

SPEEDER PLUS OPERATING SYSTEM V. 1.33N
(c) '91/92 The Roemer (U.N.O.)
Produktion & Vertrieb AMC-Verlag Wiesbaden
(existiert nicht mehr)
Digitalisiert und editiert von GBXL 2019

Dieses Betriebssystem ist eine deutliche Verbesserung gegenüber dem SPEEDY-OS. Zum einen wird neben der SPEEDY 1050 auch die HAPPY-Erweiterung unterstützt, zum anderen gibt es noch einige zusätzliche Funktionen, welche Sie sicher bald nicht mehr missen möchten. Auch wurde, im Gegensatz zu den meisten neueren Betriebssystemversionen, der internationale Zeichensatz nicht entfernt. Er wurde sogar noch um ein ß erweitert!

Zuallererst möchte ich einigen Leuten ein Danke aussprechen:

**Erhard Pütz für seine Unterstützung,
Thorsten Karwoth für seinen Assembler,
Richard Jackman für den SourceGen,
Markus Witte für die gute Anleitung,
Carsten Strotmann für die Anregungen,**

sowie allen Freunden und Bekannten, die mich bei der Programmierung nicht behindert haben.

Beachten Sie, daß das Speeder Plus Operating System kopierrechtlich geschützt ist und somit die Vervielfältigung von Teilen der Anleitung oder des Programms ohne die ausdrückliche Genehmigung des Autors bzw. des Verlags widerrechtlich ist.

-- UPDATES --

Es ist möglich, daß von diesem Programm neue Versionen erscheinen werden. Diese werden gegen einen kleinen Unkostenbetrag von 8,-- DM unter Zusendung des EPROMs sowie der Seriennummer erhältlich sein.

-- UPGRADES --

Upgrades haben im Unterschied zu Updates noch zusätzliche Routinen o. ä., sind also nicht bloß eine Verbesserung. Es ist möglich, daß ein Upgrade in Zusammenhang mit der 65C816 16-Bit-Karte erstellt wird. Dieses wird für ca. 12,-- DM unter Zusendung der Seriennummer und eines EPROMs zu erhalten sein. Dieses muß nicht anstelle der SPOS Grundversion eingebaut werden, sondern kann in Addition damit verwendet werden.

-- DER EINBAU --

Sollten Sie bereits ein SPEEDY-OS oder ein anderes Zusatz-OS eingebaut haben, welches Sie umschalten können, müssen Sie das bisherige EPROM nur gegen das EPROM in der Packung austauschen. Der Einbau ist für Sie somit erledigt.

Es gilt zuerst einmal, daß alle Arbeiten sorgfältigst auszuführen sind. Sollte noch Garantie auf ihrem Rechner sein, verlieren Sie diese mit dem Einbau. Es kann ebenfalls keine Garantie bei nicht sachgemäßem Ein-

bau und damit verbundenen Komplikationen gewährt werden. Sollten Sie sich den Einbau selbst nicht zutrauen, überlassen Sie diese Arbeit einem kompetenteren Bekannten.

-- SKIZZEN FÜR DEN EINBAU --

(In diesem neuen Entwurf waren keine Zeichnungen enthalten.)

Suchen Sie sich zuallererst eine staubfreie Arbeitsfläche. Legen Sie sich nun einen Kreuzschlitzschraubendreher, einen LötKolben, Lötzinn, einen spitzen Gegenstand (z. B. Messer), die in der Packung befindlichen Objekte (EPROM, Kabel etc.) sowie eine Tasse o. ä. für die Schrauben zurecht. Legen Sie nun den Computer mit der Tastatur nach unten auf die Arbeitsfläche und drehen Sie die 6 (XE=4) Schrauben heraus. Wenden Sie jetzt den Computer und heben Sie das Gehäuseoberteil ab. Ziehen Sie sorgfältig die Verbindung von der Tastatur zur Platine heraus und legen Sie die Tastatur an die Seite. Sie können nun das Abschirmblech erkennen. Drehen Sie auch hier alle Schrauben sorgfältig heraus (bei den XE-Modellen sind die Laschen umzuklappen) und nehmen Sie die Abschirmung ab.

Bei den XL-Modellen können Sie das Betriebssystem hinten rechts erkennen (28 Pins, Skizze 1), bei den XE-Geräten befindet sich dieses PROM vorne in der Mitte. Nehmen Sie jetzt sorgfältig die Platine heraus und drehen Sie diese um. Sie können erkennen, daß eine Verbindung zwischen Pin 20 und Pin 22 besteht. Nehmen Sie nun den spitzen Gegenstand und unterbrechen Sie diese Leitung. Aber Achtung, nur diese Leitung darf unterbrochen werden, und dies muß gründlich geschehen (Skizze 2).

Nehmen Sie nun einen der Widerstände und löten Sie das eine Ende an Pin 28, das andere Ende an Pin 20. Achten Sie darauf, daß keine weiteren Pins Kontakt mit dem Widerstand haben. Ist das erfolgt, kneifen Sie die überstehenden Beine des Widerstandes ab. Jetzt drehen Sie die Platine wieder herum. Nehmen Sie nun den Sockel und biegen Pin 20 nach vorn.

Löten Sie auch hier einen Widerstand von Pin 20 nach Pin 28. Es hat sich bewährt, den Widerstand unter den Sockel befindlich zu löten. Setzen Sie jetzt den Sockel auf das PROM des Betriebssystems und verlöten Sie nun jeden Pin des Sockels mit jedem Pin des PROMs, mit Ausnahme von Pin 20 natürlich, der keinen Kontakt zu Pin 20 des PROMs haben darf! Nehmen Sie nun das dreipolige Kabel und löten Sie das mittlere an Pin 22. Das eine der beiden anderen löten Sie an Pin 20 des Sockels und das andere an Pin 20 des PROMs (Skizze 3).

Suchen Sie sich nun eine Stelle im Gehäuse, an der Sie den Schalter haben möchten und bohren Sie dann ein 4 mm großes Loch. Nehmen Sie nun den Schalter und verlöten Sie das Kabel damit. Der mittlere Draht muß sich am mittleren Pin des Schalters befinden (Skizze 4). Setzen Sie nun die Platine wieder in das Gehäuse und stecken Sie den Schalter in das zuvor gebohrte Loch.

Nachdem Sie das SPOS-EPROM in den Sockel gesteckt haben (die Kerbe am einen Ende des EPROMs muß in die gleiche Richtung zeigen wie beim original Betriebssystem und den anderen Bausteinen), testen Sie nun, ob alles funktioniert, indem Sie den Computer wieder an Fernseher und Netzteil etc. anschließen.

Schalten Sie den Rechner ein. Wenn der Bildschirm schwarz bleibt, überprüfen Sie alle Kontakte noch einmal, auch die Arbeitsschritte sind nachzuprüfen. Erscheint READY bzw. wird von Diskette gebootet, schalten Sie den Rechner wieder aus. Schalten Sie nun das Betriebssystem um und den Rechner wieder ein. Wenn alles ordnungsgemäß war, erscheint auch hier READY bzw. es wird versucht, von Diskette zu booten. Wenn nicht, überprüfen Sie alles noch einmal.

Jetzt können Sie den Computer wieder zusammenbauen, indem Sie genau andersherum als beim Öffnen vorgehen. Vergessen Sie nicht, auch den Schalter festzudrehen.

SPOS besitzt intern einen etwas dunkleren Hintergrund, so daß Sie einfach erkennen können, welches Betriebssystem derzeit aktiv ist. Es ist übrigens auch möglich, einfach das Betriebssystem ihres XL, falls dieses gesockelt ist, gegen das SPOS einzutauschen. Davon möchte ich Ihnen jedoch abraten, denn nach Murphys Gesetz gehört wahrscheinlich ausgerechnet Ihr Lieblingsprogramm zu dem einen Promille, welches nicht mit SPOS zusammenarbeitet.

Ich wünsche Ihnen noch viel Freude mit Ihrem Speeder Plus OS.

-- KOMPATIBILITÄT --

Das Speeder Plus Operating System ist hochgradig kompatibel zu den bisherigen XL/XE-Betriebssystemen. Es wurde darauf geachtet, die ursprünglichen Routinen und Adressen beizubehalten, trotzdem gibt es einige Änderungen:

Der SELF TEST wurde gegen ein Optionsmenü ersetzt.

Die Übertragung der Inhalte von \$278/\$280-\$27B/\$283 (Paddles) zu \$27C/\$284-\$27F/\$287 wurde entfernt.

Der BEEP-Ton beim Öffnen eines Kanals zur Kassette wurde modifiziert.

Die Inhalte von \$3ED-\$3F7 werden vom Speeder Plus Operating System benutzt und sollten keine sonstige Verwendung besitzen.

Für Turbo-Besitzer:

Die Seite 1 wird vom Universal Loader benutzt, wenn das zu ladende Programm ein BOOT- oder BASIC-Programm ist.

Trotzdem gibt es Programme, die Schwierigkeiten mit SPOS haben. Laden Sie diese dann in der normalen Geschwindigkeit. Bis jetzt sind uns erst drei Programme, ausnahmslos Demos, bekannt, welche nicht oder nicht richtig mit SPOS laufen:

BIG DEMO - Erkennt, daß kein normales OS im Rechner ist.

The Top #2 - Die 3-MHz-Demo ist gestört.

FUCKED DEMO - Hauptteil läuft nicht.

-- RESET --

Sie können, egal ob ein Programm resetfest oder der Computer abgestürzt ist, einen Kaltstart auslösen. Halten Sie hierzu die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie auf RESET. Das entspricht etwa dem Aus- und wie-

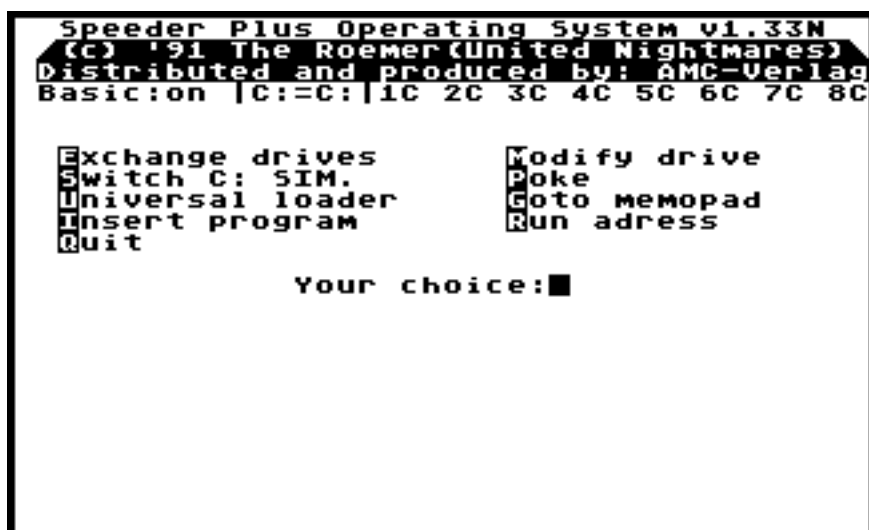
der Einschalten des Computers, mit dem Unterschied, daß Daten aus der Speichererweiterung, z. B. Einer RAM-Disk nicht verlorengehen. Des weiteren wird die Elektronik des Computers geschont.

-- OPTIONSMENÜ --

Zusätzlich zu den bisherigen Möglichkeiten in das Optionsmenü (wie beim Self Test) zu gelangen, gibt es noch eine weitere. Hierzu ist die SELECT-Taste gedrückt zu halten und ein Reset auszuführen. Manchmal ist es ratsam, sofort nach dem Einschalten in das Menü zu gelangen. Halten Sie auch hier die SELECT-Taste gedrückt und, wenn das BASIC ausgeschaltet werden soll, auch die OPTION-Taste. So können Sie bereits vor dem Booten eine Laufwerkseinstellung vornehmen. Haben Sie einen Rechner, der min. 128 KByte RAM besitzt, können Sie zusätzlich auch die START-Taste gedrückt halten. Nun wird der gesamte Inhalt des Hauptspeichers in den Erweiterungsspeicher kopiert.

Hinweis GBXL: Dazu wird eine Speichererweiterung benötigt, die 64 Kbyte unter der Bankadresse \$A0 bereitstellt. Andere Bankadressen wie z. B. die des 130XE (-> \$E0) werden offenbar nicht angesprochen.

Nun zu den Menüpunkten:



Exchange drives: Hier können Sie, wenn Sie mehr als ein Laufwerk besitzen, die Laufwerke austauschen. Sie können in der Status-Zeile erkennen, welche Laufwerksnummer zu welchem Laufwerk gehört. Initialisiert wird auf 1C 2C 3C 4C 5C 6C 7C 8C in der Reihenfolge für Laufwerk 1, 2, 3 etc. **N** steht für **N**ormal, **F** bedeutet **F**ast und **C** **C**lear. Um Mißverständnissen vorzubeugen, möchte ich darauf hinweisen, daß mit Laufwerk 8 hierbei nicht eine vom DOS eingerichtete RAM-Disk gemeint ist!

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, erscheint 'drivenumber (1-8)' auf dem Bildschirm. Geben Sie nun die Nummer des ersten Laufwerkes ein. Sollte das Laufwerk nicht vorhanden sein, ertönt ein Piepton und es wird ins Menü zurückgekehrt. Ansonsten erscheint 'exchange with drivenumber (1-8)'. Geben Sie nun die Nummer des Laufwerkes an, mit dem getauscht werden soll. Hierbei spielt es dann keine Rolle, ob das Laufwerk existiert oder nicht. Somit können Sie, wenn Sie zum Beispiel Laufwerk 1 mit Laufwerk 4 austauschen, von Laufwerk 4 booten, da es nun

als Laufwerk 1 behandelt wird. Programme, die eine eigene I/O-Routine anstelle der Betriebssystemroutine verwenden (z. B. SpartaDOS), beachten den Laufwerksaustausch nicht. Die modifizierten Laufwerksnummern werden auch nach einem Reset beibehalten. Nach einem Kaltstart oder wenn Sie beim Aufruf der Exchange-Funktion die SHIFT-Taste gedrückt halten, werden die Nummern wieder neu initialisiert.

Der CONTROL+2 Ton, der als Fehlermelder gewählt wurde, ertönt, wenn das angegebene Laufwerk nicht existiert. Er ertönt auch, wenn ein Menüpunkt mit **BREAK** abgebrochen wird.

Modify drive: Nach Anwählen des Menüpunktes wird nach der Laufwerksnummer gefragt. Danach erscheint 'Slow/Normal/Clear:'. Sie können hier auswählen, ob mit der normalen Routine gearbeitet werden soll. Oder setzen Sie es auf Clear, wobei der nächste Zugriff auf das Laufwerk den Modus neu setzt. Der Modus wird nach einem Reset gelöscht. Mit S wird das Laufwerk in den Slow-Mode-Zustand gesetzt. Dies ist für Programme mit Kopierschutz gedacht. Achtung! Ein Laufwerk, daß auf Slow gestellt wurde, kann nicht einfach per Clear-Befehl auf die schnelle Geschwindigkeit eingestellt werden. Hierzu muß das Laufwerk ausgeschaltet werden. Das liegt einfach daran, daß man eine normale 1050 nicht einstellen kann.

Fehlermeldung: Das angegebene Laufwerk existiert nicht/Keine Happy oder SPEEDY.

Switch C: Sim.: Hier können Sie den C: Simulator ein- und ausschalten. Achten Sie hier auf die Status-Zeile; C:=C: bedeutet, daß der C: Simulator ausgeschaltet ist. Diese Funktion wird durch einen Reset nicht beeinflußt. Wenn Sie den C: Simulator eingeschaltet haben und ein Kanal zur Kassette geöffnet wird, ertönt wie gewohnt der BEEP-Ton.

Das hat folgenden Grund: Wenn Sie jetzt nicht von Diskette sondern von Kassette laden möchten, können Sie die ESCape-Taste drücken. Damit wird der C: Simulator ausgeschaltet. Soll nur eine einzelne Datei von Kassette geladen werden (z. B. Spielstände), halten Sie die OPTION-Taste während des gesamten Ladevorganges gedrückt. Damit wird der C: Simulator nicht ausgeschaltet, sondern nur überbrückt.

Speicherfunktionen wie z. B. CSAVE werden in jedem Fall nur für die Kassette ausgeführt. Der C: Simulator funktioniert nur mit Medium- oder Single Density.

Um Kassettenprogramme von Diskette zu laden ist es notwendig, daß diese sich bereits auf der Diskette befinden. Dieses erreichen Sie, wenn Sie jeden Teil des Programms von Kassette auf die Diskette übertragen. Verwenden Sie hierzu ein 'Kassette-zu-Diskette-Kopierprogramm' unter Benutzung von DOS 2.5 oder kompatiblen. Sichern Sie nun den ersten Teil (DOS 2.5, Buchstabe F). Beim Aufruf des Programmladers wird dieser Teil auf dem Bildschirm angezeigt und nach drücken des davorstehenden Buchstabens eingeladen und gestartet.

Wenn Sie also 'STACK UP' auf eine Diskette kopiert haben, sichern Sie nur den ersten Teil! Rufen Sie dann das Menü auf, wählen die Funktion 'Switch C: SIM.', legen die Diskette mit 'STACK UP' ein, drücken die

Taste für 'Universal Loader'. Dann werden Ihnen alle gesicherten Directory-Einträge angezeigt. Wählen Sie nun den Buchstaben, der vor dem Programm Ihrer Wahl (z. B. STACKUP.CAS) steht.

Universal loader: Mit diesem Programmlader können Sie BASIC-Programme, Files, auf Disk kopierte Kassettenprogramme (siehe Switch C: Sim.) sowie BOOT-Programme einladen. Diese müssen sich im DOS-2.x- oder MyDOS-Format auf der Diskette befinden und gesichert (erkennbar am Sternchen im Directory) sein. Nach Aufruf dieses Punktes werden diese Programme (bis 26 Einträge) auf dem Bildschirm angezeigt. Drücken Sie nun den betreffenden Buchstaben, wird das Programm geladen und dann gestartet. Ist das zu ladende Programm ein BASIC-Programm, wird in jedem Fall das BASIC eingeschaltet. Die beiden anderen Arten beeinflussen den Zustand beim Aufruf nicht.

Fehlermeldung: Der Programm-Lader funktioniert mit **allen** Dichten. Ist der C: Simulator eingeschaltet, die eingelegte Diskette aber kein Medium- bzw. Single-Format, ertönt ein Piepton und es wird ins Menü zurückgekehrt. Dieser Programmpunkt erspart es Ihnen, jede Diskette extra mit einem C: Simulator oder einem File Loader vorzubehandeln.

Goto memopad: Der vom ATARI 400/800 bekannte Memo-Pad-Modus wird aufgerufen. Hier können Sie alle Zeichen und Buchstaben drücken. Mit BREAK gelangen Sie wieder in das Optionsmenü. Beachten Sie, daß Sie durch drücken der INVERS- oder CAPS-Taste die einzelnen Punkte des Menüs nicht mehr anwählen können. Sollte also das Menü bei der Anwahl eines Menüpunktes einfach nur neu aufgebaut werden, probieren Sie nur alle Kombinationen mit diesen Tasten aus (SELECT+RESET tut's auch).

Quit: Hiermit verlassen Sie das Menü und kehren wieder in Ihr Programm u. a. zurück. Ist das Menü mit SELECT+RESET aufgerufen worden, wird der Reset weiter bearbeitet, ansonsten wird ein Reset ausgelöst. Dazu zwei Beispiele:

1. Sie schalten den Rechner ein, halten dabei SELECT (+OPTION) gedrückt. Wenn Sie nun die Taste **Q** drücken, versucht der Rechner vom Diskettenlaufwerk zu booten. Ist kein Laufwerk angeschlossen, landet er im Menü oder im BASIC.
2. Sie haben gerade 'ZVBEX' gespielt, aber wieder mal wurden Sie vor Erreichen des dritten Levels gestoppt. Da erinnern Sie sich der Pokes am Ende der Anleitung. Sie drücken SELECT+RESET, geben die nötigen Pokes ein, drücken **Q**, und kehren zurück in das Spiel. Diese Funktion arbeitet mit allen resetfesten Programmen zusammen.

Insert program: Hiermit werden Daten aus dem Erweiterungsspeicher ab Bankadresse \$A0 in den Hauptspeicher kopiert und danach ein Reset ausgelöst. Es wird hierbei nicht überprüft, ob zuvor überhaupt Daten mit SELECT+START+RESET in den Erweiterungsspeicher kopiert wurden. Dieser Punkt ist vorsichtig zu verwenden, da bei unsachgemäßem Gebrauch Datenverluste die Folge sein können. Auch hier zu ein Beispiel: Sie wollen ein paar Tests schreiben und laden dazu Ihre Textverarbeitung. Gerade wollen Sie anfangen zu schreiben, da wissen Sie nicht mehr genau, worum es in dem Spiel etc. überhaupt geht. Und deswegen extra den Computer

ausmachen? Nein! Einfach die gewünschte Diskette einlegen, mit SHIFT+START+SELECT+OPTION+RESET den Inhalt des Hauptspeichers in den Erweiterungsspeicher kopieren. Unmittelbar darauf wird ein Kaltstart ausgelöst, d. h. der Hauptspeicher wird geleert, und Sie können nun aus dem Menü heraus das entsprechende Programm laden. Handelt es sich um ein BASIC-Programm, können Sie die OPTION-Taste weglassen. Nun können Sie Ihr Programm ausgiebig testen. Nach dem Test gehen Sie mit SELECT+RESET in das Menü. Jetzt können Sie mit 'Insert Program' in Ihr Textprogramm zurückkehren. Austro-Text landet nach einem Reset immer in der DOS-Oberfläche, man gelangt aber mit 'RUN' ins Textprogramm.

Poke: Hiermit können Sie einen Wert in eine Adresse im Format XXXXY poken, wobei XXXX die Adresse und YY der Wert ist. Es werden hexadezimale Zahlen verlangt. Geben Sie z. B. 02C50E ein, wird die Schriftfarbe auf die Helligkeit 14 (hex. \$E) gesetzt. Normalerweise wird in den Hauptspeicher gepoket. Obwohl nur hexadezimale Zeichen genommen werden, kann man sich mal vertippen. Mit BREAK wird ohne Ausführung in das Menü zurückgekehrt. Ist beim Aufruf des Menüs der Hauptspeicher in den Erweiterungsspeicher übertragen worden, wird die betreffende Speicherstelle auch im Erweiterungsspeicher geändert. Die Auswirkung des Pokes können Sie dann nur erkennen, wenn Sie mit 'Insert program' das Menü verlassen.

Hiermit können Sie auch die berühmten Freezer-Pokes eingeben. Eine Reihe von Pokes finden Sie am Ende dieser Anleitung. Beachten Sie aber, daß es Pokes sein müssen, die im Titelbild einzugeben sind. Es funktioniert also nicht jeder Freezer-Poke, aber jeder SPOS-Poke arbeitet auch beim Freezer.

Run adress: Hier können Sie eine Adresse in hexadezimaler Schreibweise angeben. Wenn Sie E477 eingeben, wird somit ein Kaltstart ausgelöst, wobei Sie es allerdings mit SHIFT+RESET noch einfacher haben. Sollten Sie z. B. aus AUSTRO-TEXT ins Menü springen, können Sie durch Eingabe von Run Adress mit der Adresse 5799 direkt in den Texteditor gehen. Benutzt wird hierbei nur der Hauptspeicher. Ansonsten gilt hier dasselbe wie beim Poke.

Zusätzlich wurden noch die Funktionstasten des 1200XL nutzbar gemacht. Das erreichen Sie, wenn Sie SHIFT+CONTROL sowie eine der folgenden Tasten drücken:

7-> Cursor an den linken Rand

8-> Cursor an den rechten Rand

9-> Cursor nach oben links

0 -> Cursor nach unten links

CAPS -> Schaltet um zwischen dem internationalen und dem gerade genutzten Zeichensatz.

CLEAR -> Schaltet den Bildschirm ab. Nach dem Drücken einer Taste wird der Bildschirm wieder eingeschaltet.

INVERS -> Schaltet die Tastatur ab. Nach nochmaligem drücken wird die Tastatur wieder eingeschaltet.

RETURN -> Schaltet den Click beim Tastendruck ab. Nach nochmaligem drücken wird der Click wieder eingeschaltet.

Das 'ß' liegt im internationalen Zeichensatz auf der Taste CONTROL-D.

Hier nun noch eine Reihe von Freezerpokes, die Sie mit der Funktion Poke eingeben können:

Dropzone:	3368,AD	unendlich Leben
	5E67,AD	unendlich Bomben
	30DE,xx	xx = Anzahl Leben
	30E3,xx	xx = Anzahl Bomben
Druid:	44C2,24	unendlich Schußkraft
	5056,EA	unendlich Schlüssel
	5128,24	unendlich Invisible
	5146,EA	unendlich Golems
	51E8,24	unendliches Chaos
Cavernia:	7A2B,60	Unsterblichkeit
	7A2B,20	Sterblich (normal)
	6F1E,60	Kollisionen aus
	6F1E,68	Kollisionen ein
Scooter:	742E,xx	xx = Anzahl Leben
	9F88,24	ergibt zusammen mit
	+9FAF,24	unendlich Leben
Beer Belly Burt's Brew Biz:	1D58,xx	xx = Anzahl Leben
Ninja Commando:	81F1,xx	Anzahl Leben (<= 7F)
	81F5,xx	Anfangslevel (<= 07)
Hawkquest:	642E,A9	ergibt zusammen mit
	+6414,A9	Unsterblichkeit (im Helikopter)
Draconus:	4260,xx	xx = Anzahl Leben
	4229,xx	xx = Anzahl Flame
	5E85,AD	unendlich Flammen
	5E85,8D	endlich Flammen
Zybex:	18CF,xx	Anzahl Leben (<=7F)
	188C,xx	Anzahl Waffen (<=04)
		Erhöht alle Waffen außer der Orbit-Gun.

Zum Schluß wollen wir die praktische Anwendung nochmals an einem Beispiel deutlich machen. Legen Sie dazu, falls vorhanden, eine Diskette mit dem Spiel 'ARKANOID' ein. Laden Sie es wie gewohnt. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie SELECT+RESET. Sofort kommen Sie ins SPOS-Menü. Wählen Sie nun den Menüpunkt **Poke**. Geben Sie '3358AD' ein und verlassen Sie mit **Quit** das Menü. Sie gelangen wieder ins Titelbild von Arkanoid. Wenn Sie das Spiel jetzt starten, müßten Sie 4 Leben haben. Lassen Sie die Kugel vorbei! Ihr Schläger explodiert, Sie haben aber immer noch 4 Leben. Der **Poke 3358,AD** verhilft Ihnen also zu unendlich Leben bei ARKANOID. Mit dem **Poke 3358,CE** machen Sie das ganze wieder rückgängig. Der **Poke 37F6,xx** verhilft Ihnen zu 'xx' Leben. Für 'xx' können Sie jede Hexadezimalzahl von 00-FF eingeben.

Diese Anleitung wurde übrigens ausschließlich auf einem ATARI 800XL unter Verwendung der Textverarbeitung AUSTRO-TEXT erstellt. Die Grafik wurde mit dem DESIGN-MASTER erstellt und ausgedruckt. Die Qualität ist für einen 9-Nadler, wie wir ihn verwendeten, noch recht gut.

Für die Updates und die Upgrades ist die Seriennummer wichtig! Wenn ein Update oder Upgrade veröffentlicht wird, erhalten Sie dieses mit den zuvor genannten Bedingungen bei:

SPOS Seriennummer: 133NV-

Schneiden Sie diesen Teil an der gestrichelten Linie ab und senden Sie diesen ausgefüllt an:

Markus Witte
Amselweg 18

W-4513 Belm

SPOS Seriennummer:

Name, Vorname :

Anschrift :

PLZ, Ort :

Diese letzte Seite soll Ihnen ein bißchen über uns bzw. das SPOS erzählen. Wir, das sind zwei Brüder, von denen der eine programmieren kann (ROEMER) während der andere (SLAYER) sich mehr mit Schreibkram bzw. den vielen Spielen, die es für den ATARI gibt, beschäftigt.

Sie werden sich sicher fragen, wie man auf die Idee kommt, ein neues Betriebssystem zu programmieren, hat der ATARI doch im Grunde ein sehr ausgereiftes Betriebssystem. Das ist richtig, doch gab es bei seinem Erscheinen auf dem Markt auch noch keine Diskettenbeschleuniger und über Spielepokes wurde auch noch nicht geredet. Wie dem auch sei, alles fing damit an, daß wir eines Tages solvent genug waren, um uns die erste Speedy-Erweiterung zuzulegen. Dazu bestellten wir auch gleich das Speedy-OS mit, das die hohe Geschwindigkeit bereits beim Einschalten versprach. Doch leider glänzte das auch durch den fehlenden 2. Zeichensatz, der es schon mal für einige Programme nutzlos machte. Etliche andere Programme (Plastron) luden nicht mehr, d. h. der Einsatzbereich war recht eingeschränkt. Dann brannte uns ein Bekannter ein USA-OS, daß u. a. ein kleines Menü enthielt, mit dem man das Laufwerk einstellen konnte. Auch ein Kaltstart war eingebaut. Leider lief dieses OS nur mit Happy-Laufwerken zufriedenstellend, unsere Speedy lud wieder langsam. Dann kamen wir schließlich auf die Idee, ein ähnliches Betriebssystem für Speedy- und Happy-Laufwerke zu schreiben. Die nächsten Monate wurden damit verbracht, daß ROEMER programmierte, SLAYER testete und ROEMER fluchte, weil SLAYER schon wieder einige Fehler entdeckt hatte. Das bedeutete: den Quelltext ändern, und ab an ATREJU bzw. PHÖNIX kontaktieren, die die Betriebssysteme für uns auf EPROMs brannten und dadurch das **SPOS** erst ermöglichten. Habt Dank, Jungs!

Das Ergebnis all jener Flüche, Fehlersuchen und -entdeckungen ist, daß das **SPOS** (fast) 100%ig fehlerfrei ist. Es müßte mit der Floppy 2000 auch zusammenarbeiten. Das HDI von E. Pütz wird ebenfalls unterstützt.

Sollten Sie trotzdem mal einen Fehler entdecken, so rufen Sie nicht gleich Ihren Anwalt, lassen Sie auch das Gewehr im Schrank stehen, mit uns kann man sich auch auf friedlichem Wege einigen.

Noch etwas zum Schluß: Der eingebaute C-Simulator ist eine vollständige Eigenentwicklung. Wir haben mehrere Programme gefunden, die sich nur mit diesem Lader laden lassen, z. B. 'League Challenge' und 'HEAD over HEELS'. Wir empfehlen trotzdem, den C-Simulator von R. David (nunmehr POWER per POST) zu erwerben, da das mitgelieferte Kopierprogramm unserer Meinung nach optimal ist.

In Zukunft werden wir in loser Folge weitere Pokes veröffentlichen, diese werden dann im C-F, dem AMC-Magazin, dem ABBUC-Magazin, dem Top-Magazin usw. genannt werden.

Wir wünschen Ihnen recht viel Spaß mit diesem Produkt und hoffen, daß Sie diesen haben werden!