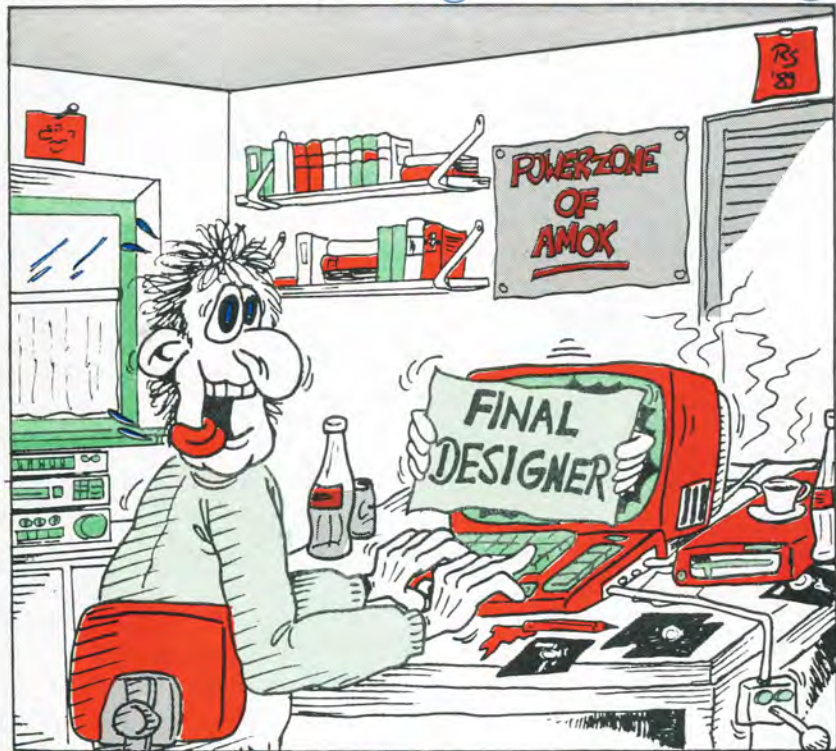


für C64/128

DM

Digital Marketing



FINAL DESIGNER

FINAL DESIGNER

a

POWERZONE DESIGNS

production
in association with

AMOK ENTERTAINMENTS

Coding by: Andreas Clöß - Powerzone
Thomas Wagner - Powerzone
Music by: André Weckeiser - Powerzone
Thomas Mogensen - Vibrants-ASD
Jens C. Huus - Vibrants-ASD
Graphics by: Jesper Olsen - ASD
Markus Clöß - Powerzone
Martin Frech - Powerzone
Oliver Malms - Amok
Oliver M. Gastirtz - Amok
Cover Graphic by: Ralf Spörer
Protection by: Markus Wiederstein - RADWAR

ASD - Amok Sound Department is a trademark of Amok Entertainments - RADWAR ist a trademark of Digital Marketing

Copyright by

Software-Herstellung und -Vertrieb

Dieter Mückter

Krefelder Str. 16

D-5142 Hückelhoven-Baal

Tel.: (02435) 2086, 1295, 428

Digital Marketing

DM

Powerzone send greetings to:

ASM, Chris Hülsbeck, Peter Thierolf, Mario van Zeist, Jörg Ulrich, Björn Winkler, Stefan Siegert/Amok, Oliver Clöß/PZ, Oliver Blasnik/Lazer Cybernetix, Dream Warriors, Markus Twiehoff, Escape, Megastyle Inc., X-Ample Architectures, Carsten Bob & Ralf Reusch/News (the real!), Genesis Project, Transit, Century, Saga Connections, X-Rated and all our contacts and friends inside and outside of the scene ...

FINAL DESIGNER

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

wir bemühen uns immer, einwandfreie Produkte zu liefern. Sollte trotzdem irgend etwas mit der von Ihnen erworbenen Diskette nicht in Ordnung sein, tauschen wir Ihnen diese gerne um. Auch wenn Sie Fragen zu Programmen haben, sind wir für Sie da. Rufen Sie uns an! Wir freuen uns, Ihnen einen guten Service bieten zu können.

Mit dem Kauf dieses Designers haben Sie ein Programm mit sehr vielen Variationsmöglichkeiten erworben. Genauer ausgedrückt: Sie haben etwa 39.082 mal 10 hoch 34 Möglichkeiten, ein Demo mit dem FD zu gestalten. Allein der dritte 3*3 Char auf der Diskette hat 16.384 Möglichkeiten, die Farben zu kombinieren, ganz zu schweigen von dem vierten 2*2 Char mit 8.388.608 Möglichkeiten... Sie sehen also, Ihrer Fantasie sind (fast) keine Grenzen gesetzt. Also dann mal ran ans Designen!

Ladeanweisung

Legen Sie die Diskette mit dem Label nach oben in das Laufwerk und schließen dieses. Tippen Sie nun **LOAD":*",8,2** ein und drücken **RETURN**. Das Programm wird nun geladen und startet automatisch.

Der FD ist so konzipiert, daß die gängigsten Speeder (z.B. Speed-Dos, Professional Dos, Turbo-Trans o.ä.) benutzt werden können. Auch die meisten Module dürften keinen Einfluß auf das Programm nehmen. Sollten trotzdem Probleme auftreten, müßten Sie doch das Original Commodore-Betriebssystem benutzen bzw. Erweiterungen, wie Module oder 2. Laufwerk, Datasette usw. entfernen. Achten Sie beim Entfernen solcher Erweiterungen jedoch darauf, daß alle Geräte ausgeschaltet sind, da sie ansonsten beschädigt werden können.

FINAL DESIGNER

Nachdem Sie das Digital Marketing-Intro bewundert haben, gelangen Sie mit **SPACE** in das PZ-Intro. Von dort gelangen Sie wiederum mit **SPACE** in den Haupt-Editor. Im Editor können Sie zwischen Tastatur- und Joystick-Steuerung wählen. **F1** für das Keyboard und **F3** für den Joystick. Wenn Sie Tastatur (Keyboard) ausgewählt haben, ist die Bedienung des Designers wie folgt:

CRSR up/down	für Balken nach unten
SHIFT+CRSR up/down	für Balken nach oben
RETURN	für Auswahl bestätigen

Bei Joystick-Steuerung wäre dies: Joystick nach unten, bzw. nach oben zum Auswählen und Feuer-Knopf zum Bestätigen.

1. Das Hauptmenü

Nach Auswahl des Eingabe-Treibers gelangen Sie in das Hauptmenü des FD mit den folgenden Punkten:

SEE THE DEMO
SCROLL MENU
RASTER MENU
MESSAGE MENU
DISK OPTIONS
SPECIAL MENU

1.1 See The Demo

Mit Auswahl dieses Menüpunktes können Sie sich das aktuelle Demo anschauen. Alle Funktionen der Bewegung, wie Scroll, Raster, Musik, etc. werden initialisiert. Zurück in das Hauptmenü gelangen Sie mit **SPACE**.

FINAL DESIGNER

1.2 Scroll Menu

Durch Auswahl dieses Punktes gelangen Sie in ein Untermenü mit den folgenden Punkten:

EDIT TEXT
LOAD NEW SCROLL-ROUTINE
LOAD CHARSET
SCROLL COLOR
SPECIALS
EXIT MENU

1.2.1 Edit Text

Hier können Sie den Text der Laufschrift editieren. Folgende Tasten (außer den Buchstaben und Zahlen) sind speziell belegt:

CRSR-Tasten	Bewegen des Cursors in alle Richtungen.
F1/HOME	Cursor wird an Textanfang gesetzt.
F3	Cursor wird an das Textende gesetzt.
CLR	Löschen des gesamten Textes mit Home-Stellung des Cursors.
DEL	Löschen des auf dem Cursor befindlichen Zeichens.
INST	Verschieben des auf dem Cursor befindlichen Zeichens nach rechts.
RETURN	Zurückspringen ins Hauptmenü.
SHIFT+Buchstabe	aktiviert Sonderfunktionen der Scroll- Routine, sofern die Scroll-Routine über Sonderfunktionen verfügt.

FINAL DESIGNER

Wichtig: Vor dem Verlassen der **EDIT TEXT**-Ebene muß das "Circle-A" (Klammeraffe) als END-Zeichen gesetzt werden!

1.2.2 Load New Scroll-Routine

Hier stehen Ihnen 5 verschiedene Scroll-Routinen zur Verfügung:

NORMAL SCROLL	ein Zeichen
DOUBLE WIDE SCROLL	2 Zeichen nebeneinander
DOUBLE HIGH SCROLL	2 Zeichen übereinander und größer
2*2 SCROLL	4 Zeichen im Quadrat
3*3 SCROLL	9 Zeichen im Quadrat und größer

Mit Auswahl einer Routine durch **RETURN** wird diese geladen.

1.2.3 Load Charset

Hier kann ein vorhandener selbsterstellter Zeichensatz geladen werden. Bitte beachten Sie die jeweils angewählte Scroll-Routine. Der Zeichensatz darf nicht länger als 9 Blocks sein und wird automatisch an die richtige Adresse geladen.

1.2.4 Scroll Color

In diesem Menü wird die Scroll-Farbe mit den **CRSR**-Tasten und **RETURN** ausgewählt, wobei zu beachten ist:

Bei **HIRES**-Zeichensätzen ist die ausgewählte Farbe die vollständige Schriftfarbe.

Bei **MULTICOLOR**-Zeichensätzen ist die ausgewählte Farbe die **1. MULTICOLOR**-Farbe. Weitere **MULTICOLOR**-Farben werden im nächsten Menüpunkt definiert. Die Eingabe variiert von Routine zu Routine. Benutzen Sie immer die **CURSOR**-Tasten.

FINAL DESIGNER

1.2.5 Specials

Hier werden z.B.: die restlichen Raster-Farben für MULTICOLOR-Zeichensätze ausgewählt.
die Rasterfarben des Hintergrundes ausgewählt.
oder andere spezielle Funktionen ausgewählt.

1.2.6 Exit Menu

Zurück zum Hauptmenü.

1.3 Raster Menu

In diesem Untermenü haben Sie folgende Punkte zur Auswahl:

LOAD LINES EFFECT
LOAD FLASH EFFECT
LOAD MIXED EFFECT
EFFECT ON/COLOR
POSITION: BOTH/BORDER/BACKGROUND
EXIT MENU

1.3.1 Load Lines Effect

Hier können verschiedene **LINES**-Effekte geladen werden (LINES = bewegte Balken).

1.3.2 Load Flash Effect

Hier können verschiedene **FLASH**-Effekte geladen werden (FLASH = durchgehender bewegter Farbscroll).

1.3.3 Load Mixed Effect

Hier können verschiedene Effekte geladen werden.

FINAL DESIGNER

1.3.4 Effect: On/Color

In diesem Menüpunkt können Sie auswählen, ob Sie eine von den o.g. Raster-Effekten benutzen wollen (**EFFECT: ON**) oder eine Hintergrundfarbe benutzen (**EFFECT: COLOR**). Es ist zu beachten, daß nur der Grafikbereich (Rasterbereich) für die Farbe benutzt werden kann, nicht etwa der Message- oder Scrollbereich.

1.3.5 Position

Hier wählen Sie die Raster-Position aus, diese sind:

BORDER	=nur Rand
BACKGROUND	=nur Hintergrund
BOTH	=beides

1.3.6 Exit Menu

Zurück zum Hauptmenü

1.4 Message Menu

Auch hier gibt es 4 Untermenüs:

EDIT MESSAGE
LOAD NEW MESSAGE
MESSAGE ON/OFF
EXIT MENU

1.4.1 Edit Message

Da sich dies aufgrund verschiedener Routinen immer ändert, befolgen Sie bitte die Eingabehinweise unter dem Logo. Sollte man bei einer Mes-

FINAL DESIGNER

sage nichts editieren können, tritt dieser Punkt außer Kraft.

1.4.2 Load New Message

Mit Auswahl dieses Punktes wird eine neue Message-Routine geladen.

1.4.3 Message On/Off

Hiermit schalten Sie die Message-Funktion an bzw. aus. Wenn die Funktion ausgeschaltet ist, kann der Bereich der Message (im Demo) noch zusätzlich für ein Bild genutzt werden.

1.4.4 Exit Menu

Zurück zum Hauptmenü

1.5 Disk Options

Dieser Menüpunkt beinhaltet folgende Untermenüs:

LOAD PICTURE
LOAD MUSIX
SAVE DEMO
LOAD DEMO
CATALOG DISK
EXIT MENU

1.5.1 Load Picture

In diesem Menüpunkt stehen folgende Bildformate zur Verfügung:

Advanced OCP Art Studio
OCP Art Studio
Koala Painter (Sketch Paint)

FINAL DESIGNER

Doodle I+II Blazing Paddles

Nach Auswahl des gewünschten Bildformates geben Sie entweder den vollständigen File-Namen (d. h. mit Kennung, z. B. "?PIC A NAME*" für ein Koalabild ein, oder drücken Sie **F1** für Directory bzw. **F3** für Abbruch.

1.5.2 Load Next Musix

Hier wird jeweils die nächste, auf der Disk vorhandene Musik geladen. Nach dem Laden wird eine Information über die Musik angezeigt. **RETURN** = zurück zum Hauptmenü.

1.5.3 Save Demo

Mit Auswahl dieses Menüs wird das Demo ungepackt gespeichert, nachdem Sie eine Zahl zwischen 1 und 5 angewählt haben (CURSOR-Tasten), da nur 5 Demos auf eine Diskettenseite passen. Das Demo wird absichtlich ungepackt gespeichert, damit die "Assembler-Freaks" unter Ihnen die Möglichkeit haben, das Demo noch weiter zu verändern.

1.5.4 Load Demo

Hier können zuvor abgespeicherte Demos wieder geladen werden, nachdem Sie (als Kennung) eine Zahl zwischen 1 und 5 angewählt haben (siehe Punkt 1.5.3).

1.5.5 Catalog Disk

Hier wird die Directory der Disk angezeigt. Drücken Sie SPACE zum anhalten oder RUN/STOP zum abbrechen.

1.5.6 Exit Menu

Zurück zum Hauptmenü

FINAL DESIGNER

1.6 Special Menu

Dies ist nun das letzte Untermenü mit folgenden Punkten:

USE EXTENSION
LOAD EXTENSION
DEVICE 8/9
NEW DESIGNER DISK
EXIT MENU

1.6.1 Use Extension

Mit diesem Punkt aktivieren Sie die zuvor geladene Erweiterung. Sollten Sie bisher noch keine geladen haben, wird die von Anfang an vorhandene XF aktiviert; diese ist: **LOAD FD-XF-File**. Diese Erweiterung listet alle auf der Diskette vorhandenen Erweiterungen auf. Nun können Sie die Erweiterung auswählen (**CURSOR + RETURN**).

1.6.2 Load Extension

Dies entspricht der Erklärung des FD-XF-Files in Punkt 1.6.1, mit dem Unterschied, daß hier **immer** das FD-XF-File geladen wird, in Punkt 1.6.1 nur dann, wenn noch nichts geladen wurde.

1.6.3 Device 8/9

Hier kann die interne Geräteadresse auf 8 bzw. 9 gestellt werden. Dies ist besonders hilfreich für Anwender mit zwei Laufwerken.

1.6.4 New Designer Disk

Mit diesem Menüpunkt wird die Kennung der Diskette initialisiert. Das bedeutet, es werden alle Zähler von Musiken, Rastereffekten und Scrolls auf null gesetzt. Wird nun z.B. eine Musik geladen, so ist dies die erste

FINAL DESIGNER

auf der Diskette befindliche. Dieser Menüpunkt ist dazu da, um auf eine andere Final-Designer-Disk zu wechseln.

1.6.5 Exit Menu

Zurück zum Hauptmenü.

2. Packen

Wenn Sie ein fertiges Demo abgespeichert haben, können Sie dieses mit einem normalen Packer packen. Damit vermeiden Sie längere Ladezeiten des Demos, und Sie können mehr Programme oder Demos auf Ihre Disketten speichern.

Nachfolgend erhalten Sie die Eingaben für den **TimeCrunch 5.0**, den Sie auf der **XIA-Diskette** oder in unserem reichhaltigen **PD-Angebot** finden:

1. **Load-Name eingeben**
2. **Save-Name eingeben**
3. **Start (JMPS) = \$080D**
4. **\$01 = \$37**
5. **Step = verschieden (siehe eingebaute Erklärung).**

3. Ein kleiner Tip

Um sich längere Ladezeiten beim Start des FD zu ersparen, können Sie durch Halten der ←-Taste die beiden FD-Intros überspringen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem FD!
Ihr DIGITAL MARKETING-Team

FINAL DESIGNER

für C64/128

Beim Final Designer handelt es sich um einen Demo-Marker, der neue Maßstäbe setzt. Durch eine durchdachte Menükonzeption kann man in minutenschnelle professionelle Demos erstellen.

Ein paar technische Details: Texteinblendroutine, Logoswings, Musikequalizer, Rastereffekte, Scroller (von 1x1 bis 3x3) mit verschiedenen Steuermöglichkeiten.

Alle Effekte sind frei kombinierbar. Der Final-Designer arbeitet mit fast allen Grafikprogrammen und den gängigsten Musikroutinen zusammen.

Zeichensätze, Grafiken und Musikstücke sind bereits reichlich auf der Diskette vorhanden.

Digital Marketing

Krefelder Str. 16

D-5142 Hückelhoven 2

DM 19,90

sFr 19,90

öS 199,00

Unverbindliche

Preiseempfehlung