSON SPACE8)!!!(SPACE)LOADING
(SPACE)!!!(SPACE16)"
620 READ A:IF A<-1 THEN POKE 1631+Z,A:Z=Z+1
:GOTO 620
630 SYS 1631
640 DATA 169,1,174,94,6,160,1,32,186,255
650 DATA 169,10,162,130,160,6,32,189,255
660 DATA 169,0,160,255,162,255,32
670 DATA 213,255,134,45,132,46,76,00
680 DATA 51,79,73,76,39,83,32,87,69
690 DATA 76,76,-1
ENDE DES LISTINGS

```

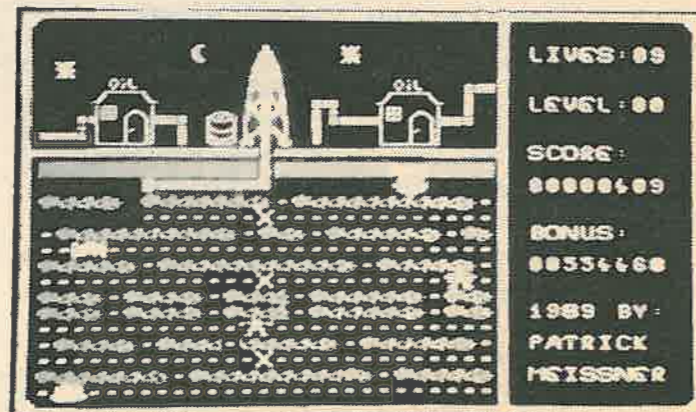


Oil's Well ist der Name dieses netten Spiels. Man wird hier zum Öl-Multi. Doch bevor man reich wird, muß eine Menge Arbeit erledigt werden; nämlich das Bohren. Leider ist es aber nicht ganz einfach, an das begehrte schwarze Gold heranzukommen. Mit einem flexiblen Bohrer fährt man also durch Kavernen im harten Gestein. Nur dort, wo kein Fels ist, kommt der Bohrer weiter. Aufgabe ist es, ähnlich wie beim Spiel PAC MAN, alle Punkte der Kavernen aufzufressen. Auch Monster treiben hier ihr grausames Spiel. Doch der Bohrkopf verschlingt die Mon-

ster. Das Problem ist aber, daß der Bohrkopf auch einen langen Schlauch hinter sich herzieht, der nicht von den Monstern berührt werden darf. Sonst geht man eines Lebens verlustig. Jedesmal, wenn ein Monster den Bohrkopf berührt, stirbt es. Punkte gibt es dafür aber nur dann, wenn der Bohrer auf das Monster zubewegt wurde und nicht stillstand. Verdeckt ein Monster ein Mauerstück, während es gefressen wird, so verschwindet dieses Stück Mauer. Dies ist in den höheren Levels manchmal lebenswichtig, um an alle Punkte heranzukommen. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick in Port 1. Der Bohrer läßt sich ganz normal bewe-



Der Bohrer in Aktion!



### MC-LISTING MIT CHECKSUMMEN OVM10

```

>1000 91 91 91 91 91 91 91 91 : :74
>1008 91 91 91 91 91 33 91 91 : :48
>1010 91 91 91 91 91 91 91 91 : :84
>1018 91 91 91 91 36 36 36 36 : :4E
>1020 36 36 36 36 36 36 36 36 : :CB
>1028 36 36 36 36 36 36 36 36 : :D0
>1030 36 36 36 36 36 36 36 36 : :D8
>1038 8A 8B 8B 8B 8C 36 8A 8B : :D3
>1040 8B 8B 8B 8B 8B 8C 36 8A : :87
>1048 8B 8B 8B 8B 8B 8B 8B : :E4
>1050 8B 8B 36 36 36 36 36 36 : :F7
>1058 36 36 36 36 36 36 36 36 : :00
>1060 36 35 36 36 36 36 36 36 : :06
>1068 36 36 36 36 36 36 36 36 : :10
>1070 36 8A 8B 8B 8B 8B 8B 8B : :B5
>1078 8B 8B 8B 8B 8C 36 8A 8B 8C : :71
>1080 36 8A 8B 8B 8B 8B 8B 8B : :C5
>1088 8C 36 8A 8C 36 36 36 36 : :DA
>1090 36 36 36 36 36 36 36 36 : :38

```

## Teil 2













```

1070 FORII=0TO128-ISTEPSW
1080 PRINT#2,H%(I,II)
1090 NEXTII,I
1100 CLOSE2
1110 CHAR,2,10,DS$
1120 IFDS>0THENEND
1130 GRAPHIC1
1140 RETURN
1150 GRAPHIC0,1
1160 CHAR,2,3,""
1170 INPUT"DATEINAME";DN$
1180 DN$=LEFT$(DN$+"(SPACE12)",12)+".BIL"
1190 IFPEEK(208)=0THENGOSUB1290
1200 CHAR,2,5,"DISK(SPACE)ODER(SPACE)TAPE(SP
ACE)?"
1210 GETKEYA$
1220 IFA$="D"THENSYS4096,DN$,8,1:GOTO1250
1230 IFA$="T"THENSYS4096,DN$,1,1:GOTO1250
1240 GOTO1210
1250 CHAR1,2,6,DS$
1260 GETKEYA$
1270 GRAPHIC1
1280 RETURN
1290 POKE208,1
1300 RESTORE1370
1310 FORS=4096TO4119
1320 READA$
1330 A=DEC(A$)
1340 POKES,A
1350 NEXTS
1360 RETURN
1370 DATA 20,91,94,20,6B,A8,A9,00
1380 DATA 85,D8,A9,20,85,D9,A2,00
1390 DATA A0,40,A9,D8,20,D8,FF,60
1400 :
1410 GRAPHIC0,1
1420 CHAR,2,3,"STUFE:(SPACE7)"
1430 CHAR,2,5,"WASSERHOEHE:(SPACE)"
1440 PA(1)=SU
1450 PA(2)=WH*5
1460 FORI=1TO2
1470 CHAR,17,1+I*2,STR$(PA(I))
1480 NEXTI
1490 CHAR,17,1+PP*2,"(RVSON)+"STR$(PA(PP))+"
(RVSOFF)+"(SPACE2)"
1500 GETKEYA$
1510 A-INSTR("UP DOWN LEFT RIGHT",A$)
1520 ONAGOTO1540,1580,1620,1690
1530 GOTO1500
1540 CHAR,17,1+PP*2,STR$(PA(PP))
1550 PP=PP+1
1560 IFPP<1THENPP=2
1570 GOTO1490
1580 CHAR,17,1+PP*2,STR$(PA(PP))
1590 PP=PP+1
1600 IFPP>2THENPP=1
1610 GOTO1490
1620 SU=PA(1):SW=2^(7-SU)
1630 WH=PA(2)/5
1640 CHAR,2,20,"GRAFIK(SPACE)NEU(SPACE)ZEICH
NEN?"
1650 GETKEYA$
1660 GRAPHIC1
1670 IFINSTR("J(SJ)",A$)>0THENCOLOR4,2,6:SCN
CLR:GOSUB2090:COLOR4,1
1680 RETURN
1690 CHAR,2,20,""
1700 INPUT"NEUER(SPACE)WERT";A$
1710 A=VAL(A$)
1720 IFA$="0"THEN1740
1730 IFA=0THEN1690
1740 PA(PP)=A
1750 CHAR,2,20,"(SPACE32)"
1760 GOTO1460
1770 STOP
1780 :
1790 FORJ=0TO7

```

```

<69> 1800 SSHAPEMZ$(J),0,J,319,J
<18> 1810 NEXT
<82> 1820 CHAR,0,0,"(SPACE40)",1
<84> 1830 FORJ=1TOAM
<148> 1840 CHAR,P(J),0,M$(J),1
<142> 1850 NEXT
<174> 1860 CHAR,P(ME),0,M$(ME)
<6> 1870 GETKEYA$
<8> 1880 A-INSTR("UP DOWN LEFT RIGHT",A$)
<15> 1890 IFA=0THEN1870
<67> 1900 ONAGOTO1910,1960,2000,2040
<229> 1910 FORJ=0TO7
<241> 1920 GSHAPEMZ$(J),0,J
1930 NEXT
1940 GETKEYA$
1950 GOTO1790
1960 FORJ=0TO7
1970 GSHAPEMZ$(J),0,J
1980 NEXT
1990 RETURN
2000 CHAR,P(ME),0,M$(ME),1
2010 ME=ME-1
2020 IFME<1THENME=AM
2030 GOTO1860
2040 CHAR,P(ME),0,M$(ME),1
2050 ME=ME+1
2060 IFME>AMTHENME=1
2070 GOTO1860
2080 :
2090 FORI=0TO127STEPSW
2100 FORII=0TO127-ISTEPSW
2110 H1=H%(I,II)/5:IFH1<WHTHENH1=WH
2120 H3=H%(I,II+SW)/5:IFH3<WHTHENH3=WH
2130 H2=H%(I+SW,II)/5:IFH2<WHTHENH2=WH
2140 IFII>0THENH4=H%(I+SW,II-SW)/5:IFH4<WH
ENH4=WH
2150 GETA$:IFA$<>" "THENRETURN
2160 IFH1=WHANDH2=WHANDH3=WHANDH4=WH
2170 DRAW,(II+I/2)*2.25+10,I+50-H1TO(II+I/2+
SW)*2.25+10,I+50-H3
2180 DRAW,(II+I/2)*2.25+10,I+50-H1TO(II+I/2+
SW/2)*2.25+10,I+50-H2
2190 DRAW,(II+I/2+SW)*2.25+10,I+50-H3TO(II+I
/2+SW/2)*2.25+10,I+50-H2
2200 IF(H1=WHANDH2=WHANDH4=WH)OR(II=0)THEN22
40
2210 DRAW,(II+I/2+SW/2)*2.25+10,I+50-H2TO
(II+I/2+SW/2-SW)*2.25+10,I+50-H4
2220 DRAW,(II+I/2+SW/2)*2.25+10,I+50-H2TO
(II+I/2)*2.25+10,I+50-H1
2230 DRAW,(II+I/2+SW/2-SW)*2.25+10,I+50-H
4TO(II+I/2)*2.25+10,I+50-H1
2240 NEXTII,I
2250 RETURN
ENDE DES LISTINGS

```

Teil 2

C-16 LISTING + CHECKSUMMEN (OC V1.0)

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * LOADER *
40 REM *
50 REM * FOR *
60 REM * FRACTAL BILDER *
70 REM *
80 REM *****
90 :
100 COLOR0,7,5
110 COLOR4,7,5
120 COLOR1,6,2
130 GRAPHIC1,1
140 GRAPHIC0,1
150 RESTORE480

```

```

160 FORX=4096TO4111
170 READA$
180 A=DEC(A$)

```



```

<188> 190 POKEX,A
<31> 200 NEXTX
<168> 210 CLR
220 CHAR1,2,3,""
230 INPUT"WIE(SPACE)VIELE(SPACE)BILDER(SPACE
)LADEN(SPACE)";AN
240 DIMDN$(AN)
250 CHAR1,2,5,"DISK(SPACE)ODER(SPACE)TAPE(SP
ACE)?"(SPACE24)"
260 GETKEYA$
270 IFA$="D"THENG=8:GOTO300
280 IFA$="T"THENG=1:GOTO300
290 GOTO260
300 FORX=1TOAN
310 CHAR1,2,5,"(SPACE40)"
320 CHAR1,2,5,STR$(X)+"(SPACE)DATEINAME"
330 INPUTDN$(X)
340 NEXTX
350 FORX=1TOAN
360 DN$(X)=LEFT$(DN$(X)+"(SPACE12)",12)+".BI
L"
370 SYS4096,DN$(X),G,1
380 GRAPHIC1
390 CHAR1,0,0,"BILD(SPACE):"+STR$(X)
400 GETKEYA$
410 GRAPHIC0
420 NEXTX
430 CHAR1,2,7,"WEITERE(SPACE)BILDER(SPACE)LA
DEN(SPACE)?"
440 GETKEYA$
450 IFA$="J"THENSCLNR:GOTO210
460 IFA$="N"THENSCLNR:END
470 GOTO440
480 DATA 20,91,94,20,6B,A8,A9,00
490 DATA A2,00,A0,20,20,D5,FF,60

```

ENDE DES LISTINGS

▷ Botticelli mit Farben

Wie die meisten Leser vielleicht wissen, befindet sich auf der Botticelli-Disk für den Plus/4 ein Programm, das es ermöglicht, ein Bott.-Bild so zu verändern, daß es anschließend im normalen Speicherbereich des Plus/4 (\$1800 - \$4000) steht. Einziger Haken: Die Sache funktioniert nur mit Bildern der SW-Version. Da ich aber vorwiegend mit der Farb-Version arbeite, habe ich mir Gedanken darüber gemacht, wie der Trick auch mit Farb-Bildern funktioniert. Hier die Lösung, die bitte im Direkt-Modus eingegeben werden sollte:

1. Das Farb-Bild laden. Mit LOAD"name",8,1
2. POKE 2040,128 (ROM-ausschalten)
3. MONITOR
4. T7800,ad00,1800
5. F7800,ad00,00
6. S"name",8,1800,4000

7. X

8. GRAPHIC 3

9. COLOR

0,X:COLOR1,X:COLOR2,X.....  
...usw.

X steht für die Farbwerte, die im Original-Bild verwendet wurden.

Damit kann das Bild nun betrachtet werden.

Bleibt die Hoffnung, mit der Veröffentlichung dieses Utilities den Lesern gehoffen zu haben.

Erwin Diefenthal

▷ Drucker-Tip zum IDP 560

Der Zeichensatz des IDP-Druckers von CITIZEN ist in einem Eprom 2732 untergebracht. Dieses Eprom steckt in einer Platine, die hinter der Metallplatte auf der Unterseite des Druckers eingeschraubt ist. Will man diesen Zeichensatz ändern, so müssen zunächst die Daten aus dem Eprom ausgelesen werden. Die einzelnen

Zeichenmuster sind in jeweils 6 Bytes aufgeteilt. Der Text, der beim automatischen Selbsttest ausgedruckt wird, steht ab der Speicherstelle \$4800 - vorausgesetzt, daß die Eprom-Daten ab \$4000 in den Speicher geladen wurden. Diesen Text kann man beliebig ändern, man muß ihn aber am Ende mit \$0a markieren. Die deutschen Umlaute (äöüÄÖÜ) kann man anstelle der Grafikzeichen mit den Nummern 123, 124, 125, 187, 188, 189 und 190 einsetzen. Hier nun die Adressen:

Großbuchstaben:		
123, Ä	=	4fcc
124, Ö	=	4fd2
125, Ü	=	4fd0
Kleinbuchst.:		
187, ä	=	4da2
188, ö	=	4da8
189, ü	=	4dae
190, ß	=	4db4

Eberhard Sirges



# Tastatur für Profis

Schon viele C116-User haben sich über ihre Tastatur geärgert. Die Gummitasten sind ungenau und vermitteln kein gutes Gefühl beim Schreiben. Doch nun ist Besserung in Aussicht. Im Folgenden lesen Sie, warum.

Hauptsächlich für die C116-User ist das neueste Produkt der Firma Lindenschmidt, Löhne, gedacht: Eine professionelle Tastatur! Diese basiert auf einer Standard-Tastatur für einen IBM-PC-kompatiblen Rechner und wurde an die Gegebenheiten des C116 angepasst. Zum Aufbau muß allerdings das Gehäuse geöffnet werden. Dies hat aber auch einen Vorteil, da durch die Tastatur auch an den C16 oder den Plus/4 angeschlossen werden kann. Nun kann man über den Sinn oder Unsinn einer Tastatur für DM 98.- an einem Rechner für unter DM 200.- streiten. Unbestritten sind aber die Vorteile,

die eine solche Tastatur in Zusammenhang mit Textverarbeitung bietet. Man denke da nur an Script/Plus. Da eigentlich jeder User schon mal einen PC gesehen haben sollte, braucht über den Aufbau der Tastatur nicht viel gesagt zu werden. Natürlich wurde die Tastenbelegung gegenüber dem PC geändert. Etwas ungewöhnlich sind jetzt die F-Tasten zu erreichen; es gibt nämlich jetzt wirklich acht davon. Allerdings muß bei der zweiten Reihe der F-Tasten immer noch SHIFT betätigt werden, um sie zu erreichen. Ansonsten wurde Wert darauf gelegt, daß sich alle Tasten zumindest ungefähr dort befinden, wo sie auch bei der

Commodore-Tastatur zu erreichen waren. Desweiteren verfügt man nun auch über einen abgesetzten Zehnerblock, was zumindest das Arbeiten mit Zahlen stark vereinfacht. Der Reset-Schalter wurde ebenfalls an der Tastatur angebracht. Damit kann der Rechner unter dem Tisch verschwinden, was dem System einen professionellen Touch verleiht. Nur der Ein-/Aus-Schalter muß am Computer bedient werden. Auf dem Arbeitstisch hat man bei dieser Konfiguration dann wesentlich mehr Platz, es befinden sich ja nur noch Tastatur und Monitor, gegebenenfalls auch noch Floppy oder Datensette darauf.

Wer schon mal an einem PC gearbeitet hat, kennt wahrscheinlich die Vorteile der dort verwendeten Tastatur: Sie ist flach, kann im Neigungswinkel verändert werden und bietet ein angenehmeres Schreibgefühl. Außerdem ist sie größer, und somit sind die Tasten nicht so eng zusammengedrängt. Sicher, 98 DM sind kein Pappenstiel, trotzdem kann die Tastatur uneingeschränkt empfohlen werden.

Zu beziehen ist sie bei:  
 Firma Lindenschmidt  
 Bahnhofstr. 21  
 4972 Löhne 1

Ottfried Schmidt

Anzeige

## Wußten Sie schon...

sonderheft 1/89  
 C16/116/Plus 4  
 CSOD 1/4



...das es alle Programme aus diesem Heft bereits lauffähig auf Kassette und Diskette gibt? Bestellen Sie noch heute!

**Tronic-Verlag GmbH**  
 Stad 35  
 3440 Eschwege  
 Tel. 0 56 51 / 3 00 11

## Zur Eingabe der Listingsprogramme für C 64/C 16/Plus 4

Eingabehinweise für alle Commodore-Rechner!

Wer sich schon etwas näher mit Commodore-Rechnern befaßt hat, wird sicherlich wissen, daß der Grafiksatz des C 64 und C 16 sehr viele ähnliche Symbole enthält. Aus diesem Grund ist es oft sehr schwer, einzelne Zeichen, wie zum Beispiel horizontale Linien, voneinander zu unterscheiden. Besonders macht sich dieser Nachteil in Listings bemerkbar, welche die Bildschirmgrafik mit PRINT-Zeilen aufbauen. Bisher haben wir in unserem Ausdruck lediglich die Steuersequenzen wie CTRL-RVS ON oder CTRL-BLUE durch Klartext ersetzt, ab dieser Ausgabe werden jedoch auch alle Grafikzeichen durch ein Schlüsselcode ersetzt. Durch diese Methode sind Verwechslungen praktisch völlig ausgeschlossen. Alle sogenannten Sonderzeichen (z.B. eine Farbe) sowie ein Grafikzeichen, werden in unseren LISTINGS durch ein CODEWORT, welches die Taste bzw. Tastenkombination kennzeichnet, ersetzt. Eine Tabelle der Tastenfunktionen finden Sie in dem Tronic-Magazin Compute mit. Das folgende Beispiel zeigt den Unterschied zwischen unserem alten und dem neuen Druckverfahren:

```

C64 LISTING MIT CHECKSUMMEN (C V1.0)
10 REM BIMERIGER AUSDRUCK
20 PRINT "DOME"
30 PRINT " "
40 PRINT " "
50 PRINT "ENDE"
ENDE DES LISTINGS
(DRUCK:F.B.)

C-64 LISTING + CHECKSUMMEN (C V1.0)
10 REM NEUER AUSDRUCK
20 PRINT "DOME SO CY2 SP"
30 PRINT "SA SE SC SD SE SF SG SH SJ SK"
40 PRINT "CA CB CC CD CE CF"
50 PRINT "ENDE"
ENDE DES LISTINGS
    
```

Wie in diesem Beispiel zu erkennen ist, werden alle Steuertasten durch die entsprechende Tastenbeschreibung markiert. Das Wort DOWN steht in diesem Fall für Cursor nach unten. Die Zahl dahinter gibt an, wie oft die Taste betätigt werden muß. In unserem Beispiel müßte also die Taste CURSOR abwärts viermal betätigt werden. Die genaue Beschreibung, welche Taste gemeint ist, entnehmen Sie bitte der Klartext-Tabelle, welche am Ende dieser Beschreibung abgedruckt ist. Achtung, für C 16 und C 64 existieren zwei verschiedene Tabellen!

Wie ebenfalls aus dem Beispiel zu erkennen ist, werden auch alle Grafikzeichen durch einen 2-Buchstaben-Code ersetzt. Der erste Buchstabe ist entweder ein -S- oder ein -C-. Das -C- steht für die -COMMODORE-TASTE- und das -S- für die -SHIFT-TASTE-. Der zweite Buchstabe bezeichnet die Aufschrift der Taste. Das -SA- in unserem Beispiel bedeutet also, daß die Taste SHIFT zusammen mit dem Buchstaben -A- betätigt werden muß. -C + - würde bedeuten, daß die Taste COMMODORE zusammen mit dem PLUS-Zeichen gedrückt wird. Wird direkt hinter dieser Buchstabenkombination eine Zahl angegeben, so gibt diese die Anzahl der jeweiligen Zeichen an. Das Zeichen COMMODORE Y wurde also in unserem Beispiel 9mal eingegeben. Durch diese Methode entfällt das lästige Abzählen von mehrfachen Zeichen.

Um in Listings Tastenbezeichnungen von normalen Zeichen zu unterscheiden, werden alle Tastenbezeichnungen in geschweiften Klammern gesetzt. Diese dürfen selbstverständlich nicht eingegeben werden. Auch Leerzeichen innerhalb geschweiften Klammern dienen nur zur Trennung einzelner Tastenfunktionen und dürfen ebenfalls nicht eingegeben werden. Um die Tastenfunktionen noch besser hervorzuheben, werden diese in unterstrichener Kursivschrift (Schrägschrift) dargestellt. Alle Zeichen außerhalb der geschweiften Klammern werden normal abgedruckt und auch eingegeben.

Im ersten Moment hört sich das sicher etwas kompliziert an, ist jedoch in der Praxis ganz einfach. Wenn man sich erst einmal an die in Klartext geschriebenen Zeichen gewöhnt hat, wird man den großen Vorteil dieser Schreibweise erkennen.

Frank Brall

Noch eine wichtige Anmerkung!  
 Aus technischen Gründen können drei Zeichen von unserem Ausgabegerät nicht verarbeitet werden. Diese Zeichen sind: Pfeil nach links, engl. Pfund, Pfeil nach oben.  
 \_ Steht für den Pfeil nach links  
 / Steht für das engl. Pfund-Symbol  
 ^ Steht für Pfeil nach oben

Klartext-Tabelle für Commodore 64

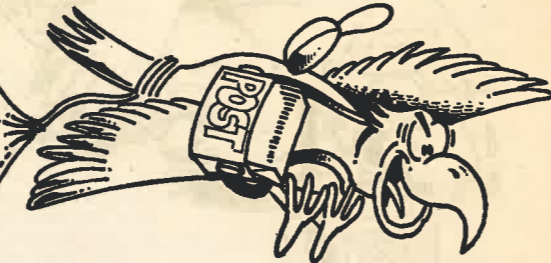
DOWN	CURSOR ABWÄRTS	TASTE NEBEN RECHTEN SHIFT
UP	CURSOR HINAUF	SHIFT-TASTE & TASTE NEBEN RECHTEM SHIFT
CLEAR	CLEAR SCHIRM	SHIFT-TASTE & 2. TASTE GANZ RECHTS OBEN
INST	EINFÜGEN	SHIFT-TASTE & TASTE GANZ RECHTS OBEN
HOME	CURSOR IN ECKE	2. TASTE VON GANZ RECHTS OBEN
DEL	CURSOR RECHTS	TASTE GANZ RECHTS UNTEN
RIGHT	CURSOR LINKS	SHIFT-TASTE & TASTE UNTEN RECHTS
LEFT	LEERZEICHEN	LEERTASTE (GRÖSSTE TASTE)
SPACE	DELETE	TASTE GANZ RECHTS OBEN
DEL	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F1
F1	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F2
F2	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F3
F3	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F4
F4	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F5
F5	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F6
F6	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F7
F7	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F8
F8	SCHWARZ	CONTROL-TASTE & 1
BLACK	WEISS	CONTROL-TASTE & 2
WHITE	ROT	CONTROL-TASTE & 3
RED	TÜRKIS	CONTROL-TASTE & 4
CYAN	PURPUR	CONTROL-TASTE & 5
PURPLE	GRÜN	CONTROL-TASTE & 6
GREEN	BLAU	CONTROL-TASTE & 7
BLUE	GELB	CONTROL-TASTE & 8
YELLOW	INVERSE EIN	CONTROL-TASTE & 9
RVSON	INVERSE AUS	CONTROL-TASTE & 0
RVSOFF	ORANGE	COMMODORE-TASTE & 1
ORANGE	BRAUN	COMMODORE-TASTE & 2
BROWN	HELLROT	COMMODORE-TASTE & 3
LG.RED	DUNKELROT	COMMODORE-TASTE & 4
DGREY	MITTELGRAU	COMMODORE-TASTE & 5
MGREY	HELLGRÜN	COMMODORE-TASTE & 6
LG.GREEN	HELLBLAU	COMMODORE-TASTE & 7
LG.BLUE	HELLGRAU	COMMODORE-TASTE & 8
HGREY	CTRL-ZEICHEN	CONTROL-TASTE UND DAS ...ZEICHEN
CTRL...	GRAFIK-ZEICHEN	SHIFT-TASTE UND DAS ...ZEICHEN
S...	GRAFIK-ZEICHEN	COMMODORE-ZEICHEN UND DAS ...ZEICHEN
C...	UNSIHTBARER CODE	SHIFT-TASTE UND SPACE
SHIFTSPACE		

Klartext-Tabelle für Commodore C 16 und Plus 4

DOWN	CURSOR ABWÄRTS	TASTE NEBEN INST DEL: RECHTS OBEN
UP	CURSOR HINAUF	3. TASTE NEBEN DOWN VON RECHTS OBEN
CLEAR	CLEAR SCHIRM	TASTE ÜBER RETURN ZUSAMMEN MIT SHIFT
INST	EINFÜGEN	SHIFT-TASTE & TASTE GANZ RECHTS OBEN
HOME	CURSOR IN ECKE	2. TASTE VON GANZ RECHTS OBEN
DEL	DELETE	TASTE GANZ RECHTS OBEN
RIGHT	CURSOR RECHTS	4. TASTE VON RECHTS OBEN
LEFT	CURSOR LINKS	5. TASTE VON RECHTS OBEN
SPACE	LEERZEICHEN	LEERTASTE (GRÖSSTE TASTE)
F1	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F1 (VORHER DEFINIEREN)
F2	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F2 (VORHER DEFINIEREN)
F3	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F3 (VORHER DEFINIEREN)
F4	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F4 (VORHER DEFINIEREN)
F5	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F5 (VORHER DEFINIEREN)
F6	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F6 (VORHER DEFINIEREN)
F7	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F7 (VORHER DEFINIEREN)
F8	FUNKTIONSTASTE	FUNKTIONSTASTE F8 (VORHER DEFINIEREN)
BLACK	SCHWARZ	CONTROL-TASTE & 1
WHITE	WEISS	CONTROL-TASTE & 2
RED	ROT	CONTROL-TASTE & 3
CYAN	TÜRKIS	CONTROL-TASTE & 4
PURPLE	PURPUR	CONTROL-TASTE & 5
GREEN	GRÜN	CONTROL-TASTE & 6
BLUE	BLAU	CONTROL-TASTE & 7
YELLOW	GELB	CONTROL-TASTE & 8
RVSON	INVERSE EIN	CONTROL-TASTE & 9
RVSOFF	INVERSE AUS	CONTROL-TASTE & 0
ORNG	ORANGE	COMMODORE-TASTE & 1
BRN	BRAUN	COMMODORE-TASTE & 2
YLG	GELBGRÜN	COMMODORE-TASTE & 3
PINK	ROSA	COMMODORE-TASTE & 4
BLGRN	BLAUGRÜN	COMMODORE-TASTE & 5
L.BLU	HELLBLAU	COMMODORE-TASTE & 6
D.BLU	DUNKELBLAU	COMMODORE-TASTE & 7
LGRN	HELLGRÜN	COMMODORE-TASTE & 8
CTRL...	CTRL-ZEICHEN	CONTROL-TASTE UND DAS ...ZEICHEN
S...	GRAFIK-ZEICHEN	SHIFT-TASTE UND DAS ...ZEICHEN
C...	GRAFIK-ZEICHEN	COMMODORE-TASTE UND DAS ...ZEICHEN
FLASHON	BLINKEN EIN	CONTROL-TASTE UND "
FLASHOFF	BLINKEN AUS	CONTROL-TASTE UND "
SHIFTSPACE	UNSIHTBARER CODE	SHIFT-TASTE UND SPACE







spielen. Die meisten Spiele sind jedoch mit einem "Sofortstart" ausgerüstet. Welche Möglichkeiten bestehen zu diesem Problem?  
J. Eisenmann

Die Red.

Zu Frage Nr. 1. Nein, die Sonderhefte gibt es nicht im Abo. Zu Nr. 2. Ebenfalls nein, die beiden Rechner sind so unterschiedlich, daß dies nicht funktioniert. Zu Nr. 3. Um gekaufte Software, die ja meistens mit einem Kopierschutz versehen ist, auf Disketten zu überspielen, ist einiges an Maschinensprache-Kenntnissen erforderlich.

### Ladeprobleme

Ich besitze einen Commodore Plus/4 mit Datasette und Joystick. Ich habe mir schon einige Spiele auf Kassette gekauft, wobei jedoch öfter Schwierigkeiten auftraten.

Die meisten Spiele enden beim Laden mit einem BREAK-ERROR oder schießen den Computer total ab. Liegt dies an der mangelnden Kassetten-Qualität oder an der Tonkopfeinstellung der Datasette? Eine weitere Schwierigkeit ist, daß in unserer Stadt fast keine Kassetten für den Plus/4 zu bekommen sind. Aus diesem Grund habe ich mir Ihre Zeitschrift (SA 3/89) gekauft. Aus den Angeboten sieht man jedoch nicht immer, ob das Spiel auch auf meinem Computer läuft.

Deshalb habe ich folgende Fragen an Sie: Können alle Spiele für den C16 auch auf

dem Plus/4 verwendet werden? Woran liegt es, wenn nur manche auf beiden Computern laufen? Läuft der "SuperPower Pack" von Kingsoft auch bei mir?  
Christian Edel

Die Red.

Im Prinzip müßten eigentlich alle C16-Programme auch auf dem Plus/4 laufen. Daß sie dies nicht tun, liegt zum Teil daran, daß beide Rechner unterschiedliche Speicherbereiche für die Grafik benutzen. Dies kann zwar mit ein paar Poke's behoben werden, doch dann bleibt immer noch das Problem der unterschiedlichen Betriebssystem-Versionen. 90% unserer Programme laufen auf beiden Rechnern. Der "SuperPowerPack" funktioniert auf dem Plus/4 einwandfrei.

### Apfelmännchen

Zunächst möchte ich Ihnen sagen, daß mir das Programm "Apfelmännchen 3D" aus dem Heft 2/89 recht gut gefallen hat. Nun aber kommt das ABER: Ich sehe keine Möglichkeit, die hübschen Bilder, die ich mühelos auf Diskette gespeichert habe, wieder zu laden, geschweige denn auszudrucken. Frage: Liegt es an meiner Dummheit - ich bin Anfänger -, an meinem Plus/4, oder fehlt das entsprechende Programm?

Wenn letzteres zutrifft, frage ich mich, warum ich die Bilder abspeichern soll. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie mir helfen könnten.  
Rainer Gnass

Die Red.

Zunächst mal: Als Anfänger ist man mit Sicherheit nicht dumm höchstens unerfahren. Sie benötigen kein Programm, wenn Sie die Bilder wieder einladen wollen. Sie können dies ganz einfach mit dem TEDMON tun. Dazu geben Sie mittels des Befehls MONITOR in den TEDMON und laden mit dem L-Befehl das Bild. Nun brauchen Sie nur mit "X" ins Basic zurückzukehren und den Grafik-Mode einschalten. Schon sehen Sie das Bild!

### Checksummer nicht komfortabel?

Als alter Computer-Freak besitze ich seit ca. zweieinhalb Jahren einen C16 (natürlich mit 64K-RAM) und kaufe regelmäßig Eure C16-Sonderhefte, die ja inzwischen fast die einzigen sind, welche sich mit dem C16/Plus/4 beschäftigen (macht bitte noch lange weiter). Zur Eingabe der abgedruckten Programm Listings benutze ich fast immer den jeweiligen Checksummer, womit es sehr ordentlich geht. Nur der Bedienungskomfort könnte besser sein. Beim Checksummer OV2.0 stört mich, daß die Checksumme im Basic-Text der ersten Bildschirmzeile erscheint. Das zweite Problem ist diese tückische Befehlsfolge zum Abschalten des Checksummers, wenn man fertig ist oder mal zwischendurch abspeichern will.

Ich habe mir deshalb in den Checksummer OV2.0 zwei zusätzliche Programmzeilen eingearbeitet, die dieses Problem lösen. Nachstehend die Ergänzung bzw. Änderung. Die

REM's sollten beim Eingeben weggelassen werden.

```
15 SCNCLR:POKE2022,1:
REM BILDSCHIRMFENSTER
EINRICHTEN
230 KEY1,"SYS4097":KEY8,
"SYS62158:SYS33047":REM
FUNKTIONSTASTEN BELEGEN
```

Im Textteil kann man die Zeilen 50, 60 und 60120 mit neuen Bedienungshinweisen versehen.

```
50PRINT"CHECKSUMMER
EIN MIT F1 UND RETURN"
60PRINT"CHECKSUMMER
AUS MIT F8 UND RETURN"
60120PRINT"START MIT F1
UND RETURN"
```

Ich hoffe, die Redaktion gibt diese Verbesserung des Bedienungskomforts an die Leser weiter.

Detlef Handke

Die Red.

Für Verbesserungen sind wir natürlich immer zu haben. Danke!

### Checksummer verbessern?

Ich benutze regelmäßig den Checksummer OVM10, würde mir aber bei der Eingabe den Komfort des MSE C16 wünschen. Z.B.: Automatisches SPACE zwischen den Hexnummern, Eingabe der Checksummen (war diese richtig, so ertönt ein Signal, und in der nächsten Zeile erscheint die neue Adresse.) Leider sind Ihre Programme nur für den OVM10 passend.  
Kaiser

Die Red.

Der Checksummer OVM10 wurde



mit voller Absicht so einfach gehalten. Dies hatte mehrere Gründe. Zunächst mal sollte er so wenig Speicherplatz wie irgend möglich verbrauchen. Dann galt für uns die Maxime, daß er kompatibel zum TEDMON sein sollte, so daß ihn jeder sofort bedienen kann. Trotz alledem sind mittlerweile etliche Versionen im Umlauf, die die von Ihnen beschriebenen Probleme mittels Funktionstasten lösen. Auf diese Weise lassen sich wirklich individuelle Versionen verwirklichen.

### Final Basic doch nicht fertig?

Compute mit SH 3/89 war wieder eine prima Sache. Besonders "Solitaire" und "Final Basic" haben mir gut gefallen. Zu "Final Basic" habe ich noch ein paar Fragen: Beim Calculator steigt das Programm jedesmal aus, wenn man SIN-Wert über 14.4 Grad berechnen will (undef'd statement error in 520). In Zeile 520 kann ich aber keinen Fehler entdecken. Da ich aber Ihre Diskette gekauft habe, kann es sich wohl kaum um einen Tippfehler handeln. Was tun? Noch zwei Bemerkungen zum Notizblatt:

- Um die Groß-/Kleinschreibung vom Bildschirm auch auf dem Drucker wirksam werden zu lassen, muß in Teil 7 Zeile 2260 die Sekundäradresse 7 hinzugefügt werden (open 1,4,7).
- In Zeile 3000 wird der Zeilenzähler auf 1 gesetzt (w = 1). Dadurch stehen für die zweite Notiz nur noch neun Zeilen zur Verfügung. Schreibt man in

Zeile 3000 w=0, so stehen zehn Zeilen bereit. Etwas komfortabler wäre das Notizblatt noch, wenn man den alten Text löschen könnte, bevor man den neuen eingibt. Hat hierzu jemand eine Idee?  
Erhard von der Mark

Die Red.

Die von Ihnen beschriebenen Fehler sind leider nicht die einzigen im Programm. So läuft bei vielen Plus/4-Besitzern der Calculator überhaupt nicht. Wir drucken diesen Brief deshalb mal einfach so ab, in der Hoffnung, daß aufmerksame Leser hier weiterhelfen können. In der Vergangenheit hat dies ja schon des öfteren gut geklappt. Also, lieber Leser, wenn jemand Lösungen zu den Problemen mit "Final Basic" kennt, bitte einschicken. Wir werden sie prüfen und die beste Lösung (gegen Honorar) abdrucken. Sollten die Lösungen umfangreicher sein, so wäre eine Einsendung auf Diskette sehr gut. Das hilft Fehler vermeiden, die beim Abtippen eines Programmes oder Textes leicht geschehen können.

### In eigener Sache

Immer noch erreichen uns viele Programmeinsendungen, die nur aus einem Listing mit einer kurzen Anleitung bestehen. Zwar freuen wir uns, daß Autoren ihre Programme einsenden, sie sollten uns dann aber in einer Form vorliegen, die wir auch bearbeiten können. Das heißt, daß wir das Programm auf einem Datenträger (Kassette, Diskette) benötigen. Ein Listing ist nicht unbedingt erfor-

derlich, erleichtert uns aber die Arbeit. Dazu benötigen wir noch eine ausführliche Anleitung. Sie sollte sich aber in der Hauptsache auf die Funktionen und nicht auf die Technik des Programms beziehen. In der Regel dauert die Bearbeitung eines Programms ca. drei Monate, dies kann in Einzelfällen aber etwas variieren. Noch eines: Zum Teil erreichen uns Disketten in einem Zustand, der es uns unmöglich macht, sie zu laden. Knicke und Kratzer sind keine Seltenheit. Bitte benutzen Sie immer gepolsterte Umschläge, oder packen Sie die Disketten zwischen zwei Lagen fester Pappe. Nur so ist sichergestellt, daß sie auch heil hier ankommen. Die Redaktion freut sich jederzeit über neue Programme.

### Keine Antwort!

Bereits vor längerer Zeit sandte ich Ihnen einen Brief, in dem ich um Auskunft über verschiedene Probleme bat. Doch bis heute (drei Monate danach) habe ich keine Antwort erhalten. Nun bin ich natürlich etwas verärgert. Ist das eigentlich bei Ihnen normal, daß Leserbriefe nicht beantwortet werden? Ich bitte um eine Stellungnahme Ihrerseits.  
Tomas Becker

Die Red.

Ein klares Nein. Natürlich ist das nicht die Regel. Es erreichen uns aber derart viele Briefe, daß eine Beantwortung eines jeden fast unmöglich ist. So kommt es dann vor,

daß wir eine thematische Auswahl treffen und einen Brief dazu stellvertretend abdrucken und beantworten. Leider ist es auch so, daß mancher Absender überhaupt nicht zu entziffern ist. An wen sollten wir dann die Antwort schicken? Das ist dann zwar für den Betroffenen schade, aber leider nicht zu ändern (am besten also ist, den Absender immer deutlich und möglichst in Druckbuchstaben zu schreiben). In Ihrem Fall würde ich vorschlagen, daß Sie es mal über die Hotline (montags von 14 - 16 Uhr) versuchen.

### Poke-Ecke

Mit großer Freude nahm ich die Einrichtung einer Poke-Ecke zur Kenntnis. Leider nutzen mir diese Pokes ohne die Startadressen nur wenig. Meine Maschinensprache-Kenntnisse sind leider auch sehr begrenzt, so daß ich nur wenig Chancen habe, auf diese Weise an die Startadressen zu kommen. Ich bitte Sie, in einer der nächsten Ausgabe diese nachzureichen.  
Karlo Reutmann

Die Red.

Nun, wir haben es schon mehrfach gesagt: Die Pokes kommen von Lesern, die ihre Erfahrung weitergeben wollen. Wir selbst haben damit eigentlich nur soviel zu tun, als daß wir den Platz innerhalb des Heftes zur Verfügung stellen. Das mit den Startadressen ist auch so eine Sache: Drucken wir sie ab, so ist praktisch jeder in der Lage, Raubkopien dieser Programme zu erstellen. Dies können und wollen wir natürlich nicht unterstützen.







**Kassette & Diskette zum Heft**



# software-service

## Das sind unsere Sonderhefte

für C16/116/plus4!

<p><b>Sonderheft 4/87</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-4/2 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-4/2 Diskette 25,- DM                  MC-Checksummer, Merge, Window-Manager, Basic-Start, Move Frame, Checksummer, GET-SETREG, Musik-Demo, Musikus, Alldat, Super Breakout, Mastergolf, Voracious Eater, Banküberfall, Flottenmanöver, Speed-Ball</p>	<p><b>Sonderheft 4/88</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-4/3 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-4/3 Diskette 25,- DM                  Checksummer, MC-Checksummer, Fußball-Manager, Kikstart, Scramble, Fight in Space, Special FX, Laufschriftgenerator, Sampler, Funny Letter, Startadressen-Lister, Terminal-programm</p>	<p><b>Sonderheft 2/89</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-2/4 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-2/4 Diskette 25,- DM                  Shooter, Brain-Tower, Jawbreaker, Text 80, Apfelberge 3D, Gitarre Plus 4, Macrotast, Referenz 16</p>
<p><b>Sonderheft 1/88</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-1/3 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-1/3 Diskette 25,- DM                  Checksummer, MC-Checksummer, Sounddigitizer (Teil 1), Multi-Disk, WINDEF, Print-Timer, Soundmaster, File-Dump, AVP, Superbasic +4, Diamond Hunter, Dooly, U-Jäger, Crazy Factory, Das Weltspiel</p>	<p><b>Sonderheft 5/88</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-5/3 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-5/3 Diskette 25,- DM                  Schnelle Sprites, Hilfreiche Routinen, Screen-Compiler, Disk-Restoration, Drummaster, Ecechece pour deux, Break out, Mensch, ärgere Dich nicht, Cross-Liner, Spacecat</p>	<p><b>Sonderheft 3/89</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-3/4 Kassette 30,- DM                  Best.-Nr. CSOD-3/4 Diskette 30,- DM                  Combat, Safeguard, The Final Basic, Space Night, Genesis, Solitaire, Dämon</p>
<p><b>Sonderheft 2/88</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-2/3 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-2/3 Diskette 25,- DM                  Checksummer, MC-Checksummer, Sounddigitizer (Teil2), NCS, Copy 64K, Jumping Bobby, Super Senso, Abenteuer im Land der Burgen, Basic-Compressor, PRO 7</p>	<p><b>Sonderheft 6/88</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-6/3 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-6/3 Diskette 25,- DM                  Cavebattle, Ritter für den König, Grafikmaster, Hires-Lupe, Extended Grafik Mode, Turbo Cursor, Truck, Othello, Starpost, Mini-Geos, Outroll, Intermusik</p>	<p><b>Sonderheft 4/89</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-4/4 Kassette 35,- DM                  Best.-Nr. CSOD-4/4 Diskette 35,- DM                  Vier gewinnt, Filmmaster, Der Fluch, Oils well, Fractalberge, Checksummer</p>
<p><b>Sonderheft 3/88</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-3/3 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-3/3 Diskette 25,- DM                  Checksummer, MC-Checksummer, Sounddigitizer (Teil3), Powerball, Death Planet, Solve Master, Trouble, Oil Hunter, Biorythmen, Vegetarier, Diskduplicator, MC-Help</p>	<p><b>Sonderheft 1/89</b> (Heft 6,50 DM)                  Best.-Nr. CSOK-1/4 Kassette 25,- DM                  Best.-Nr. CSOD-1/4 Diskette 25,- DM                  Escape, Skat, Helix, Agent, Treck, Point-Test, Screen-switcher, Type, Schraffieren</p>	<p><b>Bestellungen bitte an:</b>                  Tronic-Verlag                  Postfach 870 3440 Eschwege                  oder telefonisch:                  (0 56 51) 3 00 11 bis 18.30 Uhr                  Versand erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck, Bar)</p>

**Eine Bitte:** Der Softwareversand ist ein Leserservice des Tronic-Verlags. Alle Anleitungen sind daher dem entsprechenden Heft zu entnehmen. Wollen Sie ältere Software, bestellen Sie bitte das Heft mit. Sollte es ausverkauft sein, kopiert unser Versand gegen einen Unkostenbeitrag in Höhe des Heftpreises alle Anleitungen für Sie. Vermerken Sie bitte auf Ihrer Bestellung » + Heft «!

# SOFTWARE-SERVICE

## Zeitschriften und Programme von 1987/88

<p><b>Heft 5/87</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 5/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 5/3 20,- DM                  Traffic Memory (VC 20), Shooter (VC 20), Neuer Input (C16/116/plus 4), Superlist (C 16/116/plus 4), Marble (C 16/116/plus 4-64 K), Character-Generator (C 16/116/plus 4), Quadrato (C 64), FCMON Teil 2 (C 64), Minas Gundur (C 64), Festspeicher (C 64)</p>	<p><b>Heft 9/87</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 9/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 9/3 20,- DM                  Tauziehen (VC 20), Handwerker (VC 20 + 3 K), Plus Basic (C 16/116), Invert 16 (C 16/116/+4), JMP (C 16/116/+4), MC-Checksummer (C 16), Bildmaker (C 64), Fünf Wochen im Ballon (C 64)</p>	<p><b>Heft 1/88</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 1/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 1/4 20,- DM                  Kupka-Kola (VC 20) Pac (VC 20 + 8 K), Checksummer (C 16), MC-Checksummer (C 16), Append (C 16/116/+4), 15'er Puzzle (C 16/116/+4), Invasion (C 16/116/+4), Quadris (C 16/116/+4), Directory-Help (C 64), Auto-Start (C 64), Push II (C 64), Checksummer (C 64), Jac the Pac (C 64), Mission Germany (C 64)</p>	<p><b>Heft 5/88</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 5/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 5/4 20,- DM                  MC-Checksummer (C 16), C 16 Schalter (C 16 + 64 K), Window-window (C 16/116/+4), Starwars (C 16/116/+4), Char-Print/Char-Basic (C 64), Kosmodrom (C 64)</p>
<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 5/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 5/3 23,- DM                  Omeganea, Screen Dump, Double Trouble</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 9/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 9/3 23,- DM                  P.P.S. (466/664/6128), Prostar (464)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 1/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 1/4 23,- DM                  Symbol Poker (464/664/6128), Hexkey (464/664/6128), Print Pictures(464/664/6128), Windfall (464)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 5/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 5/4 23,- DM                  Diskettenverwaltung (464/6128), Trick by Trees (464/664/6128), Checksummer (CPC)</p>
<p><b>Heft 6/87</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 6/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 6/3 20,- DM                  Mountain Jack (VC 20), REM-Zeileninvertierer (VC 20), Recovery (C 16/116/plus 4), Airwolf (C 16), Turtle Grafik (C16/116/plus 4-64 K), Super 16 (C 16/116/plus 4-64 K), Checksummer (C 64), Duell 2005 (C 64), DCMON Teil 3 (C 64), Town Rescue (C 64)</p>	<p><b>Heft 10/87</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 10/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 10/3 20,- DM                  Fragezeichen (VC 20+3 K), MC-Checksummer (C 16), Games Basic (C 16/116/plus 4), Ausweichmanöver (C 16/116/plus 4), Eierlaufen (C16/116/plus 4), Good Shot (C16/116/plus 4), Checksummer (C 64), Laufschrift (C 64), Floppy-Monitor (C 64), Blaster (C 64)</p>	<p><b>Heft 2/88</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 2/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 2/4 20,- DM                  Fred the Snake (VC 20+3 K), DIN A 4 Hardcopy (plus 4), Reversa (C 16), Space Fly (C 16+32 K/plus 4), Sputnik Game (C 64), Smash (C 64)</p>	<p><b>Commodore</b>                  Bestell-Nr. COM CK 6/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 6/4 20,- DM                  Char-Adress/Char-Rom (C 64), Hires-Mirror (C-16/116+64K/plus 4), Mister Stone (C 64), Krackout (C-16/116/plus 4), Nightmare (C 64), Xelien (C-16/116/plus 4)</p>
<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 6/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 6/3 23,- DM                  Break out, Luna 9 (464), Autobak (464), Checksummer</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 10/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 10/3 23,- DM                  Turbo-Sprites (464/664/6128), Star Treck (464/664/6128), X-Race (464), Amsbreak (464/664/6128), Screens (464), Create (464)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 2/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 2/4 23,- DM                  Asteroids (464/664/6128)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 6/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 6/4 23,- DM                  Checksummer (CPC), Compress (464/664/6128), Subcommand (464/664/6128), Alien-Landing (464/664/6128)</p>
<p><b>Heft 7/87</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 7/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 7/3 20,- DM                  Bomb Scare (VC 20 + 8 K), Elixanor (VC 20), Checksummer (C 16), Checksummer (C 16-MC), Fight in the Desert (C 16), Tom and the Apple Farm (C 16/116/plus 4), Toolbox (C 16), Defense (C 16), Tapecopy (C 16), Autostarter (C 16), Monitorschutz (C 16), Nibbler (C 64), Window (C 64), Psion 3 (C 64), Hungry Hoodelum (C 64)</p>	<p><b>Heft 11/87</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 11/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 11/3 20,- DM                  Wormy (VC 20), Kursiv-Creater (C 16), MC-Checksummer (C 16), Creature Castle (C 16/116/plus 4), Alfred (C 16/116/plus 4), Checksummer (C 16), Time 64 (C 64), Last Mission (C 64), Vier in einer Reihe (C 64)</p>	<p><b>Heft 3/88</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 3/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 3/4 20,- DM                  Pixel-Grafik (VC 20), Pooyan (VC 20), Grafiklupe (C 16/116/plus 4), Farbta- stenbelegung (C 16/116/plus 4), Firelab (C 16/116/plus 4), MC-Checksummer (C 16), C 64-Checksummer, Multitoolbox (C 64), Kursiv-Creater (C 64), Copter-Duell (C 64), Mad Mission (C 64), Drei Drachentöter (C 64)</p>	<p><b>Commodore</b>                  Bestell-Nr. COM CK 7/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 7/4 20,- DM                  Ghostwriter (C 64), Ganymed (C 64), Speicherplatz (C 16), Basic-Sucher (C 16), High Screen Polish (C 16), Hypra Load (C 16), Hacker Training (C 16)</p>
<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 7/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 7/3 23,- DM                  Grenad 2.0 (464/664/6128), Mini Breakout (464/664/6128), Firmjump (464), Nightforce (464)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 11/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 11/3 23,- DM                  Texter (464/664/6128), Burning Wheels (464/664/6128), Syndrome's Message (464/664/6128), Quadrato (464/664/6128), Checksummer (CPC)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 3/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 3/4 23,- DM                  Filemanager (464), Light-Gunner (464/664/6128)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 7/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 7/4 23,- DM                  Tapecopy (464), The Expedition (464), Zurück in die Zukunft (464/664/6128), Checksummer (464/664/6128)</p>
<p><b>Heft 8/87</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 8/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 8/3 20,- DM                  ZS-GEN (VC 20 + 3 K), BATMAN (VC 20), Checksummer (MC, C 16), Turbo-Tape (C 16), Gosub mit Labels (C 16/116/+4), Admiral (C 16 + 64 K), ZS-GEN (C 64), RAID (C 64), Zauber-wald (C 64)</p>	<p><b>Heft 12/87</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 12/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 12/3 20,- DM                  Alien Attack (VC 20), Super-Senso (VC 20 + 3 K), MC-Checksummer (C 16), Egon (C 16), Hunter (C 16), Basic-Bequem (C 16), Checksummer (C 64), Burgenstürmer (C 64), Malibu (C 64)</p>	<p><b>Heft 4/88</b>                  Commodore                  Bestell-Nr. COM CK 4/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 4/4 20,- DM                  Char-Befehl (C 16/116/plus 4), Checksummer (C 16), MC-Checksummer (C 16), Scorehunt (C 16/116/plus 4), Char-Menü (C 64), Sky-Fighter (C 64), Scoit (C 64)</p>	<p><b>Commodore</b>                  Bestell-Nr. COM CK 8/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM CD 8/4 20,- DM                  Disk-Help (C-16), Sprachausgabe (C-64), Big Apple (C-16), Intruder (C-64), Sedam (C-16), Zonex (C-16)</p>
<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 8/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 8/3 23,- DM                  Diskmonitor (464), Orgel-Champ (464/664/6128), Buffalo Bill (464), Bliz-zard (464/664/6128)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 12/3 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 12/3 23,- DM                  GENAD 2.1 (464/664/6128), Multimode (464), Master Mission (464/664/6128), Fireball (464/664/6128)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 4/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 4/4 23,- DM                  Laufschrift (464/664/6128), Tron Tornado (464/664/6128), Checksummer (CPC)</p>	<p><b>Schneider</b>                  Bestell-Nr. COM SK 8/4 16,- DM                  Bestell-Nr. COM SD 8/4 23,- DM                  Style-Zeichensatz (CPC 464/664/6128), Bomb-Pac (CPC 464/664/6128), Checksummer (CPC 464/664/6128)</p>

## Hefte und Programme Compute mit (Normalausgabe)

