Deutschland: DM 5,-- Austria-France-England-Irland-Danmark-ΕΛΛΑΣ:DM 6,--

Overkill # 12 multinational

Bulletin informatique de Liaison No. 12

©1993 by HEXENMEISTER GRAFFIX INT.

GX 4000 in den USA

CPC-Szene in Griechenland

CPC-Szene in England

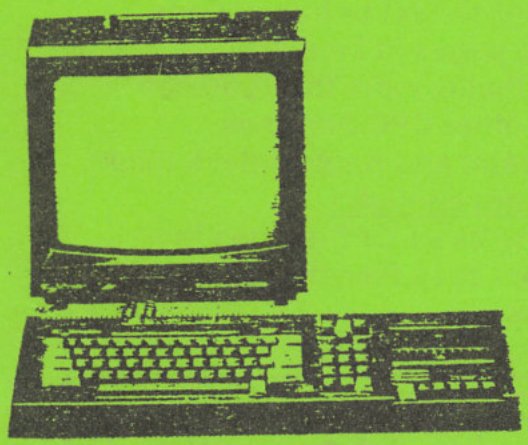
Anwendungen

Listings, CP/M

Tips & Tricks

Coding

Hardware



Lehrgänge - Diskussionen - Berichte

Deutsch- English- Francais- ΕΛΛΑΣ

RUNDSCHLAG-OVERKILL is a member of FBI- Connection

FBI = Fanzine Backbone International (Internationale Fanzine-Vereinigung)

12.02 Inhaltsverzeichnis

		Seite
A=Aktuelles		4
AMX - Stop Press		5-7
Text-Tool		8
CP/M		9
CODER: Bitplane-Simulation	Engl.	10-11
Coder:Plasma	Engl.	12
Coder: Equalizer	D/E	13
Der Diskette unter die Schale	D/E	14-15
Hardware: Löten 2		16
Serielle Kommunikation 1		17
Bankswapper 2		18-19
CP/M= Drive C ?		20-21
Kleinanzeigen - Leserbriefe - Offenes Wort - Diskussion - Fragen		22-27
Widerspruch		28-29
Lehrgang: dBASE 2		30-31
PC-Ecke		32
GamersMessage		33
SZENE:SixPack in London		34-35
CPC-Scene in Greece	E/D	36-37
News: CES in Chicago		E/D 38-40
K-OS-Library	E/D	41
CPC-Scene in England	E/D	42-45
Meeting	E/D	46
SZene-News		47
Francais		49
Steckbrief/Stream II		50-51
Greece / KI - Denken		52
Fortsetzung v. S.37		53
Sammelsurium		54
Vorschau/Preview		55
Last Page	D/E	56

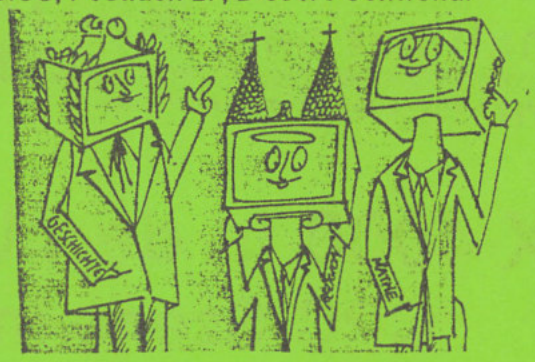
Rundschlag
Erscheint: 2-3monatlich
PREIS/ COSTS/ TARIF:
DM 5,--
ABO (5 Ausgaben + die jeweilige RS-Disk): 23,-DM

Impressum

Chefredakteure:BIOS/Marabu
Gamers Message:The Villain
Hardware: The New / <dg>
Leserbriefe: Kangaroo
Mitarbeiter der heutigen Ausgabe: Ablaze, Alien, Antoine,Mr.AMS, Carole, >dg>, Elmsoft, Georges, Gonzales, Hexenmeister, Incognito V, Joker, K-OS, Khany(Cherry-Tea), Knutschfleck, MOD, Odiesoft, Rex, Simon W., Steve,, Vector,Woodman Crittersoap
Layout und Druck: Marabu,Kangaroo, K-OS

Rundschlag is a member of FBI

Anschrift:
BIOS, Postfach 27, D-88475 Schwendi



Hello, RS-Readers! Salut,Francais! This time we have about 16 pages with English text or translations and two pages in French. I think, that is more than you can read in other CPC-Fanzines. But Marabu and Knutschfleck think: <u>That is not enough !</u> Please write us CPC-stories in English! - or in French! - en Francais.

RS / Overkill:
Released all 2-3 months
outside of Germany/ Ausland:
1 RS: DM 5,- (+DM 1,- for stamps)
(Or 3 IRC)
Subscription:
(5 copies / editions + RS-disc): 30,-- DM

EDV-Zubehör zu SUPER-Preisen 12.03

Best.Nr.	Artikel	Preis DM
FARBBÄNDER:		
8715	SCHNEIDER DMP 2000..3160	8,00
8680	" DMP 4000	12,00
624	" NLQ 401	8,00
678	" Joyce, LQ 3500, PCW 8256/8512	9,50
678b/g/r	" Sonderfarben blau, grün und rot	13,50
186M	" PCW 9512, Multistrikeband	8,50
692	STAR LC 10, LC 20, NX 1000	5,50
692b/g/r	" Sonderfarben blau, grün und rot	9,50
692F	" Color-Band 4-farbig	13,00

Für (fast) alle Drucker und Schreibmaschinen sind Farbbänder lieferbar - auch für "Museumsstücke", für die im Fachhandel nichts mehr zu finden ist!

DISKETTEN:

D3	3" MAXELL	10 Stck.	63,00
D3/1	"	1 Stck.	7,00
D525DD	5,25" DS DD 360 KB, NoName	10 Stck.	5,00
D525DDA	dto., A-Qualität	10 Stck.	6,00
D350DD	3,5" MF 2DD 720 KB, NoName	10 Stck.	10,00
D350DDA	dto., A-Qualität	10 Stck.	11,00

>>A-Qualität heißt: NoName-Disks vom Markenhersteller, mit Rücknahmegarantie für evtl. fehlerhafte Disketten.<< HD-Disketten, Marken-Disketten, farbige Disketten ab Lager.

ETIKETTEN:

502	89 x 36 mm, weiß	400 Stck.	7,50
518-522	dto., gelb/rot/grün/blau	400 Stck.	12,00
601	70 x 70 mm, weiß	100 Stck.	6,00
607-609	dto., blau/grün/gelb	100 Stck.	9,00
610	dto., leuchtorange	100 Stck.	12,50
530	Cassettenetikett 89 x 41 mm	240 Stck.	12,50
615	Videoetiketten 134 x 19 mm	120 Stck.	7,00

Viele weitere Formate lieferbar. Ebenso Laserdrucker-Etiketten (DIN A 4 - Blätter).

Ferner im Lieferprogramm: Tintenpatronen, Mäuse, Mousepads, Diskettenboxen, Staubschutzhauben, und vor allem PAPIER, PAPIER, PAPIER: Endlospapier, Karteikarten, Farbverlaufspapier, "NEON"-Papier, Kopierpapier (auch in verschiedenen Farben)

Fordern Sie meine komplette Preisliste an. Es lohnt sich!

In obigen Preisen ist die Mehrwertsteuer bereits enthalten.

Lieferung: meist sofort ab Lager. In der Regel wird am Tag nach Bestellungseingang geliefert. Bei selten verlangten Artikeln oder großen Stückzahlen können auch mal Lieferzeiten bis max. 2 Wochen entstehen.

Versandkosten: DM 6,00, ab DM 150 Bestellwert portofreie Lieferung.
Zahlung: Vorkasse (Scheck/bar), Bankeinzug oder Nachnahme (+ DM 10,00)

Walter Kuhn - EDV-Zubehör
Hessenstraße 7 (Frohnhausen)

35684 Dillenburg

Telefon: 02771/32688 Telefax: 02771/32688 BTX: KUHN# o. LAHN DILL#

A=Aktuelles

Musik:

DIGITRAKKER von Jörn Mika wird nun wahrscheinlich doch bald erscheinen. Damit kann man gesampelte Sound machen. Kaufen kann man das Teil bei NAS. **PROTRAKKER** von Crown ist schon raus. Es ist ein ähnliches Prog wie Digitrakker, will diesem zuvorkommen und ist deshalb PD.

Grafik:

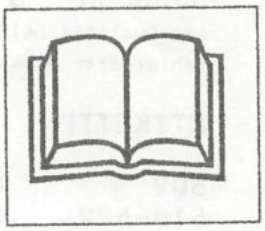
Eine der besten SLIDE-SHOWS ist **CHRYSTAL** von den französischen REBELS.

Spiel:

In der AMSTRAD ACTION wurde ein neues Spiel mit 92% getestet: **TRAKERS**.
Bestelladresse: 32 Lostock Road, Seedley, Salford, Greater Manchester, M5 2LH.

5,25"-Disks als Warensendung?

Ihr könnt eine 5,25"-Disk noch bis 31.3.94 **für DM 1,30** verschicken!!! Die 12,5 cm-Breite
gilt jetzt noch nicht !!! (Übergangsregelung!)



INTERPOOL:

Endlich ist es soweit: Die CPC-FANZINE-LIBRARY des HJT & FBI ist eröffnet! 300 Fanzines können bei Hiroyuki oder Knutschfleck ausgeliehen werden. Genaueres in SZENE-NEWS.

Soll der RUNDSCHLAG teurer werden?

Wir können bei diesen Versandkosten den Preis nur halten bekommen. Diese bekommen wir aber auch nur, ten, wenn wir Werbeseiwenn Firmen wie **EDV-Kuhn** (S.3) den Eindruck haben, daß sich eine RS-Werbung lohnt. **Wir bitten Euch daher dringend**, wenn Ihr z.B. bei Kuhn billige Farbbänder, Etiketten oder sonst was bestellt, schreibt bitte **unbedingt dazu, daß Ihr die Werbung im RS gelesen habt!!** Alle RS-Leser werden es Dir danken, wenn das Fanzine nicht teurer wird!

English: If you don't want that RS/Overkill will get more expensive, please write to the shop where you are buying anything for your Computer that you saw a "commercial Ad" in Rundschlag. Otherwise we'll get no more advertising and RS will grow expensive.

A=ANWENDUNG

Nächste Seite:
Ein Klassiker unter den CPC-Programmen:
"AMX-STOP PRESS"
Ein Test von <dg>

AMX Stop Press - DTP + CAD mit CPC

Daß DTP Desktop Publishing oder sinngemäß das Gestalten einer Druckvorlage am Schreibtisch und CAD Computer Aided Design oder das Zeichnen einer Konstruktion mit Hilfe des Computers und CPC der Colour Personal Computer oder der anthrazitfarbene Kasten mit den hellgrauen Tasten ist, wissen Sie bestimmt. Wenn nicht, wissen Sie es jetzt. Was Sie jedoch noch nicht wissen, ist, wie man das eine mit dem anderen macht. Sollten Sie es jedoch schon wissen, frage ich mich, warum Sie das hier überhaupt lesen?!

Für diejenigen, die weiterlesen, eine Vorbemerkung. Die englische Sprache vermag im allgemeinen etwas mit wenigen Worten zu erklären, wozu die deutsche Sprache mehr Raum benötigt. Deshalb ist das Übersetzen eines englischen Programmes immer dann schwierig, wenn es in Assembler (Maschinensprache) geschrieben wurde. Wo nötig und sinnvoll, habe ich das getan, wie Sie den Bildern entnehmen können (außer Marabu war geizig und hat Papier gespart!). Außerdem wurden die Farben augenschonend gewählt: Paper schwarz, Stift weiß und den Border in blau. Wer keine "Musik" dabei mag, drehe die Lautstärke auf Null, da Stop Press bei jedem Anklicken 'piepst'. Wer das auch so machen möchte, braucht einen Diskettenmonitor (z.B. DISCOLOGY) und das File CONTROL.BIN. Wer das jedoch nicht alleine hinbekommt, sende mir eine 3 Zoll Diskette mit DISC.BAS und CONTROL.BIN. Disks ohne die beiden Files sind absolut zwecklos (!) und Absender bitte nicht vergessen!

Da sich die drei Zeichensätze, die Sie mit "INSTALL.BAS" festlegen, auf der System-Diskette befinden, ist die Aufforderung, die FONT-Diskette einzulegen und EXECUTE (die linke Maus- oder Trackerball-Taste) zu drücken, bei meinem CONTROL.BIN unnötig. Auch werden Sie nicht in englischer Sprache begrüßt, sondern daraufhingewiesen, wie die diesem Text beiliegenden HardCopies gemacht werden.

Sie haben das Programm geladen und sehen nun ganz oben die Icons (Symbole) der 7 Unter-Menüs, von links nach rechts "Disc", "Schere", "Buchstabe A", "Stift und Tintenfaß", "leere Seite", "Drucker", "ein kleines Rechteck oben links". Ganz rechts den Kopf einer Maus, die den Platz für das SYMBOL hält, und darunter ein X, das die UNDO-Funktion ('mach es rückgängig') auslöst. Sie sehen außerdem einen Rahmen mit Skalierung in Inch (Zoll) und Zentimeter, wobei die Skalen nur Anhaltswerte sind, da von dem benutzten Drucker abhängig.

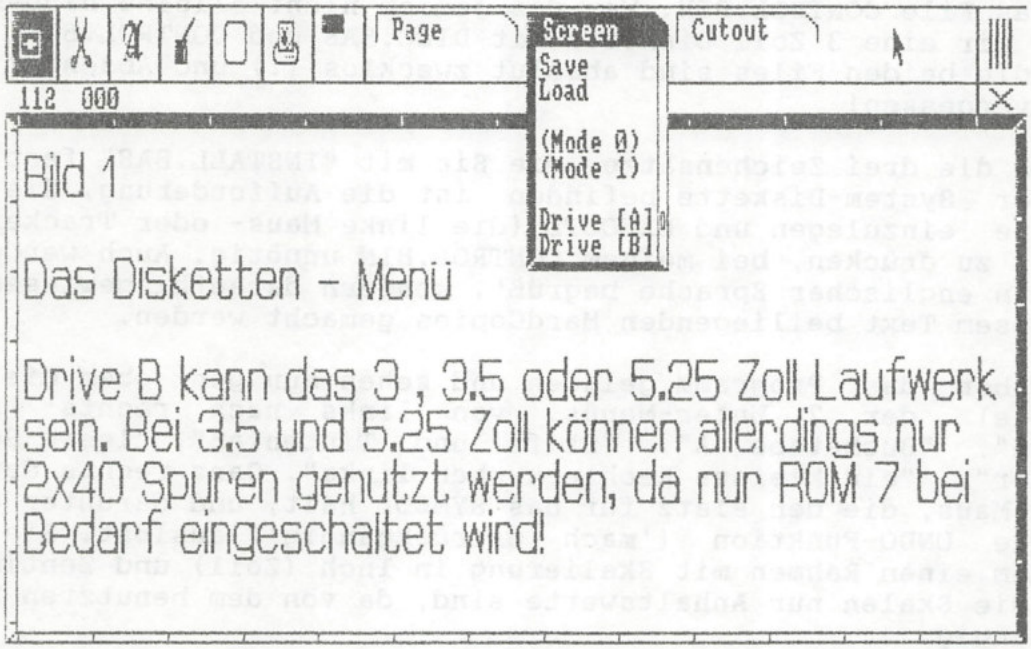
Grundsätzlich wird jede Funktion mit EXECUTE gestartet. Das ist die linke Maus- oder Trackerballtaste. Mit MOVE, der mittleren Taste, wird etwas bewegt (Taste drücken und gleichzeitig Maus bewegen). Mit CANCEL, der rechten Taste, wird eine Funktion beendet oder abgebrochen. Das gilt für alle Funktionen und immer dann, wenn der Zeiger, außerhalb der Zeichenfläche als Pfeilspitze und innerhalb der Zeichenfläche als Schnittpunkt der senkrechten und waagrechten Achse dargestellt, auf eine Funktion, die dann invers dargestellt wird, oder einen Punkt der Zeichenfläche zeigt.

Die sichtbare Zeichenfläche ist nur ein Teil der gesamten Zeichenfläche. Waagerecht wird etwa 3/4 und senkrecht 1/3 angezeigt. Wo Sie sich im Augenblick befinden, können Sie dem Icon rechts neben dem Druckersymbol ersehen: das ausgefüllte Rechteck symbolisiert den sichtbaren Bereich und die gesamte Fläche die maximal mögliche Seite (bei einem Epson-kompatiblen Drucker etwa DIN A4). Bewegen Sie den Maus-Zeiger auf das Icon und drücken Sie MOVE, wird sofort

der entsprechende Ausschnitt angezeigt (oben und unten bzw. ganz außen ist das sehr ungenau). Den sichtbaren Bereich können Sie auch durch Drücken (und Festhalten) der mittleren Taste (=MOVE) und verschieben der Maus/der Trackerkugel bewirken.

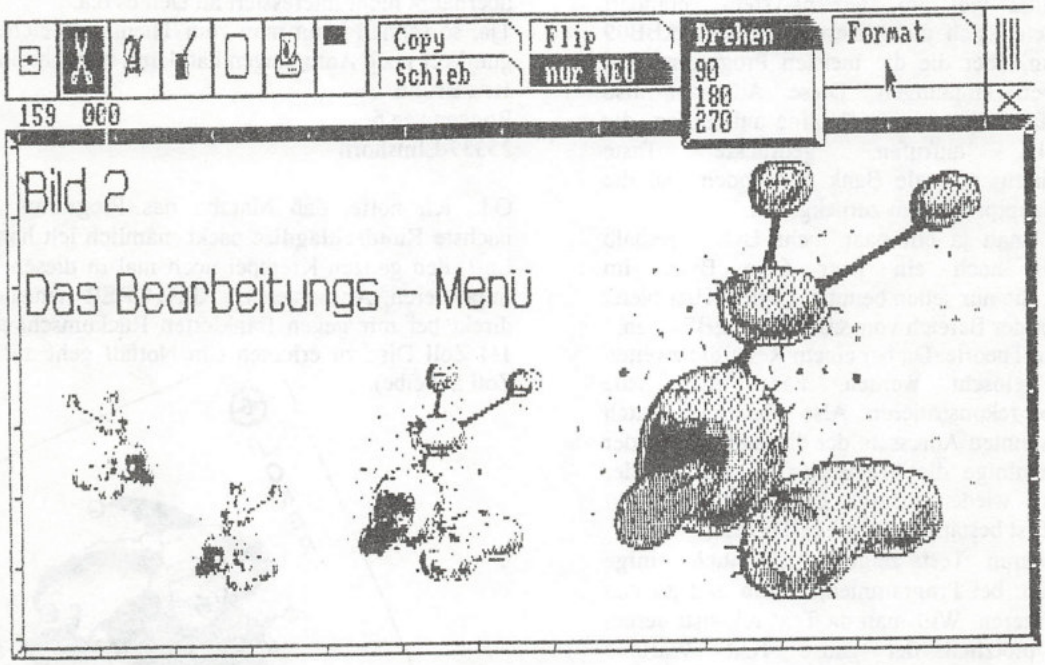
Daß mit Maus nicht das kleine Nagetier und auch nicht das Mädchen von nebenan gemeint ist, versteht sich. Was ein Trackerball ist? Eine Maus, die auf dem Rücken liegt (ohne zu fiepen!). Was Sie benutzen, ist im Prinzip egal. Für die Maus brauchen Sie links oder rechts neben der Konsole Platz und für den Trackerball etwas Übung, da Sie die Kugel mit dem Daumen bewegen und mit den übrigen Fingern die 3 Tasten drücken. Ich benutze den MEDL Trackerball mit der linken Hand, obwohl Rechtshänder. Für weite oder schnelle Bewegungen genügt ein Anschubsen der Kugel, während die Maus relativ weit bewegt werden muß. Beide "Mäuse" gibt's bei Weeske zu kaufen (AMX Maus mit Grafikprogramm Maus-Paint und MEDL Trackerball mit Grafikprogramm Easiart (ist besser als das der Maus)).

Das Programm bietet eine Fülle von Bearbeitungsmöglichkeiten, die ich Ihnen jedoch nicht ausführlich schildern kann. Zum einen, weil der Rundschlag dann Buchformat annehmen würde und zum andern, weil Sie das praktisch erarbeiten müssen - nicht alles auf einmal, da das mehr verwirrt als hilft.



DISKETTEN-Menü: Fahren Sie mit dem Zeiger auf das Icon und drücken Sie EXECUTE, dann sollten Sie Bild 1, in dem zusätzlich SCREEN angeklickt wurde, sehen. Eine Seite (Page) wird als 4 Screens und 2 Hilfsdateien (INF und PRV) abgespeichert. Deshalb passen auch nur 2 Seiten auf eine 3 Zoll Diskettenseite und selbst wenn die Diskette noch genügend Platz hat, speichert Stop Press immer nur PAGE1 und PAGE2! Als Screen wird das, was Sie auf dem Bildschirm sehen, abgespeichert, also mit Rahmen und Icons. Haben Sie ein 17K-Bild in Mode 0 oder 1, wird das beim Laden automatisch in Mode 2 umgewandelt, wobei die Farben als "Grau-Schattierungen" widergegeben werden. Das funktioniert zwar einwandfrei, nur ist bei bestimmten Farben das Mode 2-Bild kaum noch deutlich zu erkennen. Marabu hat von mir einige Basic-Programme 'rund um Stop Press' erhalten und

mit BILD01-2.BAS geht das viel besser. CUTOUT sind vom Anwender frei wählbare Ausschnitte der Seite und können maximal die Größe eines Screens haben. Beim Laden eines Cutouts wird nur der Rahmen für die Größe angezeigt. Er ist mit MOVE an den gewünschten Platz zu bewegen und mit EXECUTE wird dann der Inhalt abgebildet. Ist das Cutout zu groß, kann das mit CANCEL abgebrochen werden. Im Normalfall wird der Hintergrund durch das Cutout überschrieben, mit Einstellung Transparent (im SUPER-Menü GHOST (Geist) und Farbe auswählen (siehe dort)) jedoch mit 'entweder oder' verknüpft. Das sollten Sie mit einfachen Grafiken (z.B. Haus und Männchen von CLIP ART (Systemdiskette)) ausprobieren. Wie in Bild 1 zu lesen ist, ist XDDOS (und VDOS) bei Stop Press unwirksam, da nur bei Diskettenzugriff das ROM 7 (AMSDOS) eingeschaltet wird. Wer 3.5 oder 5.25 Zoll Zweitlaufwerk hat, die Diskette mit 2 mal 40 Spuren formatieren! Stop Press prüft nur, ob die Seite, der Screen oder das Cutout noch auf die Diskettenseite passt (ist das nicht der Fall, eine andere Diskette einsetzen oder im FUNKTIONEN-Menü Platz schaffen (siehe dort)). Stop Press meldet, wenn auf der Diskette kein Cutout oder Screen oder Page vorhanden ist (Extensionen .CUT, .PMS (erste Version)/.SPS (neue Version), PAGEn.INF/PRV).
STRETCH im Cutout-Menü bedeutet, daß das Cutout auf Screengröße abgebildet wird, unabhängig seiner eigentlichen Größe. Laden Sie eine Seite, wird sie zuerst verkleinert abgebildet: wollen Sie die Seite wirklich laden, EXECUTE drücken. Wenn nicht, CANCEL. Screens werden nach Anklicken des Namens im Directory sofort geladen.



BEARBEITUNGS-Menü (Schere): hierzu ist eigentlich nur anzumerken, daß "(Shadow)" im Original irreführend und bei meinem CONTROL.BIN da "nur NEU" steht. Wird dieses Feld angeklickt (aktiv = inverse Darstellung), wird das alte Bild beim Kopieren, Verschieben etc. gelöscht! ROTATE ist Drehen, was aufgrund der rechteckigen Pixel starke Verzerrungen bei 90 Grad hervorruft. STRETCH erlaubt das Verkleinern oder Vergrößern einer Fläche und bei SCROLL muß der Rahmen um die zu schiebende Fläche groß genug gewählt werden. Wurde eine Funktion gewählt, ist sie solange durchführbar, wie das entsprechende Feld invers dargestellt wird. Anders gesagt, wenn das

Fortsetzung folgt!

Hello everybody out there!

Tja, ich habe gerade den letzten Rundschlag gelesen und da die Macher die Leser dazu aufforderten, etwas über Textverarbeitungen zu schreiben, stelle ich Euch mal eine etwas ältere Production von mir vor: **"RESTORER v1.0"**. Das ist ein kleines Tool, um sich unnötigen Ärger zu ersparen. Wer hat das noch nicht erlebt? Man gibt Tausende Buchstaben in so ´ne Textverarbeitung ein und was macht das blöde Ding? Es stürzt ab! So ein Mist. Optimal wäre es, wenn man auch **nach einem Absturz seinen Text wiederherstellen** könnte. Da aber die Programmierer auf dem CPC so etwas scheinbar total vergessen haben (die müssen sehr von sich überzeugt gewesen sein), muß man selber ran. Aus diesen Gedanken entstand RESTORER.

Wie soll das Teil funktionieren? Da leider meistens nur die 64K-Hauptspeicher benutzt werden (wie bei PROTEXT, MAXAM, CONTEXT, ...), liegt es nahe, die zweiten 64K als Zwischenspeicher zu benutzen. Mit anderen Worten: Dieses Programm **funktioniert nur mit** mindestens **128K** !!!

Da unser Patch universal sein sollte, sprich mit möglichst vielen Programmen zusammen arbeiten soll, darf nicht allzu viel am Betriebssystem verändert werden. Es bieten sich die Adressen &BB06, &BB09 und &BB18 an, über die die meisten Programme die Tastatureingaben empfangen. Diese Adressen also patchen, um dann die richtige Routine aufzurufen, die zweiten 64K aufrufen, gedrückte Taste zwischenspeichern, normale Bank einblenden und die Taste an das Hauptprogramm zurückgeben.

Dafür braucht man ja ein paar mehr Bytes, deshalb benötigen wir noch ein paar freie Bytes im Hauptspeicher, die nur selten benutzt werden. Hier bietet sich mal wieder der Bereich von &BE00 bis &BE40 an.

Soweit die erste Theorie. Da bei einem Reset die zweiten 64K nicht gelöscht werden, kann man jede Tastatureingabe rekonstruieren. Also wieder ein Patch an die drei bekannten Adressen. der diesmal aber in der richtigen Reihenfolge die gedrückten Tasten aus der ersten Prozedur wieder ausgibt. Und tatsächlich, ein erster kleiner Test bestätigte die graue Theorie.

Aber bei weiteren Test zeigten sich **auch einige Schwächen,** z.B. bei Programmen, die ab und zu den Tastaturbuffer leeren. Will man da Text rekonstruieren, verschwindet plötzlich der ganze Text. Warum? Tastaturbuffer leeren wird z.B. so gemacht: LABEL1 CALL &BB09: OR A: JP NZ,LABEL1. Unsere Programm gibt also bei jedem &BB09-Aufruf getreulich einen Buchstabe wieder, der dann in den ewigen Jagdgründen verschwindet.

Manchmal half es, einfach nur bei jedem zweiten CALL &BB09 einen Buchstaben zurückzugeben. Aber auch sonst gibt es (zum Glück selten) **einige Nebeneffekte, die ich bis heute nicht klären konnte.**

Getestet habe ich das Programm mit folgenden Programmen: PROTEXT v1.10; MAXAM v1.14 (ROM); GHOSTWRITER sowie CONTEXT. Hier läuft es ohne größere Probleme. Bei anderen Proggs, wie z.B. MAXAM on disc kann es Probleme geben. Also lautet das Motto: **TESTEN!!!** Das Programm kann also sicherlich noch verbessert werden, so werden im Moment auch nur 16K der zweiten 64K benutzt.

Hauptsächlich soll das Programm zeigen, daß mit dem **CPC** viel machbar ist, man muß nur mal versuchen, es zu realisieren. **Man braucht nicht gleich einen PC!**

Ich denke, daß es mehr solch kleiner Tools geben sollte, und weniger Demos.

Tja, da denk ich doch gleich wieder an den tollen Artikel im letzten RS, wo einer meinte, **kauft Euch bloß keinen PC. So ein Käse.** Soll ich mir vielleicht einen Archie kaufen, weil es da ´ne tolle Demoszene gibt?!? Und der angeblich große Nachteil einen PCs, das Screen-Memory direkt auf der Grafikkarte: Freut Euch, daß es so ist. So spart Ihr teuren Hauptspeicher (bei Truecolor=16,8Mio. Farben gleichzeitig immerhin 1MB) und wenn Euch Eure Karten ehrlich zu langsam ist (Ihr denkt wohl bei Computer immer nur ans Spielen), könnt Ihr übers Setup auch das Screen-Memory über Shadowtechnik in den Hauptspeicher legen, wo es ein paar Mikrosekunden schneller ist. Ich bin meinem PC hundertprozentig zufrieden, und ich bin überhaupt nicht interessiert an Demos o.ä.

Tja, so schnell kann man vom Thema abweichen. Also gut. Wer noch Anregungen hat, kann mir schreiben:

Jens Bruhn
Roggenweg 6
25337 Elmshorn

O.k. ich hoffe, daß Marabu das Programm auf die nächste **Rundschlagdisc** packt, nämlich ich hatte keine Lust, den ganzen Krempel noch mal in diesen Text zu importieren. Ansonsten ist RESTORER natürlich auch direkt bei mir gegen frankierten Rückumschlag und 5 1/4 Zoll Disc zu erhalten (im Notfall geht auch ´ne 3 Zoll Scheibe).

Greetinx,
JOKER of BENG!

P.S. Ich habe diesen Text mit WinWord auf meinem PC geschrieben und die Rechtschreibprüfung hat mir doch glatt vorgeschlagen, mich in POKER auf BERG! umzubenennen ...

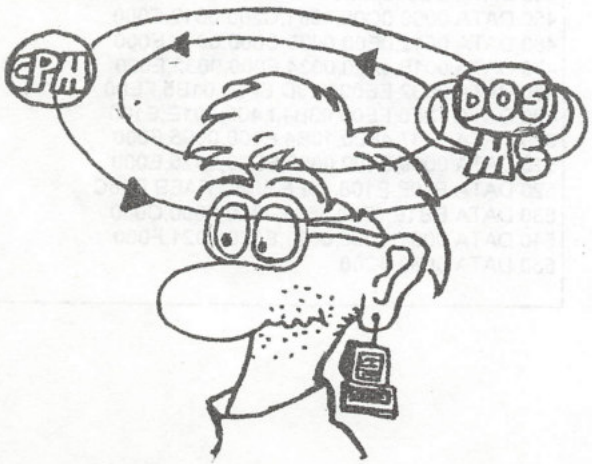
Marabu meint: Hallo, POKER OF BERG!
Vielen Dank für Deinen Text-Tool- und PC-Artikel ! Ich werde versuchen, das komplette Programm auf die nächste **RS-DISK** zu nehmen. Die bekommen dann alle Abonnennten einige Zeit nach dem Rundschlag.

CP/M - Das unbekannte Wesen (Teil 1)

Zunächst mal muß ich einige Fehlinformationen aus dem Rundschlag 9.20 klarstellen: CP/M ist kein Dienstprogramm, sondern ein **Betriebssystem.** Und wenn verschiedene Demos mit |CPM (|=RSX-Strich) gestartet werden, dann laufen die nicht unter CP/M, sondern da befindet sich in den Systemspuren der Lader für die Demo selbst. Während CP/M 2.2 noch genug Platz in den Systemspuren hat, reichts für CP/M Plus nicht mehr.
Deshalb ist da in den Systemspuren auch nur ein Lader, der dann nach einer Datei mit der Endung .EMS (Steht übrigens für Early Morning Start, kein Witz!) sucht. Beim CPC ist es die Datei C10CPM3.EMS. Darin befindet sich CP/M plus.

Außerdem ist die **SCUG keine CP/M Gruppe**, sondern wir verstehen uns als CPC, CP/M und MS-DOS Anwenderverein. Auch wenn Helmut Jungkunz, der lange den Vorsitz inne hatte und viel für den Club getan hat, immer die CP/M-Seite ein wenig raushängen ließ.

Nun zu **CP/M (Teil1):**
Ich setze in dieser Serie voraus, daß man sich schon ein bißchen mit CP/M beschäftigt hat, d. h. schon mal eine Datei kopieren kann, ein Programm starten und so. Schadet vielleicht nichts, wenn Ihr Euch vorher nochmal das Handbuch zu Gemüte führt.
CP/M wird im CPC- bzw. DDI-1 Handbuch nur stiefmütterlich behandelt, dabei ist das "zweite Gesicht" unseres CPCs gar nicht so übel. Wenn CP/M auch nur eine Zugabe war, damit bei der Markteinführung schon Software für den Rechner vorhanden ist, und der CPC schon allein durch seine relativ langsame Textausgabe nicht gerade der ideale CP/M-Rechner ist, können ein paar Grundkenntnisse gar nicht schaden.
CP/M ist auch eine Brücke zu anderen Z80-Rechnern. Das einzige Hindernis sind dabei wohl die verschiedenen Diskettenformate, aber das ist auch schon überwunden, ich denke da nur an Diskpara.
In dieser Serie will ich das über CP/M bringen, was das Handbuch verschweigt.
Übrigens: Wer CP/M beherrscht, der tut sich auch beim Einstieg mit MS-DOS wesentlich leichter. Kein Wunder, schließlich ist MS-DOS nur ein Abklatsch von CP/M.



Natürlich wurde auch über die 0815-Befehle im Handbuch einiges verschwiegen. DIR, TYPE und REN. werden im Handbuch zwar erklärt, aber nur als resistente Befehle. Allerdings gibt es bei CP/M plus (CP/M 2.2
weiß ich jetzt nicht genau) das ganze auch noch transistent auf Diskette. Und da gibts auch wesentlich mehr Möglichkeiten.
DIR ÄFULLÜgibt alles hübsch sortiert mit einigen Zusatzinformationen aus. (Ä entspricht "eckige Klammer auf" und Ü "eckige Klammer zu".)
Dann wären da noch die Optionen
DATE (Zeitgestempelte Dateien),
DIR (keine versteckten Dateien),
DRIVE=ALL (alle Laufwerke),
DRIVE=A (nur von Laufwerk A:, geht natürlich auch mit B,C usw.),
DRIVE=(A,B) (alle Dateien von den angegebenen Laufwerken),
EXCLUDE (Die gewählten Dateien nicht anzeigen. Hier können auch Joker verwendet oder mehrere Dateien durch ein Komma getrennt angegeben werden),
FF (Seitenvorschub vor Verzeichnisausgabe),
FULL (Alle Attribute zeigen),
LENGTH=n (Neuer Listenkopf nach n Zeilen)
Auch TYPE kann noch etwas mehr.
Beispielsweise sind auch Joker erlaubt, sofern die Datei TYPE.COM da ist. So gibt

TYPE *.DOC

alle Dateien auf dem Bildschirm aus, die mit .DOC enden. Außerdem sind da noch die Optionen PAGE und NOPAGE.
Normalerweise (sofern mit SETDEF nicht anders eingestellt, aber dazu kommen wir in der nächsten Folge) wird nach jeder Bildschirmseite die Textausgabe unterbrochen bis Return bzw. Enter gedrückt wird.
Wenn [NOPAGE] hintergestellt wird, wird das unterdrückt. Bei [PAGE] ist das Gegenteil der Fall. Wird keine Option angegeben wirds einfach gemacht wie im Betriebssystem eingestellt.
NOPAGE ist z. B. nützlich, wenn eine Datei mit Control&P ausgedruckt werden soll.
Auch zu REN bzw. RENAME gibts was zu sagen. Bei der transistenten Version können auch Joker verwendet werden.

REN *.DOC *.TXT

ändert alle Dateien mit der Endung TXT auf DOC.
PIP dürfte wohl allen bekannt sein, auch wenn es nicht gerade das komfortabelste und schnellste Kopierprogramm ist. Was viele nicht wissen: PIP kann nicht nur von Laufwerk zu Laufwerk, sondern auch von und zu anderen peripheren Geräten kopieren und PIP ist etwas mehr als nur ein Kopierprogramm. Dabei lautet die Syntax immer

PIP ziel=quelle

So kann zum Beispiel mit

PIP A:PROFILE.SUB=CON:

eine Datei über Tastatur eingegeben und auf Diskette gespeichert werden. Zugegeben, ein Texteditor ist komfortabler, aber um eine kleine Submit-Datei zu erstellen reichts. Dabei muß am Ende jeder Zeile zuerst <CONTROL>&<J> gedrückt werden und dann <RETURN> oder andersrum (ist egal). Die Texteingabe wird mit <CONTROL>&<Z> abgeschlossen.

Fortsetzung folgt

C=CODER

Bitplane-Simulation
(Teil 3)by Elmsoft

Bisher erschienen:

Teil 1 in RS 9 Seite 7: Assembler-Tricks"und "Listing1"

Teil 2 in RS 11 Seite 14: Mega-flackerfreie 2-Bitplane-Simulation" + English translation

Heute: Listings 2-5

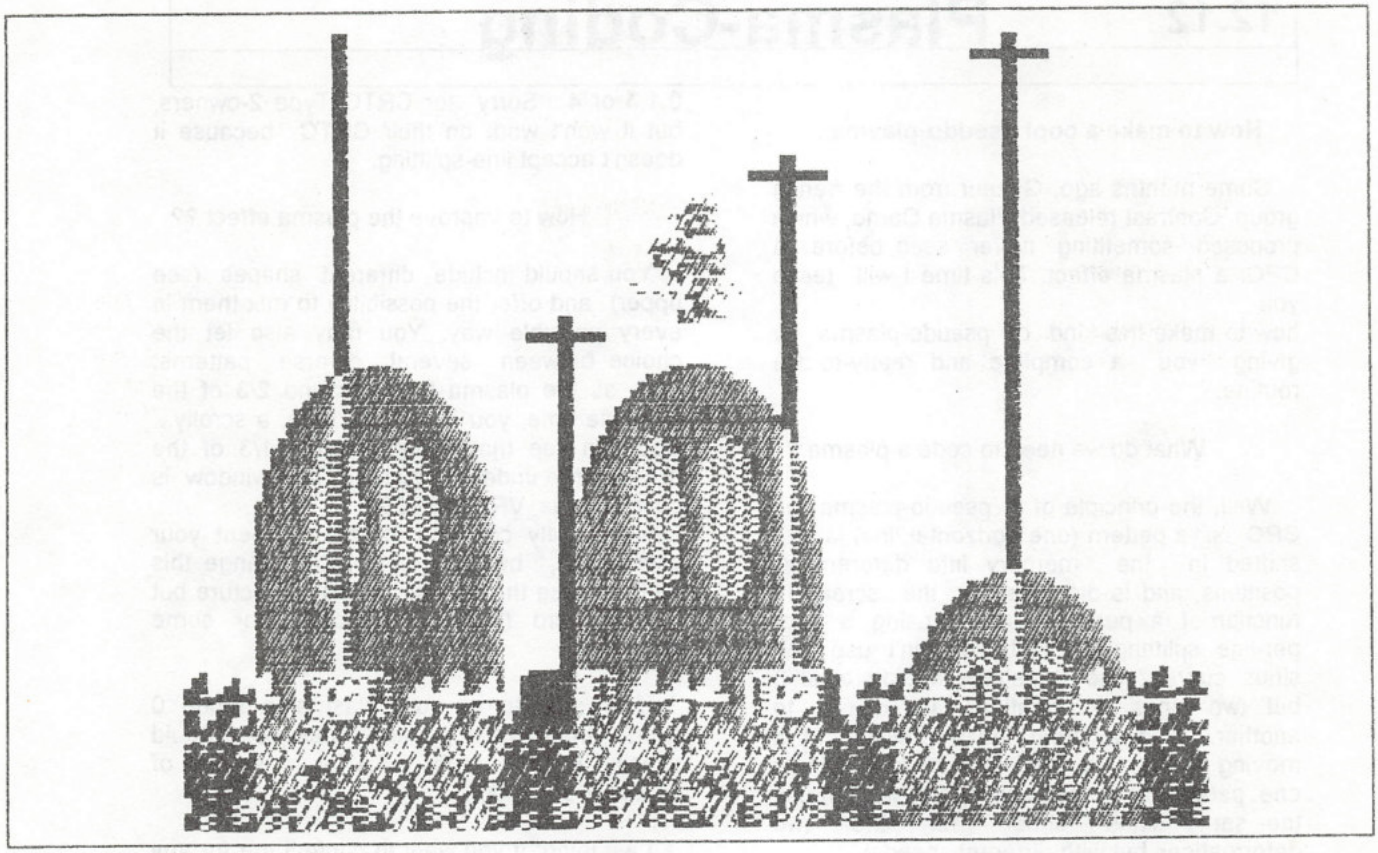
(Die RS-Abonnenten erhalten diese Listings lauffähig auf der RS-Disk!)

Listing 2

```
100 '     * Listing 2 *
110 'Erstellt 17 KB Demoscreen
120 '(C)1992 ELMSOFT und CPCAI
130 MODE 0:INK 0,0:INK 1,13:INK 2,9:INK 3,3
140 FOR a=0 TO 3:READ adr,br,ho:FOR b=1 TO ho:FOR c=0 TO br-4 STEP 4:READ a$:d=V
AL("&"+LEFT$(a$,2)):POKE adr+c,d AND &CC:POKE adr+c+1,(d AND &33)*4:d=VAL("&"+RI
GHT$(a$,2)):POKE adr+c+2,d AND &CC:POKE adr+c+3,(d AND &33)*4:NEXT
150 adr=adr+&800-&C050*(adr>&F7FF):NEXT:NEXT
160 'Geist
170 RAD:FOR a=0 TO PI STEP 0.04:b=320+60*COS(a):MOVE b,296+100*SIN(a):DRAW b,296
,1:DRAW b,182-20*SIN(a*8+PI),2:MOVE b,296:DRAW b,196-20*SIN(a*8),1:DRAWR 0,-16,3
:NEXT
180 FOR a=0 TO PI STEP 0.08:b=12*COS(a):c=320+40*SIN(a):d=SIN(a)*80:MOVE 300+b,c
:DRAWR 0,-d,0:MOVE 336+b,c:DRAWR 0,-d:NEXT:LOCATE 10,3:PRINT CHR$(22);CHR$(1);:P
EN 1:FOR a=0 TO 5:PRINT CHR$(207);CHR$(207);CHR$(8);CHR$(8);CHR$(10);:NEXT
190 SAVE "test.scr",b,&C000,&4000:END
```

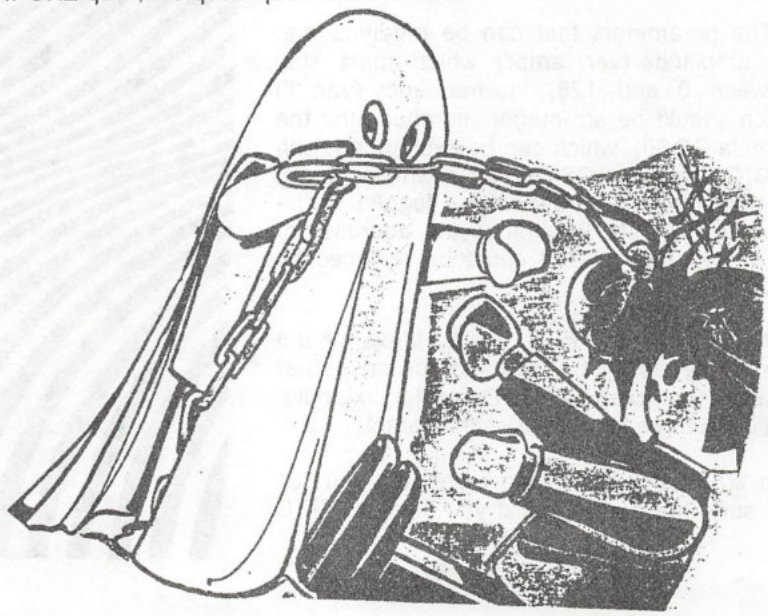
```
200 'Zaun+Boden
210 DATA &C000,4,48
220 DATA 2000,6020,6020,6060,E060,C0F0
230 DATA F0F0,F000,0060,48E0,4868,0C48
240 DATA 850C,8585,0F0F,0F0F,200A,4185
250 DATA 4B96,5043,964A,2C5A,4B5A,5B4F
260 DATA 5F0F,2E2F,2FBD,9FBF,BF2D,4A1B
270 DATA 5F6D,266B,73EE,76D9,73EE,E6D9
280 DATA DDE6,E6DD,D5F7,A2F6,73EA,F6D9
290 DATA 73EE,E6D9,D9E6,E6DD,DDF7,AAFE
300 'Kreuz
310 DATA &C008,8,9
320 DATA 0010,8000,0010,8800,0010,8000
330 DATA 0010,8800,10F0,F080,10F0,F088
340 DATA 10F0,F080,0010,8800,0010,8000
350 'Grabstein
360 DATA &C010,8,16
```

```
370 DATA 10F0,F080,30FA,FAC8,31F5,F5CC
380 DATA 31F8,F0C8,31F2,F1CC,31FA,F4C8
390 DATA 31F2,F9CC,31F8,F0C8,31F0,F1C4
400 DATA 30F8,D3C8,35F2,97C4,25BC,B5CE
410 DATA 07B7,BF4E,1EAD,AF8E,1F0F,2D8F
420 DATA 0F0F,0F0F
430 'Ritter
440 DATA &C018,8,31
450 DATA 0000,0C00,0001,C200,0012,E000
460 DATA 0012,0E00,0025,C000,0016,E000
470 DATA 0016,4A00,0034,E000,0032,E000
480 DATA 0032,EE00,013D,EF00,01B5,FE00
490 DATA 12F0,FE00,03B4,F400,101E,E100
500 DATA 1087,4B00,10B4,E000,0096,F000
510 DATA 0069,B400,0069,EE00,6625,E000
520 DATA F70F,E108,11EF,5B8C,FAEB,B68C
530 DATA BB1E,8708,6601,4800,0000,C000
540 DATA 0001,C000,0021,E000,0021,F000
550 DATA 0030,0C00
```



Listing 3

```
100 '      * Listing 3 *
110 'Einlesen der Spritedaten
120 '(C)1992 ELMSOFT und CPCAI
130 MEMORY &5FFF:dat=&6000:MODE 0:FOR a=0 TO 3:READ b:INK a,b:NEXT:FOR a=4 TO 15
:INK a,0,26:NEXT:READ a$:LOAD a$,&C000
140 READ a:IF a=-1 THEN 190
150 READ quell,br,ho
160 IF br MOD 4<>0 THEN br=br+1:GOTO 160
170 br=br-2:POKE &9600+a,dat MOD 256:POKE &9680+a,dat\256:POKE &9700+a,ho:POKE &
9780+a,br+2
180 FOR b=1 TO ho:FOR c=0 TO br STEP 2:d=PEEK(quell+c):e=PEEK(quell+c+1):f=d OR
((e\4) AND &33):POKE dat,f:dat=dat+1:NEXT:POKE quell,255:quell=quell+&800-&C050*
(quell>&F7FF):NEXT:GOTO 140
190 SAVE "sprites.dat",b,&6000,&3800:END
200 'Datenbereich (nach Wunsch aendern)
210 'Hintergrundfarben
220 DATA 0,13,9,3
230 'Bildname
240 DATA test.scr
250 'Nummer,Quelladresse,Breite,Hoehe
260 DATA 0,&C000,4,48:  'Zaun+Boden
270 DATA 1,&C008,8,9:   'Kreuz
280 DATA 2,&C010,8,16:  'Grabstein
290 DATA 3,&C018,8,31:  'Ritter
300 DATA 4,&C020,16,120:'Riesengeist
310 DATA -1
```



Fortsetzung folgt!

12.12 Plasma-Coding

How to make a cool pseudo-plasma ....

Some months ago, Gozeur from the french group Contrast released Plasma Demo, which proposed something never seen before on CPC: a plasma effect. This time I will teach you
how to make this kind of pseudo-plasma by giving you a complete and ready-to-use routine.

What do we need to code a plasma ?

Well, the principle of a pseudo-plasma on CPC is: a pattern (one horizontal line) is pre-shifted in the memory into different X-positions, and is displayed at the screen in function of a periodic shape, using a line-per-line splitting. In fact we won't use one sinus curve (case the shape would stay still) but two sinus deformations added one to another, which will bring the impression of a moving shape. We need at least two things: one pattern and one sinus curve (we can use the same sinus shape for the two deformations but with different speeds).

A simple pattern in mode 1 is included in the source code. You should draw a better one and then include it in the routine. The length of the pattern must be a power of 2 (here 64) and not greater than 256.

The file for the sinus curve used by the routine is obtained with the following Basic prog:

```
10 DEFINT n,m:a=0:f=1:b=2*f*PI:ampl=80
20 m=&9000:MEMORY m-1:m1=m:n=256
30 FOR i=a TO b STEP (b-a)/n
40 POKE m,ampl+COS(i)*ampl:m=m+1
50 NEXT
60 SAVE"tabsin",b,m1,n
```

The parameters that can be modified are: the amplitude (var. 'ampl') which must stay between 0 and 128, the frequency (var. 'f') which should be an integer number and the formula COS(i) which can be exchanged with ABS(COS(i)) or COS(i)^2 for example. If you are working while Maxam is logged in the memory, you should change the address of the table (var. 'm') - it could be replaced by &4000...

About the source code: it is for Maxam but it can very easily be adapted for any other assembler package. For Dams for example, you'll just have to replace each character '&'

with '#'... I know it's a long listing, but you can be sure that it will work if you have a CRTC 0,1,3 or 4. Sorry for CRTC Type 2-owners, but it won't work on their CRTC because it doesn't accept line-splitting.

How to improve the plasma effect ??

You should include different shapes (see upper) and offer the possibility to mix them in every possible way. You may also let the choice between several diverse patterns. And, as the plasma takes around 2/3 of the machine time, you can add a tune, a scrolly... You can see that there's around 1/3 of the screen free under the plasma. This window is specified as VRam=&4000
(which surely contains for the moment your assembler), but you can easily change this address (see the second CRTC-list picture but also a hard (soft ?!?) scrolltext or some sprites or...

If you want to run your plasma in mode 0 (with an adapted pattern), then you should specify 8 for 'nbrpix', &AA for 'mask' and of course, 0 for 'mode'.

Last thing: if you want to contact me for any CPC stuff, here is my address...

Antoine Pitrou
4 rue d'Amsterdam
F-59700 Marcq-en-Baroeul
France.

You can also ask me the plasma source code for Dams or Maxam if you haven't got the time to type it....

Bye,

Antoine.

C=Coder

Deutsch | English

Equalizer by Alien

Das ist ein kleines, einfaches Listing, um die Lautstärken des Soundchips zu lesen und softwaremässig auf dem Screen auszugeben. Im Beispiel einen Soundtrakkersound nach &4000 laden.

With this simple routine you can read loudness registers in the soundchip and print some little software equalizor bars.
For this example, load a soundtrakker-sound to &4000

```
;
; SMALL SOFTWARE EQUALIZER BARS
;
; (c)oding for Rundschlag by Alien
;
; VOYAGE '93 is released.
;

call &4000          ;Init Soundtrakker Sound

frame call &bd19    ;
call &4003          ;for Example: every Frame
.....               Sound-Routine
call equalizer      ;then call equalizor routine
jp frame            ;

equalizer
ld c,8
call read           ;read register 8
ld hl,&c000         ;Screenadress for first bar
call makel          ;print bar
ld c,9              ;
call read           ;
ld hl,&d000         ;
call makel          ;
ld c,10             ;
call read           ;
ld hl,&e000         ;
call makel          ;
ret                 ;etc.

makel ld c,a        ;BC=A for LDIR
ld b,0              ;
ld d,h              ;
ld e,l              ;
inc de              ;DE=HL+1
ld (hl),255         ;fill first Byte
inc c               ;one more byte, because if
BC=0 at LDIR,
ldir                ;this would be good...
ld c,a              ;
ld a,16             ;
sub c               ;Erase 16-Loudness Bytes
ld c,a              ;
ld b,0              ;
ld (hl),0           ;
ldir                ;same like first part
ret

read LD B,&F4       ;routine to read
Soundregister C,
OUT (C),C           ;result in A
LD BC,&F6C0
OUT (C),C
LD C,0
OUT (C),C
INC B
LD A,&92
OUT (C),A
PUSH BC
SET 6,C
LD B,&F6
OUT (C),C
LD B,&F4
IN A,(C)
POP BC
LD H,&82
OUT (C),H
DEC B
OUT (C),C
AND &x00001111      ;Loudness only from 0-15
RET                 ;
```

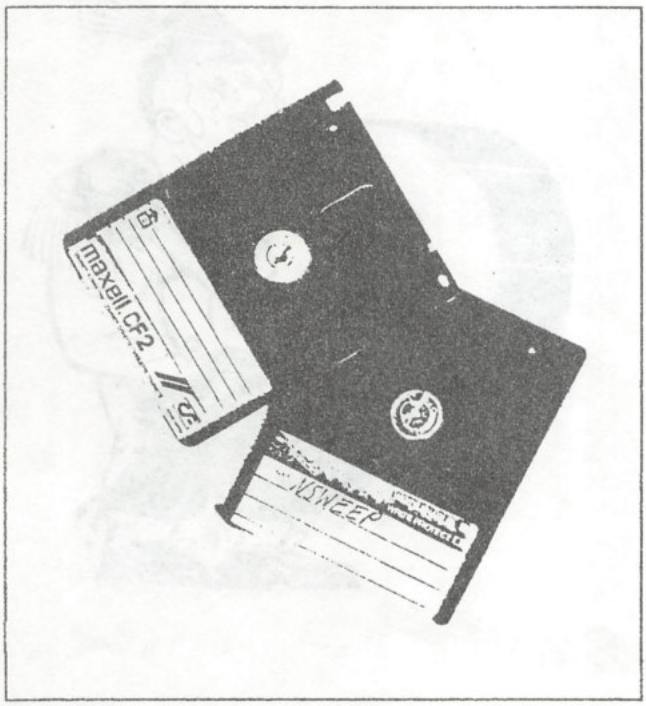
Bye bye Alien of Symbiosis

Der Diskette unter die Schale gefühlt

Ein Kurs von ABLAZE of MOPS

Nachdem ich nun beim letzten Mal ein etwas mehr theoretisches Thema (nämlich KI) angerissen habe, will ich nun einen etwas mehr praxisbe- tonten Kurs anfangen, der auf die offenen und versteckten Geheimnisse der Disketten und deren Laufwerke aufmerksam machen soll. Als Voraussetzung wären einige Assemblerkennt nisse von Vorteil, sind aber nicht Voraussetzung. Aber auch Profis können hier sicher noch etwas lernen, was sie noch nicht gekannt haben. Nur wer sich mit den Thema schon ausreichend auseinandergesetzt hat, kann diese Seiten getrcst übergehen.

Für die, die den Aufbau noch nicht kennen, will ich diesen hier mit ein paar Worten erklären. Also,eine Diskette ist eine runde Scheibe,die beim CPC folgen dermaßen formatiert, also ersteinmal zum Gebrauch präpariert werden muß. Jede Diskettenseite wird mit 40 (oder mehr) Spuren, die konzentrisch um das Führungsloch in der Mitte der Disk angeordnet sind, formatiert. Dabei liegt die Spur 0 außen, die Spur 39 innen. Neben den Spuren gibt es noch die Unterteilung in Sektoren, die vergleichbar mit dem Stück einer Torte sind. Darüberhinaus hört man ab und an die Begriffe Record und Block. Ein Block umfaßt 1k und besteht somit aus 2 Sektoren. Ein Sektor umfaßt 4 Records mit a 128 Bytes. Soviel hierzu.Nun zum Kurs. Begleitet wird dieser Kurs von einigen Quelltexten. Hier will ich einige praktische RSX-Befehle zeigen, die man sicher gut gebrauchen kann. Ich will in dieser Folge mit den Befehlen !READY, !PROTECT und !FORMAT anfangen.



Für die Basic-Programmierer unter uns: Ihr könnt das Programm einfach verschieben, indem ihr eine andere Adresse hinter das ORG setzt. Initialisiert wird dann mit
CALL adr (hier ist adr=&4000). Danach stehen die neuen Befehle zur Verfügung.
Doch nun werfen wir ein Blick auf die Listings. Zum Anfang kommt die normale Initialisierung der RSX-Befehle. Bei drvred beginnt dann der Code für den Befehl !READY. Ihn wendet man an, um zu testen ob ein Laufwerk bereit ist. Der Einsprung lautet folgendermaßen:

!READY, @a%

In a% sollte die Nummer für das Drive stehen, dabei gilt immer 0=A/ 1=B. In a% bekommt man dann den Zustand wieder. Wenn a%=66 ist das Drive nicht bereit, irgendeine Arbeit auszuführen. Als Nebenwirkung kann man hiermit auch das Format ermitteln, sofern Bereitschaft angezeigt wurde. Hierzu holt man den Wert aus der Adresse &A89F (B:&A8DF) (mit dem Befehl PEEK). Sollte der Wert 193 sein, handelt es sich um um das Datenformat, bei 65 um das CP/M-Format. Nachdem erst geprüft wurde, ob die richtigen Parameter übergeben wurden, wird die Textausgabe gesperrt. Dies ist nötig, weil sonst, obwohl bei der Init. die Fehlerausgaben gesperrt wurden, "Bad command" angezeigt werden kann. Dann wird mittels PUSH DE die Variablenadresse gesichert. Danach wird geprüft, welches Laufwerk angesprochen werden soll und die Zieladresse für den FAR CALL wird dementsprechend geändert (Routine A und B). Danach wird die Routine im ROM angesprungen (es ist der Befehl !A/!B), das AF wird mit dem DE-Register getauscht, damit das Flagreg. (F) übergeben werden kann. Nun wird nur noch die Variablenadresse vom Stack geholt und das Flag- Register übergeben und die Textausgabe wieder zugelassen.

Der zweite Befehl ist !PROTECT. Er soll ermitteln, ob die Diskette im Laufwerk schreibgeschützt ist oder nicht. Das Anwendungsgebiet für den Befehl ist groß! Der genaue Syntax ist:

!PROTECT,@a%

In a% sollte wieder das Laufwerk stehen und als Ausgabe kriegt man in a% dann folgendes:

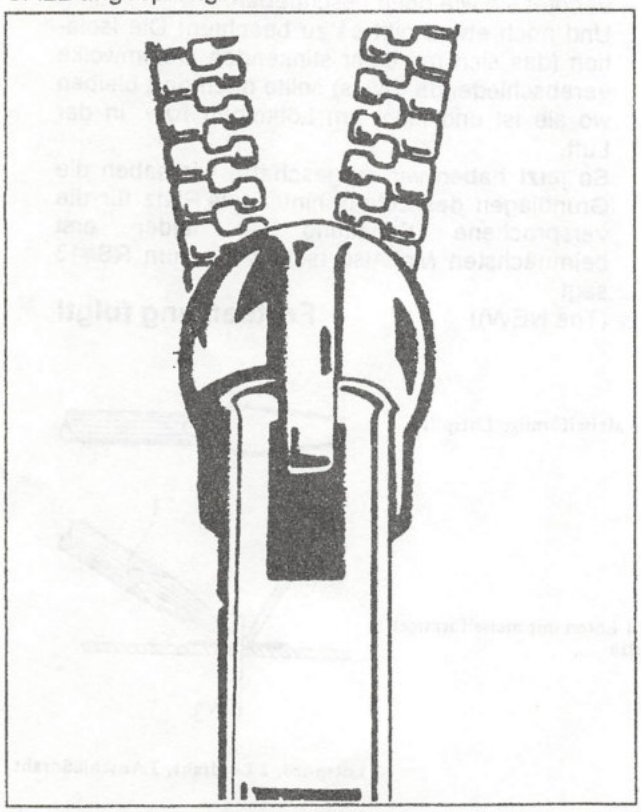
```
  A                                  B

  72      Disk Protected             72
48                Not Protected          49
  72    Drive Not Ready              72
                Drive Not Exist
```

Als Ersatz für !READY kann man !PROTECT aber nicht ansehen, da di e Werte für Drive Not Ready und Disk Protected identisch sind. Der Code hierfür

ist recht kurz.Beginnend bei sreibs wird erst wieder die Anzahl der Parameter geprüft, dann wird das Drive identifiziert und ins E-Reg. geladen (LD E,A) und die Routine mittels dem FAR CALL (RST &18) aufgerufen. Dieses ist eine Routine, die recht unbekannt ist, da sie nicht von BASIC aus ansprechbar ist. Es handelt sich um den Befehl &88 (Test Drive). Ein ähnlicher Befehl wurde schon bei der Initialisierung verwendet. Hier war es der Befehl &81 (Message ON/ OFF) um die Fehlermeldungen vom DOS zu unterdrücken. Doch nun weiter. Hiernach wird das Akku (A) in die Variablenadresse geladen. Fertig.
Der dritte und (vorerst) letzte Befehl dient dem Formatieren. Demnach auch der Name !FORMAT. Der Syntax hierzu lautet:

!FORMAT,drive,track,format

Was bei drive stehen sollte, müßte klar sein. Hier sollte nur jetzt auf eine Variable verzichtet werden, die Zahl kann also hier direkt übergeben werden. Bei track sollte die Nummer der zu formatierenden Spur stehen. Bei Format für's DATA-Format der Wert &C1 und für's CP/M-Format der Wert &41.
Die Funktionsweise ist einfach, wenn auch der Quellcode verwirren könnte. Nachdem wieder die Parameter geprüft wurden, muß eine Tabelle angelegt werden (Bei "Formatierungstabelle"). Hier stehen für jeden Sektor, der pro Spur formatiert werden muß, vier Werte: Spurnummer, Head (0), Sektor und Sektorgröße. Hierfür ist der Bereich zwischen loop01 und djnz loop1 zuständig. Anschließend werden die Parameter geladen und die Format-Routine &86 (Format Track) mittels FAR CALL angesprungen.



Es handelt sich wieder um einen der vorne erwähnten Befehle. Danach erfolgt der Rücksprung in's BASIC, ohne daß Parameter übergeben werden.
Am Ende hängt noch eine Tabelle unter dem Titel "Sprungtabelle". Dort findet man die Adressen im ROM, die die Befehle verwenden. Hinter der Adresse steht noch die RAM/ROM-Konfiguration. Hiermit wäre ich nun am Ende. Bis zum nächsten Mal.

Touch The Floppy Disk Between The Cover

A course by ABLAZE of MOPS

Now I want to show you the secrets of your disk drive and yours disks. When you don't know the constuction of a disk then read the second paragraph.
This course will include a lot of source-codes. With this I want to show you some hints and at the end you will have a number of RSX-commands which you can use in your BASIC-programs. The commands of this part are !READY, !PROTECT and
!FORMAT. I begin with !READY. Please read the syntax in the german text. a% has to have the number of your drive (0=A/1=B). When this routine returns to BASIC a% has an other worth. If a%=66 then your disk drive is not ready. After using this command you can also find out which format the disc has (provided that the drive is ready). Find out the worth of &A89F (B: &A8DF) with the BASIC-command PEEK. If the number is 193 the disc is DATA-formated or if the number is 65 your disk is SYSTEM-formated. When you want to find out how this program is functioning you have to read the german translation or you look at the source-code.

The second command is !PROTECT. It's functioning like !READY but the result is not the same. a% has to be the number of the drive and after using !PROTECT you can find out if the disk in the drive is write protect. See the results in the german text.

The last command is !FORMAT. The using of this command is very easy. You has to use for "drive" 0 or 1, for "track" the number of the track you want to format and for "format" &C1 for DATA-format or else &41 for SYSTEM-format. The rest of the work do the software of your CPC. Next time I'll present more RSX-commands.
See U Next Time. ABLAZE of MOPS

Listing

... folgt nächstes Mal
(wait forRS #13)

Hardware

Löten / Grundlagen

H=Hardware

Das große Löten

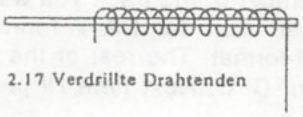
Fortsetzung von **Hardware** Teil 1 von The New (RS11)

Erst mal wieder ein großes HALLO ALLERSEITS, wenn Ihr diesmal diesen Artikel lest und Euch die Finger mit Brandblasen verziert (oder schon nicht mehr?), bin ich im Urlaub (wie gemein von mir).

Im Übrigen kann ich mich noch beim Layouter des RS#11 bedanken, Du hast mich super getroffen.

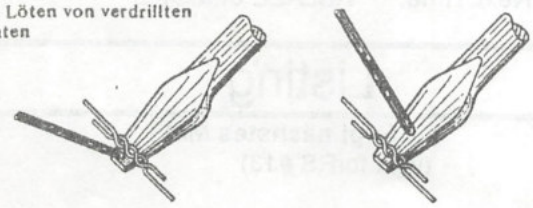
Doch jetzt will ich endlich beginnen. Was haben wir eigentlich schon alles gemacht? Wir haben den Lötkolben vorbereitet (die Skizze hatte ich übrigens vergessen mitzuschicken, aber diesmal ist sie dabei), wir hatten Leiterplatten mit Widerständen und sogenannten Brücken bestückt. Ich hoffe Ihr habt genug geübt, damit es heute eine Stufe höher weitergehen kann. Eine Stufe höher, das heißt wir versuchen diesmal zwei Drähte zu verlöten. Hierzu kann ich Euch kein Patentrezept empfehlen. Aber dennoch einige kleine Tips am Rande.
1.) Habt Ihr zwei masisve Drähte unterschiedlicher Stärke, so wickelt Ihr den Draht des geringeren Durchmessers um den des stärkeren Durchmessers. Diese Wicklung sollte gleichmäßig sein. Nun legt Ihr die verbundenen Drähte auf eine nicht schnell brennbare Unterlage (ich nehme meist ein Holzbrett) und verzinnt die Verbindungsstelle. Auch hier gilt viel ist meist nicht gut, denn die Verbindung soll sauber aussehen. 2.) Habt Ihr zwei flexible Drähte (Litze), die sonst alle im Punkt eins genannten Merkmale besitzen, so verdrillt Ihr diese erst und verzinnt sie dann.
Nun geht wie bei Punkt eins vor. ....Und nun kommt meine absolute Lieblings(Horror)Übung!
3.) Habt Ihr zwei Drähte gleichen Durchmessers (flexible Drähte ebenfalls erst wieder verzinnen), so braucht Ihr am besten 4 Hände (2 zum Draht halten/1 zum Zinn und 1 zum Lötkolben halten). Aber manchmal geht es auch anders. Legt die zu verlötenden Enden am besten nebeneinander auf die Unterlage und zieht vorsichtig den Lötkolben mit Zinn über die Drahtenden. Was aber wenn Ihr irgendeinen Anschlußdraht in einer Schaltung versehentlich gekappt habt? Dann habt natürlich ein großes Problem, Lösung: Ihr müßt beide Enden in der Luft verbinden, dabei haltet Ihr sie möglichst dicht aneinander und verlötet sie wie oben beschrieben.
Und noch etwas gibt es zu beachten! Die Isolation (das sich mit einer stinkenden Qualmwolke verabschiedende Etwas) sollte doch dort bleiben wo sie ist und nicht am Lötkolben bzw. in der Luft.
So jetzt haben wir es geschafft, wir haben die Grundlagen des Lötens hinter uns,Platz für die versprochene Schaltung ist leider erst beimnächsten Mal.Also tschüß bis zum RS#13 sagt
(The NEW)!

Fortsetzung folgt!



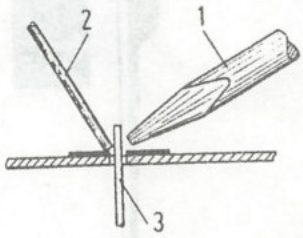
2.17 Verdrillte Drahtenden

2.18 Löten von verdrillten Drähten



2.13 Meiselförmige Lötspitze

2.14 Löten mit meiselförmiger Spitze



1 Lötspitze, 2 Lötdraht, 3 Anschlußdraht

Serielle Kommunikation

(Teil 1)
von Gonzales

Hi! Hiermit möchte ich eine neue Serie beginnen, die ich FG bzw. BIOS (die Serie erscheint im Info des Sinclair Club BeNeLux und im CPC-Rundschlag) schon seit längerer Zeit versprochen habe. Eine ähnliche Serie habe ich Anfang 92 im Info des Spectrum Profi Clubs veröffentlicht. Leider waren viele User danach auch nicht viel klüger. Daher werde ich diesmal etwas ausführlicher schreiben. Now let's go...

Die Ursprünge der seriellen Kommunikation findet man im Prinzip schon im 19. Jahrhundert. Bereits im Jahr 1866 wurden Daten interkontinental übermittelt. Der damals verwendete Morse-Code mit seinen Punkten und Strichen ist mit den Bits (Nullen und Einsen) von heute vergleichbar. Die zu dieser Zeit verwendete Telegraphie war jedoch relativ einfach. Man benötigte keine Norm...was soll man auch an einem Telegraphenmast mit Leitung normen? Als die ersten primtiven Computer gebaut wurden, war die Fernschreibertechnologie bereits ziemlich ausgereift, aber genauso primitiv. Die ersten Computer wurden noch mit Lochkarten gefüttert, doch als die Computer leistungsfähiger wurden, sah man sich nach neuen Möglichkeiten um, Computer-Verbindungen zwischen verschiedenen Gebäuden, ja sogar zwischen verschiedenen Städten zu schaffen. Zu diesem Zeitpunkt waren bereits fast überall Telefonleitungen verlegt, die für diesen Zweck ideal erschienen. Da man die Computer nicht direkt an die Telefonleitungen anschliessen konnte, mußte man für diesen Zweck ein spezielles Übersetzungsgerät bauen. Dieses Gerät hatte die Aufgabe, die digitalen Signale vom Computer in analoge Signale (Töne) zu verwandlen, welche über das Telefon übermittelt werden konnten, und an der anderen Seite mußte das gleiche Gerät die umgekehrte Funktion ausüben, also analoge Signale in digitale wandeln. Da die Übertragung in zwei Richtungen funktionieren sollte, mußte dieses Gerät beides können: Töne modulieren und Töne demodulieren. Daher wurde es MoDem - Modulator-Demodulator - genannt (DER Modulator-Demodulator, DER Modem; aber ich sage auch öfter DAS Modem). Zunächst geschah der Einsatz der Modems nur spärlich, doch bald gab es immer mehr unterschiedliche Firmen, die unterschiedlichste Modems bauten. Viele "Trittbrettfahrer"-Firmen verkauften die schlimmsten Geräte, die dann auch von den Telefongesellschaften (in USA gibt's ja mehrere) nicht für den Betrieb an ihren Telefonnetzen zugelassen wurden. Manche Leute beschrieben den damaligen Zustand als chaotisch. Daher wurde ziemlich schnell ein entsprechender Standard formuliert: 1969 gaben die EIA (Electronic Industries Association), die Bell-Laboratorien (Bell ist eine Telefongesellschaft) und Hersteller von Kommunikationsanlagen gemeinsam den EIA RS-232-Standard heraus. Der Standard wurde kurze Zeit später geändert und hat in dieser Form noch heute seine Gültigkeit:

EIA RS-232-C (Recommended Standard number 232, revision C from the Electronic Industries Association)

Empfehlungen über Funktion und elektrische Eigenschaften der Schnittstellen wurden von der internationalen Standardorganisation CCITT (Consultative Commitee on International Telegraphy and Telephony) unter der Bezeichnung V.24 herausgegeben. 1972 wurde die V.24 überarbeitet und enthält seitdem nur noch die Liste der Leitungen. Die elektrischen Empfehlungen wurden in einer eigenen Norm, der V.28, angegeben. Eine Schnittstelle, die der RS-232-C entspricht, entspricht gleichzeitig auch der V.24 UND der V.28 oder auch der DIN 66020 (zumindest zum größten Teil). Die RS-232-C-Schnittstelle wurde nur zu einem einzigen Zweck entwickelt, der durch ihren Titel unmißverständlich beschrieben wird:

Interface between data terminal equipment and data communications equipment employing serial binary data interchange (Schnittstelle zwischen Datenendeinrichtung und Datenübertragungseinrichtung zum Austausch serieller binärer Daten)

Hier wird also der Anschluß zwischen einer Datenendeinrichtung/DEE (Data Terminal Equipment/DTE, z.B. ein Computer) und einer Datenübertragungseinrichtung/DÜE (Data Communications Equipment/DCE, ein Modem) beschrieben. Im weiteren werde ich nur noch die Kürzel DTE und DCE verwenden. Man sollte sich der Bedeutung der Kürzel und der Funktion eines entsprechenden Gerätes bewußt sein: Ein Computer (DTE) sendet mittels Modem (DCE) über Telefonleitung und ein Modem (DCE) am anderen Ende zu einem zweiten Computer (DTE). Daher die Bezeichnung Datenendeinichtung: Am Ende der Kette ist auf jeden Fall ein Computer, als Übertragungseinrichtung dient der Modem. Die direkte serielle Verbindung zweier Computer ist nach der Norm gar nicht vorgesehen (aber möglich). Die Norm besteht aus vier Teilen:

Eigenschaften der elektrischen Signale: Es werden die Spannungszustände definiert und den logischen Werten Null und Eins zugewiesen. Mechanische Eigenschaften der Schnittstelle: Zu der Schnittstelle gehören ein Stecker (männlich) und eine Steckdose (weiblich), die auf der Seite des DCE sein muß. Die Anschlußstifte werden durchnumeriert und definiert. Benötigt wird ein 25-poliger Anschluß. ACHTUNG! Der weitverbreitete Sub-D-Stecker wird nicht definiert. Eine RS-232-C-Schnittstelle braucht also keinen Sub-D-Anschluß zu haben und kann trotzdem völlig normkonform sein. Funktionale Beschreibung der Leitungen: Hier werden die verwendeten elektrische Signale definiert und benannt (TxD, RxD, etc.).
Standardschnittstellen für ausgewählte Systemkonfigurationen. Herkömmliche Modem-Terminal-Verbindungen werden erklärt. Das sollte es eigentlich für's erste sein. Ich werde jetzt gleich dann mal meinen Konverter anwerfen: BIOS hat das MSWord-Fließtext-Format auf PC-Disk am Liebsten und FG will eine Cassette im Easywriter-Format. In der nächsten Folge wird es nicht mehr so trocken!

Fortsetzung folgt!

Bankswapper

von Khany

Fortsetzung von Rundschlag 11

Programm "T2":
Dieses Programm ist nur dann von Nutzen, wenn Sie einen Diskettenmonitor besitzen. Dieser sollte eine Option besitzen, die die Blocknummern der einzelnen Files auflistet. (z.B. Discology, Oddjob) Nach dem Starten des Programms werden Sie zuerst gefragt, ob Sie eine bekannte Adresse in einem der vier Swap-Files aufspüren wollen ("1"), oder ob Sie von einem Byte in einem der Files die ursprüngliche Speicheradresse wissen möchten ("2"). Wir werden das mal an einem Beispiel verdeutlichen: Angenommen Sie wollen wissen, wo sich die ursprüngliche Adresse &6DC3 nun befindet, so müssen Sie "1" drücken, und &6DC3 in 4-stelligem HEX-Format eingeben. Das Programm rechnet nun aus, in welchem File Sie diese Adresse finden, und wo sie dort steht. Die Ausgabe erfolgt so: "MEMORY-2" ist der Name des Files, wobei die Extension natürlich nicht angegeben wird. 12. Block kennzeichnet den Block, wobei aber darauf geachtet werden muß, daß das NICHT DIE ABSOLUTE NUMMER DES BLOCKS IST. Sie müssen also, wenn ihr Disc-Monitor die Blöcke von "MEMORY-2.???" auflistet den 12. Block ABZÄHLEN (von insgesammt 17 Blocks). Auch die Sektornummer wird nicht absolut angegeben. Somit muß auch der Sektor abgezählt werden, also entweder 1. oder 2. Sektor (hier: 2. Sektor im 12. Block). Die Adresse die als letztes ausgegeben wird, ist die Adresse, unter der das gewünschte Byte sich nun auf der Diskette befindet, ist also eine Zahl von &000 bis &1FF (in normalem Sektor!), für unser Beispiel wäre das &043. Nochmal in Kurzfassung: Die Adresse &6DC3 befindet sich im File "MEMORY-2" im 12. Block, 2. Sektor an der Stelle &043. Wenn Sie am Anfang "2" drücken verläuft alles umgekehrt. Sie müssen also den Namen des Files auswählen, die ABGEZÄHLTEN Block- und Sektornummern, sowie die Adresse des Bytes eingeben und erhalten die ursprüngliche Speicheradresse.

Programm "T3":
Wenn, was vor allem bei Spielen der Fall ist, ein Screenshot weiterverarbeitet werden soll, bei dem ein anderes Format (Register 1 des CRTC) verwendet wurde, so bereitet das im Normalfall Probleme. T3 schafft in diesem Fall Abhilfe. Nachdem Sie RUN"T3 eingetippt, haben werden Sie zuerst nach dem MODE des Screens gefragt. ("0" für Beispiel-Screen) Danach geben Sie die Extension des Files ein. (Bsp. "GRZ") Nach einem weiteren Tastendruck wird das File SCREEN.??? geladen. Mit den Cursortasten hoch/runter können Sie nun den Bildschirm solange beeinflussen, bis das Bild klar erkennbar ist. Die Farben stimmen natürlich nicht mit den Originalfarben überein! Drücken Sie nun die RETURN-Taste. Die Konvertierung beginnt. Wenn sie beendet ist (das dauert eine Weile), dann blinkt der Rand (schwarz/lila). Nach einem Tastendruck wird der konvertierte Screenshot unter dem Namen CONV.??? abgesaved. Zur Weiterbearbeitung sind Grafikprogramme wie das OCP-Art Studio geeignet. Zum Ausdrucken der Bilder genügt eine X-beliebige Hardcopyroutine.
Anmerkung: Sollte einmal ein Screen konvertiert werden müssen, der größer als das Normalformat ist, so wird der zusätzliche Teil abgeschnitten!

Die drei Programme wurden der Übersichtlichkeit halber einfach gehalten, was sich, besonders bei T3, bei der Geschwindigkeit bemerkbar macht. Die Listings sind im Anhang noch einmal abgedruckt.

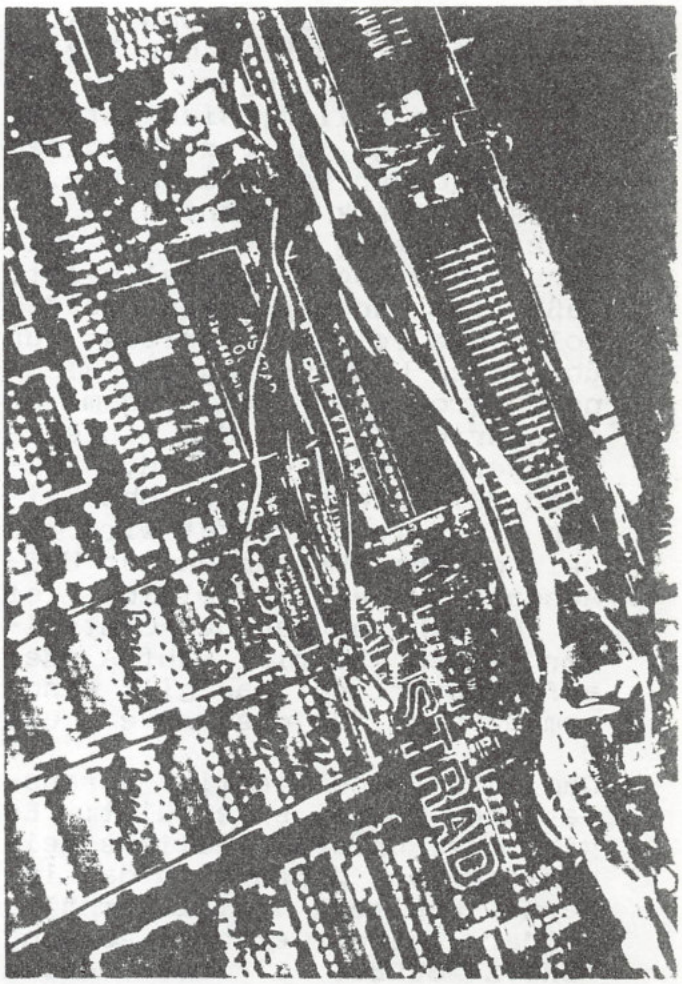
So, nach dieser langen Vorrede geht es nun aber an den Einbau der vorher beschriebenen Schalter. Zuerst muß der Computer natürlich aufgeschraubt werden. Zu Beginn entfernen Sie die zwei Schrauben, die sich rechts am Disc-Drive befinden. Ach so, Sie sollten den CPC von allen Verbindungen (Monitor, Stom, Drucker usw.) abtrennen ! Nun drehen Sie das Keyboard um (Tasten nach unten), damit Sie die sieben Schrauben aufmachen können. Wenn Sie das geschafft haben (äußerst schwierig, was?) stellen Sie den Computer wieder normal vor sich hin. Das Gehäuseoberteil läßt sich nun aufklappen (Scharnierseite LINKS!). Hierbei gilt, wie überall bei dieser Anleitung, KEINE GEWALT ANWENDEN, sonden lieber nochmal die einzelnen Schritte kontrollieren! Befindet sich der CPC nun im geöffneten Zustand, so sehen Sie die abgeschirmte Hauptplatine vor sich (ja, ja, daß große silberne Teil da, daß fast den ganzen Platz einnimmt...). Die Abschirmung muß ebenfalls entfernt werden. Suchen Sie dazu die entsprechenden Schrauben (alle, die Sie finden können! Manche liegen unter Bergen von Kabeln begraben!). An den seitlichen Rändern ist das obere Abschirmblech zusätzlich mit umgebogenen Zapfen befestigt, die Sie aufbiegen müssen. Jetzt können Sie das Blech abnehmen (achten Sie möglichst darauf, es nicht zu verbiegen!). Der Einbau kann nun beginnen: Sie brauchen als Werkzeug eine Spitzzange oder Pinzette sowie einen Lötkolben (der sollte aber höchstens 35-40 Watt haben, sonst verbrutzelt ihr CPC!). Suchen Sie auf der Platine die beiden ICs 119 und 127 (auf dem beigefügten Photo sind das die beiden unter dem AMSTRAD Schriftzug), die je das oberste IC

einer 64K Bank darstellen. Löten Sie nun die sich direkt über diesen ICs befindenden Widerstände R160 und R161 am RECHTEN Anschluß aus (nur am rechten!). Ziehen Sie dazu den rechten Anschluß mit der Zange nach oben, während Sie den Lötkolben von OBEN auf die Lötstelle halten. Die freigewordenen Lötpunkte auf der Platine bezeichnen wir als L2 (rechts) und L3 (links) (siehe Photo!). Löten Sie in diese Punkte L2 und L3 je ein Kabel ein. Die Länge wird dabei von der Stelle, an der Sie den Bankumschalter einbauen wollen bestimmt. Wer ganz sicher gehen will, kann abgeschirmte Kabel verwenden, was aber nicht unbedingt notwendig ist. Auch an die freigewordenen Enden der beiden Widerstände (bei R161: L4, bei R160: L5) löten Sie je ein Kabel und zusätzlich noch je einen Widerstand (d.h. nur einen Anschluß!), der als Pull-up Widerstand dient, und somit einen Wert von 10K bis 40K Ohm haben kann. Nachdem Sie die beiden noch freien Enden der zusätzlichen Widerstände verbunden haben (L6) löten Sie von L6 zu Pin 14 des IC 207 (L1) ebenfalls ein Kabel. Pin 14 ist der "linkeste" der oberen Anschlußreihe. Die vier Kabel die Sie eingelötet haben werden laut Abb. 2/1 mit dem Bankumschalter verdrahtet. Der Einbau der Pause- und Reset Schalter gestaltet sich viel einfacher: Sie sehen die Centronics-Buchse des Expansionsports jetzt von hinten, also auch die einzelnen Anschlüsse, die um 90 Grad gebogen nach unten verschwinden (->Photo!). Zählen Sie nun von diesen Anschlüssen den fünften (Reset) und siebten (Pause) von RECHTS ab, und löten Sie an diese Anschlüsse je ein Kabel. Schließen Sie diese nach Abb. 2/2 an die Schalter an. Der Masse-Anschluß findet sich entweder am Lautsprecher oder auf der Platine bei den dicken Leiterbahnen, auf denen das Abschirmblech festgelötet ist. Damit wäre der elektrische Einbau abgeschlossen. Wie und wo Sie die drei Schalter einbauen hängt von den Typen ab, die Sie verwenden. Ein geeigneter Platz dafür ist im oberen Gehäuseteil oberhalb des Laufwerks. Dann müssen zweckmäßigerweise aber sehr lange Kabel verwendet werden, die neben denen, die zum Lautsprecher führen eingezogen werden. Für den Bankumschalter ist auch zwischen der Drucker- und Expansionsbuchse Platz...

Der Zusammenbau des Computers erfolgt logischerweise genauso wie der Auseinanderbau, allerding in umgekehrter Reihenfolge. Beim Zuschrauben muß drauf geachtet werden, daß keine Kabel zerquetscht oder gar durchtrennt werden! Achten Sie also beim Einbau darauf, daß die Kabel nicht über den Schraubenlöchern entlang laufen. Schließen Sie nun den Computer wie gewöhnlich an. Nach dem Einschalten muß sich das Gerät völlig normal verhalten, ansonsten SOFORT ausschalten und den Fehler suchen!

Testen Sie den Bankswapper anhand des vorher beschriebenen Beispiels. Noch ein paar Anmerkungen: Alle Lötarbeiten die durchgeführt werden müssen erfolgen von OBEN, d.h. die Platine muß NICHT umgedreht werden! Wer irgendwelche Erweiterungen am Expansionsport angeschlossen hat, kann der Masse-Leitung der Pause- und Resetschalter noch einen Widerstand von ca. 400 bis 2K Ohm spendieren. Ich hoffe, daß es keine verschiedene Platinenversionen gibt. Der Muster-Swapper wurde in einen '89-er Amstrad CPC 6128 eingebaut. Können Sie den Platinenausschnitt auf dem Photo nicht lokalisieren, dann müssen Sie eben die entsprechenden Teile so suchen (aber auch die Teilebezeichnungen müssen nicht stimmen!). Auf jeden Fall sind aber die zwei 64K-Bänke ein markanter Punkt.

Also, dann hoffe ich mal, daß Ihnen die Bauanleitung etwas gebracht hat, und noch wünsche noch viel Spaß mit dem 64K BANKSWAPPER.



12.20 C=CPC 6128=CP/M+=DRIVE C

Macht Sie die etwas eigenwillige Kopfzeile stutzig? Gut, das sollte sie auch. Das Thema dieses Artikels ist DRIVE C am CPC 6128, und da wir dazu tief in die Gefilden des Computers und des Betriebssystems CP/M+ eindringen müssen, sollte das gleich in der Kopfzeile angedeutet werden. Diejenigen unter Ihnen, die keinen CPC 6128 haben, sollten sich dennoch mit dem Artikel, der nicht in einem Rundschlag Platz findet, befassen, da sie genau wie ich noch einiges hinzulernen werden.
Als Ausgleich der auch für den Anfänger geeigneten Hintergrundinfos ist der praktische Teil, also die Hardware, mit gerade mal einem IC und ein paar Kabeln erstaunlich einfach und obendrein billig.
Der im Anschluß des Artikels abgedruckte Quellcode bedarf eines Assemblers, der "IF", "ELSE" und "ENDIF" kennt, also z.B. MAXAM.
Weiter wird ein Formatierungsprogramm benötigt, das Sektoradressen als Fremdformat deklarieren kann. Mit DISCOLOGY ist das genauso wie mit dem im Sonderheft 7/88 abgedruckten Programm BASIC765 (mit RSX-Befehlen) möglich.
Diesem Artikel liegen Veröffentlichungen in DATA-BECKER-Büchern und verschiedenen Zeitschriften zugrunde, weshalb eine gewerbliche Verwendung nicht statthaft ist.

Wer eine Doppel - Floppy aktivieren möchte,muß in die Tiefen seines CPC eindringen. Dazu ist es ganz nützlich, sich mit der Selektierung der verschiedenen Laufwerke vertraut zu machen.
Jedes Laufwerk braucht eine eigene Leitung, die ihm mit einem Low-Pegel signalisiert, daß es angesprochen werden soll. Die Selektion erfolgt nur über den US0-Ausgang des Floppy-Controllers 765, indem er phasenrichtig an das interne Laufwerk geleitet wird, während das externe Drive über einen Inverter versorgt wird. Da bei diesem Verfahren der US1-Ausgang unbeachtet bleibt, ist es gleich, ob man dem Controller einen Zugriff auf A oder auf C abverlangt.Das gilt sinngemäß auch für das Drive B und D.
Damit ist eine wichtige Voraussetzung bereits erfüllt: Es gibt zwei unterschiedliche Selektionen,bei denen sich das interne Laufwerk still verhält. Leider ist der externe Ausgang 'DRIVE SELECT 1' bei beiden Selektionen aktiv.
Hier muß also eine kleine Zusatzlogik her. Über US0 werden beide Ausgänge gesperrt, wenn das interne Laufwerk gemeint ist.Der Inverter erzeugt ein dem US1 - Signal des FDC (PIN 28) gegensinniges Signal. Man erhält so an den beiden Ausgängen der NAND-Gatter zwei SELECT-Signale, von denen immer nur eins aktiv sein kann, und auch das nur, wenn das interne Drive nicht angesprochen wird.
Soweit ist nun alles vorhanden. Wie bekommt man nun die Signale aber zu den beiden Laufwerken? Glücklicherweise sind am Floppy-Ausgang noch einige Pins unbenutzt, die sogar für diesen Zweck vorgesehen sind. Es handelt sich um DRIVE SELECT 0 und 2 (PIN 24 und PIN 26 am Centronics-Stecker). Hierhin müssen also die Ausgänge gelegt werden. Dazu ist es am günstigsten, die Kabel an der Unterseite der Platine direkt an die Lötstellen des Steckers zu löten und sie dann an der rechten Kante vorbei zum 74LS38 zu führen, den man auf den Controller 765 (IC 201) auflötet.
Den LS38 kann man auch huckepack auf das IC 206 (ebenfalls ein LS38) auflöten. Diese Lösung hat den Vorteil, daß die Pins 7, 9 und 14 direkt angelötet werden können.

Allerdings ist der Platz hier etwas knapper, vorallem wenn ein Abschirmblech vorhanden ist. Zweckmäßigerweise wird der LS38 auf den Controller und zwar nur mit PIN 14 auf PIN 40 des 765 aufgelötet. Etwas Schaumstoff an der Unterseite verhindert Kontakt der übrigen Pins mit dem Controller. Bei dieser Montage sind drei Kabelverbindungen nötig: PIN 4 an PIN 12 und an PIN 28, PIN 5 an PIN 9 und an PIN 29, PIN 7 an PIN 20 (siehe Bild). Weiter sind PIN 10 mit PIN 11 und PIN 13 mit PIN 14 sowie PIN 14 über einen Widerstand (2,2K) mit PIN 10 zu verbinden.
Es leuchtet unmittelbar ein, daß man den ursprünglichen Ausgang (DRIVE SELECT 1) nun nicht mehr verwenden darf; er ist ja nach wie vor auf beiden Selektionen aktiv. Wenn man das eine Laufwerk auf SEL1 jumpert und das andere auf SEL2,so fühlen sich bei einem Zugriff auf D beide angesprochen - und das geht nicht gut. Will man zwei externe Laufwerke anschliessen, so sind diese auf SEL0 und SEL2 zu jumpern.
Bei nur einer externen Floppy bleibt es bei SEL1. Die Zusatzschaltung hat beim normalen Betrieb keine Auswirkungen, Sie können Ihren Rechner also auch ohne oder mit nur einem externen Laufwerk betreiben.
Das dritte Laufwerk hört jetzt auf den physikalischen Namen D, da US0 und US1 auf high liegen, und es ist das auf SEL0 gejumperte. Das ist aber für den praktischen Betrieb ohne Bedeutung, weil der CP/M-Treiber die Denkarbeit übernimmt und zu dem logischen Drive C das richtige Laufwerk selektiert.
Das Patch-Programm beinhaltet genaugenommen mehrere Programme. Die Assemblierung wird durch drei Flag-Variablen gesteuert (LOGIN, DRIVE_C und F800K). Da alle drei die Werte falsch (gleich Null) oder wahr (ungleich Null) annehmen können, wird der binärcodekundige Leser, Sie also, schlußfolgern, daß insgesamt 8 verschiedene Versionen möglich sind. Wenn Sie sich auf eine Version festgelegt haben, können Sie auf diese Möglichkeit auch verzichten und die benötigten Teile zu Fuß auswählen.
Das Flag LOGIN steuert, wie der Name bereits vermuten läßt, die Art, wie das BIOS das Format für Laufwerk B handhabt. Ist LOGIN=0 gesetzt, so wird ein festes Format angenommen. Das bedeutet, daß das Format gleich von Anfang an definiert ist und vom System selbst nicht mehr geändert werden kann. Das setzt jedoch ein entsprechendes Formatierprogramm voraus.
Wird LOGIN=1 gesetzt, so kommt das automatische Login zum Einsatz, das auch vom Originalbetriebssystem verwendet wird. Diese Routine wird nun gepatcht und um zwei Formate erweitert. Die Startsektoren sind &01 bzw. &81.
DRIVE_C gibt an, ob das System mit einem oder mit zwei zusätzlichen Laufwerken arbeiten soll. Ist dieses Flag ungleich Null, so wird ein Treiber erzeugt, der in der Lage ist, drei Laufwerke zu versorgen. Dazu ist aber dann die kleine Hardwarebastelei notwendig.
Auch auf der Sotwareseite hat die Sache einen Haken. Man benötigt für ein drittes Laufwerk auch je einen dritten DPH, einen Allocation- sowie Checksummen-Bereich und einen eigenen DPB. Letzterer muß sogar im Common-Bereich liegen. Der hierfür benötigte Speicherplatz soll jedoch nicht der TPA verlorengehen.
Wir müssen also das BIOS hinters Licht führen (das BIOS, nicht den BIOS!) ... <dg>

== Fortsetzung im nächsten RS ==

Kleinanzeigen

Tausche

Tausche CPC 6128 mit Farbmonitor gegen CPC 464plus (oder 6128plus). Adresse: Henning Jost, Birkenweg 16, 48499 Salzbergen, Tel.: 05976/555

Suche Tauschpartner zum Swappen von Soundtrakker-Tunes (SNG/128-Files), PD, Shareware und anderer LEGALER Software rund um dem CPC Kontakt über die Rundschlag-Redaktion. Kangaroo MusiQue of HJT!

Suche

Suche dringend serielle Schnittstelle von Amstrad/Schneider. Bitte melden! Martin,unter Telefon: 0365/33533.

Biete

Verkaufe neue, originalverpackte serielle Schnittstelle von AMSTRAD mit 2 Terminalprogrammen auf ROM für VHB 198,00 DM. Bitte bei der RS-Redaktion melden. Kangaroo

Verkaufe CPC 464plus ohne Cartridge und ohne Monitor. Aufgerüstet auf 128K intern und somit 100% 6128plus kompatibel. Angebote bitte über die Rundschlag-Redaktion an Kangaroo

Die HJT-Sommeraktion geht weiter!

DEVPACK Assembler/Dissass. nur 10,00 DM
HiSoft Pascal T4 nur 10,00 DM
BASIC Lehrbuch Teil II nur 10,00 DM
TopCalc Tabellenkalk. nur 10,00 DM
NAS-Soundtrakker 128K nur 49,95 DM
NAS-Digitrakker 128K nur 39,95 DM
NAS-CPC-Word nur 79,95 DM
Versandkosten: 5,90 DM

Bei jedem verkauften Artikel führen wir 5,00 DM an den Rundschlag ab, um das regelmäßige Erscheinen dieses Fanzines zu sichern.

Bestellungen bitte schriftlich an:
New Age Software GbR
Stephan-Waid-Weg 23
70327 Stuttgart

Die **Lamers International #2,** das Satire-Mag rund um den CPC und dessen User, ist draussen und die #3 ist bereits in Arbeit. Wer die Lamers International noch nicht hat, der sollte sich an Kangaroo, Marabu oder Knutschfleck wenden. Kostenpunkt je Ausgabe: 2,00 + 1,50 Porto. Kangaroo MusiQue

Ich habe folgende Artikel anzubieten: **Hardware:** Disccontroller fuer CPC 464 für 60 DM. CPC 464 für 50 DM. Akustikkoppler Dataphon s21d (300 Baud) + Terminalprogramm Teleport + Verbindungskabel sofort anschlussfertig fuer 464 & 664, keine serielle Schnittstelle notwendig, da Anschluss ueber Joystickport, keine weitere Hard- ware erforderlich, alles fuer 80 DM. **Games:** Blues Brothers (Disk) für 23 DM, Hanse (Disk) für 20 DM, 10 th Frame (Disk) für 6 DM, Head over Heels (Cass) für 5 DM, Wizball (Cass) für 5 DM, Krakout (Cass) für 5 DM, Crafton & Xunk (Cass) für 5 DM, Dervish (Cass) für 6 DM, Natürlich sind alle Spiele Originale. Martin
Bei Interesse einfach 0365/ 33533 anrufen.

Frage

Ich habe einen 6128 mit 3" DD und eine HD mit eingebautem 5.25" DD. Wenn das Floppy-Kabel angeschlossen ist, läuft die HD mit dem 5.25" DD. Ansonsten läuft das eingebaute 3" DD mit der HD. Wie schaffe ich es, daß beide Laufwerke benutzbar sind, zum Beispiel zum kopieren ? Lothar Dominke

---

Irgendjemand hat mir eine Diskette für "**Software-Experiment**" geschickt. Leider in einem Umschlag ohne Anschrift. Melde Dich bitte bei BIOS.

Leserbriefe

Hallo CPC-User!
Ich möchte mich in diesem RS kurz mal vorstellen. Ich heiße Wolfgang Karl und bin seit eineinhalb Jahren CPC'ler. Die Arbeit am Rechner macht mir sehr viel Spaß, manchmal aber auch sehr viel Ärger, wenn irgendetwas nicht klappt. Ich beschäftige mich auch viel mit Hardware und baue auch viel selbst. Zum Beispiel habe ich mir einen Adapter gebaut, um damit eine Atari ST-Maus als AMX-Maus zu betreiben. Mit Stop-Press oder dem OCP-Art Studio klappt das einwandfrei und geht auch schneller von der Hand als mit dem Joy. An Soft-Ware besitze ich etliche Textverarbeitungen, Kopierprogramme und Zeichenprogramme. Außerdem arbeite ich zusätzlich mit Vortextformat über XDDOS. Meine Computeranlage umfaßt drei CPC 464 mit zwei CTM 644 und einem GT 65, einen Drucker EPSON RX 80, zwei DDI 1, eine Vortex 5.25" Doppelstation, ein 3.5" Teak, alles 80 Track. Meine Ersatzanlage ist mit einem Robotron 5.25" 80 Track, einem Vortex 5.25" 80 Track und einem Amstrad 5.25"

40 Track ausgerüstet. Nebenbei betreibe ich noch DFÜ mit einem Modem 2400 Bd. Ich hoffe, daß der RS recht lange Bestand hat und sich noch mehr User dafür interessieren. Wolfgang Karl

Hallo RS-Team!
Letzte Woche war ich bei "Weeske" (Backnang) ein Game kaufen für den CPC. Da hat er angeboten: Er hat Konkursware (Software), alte Spiele und Anwendungen für den CPC, allerdings ohne Anleitung und Verpackung (wahrscheinlich auch ohne Auswahl) für 5.- DM je Diskette. Er hat z.B. Sorcery+, They sold a million; halt alte Amsoft + Schneider Software. Also, vielleicht interessiert es euch. Ich hab' mir 5 Disketten gekauft, funktionieren tut alles, obwohl ich sagen will, "Roland im All" spiel' ich bestimmt auch nicht.
Jürgen Ehlert

Hi BIOS/MARABU ! **English**
At first I'd like to thank you for sending me issues 9 + 10 of Rundschlag. I wrote this letter to you, because I want to tell a few words to several people of the CPC-scene.
CRTC: I don't know you, so I can't say if you are a "good" or a "bad" guy. But, what's going on with the Euromeeting 3 ??? I don't think that it would be right to be arranged in England because many people want to come and they can't afford the price of this (long) trip.
French guys: Hello France! I was in Paris last summer, but unfortunately I had no contacts there, so I didn't see any freak. But, I'll maybe go to France in a few months, so I'd like some french guys to contact me.
CPC-Users: +++ SOS +++ Keep the CPC alive. If you want to contact me, please, do it NOW.
BIOS: The Rundschlag-fanzine is very good, but you should write the translation of each paragraph, in English. That's only a personal opinion... Really, which is your phone-number ??? Please, send me an application of membership in HJT. Is there a way to get each issue of Rundschlag, without paying ??? e.g. by writing articles in Rundschlag.
Well, what about some news from Greece ? - Two greek fanzines are almost ready. The first one is made by OLYMPUS, and the second one is made by MAGIC SOFTWARE.
- I'll PROBABLY make a coder-show-demo and write to the fanzine whis is made by OLYMPUS. (You see I've got a lot of studying)
- The CPC in Greece is almost dead. All you can find is some 3"-Disks. If I had to describe the whole situation, I'd say that it's really VERY DIFFICULT to find hardware & software for the CPC.
Yours, Denis Kondopoulos, Chora Naxos, Naxos 84300, Greece, Tel.: 0285-23857

Anmerkungen zum RS 11.24: **Hardware-Kurs von The New:**

Im letzten RS gab es von The New Infos zum Thema Löten. Ich bin mit einigen Ausführungen nicht ganz einverstanden, speziell mit dem Feilen an der Loöspitze. The New schrieb, ihr sollt die Loetkolbenspitze abschrauben und abfeilen. Ich kann euch nur raten: Macht das NIEMALS !!!
Der Grund dafuer ist eigentlich ganz einfach. Normales Loetzinn (L-Sn60PbCu2) besteht zu 60% aus Zinn, 38% Blei und 2% Kupfer. Gute Loetungen sind mit Zinn und Blei schon moeglich, jedoch hat fluessiges Zinn die Eigenschaft, Kupfer zu loesen, trotz dessen hoeheren Schmelzpunkt. Eine kupferne Loetspitze wuerde in kurzer Zeit ausgewaschen und immer kleiner werden. Deshalb sind bei den meisten Loetkolben die Kupferspitzen duenn beschichtet, z.B. sogenannte Longlife-Spitzen. Wenn an der Spitze gefeilt wird, ist die Beschichtung dahin. Die Spitze wird unbrauchbar, da sie schnell verzundert und nur schwer Zinn annimmt. Also bei neuen Loetkolben z.B. von Weller oder Ersa NIEMALS feilen ! Eine Loetspitze muss zum Loeten blank glaenzen, wenn nicht, dann Spitze an einem feuchten Schwamm abwischen. Zum Loeten an Platinen, Steckern und kleinen Kabeln niemals Loetfett oder Loettinktur verwenden. Diese Mittel sind meist gering leitfaehig und verursachen Kriechstroeme oder Kurzschluesse. Zum Loeten braucht man nur Loetkolben, Loetzinn (mit Colophonium-Seele), und einen Schwamm, sonst nichts !!! (Zum Ausloeten ist noch eine Entloetpumpe von Vorteil.)

Hallo The New ! Ich hoffe, Du nimmst mit nicht uebel, dass ich etwas an dem Artikel zu kritisieren hatte, aber ich bin halt anderer Ansicht, und die hat sich seit Jahren beruflich und privat bestaetigt. Hope to see you soon.
Schlumpf.

TIPS und Tricks

Hallo, liebe VDOS- und XDDOS- Anwender!

Bisher glaubte ich, daß die beiden DOS 100% kompatibel sind.Ich habe nämlich nebeneinander 2 CPC's mit Grünmonitor (für Texte einwandfrei!) stehen und an jeden ist ein 80-track-Laufwerk (BASF) angeschlossen.Das linke läuft unter XDDOS, das rechte unter VDOS und ich benutzte beide fröhlich und zufrieden abwechselnd nebeneinander.
Das ist einfach toll, wenn man über 700 Kilobyte auf einer billigen 5,25 "-Disk speichern kann! Eines Tages hatte ich ein paar Textfiles verloren! (Dark Sektor!und Overload z.B.) Ein anderes Mal wurde beim Laden eines Files ein völlig anderer Inhalt auf dem Bildschirm gezeigt! Bald darauf fehlten wieder Textfileteile!(Ablaze und MOD!) Was war los?
Heute habe ich den Fehler gefunden!!-Das XDDOS ist schuld !-XDDOS zeigt im Directory nur 64 Einträge - VDOS dagegen 128 !
Wenn nun auf einer Disk abwechselnd unter beiden Systemen Files gespeichert werden, so kann es, vor

allem, wenn die Dir-zahl 64 erreicht wird, zu Directory-Verschiebungen kommen!
Entweder ist das File ganz verloren oder man muß in mühseliger Arbeit alle 64 Files untersuchen, um herauszukriegen, unter welchem Namen der gesuchte Inhalt jetzt zu finden ist.

-XDDOS und VDOS sind super, wenn's--um Speicherkapazität geht-aber man sollte nie beide im Wechsel benutzen. (Und wenn, dann nur, bis 64 Einträge auf der Disk sind !!)

Marabu

Zu Seite 11.05

"Das offene Wort"

Hallo Marabu,
schön, daß Du und Dein Team den edlen Vorsatz ha-ben, die "Nazis" außen vor zu lassen, das ist genau richtig, aber wie willst Du sie erkennen, wenn sie nicht unbedingt nationale Emotionen schüren, und volksverhetzend schreiben? Wir brauchen Europa und Frieden mit allen Nachbarn. Daher bin ich der Meinung, daß man menschenunfreundliche und fremdenfeindliche Texte tatsächlich zensieren sollte, sofern es nicht möglich ist, diese Texte durch überzeugende Fakten zu wiederlegen und so den Schreiber eines Besseren zu überzeugen.

D u m m y

Weiter zu: "Das offene Wort"

Schon beachtlich, was hier als erstes Thema im letzten RS gebracht wurde. Es spricht die CPC-Szene nämlich überhaupt nicht an. Hält verdeckte Politisierung nun auch im RS Einzug ?Das letzte rechtextreme Produkt, das die CPC-Szene gesehen hat, ist mittlerweile über ein halbes Jahrzehnt alt,und es gibt nicht die geringsten Anzeichen für ein neues.Zu was sollte uns dieser Artikel also veranlassen ?
Inhalt ist die "Aufarbeitung"der rechtextremen Anschläge der vergangenen Zeit. Es ist die Rede von faulen Nazis, die isoliert werden müssen, um ihren Hass auf fleissige Ausländer zu stoppen.
Diese "Lösung" ist nicht weniger faschistisch als das Gedankengut jener "Nazis", nur mit umgekehrten Vorzeichen,und blockiert durch schwerwiegende (aber populäre) Darstellungsfehler den Weg zu einer wahrhaften Lösung. Über jeden Zweifel erhaben hängt die Zunahme von Rechtsradikalismus mit der Eskalation der Asylbewerberzahlen im letzten Jahr und in den ersten Monaten dieses Jahres zusammen. Zur Regelung dient hier weder eine rechte noch eine linke radikale Alternative, sondern die Mitte, das Gesetz. Desweitern ist es eine falsche Darstellung, von Ausländerhass zu sprechen. Was die Gemüter erhitzt, ist das illegale Scheinasylantentum, das auf 96% der Asylbewerber zutrifft. Sie erschweren den tatsächlich Verfolgten, die in viel grösserem Masse Anspruch auf Bleiberecht haben, eben dieses Verfahren. Ist das keine Menschenrechtsverletzung ? Im übrigen sind jene "Neonazis" ohnehin nur auf der Suche nach Krawall. Es kann nicht angehen, dass die Taten einiger Irregeleiteter zu einem 80Millionen Menschen umfassenden Volksphänomen hochstilisiert wird. Das blosse Ansprechen dieser Sache spielt den "Elementen" schon in die Hände. Goebbels sagte nicht umsonst: "Hätte man uns totgeschwiegen, wären wir nie an die Macht gekommen." Also verschafft den Abwegigen nicht ihr Forum und allgemeine Beachtung.
Übrigens: Ganz Europa lacht sich öffentlich (in Zeitungskolumnen, usw.) über Deutschland schlapp. Wenn die uns Asylgesetzänderungen zur Debatte stehen, wird den Deutschen sofort der Nazi-Spiegel vorgehalten. Daß andere Länder ihre Asylgesetze mal auch nur annähernd den grosszügigen welt- und multi-kulturell- offen deutschen Verhältnissen anpassen, davon kann nirgendwo die Rede sein. Soll Deutschland nur als Einwanderungsland zugrunde gehen.

Hypnomega

ANTWORT von Marabu:
(Zunächst möchte ich alle Leser bitten, den RS11 nochmals zur Hand zu nehmen und den Beitrag genau durchzulesen!)

Hallo, Hypnomega!
Vielen Dank für Deine subjektive Stellungnahme!

Dein Brief kam zwar zu spät, aber wegen der Aktualität werde ich ihn noch in den RS12 reinzwängen.

Eigentlich hatte ich auf ein paar "News von 'Hypno'" gehofft - wie in Wuppertal abgesprochen.... Na ja, vielleicht im RS13 ???

Zum ersten Mal ,seit ich in der CPC-Scene bin, muß ich Dir auch mal widersprechen:

Könnte es sein, daß Du diesmal etwas oberflächlich gelesen und deshalb etwas daneben geschossen hast?

"BM" hat nur über 'NAZIS' gewettert - nicht über Deutsche, die den Asylmißbrauch anprangern!

Du schimpfst hier also einen Falschen!

Der Reihe nach:

- In 'DAS OFFENE WORT' kann jeder mal seinen Kropf leeren. Das muß noch lange keine (gezielte) verdeckte Politisierung sein! Schon vor Jahren gab es legitime Ansätze, wenigstens die CPC-Szene von Rechtsradikalismus freizuhalten! (Siehe z.B. DOMESDOS'Biene-Maja-Demo).

Und hier mußt Du einfach unterscheiden lernen zwischen "Rechtsradikalismus" und "Deutschem Gerechtigkeitsbewußtsein-Selbstbewußtsein"!

Lies doch mal den Artikel von 'BM' (Seite 11.05) genau! durch.

Ich lese hier viele häßliche Worte - aber doch nur über NAZIS, die andere Leute anzünden! Und nicht über Deutsche, die nur den Asylmißbrauch anprangern.

-Du hast natürlich recht: Die 'Neonazis' sind auf der Suche nach Krawall

(- Und gerade diese will der RS nicht in seinem Leserkreis haben! Deswegen habe ich die Fußnote angehängt.)

Ich lese nirgends in dieser Wortmeldung, daß "Deutschland als Einwanderungsland zugrunde gehen soll". Ich glaube, Du hast etwas zu viel hineininterpretiert !!

- - -

- Gibt es einen Grund, warum im RS Politik totgeschwiegen werden muß ??

- Wir haben doch inzwischen einen "sachlichen, redaktionellen" Teil im RS und einen "Szene" -Teil und einen "Das Offene Wort" -Teil

so vielseitig war die CPCAI nie! Höchstens der CF! Da darf doch auch 1/240 des RS politische Meinung sein - ohne, daß man gleich von verdeckter Politisierung reden muß. (Es gibt ja auch Leute, die im ein paar Sätze über AIDS und Kondome schreiben und keiner wird behaupten wollen, der RS sei eine verdeckte sexistische Fanzine.)

Zum Thema NAZIS nehme ich noch Leserbriefe für den RS 13 an - dann wird das Thema beendet.

Ich erwarte aber weitere Diskussionsbeiträge und Meinungesäußerungen unter der Rubrik

"Das offene Wort" -- RS Nr.xx -- Thema"yyy"

Marabu

Zu D = Diskussion/Leserbriefe RS 11.29

Hallo Byte-Bandit,

Du hast aus Deiner Sicht heraus sicher Recht, die Muttersprache zu fordern bzw. zu verteidigen.

JA, ... aber ist es nicht besser, wenn noch mehr Leser Deine Wünsche und Ausführungen verstehen?

Wenn dem RS scheinbar schon ein,zwei Coder" weglaufen wollten. da sie nicht genug Fach-liches" vorfinden, so sollten wir den RS auf eine breitere Basis stellen und dazu gehört auch die Übersetzung der Artikel in englisch und französisch.

DUMMY

weiter zu **D = DISKUSSION**

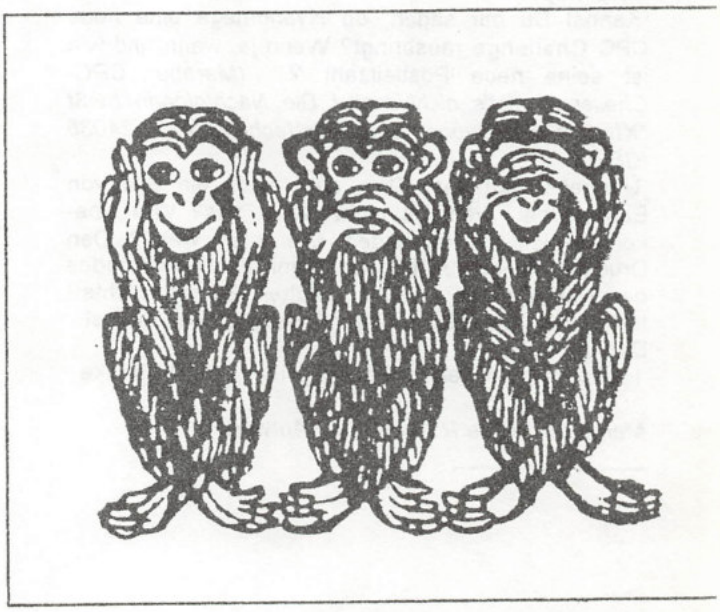
Zu Byte-Bandits Leserbrief (RS 11.29):

Hallo Byte-Bandit!

Dein Brief war wirklich hervorragend. Ich denke allerdings, daß sich das Problem bald erledigt hat, wenn die deutsche Sprache ausgestorben ist. Denn es gibt bei uns viele (immer mehr?) Leute, die glauben, es sei cool und besonders modern, Englisch zu reden. Schau Dir z.B. die Werbung an: Wenn den Werbe-"Fachleuten" nichts einfällt, gatzen sie irgendetwas auf Englisch. Produktnamen sind z.B. häufig nur die Über-setzung des deutschen Wortes in das Englische. Extrem peinlich!

Was das Inland betrifft, gebe ich Dir vollkommen recht: In Deutschland sollte man deutsch sprechen. Bei internationalen Kontakten muß man sich aber wohl auf Englisch einlassen. Speziell beim RS finde ich deshalb die englischen Zusammen-fassungen akzeptabel (immerhin hat der RS ja auch einen englischen Titel!), nicht dagegen nur englische Artikel (wie auch im RS 11 wieder auf 11.44 und 11.56).

Gert Genial



weiter zu D = DISKUSSION

Dreamer of TGS schreibt dazu:
Ich finde,jeder Artikel sollte **in Englisch und Deutsch** gebracht werden. Es sollten aber auf jeden Fall auch rein englische und französische Texte dabei sein. Was würden denn die Deutschen sagen, wenn ein französisches internationales Fanzine (gibt's eins?) plötzlich nur noch französische Texte bringen würde?
....
Und ein großes (ein riesiges! ein gewaltiges! ein unglaublich großes ....) Lob für den RS, die geilste CPC-Zeitschrift in Raum und Zeit!

Ich wäre auch bereit, einzelne Texte ins Englische bzw. vom Englischen ins Deutsche zu übersetzen.
Dreamer

Marabu: Vielen Dank! Wir werden das Angebot nützen!

? Fragen ??

Hi !
Tut mir leid, dass ich, Heiko Hergemöeller, zuerst als Schnorrer erschien, aber hier ist erst mal eine Disc mit ein paar Zeilen, die aus der Zeitschriftenverwaltung (CPCAI 11/89) von Bernd Hartenberger eine Videoverwaltung machen. Ich hoffe, Du kannst damit etwas anfangen. *(Marabu: Danke, ich werde sie eventuell auf eine RS-Disk nehmen!)*
Kannst Du mir sagen, ob Hypnomega eine neue **CPC Challenge** rausbringt? Wenn ja, wann und wie ist seine neue Postleitzahl ? *(Marabu: CPC-Challenge gibt's nicht mehr! Die Nachfolgerin heißt "**Xtreme**".Bei Hypnomega, Postfach 3741, 24036 KIEL)*
Übrigens liegt der Disc auch noch ein Bild von Easyart bei. Sieht es nicht Sch... aus? Wie bekomme ich die störenden Leerzeilen weg?? Den Druckertreiber habe ich schon mit den Steuercodes des Seikosha's SP-1600AI gefüttert. Es hilft nichts ! Ich hoffe , dass Du mir damit weiter helfen kannst . Danke
Heiko Hergemöller, Moorweg 10, 49509 Recke

Marabu bittet die RS-Leser um Antwort!

Andreas König schreibt:
Euer RS war mal wieder ne Wucht. Ich finde das mit den Rubriken super.
Zu dem Leserbrief S.11.27 (M.Kalb) möchte ich noch etwas sagen: Für Eure ausländischen Freunde ist es doch sicher ärgerlich, daß sie nur Kurzfassungen von Artikeln in ihrer Sprache lesen. Deshalb wollte ich vorschlagen: **Warum druckt Ihr nicht drei verschiedene Rundschläge?** Ich denke da an **einen in Deutsch, einen in Englisch und einen in Franz.**
Marabu: Tut mir leid, aber jetzt muß ich fragen: "Ja, bist Du denn wahnsinnig?"
Wir schaffen es ja kaum, alle Artikel für den jetzigen RS zu überarbeiten, zu setzen,zu drucken. Wir sind doch keine Profis, die sich mit 60 Seiten Werbung einen Redaktionsstab leisten können.
Wir machen alles privat in unserer Freizeit und sind froh, wenn uns Freaks (wie Du es in Deinem Brief auch gemacht hast - Danke!) ihre Mithilfe anbieten.
Daß Du beim Softwaretesten mithelfen willst, ist ganz toll. Schreib' doch mal an unseren "RS-Softie"! (Die Adresse lege ich bei.)

Daß Du heute schon einen Brief mit diesem Artikel bekommst, liegt daran, daß Du einen adressierten und frankierten Briefumschlag beigelegt hast.
Marabu

Wo bekomme ich "ProDesign"?
Marabu: Bei Crusader-Software, Postf. 260154, alte PLZ: 5600 Wuppertal 26 (Die neue Postfach-PLZ mit 423.. habe ich noch nicht.)

M.Schuster schreibt im CF: Wer konvertiert mir einige ASCII-Dateien vom 3"-CPC-Format auf 3,5"-5,25"-DOS-Format?
Marabu: Wir konvertieren alle ASCII-Files, die wir für den RUNDSCHLAG bekommen auf DOS-Format, damit wir das Layout machen können.
Also schicke uns mal Deine Disks.

Hardware:
Welche I/O-Ports des CPC sind noch frei?
Wieviele sind noch frei? Welche Geräte belegen welche Adressen? Es wäre sehr nützlich, wenn mal jemand eine Liste davon machen könnte.
GONZALES

INFO

Mike Behrendt hat letztens den Clubleiter des Spectrum Profi Clubs angerufen . Dabei sagte er ihm, er habe seinen gesamten Computer-Kram verkauft (nicht nur CPC, auch PC etc). Er hatte keine Lust mehr und will jetzt was neues machen.
Schon vor einiger Zeit deutete er mir gegenüber an, daß er eventuell wieder etwas in Richtung Disco/ Mobil-Disco/ PA machen würde. Ich hätte aber nicht gedacht, daß er das so schnell und radikal tut.
GONZALES

Meinung

Hardware kommt zu kurz! Viele CPCler haben noch so ein 3" Drive. Druckt mal, wo es das billigste 5.25" Drive, bzw. 3.5" Drive gibt! Die Lösung könnte so aussehen: Amiga Laufwerk, Firma soundso, Umbau erforderlich. Dann müsste es noch eine Umbauanleitung geben. Bevor auf ein teures Ding bei Weeske, o.ä. hingewiesen wird, sollte man auf ein Laufwerk eines anderen Computers verweisen und eine Umbauanleiung liefern. **Claas Potthoff**

[Auf günstige Fremdlaufwerke ausweichen ist zwar ganz nett, aber dann wenigstens beim CPC-Fachhändler, denn wenn Weeske überhaupt nix mehr am CPC verdient, wird er den Verkauf schneller einstel-

Also ich will mal direkt mit dem Lästern anfangen: Es soll Leute geben, die den RS als inoffiziellen Nachfolger der CPCAI sehen. Meiner Meinung nach ist er weit davon entfernt. Er enthält zuviel überflüssiges Gelaber, ein Ecke für User von WC-kompatiblen "Computern" (<-Behauptung der WC-User) und viel zu wenig Fakten und Infos. Und die Infos, die drin sind, sind teilweise falsch. Zum Bleistift der Artikel von Jan, The New auf Seite 11.24. **Gonzales**

Leserbriefe: 22 690 Zeichen !

K=KLEINANZEIGEN

Wanted: Amstrad CPC 6128 PLUS with (Colour-)monitor!
Thomas Schilling
Rebenweg 28
79793 Wut.-Horheim
*** Germany ***

Orginalgames:
Buggy Boy, Blue-War, Trantor, Combat School, Night Raider, Daley Thomposon's OLYMPIC CHALLENGE, Lords of Midnight, Starglider (alles dabei nur die Disk ist defekt!), Classix 1, Jagd auf Roter Oktober, Super Sprint, Rainbow Islands und 3D VOICE CHESS

Alle Games sind auf 3"-Disk und Orginal! Ein Game kostet nur 15 DM inkl. Porto! Alle zusammen (inkl. Porto) nur 125 DM statt 195 DM. Fünf Games inkl. Porto nur 60 DM! Adresse: (siehe unten)

CPC 464 mit Farbmonitor und ca. 10 Kassetten. Leider kein Handbuch mehr vorhanden. Preis inkl. Porto: 200 DM

RS 232 - Schnittstelle von Schneider für CPC 6128.
Preis: VHB 150 DM + Porto

Schneider BTX-Modul für alle CPC's.
Mit allem was dazugehört.
Preis: VHB 100 DM + Porto

CPC-Sprachsynthesizer. An 464 und 664 direkt anschliessbar, für 6128 wird ein Adapter benötigt.
Preis: 75 DM + Porto!

Und bei dieser Adresse könnt ihr das alles bekommen:

Thomas Schilling
Rebenweg 28
79793 Wut.-Horheim

Löten / Widerspruch 1

Moin, moin!

Im Artikel von THE NEW (RS 11.24) sind einige falsche Infos:

Es ist bestimmt nicht übertrieben, wenn ich behaupte, daß es Dutzende vielleicht sogar Hunderte Arten von Lot gibt. Am besten eignet sich für Mikro-Elektronik ein Lot aus 60% Zinn, 38% Blei und 2% Kupfer (bei normalen Lötspitzen mit Kupferanteil). Die Bezeichnung ist Sn60PbCu2. Wenn man Longlife-Lötspitzen aus Hartmetall verwendet, sollte man Lot ohne Kupfer nehmen: Sn60Pb. Das Lot sollte **auf jeden Fall eine Colophonium-Flußmittelseele** haben. Es gibt zwei Arten: F-SW26 2.5% (das HARTE! Mit Halogenen!) und F-SW31 3.5% (das Softe). Ich persönlich empfehle (und verwende selber) einen Ersa-Lötkolben mit Ersadur-Spitze und Lot "Sn60Pb F-SW 26 2.5%".

Zur Entlötpumpe sollte noch gesagt werden, daß sie möglichst großvolumig sein sollte (anti-statisch halte ich nicht für wichtig). Gelegentlich ist auch Entlötlitze nützlich. Ich verwende beide, je nach Anwendung.

Was man nie tun sollte (selbst BIOS wußte es!): Lötspitzen bearbeiten! Es sei denn, man möchte ihnen einen kurzen, schmerzlosen Tod bereiten. Lötspitzen dürfen nie "bearbeitet" werden, weil sie sonst kein Lot mehr annehmen und die Wärme nicht mehr so gut leiten. Diese Warnung steht übrigens in der Betriebsanleitung eines jeden guten Lötkolbens!

Man sollte seine Platinen auch nicht gerade mit Drahtbürsten säubern. Löttinktur bzw. lötfähiger Abdecklack wird kaum noch benutzt (die DDR gibt's nicht mehr!). Als Oxidationsschutz reicht der Photolack oder eine Verzinnung (Zinnbad).

Nun zum Wichtigsten: Dem **Löten**. Neben meinem Studium arbeite ich nebenbei in einer Firma, die Verstärker etc. herstellt. Dort teste ich die Geräte, die manchmal von angelernten Leuten hergestellt werden. Es ist noch **nie** vorgekommen, daß jemand ein Bauteil zerstört hat, weil er den Lötkolben zu lange darauf hielt. Es kommt jedoch **sehr häufig** vor, daß die Leute den Lötkolben nicht lange genug daraufhalten und damit dann "kalte" Lötstellen erzeugen. Darum noch einmal ausführlich die Erklärung des Lötens: Zwei zu verbindende Metall-Gegenstände/-Flächen werden mittels Flamme (Hartlöten) oder Lötkolben (Weichlöten) auf eine bestimmte Temperatur gebracht, die so hoch ist, daß ein Lot, das aufgetragen wird, sofort von selber verläuft. **Es wird nicht das Lot, sondern die Metallflächen erhitzt!** Wenn man nur das Lot erhitzt und die Metallflächen nicht heiß genug sind, dann kann das Lot nicht in die "Poren" des Metalls (zur Verbildlichung!) eindringen. Es verklumpt, sieht stumpf, grau und bröselig aus. Wir haben eine "kalte Lötstelle", die nicht richtig leitet. Wenn man jedoch erst die Metallflächen erhitzt, so daß das aufgetragene Lot von selber schön flach verläuft, dann haben wir eine gute Lötstelle. Diese sieht flach, silbrig und ein bißchen glänzend aus. Sehr kleine Lötstellen in der Elektronik werden wegen ihrer Größe sehr schnell heiß, so daß man das Lot praktisch zeitgleich mit dem Lötkolben zur Lötstelle führen kann.

Noch ein Wort zum Flußmittel: **Flußmittel ist ein Oxidations-Schutz**. Oxidation ist eine Reaktion mit Sauerstoff (aus der Luft). Wenn Lot heiß ist, dann oxidiert es schneller. Um das zu verhüten ist das Flußmittel da (sowohl beim Hart-, als auch beim Weichlöten). Dies kann man sehr einfach ausprobieren: Wenn man eine Lötstelle (mit Lot) sehr lange erhitzt, bekommt das Lot ein ähnliches Aussehen wie bei einer kalten Lötstelle: matt, nicht mehr flach, "klebt" am Lötkolben. Das passiert, wenn das Flußmittel verdampft ist und keinen Schutz mehr bietet. Dies passiert schneller, wenn man eine Lötstelle öfter erhitzt. Daher - entgegen Jan's Empfehlung: **Lieber einmal ausreichend lang Löten als mehrmals zu kurz!**

Die kleine schwarze Kruste an der Lötspitze ist verbranntes Flußmittel. Das bekommt man weg, wenn man mit der Lötspitze über einen nassen Schwamm streicht.

Was heißt eigentlich "Leiterplatte aufschlagen"?

Wie bitte? Ich habe mich noch nicht vorgestellt? Na gut:

Name: Frankieboy (nicht verwandt mit dem alten verknitterten, eingebildeten, euthanasie-bedürftigen Troubadour)

Pseudo: The Soft (or HARD) Gonzales

DFÜ-Pseudo: VAN (Adr.: VAN@COLOSSUS)

Herkunft: ich bin ene kölsche Jung (ävver jot Kölsch kann ich och net, ävver ä bessje Vürjebirjs-Platt)

Alter: grmmpff...

Bisherige Machwerke: das Säubern meiner Stammbox (die WC-User sind jetzt still)

Beschäftigungen (in der Reihe ihrer Wichtigkeit): Lästern über PC's (=ProletenComputer), Lästern, Lästern, Basteln, Geschichten schreiben, Spectrum, Mac, CPC, QL, Heavy Metal, Lästern, Krach machen (mit Gitarre und EXEF-Verstärker), Tatari (Plastikschüssel mit Pseudo-OS, kommt manchmal auch hinter Freundin), Freundin

Da fällt mir gerade noch einer zum Abschluß ein. (leider schon drei Jahre alt, ein Oldie!):

- Was sind zwei PC-User in einem Ferrari Testarossa?

- Ein Dumm-Dumm-Geschoß.

(Meine Lieblings-PC-Witze erzähle ich lieber nicht, sonst heißt es nachher noch, ich wäre ein Fascho...)

Gonzales

Löten / Widerspruch 2

Anmerkungen zum Lehrgang für Hardware-Anfänger (RS11)

Der Bericht "Lehrgang für Hardware-Anfänger" im Rundschlag 11 (Seite 24/25) erregte bei unserem Leser GONZALES anscheinend einigen Unmut. Er war mit den Methoden und Beschreibungen von THE NEW sichtlich unzufrieden. Da ich zuerst den Brief von GONZALES, dann erst den Bericht im Rundschlag 11 gelesen hatte, wurde mir hinterher irgendwie klar, daß GONZALES Mißmut teilweise gar nicht unberechtigt ist. Mir selbst wurde bei einer grossen deutschen Elektronikfirma, die fast jeder kennt, das Löten nach jahrelang bewährten Lehrgängen beigebracht. Ich werde jetzt versuchen, die Anmerkungen von GONZALES und meine eigenen Erfahrungen zusammenzufassen, damit einerseits unser GONZALES zufriedengestellt ist, und damit andererseits eure Hardwarebasteleien funktionieren und nicht gleich beim ersten Anblick auseinanderfallen.

Wie GONZALES feststellt, gibt es Dutzende von Lötzinnarten. Und auch viele verschiedene Lötkolben.

Das Lötzinn, mit dem man bei solchen Hardwarebasteleien den größten Erfolg hat, dürfte das Lot mit der Bezeichnung "Sn60PbCu2" sein. Meister GONZALES empfiehlt bei Verwendung von Longlife-Lötspitzen aus Hartmetall das Lötzinn "Sn60Pb F-SW26 2,5%". Ich verwende allerdings, egal bei welcher Lötspitze, das Lot "Sn60PbCu2". Erstens bekommt man das (fast) überall und zweitens habe ich damit noch keine negativen Erfahrungen gemacht. Die einfachste Art herauszufinden, welches Lötzinn man zum Löten von elektronischen Schaltungen bei seinem persönlichem Lötkolben benutzen sollte, ist wahrscheinlich ein einfacher und kurzer Blick in die Betriebsanleitung des Lötkolbens. Ich könnte mir vorstellen, daß dort Angaben zum zu verwenden Lot enthalten sind.

Und da wären wir auch schon bei den verschiedenen Lötkolben.

An dieser Ecke zu sparen, wäre nicht so optimal. Ein Billiglötkolben mit 8mm-Spitze ist nicht die Idealösung zum Löten von elektronischen Schaltungen. GONZALES empfiehlt einen ERSA-Lötkolben. Und er hat gar nicht so unrecht. Nicht nur bei uns in der Firma gehört so ein Teil zur Werkzeuggrundausstattung, auch privat benutze ich eine ERSA-Löt- station. THE NEW empfiehlt einen 20-Watt Lötkolben, GONZALES gibt keine Watt-Zahl an und ich würde zum Löten von elektronischen Schaltungen einen 30 Watt-Lötkolben empfehlen, eben weil es den von ERSA recht preiswert gibt.

Die ERSA-Lötkolben haben auch einen entscheidenden Vorteil gegenüber irgendwelchen Billigheizeisen. Es gibt für jeden Anwendungsbedarf die geeignete Lötspitze. Zur Anweisung "Wir bearbeiten die Lötkolben- spitze..." macht GONZALES folgende Anmerkung: "Was man nie tun sollte: Lötspitzen bearbeiten! Es sei denn, man möchte ihnen einen kurzen, schmerzlosen Tod bereiten. Lötspitzen dürfen nie 'bearbeitet' werden, weil sie sonst kein Lot mehr annehmen und die Wärme nicht mehr so gut leiten. Diese Warnung steht übrigens in der Betriebsanleitung eines jeden guten Lötkolbens!" Und da hat er vollkommen recht.

Für die ERSA-Lötkolben gibt es von der selben Firma verschiedene Lötspitzen. Von der sprichwörtlichen "Spitze" über 4mm-Keilform bis zum 8mm Heizeisen. Für elektronische Schaltungen eignet sich am besten die Keilform, mit einer möglichst geringen breite. Spitze Spitzen leiten meist zu wenig Wärme an den Lötpunkt.

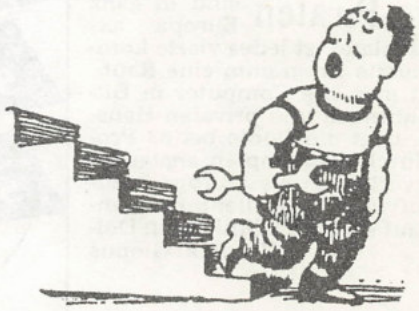
Bei der Bedarfsliste wäre folgendes anzumerken: Der Lappen sollte durch einen Schwamm ersetzt werden, der bei ERSA-Lötständern enthalten ist, für was THE NEW einen Pinsel braucht, ist mir unklar (vielleicht ist's bei ihm so staubig). Die Entlötpumpe sollte durch Entlötlitze ergänzt werden, die Pumpe für große Lötzinnmengen, die Litze für schwer erreichbare Stellen. Bei der Entlötsaugpumpe solltet ihr auch darauf achten, daß ihr billige Ersatzsaugspitzen bekommt, denn die verschmoren recht schnell. In dem Fall ist die Lötsaugpumpe von ERSA nicht gerade der Idealfall. Der Rest der Liste ist eigentlich im Grossen und ganzen in Ordnung (Schraubenschlüssel?!), zum Schraubstock wäre noch anzumerken, daß ihr, wenn ihr euch wirklich so ein Teil zulegen wollt, nehmt keinen Schlosserschraubstock, sondern einen Feinmechanikerschraubstock, möglichst mit Gummiauflage auf den Backen.

Die Sache mit dem Lötzinn, welches auf der Materialienliste steht, habe ich ja oben schon besprochen. Löttinktur und Spiritus könnt ihr euch sparen. Was THE NEW unter Unileiterplatte versteht, weiß ich nicht, ich würd halt eine Lochrasterplatine (Veroboardplatine) nehmen. Als "etwas dünnen Draht" würde ich einen 0,8mm-Blankdraht verwenden. Für die Brücken auf der Platinenoberfläche.

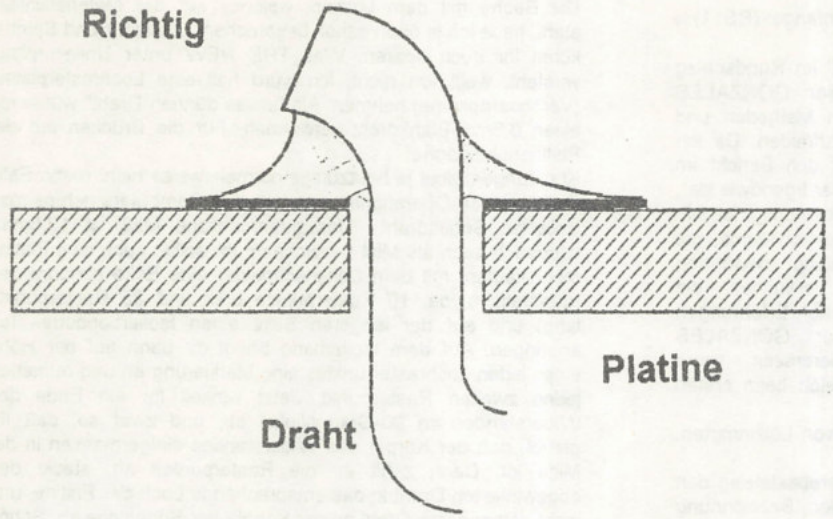
Kreuzungen gibts ja heutzutage normalerweise nicht mehr. Falls doch, oder zu Operationen innerhalb des Computers nehme man isolierten Schaltdraht. "Das gebräuchliche Maß ist 12,5mm" würde ich auch als Mist bezeichnen. Ihr solltet euch eine Platine mehr kaufen, mit dem Seitenschneider eine Ecke abschneiden (quadratisch, ca. 10 Rasterpunkte breit und 25 Rasterpunkte lang) und auf der längeren Seite einen Isolierbandstrei- fen anbringen. Auf dem Isolierband bringt ihr dann auf der Höhe eines jeden Lochraster unktes eine Markierung an und numeriert jeden zweiten Rasterpunkt. Jetzt winkelt ihr ein Ende des Widerstandes im 90-Grad-Winkel ab, und zwar so, daß ihr glaubt, daß der Körper des Widerstandes einigermassen in der Mitte ist. Dann zählt ihr die Rasterpunkte ab, steckt den abgewinkelten Draht in das entsprechende Loch der Platine, und biegt den anderen Draht an der Kannte der Schablone ab. Schon passt's. Natürlich nicht beim ersten mal, aber vielleicht beim 17. Versuch.

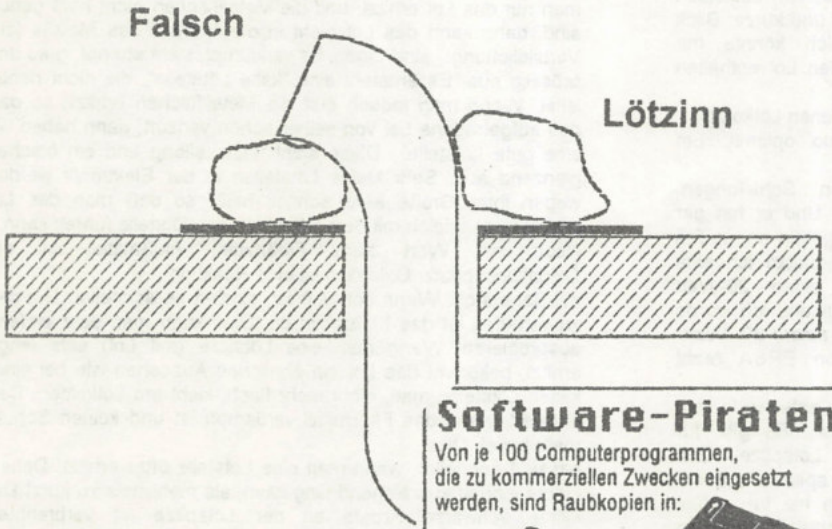
Zum Löten selbst möchte ich nochmal GONZALES zitieren: "... Zwei zu verbindende Metallgegenstände/Flächen werden mittels Lötkolben auf eine bestimmte Temperatur gebracht, die so hoch ist, daß das Lot, das aufgebracht wird, sofort von selber verläuft. Es wird nicht das Lot, sondern die Metallflächen erhitzt! Wenn man nur das Lot erhitzt, und die Metallflächen nicht heiß genug sind, dann kann das Lot nicht in die "Poren" des Metalls (zur Verbildlichung!) eindringen. Es verklumpt, sieht stumpf, grau und bröselig aus. Es entsteht eine "kalte Lötstelle", die nicht richtig leitet. Wenn man jedoch erst die Metallflächen erhitzt, so daß das aufgetragene Lot von selber schön verläuft, dann haben wir eine gute Lötstelle. Diese sieht flach, silbrig und ein bischen glänzend aus. Sehr kleine Lötstellen in der Elektronik werden wegen ihrer Größe sehr schnell heiß, so daß man das Lot praktisch zeitgleich mit dem Lötkolben zur Lötstelle führen kann.

Noch ein Wort zum Flußmittel: Flußmittel ist ein Oxidationsschutz. Oxidation ist eine Reaktion mit Sauerstoff. Wenn Lot heiß ist, oxidiert es schneller. Um das zu verhüten ist das Flußmittel da. Dies kann man sehr einfach ausprobieren: Wenn man eine Lötstelle (mit Lot) sehr lange erhitzt, bekommt das Lot ein ähnliches Aussehen wie bei einer kalten Lötstelle: matt, nicht mehr flach, klebt am Lötkolben. Das passiert, wenn das Flußmittel verdampft ist und keinen Schutz mehr bietet. Dies passiert schneller, wenn man eine Lötstelle öfter erhitzt. Daher: Lieber einmal ausreichend lang löten, als mehrmals zu kurz! Die kleine schwarze Kruste an der Lötspitze ist verbranntes Flußmittel. Das bekommt man weg, wenn man mit der Lötspitze über einen nassen Schwamm streicht." Und da hat er vollkommen recht, der GONZALES. Christian A.

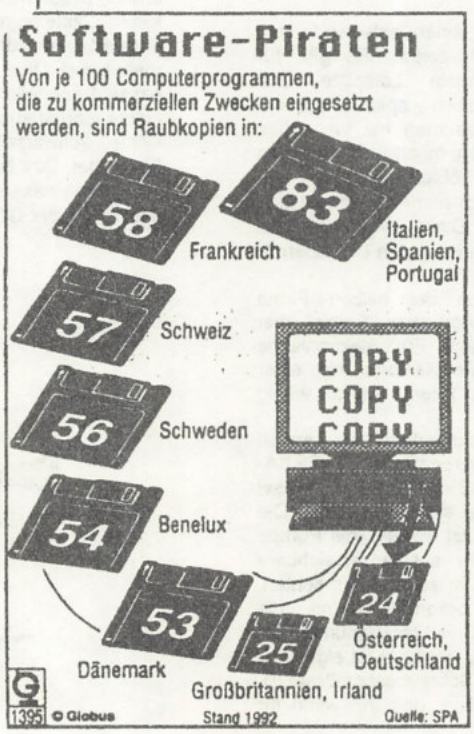


Gonzales: Löten





Software-Piraten sind in ganz Europa aktiv. In Deutschland ist jedes vierte kommerziell genutzte Programm eine Raubkopie. Zählt man die Computer in Bildungseinrichtungen und privaten Haushalten dazu, liegt die Quote bei 63 Prozent. Den durch Raubkopien enstandenen Umsatzverlust in Westeuropa bezifferten die Software-Hersteller im vergangenen Jahr auf knapp 1,6 Milliarden Dollar. Graphik: Globus



Lehrgang

Fortsetzung aus RS 11

Außerdem lassen sich mehrere Bedingungen mit Hilfe logischer Operatoren kombinieren.

```
LIST FOR Typ="Game" .AND. Side="A"
```

listet z.B. alle Spiele, die sich auf einer A-Seite befinden. Die Suchoptionen des LIST-Befehls sind aber noch mächtiger: Mit der Substring-Funktion ('$', ähnlich instr) lassen sich Felder nach Zeichenfolgen durchsuchen. Beispielsweise hat man vergessen, ob das Programm als 'OCP Art Studio' oder nur 'Art Studio' eingetragen wurde.

```
LIST FOR "Art"$Name
```

listet nun alle Programme, in deren Namen das Wort 'Art' vorkommt. Wie beim Basic-Befehl INSTR läßt sich hier auch ein Start- und Längenwert angeben.

```
LIST FOR "3"=$(Disc,3,1)
```

listet alle Programme, deren Diskettennummern mit einer drei enden. Weiterhin ist mit dem LIST-Befehl auch selektives Listen möglich, indem man die gewünschten Felder durch Kommata getrennt direkt hinter den Befehl schreibt.

```
LIST Name,Typ
```

gibt eine Liste über den Programmbestand aus, ohne gleichzeitig die Diskettennummer mitzudrucken.

Mit dem LIST-Befehl lassen sich immer nur Gruppen von Datensätzen suchen, welche auch gleich ausgegeben werden. Eine Funktion wie 'Erster Datensatz, der die Bedingung erfüllt', gibt es so nicht. Dafür existiert der Befehl

```
LOCATE FOR <Bedingung>
```

wobei <Bedingung> der Bedingung beim LIST-Befehl entspricht. Der Befehl erzeugt an sich auch noch keine Ausgabe, sondern verstellt nur einen internen Zeiger, welcher immer auf den aktuellen Datensatz zeigt. Bei erfolgreicher Suche läßt sich der Datensatz mit dem Befehl DISPLAY ausgeben. Mit CONTINUE wird nach dem nächsten die Bedingung erfüllenden Datensatz gesucht. Wichtig ist, daß die Suche mit LOCATE FOR nicht am Anfang der Datei, sondern beim gerade aktuellen Datensatz beginnt. Eine Suche vom Anfang an läßt sich erzwingen, indem man den Satzzeiger auf den Anfang der Datei stellt. Das geschieht mit GO TOP. GO BOTTOM führt entsprechend zum Ende der Datei, GO 12 zum zwölften Datensatz. Die Nummer des aktuellen Datensatzes, also der Satzzeiger, ist in der Systemvariable '#' gespeichert, welche sich mit

```
DISPLAY #
```

anzeigen läßt. Das DISPLAY-Kommando ist sowieso sehr komplex. So läßt sich mit 'DISPLAY 8' direkt der achte Datensatz anzeigen, 'DISPLAY NEXT 5' zeigt die nächsten fünf Datensätze.

```
DISPLAY ALL
```

ersetzt LIST, DISPLAY FOR entsprechend LIST FOR.

```
DISPLAY FILES
```

zeigt die auf der Diskette vorhandenen DBase-Dateien,

```
DISPLAY FILES LIKE *.ndx
```

alle Index-Dateien.

So, nun beginnen wir uns wieder ein wenig darauf, was man mit so einer Spieleliste so machen können muß. Ausdrucken und nach Titeln durchforsten gehört sicher auch dazu. Dazu kann man einfach den Drucker mit (CTRL-P) einschalten und dann ein LIST ausführen. Preise für ästhetische Gestaltung kann das Ergebnis so aber nicht gewinnen. Am besten benutzt man also den eingebauten Listengenerator. Diesen ruft man am einfachsten mit

```
REPORT
```

auf. Nun fragt das Programm nach einem Dateinamen, wobei eine Format-Datei gemeint ist (Endung .frm), welche alle Parameter zum Layout einer Liste enthält. So eine Datei haben wir noch nicht angelegt, geben also nun den Namen ein, den die Datei dann tragen soll. Anschließend beantworten wir die Fragen des Programms zum Aussehen der Liste. Seiten- und Spaltenüberschrift, linker Rand, Spaltenbreite, Seitenlänge läßt sich hier einstellen. Für kaufmännische Anwendungen läßt sich auch die Summe einer bestimmten Spalte bilden usw.

Nun wird die Liste ausgegeben, jedoch noch auf dem Bildschirm. Mit

```
REPORT TO PRINT
```

wird sie zum Drucker geschickt. Weiterhin läßt sich der Name der Format-Datei auch direkt angeben, z.B.

```
REPORT FORM format1 TO PRINT.
```

Auch eine Bedingung läßt sich wieder angeben:

```
REPORT FORM games FOR typ="Games" TO
PRINT
```

könnte zum Beispiel zur Ausgabe einer Spieleliste dienen. Dadurch, daß man für jeden Zweck eine Formatdatei erstellen kann, wird das REPORT-Kommando sehr flexibel und zugleich einfach zu bedienen.

O.K., das war's für diesmal. Nächstesmal beschäftigen wir uns noch mit dem Interaktiv-Modus. Zum Beispiel lernen wir, wie man es vermeidet, alle Datensätze per Hand zu editieren, nur weil man einem englischen Kontakt zuliebe alle 'Spiele' im Typfeld durch 'Games' ersetzen will. Vielleich lernen wir auch schon einige Befehle für den Programmiermodus.

Ciao sagt MOD !!!

You can also combine several conditions by adding logical components . LIST FOR Type = "Game" .and. Side = "A" will display all Games which are on the A side of a disc. There also is a substring function ('$') with which you can search for text chains in fields. Example: You don't remember if a program is entered as 'OCP Art Studio' or as 'Art Studio'. LIST FOR "Art"$Name displays all records which contain the word 'Art' in their field Name. This substring function is similar to the basic command INSTR. You also can enter values for start and length. LIST FOR "3" = $(Disc,3,1) displays all programs which have a disc number ending with '3'. There is also the possibility of a selective listing. For this you have to write the field separated by commata. LIST Name,Type will display a list which only contains the fields Name and Type, not the fields Disc and Side. It is only possible to search for groups of records with the LIST command which will be displayed afterwards. A command which looks for the first record which fulfils the condition is LOCATE FOR <condition> <condition> is the same like the condition at the LIST command. After the LOCATE ... command there won't be any displaying. This command only changes an internal pointer which is always placed on the actual reocrd. If the searching was successful you can list this record with the DISPLAY command. Use the command CONTINUE to search for the next record which fulfils the condition. Remember that the search doesn't begin at the beginning of the database-file but at the actual record. To search from the beginning of the database-file you have to set the record pointer on the first record of the database-file. The corresponding command is GO TOP. If you want to set the pointer on the last record of the database- file then use the command GO BOTTOM. GO 12 sets the record pointer on the 12th record. The number of the actual record (= record pointer) is saved in the system variable '#' which can be displayed with DISPLAY # Other possibilities of the DISPLAY command are: DISPLAY NEXT 5 displays the 5 next records

DISPLAY NEXT 5 displays the 5 next records

DISPLAY ALL displays all records (= LIST)

DISPLAY FOR = LIST FOR DISPLAY

FILES displays the names of all Dbase-files which are on the disc

DISPLAY FILES LIKE *.ndx displays all index-files, the ending can be changed of course

Some other things which you may like to do with your games list are surely printing and searching for titles. Printing: Simply switch on your printer with <CONTROL>-<P> and type LIST or type SET PRINT ON. To switch the printer off press again <CONTROL>-<P> or type SET PRINT OFF. This printwon't be very aesthetic so better use the built-in list generator with REPORT Dbase asks about a format-file (ending .frm) which contains all parameters for the layout of a list. Up to now we didn't create such a format-file. So let's enter a name which will be then the file-name of the format-file. Now you can enter the questions of Dbase about the list's layout. There are: page's headlines, column's headlines, left margin, colum's width, side's length. You also can sum up whole colums for business affairs. The list will now be displayed, but still on the screen. Send it to the printer with the command REPORT TO PRINT You also can directly write the format-file's name in this command: REPORT FORM format1 TO PRINT If you want to use a condition: REPORT FORM Games FOR Type = "Games" TO PRINT would print a games list. You can create a format-file for each purpose. Because of that the REPORT command is very flexible and easy to handle. That's all for this time. Next time's theme: the interactive mode. We will learn e.g. how to replace words and perhaps also some commands for the programming mode.

ENDE

Meine Meinung zum PC

Also zunächst halte ich es für wenig sinnvoll, wenn sich hier Leute auslassen, die PCs nur vom Hörensagen kennen. Ich arbeite seit 2 1/2 Jahren mit PCs und glaube, einigermassen den Überblick zu haben. Das Wichtigste gleich zuerst: "den" PC gibt es nicht. Daher sind Vergleiche mit anderen Systemen nur bedingt möglich. Man kann aber grob nach Prozessoren unterscheiden. Da wären also die XTs.
Vor diesen Kisten kann man nur warnen. Sie haben meist den 8-Bitter 8088 eingebaut. Der ist nur wenig schneller und moderner als ein Z80. XTs sind lahm, kaum erweiterbar und zu 90% der Hard- und Software inkompatibel. Mit einem AT 286 kann man dagegen schon was anfangen. Es sind die klassischen Bürocomputer, für Spiele, Demos, CAD, DTP usw. nur bedingt geeignet. Mit schnellen 386/486ern kann man praktisch alles machen. Das Argument, ein 486er sei nur ein schnellerer XT ist absoluter Unsinn. Heutige 486er sind moderne vollwertige 32-Bitter, die erfreulicherweise 100% abwärtskompatibel sind, ganz im Gegensatz zu den neuen Amigas, zum Falcon oder zum CPC plus. (Aua, aua, nicht schlagen!)

Was spricht nun **gegen PCs?**

1. Das veraltete Betriebssystem. Obwohl MS DOS inzwischen recht komfortabel ist und auf einem 386/486 bedeutend mehr kann als auf einem XT, so wird doch nicht die volle Leistungsfähigkeit ausgeschöpft. Das heißt jedoch nicht, daß MS DOS-Programme diese Leistung nicht nutzen können! Im Vergleich zu AMSDOS und CP/M ist MS DOS aber auf jeden Fall ein Riesengewinn an Komfort und Flexibilität. Eine vernünftige Alternative gibt es leider nicht. Windows ist kein echtes Betriebssystem, OS/2 wird kaum unterstützt und Unix ist zu groß.

2. Die übergroßen, langsamen Programme. Das kommt daher, daß heute praktisch nicht mehr in Assembler geschrieben wird. Es ist auch nicht realistisch, ein Programm mit tausenden Funktionen in MC zu schreiben. Das würde ewig daürn und dann unbezahlbar sein. Trotzdem: hier ist die Entwicklung aus dem Ruder gelaufen. Daß speziell Spiele und Demos nach sehr leistungsfehigen Rechnern verlangen, liegt daran, daß PCs keinerlei Grafik- oder Soundcoprozessoren eingebaut haben. Das macht sie flexibler. So muß man eben einen schnelleren Prozessor nehmen. Ich sehe aber nicht, was daran schlechter sein soll.

Was spricht nun **für PCs?**
1. Die Preise. Das Preis/Leistungsverhältnis bei Hard- und Software ist ausgezeichnet. Die Zeiten überteuerter Programme sind längst vorbei. Die Software wird immer leistungsfähiger bei stagnierenden oder sinkenden Preisen. Massen von super Low-Cost-Soft und Bundlingangebote drücken die Preise weiter. Wenn ich vergleiche, welche Qualität bei Spielen ich für DM 50 beim CPC und für DM 100 beim PC kriege, dann steht es 10:1 für den PC.
2. Das Angebot. PC-Software ist in ALLEN wichtigen Bereichen qualitativ und quantitativ führend: bei Büroanwendungen, Grafik, Musik, DTP, Spielen, CAD,... Und man kriegt das Zeug an jeder Ecke nachgeworfen! Vielleicht ziehen einige CPC-User aufgrund der langen Gewöhnung das Leben in der Computer-Diaspora vor, ich hatte jedenfalls langsam die Nase voll davon.
3. Es gibt eine Alternative zur kommerziellen und oft schlecht programmierten Soft: den gigantischen PD/SW-Markt mit ca. 100000 Programmen. Hier findet sich auch die Szene mit den begabtesten Programmieren, die endlich mal die volle Leistung freisetzen. Neben Unmengen von Anwendungen und Utilities gibt es hier auch immer mehr Spiele, die kommerzielles Niveau erreichen und den lamen CPCSchrott reichlich alt aussehen lassen. Auf dem PC ist es also ein leichtes, sich billig mit Massen von super Soft einzudecken, ohne illegal zu werden.
4. Die Flexibilität. PCs sind totale Chamäleons. Ob Textcomputer, Spielemaschine, Netzwerkserver, Grafikworkstation, Multimediagerät, Hardwaresteuerzentrale, kein anderer Computer läßt sich so leicht optimal für all diese Aufgaben ausrüsten.

Fazit: Willst du einen Spielecomputer, nimm den neuen Amiga. Willst du einen Mulitmediarechner, nimm den Falcon. Willst du einen Freak-Computer, nimm den Archie. Willst du ein Arbeitsgerät, nimm den Mac. Willst du dagegen einen Rechner, der all das zugleich ist, dann nimm einen 486er.

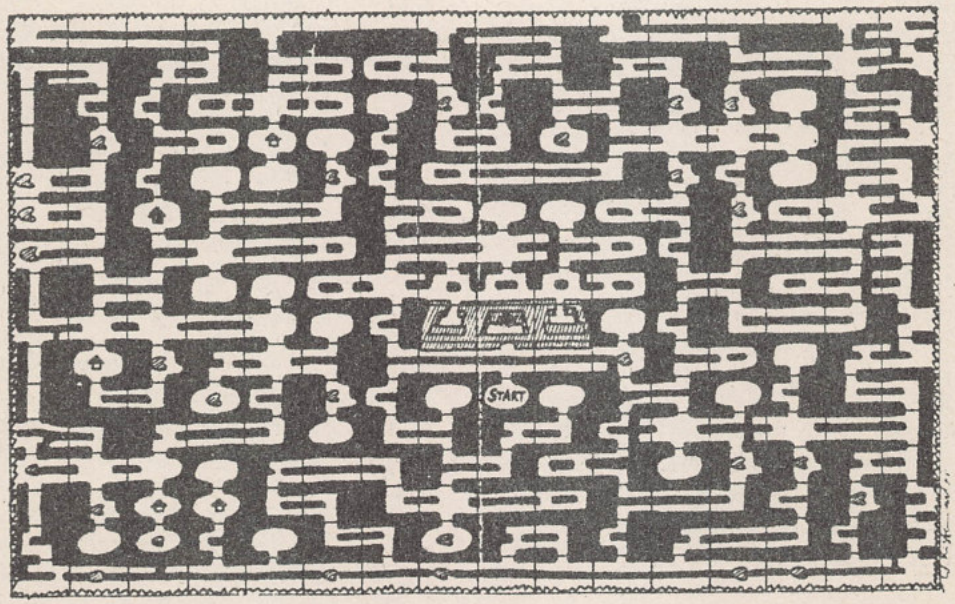
Vector

Gamers Message

Dies ist der **Gamer's Message zweiter Teil,** auch wenn ich etwas säuerlich bin. Ewig wird von vielen Leuten gemeckert, im RS sei zu viel Gelaber. Dann versucht man etwas Linie hineinzubringen und sich an die CPCAI anzulehnen und wie war die Reaktion? NULL!!!!!
Also, es gibt heute nochmal eine Gamer's Message (wenn auch in bescheidenem Umfang), sollte die Reaktion allerdings gleich ausfallen, wie das letzte Mal, dann ist dies heute die letzte. Ich bin schon mit ein paar Tips oder Fragen zufrieden.
Ist es denn so schwer, eine Postkarte zu nehmen, ein paar Tips draufzuschreiben und diese bis spätestens 20.September an den RS einzuschicken?

PREDATOR 2: Gleichzeitig Q, A, O und P drücken, um in den nächsten Level zu kommen.
BUILDERLAND (Passwörter): 1. Start in the forest, 2. Volcan in the cave, 3. Darchy in the village, 4. Nebula in the swamp, 5. Hyblis in the manor.
TURTLES 2: Die Tasten auf C, H, E, A, T umdefinieren (ihr könnt danach wieder auf Joystick umstellen und der Cheat sollte trotzdem funktionieren). Wenn man jetzt P drückt, kommt man durch einen Druck auf die Leertaste in den nächsten Level.
TERMINATOR 2: In der Highscore Liste GEP eingeben und die Farbe des Borders sollte sich ändern. Das ganze bringt unbegrenzte Energie.
XENON: Um unverwundbar zu werden, erst ESC drücken, anschliessend die Tasten T, I, N, Y.
So, das wars. Ihr wisst ja, was zu tun ist, damit diese Rubrik größer wird.

THE VILLAIN



SABRE WULF © ULTIMATE

Z=SZENE

12.34 DER "SIX PACK" IN LONDON

Wie mittlerweile ein Haufen Leute aus der Szene weiss (Knutschie hat Dutzende Postkarten geschrieben), waren KNUTSCHFLECK, BSC, ALIEN, FACE HUGGER, KANGAROO und ich (K-OS) vom 25.07. bis zum 07.08 in London. Teils als Urlaub, teils als CPC-Erkundungs-Tour.

Als erste "holiday group" auf dem CPC hat sich Knutschie für uns den Gruppennamen SIX PACK einfallen lassen und zusammen mit Kanga entsprechende Visitenkarten gedruckt, die dann auf die Postkarten kamen. Aber jetzt zur Story. Ich hoffe, ich kriege noch einiges zusammen, da wir ja ständig im Vollrausch waren (aaarghhhh!).

In London angekommen (per Flieger)sahen wir auf dem Flughafen erstmal ein Hotel-Werbeplakat mit echt billigen Übernachtungspreisen. War aber 'ne Schweinerei:Als wir da anriefen, waren die tatsächlichen Preise um ein horrendes höher !Böse Touri-Falle ! Aber wir (d.h. KANGA) hatten ja schonmal eine Übernachtung mit Verlängerungsoption im Jugend-und Studentenhotel VICTORIA gebucht. Hört sich nach königlichem Komfort an.Unser Zimmer war eigentlich 'n 5er-Zimmer, aber die haben einfach noch 'ne Matraze reingeworfen, so dass vom Boden nicht mehr viel begehbar war. Tja, dumm gelaufen (um gleich mal einen der Bund-Sprüche von BSC anzubringen) für Knutschie. Er hatte nämlich die Matraze gekriegt und dauernd latschte jemand drüber.

Schränke gab's keine, dafür aber 'ne kleine Kommode mit 3 Schubladen und 3 Kleiderbügel an der Tür. Prima ! Durch das Waschbecken und ein Fenster mit der typisch britischen "nach-oben-stemme-und-unten-klemme" (oder so) - Technik wurde das Zimmer einigermassen bewohnbar. Bei dem Fenster musste man dauernd Angst haben, dass es einem auf den Kopf fällt, wenn man sich rauslehnte. So 'ne Art Guillotine also, leider unten nicht scharf
genug.

Nach ein paar Tagen (ach was, Stunden) war das Zimmer ein Saustall ! Überall lag Zeug rum. Sah echt geschmeidig aus, um mal FACE HUGGERs Wortschöpfung zu benutzen (heisst soviel wie toll oder cool ... kühl meine ich).

Nach ein paar Tagen oder so traute sich das Personal nicht mehr rein. Echt ! Der Abfalleimer wurde gerade noch täglich geleert, aber Saugen war eh nicht mehr (kein Teppich mehr sichtbar). Warum hab' ich bloss das Bett am Fenster genommen? Bei dem Strassenlärm auf der Belgrave Road konnte ich echt toll schlafen.

Am ersten Morgen handelten wir unser Zimmer erst mal auf noch knapp 9 Pfund pro Person und Übernachtung runter. Normal sind 14, aber unser Preis war 11. Ich nehme mal an, weil sie uns zu sechst in ein 5er-Zimmer gequetscht (oder gecruncht?) haben. Frühstück gab's bis 10. Da es eigentlich jedesmal dasselbe gab - 'ne Vollkorn-Semmel mit Butter und Jam und so 'n komisches Zimt-Gebäckstück + Kaffee/Milch/Kakao - entwickelte sich das Verhältnis 'vergangene Tage:Bock auf Frühstück' ziemlich antiproportional (Checkt das jetzt jeder ? Oder braucht man dafür 'nen Mathe-LK ?). Nur FACE ging noch ziemlich oft frühstücken, wenn ich das im Suff (ach wo, wir waren NIE besoffen) richtig mitbekommen hab'.

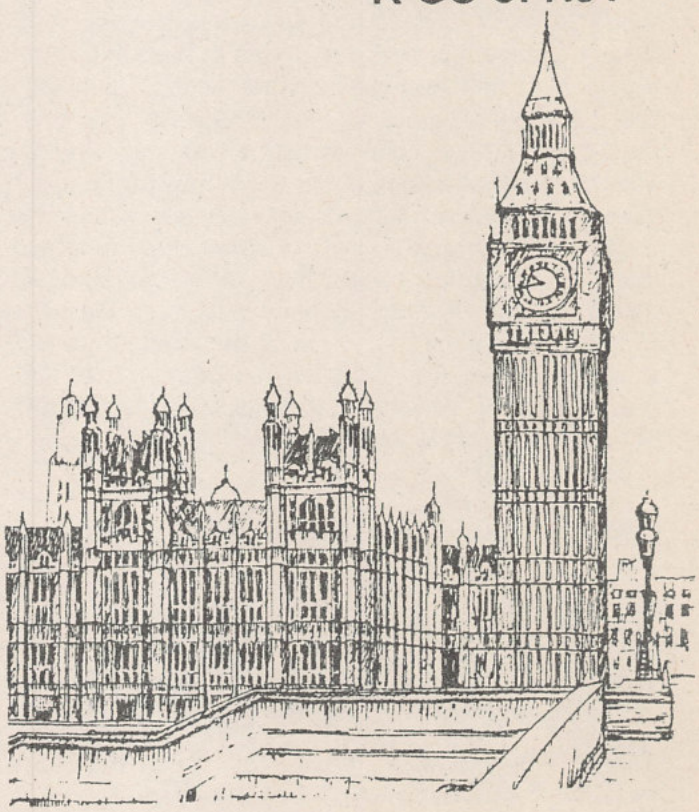
Neben dem Frühstücksraum gab's noch 'ne Küche. Von dort aus servierte uns der Meisterkoch BoSCuse zweimal Ravioli aus der Dose (lecker). Mehr Bock auf Kochen (und Abwaschen, waäehhhh!) hatten wir nicht. Wär' natürlich billiger gekommen, als dauernd bei McDonald, Burger King (eindeutig besser als Mac, finde ich) zu schlemmen (schlemmen ?) oder 'only-1-pound-Pizza' am Strassenrand zu mampfen. Ansonsten haben wir uns aus dem Supermarkt (Hallo TESCO, hat wohl nich geklappt, BSC um 5 Pfund zu bescheissen ! Der zahlt mit 'nem 10 Pfund-Schein und die Kassiererin behauptet, das waren 5 Pfund und gibt ihm auch nur auf 5 Pfund raus. Nach Kassensturz hat BSC am nächsten Tag seine restlichen 5 Pfund (13 Mark immerhin) wieder gekriegt.) versorgt. Mmmm, Maryland-Kekse. Lecker.Kann ich nur empfehlen.

Was ging eigentlich computermässig so ab ? Nachdem wir gleich am ersten (oder war's am zweiten ?) Tag -zig Computerläden abgeklappert hatten,war die Enttäuschung gross. Nirgends gab's was für den CPC. Sogar die AA war ziemlich schwer zu finden. Bei WHSMITH an der Victoria Station haben wir sie endlich entdeckt. WH-SMITH dürfte aber auch einer der grossten Zeitschriften-Läden in London sein.

Bald haben wir uns dann mit ADAM von DARTSMA (u.a. PD) getroffen. Ist ganz gut drauf, der Typ. Der hat uns dann 'n bisschen in London rumgeführt und hat uns einen Second-Hand-Laden bei der Notting Hill Gate (Nummer 65: Video and Computer Exchange oder so) gezeigt, wo's doch noch einiges für den CPC gab. Und zwar echt billig! Grünmonitor für 5 Pfund (!), Farbe für 40. Ein CPC 464+ mit Monochrom-Screen für 25 Pfund. BSC und

KNUTSCHIE haben bei 2 GX4000 für zusammen 20 Pfund oder so sofort zugeschlagen. Wer nach London kommt, muss unbedingt in den Laden ! Lohnt sich. KANGA hat Adam dann 2 CPCs abgekauft. 'Nen 6128+ mit Monochrom-Monitor und das andere war glaub ich 'n 464+ Keyboard.
Im Hotelzimmer ging dann natürlich die Computer-Paddy ab. KANGA und BSC haben von meinem GameBoy 'nen Sound von Super Mario Land mit dem Soundtrakker umgesetzt. Echt lustig! Mein Netzteil für den Gameboy war sowieso dauernd in Überhitzungsgefahr, da dauernd jemand gespielt hat (ich auch ziemlich viel).
Mit Simon Warford und Wild Thang haben wir uns auch mal getroffen. Die waren auch ganz cool drauf. Simon hat ganze Regale voller Original-Games. Wild Thang hat uns was von dem Kopier-Programm XEXOR aus Australien erzählt. Das funktioniert mit Brain-File und kann sogar ZTB-Advanced Edition kopieren (Shit!). Dann hat er noch seinen Ultimate Sprite Searcher gezeigt, der bald fertig ist. Der wird ins Multiface geladen und dann kann man Sprites aus Games, Demos etc. raushacken.
Noch was Neues: SoundTrak Ripper 3.0 von The Equalizor wird kommerziell und läuft mit dem Multiface zusammen (anstatt wie 1.0 und 2.0 mit dem HackIt). In einem Archimedes-Laden in den 'outskirts' waren wir auch. Das war ganz lustig da, weil wir zuerst 'nen Acorn-Laden gesehen haben, der Teppiche (!) verkauft hat ('Acorn Carpets').Aber dann haben wir doch nen die richtige Eichel gefunden. Der Besitzer hat stolz behauptet, er hätte den besten Acorn/Archie-Laden in ganz London. Kunststück ! Ist ja auch der einzige am Platz. KNUTSCHIE und ich waren ganz abgefahren auf LOOT, ein Kleinanzeigen-Magazin, das 5 mal in der Woche (!) rauskommt. Da hat's auch immer einige CPCs drin.
Was ist sonst noch passiert ? ALIEN, KNUTSCHIE und FACE haben sich massenhaft Videos gekauft. Hauptsächlich Horror und Splatter. Ein paar haben wir im Frühstücksraum angeschaut. Da gab's nämlich nen Fernseher mit Video. Ein paar Leuten, die dabei gegessen haben, ist wohl der Appetit vergangen. Komisch. Warum
nur ? Ist doch ganz appetitanregend, wenn jemand das --- ZENSIERT --- rausgelöffelt wird.
In einer riesigen Spielhalle (-hölle ?) in der Nähe vom Piccadilly Circus (um den herum ist nachts immer am meisten los!) waren wir auch ein paar mal. Heisst übrigens Trocadero. Da haben wir dann u.a. Shufflepuck gespielt. Ausserdem gab's da ein ziemlich abgefahrenes Autorenn-Spiel namens VIRTUA RACING mit rasanter Grafik (Vektor oder Polygone oder so was in der Art). Da kann man dann zu viert mit der Link-Option zusammen spielen. Einen richtigen Virtual Reality-Stand gab's da auch. Das Trocadero ist halt sauteuer ('ne echte Touri-Falle, wie uns Simon erzählt hat), deswegen waren wir manchmal auch in anderen (billigeren) 'gambling halls'. ALIEN hat sich übrigens in eine von drei Schwedinnen verknallt, die auch in unserem Hotel waren. Wolltest Du nicht immer
schon mal nach Schweden, ALIEN ? Nein, Spass beiseite, wir fanden die alle ganz nett.
(Marabu labert dazwischen: Hallo, ALIEN "All what she wants is another babe! Eheyeah!" ?)
Was wir sonst noch so touri-mässig gemacht haben, interessiert euch wahrscheinlich weniger, ausserdem ist der Artikel jetzt schon zu lang. Natürlich sind wir viel rumgelatscht, mit Bus und U-Bahn gefahren und haben uns Läden angeschaut (mit T-Shirts, Platten, Touri-Ramsch usw.). Noch zwei Tips: Das Wochenticket für U-Bahn und Bus lohnt sich echt und wer sein kleines Münzgeld loswerden will, das sich da mit der Zeit ansammelt(wahrscheinlich ein halbes Kilo am Tag), kann das in der U-Bahn wechseln. Da gibt's überall so Automaten für Schoko-Snacks, Kaugummi und noch mehr Plunder. Die nehmen alle Arten von Münzen (1p,2p,5p,10p,20p,50p,1 Pfund). Wenn man z.B. 10 1p-Stücke reinschmeisst und auf den Geld-Zurück-Knopf drückt, kriegt man allermeistens was grösseres zurück (2 mal 5p z.B.).
Jetzt langt's aber! Alles in allem war London schon 'ne tolle Sache. Nur wird man sein Geld furchtbar schnell los (Und... Angst ?).

K-OS of HJT



The Amstrad scene in Greece

Article from Magic Software of Greece
written by Georg P. of Magic Software for Rundschlag

Hello European freax! In this column I am going to inform you abpout the Amstrad scene in Greece. Amstrad 6128 since the year 1986 when he become appearing in Greece was one of the most well known and amocable 8bit computer of the greek users. Today the year 1993 unfoprtunately Amstrad 6128 has been falling apart for the past two years but thanks to its keen supporters across the continent it managed to survive. This era is the most critical in Greece TODAY: It´s true that a lot of Amstrad users have left Amstrad for another machine thanks to the technology achievements. However there some greek freax that are trying to intensify there efforts in order to keep Amstrad active. Unfortunately these freax are very rare. Nowadays piracy is the key word for Amstrad. This is the magic key that makes him to be still on the surface. The 90% of the consumers prefer to buy games from illegal software clubs wich are still very active. I must sai that Greece has a lot of efficient programmers and coders butr they have quit because people find no reaction. Demos are not appreciaten and people are not motivated by anyone to love these terrific demonstration programs - The thing is that there everything is becoming more commercial. People want entertainment, you know GAMES+GAMES. Definetely there are more than 100 guys in Greece that are really trying to keep the Amstrad working and less than 15 are acting worldwide. This improper number is getting day by day even shorter so you can count on some well known ssoftware clubs with tradition to get the softeware from. Of course the Amstrad users I mean the gamesters are much much more from 100. Anyway thats in a few words the scene in Greece. The truth is that all of us should do our best by all means to keep Amstrad 6128 on the matket and you must be sure that we are going to achieve it as long as willingness exists. OK that is all folks. Anyone that wans to contact Magic Software Club can write to me at our current address:

G. Papazoglou
Natalias Mela 4
54646-Thessaloniki / Griechenland

Die CPC-Szene in Griechenland

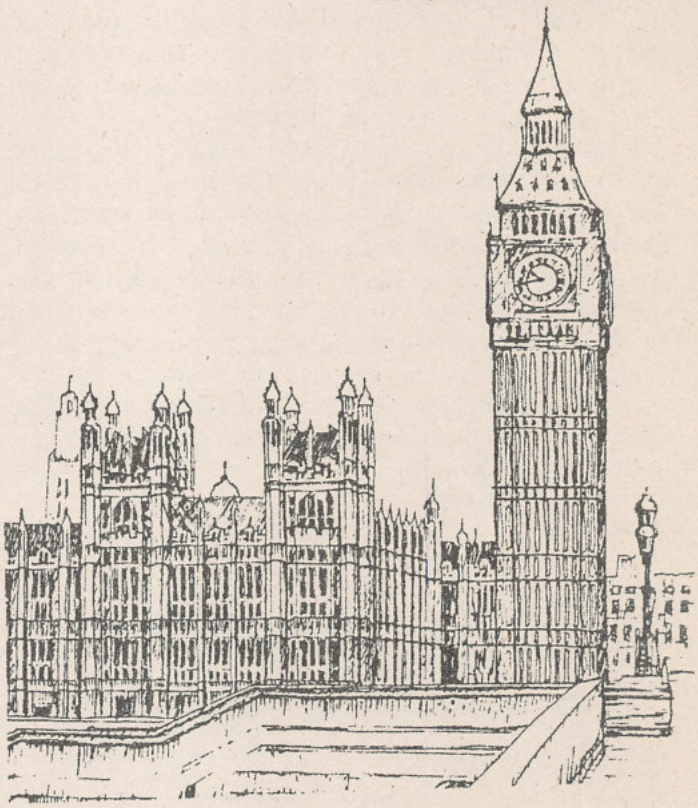
Artikel von Magic Software aus Griechenland
Geschrieben von George P. von Magic Software für den Rundschlag - frei übersetzt von Odiesoft of HJT !

Hallo europäische Freaks ! In diesem Bericht werde ich euch mal über die CPC Szene in Griechenland informieren. Der CPC 6128 war, als er 1986 in Griechenland auf den Markt kam, einer der bekanntesten und beliebtesten 8 Bitter der griechischen Anwender. Unglücklicherweise sank die Beliebtheit des CPC 6128 in den letzten zwei Jahren und nur Dank der geschickten Unterstützung der anderen europäischen User konnte er überleben. Die augenblickliche Zeit ist die wohl kritischste Phase für unseren geliebten CPC. Der heutige Stand der Szene in Griechenland : Es ist wahr, daß viele CPC Freaks den Schneider verlassen haben und auf andere Rechner umgestiegen sind, dank deren höheren Leistungsfähigkeit. Es gibt aber noch einige Freaks, die alles versuchen um den CPC am Leben zu erhalten. Unglücklicherweise sind diese Anwender sehr dünn gesäht. Heutzutage ist Software-Piraterie das Schlüsselwort fär den CPC. Dies ist der magische Schlüssel, der den CPC über Wasser hält. 90 Prozent der Benutzer bevorzugen es, ihre Software von illegalen Computer Clubs zu kaufen , welche auf dem CPC noch aktiv sind. Ich denke, daß es in Griechenland sehr viele gute Programmier gibt, die aufgehört haben, da sie keine Beachtung mehr erhielten. Demos werden nicht beachtet und die User werden nicht von anderen angespornt diesen außergewöhnlichen Demonstrationen mehr Würdigung entgegen zu bringen - Tatsache ist, daß alles immer komerzieller wird. Die Leute wollen Unterhaltung - immer mehr Spiele. In Griechenland gibt es kaum mehr als 100 User, die noch aktiv mit dem CPC arbeiten und nur noch c. a. 15 haben weltweite Kontakte. Diese unzureichende Anzahl schwindet von Tag zu Tag immer mehr, so daß man nur noch von bekannten Computer Clubs Software bekommen kann. Es gibt aber noch sehr viel mehr CPC'ler in Griechenland, nur diese tun bl{ Spielen. Nun denn, soviel zur griechischen Szene. Tatsache ist, daß wir alle unser bestes geben mässen um den CPC 6128 zu erhalten und ihr könnt sicher sein, daß wir das schaffen werden, solange der Wille dazu noch besteht. Ok, das war's dann. Jeder der dem Magic Software Club mal schreiben will, kann mich unter folgender Adresse direkt anschreiben :

G. Papazoglou
Natalias Mela 4
54646-Thessaloniki / Griechenland

KNUTSCHIE haben bei 2 GX4000 für zusammen 20 Pfund oder so sofort zugeschlagen. Wer nach London kommt, muss unbedingt in den Laden ! Lohnt sich. KANGA hat Adam dann 2 CPCs abgekauft. 'Nen 6128+ mit Monochrom-Monitor und das andere war glaub ich 'n 464+ Keyboard.
Im Hotelzimmer ging dann natürlich die Computer-Paddy ab. KANGA und BSC haben von meinem GameBoy 'nen Sound von Super Mario Land mit dem Soundtrakker umgesetzt. Echt lustig! Mein Netzteil für den Gameboy war sowieso dauernd in Überhitzungsgefahr, da dauernd jemand gespielt hat (ich auch ziemlich viel).
Mit Simon Warford und Wild Thang haben wir uns auch mal getroffen. Die waren auch ganz cool drauf. Simon hat ganze Regale voller Original-Games. Wild Thang hat uns was von dem Kopier-Programm XEXOR aus Australien erzählt. Das funktioniert mit Brain-File und kann sogar ZTB-Advanced Edition kopieren (Shit!). Dann hat er noch seinen Ultimate Sprite Searcher gezeigt, der bald fertig ist. Der wird ins Multiface geladen und dann kann man Sprites aus Games, Demos etc. raushacken.
Noch was Neues: SoundTrak Ripper 3.0 von The Equalizor wird kommerziell und läuft mit dem Multiface zusammen (anstatt wie 1.0 und 2.0 mit dem HackIt). In einem Archimedes-Laden in den 'outskirts' waren wir auch. Das war ganz lustig da, weil wir zuerst 'nen Acorn-Laden gesehen haben, der Teppiche (!) verkauft hat ('Acorn Carpets').Aber dann haben wir doch nen die richtige Eichel gefunden. Der Besitzer hat stolz behauptet, er hätte den besten Acorn/Archie-Laden in ganz London. Kunststück ! Ist ja auch der einzige am Platz. KNUTSCHIE und ich waren ganz abgefahren auf LOOT, ein Kleinanzeigen-Magazin, das 5 mal in der Woche (!) rauskommt. Da hat's auch immer einige CPCs drin.
Was ist sonst noch passiert ? ALIEN, KNUTSCHIE und FACE haben sich massenhaft Videos gekauft. Hauptsächlich Horror und Splatter. Ein paar haben wir im Frühstücksraum angeschaut. Da gab's nämlich nen Fernseher mit Video. Ein paar Leuten, die dabei gegessen haben, ist wohl der Appetit vergangen. Komisch. Warum
nur ? Ist doch ganz appetitanregend, wenn jemand das --- ZENSIERT --- rausgelöffelt wird.
In einer riesigen Spielhalle (-hölle ?) in der Nähe vom Piccadilly Circus (um den herum ist nachts immer am meisten los!) waren wir auch ein paar mal. Heisst übrigens Trocadero. Da haben wir dann u.a. Shufflepuck gespielt. Ausserdem gab's da ein ziemlich abgefahrenes Autorenn-Spiel namens VIRTUA RACING mit rasanter Grafik (Vektor oder Polygone oder so was in der Art). Da kann man dann zu viert mit der Link-Option zusammen spielen. Einen richtigen Virtual Reality-Stand gab's da auch. Das Trocadero ist halt sauteuer ('ne echte Touri-Falle, wie uns Simon erzählt hat), deswegen waren wir manchmal auch in anderen (billigeren) 'gambling halls'. ALIEN hat sich übrigens in eine von drei Schwedinnen verknallt, die auch in unserem Hotel waren. Wolltest Du nicht immer
schon mal nach Schweden, ALIEN ? Nein, Spass beiseite, wir fanden die alle ganz nett.
(Marabu labert dazwischen: Hallo, ALIEN "All what she wants is another babe! Eheyeah!" ?)
Was wir sonst noch so touri-mässig gemacht haben, interessiert euch wahrscheinlich weniger, ausserdem ist der Artikel jetzt schon zu lang. Natürlich sind wir viel rumgelatscht, mit Bus und U-Bahn gefahren und haben uns Läden angeschaut (mit T-Shirts, Platten, Touri-Ramsch usw.). Noch zwei Tips: Das Wochenticket für U-Bahn und Bus lohnt sich echt und wer sein kleines Münzgeld loswerden will, das sich da mit der Zeit ansammelt(wahrscheinlich ein halbes Kilo am Tag), kann das in der U-Bahn wechseln. Da gibt's überall so Automaten für Schoko-Snacks, Kaugummi und noch mehr Plunder. Die nehmen alle Arten von Münzen (1p,2p,5p,10p,20p,50p,1 Pfund). Wenn man z.B. 10 1p-Stücke reinschmeisst und auf den Geld-Zurück-Knopf drückt, kriegt man allermeistens was grösseres zurück (2 mal 5p z.B.).
Jetzt langt's aber! Alles in allem war London schon 'ne tolle Sache. Nur wird man sein Geld furchtbar schnell los (Und... Angst ?).

K-OS of HJT



The Amstrad scene in Greece

Article from Magic Software of Greece
written by Georg P. of Magic Software for Rundschlag

Hello European freax! In this column I am going to inform you abpout the Amstrad scene in Greece. Amstrad 6128 since the year 1986 when he become appearing in Greece was one of the most well known and amocable 8bit computer of the greek users. Today the year 1993 unfoprtunately Amstrad 6128 has been falling apart for the past two years but thanks to its keen supporters across the continent it managed to survive. This era is the most critical in Greece TODAY: It´s true that a lot of Amstrad users have left Amstrad for another machine thanks to the technology achievements. However there some greek freax that are trying to intensify there efforts in order to keep Amstrad active. Unfortunately these freax are very rare. Nowadays piracy is the key word for Amstrad. This is the magic key that makes him to be still on the surface. The 90% of the consumers prefer to buy games from illegal software clubs wich are still very active. I must sai that Greece has a lot of efficient programmers and coders butr they have quit because people find no reaction. Demos are not appreciaten and people are not motivated by anyone to love these terrific demonstration programs - The thing is that there everything is becoming more commercial. People want entertainment, you know GAMES+GAMES. Definetely there are more than 100 guys in Greece that are really trying to keep the Amstrad working and less than 15 are acting worldwide. This improper number is getting day by day even shorter so you can count on some well known ssoftware clubs with tradition to get the softeware from. Of course the Amstrad users I mean the gamesters are much much more from 100. Anyway thats in a few words the scene in Greece. The truth is that all of us should do our best by all means to keep Amstrad 6128 on the matket and you must be sure that we are going to achieve it as long as willingness exists. OK that is all folks. Anyone that wans to contact Magic Software Club can write to me at our current address:

G. Papazoglou
Natalias Mela 4
54646-Thessaloniki / Griechenland

Die CPC-Szene in Griechenland

Artikel von Magic Software aus Griechenland
Geschrieben von George P. von Magic Software für den Rundschlag - frei übersetzt von Odiesoft of HJT !

Hallo europäische Freaks ! In diesem Bericht werde ich euch mal über die CPC Szene in Griechenland informieren. Der CPC 6128 war, als er 1986 in Griechenland auf den Markt kam, einer der bekanntesten und beliebtesten 8 Bitter der griechischen Anwender. Unglücklicherweise sank die Beliebtheit des CPC 6128 in den letzten zwei Jahren und nur Dank der geschickten Unterstützung der anderen europäischen User konnte er überleben. Die augenblickliche Zeit ist die wohl kritischste Phase für unseren geliebten CPC. Der heutige Stand der Szene in Griechenland : Es ist wahr, daß viele CPC Freaks den Schneider verlassen haben und auf andere Rechner umgestiegen sind, dank deren höheren Leistungsfähigkeit. Es gibt aber noch einige Freaks, die alles versuchen um den CPC am Leben zu erhalten. Unglücklicherweise sind diese Anwender sehr dünn gesäht. Heutzutage ist Software-Piraterie das Schlüsselwort fär den CPC. Dies ist der magische Schlüssel, der den CPC über Wasser hält. 90 Prozent der Benutzer bevorzugen es, ihre Software von illegalen Computer Clubs zu kaufen , welche auf dem CPC noch aktiv sind. Ich denke, daß es in Griechenland sehr viele gute Programmier gibt, die aufgehört haben, da sie keine Beachtung mehr erhielten. Demos werden nicht beachtet und die User werden nicht von anderen angespornt diesen außergewöhnlichen Demonstrationen mehr Würdigung entgegen zu bringen - Tatsache ist, daß alles immer komerzieller wird. Die Leute wollen Unterhaltung - immer mehr Spiele. In Griechenland gibt es kaum mehr als 100 User, die noch aktiv mit dem CPC arbeiten und nur noch c. a. 15 haben weltweite Kontakte. Diese unzureichende Anzahl schwindet von Tag zu Tag immer mehr, so daß man nur noch von bekannten Computer Clubs Software bekommen kann. Es gibt aber noch sehr viel mehr CPC'ler in Griechenland, nur diese tun bl{ Spielen. Nun denn, soviel zur griechischen Szene. Tatsache ist, daß wir alle unser bestes geben mässen um den CPC 6128 zu erhalten und ihr könnt sicher sein, daß wir das schaffen werden, solange der Wille dazu noch besteht. Ok, das war's dann. Jeder der dem Magic Software Club mal schreiben will, kann mich unter folgender Adresse direkt anschreiben :

G. Papazoglou
Natalias Mela 4
54646-Thessaloniki / Griechenland

Comment to the 'article' 'Amstrad Scene in Greece'

First of all, you write that a lot of users have left the CPC, because of other technical achievments. WRONG! People are just bored to have a CPC to play games. If demos, PDs and other stuff would spread, then I think that people will start to care more for the CPC. But a lot of cool guys have left the CPC because of piracy (ELMSOFT, FEFESSE...)

You say George, that some Greek freax are trying very hard to keep the CPC alive. But if we take you as an example, we only see that these people are just killing the CPC, you are only interested to make money. And I think that these guys are really big assholes. There are only very few freax in Greece who really care about the CPC, and you are not one of them, you are just an imposter.

Then you have written **an unbelievable thing: Piracy will keep the CPC alive ??**

You say that piracy keeps users on CPC, but these pirate clubs, just prevent the users from buying an original. If there were no copies, then the user would buy the original. But even if this would never happen, and you kept on pirating, then the end of CPC is near, 'coz if no originals are sold, then the soft-house will leave the CPC.

You also say that there are a lot of efficient coders and programmers in Greece, but they are quiting, because people show no reaction. Well, what about if these coders where thinking of making games, but they quit because some assholes would **sell pirate copies of their games?** You say that the Greek users are not interested in demos? Bullshit! You can make them like demos. You say that the only hope for CPC is GAMES+GAMES. Do you really believe what you are saying?

Because if you do then you must be really stupid, 'coz you are killing the CPC's game-market, so according to your words, you kill the CPC.

You say that there are about 15 people from Greece that are acting worldwide, but if i take you as an example, then you are just laming worldwide, because you are only interested in getting new games to pirate.

The game players in Greece are thousands, just make them used to originals and demos. That's what will keep the CPC alive. All the software clubs you mention are pirates and not PD clubs. Imagine what would happen if somebody would sent you the police.

Finally, you say about doing our best to keep the CPC alive, but if we do it your way, then we'll just kill it faster, because in your position, **there is no willingness, there's only killingness.**

Oh, a last thing. It was really nice of you to put your address in your article, because now a lot of people can, not contact you but fuck you for your lame ideas. REX of Olympus and BENG!

Kommentar zum Artikel "Amstrad Scene in Greece"

Von Harris Kladis, Griechenland.

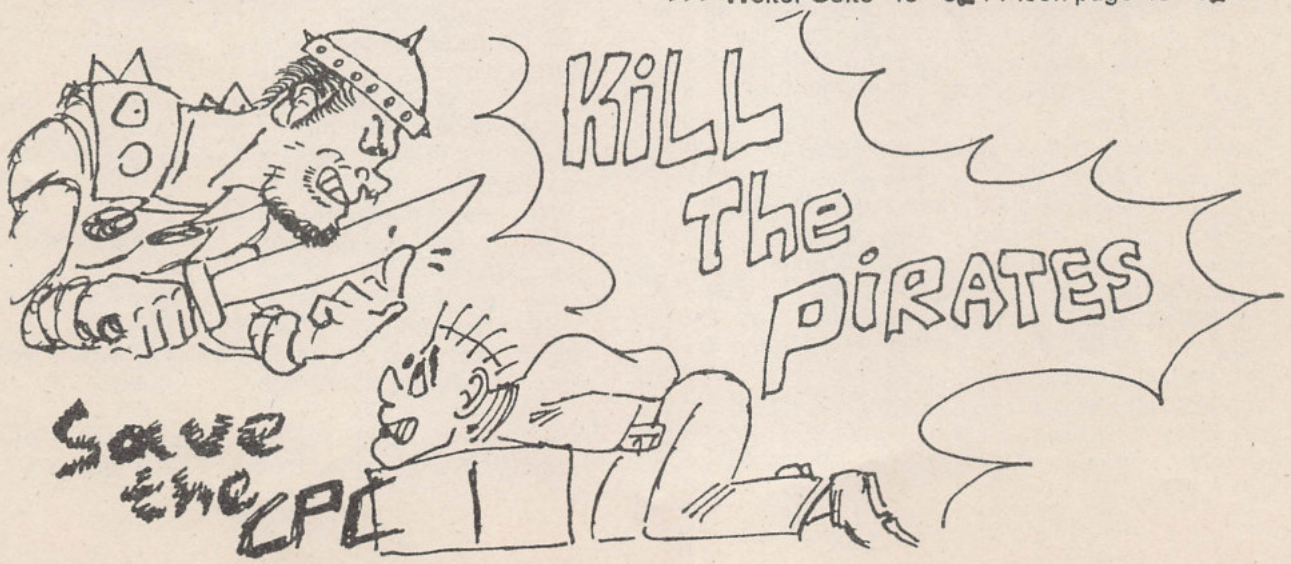
Zu allererst schreibst Du, dass viele User den CPC aufgrund neuer technischer Errungenschaften verlassen haben (1). FALSCH! Die Leute sind nur davon angeoedet, den CPC nur zum Spielen zu haben. Wenn sich Demos, PD und anderer Stuff besser verbreiten würden, dann würde der CPC von den Leuten stärker beachtet. Aber viele coole Leute (z.B. Elmsoft, Fefesse) haben den CPC wegen der Raubko-piererei verlassen.

George! Du sagst, dass manche griechischen Freax ihr Möglichstest tun, um den CPC am Leben zu halten. Aber wenn man Dich als Beispiel nimmt, dann fällt nur auf, dass diese Leute dem CPC den Rest geben. Solche Leute sind wirklich die größten Arschlöcher. Es gibt in Griechenland nur wenige Freax, die wirklich am CPC interessiert sind. Zu denen gehörst Du aber nicht. Du bist ein Hochstapler.

Raubkopieren hält den CPC am Leben? Das ist ja wohl unglaublich.

Du sagst, dass Raubkopien die Leute am CPC halten, aber diese Raubkopierclubs halten die User doch nur davon ab, sich ein Original zu kaufen. Wenn es keine Kopien gäbe würden Originale gekauft. Aber wenn das nicht geschieht

>>> Weiter Seite 48 - 52 ? / look page 48 - 52 ?<



English News Deutsch

This fanzine-article was written by Elmsoft,a well-known Coder and he will present you some very interesting infos. Thanks to Elmsoft.

Marabu

Elmsoft hat uns wieder mal einen hervorragenden, informativen Artikel geschrieben. Vor allem unsere Coder werden hier ihre Freude haben.

Gameboy und CES News aus Tschikago

This is Elmi writing... Right in the beginning a BIG sorry to Odie, who had to translate the sprite-article in RS#11. Lieber,lieber Odie, vergib' mir! Ich schreib' jetzt ganz sicher nur noch Inglisch! Außerdem hab' ich mich so gefreut, daß die Frenchies den Text nicht verstehen (wegen der ersten paar Zeilen), aber jetzt kann ich mich wohl wieder auf einen Anschiß gefaßt machen. (Langschuß in Fränkli interpretiert momentan alle meine RS-Äußerungen als Wiederholung des Überfluß-Syndroms in Austria. Klar?) Also für alle die, die die (3*,goil) zwei Info-Sheets über Caul III und Pre II als übertrieben empfunden haben: Das war 'Press-Information' für die Amstrad Action, damit die Hirnis dort endlich einmal wissen, was sie schreiben sollen. Dafür hat das Shit-SUPER CAULDRON jetzt 96% abgesahnt - und ZAP'T'BALLS? - Aaaahhhh. Die Sheets sind dann über Kanga ungewollt in den RS geraten. Also nicht allzu ernst nehmen!

English continues here:
As all major computer magazines, the RS has spared no expenses to send a reporter to Chicago, where the Summer CES took place during the first week in June. You now know where all the money for the subscriptions has gone. The lucky one was Elmsoft - me?!! - so get ready for hot informations about the future of entertainment...
There were just two giant halls, one of which contained rubbish. Don't ask me what. The other one was the games-hall. - Hechel,hechel,hechel, Adrenalinstoß.... Anyway, the eternal fight between SEGA and NINTENDO continued. This time, SEGA had the biggest stand, whereas NINTENDO had the best presentation and the best food. (Yeah, exhibitors like TITUS could eat there all day, I'm really fat now...)
NINTENDO made a very private presentation for licencees (companies producing games for N-consoles) one day before, in one of those noble-hotels with one of those noble buffets, where you get watches, T-Shirts and all these things for free.
For the SUPER NES, Nintendo is concentrating on the SUPER FX Chip, if you've ever played STARFOX/WING, you will know what I'm talking about, the next game will be called FX TRAX, an unplayable and slow racing game. For Mario Fans, there's SUPER MARIO ALL STARS, three or four Mario games on one cartridge. On Gameboy, there's WARIO LAND and KIRBY'S PINBALL LAND, which are both total crap, LEGEND OF ZELDA will be fun to play, but technically it's ..... .
Talking about techniques, there is just one really good game around: ASTERIX from INFOGRAMES. It features the first real parallax-scrolling and was programmed for INFOGRAMES by a Spanish guy.
Guess what... Spain??? Of course, this guy has made CPC games before. Funny, isn't it? All the CPC-programmers make a proper parallax scrolling on Gameboy.
But it's clear: On CPC, you don't have hardware-sprites, pixelwise hardware-scrolling etc.etc, so you've got to think of alternatives. Whereas the Japanese coders just do things that are supported by the hardware.
And as the Gameboy does not support parallax scrolling and can put just 40 8*16 hardware-sprites on the screen, which can't even overlap correctly, there won't be any games from Nintendo not suffering from these problems. But as we've seen on CPC, most hardware-problems can be solved with the software - but the Japanese just don't seem to know....

Anyway, it's fun to code on the gameboy, I'll give you some of the plus points:
* Pixelwise hardware scrolling.
* Raster-line interrupt.
* Very easy horizontal/vertical screensplitting. (Image you would just have to change CRTC-Regs 12 and 13 on CPC, wherever you want...)
* Rasters,splitrasters.
* 40 hardware sprites.

Minus points:
* Just 8kb of normal ram.
* Just 8kb of video ram.
* Data sent to the video ram disappears when the ram is used.
* Very limited hardwaresprites.
* Shit music system. (Who said Soundtrakker tunes would be better on Gameboy????)

If you've got a Gameboy, don't wait for the cracked version of PREHISTORIK MAN. No chance this time.... (Games can be copied on discs as well, but almost nobody knows that...)

Sorry, we wanted to talk about the CES: NINTENDO's slogan is "LIGHTYEARS BEYOND"

- but if you take a look at SEGA's arcade machines, this really sounds ridiculous. VIRTUA RACING for example. These vector graphics are simply .....! And SEGA is preparing a 3D CHIP for the MEGA DRIVE as well- so let's hope the best. A virtual reality unit for the MEGA DRIVE with two colour LCD-screens will be published before christmas. So maybe SEGA will manage to beat NINTENDO in America - right by now, NINTENDO is the absolute market-leader.

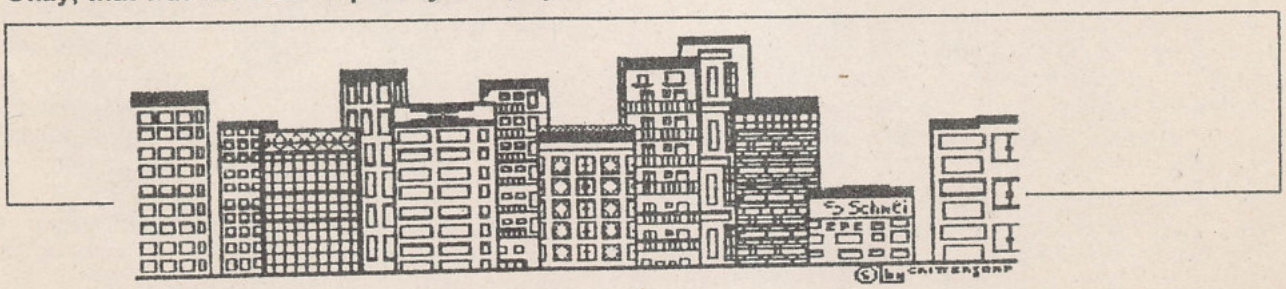
Just about 20% of the big hall were used for PC presentations. And there was one very,VERY,BIG surprise: Amstrad was present as well. They showed the MEGA PC (PC and MEGA DRIVE) and the GX 4000 console!!!! They finally found an American distributor, it will be sold there for just $49.99 (about 75DM).
That's the price of the basic Game-Boy and the standard NES. One more surprise: The game included will NOT be Burning Rubber, but a different racing game called 'VIRTUAL RACER 2000'. (If SEGA will like this title???)
Anyway, Amstrad knew Burning Rubber was not interesting enough to sell the console, so they made VR2000, which was programmed by the developers of the AMSTRAD PLUS hardware themselves.
Can you image how I felt - believing that CPC+ and GX4000 were dead - and then being confronted with simply the best game on any 8 bit machine. (Except maybe PC ENGINE games..) I guess, the programmers got the most out of the console. PREHISTORIK II looks like rubbish compared to this game. It's a total 3D-vector graphics racing game, but the graphics are not real (would be far too slow)- they seem to be put together using pixel-line splitting and some predefined graphics in the screen-memory. So take TRAILBLAZER - now add bends, loopings, enormous hills, tunnels etc., it's absolutely stunning! And fast !
The bad news: The CPC+ won't be sold there (Americans don't like keyboards...), and the game itself won't be available in Europe. (Amstrad gave up over here.) So you will have to buy a GX 4000 in America. (There might be problems with the 60hz...)
But a great surprise anyway... (And a pity you couldn't buy anything at the CES)

Okay, that was the CES-Report by Elmi, Bye!

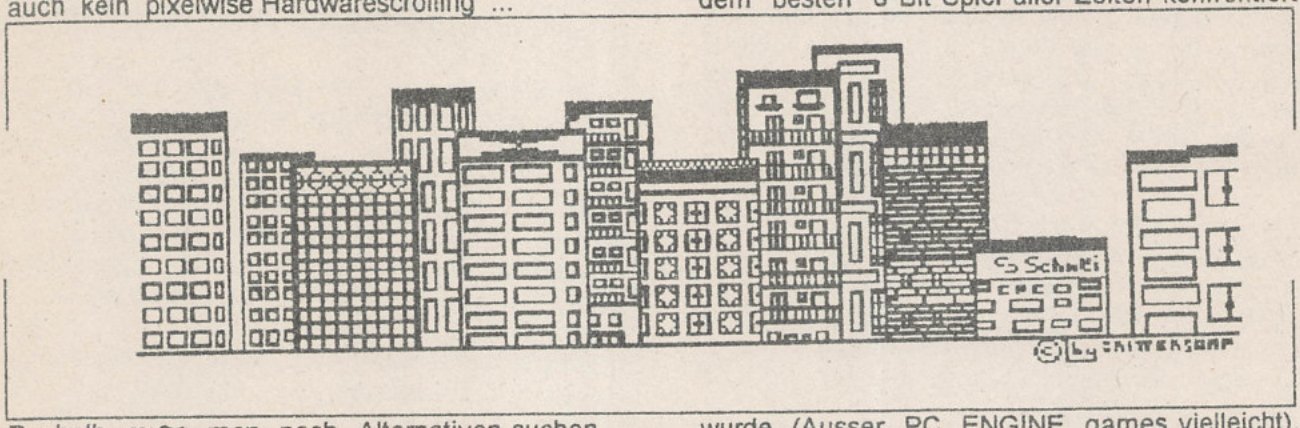
Gameboy und CES News aus Tschikago by ELMSOFT ---------- ---- Uebersetzung: THE VILLAIN

Wie alle wichtigen Computermagazine, hat der RS weder Kosten noch Mühen gescheut, einen Korrespondenten nach Chicago zu schicken, wo in der ersten Juniwoche die Sommer-CES tattfand. Jetzt wisst ihr auch wo die ganze Kohle für die Abos hin ist. Elmsoft (ich!) war der Glückliche. Macht euch bereit für heisse Infos über die Zukunft der Unterhaltungsindustrie...

Erst mal gab es dort zwei riesige Hallen. Davon eine mit Schwachsinn. Aber fragt nicht, was. Die andere war die Spielehalle. Der ewige Kampf zwischen SEGA und NINTENDO fand seine Fortsetzung. Diesesmal hatte SEGA den größten Stand, wogegen NINTENDO die bessere Präsentation und das bessere Essen hatte (Aussteller wie TITUS konnten da den ganzen Tag essen. Jetzt bin ich richtig fett!).
Bei NINTENDO gab es einen Tag zuvor in einem dieser Nobelhotels, mit einem dieser bonzigen Buffets eine interne Präsentation für Firmen,
die NINTENDO Games produzieren, bei der es Uhren, T-Shirts usw. umsonst gab. Beim SNES konzentriert sich Nintendo voll und ganz auf
den SUPER FX Chip. Wer schon mal STAR-FOX- WING gespielt hat, weiss wovon ich rede. Das nächste Spiel wird FX TRAX heissen. Ein unspielbares, langsames Rennspiel. Für Mario Fans, wird es SUPER MARIO ALL STARS geben. Drei oder vier Mario Games auf einem Cartridge.
Auf dem Gameboy kommen mit WARIO LAND (Wario? haeh?) und KIRBY'S PINBALL LAND zwei absolute Mistgames. LEGEND ZELDA macht zwar Spass, aber technisch ist es ..... Wo wir gerade bei Technik sind. Es gab
nur ein wirklich gutes Game: ASTERIX von INFOGRAMES. Das Teil bietet das erste echte Parallaxscrolling und wurde von einem Spanier programmiert.
Was Spanien? Natuerlich hat der Kerl vorher CPC Games gemacht. Lustig, oder? Alle CPC Coder schaffen auf dem GB ein vernünftiges



Parallaxscrolling. Ist aber eigentlich logisch. Auf dem CPC gibt es keine Hardware-Sprites und auch kein pixelwise Hardwarescrolling ...



Deshalb muss man nach Alternativen suchen. Die japanischen Coder machen allerdings nur Sachen, die von der Hardware unterstützt werden. Da der GB aber kein Parallaxscrolling unterstützt und nur 40 8*16 Hardwarespritesdarstellen kann, die noch nicht einmal genau überlappen, wird es von NINTENDO keine Spiele geben, die nicht unter diesen Problemen leiden. Aber wie man schon beim CPC gesehen hat, können die meisten Hardware-Probleme über die Software gelöst werden. Die Japaner scheinen das allerdings nicht zu wissen.

NINTENDOS CES-Slogan war: "LIGHTYEARS BEYOND". Aber wenn man die SEGA Maschinen sieht, klingt das geradezu lächerlich. Nehmen wir als Beispiel "VIRTUAL RACING". Diese Vektorgrafiken sind einfach.....!

Ausserdem hat SEGA noch einen 3D Chip für das MD in der Mache, welcher hoffentlich zum Besten wird. Noch vor Weihnachten wird ein Virtual Reality-Kit mit zwei Farb-LCD-Screens für das MD kommen. Vielleicht wird es SEGA also schaffen, NINTENDO zumindest in Amerika zu schlagen. Aber bis jetzt ist NINTENDO souveräner Marktführer. Rund 20% der grossen Halle wurde fuer PCs benutzt.

Aber es gab eine **sehr, SEHR, GROSSE Überraschung**: Auch Amstrad war da. Sie zeigten den Mega PC (PC und MEGA DRIVE) und **die GX4000!!!** Man hat einen amerikanischen Distributor gefunden, der die GX 4000 für und $49.99 (ca. 75 DM) verkaufen wird.

Um diesen Preis gibt es dort auch den Lameboy (in der Grundausstattung) und die NES Standardversion. Noch eine Überraschung: Das im Preis inbegriffene Spiel wird nicht Burning Rubber sondern ein Rennspiel namens VIRTUAL RACER 2000 sein (Was wohl SEGA von diesem Titel hält?). Amstrad war klar das Burning Rubber nicht gut genug war, um die Konsole zu verkaufen. Deshalb haben sie VR2000 gemacht, das von den Hardware-entwicklern des AMSTRAD PLUS höchst-persönlich gecodet wurde. Koennt ihr euch vorstellen, wie ich mich fühlte, weil ich dachte CPC+ und GX4000 seien tot, dann aber mit dem besten 8 Bit Spiel aller Zeiten konfrontiert wurde (Ausser PC ENGINE games vielleicht). Ich schätze die Programmierer haben alles aus der Konsole rausgeholt. PREHISTORIK II kann man im Vergleich mit diesem Spiel vergessen. Es ist komplett mit 3D Vektor Graphiken ausgestattet. Aber die Graphiken sind keine Echtzeit (wäre viel zu langsam). Sie scheinen per Pixelline Splitting und vordefinierten Graphiken aus dem Bildschirm-speicher zusammengesetzt zu sein. Nehmt TRAILBLAZER und stellt euch zusätzlich noch vor, dass da Kurven, Loopings, Berge und Tunnels sind. Das Teil ist die Wucht in Tüten. Und schnell ist es dazu.

Die schlechten Neuigkeiten: Der CPC+ wird dort nicht verkauft werden (Amerikaner haben was gegen Tastaturen) und das Spiel selbst wird es in Europa nicht zu kaufen geben (Amstrad hat hier aufgegeben). Deshalb müsst ihr euch das Teil aus Amerika holen (allerdings könnten Probleme mit den 60Hz auftreten).

Trotzdem eine riesige Überraschung... (und ein verdammtes Pech, daß man auf der CES nichts kaufen konnte).

Okay, das war der CES-Report von **Elmi.** Bye!

Kurzer Kommentar von VILLAIN:

Die Tatsache, dass Amstrad VR2000 nicht in Europa verkaufen will, spricht doch mal wieder Bände. Es war doch klar, dass sich der PLUS bzw. die GX 4000 mit einem Spiel wie Burning Rubber und einem Minimalaufwand an Werbung nicht verkaufen lassen würden. Jetzt hat man ein Spiel, das wenn man Elmi glaubt, alles bisher Dagewesene (auf 8-Bit) in den Schatten stellt und den Fähigkeiten dieser Maschine gerecht wird, und was macht man? Man zieht den Schwanz ein! Ich kaufe mir doch keinen Computer, weil mir der Verkäufer sagt, dass man auf der Maschine das und das machen könne. Ich will Beweise! VR2000 könnte diesen Beweis wohl locker erbringen und Amstrad sollte sich wirklich überlegen , ob man nicht nochmal voll in die Offensive geht und auch in Europa einen neuen Versuch wagt.

K-OS PD LIBRARY 12.41

POSTFACH 1112, D-88305 ISNY

Ich weiß, daß sich meine PD-Library bis jetzt einen ziemlich schlechten Ruf eingehandelt hat, da ich kaum jemandem geantwortet hab. Der Grund war, daß die Library bis vor kurzem noch gar nicht richtig 'einsatzbereit' war. Ich dachte mir, daß ich das Zusammenstellen von PD-Discs und eines Katalogs ruck-zuck hinkriege. Deswegen habe ich all die Anzeigen im C-F auch zu früh geschaltet.
Doch das alles hat viel länger gedauert, als ich mir das vorgestellt hatte. Dafür möchte ich mich bei allen entschuldigen. Ich hoffe, ihr gebt mir noch mal 'ne Chance (kommt schon...). Denn seit Ende August ist es soweit:

Die K-OS PD LIBRARY legt jetzt richtig los !

Wie ich schon im C-F 9-10/93 geschrieben hab', hat das Gelame jetzt endgültig ein Ende. Zügige Bearbeitung garantiere ich euch (diesmal echt !). Und das gibt's alles: über 111 Selections (eine Selection = 1 Disc-Seite) mit Spielen, Anwendersoft, Grafik, Sound, Szene-News etc.; über 250 Disc-Fanzines; mehr als 160 sonstige PD-Compilations; über 1500 Demos (Nein, diese letzte Zahl ist kein Druckfehler, wirklich 1500 !). Und bald wird's einen Haufen Selections mehr geben ! So, ich hoffe, jetzt habe ich euch den Mund wäßrig genug gemacht.
Und so kommt man ran an den Stuff:
1. Gegen 1 DM (fürs Ausland: 1 internationaler Antwortschein) und einen adressierten Rückumschlag (DIN C6) gibt's eine Kurzfassung des Katalogs der über 111 Selections und ausführliche Bestell-Infos. Bitte angeben, ob die deutsche oder englische Version gewünscht wird.
2. Die Katalog-Disc kann gegen 2 DM + Disc (Formate: 3", 3.5", 5.25" 40 Trax) bestellt werden. Fürs Ausland gilt hier: 2 internationale Antwortscheine + Disc. Auf der Katalog-Disc werden alle Selections ausführlich beschrieben. Außerdem enthält sie Listen der Disc-Fanzines,der sonstigen PD-Compilations und der Demos. Bitte angeben, ob die englische oder die deutsche Version gewünscht wird.
Und was kostet 'ne Bestellung ? 1 DM pro Disc-Seite ! Dazu kommt dann noch das Porto. 3.5"- und 5.25" NoName-Discs können bei mir auch gleich mitbestellt werden fuer 0.90 DM bzw. 0.50 DM pro Stück. Es könnte sein, daß diese Disc-Preise sogar noch billiger werden (vor allem 3.5").

Noch eine wichtige Info zum Schluß:
Auf den ersten paar Kopien meiner Katalog-Disc (deutsche Version) hat sich ein Fehler eingeschlichen (sorry): Der Menüpunkt 1 (Katalog ausgeben) läuft nicht. Abhilfe:
Auf Seite 2 einfach das File "0:pd-list1.txd" in "1:pd-list1.txd" umbenennen.
Nochmal die Adresse: K-OS PD Library, Postfach 1112, D-88305 Isny, Germany

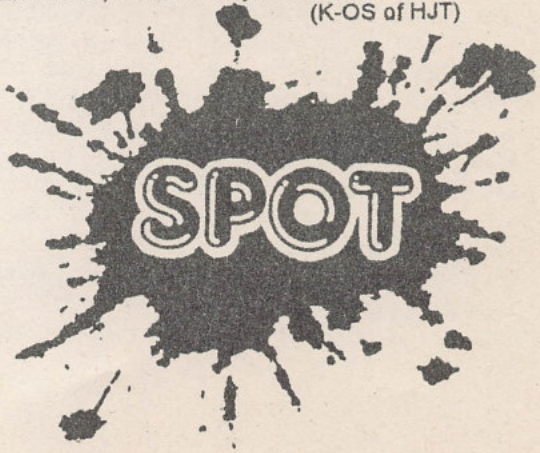
(K-OS of HJT)

I know that my PD-library is up to now in a fairly bad repute because I didn't reply to almost anybody. The reason for this is that the library until recently wasn't really 'ready for action'. I thought that I could do a lot of selections and a catalogue in a very short time (like lightning or so, hoho). Because of that I did all those adverts (for example in the german advert-mag "Computer Flohmarkt") far too early. And all this took much more time than I really had thought and planned. For this I want to excuse me. I hope you'll give me another
chance (come on...). Since end of august it's happening:

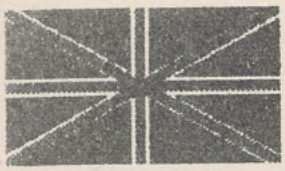
K-OS PD LIBRARY strikes back !

As I already wrote in "Computer Flohmarkt 9-10/93" the laming is finally over. I guarantee for a fast delivery (really this time !). And here are the offers: more than 111 selections (one selection = one side of a disc) including games, serious soft, art, sound, scene-news etc.; more than 250 disc-fanzines; more than 160 other PD-compilations; more than 1500 demos (No, this last number isn't a misprint, really 1500 !). And very soon there will be lots of more selections. I hope that I made your mouth water enough.And here's how to get all this stuff:
1. You'll get a summary of the catalogue's more than 111 selections and detailed info for ordering for 1 DM (Germany) or 1 international reply coupon (foreign countries) and a self-addressed envelope. Please state if you want to get the german or the english version.
2. You'll get the catalogue-disc for 2 DM (Germany) or 2 international reply coupons (foreign countries) and a disc (3", 3.5" or 5.25" 40 trax). On the catalogue-disc you'll find detailed descriptions of all selections plus complete lists of the disc-fanzines, other PD-compilations and of the demos. Please state if you want to get the german or the english version.
And how much are the costs for ordering ? 1 DM per disc-side! Plus postage. 3.5"- and 5.25" NoName-discs can also be ordered, for 0.90 DM respectively 0.50 DM per piece. It could be that those prices for discs become even cheaper (above all 3.5").
Once again the address: K-OS PD Library, Postfach 1112, D-88305 Isny, Germany

(K-OS of HJT)



L - Letters



L = LETTERS
(in English 'cause I can't speak any other language!)

28th May 1993

Dear Rundschlag People,

This morning, I received through the post (via Lovebyte/Le Sucon/Knutschfleck) issues 9 and 10 of Rundschlag. And very happy to get them I was. Let me introduce myself to those of you who don't know me, and I dare say that there are many of you who fall into that category. I'm the (in)famous Simon Warford, ex-editor of the greatest CPC fanzine ever; CPC Domain! And as you can see, I have a good sense of humour. Shit, when you look like I do, you need either a good sense of humour or you need to be very, very rich, and I'm skint! While I'm talking about CPCD, let me explain a few things. Originally, CPCD was set up as a one page stock list of what was available in the Scull PD library based in Scotland and run by Alan Scully. The library grew and grew until there was about 130 discs of PD stuff, and people wrote to Alan asking what various programs did. Up to that point, all that was mentioned was the number of the disc and the general category it fell under. The stock list grew in size as the number of explanations and PD reviews grew. Then Alan started printing a few of the funnier and more informative letters and the next thing was that the stock list was being called a fanzine. It wasn't set up as that, it just became it. The first 7 issues were printed, and as there were about 150 people wanting a regular copy, Alan started charging for it. Then, for some reason, he decided to put the whole thing on disc. Why? I don't know, but he also put a few small PD progs on the disc as well as including all the reviews and letters that had become popular in the printed version. Like I said, CPCD wasn't meant to be a fanzine as people on the continent know it, it was just a glorified stock list. That's why the coding was very basic. The majority of people who subscribed to it didn't want fancy scrolling and superior graphics; they just wanted to read comments and reviews about available PD and the occasional technical article. It was never meant to compete with the technical genius of the Euro disc fanzines. Some people questioned that we charged for it; what few (if any) people realised is that when issue 10 came out, Alan Scully decided to call it a day and close down the disc. This was for various personal reasons, not least of which was that he had started attending university and could no longer spend the time required to keep it going. When I spoke to him, on the spur of the moment, I asked him if he would have any objections to my taking it over. Various negotiations later, it was decided that as he had been making money from running it, he wanted some recompence, and the sum of #500 was agreed on. That is what we had to pay to continue with CPCD. So we had to keep on charging to keep us from losing quite a large amount of money. Anyway, to the present day. CPCDomain will be putting out issue 20 soon, and that will be it. It is closing down, mostly because we can't be bothered to continue with it. There was some personal conflict between Alan Scully and various people who worked for English CPC magazines (who I won't name, but they, and certain others, know who I(, talking about) that resulted in biased reviews and slagging off, and that hurt the circulation. And that people in Europe didn't understand the concept behind it and kept on comparing it to the glossy, brilliantly coded Euro-zines didn't much help either. But no recriminations. Everyone has a right to their own opinions and what's done is done.

Back to the beginning; The Rundschlag is a great venture. With the right support I can see this one going on and on. The only problem I have with it is that there isn't much English text, but that's because of people like me not writing to you, something I intend to remedy. Along with BadMag, I think if even just these two 'zines survive, then the CPC will be well taken care of. BadMag is irreverent, funny, occasionally offensive but always a good read. RS has yet to offend (but I live in hope!) but certainly equal in content otherwise as well as being informative.

I would like to echo the comments of whoever wrote the (Z=Szene) "Wars & Cracks" comments in issue 10 of RS. With the decline of the CPC in Europe, the last thing we need is to give the various software companies more excuses to cease production of CPC software by sending cracked copies of their latest software to people. Some of the older stuff, I have no problem with, but if you are going to pirate the stuff, at least let the publishing houses get some money back from their products or they just won't bother to produce anymore, and then we'll all be fucked. And I'm not talking about safe sex here; if we get fucked in this way, we'll die. It's that simple. Even in people pirate internal stuff, like ZTB and ST, software writers won't see any incentive in writing any more and then we all might as well use our CPC to hold open the door. And if you look around, you will see that the decline has already started to hit; CPC Attack-dead. CPCAl-dead. Amstrad 100%-dead. And if you look

at the circulation figures of Amstrad Action, you will see that they dropped from over 35,000 to about 27,000. And in their latest issues, the "For Sale" column is over two pages long where it used to be about 2/3's of a page long! And I don't know about other people who get it from newsagent's (rather than subscribe), but the last four months I've only been able to get each issue a month later than it should be! Apologies to Lovebyte and the others to whom I send it (again), but this is why it's always late. Some of the distributing companies in England are deciding that it might not be worth bothering with it as the figures are falling so rapidly!

And while we're talking about CPC software, there are two quality programs available from New Age Software which need no introduction as they are known and respected throughout the CPC world and they are: Zap'T'Balls (The Advanced Edition) and SoundTrakker. As you all know, these are readily available in Europe but if you are in the UK and want the English language version, you can contact me at 134 Draper House, Hampton Street, London SE1 6SY. I'm going under the name of New Age Software UK, and I'm authorised by the parent company in Germany, NAS, to sell them. I'm also happy to hear from anyone who wishes to write about anything. I'm pretty prompt about replying, usually within the week (unless you want something specific and I have to wait for it), so if anyone wants to write, go ahead. I'm all ears, and you know that has to make other facial function pretty hard.

A little about me for those of you who are still awake and/or interested: I'm male, single (and if you could see me, you'd know why!), 29 years old(!) and I use an upgraded 464 (6128 chip, 64k memex). I have a 3" and a 3.5" drive, MFII, mouse, trackerball and printer. And that's about it. I've no programming experience at all, preferring to use other people's programs. I have qualifications in Desk Top Publishing, I ride a motorbike and I'm into classic rock (NOT heavy metal!) like Led Zeppelin, Jimi Hendrix, the Doors, Pink Floyd,Jefferson Airplane, MeatLoaf, early Queen, Deep Purple, Santana, etc. You know the sort of stuff. I'm sort of a hippy with shortish hair and no flares!

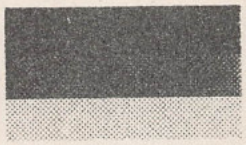
Greetings to the following: Crown, Lovebyte, Odiesoft, Kangaroo Musique, K-OS. Thanx for the letters and support, and special thanx to Lovebyte for the kind comments in RS 9 & 10. And I'm looking forward the next Rundschlag/Overkill.

Regards and Nil Illigitmi Carborundum.

Simon/Timber-Wolf□.

L=Letters
(In Englisch, weil ich keine andere Sprache sprechen kann !)

(Anm.d.Übers.: Insider Witz !)



28. Mai 1993

Liebe Rundschlägler,

heute morgen erhielt ich mit der Post (durch Lovebyte/Le Sucon/ Knutschfleck) die Ausgaben 9 und 10 vom Rundschlag. Ich war sehr erfreut, diese zu erhalten. Ich möchte mich aber zuerst denen vorstellen, die mich noch nicht kennen und ich wage zu sagen, daß es derer noch sehr viele gibt. Ich bin der (un-)berühmte Simon Warford, ex-Herausgeber des großartigsten CPC Fanzines, das je erschienen ist, der CPC Domain! Und wie ihr seht, habe ich einen guten Sinn für Humor. Tja, wenn du aussiehst wie ich, dann mußt du entweder einen guten Sinn für Humor haben oder du mußt sehr, sehr reich sein und ich bin blank! Wenn ich gerade schon mal dabei bin, über die CPC Domain zu reden, laßt mich doch eben noch ein paar Dinge erklären. Ursprünglich war die CPCD eine Liste der lieferbaren PD von der Scull PD library in Schottland von Alan Scully. Die Library wurde immer größer, bis sie um die 130 PD Disketten umfasste - und die Leute schrieben Allan und fragten, was das ein oder andere Programm für einen Zweck habe. Bis zu diesem Punkt wurde in der Liste nur die Diskettennummer und die allgemeine Zuordnung der Programme erwähnt. Die Größe der Liste wuchs ebenso wie die Anzahl der Erklärungen und die PD Softwaretests. Dann begann Alan ein paar der witzigeren oder

informativeren Briefe abzudrucken und das nächste was passierte, daß diie Liste als Fanzine bezeichnet wurde. Es war nicht als solches geplant, es entwickelte sich nur so. Die ersten sieben Ausgaben wurden gedruckt und seit sie dann ungefähr 150 Kunden hatte , begann Alan Geld dafür zu verlangen. Dann irgendwann entschied er, aus welchem Grund auch immer, es auf Diskette zu veröffentlichen. Warum? Ich habe keine Ahnung, aber er kopierte noch ein paar kleine PD Programme mit auf die Diskette, sowie die Tests und Briefe, die in der gedruckten Version sehr beliebt geworden waren. Wie ich bereits sagte, CPCD war nicht als Fanzine, wie es die User vom Kontinent kennen, geplant, es war nur eine berühmte Versandliste. Deshalb war der Code der Diskettenversion recht simpel.

Der Hauptteil der Abonennten waren Leute, die nicht fantastisches Scrolling und außergewöhnliche Grafiken wollten, sie wollten nur Anmerkungen und Testberichte von der erhältlichen PD Software und einen gelegentlichen technischen Artikel lesen. Es war nie beabsichtigt, die technischen Perfektion der europäischen Diskzines zu erreichen. Manche User wunderten sich, wieso wir Geld dafür verlangten; die wenigsten (falls überhaupt welche) wußten, daß Alan Scully plante, nach Ausgabe 10 die ganze Sache zu schmeißen. Dieses begründete er mit verschiedenen persönlichen Gründen, aber vor allem, weil er mit dem Studium angefangen hatte und so nicht länger die Zeit hatte, die für das Erstellen der Zeitschrift notwendig gewesen wäre. Als ich dann mit ihm sprach, fragte ich ihn spontan, ob er etwas dagegen hätte, wenn ich das ganze übernehmen würde. Einige Verhandlungen später wurde entschieden, daß, weil er damit Geld verdient hatte, er eine Abfindung haben wollte und so wurde die Summe von #500 vereinbart. Das ist, was wir zahlen mußten um die CPCD weiterzumachen. Deshalb mußten wir weiterhin Geld für die Zeitschrift verlangen, um uns vor dem Verlust von einer Menge Geld zu bewahren. Nun denn, bald wird die CPC Domain die 20te Ausgabe herausgeben und das wär's dann. Sie macht jetzt dicht, hauptsächlich deswegen, weil man von uns nicht erwarten kann, sie weiterzuführen. Es gab ein paar persönliche Konflikte zwischen Alan Scully und verschiedenen Leuten, die für englische CPC Magazine arbeiteten (welche ich nicht namentlich nennen werde, aber sie und verschiedene andere wissen wer gemeint ist), welches zu voreingenommenen Berichten und Absacken der Zeitschrift führte und das wiederum schadete der Auflage. Und die Leute in Europa verstanden das Konzept der CPCD nicht und verglichen sie weiterhin mit den brilliant programmierten Eurozines, was auch nicht besonders zweckdienlich war. Aber ich möchte hier niemanden beschuldigen. Jeder hat ein Recht auf eine eigene Meinung und was geschehen ist, ist geschehen.

Zurück zum Anfang: Der Rundschlag ist ein großes Wagnis. **Mit der richtigen Unterstüzung**, denke ich, wird er weiterhin existieren.
Das einzige Problem, daß ich mit ihm habe ist, daß er nicht allzu viele englische Berichte hat, aber das ist nur, weil User wie ich euch nicht schreiben, etwas, was ich vorhabe,zu ändern. Ich denke daß, zusammen mit dem Bad Mag, falls diese beiden 'zines weiterbestehen, der CPC in guten Händen ist und weiterbestehen wird. Das Bad Mag ist ehrfurchtslos, witzig und gelegentlich angreifend, aber immer gut zu lesen. RS muß noch Anstoß erregen (ich lebe in Hoffnung!) aber er ist gewiß gleich im Inhalt sowie genauso informativ wie das BM. (Anm.d. Übers.: Sorry, dieser Satz klingt etwas seltsam, aber so war er im Original...)

Ich möchte gerne einen Kommentar auf die Z=Szene Rubrik, wer auch immer diese verfaßt hat, aus der RS Ausgabe Nummer 10 schreiben. Mit dem Abstieg des CPC in Europa ist das letzte, was wir brauchen können, den Software Herstellern einen weiteren Grund für die Einstellung der Produktion zu geben, indem wir Raubkopien verteilen. Ich meine nicht die älteren Sachen, wenn du dieses Zeugs kopierst, dann kauf' zumindestens etwas von dem ein oder anderen Hersteller oder sie werden sich einfach nicht weiter produzieren und dann können wir alle einpacken. So einfach ist das! Auch wenn Leute szeneinterne Programme, wie Zap'T'Balls oder Super Cauldron kopieren, werden die Autoren keinen weiteren Anlaß sehen, noch weiter zu programmieren und dann können wir alle unseren CPC als Türstopper benutzen.

Und wenn ihr euch umseht, dann könnt ihr sehen, daß der Rückgang des CPC schon Auswirkungen zeigt : CPC Attack - tot , CPC Al - tot, Amstrad 100 % - tot. Und wenn ihr euch die Auflage von der Amstrad Action anseht, dann werdet ihr feststellen, daß diese von 35,000 auf ungefähr 27,000 gesunken ist. Und in ihren neusten Ausgaben ist die 'Zum Verkaufen' Rubrik von einer 2/3 Seite auf ganze 2 Seiten gewachsen! Ich kenne keine anderen Leute, die ihre Ausgabe am Kiosk holen, aber in den letzten vier Monaten bekam ich meine erst einen Monat später als angekündigt. 'tschuldigung an Knutschfleck und all die anderen, die ihre AA von mir bekommen, aber es war nicht meine Schuld. Einige Verteiler in England entscheiden sich dafür, sich nicht weiter mit der AA zu beschäftigen, da die Auflage ständig sinkt!

Regards and Nil Illigitmi Carborundum.

Simon / TimberWolf

Und da wir schon mal über CPC Software reden, es gibt zwei Spitzenprogramm aus dem Hause New Age Software, welche ich wohl nicht weiter vorzustellen brauche, da sie wohl schon bekannt und beliebt in der CPC Welt sind, es sind nämlich : Zap'T'Balls (The Advance Edition) und der Soundtrakker. Wie ihr bereits wißt, sind diese bereits in Europa erhältlich aber wenn du im UK lebst und willst eine englische Anleitung, dann kannst du ab jetzt folgende Adresse anschreiben: Simon Warford, 134 Draper House, Hampton Street, London SE1 6SY. Ich verkaufe diese unter dem Namen New Age Software UK und ich bin eine autorisierte Zweigstelle des deutschen Vertriebs, NAS. Ich bin auch über jede sonstige Art von Brief erfreut. Ich bin sehr schnell mit dem antworten (mal davon abgesehen, wenn du etwas besonderes willst und ich auch darauf warten muß), so wenn mir irgendwer schreiben will, tu' dir keinen Zwang an! Ich bin ganz Ohr und , wie du weißt, ist das zum Nachteil anderer Gesichtsfunktionen...

Ein bißchen über mich selber, für all diejenigen, die immer noch wach oder interessiert sind: Ich bin männlich (Anm.d.Übers.: Wer's glaubt...), ein Single (wer mich sehen kann, weiß warum!) ich bin 29 Jahre alt (!) und ich benutze einen aufgerüsteten 464 (6128 Prozessor und 64 Kb Speichererweiterung). Ich habe ein 3" und ein 3.5" Laufwerk, Multiface II, Maus, Trackerball und einen Drucker. Und das war's. Ich kann nicht programmieren und ziehe es vor, Programme von anderen Usern zu benutzen. Ich habe Erfahrungen mit Desktop Publishing, ich fahre Motorrad und stehe auf classischen Rock (KEIN Heavy Metal!) wie z. B. Led Zeppelin, Jimi Hendrix, the Doors, Pink Floyd, Jefferson Airplane, Meat Loaf, frühe Queen Werke, Deep Purple, Santana usw. Eben so etwas in der Art. Ich bin so eine Art von Hippie mit kurzen Haaren (Anm.d.Übers.: Kurze Haare? Iiiiiieeeeeh!) und ohne Breitschlaghosen.

Grüße an die folgenen Leute: Crown, Knutschfleck, Odiesoft (Anm. d. Übers.: He, das bin ja ich!), Kangaroo Musique, K-OS. Danke für die Briefe und die Unterstüzung. Besonderen Dank an Knutschfleck für die freundlichen Kommentare im RS 9 und 10. Ich freue mich schon auf den nächsten Rundschlag/Overkill.

Grüße und Nil Illigitmi Carborundum. (Anm. d. Übers.: Wie herum muß man das den lesen ?)

Simon / TimberWolf

Verehrter BIOS,

Beigelegt ist ein Brief. Ich habe denselben Brief auch als ASCII File auf Diskette unter dem Namen "Letter.2U" mitgeschickt. Du kannst alles zusammen oder auch nur Teile von diesem Brief in einem der nächsten Rundschläge abdrucken.

Grüße

Simon Warford / TimberWolf

(Anm.d.Übers.: Na, ist das nicht ein vorbildliches Verhalten? Schickt der sowohl einen Ausdruck als auch ein ASCII File! Da könnten sich ein paar Leute echt mal eine Scheibe abschneiden...)

Übersetzt von ODIESOFT. Für Fehler oder Ungenauigkeiten mit dem Original wird keine Haftung übernommen.

M=Meetings

BENG!-Meeting July 1993

From foreign countries: 7 Frenchies, 2 Greax Freax, 1 (!!) Austrian, 3 from Bavarian Free State.
So you might say it was a small Euromeeting.
Some spotlights:
Friday beginning, In the evening great sensation: Hypnomega appeared !! Oh jabbadabbaduh! Saturday: sightseeing-tour with "Wuppertal Schwebebahn". Demo-Competition..Sunday:Departure

Samstag, 15 Uhr: Die Suppe wurde aus Tassen verschlungen - Sledge Hammer mißbraucht Marabus Farbmonitor, um am Archimedes mit einem Flugsimulator zu spielen - Barthy sieht ihm zu - Alien schaut BSC beim Coden über die Schulter - Thriller fachsimpelt mit Face Hugger - Dark Sector painted an den Pics für seine Demo -BBS ißt Nuts - Crittersoap hat Kangas PC geschrottet - Red Storm ißt M&M's und sieht George beim Videofilmen zu - Cable (L.R.) ißt rote Würmer - DSC trinkt Cola-Mix - Antoine beobachtet Kangaroo am PC - Rex schreibt einen "Fuck off-fuck off -Artikel" - Bad Errror sieht gebannt zu, wie Jaysoft eine Story aus seinem Leben erzählt - Joker bastelt immer noch an der "Take-off-Mega-Demo" - AST guckt ratlos herum - OAS und Titus beobachten Joker -Fraggle kratzt sich nachdenklich am Kopf - Crown steuert die Stereoanlage - Amok und Mad RAM arbeiten mit Maxam - VAB malt Logos - Alex auch - The Villain liest Lolli-lutschend die CPC- Bild #3 - Force One malt Logos -Thriller nimmt bei CPC-Mike Fremdsprachenunterricht (bayrisch) - danach hauen beide dem schlafenden DSC auf den (A..) Hintern. Dieser ist natürlich total begeistert und mault:"Das is' ja sooo witzich, das is' ja wirklich sooo witzich!"
Also alles in allem ein witziges Meeting.

English: Favourite programs on this Meeting: Maxam Assembler Crime 1.7 - Soundtrakker OCP Art Studio
Highlights: Crown's "Smon 1.3" - Spreading of "Lamers International 2" and "CPC-Bild #3" - Previews of Fraggles "Jumpmania" - Ablaze's "Disc-Mac" - Ablaze's "Quattro"

Thanxs to DSC for inviting the HJT-members and all others.

Marabu

Sonderbericht....Sonderbericht....Sonderbericht..
Sonderbericht....Sonderbericht....Sonderbericht..

So schläft man auf der BENG!-Paddy

==========

Es ist 0.30 Uhr am Samstagmorgen.Da ich müde bin,begebe ich mich in den Schlafraum,der aus einer Art Doppelbett,mehreren Möbelstücken mit Inhalt und Fenstern besteht.Auf dem Bett liegen links Hiroyuki und rechts The Villain,der bereits pennt. Alles klar,schnell Matratze und Schlafsack auf den Boden gelegt,Licht aus und versucht zu schlafen. Aber der Lärm draußen geht mit unverminderter Lautstaerke weiter,auch der "fetzige" Tekkno-Sound....
Nach einiger Zeit kommt Knutschfleck herein,gefolgt von ungefaehr 3 Franzosen. Dann fangen Knutschi und Hiroyuki an,ueber alles moegliche in normaler Lautstaerke,zu labern.Hinzukommt,dass die Frenchies ploetzlich immer haeufiger zunaechst kichern und dann immer lauter lachen...Mir kommt es vor wie eine Ewigkeit,die H. und K. da was erzaehlen und ich weiss nicht mehr weiter....
Ein Pfiff von mir genuegt,und es ist fuer kurze Zeit still. Hiroyuki und Knutschfleck hoeren nun auf,aber die Frenchies erzaehlen sich nun immer lauter irgendwelche schmutzigen Witze und wechseln dabei manchmal auf Englisch,um uns klarzumachen,dass Hiroyuki nun mal das einzige Maedchen im Zimmer ist,und den Rest kann sich ja jeder selbst ausmalen. Hiroyuki kommentiert dies mit einigen Worten^der Ermahnung auf franzoesisch,was die Frenchies nur noch mehr aufstachelt.Es nuetzt nichts ! Aller Mahnungen zum Trotz machen die Franz-Maenner weiter.Joker schaut mal kurz 'rein,sieht oder besser hoert aber das Chaos und geht daher gleich wieder....
Es ist nun ca. 3.00 Uhr A.M. Ich habe jede Hoffnung auf Schlaf aufgegeben,da ploetzlich:Ein markerschuetternder Schrei laesst alles erzittern.Sogar in den Autos will man das Gebruell gehoert haben....Es war.....KNUTSCHLECK,auch Lovebyte bzw. Le Sucon genannt.Ja, das hat`s gebracht.Die Frenchies lachen nochmal und sind dann ruhig....
Bis um 8.00 Uhr konnten wir ungestoert pennen.Spaeter,beim Fruehstueck lag ein Frenchie noch auf der Couch und hat gepennt.Dem wurde ein Lollie in den Mund geschoben,was der ueberhaupt nicht geschnallt hat und daher gefilmt wur de....Ha,ha,ha ! Was haben wir gelacht.....
Die 2. Nacht war dann wesentlich ruhiger,als die erste.Kein Wunder : Es waren ja auch keine Frenchies im Raum.Als ich am naechsten Morgen aufwachte,lagen sage und schreibe 11 Leute kreuz und quer im Raum.Kunststueck,wie die da alle 'reingepasst haben,aber immerhin : Es war irgendwie moeglich.Also,wenn euch die Frenchies mit dem Pennen Probleme bereiten sollten,dann holt einfach Knutschfleck;der regelt das dann schon !!

Ende INCOGNITO V

New Age Software

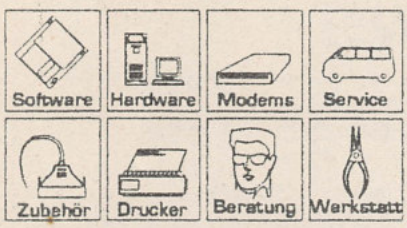
Thorsten Mitschele
Stephan-Waid-Weg 23
70327 Stuttgart
Tel : 0711/4201920
Fax: 0711/4201920

134 Draper House
Hampton Street
London SE1 6SY

Bankverbindungen:

Commerzbank Stuttgart
BLZ: 600 400 71
Knr: 77 77 287

Postgiroamt Stuttgart
BLZ: 600 100 70
Knr: 98565-705



New Age Software, Stephan-Waid-Weg 23, 70327 Stuttgart

Restposten

New Age Software

Sinclair Spectrum Kassette

The Footballler	Inter. Ninja Rabbits	Turbo Kart Racer
Night Raider	California Games	The Real Ghostbusters
Gunship	Championsh. Golf	Solomons´ Key
Way Of The Tiger	Multimixx 3 (SAM)	Multimixx 4 (SAM)
Xevious	Leaderboard Golf	Viglante
Myth	Supersports	Dynamite Dan
Summer Games	Masters Of T.Universe	ATF (Adv.Tactic.Fight)
Toyota Celica GT Rally	Silent Service	Road Runner
Rygar	Vendetta	Finders Keepers
Side Arms	Heroes (Sam)	Robozone
Puzznic	Winning Team (SAM)	Rainbow Coll. (SAM)
Hiostages		

Amstrad CPC Kassette

Lemmings	Lotus Esprit Turbo Ch.	Tusker
Bonanza Bros	Gary L.Super St.Soccer	Football Manager 2
Edition One (SAM)	Supercars	The Boxer
League Football	Sword Of The Samurai	Rainbow Islands
G.L. Hot Shots	Trap Door/Through T.T	Jailbreak *
Winter Games*		

Amstrad CPC Diskette

Bonanza Bros	Total Eclipse	Batman - The Caped C.
Vermeer*		Target Renegade*
Zombi*	Bomb Jack*	Dun Daragh*
Turrican	Puzznic	Captain Blood
	Infodroid	

Preise

*Alle mit * versehenen Titel sind gebrauchte Artikel und kosten:*
Kassette : DM 7,95
Diskette : DM 14,95
Alle mit (SAM) versehenen Titel sind Spielesammlungen und kosten:
Kassette : DM 19,95
Diskette : DM 24,95
Alle anderen Artikel sind neue und originalverpackte Titel und kosten:
Kassette : DM 9,95
Diskette : DM 19,95

Porto & Verpackung: DM 5,90

Es gelten unsere Allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen.
Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum.

12.48 ZN = Szene-News

Endlich ist es soweit:
Die **CPC Fanzine Library** des HJT & FBI ist eröffnet! Der Name:

INTERPOOL

Die Library wird von Hiroyuki gemanagt. (Weil Knutschfleck alle Arbeiten auf andere abwälzt.)
Bei dieser Library kann jeder gegen einen geringen Unkostenbeitrag und Pfand Paperfanzines ausleihen.(die Kohle für's Pfand gibt's nach Rücksendung natürlich wieder zurück!)
Mittlerweile stehen immerhin **über 300** Fanzines in unserer Liste und laufend kommen natürlich neue hinzu. Wer noch Fragen und Anregungen hat, soll sich bitte an Hiroyuki oder Knutschfleck wenden.
Achtung! Post an Interpool muß innen im Brief den Vermerk tragen: **An Interpool.**
Briefumschlag aber bitte so adressieren:

An
BIOS
Postfach 27
88475 Schwendi

Archimedes-Messe war am 29.9.93 in Illertissen. Eine HJT-Abordnung war dabei. Odiesoft hat schon einen Archimedes, Knutschfleck ist stark interessiert, Hiroyuki, Crittersoap und Marabu gingen aus Interesse mit. (Wir trafen auch noch weitere Freaks, die den Insidern bekannt sein müssten: Gryf ap Llandysgryf, Odin, Alber und Pfarr .... usw.) Die Messe war etwas dürftig ausgestattet und auch etwas schwach besucht (schönes Wetter). Aber der Chefredakteur Klein von der Markt&Technik-Zeitschrift "Archimedes" erzählte Marabu, daß in ca. 4 Wochen von ACORN eine deutsche Großoffensive gestartet wird mit Anzeigen in allen großen Zeitschriften Deutschlands und in einigen Computer-Magazinen. ACORN möchte den deutschen Markt "erobern"?Lest mal die Artikel von "Face Hugger" (RS11.48) und von "Vector" in dieser Ausgabe. Vielleicht ist der ARCHIE wirklich die Alternative für den CPC-Freak. Programme, die den teuren PC-Progs entsprechen, bekommt Ihr z.T.schon weit unter 100 DM auf einer Diskette!! (wenn ich auf dem PC mit der Textverarbeitung "Winword" arbeiten will, muß ich dagegen insgesamt 15 HD-Disketten zu je 1400 KB laden und installieren!!! Das ist PC pur !!)

Marabu

Archimedes... Knutschfleck berichtet weiter:

Neben dem excellenten **Zarch Clone Aldebaran** konnten wir uns das geniale **Spheres of Chaos** ansehen, das neben superschnellen und farbenfrohen Grafiken auch einen Vier-Spieler-Modus bietet.

Als wir uns **Simon the Sorcerer** reingezogen haben, waren wir von der Geschwindigkeit der Animationen etwas enttäuscht, obwohl uns das Spiel recht gut gefallen hat.

Umso erstaunter waren wir, als sich herausstellte, daß das Game gar kein Archie-Spiel war, sondern daß wir die PC-Version gespielt hatten! Das Teil lief mit dem PC-Software(!)-Emulator und dafür war es dann doch recht schnell. Wahrscheinlich muß man den ARC sogar etwas bremsen, wenn man auf ihm PC-Spiele mit einem Hardware-Emulator spielen will.....

Apropos Emulator: Den Spectrum-Emu konnte man auch bewundern. Also, wenn der CPC-Emu für den Archie genau so gut wird wie das Spectrum-Teil, steht dem Umstieg nx mehr im Wege.

Neben Spielen und Demos gab's natürlich viele Anwenderprogramme und Hardware, die auf anderen Systemen ihresgleichen suchen.

Knutschfleck

Freaks: Neofyt ist bei der französischen Armee (noch 7 Monate). -
Dark Sector ist jetzt bei AST. -
Overload hat seine Demo immer noch nicht released und will jetzt ca. 9 Monate CPC-Pause machen! (Bekommt er ein Kind? Nein, er will ein Auto, das er schon hat, auch bezahlen!)
Face Hugger arbeitet an seinem neuen Spiel.
Ablaze programmiert an einer Textverarbeitung.
MOPS wird voraussichtlich das **CeBIT-Meeting** organisieren (wenn möglich direkt in Hannover). Das wäre natürlich super - cool - gail - u.ä.

Rundschlag #9.03 OXFORD PAO : MICRO DESIGN

C'est un programme performant, combinant l'ecriture et l'illustration.Il dispose de plusieurs caracteres d'ecriture, de symboles, et egalement d'ecrans pouvant etre amenages et convertis dans des creations personelles.
Ce programme a sans doute, comme de nombreux outils varies, l'inconvenient d'etre difficile a manier, exemple: pour effacer un caractere ou un mot, ce qui dans un traitement de texte est un jeu d'enfant (cf CONTEXT), on doit aller dans la routine Bloquer-Copier-Deplacer-Effacer. DEL et CLR ne fonctionnent pas ici:ils donnent juste le motif & et...stop! Si la ligne de texte n'est pas confirmee avec RETURN, la DEL fonctionne encore ! Il manque l'inflexion allemande (NDT: pour les germanophobes, ce mot pompeux designe l'Umlaut, prononcez oum-la-outte, et correspond en tres gros a notre "national") et il est difficile d'obtenir un ecart de ligne regulier. Tout en tout:quelqu'un qui n'a besoin que de la partie texte travaille evidemment mieux avec un traitement de texte, mais quelqu'un qui prefere faconner une page avec plus d'exigeance, par exemple pour RUNDSCHLAG, peut developper avec MICRO DESIGN quelque chose d'effectivement artistique ! Les moyens d'expression sont tres interessants . Dans le menu d'impression,on peut choisir differentes options et obtenir une bonne qualite d'impression avec une 9 aiguille a petit prix comme notre DMP 2000.Choisissons par exemple l'option 'Style:One Pin'et 'Shade Dark' et l'impression devient optimale. En outre on peut imprimer une page DIN-A4 en 'Half-Scale' ou 'Quarter' c.a.d. en feuille DIN-A5 ou DIN-A6.
Celui qui veut imprimer son oeuvre d'art plusieurs fois peut aller boire du cafe aussi longtemps qu'il le veut en choisisant cette option dans le menu. Nos Hardware Freaks savent tracer leurs lettres avec des ou et semblanbles deco. Naturellement il y a une foule de signes et d'options comme des points de differente taille, lignes, cercles,rectangles, zoom...on peut les remplir par differents mot ifs. un bon exemple est le titre de RUNDSCHLAG #8. Les touches importantes sont ESC avec laquelle on peut sortir de chaque menu, la petite touche ENTER pour choisir des caracteres et des signes dans les sous-menus et la touche RETURN pour confirmer a l'ecran chaque manipulation (Dessin ou Texte).
Avec ca nous arrivons a un point tres critique : le choix d'un caractere d'ecriture est tres complique et fatigant. Contre ce probleme, 'Pro-Design' est confortable, mais ici je peux remplir une pleine page DIN-A4 ce qui n'est pas possible avec d'autres programmes CPC. Peut-etre est-ce pour cette raison qu'en France il y a tant de fanzines CPC crees a partir d'Oxford D'Hogsoft.Nous avons pu egalement apprendre a connaitre le programme dans le feu de l'action a l'Euro-Meeting de Reims.

Marabu of H.J.T.

(Je suis desolee que nous n'avons pas des symboles accents sur nos CPCs allemands)

Merci a Carole Duguy pour cette traduction.
BIOS

RS#11.19 MINI MEETING - DEMO par Odiesoft of HJT

Au printemps 93 eurent lieu bon nombre de mini-meetings HJT et une mini-demo sortie pour l'occasion. Idee: Odin. Graphisme: Marabu. Musique: Kangaroo. Fontes : Crittersoap. Texte : Odie, Hiroyuki. Coding: Odiesoft. Sa particularité fut de faire sautiller les caractères de la tour du château et ainsi faire scroller les lignes sur l'image.
CASTLE 1.A DEMO: Ce meeting fut qualifié de "meeting de haute qualité" avec la participation des meilleurs coders CPC sans exception.Mais on doit se rendre à l'évidence: aucun de ces si célèbres coders ne fut capable d'envoyer une partie à Odiesoft ! Il n'y a donc pas de Castle 1.A Demo...
RED DRAGON PART (SHINING MEETING DEMO): Sensation! Le texte est en russe! Mais plus d'un pseudo ne l'est pas.
EURO MEETING DEMO II: Warlock a écrit qu'elle était terminée mais la dernière partie sur CRTC 2 n'est pas soignée.
BAD BRAIN DEMO/UNIQUE DEMO: Nous espérons bientôt recevoir la BB de NWC. Si jamais l'Unique apparaît, ce sera douteux.
VOYAGE DEMO 93: Ici nous sommes plusieurs à attendre ! Prodatron et Alien prévoient cette demo pour mi-juillet. Ce que nous avons vu pour l'instant est parlant: une guest-part de Face Hugger,partie graphique de Hexenmeister, musique de Knutschi, conversion de musique de Crown...+ ?+ ? On doit être curieux !

Da jetzt alle im Steckbriefwahn sind muß ich auch mal ran.

Pseudo :STEVE
Gruppe :WIZCAT
Alter :17 Jahre
Größe :179 cm
Haar Farbe :dunkel Braun
System :Schneider CPC 6128 CRTC 0,
CTM 640, Epson LX-800,
3.5" Laufwerk 80 Tracks

Meinen CPC habe ich schon seit 8 Jahren erst im März 1989 habe mir meine erste CPCAI gekauft, die ich mir dann immer öfter kaufte. Mein Kumpel Hage of WIZCAT hat sich dann bald auch einen CPC 6128 zu gelegt. Der erste Durchbruch war dann das CPC System Buch (Hardware, Firmw are, Rom Listing,...) Wir bzw. hauptsächlich Hage inserierten dann auch in der CPCAI (Chess for Three, Gobang, und div. Mb Listings) ich hatte bis dahin überhaupt keine Kontakte zur Szene und dem CF. Leider wurde in der CPCAI auch nie die Szene oder der CF erwähnt. Dann stieß ich vor ca. einem Jahr auf den CF und war hellauf begeistert, ich hätte nie gedacht daß auf dem CPC noch so viel los ist. "Find i echt gail".

And now some questions:
-Wo bekomme ich einen 40/80 Track Umschalter her? HELP!!!
-Übernimmt jetzt Weeske die CPCAI?
-Bekomme ich jetzt ein kostenloses Abbo (Ahm vergesst diesen Satz)

PS : Wegen dem AS #8 ich heiße nicht Ky.
PS1: Macht weiter so Leute
PS2: Der AS ist echt gail Leute,weiter so.

STEVE OF WIZCAT

Anzeige

STREAM II

-eine Königin unter den Betriebssystemen-

Stream2 ist ein neues Betriebssystem für den CPC. Es ermöglicht Programme einer Leistungsdimension, die für 8-Bit-Rechner bisher unerreichbar schien!

Stream2 gliedert sich in 3 Teile:

- das Betriebssystem mit extrem optimierten Routinen für Proportionalschriftausgabe, interruptgesteuerte Mausabfrage, alle erdenklichen Windowoperationen, Verwaltung und Abfrage von Push/Radiobuttons und Schaltflächen, Ramverwaltung, Icons, Menüs, Menüleisten, Alertboxen, Textboxen, Listboxen, Pop-Up-Windows, integer Arithmetik, Druckertreiber ...

- OrgasDOS, liest alle AmsDOS-Disketten 50% schneller, neues PREM-Format (210K free, 72 Files a 12 Zeichen + 1 Icon, Verzeichnisbäume...). Shell, Filecopy, Format, Tree ständig im Ram, nach Programmende erfolgt ein Sprung in die Shell ...

- x-Plain ist eine vektororientierte Seitenbeschreibungssprache. Graphiken und Texte (Outlinefonts mit echtem Kerning!) können stufenlos skaliert und rotiert werden.

Auf Farbdruckern (LC-10colour) sind Ausdrucke mit 20Bit Farbtiefe möglich!

Stream2 mit Seriennummer, Handbuch, Hotline- und Updateservice für nur 80,-
(128K Ram erforderlich!)

Sofort ausführliches Infomaterial anfordern!

x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain x-Plain

Ronald Heitmann, Sollacker 4, 25482 Appen

gedruckt auf einem CPC6128/LC10/Stream2 ohne Hardwarezusatz!

Γειά σε όλους σας !!! Αλήθεια, ποιός θα περίμενε να δεί ενα ελληνικο κείμενο σε ενα fanzine , και συγκεκριμένα στο Rundschlag/Overkill ; (???) Σίγουρα κανείς! Θα μου πείτε, τώρα,ποιός ο λόγος να γράψει κανείς ένα κείμενο στα ελληνικά , μιάς και τη γλώσσα αυτή την ξέρουν πολλοί λίγοι σ'ολόκληρη την Ευρώπη ; Απάντηση : Γιατί δηλαδή οι Γερμανοί και οι Γάλλοι γράφουν συνεχώς κείμενα και scrolling-messages , στη δική τους γλώσσα ,ενώ εμάς, μας βγαίνει το λάδι για να καταλάβουμε τί γραφουν ; Ηρθε λοιπόν η στιγμή να μην καταλαβαίνουν και αυτοί,τί λεμε εμείς! Δεν είν' έτσι ;
Λοιπόν , ο μόνος λόγος που έγραψα αυτό το κείμενο , είναι το ότι θα ήθελα να πώ σε όλους τους Ελληνες ότι πρέπει να κάνουμε κάποιο πανελλήνιο meeting !!! Ξέρω οτι όλοι οι σοβαροί Ελληνες-χρήστες CPC , λίγο πολύ , γνωρίζει ο ένας τον άλλο , αλλά μόνο μέσω αλληλογραφίας ή τηλεφώνου. Πρέπει όμως , νομίζω , να γνωρίσουμε ο ένας τον άλλο και από κοντά , έτσι ώστε να προοδεύσει το ελληνικό software , καθώς και να προοδεύσουμε εμείς οι ίδιοι , όσον αφορά την συμπεριφορά μας και γενικότερα τον τρόπο ζωής μας , κτλ...
Πρέπει λοιπόν , κάποιος να πάρει την πρώτοβουλία και να αναλάβει την διοργάνωση ενος τέτοιου meeting στην Ελλάδα. Βέβαια ,προσωπικά , θα ήθελα να είμαι αυτός που θα διοργανώσει το πρώτο ελληνικό-meeting , αλλά δεν μπορώ να υποσχεθώ τιποτα , για ευνόητους λόγους. Αν όμως ,τελικά, μου δωθεί η ευκαιρία να κανω εγω το πρώτο ελληνικό meeting να είστε σίγουροι οτι θα καλέσω όσους πιο πολλούς μπορώ , ώστε να διασκεδάσουμε οσο πιο πολύ γίνεται.
Αυτά ήταν όλα που είχα να πω απο την δική μου μεριά. Τώρα περιμένω να μου πείτε τη δική σας γνώμη και όλες τις σκέψεις σας , που αφορούν το θέμα αυτό. Περιμένω λοιπόν γράμμα σας.....

That was it foreign-guys !!! Bravo! , if you understood what I'm writing above , in the greek text !!! I bet that you didn't understand a word of it. Anyway , contact me everyone !!! I'm looking for more contacts !!! So....see you.....

Yours,

Denis

COMPUTER-DENKEN

von Ablaze

(**Fortsetzung** von RS 11 Seite 13)
Wie man sieht, stellt das Programm einige Herausforderungen. Man kann aber auch eine Erweiterung der Schlagwortsammlung vornehmen, um den DOCTOR gesprächiger und weniger primitiv zu machen. Wem all das widerspricht,der kann dem DOCTOR auch noch Charakter geben, z.B. einen Betrunkenen sprechen lassen etc. Die Möglichkeiten sind nur durch die Phantasie be- grenzt. Zur Benutzung will ich nun noch einige Verhaltensregeln geben.Sc kann man sich vom DOCTOR mit einem kurzangebundenen BYE verab- schieden, die Eingabe sollte so knapp wie möglich gehalten wer- den, auf Groß- bzw. Kleinschreibung braucht man nicht zu achten, dafür sollte man komplett auf jegliche Satzzeichen verzichten !!! Außerdem sollte man nicht in der Zukunft oder Vergangenheit mit dem DOCTOR sprechen, sondern sich nur auf die Gegenwart beschränken.

Nachdem man diese Regeln auch anderen eingeschärft hat, kann man sie auch mit dem DOCTOR kommunizieren lassen. Ich hatte nur Er- fahrung mit Eingeweihten gemacht, konnte aber befriedigt feststellen, wie sie sich trotz dümmster Antworten auf immer längere Eingaben einließen, die teilweise über drei Zeilen gingen, wobei das Programm nur auf ein Wort davon reagiert!! Interessant wäre es, zu beobachten , wie Uneingeweihte, die von Computer keine Ahnung haben, sich mit dem Programm unterhalten.

Ablaze of MOPS

ZUR PERSON:

Pseudo:.....Ablaze
Alter:.....18 Jahre
Größe:.über 180 cm!
Haarfarbe:....braun
Beruf(ung):.Schüler
Computer:..kleiner, verkümmerter CPC464 mit GT65, DMP2160, Joystick und Maus. Tag und Nacht Zugriff auf CPC6128.

Fortsetzung von Seite 37:
und das Raubkopieren weitergeht, ist das Ende des CPCs nah, da die Softwarehäuser nichts mehr für den CPC produzieren werden, wenn sich die Games nicht absetzen lassen.
Du schreibst, dass es in Griechenland viele gute Coder gibt, die aber aufhoöen, weil sich niemand für sie interessiert.
Schon mal dran gedacht, dass diese Leute vielleicht gerne Games schreiben würden, es aber bleiben lassen, weil irgendwelche A..... dann Raubkopien davon verkaufen? Du behauptest, dasß sich die griechischen User nicht für Demos interessieren.(2) Bullshit!
Du sagst, dass die einzige Hoffnung für den CPC Games sind. Ist das Dein Ernst?
Wenn das so ist, dann bist Du wirklich verdammt doof. Denn einerseits machst Du den Spielemarkt kaputt und andererseits behauptest Du dann sowas.
Es gibt tausende Spieler in Griechenland. Weck ihr Interesse an Demos und bring sie dazu Originale zu kaufen. Das wird den CPC am Leben erhalten. Die ganzen Clubs, die Du erwähnt hast, sind keine PD Clubs sondern Raubkopierer. Stell Dir mal vor, was passieren würde, wenn Dir jemand die Polizei schicken würde....Abschliessend schreibst Du, dass wir den CPC am Leben halten sollen. Aber, wenn wir es so machen, wie Du es beschreibst, bewirken wir höchstens das Gegenteil.
REX of Olympus, BENG! and S.E.X. (and Drugs and Rock'n'Roll oder was?)

Übersetzung: THE VILLAIN

Two comments by The Villain:
(1) Diese Behauptung ist ja wohl doch nicht ganz unrichtig. Man muss sich nur anschauen, wieviele Leute immer den Computer haben muessen, auf dem sie die neuesten Games spielen koennen. / I think this is not completely incorrect. Look and see how much people always buy the machine which they can use to play the latest games.

(2) Wenn sie nur solche Demos, wie die Magic Demo zu sehen bekommen, glaube ich das gerne. / If they only see demos like Magic Demo I believe this, too.

NEWS

EXKLUSIV*EXKLUSIV*EXKLUSIV*EXKLUSIV*EXKLUSIV*EXLUSIV*EXKLUSIV*EXKLUSIV
Kurze News aus dem Hause "Future Publishing" in dem auch die AA erscheint. Von der Your Sinclair wird es wohl nur noch eine Ausgabe geben. Bleibt zu hoffen, dass diese Entwicklung nicht auf die anderen 8-Bit- Publikationen von "Future Publishing" uebergreift.

DAS OFFENE WORT

Manchmal habe ich den Eindruck, daß die Computer-Freaks nur deshalb ausländisch schreiben, weil sie der deutschen Sprache nicht fähig sind! Mit das und daß kommt kaum einer klar und Satzzeichen scheinen ausgesprochen Mangelware zu sein. Neben den Problemen mit groß und klein ist der Stil häufig so, als würde ein englischer Text Wort für Wort übersetzt werden. Gerade das Schreiben am Bildschirm, also mit Computer und Textprogramm, sollte derlei konfuses Machwerk vermeiden. Ich spreche hier nicht von Tippfehlern, die jedem, auch mir, unterlaufen, obwohl es auch für den CPC Textverarbeitungsprogramme mit Rechtschreibprüfung gibt. Wer statt ä ae schreiben muß, hat entweder das falsche Programm oder ist nur zu faul, den Schriftgestalter (Editor) zu benutzen.
Weniger ist manchmal mehr und richtig ist immer besser - für den RS und vorallem für die, die ihn lesen! dg

Frage

Was ist ein IRC und wo bekommt man ihn?
Antwort: Ein IRC ist ein International Reply Coupon = Internationaler Antwortschein. Das isst ein kleiner, hellgrüner Zettel, den Du bei der Post für 2,60 DM kaufen kannst. Diesen schickst Du an Deinen ausländischen Kontakt und der Empfänger kann damit auf seinem Postamt den Gegenwert von DM 2,-- in bar oder Briefmarken bekommen.
Beispiel: 1 RS kostet im Ausland 3 IRC's. Ich bekomme dafür hier DM 6,-- in Briefmarken.
Marabu

Et maintenant - Le commentaire de HEXENMEISTER of HJT - sur l'article "MORE IN FRENCH"... RS 10!

Oui, j'ai vu les reactions... et je dois faire une excuse a tous les francais qui ne sont pas si arrogant ... que j'ai ecrit dans cette article... Il y a une dame, qui a fait une traduction de ce texte la, merci pour ca! Mais je dois dire, pour plaider la cause et aussi pour me defendre... Cette article etait ecrit d'un facon tres fort, tres exagere... (pardon, je n'ai pas les accents dans ce logiciel) - et j'ai eu une but! C'etait: sonder la situation... surtout entre les allemands! (C'est pourquoi cette article a ete cree en allemand... je peux parler et ecrire un peu francais... mais ca ne fait presque rien).
Maintenant, j'ai lu aussi la traduction ... et je dois dire, que je ne suis pas heureux de cette traduction... elle (la dame, qui l'a fait) n'a pas eu la possibilite de faire une traduction exacte... oui, oui, je sais, c'est toujours difficile de faire une traduction mot a mot, mais traduire le sens, c'est autre chose. Mais je dois admettre que j'ai utilise un style tres vide... recevez mes excuses pour ca! Je veux dire que j'ai fait la connaissance de plusieurs gens francais, et j'ai vu que la situation n'est pas si mal, comme je pensais d'abord! Mais, ca se passera toujours, si une personne quelconque fait une affirmation et si laquelle n'est pas du tout fondee...
C'etait la faute de ma part..., je dois admettre, pardon !
Oui, mais je suis la et je dis: J'ai fait une faute, excusez-moi. Tous les francais dont la connaissance j'ai fait etaient tres gentils (pardon pour les fautes, mais il y a deja une annee j'ai fait mon bac francais et on oublie tres tres vite!) et en meme temps je m'ai repenti d'avoir ecrit quelque chose comme ca...!
Je peux promettre, la prochaine fois, je vais m'informer d'abord!! Mais d'accord, j'ai attendu et j'ai aussi recu beaucoup de reactions: et je peux dire que presque tous les opinions ont ete representee! Si vous voulez dire "qui a eu raison?"... il y etait quelques gens qui ont dit: "Hexenmeister, tu as raison...
... les francais ont leurs magazines... et nous avons notre RS! Mais sur l'autre cote, il y a beaucoup de personnes qui m'ont dit: "Tu as tort" ... et je veux dire: je n'ai pas eu raison... mais je n'ai pas eu tort en meme temps!
Les francais, les autrichiens, les allemands, tous le gens qui forment la scene internationale, ils doivent faire un effort et ils doivent avoir plus egard pour les autres... lesquels, qui parlent une langue differente...etc.! Et pour montrer le probleme il etait necessaire d'ecrire un article pour provoquer la foule! Oui, c'etait un succes, mais aussi connaissance pour moi: si on ne peux pas rester sur la terre, on va etre bombarde...
C'est pourquoi je veux dire encore une fois (pardon, pardon, pardon!) que j'ai eu une vu qui etait completement faux, j'ai vu ca et j'espere que tous les francais ne doivent pas avoir peur de lire le RUNDSCHLAG a l'avenir... **Mais je vous prie, faites un effort commes nous et ecrivez vos articles en anglais, si possible,** parce que tous les gens en europe qui ne peuvent pas comprendre votre beau langue ont le doit de lire vos articles qui sont souvent d'un qualite superieur... au minimum d'un qualite meilleur (si je fait une comparaison avec mon article...) ... Oui c'est ca! Je crois, que j'ai donne une explication aceptable...
Beaucoup des salutations a mes amis en France et a tous qui sont capable de oublier cette article... (c'etait un declaration tres mal... oubliez ca! Merci beaucoup!)... et je reconnais l'action de Madame Carole Duguy, elle dispose d'un style allemande superieur... elle peux ecrire ma langue sans fautes... mais malheureusement je ne peux pas dire la meme chose de ma part...!
Carole, tu as eu le droit d'attaquer cette article... merci, c'etait courageux, mais pas necessaire, parce que j'ai deja eu prepare un texte allemand pour donner les explications de ma part et pour m'excuser pour etait glisse sur le sujet... mais j'ai prefere d'ecrire un commentaire en francais, pour ne pas etre poltron. (Carole, j'espere tu peux entendre le sens de mon francais, je sais, le niveau de mon francais n'existe plus, et si tu pourrais me voir maintenant, tu devrais rire... parce que j'ai eu besoin d'un dictionnaire pour regarder presque tous les mots...!)
..... et j'ai le droit de me defendre un peu! Mais je ne suis pas en colere, c'etait bon pour moi parce que Carole, elle m'a fait ecrire en francais et aussi apprendre un peu le vocabulaire... merci pour ca! Et ne soiez pas en colere, aussi !
(Aaaah, j'ai fait des fautes catastrophales!! Mais j'ai montre ma bonne volonte et fait un effort... et c'etait pas difficile!
Est-ce que tu as deja pense que ce pouvait se passer si je ne pourrais pas parler francais... et pas me defendre? Vive l'europe et le CPC, le graphisme et l'egalite de tous les personnes, peu importe a la nationalite! J'espere d'avoir montre mon opinion, veuillez encore recever pour la derniere fois mes excuses car le traduction etait vraiment pas facile, vous pouvez croire ca, je peux en parler....! Merci beaucoup pour votre intelligence!

Le petit Hexenmeister de HJT (qui a plus de respecte maintenant!)

Amstrad CPC 6128 plus

mit 12"-Monochrom-Stereo-Monitor

Diese einmalige Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Für sensationelle **398,- DM** erhalten Sie:

1 neuer Amstrad CPC 6128 plus, 12"-Monochrom-Stereo-Monitor, Locomotive BASIC V1.1 mit dem Spiel "Burning Rubber" auf Cartridge, Game-Paddle, Handbücher, 6 Monate Garantie.

Technische Daten: Z80A-CPU, 128KB RAM, 4096 Farben, DMA-Soundmöglichkeiten, QWERTY-Tastatur, eingebautes 3"-Diskettenlaufwerk, Cartridge-Schacht für Spiele-Module, Hardware-Sprites, Anschlußmöglichkeit für zweites Diskettenlaufwerk, 1 analoger Joystickport, 2 digitale Joystickports, Centronics Druckerschnittstelle, Erweiterungsschnittstelle, Anschlußmöglichkeit von Light-Phaser und Liphtpen, fast 100% kompatibel zum alten CPC 6128. Und das alles bekommen Sie jetzt für **nur 398,- DM**

Die Lieferzeit beträgt ca. 4 Wochen. Versandkosten: Vorkasse 12,- DM, Nachnahme 18,- DM. Bestellungen an den Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 75430 Maulbronn, Tel.: 07043-7323

RS-Intern

Dieser Rundschlag besteht nicht aus 30 Seiten Werbung und aus 30 Seiten Information! Gott sei Dank! Nein!:Leider!
Warum? Wenn wir wirklich 30 Seiten Werbung hätten, könnten wir den RS viel billiger liefern oder zumindest den Preis halten. Aber leider sind wir keine Profis, sondern machen das Ganze mit viel Aufwand an Zeit und Arbeit zum Nulltarif.
Der RS ist aber auf das bißchen Werbung, das wir bis jetzt haben, angewiesen. Also:
Schreibt an die Firmen

EDV-Kuhn,
Computer-Flohmarkt,
New Age Software,
Ronald Heitmann

und an die Inserenten wie
K-OS-Library, Kleinanzeigen usw,
daß Ihr die Werbung im RS gesehen habt!
Danke!!

12.58 TOUG AND BAUD FROM CANARD DECHAINE AND CRACK'N ROM

Francais:

Message pour HEXENMEISTER of HJT : si on veut de l'anglais ou un peu de fran ais dans vos fanzs c'est pour qu'on puisse comprendre Pourquoi distribuer le fanz l'ûtranger si on ne comprend rien !!! mise part RUNDSCHLAG qui est ecrit en trois langues. Sur ce je te quitte, espece de gros salopard.

English:

Now let's go on with the followings messages : BAUD is looking for some help for the next issue of the fabulous discmag called CRACK'N ROM. The issue eight is not finish yet. I'm waiting for the intro made by AST again. I think this issue is the best. For the issue #9, I'm looking for cool coders to make the intro, the turn disc part an the end. If you're interested write to me. Thanks a lot !!

TOUG is looking for somes articles for the next issue of CANARD DECHAINE (articles make in ascii or make with OXFORD PAO). TOUG has just open a SEX-LIBRARY (with a lot of good things : games,demos,graphx,...).

With the fifth issue of CANARD DECHAINE, TOUG should make a mega animation of graphx X with the help of BAUD, KUKULCAN, and maybe another persons. It will be finish for the middle of september 93.

Message to AMSTRAD FUN : I declare to you a WAR, old wanker. Why do you want to forbid the X in the cpc-scene. For this reason, I continue the distribution and to create more slideshow. Do you want to help me ?

CeBIT-Treffen: Samstag, 19.3.94 Halle 6 (Amstrad-stand). 10 Uhr und 12 Uhr. Meeting voraussichtlich 17 Uhr bei MOPS.

Your Opinion ?

CPC today! Please compare CPC Amstrad with other Computersystems and write to BIOS.

Message to LE SUCON of HJT: Thanx for your postcard from London.

Message to K-OS of HJT from BAUD : hey bonhomme, tu n'as pas l'impression d'avoir des disquettes qui m'appartiennent ? Ca fait presque qu'un an que tu les as, cela serait bete d'aller jusqu'au FUCK !!!. _ *Reponse par Marabu: Pardon, mais je crois que K-OS avait trop de travail avec les listes des programmes pour K-OS-Library etc. J'espere qu'il veut lire cette "message"et finir cette chose toutde suite.*

Now an important message to everybody about AIDS : Against AIDS each of us must protect himself, protect others and adopt preventives attitudes. Now, there is an efficient way to protect oneself : right from the first time use a CONDOM.

En francais: Face au sida, chacun d'entre nous doit se proteger, proteger les autres et adopter des attitudes de prevention. Actuellement, il existe une facon efficace de se proteger : utiliser un preservatifs des la premiere fois.

In german : Gegen Aids muß jeder von uns sich selbst und seine Partner schützen und sich vorbeugend verhalten. Es gibt eine wirkunsvolle Schutzmöglichkeit : von vornherein und ständig ein Komdom benutzen.

*Marabu: Thanks to TOUG for this **French/English/German** letter! That is great! Hello RS-Readers do it in the same way!*

Schreibe an / Write to BIOS!

Neue Rubrik:

Die Rubrik **P=PC-Ecke** heißt jetzt

P/A = Andere Systeme

Hier könnt Ihr über Eure Erfahrungen mit AMIGA, Atari, Archimedes, PC, Spectrum usw. berichten.

Frage: Welcher Computer könnte neben Deinem CPC stehen?

English: Which Computer-System could you use besides your CPC?

Deine Meinung ist gefragt!!

CPC heute! Welche Vor-und Nachteile hat der CPC gegenüber anderen Computersystemen?

RS-Beilage: Infos für die Leser **12.57**

Lieber Leser! - Dear readers!

Deutsch:

ABO:

Sie können jederzeit ein Abonnement für fünf Ausgaben bestellen - oder Ihr bisheriges ABO verlängern. - Bitte immer die beigelegten Karten verwenden.

Unregelmäßigkeiten: Leider gab es bei uns ein paar mittlere Katastrophen: Ein Teil unserer Daten fiel mehreren Defekten unseres PC's zum Opfer. (Der CPC ist da eben doch besser!!)
Einige unserer Adressen und Notizen gingen ganz verloren - und nun bin ich seit ein paar Wochen dabei, alle Eure Briefe und Karten zu durchsuchen. Die meisten Anschriften sind jetzt wieder eingetippt, aber vielleicht nicht alle, deshalb unsere Frage an Euch: **Wer hat etwas bezahlt - aber noch nicht bekommen?**
Bitte schickt eine freundliche Information an uns!
Hat jemand etwas doppelt bekommen? Bitte zurückschicken! -.- Danke ! -.-

RS-Disk:

Nur Abonnenten bekommen diese Disketten zugeschickt. (Disk bitte zurückschicken!)
Wer sie sonst will, bitte Leerdisk + Umschlag (mit 1,30 Porto und Anschrift versehen) an uns schicken.
Inhalt der RS-Disks:
Alle Listings der letzten RS-Ausgabe(n) -Programme zum Herumprobieren - aktuelle Programme der letzten Monate - Previews,Demos oder ähnliches
Bisher:
RS-Disk 7/8 erschien im Frühjahr
RS-Disk 9/10 wurde im September verschickt
RS-Disk 11/12 kömmt später.

Erscheinen des RS:

RS 11 wurde im August/September verschickt.
RS 12 wird im Oktober ausgeliefert.
RS 13 **könnte** Anfang November fertig werden
RS 14 vielleicht Anfang Januar (unser Wunsch)

Mitarbeiter gesucht!

Ihr wißt vielleicht, daß wir nur ein kleines Team mit einer großen Aufgabe sind. Eigentlich ist der **Rundschlag ein Verlustgeschäft** und er frißt außerdem meine gesamte Freizeit. Aber:Unser Herz hängt am CPC und wir möchten unsere europäischen CPC-User nicht hängen lassen, so lange es noch so hervorragende Artikel gibt, wie Ihr sie z.B. in RS11 und 12 findet.
Fantastisch, daß es Mitarbeiter wie <dg> gibt, die praktisch druckfertige Seiten schicken.
Toll, daß es Leute wie K-OS, The Villain, Kangaroo, Mr. AMS, Strad und Knutschfleck gibt, denen es nicht zu viel ist, immer wieder mal 100 km oder mehr zu fahren, um über ein ganzes Wochenende beim Tippen, Kleben oder Drucken oder Sortieren von ca. 8000 Blättern helfen.
Klar, nicht jeder kann mal schnell zu uns fahren, um mitzuhelfen.
Aber wir brauchen noch dringend Hilfe:
Leute, die eine ganze Rubrik übernehmen, das heißt, von mir Die Artikel bekommen und dann komplette Seiten abliefern. Schaut Euch mal im RS um, was da in Frage käme.

English:

Subscription:

You can order at any time a new subscription for five issues. Please use the enclosed postcards.

Irregularities: Sorry, we had problems with our list of adresses on PC. (CPC is better!)
Because of some dammages and a PC-Virus we lost a few dates.
If you have payed a RS/Overkill and didn't receice it, please write us. If you have got two RS (same number) give it to a real CPC-friend.

RS-Disc: For subscribers only.

Contents: All Listings (BASIC and source codes) from one or two RS-issues. - Some actual programs -- some Demos or game-Previews - Tools, shareware - small progs for learning and so on.
Please send the disk back filled with progs.
This year: RS-disc #7/8 in springtime -- RS-disc 9/10 in summertime -- RS-disc 11/12 perhaps in November.

Release of RS/Overkill:

RS #11 in august/september 93 -- RS#12 in october 93 -- RS#13 perhaps in november -- RS#14 maybe january 94

Please write about your work on CPC!

Write about the scene in your country - send us your listings - your tips and tricks - your experiences and so on.

Termin:

SCUG-Meeting (ca. 60 Personen) in München im Astaller Hof 16./17. Oktober 93

Vorschau RS13 Preview

Tip:
Hardcopy in Farbe und ohne Drucker von <dg>

Interviews:
von der BENG!-Party: Hypnomega, CPC-Mike, Force One. (Interviews von Hiroyuki)

Textverarbeitungen / Grafik
verschiedene Tests von <dg>, Gert Genial usw.

Fortsetzungen:
von AMX-Stop Press, Elmsoft-Listings, Plasma-Coding, Disk-Schale, CP/M Plus = Drive C, Hardware, Serielle Kommunikation, usw.

Gamers Message:
von The Villain, Test:"Prehistorik II" von Batman
Wer schreibt dazu einen Test von der **"Voyage-Demo" ??**

Programm:
Aus Zeitschriftenverwaltung wird Videoverwaltung von Heiko Hergemöller

Frenchies! Englishmen!
If you want to read any article from RS/Overkill in your mother tongue please write to:
English: BIOS
Si tu veux lire un article de RS/Bulletin en francais, ecrit s'il te plait a:
Francais: Carole Duguy, 82, Bd Baron du marais, 69110 Ste-Foy-les-Lyon, FRANCE

Preview: In RS#13 you will read **Colour-Hardcopy without Printer - *Interviews from BENG!-Party* - Tools - *Continuations* - Gamers Message - *Letter from England* (P.Curgenven) ...And much more...**

Sie wollen für den RS einen Artikel schreiben?

Bitte jeden Artikel auf Disk als **ASCII-File** mit **Rubrik**-Schlagwort

❑A=...

als Textwurst (ohne Randbegrenzung! Nicht block- oder- sonstwie- formatiert - aber trotzdem Abschnitte setzen)
oder: **Als PC-File :**
oder: **Als fertigen, gestochen scharfen Ausdruck** (z.B. wie von <dg> - nicht wie von Carole oder Denis)

Bitte immer: Passende **Bilder** zu Deinem Artikel ausschneiden (oder selber zeichnen) und lose beilegen.

☺PIC

Wenn Du wirklich nichts passendes findest, schicke wenigstens ein großes, schwarz gezeichnetes **LOGO** von Deinem Namen, Pseudo oder Deinen Initialen mit, damit der Leser ein Erkennungszeichen hat!

Bitte immer: **Englische** oder **französische Zusammenfassung**, damit unsere europäischen Leser wenigstens wissen, um welches Thema es sich handelt. (Dann können sie bei großem Interesse um eine Übersetzung bitten.)

Was? Sie wollen auch noch eine Antwort auf Ihren Brief??

Entweder Du wartest auf den nächsten RS - oder es eilt Dir furchtbar.....Dann hilft nur eins:

Einen adressierten und frankierten Umschlag beilegen - wenn möglich, die Fragen als Fragebogen beilegen, damit wir nur noch ankreuzen müssen. (Dummy und <dg> haben das schon erfolgreich praktiziert!!!)

Last Page

Der nächste Rundschlag?

RS13 sollte Ende Oktober/Anfang November fertig sein.(Das ist kein Termin, sondern ein Wunsch.)

The next RS-Overkill ?

We hope, RS#13 will be released in the first days of November.
But we still hope...

Artikel-Einsendung

Bedingungen:
Es werden **nur noch Texte auf Disk** angenommen -

ASCII-Files - 3"- 3,5"- 5,25"

Jeder Text muß eine **Rubriken-Überschrift** haben! z.B: A=Anwendung, B=BASIC, O=Offenes Wort, ZN=Szene-News, LF=Leserbrief,Frage; LS=Leserbrief,Suche; usw.

Kein ue, ae, oe, ss, sondern: ü,ä,ö,ß verwenden

Einsendeschluß für RS 13: 10.10.93

Send us your letter

please on disc !

ASCII-Files

3" - 3,5" or 5,25"

Please choose **a headline!**
par example: T=Tools, **O**= Opinion, **L**= Letters to the Editor, Q= Questions
...

☺Francais:

Ecrivez vos textes toujours en ASCII.
Choisissez une rubrique comme L=lettres, Q= questions, C= cherche des Contacts etc.
disquettes 3" - 3,5" - 5,25"

RS14 könnte Mitte Januar erscheinen!

RS #14 perhaps in January ?

Briefe an den RS

Nur folgende Anschrift verwenden:

BIOS
Postfach 27
88475 Schwendi

Keine Zusätze wie: Rundschlag, Marabu,... usw.

Letters to RS-Overkill

Please write only to:

BIOS
Postfach 27
D-88475 Schwendi

Don't write to"Rundschlag, Marabu, CPC-Fanzine"... and so on

Bis bald!

See you later!