

Einige POKEs für den VC 20

Im folgenden ist X immer eine Zahl zwischen 0 und 255.

POKE 36865,X: Zentriert den Bildschirm in vertikaler Richtung. Man kann dadurch den Bildschirm nach oben oder unten verschieben. Der Normalzustand wird mit X=38 erreicht.

POKE 36864,X: Dieser Befehl ist für die horizontale Bildzentrierung zuständig. Er verschiebt den Bildschirm nach links oder rechts. Der Normalwert ist X=12.

POKE 37879,X: Mit diesem Befehl wird die interne Uhr des VC 20 beeinflusst. Man kann sie schneller oder langsamer laufen lassen. Die letzte Möglichkeit ist besonders beim LISTen interessant. Drückt man nämlich bei verlangsamtem Zeitgeber zusätzlich noch die CTRL-Taste, dann kann man sich einzelne Zeilen fast beliebig lange betrachten. POKE 37879,72 stellt den Normalzustand wieder her. (Detlef Krischak)

Basic-Programme retten

Die Betriebssystemroutine »Angleich von Koppeladressen« ab Adresse 42291 ermöglicht ein schnelles und einfaches »UNNEW« nach einem versehentlichen »NEW« oder Reset:

POKE 2049,1 : POKE 2050,1 : SYS 42291

Danach kann zumindest wieder geLISTet werden. Ein vollständiges »UNNEW« verlangt allerdings die Korrektur der Zeiger auf den Beginn der Variablen und Felder. Dazu wäre die Kenntnis der Programmlänge notwendig. Man kann sich aber behelfen, indem man das Programm notfalls in Teilen auf dem Bildschirm auf LISTet und die einzelnen Zeilen mit der RETURN-Taste neu übernimmt. (Gerhard Wagner)

Spezialeffekt

Wenn man beim C 64 in die Speicherstelle 53270 Werte zwischen 0 und 15 schreibt (POKE 53270,x), kann man den Bildschirm um bis zu sieben Bildpunkte nach links oder rechts scrollen lassen. Ist x kleiner als 8, dann scrollt der Bildschirm-ausschnitt um x Bildpunkte nach links, sonst um x-8 Bildpunkte nach rechts.

POKE 53270,8 stellt den Normalzustand wieder her.

Dieser Trick läßt sich gut bei Action-Spielen als optische Untermalung beispielsweise einer Explosion einsetzen.

(Michael Keukert)

In C 64-Spielen gePOKEt

Hier sind einige interessante POKE-Befehle, mit denen man jeden Highscore überbieten kann. Doch Vorsicht, diese Befehle funktionieren nicht bei allen Versionen dieser Spiele.

* Fort Apocalypse: »POKE 14697,0 : POKE 14760,0 : POKE 36366,0«. Danach hat man beliebig viele Hubschrauber, einen unendlichen Treibstoffvorrat, und der Bonus wird nie erniedrigt.

* Hunchback: »POKE 9521,234 : POKE 9522,234 : POKE 9523,234«. Hier hat man unendlich viele Helden zur Verfügung.

* Neptune: »POKE 7870,60«. Mit diesem POKE hat man auf einen Schlag 60 Taucher.

* Jungle Hunt: »POKE 2242,234 : POKE 2243,234«. Der Held hat unendlich viele Leben. (Frank Bastian)



Fehlerteufelchen

Nachdem es nach Erscheinen der Ausgabe 4/85 des 64'er Magazins einige Tage verdächtig ruhig blieb (hatte das Fehlerteufelchen ruhig Urlaub genommen?), zerrann die Hoffnung auf eine fehlerfreie Ausgabe dann doch noch. Hier die Korrekturen:

Epson bedruckt Ostereier, Ausgabe 4/85, Seite 50

Die meisten Leser haben erkannt, daß es sich bei diesem Artikel um unseren Beitrag zum 1. April handelte. Alle Anfragen bezüglich des Bausatzes oder Abänderungen für Orangen oder Kieselsteine sind daher leider negativ zu beantworten.

11 neue Einzeiler, Ausgabe 4/85, Seite 153

Beim Einzeiler »Zeilen löschen am Bildschirm« muß es in Zeile 50 POKE 781,ZN heißen.

Der Einzeiler »Zugriffszeit der Floppy verkürzen« bringt wegen des Funktionsprinzips bei sequentiellen Dateien natürlich keinen Geschwindigkeitsgewinn.

Basic-Programme auf Trab gebracht – Compiler im Test, Ausgabe 2/85, Seite 38

Die vollständige Adresse, unter der der Petspeed bestellt werden kann, lautet: Infotronic, Dipl.-Ing. Rolf Dahlen, Birkenstr. 40, 4100 Duisburg 17.

Durch die fehlende Ortskennzahl waren einige Briefe etwas länger unterwegs, als dies normalerweise üblich ist.

xBasic 64, Ausgabe 4/85, Seite 52

Aufgrund einer Vertauschung paßt die abgedruckte Befehlserklärung in einigen Punkten nicht zu dem Programm. Folgende Änderungen ergeben sich dadurch:

Beim Befehl HRG entfallen die Parameter x und y.

Der Befehl »TEXT« muß heißen »NRM«. Der Befehl »NEGATE« muß heißen »INVERS«. Der Befehl »INVERS« wird ersetzt durch »RESET«.

Syntax: RESET (x,y). Es gilt das unter SET gesagte, jedoch wird der Punkt gelöscht.

Der Befehl »AT« muß heißen: @ PRINT.

Syntax: @ PRINT s,z, "Text" oder @ PRINT s,z,Variable.

Hinzu kommt der Befehl ROM. Effekt: Nach Ausführung dieses Befehls holt sich der Computer die Bitmuster für die Zeichendarstellung wieder aus dem ROM.

Die Befehle KILL, DELETE, AUTO, DOKE aus Tabelle 1 haben in der abgedruckten Version keine Bedeutung.

SMON – Teil 5, Ausgabe 4/85, Seite 64

Punkt 4, Seite 67, ist leider falsch. Es muß beim Verschieben der »LDY #CF« in Adresse \$9f71 in »LDY #9F« geändert werden.

Unter Punkt 5 ist der Bereich falsch angegeben. Es muß natürlich »M 9FD8 9FE4« eingegeben werden, sonst wird der alte und nicht der neue SMON geändert. Unangenehmer ist ein Programmfehler: Beim Einlesen eines Blocks wird das letzte Byte nicht (!) in den Speicher übernommen, wohl aber beim Zurückschreiben ein zufälliger Wert als 256. Byte. Abhilfe:

Zwei Befehle müssen mit »NOP« überschrieben werden. Zuerst mit SMON »O CED8 CEDC EA« eingeben, dann das Programm mit »S' :SMON \$C000 D000« wieder abspeichern.

Text gut im Griff, Ausgabe 4/85, Seite 38

Die einzelnen Bewertungen des Textverarbeitungsprogramms »Protex 64« von S+S Soft bezogen sich auf Angaben des Herstellers. Die mit »Ja« beantworteten Kriterien sind deshalb mit Vorsicht zu genießen. Es entsteht der Eindruck, daß dieses 9,80 Mark-Programm mit wesentlich teureren konkurrieren könnte. Ein Test in einer der nächsten Ausgaben wird dies klarstellen.