

Computerclub

Husum

Ausgabe 1/91 für Commodore , Atari ST, PC, Schneider

Vorsitzender: Lothar Fiebig , Damm 12 , 2250 Husum
Telefon: 04841/ 61642 Mailbox: " Tine " 04845/ 1303 (8n1)

Inhaltsverzeichnis:

Bericht zur Börse

Bericht zur Weihnachtsfeier

Schmunzelecke

Action Cartridge Plus

Spielebeschreibung "Tetris"

CP/M Ecke

Neue Verkehrsinformation

Amiga Ecke



Redakteure: Georg Marschke, Manni Mörré



Herausgeber:
Computerclub Husum

Redaktion:

Georg Marschke (gm) 04841/71672
Manfred Mörré (mm) 04841/1049
Lothar Fiebig (lf) 04841/61642

Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den vom Computerclub Husum herausgegebenen Publikationen.

Layout:

Georg Marschke
Manfred Mörré

Anzeigen:

Lothar Fiebig

Der Austausch von Erfahrungen und Informationen erfolgt über diese Clubzeitung. In Ihr werden Informationen über die Clubaktivitäten, Erfahrungsberichte, Tips und Tricks; Buchbesprechungen, Leserbriefe, Bauanleitungen, Spielebeschreibungen usw. veröffentlicht. Diese Beiträge hängen von der Mitarbeit der Mitglieder ab und können daher nicht garantiert werden. Eine rege Beteiligung der Mitglieder an der Zeitung ist also Voraussetzung für das Erscheinen. Auch von Anfängern werden gerne Beiträge angenommen, damit alle von der Clubzeitung profitieren können.

Bankverbindungen:

Sparkasse Nordfriesland
Bankleitzahl 217 500 000
Kontonummer 101036440

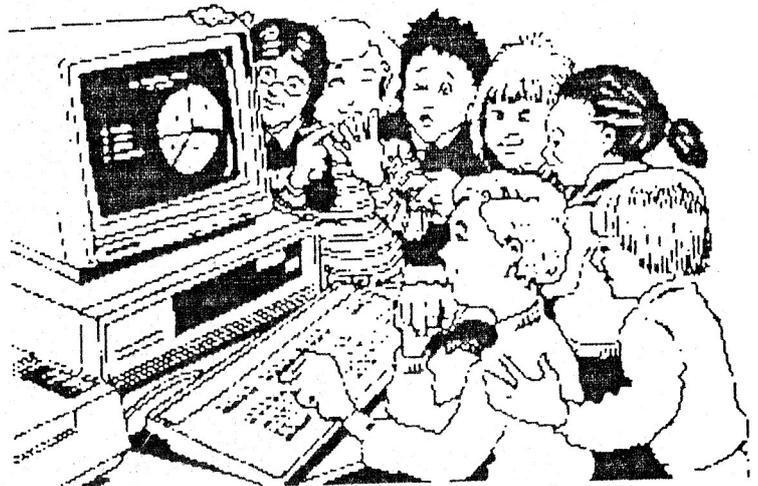
7. Computerbörse des Computerclub Husum

Am 02.12.1990 veranstaltete der Computerclub Husum seine 7. Computerbörse im Haus der Jugend in Husum. Auch diesmal waren alle Computer-Freaks oder solche die es werden wollen, herzlich eingeladen.

Wir führten Amiga, PC-128D, C-64, Schneider und auch PC's vor. Besonders großer Andrang herrschte auf dem Videostand. Dort konnte man sein Porträt mit einer Videokamera digitalisieren lassen. Das Digi-Bild konnte man sich ausdrucken lassen oder man konnte es auf Diskette gespeichert sogar mitnehmen. Auch die Schneider-Anwender kamen auf Ihre Kosten. Hier bekam man sein ganz persönliches Horoskop ausgedruckt, das vielfach bei den Anwesenden zu Heiterkeitsausbrüchen führte. Auf dem Amiga wurde unseren Besuchern die gute Grafikfähigkeit dieses Computers vorgeführt. Durch die PC-128D Anwender wurde Textverarbeitung und das Arbeiten mit einem Handyscanner der Öffentlichkeit gezeigt. Großen Anklang fand unser Stand mit der BTX-Vorführung. Auch die PC-Vorführungen, vertreten war auch die Firma Computer Shop Husum, fand ein reges Interesse beim Publikum. Dies zeigt, das der Trend zum Personalcomputer immer größer wird.

Parallel zu unserer Computerbörse lief ein Spielewettbewerb, der natürlich von den jugendlichen Besuchern gut angenommen wurde. Nach harten Kämpfen kam für die Besten nachher die Preisverteilung, die von Lothar Fiebig, dem 1. Vorsitzenden des CCH, durchgeführt wurde.

Als besonderen Gag hatte der CCH eine Wahlkabine aufgebaut, denn am 02.12.90 war ja Bundestagswahl, in der jeder Besucher über 18 Jahre wie bei der richtigen Wahl wählen konnte. Alle Stunde wurde dann eine Wahlhochrechnung ausgegeben, die den Wahltrend unserer Besucher darlegte. Einen besonderen Dank gilt unseren Clubmitgliedern, die aktiv zum Gelingen der 7. Computerbörse beigetragen haben. Auch unser leibliches Wohl kam nicht zu kurz, denn die Frau von Georg Marschke, der 2. Vorsitzende des CCH, hatte uns mit belegten Brötchen hervorragend versorgt. Auch der Getränke- und Kuchenverkauf lief dank des Einsatzes unseres Schriftführers Hans Nissen und dem Clubmitglied Dieter Koch hervorragend.



Am Nachmittag fand auch noch die Presse den Weg zu uns. Dessen Mitarbeiter informierte sich ausführlich bei uns über die Börse und die Clubaktivitäten. Mit der Anzahl der Besucher konnten wir zufrieden sein, so daß man sagen kann, die 7. Computerbörse des Computerclub Husum war ein voller Erfolg.

01.12.90

HN

HUSUMER NACHRICHTEN

Computerbörse war gut besucht

Der CCH organisierte zum siebten Mal den Treffpunkt für Fans

HUSUM (mal). Am Wahlsonntag fand in Husum noch ein weiteres „Großereignis“ statt. Der Husumer Computerclub veranstaltete seine siebte Computerbörse im Haus der Jugend.

Zwischen 12 und 18 Uhr gab es für Interessierte und Schaulustige eine Menge zu sehen und zu hören. Viele der Clubmitglieder hatten ihre eigenen Computer mitgebracht, um Spiele, Grafiken oder Musik zu demonstrieren.

Auf einem der vielen Geräte wurde gezeigt, wie man mit Hilfe des Computers und einer Vi-

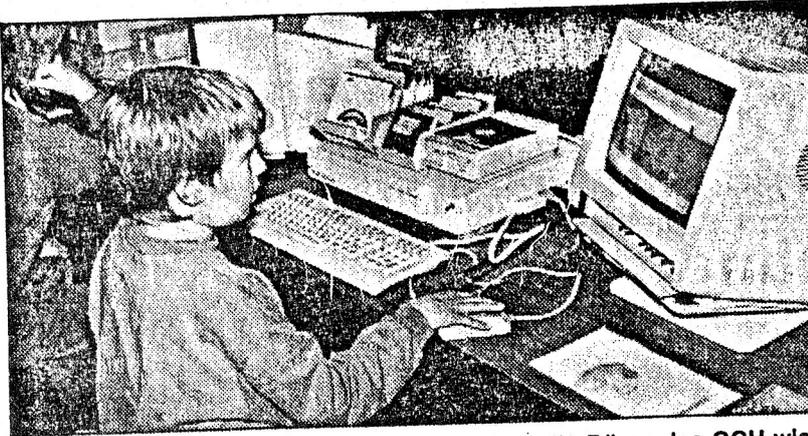
deokamera Bilder digitalisieren, also in den Computer einlesen kann. Die digitalisierte Grafik wird dann bearbeitet und hinterher ausgedruckt.

Der CCH gestaltete dies für die Besucher der Börse besonders anschaulich, indem Porträtbilder digitalisiert und ausgedruckt wurden. In der sogenannten PC-Ecke wurde demonstriert, wie Texte in den Computer eingelesen und bearbeitet werden. Besonders viel Anklang fand wie immer die Spiel-Ecke. Hier konnten sich vor allem die

jüngeren Computerfans mal wieder so richtig austoben.

Gut besucht war auch die Btx-Demonstration, bei der man sich ausführlich über diese Dienstleistung der Post informieren konnte. Anlässlich der Bundestagswahl hatte sich der CCH etwas ganz besonderes einfallen lassen. Michael Lütje, vom Computer Centrum Husum, hatte ein Programm geschrieben, mit dem sich eine Wahlprognose erstellen ließ. In einer „Wahlkampagne“ gaben dann einige Besucher ihre Stimme ab und kurze Zeit später wurde das Ergebnis hochgerechnet. Das „vorläufige Endergebnis“ lautet nach 39 Stimmabgaben: SPD 44,5%, CDU 38,5%, FDP 7,6%, Grüne 7,6%.

Mit der Zahl von etwa 200 Besuchern zeigte sich dann auch der erste Vorsitzende des CCH, Lothar Fiebig, sehr zufrieden: „Wir freuen uns, daß unsere Börse jedes Jahr wieder soviel Anklang findet. Diesmal waren wir ganz besonders stolz auf den großen Andrang, zum einen weil Wahltag war und zum anderen weil wir ein wirklich breites Spektrum an Computersystemen bieten konnten. Es war also für jeden etwas dabei.“



Vor allem bei den jüngeren Computerfans war die Börse des CCH wieder sehr beliebt.
Foto: Fiebig

Die 3. Weihnachtsfeier des CCH

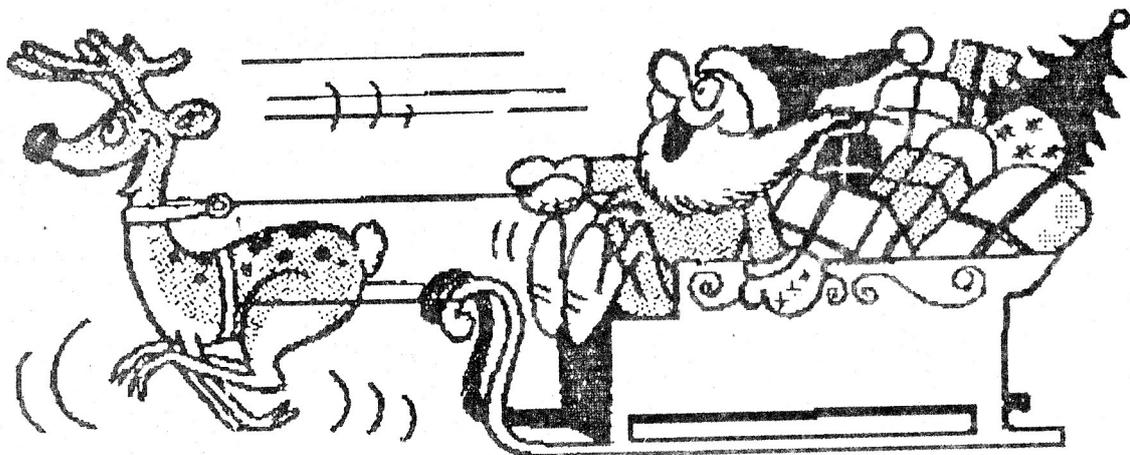
Auch im Jahr 1990, nämlich am 07.12., fand die Weihnachtsfeier des Computerclub Husum statt. Es war die dritte Feier seit bestehen des Clubs. Da die letzte Feier bereits großen Anklang bei den Mitgliedern gefunden hatte, war auch diesmal der Besuch ganz gut. 35 Mitglieder und Gäste nahmen diesmal teil. Wie schon bei den ersten beiden mal trafen wir uns wieder im Vereinsheim des Fußballvereins Husum 18. Der 1. Vorsitzende Lothar Fiebig begrüßte alle Mitglieder und Gäste und führte in seiner Rede eine kurze Auflistung der Clubaktivitäten des vergangenen Jahres auf. Besonders ging er noch einmal auf die erst eine Woche vorher durchgeführte 7. Computerbörse des CCH ein. Nachdem alles Offizielle gesagt war, wurde das Essen von den Vereinswirtsleuten, dem Ehepaar Will, aufgetischt. Es gab Schnitzel mit Bratkartoffeln und als Gemüse Erbsen und Wurzeln. Nach dem Essen wurde Lotto gespielt. Wie schon im Vorjahr waren Lothar Fiebig, Georg Marschke und Manfred Mörrer hierfür sehr aktiv. Zahlreiche Husumer Firmen und Banken und auch einige auswärtige Unternehmen wurden abgeklappert und wie man sehen konnte auch in diesem Jahr waren wieder zahlreiche Lottopreise zusammengekommen. Unterstützt wurde diese Aktion auch noch von einigen Mitgliedern des Clubs, die noch einige Kleingeschenke beisteuern konnten. Das Lotto wurde dann von Lothar Fiebig, Georg Marschke und Hans Nissen durchgeführt.

Nach dem Lotto saß man bei guter Stimmung zusammen und klönte noch bis weit nach Mitternacht.

An dieser Stelle sei noch einmal allen gedankt, die sich an der Organisation des Festes beteiligt und somit zum Gelingen beigetragen haben. Auch noch ein Dank an alle Mitglieder des Clubs, die sich im Laufe des Jahres für die Clubaktivitäten zur Verfügung gestellt haben.

Die Weihnachtsfeier bildete einen schönen Jahresabschluß und wird als fester Bestandteil der Clubarbeit beibehalten. Der Vorstand des Computerclub Husum hofft, daß alle Mitglieder ein schönes Weihnachtsfest hatten und wünscht allen ein erfolgreiches Jahr 1991.

(MM)



Sorostop

Dezember:

Durch unerwartete Dinge werden Sie aus der Bahn geworfen. Ist ja auch kein Wunder, so wie Sie sich aufführen: Erst auf die Sitze pinkeln...und dann noch die Notbremse ziehen.

Januar:

In diesem Monat erhalten Sie von einem guten Bekannten eine persönliche Einladung. Nutzen Sie sie. Er teilt Ihnen nämlich mit, daß Sie ihn am Arsch lecken können.

Februar:

Etwas Neues beginnt in Ihnen zu keimen und zu reifen... Es sind wahrscheinlich die Sonnenblumenkerne von Ihrer Fastenkur.

Unser Haushaltstip

Fettflecke werden wie neu, wenn man sie regelmäßig mit Butter beschmiert.

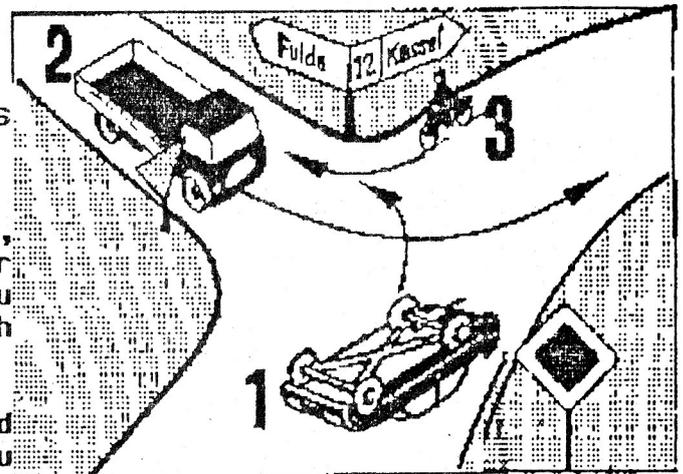
Verkehrsquiz

Was müssen Sie hier als Führer des Pkw tun?

1. Ich rufe den Besitzer des Wagens an, teile ihm mit, ich hätte mich nach der Probefahrt entschieden, den Wagen nicht zu kaufen und fahre per Anhalter heim nach Fulda.

2. Ich bitte die Führer der Fahrzeuge 2 und 3, mir kurz beim Umdrehen meines Pkw zu helfen, und setze die Fahrt fort.

3. Ich mache der Beifahrerin Vorwürfe, weil sie immer den Aschenbecher offen läßt und jetzt der ganze Wagen voller Kippen liegt.



Die richtige Antwort schicken sie bitte an die Redaktion der Zeitung unter Angabe Ihrer Adresse und der richtigen laufenden Nummer. Einsendeschluß ist der 31.12.1998. Bei Eingang von mehreren richtigen Antworten entscheidet das Los. Der zu verlosene Preis ist eine Überraschung.

(MM)

Action Cartridge Plus

Nach dem letzten Hardware-Test aus der CCH-Clubzeitung 2/90, als das FINAL CARTRIDGE III im Kreuzfeuer stand, habe ich mir diesmal das ACTION CARTRIDGE + vorgenommen.

Was ist an dem Modul dran ? Lohnt sich vielleicht sogar eine Anschaffung ? In diesem Bericht versuchen wir der Sache auf den Grund zu gehen.

Betrachtet man das Modulgehäuse, fallen einem zunächst zwei Taster auf. Dieses sind die RESET- und FREEZE-Tasten, womit man die beiden wichtigsten Menüs ansprechen kann. Ein An/Ausschalter existiert nicht. Sollte ACTION Cartridge+ aber irgendwann einmal nicht erwünscht sein, so braucht man das Modul nicht herausziehen, sondern kann durch Drücken der CTRL-Taste während des Einschaltens ACTION CARTRIDGE+ abschalten. Ein An/Ausschalter wird also somit überflüssig. Es gibt aber noch weitere Kombinationen: Mit der Taste RUN/STOP gelangt man in das FREEZE-Menü, mit C= in das gewohnte Anfangsbild mit aktiviertem Fastloader. Drückt man beim Einschalten nichts von all dem, geht's los mit dem Start-Menü oder auch RESET-Menü genannt. Das RESET-Menü ist lediglich ein Übermenü, stellt also noch keine wesentlichen Funktionen dar. Von hier aus kann man mittels Funktionstasten in die anderen Menüs (außer FREEZE) springen. Zusätzlich ist es möglich, in den "normalen" Einschaltzustand zu gelangen und wahlweise vorher den Speicher mit einem Wert zu überschreiben.

Programme auf Eis legen

Es gehört bei Erweiterungen mittlerweile schon zum Standard, ein Programm zu freeze (einfrieren). Oft kann man jedoch nur das Programm unterbrechen, den Speicher absichern und das Programm irgendwann an der selben Stelle fortsetzen. ACTION CARTRIDGE+ kann aber noch mehr und bietet darüber hinaus einige zusätzliche Besonderheiten:

Nach dem Freeze geht man in das Backup-Menü. Hier wird als erstes der Speicher gecrunched, also in einen verkürzten Code umgewandelt. Dadurch wird so mancher Block auf der Diskette oder auch Einheit auf der Kassette eingespart. Allerdings muß man sagen, daß der Pack-Algorithmus nicht der allerbeste ist. Ein Vergleich mit beispielsweise dem Packer KOMPRESSMASTER könnte wohl ein wenig peinlich werden.

Nach dem Crunchen wird die Länge in Blocks angezeigt. Nun gibt es drei Möglichkeiten das eingefrorene Programm abzuspeichern. Einmal kann man das Programm mit normaler oder mit 7-facher Geschwindigkeit sichern. Beide Versionen sind jedoch nur mit ACTION CARTRIDGE+ wieder einladbar. Der Clou ist die dritte Möglichkeit:

Diese zeichnet sich durch superschnelle Lade- und Schreibzugriffe aus. Der Name verrät es schon: WARB 25 ist ganze 25mal schneller und somit wohl das schnellste auf dem Markt der Expansionsport-Erweiterungen!! Mit WARB 25 abgespeicherte Programme sind auch ohne ACTION CARTRIDGE+ wieder einladbar. Dazu wird auf der Diskette ein 1 Block langes File erzeugt, wodurch auch beim Laden diese hohe Geschwindigkeit erreicht wird. Bei einer Speicherkonfiguration, in der kein Modul im Expansionsport eingesteckt ist, erhöht sich sogar noch die Ladezeit. Datasetten-Besitzer können in zwei Turbo-Versionen abspeichern. In 6-facher oder auch in der standardmäßigen 10-fachen Geschwindigkeit. Der Filename ist im Gegensatz zu vielen anderen Erweiterungsmodulen für Disk und Tape frei wählbar.

Ansonsten kann man mit dem Backup-Menü noch einige Disketten-Operationen durchführen. Das sind neben den DOS-Befehlen noch das Einladen der Directory oder das Formatieren einer Diskette. Das geht recht flott von sich in etwa 12 Sekunden.

Weitere Fähigkeiten des FREEZERS

Zusätzlich ist im FREEZE-Menü noch ein Sprite-Bearbeiter eingebaut. Der gesamte Speicher kann hierbei nach Sprites durchsucht und wahlweise in den Multicolour bzw. Single-Modus umgeschaltet werden. Für einen guten Überblick bei der Arbeit mit den Sprites wird dadurch gesorgt, daß gleich 7 Sprites angezeigt werden.

Es können nämlich neben dem aktuellen Sprite noch die jeweils nächsten 3 bzw. vorherigen 3 Sprite-Blöcke begutachtet werden. Das Durchsuchen des Speichers kann jedoch nur in 1er Schritten bzw. in \$4000er Schritten durchsucht werden. Ein weiterer Nachteil ist, daß ACTION CARTRIDGE+ keinen ZOOM-Modus hat. Man ist in der Bearbeitung der Sprites demnach ziemlich eingeschränkt. Will man die Sprites aber dennoch zoomen, ist man gezwungen, die Sprites abzuspeichern, mit einem anderen Programm zu bearbeiten und schließlich wieder einzuladen. Echt umständlich!! Ansonsten kann man die Sprites noch löschen, sie in X- und Y-Richtung spiegeln oder invers darstellen. ACTION CARTRIDGE+ unterscheidet hierbei den Multicolor- und Single-Modus und arbeitet dementsprechend. Ebenso ist auch eine Undo-Funktion mit von der Partie. Insgesamt ist der Sprite-Bearbeiter eine praktische Sache, könnte aber ruhig noch ein wenig umfangreicher sein. Auch ist es möglich im FREEZE-Menü eine Hardcopy zu erstellen. Dies stellt jedoch nichts außergewöhnliches dar und kann als Standard angesehen werden (Hires-Bild invers drucken etc.).

Anstatt Bilder auszudrucken, kann man sie auch abspeichern und für eigene Zwecke weiterverwenden. Hierzu kann man die Hires-Grafiken im Koala- oder auch im Blazing Paddles-Format abspeichern. Datasetten-Besitzer können darüber hinaus später mit Hilfe von ACTION CARTRIDGE+ ihre eigene Dia-Show erstellen.

Sehr nützlich ist auch die sogenannte TEXT MODIFY Funktion. Hier kann man den Speicher nämlich nach einem Text durchsuchen und diesen ersetzen. Einer neuen High-Score oder einem anderen Namen steht also nichts mehr im Wege. TEXT MODIFY erkennt übrigens den ASCII und den Bildschirmcode und zeigt an, wie oft ein Text gefunden und ersetzt wurde.

Die nächsten zwei Funktionen werden wohl meistens bei Spielen ihre Anwendung finden: Das ist zum einen die Eingabe von Super-Pokes oder auch als Trainer-Pokes bekannt. Hierbei spart man sich den Start-SYS und kann sich außerdem die Trainer-Version abspeichern. Schließlich kann man in dem FREEZE-Menü noch die Sprite-Sprite bzw. Sprite-Hintergrund Kollision ausschalten und das Spiel fortsetzen. Das Umschalten auf den Normalzustand haben die Programmierer jedoch vergessen.

Nach jeder Änderung kann man sich den eingefrorenen Bildschirm ansehen. Zusätzlich ist noch das Verändern der Rahmen- bzw. der Hintergrundfarbe möglich. Hat man seine Hack-Lust befriedigt, kann das Programm jederzeit wieder fortgesetzt werden.

Die Basic-Erweiterung und Funktionstasten-Belegung

Die Toolkit-Befehle beim ACTION CARTRIDGE+ beschränken sich leider nur auf die wichtigsten. Das sind: OLD, DELETE, LINESAVE, MERGE, APPEND, AUTO, BOOT, PLIST, SLIST, OFF, ON, MON, COPY und BACKUP.

Wie Ihr seht, handelt es sich hierbei nur um Befehle, die hauptsächlich im Direktmodus verwendbar sind und zum Programmieren größtenteils ungeeignet sind. Zudem fehlen noch viele Standard-Befehle wie etwa DUMP, RENUM o.ä. Die Basic-Erweiterung läßt also noch einige Wünsche offen.

Die Funktionstasten-Belegung hat darüber hinaus noch vier weitere Extra-Funktionen: Turbo-Load (25mal schneller), Directory anzeigen, Rahmen- und Hintergrundfarbe erhöhen. Die anderen vier Funktionstasten wurden mit LIST, RUN, MON und TURBO-LOAD plus Autostart belegt. Vielleicht hätte man sich die zwei Funktionen mit der Rahmen- und Hintergrundfarbe auch sparen können. Dafür wären wohl eher Befehle wie OLD und DGS sinnvoller gewesen.

Der Maschinensprach-Monitor

Der Maschinensprach-Monitor ist im Gegensatz zur Basic-Erweiterung ziemlich komfortabel und besitzt einen integrierten Disk-Monitor. Das Herz des Monitors, also die Registeranzeige, kann sich ebenso sehen lassen. Neben der Anzeige von Statusregister, Akku, X- und Y-Register zeigt ACTION CARTRIDGE+ noch den Speicherinhalt der Adresse 1 an. Somit ist man immer auf dem Laufenden über die aktuelle Speicherkonfiguration. Zusätzlich wird noch der Programm-Zähler angezeigt. An dieser Stelle im Speicher wird ein gefreeztes Programm fortgesetzt. Die Registeranzeige kann einfach durch überschreiben geändert werden.

Bei dem Editieren des Speichers ist es außerdem möglich, den Speicher nicht nur nach unten, sondern auch nach oben zu scrollen und dies jeweils in zwei Geschwindigkeiten, zum langsamen bzw. zum schnellen Durchsuchen. Alle Bildschirmausgaben können mit Hilfe des PRINT-Befehls problemlos auch über den Drucker ausgegeben werden. Am besten wir zählen einmal auf, welche Befehle einem zur Verfügung stehen, damit Ihr Euch einen Überblick verschaffen könnt:

Assemblieren, Disassemblieren, Speicheranzeige in hexadezimaler Form, als ASCII-Zeichen und als Bildschirm-Code-Zeichen, leichtes Hin- und Herschalten zwischen RAM und ROM, Registeranzeige aufrufen, Speicher mit einem Wert füllen, Speicherbereiche vergleichen, kopieren und nach Byte- bzw. String-Folgen durchsuchen, MC-Programm starten, Druckerausgabe, Basic-Befehl ausführen, Input / Output-Register anzeigen, laden, speichern, verifizieren, Zahlen in verschiedene Zahlensysteme umrechnen und Monitor verlassen. Bei der Umrechnung in andere Zahlensysteme (Befehl N) wird der eingegebene Wert sofort in die anderen beiden umgewandelt. Hieran kann man sich übrigens sehr gut gewöhnen. Doch jetzt noch die Disk-Monitor-Befehle:

Fehlerkanal lesen oder Floppy-Befehl senden, Directory anzeigen, Diskettenzugriffe auf Floppynummer 8 bzw. 9 umschalten, Memory Execute, Memory Write und Read, und schließlich den Disk-Monitor verlassen.

Der Maschinensprach-Monitor hat sich bisher als sehr brauchbar herausgestellt. Er beinhaltet über alle standardmäßige Befehle hinaus noch einige Besonderheiten. THE FINAL CARTRIDGE III-Umsteiger werden jedoch den Zeichen- und Sprite-Monitor vermissen. Für den ernsthaften Gebrauch dürfen die oben beschriebenen Funktionen aber in der Regel ausreichen.

Disk-Utilities

ACTION CARTRIDGE+ besitzt noch zusätzlich ein außergewöhnliches Disk-Utility-Menü. Neben der schon oben beschriebenen Disk-Operationen (Formatieren, DOS-Befehle, etc.) kann man Files oder auch ganze Diskettenseiten kopieren. Das File-Copy kann Files bis 247 Blocks und im WARB 25-Format sogar bis 255 Blocks einladen. Beide Kopierprogramme unterstützen bis zu zwei Floppies. Außerdem kann man einzelne Files mehrmals speichern, braucht das Programm aber nur einmal in den Speicher zu laden. Das WHOLE DISK COPY benötigt drei Durchgänge beim Kopieren. Auch das geht ziemlich flott, wenn man bedenkt, daß die Diskette vorher formatiert wird. Das Ganze dauert nämlich etwa 2 Minuten. Ein VERIFY ist natürlich auch möglich und kann wahlweise initialisiert werden.

Fazit: ACTION CARTRIDGE+ verblüfft oft durch nie dagewesene Funktionen. Eine wirkliche Weltneuheit stellt der Floppy-Speeder WARB 25 dar, der durch ein spezielles Verfahren bei der Umwandlung der Bytes eine Hochgeschwindigkeit der seriellen Schnittstelle herauskitzelt. Bei jedem Versuch lief das eingeladene Programm einwandfrei. Sehr positiv ist auch, das man gefrorene Programme ohne ACTION CARTRIDGE+ wieder einladen kann. Und selbst dann steht einem noch das WARB 25 System zur Verfügung.

An manchen Stellen fehlt es jedoch noch im Detail. Angefangen mit den Toolkit-Befehlen hätte man noch so manche Stellen umfangreicher programmieren können. Ich denke da so an die wirklich gute Idee des Sprite-Bearbeiters, wo jedoch die Zoom-Funktion vergessen wurde, oder an das WHOLE DISK COPY, wo vielleicht eine Abfrage, ob man die Diskette vorher formatieren möchte, gar nicht so schlecht gewesen wäre. Nur um mal auf einige Punkte hinzuweisen.

Insgesamt reichen aber die Möglichkeiten, die das ACTION CARTRIDGE+ bietet so ziemlich aus, auch wenn einige Abstriche gemacht werden müssen. Davon abgesehen, ist bisher noch kein Modul auf dem Markt erschienen, wo alle Menüs bis in das Letzte zufriedenstellend sind. Aus diesem Grunde werden wohl auch noch in Zukunft immer wieder neue Module herauskommen. ACTION CARTRIDGE+ kann man sicherlich zu den besten einordnen, denn immerhin hat es ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und ist durch die benutzerfreundliche Menü-Steuerung leicht zu bedienen.

Ob Ihr ACTION CARTRIDGE+ kaufen oder es lieber bleiben lassen sollt, diese Entscheidung kann ich Euch natürlich nicht abnehmen. Sollten Euch aber die beschriebenen Möglichkeiten zusagen, werdet Ihr sicher viel Spaß mit dem ACTION CARTRIDGE+ haben, denn ich kann es Euch wärmstens empfehlen.

(MM)

ProShop

**Kauf und Verkauf!
Neu und gebraucht!**

Video - TV - Telefon
HiFi - Funktechnik
Autozubehör - Musik-
instrumente - Schmuck
Haushaltswaren und
Restposten

* Multibandempfänger
* für nur 49,90

* Farb-TV mit FB
* ab 198,-

* Anrufbeantworter Exp
* ab 189,-

**Finanzierung: Ratenzahlung
und Leasing möglich !!!**

**Süderstraße 83-85
2250 Husum
Tel. 04841-4690
Fax 2322**

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 9:30 bis 18:30
Samstag 10:00 bis 14:00
Langer Donnerstag!! - auch bei uns!!!

Tetris

Obwohl der C64 nicht mehr der jüngste Computer ist, werden für ihn immer noch laufend Spiele programmiert. Nicht alle dieser Spiele sind als gelungen zu bezeichnen. Inzwischen häufen sich Wiederholungen, Einfallslosigkeit breitet sich aus. An dieser Stelle kann ich glücklicherweise von einer Ausnahme berichten, die den Namen "Tetris" trägt. Auch stolze Amiga-Besitzer dürfte diese Beschreibung interessieren, denn "Tetris" wurde auch für den Amiga programmiert. Vielleicht schreibt Ihr, die einen Amiga besitzen und gerne "Tetris" spielen, auch einmal wie die Amiga-Version von "Tetris" gestaltet wurde. Mir selbst stand nämlich nur die C64 Version zur Verfügung.

Toller Sound

Nachdem man das Programm im Speicher und gestartet hat, wird man auch gleich für die Wartezeit entlohnt, denn auf dem Bildschirm erscheint eine Titelgrafik, die zwar nicht farbig gestaltet wurde, aber wirklich sehenswert ist. Ganz besondere Freude breitet sich aus, wenn man entdeckt, daß sogar Musik aus dem Lautsprecher erklingt. Der Sound, der programmiert wurde, ist weder fetzig noch rockig. Das muß er auch gar nicht, da er recht gut zum Spielgeschehen paßt. Trotzdem solltet Ihr ein bißchen ausprobieren, ob Ihr besser mit oder ohne Sound spielen könnt. Ich empfehle die Lautstärke nicht zu hoch anzusetzen.

Allmählich nähern wir uns immer mehr dem eigentlichen Spielgeschehen. Durch einfachen Tastendruck kommt man vom Titelbild zur Bestenliste. Hier kann gleichzeitig ausgewählt werden, welches Level und welche Geräuschkulisse man möchte. Anschließend wird noch einmal ein neuer Bildschirm aufgebaut, womit wir auch schon mittendrin waren im eigentlichen Spielgeschehen.

Bauklötze stapeln

In der Mitte des Bildschirms befindet sich das Spielfeld. Von oben fallen farbige, eckige Gebilde herab, die im ersten Augenblick etwas seltsam erscheinen. Im weiteren Verlauf dieser Beschreibung werde ich diese Gebilde einfach als "Bauklötze" bezeichnen. Als "Tetris"-Neuling sollte man besser nicht gleich Level 9 anwählen, weil man sonst mit Bauklötzen bombardiert wird und keine Zeit mehr zum Nachdenken bleibt. Aber was soll man mit den Bauklötzen

machen? Zum Glück regnet es nicht mehrere dieser eckigen Gebilde auf einmal. Rechts neben dem Spielfeld wird sogar der nachfolgende Klotz angezeigt. Dies ist sehr von Vorteil, da die Bauklötze in ihrer Form sehr verschiedenartig sind. Die Aufgabe besteht darin, diese Gebilde möglichst raumsparend zu stapeln. Optimal wäre es, wenn keinerlei Lücken entstehen, was allerdings nicht ganz einfach zu bewerkstelligen ist. Man benötigt nicht nur eine Portion Geschicklichkeit, sondern auch Reaktionsvermögen und ein gutes Augenmaß, um "Tetris" erfolgreich spielen zu können.

Wenn so ein Bauklotz mehr oder weniger gemächlich, je nach Level, nach unten fällt, dann muß man gut überlegen, wo man ihn am unteren Spielfeldrand platziert. Für alle Fälle wurde noch eine Art Notbremse eingebaut, die dadurch betätigt wird, indem man den Joystick nach oben drückt. Wesentlich mehr Punkte bekommt man jedoch gutgeschrieben, wenn man einem Bauklotz auf die Sprünge hilft. Dies geschieht durch einen Joystick-Druck nach unten. Somit wird der Klotz blitzartig zum unteren Spielfeldrand befördert. Zuvor kann der Bauklotz noch verschoben werden durch Joystick-Bewegungen nach rechts bzw. links. Man sollte darauf achten, daß die Klötze möglichst gleichmäßig gestapelt werden. Im mittleren Bereich sollten die Klötze in höheren Regionen nicht mehr gestapelt werden. Erreicht der Stapel den oberen Rand des Spielfeldes, ist alles vorbei. Im Notfall stapelt man besser an der rechten bzw. linken Seite.

Schon nach kurzer Zeit ist man mit "Tetris" bereits ganz gut vertraut. Mit etwas Übung steigt dann auch die Punktzahl. "Tetris" überzeugt trotz der Einfachheit durch eine neuartige Konzeption, die Spaß macht. Leider bleibt die Motivation nicht allzu lange erhalten, da "Tetris" nur sehr wenig Abwechslung bietet. Dafür lohnt es sich, einfach nur die Musik, die eine Spieldauer von knapp 20 Minuten besitzt, anzuhören.

Vielleicht hat ja von Euch Mitgliedern auch jemand Lust, eine Spiele-Beschreibung für unsere Clubzeitung zu schreiben. Wir würden uns sehr darüber freuen, denn wir sind über jeden Artikel froh der auch mal von Euch eingeht. In der letzten Zeit wurde unsere Zeitung nämlich nur von 4 - 5 Mitgliedern geschrieben und gestaltet. Das sollte in der Zukunft besser werden und ich hoffe endlich mal auf eine rege Beteiligung.

(MM)

CP/M für Einsteiger auf dem 128er

Dieser Schnellkurs wendet sich speziell an alle 128er Besitzer, die gerne etwas über das Betriebssystem CP/M erfahren möchten. Er richtet sich an alle Einsteiger, die mit dem Betriebssystem und dem Commodore-Handbuch nicht zurecht kommen. Fortgeschrittene können zumindest den ersten Teil überspringen.

Zuerst empfehle ich allen - sofern nicht schon vorhanden - eine Kopie von dem CP/M Original anzufertigen. Dies hat für die Besitzer der Floppy 1571 auch noch den Vorteil, daß die Disketten beim Booten schneller erkannt werden und zum anderen steht die doppelte Kapazität zur Verfügung. Um diese Kopie anzulegen, sind die im folgenden aufgeführten Schritte auszuführen:

1. Legt die CP/M Originaldiskette ins Laufwerk ein.

2. Schaltet den Computer ein (falls vorhanden müssen Module und Hardware-Erweiterungen abgestellt und der Resetknopf im 128er gedrückt werden). Der Computer lädt nun das CP/M ein. Wenn alles in Ordnung ist, erscheint ein A) auf dem Bildschirm. Dies ist das sogenannte Prompt, was wie die Ready-Meldung in Basic beim 64er die Bereitschaft für die Befehlsaufnahme anzeigt.

3. Gebt nun FORMAT ein und drückt Return. Nun wird ein Formatierprogramm eingeladen. Legt eine leere Diskette ein. Das Programm bietet folgende Auswahlen: C128 Double-Sided, C128 Single-Sided und C64 Single-Sided.

Die Besitzer einer 1571 sollten Double-Sided wählen, die einer 1570 sollten C128 Single-Sided und die Besitzer einer 1541 müssen C64 Single-Sided wählen. Drückt \$ und die Diskette wird formatiert. Nach dem Formatieren fragt das Programm, ob man weitere Disketten formatieren will (Jetzt könnt ihr N eingeben).

4. Legt wieder die CP/M Originaldiskette ein.

5. Zum kopieren von Programmen mit CP/M existiert ein Kopierprogramm mit dem unsinnigen Namen PIP. Dies ist sehr flexibel aber leider unpraktisch, da man mit einem Laufwerk jedes File einzeln kopieren und die Disketten wechseln muß (Wer eine zweite Floppy auftreiben kann, sollte diese Möglichkeit wählen): PIP B: A: *.*

Hiermit kopiert er die erste Seite der Diskette. Dann solltet Ihr die Quellediskette umdrehen und die Rückseite mit dem selben Kommando auch noch kopieren (Die Zieldiskette muß nur dann umgedreht werden, wenn Ihr keine 1571 besitzt).

Falls Ihr mit zwei Laufwerken arbeitet (eines muß auf Gerätenummer 9 eingestellt sein - das über die Dip-Schalter bei der 1541 oder für Lötkolben-Freaks mit etwas Löten in der 1571/70), lautet das Kommando: PIP B: = A: *.*

Die formatierte Diskette muß in Laufwerk B (oder 9) und die CP/M Diskette in Laufwerk A (oder 8) stecken.

Hiermit hab Ihr die Systemdiskette kopiert. Dies ist wichtig, da Ihr sonst mit CP/M nicht arbeiten könnt. Anders als im C64- oder C128 Modus, wo alle Befehle nach dem Einschalten vorhanden sind, muß CP/M nämlich fast alle Kommandos von der Diskette nachladen. Diese Kommandos heißen TRANSIENT. Das heißt, sie werden, falls sie gebraucht werden, von der Diskette nachgeladen. Dies hat zwar den Nachteil, daß man immer warten muß, bis die Befehle von der Diskette eingeladen werden, hat aber den Vorteil, daß man Programme leicht ändern und erweitern kann ohne den Computer aufzuschrauben oder Computerbauteile auszuwechseln zu müssen. Der zweite Vorteil besteht darin, daß der Speicher des Rechners nicht durch Kommandos belegt wird, welche man vielleicht nur einmal im Jahr benötigt.

Aber wo Vorteile sind, gibt es meistens auch Nachteile. Und bei CP/M liegt er darin, daß man immer alle benötigten Files auf einer Diskette haben muß. Ihr könnt also nicht wie beim C64'er arbeiten, ohne Euch Gedanken über den Inhalt der Disketten zu machen. Wenn Ihr Euch eine Diskette mit Hilfe des mitgelieferten Befehls DIR ansehen wollt, müßt Ihr erst das File DIR.COM auf Eure Diskette kopieren oder mit zwei Laufwerken arbeiten.

Falls sich einige von Euch schon gefragt haben, wie man ein Programm lädt (tja ein simples LOAD"NAME",8,1 hilft hier nicht weiter), - ganz einfach: Gebt den Programmnamen ein und drückt Return. Das Programm befindet sich dann im Speicher und wird auch sofort gestartet. Programme, die Ihr vom CP/M aus sofort starten könnt, haben im Inhaltsverzeichnis am Namen ein .COM angehängt. Dieses Inhaltsverzeichnis könnt Ihr Euch übrigens mit DIR und dann Return ansehen.

An dem Beispiel könnt Ihr jetzt auch den Unterschied von eingebauten und transienten Kommandos kennenlernen. Das eingebaute Kommando wird jetzt einfach durch DIR aufgerufen. Probiert es ruhig mal aus. So, und jetzt das transiente Kommando. Ihr gebt ein : DIR.COM und Return und jetzt fängt die Floppy an zu laufen und das Programm zum Sehen der Directory wird eingeladen. Den selben Effekt erreicht Ihr, wenn Ihr eingibt DIR<ALL> Return. Hierbei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr die rechteckigen Klammern verwendet. Und das CP/M-Programm prüft immer, ob es das eingebaute Kommando oder das auf der Diskette befindliche Kommando benutzen muß.

Information zur Verkehrssicherheit

Neues für Mofafahrer

Seit dem 1. Oktober müssen auch die Mofafahrer umdenken. Jedes motorisierte Fahrzeug muß nun auf der Straße fahren, es sei denn, ein entsprechendes Schild erlaubt eindeutig auch den Radweg. Wer allerdings mangels Benzin sein Mofa mit Muskelkraft vorwärtstreibt, gehört nach wie vor auf den Radweg. Wie bei den Radfahrern ist es auch Mofafahrern künftig erlaubt, an wartenden Autoschlangen rechts vorbei bis zur Ampel vorzufahren. Vorausgesetzt natürlich, der Platz reicht dafür aus. Verboten ist es aber weiterhin, sich zwischen wartenden Autoschlangen hindurchzumogeln.

Für alle motorisierten Zweiräder, also auch für Mofas, gilt mittlerweile die Pflicht, auch bei Tag mit Abblendlicht zu fahren. Alle Mofas, die ab den 1. Januar 1989 neu zugelassen wurden oder werden, müssen nun mit einem Tachometer und einem Rückspiegel ausgerüstet sein. Betagtere Modelle müssen zumindest mit dem Rückspiegel "nachgerüstet" werden.



Info aus Informationen zur Verkehrsicherheit "Der grüne Dienst"
(MM)

Verkehrsregeln

Strafzettel für Radfahrer

Egal, ob jemand mit dem Rad oder mit dem Auto unterwegs ist - Verkehrsregeln muß jeder beachten.

So gelten die Verkehrsregeln für jeden Fahrradbenutzer ab 14 Jahren. Im eigenen Interesse sollten natürlich auch jüngere Radfahrer diese Regeln beachten und nicht durch unvorsichtiges Fahren ihr Leben aufs Spiel setzen. Wer sich nicht an die Regeln hält, muß mit Verwarnungen oder sogar mit Bußgeldern rechnen. Und die sind nicht zu knapp. Wenn man beispielsweise dabei erwischt wird, daß man den Gehweg als Fahrradweg benutzt, kostet es 20,-DM. Auch die Fußgängerzone ist für Radfahrer tabu. Wer nicht absteigt, "darf" 10,-DM zahlen. Die Straße soll nur dann benutzt werden, wenn kein Radweg vorhanden ist, im anderen Fall muß man auch dafür 10,-DM locker machen.

Genauso viel kostet es auch, wenn der Hund an der Leine neben dem Fahrrad herlaufen muß. Teurer wird es beim Fahren gegen die Einbahnstraße: 20,-DM nämlich. Falls dabei noch jemand gefährdet wird, kostet es noch 10,-DM mehr. Ganz oben in der Liste der Verwarnungsgelder für Radfahrer steht allerdings das Überfahren einer roten Ampel. Wer dabei erwischt wird, den kostet es 50,-DM.

Übrigens: Auch Kunststückchen wie Freihändigfahren etc. werden von Polizisten nicht gerne gesehen - es kostet 10,-DM.

(MM)

Amigaecke

Speedball

Speedball kann man allein oder zu zweit gegeneinander spielen. Hierbei kann man zwischen drei Spielarten wählen: Man spielt zu zweit und legt eine feste Anzahl von Spielen fest. Am Ende gewinnt derjenige, der sich die meisten Punkte erkämpfen konnte. Oder man spielt allein nach dem K.O.-System. Dazu stellt Speedball zehn andere unterschiedlich spielstarke Mannschaften zu Verfügung. Als dritte Möglichkeit kann man auch gegen diese Mannschaften in einer Liga spielen. Nach jedem Spiel wird dann die aktuelle Tabelle gezeigt.

Hat man sich für eine Spielart entschieden, kann man zwischen drei etwa gleichstarken Mannschaften wählen und legt somit seine Charaktere für den Spielbeginn fest. Ist dies geschehen, kann es losgehen.

Ziel des Spieles ist es lediglich, mit seinen fünf Spielern möglichst viele Tore zu werfen. Doch ganz so einfach, wie sich das vielleicht anhören mag, ist es schließlich doch nicht. Denn der Gegner versucht genau das gleiche.

Der Name verrät es schon, Speedball ist ein sehr schnelles Spiel, wo es auf Reaktion und Schnelligkeit ankommt. Bevor man überhaupt ein paar Schritte gelaufen ist, wird man von einem Gegenspieler zur Seite gedrängt und einem der Ball geradezu entrissen. Man muß also schnellstens wieder abgeben, wenn man vor das gegnerische Tor gelangen möchte. Notfalls muß man dem Gegenspieler zuvorkommen und diesen zuerst zur Seite drücken, denn Fouls gibt es bei diesem Spiel nicht.

Man spielt in einer Halle und kann sich daher die Wände beim Passen zu Nutze machen. Im mittleren Spielfeld befindet sich an den Seitenwänden jeweils eine Öffnung. Hier wird der Ball auf die andere Seite "gebeamt", wenn er durch diese Öffnung geworfen wird. Zusätzlich sind mitten im Spielfeld vier kugelförmige Hindernisse aufgestellt, die den Ball in seiner Richtung verändern. Diese vier Hindernisse sind in jeder Halle anders verteilt, je nachdem wieviele Spiele man bereits gemacht hat.

Doch damit nicht genug. Während des Spieles kann man Teile einsammeln. Plötzlich fliegen weitere Bälle durch die Gegend, jedoch nur einer ist der Richtige. Das verwirrt den Gegenspieler für einen Augenblick (besonders den Torwart). Oder der Gegner kann sich für einen kurzen Zeitraum nicht bewegen. Aber auch ganz plötzlich kann der Spieler den Ball haben, der das Teil eingesammelt hat.

Ebenso gibt es Teile, womit man nach dem Spiel etwas kaufen kann. So kann man zum "Bleistift" seine Charaktere aufbessern oder die Gegner verschlechtern. Genauso gut sind damit Bestechungen möglich. So kann man den Schiedsrichter für eine kurze Verlängerung schmieren oder z.B. ein "Törchen" mehr auf sein nächstes Ergebnis schummeln.

Die Grafik ist sehenswert. So kann man das Spiel von oben, der sogenannten "Vogelperspektive" verfolgen. Die Animation der Spieler ist schnell und realistisch. Insgesamt ist die Grafik für den Amiga jedoch nichts ungewöhnliches. Der Sound im Hintergrund ist eigentlich kurz, wird jedoch nicht langweilig. Er paßt zu dem Spielverlauf und wirkt dramatisch.

Fazit:

Speedball ist ein sehr gutes und mit genügend Spielwitz ausgestattetes Spiel. Durch die Schnelligkeit von Speedball ist man gezwungen, taktisch und mit der ganzen Mannschaft zu spielen. Ebenso wird eine gute Reaktion gefordert. Wer sich schon auf dem C 64 für Soccer oder Hypaball begeistern konnte, findet hier ein Spiel, das nicht in der Diskettenbox verstauben wird.

(MM)

Reifenprobleme??



Strasser montiert die guten Reifen,
die lange halten, sicher greifen!

REIFEN STRASSER

HUSUM

SCHLESWIGER
CHAUSSEE 92



