

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

Anwendungen  
Assembler

-Aktuelles  
BERICHTE

Coding- DEMOS  
BASIS

13

ten years  
ten years  
ten years  
ten years  
ten years  
10 Jahre  
10 Jahre

2 1/2 Jahre

# RUND- SCHLAG

Overkill  
multinational 13

Hajemara  
Team

Bulletin informatique  
de liaison No. 13

Weihnachten/Neujahr 1993/94 - New Year 1994



Listings



AMX-Stop Press

Sprite-Animator

TextTextTextverarbeitungen

Im Test



Szene-NEWS



PC-Ecke Aktuelles

NEWS NEWS

Kleinanzeigen

Demo: Voyage '93

Gamers Message



Communication



English: SIX PACK in London

CP/M

Francais: Carole traduit "Castle-Meeting 1a"

GREECE

Leser schreiben für Leser - Amstrad-Users are writing for Users - Lire et ecrire

## 13.02 Inhaltsverzeichnis

| Thema                                     | Seite           |
|---|-----------------|
| <b>Aktuelles</b>                          | 4               |
| AMX-Stop Press                            | 5-11            |
| <b>Listings</b>                           |                 |
| Conload, Rechengen., Assembler-Routine,   | 12              |
| Videoverwaltung                           | 13              |
| Sprite-Animator, Listing 4 + 5            | 13-14           |
| <b>Grundlagen:</b>                        |                 |
| Der Diskette unter die Schale geföhrt     | 14-15           |
| Serielle Kommunikation                    | 15-17           |
| Serial communication                      | English 16-17   |
| CP/M                                      | 17-18           |
| Coding/Gameboy von Elmsoft                | D/English 18-19 |
| <b>Textverarbeitungen im Vergleich:</b>   |                 |
| WordStar, CPC-Word, Star Texter           | 19-20           |
| <b>Gamers Message</b>                     | 21-24           |
| JoystickThunder, Capcom Collection        | 21              |
| Prehistoric 2                             | 22              |
| Nigel Mansell' s W C                      | 23              |
| 3 D Construction Kit                      | 24              |
| <b>Das Offene Wort</b>                    | 25              |
| PC-Ecke                                   | 25              |
| Interviews                                | 28              |
| <b>Demo: Voyage '93</b>                   | English 29      |
| Six Pack in London                        | 30              |
| <b>English</b>                            | 32              |
| <b>Kleinanzeigen</b>                      | 33              |
| <b>Die große Story (Rundschlag-Story)</b> | 34              |
| <b>Szene: HJT-Party 1a</b>                | English 35      |
| Amstrad-Scene in Greece                   | English 36      |
| <b>Disc-Mags</b>                          | 37              |
| GOS-Meeting 5                             | 37              |
| Castle 1A                                 | 37              |
| <b>Model Railway</b>                      | 38              |
| Preview                                   |                 |

## Impressum

Chefredakteure: BIOS/ Marabu  
Gamers Message: The Villain  
Layout: Kangaroo und Marabu  
Technische Mitarbeit: K-OS, Odiesoft,  
Crittersonap, Hiroyuki.

Mitarbeiter der heutigen Ausgabe: Ablaze,  
Mr.AMS, Batman, Carole, Christian, <dg>, Denis,  
Dreamer, Elmsoft, Face Hugger, Gert Genial,  
Gonzales, GWM, Heiko, Hiroyuki, Hypnomega,  
Joe Dalton, K-OS, Andreas L., Reflex,

**Anschrift der Redaktion:**  
**BIOS, Postfach 27, 88475 Schwendi**

## Heute: Mehr Inhalt auf weniger Seiten!

Warum? Durch unser neues Layout (Vorschlag von Kanga!) konnten wir die Texte, die sonst über 60 Seiten benötigt hätten, auf 40 Seiten unterbringen!

## CPC-layoutete Seiten auch in Zukunft!

Damit wir trotz "professionellem" Layout im Rundschlag auch weiterhin zu sehen bekommen, zu welchen Leistungen der CPC in der Seitengestaltung fähig ist, werden wir auch weiterhin so hervorragend ausgedruckte Seiten wie AMX (S. 5-11) und die Kleinanzeige S. 32 im Originalbild ausdrucken.

**Es muß nicht immer ein teurer PC sein!**

**Rundschlag**  
**Erscheint 2-3monatlich**  
**Preis: DM 5,--**

**ABO**  
**(= 5 Ausgaben und die**  
**jeweilige RS-Disk): 23,-DM**

Warum kommt der RS diesmal so spät?  
Leider blieben die fertigen Files bei einem Redaktionsmitglied 4 Wochen liegen. Danach war Marabu wegen des Todes seines Vaters zeitweise unfähig, am RS weiterzuarbeiten.

**RS/Overkill:**  
**Released all 2-3 months**  
**Price/Tarif** outside of Germany:  
**DM 6,--**  
**Subscription:**  
**(= 5 copies/editions and**  
**the RS-disc): 30,- DM**

Why was RS/Overkill this time so late?  
Sorry, two reasons: Marabu's father died in december.  
One member didn't work for 4 weeks.  
We hope to be faster next time!

# EDV-Zubehör zu SUPER-Preisen 13.03

Best.Nr. Artikel Preis DM

## FARBÄNDER:

|          |                                   |       |
|----------|-----------------------------------|-------|
| 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#

**Die Disk-Mags MM#6** (Nachfolger von CA=CPC Aktuell von Gremlin) **und Scoop Poop#3** (letzte Ausgabe von BBS/Necron) sind erschienen.

Neu ist die **Adressverwaltung** von Patrick Hinrichs. Die RS-Abonnenten finden das Programm auf der Rundschlag-Disk 11/12, die zusammen mit dem RS13 ausgeliefert wird.

**Die Abonnenten erhalten den Rundschlag immer zuerst.** Dazu kommt die **Rundschlag-Disk**. In Zukunft möchten wir die RS-Disk immer mit der folgenden Zeitschrift ausliefern. Also z.B. mit Rundschlag 14 wird die Disk13 mitgeliefert.

Falls wir von Euch aber nicht so viele Programme oder Listings bekommen, dann erscheint eben mit dem Rundschlag 15 die Disk 13/14.

Die Auflage des Rundschlag hat sich auf 300 erhöht, die Zahl der Abonnenten auf über 70.

Seit die Musikprogramme **Protraker** und **Digitraker** erschienen sind, tauchen pausenlos neue Musikstücke auf, die vom Amiga rübergezogen wurden. Vom **Digitraker** gibt es jetzt die V 1.4.

Mit der No.49 hat die französische CPC-Zeitschrift **Amstrad 100%** ihr Erscheinen eingestellt.

**M.J.C. Supplies**, ehemals größte Mailorder Firma, hat sich aus dem CPC-Geschäft zurückgezogen.

## Szene aktuell

**BENGI!** In den letzten beiden C-F war überhaupt nichts mehr von BENGI! zu lesen. Da Silva hat an den Rundschlag so eine Art Abschiedsbrief auf Raten geschickt (siehe Szene-Teil), Crown war zusammen mit Bad Error auf dem GOS-Meeting. Ein CPC-User, der noch beim BENGI! Meeting in Wuppertal war, fragte uns: "Gibt es diese Gruppe noch?" Crown sagte zu Odiesoft, er habe mit der Computerei ganz aufgehört. Wer schreibt jetzt Utilities wie Crime, Discmon usw?

**HJT:** Sehr aktiv sind K-OS, Kangaroo, Marabu, Odiesoft; aktiv sind The Villain und Hiroyuki; passiv sind zur Zeit Overload, Crittersoap und Knutschfleck. Von Odiesoft of HJT ist das fertige "Wishing-Well-Con-struction-Kit" bald zu haben.

Hexenmeister wurde wegen fortlaufender beleidigender Äußerungen gegen Szene-Mitglieder und Mitglieder seiner Gruppe aus dem HJT ausgeschlossen.

**MOPS:** Die Möpfe sind zur Zeit wohl am aktivsten. Von Ablaze kam die Papierversion von Disc-Mac; The Fraggles hat das Menu der RS-Disk gestaltet usw. MOD und Ablaze haben weitere Programme geplant (z.B. Textverarbeitung). Jaysoft hat einen Sinusscroller gecodet, Face Hugger eine rotierende Grafik, Fraggles ist in Assembler eingestiegen,...Das kann wohl nur bedeuten: Eine Demo ist zum Jahresanfang in Aussicht...

Also im Moment eine aussichtsreiche Gruppe.

**Necron** ist noch sehr aktiv (Scoop Poop#3), hat sich aber von Octobaer getrennt.

**TGS** hat vor, auf dem CeBit-Meeting das "Fire of Glory Megademo rauszubringen". Ein kleines Demo wurde bei einem Mini-Meeting von Titus und Dreamer geschrieben: "Genesis." Nach Weihnachten stieg ein TGS-internes Meeting, von Titus of TGS gibt es eine Diashow "PCslide". Electric Monk wurde von Gravenreuth angemahnt (3000,-) **Intoxication** will ein Disc-Mag rausbringen.

**Symbiosis** war z.B. im vorletzten C-F sehr aktiv. Alien und Prodatron haben für den RS

geschrieben. Prodatron arbeitet enorm an der "Xtreme" von Hypno-mega mit. Wenn von Symbiosis was kommt, ist es gut.

**GOS:** Noch aktiv. Siehe GOS-Meeting-Bericht. "Mal mit Mir" ist endgültig aufgegeben. Dafür: Siehe unten!

**POWI** Auf diese junge Group sind wir sehr gespannt. Batman ist z.B. sehr aktiv, auch von Juggler könnte man noch einiges erwarten.

**Wizcat:** Immer wieder taucht mal was Interessantes von Steve auf.

**Logon System** dürfte wohl ganz abgemeldet sein. Die letzte Aktion war der Besuch von Longshot, Fred Crazy, Eros und Digit auf der "Castle 1a". Aber Longshot schreibt immer noch News an den RS.

Der **Letter-Writer-Boom** ist ausgebrochen. Ich meine damit, daß uns nun außer dem MTI-Ghostwriter, dem Crazy Writer (RS-Disk 6), dem Briefmaker von Dreamer (RS-Disk 8) noch einige neue Programme zur Verfügung stehen, wenn wir unseren Freunden nicht auf Papier sondern auf dem Bildschirm schreiben möchten.

Nachdem ich den angefangenen Letter-Writer von Kangaroo of HJT gesehen hatte, erhielt ich einen fertigen Ghostwriter von Gremlin einschließlich Listing für die Vorstellung im RS. Bald darauf hatte Kanga seinen Letter-Editor fertig und heute erhalte ich den Letter-Writer von Titus of TGS. Also, keine Lange-weile mehr! Leute, Ihr habt Auswahl. Außerdem gibt es ja noch den ASCII-Reader von K-OS of HJT. Marabu

Was ist bloß mit der **Take-Off-Megademo** los? Schon ewig lange immer wieder angekündigt, sollte sie endlich auf dem BENGI! Meeting in Wuppertal released werden. Dort wurde sie für Samstag-abend, dann für Sonntag angekündigt - aber nix war's. Außer ein paar Parts, die man zufällig mal sehen konnte, wenn Joker daran arbeitete, bekam man nichts zu sehen. Nun ist wieder ein halbes Jahr vorbei....

**Meetings:** Zu erwarten sind (für eingeladene Freax): CPC-Mike-Meeting. Für TGS-Members: TGS-Mee-ting. MOPS-Meeting. Alle etwa in der Zeit von Weihnachten bis Dreikönig.

**CeBIT-Treffen** für alle: am Samstag, 19.3.94, Halle 6 am AMSTRAD-Stand. 10 Uhr und 12 Uhr. Meeting gegen Abend voraussichtlich direkt in Hannover.

"Mal Mit Mir" tot! Dafür gibt es "Smart +" von Rob Buckley. 4096 Farben in Overscan für CPC Plus! Eine abgespeckte CPC-Version (old) ist möglich. Bezugsquelle: DARTSMA, 47 KIDD PLACE; CHARLTON, LONDON SE7 8HF England

Die **S.C.U.G.** hält regelmäßige Treffen in München ab, gibt eine eigene Zeitschrift heraus. Ist anwenderorientiert. Nähere Informationen bei: Stefan Sommer, Postfach 1335, 82413 Murnau.

Wer schreibt ein Jubiläumsprogramm einen Bericht eine Demo?

Wer paintet eine Jubelgrafik?

Laßt Euch mal was einfallen!

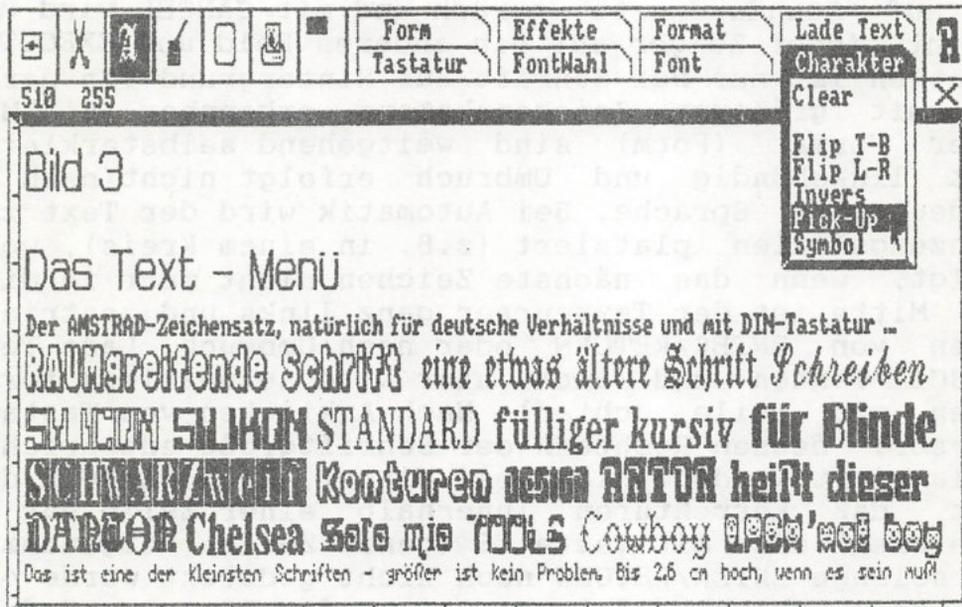
Keine Scheu, auch der kleinste Beitrag wird gerne aufgenommen.



Der Bericht endete: ... bei SCROLL muß der Rahmen um die zu schiebende Fläche groß genug gewählt werden. Wurde eine Funktion gewählt, ist sie so lange durchführbar, wie das entsprechende Feld invers dargestellt wird. Anders gesagt, wenn das....

Fortsetzung:

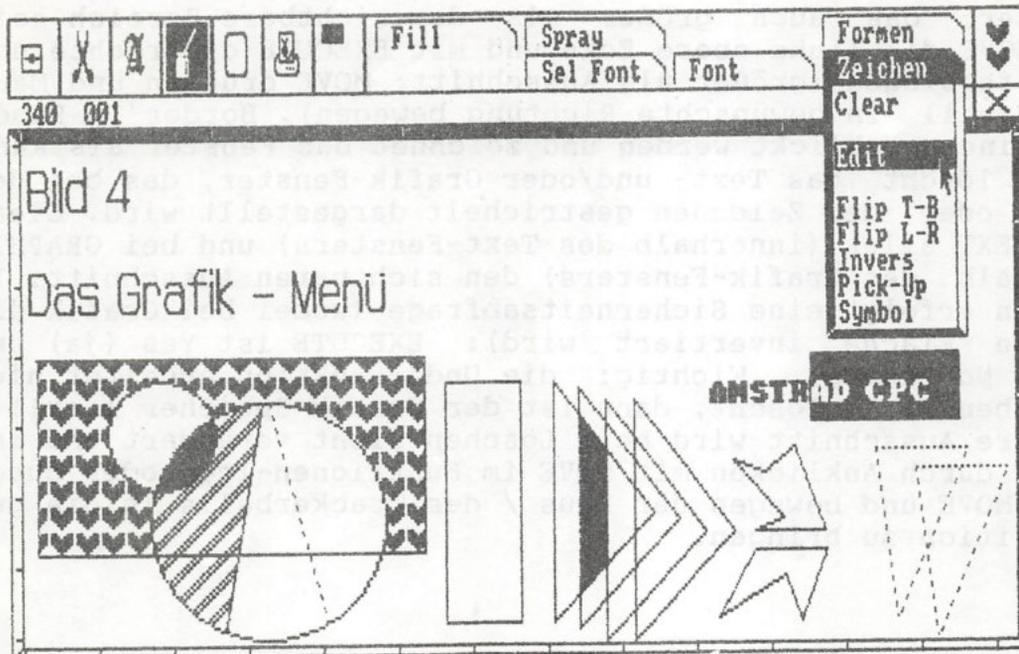
Fadenkreuz nicht in den Zeiger (außerhalb der Zeichenfläche) durch Verschieben der Maus/Trackerball nach oben umgewandelt werden kann, ist CANCEL zu drücken (zum Teil mehrmals!). Das Kopieren wird sehr exakt durchgeführt: sind die Begrenzungslinien mit den Ausschnittslinien bündig, scheinen die Linien zu verschwinden (XOR) und dasselbe gilt für alle Bearbeitungsfunktionen, d.h., es können alle Möglichkeiten pixelgenau durchgeführt werden.



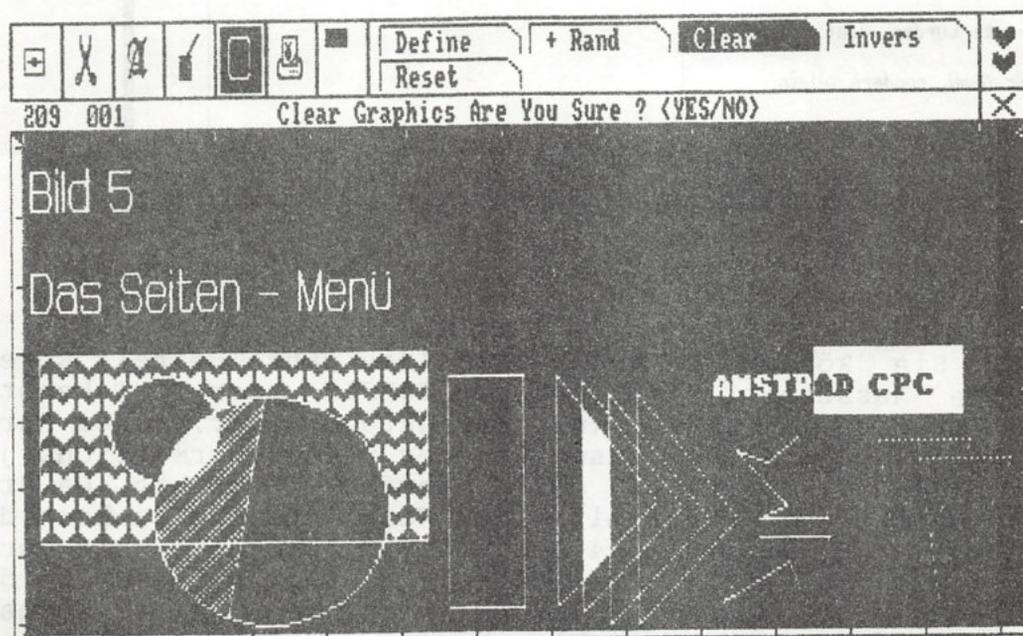
TEXT-Menü (Buchstabe A): nach Anklicken ist automatisch der normale Zeichensatz (AMSTRAD.QWT) des Computers aktiviert, der mit X und Y gleich 8 relativ klein ist. Relativ, denn die Zeichensätze (Font) der System- und der Erweiterungsdiskette sind üblicherweise X/Y=16! Kleiner als die Standardgröße ist nicht sinnvoll; größer ja und das ist die Stärke von Stop Press: X für Breite und Y für Höhe, getrennt oder zusammen, ganz wie es beliebt. Mit X und Y gleich 128 ist eine Seite schnell vollgeschrieben, da die Buchstaben ca 2.5 cm hoch sind. Die in Bild 3 gezeigte Auswahl ist mit X=16 und Y=16 gemacht worden. Mit der System- und der Erweiterungsdiskette stehen 70 verschiedene Zeichensätze zur Verfügung. Nicht alle sind "klein" optimal lesbar und weitere Creationen erlauben die wenigen Pixel, die jedem Zeichen zur Verfügung stehen, einfach nicht. Ohne Nachzuladen sind weitere 3 Zeichensätze auf Abruf verfügbar und welche das sind, ist unter "Sel Font" (FontWahl) zu ersehen. Außer dem eingebauten AMSTRAD-Font sind alle anderen zu ändern oder auch neue zu erstellen, was mit Define im Sel Font-Menü gestartet wird (eine DIN-Tastatur muß in der Datei AMSTRAD.QWT vorgenommen werden). Hier ist wichtig, daß der Zeiger exakt auf das Kästchen des Zeichens gestellt wird, wenn es mit MOVE aufgenommen oder abgelegt werden soll und nachdem es links im vergrößerten Feld bearbeitet wurde (EXECUTE setzt oder löscht das Pixel). Mit den Pfeilen wird das Zeichen verschoben und bevor Sie Exit für Editieren beenden anklicken, sollten Sie den neuen oder geänderten Font abspeichern. Bild 9 zeigt einen auf deutsche Belange geänderten Zeichensatz und wo die Umlaute hingehören (das "ß" gestalten Sie am besten aus dem "f"). Jetzt aber das Text-Menü im einzelnen. Ganz oben von links nach rechts steht bei Ihnen (und bei mir): Format (Form), Effects (Effekte), Adjust (Format), Load Text (Lade Text). Darunter dann Keyboard (Tastatur),

Sel Font (FontWahl), Font (Font), Character (Symbol). Klicken Sie Format an, erscheint bei Ihnen Centre (Mitte), Justify (Block), R-Justify (R-Flatter), Word wrap (Umbruch), Literal (Normal), Column (Block) und Autoflow (Automatik). Klicken Sie jetzt Effects an und Sie finden Bold (Fett), Italic (Kursiv) und Shadow (Schatten). Unter Adjust (Format) öffnet sich ein Pull Down Fenster, in dem Sie die Größe (ausgefüllte Dreiecke) der Zeichen und den Abstand zueinander (leere Dreiecke) einstellen können, wobei die Einstellung nur für den unter Sel Font (FontWahl) aktivierten Zeichensatz gilt. Sind X und/oder Y kleiner Null, werden die Zeichen ineinander gestellt (das sieht nicht bei allen Zeichensätzen gut aus bzw. das Lesen wird dann recht schwierig). Reset stellt alle Einstellungen auf Standardwerte zurück und mit CANCEL wird das Fenster gelöscht (oder Zeiger auf ein anderes Feld und EXECUTE). Der Effekt Schatten ist nur bei Schrift auf Hintergrund (in der Stift-Farbe) und mit größerem Zeichenabstand erkennbar. Die Möglichkeiten unter Format (Form) sind weitgehend selbsterklärend. R-Flatter ist linksbündig und Umbruch erfolgt nicht nach den Regeln der deutschen Sprache. Bei Automatik wird der Text zwischen zwei Begrenzungslinien platziert (z.B. in einem Kreis), wobei Umbruch erfolgt, wenn das nächste Zeichen nicht mehr in die Zeile passt. Bei Mitte ist der Textcursor ganz links und zentriert wird nach Drücken von ENTER/RETURN oder nach Umbruch. Lade Text geht nur mit ASCII-Texten und auch hier wird automatisch formatiert (auf Zeichen pro Zeile achten). Nach Anklicken von Tastatur muß der Textcursor, dessen Rechteck der Schriftgröße entspricht, entsprechend platziert werden (nicht bei Mitte), dann EXECUTE drücken. Wichtig ist, daß Korrekturen innerhalb einer Zeile nur mit DEL (letztes Zeichen) oder mit Taste f6 (ganze Zeile) vorgenommen werden können, solange ENTER/RETURN noch nicht gedrückt wurde oder solange noch kein Umbruch erfolgte! Reicht der Platz am Ende innerhalb eines Textfensters oder der Seite nicht mehr für eine neue Zeile, kann mit A die Texteingabe abgebrochen, mit B neues Fenster definiert oder mit C der Textcursor (Rechteck) neu platziert werden. Dabei wird die letzte Zeile noch korrekt formatiert. Wird über die gesamte Breite geschrieben, sollte beim Wechsel des sichtbaren Ausschnittes eine kurze Pause gemacht werden, weil sonst das gerade eingetippte Zeichen verloren geht. Werden innerhalb eines Textes verschiedene Schriften benutzt, sollte vorher im FUNKTIONEN-Menü Coords angeklickt werden, weil mit Anzeige der X/Y-Koordinaten die neue Zeile nach Font-Wechsel besser platziert werden kann. Wenn der Zeiger an den rechten Rahmen bewegt und EXECUTE gedrückt wird, erscheint der aktuelle Zeichensatz (nicht AMSTRAD!). Und wenn Sie den Zeiger auf ein Zeichen stellen und EXECUTE drücken wird dieses als Symbol (oben rechts) übernommen, das unter Character (Symbol) verändert werden kann. Mit Pick-up ein beliebiges Zeichen aufnehmen und mit Symbol wird dieses als Zeichen auf der Schreibfläche abgebildet. Alle anderen Funktionen sind selbsterklärend. Um die Texteingabe zu beenden, ist ESCape und nicht CANCEL zu drücken!

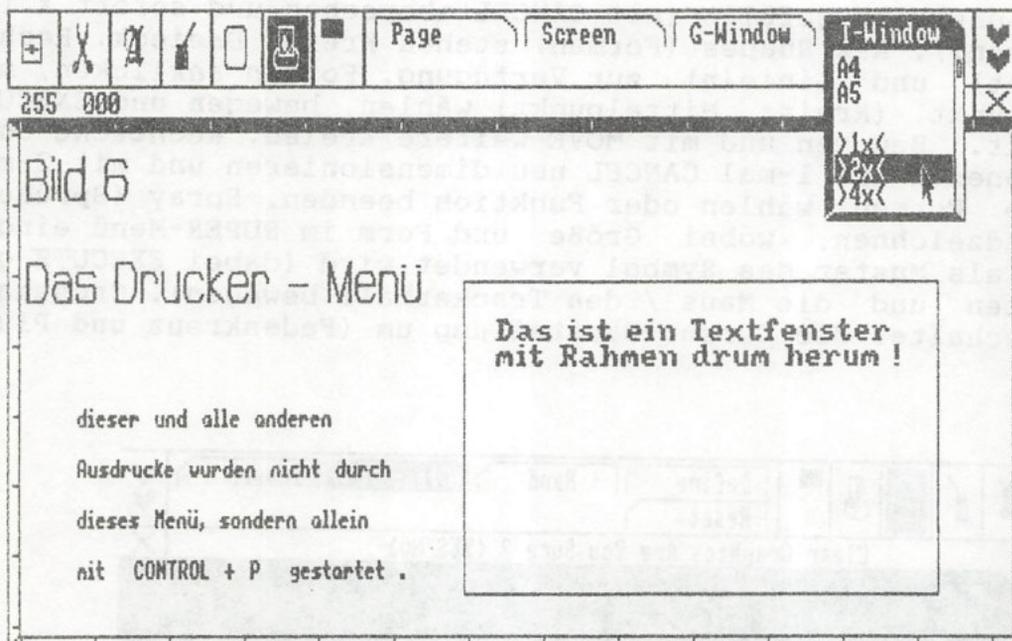
GRAFIK-Menü (Tintenfaß und Stift): oben Paint (Fill), Spray (Spray) und Shapes (Formen), unten Sel Font (FontWahl), Font (Font) und Pattern (Symbol). Obwohl Stop Press kein Grafik-Programm ist, sind die Möglichkeiten ausreichend. Bezüglich Zeichensatz (Font) und Pattern (Symbol) gilt dasselbe wie im Textmenü, wobei Paint (Fill) zum Füllen einer Fläche immer das Symbol benutzt und sehr genau arbeitet: ist die begrenzende Linie nicht vollständig geschlossen,



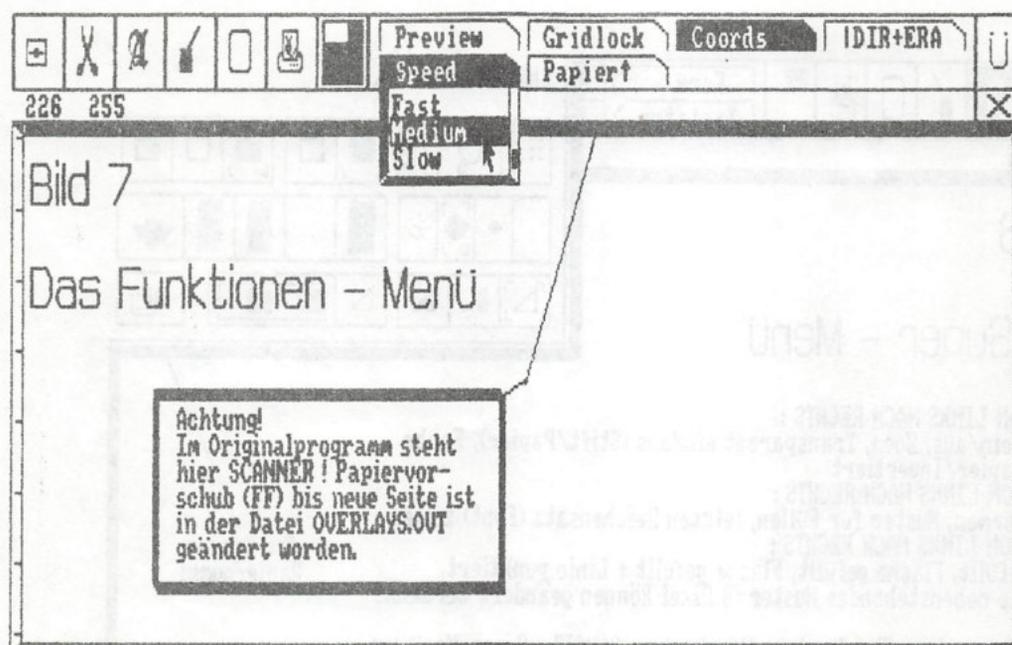
wird auch außerhalb gefüllt (mit CANCEL abbrechen und sofort X für Undo anklicken!). Als Shapes (Formen) stehen Kreis, Dreieck, Rechteck (Quadrat) und Linie(n) zur Verfügung. Formen anklicken, mit MOVE Startpunkt (Kreis: Mittelpunkt) wählen, bewegen und EXECUTE für Endpunkt. Bewegen und mit MOVE weitere Kreise, Rechtecke oder Linie zeichnen. Mit 1-mal CANCEL neu dimensionieren und mit 2-mal CANCEL neue Formen wählen oder Funktion beenden. Spray (Sprühen) ist Freihandzeichnen, wobei Größe und Form im SUPER-Menü eingestellt und als Muster das Symbol verwendet wird (dabei EXECUTE gedrückt halten und die Maus / den Trackerball bewegen). Crosshair (X-Kreuz) schaltet die Cursor-Darstellung um (Fadenkreuz und Plus-Zeichen).



SEITEN-Menü (leeres Blatt): Define definiert ein Text- und/oder Grafik-Fenster, das auch größer als der sichtbare Bereich sein kann: mit MOVE die linke obere Ecke und mit EXECUTE die rechte untere Ecke festlegen (größer als Ausschnitt: MOVE drücken und Maus oder Trackerball in gewünschte Richtung bewegen). Border (+ Rand) muß vor Define angeklickt werden und zeichnet das Fenster als Rahmen. Reset löscht das Text- und/oder Grafik-Fenster, das bei der Texteingabe oder dem Zeichnen gestrichelt dargestellt wird. Clear löscht bei TEXT alles (innerhalb des Text-Fensters) und bei GRAPHIC nur (innerhalb des Grafik-Fensters) den sichtbaren Ausschnitt. In beiden Fällen erfolgt eine Sicherheitsabfrage (wobei bei Grafik die zu löschende Fläche invertiert wird): EXECUTE ist Yes (ja) und CANCEL ist No (nein). Wichtig: die Undo-Funktion arbeitet hier nicht und haben Sie gelöscht, dann ist der Grafik-Speicher leer!!!! Der sichtbare Ausschnitt wird beim Löschen nicht verändert und ist gegebenenfalls durch Anklicken mit MOVE im Funktionen-Icon oder durch Drücken von MOVE und bewegen der Maus / des Trackerballs in die gewünschte Position zu bringen.

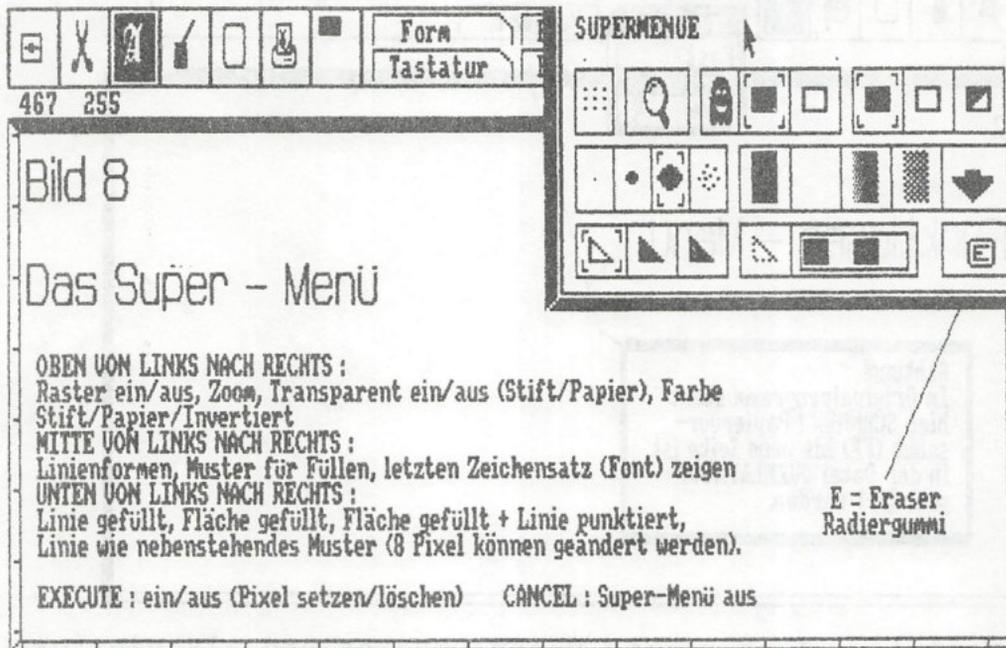


DRUCKER-Menü: Sie können entweder Page (die ganze Seite), Screen (der sichtbare Ausschnitt) oder nur ein GRAFIK- oder TEXT-Fenster ausdrucken. Entweder im DIN A5- (nur für gute Drucker, neues Farbband und junge Augen empfehlenswert) oder DIN A4-Format. Und jeweils in einfacher, doppelter oder vierfacher Dichte. Da Stop Press den Drucker leider nur mit einer Nadel ansteuert, kann der Ausdruck einer (gefüllten) DIN A4-Seite in vierfacher Dichte gerne 40 und mehr Minuten dauern. Wer nicht so viel Zeit hat, sollte das dem RS zugesandte Hilfsprogramm PAGE-DRU.BAS nehmen, das es schnell und außerdem mit Ausschnitt, variabler Breite und Dichte macht.

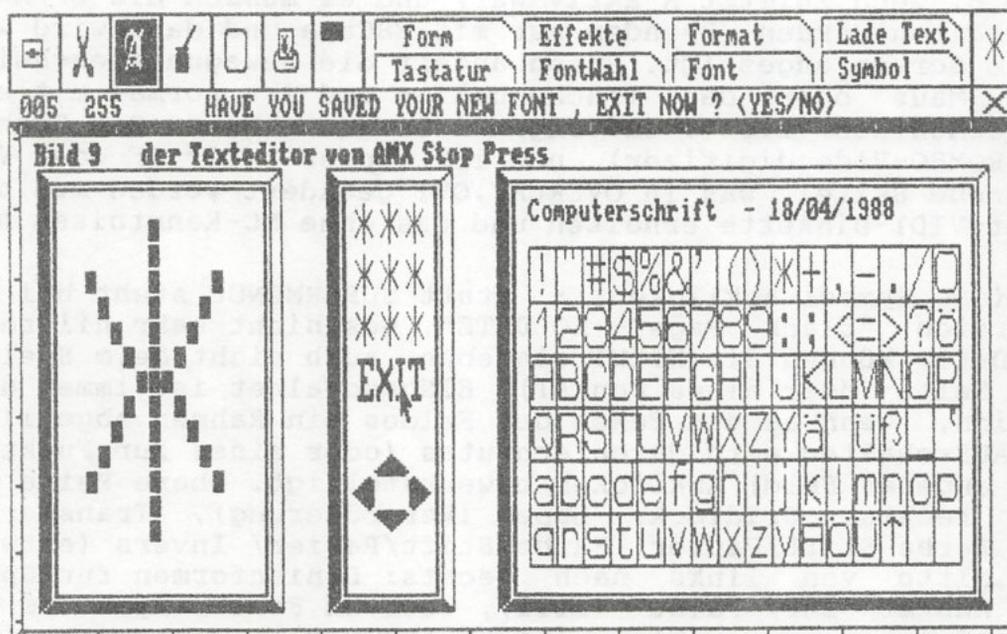


FUNKTIONEN-Menü (das Icon rechts neben Drucker und als einziges beweglich): Preview zeigt die ganze Seite verkleinert, und zwar mit RAM die, die Sie gerade gestalten oder mit DISC eine gespeicherte. Unter Gridlock stellen Sie sich am besten ein unsichtbares Raster vor, dessen Schrittweite für X und Y getrennt von 2 bis 16 (normal 4) hier einstellbar ist und das den Text- und Grafikkursor in diesen Schritten bewegt, wenn im SUPER-Menü Gridlock eingeschaltet wurde. Das ist beim Zeichnen von Konstruktionen oder Schaltplänen sehr hilfreich. Coords schaltet die Anzeige der X- und Y-Koordinaten des Cursors ein und aus. !Command (!DIR+ERA) blendet einen leeren Screen ein, um die beiden RSX-Befehle DIR und ERA zur Anzeige des DIRECTORYs oder zum Löschen eines Files mit ERASE einzuschalten. Dabei wird kein Cursor angezeigt und es funktioniert beim CPC 6128 nur die RETURN-Taste und es wird immer das Laufwerk angesprochen, das zuletzt aktiv war (mit DIR B:\* .CUT geht das auch beim Drive B, wenn zuletzt A aktiv war) und es müssen die CP/M-Regeln eingehalten werden. Beenden nur mit ESCAPE und dann wird wieder der alte Screen angezeigt. Speed ändert die Bewegungsgeschwindigkeit der Maus oder des Trackerball und ist normal mit slow (langsam) schon sehr flott. Im Original-Programm haben Sie Scanner (für den ROMBO-Videodigitizer) und ich Papier^ (für FF oder Vorschub bis neue Seite), was in OVERLAY.OVT geändert werden muß bzw. Sie mit der VIDI-Diskette erhalten und das ohne MC-Kenntnisse hinbekommen.

SUPER-Menü (das Symbol anklicken!): statt SUPERMENUE steht bei der Original-Version "Blank Page - NO DATE", was nicht sehr hilfreich ist (das Datum können Sie NICHT eingeben, auch nicht beim Speichern einer Seite oder eines Fonts!). EINGeschaltet ist immer dann eine Funktion, wenn an den Ecken des Feldes ein Rahmen abgebildet wird und AUSSchalten wird durch erneutes (oder eines zur Funktion gehörendes anderes Feld) Anklicken bewerkstelligt. Obere Reihe von links nach rechts: Gridlock, Lupe (Vergrößerung), Transparent (Geist) bei Farbe Stift/Papier, Farbe Stift/Papier/ Invers (entweder oder). Mitte von links nach rechts: Linienformen für Spray (Sprühen), Muster für Paint (Fill), letzten Font zeigen (um für Symbol ein Zeichen zu wählen (nicht AMSTRAD)). Unten von links nach rechts: Linienformen und gefüllt/nicht gefüllt bei Box oder



Dreieck etc. (entspricht MASK in Basic), Linienform gemäß den 8 setzbaren/löschbaren Pixel rechts daneben und E für ERASER, also Radiergummi (löscht nur, wenn EXECUTE gedrückt wird). Zur Lupe ist anzumerken, daß das Rechteck, also der vergrößerte Ausschnitt, mit gedrückter MOVE-Taste bewegt wird und daß mit EXECUTE die Pixel gesetzt oder gelöscht werden (entweder oder). Der Ausschnitt wird links abgebildet, wenn rechts gearbeitet wird und umgekehrt, so daß immer das Ergebnis in Originalgröße sichtbar ist. Diese Funktion ist eine der wichtigsten innerhalb des Programmes, dessen Versions-Nummer Sie durch Drücken von CTRL+Shift erhalten (weiter mit CANCEL und Basic mit ESC) und das Sie nun oder Blättern in der englischen (oder fehlerhaften deutschen von Weeske) Anleitung zufriedenstellend benutzen können (sollten).





## ConLoad für "Context"

Als ein begeisterter Context-User mal sein Herz bei mir ausschüttete meinte er, daß er es blöd fände, beim Laden von Dateien immer den Dateinamen eingeben zu müssen. Na gut sagte ich, programmiere ich halt sowas und batschbumm, da isses.

Sicherlich keine programmtechnische Meisterleistung, sondern primitives BASIC aber scheinbar bin ich der erste, der sowas für das allseits beliebte Context bringt. Und weil das Teil auch einen Namen haben muß habe ich es Conload (passend zu Condrive und Concode) genannt.

Allerdings hat das ganze bei manchen recht hochgezüchteten Context-Versionen einen kleinen aber schwerwiegenden Schönheitsfehler: Conload paßt nicht mehr in den Speicher. Also kramen wir froh gesinnt das CPC Sonderheft 7 raus, denn da ist auch schon die Lösung: der BASIC Programmcode Compressor (BPC).

How 2 Do? Zuerst mal hämmern wir folgendes kleines Listing in den CPC:

### Listing zu Conload von Mr. AMS

```
815 IF y=6 THEN 2300
1000 IF y=6 THEN 220 ELSE CLG
2300 '**** Conload
2310 MODE 2: PEN 1: CALL cata:lx=13:ly=4
2320 FOR ws=0 TO 60:NEXT: CLEAR INPUT: LOCATE lx,ly: PRINT CHR$(242);
2330 IF INKEY(0)>-1 AND ly>4 THEN ly=ly-1: GOTO 2390
2340 IF INKEY(2)>-1 AND ly<25 THEN ly=ly+1: GOTO 2390
2350 IF INKEY(8)>-1 AND lx>13 THEN lx=lx-20: GOTO 2390
2360 IF INKEY(1)>-1 AND lx<73 THEN lx=lx+20: GOTO 2390
2370 IF INKEY(18)>-1 THEN GOTO 220
2375 IF INKEY(9)>-1 THEN 2400
2380 GOTO 2330
2390 PRINT CHR$(8); " ";: GOTO 2320
2400 PRINT CHR$(8); :na$="": FOR ls=1 TO 12: PRINT CHR$(8); :na$=COPYCHR$(#0)+na$: NEXT: CLEAR INPUT: GOTO 870
```

Dieses wird dann unter einem passenden Dateinamen, z. B. CONLOAD.BAS abgespeichert. Nun wird Context geladen und die Datei CONLOAD.BAS dazugeMERGET.

Das ganze dann abspeichern, Rechner zurücksetzen und mal starten. Sollte jetzt irgendeine Meldung kommen, daß der Speicher zu klein ist (kann auch erst passieren, wenn der Taschenrechner zum Einsatz kommt oder so), dann kommt der BPC zum Einsatz. Das heißt: BPC starten, Context laden, !BPC (!=RSX-Strich) eingeben und Context wieder abspeichern. Rein vorsichtshalber sollte aber das unkomprimierte Context auch noch irgendwo gespeichert werden, man weiß ja nie, ob nicht noch der eine oder andere Patch dazukommt. Dann Rechner nochmal zurücksetzen und Context wieder starten und dann ist hoffentlich gut.

Wenn nun im Hauptmenü Laden angewählt wird, muß zunächst wieder wie gewohnt der Textbereich eingegeben werden. Dann erscheint das Inhaltsverzeichnis und ein Pfeil, der mit den Cursortasten gesteuert wird. mit COPY wird die gewünschte Datei angewählt, mit RETURN kommt man zurück ins Hauptmenü.

Leider läuft Conload nur auf dem CPC664 und 6128. Es wurde zusammen mit Concode und der Blockkopieroutine aus der CPC International 4-5/92 getestet.

Mr. AMS of SCUG

## Rechenaufgabengenerator

Neulich bekam ich einen Anruf von einem Familienvater, der keine oder kaum Programmierkenntnisse hat und es leid ist, ständig von Hand Rechenaufgaben für seine Tochter zu schreiben. Wofür hat man denn seinen Computer? Also setzte ich mich hin und programmierte das ganze in BASIC. Nicht schön, rechnerisch nicht ganz sauber, aber seinen Zweck erfüllt es. Und weil es möglicherweise noch ein paar andere Familienväter gibt, denen es genauso geht, kommt das ganze jetzt auch noch im Rundschlag. Da das Listing zum Abdrucken doch etwas zu lang ist, haben wir es auf die RS-Disk genommen. Das Programm ist eigentlich nicht schwer zu bedienen, so daß sich eine Erklärung wohl erübrigt.

Mr. AMS of SCUG

## Assemblerroutine

Hallo Leute!

Ich habe Marabu versprochen, al ein paar Assemblerroutines rauszurücken und nun sitze ich hier und durchwühle meine Routinensammlung. Es gab nämlich man 'ne Zeit, wo ich die fixe Idee hatte, eine Sammlung mit kommentierten Routinen anzulegen. Wirklich dämlich, zumal die Routinen in der MC-Lern-Phase sowieso schnell veralten. Die Routinen, die ich euch hier vorstelle, benutze ich allerdings heute noch. (alles für den MAXAM-Assembler)

### Listing zu ScreenAdr von Face Hugger

```
;-----
;ScreenAdr (Mode 0, pixelmaessig)
;Ein (H=reale Y-Koord. (0-199)/L=X-Koord. (0-159)
;Aus (HL=Bildschirmadr/C=Maske)
;-----
ScrAdr bit 0,1
      ld c,310101010
      jr z,GtAdr
      srl c
;-----
;GetScreenAddress
;Ein (H=reale Y-Koord. (0-199)/L=Text-X-Koor. (0-79)
;Aus (HL=Bildschirmadr)
;-----
GtAdr  ld a,h
      and %11111000
      ld d,l
      ld l,a           ;Y in L
      xor h           ;A=Y mod 8
      ld h,a         ;Y mod 8 in H
      ld a,d
      ld e,l         ;Y
      ld d,%60       ;ScrBase/2
      add hl,hl      ;Y=Y*2
      add hl,hl      ;...*4
      add hl,de      ; *5
      add hl,hl      ; *10
      add l
      ld l,a
      ret nc
      inc h
      ret
```

## Aus Zeitschriftenverwaltung wird Videoverwaltung

Wer kennt die Zeitschriftenverwaltung, CPCAI 11/89, von Bernd Hartenberger nicht? Sie ist komfortabel und trotzdem noch kinderleicht zu bedienen. Eines Tages kam ich, Heiko Hergemöller, auf die Idee, das Programm so umzuschreiben, daß damit auch Videofilme mitverwaltet werden können. Das Ergebnis sind diese Zeilen, die für die alten ersetzt werden müssen. Viel Spaß mit der Videoverwaltung.

### Listing zu Videoverwaltung von Heiko H.

```

1530 PRINT#5,"V.V. "+CHR$(164)+"1993"
1780 |DIR,"*.v-v":IF control<>&DF THEN GOTO 1570
2050 PRINT" Film:":PRINT" Drehjahr:"
2060 PRINT" Genre:":PRINT" L{nge (Min):":PRINT"
Kassette:"
2180
schls=LEFT$(dat$(a),1):name$=MID$(dat$(a),2,40)
2190
hera$=MID$(dat$(a),42,4):rubr$=MID$(dat$(a),46,
10)
2200
seit$=MID$(dat$(a),56,3):text$=MID$(dat$(a),59,3)
2460 IF b=2 THEN IF LEN(name$)<40 THEN
name$=name$+a$: PRINT#7,name$
2470 IF b=3 THEN IF LEN(hera$)<4 THEN
hera$=hera$+a$: PRINT#7,hera$
2480 IF b=4 THEN IF LEN(rubr$)<10 THEN
rubr$=rubr$+a$: PRINT#7,rubr$
2490 IF b=5 THEN IF LEN(seit$)<3 THEN
seit$=seit$+a$: PRINT#7,seit$
2500 IF b=6 THEN IF LEN(text$)<3 THEN
text$=text$+a$: PRINT#7,text$
3230 PRINT"Video-Verwaltung"
3300 IF b=2 THEN c=40
3310 IF b=3 THEN c=40
3320 IF b=3 THEN c=4
3330 IF b=4 THEN c=10
3340 IF b=5 THEN c=3
3350 IF b=6 THEN c=3
3490 e=40-LEN(name$):name$=name$+STRING$(e," ")
3500 e=4-LEN(hera$):hera$=hera$+STRING$(e," ")
3510 e=10-LEN(rubr$):rubr$=rubr$+STRING$(e," ")
3520 e=3-LEN(seit$):seit$=seit$+STRING$(e," ")
3530 e=3-LEN(text$):text$=text$+STRING$(e," ")
3890 CLS#6:IF control=&DF THEN GOSUB
3790:|DIR,"*.v-v":a=TIME
3940 a=8-LEN(a$):a$=a$+STRING$(a,"")+".v-v"
4030 PRINT#a," Film:
";MID$(dat$(b),2,40)
4050 PRINT#a," Drehjahr:
";MID$(dat$(b),42,4)
4070 PRINT#a," Genre:
";MID$(dat$(b),46,10)
4090 PRINT#a," L{nge (Minuten):
";MID$(dat$(b),56,3)
4110 PRINT#a," Kassette:
";MID$(dat$(b),59,3)
4430 PRINT" 1=Film":PRINT" 2=Drehjahr":PRINT"
3=Genre"
4440 PRINT" 4=L{nge":PRINT" 5=Kassette"

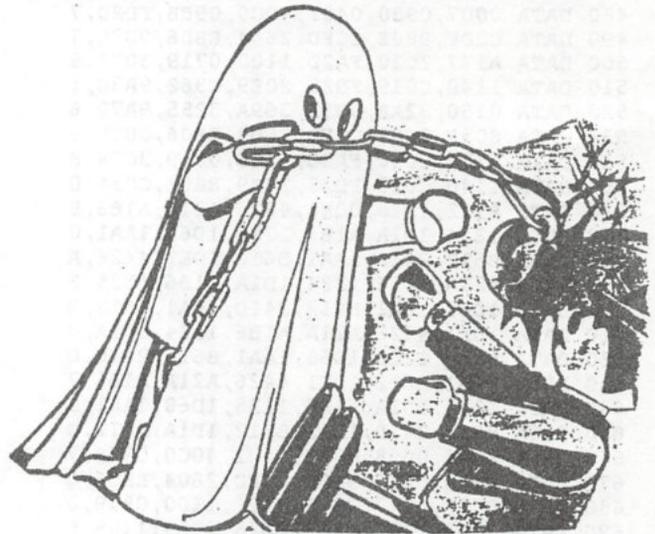
```



## Elmis Super-Duper-Bit-Plane- Ripped-Sprite-Hüpf-Animator

Mit diesen beiden Listings (#4 + #5) ist Elmis Sprite Kurs nun endlich abgeschlossen. Wer zum abtippen zu faul ist, der findet die Files auf der RS Disk.

### Listing 4



```

100 ' * Listing 4 *
110 'Spritedriver und Tabellen
120 '(C)1992 ELMSOFT und CPCAI
130 MEMORY &97FF:MODE 1:PRINT"26 Sekunden..."
140 RANDOMIZE 0:FOR a=&9800 TO &9B17 STEP
12:e=0:FOR b=0 TO 5:READ a$:c=VAL("&"+
LEFT$(a$,2)):d=VAL("&"+RIGHT$(a$,2)):POKE
a+b*2,c:POKE a+b*2+1,d:e=(e+c*RND*50+d
*RND*50) AND &F:NEXT:READ e$:IF e<>VAL("&"+e$)
THEN PRINT "Fehler in Zeile:";(a-
&9800)\12+19:EN
150 NEXT
160 FOR a=0 TO 255:POKE &A000+a,(a\4) AND
&33:POKE &A100+a,a AND &33:POKE &A200+a,((a
AND &40)\2) OR ((a AND &80)\8) OR ((a AND
&4)\2) OR ((a AND &8)\8):POKE &A
300+a,((a AND &10)*2) OR ((a AND &20)\2) OR ((a
AND &1)*2) OR ((a AND &2)\2):NEXT
170 adr=&C000:FOR a=0 TO
255:adr$=HEX$(adr,4):POKE
&A400+a,VAL("&"+RIGHT$(adr$,2))
:POKE
&A500+a,VAL("&"+LEFT$(adr$,2)):adr=adr+&800-
&C040*(adr>&F7FF):NEXT
180 SAVE "sprmcode",B,&9800,&E00
190 DATA 2109,9801,0D98,C3D1,BC00,0000,5
200 DATA 001E,98C3,3B98,C35C,98C3,5398,7
210 DATA C3C5,9AC3,789A,494E,49D4,5055,6
220 DATA 5453,50D2,5055,5453,57C6,5245,9
230 DATA 4D53,50D2,5055,5442,4BC7,0021,6
240 DATA 4C98,0E07,06BC,ED49,06BE,EDA3,7
250 DATA 0D20,F5C9,2220,0026,8E2A,204F,E
260 DATA 06F5,ED78,1F30,F979,3277,9ADD,A
270 DATA 6E00,DD66,0225,FA6A,9A7D,D604,0
280 DATA DA6A,9A6F,7C26,A486,2466,6FEB,0
290 DATA DD6E,0626,974E,CBFD,46FD,6978,6
300 DATA C602,32C8,9832,7299,32A2,9932,2
310 DATA 4C9A,3E10,904F,8767,8784,8132,0
320 DATA E698,32C0,9926,967E,CBBD,6E67,9
330 DATA ED73,689A,F3F9,DD7E,043D,CA8B,2

```

```

340 DATA 993E,FF90,32D1,9832,5C99,327B,3
350 DATA 990E,CCFD,2604,EB06,007E,A177,4
360 DATA 2C10,FA2D,1100,0719,3004,1140,4
370 DATA C019,FD25,20E9,EB0E,CC1A,A112,6
380 DATA 1C18,00E1,4426,A01A,A1B6,1224,5
390 DATA 1C1A,A1B6,1225,1C68,1AA1,B612,4
400 DATA 241C,1AA1,B612,1CE1,4426,A01A,8
410 DATA A1B6,1224,1C1A,A1B6,1225,1C68,6
420 DATA 1AA1,B612,241C,1AA1,B612,1CE1,9
430 DATA 4426,A01A,A1B6,1224,1C1A,A1B6,7
440 DATA 1225,1C68,1AA1,B612,241C,1AA1,8
450 DATA B612,1CE1,4426,A01A,A1B6,1224,2
460 DATA 1C1A,A1B6,1225,1C68,1AA1,B612,F
470 DATA 241C,1AA1,B612,1C1A,A112,EB01,5
480 DATA 0007,0930,0401,40C0,09EB,FD2D,7
490 DATA C2DF,980E,CCFD,2604,EB06,007E,7
500 DATA A177,2C10,FA2D,1100,0719,3004,8
510 DATA 1140,C019,FD25,20E9,C362,9A3E,1
520 DATA 0180,32AB,9932,369A,3255,9A7B,6
530 DATA 805F,1C0E,CCFD,2604,EB06,007E,5
540 DATA A177,2D10,FA2C,1100,0819,3004,B
550 DATA 1140,C019,FD25,20E9,EB0E,CC1A,0
560 DATA A112,1D18,00E1,4426,A21A,A1B6,6
570 DATA 1224,1D1A,A1B6,1225,1D68,1AA1,0
580 DATA B612,241D,1AA1,B612,1DE1,4426,A
590 DATA A21A,A1B6,1224,1D1A,A1B6,1225,F
600 DATA 1D68,1AA1,B612,241D,1AA1,B612,B
610 DATA 1DE1,4426,A21A,A1B6,1224,1D1A,0
620 DATA A1B6,1225,1D68,1AA1,B612,241D,D
630 DATA 1AA1,B612,1DE1,4426,A21A,A1B6,7
640 DATA 1224,1D1A,A1B6,1225,1D68,1AA1,B
650 DATA B612,241D,1AA1,B612,1D1A,A112,C
660 DATA EB01,0008,0930,0401,40C0,09EB,7
670 DATA FD2D,C2B9,990E,CCFD,2604,EB06,0
680 DATA 007E,A177,2D10,FA2C,1100,0819,0
690 DATA 3004,1140,C019,FD25,20E9,1108,8
700 DATA 00DD,1931,0000,FB3A,779A,D604,4
710 DATA 3277,9AC2,5F98,C900,ED47,CDF2,1
720 DATA 9ACB,3AFD,6A4B,EBDD,6E04,2696,B
730 DATA 7ECB,FD66,6FEB,FD45,7DFD,671A,2
740 DATA E6CC,772C,1A17,17E6,CC77,2C13,F
750 DATA 10F1,FD7C,6F7C,C608,6730,083E,6
760 DATA 4085,6F3E,C08C,670D,20D8,1106,4
770 DATA 00DD,19ED,57D6,03ED,47C2,7A9A,2
780 DATA C9FD,67CD,F29A,425D,0ECC,7EA1,6
790 DATA 772C,10FA,6B7C,C608,6730,0401,B
800 DATA 40C0,09FD,2D20,E711,0600,DD19,B
810 DATA FD7C,D603,FD67,C2C7,9AC9,DD5E,9
820 DATA 00DD,5602,DD6E,0426,977E,CBFD,1
830 DATA 666F,EBFD,6B7C,26A4,8624,66FF,E
840 DATA C900,0000,0000,0000,0000,0000,C

```

```

180 LOCATE 1,1:PRINT"DER HOLDE
RETTET":x=28:y=177:r=0:FOR a=0 TO
y:|PUTSWF,3,r,x
,a:NEXT
190 LOCATE 1,1:PRINT"CURS.,COPY,SPACE"
200 |PUTSWF,3,r,x,y:x2=x
210 x=x-INKEY(8)+INKEY(1)+(x>53)-(x<2):y=y-
4*INKEY(0)+4*INKEY(2)+4*(y>193)-4*(y<
8):IF x2=x THEN 220 ELSE IF x2<x THEN r=0 ELSE
r=1
220 IF NOT INKEY(9) THEN GOSUB 320
230 IF INKEY(47) THEN 200
240 |REMSPR,3,x,y
250 LOCATE 1,1:PRINT" ES KOMMT..
":|PUTSPR,3,0,2,191:GOSUB 310
260 v=0:r=0:GOSUB 320:x=24:GOSUB 300:WHILE
INKEY$="":FOR a=130 TO 20 STEP -4:|PU
TSPR,4,r,x,a:NEXT:FOR a=0 TO
10:|PUTSPR,4,r,x,20:r=r XOR 1:FOR b=1 TO
200:NEXT:N
EXT:GOSUB 320:FOR a=20 TO 130 STEP
4:|PUTSPR,4,r,x,a:NEXT:WEND
270 v=0:GOSUB 320:LOCATE 1,1:PRINT "
TAPFERKEIT.... ":GOSUB 310
280 FOR a=191 TO 6 STEP -
1:|PUTSWF,3,0,2,a:NEXT:FOR a=2 TO
28:|PUTSWF,3,0,a,6:NE
XT:FOR A=6 TO 94 STEP
4:|PUTSWF,3,0,28,a:NEXT:FOR a=130 TO 250 STEP
4:POKE &9704
,251-a:|PUTSWF,3,0,28,a-36,4,0,x,a:NEXT:FOR
A=214 TO 6 STEP -1:|PUTSWF,3,0,28,a:
NEXT
290 LOCATE 1,1:PRINT" DER SIEG ? ":GOSUB
310:LOCATE 1,1:PRINT "AAAARRRRGGHH!
!!!" :OUT &BC00,8:OUT &BD00,1:x=4:GOSUB
300:x=24:GOSUB 300:x=44:GOSUB 300:OUT &BD
00,0:LOCATE 1,1:PRINT "NO HAPPY END....":GOSUB
310:GOTO 380
300 FOR a=250 TO 130 STEP -4:POKE &9704,251-
a:|PUTSWF,4,0,x,a:NEXT:RETURN
310 WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18:RETURN
320 'INKS setzen
330 v=v XOR 1:IF v=1 THEN 360
340 'Sprites VORNE
350 FOR a=0 TO 3:INK a,hgfa(a+1):NEXT:FOR a=4
TO 12 STEP 4:FOR b=a TO a+3:INK b,
spfa(a/4):NEXT:NEXT:RETURN
360 'Sprites HINTEN
370 FOR a=1 TO 3:FOR b=1 TO 3:INK
a*4+b,hgfa(b+1):NEXT:NEXT:FOR a=4 TO 12 STEP 4
:INK a,spfa(a/4):NEXT:RETURN
380 'Ende (CRTC ruecksetzen)
390 OUT &BC00,1:OUT &BD00,40
400 OUT &BC00,2:OUT &BD00,46
410 OUT &BC00,6:OUT &BD00,25
420 OUT &BC00,7:OUT &BD00,30
430 END

```

## Listing 5

```

100 ' * Listing 5 *
110 'Demo fuer Bitplane Sprites
120 '(C) 1992 ELMOSOFT und CPCA1
130 MEMORY &5FFF:MODE 0:LOAD
"sprites.dat",&6000:LOAD "sprmcode",&9800
140 'Initialisieren
150 CALL &9800:|INIT:MODE
0:hgfa(1)=0:hgfa(2)=13:hgfa(3)=9:hgfa(4)=3:spfa
(1)=26:
spfa(2)=2:spfa(3)=15:v=1:GOSUB 320
160 LOCATE 1,1:PRINT"EIN FRIEDHOF....":FOR a=0
TO 60 STEP 4:|PUTBKG,0,a,208:NEXT
:b=0:FOR a=6 TO 48 STEP
14:x(b)=a:y(b)=199:b=b+1:|PUTBKG,1,a,199:|PUTBK
G,2,a,208
:NEXT:h(0)=85:h(1)=40:h(2)=60:h(3)=75:GOSUB 310
170 LOCATE 1,1:PRINT" BOESES NAHT...":FOR a=0
TO 3:FOR b=0 TO h(a):CALL &BD19:|P
UTBKG,1,x(a),y(a):y(a)=y(a)-2:NEXT:NEXT:GOSUB
310

```

Elmar Krieger



Zu RS12: "Der Diskette unter die Schale geföhlt

## Disketten-Kurs

RSX-Sammlung by ABLAZE of MOPS

```

ORG &4000:NOLIST ;Init
ld a,255
rst &18
dw erroff
ld hl,space
ld bc,rsxtab
jp &BCD1

Space defs 4

rsxtab defw namtab

jmptab jp drvred
jp sreibs
jp format

namtab defm "READ":db "Y"+&80
defm "PROTEC":db "T"+&80
defm "FORMA": db "T"+&80

drvred cp 1 ; Drive
ret nz ; Test
ld a, (&bb5a)
push af
ld a,&c9
ld (&bb5a),a
push de
ld a,(de)
cp 1
jr z,driveb

ld hl,CDDA ; Routine A
ld (tstdrv),hl
jr test0

driveb ld hl,&CDDA ; Routine B
ld (tstdrv),hl

test0 rst &18 ; ausführen
dw tstdrv
push af
pop de
pop hl
pop af
ld (&BB5a),a
ld (HL),e
ret

sreibs cp1 ; Auf Schreibschutz
ret nz ; prüfen
ld a,(de)
push de
ld e,a
rst &18
dw test1
pop hl
ld (hl),a
ret

format cp 3 ; Formatieren
ret nz
ld a,e
push af
ld hl,formtab
ld b,9
ld c,(ix+2)

loop01 ld (hl),c
inc hl
inc hl
ld (hl),a
inc a
inc hl
inc hl
djnz loop01
pop af
ld c,a
ld hl,formtab
ld e,(ix+4)

```

```

ld d,(ix+2)
rst &18
dw form
ret

; *** Formatierungstabelle ***
formtab db 0,0,0,2,0,0,0,2
db 0,0,0,2,0,0,0,2
db 0,0,0,2,0,0,0,2
db 0,0,0,2,0,0,0,2
db 0,0,0,2

; *** Sprungtabelle ***
erroff dw &c033:db &07
dw &cdda:db &07
dw &c048:db &07
dw &c042:db &07

```

## Plasma

Ja wo isses denn, dat Listing mit dem man die Plasmapro - grammierungstechnik su supergut draufbekommt? Na auf der RS-Disk, weil aus Platzgründen das Listing leider nicht ins Heft gepasst hat. Hat den Vorteil, daß man's nicht abtippen muss, gell? Schlimm dran nur der, der kein ABO hat. No ABO - No FUN and vor allem No Rundschlag-Disk... und ewig wunde Finger.

## Serielle Kommunikation (II)

(Teil 2) von Gonzales

Zu Beginn möchte ich noch einmal die vier Teile der EIA-232-C-Norm aufführen:- Eigenschaften der elektrischen Signale- Mechanische Eigenschaften der Schnittstelle- Funktionale Beschreibung der Leitungen- Standardschnittstellen für ausgewählte Systemkonfigurationen. Dem aufmerksamen Leser wird aufgefallen sein, daß etwas scheinbar Wichtiges fehlt: Das Übertragungsformat (wieviele Bits/Stopbits etc.?) und die Übertragungsgeschwindigkeit (wieviele bps/Baud?) gehören zu einer anderen Norm. Da die Norm nur zur Kopplung von DTE- (Computer) und DCE- Einheiten (Modem) gedacht ist, wird die direkte Verbindung zweier Rechner auch nicht beschrieben. Doch fangen wir erst einmal mit dem ersten Teil an. Eigenschaften der elektrischen Signale. Die absoluten Grenzwerte der Spannungspegel auf seriellen Leitungen liegen bei -25V und +25V (d.h. max. 50V Differenz!). Eine Schnittstelle nach dieser Norm muß kurzschlußsicher aufgebaut sein. Es darf also nicht passieren, daß man beim versehentlichen Verbinden der Sende-Leitungen zweier Geräte deren Schnittstellen oder sogar die Geräte selber zerstört. Man kann sich ja vorstellen, wie wichtig dieser Punkt ist, wenn man ein eigenes Kabel lötet... Die Zuordnung der logischen Zustände und der Spannungspegel ist so:

|                    |                                |              |
|--------------------|--------------------------------|--------------|
| Ausgangsleitungen: |                                |              |
| MARK               | Logisch "1"                    | -15V bis -5V |
|                    | undefinierter Bereich zwischen | -5V und +5V  |
| SPACE              | Logisch "0"                    | +5V bis +15V |
| Eingangsleitungen: |                                |              |
| MARK               | Logisch "1"                    | -15V bis -3V |
|                    | undefinierter Bereich zwischen | -3V und +3V  |
| SPACE              | Logisch "0"                    | +3V bis +15V |

Damit eventuelle äußere Störungen (dicker Trafo, Motoren, etc.) und auch der Spannungsabfall bei langen Leitungen keinen großen Einfluß haben, ist der Spannungsbereich so groß gewählt. Aus diesem Grund gibt es auch den undefinierten Bereich. Zusätzlich wurde noch der Spannungsbereich der Eingangsleitungen vergrößert (+3V statt +5V, -3V statt -5V). Die

Bezeichnungen Mark und Space stammen aus der Telegraphie. Dort wird mit perforierten Bändern gearbeitet. Jede Perforation ist dabei eine MARKierung, jeder Leerraum ein Space. Die Bezeichnungen High/Low sollten vermieden werden, da sie sich wie beim Computer meist auf TTL-Pegel beziehen (0V/Gnd und +5V). Da Computer aber mit TTL-Pegeln arbeiten, benötigt man für eine serielle Schnittstelle Treiber- und Empfangsbausteine, die die Spannungsumsetzung zwischen TTL- und EIA-232-Pegeln machen (Ausnahme: MIDI, da MIDI eine "eigene" Norm ist).

Wichtig! Unbenutzte Sendeleitungen liegen auf Mark (meist -12V), während unbenutzte Empfangsleitungen im undefinierten Bereich liegen (zwischen -3V und +3V). Dies ist sehr hilfreich, wenn man sich der Pinbelegung einer Schnittstelle nicht sicher ist, oder diese Schnittstelle "andersartig" ist (z.B. Sinclair IF1, das keine DTE-, sondern eine DCE-Schnittstelle ist!). Mit einem einfachen Meßgerät läßt sich das dann feststellen. Ein Kabel darf laut Norm 2500pF (picoFarad) haben. Dies gibt die maximale Kapazität an. Wenn man z.B. ein Kabel mit 25pF pro Meter verwendet, dann darf es laut Norm max. 100 Meter lang sein (praktisch sollten mit so einem Kabel noch Übertragungsgeschwindigkeiten von 19200 Baud möglich sein). Zur Ordnung der Bitübertragung wird nur angegeben, daß sie "LSB first" ist. Das bedeutet, daß zuerst das am wenigsten signifikante Bit (Bit 0) und zuletzt das am größten signifikante Bit (meist Bit 7) übertragen wird.

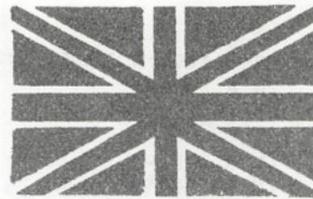
**Mechanische Eigenschaften der Schnittstelle**

In der Norm ist nur ein 25-poliger Stecker vorgeschrieben, aber nicht die Art des Steckers. Jedoch verwenden die meisten EIA-232-C-Schnittstellen einen 25-poligen Sub-D-Stecker. Einem DCE (z.B. Modem) wird der weibliche Stecker zugeordnet (der mit den Löchern, auch "Buchse" genannt) und einem DTE (z.B. Computer) der männliche Stecker (der mit den Stiften...). Das wird leider nicht immer berücksichtigt (siehe u.a. Popeldore). Die Belegung der Leitungen (die wichtigsten sind unterstrichen und mit einem "!" markiert) ist so:

|             |      |   |                            |
|-------------|------|---|----------------------------|
| 1           | CG   | chassis ground                            | Schutzerde                 |
| 2           | TxD  | transmit data                             | <u>Sendedaten</u>          |
| 3           | RxD  | receive data                              | <u>Empfangsdaten</u>       |
| 4           | RTS  | request to send                           | <u>sendebereit</u>         |
| 5           | CTS  | clear to send                             | <u>empfangsbereit</u>      |
| 6           | DSR  | data set ready                            | <u>DCE bereit</u>          |
| 7           | SG   | signal ground                             | <u>Signal-/Bezugs-Erde</u> |
| <b>(0V)</b> |      |   |                            |
| 8           | RLSD | received line signal detect               |                            |
|             |      | <u>auch:</u>                              |                            |
| !(8)        | DCD  | data carrier detect                       |                            |
|             |      | <u>Empfangssignalpegel/Träger erkannt</u> |                            |
| 9           |      | pos. test voltage                         | positive Testspannung      |
| 10          |      | neg. test voltage                         | neg. Testspannung          |
| 11          | -    |   |                            |
| 12          | SDCD | 2nd channel DCD                           | 2. Kanal DCD               |
| 13          | SCTS | 2nd channel CTS                           | 2. Kanal CTS               |
| 14          | STxD | 2nd channel TxD                           | 2. Kanal TxD               |
| 15          | TxC  | transmit clock                            | Sendertakt                 |
| 16          | SRxD | 2nd channel RxD                           | 2. Kanal RxD               |
| 17          | RxC  | receive clock                             | Empfangstakt               |
| 18          | -    |   |                            |
| 19          | SRTS | 2nd channel RTS                           | 2. Kanal RTS               |
| !20         | DTR  | data terminal ready                       | <u>DTE bereit</u>          |
| 21          | SQ   | signal quality                            | <u>Signalqualität</u>      |
|             |      | ring indicator                            | ankommender Ruf            |
|             |      | rate selector DTE                         | Baudrate von DTE           |
|             |      | rate selector DCE                         | Baudrate von DCE           |

- In der nächsten Folge werde ich die Funktion der Schnittstelle näher erklären.

GONZALES



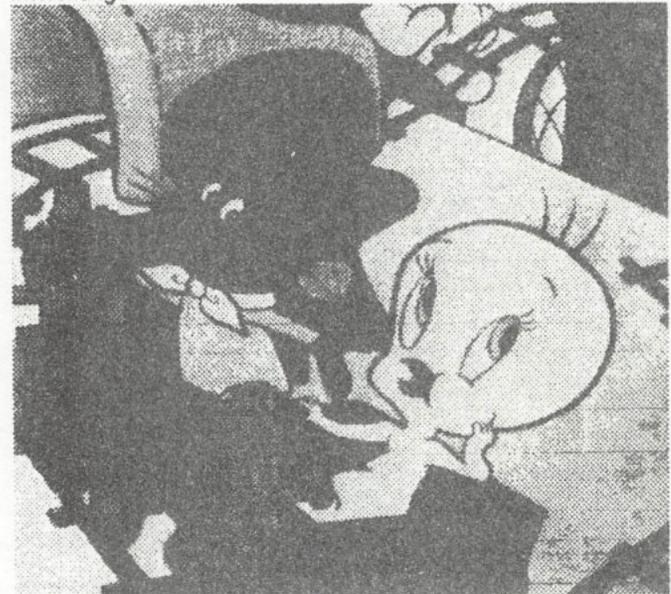
**Serial communication (I & II)**

Well, now I try to write the first two parts about 'serial communication' in english, but ... oops! ... it's only a try! (Most of my computer literature is written in english. I don't have any trouble to read it. But it ain't the same thing as writing in english.) Now let's start...

The serial communication originate in intercontinental data transfers in the 19th century (morse code). At this point in time no need consist to create a norm. But as computers were better and faster people decided to use telephone lines to let the computers communicate together. Because the telephone lines couldn't transmit digital computer data people needed a device which turns the digital data in analog signals and back: a MoDem (MOdulator-DEModulator). But many companies sold bad modems so that some devices were forbidden by the telephone companies. In 1969 the EIA (Electronic Industries Association), the Bell laboratories und some producer of communication devices published the EIA RS-232-Standard, which was changed after a short time (Revision C) and is still valid today:

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

The EIA-232-C corresponds to the CCITT V.24 and V.28 (or DIN 66020). The only intention of the EIA-232 is described by its title: Interface between data terminal equipment and data communications equipment employing serial binary data interchange



It describes the connection of a data terminal equipment (DTE, ex. Computer) and a data communications equipment (DCE, ex. Modem). A direct connection between two Computers is not part of the EIA-232 (but possible)! The EIA-232 consists of four chapters:

- Definition of the electrical Signals
  - Mechanical definitions
  - Functional description of the lines (TxD, RxD, etc.)
  - Examples of EIA-232-C-connections
- The speed (Baud/bps) and the format (Bits? Stopbits? Parity?) are not part of the EIA-232-C!
- Definition of the electrical Signals

The voltage limits of each line are +25 Volts and -25 Volts. A short-circuit must not destroy any parts of interface or computer.

#### Output lines

MARK logic "1" -15V bis -5V  
undefined area between -5V und +5V  
SPACE logic "0" +5V bis +15V

#### Input lines

MARK logic "1" -15V bis -3V  
undefined area between -3V und +3V  
SPACE logic "0" +3V bis +15V

The origin of "Mark" and "Space" is found in telegraphy.

#### Important note

Unused output lines have normally Mark-state. Unused input lines have normally an undefined state.

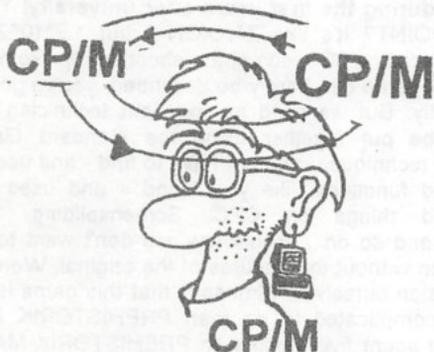
The capacity of an EIA-232-C-cable must be less than 2500pF. The bytes have to be transferred with LSB first.

#### Mechanical definitions

The EIA-232-C-connector must have 25 pins. The well known Sub-D-plug is not defined! The DCE should use the female plug, the DTE should use the male plug. The signals/lines are (important lines are underlined and marked with a "!"):

|      |      |                             |
|------|------|-----------------------------|
| 1    | CG   | chassis ground              |
| !2   | TxD  | transmit data               |
| !3   | RxD  | receive data                |
| !4   | RTS  | request to send             |
| !5   | CTS  | clear to send               |
| !6   | DSR  | data set ready              |
| !7   | SG   | signal ground               |
| !8   | RLSD | received line signal detect |
|      |      | or:                         |
| !(8) | DCD  | data carrier detect         |
| 9    |      | pos. test voltage           |
| 10   |      | neg. test voltage           |
| 11   | -    |                             |
| 12   | SDCD | 2nd channel DCD             |
| 13   | SCTS | 2nd channel CTS             |
| 14   | STxD | 2nd channel TxD             |
| 15   | TxC  | transmit clock              |
| 16   | SRxD | 2nd channel RxD             |
| 17   | RxC  | receive clock               |
| 18   | -    |                             |
| 19   | SRTS | 2nd channel RTS             |
| !20  | DTR  | data terminal ready         |
| 21   | SQ   | signal quality              |
| 22   | RI   | ring indicator              |
| 23   |      | rate selector DTE           |
| 24   |      | rate selector DCE           |
| 25   | -    |                             |

GONZALES



## Das unbekannte Wesen

CP/M-Fortsetzung aus RS12.

#### Die letzten Sätze lauteten:

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

operieren und PIP ist etwas mehr als nur ein Kopierprogramm. Dabei lautet die Syntax immer PIP ziel=quelle

**Hier endete der Artikel im RS12. Fortsetzung:**

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 reicht. 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.

Mögliche Ausgabegeräte:

CON: Bildschirm

LST: Drucker

AUX: frei definierbares Ein/Ausgabegerät (z. B. eine serielle Schnittstelle

Mögliche Eingabegeräte:

CON: Tastatur

AUX: (siehe oben)

Zusätzlich können natürlich noch alle vorhandenen Laufwerke (z. B.

A:,B:,C:,M: usw.) angesprochen werden.

Es können auch noch weitere Zusatzkommandos angegeben werden. Der Befehl

A:=B:\*.\*[V]

kopiert alle Dateien von Laufwerk B: nach Laufwerk A: und überprüft das ganze dann nochmal. ({ entspricht "eckige Klammer auf" und "]"eckige Klammer zu".

A:BRIEF.TXT[G5]=B:MESSAGE.TXT

legt die Datei MESSAGE.TXT von Laufwerk B: auf Laufwerk A: mit dem

Namen BRIEF.TXT auf User 5 ab.

**Hier alle Kommandos in der Übersicht:**

A Archiv files copy

Es werden die Dateien kopiert, die seit dem letzten Backup geändert wurden. (Benötigt Datumfunktion)

C Confirm files copy

Fragt ab, welche Dateien kopiert werden sollen und welche nicht

Dn Delete from column n

Alle Zeichen rechts der Spalte n werden nicht übertragen

E Echo transfer at console

Die übertragenen Dateien werden zusätzlich auf den Bildschirm ausgegeben

F Filter form feeds

Entfernt bei der Übertragung alle Form-Feed-Zeichen aus der Datei. So kann zum Beispiel verhindert werden, daß der Drucker fast unbeschriebenes Papier in Massen ausspeit.

Gn Get from User n bzw. Go to User n

Legt die Dateien vom angegebenen User ab oder holt sie von dort (kann auch direkt hinter die Zielangabe geschrieben werden)

## 13.18

H Check Intel-Hex files

Intel-Hex-Dateien werden auf Fehlerfreiheit überprüft.

I Ignore :00 records

Ignoriert alle Aufzeichnungen einer Intel-Hex-Datei, die mit :00 beginnen.

L Translate to lower case

Alles wird in Kleinbuchstaben abgelegt.

N Add line numbers

Fügt in jede Zeile eine Zeilennummer ein.

N2 Add line numbers (second version)

Wie N, allerdings werden die Zeilennummern mit führenden Nullen geschrieben

O Object file transfer vor machine code

Kopiert Dateien, ohne das Dateiende-Kennzeichen CTRL-Z zu beachten.

Pn Insert Page breaks after every n lines

Alle n Zeilen wird in die Ausgabedatei ein Formfeed-Zeichen

(ASCII-Code 12)

Qtext^Z Quit copy after string "text"

Kopiert die Datei bis zum String "text".

R Read files with SYS-attribute

Kopiert auch versteckte Dateien.

Stext^Z Start copy from string "text".

Kopiert die Datei ab dem String "text".

Tn Expand tabulators

Ersetzt alle TAB-Zeichen (CTRL-I) durch n Leerzeichen.

U Convert to upper case

Alles wird in Kleinbuchstaben abgelegt

V Verify that data has been copied correctly

Überprüft, ob die Datei korrekt kopiert wurde, funktioniert nur bei einem Transfer von und zu Diskette.

W Write over files with R/O attribute

Überschreibt ggf. vorhandene schreibgeschützte Dateien ohne Warnung und Sicherheitsabfrage, ist also mit Vorsicht zu genießen.

Z Set highbit to zero

Setzt in allen Zeichen Bit 7 (also das höherwertigste Bit) auf Null.

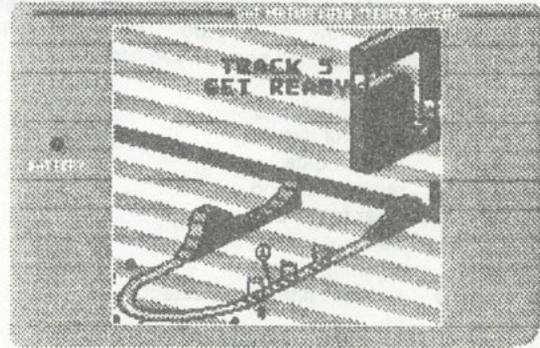
Wer mehrere Dateien aneinanderhängen will, kann das ebenfalls mit PIP erledigen.

GESAMT.TXT=BRIEF1.TXT,BRIEF2.TXT,BRIEF3.TXT

legt den Inhalt die BRIEF?.TXT-Dateien hintereinander in GESAMT.TXT ab.



Herzlich willkommen zu Elmi's Wer-Will-Mich-Ecke:  
Heartly welcome to Elmi's Who-Wants-Me-Corner:  
VIRTUAL RACER 2000 / Track Preview



Nintendo GAME BOY™

Why did my English-teacher always say: "Don't translate word by word!" ? Okay, today there are no animals, husbands or mothers to give away: No, I'm talking about a lonely Gameboy, at the moment being covered completely with dust, dropping from the ceiling of my room. Who wants to have it? TITUS will pay you a fortune if you take it. You already guessed it: There has got to be some small-print around. Right. Take the magnifying-glass and read what the guys from TITUS want to tell you: "If you decide to take over Elmi's Gameboy, we will send you (as a sort of thank-you-present) a NEO GEO GAME CONSOLE as well, including the blockbusting cartridge "VIEWPOINT". We've just bought the copyrights of this game, so we would be grateful if you could convert it onto the Gameboy. Elmi's says, one year spent for TITUS is enough. Wouldn't you like to try it?? You know, you might **earn more money than during the first years after university!** You don't know VIEWPOINT? It's like ZAXXON - but  $1.7 \cdot 10^{21}$  times better. It's basically a 3D - isometric - shoot'em up. So no vector graphics. This game can hardly be described, you've got to look at it personally. But we need an excellent technician, as this game can't be put together using the standard Gameboy-programming techniques. You will have to find - and use - many undocumented functions, like you found - and used - some undocumented things on CPC: Screensplitting, Rasters, Schwabblers and so on.... You know, we don't want to have a shit-conversion without the features of the original. We could do a shit-conversion ourselves. Elmi says that this game is several times more complicated to do than PREHISTORIK MAN on Gameboy. He spent five months on PREHISTORIK MAN. How long will it take you to finish VIEWPOINT?? So if you want to try it, what do you have to do??? 1) Contact Elmi to get the latest news: (Austria) - 316 - 475138 (From Germany: 0043 -316-475 138)

2) Remember that game-coding is a difficult task and no one would trust you, just because you look so nice. You know that Elmi got the job just because we liked to ZAP THE BALLS, and

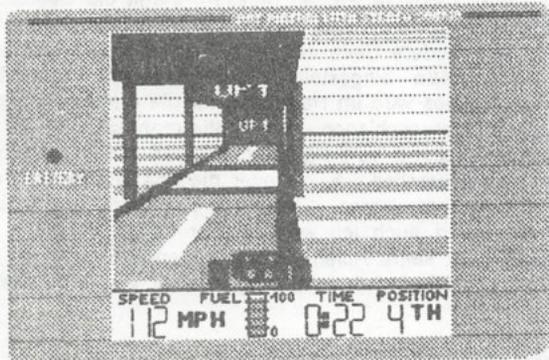
NOT because he told us (in French, that's nice) to do anything we want, even to suck our toes.

### WE WANT TO SEE AN EXAMPLE OF YOUR WORK.

If you haven't written a game yet, show us your best demo. (Personal message from Elmi: If you've ever started a game and never finished it, DON'T TELL THEM!!! (Ey, look, I've got a wonderful game. It's almost finished.))

It's clear that a demo looking like a game will impress them as well. (FACE HUGGER's LEMMINGS-Part, OVERFLOW's SHADOW of the BEAST etc...) Just try to prove us, that you're the right one for the job. (Message from Elmi: That's called a 'psychological war'. You've got to think deeply about their position and tell them exactly what they want to hear. That's really a difficult task, almost as difficult as the programming of the game.)

### VIRTUAL RACER 2000 / Gameboy



Nintendo GAME BOY™

- 3) Ask your parents for some money to buy a PC.
- 4) Buy some books about TURBO PASCAL and VGA-CARDS, as you'll have to write lots of utilities. (To paint graphics, to merge files and so on...)
- 5) Start... And be prepared to spend eight hours a day on this game..." TITUS SOFTWARE, DIVISION RECHERCHE ET DEVELOPEMENT

That was it for this time.

One last thing: I really hope you enjoyed the time since RS#12. At least that's what I wanted you to do. I've got to say SORRY, I hope nobody is angry now, but I was really curious about your reactions: Don't worry, even Longshot asked me how to get a VIRTUAL RACER 2000 cartridge.



So if you believed the whole AMSTRAD-NOT-DEAD-CHRISTMAS-STORY: Almost everybody did, you weren't alone. Didn't you realize I wrote VR2000 was BETTER than PREHISTORIK II ??? Has this megalomaniac Elmi ever written about a game better than his own??? You see - it just couldn't

be true. I'm sorry. BUT, did you know that I'll code VR2000 on Gameboy for Nintendo directly? In exchange, they will build a 20-room house on Hawaii's main island Oahu for me. Good news, no ???

Cheers, Elmar Krieger

One last message to ANDI LOBER:

Andi, Andi, als ich vor Unzeiten den Antwortbrief an Dich fertig hatte, kam der Schock: Keine Addi, muß wohl am Kuvert gewesen sein. Das war schon beim Altpapier. Dann landete der Brief in irgendeinem Papierstapel, und - aus den Augen, aus dem Sinn - vergaß ich darauf, mir Deine Addi zu besorgen. Bis der Brief wieder auftauchte. Willst Du einen uralten Brief überhaupt noch haben? Marabu wußte sie auch nicht. Nochmal ein großes Sorry.

Kurzfassung:

Wer das NEO GEO Game VIEWPOINT für TITUS am Gameboy coden will, über die nötige Zeit, Energie, Programmierfähigkeit, Ausdauer, Liquidität für notwendige Investitionen und PC-Kennntnis verfügt, möge sich bitte zwecks genaueren Informations direkt bei Elmi, Nummer oben, melden.

Am Schluß noch meine ehrliche Entschuldigung bei jenen, die sich beim Versuch, eine GX 4000 mit VR2000 in Amerika zu ordern, die Telefonrechnung versalzen haben: Vergebt mir, ich wollte Euch ja

nur ein, zwei Monate voll des Glücks ob der unerwarteten Auferstehung unseres eben erst begrabenen CPCs bereiten. Jetzt aber bitte keine Nervenzusammenbrüche und Briefbomben. Verstehen doch eh alle Spaß,gelle????

Comment von Marabu: Dafür schicken wir Elmi nächstes Mal in den Lamer Winkel !!!



## Textverarbeitung knallhart

"Meine Textverarbeitung ist die beste auf dem CPC!"  
Sind Sie auch dieser Meinung? Dann sollten Sie hier nicht weiterlesen!

Sollten Sie aber neugierig sein, dann vergleichen Sie den folgenden Artikel mit Ihren Erfahrungen und schicken Sie uns einen Test, der mindestens zwei Textverarbeitungen solide und konsequent miteinander vergleicht.

Heute:

### WordStar, CPC-WORD und Star Texter im Vergleich!

#### KURZPORTRÄT

| Programm    | WordStar    | CPC-WORD | Star Texter |
|-------------|-------------|----------|-------------|
| läuft auf   | allen CPC   | CPC 6128 | allen CPC   |
| unter       | CP/M        | AMSDOS   | AMSDOS      |
| und braucht | min. 64K *) | 128K     | 64K         |

\*) WordStar läuft zwar mit 64K, aber dann nur eingeschränkt. Besser sind 128K. Wenn man soviel Speicherplatz hat, benutzt man am besten CP/M Plus. Unter diesem System habe ich WS getestet.

DER TEST

## Die Situation

Vor dir auf dem Schreibtisch liegt ein Stapel Zettel, voll mit wirren Notizen. Das Dumme ist nur: Bis morgen mußt du dieses Chaos in einen ansprechenden, geordneten Text verwandelt haben, den du dann als Facharbeit (die Bayern wissen, was das bedeutet!) oder Studiums-Seminararbeit abgeben kannst. - Da erinnerst du dich, daß du ja einen Computer hast, der dir ein bißchen behilflich sein könnte. Du rast zu deinem CPC-Händler (du Glückspilz, bei dir gibt es noch einen!) und siehst die Programme WordStar (WS), CPC-WORD (CW) und Star Texter (ST). - Damit du in dieser Lage nicht auf gut Glück kaufen mußt, lies diesen Test!

## Also nochmal:

Es geht hier nicht darum, mal eben schnell einen Geburtstagsbrief für die Oma zu schreiben (dafür gibt es ja CONTEXT), sondern größere Textmassen zu verarbeiten. Die in einem solchen Fall wichtigsten Punkte sollen kurz beleuchtet werden.

## TEXTLÄNGE

Wie lang ein Text sein kann, hängt bei WS nur vom verfügbaren Platz auf der Diskette ab, da WS sehr diskettenorientiert arbeitet. Es ist deshalb durchaus möglich, Texte von 30K an einem Stück zu bearbeiten.

Allerdings reduzieren die häufigen Diskettenzugriffe die Arbeitsgeschwindigkeit deutlich. Eine RAM-Disk ist also nützlich. CW dagegen hält den Text immer vollständig im Speicher. Da es Speicher bis 512K unterstützt, hängt die maximale Länge vom Speicherausbau ab.

Aber auch bei einem CPC 6128 pur müßten 20 Seiten drin sein. Am schlechtesten sieht es beim ST aus. Hier sind nur 255 Zeilen möglich. Längere Texte müssen in mehrere Dateien aufgeteilt werden. Beim Drucken kann man aber dafür sorgen, daß diese Dateien automatisch nachgeladen und am Stück gedruckt werden.

## BEDIENUNGSKOMFORT

WS ist vielgeschmäht wegen seiner Steuerung über CONTROL-Codes. Aber: Mit dieser Methode kann man am schnellsten arbeiten! Niemand kommt ja auch auf die Idee, jeden einzelnen Buchstaben über ein Menü einzugeben, sondern dafür gibt es spezielle Tasten. Voraussetzung ist natürlich, daß man die Codes kennt, aber das geht schneller als man denkt.

CW und ST arbeiten mit einer Menütechnik. Das mag Anfängern entgegenkommen, ist aber auf die Dauer nervig. Beispiel: Setzen des linken Randes:

- WS: 1. Cursor an die gewünschte Stelle fahren. 2. CONTROL O + R eingeben. 3. ESC drücken.
- CW: 1. ESC drücken, um das Menü anzuwählen. 2. Menüpunkt 'Ränder' anwählen. 3. Mit dem Cursor den linken Rand einstellen. 4. Genauso den rechten Rand einstellen.

## TEXTGESTALTUNG

Oft ist es wichtig, daß Texte an einer ganz bestimmten Stelle stehen.

Z.B. soll nicht die Überschrift eines Kapitels am Ende einer Seite, der eigentliche Text aber am Anfang der nächsten stehen. WS macht dem Benutzer die Lösung dieses Problems sehr einfach, da es immer den Seitenumbruch anzeigt, d.h. wo eine Seite zu Ende ist und eine neue beginnt. Man weiß also genau, wo etwas beim Druck erscheint und kann Überschriften etc.

durch einfaches Einfügen oder Löschen von Leerzeilen exakt plazieren.

Schwieriger wird es bei CW. Dieses Programm hat die merkwürdige Eigenschaft, den Text automatisch in starre Blöcke, genannt Seiten aufzuteilen. Das macht die Arbeit nicht nur unübersichtlich, sondern das ABARTIGSTE daran ist, daß es nicht möglich ist, Text von einer Seite auf eine andere zu übertragen. Beispiel: Am Anfang eines Textes wird eine Zeile eingefügt. Bei jedem normalen Programm rutscht nun der gesamte Text eine Zeile weiter. Nicht dagegen bei CW: Hier wird die unterste Zeile der Seite einfach gelöscht! Das ist einfach UNAKZEPTABEL, Prodatron! - Will man nun eine Überschrift in der o.g. Weise plazieren, sind folgende Schritte nötig: 1. Feststellen, wo der Seitenumbruch ist. Der Seitenumbruch äußert sich dadurch, daß der Bildschirm gelöscht und die nächste Seite aufgebaut wird. 2. Abzählen, wieviele Zeilen eingefügt oder gelöscht werden müssen, damit die Überschrift am Seitenanfang steht. 3. Da die Übertragung von Text von einer auf eine andere Seite nicht möglich ist, muß jetzt eine große Seitengröße eingestellt werden, damit kein Text verlorengeht. (Dies wird im Handbuch für die Eingabe längerer Texte generell vorgeschlagen - dann hätte man auch gleich auf die Seitenaufteilung verzichten können.) 4. Einfügen oder Löschen von Leerzeilen. 5. Wieder die normale Seitengröße einstellen und kontrollieren. - Ihr seht, das Verfahren ist sehr umständlich, und auch ich war darüber sehr enttäuscht. ST bietet überhaupt keine Hilfen für die Seitengestaltung, da ein Seitenumbruch überhaupt nicht in irgendeiner Weise dargestellt wird.

## SONSTIGES

CW und ST bieten zur Kontrolle des Layouts spezielle Funktionen, die den Text als Übersicht darstellen. Sie sind nicht unbedingt schlecht, berücksichtigen aber nicht alle Einstellungen wie z.B. einen größeren Zeilenabstand. CW bietet zusätzlich eine sehr gute WYSIWYG-Funktion, die alle Schriftarten auf dem Bildschirm darstellt. Vorteilhaft bei CW für Facharbeiten oder [hnliches sind zwei Funktionen zum automatischen Einfügen der Gliederungsnummern (1. Einleitung, 2. Hauptteil usw.) und zur Erstellung eines Inhaltsverzeichnisses. Für WS gibt es in der PD eine ganze Reihe von Erweiterungen, z.B. Fußnotenverwaltung.

## Fazit (subjektiv)

Verwandeln der wirren Notizzettel in einen sauberen Text - and the winner is: **WordStar!!**

Trotz seines hohen Alters (die aktuelle Version stammt von 1981!) bietet WS immer noch mehr als seine Konkurrenten, wenn man die reine Textbearbeitung ohne Sonderwünsche wie Grafiken etc. betrachtet. Wer sich über dieses Ergebnis angesichts des überschwenglichen Test von CW in der CPCAI 8/9'92 wundert, dem sei gesagt: Auch ich hatte mir CW besser vorgestellt. Die CPCAI-Tester haben sich von der wirklich toilen (nicht ironisch!) Grafikeinbindung blenden lassen und dabei die Frage vergessen: Wie oft braucht man sowas eigentlich? ST ist vor allem wegen seines geringen Speicherplatzes wirklich nur für den Brief an die Oma geeignet.

Man könnte natürlich noch viiiieell mehr schreiben über diese Programme, aber ich will Euch ja nicht mit allen Details zulabern. Also sage ich lieber tschüß.

Euer

Gert Genial

PS: Wer sich doch zulabern lassen will, schreibt an: Harald Schoen, Meisenweg 5, 91056 Erlagen. Vielen Dank für den Platz, Marabu! War das kurz genug?

## Alte Action in neuen Sammelpacks

Irgendwann gab es mal eine **Christmas Collection**. Als dann Weihnachten vorbei war, beschloß man bei HEWSON, der Packung einen Gutschein für einen kostenlosen Joystick beizulegen. Der neue Name des Packs: **Joystick Thunder**. Obwohl das Joystick-Angebot nicht mehr gültig ist, wollen wir den Sampler trotzdem vorstellen - er hat es verdient.

Der vielleicht schwächste Titel ist **Eliminator**. Über kurvenreiche Strecken jagen Sie mit einer Kampfmaschine. Ausweichen oder abknallen heißt die Devise. Zwar ist die 3D-Darstellung flüssig, aber so richtig rasant ist die Sache nicht, und an Abwechslung fehlt es ebenso.

**Lightforce** ist ein recht simples Schießspiel, bei dem die Grafik von oben nach unten scrollt. Ein paar Jährchen auf dem Buckel hat es auch schon. Die Grafik kann sich auch heute noch sehen lassen, und, obwohl neue Ballerspiele oft mit mehr Extras ausgestattet sind, macht Lightforce auch heute noch eine Menge Spaß. Action non-stop für Leute mit starken Nerven und guten Reaktionen.

Mit **Exolon** gelang seinerzeit Raffaelo Cecco der Sprung zu den Superstars unter den CPC-Programmierern. Ein kampfanzugsgeklärter Held durchwandert Bild um Bild, springt über Hindernisse, schießt Feinde ab und mogelt sich an Verteilungsanlagen vorbei. Solide Programmierung und starke Grafiken machen Exolon zu einem Schlager - trotz des saftigen Schwierigkeitsgrades. Inzwischen haben wir aber zu viele ähnliche Spiele gesehen, die sich spritziger spielen.

Etwas aus dem Rahmen der sonstigen Spiele dieses Packs fällt **Hydrofool**. Kein futuristisches Szenario, sondern eine Handlung unter Wasser. Nicht nur Action,

sondern auch Gegenstände suchen und einsetzen. Nicht allzu bunt, aber putzig. Eine dreidimensionale Darstellung à la Head Over Heals und eine willkommene Abwechslung zu den Schießspielen, wenn man gerne in bizarren Räumen herumtaucht, sich von Luftblasen nach oben treiben läßt und Gegenstände an verschiedenen Stellen ausprobiert.

**Uridium** haben wir erst vor kurzem einen eigenen Test gewidmet. Noch immer ein starker, actiongeladener Titel.

Letzter im Bunde und gleichzeitig das zweite Spiel von Raffaelo Gecco ist **Cyberoid II**. Ähnlich wie im ersten Teil der Weltraumsaga schwebt ein Raumschiff durch schwer zu bezwingende Räume voller Geschütze und kosmischem Ungeziefer. Das Spiel kommt in einem grafischen Edelgewand daher, wurde seit dem ersten Teil durch peppige Extras aufgemöbelt und ist auch für ausgefuchste Timing-Spezialisten eine Herausforderung.

**Joystick Thunder** vereint eine ganze Reihe guter bis sehr guter Action-Titel. Sicher eine lohnende Anschaffung.

Mit acht neuen Spielen auf einen Schlag gehört die Capom Collection zu den größeren Spielepackungen. Ob sie dadurch auch zu den besseren gehört, darf dennoch bezweifelt werden. Größtenteils wird nämlich nur Durchschnittsware geboten.

### Joystick Thunder

**Hersteller:** HEWSON

**Steuerung:** Joystick oder Tastatur

**Voraussetzung:** für alle CPCs

**Anleitung:** deutsch, englisch, französisch

**Bewertung:**

Eliminator: 3-

Exolon: 3+

Lightforce: 2+

Hydrofool: 2

Uridium: 1-2

Cyberoid II: 1-2

An **U.N.Squadron** läßt sich zunächst einmal wenig aussetzen. Aber bei der Anzahl an horizontal scrollenden Schießspielen ist "nichts aussetzen können" ein

bißchen wenig. Und das gewisse Etwas, das so ein Spiel herausragend macht, fehlt einfach. Daß die Handlung nicht in ferner Zukunft, sondern am heutigen Krisenherden stattfindet, bringt auch nicht mehr Spielespaß. Positiv zu sehen ist vor allem die Zwei-Spieler-Option.

**Strider** ist da schon besser. Zwar haben wir schon ein, zweimal Spiele gesehen, bei denen ein Held durch die Landschaft hüpf und schießt, aber bei Strider gibt es genug ungewöhnliche und überraschende Situationen, die nicht ganz einfach zu überwinden sind. Spielespaß ist damit gesichert.

Der Nachfolger **Strider II** ist bunter und noch etwas schneller. Leider aber viel zu leicht. Wenn es den Spieler nach weniger Minuten ziemlich egal ist, ob er von Felsen erwischt wird spricht das nicht gerade für ein Spiel. Und wenn man auf diese Art auch noch zehn Minuten am Leben bleibt, erst recht nicht.

Ein oder zwei Spieler können bei **Forgotten Worlds** antreten. Druck auf den Feuerknopf und gleichzeitiges nach links oder rechts bewegen des Joysticks läßt die Gewehre rotieren - die Schußrichtung ändert sich. Unablässig scrollt die Landschaft und bringt einem neue Feinde näher. Abwechslungsreiche Störenfriede kombiniert mit beeindruckenden Kolossen am Ende der Runden und Läden, in denen man außer Waffen auch Leben einkaufen kann, runden die Sache ab.

Bei **Last Duell** rasen Sie in einem Auto, das springen und schießen kann, oder einem Flugzeug durch die Gegend. Auf Wunsch auch zu zweit. Die Gold und Blautöne der Grafik wirken edel, das Gezeichnete jedoch etwas langweilig. Warum kein rechter Spaß aufkommen will, ist nicht so genau zu definieren. Vielleicht, weil die Reaktionszeit zu kurz ist. Oder weil man eher zum Ausweichen anstatt zum Abschießen neigt.

Eine echte Katastrophe ist **LED Storm**. Schon von der Ruckelei des Scrollings kann einem übel werden. Das Spielprinzip gibt einem dann den Rest. Nach oben

durchfahren und anderen Autos ausweichen, ganz wie bei zehn Jahre alten Spielautomaten. Manche Autos kommen dabei so schnell von hinten, daß man praktisch nicht ausweichen kann. 10 zellige BASIC-Programme, die eine zufällige Straße generieren, durch die man fahren muß, machen mehr Spaß

**Ghouls'n'Ghosts** ist der Nachfolger von Ghost'n'Goblins. Mit diversen Waffen bewehrt springen Sie durch eine Grusellandschaft. Leider sind einige Stellen zu schwer und die Grafik häßlich - denn abwechslungsreich wäre es.

**Dynasty Wars** ist insofern an Rollenspiele angelehnt, als daß verschiedene Personen zur Wahl stehen, die unterschiedliche Eigenschaften haben. Daß das dann in ein pures Action-Gemetzel auf Pferderücken ausartet, ist eigentlich etwas enttäuschend. Zumal weder in puncto Abwechslung oder Grafik viel geboten wird und das Spiel reichlich leicht erscheint.

Trotz der großen Anzahl der Spiele, die sich auf der *Capcom Collection* befinden, sollte man sich den Kauf gründlich überlegen.

### Capcom Collection

**Hersteller:** US Gold  
**Steuerung:** Joystick oder Tastatur  
**Voraussetzung:** für alle CPCs  
**Anleitung:** deutsch, englisch, französisch, italienisch

**Bewertung:**  
Strider: 2+  
UN Squadron: 3+  
Last Duell: 3-4  
Forgotten Worlds: 2+  
Ghouls'n'Ghosts: 3  
Dynasty Wars: 3-  
LED Strom: 5-6  
Strider II: 4

Andreas Lober

Batman of POW! stellt vor:

## PREHISTORIK 2

Diesmal will ich euch Prehistorik II vorstellen. Wie ihr ja wisst, hat es Elmsoft Game Service für Titus geschrieben. Da EGS wahrscheinlich nichts mehr fuer den CPC machen will, ist es sein letztes Game. Wenn ihr wirklich wollt, daß er noch was auf dem CPC machen wird, dann solltet ihr euch das

Game echt kaufen. Es lohnt sich auf jeden Fall! Also, nach dem Laden erscheinen wieder die Optionen wie schon in Super Cauldron:

Bildschirmsynchronisation, Wahl zwischen 64K-Version, 128K-Version und Plus-Version und die Standard oder Special Versionen. Danach erscheint ein tolles Overscan Titelbild und es werden alle Leute angezeigt, die mitwirkten. Diese Daten rutschen dabei mit einem Window aus einer Höhle, wie bei SC (Super Cauldron). Auch dann wieder das Intro-Bild, wo die Tastendefinition erklärt wird.

Das Spiel: Hier seht ihr euer Sprite, natürlich einen Urzeitmenschen, der aussieht wie mein Opa. Drückt man Feuer, so zieht er einen Knüppel und schlägt kurz aus. Das Sprite sieht echt gut aus, mit Leoparden-Anzug, Wuschelhaaren... mit dem Knüppel muss man also Gegner wie Gorillas, Dinosaurier, Riesenadler und andere Gestalten erledigen. Das Besondere: Huepft man 2mal dem Gegner auf den Kopf, so verdoppelt sich jedesmal die Punkteanzahl, wenn man ihn erschlaegt.

Wenn man mit dem Gegner in Berührung kommt, so wird ein Herz abgezogen. Schlaegt man aber noch den Gegner, so zerfällt er in 5 Knochen. Wenn man sie alle einsammelt, kriegt man wieder ein Herz. Bei normalem Erschlagen, wenn man den Gegner nicht berührt, fliegt er einfach aus dem Screen, der übrigens in Overscan ist. Man hat pro Leben drei Herzen, und insgesamt hat man 4 Leben. Man muss also von links nach rechts laufen, und zwar durch verschiedene Landschaften. MAN KANN AUF Plattformen rumhüpfen. Ab und zu sind Höhlen vorhanden. Steht man davor und drückt nach unten, so geht man hinein. Meist sind am anderen Ende Bonus-Teile, die man einsammeln kann. Man muss Früchte sammeln, logisch, damit der Opi nicht verhungert. So kaempft man sich eben durch verschiedene Levels.

Im vierten erscheinen erstmals andere Menschen. Die muss man aber auch killen. Das sind wohl keine netten Typen. In dem Level kann man auf Aesten von Bäumen rumhüpfen, wo auch die Baumhäuser stehen. Auch hier kann man hineingehen, wie in den

Höhlen, jedoch kommt man hier einfach an einer anderen Stelle wieder raus. Doch bevor man ins vierte Level kommt, muss man einen Riesen besiegen. Der Typ ist ca. 2,5 mal so gross wie der eigene Mann. Ich habe meinem Sprite sogar einen Namen gegeben: Kalle! Dem Riesen muß man zuerst die Arme und dann den Kopf abhacken, der Typ huepft immer ueber einen drueber, man muss also immer in der Mitte stehen. Der Riese ist nicht so schwer zu bezwingen, da er nicht schießen kann oder so was. Er schleudert eigentlich nur seine Arme herum. Ich bin ins 4. Level gekommen und bis jetzt nicht weiter.

Der Unterschied zwischen der 64K und 128K-Version ist, dass die 128k-Version folgende Vorkommnisse hat: Wenn man Gegenstände einsammelt, wie Früchte oder andere Dinge, erscheint im Hintergrund ein Riesen-Scroller, der aber manchmal von Bergen verdeckt wird. Was da geschrieben steht? Kauft euch das Game selbst! Ausserdem sind die Funktionen mit den F-Tasten bei der 64K-Version nicht vorhanden.

Insgesamt ist das Game das beste auf dem CPC. Ich habe eh eine Vorliebe fuer Jump'n'Runs. Noch was: Waehrend des Games kann man die Hintergrundmusik mit den F-Tasten regulieren. F2 macht die Musik leiser und F3 lauter. Damit kann man eben die FX-Geraeusche besser hoeren. Wie man es eben gern hat.

### Prehistorik 2

**Hersteller:** Titus  
**Steuerung:** Joystick oder Tastatur  
**Voraussetzung:** alle CPCs und Plus  
**Anleitung:** deutsch, englisch, französisch

**Bewertung:**  
Sound : 9/10  
Grafik : 10/10  
Motivation: 9/10  
Sonstiges: 9/10  
Gesamt : 38/40

Batman of POW!

### Kommentar von The Villain

Weil ich das Reinpfeuschen mal nicht sein lassen kann, ein paar Worte von mir: Keine Frage,

Prehistorik II gehört zu den besten Spielen, die es auf dem CPC gibt. Aber für mich ist und bleibt Zapf' Balls der absolute Hammer. Ich weiß, daß man Odies Dynablasters eigentlich nicht mit einem Spiel wie Prehistorik II vergleichen kann, weil es sich um zwei total unterschiedliche Genres handelt, aber ich bevorzuge ganz klar das Spiel von Odie.

Wenn man natürlich einen Plus besitzt, ist Prehistorik II das beste Spiel, das der CPC je gesehen hat. Die Plus Version baut nämlich auf die erweiterten Möglichkeiten, wie z.B. die größere Farbpalette und dadurch braucht sich die Plus-Version hinter kaum einem 16-Bit Spiel zu verstecken. Genau diesen Punkt würde ich als Hauptmanko dieses Spiels auf den alten CPCs sehen. Dadurch, daß Steine nunmal grau sind und das Spiel in der Steinzeit spielt, der CPC aber nur wenige Grautöne anbietet, sehen die Steine schon etwas eigenartig aus. Der Sound, die restlichen Grafiken, die Animation, die technische Seite, alles top. Wenn ihr also dieses Game irgendwo angeboten bekommen solltet, sofort zuschlagen! Ich verbe 90% für die normalen CPCs und 98% für die Plus-Version. Ich hoffe, daß ich bald mal an die Amiga Version rankomme und dann wird es einen Vergleichstest geben. Wo wir schon beim Amiga sind. Ich suche dringendst ein PD-DTP PrG für den Amiga, das auch etwas gehobeneren Ansprüchen gerecht wird. Wer so etwas besitzt, möge es schnellstmöglich an die Redaktion schicken. Die Disk gibt es mit Demos oder PD zurück.

## NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Mit diesem Game beweisen die Softwareentwickler von Gremlin, daß sie's doch noch ganz gut drauf haben. Es handelt sich bei NMWC keinesfalls um eine 08/15-Rennsammel-Simulation, sondern um ein recht gutes Racing-Game mit vielerlei verschiedenen Optionen, die das Spiel auch für längere Zeit interessant gestalten. Das Game benötigt übrigens 128K.

Aber nun zum eigentlichen Spiel: Ready, steady, go! Auch auf dem CPC wird jetzt (endlich ?) Product Placement eingesetzt. Das musste ja mal so kommen. Aber besser so, als gar keine neue Soft mehr... Und Renault stellt doch echt gute Autos her, oder? Die Titelmusik ist ganz nett und nervt auch nach längerem Hören nicht.

Im Hauptmenü hat man die Wahl zwischen folgenden Optionen: Race Single Circuit, Full Race Season, Driving School und Control Selection. Gehen wir mal systematisch vor und wenden uns zuerst der **Control Selection** zu: Hier kann man den "Controller choosen", und zwar Joystick 0/1 oder Keyboard. Beim Keyboard kann man auf eine Voreinstellung zurückgreifen oder sich nach gusto seine Tasten selbst definieren. Als nächstes ist "Change Drivers" an der Reihe. Man hat die Auswahl aus 12 vorgegebenen, real existierenden Fahrernamen und Rennställen, kann aber auch selbst eigene Namen eingeben. Weiter geht's mit "Choose Preferences": Im Angebot sind manuelle/automatische Gangschaltung, Geschwindigkeitsanzeige in Meilen pro Stunde/Kilometer pro Stunde, Schwierigkeit (normal, professionell oder championship) und Siegerehrungszeremonie an/aus. Die letzte Unter-Option ist "Enter Season Password". Man bekommt nämlich in der Full Race Season nach jedem Rennen einen neuen 30-stelligen Code und kann so an jeder beliebigen Stelle wieder in die Renn-Saison einsteigen. Diese Lösung finde ich einfacher und praktischer als eine Load/Save-Option. Gute Idee!

Jetzt geht's in die **Driving School**, die Fahrschule. Hier kann man sich in aller Ruhe etwas ein fahren und sich mit der Steuerung vertraut machen. Als erstes kann man auswählen, in welchem der 16 Länder man seine Fahrschule absolvieren will. Zur Auswahl stehen z.B. Süd-Afrika, Mexiko, Brasilien, Monaco, Deutschland, Spanien, Japan. Auf einem Globus wird einem dann mittels eines Punkts der genaue Ort der Rennstrecke präsentiert, außerdem eine Karte des Strecken-Verlaufs. Der Bildschirmausschnitt beim Rennen ist fast so groß wie ein normaler Screen. Hat man in letzter Zeit auch nicht mehr oft gesehen! Auf

der oberen Hälfte werden alle wichtigen Anzeigen dargestellt wie Lap Time; Best Lap; Time to beat; eine Karte des Tracks mit Anzeige, wo sich die eigene Rennsammel befindet, Gänge und ein Umdrehungs-Anzeiger. Auf der unteren Hälfte sieht man die Strecke und seinen Rennwagen. In der Fahrschule fährt man allein, also ohne Gegner. Außerdem kann man hier nur im 1. und 2. Gang fahren. Die Driving School ist also wirklich eine gute Sache zum Eingewöhnen.

**Race Single Circuit** setzt sich eigentlich aus vier Abschnitten zusammen. Zuerst bekommt man ein Track-Info mit Streckenlänge und sonstigen Infos. Dazu kommt noch ein Wetterbericht (Schnee, Regen, Sonne, Wolken, etc.) und eine Feuchtigkeits -bzw. Trockenheits-Anzeige in Prozent. Im zweiten Abschnitt kann man seinen Wagen nach den äußeren Bedingungen tunen, also verschiedene Reifen aufziehen, das Verhältnis der Gänge zueinander ändern, die aerofoils ändern (keine Ahnung, was das ist). Der Austausch der Teile ist sogar animiert. Nette Idee! Der dritte Abschnitt ist die Qualifikation. Diese läßt sich auch überspringen, nur startet man dann eben auf dem letztem, dem 12., Platz. Im Prinzip ist alles gleich wie bei der Fahrschule, nur daß man zusammen mit 3 Konkurrenten auf der Strecke ist, die dann natürlich auch auf der Track-Karte zu sehen sind und daß die ersten drei Anzeigen jetzt Lap Time, Best Lap, Lap (z.B. 1/2, d.h. Runde 1 von 2; bei der letzten Runde erscheint noch zusätzlich eine Flagge unter der Track-Karte) heißen. Hier werden 2 Runden gefahren, man kann aber auch schon nach der 1. Runde an die Boxen fahren. Nach der Quali werden dann die Quali-Zeiten aller Fahrer präsentiert und eine Karte mit der Verteilung der Startplätze. Der vierte Abschnitt ist das eigentliche Rennen. Jetzt geht's richtig zur Sache, mit Start-Ampel und so. Es werden 3 Runden gefahren. Jetzt sind alle 11 Gegner mit dabei. Die Anzeigen sind wieder etwas anders: Lap Time, Best Lap, Behind/Ahead (Abstand zum 1.), Lap, Pos (z.B. 4/12). Der Rest ist gleich. Nach dem Rennen erfolgt dann eine Siegerehrung. Außerdem bekommt man das sogenannte Leaderboard gezeigt,

auf dem die Zeiten und Punkte der Fahrer aufgelistet werden. Für einen 1. Platz bekommt man 10 Punkte. Die folgende Verteilung sieht so aus: 2.:6, 3.:4, 4.:3, 5.:2, 6.:1. Nach diesem einen Rennen ist das Spiel dann aus. Logo, heißt ja auch Race Single Circuit.

Bleibt nur noch die **Full Race Season** übrig. Hier fährt man alle 16 Rennen der Reihe nach durch. Nach den Rennen wird ein Total Leaderboard gezeigt, auf dem die Gesamtpunkte und Siege jedes Fahrers aufgelistet werden. Außerdem das aktuelle Season Password, ein 30-stelliger Code. Der Schwierigkeitsgrad der Rennen steigt langsam an, so daß die Motivation gewahrt bleibt.

Noch ein paar Infos zum Fahren selbst: Die Graphics sind im Mode 1. Es sieht halt alles ziemlich blau aus. Deswegen ist die Strecke auch etwas undeutlich zu erkennen. Von der Strecke selbst ist meiner Meinung nach auch zu wenig nach vorne zu sehen, deswegen tauchen Kurven ziemlich plötzlich auf. Das läßt sich einigermaßen vermeiden, indem man regelmäßig auf die Übersichtskarte der Strecke schaut. An bzw. auf der Strecke tauchen Schilder (bei Kurven), Brücken, Hügel, Senken, Pfähle und Baken auf. Ist eigentlich ziemlich abwechslungsreich. Im Hintergrund gibt's Wälder, Städte und Berge zu sehen. Das alles scrollt aber etwas ruckelig mit. Die Strecke selbst wird schön schnell und ohne Ruckeln aufgebaut. Auch das "Heranzoomen" der Konkurrenten ist recht gut gemacht, wie ich finde. Was mich stört, da es auch unrealistisch ist, daß man von einer Sekunde auf die andere 100 km/h schneller bzw. langsamer fahren kann. Vom Sound während des Spiels kann man nicht viel erwarten. Es ist das übliche Motorengeräusch. Die Steuerung ist ganz gut programmiert.

Und hier meine Bewertung:

**Graphik:** 6/10

**Sound:** 6/10

**Programmierung:** 8/10

**Motivation:** 8/10

**Gesamt:** 28/40 oder 70%

Fazit: Wenn Gremlin nicht so viele Extras und Optionen mit eingebaut hätten, wäre NMWC wegen der

gehobenen Mittelklasse-Qualität der Fahr-Sequenz längst nicht so gut. Nigel Mansell's World Championship ist also (noch) zu empfehlen.

K-OS of HJT

## 3D Construction Kit

Ich bin leider noch nicht ganz hinter die Geheimnisse dieses Programms gekommen. Es ist aus meiner Sicht aus mehr ein Spiel, denn man kann sich hier seine eigenen 3D-Welten bauen, von allen Himmelsrichtungen anschauen und darin herumspazieren. Einen größeren Sinn sehe ich nicht darin, aber es macht wirklich Spaß in den Demowelten herumzulaufen und auch eigene Welten zu kreieren. Man kann sich Gegenstände zeichnen, die man verschieben, drehen, verkleinern, vergrößern, hochheben und senken kann, auch die einzelnen Farben können editiert werden. Wenn man eine Welt fertig hat, speichert man sie ab und compiliert sie später als ein selbständig laufendes Programm, (Wie beim Soundtracker !!) dann kann man sich auch schneller in dieser Welt bewegen als im Editor. Das Programm müßte auch auf den 64K Maschinen laufen, denn es läßt sich ein 128K und 64K Editor laden. (aber keine Gewähr).  
**File 66**



I haven't discovered all secrets of this tool yet, but I think it is nice to play with. This program allows you to create your own 3D - world in which you can walk around. You can design things which you can move through the world also you can change the colors of all things. If you have finished your world you will be able to save the world and compile it as a alone standing program in which you can go around faster than in Editor.

**File 66**



I'm searching for contacts all over the world to swap legal stuff ! I'm swapping on 3' and 3.5'; but if you wanna swap on 3', you have to send the disx. **Dreamer of TGS, Heiner de Wendt, Tannenweg 1, 48727 Billerbeck.**

Ich suche einen Farbmonitor CTM 644 sowie das Spiel BACK TO THE GOLDEN AGE von Ubi-Soft (1991). Angebote an: **Heiner de Wendt, Tannenweg 1, 48727 Billerbeck.**

Ich weiss nicht, wie ich dazu kam, aber ich hab letztes Mal was anderes geschrieben als ich eigentlich meinte. Ich finde NICHT, dass es nur rein französische oder englische Texte geben sollte, nur, dass moeglichst alle Texte in Englisch, Franzoesisch UND Deutsch gebracht werden sollten.  
**Dreamer of TGS**

Ich such noch jede Menge Tips zu 'Back to the golden Age' von Ubi-Soft. Hat jemand eine Karte zu dem Spiel ? Gibt es von BTGA nur eine französische oder auch ein englische oder gar eine deutsche Version ? **Dreamer of TGS**

**LMERS**  
International

**#3 jetzt  
am Kiosk!**

Jetzt schnell kaufen, bevor die Sommerpause über uns hereinbricht und dann auch noch die Mon Cherie ausgehen.

# DAS OFFENE WORT

Also, auch, wenn OAS in den Artikel aus RS11 etwas viel hineininterpretiert hat, muss ich ihm zum Teil doch recht geben. Man muss die Rechten einfach totschweigen, der harte Kern, der dann noch bleibt, ist dann schon ein wesentlich geringeres Problem. Aber dank sensationsgeilen Fernsehreportern - speziell bei den Privaten - und dem ebenso sensationsgeilen deutschen Volk wird das nie gelingen. Und noch etwas, das zu diesem Thema einmal gesagt werden muss: Deutschland ist kein besonders rechtsextrêmes Land. Deutschland hat nur die falsche Vergangenheit. Deshalb wird der Rechtsradikalismus nur besonders hochgespielt. Soweit mir bekannt (ich gebe dafür aber keinerlei Garantie!), gibt es z.B. in Frankreich mehr Rechtsradikale als in der BRD. **Dreamer of TGS"**

## Zu Hypnomegas Reaktion auf da "Das offene Wort"

Bravo! Das offene Wort "spricht die CPC-Szene überhaupt nicht an"? Großartige Einstellung! Alles, was über den Rand unseres CPC-Monitors hinausgeht, interessiert uns nicht. Als gute Deutsche, schön angepaßt und nur an der Vermehrung unseres Geldbeutel-inhalts interessiert, ist Rechtsradikalismus ja nicht unser Problem.

Außerdem, Hypnomega, wenn Du unreflektiert Amstrad Action Spieltests abschreibst, kannst Du damit noch reichlich wenig Schaden anrichten. Rechtspopulistisches Geplapper weiterzugeben, wie Du es tust, grenzt aber schon an politische Brandstiftung. In Deutschland gibt es keinen Ausländerhaß. Aber natürlich nicht. Nur ein Asylantenproblem (ein paar Jahre vorher war es ein "Türkenproblem", davor ein "Zigeunerproblem", noch ein bißchen vorher ein "Juden-

problem".). Wer da keine Parallele erkennt, muß schon mit Blindheit geschlagen sein.

Auch sehr schön ist der Satz, daß kein Land so viele Asylanten und Einwanderer aufnimmt wie Deutschland. Nur eben leider falsch. Ein Blick auf die weltweite Statistik zeigt, daß Deutschland weder absolut, noch im Verhältnis zur Einwohnerzahl und schon gar nicht im Verhältnis zum Bruttosozialprodukt einen Spitzenplatz einnimmt. Wesentlich ärmere Länder nehmen deutlich mehr Flüchtlinge auf.

96% Scheinasylanten. Merkwürdig, daß die nicht zurückgeschickt werden konnten, wo doch auch die alte Fassung unseres Grundgesetzes nur "politisch Verfolgten" und nicht Scheinasylanten Asyl garantierte. Nicht mehr ganz so merkwürdig, wenn man weiß, daß die Genfer Flüchtlingskonventionen (denen nicht nur die Bundesrepublik beigetreten ist) die Unterzeichnerstaaten zur Anerkennung von wesentlich mehr Fluchtursachen verpflichten als unser Grundgesetz. Deshalb dürfen auch Scheinasylanten in der Bundesrepublik bleiben. Scheinasylanten sind übrigens Bürgerkriegsflüchtlinge aus Jugoslawien (wenn sich einer nicht das Hirn zerballern lassen will, ist er ein Wirtschaftsflüchtling, kein anerkannter Asylbewerber). Dasselbe gilt auch für Leute, denen in ihrem Heimatland Folter droht, weil sie in dem betreffenden Land gang und gäbe ist. Dies ist nämlich als Asylgrund nicht individuell genug.

Bitte mach Dich nächstes Mal, wenn Du Deinen Senf zu etwas abgibst, über das Thema kundig und plapper nicht Stammtischgeschwätz auf Bildzeitungsniveau nach.

Andreas Lober

## Hinweis der Redaktion:

Wie schon letztes Mal angekündigt, ist mit diesen beiden Beiträgen das Thema "Nazis" beendet.

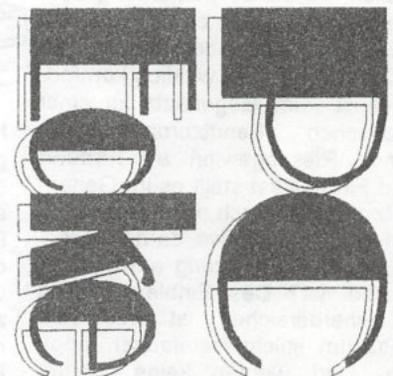
*Anmerkung von Marabu: Klar war der erste Beitrag von BM sehr subjektiv - aber auch die meisten anderen waren das zumindest teilweise! Und die Rubrik "Das offene Wort" soll Euch ja auch die Möglichkeit eröffnen, Eure persönliche Meinung zu schreiben.*

*Wenn Ihr ein neues Thema anschneiden wollt, dann nur zu!*



## Neues Thema: > Raubkopien <

Es gab ja im letzten RS einen kleinen Streit um Raubkopien (der Artikel von G. Papazoglou und das Comment von REX). Hierzu moechte ich eines sagen: Ich bin ein Ex-Raubkopierer, habe jetzt allerdings die RK von Back to the golden Age zu Hause, weil ich mir das Spiel einfach mal ansehen wollte. Ich werde mir jetzt aber wenn eben moeglich das Original holen. Ohne Raubkopien jedoch haette ich das Game nie kennengelernt. Und als ich noch Raubkopierer war, haette ich mir auch nicht mehr Originale geholt, wenn ich keine RKs gehabt haette. Ich finde, wenn man sich das, was man sich ohne RKs holen wuerde, auch wirklich kauft, sind Raubkopien absolut in Ordnung. **Dreamer of TGS**



Sieh mal einer an! Da beschwert sich jemand, daß sich im Rundschatz Leute über den PC auslassen, die ihn nur vom Hörensagen her kennen. Was ist denn wohl schlimmer? Leute, die

nur angeben und rumspulen oder Leute, die wenigstens zugeben, daß sie keine Ahnung haben? Das erste hast du wohl richtig erkannt: 'Den' PC gibt es wirklich nicht. Denn PC heisst einfach nur Personal Computer. Was du meinst, ist ein IBM-kompatibler PC. Und der läßt sich nicht nur grob, sondern ganz genau mit anderen Systemen vergleichen. Falls es dir noch nicht aufgefallen sein sollte, es existieren nicht nur Generations-Unterschiede im 80x86-Bereich, sondern auch im 680x0-Bereich, Arm-Risc-Bereich usw. Und diese Prozessoren lassen sich von Ihrer Rechenleistung her sehr wohl vergleichen. Z.B. entspricht die Geschwindigkeit eines 80486 mit 33 MHz ca. der eines 68040 mit 25 MHz, welchen man z.B. im Macintosh, Amiga 4000 usw. findet, womit es nach deiner Argumentationsweise dann auch nicht den Mac, den Amiga oder den Atari gibt. Gut erkannt!

Nun zur Abwärtskompatibilität. Ich weiss leider nicht, ob dieses jetzt auf Hardware oder Software bezogen sein soll. Sollte es auf Hardware bezogen sein, muss ich dir leider sagen, dass z.B. eine Local-Bus-Karte (also 32 Bit Datenbus) ihren Dienst keineswegs in einem 16- oder 8-Bit-Slot verrichtet, welche sich normalerweise in den kleineren Kisten finden (z.B. 286,386). Genauso verhält sich das bei einem Mac oder Amiga auch. Sollte es auf Software bezogen sein, muss ich dir leider wiederum mitteilen, dass es auch einem PC nicht möglich ist, eine VGA- oder S-VGA- Grafik auf einer CGA-Grafikkarte darzustellen. Zu deiner Bemerkung über die Betriebssysteme: Wo bitte ist MS-DOS komfortabel? Mir ist kein DOS bekannt, das wirklich komfortabel ist - im Gegensatz zu einer grafischen Benutzeroberfläche. Einen Riesengewinn an Komfort und Flexibilität stellt es im Gegensatz zu CP/M auch nicht dar.

Oder willst du etwa damit sagen, dass eine Begrenzung auf 640 KB flexibel ist? Das Einblenden von Speicherbereichen ist mit dem CPC um etliches einfacher möglich. Dort werden keine Treiber benötigt, welche den Zugriff auf den Speicher zur Qual werden lassen. Andere Rechner wie z.B. der Amiga verfügen uebrigens ueber ein sogenanntes Autokonfig, wodurch der Rechner automatisch

erkennt was in ihm haengt und dieses auch sofort ohne Treiber-Gefummel, ins System einbindet. Egal ob Speicher, Grafikkarte, Festplattencontroller oder ähnliches.

Windows ist uebrigens doch ein 'echtes' Betriebssystem, (Wenn für Dich WINDOWS ein BETRIEBSSYSTEM ist, dann versuch mal einen PC mit der Original-Windows-Disk zum laufen zu bringen, wo ja das der Sinn eines jeden Betriebssystem ist. - Viel Glück, Lamer - Kangaroo Music) da auch sonst logischerweise keine Portierung auf andere Rechner moeglich waere. Beim PC ist es allerdings ein Aufsatz auf das MS-DOS. UNIX ist vielleicht fuer dich zu gross, aber fuer Leute wie dich ist es ja auch nicht entworfen worden, wie du dich, wenn du dich in der Entwicklungsgeschichte von UNIX auskennst, vielleicht erinnerst. Mal ganz davon abgesehen, daß UNIX ein rechnerunabhängiges System ist.

(CP/M ist auch rechnerunabhängig und trotzdem läuft ohne spezielle Anpassung oder anderes CP/M-System fast nix auf einem anderen CP/M-Rechner - Kangaroo Music) Deswegen verstehe ich auch nicht, warum du es als Argument gegen ein PC auffuehrst.



Nun zu den uebergrossen Programmen: Die sind bestimmt nicht so riesig, weil sie in einer Hochsprache geschrieben worden sind. Es liegt einzig und allein daran, das MS-DOS praktisch keine Grafik-Routinen oder aehnliches zur Verfuegung stellt. Deshalb müssen die Programmierer das Rad jedes-mal neu erfinden und auch mit in Ihre Programme packen. Andere Systeme stellen ausgefeilte Funktionsbibliotheken zur Verfuegung, so z.B. auch Windows.

Nur leider und hier sprichst du selber das Problem schon an, verfuegt ein PC ueber keinerlei Co-Prozessoren, wenn er nicht gerade einen Mathe-Co-Proz drin hat, so das die gesamte Grafikausgabe von der CPU erledigt werden muss. Andere Systeme verfuegen dafuer z.B. ueber einen Blitter, der die Grafik-Daten mit einer extrem-hohen Geschwindigkeit durch den Speicher schleudert, so dass die CPU fast ihre gesamte Rechenzeit fuer wirklich wichtige Dinge verwenden kann. So wird es z.B. moeglich komplexe Animationen zu Laden, zu entpacken und gleichzeitig waehrend das Bild dargestellt wird, Sound ablaufen zu lassen - Ohne eine teure CPU. Es ist uebrigens so, das PC's nicht nur keine Co-Prozessoren eingebaut haben, sie haben eigentlich nicht mal die Moeglichkeit der Grafikdarstellung oder Soundausgabe. Zu dem Zeitpunkt wo PC's auf den Markt kamen, war so etwas noch nicht noetig.

Erst durch umfangreiche Treiber ist es moeglich auch nur eine Linie zu ziehen oder einen Ton, mal vom Gepiepse abgesehen, auszugeben. Daran allein laesst sich erkennen wie veraltet dieses System eigentlich ist. Selbst ein von dir als Schrott bezeichneter Rechner bringt da in der Grundausstattung mehr! Du bist der Meinung, dass das Preis/Leistungsverhaeltnis von Hard- und Software ausgezeichnet ist? Also wenn ich mir einen 80486 mit 55 MHz und einer (auf dem neuesten Stand) (Bei wem ist den Local Bus neuester Stand? Schonmal was von PCI gehoert? - Kangaroo Music) Local-Bus Grafikkarte hole, dort dann Corel-Draw laufen lasse und dann, wenn ich ein Bild rauf-/runterschleue, dieses dann nachlaeuft, ist das ja wohl unter aller Sau! Das bringt jeder Archimedes, Amiga 10 mal besser fuer die Haelfte des Geldes. Mal ganz davon abgesehen, das Corel-Draw im Vergleich zu anderen, vergleichbaren Programmen dieser Art auf anderen Computer Systemen, mal vom Mac abgesehen, trotz des Massenverkaufs, voellig ueberteuert ist.

(CorelDraw ist bei weitem nicht ueberteuert, denn normalerweise ist das kein Zeichenprogramm fuer den Hausgebrauch, sondern wird von Agenturen und Grafikbüros benutzt. Es gibt Textsysteme für 15.000 DM auf

dem PC und die sind nur für denjenigen überteuert, der mit dem Programm kein Geld verdient, sondern es nur "halt so" einsetzt. Überteuert ist gar nix, wenn es die entsprechende Leistung bringt! - Kangaroo MusiQue)

Und das ist bei anderen Programmen fuer den ach so billigen PC, wenn sie einigermaßen was taugen, z.B. Word fuer Windows, genau so. Nur bei Spielen besteht kein grossartiger Preisunterschied. Dein Argument, dass der PC in allen Software-Bereichen fuehrend ist, muss jeden, der sich nur halbwegs mit den verschiedenen Anwendungsbereichen auseinandergesetzt hat, in schallendes Lachen verfallen lassen. Im Musik-Bereich ist weiterhin die Firma Steinberg fuehrend.

**(Im Musik-Bereich gibt es auf dem PC ebenfalls führende Firmen, wie Twelve-Tone Systems, die auch für den MAC programmieren. Es gibt Hunderte von Anwendungen und Anbieter alleine im Musikbereich. Von FM, MOD, SB, 16BIT, Midi und was es sonst noch alles gibt! - Kangaroo)**

Mir ist nichts von Aktivitaeten dieser Firma auf dem PC bekannt. Im Grafikbereich steht die Paintbox als Eigenstaendiges System an erster Stelle. Danach folgen Firmen wie New-Tek, ASDG usw. Schon mal was von der Siggraph gehoert? Die Grafikkonferenz ueberhaupt. Hauptaktivitaet auf Silicon-Graphics, dem Video-Toaster-II und dem Amiga. Im DTP-Bereich ist ja wohl ganz klar der Macintosh die Nummer 1. Schau dich mal um in der Werbebranche, Presse usw.

**(Leute die heutzutage noch mit dem MAC arbeiten (Werbung und Text) sind wirklich selten geworden. Die ganzen Firmen und Verlage uebernehmen MAC-Vorteile auf den PC und arbeiten dort wesentlich effektiver und kompatibler zu den Belichtungsstudios. Ich weiß wovon ich spreche... Kangaroo)** Im Spielebereich haben ja wohl ganz klar die Konsolen die Nase vorn! Vor allem die neuen Dinger wie 3DO, CD32 und Jaguar. Da haelt keine Dose mit. Aber von denen hast du wahrscheinlich noch nichts gehoert.

**(Schön wenn es Leute gibt, die Konsolen toll finden. Irgendwann ham wir alle nur noch Konsolen und keiner kann die Spiele mehr programmieren und wir hocken unser ganzes Leben joystickschwingend vor dem Screen. Ziemlich trostlos, denn . Computer ohne Tastatur ist sinnlos! - KM)**

CAD-Programme findet man in allen Leistungsklassen auf jedem weitverbreitetem System, wie z.B. Dynna-CAD, Maxon-CAD usw. Das der PC da fuehrend war, das ist schon 5 Jahre her. In Punkte Buero-Anwendungen bietet der PC dadurch, das alle so denken wie du, noch immer das reichhaltigste Angebot. Da hast du zum ersten Mal recht. In Punkte PD/SW-Angebot besteht heutzutage kaum noch ein relevanter mengenmässiger Unterschied. Dies ist also kein Plus-Punkt fuer den PC. Aber zu behaupten, das sich auf dem PC die Szene mit den begabtesten Programmierern befindet, ist schon eine Unverschämtheit, die Ihresgleichen sucht. **(Es ist nicht Unverschämt es ist einfach falsch! Obwohl die Szene auf dem PC recht groß und vor allem sehr gut organisiert ist.)**

Du willst mir doch wohl nicht erzaehlen, daß die Programmierer der CPC-Szene schlechter als die der Amiga-Szene oder diese schlechter als die der PC-Szene sind? Wie will jemand, der null Ahnung hat, dass denn wohl beurteilen? Nur weil weniger Farben vorkommen oder aehnliches, ist der Coder doch wohl nicht schlechter, oder? Und wie ich das sehe, versorgt sich die CPC-Szene auch ganz gut mit legaler Software, die was taugt - ohne unbedingt illegal zu werden.

Das mit der Flexibilitaet oder dem Chamaeleon war ja wohl ein Witz, oder? Unter einem Chamaeleon verstehe ich etwas anderes. Z.B. die Moeglichkeit der Emulation anderer Systeme. Denn wie wir vorhin gesehen haben, existiert doch nicht alles auf einem Rechner in der gewuenschten Qualitaet. Ein Meilenstein ist in dieser Beziehung das Emplant System. In absehbarer Zeit wird man Mittels dieser Hardware laut Aussage des Herstellers in der Lage sein, jedes beliebige System zu emulieren, wenn die Firmware vorhanden ist. Also PC, Mac, Atari, Nintendo, Sega usw. Logischerweise dann

auch den CPC. Man pickt sich das beste aus allen Systemen heraus. Das nenne ich ein Chamaeleon. Dieses System ist allerdings nicht fuer den PC, fuer den auch sonst kein vernünftiger Emulator vorhanden ist, erhaeltlich, sondern derzeit nur fuer den Amiga 2000/ 3000/ 4000. Noch ein Satz zu Multimedia auf dem PC: Schlusswort der Siggraph '93-Konferenz: Professionelles interaktives Multimedia ist auf dem IBM-kompatiblen PC derzeit fuer den Heimgebrauch aus finanzieller Hinsicht nicht zu realisieren. Fazit: Vergiss den Falcon, denn Atari ist fast pleite MS-DOS ist nicht multitaskingfaehig. **(Armer Kerl, ist MS-DOS nicht multitaskingfähig?? Dududu! Dann hol Dir OS/2, UNIX, oder ein anderes System. Du bist ja schließlich nicht MS-abhängig, oder ?)** also wieder nur Interrupt-Programmierung bei mehreren Aufgaben, Windows bringt den Rechner fast zum Stillstand, womit ich also wieder bei den gleichen Geschwindigkeitsbereichen wie auf dem CPC bin; "Der Archie ist ein genialer Risc-Rechner, aber leider, sonst haette ich schon laengst einen, nur sehr wenig verbreitet. Uebrig bleiben nur Amiga und Mac. Wobei die Entscheidung wohl letztendlich euer Geldbeutel faellt, oder?

#### Reflex of Rubycon Softwares

Kangaroo koertert:

Lieber Reflex ... Sei mir bitte nicht böse, aber so herzlich und gern wie bei Deinem Beitrag hab ich schon lang nicht mehr gelacht. Nichts dagegen, daß der PC nicht die Maschine des Lebens ist, denn es werden ja laufend neue Systeme geschaffen und verbessert, aber Deine Argumente gegen den PC sind teilweise wirklich zum Lachen.

Und ganz ehrlich, bevor ich mir einen Amiga (Das Tote System) kaufe, dann schon eher einen MAC. Und wenn ich dann sehe, daß der PC das was der MAC kann auch alles schafft, dann hol ich mir doch gleich einen PC. Und wenn der MAC dann bei gleicher Leistung auch noch um 1000,- DM teurer ist, dann frag ich nicht lang nach. Ich arbeite seit Jahren mit dem PC und weiß warum. Ich hab schon ein paar mal mit dem Gedanken gespielt, mir einen 16bitter der anderen Art, (Atari ST, Amiga, etc..) zuzulegen und einen

ST hab oich auch schon, aber trotzdem ist mir mein PC immernoch das liebste. Einen Amiga wollte ich wegen der Musi-Möglichkeiten (Mods, etc...) Aber das kann der PC ja schließlich auch (mit ent-sprechender Karte). Also warum dann nicht abwägen, was auf dem Compi gemacht werden soll, und dannach dann das System auswählen. Ich persönlich arbeite mit einem 386DX40 und 120MB Festplatte, (DBLSP), 4MB RAM, einer Soundkarte und einem SVGA-Monitor (1024x768). Hauptsächlich arbeite ich mit: Textverarbeitung, Sequenzer-Soft-ware (MIDI) und Layoutprogram-men aller Art, also CorelDraw, Textline, Pagemaker, WordScan, OCR und was man im Verlags-wesen halt sonst noch so benutzt.

Wäre nett, wenn Du Dich mit mir mal persönlich in Verbindung setzen würdest, denn ich glaub, ich muss Dir mal die Augen in Sachen PC öffnen. Wie war das noch... Millionen Menschen können sich nicht irren... **Kangaroo MusiQue**

## Interview

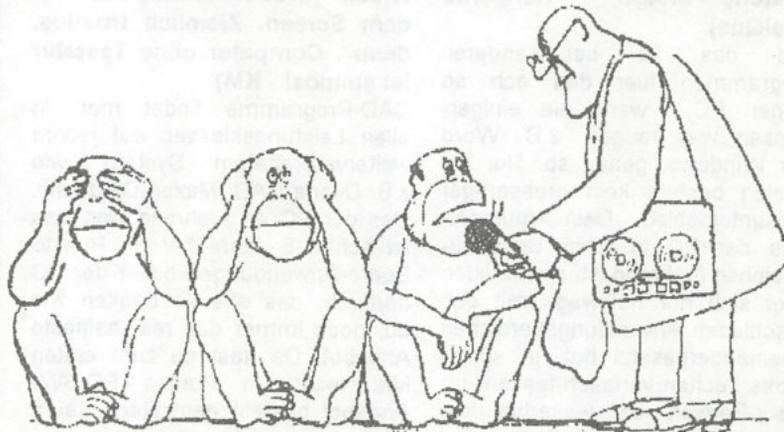
### FORCE ONE

Hi hello, mein Name ist Force One und ich interessiere mich im Moment fürs Coden und das Disc-Mag Micro Mag & Press Fire. Ich hab' meinen CPC '88 gekauft und bin durch Demos und Artikel überhaupt auf ihn aufmerksam geworden. Außer dem CPC benütze ich noch einen Amiga und 'nen PC 486 DX 33. Den PC finde ich aber nicht besonders toll.

Den Rundschlag finde ich sehr gut, aber er ist zu durcheinander und wirr. Gut finde ich die News -und Assemblerseiten. Geändert werden muß meiner Meinung nach nichts. Der RS bedeutet für die CPC-User,

daß gute Beziehungen untereinander geschaffen werden und er sorgt auch für neue Kontakte. Außerdem ermöglichen die Artikel Möglichkeiten zur Kommunikation. Ich denke, daß der CPC durch Disc-Mags, Demos und Fanzines

Und dann schlägt er vor, einfach mit Engagement weiterzumachen. Die Bedeutung des RS für die deutschen, europäischen und außer-europäischen CPC-User sieht Hypnomega als eine Art Kultgegenstand, da er das erste



weiterleben kann. Eine weitere Chance dazu ist sicher auch eine Programmierer-Group. Für dem-nächst habe ich eine Demo geplant (Amiga-Transfer). Ich wünsche mir, daß mehr Demos rauskommen. Meine Meinung zu den CPC-Gruppen ist, daß sie auf jeden Fall besser sind als CPC-Einzelgänger. Positive Typen in der Szene sind für mich vor allem Coder und Hypnomega, Tony und Johnny von Maxi-Micro, Micro-Mike und vielleicht Longshot. Das Meeting heute finde ich gut.

### HYPNOMEGA

Zur Zeit sind seine Hauptinteressen am CPC eigentlich alles, speziell aber Assemblercoding, News + Szene und Softwareswapping. Für alle, die sich verzweifelt fragen, wie und wann Hypno am CPC angefangen: Es begab sich anno 1985, als er an einem CPC in 'nem Kaufhaus rumspielte. Es gibt schon gewisse Anzeichen dafür, daß Hypno dem CPC langsam untreu wird: Er benutzt nämlich außerdem noch 'nen Gameboy und manchmal 'nen PC. Seine Einstellung zum PC ist, daß dieser durch Hying von IBM und Microsoft zum Standard aufgestiegen und kein fortschrittliches System sei. Ganz ehrlich findet er den Rundschlag für ein Fanzine total super. Gut daran findet er die Inhaltsvielfalt. Eigentlich muß am RS seiner Meinung nach nichts geändert bzw. verbessert werden, da er sich schon so immer weiter entwickelt.

richtige europäische CPC-Magazin überhaupt sei. Hypnos Überiebensstrategie für den CPC sieht folgendermaßen aus: Solange es User gibt, lebt der CPC auch weiter. Außerdem soll man den CPC nicht einfach in die Ecke stellen und darüberhinaus was machen. Eine Programmier-Group wäre für ihn natürlich auch 'ne Chance dazu.

Was treibt Hypnomega eigentlich am CPC? Er swappt Soft, pflegt und hegt seine Contacts, macht ein Fanzine (die Xtreme) und schreibt noch für andere. Desweiteren programmiert er. Soweit die Gegenwart. Für die Zukunft plant er, maßgeblich ein Diskmag aufrecht zu erhalten und den Szene-Spirit zu schüren. Seine Wunschvorstellungen in Sachen CPC, Meetings, Disk-Mags sehen folgendermaßen aus: Es würde viel ausmachen, wenn der (kommerzielle) Softwaremarkt wieder zu mehr Leben erwachen würde; ansonsten, daß sein CPC nie kaputt geht und es natürlich auch weiterhin Meetings und Szene-Stuff gibt. Er meint, CPC-Gruppen bringen Kreativität, aber hin und wieder auch Zwietracht. Auf die Frage, wer denn seiner Meinung nach eine positive Erscheinung für die CPC-Szene sei, war Hypnomega so fair, niemand einzelnen herauszuheben und sagt, daß das wir alle seien. Jeder trage irgendwie dazu bei. Das Meeting war interessant, lustig, super! Hypnomega beklagt sich nur, daß 'n bißchen wenig Leute dagewesen seien.



# Voyage '93

by Alien + Prodatron,  
guest part by  
Face Hugger  
released on TGS  
meeting in June '93

This megademo is the last demo which was written for BENG! by Alien and Prodatron. They founded, together with BSC, their own group called Symbiosis.

The intro on its own is already very impressive. The letters which build up the information fall down from the top of the screen and jump upwards and downwards and so on. The jumps get each time a bit less higher so that it looks like a jumping ball. Through the letters run diagonal colour-rasters. There's also a nicely drawn intro pic with flames and a VOYAGE 93 logo. You also will be told which type of CRTC your CPC has got. These CRTC pics were drawn by Hexenmeister by the way. There are already 3 sounds in the intro. So it's a rather long intro. You can shorten it by pressing the ESC key. But watch and read it one time completely, it's really worth while.

The menu, called Launching Base, is a solar system with 7 planets which represent the 7 parts of the megademo. You can choose parts with the f-keys and change the rotation speed of the planets with f8/f9. If you press RETURN you can make the voyage by car. A big Porsche drives along the different parts and you can start the voyage by pressing SPACE. Nice idea. By the way: You can't start parts

which don't run correctly on your CRTC.

## Part 1: Oh No! by Alien

At the bottom of the screen are colourful equalizers, in front of them a jumping scroll. Above of that you can see a big greetinx scroll which is framed by sine lines. Next on our way to the top of the screen we meet a stripe with diagonal colour rasters, in front of it 4 moving sprites (balls). On top of that are 11 lines in mode 2 in which you can read "BENG! BENG! BENG!...". What a variety! These lines scroll rhythmically. On the very top of the screen there is a grid and in front of it a rotating Alien logo.

## Part 2: Third Axis, Prodatron

First you see a nice overscan sand-dune pic with a PDT Coding logo. Then this part really starts. On the top and on the bottom of the screen starts the same scroll consisting of a font with very nice colour combinations. Between these scrolls are (yes, you guessed it) the vector objects which are put together with balls. The vectors are mirrored in a hardware mirror which can be switched on/off by pressing RETURN.

By the way, in this part almost everything is changeable. With key 9 you can change between the scroll and parameter/logos. You can change the following parameters: move speed of the x/y/z-axes, rotate speed of the x/y/z-axes, objects (there are 15). Of course the vectors are realtime calculated! The real sensation of this part is the record mode. With this mode you can record the movements of an object while a limited time and play back recorded movements in the precalculated mode. This last one is a bit faster than the normal realtime calculated one. Further options are: scroll or parameter/logos freeze, sound on/off/init, swap logos/parameters (on top/bottom or bottom/top), stars in background on/off. This part is clearly one of the best parts of this megademo.

## Part 3: Twist n Shout, Alien

On the top there is a real crazy big scroll which rotates, jumps, divides into more scrolls and so on. Enjoy it yourself! In the middle of the

screen there's a voyage logo and below it a vertical scroll through which run some diagonal rasters. Behind it you can see the equalizers pumping. Sounds, colours and rasters can be changed by key-presses. Wait 'til the scroll shouts... (hoho)...

## Part 4: Pixelized Vectors by Face Hugger (guest part)

At the bottom there is a huge scroll with a sort of "sprayed" font with nice colours (red, white, green). Looks cool! Above of it there's a window in which the vector objects move. Let me explain this "pixelized": It means that each pixel isn't cleared immediately after the vector object moves to its next position but each pixel rests for a moves in its place. So it looks like the vector object being there three, four, five times (each time shifted by one pixel). You have to see it on your own to realize it! There's a nice sound, too: I like Chopin, composed with Soundtrækker by Face Hugger himself.

## Part 5: Global Collapse, Prodatron

On the screen appears a globe, you hear a melancholic digitized sound and then it happens... what? .... surprise, surprise...

## Part 6: Rev. of Salamander, Alien

Now it's Aliens' turn to present vectors. He invented some completely different ones which are called metamorphose vectors. That means that they are transformed from one object to the other. There are both line vectors and ball vectors. For the very first time on CPC you can see a wagging cube (known from many Amiga demos).

Μαχηεν  
Κλεινανζειεν

40 Org.-Databoxen

auf Disc: 3-12/86, 1-12/87, 1-11/88, 1-6/89, 10/89. Auch einzeln abzugeben. Preis VHS. Telefon: 07562/55437, bis 13:00 Uhr. Andreas

The scroll on the top is a bit lame but the sound is really great! It's a conversion (done by Crown) from the Global Trash demo on Amiga. Perhaps the best part of this megademo...

#### Part 7: Hard'n'Heavy by Prodatron

This part is of a very big variety. There are many elements which change from time to time their position on the screen: a scroll with an ice-like font, mega equalizers, two more scrolls, plasma rasters, normal rasters and so on.

Loading screen for the chosen parts:

In addition to a superb Voyage logo and a space jet you are informed about the part name, the names of the guys who did code, sound and graphics for this part.

After leaving a part you'll see a Return to the Launching Base screen which is by the way the same one which is shown after the intro when the menu is loaded.

#### Turn Disc Part:

It's a parody of the Turn Disc Part of The Demo by Logon System. Instead of the skulls there are now faces an old woman who opens and shuts her mouth. There are some "fucking" great equalizers.

All Parts are in overscan, there a good sounds and nice graphics. I don't have to write the valuation in details 'cause at the moment it's (together with Face Hugger's Ultimate Megademo) THE BEST DEMO ON CPC! It's a must for all CPC freaks!

This megademo needs one complete disc. If you don't know where to get it, then ask for it at your local PD-Dealer

K-OS of HJT



# THE SIX PACK

## IN LONDON

by K-OS of HJT

As almost anybody already knows (LOVEBITE wrote dozens of postcards) LOVEBITE, BSC, ALIEN, FACE HUGGER, KANGAROO and I (K-OS) were in London from the 25th of July until the 7th of August. Partly it was a holiday, partly it was a "CPC exploring tour". Cause we were the first "holiday group" on CPC, LOVEBITE invented the name SIX PACK for us and together with KANGAROO he had printed dozens of corresponding visiting cards which we pasted on the postcards. But now let's begin the story. I hope that I'm able to recollect some facts cause we were always completely drunk (aaargghhhhh!).

After arriving in London (per plane) we saw at the airport a hotel ad with amazingly cheap prices. But it was only a try to cheat some stupid tourists cause we called the hotel and the real prices were much much higher! But we (i.e. KANGAROO) already had booked one overnight reservation with an option to prolong our stay in the Youth-and Student Hotel VICTORIA. Sounds like royal comfort, eh? Our room in fact was a 5 bed room, but they simply threw in another mattress so that you really had problems to walk on the remaining floor. Bad luck for LOVEBITE cause he had this mattress and always someone was walking along on it. There weren't any cupboards but therefore a small chest of drawers and 3 coat-hangers on the door. Great! Cause of the hand-basin and the window with the typically british "upwards-stem-and-downwards-jam" technique the room was something like fit for habitation. The window always

frightend us because you never knew if it wouldn't fall on your head if you were leaning outside. Sort of a guillotine, what

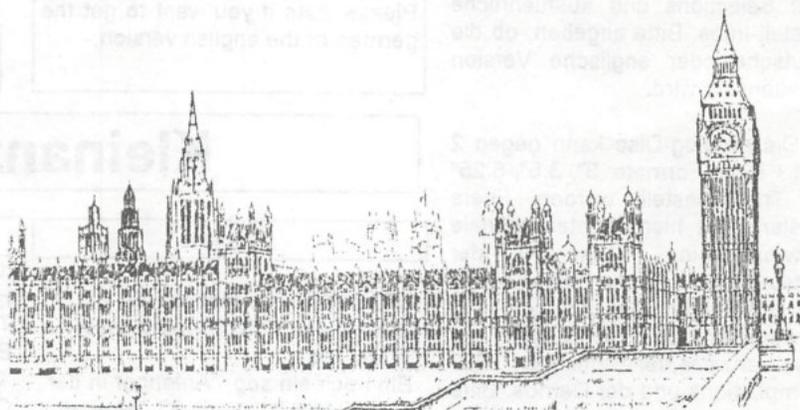
a pity that it wasn't sharp. After a few days (bullshit, a few hours) the room was looking terrible. Everywere things were lying around. Cool! After a few days the personnel didn't want to enter the room anymore. Really! It was almost a problem to make the personnel emptying the dustbin daily. After some days they gave up vacuum-cleaning (no more floor visible). Shit, why did I take the bed besides the window? This noise on Belgrave Road really made me sleep like a baby. The first morning we negotiated with the receptionist about the prices. We managed to get the room for a little less than 9 pounds per person and overnight reservation. Normally this price was 14 pounds, but our price was 11 pounds. I think cause they squeezed us six in a room for five. It was possible to get breakfast until 10 a.m. Because they almost served the same every morning - a whole-meal roll with butter and jam and a strange piece of cinnamon tea-bread + coffee/milk/cacao - we went less and less to breakfast. The only exception was FACE HUGGER if I realized that correctly by boozing (bullshit, we never have been drunk!). Next to the breakfast room there was a kitchen from which chef BoSCuse served twice ravioli out of the bin (delicious). We weren't keen on more cooking (and washing up, aaargghh!) although this would have been cheaper than always gormandizing (gormandizing ?) at McDonalds, Burger King (clearly better than Mac in my opinion) or mounching 'only-1-pound pizza' on the streets. Otherwise we supplied us with food from TESCO. Hey, TESCO! Nice try to cheat BSC for 5 pounds. He paid with a 10 pounds note and the clerk claims that it was a 5 pounds note and only gives him change for 5 pounds. After counting of cash receipts next day BSC got back his 5 pounds. But the Maryland cookies are really delicious. Taste them!

But now let's start with the computer related stories. The first or second day we went to dozens of computer shops and we were really disappointed. There were almost no shops which offered things for

the CPC. We only found some joysticks and empty discs. Even issues of Amstrad Action were difficult to find. But we managed to get some at WHSMITH at Victoria Station. WHSMITH has to be one of the biggest newspaper and magazine stores in London. Soon we arranged a meeting with ADAM from Dartsma (also PD). Nice guy! He showed us around a bit in London and also showed us a second hand shop at Notting Hill Gate (no.65: Video and Computer Exchange or something like that) in which we found some CPC-related items. Really cheap! Green screens for 5 pounds, colour screens for 40 pounds. A 464+ with monochrome screen for 25 pounds. BSC and LOVEBITE bought two GX4000 for together 20 pounds or so. If you are in London you MUST got to this shop! It's really worth while. KANGAROO bought 2 CPCs from ADAM. A 6128+ with monochrome screen and the other was a 464+ keyboard, I think. Back in our hotel room the computer party started, of course! KANGAROO and BSC converted a Sound of Super Mario Land (I had my Game Boy with me) with Soundtraker. Really funny! The power supply of my Game Boy was always in danger to overheat cause always someone played Super Mario Land (myself too). We also met with Simon Warford and Wild Thang. Both were cool guys, too. Simon has shelves which are full of original games. Wild Thang told us some software news: The copy programm XEXOR from Australia works with a brain file and even manages to copy Zap'tBalls-The Advanced Edition (shit!). Then he presented his Ultimate Sprite Searcher which should be finished by now. This tool loads into the Multiface and then you are able to hack sprites out of games and demos. Something other: SoundTrak Ripper 3.0 by The Equalizer will be published as a commercial program and works together with a Multiface instead of a Hackit module (like versions 1.0 and 2.0). We also went to an Archimedes shop in the outskirts of London. It was really funny there because we found at first an Acorn shop which sells carpets ('Acorn Carpets'). But then we finally found the right acorn. The shop-owner proudly told us that this would be the best Acorn/Archimedes shop in the

whole of London. That's not very difficult cause it's the only one in London! LOVEBITE and I were mad about LOOT, a small adds magazine which is released 5 times in a week (!). There are always some CPCs in it.

Some other things that we experienced: ALIEN, LOVEBITE and FACE HUGGER bought tons of video films, mainly horror and splatter. We watched a few of them



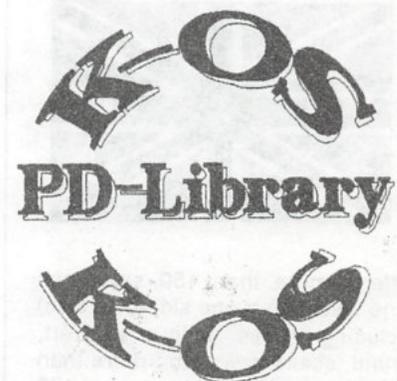
in the breakfast room. There was a TV with video. A few people who ate something at the same time lost their appetite. Strange. Why? Don't you find it appetizing when you watch a film in which someone eats the --- CENSORED --- of another? We also were in a giant gambling hall (gambling hell?) near Piccadilly Circus (around which there's a lot of people at night) some times. By the way, the name's Trocadero. There we played Shufflepuck and other games. There also was a cool racing game called VIRTUA RACING with high-speed graphics (filled vectors or polygons or something like that). It can be played by 4 players at the same time with the link option. The gambling hall also had a virtual reality machine. But everything was very expensive. It's especially made for tourists like Simon told us. Cause of that we also went sometimes in other, cheaper gambling halls. ALIEN fell in love with one of three Swedish girls who also lived in our hotel. Didn't you always want to go to Sweden, ALIEN? No, seriously, all of us liked them.

I think it isn't very interesting for you if I tell you which touristic things we visited and so on. Besides, the article is anyway already too long. Of course we walked a

lot, went by bus and subway and looked at a lot of shops (t-shirts, records, tourist crap and so on). Before finishing this text, two tips: The week ticket for subway and bus is real value for money and if you want to get rid of the small coins, which you get in the course of time (something like half a kilogramme a day), then you can change it in the subway stations. There are automatic machines where you can buy chocolate-

snacks, chewing gum and more of this crap. These machines take all sorts of coins (1p, 2p, 5p, 10p, 20p, 50p, 1 pound). If you put 10 1p pieces in the machine and press the money back button then you will get almost everytime some 'larger' coins back (e.g. 2 5p coins or 1 10p coin).

Now that's really enough for this article. For a conclusion London was really cool. The only problem is that you spend you money very fast.



Postfach 1112, D-88305 Isny  
 Im Angebot: ueber 150 Selections (eine Selection = 1 Disc-Seite) mit Spielen, Anwendersoft, Grafik, Sound, Szene-News etc.; ueber 270 Disc-Fanzines; mehr als 170 sonstige PD-Compilations; ueber

## 13.32

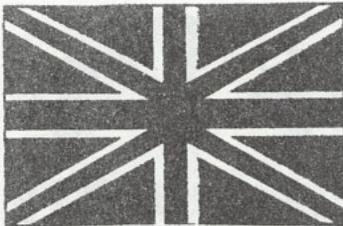
1500 Demos (Nein, diese letzte Zahl ist kein Druckfehler, wirklich 1500 !).

Und so kommt man ran an den Stuff:

1. Gegen 1 DM (fuers Ausland: 1 internationaler Antwortschein) und einen adressierten Rueckumschlag (DIN C6) gibts eine Kurzfassung des Katalogs der ueber 150 Selections und ausfuehrliche Bestell-Infos. Bitte angeben, ob die deutsche oder englische Version gewuenscht wird.

2. Die Katalog-Disc kann gegen 2 DM + Disc (Formate: 3", 3.5", 5.25" 40 Trax) bestellt werden. Fuers Ausland gilt hier: 2 internationale Antwortscheine + Disc. Auf der Katalog-Disc werden alle Selections ausfuehrlich beschrieben. Ausserdem enthaelt sie Listen der Disc-Fanzines, der sonstigen PD-Compilations und der Demos. Bitte angeben, ob die englische oder die deutsche Version gewuenscht wird. Und was kostet 'ne Bestellung ? 1 DM pro Selection ! Dazu kommt dann noch das Porto. 3.5"- und 5.25" NoName-Discs koennen bei mir auch gleich mitbestellt werden fuer 0.90 DM bzw. 0.50 DM pro Stueck. Es koennte sein, dass diese Disc-Preise sogar noch billiger werden (vor allem 3.5").

Nochmal die Adresse: K-OS PD Library, Postfach 1112, D-88305 Isny, Germany



Offers: more than 150 selections (one selection = one side of a disc) including games, serious soft, art, sound, scene-news etc.; more than 270 disc-fanzines; more than 170 other PD-compilations; more than 1500 demos (No, this last number isn't a misprint, really 1500 !).

And here's how to get all this stuff:

1. You'll get a summary of the catalogue's more than 150 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 selection ! 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

## Kleinanzeigen

### Suche

CPC 6128 ohne Monitor, da ich selbst einen CTM 644 und einen GT 65 habe.

Bin noch ein sog. "Anfänger in der Computerei". Ich bin 62 Jahre alt, Pensionär und habe einen CPC 664 mit 3,5"-Laufwerk.

Bernhard Jux, Osteralle 6b, 24944

Flensburg, ☎ 0461/39512

(Red: Herr B.Jux ist auch Rundschlag-Abonnent)

### Biete

DevPack-Assembler DM 10,-  
Hi Soft Pascal DM 10,-  
Top Calc Tabellenkalkulation 10,-  
BASIC Lehrgang Teil II DM 10,-  
Original-Handbücher, Original-Cassetten. Unbenützt.  
Bei Mitsenden einer Diskette werden die Originale zusätzlich auf Diskette kopiert. (+ DM 2,-)  
Versandkosten pro Sendung: 5,90 DM.

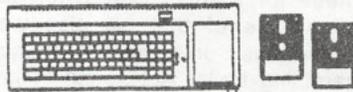
BIOS, Postfach 27,  
88477 Schwendi

## K = KLEINANZEIGEN

**Achtung!** Suche Original-Software auf Disc für CPC 6128.  
Wenn jemand etwas von der folgenden Liste verkaufen möchte, so melde er sich doch mal bei mir. Selbstverständlich bin ich gerne bereit einen fairen Preis zu bezahlen!

ELITE - CHOLO - SENTINEL - TAU CETI  
GUNSHIP - EIDOLON - KORONIS RIFT  
BALLBLAZER - STUNT CAR RACER

meine adresse lautet: STEPHAN SANDER  
HACKETHALSTR. 39 A  
30851 LANGENHAGEN  
TEL.: 0511 / 631712



### Wer kann mir helfen?

Ich habe mir vor einiger Zeit eine Vortex-Speichererweiterung zugelegt und sie eingebaut (kein Problem). Es handelt sich um SP64-SP512. Nun wollte ich sie mit der mitgelieferten Kassette patchen, doch Fehlanzeige. Ich habe erst nach langen, nervenaufreibenden Versuchen geschafft, eine Disc zu patchen.

Im Benutzerhandbuch stehen 39 neue BASIC-Befehle, doch bei mir tut sich nichts. Muß man immer erst CP/M aufrufen oder kann man auch anders starten?

Antworten möglichst direkt an  
: B.Daginnus, An der Bredenbeeke 8, 30926 Seelze oder an den RS.

Schon mehrmals angedroht! Von niemand gewünscht! Aber hier ist sie trotzdem! Wer denn? Was denn?

## "Die Geschichte des Rundschlags!"

Vielleicht kommst Du auch drin vor??

Also: "let's begin!"

### Aktuell im Juli '93:

Eben habe ich ca. 45 Disketten der "RS-Disk10/11" für unsere Rundschlag-Abonnenten kopiert! Da bekam ich den Brief von Dummy in die Hand. Er hat mir einen frankierten und adressierten Freiumschlag geschickt und deshalb bekommt er die RS-Disk auch als Erster! Aber das beste: Er hat mir einen Antwortbrief beigelegt, in dem ich nur noch die Antworten ankreuzen muß!!! Das ist vielleicht super !! Leute! So habe ich eine Chance, den RS zu machen und auch noch Briefe zu beantworten! (Obwohl ich in etwa vier Stunden auf dem Traktor sitzen werde, weil in diesem verregneten Juli 1993 endlich schönes Wetter angekündigt wurde!)

**An alle, die mir ab und zu eine halbe DINA4-Seite schreiben und meinen, das wäre jetzt eine ganz schöne Leistung!**

Was glaubt Ihr denn, was es heißt, 30-65 Seiten nahezu perfekt zu schreiben, zu gestalten, zu drucken und dann auch noch so zu versenden, daß jeder zufrieden ist!?!?!?!? Jeder????? Hah!

Jedem kann mans nie recht machen! Aber, wenn Du nur die Hälfte des Rundschlags gut findest, ist das immer noch viel, viel mehr als in allen anderen paper-Fanzines in Europa geschrieben wird! ...und viel, viel mehr, als Du schon an den Rundschlag geschrieben hast! Oder nicht ??

Warum hänge ich all meine Freizeit an die CPC-Szene und den Rundschlag ?? Fragt mal meine HJT-Members und meine Frau !! Niemand versteht das! Warum? Mit dem RS, der nicht von ca. 20 Seiten Werbung finanziert wird, ist absolut überhaupt gar kein Geld nicht zu machen!! Warum mache ich das trotzdem ???

-----?-----?-----?-----? --Ich habe nie vergessen, daß ich vor ein paar Jahren ganz klein und hilflos dastand und heilfroh war, daß mir ein paar Leute wie Hexenmeister, Knutschfleck, Da Silva, Thriller, K-OS usw. weitergeholfen haben!

## Vorgeschichte:

Crittersoap hatte mich dazu überredet, einen Computer zu kaufen. Er war damals gerade zwischen Kinderschule und Klasse 1 der Grundschule. Na also, man folgte der Nervensäge und bald stand das Wunderwerk, ein vornehm antrazithgrauer CPC 464, in unserem Domizil. Und "Oh Wunder", ich entdeckte, daß man da so komische Zeilen eintippen konnte, wie: 10 CIs, 20 PRINT "Hallo!" und nach "run" <ENTER> stand auf dem Bildschirm: Hallo! - Umwerfend!!!!

Natürlich kapierten wir bei weitem nicht alles und wollten fast verzweifeln. Aber da entdeckte unsere allseits geliebte, legendäre 'MAMA LEONE'=' KNIGHT LORE' den 'Computer-Flohmarkt' und damit fing alles an!!!!

Heute seufzen wir alle: "DIE GEISTER, DIE ER RIEF, DIE WIRD ER NICHT MEHR LOS!"



In diesem allerersten CF baten wir um Hilfe. Bald entdeckten wir, daß es schick war, ein Pseudo (was is'n das??) zu benutzen, also fingen wir an, zu überlegen: Was wäre ein gutes Pseudo? OWI? SEKTSOFT? SCHLAMPI? AMSDOSNIX? VDOSNIX? Alles nix!

Also nahmen wir unsere Fantasie zu Hilfe, die Anfangsbuchstaben unserer Namen, ebenso ein paar Filme, die uns beeindruckt hatten, und so entstanden die Namen "HJT", "Hajemarateam", "Crittersoap", "Hiroyuki", "Marabu"....BIOS kam durch das Postfach...

Natürlich hatten wir davon gehört, daß man keine Programme kopieren darf .. und die Angst unserer 'MAMA' war groß, daß eines Tages die Bullizei vor der Türe stehen würde.... also: PLK besorgt - leider gibt es diese Postlagerkarten heute nicht mehr (wenige Ausnahmen! Ich glaube, die Deutsche Bundespost blickt heute immer noch nicht durch - wir haben immer noch verschiedene Bedingungen an verschiedenen Orten!)

Nun baten wir um Hilfe, was das Zeug hielt!! Und siehe da! Hexenmeister antwortete uns! Später auch noch Koga Miyata, TSS, Da Silva, Thriller usw. Nachdem wir auch die CPCAI

abonniert hatten, entdeckten wir, daß doch viele Leute diesen antiquierten Computer benutzen, seine Vorteile herauskitzeln und dadurch fantastische Progs herausholten! Und was uns vor allem faszinierte: DIE CPC-USER SIND WIE EINE VERSCHWORENE FAMILIE! FAST ALLE HALTEN ZUSAMMEN!

(Bis auf wenige Ausnahmen, die "ANTI-DEMOS" schrieben! Das vergiftet die Szene! Aber das hat ja ganz aufgehört!)

Hier fühlten wir uns wohl! Viele Freaks und normale Leute schrieben uns und boten uns ihre Hilfe an (Auch Mike Behrendt! Jawoll!)

Irgendwann wurde das HJT als Institution angeschaut und die ersten Anfragen kamen, ob man diesem engagierten Club nicht beitreten könnte - was für eine Idee?? -- Na ja, vielleicht sollte man die Freunde des CPC doch nicht alleine lassen ?? Also kam Overload, am und ging Borax... (das ist beschissen, wenn man sich engagiert und von heute auf morgen spur- und sprachlos verschwindet!!!!-) Dann kam Knutschfleck=Love-Byte, dem ich sein franz. Synonym besorgte: Le Sucon und Hexenmeister war bald Ehrenmitglied, neue Freaks bewarben sich um eine Mitgliedschaft im HJT: D. S. C.M.M.B.T.M. D.K.usw.

Aber wir stellten fest, wer ins HJT will, muß zu dieser CPC-Familie passen und so wurden nur Kangaroo Musique und The Villain aufgenommen!

In der Zwischenzeit hatte sich auch der Rundschlag weiterentwickelt (und einige Leute wären gern auf diesen erfolgreichen Zug aufgesprungen).... und deshalb hier die eigentliche

## Die RS-Story

1991 hatten wir so viele Kontakte, daß es mir zu dumm wurde, alles, was wir an Neuigkeiten erfahren hatten, jedem Einzelnen immer wieder neu zu erzählen.

Also fassten wir alles, was wir an Wissenswertem über den CPC erfahren hatten, in einem **Rundbrief** zusammen! Und schon war nach kürzester Schwangerschaft **der erste Rundschlag** geboren!

Dieser **RS1** bestand gerade mal aus einem DINA3-Faltblatt!

So schlecht war die Idee anscheinend gar nicht, denn bald erhielten wir die ersten Briefe." Wir haben gehört, daß ihr einen CPC-Rundbrief verschickt! Kann ich den auch haben?"  
 Natürlich schickte jeder seine News mit, und schon war der **Rundschlag 2** da! Der **RS3** und seine Ergänzung **RS3b** bekamen schon ein farbiges Deckblatt. - Im **RS 4, 5** und **6** probierten die Leser und Artikelschreiber die verschiedensten CPC-Programme aus... wie "ARTWORX", "PAGEMAKER", "CONTEXT", "STOP PRESS" und viele andere. So wurde der RS recht vielseitig und immer chaotischer und bald schon erhob OAS seinen mahnenden Zeigefinger: "Weiter so! Aber bringt mehr Ordnung und System in Euren Rundschlag!"  
 Aha! Hoppla! der RS wurde langsam ernst genommen! Wie kam denn das?  
 Niemand hatte je mit dem Gedanken gespielt, daß der RS zu einer allgemeingültigen CPC-Zeitschrift werden könnte - aber er wurde es !! So viele CPC-Fanzines waren entstanden und wieder verschwunden, warum sollte gerade der RS weiterbestehen?



Die "CI" war gekommen und gegangen, die "CPC Fastloader" war gekommen und gegangen, sogar das beste paper-Fanzine, die "CC" wurde zum Diskmag und plötzlich kam der große Paukenschlag:

**Das einzige kommerzielle CPC-Magazin, die CPCAI stellte ihr Erscheinen ein.**

Was gab es nun noch? Ein paar scene-orientierte Disk-Mags, welche von den besten CPC-Programmierern Deutschlands gestaltet wurden.. - einen kommerziellen CPC-Club Wuppertal, der aber den CPC-Usern genau so wie den C64-Usern und anderen Usern das Geld aus der Tasche zog... dann gab es noch so einen elitären SCUG-User-Club in München.... und sonst ???

**Nur der RUNDSCHLAG nahm die Herausforderung an ... und bald wurden erste Versuche gestartet,**

den RS seriöser, ernsthafter, professioneller zu machen.

**Wütende Briefe waren die Reaktion:** "Was fällt Euch ein, die Szene zu verraten!".....  
*"Entschuldigung, aber mit den Seiten über die CPC-Szene kann ich überhaupt nichts anfangen - ich bin nämlich reiner Anwender!"*.....  
*"Schreibt mehr über Demos".....* "Wozu sind Demos gut?" ... "Ich habe für DM 100,- einen CPC 464 gekauft und schreibe jetzt alle meine Briefe mit PRINT#8... wer kann mir weiterhelfen?" ..... *"Euer RS ist total super! Das Beste, was es auf dem CPC-Markt gibt!"*....  
 Euer RUNDSCHLAG ist eine einzige Katastrophe! Wenn Ihr Euch nicht an der 'CPC-Welt' orientiert, kaufe ich keinen RS mehr!" ... *"RS ? = Gail!! Gail!! OBERGAIL!!".....* Was soll die Politisierung im RS ???"..... *"Endlich mal nicht nur sture CPC-Linie, sondern auch ein paar weiterführende Gedanken über Weltanschauung und Politik!!!"*.....  
 Der RS ist nicht cool genug!" ....  
*"Ich bin 15 Jahre alt und würde gerne etwas mehr über die Szene erfahren"....* Ich wohne in Berlin, bin 62 Jahre alt und benütze den CPC als Einstieg in die Computerwelt und als Kommunikation zwischen mir und meinen Enkeln.".....

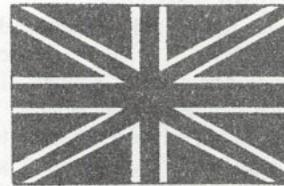
**Ihr seht, wir haben so viele unterschiedliche Leser, daß wir gezwungen sind, den Rundschlag so vielseitig wie möglich zu machen!**  
**Der reine Szener möchte genau so informiert werden wie der reine Anwender. Wir hoffen, daß auch in Zukunft jeder ein paar Seiten im Rundschlag findet, die seinem Geschmack entsprechen. Den Rest soll er dann eben den anderen Usern überlassen!**



**Auf jeden Fall werden wir weitermachen, so lange wir RS-Abonnenten haben!**

# Szene

**Und hier endlich der Bericht von GWM/Abscess. (GWM, wir bitten um Entschuldigung. Der Artikel war auf der Disk verschütt gegangen.)**



## HJT PARTY 1a

Oh my God ! Marabu has done it. He has got me for writing the HJT la Party Report for the "Rundschlag" and that is not all, Longshot has got me also, he wants me to write in English and his wishes are my orders. So the text is in my personel bad GWM - English!

Where should I have to begin? The best is to read as first the short comments of everybody, who was there on the Party. (it was somewhere in the "Rundschlag #11" After that you can continue with this text !

The CPC - Guys, which were on the Party and the Party Activities itself can listen up with some substantives. (the substantives must not fit 100% to every guy, but shows the whole atmosphere)

A= Alcohol, like ALIEN,ABLAZE (not too much, don't worry)  
 B= BSC-Soundtrækker, like BSC (who else ?)  
 C= Codin', stands for CROWN, CPC-MIKE,CRITTERSOAP  
 D= Demos, like DIGIT  
 E= Excellent, like ELMSOFT, EXCALIBUR,EROS  
 F= Food, stands for FRED CRAZY,FACE HUGGER (lots of very good food! - thanx for everything,LORE!) brilliant game, certainly one of Games, like Goldwyn-Meier (that fits!)  
 H=Hot Stuff, like HIROJUKI

I=Intelligence, like nobody (does that mean anything ?)  
 K=Kilo-Byte, like KANGAROO, K-OS, KNUTSCHFLECK  
 L= Life Style, like LONGSHOT, LORE (thanz,thanz,thanz !)  
 M= MegaDemo, stands for MOD, MARABU (of course!)  
 N= NoFX, no guy with this character  
 O= Orangejuice, like ODIESOFT, OVER LOAD  
 P= Piracy, Queen, Rubbercopy  
 S= Software, stands for SCHLUMPF  
 T= Trash, like THRILLER  
 V= Video, like VILLAIN (the)  
 W= White Woman, stands for WEEE

With all these people we were 29 CPC - Freax, all a little bit crazy and we conquered the castle of MARABU. In one of three (or four) flats we havoced with overall 21 CPCs.

The next things, which have to be said are all the extraordinary things, which are presented specially on the Castle Party Ia:

The first thing was for the biggest part of guys the release of the CPC-CHALLENGE #12 on Friday, you can see (and hear) the Texts and Sounds of CC#12 on the party. The next brilliant thing, which was shown is the PREHISTORIC II Game of ELMSOFT ! It is really a the best games on CPC (or THE best ?) He shows the CPC Plus AND the CPC Old Generation Versions, both are very good, I can only say, buy it and you will see... Later and later and later in the night CROWN after a long work of crunching was proud to present his (and not only his) new BAD-MAG (ISSUE #2) Is it as good as the first issue of BAD-MAG, get it and read it, again you will see. (It is in english language!)

That was all for the first day (and night), and it was enough, because also the newest Version of ODIESOFTS Dynablasters was to see and to play....

In the morning on Saturday the first important thing was a letter of OAS, who send the 100% CC#12 to MARABU. This version is the full version, but I can't see any differences, just some brackets with comments in some texts.

You can't compare the BAD- MAG and the CC#12, because the code and the presentation are too different, but the CC#12 has also become better. Not bad.

The Saturday went on normal CPC-Meeting, the special was the food, which was made by LORE, our beloved CPC - Mother ! It was really great, similar to Lore.

To the dinner meal she wanted to tell some stories about her dinner, but the freax were all too hungry to listen, so the food was catched and Lore was left without many words. Lore, excuse this behavior, but your cooking is so good, that we can't hear, just eat !

In the later evening an other important message crossed the CPC-guys, HJT has got one new member: ODIE (in German: Ihr habt ihn geschickterweise vor Fertigstellung seines Games angekauft, daher geht dann ja die Kohle für sein Dyna-dingsda an das HJT - rausschmeißen könnt Ihr ihn immer noch...)

A special thing was, that from now a music-group, with members of the CPC-Scene, exists. This band has the task in making text for CPC - Sounds and to play them.

The band consists of the following people: Kangaroo Musique at the Keyboard, Thriller on a wood-xylophone, Excalibur on glass-bottles, Goldwyn-Meier as singer. A first CD will be released in Winter 93 at Hulk Raeckordz/SPV

Finally I can say that this party was a very funny one, the first joke is that it was just made to invite the guys, who was not on the Castle Party I (now guess, why this is called Castle Party Ia !?) and that finally 29 persons were on the party, just one more than on Castle I. And this is just the first one, there were many more, we had laughed very much.

Hop' that there are still such nice, funny !GOOD! meetinx for the CPC -Scene.....

.....GWM.





**PD-Library**  
 Im Röhrich 1/1, 75443 Otisheim-  
 Erlenbach, Germany

Über 33MB an Software für euren  
 CPC aus allen Bereichen. Die  
 einzige PD-Library mit über 350  
 Soundtrækker-Tunes,

Übersichtlichen Katalog gegen 3.-  
 DM in Briefmarken anfordern.



## THE AMSTRAD SZENE IN GREECE

Hello European freaks !!! This is another Greek guy , \*DENIS\* ,and I'd like to make some comments to the article "Scene in Greece" which was printed in RS-12.

So, let's start...

A lot of Greek CPC-users haven't left CPC because of technology achievements, but because of that they like only games. And as they like games, they buy machines like Amiga, etc... That's why Magic Software said that piracy will help the CPC to survive in Greece. This way, the CPC users can get lots of (nice) games, so they don't leave the CPC. Of course that doesn't mean that they shouldn't buy originals !!!

But if they buy an original, they want to see a good game, like Prehistorik-2, and not a shit one, like 'Indiana Jones and the Fate of Atlantis' !!! So...the point here is the quality of a program.

George is also right in that most of CPC-serious-users in Greece find

no reaction, as the rest users care about games !!! Of course there are some people who like demos and serious progs but they are only a few !!!

And that's why REX is wrong when he says that people are just bored to play games !!! There are people who are bored to play just games, but as I said, they are only a few !!!

So...by all I said above, the whole point is that a program must be good if the programmer or the company wants to sell lots of originals. If there are good programs which are pirated and spreaded, then all I have to say to the pirate (hacker) is.... "Fuck you, asshole!"

That's all I had to say concerning pirating and Greek scene.

Now it's time for some news from Greece !!!

1) There will probably take place, in Easter, THE FIRST greek meeting. If there's somebody who wants to come just contact me. Here's the address:

Denis Kondopoulos, Chora Naxos, Naxos 84300, Greece.  
Tel. 0285-25857, Fax. 0285-23157

2) There was made the only Greek PD-library. It's called...\*DENIS\*!

3) A new utility for the Multiface 2 was released. It's called... 'MultScreener'.

Well...that's all, folks !!! See you...

Yours, \*\*\* DENIS \*\*\*



### Kurzbericht: Soop Poop#3

Zum Teufel! Eben ist mir etwas einmaliges passiert: Ich hatte gerade einen ganzseitigen Bericht über Scoop Poop#3 fast fertig, als plötzlich ganz kurz das Licht ausging und damit auch der Text! Sch...ade, jetzt habe ich keine Lust mehr! Also, in Zukunft wird alle 5-6 Zeilen abgespeichert!!

(Komisch, Scoop Poop auf dem Bildschirm daneben - an derselben Steckdose war nicht weg! Nur der Text!)

Also nach dem anwenderfreundlichen Start (mit <COPY>) kommt der bekannte, hervorragend im Stil der alten Meister gepaintete zu-

sammengesunkene Schreiberling, der noch einmal den blutenden Finger hebt ... parallel dazu läuft ein kurzer, informativer Scroller.

<00> bringt die Index page mit insgesamt 20 anwählbaren Artikeln

<01> Prolog von Co-Editor CO:ON, der sich hier vorstellt

<02> Prolog von Vassago, der uns alle, die wir nichts geschrieben haben, faule Säcke nennt. Recht hat er! Daß deswegen von BBS/Vassago kein S-P mehr gemacht wird, ist traurig!

Es folgen viele Musik-Artikel von Hypno, Batman, BBS usw. Als erstes gelesen habe ich aber die Nr.<20> How to make a



Na ja, für manche zu Sylvester vielleicht ganz interessant! Aber denkt daran, am 2. Januar jeden Jahres sind die Zeitungen voll mit solchen Schlagzeilen "Jugendlicher verlor ein Auge, drei Finger, eine Hand, das Leben" oder so ähnlich. Warum? Weil jeder denkt." Ich bin ja vorsichtig! Mir passiert doch sowas nicht." Ich kenne persönlich ein paar Leute, denen das aber eben doch schon passiert ist. Und ob dieser Artikel so kurz nach den österreichischen Briefbomben so glücklich gewählt ist??

Aber ich bin vorsichtig mit meiner Kritik. Nach meiner kurzen Meinungsäußerung auf der CeBIT '93 (Ich mag keine Pornos in einem Disk-Mag. Davon haben wir doch sonst schon genug.) hat BBS/Vassago diesmal überhaupt nix Erotisches mehr geschrieben.

Es gibt auch noch eine short-story von BBS/Vassago

.... und eine Latenight-show von DSC, die von Nackfotos handelt...und sonstigem Schwachsinn.



Weiteren ordinären, vorpubertären, billigen Schwachsinn kann man in <13>Problems lesen.

Also, ganz ohne Schweinereien geht's anscheinend doch nicht. Schade drum!

Da lobe ich mir doch die "MM#6" (Nachfolger der CA von Gremlin)

Zwar gibt es auch hier eine Unmenge Gelaber und Blödsinn, aber

wenigstens auch handfeste Informationen. Vor allem ist in der MM der Blödsinn auch als Blödsinn gemeint.

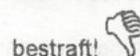
Sogar die Druckroutine läuft fehlerlos. Ich habe mir mal die Rubrik "Literatur" ausgedruckt. Alles o.k. Einen Abschnitt habe ich sogar für den RS raubkopiert.

Ich denke, Gremlin und OCT sind mir nicht böse, das ist ja ein Zeichen dafür, daß die Anzi wichtig war.

Hallo, Batman, Du hast recht, das mit dem Bahnhofsverkauf des RS war mal vor einem Jahr eine Schnapsidee. Das wird es nie geben!

Batman! Das Castle steht im Süden. Zwar nicht PLZ 73... aber Tel. 073.... Mehr wissen nur die HJT-Party-Teilnehmer und die sind zum Stillschweigen verpflichtet.

Wer Adressen weitergibt, wird mit C64 nicht unter zwei Jahren



bestraft!

In der MM finden wir Hardware, Software, Highscores und vieles mehr.

Besorgt sie Euch bei Euren Tauschpartnern oder bei Thomas Schilling, Rebenweg 28, 79793 Wutöschingen 4. Aber seid fair und schickt eine Disk mit (3" oder 5,25-40 tracks) - aber um Himmelswillen keine leere Disk (Wenn doch, bitte Rückporto beilegen!)

## GOS-Meeting 5



Freitag, 5.10.93 Abfahrt südlich der Donau um 16 Uhr, Ankunft im Hessischen Bergland um 20.30 Uhr

- Das Menu für die zukünftigen RS-Disks ist fertig. Thanx to Fraggie.

- Hiroyuki und Marabu fahren mit Exi nach Hause, um einen Arm voll Mehrfachsteckdosen zu holen.

- Inzwischen hat Prodi die neue XTREME mitgebracht. Er will sie bis zum Ende der Party fertig haben.

- Wer BSC über die Schulter schaut, kann Teile seiner (hoffentlich) nächsten Demo sehen.

- Odiesoft zeigt seinen "Wishing-Well-Construction-Kit"

- 24.00 Uhr: Anwesend sind GWM(Abszess), DJH, BSC, Bad Error, BBS, Link, Prodatron, Face Hugger, Fraggie, Alien, Excalibur,

Thriller, Crown, Odiesoft, Marabu, Hiroyuki. Auf WEEE warten wir noch.

- Interessant die heiße Diskussion Crown-BSC: "Du bist eben nicht cool in Deiner Arroganz... usw. ...Aber das ganze endet in einem sachlich-fachlichen Gespräch.

- Crown meint: Typisch HJT! Der Leader weiß ja garnicht, was alles im HJT läuft.

- 1.00 Uhr: Disco-Besuch. Die letzten werden um 4 Uhr heimgeholt.

Ein paar Highlights von der GOS#5:

Die Leute von MOPS haben sich wieder mal als sehr sympathisch und kooperativ erwiesen! Fraggie

Jahr auf keinen! meiner Briefe geantwortet!

WEEE, Thriller, BSC, DJH sind jetzt (neben Face Hugger, Alien, BBS Excalibur, DSC, Crown, Prodi, GWM usw.) auch Abonnenten des "RUNDSCHLAG". Damit sind alle wichtigen Leute der CPC-Szene Abonnenten des RS!!!!

OAS ist ja immer noch der Meinung, daß die Energie, die für die "Lamers international" verschwendet wird, sinnvoller eingesetzt werden sollte. Dieser Meinung bin ich nicht!

Und eine kurze Umfrage bei der

GOS#5 ergab: " Die 'Lamers' ist Klasse! Die 'Lamers' darf nie weg aus der Szene! Die 'Lamers' ist neben dem RS das Beste!!"

Der RS-Brief von Da Silva! (ich lege ihn bei) CROWN Reaktion: Das ist ja Blödsinn, was der DSC da schreibt!

Die selbstbemitleidende Art gefällt mir nicht!

Die Reaktion der anderen: Schwachsinn! Wat soll dat! Will er bemitleidet werden? usw.....

News: Simon Warford hat Odie mitgeteilt, daß er seinen CPC verkauft hat. (Zu wenig Leute haben ihm geschrieben!)

### Szene live:

Von DSC, dem Leader der Bad European News Gang (BENG!) erhielt ich einen Brief, den ich Euch nicht vorenthalten möchte (ungekürzt und unverändert):

### Warum ich mich langsam aus der CPC-Szene zurückziehe!

Ich weiß jetzt schon, daß mich einige von Euch für verrückt erklären werden, vielleicht als Exzentriker abstempeln oder mich einfach für einen Asi halten. Alles das ist vollkommen schwachsinnig und ich möchte betonen, daß ich weiß, was ich mache und das ich der einzige bin, der so handelt. Versetzt Euch also in meinen Kopf, versucht nicht so zu handeln, wie Ihr es vielleicht getan hättet.

Für mich hat es immer schon Zeiten gegeben, da habe ich daran gedacht, aus der Szene auszusteigen. Das erste Mal, als Little Un of 42-Crew mir sagte, daß er sich einen PC gekauft hätte und BENG! für ihn nicht mehr zu machen sei. Aber gerade an solchen Punkten bekomme ich den Kick und was passiert? Ich ziehe meine Sache alleine durch. Ich habe also BENG! auf die Beine gestellt und sie ist eine gute und anerkannte Gruppe geworden. Zwischendurch gab es immer wieder Rückschläge, die es in jedem Leben gibt. So also auch in einer Gruppe. Da wären die Austritte zu erwähnen, die eigentlich nichts schlimmes sind, mehr doch die Lügen, die hinterher erzählt werden.

Aber warum verlasse ich jetzt den CPC? Das ist die entscheidende Frage, die sich wahrscheinlich jedem, der sich wirklich interessiert, stellt. Nun es ist die Anhäufung von Faktoren, die mich nerven, stören und auf den Kecks gehen. Zum ersten ist da die UNI, wegen der ich kaum noch Zeit habe, mich irgendetwas Hobbies zu widmen. Ich habe mir seit 3 Wochen keine Cd mehr geholt. Für Leute, die mich kennen (Hypno, Crown), wird sich dieses echt komisch anhören. Wer glaubt, ich hätte mal meine Briefmarken einweichen lassen können, der hat sich geschnitten. Am CPC habe ich, seit es mit der Uni abgeht, nur einmal gegessen.

Der zweite Grund ist der gleiche wie bei BBS, Little Un und vielen anderen. Nein, es ist kein CPC Plus oder ein Amiga. Ein PC ist es. Ich kann jetzt schon BSC's Lache hören, wenn er das liest, aber er hat sich die Amiga-Konsole gekauft, was keinen Deut besser ist. Ein PC ist mit der kleinen CPC-Maschine nicht zu vergleichen, für niemanden. Man möchte sich nur nicht mehr die Sachen am CPC ansehen, wenn man einen PC hat!

Der dritte Grund, der es mir extrem leicht gemacht hat, diese Entscheidung zu treffen, sind die dummen Sprüche gewesen, die ich lesen und hören mußte. "Der führt sich auf wie ein Gott" und "Ich hatte besseres zu tun, als Dir zu schreiben" (sowas kam von einem Ex-Top-Swapper nach einem halben Jahr Sendepause!) Solche Sprüche hört keiner von Euch gerne. Das hat natürlich was damit zu tun, daß die Szene härter geworden ist und da haben viele Leute zu beigetragen (auch bei BENG!), aber wenn irgendetwas sagt, ich hätte sowas angefangen, dann hat er einen an der Waffel. Natürlich wird es nicht so sein, daß ich direkt weg vom Fenster bin. Auf dem CPC habe ich noch einiges zu erledigen. Die Organisation von BENG! wird weiterhin über meine Person laufen und auch das interne Info System werde ich weiter machen. Wenn ich dazu komme (was ich hoffe), werde ich den deutschen Teil in EUROSTRAD übernehmen und ich werde vielleicht noch mit Hypno eine Infothek einrichten. Nur mit dem Swappen ist bei mir Schluß. Damit meine Kontakte nicht ganz einschlafen, werde ich sie an SLADE H. of BENG! weiterleiten und damit der Standort bleibt, werde ich meinen Kontakten noch BATMAN of POW ans Herz legen.

Soweit, so gut. Bitte versteht meine Entscheidung und ich hoffe, daß ich mit meinen wirklichen Freunden, die ich über den CPC gefunden habe, in Kontakt bleiben kann. Ganz herzlich Grüße schicke ich an dieser Stelle an meinen Freund Werner. Bis bald und stay on the CPC (if you can!), Euer

Da Silva Computing of the Bad European

News Gang

Marabu:Hallo, Szener, schreibt mir mal Eure Meinung dazu!

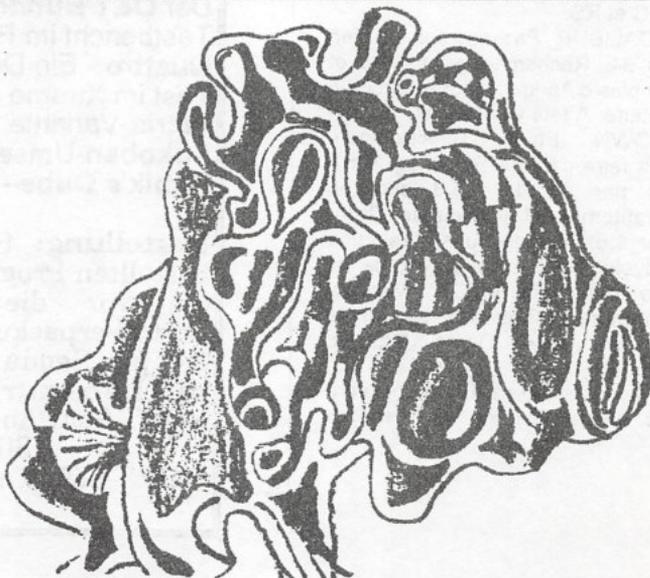
hat z.B. unsere Rundschlag-Disk sehr schön aufgearbeitet!

Face Hugger und GWM (er hört immer noch auf diesen Namen!!) sind uns und mir und dem RS gegenüber sehr freundlich und auch bereit, mit uns zusammenzuarbeiten!

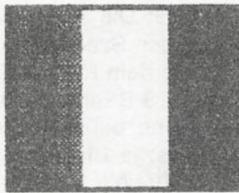
Thriller war natürlich als Gastgeber wieder mal große Klasse (auch wenn die Versorgung mit Essen wie immer schlecht war.)

WEEE hat mir und Odie drei Eproms gebrannt - jetzt braucht keiner mehr durchs Haus zu brüllen: "Scheiß MAXAM auf Diskette!")

Crown meinte: Knutschfleck ist nur noch "lame"! Er hat mir seit einem



Pic by Crittersoap of HJT



**Français:  
PORTRAIT DE  
FAMILLE  
(CASTLE 1A  
MEETING)**

**LONGSHOT:** Informaticien telematique (programme sur minitel mais pas de messageries roses !). A écrit pour A100% des articles sur The Cranium, CPC +, GX, Soundtraker... A100% a en 93 plus de 30000 lecteurs en France.

**LOGON:** 12 membres dont certains de Martinique, Maroc, Suisse. Overflow est parti sur Amiga. Logon travaille actuellement sur differents mais lentement car tous ou presque travaillent. Nous n'avons aucune info de leur dernière production.

**DIGIT:** Programme dans une firme qui fabriquent des alarmes incendie.

**JAN THIELE:** Industrie électronique. Se prepare a passer son bac. Travaille actuellement sur un traceur CPC. Autres projets: synthe vocal, scanner Mode 1, 4 couleurs. Grand fan de trains modeles reduits. S'occupe d'une rubrique Hardware dans RS.

**SCHLUMPF:** Bac en 91, desormais electronicien en communication pour les telecom. Projet: Modem et Tele-transmission des dates, ameliorer le scanner. Participe a CC et RS.

**EXCALIBUR:** Passera son Bac en Mai 94. Recherche graphisme et samples d'Amiga. A commence un utilitaire. A fete ses 19 ans.

**CROWN:** Etudie l'electronique. Veut faire paraitre Bad Mag 2 a 3 fois par an. Le no.3 sort en ete/automne 93. Nouveaute: Cruncher 1.5. Au cas ou sortirait une nouvelle version de Crime, ce ne sera pas pour VDOS (Marabu: dommage!). Peut-etre bientôt la premiere Crown Demo (Marabu: Ah oui!).

Le jeu que Crown a écrit ne sera pas publié (comme le chanceux

Alien!). Crown Prod.: Bad Mag 2, Crime 1.6 (le joindre directement: 5 DM), Turbo Imploder 1.1, Amiga 1.1 (transfert MSDOS/CPC). A-t-on les moyens de se payer un meeting? Mais on veut un Castle Meeting chaque année!

**ALIEN:** Veut organiser pour la BENG! Party la demo Voyage 93. Cree un jeu vertical avec balle pour "Gametek". A prévu son bac pour 94.

**FACE HUGGER:** Etudie l'electronique a Paderborn. Pro-

gramme pour Campursoft (Ecosse) un jeu du style de Gryzor (Super Contra sur Nintendo). Son et ecrans furent nouveau a mettre en place. Face Hugger ne savait qu'il avait tout le temps devant lui. Jusqu'a maintenant, seules les routines ecran sont terminees. Il prepare quelques routines pour RS. Merci!

**MARABU**  
(Traduction de Carole Duguy. Merci!)

**M = Modelleisenbahn**

Moment! Modelleisenbahn? Im CPC-Rundschlag? Ist ja gut, ich wollte ja nur mal so fragen, ob sich unter der RS-Leserschaft CPC-Benutzer befinden, die ihre Modelleisenbahnanlage mit dem CPC steuern. Überhaupt wäre es mal interessant zu erfahren, was man alles mit dem CPC steuern oder erfassen kann (Temperatur?)

Wer Material hat (Schaltpläne, Berichte aus Zeitschriften, Tabellen, Programme), einfach schicken. Auch Material über Robotersteuerung (Fischer-Technik) ist jederzeit willkommen.

Falls ich genug Material bekomme, werde ich natürlich einen Bericht darüber im Rundschlag verfassen.

Wenn ihr mir Material schickt, bekommt ihr das natürlich so schnell als möglich wieder zurück (nach dem kopieren).

Meine Adresse:

Christian Allinger  
Schmiedeweg 30  
D-82496 Oberau

**M = Model-Railway**

Wait a moment! You mean "Model-railway"? In the CPC-Rundschlag? Okay. I just wanted to ask if someone of the RS-Readers controls something like



a model-railway, a robot or something else with the CPC. If you have some circuits, printed informations, proramms or anything else about this theme, just send it to me.

If I get enough material, I'm going to make an article about this theme in RS-Overkill.

My adress:

Christian Allinger  
Schmiedeweg 30  
D-82496 Oberau

**O&T Soft**

**Spezial-Versand für CPC**

**Wir vertreiben Ihr Programm!**

Sie haben ein Programm geschrieben, welches Sie gerne professionell verkaufen möchten? Wenden Sie sich an uns! Wir übernehmen für Sie den Versand und die Werbung. Informationen anfordern!

**Unser aktuelles Angebot:**

|  |                |
|--|----------------|
| <b>Profi Software Pack (Assembler und Monitor)</b> |                |
| <b>Entwicklungstool für Programmierer</b>          | <b>DM 39,-</b> |
| <b>Grafik-Toolset für Turbo Pascal 3</b>           |                |
| <b>Grafik-Befehle jetzt auch unter TP</b>          | <b>DM 10,-</b> |
| <b>Der O&amp;T Bundesliga Manager 3b</b>           |                |
| <b>Testbericht im Rundschlag #11</b>               | <b>DM 5,-</b>  |
| <b>Quattro - Ein Denkspiel</b>                     |                |
| <b>Test im Xtreme #2</b>                           | <b>DM 5,-</b>  |
| <b>Tetris-Variante für den CPC</b>                 | <b>DM 12,-</b> |
| <b>Sokoban-Umsetzung für den CPC</b>               | <b>DM 12,-</b> |
| <b>Rubik's Qube - Zauberwürfel-Spiel</b>           | <b>DM 12,-</b> |

**Bestellung:** Senden Sie uns bitte für die bestellten Programme eine 3"-Diskette zu, auf die wir die Programme kopieren! Als Porto/Verpackungsbeitrag berechnen wir DM 3,- pro Sendung! Zahlbar als Scheck oder in bar. Infos nur gegen Rückporto!

O&T Soft, André Gerdes, Leipziger Str. 66a,  
30179 Hannover oder

O&T Soft, Thomas Boroske, Bahnriehe 42c,  
30179 Hannover

**Supergünstige Farbbänder!**  
 EDV-Kuhn hat ja schon sehr günstige Preise, aber hier haben wir wohl etwas Einmaliges:  
**IN LETZTER MINUTE:**  
**Sonderangebot**

|                             |         |
|-----------------------------|---------|
| Farbbänder DMP 2000....3160 | DM 6,50 |
| " Star LC 10, LC 20         | DM 4,50 |
| " Epson LQ (Gr.633)         | DM 6,00 |

**KUHN EDV-ZUBEHÖR** (Anschrift u. Lieferbedingungen. S.3)

**Der nächste Rundschlag ? Next Overkill ?**  
 Wir hoffen, in zwei Monaten fertig zu sein!  
**Helft mit!**  
 Bitte schickt Eure Beiträge als ASCII- Textfile auf Disk.

Perhaps in two months?  
**Please help us!**  
 Send us your letter on disc, please.

Wir brauchen Berichte/Tests über Anwendungen, Szene, Meetings, Grafik, and Systeme.

We need stories about Tools, scene, graphics...

# CeBIT

**CPC-Treffen:**  
 Sa, 19.3.94, 10 u. 12 Uhr  
 Halle 6 AMSTRAD-Stand

**World Center  
 Office · Information · Telecommunications**

Beachten Sie unsere Beilage:

**1) Wie lange dauert noch Ihr ABO?**  
 Wäre es nicht langsam Zeit, das ABO zu verlängern?  
 Gibt es noch Leute, die kein ABO haben?

**2) Unser Preisausschreiben:**  
 Welcher Rundschlagartikel hat Ihnen am besten gefallen?  
**Fünffache Gewinnchance!**

Was zu tun ist:  
 Wir möchten von Ihnen wissen, welches der beste Beitrag/Artikel/Bericht im Rundschlag war.  
**Einsendeschluß: 10.2.94** (Poststempel)  
 Frage: Welches war der beste Beitrag zu den Rubriken:  
**Anwendungen (Utilities) - Grundlagen - Spiele - Szene - Hardware ???**  
 Bitte nur je eine Antwort. Geben Sie aber jeder Antwort noch eine Platznummer (1-5), damit wir wissen, welcher der fünf gewählten Beiträge der absolut beste war!  
**Zu gewinnen: CPC-Original-Programme!**  
**Teilnahme nur mit der beiliegenden Karte**  
**(Ausschneiden und bis 10.2.94 absenden)**



**Sie wollen an uns schreiben?**  
 Darüber freuen wir uns sehr!  
 Aber bitte beachten:  
**Fragen an den RS, News, Kleinanzeigen usw. bitte als Textfile auf Disc.**

Wenn Sie **möglichst schnell** Antwort haben wollen,  
 dann muß ein Fragebogen zum Ankreuzen und ein adressierter, frankierter Umschlag beiliegen.

Anders schaffe ich das wirklich nicht!  
 (Die Briefe muß ich nämlich bisher immer noch alleine beantworten!)

Wißt Ihr, wie ein Rundschlag entsteht?

1. Täglich ca. 5 Briefe lesen,
2. Ebenso die beigelegten Disketten
3. Irgendwann aus ca. 100 Seiten den Überblick bekommen: 4. In Rubriken einordnen
5. Auswählen, sortieren
6. Die Textfiles probedrukken
7. Alle auf einer CPC-Disk sammeln
8. Alle konvertieren
9. Bearbeiten: Kapitel festlegen, Überschriften, Grafiken suchen, einscannen, bearbeiten, einpassen, probedrukken, wegschmeißen, neu drucken, korrigieren, endgültig ausdrucken, jedes Blatt 300 mal kopieren usw. ....

Alles in der Freizeit!

## Vorschau RS 14 / Preview:

Kabelbrand  
Kopierschutz  
Listings

RSX-Programmierung  
CPC-Hardware-Erweiterungen  
Erste Schritte mit dem PC  
und vieles andere.....

Farbhardcopy ohne Drucker  
TGS-Meeting  
Neues vom Archimedes

ENGLISH: Colorhardcopy/ Protection/ More Hardware First Steps with Personal Comp./ News from Archie/ and much more....  
WE NEED: Gametests, Tooltests, Demoes, Listings, Graffix, CPC-stories and other computer-stories...

WIR SUCHEN: TESTS von Anwendungen und Spielen, DEMO-Tests, LISTINGS, Grafiken, Berichte.....

## Preview:

Merry christmas

Feliz Navidad

prospero año nuevo

JOYEUX NOËL

Happy new year

Boas Festas

Zalig Kerstfeest

BUONE FESTE

देवाणं चन्द्रो विव तवराण

Gelukkig Nieuwjaar

Feliz ano novo

GUTES NEUES JAHR

Πενδικ ητεραστ ημικ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BONNE ANNÉE

Joyeux Noël

Frohe Weihnacht

Prettig Kerstfeest

သထွတ်သထွတ်

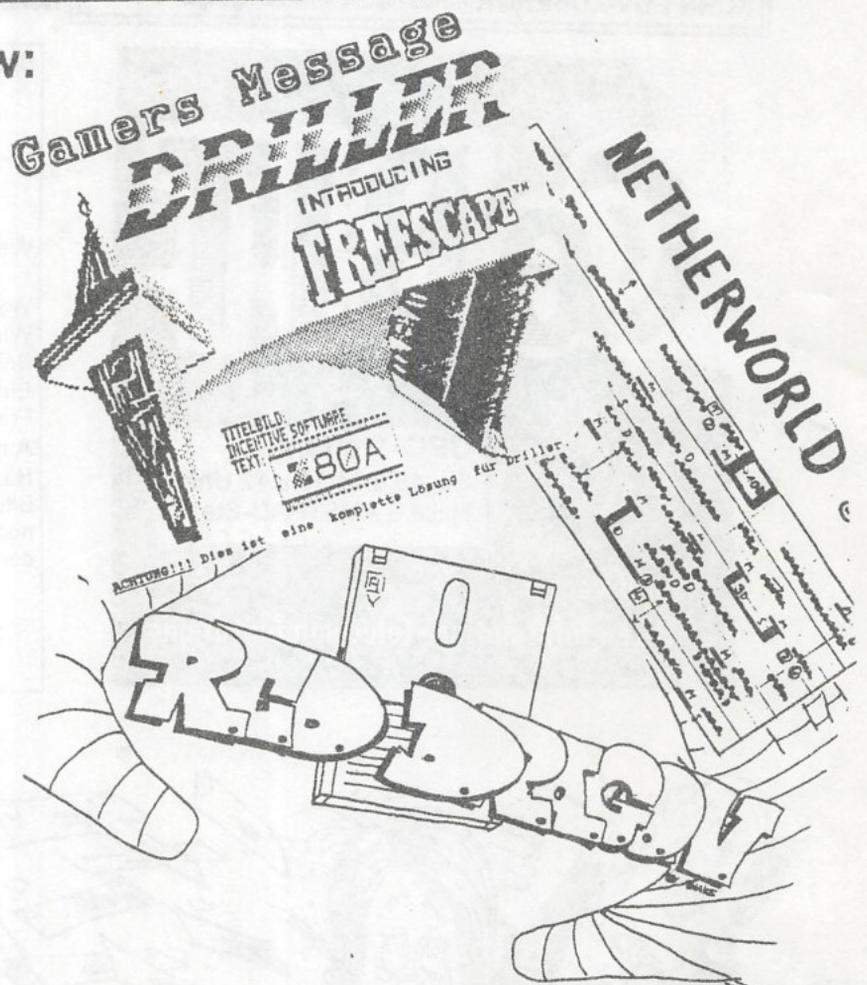
Gott nytt ar

Buon Natale

God Jul

Feliz navidad

育之宜提倡人盡皆



**Zweitsysteme neben dem CPC:** Einen Archimedes haben bisher: Odiesoft, Hypnomega, Mr.AMS.... (Face Hugger??) Fest im Auge haben einen Archimedes: Knutschfleck, der Bruder von Iceman, The Villain .... und wer noch?

**English:** These freax use a second (Archimedes) system besides the Amstrad CPC. Hello, English Freaks (and French!!) Tell us about this Archimedes-System and about your work with CPC too!

**PC:** BBS, DSC, Joker, Kangaroo, (Knutschfleck), Marabu,... Viele arbeiten beruflich mit der MS-Dose, weil sie eben Standard ist. Aber fast alle (auch Marabu) sagen, daß hier das schlechteste System zum Standard wurde.

**Personal Computer (MS-DOS):** Some CPC-Freax use this Standard-machine too. But many of them say: "The crappiest system became standard. What's your opinion?"

Kann der Archie eine Alternative sein???

Please compare: Archimedes <>> Personal Comp.

**But CPC-Users know: Amstrad CPC is the best 8-Bit Computer on the world!**

Perhaps rezession in Germany will save many CPC's, because a pupil or a student or a man without job can't pay 3000 DM or more for this faulty system!

**Write to: BIOS, Postfach 27, D-88475 Schwendi**