

MAGIC DISK Classic 64

Belgien bfr 270,- Griechenland Dr 1.900,-
Luxemburg Lfr 270,- Niederlande hfl 14,50
Österreich öS 88,- Schweiz sfr 12,-
Spanien ptas 1.000,-

DM 12,-

EVT 15.12.1996

01/96

LOTTO MANAGER

Der schnelle Weg
zu sechs Richtigen

LEPPARD

Ein Roboter
auf Abwegen

MAGIC NOTER

Die magische
Korrespondenz

GEOMETRIE MASTER

Formeln noch
und nöcher

IM TEST:

FD-2000,
Floppy-Power
ohne Ende

*Sollten Sie an dieser Stelle
keine Diskette vorfinden, so
wenden Sie sich bitte an Ihren
Zeitschriftenhändler.*



plus ELECTRONIC

GmbH

Commodore Computer Zubehoer	original Bauteile/Baugruppen	CMD Direktimport aus USA
Netzteile/Power supplies	C64/C64 II	CMD Smart Maus DM 99,00
C 64 und C 64 II DM 49,90	251527-02 Clock Gen. IC 8701 DM 12,50	CMD Smart Trackball DM 129,00
C 128 D (Metall),intern DM 79,80	251715-01 IC Memory Controller DM 28,50	GEOS Paralleldruckerkab. DM 59,00
1571, Einbaunetzteil DM 39,90	251913-01 C 64 Kernal DM 16,50	EX3 Modulportweiche DM 69,00
1541 II,1571 u.1581 DM 74,80	318012-01UP C 64 II IC 8500 DM 17,00	EX2+1 Modulportweiche DM 79,00
C 16/C116 DM 49,50	318013-01SID C 64 IC 8580 DM 17,50	CMD Game-Pad DM 49,00
	318027-01 PAL VIC IC 8565 DM 21,50	SwiftLink-RS 232 DM 99,00
	901225-01 Char.C64 IC 6001-250 DM 9,50	SwiftLink mit Kabel DM 110,00
Tastaturen	901226-01 Basic C64 IC 6004-161 DM 8,50	SID Symph. Stereo Cartr. DM 99,00
plus 4 -ungeprueft- DM 10,00	901227-03 Kernal C64 IC 7000-273 DM 9,00	
C 64 -ungeprueft- DM 19,90	906107-01 UP C64 IC 6510 DM 13,50	JiffyDOS DAS SPEEDERSYSTEM
C 64 -gepr. 8 Tg.Ueb.Gar.- DM 29,90	906108-xx CIA IC 6526 DM 27,50	C 64 alt(24pin Kernal) DM 45,00
C 64 II -ungeprueft- DM 19,90	906108-xx CIA IC 6526A DM 30,45	C 64II (28pin Kernal) DM 45,00
C 64II -gepr.8Tg.Ueb.Gar.- DM 29,90	906111-01 VIC C64alt IC 6569 DM 17,50	SX64 System DM 89,00
C 128 D -6 Mon.Garantie- DM 70,00	906112-01 SID C64alt IC 6581 DM 17,50	C 128 (2 Kernals) DM 65,00
	906114-01 PLA IC82S100 DM 16,50	C 128 D tragb., Plastikgeh DM 65,,00
Hardware	251916-03 Modulator PAL C64 II DM 14,00	C 128 D (Metall) Set DM 109,00
Commodore C 64/C64 II	251697-01 Modulator PAL C64 DM 14,00	Floppy 1541 ROM 24 pin DM 44,00
Netzteil,dt.Anltg.,TV-Kabel		Floppy 1541 II ROM 28 pin DM 44,00
6 Monate Garantie DM 145,00		Floppy 1571 ROM DM 44,00
Floppy 1541 II	plus 4/C16	Floppy 1581 ROM DM 44,00
NT,Anltg.,ser.Kab.,6 Mt.Gar. DM 140,00	251535-02 TED IC 8360 DM 12,50	
Datasette 1530 DM 9,95	251536-02 CPU IC7501/8501 DM 13,00	3,5" Laufwerke /FD-Serie
C 128 D (Metall), kpl.	251641-02 (8700) IC 7700-010 DM 4,00	FD 2000 (1,6MB) DM 399,00
dt.Anltg.,gebraucht, gepr.		FD 2000 (1,6MB) mit Uhr DM 425,00
8 Tage Uebern.Garantie DM 245,00		FD 4000 (3,2MB) DM 529,00
C16 und C 116	C 128/C128 D	FD 4000 (3,2MB) mit Uhr DM 555,00
ohne Netz u.Anltg. je DM 30,00	252308-02 IC MC 2871 DM 9,50	ED-Disk. f. FD 4000 (10er) DM 90,00
Gehaeuse, -teile	318009-01 PAL IC 8566 DM 28,50	ED-Disketten (einzeln) DM 9,50
C 128 D (Metall),vordere	315012-01 PLA IC 8721 DM 24,50	
Abdeckung DM 8,50	315020-01 CPU IC 8502 DM 19,50	SCSI Festplatten/HD-Serie
1581, vordere Abdeckung DM 3,50	906150-02 IC Z 80-B DM 12,50	HD-40,42MB,NT,dt.Anltg. DM 499,00
C 64 Gehaeuse Oberteil DM 12,00	310653-01 IC 65C22 DM 12,50	HD-200,345MB,NT,dt.Anltg. DM 799,00
C 64 Gehaeuse Unterteil DM 13,00	315092-01 IC 8568 DM 14,50	HD-500,540MB,NT,dt.Anltg. DM 999,00
	Quarz 17,73447 DM 7,50	HD-1000,1GB,NT,dt.Anltg. DM1199,00
	250477-02 Platine orig.C 128 D (Met.) DM 85,00	HD-2000,20GB,NT,dt.Anltg. DM1799,00
Zubehoer C64/C128		RAMLink
Wiesem. Druckerinterface DM 95,00	Floppy-Bauteile	RAMLink Basismodell DM 315,00
Exp.-Port-Verlaengerung DM 43,50	251828-03 Gate Array 40 pin DM 4,50	RAMCard 0 MB DM 95,00
DOS-Parallel-Kabel 1541 DM 22,00	251853-01 IC Hybrid 1571 DM 4,00	RAMCard 0 MB mit Uhr DM 115,00
Trio-Adapter DM 19,50	325302-01 IC ROM 2364-130 1541 DM 4,00	SIM-Modul 1 MB od. 4 MB Tagespreis
Betr.System-Karte 4-fach DM 16,00	325572-01 IC Logic Array 40 pin DM 6,50	Parallelkabel RL/HD DM 39,90
Betr.System Adapter 3-f. DM 19,50	604020-22 Schr./LeseK. Newtr.1541 DM 10,00	Akkusatz mit Kabel DM 43,50
Super-Betriebssyst. Modul DM 34,90	901229-05 IC7000-255 DM 4,50	
Druckerkabel Userp./Centr. DM 29,90	310651-02 IC WD 1772 FD-Control DM 9,50	Software
ser.Drucker-/Floppy-Kabel DM 13,80	252050-01 Verriegelungshebel 1571 DM 3,50	geoMakeBoot DM 22,00
TV/Video Kabel DM 11,00	353307-05 Verriegelungshebel 1541 II DM 3,50	gateWay 64 oder 128 DM 61,00
Joystick-/Maus-Verlaeng. DM 14,75	353307-07 Verriegelungshebel 1541 II DM 3,50	CMD utilities DM 60,00
Monitor-Kabel	604010-06 Antr.Riemen ALPS 1541A DM 2,90	BigBlueReader DM 55,00
8-pol.Hufeisenst./3xCinchst. DM 19,50	640020-33 Andruckfilz Newtr.1541 DM 1,50	geoProgrammer DM 99,00
8-pol.Hufeisenst./6-pol.ser.St DM 13,50	340503-01 Platine orig. 1541 II DM 40,00	GEO Basic (engl.) DM 45,00
Abdeckhauben	252083-02 Floppy 1571, Einbaulaufw. DM 60,00	Compression Kit'94 DM 75,00
C 64 DM 17,50		Colette utilities DM 60,00
C 64 II DM 17,50	Platinen	DIALOGUE 128 DM 50,00
C 128 D DM 17,50	C64 alt, voll best..., ungeprueft DM 19,90	IPaint f.128 D DM 79,00
1541 alt/1570 DM 12,00	C64 alt, teilbestueckt DM 9,90	BASIC Compiler 128 (engl. DM 69,50
PROFI-Mod. AS64+Komp.64 DM 39,95	C64 II, teilbestueckt DM 9,90	CMD Magazin C-WORLD DM 9,95
ELITE-Modul, Exbasic,	VC 20, Zustand unbekannt DM 5,00	
Backup, Filecopie etc. DM 42,50	VIC 20, Zustand unbekannt DM 6,00	GEOS LQ Drucksyst.+Treiber
Adaptersockel 24/28 pol. DM 8,75		Standard mit 7 Zeichens. DM 49,00
Userp.-Resettaster im Geh. DM 11,40		Gesamtpaket mit 48 ZS DM 79,00
Userport-Steckerleiste 24-p. DM 3,00		Textprint V3 DM 34,00
ser.Resettaster, 6-pol. DM 9,85		LQ ZS III mit Rand-ZS DM 29,00
	Fordern Sie unsere kostenlose "Knaller-Info" an: Einzelstuecke, Vorfuehr- und Gebraucht-Artikel, Werkstattware, Sammler- u. Liebhaberstuecke	LQ ZS IV DM 29,00
64'er CD-ROM DM 29,90		Storm Disk I utilities DM 29,00
		Art Collection I Grafiken DM 34,00
		Basic Boss Compiler 64 DM 49,00

plus-electronic GmbH, Postf. 100 263, 30918 Seelze
Tel. 05137 50477, Fax + T-online/BTX: 05137 91376

Laden: Marienstrasse 2, 30926 Seelze
Öffnungszeiten: 9-13,15-18 ausser Mi, Sa 9-13h

Versand per Nachnahme: zzgl. DM 12,00, per Vorkasse(EC) DM 9,50 Ausland: auf Anfrage

Hallo Leute!

Hoffentlich übersteht Ihr alle Weihnachten und den Rutsch ins neue Jahr 1996 gut und erfreut Euch mit Eurem Brotkasten bester Gesundheit. Eine ganze Palette Software, Tests und Berichte wartet in dieser Ausgabe und Diskette darauf, von Euch entdeckt zu werden. Wir haben uns in der Rubrik Software-Reviews der Computerumsetzungen bekannter Fernseh-Shows angenommen und diese angetestet. Spiele und Tools gibt's in gewohnter Hülle und Fülle.

Dem einen oder anderen ist es vielleicht aufgefallen: In der letzten Ausgabe wurde der angekündigte Bericht über die 3,5" Floppy FD-2000 nicht abgedruckt. Leider mußte dieser Artikel aus produktionstechnischen Gründen verschoben werden - in dieser Ausgabe findet Ihr ihn ab Seite 6. Außerdem haben wir für begeisterte Hobby-Elektroniker noch eine Bauanleitung für einen Schreibschutzschalter parat.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe!



Walter Konrad
Leitender Redakteur

Inhalt Magic Disk 64 Classic 1/96

RUBRIKEN	
Compotech-Tunes	14
Demo-Competition	31
Hardware-Basterei	08
Impressum	34
Infotorial	3
Inhalt.	3
Ladeanweisung	3
Leserbriefe	28
News	9
Reklamationen	34
Tips & Tricks.	32
Top 10	23

REVIEWS	
Floppy FD-2000.	6
Gameshows.	4

ANLEITUNGEN	
Silva Pod	25
Leppard.	11
Magic Noter	24
Lotto Manager	12
Geometrie Master	10
Super HIFLI Edit	26

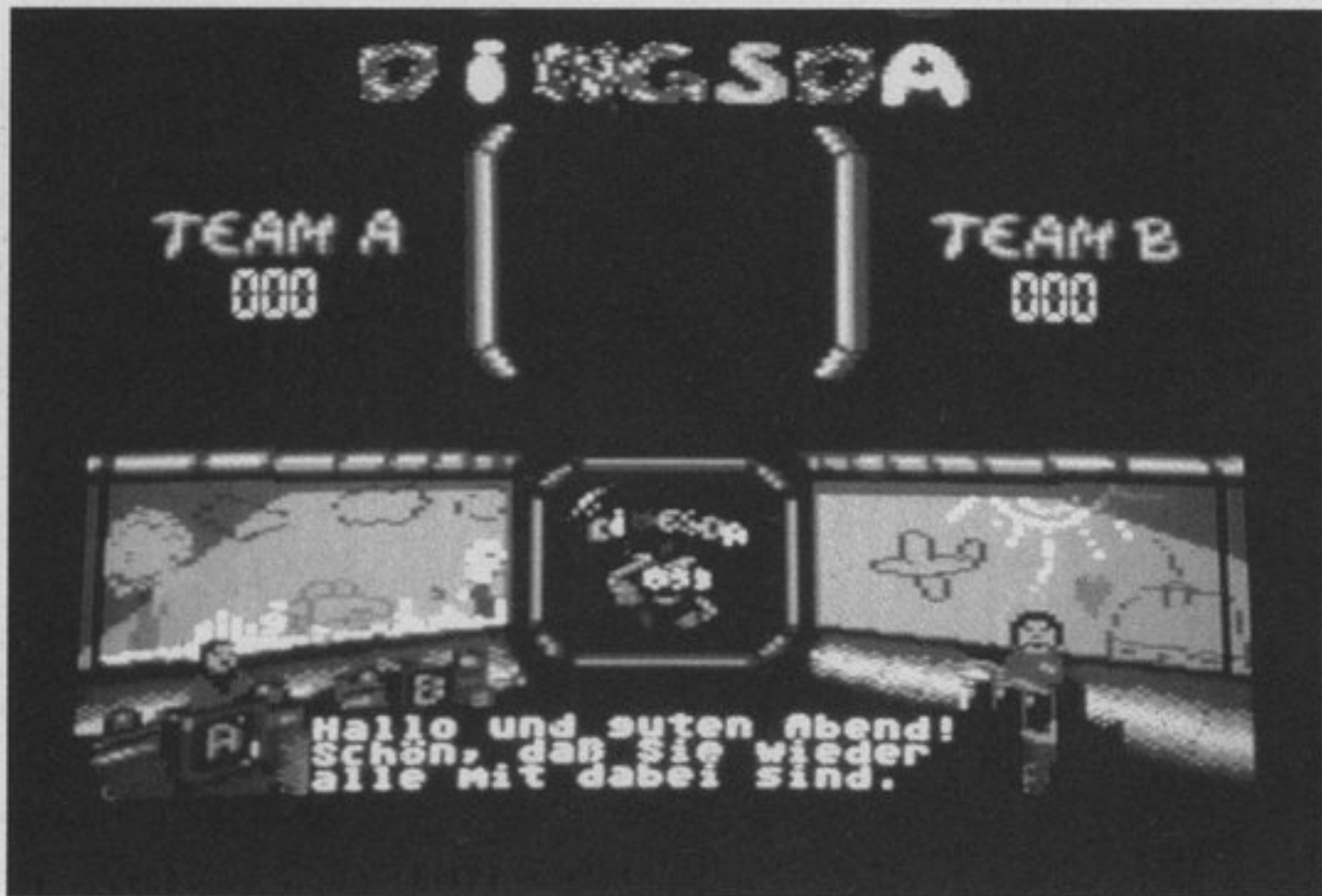
Die Ladeanweisung

1. Schaltet Euren C64 und das Diskettenlaufwerk ein.
2. Legt die Diskette mit der Vorderseite in das Laufwerk.
3. Gebt dann ein: `LOAD ":",8,1`
Nun wird automatisch das Startmenü geladen.
4. Gebt jetzt ein: `RUN`
Das Startmenü wird nun gestartet.



Mit den Cursor-Tasten hoch/runter bewegt Ihr den Auswahlbalken und mit der RETURN-Taste startet Ihr das ausgewählte Programm. Wenn Ihr EXIT wählt, wird nach einer Sicherheitsabfrage das Startmenü verlassen und ein Reset ausgelöst.

Gameshows



Aus dem Lachen werdet Ihr wegen den offenerzigen Umschreibungen vieler DINGSDAs so schnell nicht herauskommen.



Es ist soweit! Jetzt hat jeder die Chance, selbst einmal Kandidat bei „Wetten, daß...?“ zu sein. Zumindest in der Computerversion der ZDF-Abendshow.



Das witzige Wortspiel mit Mike Krüger - nur die Nase fehlt zur 100prozentigen Umsetzung...

Wer auf seine tägliche Gameshow nicht verzichten möchte, für den sind die Produkte aus dem Hause PCSL genau das Richtige. Da sie zudem für wirklich jedes Alter geeignet sind und für jeden Geschmack etwas dabei sein dürfte, eignen sie sich auch als Unterhaltung für die ganze Familie.

Da wäre zuerst einmal „Dingsda“. Vor allem für Erwachsene ist das Ganze kein Kinderspiel.

So, wie man es vom Fernsehen her kennt, werden auch die Kinder in diesem Spiel Ihrer Logik so manches Bein stellen. Mehr als 2.000 teils lustige, teils verzwickte Erklärungen zu allen möglichen und unmöglichen „Dingsdas“ können einen bis vier Spieler schier zur Verzweiflung treiben.

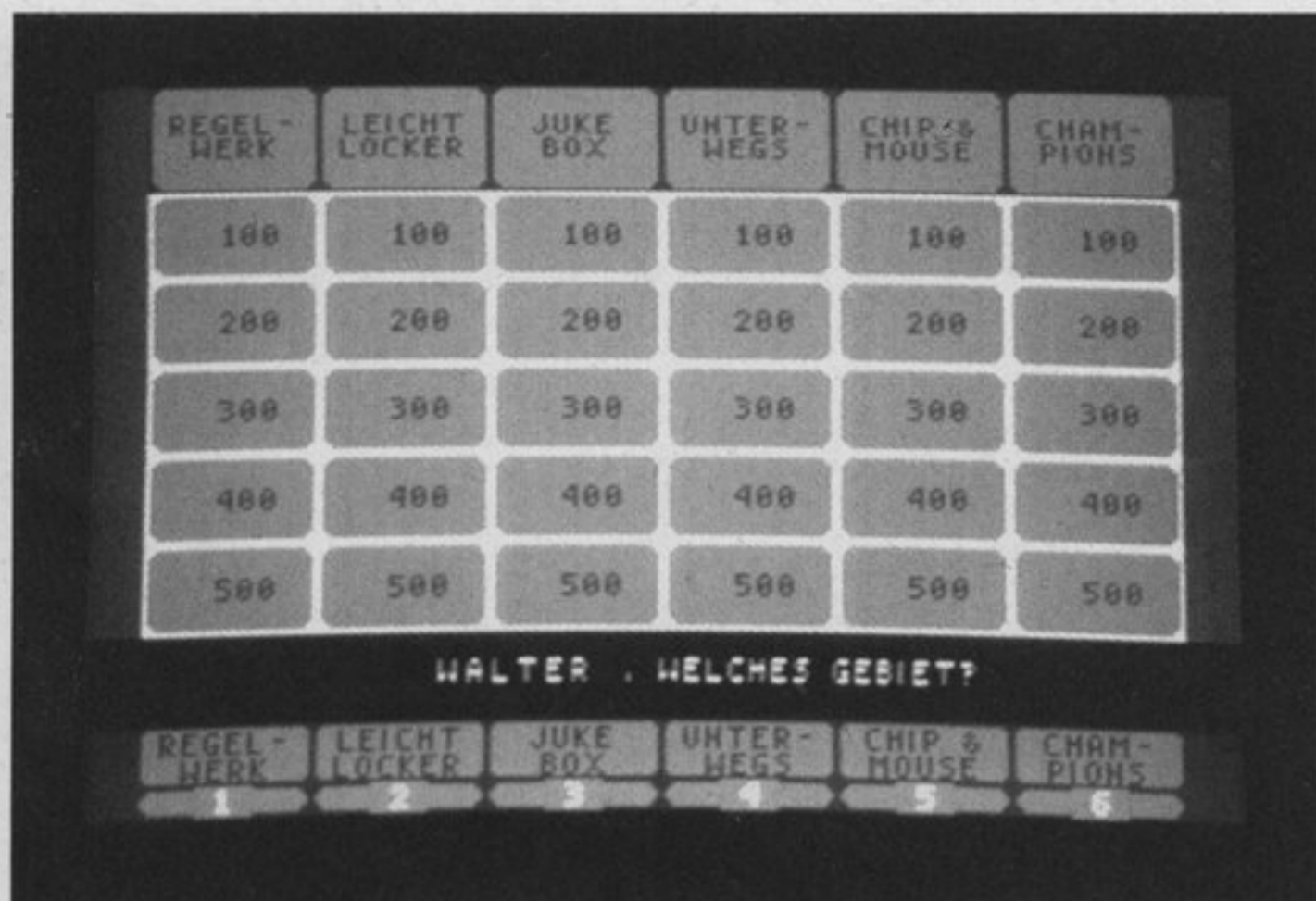
Auch „Wetten, daß“ gehört zu den Rennern der Gameshows, die sich eine Versoftung gefallen lassen mußten. Jetzt habt Ihr selbst die Chance, einmal Kandidat zu sein. Wenn Ihr Euch zutraut, ein Auto mittels Hubschrauber auf Bierkrügen zu parken, Kühe an ihrem Euter erkennen könnt oder Buntstifte am Geschmack, seid Ihr als ein

Kandidat von bis zu vier hervorragend geeignet. Wetten, daß dieses Spiel viele Stunden abwechslungsreiche Unterhaltung für die ganze Familie bietet? Topf, die Watte quillt!

Wer lange Nasen mag, sollte sich einmal „Punkt Punkt Punkt“ ansehen. Genau wie in der TV-Version geht es darum, unvollständige Sätze um phantasievolle Begriffe zu ergänzen. Selbstverständlich fehlt auch die Knackpunkt-Runde nicht, in der es nicht nur um Geschwindigkeit geht, sondern auch um das Vorausahnen der Antwort Ihres Promi-Partners. Am Ende hat man dann die Möglichkeit, seine Punkte am Rad zu vervielfachen. Wenn alles gut geht, wird man sogar seinen Namen in der Highscoreliste wiederfinden. Eigentlich vermisse ich in diesem Game nur die Nase von Mike.



GLÜCKSRAD, die SAT 1-Show als Computerversion, ist das ideale Trainingsprogramm für Gehirnakrobaten.



Das schnelle Computerspiel für helle Köpfe - nur mit der richtigen Antwort auf vorgegebene Fragen kann man gewinnen.

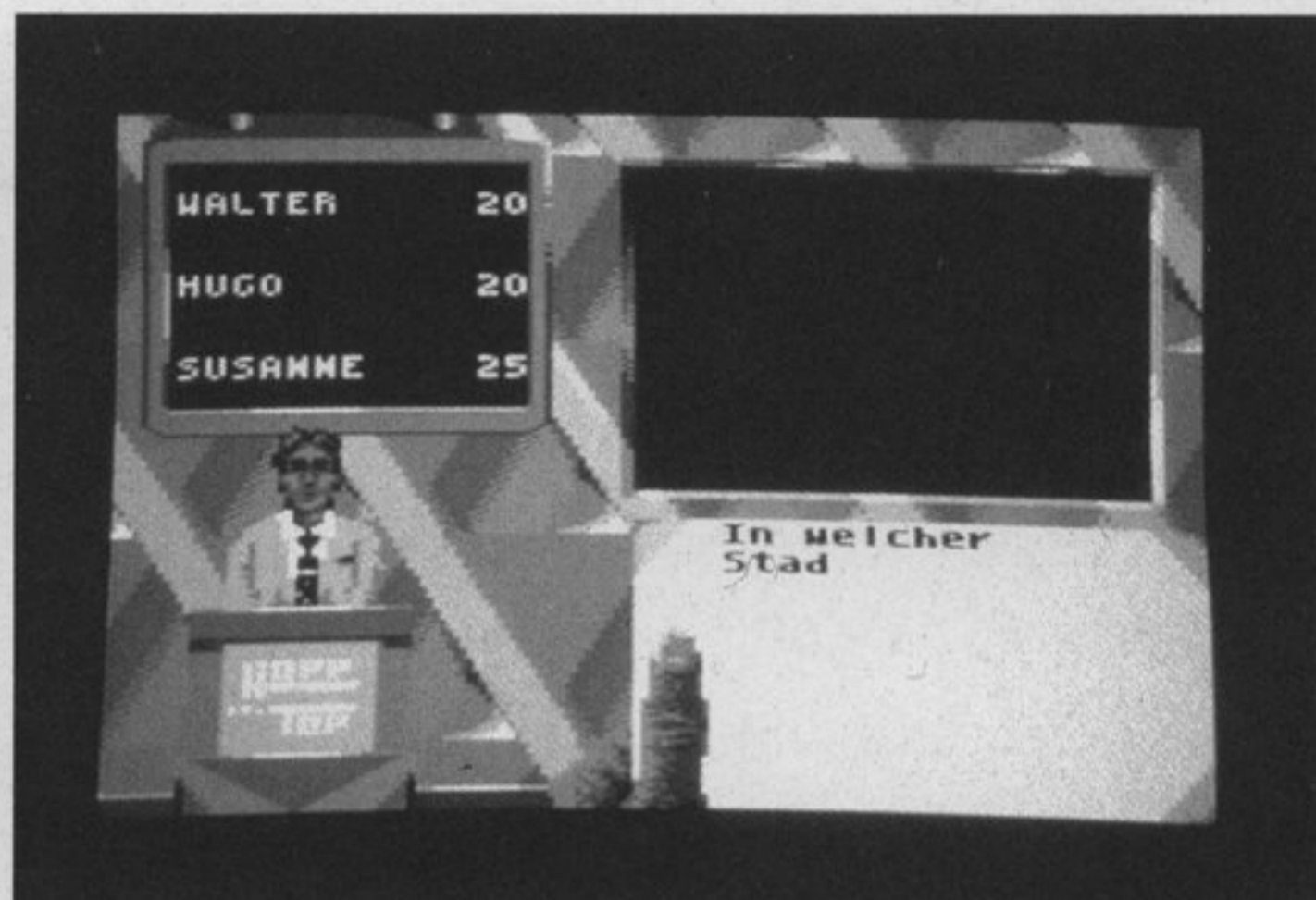
Liebt Ihr das Risiko? Dann könnt Ihr Eure grauen Zellen schon einmal warmlaufen lassen. Bei „Riskant“ suchen mehr als 1.200 Antworten nach den richtigen Fragen. Man kann als Kandidat gegen einen oder zwei Freunde antreten oder gegen Kandidaten, die der Computer bereitstellt. Mehr zu wissen als die anderen genügt aber nicht. Ihr müßt auch noch schneller reagieren. Denn nur wer sich als Erster ins Spiel drückt, kann Punkte sammeln. Doch Vorsicht: Wenn Eure Frage falsch ist, verliert Ihr Punkte. Wie man es auch macht, es bleibt „Riskant“.

Bei „Hopp oder Topp“ wird erstmals ein Computerspiel präsentiert, in dem nicht nur die Originalfragen der TV-Spielshow enthalten sind, sondern auch der Moderator selbst zu Wort kommt. Der Schwierigkeitsgrad ist hier teilweise recht

hoch gesteckt, gleitet aber auch ab. Oder müßt Ihr lange nachdenken, um herauszufinden, wie sich die Grubenotter nennen, die mit den beweglichen Hornringen am Schwanzende klappern können?

Wer schon immer einmal reich werden wollte, der sollte sich bei „Glücksrad“ bewerben. Dieses Programm bietet Euch die Möglichkeit, sich optimal auf Euren lukrativen Auftritt vorzubereiten. Viele spannende Worträtsel wurden speziell für dieses Programm entwickelt. Herr Meisner ist zwar nicht wiederzuerkennen, doch das muß ja kein Nachteil sein.

Auch die beliebte Show „Bingo“ kann man nun zu Hause nachspielen und herausfinden, ob man mit den TV-Kandidaten mithalten kann. Genauso wie man es vom TV her kennt, entscheidet sich in den ersten drei Bingo-Runden, wer von Ihnen



HOPP ODER TOP ist kein Examen, und es werden keine Noten vergeben. Es ist ein intelligentes Spiel, in dem Glück und Geschwindigkeit mitentscheidend sind.



Als kleine Zugabe wurden auf der Diskette ein paar Geschichten, Anekdoten und Stilblüten aus der Show versteckt, die nie auf Sendung gegangen sind.

letztendlich in der Super-Bingo-Runde spielen darf. Wenn Ihr alleine oder zu zweit spielen möchtet, stellt der Computer die restlichen Kandidaten.

Jedes dieser Spiele garantiert viele Stunden Unterhaltung - vorausgesetzt natürlich, daß man diese Art Show mag. Programmtechnisch sollte man keine Meisterwerke erwarten, hier kommt es wirklich nur auf den Spaßfaktor an. Grafisch sind die Spiele irgendwo zwischen „schauderhaft“ und „gerade noch erträglich“ anzusiedeln, die selbe Aussage trifft übrigens auch auf den Sound zu. Lediglich in puncto Unterhaltungswert können die Spiele punkten. Aber das ist für viele ja die Hauptsache, oder?



Spaß, Spannung und Unterhaltung für bis zu drei Mitspieler werden bei BINGO geboten.

INFO BITS

System: C64
Hersteller: PCSL
Preis: DM 19,95

GRAFIK 35-40
SOUND 30-35
FUN 72-75

Muster von:
Data House
Harleshäuser Str. 67
34130 Kassel
Tel.: 0561/68012

FLOPPY-LAUFWERK

Die Floppy 1541 galt schon immer als langsam, und während Benutzer anderer Systeme auf zunehmend mehr Diskettenkapazität zurückgreifen konnten, mußte man sich mit 2x 664 Blocks (entspricht etwa 340 KByte) begnügen. Doch das ist jetzt anders: Die amerikanische Firma Creative Micro Designs (CMD) bietet das 3,5"-Laufwerk FD-2000 an. Magic Disk Classic hat es für Euch unter die Lupe genommen.



Unscheinbar: Im schwarzen Kasten verbirgt sich mehr als man auf den ersten Blick erkennen kann.

Das kleine schwarze Gerät sieht unscheinbar aus, doch nach dem einfachen Anschluß über das übliche serielle Kabel hat man echte Power am C64: Das Laufwerk kann auf einer 3,5" High Density Disk nämlich 1,6 MByte unterbringen! Das umfangreiche, ins Deutsche übersetzte Handbuch gibt weitere Auskünfte. So ist das FD kompatibel zum alten Commodore-Laufwerk 1581, man kann also dessen DD-Disketten (790K) verarbeiten. An der Rückseite befinden sich DIP-Schalter, mit denen man die Gerätenummer von 8-15 einstellen kann. Positiv fällt auch das Netzteil auf, denn es ist keine Spezialanfertigung, kann also im Falle eines Defektes durch ein überall erhältliches Universalnetzteil ersetzt werden. Vorne besitzt das Gerät vier LEDs. Während die rote „Power“-LED anzeigt, ob das Gerät Strom hat, zeigt die grüne „Activity“-LED an, ob die

Elektronik aktiv ist; sie leuchtet also beim Laden, Speichern und bei internen Operationen. Eine zusätzliche rote LED „Error“ blinkt bei auftretenden Fehlern. Direkt an der Laufwerksmechanik ist noch eine LED, welche die Aktivität des Motors anzeigt, der die Disk dreht. Doch auch wenn diese noch leuchtet, kann man bereits eine Diskette entnehmen, wichtig ist, daß die „Activity“-LED aus ist.

Schneller laden

Im Lieferumfang befindet sich noch eine Support-Diskette. Hier sind verschiedene Kopierprogramme enthalten, sowie „FD-Tools“, mit denen man Disketten formatieren und partitionieren kann. Nach dem Formatieren einer ersten Diskette zeigt das Directory sage und schreibe 6.336 Blocks free. Diese gigantische Kapazität stellt das Laufwerk im soge-

nannten Native-Mode zur Verfügung. Man hat aber auch die Möglichkeit, die Diskette aufzuteilen. Das FD besitzt nämlich auch noch den 1541-, 1571- sowie 1581-Emulation-Mode. So kann man das Laufwerk über „FD-Tools“ anweisen, eine oder mehrere 1541-Partitionen einzurichten, welche dann 664 Blocks free melden und im Track/Sektor-Aufbau genau dem Original entsprechen (z.B. Directory auf Track 18). Im 1571-Emulation-Mode hat man 1.328 Blocks frei, im 1581-Mode dann 3.160. Man kann aber auch beliebig große „Native“-Partitionen anlegen. Dort kann man nämlich echte Unter-Directories (Befehl MD) anlegen (Filetype „DIR“), in die man mit dem CD-Befehl des Laufwerks hineinkommt. Es gibt noch einige weitere neue Befehle (z.B. zum Umbenennen der Diskette oder Entfernen eines Directories), welche genau wie bei der 1541 übermittelt werden. Das FD versteht auch

Befehle der fortgeschrittenen Floppy-Programmierung, wie beispielsweise Block-Read oder -Write. Der interessanteste Aspekt ist natürlich die Geschwindigkeit. Wer hier den universellen Speeder „JiffyDOS“ (ebenfalls von CMD) besitzt, ist im Vorteil: Dieses System arbeitet nämlich nicht nur mit der 1541, sondern mit allen Laufwerken. Im FD befinden sich bereits schnelle JiffyDOS-Routinen, so daß sich extrem kurze Zugriffszeiten ergeben. Doch auch ohne JiffyDOS schlägt das FD-2000 die 1541, denn es kann einen ganzen Track auf einmal in einem internen Cache-Speicher halten, was sehr zur Geschwindigkeitssteigerung beiträgt. Man bemerkt es auch, wenn man zweimal hintereinander das Inhaltsverzeichnis einer Diskette aufruft, beim zweiten Mal läuft die Mechanik gar nicht mehr an. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Ladezeiten im Vergleich.

K FD-2000

Laden eines 202-Block-Programms

1541	124 Sekunden
FD-2000	86 Sekunden
1541 mit JiffyDOS	14 Sekunden
FD-2000 mit JiffyDOS	8 Sekunden

Mehr Spaß mit Swap

Besitzt man das Modul Action Replay, kann man dessen 1581-Schnellader verwenden, der auch im Native-Mode funktioniert. Leider klappt das Abspeichern mit dem Modul nicht; es führt zu einer Fehlermeldung. Hier muß man die Diskroutinen des Action Replays erst mit „Off“ deaktivieren. Bei internen Floppy-Operationen wie Scratch oder Validate ist das FD natürlich extrem schnell, da keine Daten durch den seriellen Bus gequetscht werden müssen. Doch riesige Diskettenkapazität und hohe Ladegeschwindigkeit würden gar nichts nützen, wenn die Kompatibilität zu existierenden Programmen nicht gewährleistet ist. Hier ist CMD an die Grenzen des Machbaren gegangen: Als erstes fällt die „Swap“-Taste an der Front des Laufwerks auf. Damit kann man auf Knopfdruck die Geräteadresse ändern, und zwar je nach Wunsch auf 8,9 oder die mit den DIP-Schaltern eingestellte Adresse. Damit steht einem die Verwendung des FD mit allen Programmen offen, die nur auf die Nummer 8 zugreifen können. Das heißt im Klartext, man kann seine Bilder, Texte, Musiken usw. auf 1,6-MByte-Datendisketten haben, aber auch nachladende Spiele und Anwenderprogramme auf 3,5“-Scheiben kopieren, um die höhere Ladege-

schwindigkeit zu genießen. Durch Zusammenkopieren diverser Tool-Disks auf eine FD-Disk spart man sich außerdem lange Sucherei und kann sich zusätzlich auf die höhere Datensicherheit einer 3,5“-Disk verlassen. Das Umschalten auf die Geräteadresse 8 ist extrem komfortabel, da an den DIP-Schaltern nichts geändert werden muß. Manch einer hat sicherlich schon die Erfahrung gemacht, daß zwei Laufwerke mit derselben Geräteadresse zum Computerabsturz führen können. Doch um seine standardmäßig auf 8 eingestellte 1541 braucht man sich keine Sorgen zu machen, man muß sie nicht einmal ausschalten. Bei Druck auf die „Swap“-Taste bekommt sie nämlich vom internen Computer des FD dessen vorige Geräteadresse verpaßt. Hier hat man sich die „Intelligenz“ der Floppies zunutze gemacht; der C64 bekommt von dieser Aktion überhaupt nichts mit. Allerdings muß, damit „Swap“ funktioniert, der serielle Bus freigegeben sein. Das heißt nichts weiter, als daß keine Kanäle mehr dürfen. Manche etwas unsauber geschriebenen Programme schließen aber nach dem Laden den Kanal zur Floppy nicht richtig - die Folge: Swap reagiert nicht. Ist das entsprechende Programm ein Utility, dürfte es eine Directory-Funktion haben. Nach dessen Aufruf funktioniert Swap in der Regel einwandfrei. Sollte man jedoch in

einem Spiel vor dem Problem stehen, daß Swap nicht anspricht, muß man mit Hilfe eines Freezemoduls wie Action Replay kurz das Programm anhalten und den Fehlerkanal abfragen. Dann kann man die Swap-Taste betätigen und das Programm wieder starten, und schon lädt es von der 3,5“-Diskette nach.

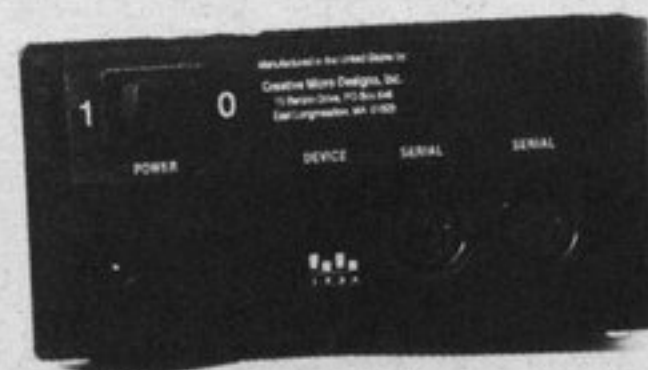
Nicht alles läuft!

Doch es gibt auch Programme, die nicht mit dem FD funktionieren: Immer dann, wenn ein programminterner Fastloader benutzt wird, verweigert das Laufwerk die Zusammenarbeit, da solche Ladesysteme auf das exakte Timing einer 1541 angewiesen sind. Deshalb verzichten Programmierer zunehmend auf solche Laderoutinen oder bauen eine Abschaltmöglichkeit ein. Doch selbst wenn diese nicht vorhanden ist, bekommt man solche Spiele oftmals doch zum Laufen, denn meistens wird nur der Hauptteil des Programms mit einer Spezialroutine geladen, die Levels jedoch lassen sich dann doch von FD ziehen, indem man nach der kritischen Routine mit „Swap“ umschaltet. Genauso kann man auch bei einem Ko-

pierschutz vorgehen, der sich ja nicht auf die 3,5“-Diskette übertragen läßt. Relativ aussichtslos ist es hingegen bei sogenannten „IRQ-Loadern“. Man erkennt sie beispielsweise daran, daß während des Ladens Musik gespielt wird. Solche Programme muß man weiterhin auf der 1541 benutzen. Doch das kann man verschmerzen, denn bedenkt man dazu, daß alle einteiligen Programme auf jeden Fall laufen, und dazu noch sehr viele nachladende, kann man die Kompatibilität nur als sehr hoch bezeichnen.

Die Support-Diskette

Die mitgelieferte Diskette enthält fast alles, was man braucht: Mit „FD-Tools“ kann man Partitionen anlegen oder löschen, Disketten in verschiedenen Formaten formatieren und vieles mehr. Mit „FCopy“ kann man einzelne Files kopieren. Dabei ist die „Skip“-Funktion nützlich, wenn man Spiele hochkopiert, die auf beiden Seiten teilweise identische Nachlader haben, damit man die Disk nicht so oft umdrehen muß. Diese Nachlader braucht man natürlich auf der FD-Disk nur einmal und kann sie also überspringen, wenn sie bereits auf der Zieldisk sind. Das Programm „MCopy“ kopiert ganze Disketten in entsprechende FD-Partitionen. So kann man beispielsweise eine 1541-Diskseite mit allen (evtl. nicht im Directory eingetragenen) Daten in eine 1541-Partition auf dem FD kopieren. Das Kopierprogramm mit dem Namen „BCopy“ schließlich dient zur Anfertigung eines Backups einer ganzen FD-Disk auf mehrere 5,25“-Disketten.



Die Rückseite der FD-2000 zeigt keine Besonderheiten. Serielle Anschlüsse, DIP-Schalter für die Geräteadresse und Ein-/Aus-Schalter.

Bei all den Kopierprogrammen vermißten wir jedoch eines, mit dem man eine FD-Diskette auf eine andere kopieren kann; hier muß man zunächst den doch etwas langwierigen Umweg über „BCopy“ machen. Für Programme, die das Directory grundsätzlich auf Track 18 suchen, gibt es noch ein Spezialtool „1541 Sub“. Damit kann man ein Subdirectory einrichten, welches auf Track 18 der FD-Diskette liegt. Dadurch kann man erreichen, daß das Programm läuft, man aber trotzdem auf weit mehr als 664 Blocks zugreifen kann. Zusätzlich bietet der Hersteller noch eine interne Echtzeituhr an. Ist das FD damit ausgerüstet, speichert es zu jedem Fileeintrag das genaue Datum und die Uhrzeit. Mit LOAD“\$=T“ kann man sich dieses erweiterte Directory dann auch anschauen. Wer mit der Benutzeroberfläche „Geos“ arbeitet, kann auf seine Boot-Disk ein selbststartendes Programm

kopieren (im Lieferumfang), welches die Geos-Uhr automatisch mit der Zeit aus der FD-Uhr initialisiert.

Unser Eindruck:

Der Alltagsbetrieb mit dem FD-2000 verläuft sehr zufriedenstellend. Verwendet man das Laufwerk an einem mit JiffyDOS ausgerüsteten Computer, ist die Befehlsübermittlung komfortabel („Klammeraffe“+Befehl) und die Ladezeiten sind verschwindend gering. Die Beschleunigung spürt man erst recht bei Programmen, die nicht die Systemloaderoutine verwenden, sondern ihre Daten Byte für Byte einlesen. Hat man kein JiffyDOS, sollte man wenigstens über ein Action Replay-Modul verfügen, um komfortabel arbeiten zu können. Wer keines davon hat, sollte sich bei der Anschaffung eines FD gleich JiffyDOS mitbestellen, damit hat man

gleich das optimale System für sein neues 3,5“-Laufwerk und beschleunigt gleichzeitig seine 1541. Beim FD sind „Read Errors“ extrem selten, genauso sieht man sich kaum noch der Meldung „Disk Full“ gegenüber. Das Handbuch gibt zu allen Themen genaue Informationen und Ratschläge, der Anfänger wird in die Bedienung des Laufwerks eingeführt (sofern sie sich von der 1541 unterscheidet), der Profi findet im Anhang genaue Daten über den internen Aufbau von Diskettenformaten, Files und Blockbelegungstabelle. Das Preis-Leistungsverhältnis ist sehr gut, und das Laufwerk ist für die Gegenwart und Zukunft auf jeden Fall empfehlenswert. Übrigens wurde auf das FD-2000 „noch eins drauf“ gesetzt: Das FD-4000 bietet die gleichen Features, hat aber zusätzlich noch die Fähigkeit, Disketten mit der Dichte „ED“ zu formatieren - auf 3,2 MByte! Da aber diese Dis-

ketten um ein Vielfaches teurer sind als die „HD“-Scheiben, lohnt sich das 4000er nur, wenn man auf über 12.000 Blocks an Programmen und Daten gleichzeitig zugreifen will, der „Normal-User“ sollte besser zum FD-2000 greifen.

PREISE

FD-2000 ca. 400 DM
FD-4000 ca. 530 DM

Aufpreis für Echtzeituhr:
25DM

JiffyDOS (C64+1541)
75 DM

Bezugsadressen:

CMD Direkt Sales
Postfach 58
A-6410 Telfs
Austria
Tel./Fax:
0043-5262-66080

Schreibschutzschalter selbstgebaut...

Für den Schreibschutzschalter werden benötigt:

- 1 Microschalter
- 1 Dreifachschalter
- ca 50cm Litze
- evtl. 2-Komponenten- oder Sekundenkleber
- je nach Laufwerksaufbau noch zusätzlich:
- Distanzröllchen
- oder Lego - Steine

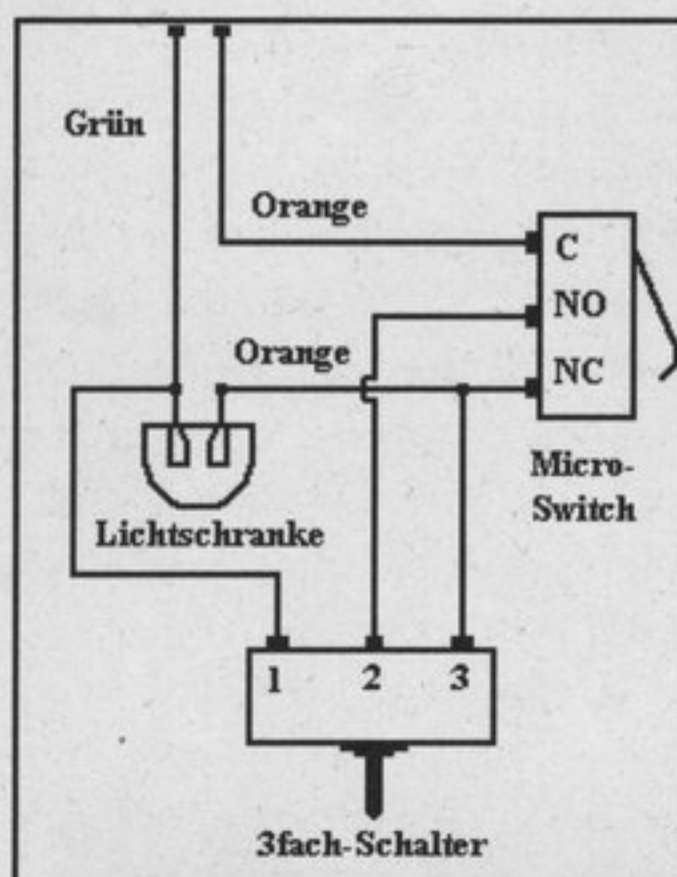
Wer wollte nicht schon immer einmal Daten auf Diskette speichern, obwohl ein Schreibschutz vorhanden ist? Hier kommt eine Bastelanleitung für die 1541-II, mit der sich dies realisieren läßt!

VORSICHT! Vor dem Öffnen des Gerätes solltet Ihr auf jeden Fall den Netzstecker vom Gerät entfernen.

Einbauanleitung:

Für die Anbringung des Dreifachschalters muß in die Frontplatte ein Loch in der benötigten Größe gebohrt werden.

Am besten geeignet ist die linke obere Ecke. Dabei jedoch darauf achten, daß an dieser Stelle genügend Platz für den Schalter ist.



Ein einfacher Schaltplan hilft beim Verkabeln.

Zur Lichtschranke (vorne links) führen zwei Kabel (ein grünes und ein orangefarbenes). Das orangefarbene Kabel muß nun ungefähr in der Mitte durchgetrennt werden. Nun den oberen Anschluß des Dreifachschalters mit dem grünen Kabel, das zur Lichtschranke führt, verbinden.

Die Anschlüsse des Microschalters sind meist mit NC, NO und C gekennzeichnet. Das orangefarbene Kabel von der Lichtschranke nun mit NC am Microschalter verbinden. Das orangefarbene Kabel von der Hauptplatine mit C am Microschalter verbinden. Unteren Anschluß des Dreifachschalters mit NC am Microschalter verbinden. Mittleren Anschluß des Dreifachschalters mit NO (meist auch Mitte) am Microschalter verbinden. Der Microschalter muß nun (ggf. unter Zuhilfenahme des Klebstoffs, der Distanzröllchen oder Lego-Steine) so befestigt werden, daß er betätigt wird, wenn eine Diskette eingeschoben ist.

Die Schalterstellungen müßten nun folgende Auswirkungen haben:

Schalter unten:

Schreibzugriffe sind möglich

Schalter Mitte:

Schreibzugriffe

sind nicht möglich

Schalter oben:

Schreibzugriffe abhängig von der Schreibschutzkerbe

Abschließend sei noch bemerkt, daß der Verlag keine Haftung für Schäden jedweder Art übernimmt, die beim Einbau oder durch die Verwendung des Schreibschutzschalters entstehen.

Vielen Dank an Thorsten Zielke, dem wir diese „Bastelstunde“ zu verdanken haben.

(tz/wk)

Bezugsquellen:

Conrad Electronic
Klaus-Conrad-Straße 1
92240 Hirschau

Völkner Elektronik
Postfach 4743
38095 Braunschweig

Diese CD wendet sich an den PC-Anwender, der inzwischen zwar den „Allerweltsrechner“ auf dem Schreibtisch stehen hat, aber immer noch den guten, alten Zeiten nachtrauert. Nostalgiker werden hier bestens bedient.

Die Brotkasten-CD



Ein einfaches und gut zu bedienendes Menü erleichtert den Umgang mit dieser CD ungemein. Und was man drauf findet, wird die Herzen aller C64-Fans wirklich höher schlagen lassen. „Personal 64“ ist ein C64 Emulator für den PC, der eigentlich keine Wünsche offen läßt, liebevoll programmiert von Wolfgang Lorenz. Aber wer mag schon gerne auf ein einziges Programm angewiesen sein? Vielleicht benutzen Sie lieber den Emulator „C64S“, von Miha Peternel, über den wir bereits berichteten. Selbstverständlich gehört zu solch einer Sammlung auch ein umfangreiches Angebot an Utilities, die den Dateitransfer zwischen 64er und PC erst ermöglichen. Das ist keine allzu leichte Sache, wird aber ausführlich erklärt und sollte keine Probleme machen. Als besonderes

„Schmäckerl“ wurde noch überreichlich Krafftutter für den virtuellen C64 im PC beigegeben. Hier finden wir alle (!) Programmdisketten der legendären Zeitschrift „64er“ seit 1984 sowie alle (!) „64er“ Sonderheft-disketten. Dies sollte monatelang für Beschäftigung und Tränen der Rührung sorgen.

Beinahe perfekt

Leider ist es mir nicht gelungen, alle Programme zum Laufen zu bringen, aber es waren nur vier Stück, die partout nicht funktionieren wollten. Bei der Fülle der mitgelieferten Programme sollte man diesen Umstand dem Verlag wirklich nicht ankreiden. Diesbezüglich haben Sie einen Vorteil, wenn Sie noch einen C64 besitzen, so daß Sie Software z. B. mit „X1541“, „Trans64“ oder „64Net“ auf C64-Disketten konvertieren können. Bei „Geos“-Programmen funktionieren die Emulatoren lei-

der nicht. Aber sonst macht die CD einen wirklich ausgereiften Eindruck.

Vorsicht: Copyright

Einen ganz kleinen Haken hat die Sache aber dennoch: Alle Programme auf den konvertierten „64er“-Disketten besitzen Copyright, d. h. Weitergabe, Verbreitung über Mailboxen usw. ist nicht gestattet. Allerdings sollte es bei dem Preis dieser CD auch keine Rolle spielen. Etwas schwerwiegender, aber immer noch kein Drama ist die Tatsache, daß es sich bei den meisten Emulatoren und Utilities um Shareware handelt. Das bedeutet für den Anwender: Er kann die Programme so lange testen, wie er es für nötig hält - erst bei regelmäßiger Nutzung ist die Gebühr an den Autor des Programmes fällig. Ich halte das für eine sehr faire Regelung und appelliere auch an alle Käufer der CD, sich registrieren zu lassen. Solch ein

anwenderfreundliches System kann natürlich nur funktionieren, wenn der Autor auch gutes Geld für gute Arbeit bekommt. Zudem beinhaltet diese CD auch einen Gutschein über DM 5,- für den Emulator von Wolfgang Lorenz.

Einfach komplett!

Bis hierher ist es ja schon sehr eindrucksvoll, doch der Hersteller hat sich wirklich ins Zeug gelegt! Wer seinen nostalgischen Neigungen wirklich hemmungslos nachgehen will, findet noch zusätzlich je einen Emulator für den „Sinclair Spectrum Z-80“ und den „Atari 800“. Selbst die Anwender des Amigas sollten sich die Anschaffung dieser CD überlegen, da sich auch ein 64er-Emulator für den Amiga darauf befindet. Da diese prall gefüllte CD mit nur DM 29,90 zu Buche schlägt, erübrigt sich die Frage, ob wir zu deren Anschaffung raten.

System: PC ab 386
Preis: DM 29,90
Hersteller: Mediaplex

Muster von:
PPE Performance
Peripherals
Silcherstr. 16
53332 Bornheim

Tel. & Fax:
02227 - 3221

Geometrie-Master

„Geometrie-Master“ ist ein Programm zur Berechnung von geometrischen Objekten, das Formeln zu 28 (!) verschiedenen geometrischen Formen enthält. Es kann nicht nur mit Quadraten, Kreisen oder Dreiecken umgehen, sondern kennt sich auch mit solch ungewöhnlichen Dingen wie n-Ecken, Kreisab- und -ausschnitten, Prismen und noch vielem mehr aus!

In puncto Bedienung ist der Geometrie-Master nicht unbedingt eines der komfortabelsten Mathematik-Programme, von denen wir ja schon einige in der Magic Disk vorgestellt haben. Da er ein Basic-Programm ist, beschränkt er sich vielmehr auf einfache INPUT-Anweisungen, die zur gesamten Programmsteuerung herangezogen werden. Seine große Stärke liegt in dem immensen Angebot an Berechnungen. Zu nahezu jedem geometrischen Objekt sind in diesem Programm Formeln enthalten. Insgesamt sind weit über

hundert verschiedene Berechnungen möglich - vom Flächeninhalt über Umfang und Volumen bis Um- und Inkreisradien kann alles nur Erdenkliche zu einem geometrischen Objekt berechnet werden, was Euch bestimmt auch gerne über den etwas spärlichen Bedienkomfort hinwegblicken läßt!

Nicht für Narren

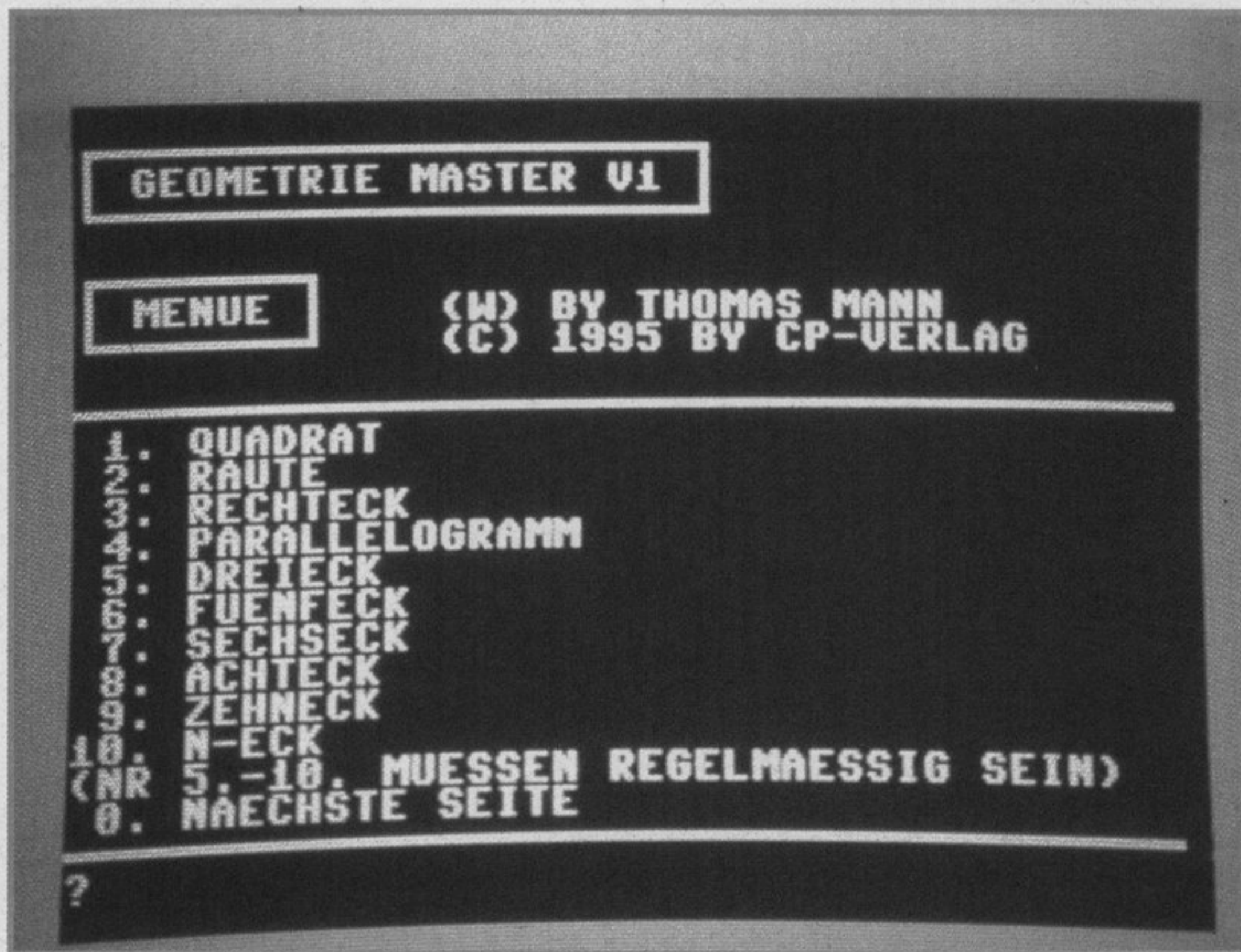
Wie gesagt, so gestaltet sich die Bedienung höchst simpel, wenn auch nicht ganz narren-

sicher (aber welcher C64-Freak ist heutzutage schon noch ein Narr): Nach dem Programmstart seht Ihr zunächst das Hauptmenü, das sich auf insgesamt drei (!) Bildschirmseiten erstreckt. Hier seht Ihr 28 geometrische Objektformen aufgelistet, aus denen Ihr die gewünschte Form durch Eingeben der davorstehenden Ziffer und anschließendem <RETURN> auswählt. Möchtet Ihr im Hauptmenü weiterblättern, so müßt Ihr „0“ eingeben. Auf der zweiten Seite kann außerdem durch die Eingabe von „1“ zurückgeblättert, auf der

dritten Seite durch „2“ zur ersten Seite gesprungen werden. Auch hier kann durch die Eingabe der vorstehenden Zahl die konkrete Berechnung gewählt werden. Gebt Ihr hier „0“ ein, so wird wieder zum Hauptmenü zurückgekehrt.

Ein typisches Basic Tool

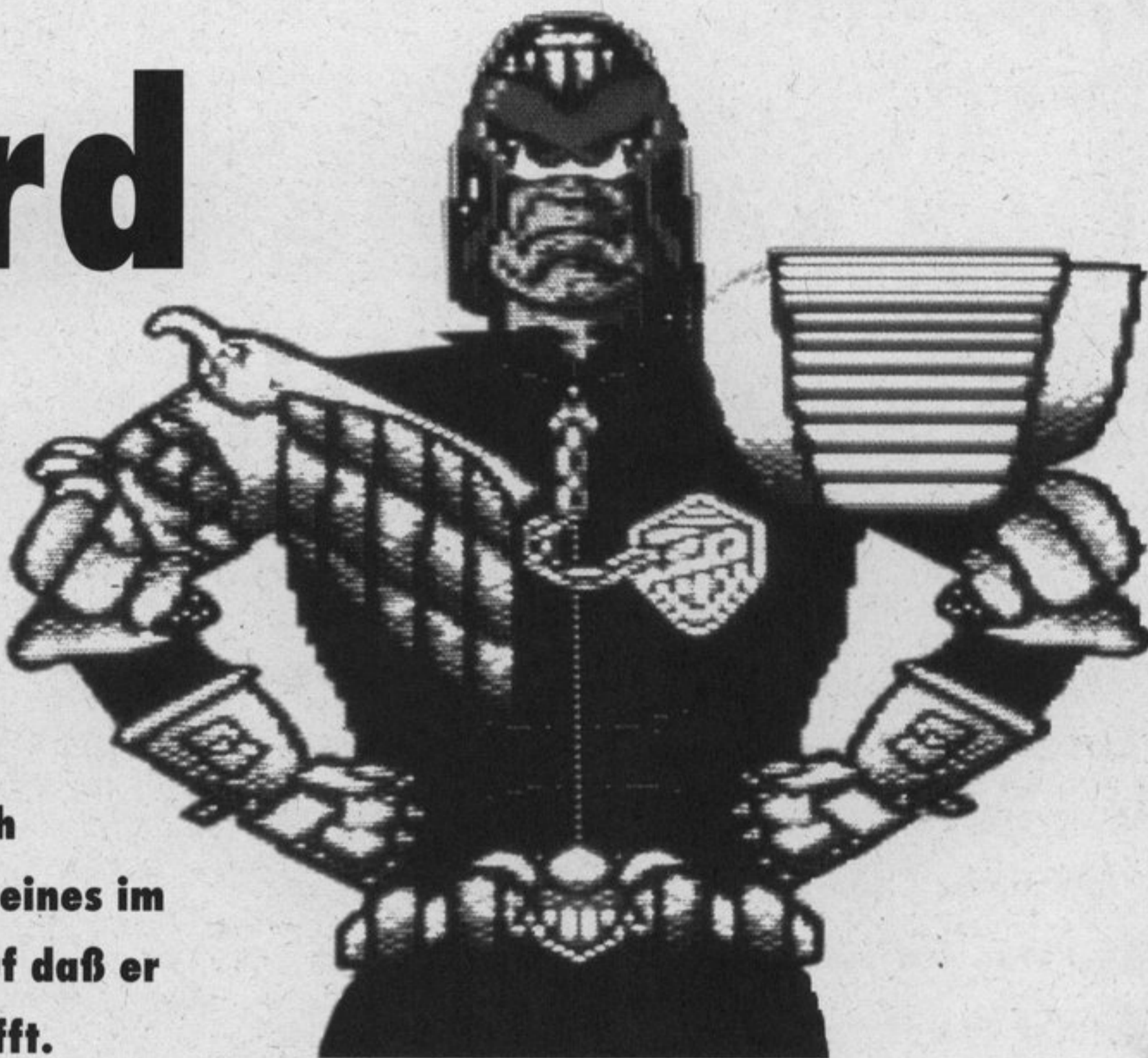
Innerhalb einer gewählten Berechnung müssen nun alle bekannten Parameter zu dem Objekt angegeben werden, die notwendig sind, um die gewünschte Berechnung durchzuführen. Nach Eingabe selbiger erscheint dann auch gleich schon das Ergebnis wonach Ihr durch die Eingabe von „N“ eine weitere Berechnung durchführt oder aber mit „H“ zum Hauptmenü bzw. mit einem weiteren Buchstaben (der je nach Objektart verschieden ist - für „Quadrat“ z.B. „Q“) zum Objektuntermenü zurückkehrt. Durch die Vielzahl der Berechnungen ist es unmöglich, alle Berechnungsarten in dieser Anleitung genauer zu erklären, jedoch erklärt sich das Programm schon fast von selbst. Da es sich beim Geometrie-Master um ein Basic-Programm mit INPUT-Eingaben handelt, solltet Ihr darauf achten, nicht versehentlich <HOME> oder die Cursortasten zu drücken, da der INPUT-Befehl dann verwirrt wird. Im Zweifelsfall solltet Ihr dann mit dem Cursor in eine leere Bildschirmzeile fahren und dort den Parameter eingeben. Sollte die Eingabe nicht wie für INPUT erforderlich sein, so „beschwert“ sich das 64er-BASIC mit der üblichen Meldung „?Redo from start“, woraufhin der Parameter erneut angegeben werden kann.



Habt Ihr nun ein Objekt angewählt, so spuckt der Geometrie-Master eine Liste mit Berechnungsarten, die er zu diesem Objekt „in petto“ hält, aus.

Leppard

Leppard ist ein diamantensammelnder Roboter. Um von einem Level in den nächsten zu gelangen, muß er zwanzig Diamanten vorweisen - keine leichte Aufgabe, tummeln sich doch in dem Labyrinth neben den funkelnden Steinchen auch vier böartige Gegenspieler, die nur eines im Sinn haben: Leppard zu berühren, auf daß er in einer großen grünen Wolke verpufft.



Gesteuert wird Leppard durch die insgesamt zehn Level mit einem Joystick in Port 2. Als Gegner hat er jedoch nicht nur die vier eben schon erwähnten Bösewichter, sondern auch noch ein zum Teil recht knackiges Zeitlimit. Um sich zumindest gegen die zahlreichen Gegner zur Wehr zu setzen, kann Leppard

auf Knopfdruck eine Bombe legen. Das gelingt jedoch lediglich im Stehen, wer vermag auch schon im vollen Sprint den Zünder solch eines gefährlichen Gegenstandes zu entschern? Dennoch müßt Ihr besonders aufpassen, denn in die Luft gesprengte Gegner kehren nach wenigen Augenblicken wieder auf das Spielfeld zurück!

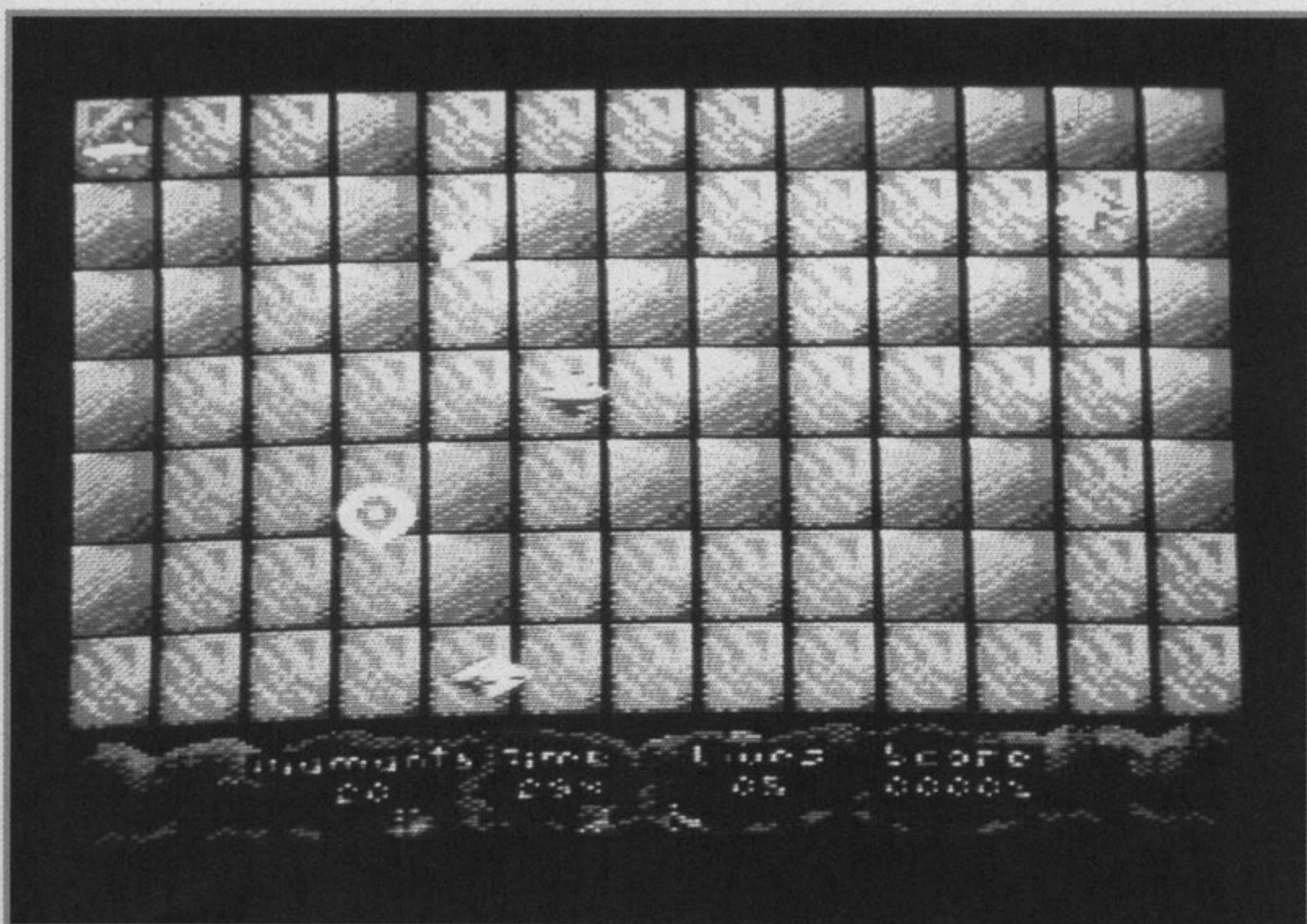
Pausenfunktion inklusive

Seid Ihr mit Druck auf die Feuertaste Eures Joysticks glücklich ins Menü des Spieles gelangt, so könnt Ihr dort - ebenfalls per Joystick - zwischen drei Optionen auswählen: die Highscore-Liste einblenden lassen, einen Blick in die Credits

der Programmierer werfen und das Spiel selbst starten. Während des Spiels wird man am unteren Bildschirmrand über den Stand der Dinge informiert. Dort kann die Zahl der bereits gesammelten Diamanten, die noch zur Verfügung stehende Zeit, die noch vorhandenen Leben und die derzeitige Punktzahl abgelesen werden. Mit der „Commodore“-Taste kann jederzeit eine kurze Spielpause eingelegt werden.

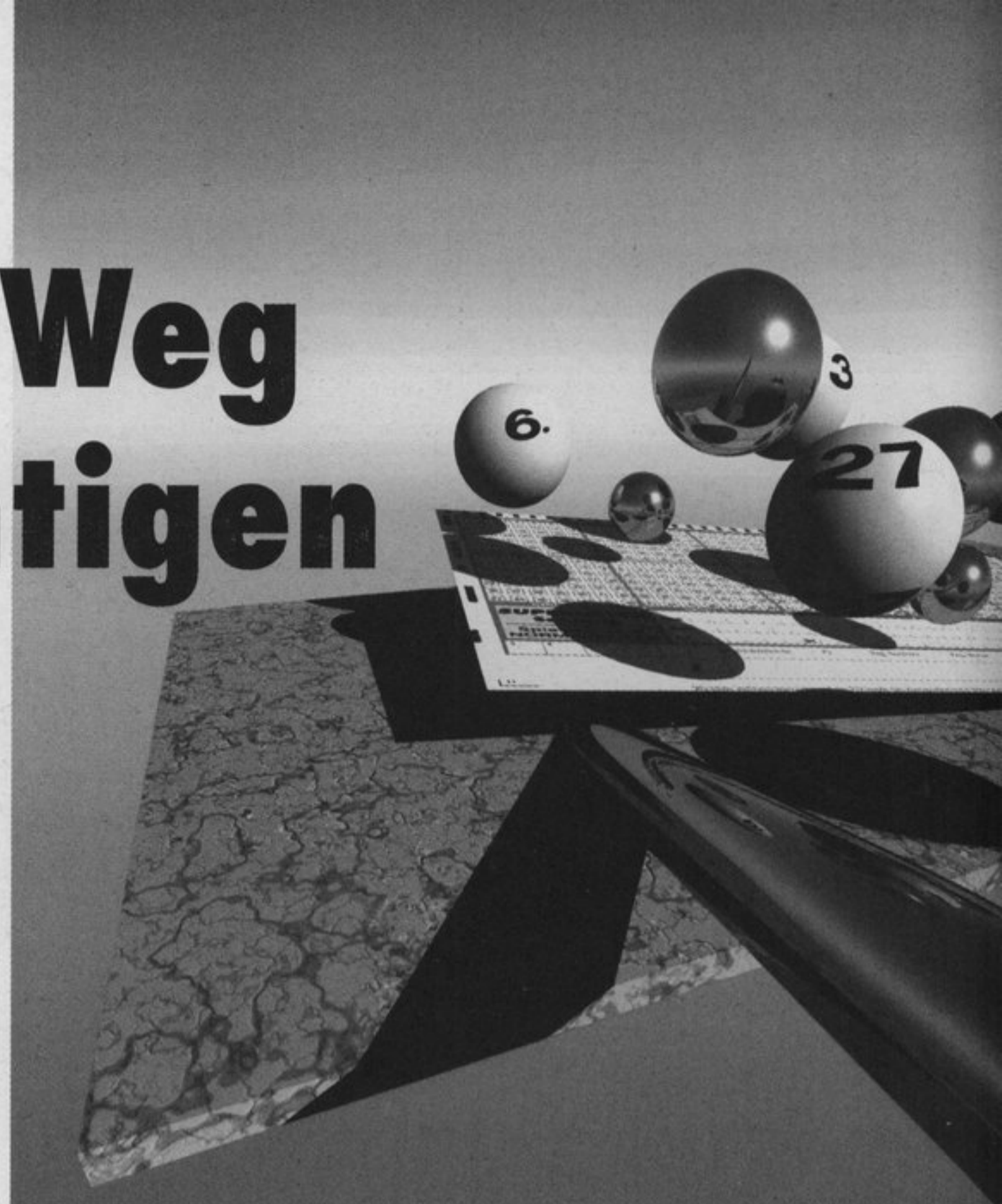
Immerhin zehn Levels!

Laßt Euch nicht irritieren, wenn Ihr auf dem Spielfeld immer nur einen einzigen Diamanten entdeckt (wir sind ja hier nicht bei „Boulder Dash“!). Habt Ihr einen Level geschafft, bekommt Ihr zehn Bonuspunkte gutgeschrieben. Hat Leppard jedoch sein letztes Bildschirmleben ausgehaucht, dürft Ihr Euch in die Hi-Score-Liste eintragen und werdet samt Eurer Punktzahl auf Diskette abgespeichert. Wer alle zehn Levels gemeistert hat, wird mit einer Endsequenz belohnt. Und nun viel Spaß!



Vier Gegenspieler machen das Leben des Roboters besonders schwer und können eigentlich nur mit Bomben ausgeschaltet werden.

Der schnelle Weg zu sechs Richtigen



Das Programm „Lottomanager“ soll Euch helfen, die richtigen Lottozahlen für die nächste Ziehung im Samstagslotto zu finden. Hierzu analysiert es die gefallen Zahlen früherer Ziehungen und ermittelt die Zahlen, deren nächstes Auftreten am wahrscheinlichsten ist. Da der Lottomanager in Assembler geschrieben ist, kann er die Analyse sehr schnell

durchführen und schon nach wenigen Sekunden eine Prognose stellen. Zusammen mit dem Programm liefern wir Euch die Lottozahlen von 40 Jahren Samstagslotto, also von 1955 bis 1995, anhand derer der Lottomanager eine umfassende Gesamtanalyse erstellen kann!

1) ALLGEMEINE BEDIENUNGSHINWEISE

Nach dem Laden und Starten des Lottomanagers seht Ihr nun das Hauptmenü des Programms auf dem Bildschirm. Mit Hilfe der Cursortasten könnt Ihr einen gelben Menübalken durch die acht Menüpunkte bewegen. Mit <RETURN> wählt Ihr dann einen Menüpunkt aus. Zudem

könt Ihr im Hauptmenü die Zifferntasten von <1> bis <8> drücken, um einen der acht Menüpunkte direkt anzuwählen. Unterhalb des Menüs seht Ihr einen Bildschirmbereich, in dem das Programm Fragen an den Benutzer stellt. Nach dem Starten sieht man hier Hinweise zum Programmierer und zum Copyright. Hierunter befinden sich zwei In-

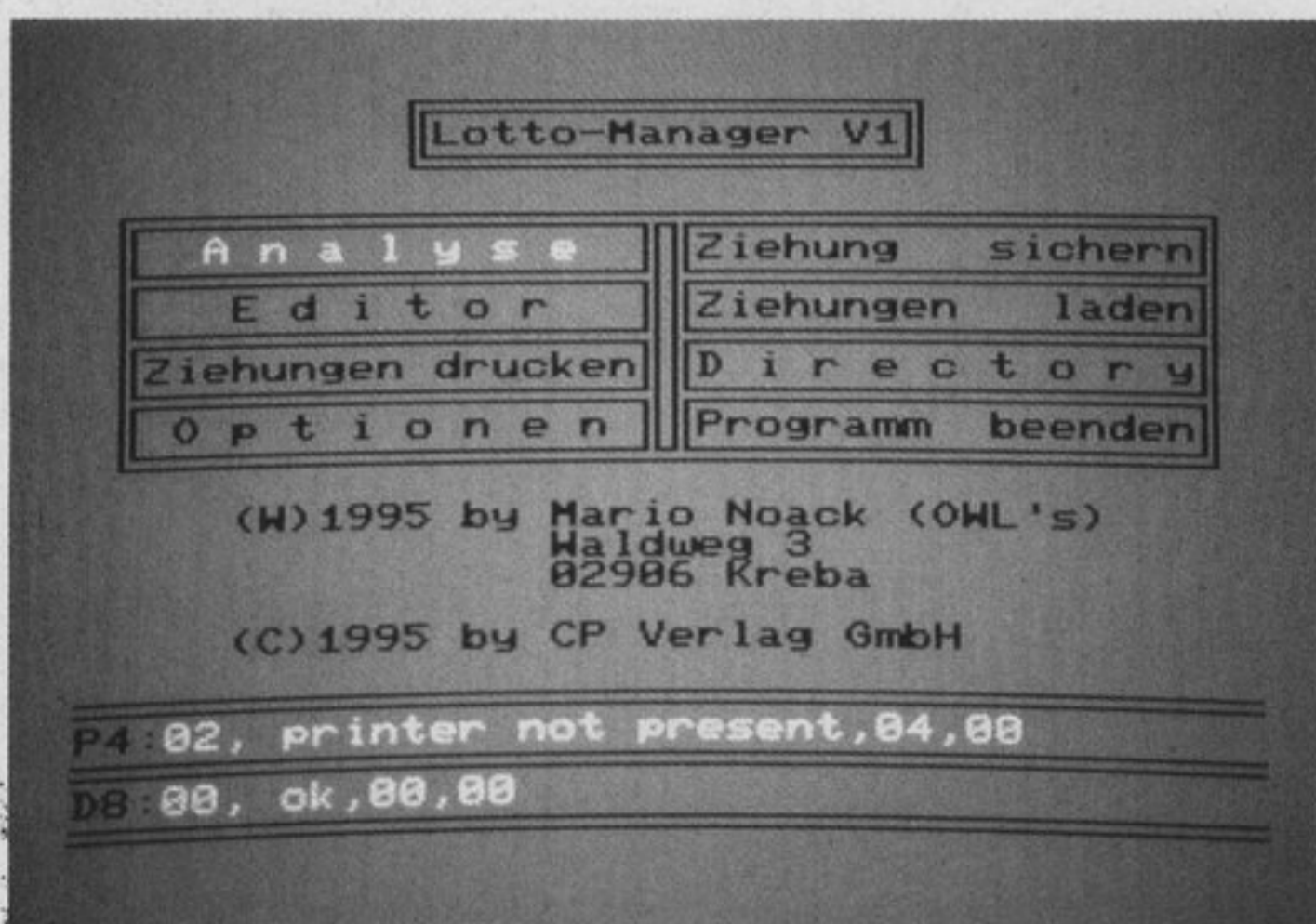
fozeilen, in denen der aktuelle Status des Drucker- sowie des Floppyports angezeigt werden. Aus den meisten Menüpunkten gelangt Ihr mit Hilfe der Pfeil-links-Taste zurück ins Hauptmenü. Der Lottomanager enthält auch einen Bildschirm-schoner: wenn eine Minute lang keine Taste gedrückt wird, so wird der Bildschirm schwarz, und man sieht weiße Linien über den Bildschirm springen. Ihr müßt dann einfach eine beliebige Taste drücken, um wieder das Programmbild zu sehen. Beim Starten des Lottomanagers wird automatisch eine Datei mit Programmeinstellungen geladen. Ist diese nicht vorhanden, so benutzt der Lottomanager interne Einstellungen. Wenn Ihr über einen Epson-kompatiblen Drucker verfügt, so müssen die Druckereinstellungen nicht mehr verändert werden. Im anderen Fall kann mit dem Menüpunkt „Optionen“ eine Anpassung vorgenommen werden.

2) DIE BEDIENUNG

Kommen wir nun zu den einzelnen Untermenüs und deren Handhabung:

2.1. ANALYSE

Dies ist wohl der wichtigste Teil des Programms, mit dem Ihr Euch einen Tip für die nächste Ziehung geben lassen könnt. Des weiteren könnt Ihr mehrere Statistiken abfragen, die helfen sollen, selbst eine Wahl zu treffen. Hierzu müßt Ihr im oberen Teil des Bildschirms zunächst die Auswertungs-Parameter einstellen. Dies ist der Zeitraum, innerhalb dessen das Programm die gezogenen Zahlen auswerten soll. Voreinstellung ist die erste Woche 1955 bis zur 29. Woche 1995. Mit den hell unterlegten Buchstaben der vier Parameter könnt Ihr in die Eingabe verzweigen (<S> für Startjahr, <E> für Endjahr, <T> für Startwoche, <N> für Endwoche), in der Ihr die Tasten <+> und <->



Aufgrund unterschiedlicher Analysen lassen sich Tip-vorschläge ausgeben. Sämtlichen Gewinnzahlen von 1955 bis heute sind im Programm abrufbar.

drücken müßt, um den entsprechenden Parameter hoch-, bzw. runterzuzählen. Mit <RETURN> wird der aktuelle Wert dann übernommen, und es kann ein weiterer Wert editiert werden.

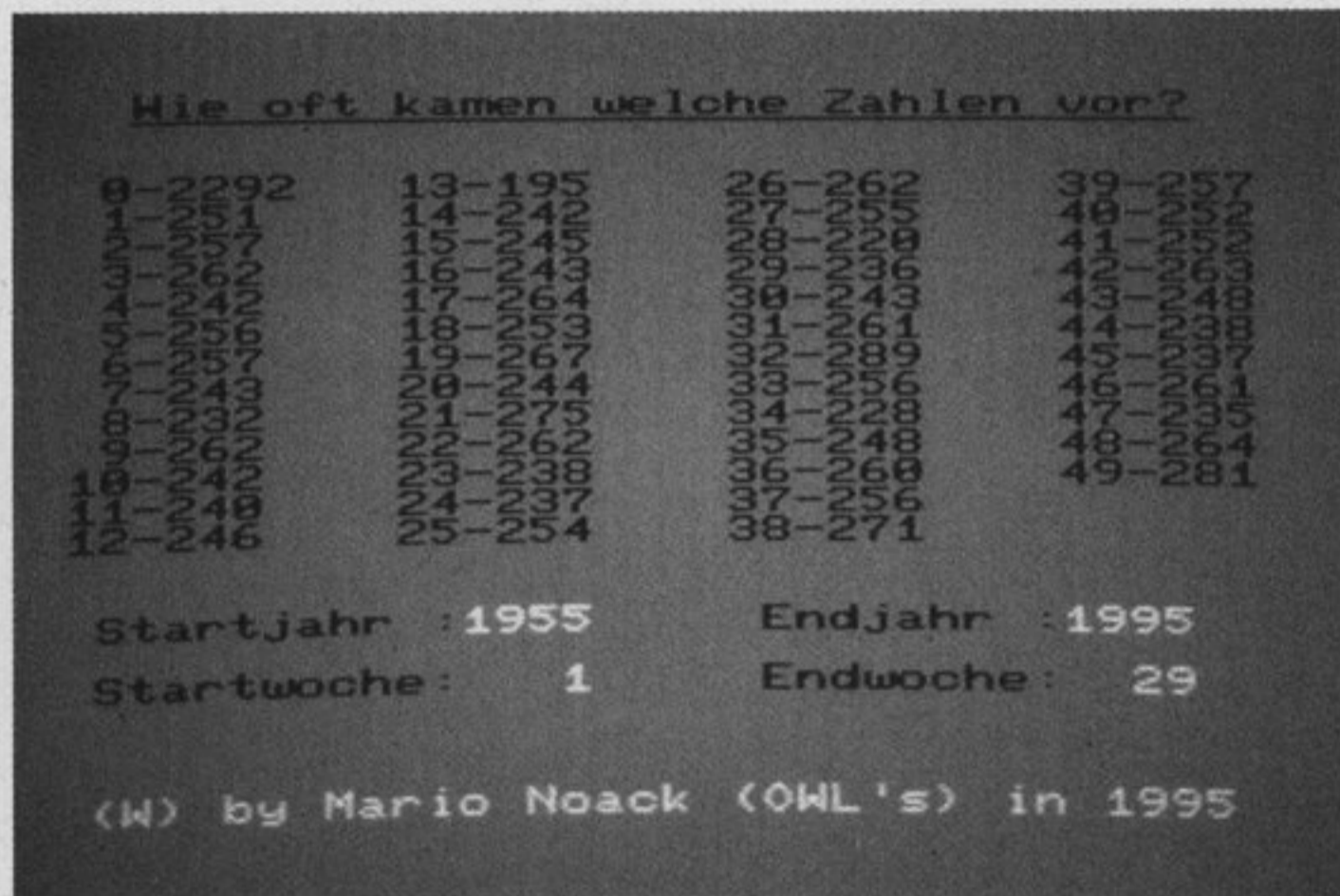
Statistiken ohne Ende

Mit den Zifferntasten von <1> bis <6> können nun die einzelnen Analysen durchgeführt werden. <1> und <2> zeigen eine Statistik, wie oft welche Zahlen schon vorkamen, und wie oft schon welche Zahlen als Zusatzzahl gefallen sind. Hierbei zählt das Programm die Ziehungen des gewählten Zeitraumes ab und gibt dann eine Übersicht über das Ergebnis auf zwei Bildschirmseiten aus. Auf der ersten Seite seht Ihr das Zählergebnis nach gefallenem Ziffern von 0 bis 49 sortiert, auf der zweiten Seite wird das Ergebnis nach der Häufigkeit sortiert ausgegeben (die am häufigsten gefallene Zahl links oben, die am wenigsten häufig gefallene Zahl rechts unten). Mit einer beliebigen Taste blättert Ihr jeweils weiter. Die Analysepunkte <3> und <4> zeigen die Anzahl Wochen, die eine Zahl schon nicht mehr gezogen wurde, abermals zunächst von 0-49 und anschließend nach Größe sortiert. Bei der Zahl, die am längsten nicht gezogen wurde, ist die Wahrscheinlichkeit am höchsten, daß sie bald wieder fällt. Der Menüpunkt <3> berücksichtigt bei der Auswertung die Zusatzzahlen mit. Bei Menüpunkt <4> werden selbige ausgelassen.

Der ultimative Tip

Mit <5> und <6> kann man sich vom Programm nun einen Tipvorschlag machen lassen. Hierbei unterscheiden sich die Punkte in der Art und Weise, wie die Zahlen aus den Statistiken gewählt werden. Menüpunkt <5> benutzt die im Spei-

cher befindlichen Zahlen als Basis für den Vorschlag. Es fließen hierbei zum einen Zahlen ein, die am häufigsten vorkamen, zum anderen solche Zahlen, die bisher am seltensten auftraten. Nach Anwahl des Menüpunktes müßt Ihr nun noch das Mischungsverhältnis der beiden Zahlengruppen angeben. Dies kann wiederum mittels <+> und <-> eingestellt werden. Mit <RETURN> wird die Wahl bestätigt, und der Lottomanager beginnt mit der Zahlenanalyse. Nach einigen Sekunden Berechnungszeit werden dann zwei Tip-Vorschläge auf dem Bildschirm ausgegeben, jeweils mit und ohne Berücksichtigung der Zusatzzahlen. Menüpunkt <6> ermittelt zwei Tip-Vorschläge anhand der am längsten nicht mehr aufgetretenen Zahlen. Nach Anwahl des Menüpunk-



Mit diesem Programm erzielte Gewinne bitten wir an- teilig an die Redaktion zu senden...

tes und kurzer Berechnungszeit seht Ihr die Vorschläge (wieder mit und ohne Berücksichtigung der Zusatzzahlen) auf dem Bildschirm.

60 Wochen hat das Lottojahr

Ihr könnt natürlich anhand der Analysen auch eine eigene Variante der Zahlen wählen. Für alle Vorschläge gilt, daß Ihr die Zusatzzahl, die Ihr tippt, selbst aus den sechs vorgeschlagenen Zahlen wählen müßt. Des weiteren muß berücksichtigt wer-

den, daß die Zeitangaben nicht ganz genau sind. Lottomanager verwaltet der Einfachheit halber für ein Jahr 60 Wochen (obwohl dies maximal nur 53 Wochen haben kann). Die überzähligen Wochen sind im Editor mit Nullen aufgefüllt. Das erklärt zum einen, warum bei der Auswertung auch die Zahl 0 erscheint, obwohl diese beim Lotto ja gar nicht existiert, zum anderen bedeutet die 60-Wochen-Verwaltung, daß eine Zahl, die im alten Jahr fiel, für das Programm 7 oder 8 Wochen länger nicht mehr gezogen wurde als eine Zahl, die im neuen Jahr schon einmal auftrat. Da man sich letztendlich meist für die Werte interessiert, die am längsten nicht mehr auftraten, tut dieser Umstand keinen Abbruch, denn selbst wenn die Zahl „virtuell“ 7 oder 8 Wochen länger nicht mehr fiel,

so ist sie immer noch diejenige, die länger nicht mehr gezogen wurde! Im übrigen sei erwähnt, daß man auf die abgegebenen Tips des Programms keine Gewinngarantie geben kann, da die Wahrscheinlichkeit immer nur ein optimales Mittel der Situation darstellt, wobei die Realität letztendlich wieder vom Zufall abhängig ist. Dennoch ist die Methode der Berechnung sicherlich besser als das wilde Raten der nächsten Lotto-Ziehung. Zur Bedienung sei gesagt, daß Ihr von jeder anderen Bildschirmseite des Analyse-Menüs durch Drücken einer

beliebigen Taste zur nächsten Seite weiterblättert und zum Schluß wieder ins Analyse-Menü zurückgelangt. Des weiteren kann jederzeit in einem der Analysepunkte die <P>-Taste gedrückt werden, um den aktuellen Bildschirminhalt auf dem Drucker auszugeben. Auf diese Weise habt Ihr die verschiedenen Analyseergebnisse schwarz auf weiß vor Euch und könnt Euch besser einen eigenen Tip zusammenstellen.

2.2. EDITOR

In diesem Programmteil können neue Zahlen eingegeben bzw. alte Zahlen korrigiert werden. Hierzu müßt Ihr zunächst mit den Tasten <A> oder <N> angeben, ob Ihr ein altes oder ein neues Jahr editieren möchtet. Bei <N> werden alle evtl. zu diesem Jahr schon vorhandenen Einträge gelöscht. Das Jahr selbst kann nun anschließend wieder mit <+>, <-> und <RETURN> gewählt werden. Hier- nach erscheint eine Tabelle, in der Ihr immer 20 Wochen des aktuellen Jahres, auf drei Bildschirmseiten verteilt, seht. Die einzelnen Seiten wählt Ihr durch Drücken der Tasten <1>, <2> und <3>. Mit den Cursortasten bewegt Ihr den hell hinterlegten Cursor durch die Tabelle, wobei eine Zahl dann mittels <+> und <-> verändert werden kann. Mit <SHIFT>-<+> und <SHIFT>-<-> wird der Eintrag um 10 hoch- bzw. runtergezählt. Drückt Ihr die Taste <S> so werden die Zahlen einer Seite jeweils zeilenweise aufsteigend sortiert. Mit <Pfeil links> gelangt Ihr von hier wieder zum Hauptmenü zurück.

2.3. ZIEHUNGEN DRUCKEN

Nach Angabe des Jahres werden alle zu diesem Jahr im Speicher befindlichen Ziehungen auf dem Drucker ausgegeben.

2.4. OPTIONEN

Hier könnt Ihr durch Drücken einer der Tasten von <1> bis <9>

einige Einstellungen am Programm vornehmen. Bei den Menüpunkten von <1> bis <5> handelt es sich um Floppylaufwerks- und Druckernummer, Sekundäradresse und die beiden Schriftfarben, die alle durch Zahlwerte repräsentiert werden können. Drückt Ihr nun die Ziffer eines dieser Punkte, so wird innerhalb des für den entsprechenden Parameter gültigen Zahlbereichs hochgezählt. Mit den Menüpunkten 6, 7 und 8 kann die Druckeranpassung vorgenommen werden. Hierbei müssen jeweils Druckercode angegeben werden, mit denen eine bestimmte Aktion beim Drucker ausgelöst wird. Lottomanager erklärt dabei beim Aufruf des Menüpunktes automatisch den Code, den es von Euch wissen möchte. Selbigen könnt Ihr im Handbuch zu Eurem Drucker nachschlagen. Handelt es sich dabei um einen Epson-kompatiblen Drucker, so sollten die Codes schon richtig eingestellt sein. Auf jeder Seite könnt Ihr die

benötigte Codesequenz in einer dem Lottozahlen-Editor ähnlichen Tabelle einstellen. Wie schon dort kann hier mit Hilfe der Cursortasten der Cursor bewegt und mittels <+> und <-> sowie <SHIFT>-<+> und <SHIFT>-<-> der entsprechende Wert hoch- bzw. runtergezählt werden. Mit <Pfeil links> verläßt Ihr die Einstellung bei Übernahme der neuen Werte. Hinter dem letzten Code-Byte sollten alle anderen Werte auf 0 stehen. Mit dem Menüpunkt <9> wird die aktuelle Options-Einstellung dann auf Diskette gespeichert, von wo sie beim nächsten Programmstart automatisch nachgeladen wird. Hierbei werden übrigens auch die Analyse-Parameter mitgespeichert, so daß diese ebenfalls beim nächsten Programmstart dieselben sind.

2.5. ZIEHUNG SICHERN

Nach Wahl des gewünschten Jahres (mittels <+>, <-> und <RETURN>) werden alle Lotto-

zahlen dieses Jahres in einer Datei auf Diskette gespeichert. Eine evtl. schon vorhandene Datei dieses Jahres wird dabei automatisch überschrieben.

2.6. ZIEHUNGEN LADEN

Hiermit können mehrere Lotto-Jahres-Ziehungen in das Programm nachgeladen werden. Dies solltet Ihr gleich nach Programmstart mit den Jahrgängen tun, die Ihr selbst nachträglich eingegeben habt (bis 1995 sind die Zahlen schon im Programm enthalten und müssen nicht neu geladen werden). Start- und Endjahr müssen zunächst in der gewohnten Art und Weise (<+>, <->, <RETURN>) angegeben werden, bevor das Programm dann automatisch alle Jahrgänge nach und nach einlädt. Aus diesem Grund solltet Ihr auch alle Neueingaben auf einer einzigen Diskette bereithalten. Findet Lottomanager einen Jahrgang nicht, so wird das durch die

Floppy-Statuszeile ersichtlich („file not found“).

2.7. DIRECTORY

Hiermit wird das Inhaltsverzeichnis der momentan eingelegten Diskette auf dem Bildschirm angezeigt. Mit <RUN/STOP> wird die Anzeige abgebrochen. Das Drücken einer beliebigen Taste hält die Anzeige kurzfristig an, wobei mit einem weiteren Tastendruck fortgefahren wird. Nach der Ausgabe kann mit einer beliebigen Taste zum Hauptmenü zurückgekehrt werden.

2.8. PROGRAMM BEENDEN

Wählt Ihr diesen Menüpunkt, so erscheint an seiner Stelle eine Sicherheitsabfrage, die Ihr mit <J> beantworten müßt, um den Lottomanager mit einem Reset zu beenden. Jede andere Taste kehrt wieder zum Hauptmenü zurück.

(ub)

COMPOTECH - TUNES

Auf Seite 2 der Programmdiskette findet Ihr wieder einige Musikstücke, die mit dem COMPOTECH-Editor aus Magic Disk 64 Classic 10/95 komponiert wurden. Den Editor laden und mit RUN starten, danach die CTRL-Taste für das Disk-Menü drücken und den Namen des Musikstückes eingeben. Nach dem Laden des Songs die Taste F3 im Editor drücken, um die Musik zu starten.

Vielen Dank an VINCENT MERKEN aus Belgien, der uns einige seiner Musikstücke zur Verfügung gestellt hat, die wir als „Platzfüller“ in den nächsten Magic Disk 64 Classic veröffentlichen werden.

(wk)

Wir bemühen uns um den C64/128-Anwender! So enthält dieser Katalog wieder jede Menge neuer, ausgesuchter und qualitativ überdurchschnittlicher PD-Software aus allen Bereichen!

Die billigste Möglichkeit, jede Art von Software zu bekommen!

C-64/128 Katalog Winter/Frühjahr 1996

viele neue Titel
davon 28 neue Geos-Nr.!!

STONYSOFT

Public-Domain / Freeware / Shareware

Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen

Tel.: (08333) 1275 ; Fax: 7044

werktags: von 7:30 bis 20:00

Programm-Packs

Speziell für Einsteiger und Leute, die sich in Sachen Public-Domain noch nicht so recht auskennen und deshalb auch nicht genau wissen, welche Programme aus diesem Riesenangebot für sie überhaupt in Frage kommen, haben wir 3 "Schnupperpacks" zusammengestellt. Jedes dieser Packs besteht aus 6 ausgewählten C-64-Disknummern der Stonysoft-Bibliothek und kostet incl. Verpackung und Versand nur 10,-DM (gilt nur bei Vorkasse: Bar-/Ubw./V-Scheck). Sie können die unten aufgeführten Nummern natürlich auch nach Belieben im Rahmen einer PD-Bestellung beziehen (zu den normalen Preisen: ab 1,30 pro Nummer).

Die Programm-Packs sind jeweils sortiert nach einem bestimmten Anwendungsgebiet (Anwender-, Spiele oder Lernprogramme) und deren Disknummern entstammen der entsprechenden Rubrik des PD-Kataloges.

Anwenderpack: Es besteht aus den Katalognummern 490, 696, 761, 884, 887 und 888, die alle zusammen über 100 sehr wertvolle Utilities und Applications enthalten: Eine einfachere Textverarbeitung (mit Umlauten), viele Dateien u. Verwaltungsprogramme (Video-, Waren-, Vereins-, Adressen-, Text-, LP-Datei, Haushaltsbuch usw...), zahlreiche Druckerutilities, viele Diskutilities, Packer/Linker, Relocator, Virenkiller, Computer-Testprogramm, Floppy-Justage-Programme, einen Demodesigner, eine 80 Zeichen'karte', Turbo-Assembler, Logo/Zeichen-Editor, Future-Composer V4 (Musikprogramm), Kopierprogramme, FLI-Designer etc. etc.

Spielepack: Bestehend aus den Nummern 343, 519, 520, 720, 779, 782 dieses Kataloges. Hier sind sage und schreibe 43 hervorragende Spiele enthalten. Sie alle aufzuzählen wäre unsinnig, es ist jedenfalls für jeden etwas enthalten: Action (Jetpac, Labyrinth, Breakout...), Shoot'em'up (Dragon, Stellar War, Paranoids...), Arcade (Triads, Space-Arena, Cracker's Revenge...), Jump'n'Run (Race with the devil...), Strategie (von Vier Gewinn und Monopoly bis hin zur Bundesliga)

Lernpack: Besteht aus den Nummern 637, 657, 663, 664, 771, 772. Über 100(!) Lernprogramme für Schule und Studium. Ein komfortabler Vokabeltrainer darf natürlich nicht fehlen, Deutsch-Lernhilfen, Englisch-Abfragen, zahlreiche Mathe-Programme (Alles: vom einfachen Trainer für's Kopfrechnen, Primzahlen und Dreiecksbestimmung bis zum Nullstellenfinder für Polynomgleichungen (Max. 18. Grades!) (komplexe), Trainer zur NST-Bestimmung von quadr. Gleichungen im Kopf (Satz v. Vieta), daneben zahlreiche Stochastik-Utilities, lineare Algebra: Matrizen-Rechenprogramm, schnelle Determinantenbest. usw...), daneben gibt's noch einen kompletten Assemblerlehrgang (auf deutsch); ein amüsantes Quiz (Allgemeinbildung!), und ein IQ-Test runden das ganze ab.... alles für nur 10,- !!

Kosten für PDs:

Staffelpreise:

Bei Abnahme von 10-19 Diskn.: 1,65 pro Nr.
Bei Abnahme von 20-49 Diskn.: 1,50 pro Nr.
Bei Abnahme von 50-99 Diskn.: 1,40 pro Nr.
Bei Abnahme von über 100 Diskn.: 1,30 pro Nr.

Doppelnummern (z.B. 845+846) = 2 Nr.

Wir verwenden nur farbige Sentinel- bzw. Boeder-Disks!

Porto und Versand:

(zzgl. dem Gesamt-Bestellwert!)

- Bei Bar-Vorkasse: 5,-
- Bei Überweisung-Vorkasse: 5,50
(Bitte quittierten Beleg od. Kopie beilegen)
- Bei V-Scheck-Vorkasse: 6,-
Bei Nachnahmeversand: (nur Inland)... 9,-
(+ 3,- Zahlkartengebühr, kassiert d. Postbote)
- Auslandszuschlag: 5,- DM !

Versand nur in sicheren Luftposttaschen bzw. in sicheren Kartons! Die Disketten sind natürlich im Preis inbegriffen (Für 2 Nr. eine doppelseitige Disk!)

Wir versenden unsere Ware grundsätzlich als Brief, nicht als Warensendung, da Briefe auch nachts, Warensendungen dagegen nur tagsüber befördert werden.

Alle Programme (bis auf Titel des CP-Verlags) sind unseres Wissens frei kopierbar (PD/Shareware/Freeware). Für evtl. (C)opyrights übernehmen wir jedoch keine Haftung!

Bei Sammelbestellungen bitte die einzelnen Besteller (als jeweils eigenen Block) getrennt aufzuführen. Danke!

Alle Preisangaben in DM und inklusive 15% MwSt!

Sonderangebot 1: Farbige 5.25"-Leerdisketten
(Sentinel) NUR 0,70 DM pro Stück!
Ab 100 Stück: 0,65 DM! Auch Einzelabnahme möglich!
Sonderangebot 2: 64'er-CD-ROM: 29,90 DM (nur solange Vorrat reicht!!) Für alle PC/Amiga-Besitzer mit CD-Laufwerk: Enth. ALLE bisher im 64'er erschienenen Programme (ca. 220 Programmservicedisketten)!!!
Sonderangebot 3: 2-C-64-CD-ROM: 49,-DM. Noch mehr Progr. (Inhalt von >1000 Disks) + 10 kommerzielle Progr.!! Keine Überschneidung m. 64'er-CD!
Sonderangebot 4: Sword of Honour: 29,90 DM (statt 39,90 empf. VK): dt. Ninja-Spiel, 54(!) Räume, dt. Anleitung, 280(!) Animationen!, 4 Diskettenseiten, Top-Musik!!!

STONYSOFT

Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (08333) 1275 ; Fax: 7044

Eingetragen: Amtsgericht Memmingen HRA 3308

Bankverbindung: Postgiroamt München BLZ 70010080
Konto: 397096-806

Tragen Sie hier bitte Ihre Stonysoft-Kundennummer (sofern bereits vorhanden) ein:

Anwenderprogramme:

- 001 Kopierprogramme (Disk- u. Filekopierer aller Art)
- 002 Utilities (Wizard IV, Track 18, Ultra-Load, Supersort...)
- 003 Utilities (EpromLader, Huntercopy, Epromreise...)
- 005 Utilities (Mathe 64, Futurewriter, Terme64, Vokabeln...)
- 006 Utilities (DiskQuäler, DiskSorter, Top-Format, Duplic...)
- 009 Utilities (ChecksummerV3, FastLoader, Mastercopy, Tipp Ex 64, Turbocopy, Spritcrack, Turbo-Tape...)
- 010 Utilities (Antiscratch, Fast-Load-Maker, TrainerPokes, Löserschutz, Load-Runner, Fcopy2.1u. 2.2+...)
- 011 Hot-Pegel-Utilities (Super Utilities: Quickcopy V2, PPS Copy, Chruncher 64, Track-Format, AutoStart...)
- 014 Musik-Construction-Set (mit Notenzeilen usw...)
- 031 Utilities (COPY 58, Vokabeltrainer, Format 15s...)
- 032 Utilities (Spritcrack, Copy 190, Drive-Music, Flash41, Copy 1541, Copy 1.5, Filemaster, Turbo-Nibbler...)
- 039 Diashowmaker+Loader Constr.Set (mit Sprites und Scrolling!), Disk-List, Multi-Lister, Speedcopy...)
- 042 Synthesizer 64 (Super Musikprogr. m. Musikst.)
- 043 Copy All Nibbler (Super Backups für jeden Zweck, nicht f. 128er!, 35s-Copy (seriell!)), Copy ohne Computer!
- 050 Musik-Master (prima Tool mit vielen Digis)
- 052 Ripper DiskV1 (Sprite-, Koala-, Ram-, Charset-Ripper, PolizeiV1, Wonderboy, Twopage-Demo, Dreier-Demo...)
- 060+061 Kermit 2.0+1.7x (DAS DFU-Progr. schlechthin!)
- 067 Utilities (P-Lader, Diskmon. 3.5, Fileretter, Grafik, Plotter, Section 8 Copy, Compactor, Daumenkino...)
- 102 Diskdevil V4.0 (Anwenderprogr., menügesteuert)
- 108 Magic-Drummer (Schlagzeugprogramm mit Digis)
- 118 Disk-Devil V3.0 (Disk-Utilities, haupts. Kopierer)
- 119 Menu-Anwender (Copys f. jeden Zweck)
- 121 Comal 0.14 (Programmiersprache m. Programmen)
- 125 Utilities (Turbo-Copy, BC-Copy, Bebbi-Copy, Bitcopy, Tonkopf-Tester, Fast-Loader, Gigaload, Hypra-Lo...)
- 126 Utilities (New Directory, Turbo-Tape 64, Future-Writer, Ultra-Load Plus, Disk ABC, Terminal 64...)
- 146 Utilities (Sprite Designer, Superposter 64, Titelmaker, Gamekiller, Magic Drummer, Photocopy, Introm. V2...)
- 150 Utility-Disk (Neues DOS, etliche Hilfsroutinen...)
- 151 MAC-Copy-Menü (Turbocopy, Mastercopy etc.)
- 152 Anti-Virus-Disk (Format- u. Sctoredits, Monitor, Virenbeispiele + Virenkiller)
- 155 Utilities (Softi-Format, Koala-Copy, Tape-List 64, Digital Packer, C-64 Virus-Killer, Macro-Assembler...)
- 156 Utilities (Hypra-Convert, Adressen-Verwaltung, Disk-Master, Graphicopy, Star-Writer V2.0...)
- 157 Power User Disk (30 Files: Omega Writer, Sinus-Maker, Magic-Editor, Byte-Press, Super Font, BurstV1.9...)
- 176 Heka-Freesoft Drucker-Utilities
- 185 The Printed Word (Komfortable Textverarbeitung! Amerikan. Produkt daher mit engl. Anleitung! Durch Merge-File-Funktion praktisch unendl. Kapazität)
- 193 Utilities (Bigcopy, Stundenplan, Fast Load 1.1...)
- 201 Verwaltungsprogramme (Platten Datei, Programm-sorter, Telefondei, Video-Datei, Adressdatei...)
- 203 Verwaltungsprogramme (Kundendatei, Umsatzdatei, Mitgliederdatei, Kontenverwaltung, Vereinsverw...)
- 222 Kermit 1.6 (Standard-Terminalprgr., verb. Version)
- 246 Utilities (Fast Hack'em + Nibb., The Mirror Boot, 41 Tracker, Pulse-Assembler, Repair Kit...)
- 256 The Professional Soundmaker (geniales Musikprogramm, einfache Bedienung, da graf. Benutzeroberfl.)
- 260 Jake + Elwood II (z.B. Doubleimage (kopiert gesch. Software)... Achtung: Nr. läuft nicht mit jeder Floppy!
- 277 Drummer II (Super Schlagzeugprogramm)
- 279 Pic-Wandlers (div. Bildconv.: Trailer V1.1+V1.2...)
- 302 Hochzeitszeitung (Alles für die Hochzeit...)
- 303 29 versch. Packer (Coder 1-17 u. andere)
- 334 Utilities + Demos (File-Backup, Flashdance, Label-Maker)
- 341 Utilities (Invertments, Keyboard Test, Market Crash, Stock Market, Typing Drill, Money Flow...)
- 342 Utilities + Writers (Message Writer, Sound-Packer, FX-Bytepress, Macro-Assembler, Raster Editor...)
- 355 Mixed: Intromaker5+6+7, DarkWarrior, FinalMessag.

Stonysoft-Bestellschein

Bitte schicken Sie mir folgende Disknummern (mind. 10 Stück.):

Vorname _____ Name _____

Strasse/Nr. _____ Kundennr. (falls vorhanden) _____

Postleitzahl/Ort _____ Unterschrift _____

Anzahl der bestellten Nr. _____ zu je _____

(keine CP-Verlag-Titel) _____ (keine CP-Verlag-Titel) _____

evtl.: CP-Verlag-Titel (GO, GDK, MD) _____ zu je 4,- (hier keine Mengenstaffel)

Wir versenden nur noch als Briefli (schnellere Zustellung)

+ Versand (siehe Versandart)

Mindestbestellmenge: 10 Nummern! Endbetrag: _____

1,65 (bei 10-19 Nr.)
1,50 (bei 20-49 Nr.)
1,40 (bei 50-99 Nr.)
1,30 (ab 100 Nr.)

==>

- Versandart ankreuzen:**
- Bar-Vorkasse (+5,-) (Bargeld anbei)
 - Überweisung-Vorkasse (+5,50) (Quittung anbei)
 - V-Scheck-Vorkasse (+6,-) (Scheck liegt bei)
 - Nachnahmeversand (+9,- zzgl. ZK) (nur im Inland möglich)

Bestellschein aus C-64-Katalog Ausgabe: _____
 - Winter/Frühjahr 1996 -
 Alle Bestellnummern unbegrenzt erhältlich !!!

Beethovenstr. 1
 87727 Babenhausen
 Tel.: (08333) 1275; Fax 7044
 Inh.: Gunther Steinle

Bankverbindung:
 Postgiroamt München
 BLZ 700 100 80
 Konto: 39 70 96 - 806

- 361 TPI-Mega-Cruncher(Super Packer)+Sharks Intro.
- 363 Demo-IntroMakers+Writer/Omega-Writer, Intro-maker V1-V3, IntroV1-5, Beastie-Editor7+8....)
- 364 Mixed (Letter Noperator, Supersorter II, Info-Writer, I+M Democreator, Title Animator....)
- 381 Writers and Utilities(Ghost-Writer, NO-Blocks-Boot, P.shop-Doodle u. U., Cassette-Editor, Printsh.-Flip....)
- 385 Utilities/Vokabelpauker 64, Disk-Manager, Scrollw...
- 390 Utilities(AD-Manager, Orion TVV5.2, Alpha-Writer....)
- 391 Copyprogramme 3(Turbonibbler, Supercopy, FC....)
- 392 Copyprogramme 4(Fastload akt., 45s. Copy, Copy2....)
- 395 Utlits. (Hires-Hardcopy, SuperCopy, FormatEditor2....)
- 399 Uts. (TexteditorV2, Booty, BAM-Editor, Pro-Drum1....)
- 400 Utilities (Laufschrift, Textgenerator, Pro-Drum2....)
- 405 Utlits. (Timecrunch, Magic-BoxV1, GCS Diskreter....)
- 413 Lotto III (Für Systemspieler, m. super Statistikft....)
- 414 Uts. (TitleAnimator, GSSCoderV1.2, SuperPrinter....)
- 415 Utilities(Zigag-Writer, Messageboard, ProwessSinus, 2*2Genius(Chars->Sprites), Antitel, Packers....)
- 420 DFU (Term 64, Eagleterm, 64exchange, Autodial, Microterm, Diskview3, C. Rel. Seq-Conv, Copy-All....)
- 425 Utilities(Logo-Designer, ACA-Writer, SuperFont, Sinus-MakerV4, Raster-DesignerV2, ECA-Packer....)
- 426 Utilities(Commie-Writer II, Protector, Pathal, Hopper, L.C.S., Listschutz, Time Machine, Monitor, MAS....)
- 427 DFU (Proterm, Peeks u. Pokes, Saturn-Terminal, Label-Maker, Autoterm/1650C, Presidents-Quiz....)
- 444 Hypn. Riffs, Introm.4-7, Electro-Pencil, RasterDes....)
- 446 Utilities (Demomaker V1, Intro-Designer++(absolut Spizel), Dark Warrior, Editor 51500, Disk-Sorter....)
- 447 Utlits. (Cross-Linker, Disk-Demon, Packer Deluxe....)
- 448 Utilities(Letter Maker, Extasy Writer, Speed Backup, Cruelcruncher, Notewriter, Message-Box, Compacker....)
- 458 Utilities (FileCopier, DiskWizar100%, Cross-Linker, Sledgehammer, Accesus, CruelV2.0+, Speedpacker1.2....)
- 481 Special-Packer-Disk (viele verschiedene Packer...)
- 484 Uts. (Omega-Writer, Intromaker+-freezer, Dia-Show-maker, PGM-Security II, Autostarter, RAM-Protect....)
- 485 Uts. (Etikettendruck, Disk-Management, FastCracker, Dateiprog., Lagerbest., Aktienberechnung, Verein, Haushalt....)
- 489 Recipesizer, Checkbook, Bio-Rhythm, J-Plotter, Mag Index, Pass, Netzwerke, RC Netzwerke, Recordings....)
- 490 Verwaltung (Haushaltsbuch, Lagerverwaltung, Progr.-Datei, Lagerbest., Video-Kartei, Daten-Archiv, Vereinskartei, Terminkalender, Adressendatei, Tabelle, LP-Datei....)
- 504 Utilities(MDV-Virus, Scroll-Machine, Disk-Star64, Graph-Change, Koala-Entpacker, Preilcruncher....)
- 508 HonkyTonk II (18 super Utilities: DiscWizar, Scroll-Editor, 15s. Copy(Superdosben.), ProfiAssembler....)
- 509 Uts. (Splitting64, Basic-Start, Disklader, Sprite-Editor64, Accelerator, DiskExpander, Magic-Drummer....)
- 521+522 RockmonitorVI (Super Musikeditor, mit vielen Digis(Musik u. Instrumente), die bestmögliche Soundqualität auf dem C64, echt Wahnsinn!)
- 527+528 IBASE 4 (Super Datenbank mit dt. Anleitung)
- 531+532 Step by Step (Intromaker m. Chars u. Sounds)
- 541+542 Acid-Utilities (Zeichenprgr., Masterlock, Midas-writer, Future Relocator, Merlin Dos, Sprite Magic....)
- 553 Utilities (U-Maker, Dos-40TTrack, Ex-Dos, Isepic, Turbonibbler4.0, Quickcopy V2, Epron Module....)
- 563 64 Forth V12 (incl. Programmierspr. Fig-Forth 1!)
- 567 Art Intro-Editor, ILeave, Disklock, Error-MakeV2.3....)
- 582 Raster-Color-Designer, Note-Maker, Logo-Maker, Musica-A-N, Fontsa-O, Logos(ca. 23)
- 583 Sinus-Maker3.2, Demo-Maker1, Color-Editor, Laufschrift++, Intropacker2.1, Plot Linker2, Copy-File/PartII
- 623 SCTWriter, Timecrunch5.1+, Sledgehammer+....)
- 624 MagicSymphonie (Datenverwaltung), Superlabel (komfort. Etiketteneditor), Popcorn#006, MOB Profi#1
- Menügest. Sprite-Editor), Waterfall, Spielblind Writer....)
- 643 Uts. (Texteditor, Note-, Infomaker, Notewriter, Basic Condenser, Artwriter, Mega-Packer, Picchanger....)
- 665 Rockmonitor IV (m. Digis) + ACA-Writer
- 667 Utilities (Demo-, Intro-, Char- u. Screengenerator)
- 669 Beat-Box-Editor (Super Drum-Machine) Mit digitalisierten Drums! Kreieren Sie Ihre eigenen Sounds)
- 671 Hardware-Tester (Floppy Reperatur-Kit, C-64-Checker, Justlager, Floppychecker, SUPERIII)
- 673 Utilities (CharacterSet-Maker, Sprite-Buster, Anti-Virus, Message-Box, Magic-Monitor....)
- 674 PD-Service-Freeware-Collect (Blitzcopy, Floppy III, Progr.-Verwaltung, Stundenplan, Dir-Sorter....)
- 675 Utilities (LP-Datei, Morssen, Textwork, Latein-Wörter, Mathe, Rechnung, Biorhythmus, Reaktionstest....)
- 676 Utilities (Introcreator1.0-1.8, Timecrunch 5.0, Compactor, Speed-Packer, Megacruncher....)
- 677 Heka-Freesoft Dateiprogramme 3 (Kontodatei, Umsatzdatei, Cassettdatei, Vereinsdatei, Arbeitsplan....)
- 678 DFU-Programme (NUA-Scanner, Proterm 64, DataHacker V2.1, Terminal, Unidatpro....)
- 679 VTC-Spread-Disk #1 (Reisekosten, AMS, Tape-Label-Print, Tripel, Ungleichung, L.A.R.A., Peace....)
- 680 Utilities (Sherlock, Bulletin-Board, C64ker, Disk-Creator, Disk-Doctor, NORAD, Kermit....)
- 681 Utilities (28 Stück: Sprite-Mover + -Klauer, Pic-linker, Sound-Buster, SCR-Eddi, Lazer-Typer....)
- 682 Utilities (Fractals Generator, Disk-Search II, Hires-Move, Ultratont+++ , unsichtb. DIR, Diskothek....)
- 685 Utilities (Softi-Format, Zeichensatz-Editor, Turbo-Tape V3.15, Tape-Cracker, Messbox V2+V3, ISC V2....)
- 686 Arrow-Designer-Pack + Letter-Writer 9
- 687 Verwaltung (Datawork, Unidatpro, Cops Base, Databaset+2, Mail-List, Easy-Catalog, 64er-Archiv, Rezeptario)
- 688 Utilities (Index 64, BASIC-Befehle 1+2, T. Dir, Disk-File 4.9, Disketikett., Txt-Verschl., Schreibmasch....)
- 689 Utilities (DBASE, Load-Address, Disk-Tidier, Color-Selektor, Employer Tax, Jogger, 4040 Commands....)
- 690 Utilities (TBS-Mon V2, Voice-Rockmonitor, Memory-Changer, ROM-Monitor, SPR-Interface....)
- 691 Utilities (ZS-Editoren, Text-Editor, Rob-Music-Cracker, Layout 64, ZX-Spectrum-Simulation....)
- 692 Utilities (SIDVIC-FX-Press, Macro-Assembler, Raster-Editor, Lyrik 3.0, Spritekill, Zeilenmarker....)
- 693 Rockmonitor V 5.0
- 694 Utilities (CFB-Copy Dev.9-->8, Speeddostape, T.E.S. Compressor, Grafik-Wandler, SBS-Editor....)
- 695 Utilities (Intelligenztest, Songwriter, EST 1985, Kombinatorik, Bruchrechnen, Gauss/Krüger....)
- 696 Heka-Freesoft Drucker 2 (Adress-Etiketten, Marktlage, Sternzeichen, Biorhythmus, Riesengrafik....)
- 697 Utilities (Faktur, Drucker, Copy 220, Code-Master, Screen V1.0, Garfield-Coder, Scroll-Writer....)
- 698 Utilities (FCL-Virus-Writer, 40-Tracker-Formatter, Intro-EditorV5.0+V7.1, Editor-Maker, DangerFloppy....)
- 699 Utilities (Demo-Maker/MTV, Effect-Editor, Intro-Packer V4.0, Simple-Writer, Geos-Cracker....)
- 700 Utilities (Mess.-Creator V1, Geschäftsbriefe, Dixy-Datei, Superfest V2.1+, Change BASC....)
- 701 Utilities (Flash-Edit, Timecruncher 3, Dic-Convert 1+, INTROMAKER V3.4 (m. Sounds, div. Chars....))
- 703 Utilities (Art-Bouncer, F.-Color-Edit, Orion TV 5.2, Disk-Cracker, TFC-Quickload, Alphawriter....)
- 704 Message-Constr. Set, Prof. SinusMaker, Front-Editor3)
- 706 Intro-Maker2.0, Letterviewer1.1, Messg. Boxie, Textedit
- 708 Utilities (Home-Manager, Magic-Poker 64, G/S-Mega-Convert, Info-Maker, Texteditor 2.1, 6 Kopierer)
- 709 Utilities (Intro-Packer V2, Dualsystem, 4-Color-Converter, Drummaker 2+(Super!), File-Crypt, Eupander)
- 713 Super-Music-Disk (Voice-Rockmonitor, Rockm. 5 (mit Digis), Prodrum (Schlagzeugprgr., ideal zu Rockm....)
- 714 Test-Disk (C64 + 1541 - Tester + Disk-Utilities)
- 761 Super-DiskUtilities (Flippy Menu, PRG-Verwaltung, Scopy 64, Disk Dat., Speed Format, Disksorter neu (enorme Möglichkeiten!), 80 Colours, Auto Menu, Easy Load (Super!), Turbo-Maker, Autostart-Generator....)
- 762 Allround-Grafik-Utilities (Graphmaster, Pic-Wandler/Menügesteuert, Super), Print-Shop Utility (guter Picwandler), Koala Display, Doodle Slideshow, Grafik....)
- 764 Sprite-Editor, Sys-Finder, Mon-Dos, BasicXref, Seq-Edit
- 814 Titelbildgenerator (mit Bildern und Musik)
- 816 Amateurrunk (Super, alles für Funker: Finger-/Aktiv-/Vierpfilter, IC-Daten, HF-Technik, Netzwerkanalyse,

289 Chopper, African Adventure, Deterrence, Supermind, Submarine, Killer Bunnies, Solitaire, BreakOut...
 290 B&B, D&D Part 2, Masterworld, Seeschlacht, Barricade, Mystery, Stocks, Combat Wars...
 291 Goldrunner (PD-Vers.), MancachaPea, Find The Titanic, Las Vegas City, Wahlkampf, Commando III...
 292 Life, Space Fight, Stein der Weisen, Airwolf III, Hangmath, Deltaplane, Flaschbier II, Santolus...
 293 Magier, Zahlenraten, Orion, Panzerschlicht, Spielesammlung, Domifospiel, Spiel-Casino, Kniffel...
 294 Dynamit, Geheimdienst, Rasenmäher, Ritter, Indianapolis, Kemo, Mission im All, Dschungel, Gerloc...
 295 Zone X, Pong, Snakes, Pinball, Checkers, Billiards...
 296 Explorer, Deep-Space 1.0, Golf, Pro Football, Arena, Brain Quiz, Lunar Lander, Draw Poker, Motorcycle...
 298 Ceviz (DAS Super Ballerspiel, fliegen Sie ihren Militärhubschrauber und erfüllen Sie Ihre Missionen...)
 317 Breaker, Quix, Phaser, Apache Helli, The Black Hole, The Derby, BlackJack, Moon Raider, Ikari Warrior II...
 318 Time's End, Atlantis dt., Odyssey, C.I.A.-Adventure, Circle-World, Aztek-Tomb, Galaktika 64, Space-Sentinel...
 319 Life Expert, Star Wars, Star Trek, Starbase & UFO, Bingo, Mastermind, 3D-Tic-Tac-Toe, Bridge-Trainer...
 320 Querk, Puzzle, Viper, Gunner, Time Snap, Grungy Towers, Backgammon, Escher's Cube, Dam Busters...
 321 Hunter, Easy Dungeon, Atari II, Clinging Capture, Spaceshooter, DeepSpace, Huntersatellite, DSC Lunar...
 325 Gun Fighter, Hangman, Fugue, Block, Jumbo Jet, Connect Four, Blackbox, Oil Tycoon, Trek 64...
 328 Full House, Runaway, Ice Titans, Snowboard-Race, Paul der Käfer; (m. Fastload, Interrupt-Uhrzeit...)
 333 Play It 4.0, Interview, Black Jack 3, Robot Chase, Caros Utility, Dragon Maze, Depth Charge, Clue...
 343 Toxic 1.0 (Die besten Games)
 397 Fussball-Manager, Zwergenstadt, Höhlengeheimnis, Mühle, Alien Panic, Galactic Drivers II, Knoeten in Caves...
 398 FiveCardStud, Quintic Warrior, Burgenschlacht, Goldbrush, The Comic-Game, Perfekt Golf (Super Grafik!)...
 424 Shogun, Tödi, Dioxin, Schach V2, Scroll-Machine, Snowboard-Race, Crazy Ballon, Cracker's Revenge...
 473 Iridium, 4Gewinn, Reversi, Supermühle, Schiffe versenken, FDK, Nim, Kartenkrieg, Superhörn, Kalaha...
 483 Lotto-Ziehung, Agent Blotto, Müllomat, Kanufahrt, Biorhythmus, Psychiater, Roulettespiel, Punktefresser...
 487 Kernkraftwerk, Regierung, Mission, Break-Out, Ping-Pong, Deutsche Fehler, Black-Box, Code, Psychotest...
 492 Crackers Rev. 4, Jeep Command 2, SOS... Super!
 498 Superlander, WetPaint, AtomHandball, Torp. Bomber, Bridge-Train, Sinner, Othello, Awari, Uhr, TorchMan...
 515+516 Worldcup-Skiing II (rasant, mehrere Pisten!)
 519+520 Game-Collection 1 (Super: Agricola, Brakout Constr. Kit, Space Arena, Sexibreakout, Dragon+, Soccermanager, Bundesliga, Racewiththe Devil, Crackers Rev...)
 620 User Supported Programs II (Arcade: Zeta 7, Snake, Creator's Revenge, Strategie: Galactic Conquest, TREK; Adventures: GraveRobbers, Bounty Hunter... SUPER!!!)
 626 Monopoly, Quadropoly, Mühle, Oil-Dallas (Super!), Crown (Super Geld'spielautomatm. Sonderspielen etc...)...
 627 TronConstr. Set (S.Guti!), CrazyJogger, Hoops, Impulse, V.I.R.U.S. (Super! Pacman in Breakout-Action)...
 632 Astroplan, Fireballs, Tron, Invasion II, Airwolf III...
 633 Astro, Kirk-Print, Synchronicity, The Car, Werid...
 634 Killerpillar, Slither-Duell, Parallax, Ape Crazy, Star Fighter, Acrobat, Trench Fire, Bagdad, Pakacuda...
 635 Boxing, M.A.S.H., Mommy Slither, Afternoon, Cars...
 636 Safari, Vietnam 1969, Smurfen, Trivial Pursuit...
 639 Deblitz, Micro n Chips, Education, Slot Machine, War Rescue, Music Tutor, Spreadsheets, Shoot'em...
 640 Alien City, Prelude, Cobby, Trapped, Space Chase, Hacker, Zyco's Brain, Armagedon, Zapf 10 14...
 641 Rat Run, Poker, Will of Wises, Tank War, Whirlybird, Hamlet, Snake Escape, Poker it, Squirm...
 649 Detective, Super Keno, Card Guy, Air Rescue, Light Racers, Actionaunts, Depthcharge, Hopper...
 651 Breakout 2, Pengo, Name that Note, Eliminator, Chuck a Luck, Card Girl, Stalingrad, States Quiz...

653 Card Girl, Snooker, Cupid, Forest Fires, Flynn's Gold, Solitaire, One for One, Artillery, Swish...
 654 Bowling C-64, Blizzard '87, Knockout, Down the Chimney, Shuttle Escape, English Civil War (Super!)
 715 Flying Shark II, Perplex 1001, Digger-Game, S-Skat, Blast'em, Strip Puzzle
 716 R1-D1, League-Soccer, Regierung, Zauberplanet, Will of Wisps, Hells-Bells
 717 ACR-Games (Brickbusters, Triads, Horse-Race, Yatzee, Battleships, Bowling, Poker...)
 718 PD-Topfits-Games: Starintruder, In The Deep, Tontaubenschießen, Empire, Flugsimulator, 3D-Laby
 719 PD-Topfits-Games: Run Buddy Run, Formel 1, Planet of Death, Crackers Revenge, Schießbude, Zirkus
 720 Freak Out, Laser Gun, Labirinto (Super!), Space-Duell, Stellar-War, Great Pyramid, Paranoïds...
 721 Meteor Trouble, Senso, Starnella, Entwicklungshilfe, Turmschlicht, Kniffel...
 722 1000 Miles, Power Plant, Acceleration, Hamurabi, Coin Flip, Jumin' Jack, Atari II...
 723+724 Game-Collection (Donald Duck, Flipper, Barmaron, Monster-Attack, Stellar, Triumph, Oil, Jetpac, Gringos, Eliza, Zolix+Tr., Caties of Doom...)
 725 Commodore Educational Soft: Abstract, AFO, Bio-Compact, Dracula, Dragon Island, Droids, Bowling...
 726 C-E-Soft: Battleship, Pong, Road Rally, Road-Race, Star-Trek IV, Bottlecaps, Cryptogram, Black Jack 2...
 727 C-E-Soft: AV or M, World-Time, Craps, Cube, Flight-Sim., Gunner, Hi-Q, Killer, Bunnies, Breakout...
 728 CE-Soft: Hangman, Blackbox, Chase, Entertainer, Fuge, Accel, Artillery, Cyclon Battle, US-Civil-War...
 779 Cracker's Revenge 2 (Super Action!), ABECEDA (Bilder Quiz, f. Kinder geeignet), Shoot'em up, The last which, Cracker's Revenge 3 (Super Grafik, schnell!)
 780 Work Games (genial, aufwendige Hires-Grafiken, unterschiedliche Situationen --> hohe Motivation), HAWK (sinnlos(?)), aber automatenreifes Ballerspiel!)
 781 4 Arcade Classics (gutes Ballerspiel, lädt nach)
 782 BliaggerConstr., The Snowman, Imperium, Pokersam 783 Entrepant.match, Digger, Mazma, Dangerzone, Archer
 784 Night Flight (Super Nacht-Flugsimulation, Baloon, Domsday Machine (sehr gut), Space5 (brutalschwierig...)
 824 Starade, Buzzard Ronjets, Space Odyssey, Nexus...
 952 Agent 0013 (lustiges Grafikadventure, deutsch, Domino (Das bek. Domino-Spiel), Dan Cooper (Kampfflieger), Stormtrooper (Vertical-Shoot'em up, gute Grafik), Space Gold (Super Weltraum-Action für 2 Spieler!!)
 986 MAFIA (Chicago 1925: Gestalten Sie Ihre Gangsterkarriere, bauen sie ein Imperium auf... Genial!)
 991 Heisse Luft (Heißluftballonfahren ist nicht so einfach...), Transporter, Gorilla (Jump&Run), Rollstuhl-soccer, Pipes Peak Game (Arcadespiel, schnell)
 992 Berty/Tarzan (gutes Plattform(Arcade)-Spiel)
 994 Gambler II (deutsches Quizspiel mit 6 "Stufen")
 995 KAISER II (DIE Wirtschafts Simulation schlechthin, übertrifft sogar noch sein kommerzielles Vorbild II)
 996 ATA (Top-Tetris), Weltreise, Circopoly, Skat-Berechnung 1042+1043 Diamond-Fever (geniales Ballspiel mit 2x22 Levels und Super-Grafik); Tron (1 oder 2 Spieler), Jump Man, Shila (professionelle Animation); Ballerspiele: Mercurious, Interceptor-Base (3D-Grafik), Space Odyssey, Raid, Duell 2005, CX-13, Deep Space 1214 Top Agents (dt. Agentenspiel), Job for News (Leiten Sie eine Zeitung), Ruff-auf-Du Suche nach d. Verli. Liebe (dt. Action-Adventure, witzig!), Heidelberg (Gfx) 1215 Seeräuber (Pirates-Verschnitt), Kniffel 2, William Wobbler (Super Action-Arcade-Adventure), Scharfe Wanda (witziges dt. Weltr.-Action-Adv.), Spacechess Weltr.-Strategisches dt., Admiral James Cook II (dt. Gfx) 1216 Arizona (dt. Gfx-Adv.), WallStreet, Kanga (Super!) 1217 Rainbow (neue Tetris-Variante), Censor-Tetris, Living in a maze (komplexes Labyrinth-Spiel), mazesolver (32767 versch. Labyrinth mit jeweils nur einer Lösung!), Tron f.2 bis 6 Spieler (Tastatur), Game Master 1218 Denkspiele: Decstone (Finden Sie den richtig. Weg), Brainwave (=Mahjong), Modern Battleship (Schiffe ver-

019 Double-Demomaker (Für zweiseitige Demos)
 022 Demo Designer 3 (Demomaker m. hervorr. Sounds, Lettermaker III (schreiben Sie Briefdemos)
 025 Demomaker (Mit Koalabildern, Sounds und Chars)
 064 DSC-Titelmaker (mit mehr Chars und Sounds)
 068 Intromaker (Machen Sie Ihren eigenen Vorspann)
 103 15 versch. Intromaker (natürl. ohne Accessoires)
 123 Titelmaker + Soundletter (Mit Sounds und Chars)
 233 Annex Intro-Designer (cooler Intromaker)
 255 TCC-Intro-Editor (mit eigenen Sounds+Chars)
 268 Intro-Designer 2 (mit Sounds, Chars und Rastern)
 270 Intromaker V3.4/GSP (m. div. Rastern, Sounds...)
 304 Intromaker V2.0 (Mit Rastern, Chars und Sounds)
 326 Intro-Designer++ (verbessert Intro-Designer + Utilities (L99-Packer, Messager V1.0, MD-Virus...))
 353 Demodesigner/NPS (mit Sounds, Chars, Pictures...)
 354 Intromaker/PWR (m. über 40 Chars u. Sounds)
 362 Demo-Designer II (verb. Vers., m. Sounds, Chars...)
 363 Demo-Intromakers+Writer (Omega-Writer, Intromaker V1-V3, IntroV1-5, Beastie-Editor 7+8....)
 387 FCT-Demodesigner (mit vielen Sounds)
 388 RIAS-Intro-Utilities (Raster, Simulalgorithmen, Eff...)
 470 Intromaker 2/GSP (Mit Musiken, Digis, Raster, Wabbeln, Snaker, Rahmen, Vorhang etc...)
 567 ArtIntro-Editor, ILeave, Disklock, Error-Make V2.3...
 666 TMG-Demomaker 1 (+ Utilities für eigene Demos)
 670 PWR-Intromaker (mit tollen Chars und Sounds)
 705 Rock Your Demo (Demomaker + D. Whittak-Ripper)
 710 Intromaker von "The Skaters"
 765 The Final Intromaker-Collection (TMG-Introm. 1-9)
 820 Intromaker 3.5/GSP (SUPER! Verb. von V3.4)
 852 Intro Designer 3 (Genial!!!) + Utilities
 1422 Intro Booster/ACP (einfachste Handhabung!)

Advntures: (=Abenteuerspiele)
 004 Adv.-Coll.: AdventureGenerator, DerMagier (mit 24

070 Writer-Diskill (Enigma-, Super-Writer, Electric-Pencil)
 120 Writer-Diskill (Crazy-, Real-, Intrad-, Writer, Laser Typet, Weltrekorde II, Writer, Funny Writer...)
 168 Tetra-Writer V1.0 (mit Sprites und Scrolls)
 265 Classic-Writer 2 (Super Writer m. Sounds+Chars)
 267 Vision Writer V1 (Writer mit Zeichens.-Effekten)
 300 Power-Writer (Mit kleinen und großen Zeichen...)
 366 Savage Writer (m. Sounds u. Chars)
 379 Rock-Writer, Funny-, Serious-, Profi-Writer
 408 Message Creator I (Mit Chars. und Musiken)
 409 Cyborg-Writer (m. vielen Zs.), Sprite-Mover V9.0...
 434 DeLuxe Eddi (Message-Writer)
 513+514 Moshwrit (Mit Riesenauswahl: Sounds+Chars)
 517+518 The Hammer-Writer (auch große Chars)
 537+538 Softwriter (Wahnsinn! MittolienEffekten! Incl. Musiken, Chars, Sprites, Scrolls, Flashes, Cursorsetc...)
 547 Raw-Info-Writer (Mit vielen Chars und Sounds)
 568 Pagewriter (m. Musiken und Zeichensätzen)
 577 Enigma-Writer (m. Chars, Sounds und Cursors...)
 580 Excellent Writer II (m. Sounds u. Chars)
 588 Final-Writer (Mit vielen Musiken)
 589 Replaywriter (Mit Musiken und Chars)
 590 Message-Creator ("" -)
 613 Neffs Writer 2 (Mit vielen Sounds)
 668 Serious-Writer (mit Chars und Sounds)
 672 Crazy-Writer (m. ca. 100 Zeichensätzen (Chars))
 683+684 Mega-Writer V7 (Super Writer, viele ZS+Musik)
 702 Message-Writer + Art-Writer (m. Sounds+Chars...)
 707 Superwriter 2+
 807+808 Scrap-Writer III (Super Writer mit Sprachausgabe, ner Menge Digis, Sounds, Chars, Cursors...)
 811 RCC&SDI-Writer (mit 46(!) Sounds und 26 Chars)
 815 Messager V4.0+ (m. Scrollers, Chars, Musics), Quarterback, Future Introm. 2/ACF
 855+856 Excess-Writer V1 (lächerliche Ausstattung: Gerade 100 Zeichensätze und 40 Musikstücke, gut)
 867 Screen Writer, Funny Writer, Backsave/Load

Intro-/Demodesigner:
 019 Double-Demomaker (Für zweiseitige Demos)
 022 Demo Designer 3 (Demomaker m. hervorr. Sounds, Lettermaker III (schreiben Sie Briefdemos)
 025 Demomaker (Mit Koalabildern, Sounds und Chars)
 064 DSC-Titelmaker (mit mehr Chars und Sounds)
 068 Intromaker (Machen Sie Ihren eigenen Vorspann)
 103 15 versch. Intromaker (natürl. ohne Accessoires)
 123 Titelmaker + Soundletter (Mit Sounds und Chars)
 233 Annex Intro-Designer (cooler Intromaker)
 255 TCC-Intro-Editor (mit eigenen Sounds+Chars)
 268 Intro-Designer 2 (mit Sounds, Chars und Rastern)
 270 Intromaker V3.4/GSP (m. div. Rastern, Sounds...)
 304 Intromaker V2.0 (Mit Rastern, Chars und Sounds)
 326 Intro-Designer++ (verbessert Intro-Designer + Utilities (L99-Packer, Messager V1.0, MD-Virus...))
 353 Demodesigner/NPS (mit Sounds, Chars, Pictures...)
 354 Intromaker/PWR (m. über 40 Chars u. Sounds)
 362 Demo-Designer II (verb. Vers., m. Sounds, Chars...)
 363 Demo-Intromakers+Writer (Omega-Writer, Intromaker V1-V3, IntroV1-5, Beastie-Editor 7+8....)
 387 FCT-Demodesigner (mit vielen Sounds)
 388 RIAS-Intro-Utilities (Raster, Simulalgorithmen, Eff...)
 470 Intromaker 2/GSP (Mit Musiken, Digis, Raster, Wabbeln, Snaker, Rahmen, Vorhang etc...)
 567 ArtIntro-Editor, ILeave, Disklock, Error-Make V2.3...
 666 TMG-Demomaker 1 (+ Utilities für eigene Demos)
 670 PWR-Intromaker (mit tollen Chars und Sounds)
 705 Rock Your Demo (Demomaker + D. Whittak-Ripper)
 710 Intromaker von "The Skaters"
 765 The Final Intromaker-Collection (TMG-Introm. 1-9)
 820 Intromaker 3.5/GSP (SUPER! Verb. von V3.4)
 852 Intro Designer 3 (Genial!!!) + Utilities
 1422 Intro Booster/ACP (einfachste Handhabung!)

Advntures: (=Abenteuerspiele)
 004 Adv.-Coll.: AdventureGenerator, DerMagier (mit 24

Spiele (gemischt):
 013 Cops and Robbers, Pharaos Nadeln, Trek 64, Atom Handball, Tron, Petals, GrandPrix, Montana, Patrum...
 040 Triads, Space Arena, Busters, Rox, Bowling, Yatzee...
 041 MazeBall, Kanufahrt, Hektik, Roulette, Zauberplanet, Grosses Rennen, Zauberland I+II, Streichholz-Game...
 062 TheMetalien, Shoot'em up II, StarTrek, Zauberplanet...
 089 Agricola (Wirtschaftssim.), Cool Game, Allg.wissen...
 090 Monopoly dt., Crack Up, Shoot'em Wild, Paranoïds...
 104 Marauder II+, Dragon+, TerraCrestall, Virus+...
 137 StarForce, Weltreise, Pyramid II, Castle of Terror...
 138 Schach, Tennis, Kniffel, Artillerie, 3D-Reversi, Tron...
 159 Soccer Manager, Bundesliga, Schiebung, Outrider...
 160 Race With The Devil, Natocourse, Crackers Revenge...
 165 Discovery, Olo, BreakIn (Super!), viele Levels+Editor
 209 SOS, Wix-Wax, Star-Lanes, Motie, Blackjack 1.1, Galactic Empire, Gun Fighter, SexPuzzle, Reaktionstest...
 210 Shoot'emup-Constr. Kit-Games 1-3, Superhörn, Play, Astro.-Wars-Preview
 211 Atom Handball, Pharaos Nadeln, Chess for Two, 64-Baseball, Numpus, Crazy Bomber, Great Pyramid...
 212 Guesst, Banker, Tic-Tac-Toe, Enterprise, Birthday...
 221 Flying Ace, Casanova, Vulgus, Erbe der Ushers, Voyage, Space One, Underground
 263 Superhörn, Fast-Match, Poker, 17+4, Spielautomat, Magic Square, Kniffel, Türme v. Hanoi, Solitaire...
 266 WAR-Games (Super!!! PW: "JOSHUA" Früher kommerziell, jetzt freigegeben. Mit Sprachausgabe!)

FD 30.1, 30.2 V1 (4 Nr.) Rockford-Mag (Infos+Unterhaltung)
FD 31.1 bis 31.3 (6 Nr.) Schwarzweiß-1FF-Grafiken f. GoDot™
FD 32.1 bis 32.4 (8 Nr.) Farbig IFF-Grafiken f. GoDot™
FD 33.1, 33.2 V2 (4 Nr.) VC-20-Software! Nicht f. C-64!!!
FD 34 V1: BDFFC Megadisk 2: No one Packer! 3, SoftkillierED,
Knibbled 2.2 (Versch. BD-Spieleeditoren), Erniedertes 2.3...
FD 35 V1: BDFFC Megadisk 3: Lolliland(Lollisammelspiel), Tat-
ta-Dash 2-6, Rolo-Dash 1+2, Nimmerland2, Lush World 1-4

Reiner's-PD-Serie:

Wir führen auch die komplette RPD-Serie, welche allerdings aus Platzmangel nicht mehr hier aufgeführt werden konnte. Die RPD-Serie umfasst jeweils beidseitig besp. Disketten für C-64 und C-128, wobei alle Disketten m. Lademenu und -wo nötig - mit Kurzanleitungen versehen wurden. Die Vorderseite enthält Utilities/Anwenderprogr. gemischt, die Rückseite Spiele. Allerdings sind praktisch alle Programme auch in unserem Stammsortiment (dieser Katalog) enthalten.

C-128-PD-Software:

Die nachfolgenden 75 Disknummern sind nur auf einem C-128 lauffähig (128er-Modus). Sie kosten keinen Pf. mehr als die C-64-Software (jede Nr. also zw. 1,30 und 1,65, je nach Abnahmemenge), und können von jedem Commodore-Laufwerk eingelesen werden (1570/1571 UND 1540/1541 bzw. 1541-II) !!
Manche Programme laufen nur im 80-Zeichen-Modus.
957 Kopierprogramme + Utilities: File-Copy (1 od. 2 LW), Disk Copy 1571, Disk80Filer V2.1, Disk-Doctor 128, Disassembler, Disk Utility, Virtual Directory, Drive Align, Hurricanetrack, Func. Key Maker, Disk Zap....
958 Kopierprogramme + Utilities: 2 Drive F-Copy, CPM-File-Converter, Hal File-Manager, Diskeditor 128, C128 Disk-Manager, Easy-Menu-Maker, Disk Retter, File-Protect, Unicoopy 128, 2 Side Formatter, F-Key-Overl...
960 Utilities: Minidos, Dir-Utility, Cross-Ref 128, Calc-128, Datamaker 128, Dos 128, 8563 Explorer, Drive-Check, Name-Adress 128, Seq.-Read (mit Beispieldateien: C-128 Memmap, Ram Map, Rom Map...)
961 Datenbanken: Unidatpro, Profi-Adress (beide mit deutscher Anleitung), Ultracat V2(Disk-Katalogisierer) und Penpal (Mailing-Program.)- beide Programme von Steve Boerner: Window-Technik, Help-Funktion... incl. engl. Anleitung, Disk-Catalog V1.0 (Diskettenverwaltung)
962 Mandelbrot 1 - Diashow: 18 'Apfelmännchen'-Bilder
963 Grafikadventure: Horrorland 128

964 Abenteuerispiele-Sammlung: Stranded-Adventure, Adventure 128, Buddha, Insel des Grauens, Horrorland 128 (Textversion), Winnetou I
965 Lernprogramme: English-Exercises I (12 Units), Vokabel-Trainer, Irreg. Verbs + div. Utilities
966 Lernprogramme: English-Exercises II (9 weitere Units), Vokabeltrainer, Vokabelprogramm mit Lexikon-Abfragefunktion und ca. 1500 Wörtern u. Redewendg.)
967 Lernprogramme: Typing (lernen Sie Schreibmaschine, in deutsch), Vocabulary E/G, Reisen 1-3 (Planer)
968 Lernprogramme: Hervorragende Mathematik-Hilfsprogramme (ca. 35 St.), Physik-Programme...
969 Spiele: Raumschiff-Entreprise 128, Thunderbirds, Robot-Attack, Tennisplaying V5, Telemühle 128, Knif-fel, Roulette, Reversi, Hamurabi, Tic Tac Toe...
970 Spiele: Automat, Heinz's Malden, Glücksspiel, Geo-Quiz, Solitaire 128, Pig 64+ Utilities.: Zeichenprogramm, Tricks PC 128, Biorhythmus, Periodensystem
971 Textverarbeitung: TRIO V7: Hervorragendes Text-verarbeitungssystem mit Tabellenkalkulation (engl.) !!!
1232+1233 CS-DOS (MS-DOS-Clone, Befehlskompatibel, incl. Archivierutilities, Datenaustausch-Utilities für IBM<->-C-128 m. Code-Tabelle, File-Conv., engl. Antlg.)
1234 Profiwriter (80Z.), Spelichecker (80Z.) m. erweiterb. engl. Lexikon (ein dt. Lex. kann angelegt werden)
1235 Ultraterm 3.30 (Menügest. Terminalprogr. m. Telefonbuch, Auto-Antsw. usw.), 100 Druckertr. f. Protex
VT52/102, ANS(IBM), CBM, Amiga-Emulation usw.)

1238 KFZ-Kosten, Steuer (Grundtab.), Astronomie, Ladyrith, Dame, Kalender, Dir. Labels, 1571-Manager, HF-Lotto(m. Statistikell), Isoplot (Fkt. Plotter), MasterMind
1239 Mix: Sdisk(einf. graf. Dos-Oberfl.), Supersweep 128,
Xlink2.1, Charset-Extractor, Dia-Show-Maker, Star Trek
1240 Spiele 80Z.: Burger128, Blockdrop (Tetris), Yatzee,
Risky Warfare (=Risko), Starfighter (Super Weltraum-Handelssimulation), NORAD, Astra-Invasors
1241 Psycho-Tests 128, Horoskop 128
1242+1243 VDC-Fraktal: generiert Fraktalgrafik in allen Auflösungen (einschl. VDC 720x344), Tron128 f. VDC
1244 Lernprogramme: Französisch-Trainer, Geschichtsdaten, Stundenplan, untr. Verben, Periodensystem
1362 Penpal-Datenbank 80Z (Window-Menügeführt, freie Maskenerrst.), Pers. Check (Datenb.), Videoverwaltung
1363 Tools: Graphic-Tool (Erst. v. 3D-Drahtgittermodell-ten), Calc128, Fahrtenbuch, FlowChart (f. die Erstellung von Flussdiagrammen), Biorhythmus, Laufschrit-Editor
1364+1365 Textverarbeitung: MTEXT 128 V3.0 Plus dt. Die derzeit beste deutsche Textverarbeitung mit Rechtschreibprüfung, Adreßbuch, DFÜ-Anbindung, m. ausführlicher Anleitung auf Disk! Absolutspitzel + 2 Spiele: Astra (Ballern), Tetris!

1521 Grafik: Draw'r/Paint, Interface-Viewer, Mind Map, Fun Graph, Pic-Shrink (Verkleinert Bilder 1:4)
1522 Textbe-/Verarbeitung: Easy-Letter, GooED(Editor), Outline (Brainsorming), Filemax (Datenbank)
1611 Anw.: Peggy, Zmon, Graphics Primer, C-128-DBase, Type it, Popp, 1581-P-Programme, RevASM 128 (Disass...),
1612 Hasbbase 128, Colour match, Sprite-Editor, War at sea (Strategiespiel), Calendar 128, ILS, Playpatch, Ramcheck...
1613 Mix: Flight War, Secret of Dark Mountain Lake (dt. Top-Grafikadv. m. 25 Räumen), Diagramm-Maker Pro, Managing Stocks, Soundplayer, zahlr. Assembler-Sourcecodes f. Progr.
1614 Soundmaker, Fileprotect, Bootmaker, Fastcopy, Schiffe versenken, Börsenspiel, Break it, Multi-Paint (Malprogr.)...

CP-VERLAG-ORIGINALSOFTWARE:

Game-On/Magic-Disk/Golden-Disk

(exklusiv nur bei STONYSOFT)
folgende Disketten sind nicht PD! (C)opyrights: CP-Verlag!
Best of Game-On (GO) u. Golden-Disk (GDK) -Titel sind stets beidseitig randvoll bespielt und kosten jeweils nur 4,-DM (Also 2,- pro Seite). Nur die BESTEN Titel wurden aufgenommen!!!
GO 01 Wirtschaftssimulationen: Fernseh-Sender, Kampf der Genies, Hansent, Chicago '20, Stargate, Curse of Keys
GO 02 "Muster- u. Brettspiele": T.U.S.G., Clone + Digital Tangram(vorgeg. Muster basteln), Supercode(Mastermind), Oracle, Connect 4 (4 Gewinnt), Mind Breaker (Memory), Pair of memory, Queens (TOP-DAME-Spiel), Patternia
GO 03 "Verschiebespiele": Color Buster ("Sokoban"), Chubby Chester, Scumm, Addgar, Push it, Joshua (Riesenfelder!), Schieberlein, Solitaire (der Klassiker), Move on
GO 04 "Strategie+Kombination": Jumping Cubs(wie GO) Triplex (3 in 1 Reihe), Fadenkreuz, Take'em(+Leveleditor), Mastermind, ACIA, Timerunner, Sysiphus(Ball in's Loch), Tri-get (tetris-ähnlich), Stone edge (Ballhupf), Brain Spasm
GO 05 "Kombinationsspiele mit Tetrisprinzip": HI SKA DO, Zellion, no deep meaning, Move, Angle, Dr. Foster, Disc-o-very, Cross it, relaxed motions, Perplex II, Paramom
GO 06 "Pipeline-/Pacman-Spiele": Timepuzzle, Craft, Tube madness, 12 o'clock, Orbit, Technopoln(Riesen-PAC-Man: mit Gespenster-Pistole), Munch (Pac f.2), Nibbly '92
GO 07 "Plattform-Jump&Run": Cash man, Forester, Dead Zone, Titbit II, Bounce it, Mazer, The Darksword (TOP!!)
GO 08 "Jump and Run II": Bobix(Superhit Waffen, zahllose Levels!), Enforcer, Hektik 2, Cosmox, Project S.O.L.
GO 09 "Jump and Run III": Fred's back III (ideal f. Kinder), Sentence, Moribund, We want more diamonds, SpaceTowers
GO 10 "Tetris-Spiele": Multiris, Twin Down, Rowdy, Duotris (1-2 Sp.), Patal, Quadrant(Top-Hintergrundgrafiken!), Speranza, 5 a row (Mischung aus Tetris u. 5 Gewinnnt)
GO 11 "Bombenleger- u. "Frogger"-Spiele": Beatball, Detonators, Firefox, Arc-Doors, Frogger'93, Pharaos Revenge
GO 12 "Breakout/Space-Invasors-/Ballhupf-Spiele": Celluloid(Breakout+Lenkung des Balls), Warball, Plexanoid (viele Extras, ähnl. ArkanoId), Antl(zerst. Sie einfallende Raketen mit Luftminen), Starforce, Declm, Orgatron, Colora
GO 13 "Sportspiele": Holiday-Games(Riesig, ähnl. Summer-Winter-games), Final Tennis(TOP-3D-Tennispiel), Bronx-medal(Sportwettkampf in New York, Leichtathletik)
GO 14 "Kampf-Sportspiele": Black Panther(Ninja-Karate, üB. 20 Schläge, 16 Gegner, Super Grafiken), Wasteland (Karate- und Schwertkampf), Firepit, Ikarus (Duell f. 2)
GO 15 "Flugsimulator- u. (Auto)rennspele": Intruder, Dino-face, Gravace, Elec-Tron(Tronrennen, Riesen-Spielfeld 360°-Scroll), Morphicle, Monrix, Xenon Ranger, Parsec
GO 16 "Horizontal-SEU II": Reactor (Action pur: 5 Kultspiele in einem: Durchf. Sie den "Reaktor"(Top-Grafik), als Zwischenspiele gib'ts: Frogger, Tetris, Space-Inv. u. etw. neues!), Metal Force, Skyark, Blast'em, Final Encounter
GO 17 "Horizontal-SEU II": Zagon, Pure Seed, Cyrus, Apoxoly, Reactor II (Der Nachfolger!), Radax, Rooter, Dark Side
GO 18 "Action-Adventures" Delivrance, Clystrop, Jungle Patrol, Tunnels o. terror, Sispilus, Methodos, Pearl of dawn
GO 19 "Automatenspiele": Pot of fun + Tiffany (Geldautomatensimulationen), Mechanicus(3 versch. Flipper!), Compunet, System4(QBERT), Dynamoid, Minefields, Derf-Colors
GO 20 "Ballerspiele gemischt": Django(im Saloon auf Ga-

noven schießen u. gleichzeitig 17+4 spielen), Baby blues Tanks (Hauser Kaputtballern...), Pull, Dawn beyond UB 11, Psychic Kaos (komplexes Baller- u. Kombinationsspiel)
Die besten Golden-Disks alle Nr. beidseitig für Le 4.-I!):
GDK 07 The Yawn(Perfektes Hires-Grafikadventure), Artillery '90 (achten Sie auf Winkel u. Wind!), Puzzele Shuffie
GDK 02 Titbit (Plattform-Action), Western Contest (Wettbewerb in u. mit den unterschiedlichsten Schießereien)
GDK 03 Double Sphere (Ballspiel), Tough Guys (Top-Karate)
GDK 04 Kriegsstrategie-Spiele: Killed Age + Warlord
GDK 05 Susweet (tetrisähnlich), Killozapp (Ballertorgie)
GDK 06 Lethal-Zone + Enforcer (2 KULT-Ballerspiele-TOP!)
GDK 07 Action-Grafikadventures: Lost Ninja (befreien Sie Ihr Land: sammeln Sie Items, Waffen, Gold u. hören Sie auf die weisen Gnome), Neverending Story II (Spiel zum Film
GDK 08 Ormus Saga (Riesiges Fantasy-Abenteuer, Top-Hit: Kämpfen Sie selbst oder kaufen Sie Truppen/ERObern Sie Städte u. sammeln Sie Wissen/Ziel:Zersch. d. Ormusclans
GDK 09 Woody the worm (Wurm-ock-nicht-an-Spiel), Space Quiz (interessantes u. sehr anspruchsvolles Quizspiel)
GDK 10 Jump&Run: Warrior, Tibo's Tale (ideal für Kinder)
GDK 11 European Soccer (Fußball), Western Games (Armdrücken, Bierschießen, Spucken, Tanzen, Kuhmelken, Essen)
GDK 12 Turrican (Mega-Jump & Run & Ballerspiel)
GDK 13 Brubaker (Hires-Grafik-Adventure, Itemsteuerung)
GDK 14 Kangarudy (Hüpfen Sie um die Welt: witziges Action-Adventure, verschiedene Reiserrouten und Hindernisse)
GDK 15 Olimania (Schlangenspiel), Fourtyfive (Solitaire), Heli-Rescue (Schlüssel im Laby finden u. Gefangene retten)
GDK 16 Ostfriesland Games("Sportwettkampf" mit Kuh-, Tee, Schweine-, Dach- u. Radlevel), Greystorm(TOP-Jump&Run
GDK 17 B-Bobs (tolles Plattform-Jump&Run), Aldon(Ballern)
GDK 18 Crystal Fever (gutes Boulderdash, eine ganze Seite Levels!), Tower of terror + Guardian Tomb(Jump&Run s)

folgende Magic-Disks sind lieferbar (Je Ausgabe 4,-):
Ausgaben 10/89 bis 3/90, 5/90 bis 3/91, 1/92 bis 12/94, wobei bei die Sommerausgaben: 4+5/92, 7+8/92 sowie 4+5/93 u. 7+8/93 Zweimonatsausgaben sind, die wie eine Ausgabe zählen (eine Diskette). Alle Magic-Disks sind zweiseitig bespielt und enthalten Spiele, Utilities sowie ein Diskmag.
..... ENDE (Fortsetzung folgt...!)

TOP 10

**Der glückliche Gewinner in diesem Monat ist
HOLGER WÜRKE aus Eisenhüttenstadt, dem wir ein
Spiel aus unserer Sammlung zukommen lassen.**

Wie Ihr vielleicht bemerkt habt, steht hinter jedem Namen eine Zahl oder ein „-“. Damit wird die Platzierung im Vormonat angegeben („-“, falls das Spiel neu in die Top 10 gewählt wurde).

Damit Ihr, die Leser, Eure eigene Top 10 der beliebtesten Spiele mitgestalten könnt, müßt Ihr Eure Stimme dazu abgeben. Dazu nehme man eine Postkarte, schreibe seinen Namen und Anschrift darauf und richte diese an:

**CP Verlag GmbH
C64 - Top 10
Bahnstraße 59
64625 Bensheim**

Auf der Rückseite der Postkarte muß deutlich lesbar der Name des Spieles stehen, für das Ihr Eure Stimme abgebt. Teilnehmen kann jeder mit einer Stimme pro Monat.

Die zehn Spiele, die die meisten Stimmen erhalten, gelangen in die Top 10.

Unter allen Teilnehmern der Top 10 Lesercharts verlosen wir jeden Monat ein Spiel aus unserer Sammlung. Spezielle Wünsche können wir wegen der schlechten Verfügbarkeit mancher Spiele leider nicht mehr erfüllen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.

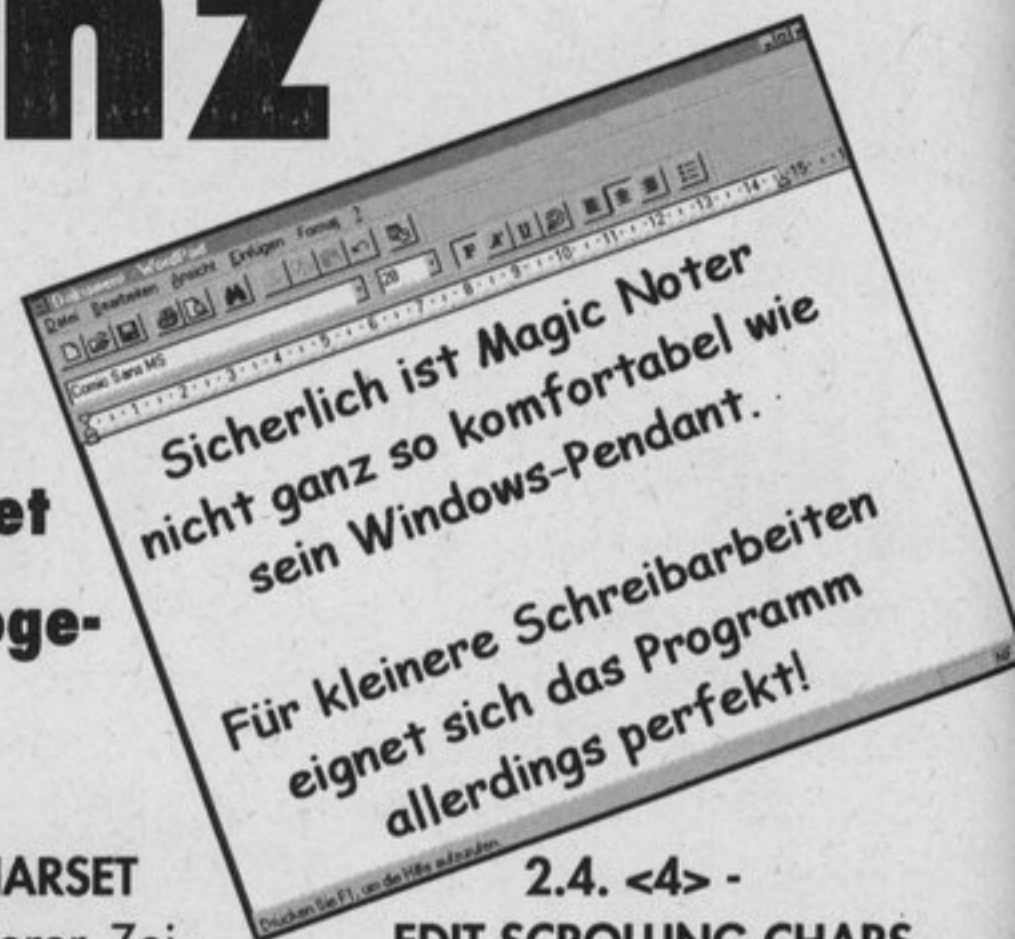
LESER CHARTS

Platz		Vormonat
1	Pirates	2
2	Lemmings	1
3	Sword of Honour	4
4	Turrican 2	3
5	Zak McKracken	5
6	Shopping AG	7
7	Berania	8
8	Maniac Mansion	6
9	Mechanicus	9
10	Fred's in Troubles	-

Magic-Noter

Die magische Korrespondenz

Das Programm „Magic Noter“ auf dieser MD ist ein kleiner, aber feiner Noter, mit dem Ihr Euren C64-Bekanntem elektronische Briefe schreiben und zukommen lassen könnt. Hierzu wartet das Programm mit verschiedenen Textgeschwindigkeiten und sogenannten Scrolling-Chars zur Verschönerung auf.



1) ALLGEMEINE BEDIENUNG

Nach dem Laden und Starten des Programms befindet Ihr Euch nach kurzer Entpackzeit schon gleich im Hauptmenü, von wo aus Ihr zunächst alle wichtigen Einstellungen zu Eurer Note vornehmen könnt und solltet. Da nach dem Aufrufen des eigentlichen Editors nicht mehr zu diesem Menü zurückgekehrt werden kann, solltet Ihr Euch also Euren Zeichensatz und Eure Musik zuvor zurechtlegen und gegebenenfalls die Scrolling-Chars nach eigenem Geschmack ändern. Hiernach ruft Ihr den Editor auf, in dem die eigentliche Note mit all ihren Besonderheiten eingegeben werden kann. Von hier könnt Ihr dann letztendlich auch die Note auf Diskette speichern, von wo aus sie als normales RUN-File geladen und gestartet werden kann.

2) DAS HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können mit Hilfe der Tasten <1> bis <8> die einzelnen Menüpunkte aufgerufen werden. Des weiteren könnt Ihr mit Hilfe der Tasten von <A> bis <F> eine der sechs im Magic Noter schon enthaltenen Musiken aufrufen. Diese sind auch gleich schon hörbar, so daß Ihr die gewünschte Musik bequem einstellen könnt. Wem diese

sechs nicht gefallen, der kann natürlich auch ein eigenes Musikstück nachladen. Kommen wir nun jedoch zu den einzelnen Menüpunkten. In spitzen Klammern seht Ihr hierbei die Taste, die gedrückt werden muß, um den entsprechenden Menüpunkt aufzurufen:

2.1. <1> - LOAD A SOUND

Hiermit wird ein neues Musikstück in den Magic Noter geladen. Hierbei dürfen ausschließlich solche Musikstücke verwendet werden, die im Speicher von Adresse \$1000 bis \$2000 gehen (dez. 4096 bis 8192) und die bei \$1000 die Init-Routine, bei \$1003 die Play-Routine, die 50 mal pro Sekunde aufgerufen werden muß, enthalten. In der Regel ist das jedoch bei den meisten Musikstücken aus dem PD-Bereich der Fall; zumindest bei denen, die an Adresse \$1000 geladen werden. Um eine neue Musik zu laden, müßt Ihr nun lediglich den gewünschten Filenamen eingeben und natürlich die entsprechende Diskette im Laufwerk bereithalten. Nach dem Drücken von <RETURN> wird die Musik nun geladen. Da selbige im Bereich von \$1000-\$2000 liegen muß, kann sie nur maximal 7 Blocks lang sein. Entspricht das Musikstück nicht den oben aufgeführten Restriktionen, so wird der Magic Noter nach dem Laden abstürzen!

2.2. <2> - LOAD A CHARSET

Hiermit wird ein anderer Zeichensatz nachgeladen. Dieser sollte dem allgemeinen Format hierfür entsprechen, so wie die Zeichen auch im Speicher liegen. Natürlich kann er auch Sonderzeichen oder Grafiken enthalten, die Ihr dann quasi 'von Hand' zeichenweise auf den Bildschirm bringen müßt. Wie auch schon in 2.1. müßt Ihr zum Laden lediglich den gewünschten Filenamen eingeben und mit <RETURN> die Eingabe abschließen.

2.3. <3> - VIEW CHARSET

Hiermit könnt Ihr kontrollieren, ob der Zeichensatz richtig nachgeladen wurde. Der Menüpunkt zeigt lediglich den aktuell im Speicher befindlichen Zeichensatz auf dem Bildschirm an. Durch Drücken einer beliebigen Taste kommt Ihr wieder zum Hauptmenü zurück.

2.4. <4> -

EDIT SCROLLING CHARS

Der Magic-Noter unterstützt acht Sonderzeichen die ständig in verschiedene Richtungen durchgerollt werden. Dadurch kann man sich bewegende Muster erzeugen. Diese Zeichen können in die Note mit eingebaut werden, um etwas „Leben“ in den Text zu bringen. Der Magic Noter enthält schon acht vordefinierte Scroll-Muster. Wenn Ihr Eure eigenen Muster entwerfen möchtet, so müßt Ihr diesen Menüpunkt aufrufen. Das Programm fragt zunächst, welches der acht Zeichen Ihr verändern möchtet. Dies könnt Ihr durch Drücken einer der Tasten von <1> bis <8> beantworten. Hiernach erscheint eine vergrößerte Darstellung des betreffenden Zeichens auf dem Bildschirm, das Ihr nach Belieben ändern könnt. Hierzu wird der Cursor mit den Cursortasten

DIE SCROLLING CHARS

Char1: <SHIFT>-<A>	scrollt nach unten
Char2: <SHIFT>-	scrollt nach oben
Char3: <SHIFT>-<C>	scrollt nach links
Char4: <SHIFT>-<D>	scrollt nach rechts
Char5: <SHIFT>-<E>	scrollt nach links unten
Char6: <SHIFT>-<F>	scrollt nach rechts oben
Char7: <SHIFT>-<G>	scrollt nach links oben
Char8: <SHIFT>-<H>	scrollt nach rechts unten

durch das Edit-Fenster bewegt. Mit der <SPACE>-Taste könnt Ihr einen Pixel setzen bzw. löschen. Mit der <Pfeil_links>-Taste gelangt Ihr wieder ins Hauptmenü zurück, wobei das eingegebene Zeichen automatisch in den Zeichensatz übernommen wird. Die einzelnen Scrolling-Chars können später im Editor durch Schreiben eines der Zeichen auf den Tasten <SHIFT>-<A> bis <SHIFT>-<H> in den Text eingefügt werden. Jedes dieser Zeichen verfügt über eine andere Scroll-Richtung. Ihr solltet beim Editieren Eures Zeichensatzes übrigens darauf achten, daß Ihr die Zeichen auf <SHIFT>-<A> bis <SHIFT>-<F> nicht für eigene Zeichen verwendet, da sie ja von den Scrolling-Chars überschrieben werden!

2.5. <5> -

VIEW SCROLLING CHARS

Mit diesem Menüpunkt könnt Ihr Euch die selbst erstellten Scrolling-Chars ansehen. Hierzu müßt Ihr nach Aufrufen des Menüpunktes wieder die gewünschte Char-Nummer mit einer der Zifferntasten von <1> bis <8> angeben. Hierauf erscheint das gewählte Zeichen auf dem Bildschirm, wobei die entsprechende Scroll-Animation

zu sehen ist. Mit einer beliebigen Taste gelangt Ihr von hier wieder ins Hauptmenü zurück.

3) DER NOTE-EDITOR

Nach Aufrufen des Menüpunktes „Start Noting“ seht Ihr zunächst noch eine kleine Hilfsseite, die Euch nochmals über Tastenfunktionen des Noters informiert. Die am unteren Bildschirmrand stehende Frage „Start Noting (Y/N)?“ müßt Ihr mit <Y> beantworten, um in den Editor zu gelangen. Mit <N> könnt Ihr noch frühzeitig abbrechen und wieder ins Hauptmenü zurückkehren, um von dort noch evtl. notwendige Änderungen durchzuführen, bevor Ihr die Note editiert. Habt Ihr den Editor gestartet, so seht Ihr einen schwarzen Bildschirm vor Euch, der ein kleines Kästchen als Cursor enthält. Es sind alle sonst üblichen Steuerzeichen benutzbar (<CLR>, <HOME>, <RVS ON>, <RVS OFF>, etc). Des weiteren enthält der Magic Noter noch einige Sonderfunktionen, die über die F-Tasten aufgerufen werden. Mit den Tasten <F1>, <F3>, <F5> und <F7> kann die Cursorgeschwindigkeit eingestellt werden, mit der der Noter später

den Bildschirm aufbauen soll. Hierbei blinkt der Bildschirmrahmen nach dem Einschalten einer bestimmten Geschwindigkeit kurz auf. Mit den Tasten <F4> und <F6> könnt Ihr nun die Bildschirmrahmen- und -hintergrundfarbe erhöhen und somit zwischen den 16 Farben des C64 durchschalten. Diese Farbänderungen werden auch später in der Note zu sehen sein. Mit der Taste <F2> wird ein Sondercode in die Seite eingefügt, der den Noter an dieser Stelle anhalten läßt und darauf wartet, daß der Benutzer eine Taste drückt (z.B. vor dem Weiterblättern auf eine neue Seite). Mit <F8> beendet Ihr Euren Text. Hiernach fragt der Magic Noter nach einem Filenamem

für die Note. Nach Eingabe desselben und anschließendem <RETURN> wird die Note nun mit Musik, Zeichensatz und Text auf der Diskette im Laufwerk abgespeichert. Das so erzeugte Note-File kann nun ganz normal mittels LOAD"NAME",8 geladen und durch einen „RUN“-Befehl gestartet werden. Es empfiehlt sich jedoch, es nachträglich mit einem Cruncher zu packen, damit es kürzer wird. Die Abspielroutine der Note befindet sich an Adresse \$3A00 (dez. 14848). Diese Adresse könnt Ihr als Startadresse beim Packen angeben. Die Tastenbelegung des Editors findet Ihr in einer Übersicht im Kasten „Die Editorfunktionen“.

(ub)

DIE EDITORFUNKTIONEN

Cursor-Geschwindigkeit:

- <F1>: Lightspeed (Rahmen blinkt weiß)
- <F3>: Fast Speed (Rahmen blinkt hellgrau)
- <F5>: Medium Speed (Rahmen blinkt mittelgrau)
- <F7>: Slow Speed (Rahmen blinkt dunkelgrau)

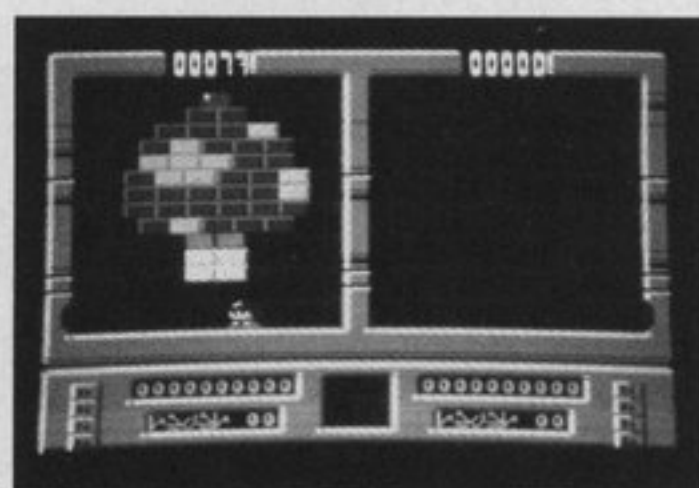
Sonstige:

- <F2>: Im Text auf Taste warten
- <F4>: Rahmenfarbe um 1 erhöhen
- <F6>: Hintergrundfarbe um 1 erhöhen
- <F8>: Texteingabe beenden und Note speichern

Scrollchars mit <SHIFT>-<A> bis <SHIFT>-<H>.

SILVA POD

Bei diesem Spiel dreht sich alles um Steine. Ziel der ganzen Angelegenheit ist es, den „Magic Pod“ zu finden und mit einem gezielten Schuß (Druck auf den Feuertaster des Joysticks) zu zerstören. Doch nicht immer ist dieser auch leicht zu finden. Manchmal gibt es mehrere von ihnen, und alle bis auf einen sind Attrappen, die gutmütigen Spielern das Leben schwer machen. Ein „Stone Pod“ zeichnet sich dadurch aus, daß er unzerstörbar ist. Die „Mud Pods“ hingegen sind nur ein wenig widerstandsfähiger als die normalen Steine: Es bedarf hier mehrerer

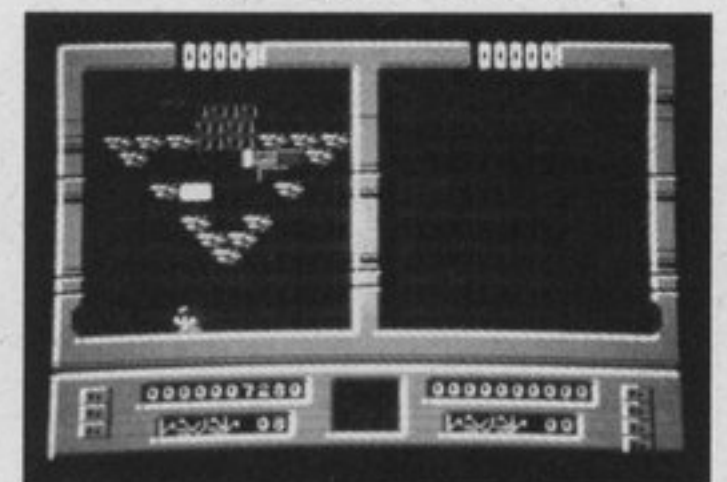


Steine mit unterschiedlichen Eigenschaften gilt es zu durchbrechen. Manche sind unzerstörbar, andere lösen sich nach der ersten Berührung in Staub auf.

Treffer, um sie zu zerstören. Ist ein Stein mit einem „E“ gekennzeichnet, dann bedeutet das, daß hier ein Extra versteckt ist,

das automatisch aufgenommen wird. Dieses Extra könnten zum Bleistift Waffen, Zusatzleben oder Bonuspunkte sein - vielleicht passiert es aber auch, daß der Spieler mal eben für zehn Sekunden einfriert. „Silva Pod“ beinhaltet 42 Level mit jeweils zwei Bildern, was insgesamt also satte 84 Stationen macht. Außerdem warten auf den Spieler 9 Waffen und 8 Extras. Achtung: Die Schüsse prallen von den Wänden ab und können so zu gefährlichen Querschlägern werden. Gewitzte Spieler nutzen diese Besonderheit jedoch aus, um so ungünstig gelegene Steine zu zerstören. Während des Spiels läuft ein Zeitlimit, innerhalb dessen man

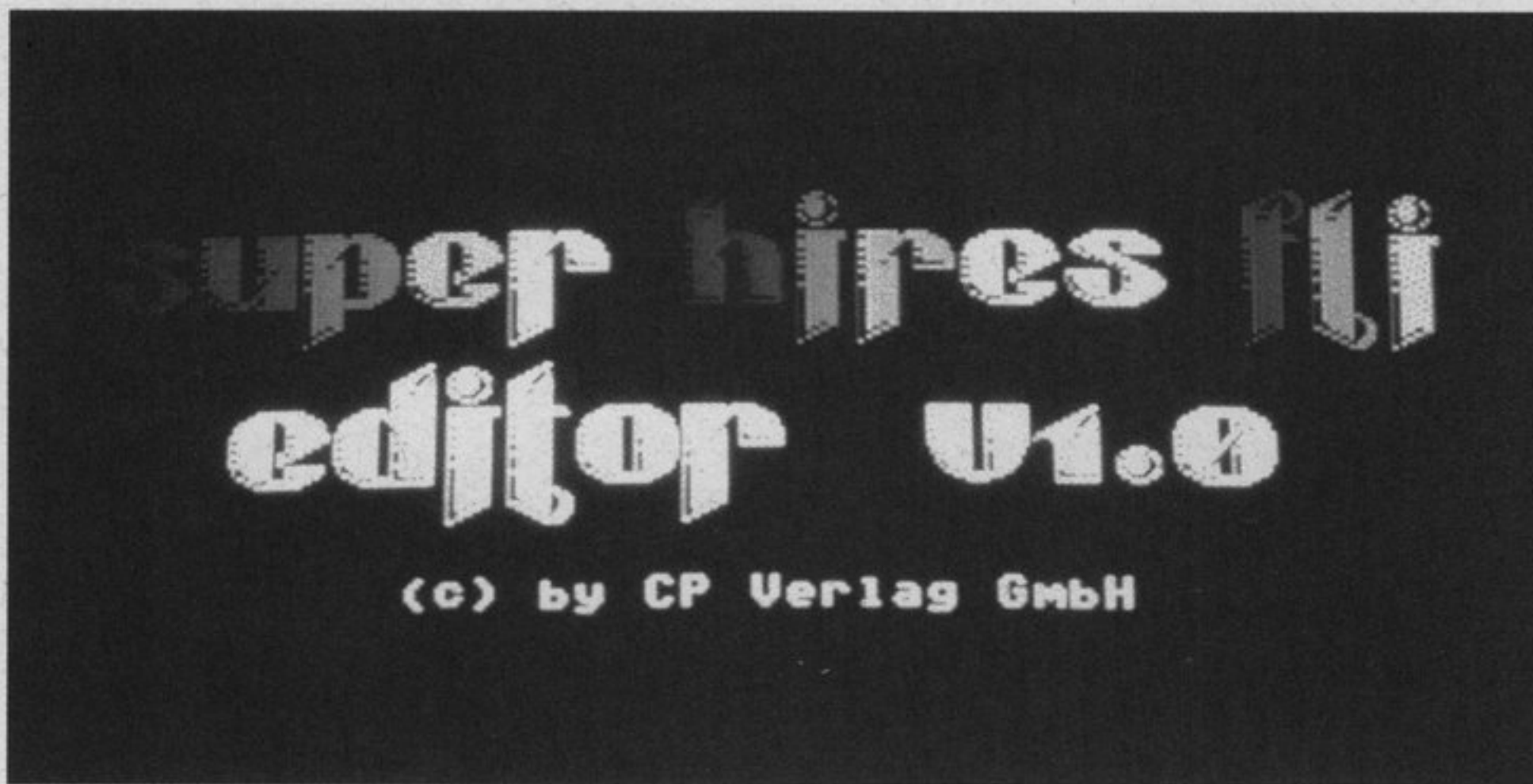
nach Möglichkeit den „Magic Pod“ finden und zerstören sollte. Gelingt dies nicht, und die Zeit ist schon vorher abgelaufen, so gelangt der Spieler trotzdem in den nächsten Level, jedoch wird ihm zur Strafe ein Leben abgezogen. Viel Spaß!



Im „Battle Mode“ kann „Silva Pod“ übrigens auch zu zweit gegeneinander gespielt werden - mit dem Zusatzgag, daß man hier seinen Gegner einfrieren kann.

Super-HIFLI-Edit

Schillernd bunte Bilder



Daß die Farbwahl im Multicolor-Grafik-Modus des C64 dem Grafik-Künstler Einschränkungen auferlegt, ist Euch sicherlich bekannt: Außer daß man pro 8x8-Pixel-Block nur vier verschiedene Farben wählen darf, wovon auch noch eine für das gesamte Bild gleich sein muß, halbiert sich zusätzlich die Auflösung in der Horizontalen auf nur 160 Pixel pro Zeile, die zudem recht „klobig“ wirken, da sie genauso breit sind wie zwei Hires-Pixel.

Im Hires-Modus ist die Farbwahl noch eingeschränkter, kann man doch nur zwei verschiedene Farben für einen 8x8-Pixel-Block wählen. Die Vergangenheit sowie der Erfindungsreichtum der Hardware-Coder zeigten jedoch, daß man aus dem VIC auch noch ganz andere Grafikdarstellungen herauskitzeln kann, so z. B. den sogenannten Super-Hires-Modus, der es durch einen Rastertrick ermöglicht, im Hires-Modus bis zu vier Farben pro 8x8-Pixel-Block wählen zu können. Solche Grafiken sehen durch die feinen Pixel schon viel besser aus als normale Multicolor-Grafiken. Die Krönung setzt dem Ganzen nun jedoch das Programm „Super-HIFLI-Edit“ aus dieser MD auf. Durch einen weiteren Rastertrick, den sogenannten FLI-Effekt, ist das Programm in der Lage, Bilder darzustellen, die in einer Zeile eines 8x8-Pixel-Blocks bis zu vier verschiedene Farben enthalten. Man kann zu den normalen FLI-Bildern noch zwei Zusatzfarben definieren, die für das gesamte Bild gleich sein müssen. Das Ergebnis sind

erstaunlich bunte Farbbilder in Hiresauflösung, also 320 Pixel in der Breite, die die Qualität von Super-Hires-Bildern noch übertreffen!

1) ALLGEMEINE HINWEISE

Nach dem Laden und Starten des Programms seht Ihr zunächst ein Einschaltbild, während dessen das Programm entpackt wird. Hiernach erscheint der Programmtitel, aus dem heraus mit <SPACE> in die Hilfsseite gesprungen wird, die Ihr mit <RETURN> verlassen müßt. Hiernach verzweigt das Programm in den Zoom-Modus, in dem das Bild editiert wird. Da die Darstellung eines Super-HIFLI-Bildes die gesamte Rechenzeit des C64 aufbraucht, kann nur in diesem Modus gemalt werden. Hierzu müßt Ihr mit Hilfe eines Joysticks in Port 2 den pulsierenden Zeichencursor über den Bildschirm bewegen und einzelne Pixel in der momentan eingestellten Zeichenfarbe durch Drücken des Feuerknopfes setzen. Bei Lade- und Speicher-

operationen werden ggf. notwendige Filenamensendungen automatisch angefügt. Bei der Eingabe des Filenamens oder eines Floppybefehls kann mit der -Taste korrigiert und mit der <RETURN>-Taste die Eingabe abgeschlossen werden.

2) DIE BEDIENUNG

Wie bei den meisten Programmen, die es ermöglichen, mit Hilfe von Raster-Tricks mehr aus dem C64 herauszukitzeln, als er eigentlich zu leisten vermag, präsentiert sich die Bedienung des

TASTENBELEGUNG

F1/F2	Zusatzfarbe1 hoch-/runterzählen
F3/F4	Zusatzfarbe2 hoch-/runterzählen
A - P	Farbe 0-16 als Zeichenfarbe wählen
CLR	Bildpuffer1 löschen
*	Bildpuffer1 und 2 miteinander vertauschen
<-	Bildpuffer1 in Bildpuffer2 kopieren
SPACE	Bildpuffer1 als Vollbild anzeigen
C=	Von Anzeige zurück zum Zoom-Editor
X	Reset auslösen und damit Programm beenden
@	Floppy-Befehl senden (z.B. zum Formatieren)
SHIFT-D	Directory anzeigen (<SPACE> für zurück)
SHIFT-H	Anzeige der Tastenbelegung (<RETURN> für zurück)
SHIFT-L	Gepacktes Bild („SHF“) laden
SHIFT-S	Gepacktes Bild („SHF“) speichern
SHIFT-I	Artstudio-Bild importieren
Commo-I	Hires-FLI-Bild importieren
Commo-L	Ungepacktes Bild („UNP“) laden
Commo-S	Ungepacktes Bild („UNP“) speichern
Commo-W	Anzeigeprogramm als „SUPER-HIFLI-VIEW“ speichern

Super-HIFLI-Edit (im folgenden „SHE“) spartanisch. Sie beschränkt sich auf einfache, per Tastendruck aufrufbare Funktionen zum Wählen der Farben, Bearbeiten der internen Bildpuffer sowie das Laden und Speichern von Grafiken. Die Tastenbelegung könnt Ihr dem Kasten „Tastenbelegung“ entnehmen. Selbige könnt Ihr Euch auch durch Drücken von <SHIFT>-<H> im Programm anzeigen lassen.

2.1. FARBWahl

Prinzipiell gilt für die Farbwahl folgende Regel: Zunächst die gewünschte Farbe mit einer der Tasten von <A> bis <P> auswählen und mit dem Joystick die Pixel in dieser Farbe an gewünschter Position setzen. Sollten in der Umgebung dieses Pixels nicht mehr genügend Farben zur Verfügung sein, so färben sich andere Pixel ebenfalls in dieser Farbe. Zum Korrigieren müßt Ihr falsche Pixel wieder schwarz färben und ggf. eine neue Farbe ausprobieren. Des weiteren sollten die Zusatzfarben 1 und 2 eingestellt werden (<F1>/<F2> sowie <F3>/<F4>) BEVOR Ihr mit dem Zeichnen beginnt. Diese beiden Farben können nur für das gesamte Bild gelten und werden immer dann benutzt, wenn Ihr die eingestellte Farbe als Zeichenfarbe verwendet. Wenn Ihr also im Voraus wißt, daß Ihr z. B. viel Blau in Eurem Bild habt, dann solltet Ihr diese Farben zu Beginn schon auf hell- und dun-

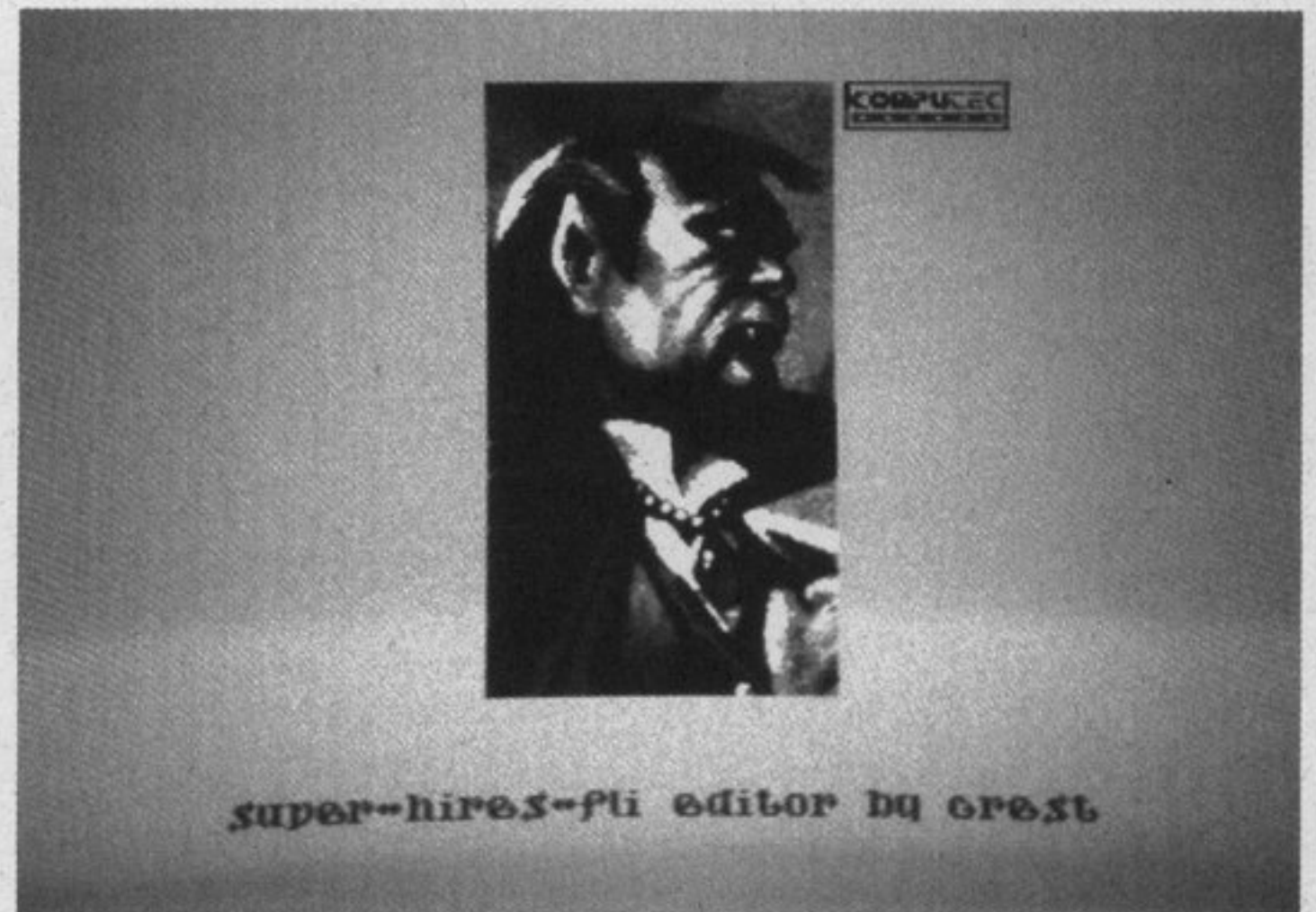
kelblau einstellen. Werden sie später nochmals geändert, so ändern sich alle Bildteile mit, die in dieser Farbe gezeichnet wurden! Die aktuelle Einstellung der Zusatzfarben ist den Anzeigen „COLOR1“ und „COLOR2“ am unteren Bildschirmrand zu entnehmen. Ganz rechts ist hier auch die momentan eingestellte Zeichenfarbe („PAINTCOLOR“) zu sehen.

2.2. DER ZWEITE BILDPUFFER

Der SHE arbeitet mit zwei Bildpuffern, die es ermöglichen, z. B. eine UNDO-Funktion durchzuführen. Alle Zeichenfunktionen beschränken sich auf Bildpuffer1. Möchtet Ihr Bildpuffer2 verändern, so müssen die Puffer zuvor mit <*> vertauscht werden. Da ein Super-Hires-FLI einiges an Platz im Speicher belegt, kann das einige Sekunden dauern, in denen kein Bild auf dem Bildschirm zu sehen ist. Eine Kopie von Puffer1 kann auch für ein späteres UNDO in Puffer2 kopiert werden, indem Ihr <Pfeil links> drückt. Um dieses Bild wieder zurückzuholen, müßt Ihr wiederum Puffer1 und Puffer2 durch <*> vertauschen.

2.3. LADEN UND SPEICHERN

Die Funktionen zum Laden und Speichern von Bildern gibt es in mehreren Variationen. So können z. B. auch die Bilder aus dem Programm „Artstudio“ sowie normale Hires-FLI-Bilder in den SHE eingeladen werden, um



Direkt nach dem Programmstart befinden sich übrigens schon zwei atemberaubende Bilder in beiden Puffern. Seht sie Euch einfach mit <SPACE> an. Um das zweite Bild zu sehen, müßt Ihr vorher natürlich die Bildpuffer vertauschen.

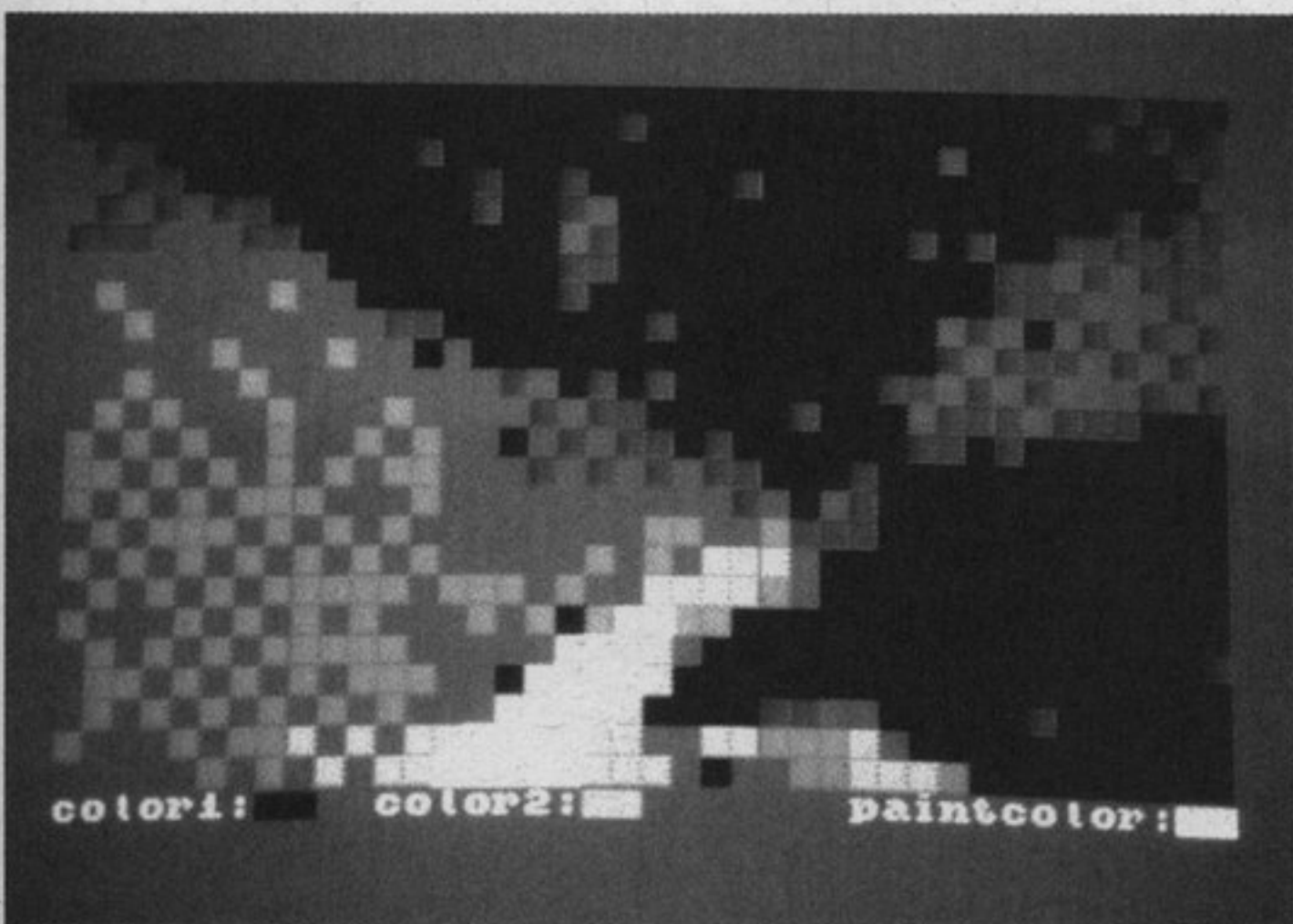
ihnen eine noch bessere Farbbrillanz zu verpassen. Um Artstudio-Bilder zu lesen, müßt Ihr <SHIFT>-<I>, um Hires-FLI-Bilder zu lesen, <C=>-<I> drücken. Beim Importieren von Hires-FLI-Bildern wird zusätzlich noch nach der Lage der Bitmap gefragt, die entweder in den unteren oder oberen 8 KB des 16 KB-VIC-Bereichs liegen kann. Dies wird nicht von allen Programmen gleich gehandhabt, weswegen sich der Formataufbau bei manchen Hires-FLI-Bildern unterscheidet. Ihr könnt die Bitmap-Lage angeben, indem Ihr bei der Abfrage <H> oder <L> (für „High“ oder „Low“) angebt. Ist nach dem Laden nur Grafikmüll auf dem Bildschirm zu sehen, so war es die falsche Wahl, und Ihr müßt die Grafik wieder laden, diesmal jedoch in der jeweils anderen Einstellung. Des weiteren unterscheidet SHE zwischen zwei verschiedenen Methoden, ein Bild zu laden und zu speichern, nämlich in gepackter oder ungepackter Form. Bilder letzterer Sorte tragen immer die Endung „.UNP“ und können dadurch, daß sie als rohe Speicherdaten vorliegen, auch in eigenen Programmen verwendet werden (siehe 2.4). Gepackte Super-Hires-FLI-Bilder tragen immer die Endung „.SHF“ und sollten immer dann in diesem Format abgelegt werden, wenn sie wieder in den SHE eingeladen werden sollen. Die Dateien werden da-

durch erheblich kürzer, was letztendlich auch die Ladezeiten verkürzt.

2.4. DAS ANZEIGEN VON SUPER-HIFLI-BILDERN

Drückt Ihr im Programm die Tastenkombination <C=>-<W>, so wird ein kleines File unter dem Namen „SUPER-HIFLI-VIEW“ auf die momentan eingelegte Diskette gespeichert. Dies ist ein Programm, mit dem Super-HIFLI-Bilder angezeigt werden können. Hierzu müßt Ihr das anzuzeigende Bild zunächst in ungepackter Form aus dem SHE heraus speichern.

Nach einem Reset muß dieses Bild nun absolut, also mittels LOAD„BILDNAME“,8,1 in den Speicher des Rechners geladen werden. Ebenso müßt Ihr mit dem Anzeigeprogramm verfahren (LOAD„SUPER-HIFLI-VIEW“,8,1), wobei ggf. zwischendurch ein „NEW“ ausgeführt werden muß. Um das Bild nun anzuschauen, müßt Ihr das Anzeigeprogramm mittels „SYS4096“ starten. Durch Drücken der <SPACE>-Taste wird die Anzeige durch einen Reset verlassen. Natürlich könnt Ihr beide Dateien auch mit Hilfe eines Linkers zusammenfügen und anschließend packen. Die Startadresse, die der Packer von Euch verlangt, ist dez. 4096 oder \$1000.



Im Editor ist von der hohen Auflösung kaum etwas zu erkennen - noch sieht alles grob und klötzchenhaft aus.

HIER SCHREIBT PAUL PLODDER

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen Runde „Paul Plodder drückt die Senftube“ kurz vor dem Jahreswechsel. Daß früher alles besser war, das hatten wir erst neulich in der Abt. Leserbriefe. Inzwischen hat mich nicht nur ein weiterer Leserbrief zu dieser Thematik erreicht, den Ihr irgendwo auf den nächsten Seiten abgedruckt findet, sondern ich bin neulich noch dazu auf einer nachmittäglichen Zapptour durch den Programmschlingel meines Fernsehgerätes auf ein bemerkenswertes Gespräch gestoßen.

Wie Ihr wißt, schalte ich gelegentlich ja mal ganz gerne den deutschen Musiksender Viva ein, und neulich landete ich mitten in „Interaktiv“, jener Sendung, bei der die Sorgen und Problemchen der Viva-Klientel live von den Star-VJ's beantwortet werden (der Alptraum Eures L'onkels, aber das nur am Rande). Heike Markatsch hatte also gerade einen 27jährigen Zuschauer an der Strippe, der sich gar bitterlich darüber beklagte, daß er nun doch schon so alt ist und (Achtung, jetzt kommt's) deshalb die ganze geile Technozeit verpaßt, weil er ja nun schlecht als Oldie zwischen all dem jugendlichen Ravergemüse herumhüpfen kann. Etwas Vergleichbares hat es zu seiner Jugend nicht gegeben, und damit wird er nun gar nicht fertig.

„Du bist aber nicht verbittert?“, fragte die Girlie-Moderatorin, die dem Anliegen des Anrufers wohl irgendwie nicht so ganz folgen konnte, am Ende des Gesprächs naiv an und mußte sich die (sehr wohl verbitterte) Antwort anhören: „Doch, schon!“. Kult! Könnt Ihr Euch den Plodder vorstellen, wie er da auf seinem Bett saß und sich vor Lachen auf die Schenkel klopfte? Nein, ich fand diese Reality-TV-Unterhaltung wirklich erste Sahnne, offenbarte sie doch einmal mehr die eigentli-

chen Sorgen und Nöte unserer Gesellschaft (aber auch das hatten wir ja erst neulich mit den weinenden Take That-Girls - wenn ich es mir recht überlege, werden eigentlich so ziemlich alle gesellschaftsrelevanten Themen irgendwie im Forum der Magic Disk Classic abgehandelt, habe ich recht?!). Ich wüßte jedenfalls nicht, wie ich reagieren würde, wenn mir nun plötzlich ein zwölfjähriger C 64-Besitzer schreiben und die Ohren volljammern würde, daß er zur Hochzeit des Brotkastens noch in den Kindergarten ging undsonweiterundsofort... (Senf ihn ein! - die begeisterte Red.)

Wie auch immer - wenn Euch diese Zeilen erreichen, ist es zwar Januar und mitunter draußen gar eisigkalt, doch dank meines neuen fernbeheizbaren Briefkastens (eine Gabe der Kollegenschaft zum Weihnachtsfeste - an dieser Stelle herzlichen Dank!) wird der fleißige Postmann künftig auch beim garstigsten Frost die eiserne Klappe zum Schlitz heben und die vielen Briefe einkippen können. Gelobt sei der Herr!

Schreibt mir - es gelten keine faulen Ausreden!
Meine Adresse:

CP Verlag GmbH
z. H. Paul Plodder
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Einen Gruß will ich an dieser Stelle noch schnell loswerden. Marc Kaiser aus Hannover hat mir einen ellenlangen Brief (den längsten, den ich je bekommen habe!) geschrieben, der mir jedoch zu privat für einen Abdruck ist. Marc, Du wirst demnächst von mir hören! (Ha, schaut nur, wie er seinen Lesern droht - der entgeisterte Setzer).

Aus Iserlohn hat mir Uwe Kohlmann geschrieben:

„Hallo, Professorchen! Die Magic Disk Classic gefällt mir super! Habt Ihr gut hinbekommen. Daß die Playtime weggefallen ist, ist auch kein sehr großer Verlust für mich, aber eine Sache fehlt mir in der MDC: Kleinanzeigen. Sie sind oft eine gute Möglichkeit, billig an Soft- und Hardware zu kommen.“

Eine Frage mal an Dich und den Rest der Redaktion: Habt Ihr eigentlich kein Fax für Leserbriefe? Oder wie oder was? Naja, was soll's. An dieser Stelle möchte ich mich für die vielen Tips von anderen Leserinnen und Lesern bedanken - Ihr seid die besten Freaks! Neulich ging mir eine sehr gute Leseraktion durch den Kopf, die da lautete „Pizza für Plodder“ (anstatt „Brot für die Welt“) ... Einen schönen Gruß aus dem Sauerland an Maniac Fred und die Redaktion.“

Vielen Dank, Uwe! Faxen willst Du machen? Bitte nicht! Unser altes klappriges Redaktionsfax ist eh' schon völlig überlastet. Kleinanzeigen in der MDC wären natürlich schon eine feine Sache, aber bislang scheiterte derartiges immer aus Personal- und Platzgründen. Ich werde es bei der nächsten Redaktionskonferenz trotzdem noch einmal auf den Tisch bringen.

Wie war das mit dem Schlachtruf „Ein Mädels hat uns geschrieben!“? Na, sparen wir uns das diesmal. Von Sandra Sia aus Leipzig stammen folgende Zeilen:

„Seid begrüßt, edler Lord Plodder! (Jawohl, die Anrede des Jahres! So und nicht anders bitte - pp) Was mußte ich letztens lesen? Die weibliche Leserschaft der MDC tendiert stark gegen Null? Vergiß es, so schnell wirst Du uns nicht los. Ich gebe zu, reine Bequemlichkeit hielt mich davon ab, Dir

öfter zu schreiben. Aber ich gelobe Besserung.“

Achtung: Die vielgerühmte Quelle für C 64-Besitzer, „Zur 48“ in Markleeberg, ist umgezogen. Seit September direkt in Leipzig (04229), Wachsmuthstraße 10 im Kaufhaus am Adler. Vorher hatte der Laden noch einen super Ausverkauf: PC-Spiele zu sagenhaft günstigen Preisen (man verzeihe mir den Frevel, einen PC zu besitzen, aber als fortschrittliches Höhlenmonster muß man halt mit der Zeit gehen). In der C 64-Abteilung fand ich keine roten Preisschilder - ein gutes Zeichen dafür, daß „Zur 48“ auch nach dem Umzug noch eine gute Adresse für uns sein wird (hoffe ich!).

Kommen wir nun zu unser aller Lieblingsthema, Paul. Fährst Du immer noch Deinen alten schwarzen Ford Fiesta? Wie groß ist Deine Tiefkühltruhe? Wo genau wohnst Du? Welche Abwehrsysteme hat Dein Kühlschrank? Reichen Deine Vorräte überhaupt für eine dieser Überfallparties, bei denen der Hausherr gefesselt im Keller liegt und dann die gesamte Nachbarschaft eingeladen wird? Andererseits: Kann ich das jemandem antun, der zugegeben hat, daß Mel Brooks „Spaceballs“ einer der genialsten Filme aller Zeiten ist? Du siehst, ich bin schon eine Weile dabei und habe mal wieder in alten Ausgaben gekramt...

Zur Gourmetecke kann ich nicht allzuviel beitragen. Kinderschokolade landet bei mir vor dem Verzehr grundsätzlich im Tiefkühlschrank. Im Moment bin ich ganz vernarrt in die Milka mit Keks. Leider momentan meistens nicht lieferbar, so die Auskunft im Supermarkt. Ist vielleicht auch besser so - brauch' ich die Personenwaage doch noch nicht wegzuwerfen. Mein Bruder klärt mich gerade auf, daß es sich bei der Magic Disk um ein Computermag handelt und ich nicht so

viel branchenfernen Müll schreiben soll, zumal ich seiner Meinung nach sowieso eine Floppy nicht von einem Toaster unterscheiden kann. Was natürlich nicht stimmt. Floppy ist das Ding, das die meiste Zeit vor sich hinrattert, ohne auch nur irgendwelche Anstalten zu machen, Daten in den Compi zu laden...

Übrigens: Sagt Dir Terry Pratchetts „Scheibenwelt“ etwas (die Bücher, nicht das Spiel). Ich finde diesen haarsträubenden Unsinn einfach genial, kann aber niemand aus meinem Freundeskreis davon überzeugen (ich sollte wohl erstmal testen, ob sie überhaupt lesen können!). Besser, ich beende diesen Brief, auf den die Welt sicherlich nicht gewartet hat. Gruß an alle Trekkies - Glück und langes Leben!“

Vielen Dank, Sandra! Fragen über Fragen ... ja, ich fahre noch immer meinen kleinen schwarzen Fiasko, wohne nach wie vor in diesem kleinen Kaff nahe Nürnberg (wie hieß es doch gleich?!) und habe meinen 550 Liter Kühlturm noch immer nicht gesichert (bringt nix). Terry Pratchetts „Scheibenwelt“ kenne ich leider nicht. Übrigens ist mir das völlig Wurst, ob die Welt auf Deinen Leserbrief gewartet hat oder nicht - ich habe mich darüber gefreut und ihn sogleich in meinen Rechner abgetippt (Schleimer! Außerdem faßt Dein Kühlturm gerade mal 214 Liter, wir haben nachgeguckt! - der Rest der Red.).

Das Wort hat Thorsten Zielke aus Villingendorf:

„Hallo, Paul! Es tut mir ja sehr leid, aber ich muß Dir schon wieder schreiben, denn in der Ausgabe 11/95 fielen mir doch einige Sachen auf. Hallo, bist Du noch da? Prima! Thema „C 65“: Der war tatsächlich geplant, und es wurden sogar einige Prototypen hergestellt. Im 64er-Magazin waren sogar

Photos von ihm zu sehen, und man konnte einen gewinnen. Mal ein paar Daten: 3,54 Mhz, bis zu 8 Mbyte RAM, VGA (bis 1280 * 200, bis 4096 Farben), Stereo SID, internes 3,5“ Laufwerk (1581 Format)...

Ich habe mir, wie übrigens Mike Kaiser auch, ein paar ältere Ausgaben angesehen und festgestellt, daß seit einiger Zeit kaum mehr über das angebliche Aussterben des C 64 gesprochen wird. Es gab mal eine Zeit, da erschien fast keine Ausgabe ohne dieses Thema. Ich denke einfach mal, es sind nun wirklich nur noch felsenfeste Fans dabei, die sowieso nie an das Ende des C 64 geglaubt haben. Oder was meinst Du, woran es liegt? Das war's dann schon. Tschüß & alles Gute.“

Dankeschön, Thorsten, genannt „die treueste aller treuen Tomaten“, für Brief und Infos. C 65? Nie zu Gesicht gekriegt! Jaja, steinigt mich nur - wer ohne Schuld ist, werfe den ersten Brocken! Das war doch damals typisch Commodore: Groß rumgeredet, aber so richtig draus geworden ist meistens nix. Das Triumvirat aus VC 20, C 64 und C 128 (obwohl der schon allein softwaremäßig eigentlich auch nie so richtig ausgenutzt wurde und eigentlich immer ein besserer 64er geblieben ist) mal ausgenommen. Das mit dem Verstummen der „Oh mein Gott, der Brotkasten stirbt aus!“-Klagen sehe ich genauso. Wie sagte schon Darwin? „Only the eingefleischtest Brotkastenfreak will survive!“

Folgende Zeilen hat mir Mathias Gumz aus Barby gesandt:

„An Heeerrn Profeessor Paaáaale Plodddddd! Zawoi Briefe, gleich doppelt hintereinander abgedruckert - ah, da macht das Herz Sprünge grgg! (was macht das Herz im Hals? Ach ja, Sprünge). Das hebt den Plodder-Index um zwei Pünktchen! Ihr erscheint

auf Papier (+- 0), die Playtime ist eingestellt (-x Punkte), der Rollenspielteil ist somit ins Nirvana eingegangen (-y Punkte), Anleitung zum Computec-Tuner vergessen (- 1 Punkt) - nach dieser rasanten Tabula Rasa, bei der eigentlich niemand durchblickert, kömmt am Ende dieses heraus: Der Rollenspielteil fehlt!

Ansonsten eigentlich fast ohne Ausnahme, wenn doch, dann nur, um vielleicht etwas Verwirrung unter der wahrscheinlich recht zahlreichen und doch schreibfaulen Leserschar, die dann manchmal doch Zeilen zu Papier tun bringen sollte, zu stiften, eine ganz ordentliche Revolution, infolge derer aber mit voller Absicht von seitens eines jetzt langsam durchdrehenden Leserbriefonkels, der es ja unbedingt so haben wollte und mich herausforderte, den Begriff „Wasserhahn“ zu erklären, was zufälligerweise auch der Hauptgrund jener welcher ist, nämlich Onkel zu schreiben, auf zwiespältige Meinungen aus oben erwähnter Leserbriefschar gewartet wird.

Redaktion! Schreitet zur Tat und belebt den armen Plodder wieder (vielleicht durch den Geruch einer heißen, duftenden, unglaublich gutaussehenden Pizaaaaaaa)! Wieder da? Also zum eigentlichen Thema: „Der Wasserhahn“. Dieser wahnsinnig wichtige Begriff stammt, wie so viele andere auch, aus der Zeit der Priesterin, die ich bereits in MDC 9/95 erwähnte. Während also diese Priesterin (vor der Geburt ihres Enkels Paul, denn da hatte sie noch Zeit und sauberes Zauberzubehör, zewelches sie den Druiden der Gallier klau... bald wiedergeben wollte) durch die Tiefen des germanischen Waldes lief und so herumredoxidierte, stand plötzlich und auf einmal einer dieser Speicherzwerge vor ihr: „Zu Hülf! Zu Hülf! Der Speicherriese ist hün-

ter mür her!“ - „Na dann man tau!“ , sagte die olle Pauline und hatte schon bald den Weltrekord im Schnarchen. „Na, hülfst Du mür denn nich?!“, fragte der Speicherzwerge, dessen Strüne ... äh Stirne eine zweistellige Zahl schmückte. „Nö!“ , wortete Pauline ant und schafreute sich ihrer fiesen Fieshaftigkeit.

„Nun jut“, sägte der Speicherzwerge, dessen Volk hinter den sieben Crays hinter den sieben DOSen im Untergrund lebte, da sie aufgrund ihrer geringen Körpergröße im Speicherland nicht allzuviel zu lachen hatten, und brach damit den Rekord von Pauline: „Dann REMme ich mich wech!“ . Gesagt, tun getan, doch dabei verlor der Speicherzwerge ein gar lustiges Federvieh. Da Pauline lange Finger hatte, war der Hahn, als der Zwerg zurückkehrte, um ihn zu suchen, nicht mehr auffindbar. Dieser Hahn aber, denn um nichts anderes handelte es sich bei dem Tier, war ein Zauberhahn.

Nun stellte man den schönen Hahn auf einen Sockel im Lande der Pauline. Dort krächte er allabendlich, und auf daß keine bösen Musikanten aus Bremen vorbeikommen konnten, um ihn mitzunehmen, kettete man ihn an. Er wurde alt und schwach, darum verlegte man Rohre in seinem Körper, damit die Lebenserhaltungsanlage anzuschließen. Deshalb sah der Hahn auch nach Jahrzehnten wie am ersten Tage aus. Jedermann und seine Frau, der und die vorbeikamen und das Getier erspähten, riefen vor lauter und leiser Begeisterung „Was a Hahn!“ aus. Durch Sprachverschluderung kam es erstens zum „Wasserhahn“ und zweitens ersetzte man den Hahn ir-

gendwann heimlich durch eine billige, synthetische Imitation, die nur noch grobe Ähnlichkeit hatte. Da aber die Rohre blieben, entwickelte man den Hahn halt zu so einer Art Verschußleinrichtung weiter. Voilà, da wären wir! Und nun hab' 8 oder auch 9, Plodder, denn nun mache ich Schluß und sehe Dich schon in Schweiß baden, wenn ich sage, ich schreibe mal wieder! Tschau.“

Na, vielen Dankeschön, Matthias! Nicht nur, daß Deine Geschichte zumindest stilistisch eindeutig beim legendären Onkel Hotte (hinter diesem Märchenerzähler Marke „Asso im Unterhemd“ verbirgt sich kein Geringerer als Oliver Kalkofe, der auf Premiere die Sendung „Kalkofes Mattscheibe“ moderiert und nebenbei auch noch als Schlußkolumnist für das Fernsehmagazin „TV Spielfilm“ tätig ist - seine CDs „Onkel Hotte's Märchenstunde“, „Ein Zwerglein hängt im Walde“ und „Spiel mir das Lied vom Zwerg“ sind unbedingt empfehlenswert!) geklaut ist - ich werde mich bis zuletzt dagegen wehren, daß meine werte Vorfahrin, die Priesterin Pauline, dank Dir als Langfinger in die Geschichte eingeht. Das nennt man gemeinhin „Verdrehung von Tatsachen“ - vergiß es!

Ob dieser Frechheit habe ich mir lange überlegt, ob ich Dir und all den anderen Rollenspielern (wußte gar nicht, daß es unter den Leserinnen und Lesern der Magic Disk Classic so viele gibt!), die der Playtime vor allem aus diesem speziellen Grunde nachtrauern, die nachfolgenden Informationen überhaupt weiterreiche. Der Plodder hat nämlich recherchiert und für

Euch einige Rollenspielmagazine gefunden, die nachfolgend kurz vorgestellt werden.

Alle zwei Monate erscheint „Wunderwelten“, ein unobjektives (da eng mit Fanpro verbandelt), aber sehr professionelles Magazin mit Schwerpunkt auf Shadowrun, Battletech und Earthdawn. Hier und da wird auch Das Schwarze Auge berücksichtigt. Die „Nautilus“ ist aus dem „Zauberzeit“-Magazin hervorgegangen und hat mehr den Charakter eines Szenekompasses über die Fantasy- und Science Fiction-Welt. Neben Berichten über Roleplay findet sich dort von Kinotips über Brettspiele beinahe alles zum Thema. Schönes Layout, aber eben sehr allgemein gehalten. Schon ewig gibt es die „Fantasywelt“, ein Magazin für DSA- und AD&D-Spieler. Berichte wie Aufmachung sind mitunter ein wenig angestaubt, aber seit der Chefredakteur des AD&D-Hausmagazins „Dragon“ zur „Fantasywelt“ gewechselt ist, soll es merklich aufwärtsgehen. Außerdem gibt es da natürlich noch den „Aventurischen Boten“ (DSA-Hausmagazin) und den „Gildenbrief“ (Midgard-Hausmagazin), die für Anhänger der jeweiligen Systeme sicher von großem Nutzen sind. Abschließend hinweisen will ich noch auf das Fanzine (also ein Undergroundmagazin von Fans für Fans) „Dausend Dolle Drolle“ aus Würzburg, über das ich ausführlicher berichten werde, wenn ich endlich mal eines in die Finger bekommen habe (hoffentlich noch in diesem Leben!). Interessierte Rollenspieler sollten am Kiosk oder im Fachhandel nachfragen bzw. mir zu diesem Thema schreiben.

**JAWOHL, UND DAS WAR ES AUCH SCHON WIEDER
FUER DIESE AUSGABE.
AUF WIEDERLESEN!
SAGT PAUL PLODDER - BIS ZUM NAECHSTEN MAL!**



DIE MAGIC DISK 64 CLASSIC DEMO COMPETITION

**Zu einem speziellen Wettbewerb rufen wir alle Leser der Magic Disk 64 Classic auf. Eure programmiereri-
schen Fähigkeiten sind gefragt und sollten in Form
von Demos unter Beweis gestellt werden.**

Voraussetzung für die Teilnahme am Wettbe-
werb ist, daß die Demos nicht mit einem „De-
mo-Maker“ erstellt sind. Außerdem müssen die
Demos den Hinweis „Magic Disk Demo-Com-
petition“ tragen.

Unsere Jury wertet die Einsendungen aus und
belohnt jeden Monat das beste Programm mit
DM 100,-. Das Gewinnerprogramm wird in der
entsprechenden Ausgabe der Magic Disk 64
Classic veröffentlicht.

Richtet Eure Zuschriften an unsere folgende Adresse:

**CP Verlag GmbH - „Demo Competition“
Bahnstraße 59 - 64625 Bensheim**

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

And the winner is ...

Der Gewinner der Competition in dieser Ausgabe ist **RONNY HINZ** aus **PASEWALK** mit seinem Beitrag
„**PARADOXIAL**“, den Ihr aus dem Boof-Menü oder direkt von Seite 1 der Programmdiskette laden könnt. Herz-
lichen Glückwunsch nach Pasewalk!

(wk)

TIPS & TRICKS

Die Help!-Rubrik in der Magic Disk Classic versteht sich nicht nur als ein Forum, in dem Ihr Tips und Tricks, Pokes und Cheats zu beliebten Computerspielen findet, sondern auch Fragen und Hilferufe loswerden könnt, wenn Ihr irgendwann irgendwo nicht mehr weiterwißt. Auch Probleme mit Utilities oder unwilliger Hardware können hier zur Sprache kommen, und wer dringend ein spezielles Zubehörteil sucht, das schon seit Jahren nirgends mehr erhältlich ist, ist uns mit seinem Brief ebenfalls willkommen. Wir drucken die Fragen und Anliegen unserer Leser ab, stellen ihre Adressen dazu und setzen auf Eure Mitarbeit, Euer Engagement. Schreibt uns bitte, wenn Ihr die Lösung zu einem hier abgedruckten Problem kennt. Anders läßt sich in der C 64-Szene, die mehr und mehr in den Underground wandert, in Zukunft wohl nicht mehr arbeiten.

Modulpokes zu „Fred's In Trouble“ von der MDC 11/95 hat Thorsten Zielke aus Villigendorf:

Poke 12109,173 verschafft unendlich viele Leben, Poke 11646,173 unendlich viel Zeit. Wenn es im wahren Leben doch auch so einfach wäre ... Und noch ein Tip von Thorsten: „Wenn „Fred“ bei Euch abstürzt, dann ladet nur das Programm „Troubles“ und nicht den Vorspann!“

Ein Modulpoke zu „Shaman“ (MDC 11/95):

Poke 20219,165 verschafft Leben ohne Ende. Thorsten Zielke schreibt: „Der Bildschirm wird zwar zerstört, aber nach dem ersten Sterben wird er wieder neu aufgebaut.“

Zwei Anmerkungen von Stephan Schau-roth aus Weimar:

„Wer das lästige Hin- und Herge-wackel bei „Oil Im-perium“ während des Bohrens satt hat, sollte beim Eindringen in die Erde die drei altbewährten Tasten „Pfeil nach links“, „Control“ und „Run/Stop“ gemeinschaftlich drücken. Der Bohrer durchdringt daraufhin alles, als wäre es Butter.“

Bei „Transworld“ ist mir aufgefallen, daß man, wenn man

beim Spiel mit zwei oder mehr Spielern beim zweiten Spieler die Angestellten alle auf 99 stellt, statt monatlicher Abzüge bis zu 6000 Mark gutgeschrieben bekommt. Das funktioniert aber nur beim zweiten Spieler.“

Michael Schlierenkämper hat uns aus Lippstadt geschrieben:

„Hi Leute! Ein Tip für alle, die bei „Shopping AG“ schnell zum großen Geld kommen wollen: Zuerst stellt man auf vier Spieler, Spielstufe nach Wahl (am besten 1). Man wählt Spieler 1 und kauft einen Tante-Emma-Laden, 1.000 Quadratmeter, Lager, die nötige Anzahl Lkws mit Fahrern. Dann bestellt man die nötige Ware. Wer möchte, kann auch die Ausstattung auf 100 Prozent erhöhen, wird dann aber wahrscheinlich einen Kredit aufnehmen müssen. Anschließend geht Ihr zur Bank und stellt einen Kredit über die höchstmögliche Summe zu 99 Prozent aus und laßt ihn wieder durch Spieler 2 nehmen. Spieler 2 wird nach dieser Runde pleite sein! Das gleiche wiederholt Ihr mit Spieler 3 und Spieler 4. Nach diesen sechs Monaten müßten sich zirka 90 Millionen auf Eurem Konto anhäufen!“

Wenn Ihr später Einnahmen habt, die in die Millionen gehen, verpraßt Ihr das Geld für die nötigen Lkws, Werbung usw. Mit dem Rest marschieret Ihr zur Börse und kauft Aktien. Eure Aktien

steigen im Preis, die der restlichen Spieler behalten ihren Preis, so daß Ihr etwas Gewinn macht. Sollten keine Aktien vorhanden sein, kauft Dollars! Die sinken zwar schnell, doch braucht Ihr Aktien und Dollars nicht zu versteuern, was einige Millionen ausmacht. Bevor Ihr Eure Firma verkauft, um eine neue zu kaufen, verkauft Eure Aktien Eurer Firma, sie sinken nach Verkauf der selbigen. Wenn Ihr alles richtig macht, solltet Ihr bis 1985 die „Shopping AG“ Euer eigen nennen können!

Noch ein Tip für alle im Kreis Soest: Wer seinen C 64 oder sogar C 16 reparieren lassen möchte, sollte zu Allkauf gehen. Die sind schnell, billig und zuverlässig, zudem haben sie einiges an Software und auch einige Cartridges! Zuletzt noch eine Frage zur Komplettlösung von „The House“: Wenn ich die vier Bücher in der angegebenen Reihenfolge hinstelle, passiert nichts. Liegt der Fehler bei mir oder an der Lösung?“

Dankeschön, Michael! Eigentlich müßte das mit den Büchern, so wie es angegeben war, klappen. Sollte es dies auch bei anderen Lesern wider Erwarten nicht tun - meldet Euch bitte bei uns!

Ein Hilferuf von Werner Amme, Weisenweg 14, 06188 Petersdorf:

„Sehr geehrte Damen und Herren! Ich habe mich nun doch

Zwei Tips von Franz Kindermann aus Wolfratshausen:

„Artris (MD 8/95): Wollt Ihr schnell in den nächsten Level, drückt einfach die „Control“-Taste, und die Linien, die Ihr noch wegbringen müßt, verringern sich. Soll es noch schneller gehen, zieht einfach den Joystick in Eure Richtung und haltet dabei „Control“ gedrückt.“

„Fruit Mania (MD 8/95): Haltet während dem Spiel die Tasten „Pfeil nach Links“, „Run/Stop“ und „Commodore“ gedrückt - dazu die „Restore“-Taste, und schon seid Ihr im nächsten Level!“

entschlossen, Ihre Rubrik „Help!“ in Anspruch zu nehmen. Ich habe vor einiger Zeit einen C 64 erstanden, mit dem ich auch sehr zufrieden bin. Ich interessiere mich für Musik, die man mit dem C 64 machen kann und habe einige Programme (Stonysoft), aber ich kann nicht viel damit anfangen, weil die Anleitungen in Englisch geschrieben sind und ich dieser Sprache nicht mächtig bin. Der Computer ist für mich absolutes Neuland, aber vielleicht kann mir jemand so leicht verständlich wie möglich bei diesem Problem helfen.“
Sehr konkret ist er ja nicht geworden, was die ihm zur Verfügung stehenden Programme angeht, der gute Werner Amme. Alle Musikkfans auf dem C 64 sind jedoch aufgerufen, diesem verzweifelten User weiterzuhelfen.

Und noch ein Hilferuf:

„S.O.S. - Help! Ich bin ein blutaltes C 64-Einsteiger. Mit 64 kaufte ich mir noch einen C 64 -

welch bodenloser Leichtsin! Jetzt sitze ich drin in der Falle, und nun mußte auch ein Drucker her. Ich erwarb einen Seikosha SP 180 VC, mit dem ich ganz gut klarkomme. Nun zur Sache: Wie kann ich die Anleitungen auf den Magic Disks ausdrucken? Es gibt viele gute Anwenderprogramme, doch die Anleitungen sind manchmal bis zu 20 Bildschirmseiten lang. Wer hilft (vielleicht aus dem Raum Magdeburg?). Ich würde mich sehr freuen! Mit freundlichen Grüßen: Mein Gott Waaaaaaalter!“

Jo, vielen Dank. Die leidige Ausdruckerei der Texte auf Magic Disk und Game On war eigentlich auch der auslösende Grund dafür, die Diskmagazine zusammenzufassen und künftig zusammen mit einem kleinen Heft auszuliefern. Es kann sich hier also höchstens um alte Magic Disk-Ausgaben handeln.

Kontakt: Walter Kostka, Kirchstraße 15, 39171 Osterweddingen.

„Ich habe einen Tip für alle, die das Spiel „Kampf der Genies“ (erschienen auf GO 11/94) besitzen“, schreibt Ronny Görner aus Weinböhla. Le voilà:

„C 64 und Floppy anschalten, Diskette mit dem Spiel einlegen und load"part6",8,1 eingeben, Return drücken, Poke 2,5 eingeben und wieder Return drücken, das Floppylaufwerk aus- und wieder einschalten und dann „run“ eingeben. Nun kann man sich die Schlußsequenz angucken, ohne vorher das ganze Game durchspielen zu müssen.“

Tips hat Ronny Görner auch für die Spiele „Ikkiuchi“ (MD 6/95) und „Mystery“ (MDC 8/95):

„Wenn man beim Spiel „Ikkiuchi“ den Feuerknopf schnell immer wieder hintereinander drückt, schießt der



eigene Kämpfer mit Steinen.“
„Wer ein Freezermodul besitzt, kann das Spiel „Mystery“ laden und starten. Im Titelbild dann auf den Feuerknopf drücken, so daß das Spiel im 1. Level startet. Nun das Spiel einfrieren und in den Assembler-Modus wechseln. Die Zeile \$03E7 10 00 BPL \$03E9 durch die Zeile \$03E7 99 00 00 STA\$0000,Y ersetzen. Das Spiel anschließend wieder entfrieren, und man hat 99 Leben. Der Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen, jedoch nur in den Leveln selbst, nicht jedoch im Intro des Spiels. Und: Nach jedem Neustart ist die Lebenszahl wieder auf zehn gesenkt. Noch ein Tip: Sollte das Programm aus irgendeinem Grund abstürzen, kann man es eventuell mit SYS 2067 neu starten.“

„Geldschwierigkeiten gibt's nicht mehr, wenn Ihr so vorgeht“, verspricht Mathias Gumz aus Barby allen „Transworld“-Spielern, die nach seinem 11-Punkte-Plan vorgehen:

1. Alle Arbeiter entlassen.
2. Sparsbuch leerräumen.
3. Alles in Dollars stecken.
4. 50 Tage Urlaub machen (oder auch 60 oder 70).
5. Eure Aktien sind jetzt wieder bis auf 12 Mark runter.
6. Kauft alle auf (Ihr solltet bis jetzt so um die 250.000 bis 350.000 DM haben)!
7. Den Rest investiert Ihr in zwei bis drei Fahrzeuge, am besten Fernverkehr mit 12-Tonnen-Lademöglichkeit.
8. Jetzt ein wenig herumtounen.
9. Schaut hernach mal auf die Aktien!
10. Wenn Ihr den Kanal immer noch nicht vollhabt, holt Euch ein bis zwei Millionen vom Konto und investiert, was das Zeug hält. Die Aktien steigen dann nochmals!
11. Ihr habt nun Mühe, all das Geld auszugeben!

Vielen Dank! Geschätzte zehntausend Leser haben mir außerdem geschrieben und eine erneute Wiederholung (die wievielte wäre das dann eigentlich?!) der Komplettlösungen von „Maniac Mansion“ und „Zak McKracken“ gefordert. Ist das wirklich Euer Ernst?

(sg)

P.S.:

Mario Trips aus Dresden, bitte nochmals bei uns melden! Wir haben Deine Adresse verloren...

**Schreibt uns!
Unsere Anschrift:**

**CP Verlag GmbH
Kennwort: Help!
Bahnstraße 59
64625 Bensheim**

Bitte
ausreichend
frankieren!

ASTAT MEDIA GmbH
- Leserservice -
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Garantie MAGIC DISK CLASSIC 1/96

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon und eine kurze Fehlerbeschreibung!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Reklamationen:

Funktioniert die Programmdiskette nicht, so benutzen Sie bitte den GARANTIE-Coupon zum Umtausch der defekten Diskette.

Schneiden Sie den Coupon aus, geben Sie Ihre Anschrift und eine kurze Fehlerbeschreibung an und senden diesen an unseren Leserservice.

Schicken Sie uns keine Disketten oder komplette Ausgaben zurück. Sie erhalten umgehend kostenlosen Ersatz.

IMPRESSUM: Magic Disk 64 Classic

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Isarstr. 32 - 34, 90451 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
CP Verlag GmbH
„Magic Disk 64 Classic“
Bahnstraße 59
64 625 Bensheim

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Leitende Redakteure: Walter Konrad,
Christian Bigge

Produktionsleiter: Michael Schraut

Freie Mitarbeiter: Uli Basters, Florian
Brich, Stefan Gnad, Ivo Herzeg, Malte
Mundt, Paul Plodder, Rainer Rosshirt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Alexandra Böhm,
Simon Schmid, Hansgeorg Hafner,
Hans Strobel, Gisela Tröger

Titel-Artwork: Roland Gerhardt

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:

MEDIA TEC Medienagentur GmbH
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Fax: 0911/642 78 60
Mobil: 0171/621 31 46
Telefon: 0911/968 32-0

Verkauf:

Thorsten Szameitat-19
Wolfgang Menne-43
Disposition: Tanja Kaiser-32
Anzeigenleiter: Thorsten Szameitat

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Fax: 0203/305 11 34
Telefon: 0203/305 11 11

Verkauf:

Thomas Kammer-51
Oliver Diemers-54
Thomas Diel-52
Disposition: Gregor Eicker-53
Anzeigenleiter: Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement: Magic Disk 64 Classic
kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
Inland: DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer),
Ausland: DM 168,-

Manuskripte und Einsendungen:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden. Für unaufgefordert eingesandte Manuskripte und Programme kann der Verlag keine Garantie übernehmen.

Urheberrechte: Alle in Magic Disk 64 Classic veröffentlichten Beiträge und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Abobetreuung: Tel: 09 11/5 32 51 79

Leserservice: Tel: 09 11/6 42 77 63

RINGS OF MEDUSA

auf GOLDEN DISK 64

JETZT BESTELLEN!

Gewinnen Sie als junger Königssohn Ihr verlorenes Reich zurück. Zu diesem Zweck benötigen Sie fünf ominöse Ringe, die Ihnen die Macht verleihen, gegen Ihre ärgste Feindin, die Göttin Medusa, zu kämpfen.

Doch bevor Sie in den Kampf ziehen können, müssen Sie sich erstmal ein Vermögen schaffen, indem Sie Handel treiben, Karten spielen, als Räuber auftreten, Schätze suchen...

Rings of Medusa - eine Simulation, die jedem Freund von Strategie- und Handelsspielen einen monatelangen Spielspaß garantiert.

GOLDEN DISK 64 01/96
nur im Versand erhältlich

DM 19,80



PC Screenshots



PC Screenshots



solange der Vorrat reicht