

Rombachs C 64- Spieleführer

Schon seit einigen Wochen gibt es den Rombach C 64-Spieleführer, der eine Übersicht über den Spielmarkt geben soll.

Daß gerade die besonders guten Neuerscheinungen der letzten Wochen in diesem Buch kaum erwähnt werden, kann ihm, aufgrund des Redaktionsschlusses Ende September, nicht zur Last gelegt werden.

Aber nun zum tatsächlichen Inhalt des Buches: Auf über 400 Seiten im leider schon üblichen Epson-Matrixdruck werden gut 800 Spiele beschrieben und bewertet. Eine klare Linie ist bei diesen Bewertungen aber nicht zu erkennen. Verkaufrenner wie »Space Pilot« werden aufgrund ihres »Ballercharakters« mit 5, der schlechtesten Note, ausgezeichnet, während manches andere Kriegsspiel, zum Beispiel »Blue Max«, eine glatte 1 wegen guter Gestaltung erhält. Ähnlich verhält es sich bei vielen anderen Spielen, die im Vergleich entweder stark über- oder unterbewertet werden.

Ein hoher Anteil der beschriebenen Spiele ist im Fach- oder Versandhandel gar nicht erhältlich, da es sich hier meist um Programme handelt, die von Privatpersonen mehr wohl aus Spaß an der Freud' geschrieben worden sind, als zum späteren Vertrieb. Solche Spiele werden dann auch noch folgendermaßen kommentiert: »Die einzigen, die sich jemals über das Programm gefreut haben dürften, waren wohl die Programmierer, voller Stolz über ihr Erstlingswerk.« Solche boshaften Kommentare sind bei vielen Spielen wegen ihrer oben angesprochenen Herkunft völlig unberechtigt. Da hätte man doch lieber gar nichts über sie geschrieben.

Interessant ist auch, daß bei zirka 10 Prozent der Spiele keine Angaben über Vertriebsquellen, sondern nur ein lapidares »ohne Copyrightangabe« steht.

Dazu fällt noch auf, daß bei sehr vielen, eigentlich kopiergeschützten Spielen sowie Modulprogrammen (!), Angaben über die Länge in Blocks auf einer Diskette gemacht werden.

Sierra On-Line wird sich übrigens wundern, daß, laut Rombachs Spieleführer, das Copyright für Threshold bei den Jedi's liegt, deren Signatur so manche Raubkopie ziert.

Bei Betrachtung all der angesprochenen Punkte stellt sich dann natürlich die Frage, ob hier die Softwareliste eines Raubkopierers als Arbeitshilfe diente, oder ob gar Raubkopien geteilt worden sind.

Meiner Ansicht nach ist dieses Buch nur für denjenigen brauchbar, der seine Softwaresammlung sortieren, oder privat Programme tauschen oder kaufen möchte. Für den ernsthaften Spielekäufer ist der Gang zum Fachhandel, wo man sich Spiele jederzeit vorführen lassen und sich selber ein Urteil bilden kann, durch dieses Buch nicht zu ersetzen, insbesondere, wenn es um Neuerscheinungen geht.

(Boris Schneider)

Info: Oswald Reim/Martin Scholer, Rombachs C 64-Spieleführer, Rombach Verlag 1984, 410 Seiten, 24,80 Mark

Goldmann Computer Compact

In letzter Zeit drängen verstärkt die etablierten Taschenbuchverlage wie Heyne und Rowohlt auf den Computerbuchmarkt. Auch der Goldmann-Verlag gibt einige Taschenbücher zum Thema Computer in der Reihe »Goldmann Computer« heraus. Mit Preisen zwischen 10 und 15 Mark sollen wohl hauptsächlich die Jüngeren, die mit einem schmalen Taschengeld versehen sind, angesprochen werden.

Für uns besonders interessant sind natürlich die drei C 64-spezifischen Bücher.

Das erste heißt schlicht und einfach »Commodore 64« und trägt den Untertitel »Eine Einführung in Betrieb und System«. Es richtet sich also an die absoluten Computer-Anfänger. Deswegen werden auch sehr genau Begriffe wie Hard- und Software, RAM und ROM und ähnliches erklärt. Darauf wird dann der Umgang mit dem Computer selbst, der Tastatur, Kassettenrecorder, mit Diskettenlaufwerken und ROM-Modulen beschrieben. Natürlich werden auch bald erste Gehversuche in Basic gemacht. Abgerundet wird das ganze mit einem Überblick über die erhältliche Hard- und Software. Insgesamt ein für Anfänger recht empfehlenswertes Buch.

Nicht ganz so positiv fällt das Urteil dagegen bei den beiden anderen Büchern aus.

»Commodore 64 Basic« soll eine Einführung in Basic sein. Um es gleich vorweg zu nehmen: Das Original-Commodorehandbuch bietet gleiches an Informationen zum »Nulltarif«.

Außerdem kann einen schon das zweite Kapitel zur Verzweiflung bringen. Dort wird nämlich erklärt, wie der C 64 in Betrieb gesetzt wird. Bei der Übersetzung ist aber nicht beachtet worden, daß sich die amerikanischen C 64 von den europä-

ischen im TV-Modulator stark unterscheiden. So wird man zum Beispiel am C 64 vergeblich einen Schalter von Kanal 3 auf 4 suchen.

Das einzige, was den Basic-Lehrteil vom Handbuch unterscheidet, sind die eingestreuten Übungsaufgaben, die allerdings nur teilweise mit Lösungsvorschlägen versehen sind. Auch die abschließende Erklärung aller Basic-Befehle unterscheidet sich qualitativmäßig nicht von der im Handbuch.

Ähnlich verhält es sich mit dem Buch »Commodore 64 Graphics«. Auf 80 Seiten wird folgendes präsentiert:

Anschluß des C 64 mit einem haarsträubenden Funktionstest (»Geben Sie den Namen Ihres Lieblingsmusikers ein, drücken Sie RETURN, kommt SYNTAX ERROR ist der Computer in Ordnung«), Einführung in Basic, einfache Grafiken mit dem PRINT-Befehl.

Auf Seite 62 erfährt man dann schließlich, daß man auch in den Bildschirmspeicher POKEn kann.

Ganze 11 Seiten widmen sich noch den Sprites. Dieser Abschnitt läßt derart viele Fragen offen, daß man sich richtig nach dem Handbuch zurücksehnt, das wenigstens noch eine Registertabelle der Spriteregister im VIC enthält. Die einzige Tabelle im vorliegenden Buch wurde sogar aus dem Handbuch übernommen und zeigt die ASCII- und CHR\$-Codes.

Wie Sie sich vielleicht schon denken, wird die hochauflösende Grafik wie bei Commodore nur in der Werbung (sprich Rückseitentext) erwähnt.

Ein recht trauriges Fazit muß man da ziehen. Diese Bücher sind zwar, verglichen mit anderer Computerliteratur sehr preiswert, gegenüber anderen, vom Umfang gleichwertigen Taschenbüchern jedoch wiederum recht teuer. Und leider sind sie, bis auf das erste, ihr Geld wohl nicht wert.

(Boris Schneider)

Info: Michael Boom, Commodore 64, Goldmann 1984, zirka 100 Seiten, 9,80 Mark

Richard G. Peddicord, Commodore 64 Basic, Goldmann 1984, zirka 100 Seiten, 9,80 Mark

Richard G. Peddicord, Commodore 64 Graphics, Goldmann 1984, zirka 80 Seiten, 9,80 Mark

Das Cassettenbuch

Das Cassettenbuch von Data Becker beschreibt in aller Ausführlichkeit (als Ergänzung zum Commodore-Handbuch) das Zusammenarbeiten zwischen Com-

puter und dem Datenrecorder (Datasette). Da ist zunächst die Beschreibung aller Befehle, die mit dem Zugriff des VC 20 oder C 64 auf die auf Band abgespeicherten Daten und Programme zu tun haben. Dies bezieht sich sowohl auf Basic, als auch auf die entsprechenden Kernroutinen, die das Arbeiten mit Maschinenprogrammen ermöglichen. Natürlich fehlt es auch nicht an guten Ratschlägen, die sich auf den Recorder selbst beziehen, wie zum Beispiel die Pflege der Andruckrollen oder das Nachjustieren des Schreib-/Lesekopfes. Auch eine Mithörkontrolle und ein Selbstbau-Kassetteninterface werden, wenn auch etwas kurz, beschrieben.

Der zweite Teil des Buches bezieht sich auf ein Fasttape-Programm (ein ähnliches ist im 64'er, Ausgabe 12 erschienen), mit dem es möglich sein soll, Programme und auch Daten 10- bis 20mal schneller abzuspeichern. Für den VC 20 (und dies betrifft viele Käufer dieses Buches) ist eine Programmversion abgedruckt, die nur bei einem voll ausgebauten (28 KByte) Speicher funktioniert. Um die Routinen in einem andern Speicherbereich laufen zu lassen, müssen sie vom Leser (!) umgeschrieben werden.

Auf diese Routinen aufbauend werden dann einige andere Programme wie beispielsweise ein Kassettenverzeichnis oder ein Backup-Programm entwickelt. Diese Routinen sind alle ausführlich beschrieben und kommentiert. Was den Profi jedoch enttäuschen wird, ist das fast gänzliche Fehlen einer Beschreibung der im Betriebssystem verankerten Kassettenroutinen. Auch eine in diesem Zusammenhang notwendige Beschreibung der Ein-/Ausgabebausteine fehlt in diesem Buch. Dafür findet man einen Hinweis auf andere Data Becker-Bücher — eine sicherlich nicht sehr befriedigende Situation.

Auch bezüglich des Aufzeichnungsformats sind die Ausführungen des Autors sehr knapp gehalten und obendrein scheinbar direkt den »Tips & Tricks«-Handbüchern des gleichen Verlages entnommen.

Wegen der gut lesbaren und informativen Einführung in das Arbeiten mit der Datasette, ist das Cassettenbuch mit seinen zahlreichen Programmen trotz einiger Schwächen eine rentable und empfehlenswerte Anschaffung für den fortgeschrittenen Einsteiger.

(Christoph Sauer)

Info: Dirk Paulissen, Das Cassettenbuch zu C64 und VC 20, Data Becker 1984, ISBN 3-89011-030-4, 192 Seiten, 29 Mark.