

dem, müssen in den Text Steuerco- des für den Drucker eingebaut werden. Einige Programme verlangen dazu die Eingabe teils recht langer Sequenzen, andere haben eine Tabelle, in der die benötigten Codes einmal definiert werden und, auf ein Steuerzeichen im Text hin, selbst die richtige Code-Sequenz senden.

Die Eingabe des Textes kann auf mehrere Arten erfolgen:

– **zeilenorientiert**

Es kann immer nur eine Zeile eingegeben und verbessert werden. Eine Textzeile geht dabei meist über zwei Bildschirmzeilen, hat also  $2 \times 40 = 80$  Zeichen.

– **bildschirmorientiert**

Der gesamte Bildschirm kann zur Eingabe und Korrektur verwendet werden. Mit den Cursor-Tasten kann an jede beliebige Stelle im Text gefahren werden. Die Zeilenlänge umfaßt 40 oder 80 Zeichen. 80 Zeichen werden durch horizontales Verschieben des Bildschirminhaltes dargestellt (horizontales Scrolling). Der Text wird erst beim Druck formatiert.

– **druckorientiert**

Der Text am Bildschirm sieht so aus wie später das Druckbild. Mehr als 40 Zeichen pro Zeile werden auch hier nur durch horizontales Scrolling möglich.

**Formatierung**

Die Formatierung regelt das Aussehen des Drucks. Linksbündig oder linker Randausgleich bedeutet, daß alle Zeilen an der gleichen Stelle beginnen, aber unterschiedlich lang sind. Das entspricht dem normalen Schriftbild (Flattersatz). Rechtsbündige Formatierung macht genau das Gegenteil und hat dadurch eine auffallende Wirkung. Der Blocksatz gleicht die Abstände in den Zeilen so aus, daß der linke und rechte Schriftrand völlig gerade ist.

**Erläuterungen**

Textblöcke kopieren, verschieben, löschen und das Nachladen von Textteilen kann eine Menge Tipparbeit ersparen. Mit der Funktion »Suchen und Ersetzen« läßt sich beispielsweise schnell »DM« gegen »\$« ersetzen.

Die aufgeführten Leistungsmerkmale sollen Ihnen den Standard eines Textverarbeitungsprogrammes zeigen. Wenn Sie komplizierte Texte zu bearbeiten haben, mit vielen Hoch-, Tiefstellungen, Unterstreichungen oder Schriftarten, sollten Sie das Programm in Hinsicht auf Zuverlässigkeit und Anwenderfreundlichkeit genau unter die Lupe nehmen. (hm)

# Malkasten

Aus der inzwischen doch recht ansehnlichen Masse der Zeichenprogramme ragt »Blazing Paddles« heraus.



Menü mit eingblendeter Weltkarte

**H**at man Blazing Paddles das erste Mal in den Händen, denkt man unweigerlich: »Schon wieder ein Zeichenprogramm!«

Doch diese Meinung schlägt schnell in Begeisterung um, denn Blazing Paddles für den C 64 verfügt über Fähigkeiten, von denen andere Zeichenprogramme nur träumen können.

Das fängt schon bei der verwendbaren Hardware an: Neben den »Standard«-Zeichengeräten Joystick und Koala-Pad, werden die schon im Namen erwähnten Paddles, Lichtgriffel sowie der Trackball und seine kleinen Kollegen, die Mäuse, unterstützt.

Und hier findet sich auch gleich einer der wirklich wenigen Kritikpunkte: Mit einem Lichtgriffel, verwendet wurde der ebenfalls in dieser Ausgabe getestete Tech-Sketch-Lightpen, waren keine befriedigenden Ergebnisse zu erzielen. Als geradezu ideal erwies sich aber das Arbeiten mit dem Trackball. Meiner Meinung nach lassen sich damit

präzisere Ergebnisse als mit dem Koala-Pad erzielen.

Hat man Blazing Paddles geladen, und angegeben, welches Zeichengerät angeschlossen ist, wird man mit einem farbenfrohen großen Menü begrüßt. Der mittlere Teil ist zu diesem Zeitpunkt allerdings noch leer, da dort immer ein Ausschnitt des aktuellen Bildes gezeigt wird.

Auf diesem Menü tauchen dann viele bekannte Funktionen auf, die wir schon von anderen Zeichenprogrammen kennen. Im folgenden wird deswegen nur auf die Besonderheiten von »Blazing Paddles« eingegangen. Zu diesen Funktionen sei nur kurz erwähnt, daß die Geschwindigkeit enttäuschend ist.

## Farben mischen

Schauen wir uns mal kurz das Farb-Menü an, das schon eine Überraschung bietet: Es lassen sich nämlich Farben »mischen«. Dies bedeu-



# ade!

tatsächlich mit einer Sprühdose gearbeitet wurde. Insbesondere Farbübergänge lassen sich recht einfach zaubern. Nach zwei Wochen Sprühdosenbetrieb weiß ich nicht mehr, wie ich früher ohne eine solche auskommen bin.



Hardcopy der Weltkarte (im Original 20 x 14 cm groß)



Einige Fähigkeiten von Blazing Paddles

tet nichts anderes, als das sich Farbpunkte zweier verschiedener Farben in einer Matrix stets abwechseln. Doch trotz dieser Einfachheit lassen sich erstaunliche Effekte erzielen. Negativ dabei: Füllt man eine unregelmäßige Fläche mit einer Mischfarbe, läßt sich das einige Zeichenschritte später nicht mehr rückgängig machen. Beim Umfärben dieser Fläche stößt man dann auf die Schwierigkeit, daß ein einzelner Punkt von vier Punkten anderer Farbe umschlossen ist, und somit schon eine eigene abgeschlossene Fläche bildet.

Über dem Aufrufpunkt des Fill-Befehls steht verheißungsvoll das Wort »Spray«, illustriert von einer Sprühdose. Und tatsächlich: Hiermit lassen sich Effekte erzielen, als ob

Aber Blazing Paddles kann noch mehr. Einzelne Bildausschnitte, trefenderweise Windows genannt, können aus dem Bildschirm ausgeschnitten, abgespeichert, wieder geladen und in andere Bilder einkopiert werden. Leider können diese Windows nicht, wie beispielsweise bei Paint Magic, vergrößert oder verkleinert werden. Außerdem kann man diese Windows nicht so fein positionieren, wie es die Auflösung des C 64 zulassen würde. In X-Richtung kann ein Window um jeweils 4, in Y-Richtung um 8 Punkte versetzt werden.

## Graffiti am Bildschirm

Weitere interessante Menüpunkte sind die Text- und die Shape-Option. Texte können in vier verschiedenen Zeichensätzen in das Bild eingefügt werden. Dadurch, daß der Text nach dem Schreiben nochmal neu positioniert werden kann, sind Zentrierungen, oder konstante Zeilenabstände sehr einfach zu verwirklichen. Anstelle von Buchstaben können aber auch vorgefertigte grafische Gebilde, die schon erwähnten Shapes, verwendet werden. Zwei Haken hat die Geschichte aber: Was

da an Shapes mitgeliefert wird, ist recht kläglich, vergleicht man es mit der Qualität des übrigen Programms. Ein paar Tiere, Verkehrsmittel, Pflanzen und Waffen, können höchstens einen bescheidenen Grundstock für eine Shape-Sammlung bilden. Und wer nun glaubt, dem durch Entwurf eigener Shapes abhelfen zu können: Dies ist leider bisher nicht vorgesehen.

Auf dem Menü ist ein ganz kleines Kästchen mit einem Fragezeichen vorhanden. Nach Anwahl dieses Kästchens erscheint der Schriftzug »Insert Editor Disk«. Die Anleitung hüllt sich hierzu in Schweigen. Wer seinen Shape-Bestand aufstocken will: Schon jetzt sind neue Shapes und Zeichensätze nachkaufbar, die dann in den beiden entsprechenden Optionen verwendet werden können.

Nicht vergessen werden soll hier aber die vorbildliche Peripherie-, sprich Disketten- und Druckerunterstützung.

## Vorbildliche Unterstützung der Peripherie

Im Diskettenuntermenü kann man nicht nur einfache Bilder, Windows, Zeichensätze und Shapes laden oder speichern, sondern auch wieder löschen oder umbenennen. Auch das Formatieren einer Diskette und die Anzeige eines Directory ist vorgesehen.

Die Ausgabe von Hardcopies kann ebenfalls direkt von Blazing Paddles aus geschehen. Unterstützt werden hierbei Commodore 1525/MPS 801, Epson- und Gemini-Drucker. Die Farben auf dem Bildschirm werden sogar in Graustufen übersetzt. Auch dies eine nicht alltägliche Option.

Ein echter Programmfehler liegt allerdings im Zoom-Modus vor! Es war mir während der Testzeit nicht möglich, im Zoom-Modus die Zeichenfarbe zu ändern, was laut Anleitung auf Tastendruck möglich sein sollte. Und mehrere Male gelang es nur durch Ausschalten des Computers den Zoom-Modus zu verlassen. Das Bild war dann natürlich futsch.

Ansonsten aber erwies sich Blazing Paddles als das leistungsfähigste Zeichenprogramm, das es zur Zeit gibt.

(Boris Schneider/rg)