

BEST.-NR.: 9805

Mit V.3 haben Sie einen der schnellsten seriellen Floppyspeeder erworben, den es derzeit auf dem Markt gibt. V.3 wird einfach in den Expansionsport gesteckt (wenn man vor dem Rechner sitzt, hinten rechts), und zwar so, dass das Etikett nach oben zeigt. V.3 ist nur am C64 (nicht am C128) funktionsfähig, arbeitet aber nicht nur mit der 1541, sondern auch mit der 1570/71 zusammen.

LEISTUNGSÜBERSICHT

- bis zu 14mal schneller laden
- die wichtigsten DOS-Befehle sind auf den F-Tasten abgelegt
- viele zusätzliche Betriebssystem-Befehle
- integrierte RAM-Floppy für BASIC-Programme
- Zusatzspeicher zum Zwischenspeichern von
- Bildschirmhalten

1. DOS-BEFEHLE

Zur bequemeren Bedienung des C64 sind die wichtigsten DOS-Befehle auf den F-Tasten abgelegt:

F1 = LIST
 F2 = SYS 32768 (Modulstart \$8000)
 F3 = RUN
 F4 = SYS 4096 * 12
 F5 = LOAD"
 F6 = SAVE"
 F7 = DIRECTORY
 F8 = CLOSE:OPEN7,8,15," (zum Eingeben von Floppy Kommandos), z.B. beim Formatieren - nur noch F8 + N:Name,ID" - eingeben)

Es braucht nur noch die jeweilige F-Taste gedrückt zu werden, um einen bestimmten Befehl aufzurufen.

2. BETRIEBSSYSTEM-BEFEHLE

Das Betriebssystem V.3 bietet einige zusätzliche Optionen an, die das Arbeiten mit dem 64er erleichtern sollen. Die folgenden, unterstrichenen Angaben stellen Tastenkombination dar. So bedeutet z.B. CTRL + K, dass die CTRL - Taste und die K-Taste gleichzeitig gedrückt werden müssen.

CTRL + K
 Fehlerkanal auslesen

CTRL + O
 Programm nach Reset oder NEW retten

CTRL + U
 Abspeichern von Programmen, die länger als 151 Blocks sind (einzugeben vor dem SAVE-Befehl).

V-DOS 3

CTRL + A
 14fachen Schnellader abschalten.

CTRL + X
 Basic-Programm ab zuletzt bearbeiteter Programmzeile auflisten.

CTRL + Z
 Basic-Programm ab 50 Zeilen vor der zuletzt bearbeiteten Programmzeile auflisten.

CTRL + F
 Frequenz des Schreib/Lese-Kopfes erhöhen
 DOS-Befehle werden durch diesen Befehl beschleunigt.

CTRL + RESET-Taster
 Führt einen Reset aus und umgeht dabei jeden Reset-Schutz, bzw. den Modulstart.

POKE 0,PEEK (0) OR 128 (RETURN drücken)
 Schaltet Funktionstastenbelegung ab.

3. RAM-FLOPPY

Das Betriebssystem V.3 stellt Ihnen eine 24 KByte grosse RAM-Floppy zur Verfügung, die für Basic-Programme genutzt werden kann. In diese RAM-Floppy können kleinere Basic-Programme abgelegt und auch wieder aufgerufen werden, was sich vor allem beim Programmieren in Basic als hilfreich erweisen kann. Diese RAM-Floppy ist in sich in vier Teile gegliedert. Pro Bereich kann nur ein Programm abgelegt werden.

Bedienung der RAM-FLOPPIES:

- a) Laden oder tippen sie ein Basic-Programm ein.
- b) Nun rufen sie das RAM-Auswahlmenü mit CTRL + W auf. Es erscheint folgendes Menü:

(0) 20K B0-FF
 (1) 4K B0-BF
 (2) 4K C0-CF
 (3) 12K D0-DF

- c) Durch entsprechenden Tastendruck (0,1,2,3) wird der gewünschte Bereich ausgewählt und das BASIC-Programm, das Sie zuvor eingetippt und eingeladen haben, in diesen Bereich abgelegt.
- d) Wollen Sie ein abgelegtes Programm wieder abrufen, geben sie die Tastenkombination CTRL + L ein. Es erscheint das RAM-Bereich-Auswahlmenü. Durch entsprechenden Tastendruck können Sie nun den Bereich anwählen, den sie auslesen wollen.

Bitte beachten Sie: Die Bereiche 1,2,3 können nicht gleichzeitig genutzt werden, der Bereich 0 darf nicht mit den anderen genutzt werden.

RAM-Floppy-Befehle :

CTRL + W

Basic-Programm in einen der Bereiche laden

CTRL + L

Basic-Programm aus einem der Bereiche holen

CTRL + V

Das im Arbeitsspeicher befindliche Programm mit einem im RAM-Floppy abgelegten Programm austauschen (wird angewendet wie CTRL + W)

4. Zusatz-Bildschirmspeicher

Das Betriebssystem V.3 verwaltet insgesamt vier verschiedene Bildschirmspeicher. In diese Bildschirmspeicher können Bildschirminhalte abgelegt und wieder abgerufen werden.

Diese Funktion ist besonders dann interessant, wenn bestimmte Masken oder Programmsequenzen öfter verwendet werden. Die Bildschirmspeicher werden mit folgenden Befehlen angesprochen :

CTRL + F1

Ablegen in oder abrufen des Bildschirmspeichers 1

CTRL + F3

Ablegen in oder abrufen des Bildschirmspeichers 2

CTRL + F5

Ablegen in oder abrufen des Bildschirmspeichers 3

CTRL + F7

Ablegen in oder abrufen des Bildschirmspeichers 4

Benutzung :

1. Nach dem Einschalten des C64 mit eingestecktem V.3-Modul sind sämtliche Bildschirmspeicher mit wirren Zeichen aufgefüllt.

2. Wenn Sie CTRL + F1 drücken, weist ihr Bildschirm diese wirren Zeichen auf, da der Inhalt des Bildschirmspeichers auf den Bildschirm übertragen worden ist. Zugleich ist der Inhalt des Bildschirms in den Bildschirmspeicher 1 übertragen worden. Durch SHIFT + CLR/HOME und danach CTRL + F1 wird ein leerer Bildschirminhalt in den Speicher übertragen, dieser also gelöscht.

Es empfiehlt sich, nach dem Einschalten alle 4 Speicher zu löschen.

3. Wollen Sie jetzt einen Bildschirminhalt abspeichern, geben Sie die Kombination CTRL + F1 ein. Ihr Bildschirminhalt wird hierbei in den Bildschirmspeicher übertragen, daher ist ihr Bildschirm nach dem Drücken dieser Tasten leer.

4. Durch nochmaliges Drücken von CTRL + F1 wird der Bildschirmspeicherinhalt auf Ihren Bildschirm umgespeichert.

Der Inhalt des Speichers erscheint auf Ihrem Bildschirm, der Bildschirmspeicher selbst ist danach wieder leer.

Hinweis zu Bildschirmspeicher 3 und 4 :

Wollen Sie auf die Bildschirmspeicher zugreifen, ohne den Bildschirm bzw. den Bildschirmspeicher zu entleeren, gelten folgende Befehle :

CBM + F1 = Ablegen in Speicher 3

CBM + F3 = Ablegen in Speicher 4

CBM + F5 = Auslesen von Speicher 3

CBM + F7 = Auslesen Von Speicher 4

CBM-Taste = die Taste mit dem Commodore-Symbol (befindet sich links unten auf Ihrer Tastatur).

Hiermit haben Sie jetzt die Möglichkeit, einen Bildschirmspeicher mehrmals auszulesen ohne ihn dadurch zu löschen.

Falls Kompatibilitätsprobleme auftreten sollten, besteht noch die folgende Möglichkeit, um diese zu beseitigen. Diesen Eingriff sollten Sie unbedingt von einem Fachmann durchführen lassen.

Folgende Anweisungen nur für den Fachhändler bzw. Fachmann:

Öffnen Sie den Rechner, indem Sie die drei Schrauben an der Geräteunterseite lösen (Achtung! Garantieverlust des Rechners!). Setzen Sie nun den Sockel auf den Prozessor: 6510 (beim C64 von Aldi ist dies der 8500).

Dabei sollten Sie folgendes beachten:

1) Die Kerbe des Sockels muss in die gleiche Richtung wie die des Prozessors zeigen.

2) Der Pin 12 des Sockels (siehe Zeichnung) muss mit dem Pin 20 der CPU übereinstimmen.

3) Die Beinchen der CPU und des Sockels müssen genau übereinstimmen. Achten Sie auf festen Sitz des Sockels (beim Aufstecken keine Gewalt anwenden!).

Zur Kontrolle:

Der Pin 28 der CPU (siehe Zeichnung) und der Pin des Sockels, an dem das Kabel angelötet ist, müssen übereinstimmen.

Sollte nach dem Einbau wieder erwarten ein Programm nicht laufen, so liegt dies an den geänderten Betriebssystemroutinen. Dann müssen Sie den Schalter an der Gehäuseoberseite umlegen und das Programm im Normalmodus laden.

