



Zwei Game-Module im Vergleichstest

Kampf der Giganten

64'er TEST

»Nordic Power« oder »Action Cartridge Plus V6.0«, wer von beiden liegt an der Spitze? Die Lösung dieses Rätsels verrät unser Modultest.

von Gerd Seyfarth

Bei den beiden Modulen »Nordic Power« und »Action Cartridge V6.0« handelt es sich um sogenannte »Game-Module«. Im Vordergrund stehen dabei der eingebaute Schnelllader und die Funktion, Gegnern, die einem das Leben schwermachen, das Handwerk zu legen. Aber auch an Datensicherheit wurde gedacht. Beide Module besitzen die Möglichkeit, Sicherheitskopien von Originalen zu ziehen, damit der Originaldiskette kein Leid zugefügt werden kann. Dies wird unter den Computerkennern auch als »Freezen« (einfrieren) bezeichnet. Bei diesem Vorgang wird der aktuelle Speicherinhalt auf Diskette abgelegt und ist jederzeit ohne Modul wieder ladbar. Dabei ergibt sich ein nützlicher Nebeneffekt: Kommt man in ir-

gend einem Spiel an eine schwierige Stelle, kann diese Situation gespeichert werden. Wurde man hinterher einen »Kopf kürzer« gemacht, genügt ein Neustart des gesicherten Programmes. Nun darf man sich erneut an der schwierigen Situation versuchen, ohne noch einmal von vorne beginnen zu müssen.

Beide Module sind auch mit einem »Packer« versehen, um Platz auf der Diskette zu sparen. Zusätzlich können diese gepackten Files mit einem Speeder (Schnelllader) ausgestattet werden. Dabei darf man zwischen zwei Schnelladern wählen. Der etwas langsamere

Erstaunliches im Inneren

aber anwenderfreundlichere Speeder verfügt über einen gemessenen Geschwindigkeitsfaktor von 8,25 bis 10. Anwendungsfreundlicher deshalb, weil dieser Speeder unabhängig vom Modul läuft. Wird der modulinterne Speeder ver-

wendet, erhöht sich der Faktor nochmals. Dabei treten Geschwindigkeiten bis zu einem Faktor von 15 bis 25 auf, die manche Parallel-Speeder in den Schatten stellen.

Es gibt jedoch noch weitere Funktionen, etwa sogenannte »Game-Options«. So besteht beispielsweise die Möglichkeit, Sprite-Kollisionen abzuschalten, POKEs einzugeben, Parameter zu verändern, Texte auszutauschen, Bilder zu speichern und Diashows zu generieren. An einen Maschinensprache-Monitor wurde ebenfalls gedacht. Doch nun wollen wir uns etwas genauer mit den Funktionen beider Konkurrenten beschäftigen und auch einen Blick ins Innere der Module werfen.

Nach dem Öffnen der Module bot sich uns Erstaunliches. Die beiden Platinen sind völlig identisch, also von der gleichen Firma gefertigt und bestückt worden. Doch wie sieht es mit der Software aus? Diese brennende Frage ließ uns nicht lange zögern und somit starteten wir unseren Test.

Nach dem Einschalten des Computers warteten wir gespannt auf die Einschaltmeldung. Beide Hauptmenüs sind grafisch zwar völlig unterschiedlich, doch die Funktionen unterscheiden sich nur in einem Punkt: Nordic Power hat den Maschinensprachemonitor in das Hauptmenü eingebaut, während das Action Cartridge diesen erst im »Freeze«-Menü zur Verfügung stellt. Vom Hauptmenü aus läßt sich bei beiden Modulen ein normaler Reset ausführen, der dem des C64 gleicht.

Zusätzlich wurde ein erweiterter Reset hinzugefügt, der den kompletten Speicher löscht und alle für den Anwender nutzbare RAM-Speicherstellen auf den Wert 0 setzt. Nach diesem Reset sind alle im Speicher befindlichen Programme unweigerlich verloren. Ein weiterer Menüpunkt dient dazu, diverse Floppy-Operationen durchzuführen. Darunter befinden sich Funktionen wie Floppynummer ändern, DOS-Befehle aktivieren (löschen, initialisieren usw.),

Directory ausgeben, Dia-Show erstellen. Diverse Kopier Routinen wie z.B. Backup, Filecopy, Transfer verschiedener Formate (Disk to Tape, Tape to Disk usw.) und Software-Lader sind ebenfalls vorhanden. Nordic Power hat in diesem Untermenü zusätzlich noch den Packer und Sprite-Editor untergebracht. Der Packer des Action Cartridges kann nur in der eingebauten Basic-Erweiterung aktiviert werden. Auf einen Sprite-Editor wurde verzichtet. Dafür wird der Anwender mit einem sogenannten Spritkiller entschädigt, der die Sprites

chen sich die unterschiedlichen Menüpunkte bemerkbar. Als erster Untermenüpunkt steht die Backup-Funktion zur Verfügung. Hier wird das momentan im Speicher befindliche Programm auf Länge überprüft und zur weiteren Bearbeitung vorbereitet. Anschließend springt der Freezer in das Backup-Menü und stellt dort weitere Menüpunkte bereit. Man hat nun die Möglichkeit, das Programm auf verschiedene Arten zu speichern. Man hat die Wahl zwischen »Disk mit Fastload«, »Disk normal«, »Disk normal einteilig«

Programme geeignet. Als nächster Punkt auf der Speisekarte steht die Manipulation von Texten. Genial für alle, die sich gerne in den Highscore-Listen verewigen oder vielleicht sogar Texte ins Deutsche übersetzen und ihren eigenen Ansprüchen anpassen wollen.

Möchte man einige Daten in einem schon mit dem Modul bearbeiteten Programm ändern, empfiehlt es sich, den dafür vorgesehenen Menüpunkt »Parameter« zu verwenden. Nur noch den Parametercode eingeben und schon ist

Starten ist mehr notwendig, das Spiel wird an der unterbrochenen Stelle fortgeführt. Besitzt man keine Trainer-POKES, kann man den Versuch unternehmen, die Spritkollision mit dem Modul abzuschalten. Dieser Punkt ist ebenfalls vorhanden. Doch eines sei vorweggenommen: Diese Funktion läuft nicht bei allen Spielen, da manche Objekte nicht mit Sprites realisiert wurden.

Des weiteren besteht bei Nordic Power die Möglichkeit, das Programm mit einem Tastendruck so zu verändern, daß Joystickport 1 mit Port 2 getauscht wird. Aber auch Dauerfeuer stellt in manchen Spielen eine wahre Hilfe dar.

Ein Tastendruck genügt, es sei denn, das Modul findet keine Joystickabfrage. Wer bei superschnellen Actionspielen ins Schwitzen kommt, aktiviert die eingebaute Bremse und spielt sich gemütlich durchs Leben. Diese Funktion wiederum ist nicht bei allen Spielen möglich, da dort eine Veränderung des Timings zum Absturz führen könnte. Auch in diesem Freeze-Menü stehen die oben genannten Punkte (Directory usw.) bereit.

Da sich das Action Cartridge Plus fast genauso wie das Nordic Power verhält, soll auf die einzelnen Funktionen nicht noch einmal eingegangen werden. Beim Action Cartridge Plus sind die Funktionen nur anders auf die Menüs verteilt.

64'er-Wertung: Nordic Power V1.0

Kurz und bündig

Bei dem Modul »Nordic Power V1.0« handelt es sich um ein Game-Modul mit integriertem Schnelllader und vielen Optionen zum Erstellen von Spiele-Trainern und Sicherheitskopien. Es bleiben dem Anwender kaum Wünsche offen, sein »Lieblingsspiel« nach seinen Wünschen zu manipulieren.

Positiv

- bedienungsfreundlich
- übersichtlich
- umfangreiche Funktionen
- ausführliches deutsches Handbuch

Negativ

- kein POKE-Finder vorhanden
- einige Funktionen bei manchen Programmen nicht verwendbar

Wichtige Daten

Produktname:
Nordic Power Cartridge V1.0
Getestete Konfiguration:
C64, C128 (C64-Modus),
1541, 1571
Preis: 89,90 Mark
Bezugsquelle:
Rushware, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst 2

auf dem Bildschirm anzeigt und geringfügig modifizieren läßt.

Vom Hauptmenü aus gelangt man auch in die Basic-Erweiterung, die bei beiden Modulen vorhanden ist. Diese Erweiterung ist ebenfalls mit einem Speeder versehen und erlaubt zum Teil dieselben Funktionen, die auf der Modulebene vorhanden sind (Monitor, Packer usw.).

Hat man sich für ein Programm entschieden, lädt man dies zuerst in den Speicher und startet es. Anschließend aktiviert man den Freeze-Modus mit einem Druck auf die linke Taste der Module. Die rechte Taste bewirkt einen ganz normalen Reset. Das Programm wird nun an der Stelle unterbrochen, an der der Modus ausgelöst wurde. Nun stehen für den Anwender eine Menge Funktionen bereit, mit denen das »Spiele-Leben« erleichtert werden kann.

Nordic Power präsentiert sich nach dem Druck auf die »Freeze«-Taste mit dem gleichen Einschaltbild wie nach einem Reset, nur die Funktionen haben sich geändert. Man hat zuerst den Eindruck, es hätte sich nichts getan. Aber nach genauerem Hinschauen ma-

bereit. Aber auch die Datenset-Besitzer kommen nicht zu kurz. Ihnen stehen zwei Speichermöglichkeiten zur Verfügung: »Tape mit Autostart« und das weit verbreitete »Turbo Tape«. In diesem Menü wurden auch die Reset-Funktion, Neustart des Programmes, DOS-

der Fall erledigt. In vielen Computermagazinen werden von Zeit zu Zeit Spiele-POKES veröffentlicht, die Unsterblichkeit oder unbegrenzte Zeit versprechen. Man mußte bisher das Spiel verlassen, um die POKES einzugeben, was oftmals recht umständlich war. An das Spei-



Die Hauptmenüs beider Module nach dem Einschalten des Computers

Befehl und die Directory-Funktion implementiert. Komfortables Arbeiten ist angesagt.

Der nächste Punkt im Freeze-Menü von Nordic Power beinhaltet die Utilities zum Bearbeiten von Spielen. Um auch Nachladeprogramme mit dem Schnelllader benutzen zu können, haben die Hersteller einen sogenannten »Turbolinker« eingebaut, der die nachzuladenden Programmteile mit dem Schnelllader versieht. Diese Funktion ist nicht für alle

chern des Trainers war kaum zu denken, da die Programme entweder zu lang oder zu kompliziert waren. Jetzt genügt ein Druck auf die linke Modultaste und die Aktivierung der POKE-Funktion. Der POKE kann nun eingegeben werden. Danach braucht nur noch die »Neustart«- oder Speicherfunktion in Gang gesetzt zu werden. Der Trainer kann somit auf Diskette verewigt und sofort nach Eingabe der POKES benutzt werden. Kein Neuladen und

Betätigt man hier die linke Modultaste, stehen sofort einige der Funktionen bereit, die man im Nordic Power erst durch Auswahl eines entsprechenden Untermenüs erhält. Von hier aus läßt sich der oben schon erwähnte Turbo-Linker aktivieren. Ansonsten findet man den Sprite-Killer, den Maschinensprachemonitor, die Parameterfunktion, die Textmanipulation, die POKE-Eingabefunktion und Directory-Ausgabe in diesem Menü. Zusätzlich wur-

de noch eine sogenannte »Grabber«-Funktion hinzugefügt, die es erlaubt, Grafiken aus Programmen oder Spielen herausfiltern, anzeigen und bei Bedarf speichern zu lassen. Diese Möglichkeit befindet sich im Nordic Power unter einem anderen Menüpunkt. Bei der Druckoption stehen verschiedene Druckertypen bereit. Nun kann noch zwischen einem Neustart des Programms oder dem Sprung ins Freezemenü gewählt werden. Letzteres gleicht allerdings dem Backup-Menü von Nordic Power. Auch hier werden die gleichen Speicherformate angeboten, nur Superturbo wurde hinzugefügt.

Im Hauptmenü von Nordic Power erkennt man noch zusätzlich den Maschinensprachemonitor und ein Menü, das man bei Action Cartridge vergeblich sucht: das Editor-Menü. Die darin enthaltenen Funktionen waren allerdings zum Teil schon im Action Cartridge zu finden, wie z.B. Bild ansehen, Bild ausdrucken, Bild speichern. Doch hier wurden zusätzliche Punkte hinzu-

gefügt und ausgeweitet. Beim Nordic Power lassen sich beispielsweise Grafiken und Texte getrennt ausdrucken oder Bilder nicht nur speichern, sondern auch laden und Dia-Show-Bilder generieren. Ein zusätzliches Plus erhält Nordic Power durch seinen integrierten Sprite-Editor, der es zuläßt, Sprites in einem laufenden Programm zu verändern, zu laden und zu speichern. Aber auch im Bild-Druck-Modus können einige Parameter verändert werden (invers, Linefeed, Druckertyp usw.). Ob sich das Programm im Text- oder Grafikmodus be-

findet, wird ebenfalls angezeigt. Hier macht sich wieder der übersichtliche Menü-Aufbau bemerkbar, der durch seine sich wiederholenden Punkte ziemlich viel zum Bedienungskomfort beiträgt.

Fazit

Wer großen Wert auf Bedienungs-freundlichkeit und Übersichtlichkeit legt, ist mit dem Nordic Power V1.0 bedient. Die Menüs sind gut strukturiert und übersichtlich dargestellt. Man erkennt alles sofort und

weiß über alle wichtigen Daten bescheid. Die Suche nach Funktionen wird zum Kinderspiel, da die Menüsprungbefehle extra aufgeführt werden und sichtbar im Bildschirm platziert sind. Sollte aber die Geschwindigkeit des Schnelladers im Vordergrund stehen, so hat das Action Cartridge Plus V6.0 die Nase vorn. Dieses Modul bietet zwar einen weniger strukturierten Menü- und Funktionsaufbau, besitzt jedoch fast alle Funktionen, die Nordic Power zu bieten hat, und ist etwas schneller als sein Konkurrent. ■

64'er-Wertung: Action Cartridge Plus V6.0

Kurz und bündig

Das »Action Cartridge Plus V6.0« ist ein Game-Modul, das sich nur in geringem Maße vom Nordic Power unterscheidet. Die hervorragende Geschwindigkeit des Schnelladers ist der Hauptunterschied. Auch hier wurden viele Funktionen implementiert, die das Spielen zum Vergnügen machen und dem Datenverlust vorbeugen.

Positiv

- schneller Speeder
- ausführliches deutsches Handbuch
- Spritekiller vorhanden

Negativ

- kein Sprite-Editor vorhanden
- kein POKE-Finder vorhanden
- einige Funktionen bei manchen Programmen nicht verwendbar

Wichtige Daten

Produktname:

Action Cartridge Plus V6.0

Getestete Konfiguration:

C64, C128 (C64-Modus), 1541, 1571

Preis: 89,90 Mark

Bezugsquelle:

Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

64ER ONLINE

