



Rundschlag

14



Titel-Pic:
Hiroyuki
idea:
Lovebyte

jenseits
von
gut und
böse

**Overkill
multinational 14**

**Hajemara-
Team**

**Bulletin
informatique No. 14**

C
P
C

- . Aktuelles
- . Anwendungen
- . Coding S.14
- . Protection p.24
- . Hardware p.27
- . Leserbriefe S.31
- . Listings S.35
- . PC und
- . Archimedes S.40
- . Szene S.46
- . Contacts p.26

C
P
C

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

CeBIT/Ostern/Frühjahr 1993/94 - CeBIT-Exhibition/Easter 1994

Inhalt / Contents

Thema	Seite
Aktuelles	4
AMX- Stop Press	français 5
AMX- Stop Press	English 6
Drive C <dg>	7
CP/M (Hartmut)	12
Congratulation	13
Anwendung (Schlumpf)	14
Coder (Face Hugger)	14
CP/M (Mr.AMS)	15
Einsteiger	16
Leserfragen	17
Gamers Message (Xäzbär,Z80A)	19
Kopierschutz (Red Dragon)	22
Protection (Red Dragon)	English 24
Contacts	English 26
Hardware (NWC)	English 27
Schaltbild Bankswapper	28
CPCW 14640 (Z80A)	29
Kleinanzeigen	30
Leserbriefe	31
Summary/English letters	English 33
Listings:Ckecksommer	35
Listings: Block RSX, Stroboskop	36
XDDOS (Mr.AMS)	37
Andere Systeme: Falcon (Woodman)	38
MSX (Lasse Assebase)	39
PC/Archimedes (Elmsoft)	40
Archimedes (Face Hugger, Mr.AMS)	41
PC/Meinungen	42
Concode/CPC	45
Szene -News (Hypnomega) ..	46
Scene-News (Hypno/Vampire) ..	English 50
Meeting: CeBIT	52
Szene	55
szenen	English / Francais 57
Steckbriefe	58
Szene aktuell /Modellbahn	60
Sammelsurium 61	Last page 62

New outfit of RS: Look last page

Marabu has lost much money for RS!

Therefore we have new prices:

Outside of Germany:

One issue of RS DM 7,--

Subscription (five issues + RS-Disc) 35,--

You may send DM or 17 IRC's for one subscription

Read the Text at right side

(For Marabu 1 RS [Europe] costs DM 8,50)

Und hier ist er...!

Der lang Ersehnte.....!

Der RUNDSCHLAG Nr.14....!

Wir danken allen Mitarbeitern, die uns viele, gute Beiträge geschickt haben!

Dadurch wurde der RS#14 wieder ein Mammut - **RUNDSCHLAG - ein Doppel - RUNDSCHLAG !**

Wir haben unser Ziel nicht erreicht, den RS auf 32 Seiten festzulegen! Immer, wenn wir meinen, jetzt ist Schluß, kommt noch ein hervorragender Artikel und noch einer und noch einer.....

So habt Ihr jetzt wieder einmal 60 Seiten dichtgedrängte CPC-Information in Händen! (mit einem CPC-Drucker wie NLQ 401 oder DMP 2000 wären das etwa 90 Seiten !!

Was kostet ein RUNDSCHLAG ?

Porto	1,50
60 Seiten Papier + Kopieren	6,--
Verpackung (Umschl,Klammer, Tesa,Etikett)	
-40; 0,05 0,02 0,25	0,72
Nebenkosten (z.B.Telefon, Porto, Fahrkosten)	3,--
Kosten pro Heft	11,22
minus 1 Werbung	0,50
Kosten pro Heft	10,72
Wenn Marabu, alle Artikelschreiber und Helfer umsonst arbeiten (d.h.: Porto, Telefon, Fahrkosten aus eigener Tasche bezahlen)	7,72

Ein RUNDSCHLAG kostet 7,72

Ein ABO kostet 38,60

(Zum Vergleich: Die Eurostrad mit 30 CPC-Druck-Seiten kostet DM 7,-- / Jede PC-Zeitschrift mit Disk kostet pro Exemplar zwischen 19,-- und 24,-- DM !!!)

- Willst Du weiter nachrechnen?

- Ein RUNDSCHLAG mit RS-Disk kostet 8,50

- Also hat Marabu von RS 9 bis RS 13 **2720 DM** aus eigener Tasche draufgezahlt !

Bei aller Liebe zum CPC - das kann nicht gehen!

- Was glaubt Ihr, warum es keine kommerzielle CPC-Zeitschrift mehr gibt?
- Was glaubt Ihr, warum es kein CPC-Paper-Fanzine mehr gibt?
- Was glaubt Ihr, warum man in den „Knorre-und sonstigen-CPC-Clubs“ pro Monat 10,-- 12,-- 15,-- DM oder mehr bezahlen muß ?

Deshalb kostet ein RUNDSCHLAG ab Nr.14 DM 6,50

ABO (inclusive RS-Disks) DM 32,--

Wenn Ihr weiterhin fleissig Artikel schreibt, Marabu und das HJT weiterhin umsonst arbeiten und ihr ehrlicher Weise **alle RS-Disks zurückschickt**, dann können wir versuchen, den RS für DM 6,50 eine Weile weiterzuhalten !

EDV-Zubehör zu SUPER-Preisen

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.	83,00
D3/1	"	1 Stck.	9,00
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#

Tach Loide! Da bin ich wieder mit meiner
Gamers Message. (Seite 19-21)

Heute gibt es eine komplette Lösung von Driller (von Z80A) und den ersten Teil einer Karte zu Netherworld (von Xälzbar). Beim nächsten Mal kommt dann der Rest der Netherworld-Karte und Teil 1 einer Druid II-Karte. Wer noch was beitragen will, der soll an die bekannten Adressen schreiben. Alles klar? The Villain of HJT

Aktuelles aus der Szene findet Ihr auf den Seiten 46-49



Latest insider-news: look page 50-51

Das aktuellste Ereignis für CPC'ler war das CeBIT-Treffen am 19.3.94 in Hannover.

Einen sehr subjektiven Bericht und einen objektiveren Teil gibt es ab Seite 52.

Beim Treffen in Halle 7 und beim abendlichen Meeting war etwas zu beobachten, was z.Zt. typisch für die Situation der CPC-User in Deutschland ist:

1) Viele CPC'ler legen sich zu ihrem CPC ein Zweitsystem zu - Favoriten sind hier Archimedes und PC - und der RUNDSCHLAG versucht, mit Informationen in der Rubrik „P/A = PC und andere Systeme „ seinen Lesern bei der Suche behilflich zu sein.

2) Einige CPC-Szener sind ausgestiegen (aber das war schon immer so).

3) Gleichzeitig ist die Anzahl der Rundschlagleser enorm gestiegen: In Heft 13 hatten wir noch von 70 Abonnenten geschrieben. Heute können wir dem 100. Abonnenten gratulieren. Siehe Seite 13.

Also kann es nicht ganz schlecht gewesen sein, was wir (die Autoren und die Redaktion) in den letzten Monaten geleistet haben.

3) Viele, die auf einem zweiten System arbeiten, sind dem Rundschlag treu geblieben. (So erfährt man doch immer wieder etwas über die „alten Kumpels“.)

4) Totgesagte leben länger! Einige Altbekannte sind durch den RS wiedererweckt worden! Wer hätte schon gedacht, daß es NWC, DomesDOS, Lasse Assebase, The Vampir (PDW), Red Storm, The Cranium und andere noch gibt??

Auch einige neue Namen gibt es in diesem RS.

Und: Es gibt wieder eine

HJT-PD-Library

(siehe S. 44) Anschrift:

Markus Buntru, Prielstr. 16,
88696 Owingen

Die Daten der HJT-Mailbox:

Tel. 07041 / 86 18 39

online 21.00 Uhr bis 17.00 Uhr

parameter: 300 - 14 400 - 8n1

Auch der RUNDSCHLAG ist eine HJT-production! Wo wäre der CPC heute ohne RS und HJT ?

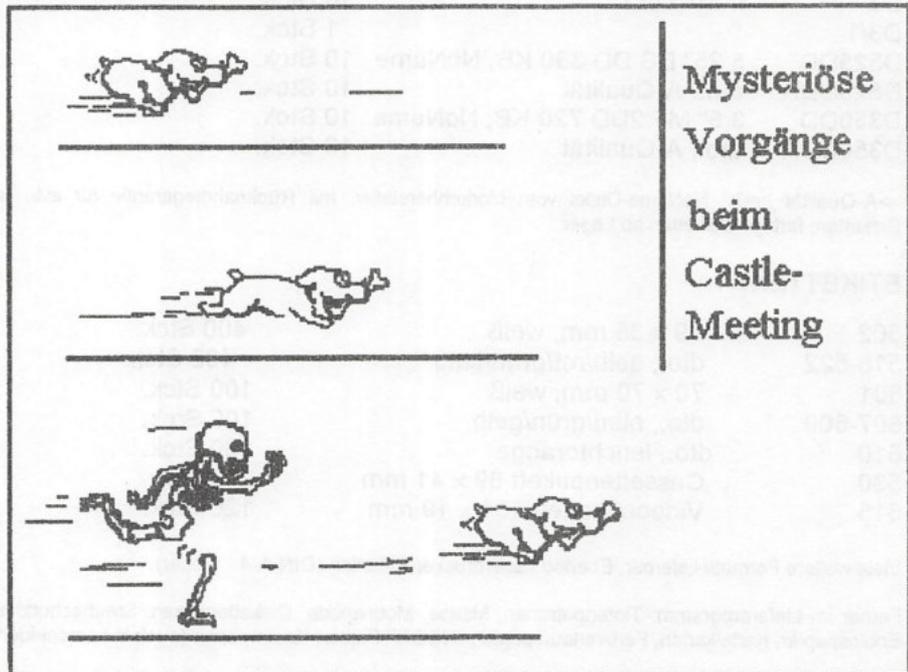
Knutschfleck ließ aber schon verlaufen: „Wenn's mit Greece nix wird, dann steigt bei mir das HJT-2-Meeting!“ Das wäre toll.

Neuerscheinungen:

Scoop-X-Treme, eine Fusion der Disk-Mags von Vassago und Hypnomega, erschienen auf dem CeBIT-Meeting.

MOPS-Megademo, erschienen auf dem CeBIT-Meeting.

Lamers International #3, erschienen April 94. (Auch das ist eine HJT-production!) Wer diesen grandiosen, genialen CPC-Szene-Ulk-Nonsense lesen möchte, schickt DM



Mysteriöse
Vorgänge
beim
Castle-
Meeting

Es wird bald wieder ein CPC-Spiel geben! (Auch wenn „The Villain“ Seite 31 schwarz sieht.) Es soll eine Mischung aus SONIC-Umsetzung und Ballerspiel werden! Wir wünschen dem Coder viel Erfolg und Durchstehvermögen!! Alle CPC'ler freuen sich darauf. Wir halten Dir die Daumen.

(Übrigens: Es geht hier nicht um Odies „Megablasters“!)

Ob es zu einem Euromeeting in Griechenland kommen wird, ist mehr als fraglich. Von Harris aus Athen bekommt man keine klare Aussage. (Schade! Manche haben schon auf einen Griechenland-Urlaub gesparrt!)

2.-- in Briefmarken und einen Freiumschlag an:

Lamers International,
Im Röhrich 1/1, 75443 Ötisheim
Die Scoop-X-Treme und die Mops-Megademo könnt Ihr bei der HJT-Library bestellen (Adresse oben).

Eine Gruppe von 14-jährigen Schülern hat ein Stammbaum-Programm für den CPC geschrieben.

Zusammen mit den Listings, dem Textconverter (S.14) und anderen Progs gibt es dieses Programm auf der RUNDSCHLAG-DISK 13/14 zusammen mit dem RUNDSCHLAG Nr. 15.

Translation page 02 or
last pages of RS14

CPC-Mailbox

07041/ 86 18 39

Raizormaid

AMX Stop Press - un résumé en français

14.05

AMX Stop Press est un programme phénoménal pour faire des côtés comme p.ex. des articles de journal ou quelque chose semblable. Vous manipulez le programme avec l'AMX Souris ou le MEDL Tracker-boule ou le clavier de votre ordinateur ou le Joystick. Vous formez le côté sur l'écran de l'ordinateur avec ce programme.

Vous êtes capable d'écrire les textes en formes différentes et vous êtes capable de manipuler ces formes typographiques comme vous voulez. Vous placez le texte ou l'art graphique sur le côté en manières différentes, peut-être jusqu'au bord sur la droite ou à l'intérieur d'un cercle. On peut créer le texte avec l'art graphique ou l'art graphique avec un texte expliqué ou bien seulement des textes que vous avez fait avec un programme traitement text.

AMX Stop Press contient beaucoup de possibilités pour former des côtés comme p. ex. un découpage - ou on peut copier ou tourner ou changer quelque chose. Comme le côté est plus grand que l'écran, vous verrez seulement une part du côté, mais cela ne fait rien. Vous pourrez enregistrer sur lecteur disc aussi bien comme charger ou achever d'imprimer le côté ou une part du côté ou seulement quelque chose que vous avez découpagé. Si vous avez une imprimante, qui n'est pas très vite, ce sera de longue durée (30 minutes ou même encore plus). Demandez à BIOS ou à Marabu le bulletin informatique de Liaison RUNDSCHLAG pour le programme PAGE-DRU.BAS et en ce cas-là aussi pour les autres programmes, ce qui vous facilitera le travail avec le programme AMX Stop Press!

AMX Stop Press contient le software pour le ROMBO Digitaliseur Vidi et si vous avez un camera vidéo film ou un magnétophone vidéo, vous pourrez placer la TV sur le côté.

Pour l'Amstrad CPC 464 et CPC 664, il est nécessaire le DkTronics RAM extérieur (64 KByte ou plus) et un lecteur disc. Vous avez tout pour un bon travail avec l'ordinateur Amstrad CPC 6128. Déconnectez tous les ROMs, même le XDDOS ou le VDOS.

Le texte allemand du programme AMX Stop Press contient 9 figures et si vous regardez celles-ci, vous n'avez pas de problème! <dg>



AMX Stop Press is a high resolution typesetting and artwork system designed to be used with either the AMX Mouse, MEDL Trackerball, keyboard or joystick.

Using AMX Stop Press you can actually create a complete Page using a mixture of powerful Text, Paste and Graphics facilities.

Text and Graphics can be mixed on the screen at will allowing very imagination publications to be produced.

Graphics can be ported into AMX Stop Press from other software ensuring that previous work created on such other software is not wasted.

Text files may be loaded from well known wordprocessor packages such as ASCII, Protext, Amsword, CPC Word, Context and Wordstar. Therefore you can take advantage of their powerful text editing facilities. Text may be formatted on a Page using an ever expanding library of fonts. The text can be formatted to produce any number of columns. Alternatively text can be made to flow around graphics. Full justification and proportional spacing gives that professional touch.

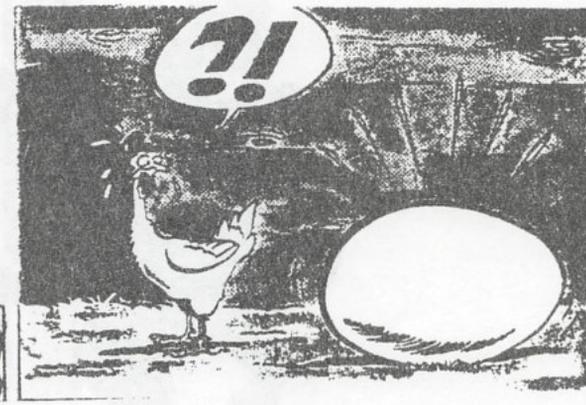
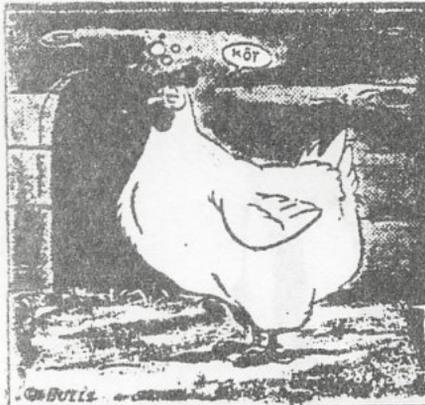
The Customizer (in Germany INSTALL.BAS) is where you can define the AMX Stop Press specification. Once this has been done, the Customizer will save your settings to disc making sure that every time AMX Stop Press is run, your settings are remembered (this file is named SETUP.DAT).

AMX Stop Press includes software for use with the ROMBO Video Digitizer. In conjunction with the digitizer and a video camera or recorder, the software will allow you to incorporate pictures of yourself, friends or even TV video images within your Page layouts.

Note that AMX Stop Press doesn't run with attached ROMs. So you have to remove all ROMs and no problems should occur.

If you have either an Amstrad CPC 464 or CPC 664 with a DkTronics RAM add on board (a minimum of 64 K) and a minimum of a single disc drive or better an Amstrad CPC 6128 then you're IN. A printer is not essential, but printouts are what AMX Stop Press is all about. Printout page needs 30 minutes and more, so ask the RUNDSCHLAG team for PAGE-DRU.BAS and you do it in a few minutes. The team of OVERKILL MULTINATIONAL have some basic programs which allow you best results in using AMX Stop Press within and outside.

Advanced Memory Systems LTD needs much more than one year to do this famous program and you will understand that there is no way to look all about it in here. But see for the 9 figures which are added to the german text and you are doing it likely. If not, buy it and try it and good luck! <dg>



Der erste Teil dieses Artikels endete damit, daß wir das BIOS hinters Licht führen wollen und das geschieht folgendermaßen: Ausgehend von der Überlegung, daß Drive A und C wohl nicht so häufig gleichzeitig benutzt werden, mißbrauchen wir also den DPB von Laufwerk A, indem wir ihn im Bedarfsfall für C umfunktionieren. Das erfolgt zweckmäßigerweise im BIOS mit der SELECT-DRIVE-Routine, da diese immer aufgerufen wird, wenn das BDOS ein anderes Laufwerk verlangt.

Diese Routine prüft zunächst, ob A oder C aktiviert werden soll, denn nur dann soll sie in Aktion treten. Ist das der Fall, stellt sie noch fest, ob der richtige DPB nicht schon aktiv ist, auch dann wird die Routine gleich wieder verlassen. Sind aber beide Bedingungen erfüllt, so werden alle Bytes des erweiterten DPBs inklusive dem Loginflag wechselseitig ausgetauscht, so daß der ursprüngliche DPB für A nun sicher an dem Platz liegt, der vorher die Parameter für C beinhaltete. Die Möglichkeit, mit dem automatischen Login zu arbeiten, bleibt durch diesen Trick uneingeschränkt erhalten. Außer einem kleinen Zeitverlust für den DPB-Wechsel kann ohne Einschränkungen von A nach C und von C nach A kopiert werden.

Wenn man nicht mit 512 Byte langen Sektoren arbeitet, sondern sie auf 1K erweitert, läßt sich die Diskettenkapazität wesentlich vergrößern. In diesem Fall passen auf eine Seite nämlich 5 Sektoren pro Track. Das ergibt eine Nettokapazität von 800 KByte. Um sich diese nutzbar zu machen, muß man sich noch etwas tiefer mit dem BIOS befassen.

Ein erster Versuch, einfach den DPB auf 1K-Sektoren zu verbiegen, führt zwar bei einem

SHOW<drive>-Kommando zu dem erfreulichen Resultat von 800 K Diskettenplatz, aber wenn man versucht, damit zu arbeiten, verabschiedet sich der Rechner! Die Erklärung dafür liegt in der Initialisierungsphase des Betriebssystems bei einem Kaltstart: der nicht belegte Speicherplatz wird mit 512 Byte langen Sektorpuffern beschrieben. Entweder wird dabei ein anderer Sektor oder ein Teil des Betriebssystems überschrieben, was den klassischen Absturz zur Folge hat.

Ist das die Erklärung für das Versagen, dann müßte man das Problem dadurch beheben können, daß man zwei Puffer zusammenfaßt. Man erhält dann in der Bank 0 vier Puffer für Directory-Sektoren sowie maximal fünf Puffer für Datensektoren und in Bank 2 nochmals elf Daten-Puffer. Wer jedoch auch mit einem Format arbeitet, das weiterhin 512 Byte kleine Sektoren verwendet, oder vorwiegend und das 800K-Format nur für Backups einsetzt, verschwendet die Hälfte des möglichen Sektorpufferspeichers.

Man sollte sich deshalb genau überlegen, ob man die Puffer ändert oder eventuell eine Routine vorsieht, die den Ausgangszustand wiederherstellt, was anhand des Quellcodes nicht schwerfallen sollte, da ja nur die Anzahl und Größe der initialisierten Puffer geändert werden muß.

Um schon dem Versuch vorzubeugen, 1K-Sektoren in 512-Byte-Puffer einzulesen, sollten zur Sicherheit Sektoradressen verwendet werden, die es sonst nicht gibt (z.B. &A1 oder &91), andernfalls die Meldung "bad format" erscheint. Und die Routine, die wieder 512-Byte Sektoren re-initialisiert, sollte dieses Format wieder löschen, das beim Login als Format 81 erkannt wird.

Wenn Sie jedoch die Vorteile des 800K-Formats vorwiegend nutzen wollen, so sollten Sie diese Puffer nur einmal bleibend initialisieren, da kleinere Sektor-Formate immer ohne weiteres verarbeitet werden können.

Die Programmversion 800K wird erzeugt, wenn das Flag F800K ungleich Null ist.

Ein kleiner Nachteil sei nicht verschwiegen: Zwischen den Sektoren werden ja Lücken (GAP) gelassen, um Geschwindigkeitsschwankungen der Laufwerke abfangen zu können. Entscheidend für die Datensicherheit ist hierbei weniger die effektive Länge der Lücken, sondern vielmehr das Verhältnis der Längen von Lücke und Sektor. Und obwohl wir die Lücke beim Formatieren etwas größer wählen können, wird das Verhältnis ungünstiger. Trotzdem sind keine Lese- und Schreibfehler zu erwarten.

Beim Formatieren sind folgende Parameter zu ändern: 5 Sektoren pro Track, Basissektor &A1 oder &91 und 40 Records pro Track. GAP beim Formatieren auf &70 und beim Lesen und Schreiben auf &38. Es funktioniert auch ohne diese Anpassung, aber im Interesse einer optimalen Datensicherheit sollte man es tun.

Da die BIOS-Erweiterung in der System-Bank eingebunden werden muß, stehen letztlich zwei mögliche Speicherbereiche zur Wahl, von denen je nach Ausbaustufe des Programmes der richtige gewählt werden muß.

Naheliegender wäre da der Sound-Puffer (&B1F8-&B495) und der Kassetten-Puffer (&B118-&B1EC) zu nennen, da beide unter CP/M+ normalerweise nicht benötigt werden. Allerdings ist der Speicherbereich zur Aktivierung von Drive C nicht ausreichend, und es muß eine andere Lösung gefunden werden.

Diese kann darin bestehen, daß einfach ein oder zwei Sektor-Puffer weniger als maximal möglich eingerichtet werden. Der dadurch freiwerdende Speicherplatz reicht für unsere Zwecke aus.

Da diese Lösung auch bei ganz anderen Problemen hilfreich sein kann, soll an dieser Stelle etwas ausführlicher darauf eingegangen werden.

Die Initialisierung der Sektor-Puffer erfolgt in der Bank 0 ab der Adresse &019A. Die Puffer spielen dabei überhaupt noch keine Rolle. Es werden lediglich Pointer eingerichtet, die auf die Adresse und die Bank verweisen, in der der zugehörige Puffer dann zu finden sein wird. Auch die Größe des Puffers wird hier nur indirekt eingetragen, indem nämlich ein Zeiger auf den nächsten Pointer gesetzt wird; und der zeigt dann auf einen Puffer, der durch seine Existenz die Länge des Vorgängers auf die besagten 512 Byte begrenzt.

Die Hauptarbeit übernimmt ein Unterprogramm (&01D9), dem einige Parameter zu übergeben sind: Im B-Register steht die Anzahl der Sektoren, die in einem Rutsch zu initialisieren sind; in C steht die zugehörige Bank, in der der Puffer zu finden sein wird (normal 0 oder 2). In DE wird die Adresse des ersten zu initialisierenden Puffers übergeben und in HL schließlich die Adresse des Pointers, der auf diesen ersten Puffer zeigt.

Die Subroutine erzeugt nun aus diesen Daten eine verkettete Liste, in der jeder Pointer einen Vermerk auf seinen Nachfolger erhält. Gleichzeitig kennzeichnet sie den zugehörigen Puffer als leer. Es ist nun besonders wichtig, wie der Beginn des nächsten Puffers ermittelt wird. Das D-Register wird einfach zweimal inkrementiert,

und da es das höherwertige Byte einer 16-Bit-Adresse (in DE) darstellt, entspricht das 512 Byte; wenn man hier nun viermal inkrementiert...

Diese INC-Befehle stehen glücklicherweise ganz am Ende des Unterprogramms, und nach dessen RETurn haben die Amstrad-Leute 8 Bytes ungenutzt gelassen, um mit der nächsten logischen Einheit bei &0200 anfangen zu können. Wir brauchen aber nur zwei zusätzliche Bytes, so daß reichlich Platz vorhanden ist.

Kommen wir aber noch einmal auf das Rahmenprogramm zurück: Hier wird nach dem ersten initialisierten Block der Nachfolger des letzten Eintrags auf Null gesetzt, um zu kennzeichnen, daß es diesen nicht mehr gibt. Dieser so abgeschlossene erste Block gehört zum Directory-Puffer und sollte nicht verkleinert werden, dennoch muß er natürlich bei Verwendung von 1K-Sektoren mit angepaßt werden.

Der zweite Block dient zur Aufnahme von Datensektoren und wird aus zwei Einheiten zusammengesetzt: 10 Puffer in der Bank 0 und 23 in Bank 2. Der letzte Teil ist verhältnismäßig unbrauchbar, weil nicht damit zu rechnen ist, daß die Bank 2 eingeschaltet ist, wenn die BIOS-Routinen angesprungen werden. Bei den ersten zehn Puffern aber kann man sich ausgiebig bedienen. Dieser Speicherbereich liegt nämlich in einem gemeinsamen Block von Bank 0 und 2, muß also immer aktiv sein, wenn das BIOS aufgerufen wird. Die Art des Eingriffes und wie die zusätzlichen Routinen an ihren Platz gebracht werden, ist am besten dem Listing zu entnehmen.

Und in Basic?

Unter Basic ist ein drittes Laufwerk nicht nutzbar, weil die ROM-Routinen Zugriffe auf andere Laufwerke als A und B abblocken. Aber auch um die volle Kapazität eines doppelseitigen Laufwerks zu nutzen, wäre ein neues Betriebssystem-ROM fällig.

Geben Sie sich mit einem Kompromiß zufrieden: Das 80-Track-Laufwerk kann einseitig benutzt werden, was immerhin eine Kapazität von 360 KByte ergibt; doppelt soviel wie eine 3-Zoll-Diskette auf einer Seite.

Die Änderungen unter BASIC gestalten sich in diesem Fall recht einfach. Hier ist nur ein DPB zu ändern, der dem unter CP/M sehr ähnlich ist. Um die Blockanzahl nicht zu vergrößern, muß man mit 2K großen Blöcken arbeiten. Diese Anpassung übernimmt das kleine Basic-Programm, das genau wie das Festformat-Programm unter CP/M+, einmal zu Beginn gestartet werden muß. Danach ist bis zu einem Reset ein Format auf Laufwerk B fest eingestellt.

Um Verwechslungen mit den beidseitig arbeitenden CP/M- und den CPC-eigenen Formaten zu vermeiden, sollte man Sektornummern verwenden, die es noch nicht gibt (z.B. &A1 oder &91).

Um ein Interface von BASIC zu CP/M zu schaffen, ist es ohne weiteres möglich, im CP/M einen DPB zu definieren, der seinerseits diese Sektoren verwendet, aber nur die erste Seite benutzt (beim automatischen Login würde dies als Format 81 erkannt werden, also dort die Änderung vornehmen). <dg>

-- Fortsetzung im nächsten RS --

Sie haben eine Kamera? Ich meine einen ganz normalen Foto-Apparat. Spiegelreflex wäre super, aber es geht auch ohne und sogar Sofortbildkameras dürfen sich hier angesprochen fühlen. Da Sie weiterlesen, nehme ich an, daß dem so ist. Dann haben Sie bestimmt auch ein Stativ, eine Sonnenblende, einen Drahtauslöser, einen Dia- oder Negativ-Farbfilm, Teleobjektiv 70-100 mm oder bei einem Standardobjektiv eine aufschraubbare Nahlinse und etwas Zeit?

Ihre Hardcopy ist so gut wie im Kasten! Etwas Fummelei ist noch von Nöten, aber das sind Sie ja im Umgang mit Ihrem CPC-Computer gewöhnt. Das ist nicht böse gemeint, schließlich habe ich drei von dieser Sorte und weiß, wovon ich schreibe.

Also, dann wollen wir mal. Der Farbmonitor zeigt eine wunderschöne Grafik, die Sie hoffentlich gespeichert haben, denn der ungewollte Stromausfall beim Hantieren im Dunkeln würde sie unweigerlich zerstören. Sie stellen das Stativ mit darauf montierter Kamera davor, und zwar so, daß Bildschirmmitte und Objektivmitte waagrecht eine Linie bilden. Das ist leicht gesagt, ich weiß. Aber wenn Sie einen Meterstab nehmen und messen, sollte es gelingen. Die hunderstel mm Abweichung ignorieren Sie jetzt am Anfang mal, später wird es dann ohnehin besser. Und ganz wichtig ist, daß Bildschirm und Filmebene parallel zueinander stehen oder, weil der Bildschirm gewölbt ist, daß der Monitor auf einer ebenen Fläche und die Kamera (und damit auch der Film) senkrecht steht. Bei einer Spiegelreflexkamera ist das im Sucher zu sehen, bei allen anderen muß eben der Augenschein genügen. Sind Sie soweit, dann bitte durch (oder in) den Sucher blicken. Sie sehen Ihre Grafik, allerdings auch noch so allerhand außerhalb des Monitors? Dann sanft das Stativ anheben und näher an den Bildschirm, Schärfe korrigieren und erneut den Durchblick wagen. Irgendwann sollte dann der Bildschirm formatfüllend in dem Sucher zu sehen sein und natürlich so scharf wie Paprika. Obwohl Sie nunmehr den schwierigsten Teil gemeistert haben, machen wir nicht etwa eine Pause, sondern gleich weiter.

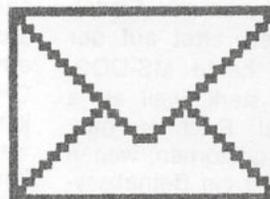
Spiegelreflexkameras mit Lichtmessung durch das Objektiv können jetzt ihren Bordcomputer beschäftigen. Bei allen anderen stellen wir die Blende auf 8 oder 11 ein, da die Tiefenschärfe des Bildschirms ja sehr klein ist. Als Verschußzeit kommen alle in Betracht, die länger als 1/25stel Sekunden dauern, da ein Fernsehgerät pro Sekunde 25 Bilder aufbaut und der Monitor das in etwa auch so macht. Also z.B. 1/15stel und deshalb brauchen wir einen Drahtauslöser. So, und nun wird es ernst. Licht aus, Drahtauslöser suchen und drücken. Licht an und die nächst längere Verschußzeit wählen, also z.B. 1/8tel Sekunde. Licht aus, suchen und drücken. Dann nochmal dasselbe mit 1/4tel oder 1/2 Sekunde. Es empfiehlt sich, Blende und Verschußzeiten zu notieren, damit es beim nächsten Mal gleich auf Anhieb klappt.

Besonders bei Sofortbildkameras, aber auch bei allen anderen, darf ein eventuell eingebauter Blitz auf gar keinen Fall auslösen. Das Blitzlicht würde, selbst wenn es nicht voll auf den Bildschirm abstrahlt, das Ganze zunichte machen. Licht aus bedeutet, daß Sie diese Fotos erst abends oder nachts machen können, weil auch das indirekte Tageslicht Reflexe auf dem Bildschirm hervorrufft.

Der Dia- oder Negativfarbfilm sollte eine hohe Filmempfindlichkeit haben. Sehr gut bewährt hat sich 100 ASA oder 21 DIN bei Blende 8. Bei Sofortbildkameras einfach ausprobieren. <dg>



+



= dg's Leserbrief

Das neue Layout

Kanga's Vorschlag, Papier zu sparen, ist grundsätzlich zu begrüßen. Allerdings würde der Rundschlag auf Mikrofilm gänzlich ohne Papier, das es mittlerweile auch als Umweltpapier ganz ansehnlich gibt, auskommen! Wenn ich die Wahl zwischen einer CPC-Seite und Fummelei und einem Textwurm auf Disc habe, werden CPC-Seiten im Rundschlag bald Raritäten sein.

Vergleich Textprogramme

Wer ein Textprogramm nicht richtig zu benutzen weiß, sollte darüber kein Werturteil fällen. CPC WORD leistet allein als Textprogramm um ein Vielfaches mehr als Wordstar. Wer das nicht glaubt, möge nur so etwas wie Proportionalschrift, Hoch- und Tiefstellen oder einen zusätzlichen Zeichensatz einsetzen, von Farben und Spaltendruck ganz zu schweigen. Die Übersetzung der Anleitung von OCP Art Studio geht bei CPC WORD auf eine Seite, nur muß man dazu das Programm bedienen können!

Preisausschreiben

Da niemand etwas zu verschenken hat, dienen sie nur dazu, Adressen geeigneter Zielgruppen zwecks Werbung zu ermitteln. Oder hat einer im ersten Preisausschreiben tatsächlich etwas gewonnen?

Kritik am Rundschlag

wird nur auf CPC-Seiten akzeptiert und wenn Du Vorschläge machst, wie es künftig besser geht! <dg> meint, mal RS 11 und 12 ansehen!

Zum Schluß das Lob

Der Rundschlag 13 war eine Frühgeburt, was sein Gewicht und eine Spätgeburt, was seine Erscheinung betrifft. Wenn ich aber bedenke, daß Marabu im Dezember 1993 seinen Vater verlor und er trotzdem den Rundschlag fertigstellte, kann ich nur sagen: Danke und weiter so!!

Einführung in CP/M

Auf unseren CPC's gibt es nicht nur ein Betriebssystem, sondern zwei. Das eine ist das BASIC, das nach dem (Einschalten „Ready“ meldet. Das andere ist das CP/M, das erst von einer Systemdiskette geladen gebootet) werden muß. Daß es auch noch CP/M gibt, wissen die meisten; warum es das gibt, die wenigsten.

CP/M war bis zum Einzug von MS-DOS das Betriebssystem für Einzelrechner. Es war verbreitet auf der ganzen Welt, wie heute MS-DOS, nur eben nicht so stark, weil es ja früher nicht soviel Rechner gab. CP/M ist einerseits gestorben, wegen der Tatsache, daß es ein Betriebssystem für 8-Bit-Rechner ist und andererseits, weil... (lassen wir das, es hat was mit Konkurrenzkampf zu tun). Aber (der letzte Satz muß genau gelesen werden) ist **! auch heute noch das weltweit verbreitetste Betriebssystem für 8-Bit-Rechner.**

Das mit dem 'weltweit' ist der springende Punkt: das ist der Grund, warum es (auch heute noch) soviel Software gibt, die unter CP/M läuft. Denn Programme, die unter BASIC oder Maschinensprache speziell für den CPC geschrieben wurden, laufen auf keinem anderen Rechner auf der Welt, aber CP/M-Programme laufen auf nahezu jedem CP/M-Rechner. (Wenn nicht, dann gibt es Installationsprogramme, durch die sie zum Laufen gebracht werden.)

Nun gibt es zwei alte Weisheiten: die eine besagt, daß nichts so dämlich ist, wie das Rad neu zu erfinden. Die andere, daß es sehr schlecht ist, wenn etwas nicht läuft. Warum soll man Programme schreiben, die andere schon vorher geschrieben haben? Warum läuft so manches auf dem einen CPC nicht, auf dem anderen aber tadellos?

Auf die erste Frage weiß ich keine Antwort, die zweite Antwort kennt jeder: Das eine ist ein CPC 464, das andere ein 6128, der eine hat zwei Laufwerke, der zweite hat eine xy-Speichererweiterung, der dritte eine von Fa. AB, bei dem hängt noch eine EEPROM-Platine dran, ganz abgesehen von der RAM-Disk usw. usw. ...

Daß es da Schwierigkeiten gibt, ist selbstverständlich; schließlich kann ich keinen Porschomotor ohne Schwierigkeiten in einen Käfer einbauen. Diese Probleme kann ich beseitigen, wenn ich dem Käfer..., nein dem Betriebssystem mitteile, was alles mit dem Rechner los ist, was er

alles in welcher Art und Weise bedienen können muß. Unter BASIC ist das nicht möglich, da BASIC ja dauerhaft in einen Chip gebannt wurde, CP/M liegt aber als Software auf Diskette vor, und all das, was als 'Software' vorliegt, kann ich verändern. Ich kann also CP/M mitteilen, um was für einen Rechner es sich handelt, was alles am Rechner hängt und wie das bedient werden muß. Einfaches Beispiel: am CPC hängt ein 5,25"- oder 3,5"-Zweitlaufwerk mit 80 Spuren und zwei Köpfen. AMSDOS kann es beim besten Willen nicht bedienen, CP/M macht das nicht die geringsten Schwierigkeiten. Man muß es dem 'Programm' CP/M nur 'sagen' und es abspeichern.¹

Den eigentlichen Programmen unter CP/M ist es egal, auf welchem Datenträger in welchem Format sie gespeichert sollen, sie teilen CP/M nur mit: "Ich will jetzt das und das auf Laufwerk F: abspeichern." Das entsprechend angepaßte CP/M macht das dann schon richtig. Damit will ich sagen: Jeder hat das zu seiner Rechnerkonfiguration passende CP/M (sich selbst hergestellt) und die Programme laufen hier wie dort immer richtig.

"Sich selbst hergestellt" heißt: Wer immer zusätzliche Hardware für seinen Rechner kauft, erhält auch Software, die sein CP/M patched (umstrickt), so daß diese Hardware vom CP/M richtig bedient wird. Es müssen dann nicht, wie bei BASIC- oder Maschinenprogrammen, die Programme geändert werden! Die meisten CP/M-Programme stammen aus einer Zeit, als die Programmierer noch zusammenhielten, eine verschworene Gemeinschaft der Wissenden bildeten, die gegenseitig ihre Werkzeuge (Tools) austauschten, um sich gegenseitig zu helfen. Dieser Austausch war und ist bis heute kostenlos. Die Programme sind "Public Domain" - "öffentlicher Gemeinschaftsbesitz". Sie dürfen - ohne, daß Urheberrechte verletzt werden - an jeden weitergegeben werden. Die Kosten dürfen nur unwesentlich über den Kopierkosten liegen.

Gute Gründe, sich mit CP/M und CP/M-Programmen zu befassen. Das ist auch für mich der Grund gewesen, mich 'da rein zu hängen'. Die Erfahrungen damit haben mich veranlaßt, andere CPC-User auch damit zu versorgen. Ich bin für alle Wünsche und Anregungen offen, bitte aber immer um Angaben, welcher CPC mit welcher Hardware und welchem Betriebssystem zu versorgen ist, denn nicht alles, was unter CP/M Plus läuft, tut's aber auch unter CP/M 2.2.

Schickt mir eine 3"-Disc mit einem 10 DM-Schein, dann seid ihr bei mir immer dabei (ich kann auch 3,5", 2seitig, 80 Spuren).²

Meine derzeitigen Themen:

1. (fast) alles zum Thema "Kopieren auf dem CPC"
2. Directoryanzeigeprogramme 'en masse'
3. Transferprogramme zum Lesen und Beschreiben von MS-DOS-Disketten
4. Komprimieren und Paketieren von Dateien und Programmen
5. DFÜ auf dem CPC mit der Schneider-Schnittstelle
6. Diverses: Formattieren, Diskettenmonitor, Z80-Debugger usw.
7. Verschiedene Textverarbeitungsprogramme

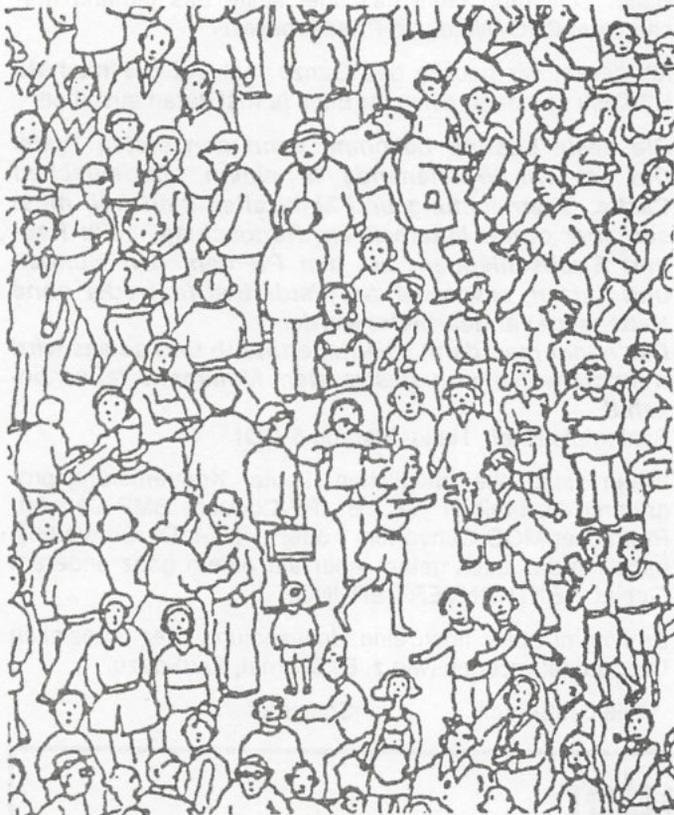
Hartmut

Meine Anschrift:

Hartmut Krummrei, Halsbekerstraße 9, 26127 Oldenburg,
Telefon: 0441/602316

Anmerkungen von Mr. AMS:

- ¹) Unter Vortex-CP/M läuft trotzdem so manches nicht.
- ²) Entsprechende Programme lasse ich Euch gerne kostenlos zukommen. Schickt mir einfach eine Diskette, am liebsten mit dem einen oder anderen guten Stück PD oder Shareware, mit genauer Formatangabe und einem fertig adressierten und frankierten Rückumschlag. Meine Adresse: Stephan Sommer, Postfach 13 35, 82413 Murnau



Gratuliere, Gargoyle!

Congratulations, Gargoyle!

You are subscriber Nr. 100

Du bist der RS-Abonnent Nr. 100

Nr.98 war Ludwig Riedel aus Fürstenwalde.
Nr.99 Helias Fotopoulos aus Griechenland!

Dich hat es als Nr. 100 erwischt!

Die RUNDSCHLAG-Redaktion und das Hajemara-Team
gratulieren Dir!

Als Gewinn für diesen unerwarteten Erfolg erhältst Du das
beigelegte Original-Programm "BASIC2" mit 2 Cassetten
(Cassetten extra für Dich!) Dieses Programm kostete ur-
sprünglich 198,-DM!!!

You receive the Original Program „BASIC2" with manual
and two cassettes. Ancient price: DM 198,-

Unser Preisausschreiben

Die Entscheidung ist gefallen!

Die RUNDSCHLAG-Leser haben gewählt!

Der beste RUNDSCHLAG-Artikel war
Six Pack in London von K-OS of HJT
(Seite 12.34 und Seite 13.30)

Die Plazierungen:

1. Six Pack by K-OS
 2. Elmis Bitplane
 3. <dg's> AMX Stop Press
 4. Serielle Kommunikation by Gonzales
 5. Gamers Message by The Villain of HJT
- Weitere Reihenfolge: Bankswapper, Bundesliga-Manager,
PC-Ecke, Equalizer, CES, dBase, Textverarbeitungsver-
gleich, CP/M, Die große RS-Story, Offenes Wort, Tanja
Nolte, Der Disk unter die Schale..., Scene in Greece....

Und hier die Preisträger:

- 1) Jörg Lages, Überlingen / 1 ABO + Turbo Pascal
- 2) Ronald Heitmann, Appen / 1 ABO + Wandertasche
- 3) Thomas Schilling, Wutöschingen / DEVPAC + Beu-
tel/
- 4) Heiner de Wendt, Billerbeck / Nachschla-
geb.:Wissen
- 5) Jürgen Ausserstorfer, Siegsdorf / 2 Spiele



Fortsetzung aus RS12 und RS 13

CP/M plus - Das unbekannte We- sen (Teil 2)

In dieser Folge will ich die SET-Kommandos für CP/M plus behandeln.
Und los gehts mit SET.COM (nur CP/M plus):

Die wohl wichtigsten Funktionen von SET sind das schreibschützen oder verstecken einer Datei.

```
SET datei.xyz [ro]
```

macht eine Datei nur unlösbar. Dann wären da noch die Attribute DIR (sichtbar machen), SYS (verstecken) und RW (erlaubt das Überschreiben oder Löschen der betreffenden Datei). Es gibt auch noch die Funktionen ARCHIVE=ON und ARCHIVE=OFF. Ist ARCHIVE aktiv wird das ARCHIVE-Flag gesetzt, wenn die Datei seit dem letzten Kopieren mit PIP und der A-Option geändert wurde.

Dann läßt sich mit SET ein Directory-Label setzen. Das ist notwendig, um eine Diskette mit einem Passwort oder Timestamps auszustatten.

Syntax:

```
SET (Laufwerk:) [NAME=label]
```

Zum Beispiel gibt der Befehl

```
SET A: [NAME=BRIEFE]
```

der Diskette im Laufwerk A: das Label BRIEFE.

Es können ganze Directory-Label oder auch einzelne Dateien Passwortgeschützt werden. Die Syntax zum Schutz des Labels lautet

```
SET (Laufwerk:) [PASSWORD=Passwort]
```

Zum Beispiel

```
SET  
[PASSWORD=AMSTRAD]
```

Schützt das Label mit dem Passwort Amstrad.

```
SET (Laufwerk:)
```

```
[PROTECT=ON]
```

richtet den Schutzmechanismus an,

```
SET (Laufwerk:)
```

```
[PROTECT=OFF]
```

schaltet ihn wieder ab. Wie bei jedem Zugriff auf das Directory-Label wird auch hierbei vorher noch das Passwort für das Label abgefragt.

Mit SET Datei (PASSWORD=Passwort) wird eine einzelne Datei geschützt.

SET Datei [PROTECT=Status] verändert den Status.

READ Schützt vor unerlaubtem Lesen, Schreiben und Löschen. Diesen Status erhält eine Datei schon beim Einrichten des Passworts.

WRITE Schützt nur vor Schreiben

DELETE Schützt nur vor Löschen

NONE Hebt den Schutz auf

Allerdings ist der Paßwortschutz nur unter CP/M plus wirksam, auf AMSDOS und CP/M 2.2 ist er wirkungslos.

Es ist auch möglich, Dateien mit Timestamps zu versehen. Allerdings muß dazu die betreffende Diskette erst mal mit INITDIR verändert werden. Außerdem muß vorher mit DATE die innere Uhr eingestellt werden. Leider kann die Diskette dann nur noch unter CP/M plus verwendet werden, da CP/M 2.2 und AMSDOS Timestamps unbekannt sind.

```
SET C: [CREATE=ON]
```

aktiviert Timestamps für die Erstellung von Dateien. Es gibt dann noch die Optionen ACCES (für den letzten Lesezugriff) und UPDATE (für den letzten Schreibzugriff). Wird statt ON OFF angegeben wird die Funktion abgeschaltet. CREATE und ACCESS können nie gleichzeitig aktiv sein.

Weiter gehts im Text mit SETDEF. Mit SETDEF können verschiedene Systemparameter eingestellt werden, bleistiftsweise der Suchpfad. Bei der Eingabe von SETDEF c:,a:,b:

wird eine COM-Datei zuerst auf Laufwerk C: (meistens RAM-Disc) gesucht, anschließend auf Laufwerk A: und dann auf B:. Wird anstelle eines Laufwerks ein * angegeben (ohne Doppelpunkt dahinter) wird auf dem aktuellen Laufwerk (wenn A> angezeigt also auf Laufwerk A:) gesucht.

Es sind bis zu 4 Laufwerksangaben möglich. Wenn natürlich vor dem Dateinamen eine Laufwerksangabe gemacht wird (z. B. A:DISCKIT3) wird nicht erst lange gesucht, sondern gleich von dem entsprechenden Laufwerk geladen.

SETDEF kann allerdings noch mehr. So können in eckigen Klammern (Hinter dem Suchpfad, falls angegeben) noch andere Angaben gemacht werden. TEMPORARY=d: Für temporäre Dateien, wie sie bei der Arbeit mit SUB-Dateien kurz eingerichtet werden, wird das angegebene Laufwerk verwendet. Wer eine RAM-Disc hat verwendet am besten diese dazu, da dieser Dateien wenn die SUB-Datei abgearbeitet ist sowieso nicht mehr gebraucht wird und für den An-wender sind diese temporären Dateien sowieso uninteressant, deshalb kann man hier ruhig auf die schnelle RAM-Disc zurückgreifen.



ORDER=(x,y): Für X und Y können SUB und COM stehen. Wenn beispielsweise LOGO3 eingegeben wird und SUB an erster Stelle steht so wird CP/M zuerst sämtliche im Suchpfad angegebenen Laufwerke nach LOGO3.SUB durchsuchen und wenn eine solche Datei nicht gefunden wird, dann wird erst nach der COM-Datei gesucht. Andersherum verhält es sich natürlich umgekehrt. Es ist auch möglich, nur COM anzugeben, SUB kann dagegen nicht alleine stehen.

DISPLAY/NO DISPLAY: DISPLAY zeigt an, von welchem Laufwerk die Datei geladen wurde, NODISPLAY schaltet diese Funktion wieder ab.

PAGE/NOPAGE: Normalerweise kommt immer wenn eine Bildschirmseite vollgeschrieben wurde die Anweisung "Press RETURN to Continue" und der Rechner wartet auf einen Tastendruck. Mittels NOPAGE wird das unterbunden, PAGE bewirkt das Gegenteil. Die Textausgabe kann übrigens auch mit <CONTROL>&<S> gestoppt und <CONTROL>&<Q> wieder fortgefahren werden.

Wird bei SETDEF kein Zusatz angegeben, werden einfach alle eingestellten Parameter ausgegeben.

Als 3. Opfer unserer SETzerei kommt SETKEYS dran. Mittels

SETKEYS filename.key

wird die Tastaturbelegung geändert. Am besten sehen wir uns dazu mal einen Ausschnitt aus der KEYS.CCP auf der CP/M plus Systemdiskette an:

```
0 N S C "^#1F" CCP cursor up
1 N S "^F" cursor right
1 C "^#9F"
2 N S C "^#1E" cursor down
8 N S "^A" cursor left
8 C "^#9E"
9 N S C "^W" copy
16 N S "^G" clr
16 C "^K"
```

In der ersten Zeile wird die Taste 0 (Cursortaste oben) auf den Wert &1F gesetzt. N S C bedeutet, daß diese Taste diesen Wert ausgeben soll, wenn Shift, Control oder keins von beiden gedrückt ist. In der darauffolgenden Zeile fehlt das C, das Steuerzeichen ^F kommt also nur, wenn keine zusätzliche Taste oder Shift dabei gedrückt ist.

SETLST wird im 6128-Handbuch eigentlich ausreichend erklärt, so daß ich ihn hier wohl nicht zu beschreiben brauche. SETSIO dürfte wohl eh' kaum jemanden interessieren.

Also dann, bis zum nächsten mal.

Very best byte, Mr. AMS of SCUG

Einsteiger fragen

Einsteiger auf dem CPC ?? Ist das noch möglich?
Wir haben einige Leser, die wirklich Anfänger sind, weil sie sich z.B. erst kürzlich einen gebrauchten CPC gekauft haben ... oder sie sind Anfänger, weil ihnen bisher keiner weiterhelfen konnte und sie nicht die Möglichkeit hatten tiefer in die Geheimnisse des CPC vorzudringen.

Allen Einsteigern werden wir in Zukunft das Kapitel „E“ widmen!

Bitte schickt uns Eure Fragen!

Nur Mut! Auch die allereinfachsten Fragen können beantwortet werden!

Beispiel : Im März schrieb ein neuer Abonnent: Ich bin totaler Anfänger. Vor ein paar Wochen wußte ich noch nicht einmal den Unterschied zwischen Hard- und Software...

Oder: Wenn Ihr z.B. Probleme mit den Progs der RS-Disk habt...(siehe unten)...schreibt uns ruhig. Bitte die Fragen schwarz auf weiß mit CPC ausgedruckt! Siehe Beispiel von M.Lorenz auf der nächsten Seite!

Wer keinen Drucker hat, bitte Textfile auf Disk schicken!

Beispiel: Crime auf der RS-Disk

Seit ein paar Leute den Mut hatten, zu schreiben: „Ich kann „crime“ nicht benutzen, weil ich zu wenig

Englisch verstehe.... Seither gibt es auf der RS-Service-Disk eine ins Deutsche übersetzte Anleitung.

RS-Service-Disk für Abonnenten

Bitte schickt eine Leerdisk + DM 2,- Kopiergebühr + adressierten Freiumschlag.

Print Shop und Star NL-10

Die Bilder von Print Shop werden auf meinem Star NL-10 immer mit Streifen ausgedruckt. Wer weiß Rat?

Adrian Kortyka

Fragen und Tips zu RUNDSCHLAG und RS-DISK

Vieles von dem, was Ihr schreibt, geht über mein Können hinaus aber ich finde es interessant.

Das wünsche ich mir:

Im Begleittext der RS-DISK hätte ich gerne eine Beschreibung der Voraussetzungen hinsichtlich der Geräte (Hardware), damit man die Programme zum Laufen bringt.

*1) Ich habe nur einen CPC 464 mit 3"-Laufwerk und möchte nicht mehr investieren.

Die Disk-Info sollte ausführlicher sein. Oder soll das alles nur sein für Fraks, die sowieso schon alles wissen?*2) Sicher habt Ihr einen zu Euren ASM-Programmen passenden Assembler. Es wäre schön, wenn der bei der

nächsten RS-Diskette dabei wäre. *3)

Antworten von Marabu: *1) Alle Programme laufen sicher auf dem CPC 6128. Beim 464 könnte es manchmal Schwierigkeiten geben, wenn im betreffenden Programm z.B. BASIC-Befehle eingebaut sind, die der 6128 „versteht“, der 464 aber nicht.. (Dazu gab es schon ei nige Artikel in der CPCAI (CPC Amstrad International) vom DMV-Verlag.

Hallo, Programmierer! Bitte schreibt in Zukunft zu den Programmen, die Ihr an uns schickt, auf welchem CPC sie programmiert wurden und wie man sie auf dem 464 lauffähig macht!

*2) Natürlich sind die Disks nicht nur für die Alleskönner. Im Gegenteil, sie sollen 1. dem Normalverbraucher helfen und 2. allen Lesrn neue Programme vorstellen.

Wir werden versuchen, in Zukunft noch mehr Erklärungen in den Vorspann zu packen (vielleicht in einem Extra-File für Einsteiger.)

*3) Wegen der Urheberrechte können wir nicht einfach einen Assembler auf die RS-Disk packen!!! Aber jeder RUNDSCHLAG-Leser hat die Möglichkeit, bei uns den

Original-DEVPAC ASSEMBLER für nur DM 10,- (plus 5,90 für Porto und Verpackung) zu bestellen. (Kassette mit Original-Handbuch im schwarzen Schuber) Der kostete mal 198,- DM! Also zugreifen!

.....weiter:.....

Und wie bitte bringt man **BIN-Programme** zum Laufen, wenn man keinen Starter dazu hat? Wie werden die Daten, die zu einem Starter gehören, errechnet?

Wer schreibt dazu eine Antwort?

Marabu: Auf der RS-Disk sind nur BIN-Files, die von einem anderen (meist BASIC) Programm gestartet werden. Die BASIC-Startprogramme kannst Du ja mal auflisten und dann findest Du immer irgendwo eine Zeile mit 'load „PROGRXY.BIN“,&....usw.'

Wer hat eine gute PD-Sammlung mit Anwendungen aus **Technik, Mathematik, Physik oder Chemie?**

Im übrigen macht weiter so, anscheinend seid Ihr die letzten, die für den CPC noch was gutes machen.

J.Birkholz

Wer kann mir helfen?

Vor Kurzem habe ich meinen CPC664 gegen einen CPC6128 getauscht. Nun habe ich Probleme damit, meine alte Vortex F1-X Floppy umzurüsten. Die Firma Vortex kann mir auch nicht mehr helfen.

Wer kann umrüsten, tauschen oder verkaufen?

Wer benötigt eine Vortex-SP512? Suche ein gutes Hardcopy- und Vokabelprogramm.



Michael Lorenz
Storzinger Str. 12
72510 Stetten a.k.M.

07573/1358

Fragen über Fragen

FRAGE zu Artworx

Das Programm 'CONVERT' setzt Screens von 17 KB in einen Screen von 32 KB für das Programm Artworx um. Nun möchte ich wissen, ob man das Programm so umschreiben kann, daß man diese 32-K-Screens wieder in 17-K-Screens zurückverwandeln kann? Wer kann mir diese Frage beantworten? Peter Heidler
Hallo, RS-Leser! Wer kann ein Listing für den Rund-

schlag schreiben, damit Peter Heidler geholfen werden kann? Vielen Dank! Marabu

Frage an alle Programmier-Experten:

Wie sollte die ideale "CPC 6128" Ausrüstung aussehen? welche Hardware-Bestandteile?

welche Software-Bestandteile?

Wie sieht das CPC 6128 System aus, was die Leistungsfähigkeit bis zur letzten Möglichkeit ausreizt, ohne das Material zu verheizen?

Kann man durch Austausch von Prozessoren den 6128 noch leistungsfähiger machen?

Welche Teile, können wie ausgetauscht werden?, ohne einen neuen Computer zu bauen, oder das vorhandene System zu überlasten?

Für klare, folgerichtig durchdachte Antworten mit möglichst wenig Fach-Chinesisch wäre ich sehr dankbar.

DUMMY the imaginary # DUMMY the imaginary
DUMMY the imaginary # DUMMY the imaginary

Floppy-Controller?

Wer kann mich allgemein über die Hardware des Floppy-Controllers informieren? (Vielleicht gibt es gar einen Schaltplan des DDI-Controllers?)

Andreß

Fragen von ELK of TFFFB:

1. PA=PC und andere Systeme: **ARCHIMEDES**
Ich überlege mir, ob ich einen Archimedes als Zweitgerät anschaffen soll. Die Freaks auf dem Archimedes (zBsp. die "Archie-Brothers") schwärmen für ihn. Wie nicht anders zu erwarten.

Doch was ist dran am vielgelobten Archimedes, wo ist das Betriebssystem des A. dem PC, dem Atari, dem Amiga überlegen?

Wie sieht es mit der Software aus? Wie sieht es mit dem Programmieren auf dem A. aus? Wo liegt eigentlich der genaue Unterschied von A. und Amiga, betriffts Betriebssystem und Prozessoren?

2. Ich habe noch ein **BTX-Modul** bei mir rumzustehen. An und für sich sind mir 8,- DM Monatsgrundgebühr und über 60,-DM Anschlußgebühr zu viel. Jedenfalls für das was, das ich denke, wie ich es anwenden kann. Aber vielleicht hat jemand von Euch gute Erfahrungen damit gemacht. Ein Freak aus Berlin meint, mensch kann den Zeichensatz des BTX-Moduls extra ansteuern und verwenden. Hat jemand schon Erfahrung damit????

3. Da ich mittlerweile **mehrere CPC 6128** besitze, wegen der fehlenden Multitaskingfähigkeit des CPC, stellt sich mir immer die Frage:

wie kann mensch die Computer **effektiv miteinander verbinden**.

Gibt es Software die eine solche Konfiguration ansprechen? Ich kenne ein Programm "Tobruk" von PSS von 1986 mit einer Twinmachine Version. Gibt es mehr Programme?

4. TFFFB will zur Zeit ein **"Kopierwerk"** bauen, d.h. wir sind im Planungsstadium. "Kopierwerk" heißt kopieren

ohne Computer!!! 2 Laufwerke werden direkt über ein Platine mit Speicherbausteinen und gesteuert durch ein Eprom verbunden. Ziel kopieren, und gleichzeitig am Computer irgenetwas anderes tun. Gail wahhh!

Hat irgendjemand, da draußen, schon Erfahrung mit solch einem Projekt?? Wenn ja würden wir gern mit Euch kontakten. Bitte, Meldet Euch.

Man sieht Fragen über Fragen, die einem einfachen User und Swapper so durch den Kopf gehen wenn er so am Computer sitzt.

ELK of TFFFB

Marabu: Bitte schickt Eure Antworten immer so ähnlich wie im folgenden Beispiel:

Datum: 1.3.94

Rubrik: Fragen

Zu RS14,Seite xxx "Multitasking" - Frage 3 von Elk:

Zum Thema "Multitasking am CPC" kenne ich einen Artikel von ..XY in der ..YZ ...

Franz Maier / Crash of Zachzig

Wenn Ihr wegen der Fragen direkt antworten wollt:
ELK of TFFFB PSF 125
10412 Berlin



DOS-2-DOS

Gibt es das Programm DOS-to-DOS, das in dem Fake-Programm „Amiga“ auf der RS-DISK 11/12 erwähnt wird, für den CPC? Ich habe jedenfalls mit dem noch keine Amiga-Disk lesen können.

Konfiguration: CPC 464 mit 128KB und 6128-ROM; XT-Tastatur und Mausinterface; alle Laufwerkstypen, K6328, NP 3124; Farbmonitor BWG 1.0

H.C. Tuchen

Marabu: Hallo, H.C.T. Bitte erkläre den Lesern mal, was die letzten drei Nummern bedeuten.

KC-COMPACT

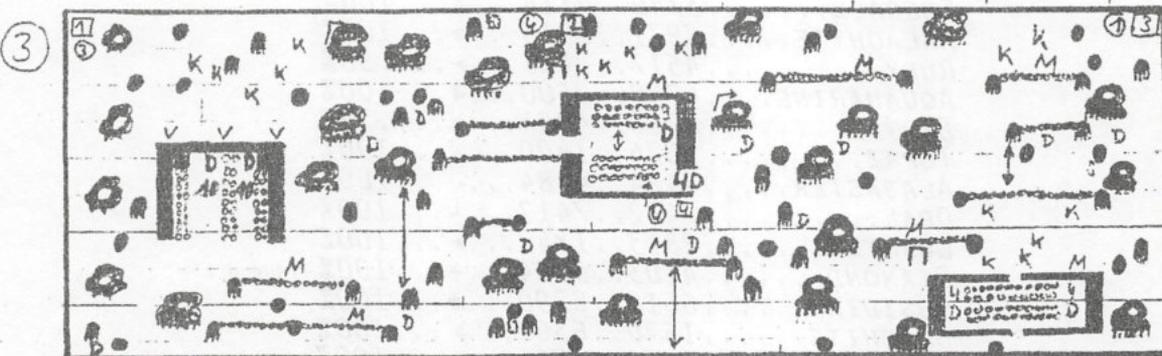
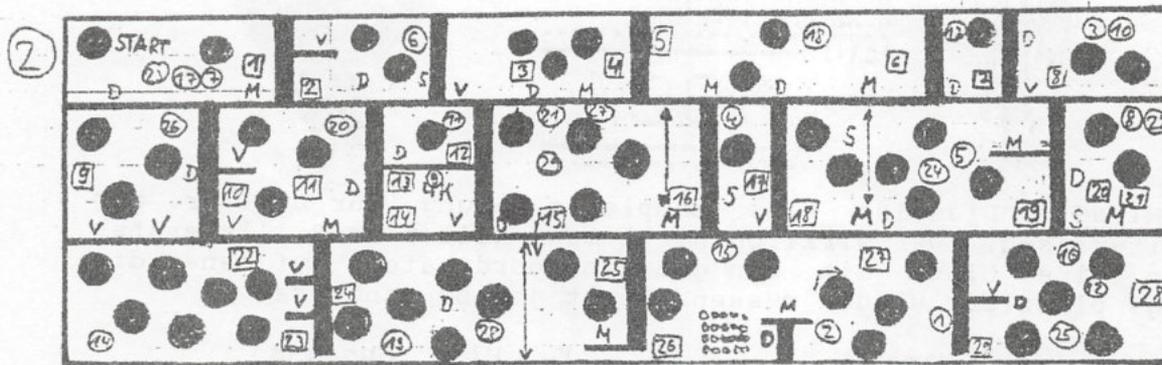
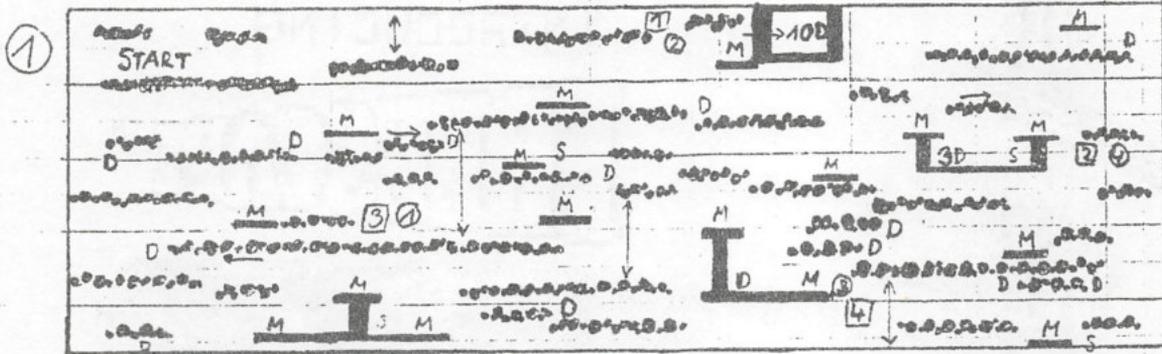
Ich habe zwar keinen CPC aber dafür einen KC-Compact. Auf diesem laufen die CPC-Programme auch.

Günter Kirst
Gibt es eigentlich noch mehr KC-Compact-User in der RS-Gemeinde?

Günther Holm
Marabu: Hallo, RS-Gemeinde! Meldet Euch doch mal, wenn Ihr einen KC-Compact, den CPC-Nachbau aus der ehemaligen DDR, besitzt! Ich weiß, daß z.B. Odiesoft auch einen besitzt. Schreibt mal, was Ihr mit dem KC so alles macht, welche Hard -und Software Ihr benutzt usw.

NETHERWORLD

© 1988 Hewson



☐ TELEPORT-EINGANG

① TELEPORT-ZIEL

⌞ SCANNER-MINEN

M MONSTER

➔ WAND MIT DURCHGANG

V VULKAN

D DIAMANT

K KAPSEL

⌞ TRANSFORMER KAPSEL → DIAMANT

⌞ TRANSFORMER SCANNERN.

S SANDUHR

DIAMANT

by Xälzbär

Gamers Message

DRILLER

INTRODUCING

TRILSCAPE™

TITELBILD:
INCENTIVE SOFTWARE
TEXT:

80A

ACHTUNG!!! Dies ist eine komplette Lösung für Driller. Nur weiterlesen, wer wirklich nicht mehr weiter weiß. Als erstes nun eine Liste mit den genauen Koordinaten, auf denen die Rigs platziert werden müssen. Kennt jemand genauere?

Name:	X	Y	Plan	Success
AMETHYST.....	6036	6410	▲	100%
LAPIS LAZULI..	3743	4049	▲	100%
EMERALD.....	3749	4114	▲	100%
MALACHYTE.....	5971	5016	▼	100%
RUBY.....	4517	2496	▼	98%
AQUAMARINE...	4750	2500	▲	100%
BERYL.....	6780	4094	▼	79%
TOPAZ.....	3074	1400	▲	100%
ALABASTER....	4484	4484	▼	100%
OPAL.....	7412	7412	▼	100%
QUARTZ.....	2813	1847	▼	100%
DIAMOND.....	4103	3504	▲	100% (SÜDPOL)
OBSIDIAN.....	6610	6290	▼	100%
GRAPHITE.....	1670	6360	▼	100%
OCHRE.....	1850	6781	▼	100%
BASALT.....	0958	2267	▲	100%
TRACHYTE.....	4496	6912	▲	84% (NORDPOL)
NICCOLITE.....	-----	-----	▼	100%

Die Koordinaten von Niccolite habe ich absichtlich nicht mit aufgeführt, weil ich meine, daß Raubkopierer dem CPC schon genug geschadet haben. Die exakten Koordinaten stehen im Driller Handbuch auf Seite 25 und im Virtual Worlds Handbuch auf Seite 37. Das ist auch eine Art des Kopierschutzes, oder? Aber da ich ja kein Unmensch bin, verrate ich Euch folgendes: hinter den Wänden, rechts. Auf der nächsten Seite folgt eine Beschreibung der einzelnen Sektoren und ihrer Geheimnisse.

Gamers Message 14.21

AMETHYST: Die Plattform auf dem dünnen Mast sollte man nicht abschießen, sondern für den Reconnaissance Jet aufheben. Der Schalter öffnet die Tür zu Obsidian.

TOPAZ: Das Laser Beacon läßt sich mit einem gezielten Schuß um 90 Grad drehen. Ein weiterer Schuß auf die Schalter aktiviert den Aufzug in den oberen Block. Wenn man dicht an der Wand entlang geht, kommt hinter dem Hindernis der Tunnel zu dem Block in Amethyst. Die vier Würfel müssen alle verschwinden. Daruch entsetehen vier Teleporter.

BERYL: Das Gebäude läßt sich leicht betreten, wenn man dem Laser den Strom klaut. Im Gebäude befinden sich an der linken Wand drei Symbole. Auch hier sind ein paar gezielte Schüsse hilfreich. Sie lassen eine Tür zu Aquamarine oder Basalt entstehen.

AQUAMARINE: In dem rechten Hangar steht der Jet. Zum Wechseln muß das Excavation Probe unter den Jet gefahren werden und auf Höhe 2 gehen.

RUBY: Das merkwürdige Ding in der Mitte scheint keine Funktion zu haben. Ansonsten gibt es zu Ruby nicht mehr viel zu sagen. Außer, das kleine Schritte empfehlenswert sind.

MALACHYTE: Der Laser über dem Durchgang läßt sich mit zwei Schüssen auf die oberen Schalter stoppen. In dem Block befindet sich einer der Schalter, die das Kraftfeld auf Ochre deaktivieren. Der Eingang läßt sich mit dem Jet von unten erreichen.

EMERALD: Diese Laser lassen sich nur umgehen; dicht an der Wand, und von den Ecken zur Mitte.

LAPIS LAZULI: Der Schalter wechselt zwischen der Mauer und der Tür zu Emerald. Die Pyramiden dienen wohl nur zur Zierde.

NICCOLITE: Hier ist der Platz zum bohren nur sehr schwer zu finden, es sei denn man

besitzt das Original. Der Schalter dient zum öffnen von Diamont.

ALABASTER: Lesleigh Skerrit ist Nichtschwimmer! Also vorsicht. Der "Stöpsel" läßt sich heraus schießen. Hier ist der zweite Schalter für Diamont.

OPAL: Außer dem dritten Schalter ist Opal wirklich sehr unspektakulär.

QUARTZ: Das Leben dieses Lasers hängt wirklich nur am seidenen Faden. Der Schalter Nummer vier öffnet nun bei Opal den Zugang zu Diamont.

BASALT: Der Platz zum bohren ist über eine unsichtbare Treppe zu erreichen. In der linken Mauer befindet sich ein Gang zu einem der Schalter für Trachyte.

OCHRE: Vor dem Kraftfeld sind drei Laser, die sich durch gezielte Schüsse erledigen lassen. Das Kraftfeld ist auf Malachyte und Graphyt zu deaktivieren. Der Schalter ist wieder für Trachyte.

GRAPHYTE: Man muß sich schon auf den Schalter, bzw. auf die Plattform setzten, um etwas zu erreichen. Die beiden anderen Objekte lassen sich als Kimme und Korn benutzen und geben den nächsten Schalter für den letzten Sektor frei.

OBSIDIAN: Der letzte Schalter erscheint erst, wenn 17 Sektoren erfolgreich angebohrt wurden. Die Zugbrücke ist wohl kein großes Problem. Das Store hat überigens auch einen Hintereingang.

TRACHYTE: Das Kraftfeld hat auf der rechten Seite ein Loch, welches sich mit Hilfe des Lautsprechers gut finden läßt. Vom Generator müssen der obere, mittlere und rechte Kristall zu sehen sein. Und genauso müssen sie beschossen werden: oben-mitte-rechts. Als letztes noch ein Schuß auf den Boden und der Generator ist zerstört. Das war die komplette Lösung von:

DRILLER

(280A)

Wie schütze ich meine Progs??

Wenn man nach wochenlanger oder gar monatelanger Arbeit am Computer ein neues Programm für den CPC geschrieben hat, möchte man nicht sofort nach Veröffentlichung um die Früchte seiner Arbeit gebracht werden.

Sollen sich die anderen Coder doch mal die Köpfe zerbrechen, mit welchen Tricks man diesen oder jenen Effekt herausgeholt hat.

Vielleicht ist das Programm so gut, daß es sogar vermarktet werden kann. Also muß es vor „Unbefugten“ geschützt werden.

Das Zauberwort heißt: **Kopierschutz**

Nun gibt es aber schon immer den sportlichen Ehrgeiz vieler Coder, alles daran zu setzen, den Kopierschutz zu knacken. Das ist ja auch ganz in Ordnung, wenn dann eines Tages der Cracker dem Programmierer stolz verkünden kann: „Ich hab's geschafft! Ich habe Deinen tollen Schutz geknackt!“ (So hat es z.B. ein griechischer Cracker mit Zap't' Balls gemacht.) Unfair wird es erst, wenn man dann mit der Arbeit anderer Geschäfte macht.

(Siehe dazu auch „Das Offene Wort“.)

Aber, wer cracken will, sollte erst einmal wissen, was es so alles an Kopierschutz-Systemen gibt.

Auch der normale Anwender kann hier eine ganze Menge über seinen CPC lernen:

K = Kopierschutz

Vor mehr als sechs Jahren wurde in einem CPC-Magazin ein Artikel über Kopierschutz geschrieben. Der erste Satz desselben war folgendermaßen: „Kopierschutz - schon das Wort übt eine fast magische Faszination auf viele Computerbesitzer aus.“

Dieser Aussage kann ich mich heute ganz und gar nicht mehr anschließen, denn wenn ich gegenüber anderen Computerbesitzern das Wort Kopierschutz in ein Gespräch einfließen lasse, dann ernte ich nicht selten den Blick zweier vor Verständnislosigkeit glasierter Augen.

Selbst die sogenannten Fachleute in Kaufhäusern reagieren mit Unverständnis. Aber irgendwie ist das auch nicht verwunderlich, denn dieselben weisen mich ja auch bei meiner Frage nach 3"-Disketten stolz darauf hin, daß ich sicherlich 3.5"-Disketten meine, und wenn ich ihnen dann klammache, daß ich meine, was ich gesagt habe und diese Art von Datenträgern für einen Computer namens CPC ist, dann ist der Ofen eh aus, denn entweder machen sie eine hämische Bemerkung, die von einem mitleidigen Lächeln begleitet wird und fragen mich, ob ich mir nicht mal einen neuen Computer zulegen will. Die meisten von ihnen wissen aber nicht einmal von der Existenz einer solchen Maschine...

Ohje, ich beginne ja schon am Anfang abzudriften. Also zurück zum eigentlichen Thema.

Ich vermute mal, daß jeder von Euch schon Kontakt mit Kopierschutz-Systemen hatte, denn auf den 8-Bit-Computern wurden diese schließlich entwickelt und wohl auch am häufigsten angewendet.

Im Lauf der Jahre haben sich diese Systeme sehr gewandelt und das, so finde ich, mehr zum Vorteil des Anwenders von geschützter Software. Im folgenden Text werde ich verschiedene altbekannte Schutzmechanismen auflisten und auf ein paar auch etwas näher eingehen.

Als erstes möchte ich noch eine Unterteilung in Software-, Hardware- und sonstige Schutzsysteme vornehmen. Beginnen werde ich mit dem umfangreichsten Gebiet - dem **Softwareschutz**.

Darunter verstehe ich, daß Programme auf irgendwo "unnormale" oder besser "untypische" Weise auf einem Datenträger abgelegt sind, wodurch erreicht wird, daß mit herkömmlichen Kopierprogrammen sie nicht zu duplizieren sind.

Bei **Kassettensoftware** ließ sich das recht einfach realisieren. Es wurden einfach Turbo-Lader verwendet, neue Blockformen/längen eingeführt und total verschiedene Aufzeichnungssysteme benutzt, die alle ein spezielles Ladeprogramm verlangten. Da die Programme nicht mehr im normalen File/Blockformat vorlagen und häufig auch eigene Aufzeichnungsgeschwindigkeiten hatten, waren sie nicht mehr mit einfachen Kopierprogrammen zu vervielfältigen. Direkt-Kopien (Rekorder- Rekorder) waren auch



Diesen Schutz knackt keiner mehr!

nur unter Qualitätsverlusten zu erstellen, was dann nicht selten zu Lesefehlern oder ähnlichem führte.

Es wurden zwar spezielle Kopierprogramme erstellt, aber ein allgemeines, das mit jedem Tape-Schutz-System fertig wurde, gab es meines Wissens nach nicht. Das beste, was mit sehr vielen Schutzsystemen arbeitete, war, vermutlich Bonzo.

Aber der Kassetenschutz wird heute nur noch selten zur Anwendung gebracht, da die Kassette als Speichermedium immer seltener zum Einsatz kommt, was ich durchaus sehr begrüße, denn ich habe es immer gehaßt, fünf Minuten oder länger zu warten, bis man die Daten, die man begehrte, endlich vollständig im Speicher hatte.

Da Disketten als Datenträger immer mehr an Bedeutung gewannen, machten sich die Softwarehäuser natürlich mehr und mehr Gedanken, ihre Produkte auch hier effektiv vor Raubkopien zu schützen. Bevor ich aber auf die

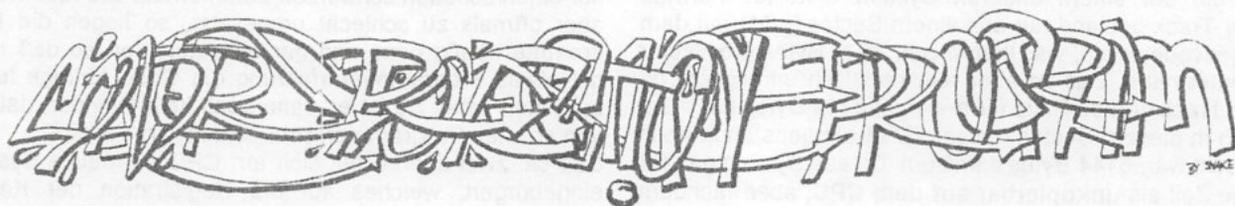
konnte und somit fiel auch das Directory dem Fremdformat zum Opfer und nur noch der Bootsector entsprach den normalen System-Disketten.

Natürlich blieb die Weiterentwicklung der Kopierprogramme nicht aus und so mußten sich die Softwarehersteller wieder etwas neues einfallen lassen.

Es wurde entdeckt, daß man nicht nur 40 Tracks sondern 42, teilweise sogar bis zu 43 Spuren beschreiben konnte. So kam es, daß man z.B. ein Programmteil oder einen Teil des Laders auf Spur 40 oder 41 auslagerte, was bei Nicht-Existenz der Spur zum unweigerlichen Absturz führte oder es gab einem netten Hinweis darauf, daß man dieses Programm auch kaufen könnte.

Doch die Entwickler von Kopierprogrammen zogen hier sehr schnell nach und brachten neue Versionen ihrer Werke heraus.

Somit waren die Softwarehäuser wieder im Zugzwang und



Kunstwerk von Snake. Auflösung zwei Seiten weiter.

verschiedenen Disketten-Schutz-Tricks eingehen, werde ich erst noch etwas über ein einfaches **Fileschutz-System** schreiben. Es ist wirklich sehr einfach und nicht sehr gut, da es sich genauso schnell entfernen wie installieren läßt, aber es wurde in der Praxis mehrmals angewendet.

Man trägt im Directory bei dem File, den man sichern will, einen nicht existierenden Block in die Blockliste ein. Bei einer normal formatierten Disc z.B. &B4. Wenn nun versucht wird, diesen File einfach zu kopieren, dann will das Filecopyprogramm die Sektoren des nicht existierenden Blocks lesen und kann das natürlich nicht, was zur Folge hat, daß der Kopiervorgang abgebrochen wird/werden muß. **Crime** von Crown kann solche geschützten Programme kopieren, wenn man den "gefundenen Fehler" mit ignore aus der Welt schafft.

Eine noch einfachere Methode des Fileschutzes aus den Anfangsjahren des CPCs könnte ich mir vorstellen und zwar hätte man die Files in einem anderen USER-Bereich unterbringen können (0-255), aber das wäre ja heute doch zu leicht - damals jedoch durchaus denkbar.

So, jetzt geht's aber in die Vollen . . . ich beginne mit den **Disc-Schutz-Systemen**. Wie bei den Kassetten wurden hier neue, bis dato unbekannt Tricks zur Aufzeichnung von Daten verwendet.

Angefangen hat es wohl mit dem Umbenennen der Sector IDs (Identifizier). Zuerst wurden nur einzelnen Sektoren neue "Namen" oder Codes verpaßt, dann ging man über zu ganzen Tracks, deren Sektoren alle bis dahin unübliche Kennungen erhielten, wobei sich aber die Anzahl solcher getürkten Tracks im Laufe der Zeit immer mehr erhöhte, bis zu guter letzt fast die ganze Diskette (bis auf das Directory und das Ladeprogramm) in einem Fremdformat vorlagen, welches sich mit den zur damaligen Zeit bekannten Kopierprogrammen nicht lesen ließ. Später wurde dann auch noch entdeckt, daß man den Bootsector als sicheren Platz für ein kleines Ladeprogramm nutzen

finden bald heraus, daß man auch "fehlerhafte" Sektoren auf eine Diskette schreiben konnte. Das beste Beispiel dafür ist wohl eine Version des Speedlockschutzes, bei dem die Spur 1 geänderte Sector IDs hatte und der erste Sector eine Länge von 128 Bytes besaß, was von herkömmlichen Copy-Systemen als fehlerhaft ausgelegt wurde und daher nicht kopiert werden konnte. Wenn diese Spur nicht wie beim Original beschaffen war, dann wurde die Diskette mit dem Hinweis es handle sich um eine Raubkopie, schlankweg durchformatiert. Dieser Schutz ließ sich auch nur schwer cracken, da zum erste Mal zeitabhängige XOR-Routinen zur Entschlüsselung des zweiten Ladeprogrammes angewendet wurden. Die Dekodier-Routine jedoch befand sich nicht etwa im ersten Lader sondern im Header des zweiten. Dieser Schutz fand weite Verbreitung und wurde von vielen Softwarefirmen verwendet. Doch auch er wurde gecrackt und nach einiger Zeit kamen auch Kopierprogramme auf den Softwaremarkt, die mit diesem Schutz fertig wurden - sehr zum Schaden derer, die auf dieses Schutzsystem gesetzt hatten.

Ungefähr zur selben Zeit muß man wohl auch entdeckt haben, daß man die Länge der Sektoren verändern kann. Es wurden also Sektoren mit Längen von 256, 512 (normal), 1024, 2048 oder 4096 Bytes in die Spuren gepackt.

Doch auch das war kein Hindernis mehr für die Hersteller von Copy-Soft.

Auch die Unterschiede zwischen logischer und physikalischer Anordnung der Sektoren innerhalb eines Tracks wurden für Kopierschutzsysteme angewendet.

Bei all diesen Tricks konnten die Programmierer auf systemeigene Routinen zurückgreifen und mußten sich nicht um die direkte Ansteuerung des FDC (Floppy-Disc-Controller) kümmern. Aber dann kam es doch dazu und beschert wurde uns ein Schutz, der auf **gelöschte DAM** (Data-Address-Mark) basierte. Wollte man diese Sektoren

mittels der System-Routine &84 (Read-Sector) auslesen, so ging das nicht, da halt keine DAM zu finden war.

Als neuer Cracker-Schreck hatte sich eine neue Methode der Verschlüsselung etabliert. Es handelte sich um verschachtelte, zeitabhängige XOR-Schleifen (ähnlich Alkatraz). Mehr als 100 solcher XOR-Routinen brachten viele Cracker anfangs schon zum verzweifeln (Wurmis Storm-Trooper Crack z.B.). Redpoint soll wohl einer derer gewesen sein, die es als erste ohne Hilfsmittel wie modifizierte ROMs oder Hack-Module geschafft haben.

Die Hürde mit den gelöschten DAM nahmen die Copy-Soft-Hersteller auch.

Nun kam eine Zeit lang nichts neues mehr aber dann '89 oder '90 sorgte das **Hexagon-Format** auf dem Markt für einiges Staunen und teilweise sogar Schrecken. Es soll sich dabei um ein richtiges Fremdformat gehandelt haben, also ein auf einem anderen System erstelltes Format. Jeder Track bestand nur aus einem Sector (&C1) mit dem Längencode von 6, was theoretisch 8194 Bytes pro Sector bedeutet hätte. Das ist aber rein praktisch unmöglich, da jeder Track gerade Platz für maximal 6144 Bytes hat. Also waren in diesem Sector, dessen DAM übrigens auch noch gelöscht war, 6144 Bytes enthalten. Dieses System galt für einige Zeit als **unkopierbar auf dem CPC**, aber nachdem dann **Discology 6.0** rauskam, war auch dieser Schutz kein Hindernis für Kopierwillige mehr. Mit der Version 5.1 soll man es wohl auch geschafft haben.

Der letzte spektakuläre Schutz war wohl bei **Zap'T' Balls**, denn auch Discology kam damit nicht mehr klar, aber dem RS#12 zufolge (Sixpack in London) soll es ja ein noch besseres Kopierprogramm geben, welches den Schutz von ZTB mitkopiert.

Das waren glaube ich alle bedeutenden Tricks, die bei Disk-Schutz-Systemen angewendet worden sind, wobei es natürlich immer zu Kombinationen der einzelnen Tricks kam.

Hardware-Schutz-Systeme sind das nächste, was ich ansprechen will. Das bekannteste und ich glaube auch einzigste auf dem CPC angewendete ist wohl das **Lens-lock-System**, bei dem zu dem Programm auch noch ein aus Kunststoff gepresstes Prisma mitverkauft wurde, mit dessen Hilfe man dann den Code ermitteln mußte, um in das Programm zu kommen. Ohne dieses Prisma war man also völlig aufgeschmissen. Prismen lassen sich auch ohne weiteres kopieren. Wäre dieser Schutz nicht so verdammt anwender-unfreundlich gewesen, dann gäbe es ihn vielleicht heute noch.

Der Zweite mir bekannte Hardwareschutz basiert auf die **Zerstörung** einer bestimmten Stelle einer Diskette durch einen **Laser**. Dieses Laserloch wird dann vom Lader als Fehler abgefragt und bei vorhandensein desselben wird das Programm geladen und gestartet (angewendet am C64).

Das sogenannte **Dongel-Prinzip** ist der letzte Hardwareschutz von dem ich schreiben werde. Es handelt sich hier um ein "einfaches" Modul, das an den Expansionsport angeschlossen wird und vom Programm abgefragt wird oder vielleicht sogar ein Programmteil enthält. Solche Module lassen sich auch nicht ohne weiteres kopieren und wenn dann nur mit viel Arbeit und Mühe (vom PC bekannt).

Unter **sonstige Systeme** zähle ich hier einmal das **Code-**

system auf, welches auf irgendwelche Codes aufbaut, die ähnlich Passwörtern vom Benutzer eingegeben werden müssen. Diese Codesysteme treten nicht selten in Zusammenarbeit mit anderen Schutzmechanismen auf. Die Codes müssen aus Code-Tabellen abgeleitet oder aus Handbüchern abgelesen werden.

Wer kennt nicht den wunderbaren Anfang von OCP-Artstudio "What is the x-th word of line y on page z of the manual?"

Aber es gibt auch **Frage-Systeme** oder **Bilder**, die bestimmten Codes zugeordnet werden müssen. Der Fantasie sind hierbei kaum Grenzen gesetzt. Damit solche Codelisten aber nicht so einfach kopiert werden können, haben sich die Entwickler auch hier etwas nettes einfallen lassen. Man druckt z.B. schwarz auf dunkellila oder so, wodurch beim kopieren erreicht wird, daß der böse Raubkopierer nur einen schönen schwarzen Zettel erhält. Die Idee ist gut aber oftmals zu schlecht umgesetzt, so liegen die Programme häufig ganz und gar unkodiert vor, so daß man mit etwas Programmiererfahrung die Code-Abfrage leicht umgehen kann. So ist es dann auch kein Wunder, daß es von solchen Programmen sehr schnell Cracks gibt.

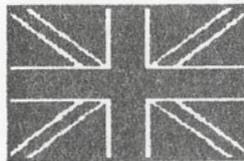
Seit ca. zwei Jahren hat sich am CPC ein neues System eingebürgert, welches auf die Registration der Käufer mittels einer Nummer, die auch im Programmcode enthalten ist, basiert. Taucht irgendwo eine Raubkopie auf, so läßt sich der Täter relativ leicht ausfindig machen (beim Soundtraker zur Anwendung gekommen). Wenn ich richtig informiert bin, so erkennt der Gesetzgeber aber dieses Verfahren nicht an.

Mir persönlich sagt die letzte Methode und die mit den Code-Systemen eigentlich am meisten zu, denn bei fast allen anderen Systemen gibt es kaum Chancen sich eine Sicherheitskopie der Software anzufertigen, ohne gleichzeitig den Raubkopierern Tor und Tür zu öffnen.

Zum Abschluß noch eine Frage: Was würde passieren, wenn jemand mein **Original** auf einer Party entwendet und dann raubkopiert?

Red Dragon of „The Twins“

ENGLISH: Protection About six years ago there was an article about copylock written in a CPC-magazine and it started with the following sentence: "Copylock - just the word has fascination for many owners of a computer." I don't agree with this statement nowadays, because if I talk to people who own a computer and use this word, I just reap a pair of uncomprehending looking eyes. Even the so-called qualified employees in department stores often react with lack of understanding. Anyway, that's not surprising, because the same guys tell me proudly if I ask them for 3"-discs that I surely mean 3.5"-discs and if I rebuke them, say I mean 3"-discs



and this kind of disc is for a computer named CPC, than everything is lost, because they give a spiteful hint to buy just a machine with a newer date and smile than very silly or they tell me they didn't know there really existed such a computer.

Oh, I'm sorry I actually wanted to write something about

copylock.

I guess everyone of you had already had contact with a copylock-system. In the following text I will show you different well-known tricks used by protection-systems and describe some of them more in detail. At first I distinguish between the protections I subdivide them in software-, hardware- and other ones.

Let's start with the most extensive area - the **software-protections**, what means the program is put on the medium in any "unnormal" or better "untypical" way and that's why you can't double it with a conventional copy-program (seen from the time of producing the protection).

That was easy to do with **cassette-software**, there simply were used turbo-loaders, new lengths or forms of data-blocks or a completely different recording-system. They all needed a special loader. The programmes didn't have the normal file/block-format and often had different recording speeds, so you couldn't duplicate them very easily with normal copy-programms. You also got in trouble if you just tried to make a direct-copy (recorder-recorder), because of the quality loss, which means read errors and stuff.

There were many coded special copy-programms, but I don't know anyone, which managed nearly all of the protections. I think the best was Bonzo, it copied a lot.

However, today tape-protection is rarely used, because cassettes for memory-medium are not usually any more. But my mind that is okay, 'coz I always hated waiting five

minutes or longer until I had all data completely in memory.

Like on tapes there were used up to there almost unknown tricks of recording datas on the memory-medium disc. The first trick probably was to rename the sector IDs (identifier). Firstly just some sectors were given new "names" or codes, than people went over to rename some tracks, whose sectors all were getting not normal codes and the number of such faked tracks was growing higher and higher up to nearly the whole disc. Except the directory and the loader, all the disc had a strange-format, which you couldn't read with copy-programms of those days. Later they figured out, how to use the boot-sector as a save place for a small load-routine, so the directory was sacrificed for the strange format, as well. Just the boot-sector had to be like on the original-system-disc.

Of course the coders of copy-soft didn't stop programming and so the other software-producers had to think of something new.

They found out, that you can use more than just 40 tracks (42 normaly) for writing datas on disc. So software producers put parts of a program or a loader on track 40 or 41 and if these tracks didn't exist, the loader gave you the hint "You also can buy this soft!" or it simply crashed down.

The developers of copy-soft had no problems with rearming their works and made new versions of it.

So the software-houses were in tight spot again. And soon they used sectors with data-errors, which simply had less than 256 byte in it. One of the most published version of the **Speedlock-protection** certainly is the best example.



Graphic by SNAKE

minutes or longer until I had all data completely in memory.

Cause of discs as data-carriers getting more and more importance the software-houses had to think of protecting their products here efficiently, as well. Before I start writing about disc-protection-tricks let me tell you something about a **simple file-protection**. It is really simple, but also not very good, 'coz you can remove it as fast as you can install it. But it was really used in practice by some coders. You write in the directory one block more in the block-list of the file you wanna protect. This block must be not existing like &B4 what usually lies outside of a normal formatted disc. If you try to copy this file now it won't work, because the copy-program will try to load a sector from a track which is not formatted and so it will be break off. "Crime" by Crown can copy such protected programmms, you just have to ignore the found "disc-error".

I even could think of a much easier method, perhaps used in the years of beginning of the CPC. You could stuff the files in different user-areas (0-255), but that would probably be too easy nowadays.

Well, now the best . . . I start with **disc-protection-systems**.

In track one they renamed the sector IDs and the first sector was "bad" (128 byte). Conventional copy-systems didn't manage to copy such a sector, they just found an error and ignored it. If this track was not the same as on the original, than the disc was formatted with the hint for a pirate-copy. This protection was not easy to crack, too, because there were used time-dependent-XOR-loops for decoding the second loader. The decoding-routine was not in the first loader, it was put in the header of the second one.

However, crackers at this time were clever, so this protection was hacked like all others, too.

New copy-programms came, as well, and so it was easy to copy the protection with it - oh well, tough luck for the ones who put on this protection.

At nearly the same time people found out, how to set the length of sectors (256; 512normal; 1024; 2048 and 4096). Anyway, this was almost no problem anylonger for developers of copy-soft.

Differences between the logical and physical order of sectors of a track were used for copy-locks, too.

For all these tricks, coders could use routines of the CPC-ROM and had not to care for direct programming of the FDC (Floppy-Disc-Controller), but some did and so we got

a new protection which based on deleted DAMs (Data-Address-Mark). If you wanted to read sectors with deleted DAM, so it didn't work with conventional methods (like &84 - read sector).

For scaring crackers it came to a new method, as well. There were interlocking-time-dependent-XOR-loops (like Alkatraz). More than 100 of such XOR-loops made a lot of crackers despair (like Wurmis crack of Storm Trooper). I think, Redpoint was one of the first, who did manage the problem without using tools (like Multiface or modified ROM).

The copy-soft-developers also took the hurdle with the DAM.

Than there was a long time of no real new trick used for protection, but in '89 or '90 the **Hexagon-format** came and shocked lots of CPC-users. They said it is a real strange/foreign-format made on another computer system. Every track had just one sector (&C1) with the length of 6 what theoretical would mean 8194 byte, but this wouldn't work in practice, because a track can just take 6144 byte. So there were sectors with 6144 byte, whose DAM were deleted, too. A long time it was **impossible to copy** this format on CPC. Today we know, how it works. With the release of **Discology 6.0** there nearly was no hurdle anymore for people who wanted to copy protected software. I've even heard you can copy the Hexagon-format with the version 5.1 of Discology.

Up to date **Zap'T'Balls** was the last spectacular protection, because Discology didn't manage its protection. But in RS#12 I had read, there is a new, better copy-program, which even copies ZTB.

Well, I think this were all important tricks, used with disc-protection-systems. Of course there are always combinations of these tricks.

Hardware-protection-systems are the next I wanna write about.

The most known system is also the only one used on CPC - the **Lenslock**-system. You got a plastic prisma with a bought program for reading the code you had to type in, for entering it. Without the prisma you had no fair chance, because you needed it for reading the code from the screen with it. You also can't copy a prisma very easily. If this protection had not been so user-unfriendly, it might still be used.

The second hardware-protection, I know, based on destroying a fixed point on disc by laser. If the loader tests the track, where the "laser-hole" must be and does find the error, it will start the program. (used on C64)

The so-called **Dongel-princip** is the last hardware-protection I wanna describe a little. At the expansion-port you put a "simple" modul, which contains any informations read out by the protected-program. Such moduls are not easy to copy for everybody - only by people who invest a lot of work and effort. (known from IBMs)

Other protection-systems are for me for instance **code-systems**, which base on any codes like passwords, typed in by the user. Such code-systems often work together with other protection-tricks. The codes are to read out of code lists or manuals. Who does not know the wonderful beginning of OCP-art-studio: "What is the x-th word of line y on page z of the manual?" However, there are also

question-systems or pictures, which have to be recognized or compared with the manual. Such code lists are printed black on purple, so you will just get a sheet of black paper if you copy them. The idea is good, but it is too easy to cheat, what means very fast are cracks of so protected programmms.

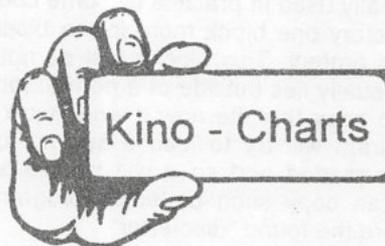
For the last two years is a new kind of protection on CPC. Everyone, who buys a program, is **registered** and given a number, which also is on the disc in the code. So if a pirate copy is found you easily can find the one who made it (used with Soundtrækker). If I got the right informations, so the German-law-maker doesn't accept this procedure. Well, that's it!

I'm really sorry for my terrible English, but it is just not my mother language and I'm still learning it.

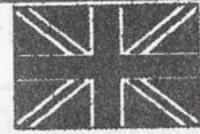
Red Dragon

looking for **Contacts**

- Im looking for loads of contacts: **Helias Fotopoulos**, Sarantaprov 41, GR-155 61 HOLARGOS, Greece
- Needs **worldwide Contacts** for cool swapping, only legal Stuff!! French and english swappers prefered. Nearly every format: 3", 5,25"and 3.5". **ELK** of TFFFB PSF 125 -10412 Berlin- Germany.
- Looking for Contacts:
Denis Papazoglu, Chora Naxos, GR- Naxos 84300, Greece
- If anyone wants a **contact in Britain** then feel free to write to me although it isn't exactly free when you have added the cost of paper, envelope and stamps. But by writing to me you get two price of one as contacts for the my brother also uses an Amstrad. **Gavin Black**, 2 Brae Park, Edinburgh, EH4 6DJ, United Kingdom.
- I'm looking for PC-contacts all over the world
Cedric Fontaine, 5 Rue Foch, F-8500 La Roche s/Yon, France



- 1) Schindlers Liste
- 2) Akte
- 3) Philadelphia
- 4) Cool Running
- 5) Wayne's World 2



Ever missed the 8th bit for your printer???

Well then, I'm here to rescue you.... The theory behind this small piece of code and hardware goes a bit like this: The CPC (speaking of non-plus types now, if you got a plus-type stop reading, or wast your time...) only got 7 bits for controlling the printer, but on some printers you'll need all 8 bits to get the full power of your printer. The trick to escape this 7 bit port is pretty simple, by connecting the port normally used for writing stuff to the tape recorder, to the last bit in the printer port, you'll get all 8 bit's working... It's just a matter of soldering 1 (ONE!) wire into your CPC... (I can't imagine why Amstrad didn't do it in the first place - maybe they are stupid?)

The hardware modification:

First you'll have to take the CPC apart, remove screws in the bottom and then the top of the box (be carefull when you remove the wires to the keyboard) then if you got a 664 or 6128 you must remove the disc drive, after that you remove the circuit-board. Then when you got the circuit board out, locate the chip called: 8255, it's a large one with 40 pins, maybe there are written PPI on the circuit-board near it.

When you have found the chip, solder a pice of wire to

pin 12 of it. Then you shall find pin 9 of the printer-slot you can see the number-layout in your manual. Pin 9 of the printer-slot must be disconnected from the circuit-board, you can do that with a sharp knife, but be carefull!! when pin 9 have been disconnected from the rest of the circuit-board, you can connect it with the wire from the chip. That's about all there is to do! (cept puting it all into the box again, but that's your problem, I will not tell you how it's done.....)

The Software:

Even as your CPC now got a 8 bit printer-port, it's lame to know how to use it, but by running a small pice of code, you'll get the stuff to work... The program just intercepts the firmware routine who send data to the printer and then sets or resets the bit in the tape port according to the 7th bit of the data send. Even with this modification you can still use your tape-recorder!!! (but not at the same time as you are printing, but you never could that anyway...)

Well then, hope you'll have fun, and just remember, that if it all fails and you end up with a none-working CPC, don't blame me!

Yours, Peter

Sörensen

(NWC)

Listing

PRINTER PATCH FOR 8 BIT PORT BY NWC

```

NOLIST

ORG #BE80
LIMIT #BF80

LD B,#F6
IN C,(C)      ;GET STATUS OF PORT #F6
RES 5,C      ;KILL BIT 5 IN PORT #F6
OUT (C),C    ;SET ON PORT #F6 AGAIN

LD HL,OLD_VЕКТОR
AND A
JR NZ,SET_VЕКТОR ;A PARAMETER? THEN KILL 8 BIT PATCH!

                ;SET 8BIT ON
                ;SAVE OLD VEKТОR

LD HL,#BD2B
LD DE,OLD_VЕКТОR
LD BC,3
LDIR

XOR A:LD (SET_VЕКТОR),A ;ENABLE SET_VЕКТОR ROU

LD HL,NEW_VЕКТОR
JR SET_VЕКТОR

PRINTER_PATCH
    PUSH HL
    PUSH DE
    PUSH BC
    PUSH AF
    DI

AND %10000000
RRA:RRA      ;MOVE BIT 7 TO 5
LD B,#F6

IN C,(C) ;GET STATUS OF PORT #F6
RES 5,C  ;KILL BIT 5 IN PORT #F6
OR C     ;SET BIT 5 IN PORT #F6 IF BIT 7 OF
        ;PRINTER DATA=SET
OUT (C),A ;SET ON PORT #F6 AGAIN

LD HL,OLD_VЕКТОR
CALL SET_VЕКТОR ;SET ORGINAL FIRMWARE JUMP

POP AF
CALL #BD2B      ;SEND DATA TO PRINTER
PUSH AF

LD HL,NEW_VЕКТОR
CALL SET_VЕКТОR ;SET NEW 8BIT PATCH AGAIN

EI
POP AF
POP BC
POP DE
POP HL
RET

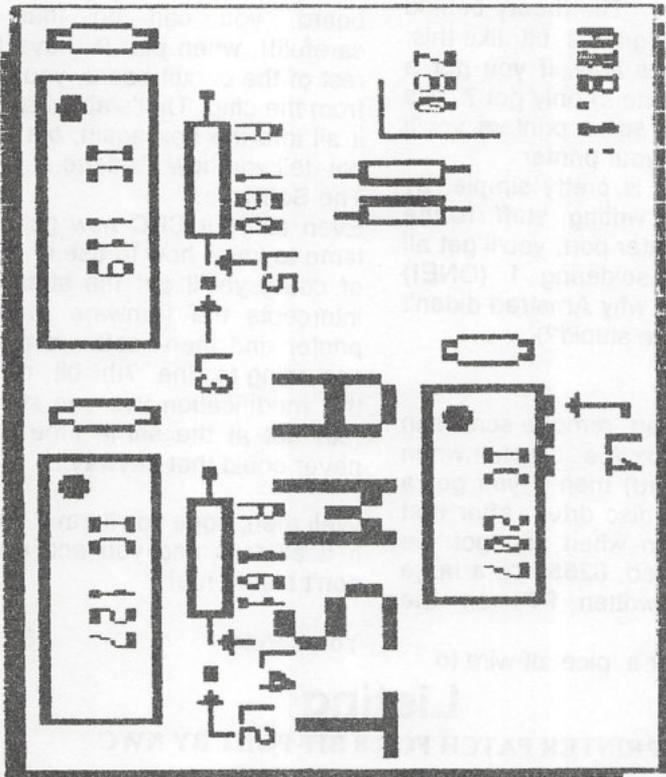
SET_VЕКТОR
RET
LD DE,#BD2B
LD BC,3
LDIR
RET

OLD_VЕКТОR DS 3
NEW_VЕКТОR JP PRINTER_PATCH
LIST
DB 0
    
```

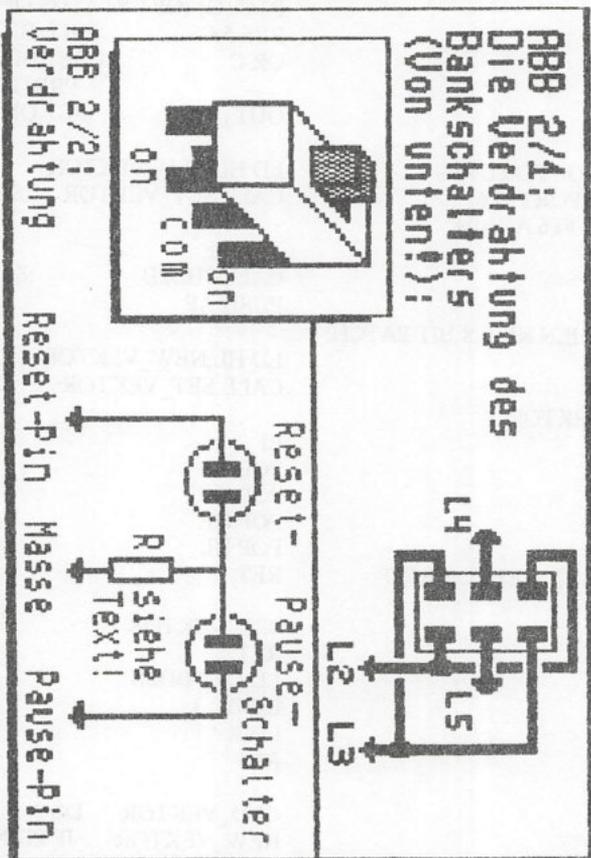


Bit

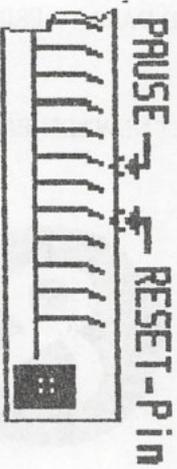
Schaltbilder zu Khany's „BANKSWAPPER“



©1983 BY KHANY



Centronics
Expansions
Port



Ansicht von Hinten (CPC aufgeschraubt)

AMSTRAD CPC oder IBM- kompatibler?

Etwas erstaunt war ich, als im RS 13 folgende Zeilen las: "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!"

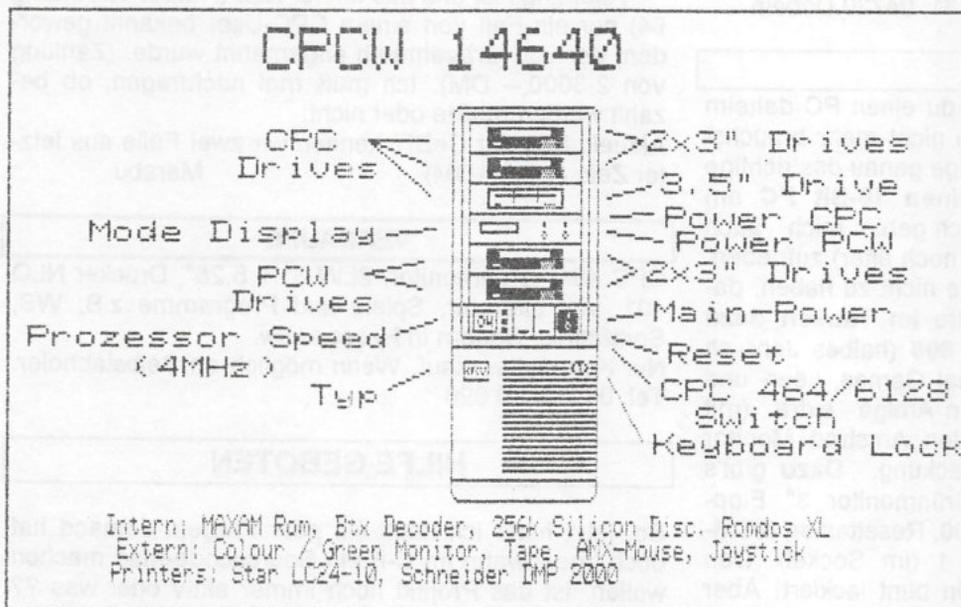
Natürlich drucke ich alles mit meinem CPC! Schließlich ist der Rundschlag doch ein CPC-Fanzine, oder? A*) Außerdem habe ich auch keinen PC, auf dem ich Artikel schreiben könnte und bislang bin ich auch noch sehr zufrieden ohne einen IBM-kompatiblen Computer. Meine Software-Sammlung (alles nur Originale!) beinhaltet alles, was man nur brauchen kann: OCP-Art

Formatieren in mehrere Spalten ist leider nicht ganz so einfach.

Jedoch gilt auch hier: wer sich gut mit der Textverarbeitung auskennt, wird am CPC nicht viel länger sitzen, als jemand am PC. Und mit einem 24-Nadel-Drucker lassen sich auch mit einem 8-Bitter sehr gute Druck-Ergebnisse erzielen. 1) Natürlich sind Spiele auf dem PC schöner, schneller und größer als am CPC und ich werfe oft mal einen

Spielen oder Anwendungen auskenne.) 3)

Ich gebe gern zu, daß der Ausbau vom CPC 464 zum CPCW 14640 etwas übertrieben ist. Die meisten Teile habe ich jedoch zu sehr günstigen Preisen bekommen. Das schönste aber ist, daß ich mir sicher bin, daß mein Computer fast perfekt ausgebaut ist, und ich muß mich nicht darüber ärgern, daß die neue Festplatte schon wieder um 200,-DM



Kommentare:

A*) Der Rundschlag ist schon längst über ein CPC-Fanzine hinausgewachsen! Er steht jetzt eher zwischen Fanzine und regulärer CPC-Zeitschrift. Und bei der CPCAI hat sich auch nie jemand beschwert, daß sie mit professionellen Mitteln hergestellt wurde.

In der CPCAI fehlen z.B. CPC-layoutete Seiten völlig!! Das ist doch ein eindeutiger Vorteil des "RUNDSCHLAG"!

1) Das stimmt! Siehe Ausdrücke von <dg>

2) Ist das wirklich wahr? Sind sie besser als "Zapf'Balls, Prehistoric" (Elmsoft) oder "Megablasters" von Odiesoft?

3) Aber Du hast trotzdem recht! Vieles auf dem PC ist schlecht programmiert!!

Marabu

Studio, Stop Press, CPC-Word, Tasword, Stream 2 und einige Spiele. Das Bild von dem CPCW habe ich innerhalb kürzester Zeit gezeichnet. Okay, möglicherweise hätte ich das mit einem PC etwas schneller geschafft, doch wer sich gut mit seinen Programmen auskennt, der kann auch schnell damit arbeiten. Sicher, schöner wäre es mit einem PC geworden, er hat ja auch eine wesentlich bessere Auflösung. Aber mir reicht die des CPC's völlig aus.

Textverarbeitungen - reicht für den normalen Hausgebrauch nicht auch der CPC? Natürlich wird es mit den Druckerkontrollzeichen nicht gerade einfach, Textteile mit der Maus anklicken und manipulieren ist selbstverständlich leichter. Auch das

neidischen Blick in die Spiele-Fachpresse und bewundere die hervorragende Auflösung. 2)

Jedoch vom Prinzip sind die Spiele auch nicht anders als auf dem CPC. Und auch wenn Elite nur unausgefüllte Vektorgrafik hat, so spiele ich es doch immer wieder sehr gerne. Mann kann wenigstens dabei sicher sein, daß sich die Programmierer sehr viel Mühe gegeben haben, alles in die 64k reinzuquetschen.

Wenn ich dagegen höre, daß einige PC-Spiele -zig MegaBytes der Festplatte besetzen, frage ich mich, ob das Spiel wirklich so aufwendig ist, oder ist es einfach nur schlecht programmiert? (Ich möchte niemanden beleidigen, da ich mich nicht mit dem Programmieren von

billiger geworden ist, oder daß es mal wieder supertolle neue Erweiterungen gibt, die man unbedingt braucht und die ein Vermögen kosten.

Sollte irgendjemand diesen Text lesen, der sich auch etwas intensiver mit dem CPC in dieser Richtung beschäftigt und Lust hat, mit mir ein paar Erfahrungen auszutauschen, der kann sich ja mal über die Redaktion an mich wenden. Vielleicht gibt es jemanden, der einen LCD-Monitor an den CPC angeschlossen hat. Der CPC als Laptop? Warum nicht?



Suche:

...preiswerten (aber voll funktionstüchtigen) Monitor GT 65 (oder CTM 644)

... das Programm **Diskpara** für CP/M 2.2 auf 5.25"-Disk
... ein Programm, welches **Mode 2-Screenteile** (weitere Modes kein Hindernis) **um 90 Grad drehen** kann.

... alle Arten von **Erweiterungen** (auch selbstfabrizierte) für den CPC 6128 oder CPC 646 zu vernünftigen Preisen.

Biete dafür

1. Spiele auf Disk oder Kassette; alles Originale mit Anleitung.
2. Anwendungen, z.B. Wordstar, Datamat, 3D-Konstruktion Kit,....
3. PCAI Databox-Disks's oder 3"-Leerdisk (Maxell)
4. ...zur Not auch: Cash,Steine,Kies, Money, DM

Nähere Angaben zu Spiele/Anwendungen/ Databoxen mit Angebot anfordern!

Heiko Jeschke, A.-Schweizer-Str. 31, 04720 Döbeln

Suche

Hallo, du! ... Hallo, du! Falls du einen PC daheim rumstehen haben solltest, den du nicht mehr brauchst oder willst, dann ist diese Anzeige genau das richtige für dich! **Ich suche nämlich einen 16-Bit PC**, am besten so neu wie möglich, aber ich geb' mich auch mit einer alten Kiste (286, bzw noch älter) zufrieden. Einen Monitor braucht die Kiste nicht zu haben, dafür aber eine Festplatte. Ich hätte **im Tausch** dazu folgendes anzubieten: 1 **AMIGA 600** (halbes Jahr alt und kaum gebraucht) mit original Games, Leer- und PD-Disc (ca. 30), einem Heftchen Amiga extra (mit Disc) sowie Anschlußkabel an den Amstrad Monitor CTM 644/640 und Originalverpackung. **Dazu gibt's** noch einen **CPC 464** mit Joyce-Grünmonitor, 3" Floppy (im Monitor), Drucker DMP 2000, Resettaster, ROM-Umschalter 464/6128, mit CRTIC 1 (im Sockel). Den Rechner hab ich außerdem schön bunt lackiert! Aber nein, das war immemochnichtalles!

Außerdem gibt's nämlich noch einen CPC 464 (nein, der ist nicht bunt, dafür aber grünmetallic) mit CRTIC 0 dazu! Also, wenn dich mein Angebot interessiert, dann ruf mich an!!! (diese Angebot gilt erstmal unbefristet, du kannst also locker auch noch anrufen, falls es schon Juli sein sollte!)

Wenn du von dem ganzen Zeux nix haben willst, dann ruf mich trotzdem an, vielleicht könnte ich des Teil nämlich auch gegen Geld tauschen!

Leute, **meldet euch halt mal!** In dieser Beziehung hinkt die TMMM nämlich stark dem CF hinterher. Bisher hat sich noch fast nie (bis auf eine Ausnahme) jemand auf eine Anzeige in der CA/MM/TMMM gemeldet...

Also, schnell zum Telefon laufen, und mich anrufen! 07161/33386 (schreiben kannst du mir natürlich auch, - Szene-Leute fragen oder Brief über Marabu schicken.)

CHERRY-T.

Biete:

Diverse Software (Originale) aus Platzgründen abzugeben. Tausch bevorzugt.

Liste bei ELK of TFFFB -PSF 125 10412 Berlin

Biete:

Probleme mit der Hardware, Kabelsalat am Compi???? TFFFB kann helfen!!!! Individuelle Hardwarelösungen ertüfeln und bauen wir zum fast Selbstkostenpreis. TFFFB -Kontakt PSF 125 10412 Berlin

Suche:

Wo bekomme ich Prehistorik II und Nigel Mansell World Championship möglichs preiswert her???? ELK of TFFFB

Frage: Wer hatte Probleme mit Gravenreuth oder der Bullizei wegen Ralf B. ?????????? Wie wäre es mit ein wenig Erfahrungsaustausch??? ELK of TFFFB

Kommentar: Mehrere RS-Leser haben uns Kopien von Briefen geschickt. Absender ist wie immer ein Mädchen mit verschiedenen Namen aus Gladbeck, Tunnelstraße oder andere n Orten in der Nähe. Wer den RS schon länger hat, kennt ja den Wortlaut. Siehe auch "Computer Flohmarkt" Nr.3/4'94.

Allerdings ist uns aus letzter Zeit (Herbst 93-Anfang 94) nur ein Fall von einem CPC-User bekannt geworden, der von Gravenreuth angemahnt wurde. (Zahlung von 2-3000,- DM). Ich muß mal nachfragen, ob bezahlt werden mußte oder nicht.

Aktuell: Seit der CeBIT kennen wir zwei Fälle aus letzter Zeit. (1500,-DM) Marabu

VERKAUFE

CPC 464, Grünmonitor, 2LW 3" + 5,25", Drucker NLQ 401, viel Literatur, Spiele und Programme z.B. WS, Spritfabrik, Bauern in Hessen usw.
Nur Komplettverkauf. Wenn möglich an Selbstabholer.
Tel. 05137/ 50 626

HILFE GEBOTEN

So, jetzt hätte ich noch ein paar Fragen: Jemand hat doch irgendwann im C-F ein Sourcecode-Mag machen wollen. Ist das Projekt noch immer aktiv oder was ?? Bitte melden, falls noch Interesse an Codes besteht. Ich würde gerne den Anfängern helfen zu programmieren, damit die Szene sich vielleicht ein wenig aus ihrem fast zugeschaukelten Grabe sich erhebt. Dazu bin ich bereit, Fragen bzgl. Coding nach meinem besten Wissen zu beantworten. Fragen an den Rundschlag oder an PF 1130, 67719 Winnweiler.

Ich programmiere nur Logo. (Ätsch! Ein kleiner Gag.) Natürlich nur Assembler, aber auch Basic. Da ist aber eher Fraggie der Spezialist.

BBS/Vassago

Hilfe geboten

Ich programmiere in **BASIC** und **Turbo-Pascal** (wie gesagt, mit gutem Erfolg) und kann genug **Maschinensprache**, um Programme zu ändern. Ändern muß ich so manches, denn **meine Hardware** wird von einigen Programmen garnicht gern ohne Murren akzeptiert:

CPC 464, umschaltbar zum 6128, Dobbertin-Speichererweiterung mit 444k-RAM-Disk unter BASIC und CP/M (2.2 und Plus), Disk-Controller mit AMSDOS

und XDDOS, 3-Zoll-Laufwerk (normal), 3,5-Zoll (2-seitig - 80Spur = 720 Kbyte), serielle Schnittstelle plus Modem, AMX-Maus, Farbmonitor, Video-Digitizer von ROMBO, 24-Nadeldrucker und Joystick.

Noch Fragen? Ich helfe gern, wenn jemand Fragen hat.

Also fragt!

Hartmut

(Mehr über Hartmut in der Szene-Rubrik)

Marabu: Hallo, Hartmut! Vielen Dank für Dein Angebot an die Leser! Aber eine Bitte: **Nächstes Mal Deinen Beitrag besser ausdrucken (schwarz auf weiß!) und zusätzlich auf Disk mitschicken.** Danke.

Der RUNDSCHLAG sucht Hilfe für unseren 100. Abonnenten

Wer schafft es, unserem *100. RUNDSCHLAG-LESER* von der jeweiligen RS-Disk eine Cassetten-Kopie zu ziehen?

(Oder gibt es einen barmherzigen Samariter, der ihm ein Laufwerk für den CPC464 schenken (oder billig abgeben) kann ??)

Zuschriften an Marabu

L=Leserbriefe/Meinungen

An Gert Genial wegen seines Artikels "Textverarbeitung knallhart"

Ich will jetzt hier nicht eine müßige Diskussion anfangen welches Textsystem das beste ist, dabei hat jeder Freak seine eigene Meinung.

Aber GG's Artikel strotzt nur so vor hahnebüchenden Unwahrheiten und Fehleinschätzung.

Dieser Text ist kein objektiver(hahahaha!) Test, verschiedener Textsysteme, sondern pure WS Werbung.

Nach kurzer mensch ganz langjähriger WS-mal kurzfristig ST-Version so die Kenntnissen der me erklären.



Lektüre bemerkt eindeutig, GG ist Nutzer und hat sich eine CW-und eine besorgt. Eigentlich so die mangelhaften anderen beiden Systeme (Abkürzungen: CW =

CPC-Word, WS = Wordstar, ST = Star-Texter)

Einige Beispiele :

Bedienungskomfort:

ST wird ebenfalls mit ControllesCodes gesteuert. Bei CW kann mensch beide Steuerungsmöglichkeiten anwenden: Menüsteuerung und ControllCodes. Seltsamerweise hat dies GG nicht erwähnt.

Textgestaltung: Es wird behauptet,ST bietet keine Hilfe bei der Seitengestaltung . Was GG nicht beachtet hat, ist, daß bei ST die Seitenlänge selbst definiert werden kann. Sich die selbstdefinierte Seitenlänge zu merken, dürfte dann wohl weniger das Problem sein. Zumal die Zeilenanzahl ständig angezeigt wird.

Textlänge:

Es mag ein Manko sein, daß ein ST Text nur 255 Zeilen lang sein kann. Aber das trägt auch zur besseren Datensicherheit bei, denn wenn mal ein Text verloren geht, sind es bei ST nur 255 Zeilen, aber bei CW oder WS können dann schon mal 30K weg sein.

Deswegen sieht meine Wertung auch etwas anders aus:

Jedes Textsystem hat seine eigenen Vorteile. Der Bedienungskomfort ist eine Frage der Gewöhnung. (Ich benutze hauptsächlich ST und CW, wenn ich Texte schreibe.)

ST hat den Vorteil **das einfachste** Programm zu sein, keine Spielereien, Textverarbeitung pur. Für den klei-

nen Text zwischendurch. Wesentlicher Nachteil: ST speichert in einem eigenen Format ab. Braucht mensch einen ASCII File, müssen die ST-Files erst durch einen Converter gejagt werden.

CW bietet sich an, wenn mensch **lange Texte** schreiben will, oder eine Vielzahl an Editiermöglichkeiten braucht. Grafische Effekte, Einbau von Bildern, Rechtschreibprüfung, Datenbankfunktionen uswuswusw. bietet halt nur CPC-Word.

Zu **WS** kann ich nicht so ausführlich schreiben, da mich die sehr umständliche Benutzerführung bis jetzt vor der Benutzung ausschloss.

Dieser Text ist nicht das Ultima ratio, aber auf jeden Fall objektiver als GG's Artikel..

ELK of TFFFB

Der CPC und seine Zukunft!

Ein Kommentar von THE VILLAIN of HJT

Dieser Artikel richtet sich vor allem an alle diejenigen, die immer wieder fordern, daß Leute wie z.B. Elmi weiterhin Games für den CPC umsetzen sollen. Er soll keineswegs Schwarzmalerei sein, ich werde nur versuchen, der Wahrheit ins Auge zu sehen.

Das, was den CPC auch heute noch interessant macht, ist doch vor allem die **Szene**, das sind in erster Linie **Diskmags, Demos, Fanzines, Meetings** und einfach die Leute. Auf dem Spielesektor ist für den CPC die Zeit doch schon seit langem abgelaufen. Er bietet einfach die hardwaremäßigen Voraussetzungen nicht, die in dieser schnellebigen Zeit von einem Rechner gefordert werden, der sich im Bereich der Computerspiele behaupten soll.

Mich persönlich interessieren die Spiele, die für den CPC rauskommen schon seit längerer Zeit nicht mehr. Das einzige, was mich aber auch jetzt noch am CPC hält ist das ganze Drumherum. Ich würde mir nie mehr ein Originalspiel für den CPC kaufen (so denn überhaupt noch welche erscheinen), denn ich kann mir zu einem nicht wesentlich höheren Preis die Amiga-Version kaufen, die in 99,9% der Fälle besser sein wird. So aner kennenswert die Leistungen der Coder, z.B. von Elmi bei Prehistorik II auch sind, mit einem Kauf werde ich die nicht mehr honorieren. Und weil ich bestimmt nicht der einzige bin, der das so sieht,

hat sich das Thema kommerzielle Spiele auf dem CPC so gut wie erledigt. Die ganze Zeit, die noch in Spiele

**Wenn alle
CPC-User Europas zusammenhalten,
wird es noch
lange eine CPC-Szene
geben!**



investiert wird, ist im Prinzip eigentlich verlorene Zeit. Wenn ich coden könnte, würde ich bestimmt auch kein Spiel mehr programmieren wollen, wenn schon ein Demo. Da setzt mich keiner unter Zeitdruck, ich weiß schon im voraus, daß damit keine Kohle zu verdienen ist, d.h. ich kann mir den ganzen Frust sparen, wenn keiner das Spiel will, werde dafür nicht von irgendwelchen Typen, die selbst ein Raubkopie besitzen, für die niedrigen Verkaufszahlen bemitleidet, und die Anerkennung ist im Prinzip doch die gleiche.

Für alle, die die Zukunft des CPCs im Spielbereich immer davon abhängig machen, wie oft sich Prehistorik II und Super Cauldron verkaufen, sei noch folgendes gesagt: Elmi's Honorar für die beiden Games stand schon im voraus fest. Auf irgendwelche hohen Verkaufszahlen war er also nicht angewiesen. Damit wäre höchstens noch die Entscheidung von Titus zu beeinflussen gewesen, sich vom CPC-Markt zurückzuziehen.

Aber, daß die Entscheidung gegen den CPC schon längst gefallen war, sieht man doch daran, daß man sich gar nicht mehr die Mühe machte, das Spiel in Deutschland offiziell zu verkaufen und offensichtlich nicht einmal willens war, die Bestellungen eines deutschen Softwareversandes zu bearbeiten. Wer meint, er hält den CPC dadurch am Leben, daß er die Spiele kauft, soll das tun. Ob es wirklich was nutzt, steht auf einem ganz anderen Blatt.

Fazit: Ich persönlich glaube, daß es dem CPC viel mehr bringt, wenn ihr euch aktiv an den ganzen Fanzines und Diskmags beteiligt und vielleicht auch selber mal versucht, etwas Demomäßiges auf die Beine zu stellen (was Woodman und ich jetzt ja auch getan haben). THE VILLAIN of HJT

Hallo, Marabu!

Vielen Dank für die schnelle Zusendung des RS13+ Disk!

Also, ich weiß eure Arbeit und Zeit, die ihr in den Rundschlag steckt, wirklich zu schätzen und ich bin froh, daß es für den besten Computer eine so gute Zeitschrift gibt... Macht weiter so!
Jens G.

Hi, Marabu!

Es fällt mir unheimlich schwer, die besten Artikel aus dem RS herauszufinden, denn meiner Meinung nach gibt es keinen allerbesten Artikel im RS- alle sind super - keiner bildet eine Ausnahme! Ich finde alte Artikel, die die sog. „scene-spirit“ (laut Hypno) schüren,.... haben es verdient auf dem ersten Platz zu landen.

Juggler of POW!

Hi, Marabu!

Wie Du den RS gestaltest, finde ich spitze!

Auch die RS-Disk hat sich erheblich verbessert. Weiter so!
Mark McReady

Hallo, BIOS!

Noch mische ich beim „Club der Millionäre“ von Rolf Knorre mit, aber in absehbarer Zeit, werde ich mich mehr um Szene-Mags kümmern. Vielleicht abonniere ich dann den RS.

Mich stört nur die kindische Arroganz, mit denen manche Freaks so miteinander umgehen.
Jogi

Leserbrief: SCHADE

In "Szene aktuell" RS#13 stand, daß Crown die Computerei an den Nagel gehangen hat. Das ist mehr als schade !!! Meiner Meinung nach hat er eines der besten und benutzerfreundlichsten Kopierprogramme geschrieben und was für mich, als Anwender noch viel wichtiger war, dieses ständig verbessert und angepaßt.

Dabei hätte Crown sein Programm sogar noch (zumindest für mich) erweitern können (und sollen). Da mein "B-Laufwerk" 80 Spuren verdaut, hat es mich immer geärgert, daß es nur unter CP/M möglich war Dateien vom 40-Spuren-Laufwerk auf 80-Spuren zu kopieren und umgekehrt. Nachdem Crown's CRIME auch für 80 Spuren erweitert wurde habe ich gehofft, daß die nächste Version auch dieses Problem bewältigen kann, doch das wird ja wohl nun nix mehr ...

Heiko

zum Thema "Englische Texte "

Hier meldet sich noch mal Byte-Bandit.

Leute - ich habe mich gefreut das einige RS-Leser meine Diskussion zum Thema "Englische Texte " aufgegriffen haben und sich zu Wort meldeten. Die Artikel von Dummy, Gert Genial und Dreamer of TGS habe ich mir gut durchgelesen - und ich muß zugeben : **Ihr habt auch Recht.** Da der RS ja schließlich international ist, gehören auch englische und französische Texte und Übersetzungen in dieses Fanzine. Ich wollte ja auch nur mal die Meinung von ein paar anderen Lesern hören. Ich für meinen Teil schreibe aber weiterhin in Deutsch, denn international kennt mich sowie so keiner. Also seid mir nicht böse wenn ich bei meiner Muttersprache bleibe.....Grüße noch an Odiesoft, Overload, Hexenmeister, Marabu, Hyp



nomega (vielen Dank schon mal im Voraus für Deine Hilfe. Den Brief und die Diskette habe ich an Marabu geschickt, da ich Deine Adresse nicht habe) und alle die mich kennen! B.B.

Gamers Message

Ich finde es toll, daß sich die Rubrik "Gamers Message" im Wachsen befindet. Da es heute zum Einen sehr schwer geworden ist, überhaupt neue Spiele für den CPC (in Deutschland) zu beziehen und zum Zweiten die angebotenen Titel meist nur unklare Vorstellungen zur Art des Spieles und dessen Qualität vermitteln, ist Eure "Gamers Message" ein Lichtblick.

SUCHE — FRAGE

Allerdings würde es mich deshalb auch freuen, wenn ihr zur Vorstellung und Bewertung des Spieles noch eine Händler-/Bezugsadresse (Spitze wäre, falls bekannt den etwaigen Preis!) angeben könntet. PS.: Wer kann mir mal einen heißen Tip geben, wo ich SUPER CAULDRON und PREHISTORIK 2 bekomme?

New Age Software hat mich bis heute verträstet und hängen lassen!!!
Heiko Jeschke, A.-Schweizer-Str. 31, 04720 Döbeln

Zur Lage auf dem CPC-Markt:

Es gibt leider nur noch sehr wenige Möglichkeiten, CPC-Software bei Händlern zu kaufen, deshalb müssen wir froh sein, wenn der eine oder andere Anbieter in seiner Freizeit noch einen kleinen CPC-Versand am Leben erhält.

Ärgerlich ist dann aber meist, daß es oft unendlich lange dauert, bis man etwas bekommt oder daß sogar eine Bestellung ohne Antwort bleibt. Heiko



Summary:

First ELK of TFFFB (Berlin) writes about 'Gert Genials' article RS13.19 „Comparing Text-Programs“. Then THE VILLAIN OF HJT is courageous enough to tell about situation of Amstrad CPC in Germany (and Europe?) and the future of CPC and CPC-Scene. The PIC means: „If all European Freax stay together, there will be a CPC-Scene for a long time!“ We can't expect a lot of new games for the Amstrad CPC (except ODIE'S „MEGABLASTERS“) but it's very interesting to meet CPC-Freax, to have parties and to talk about CPC and other computers.

Marabu: I was very happy to see a lot of funny and friendly French Freaks in Reims (1992) and the English „CRTC“ too - and I was very happy to meet the Greek Freax George Papazoglu and REX of SEX in Wuppertal '93 and I hope, there will be a lot of contacts and letters between the CPC-Freax from Austria,

Danmark, England, France, Ireland, Greece and Germany!

But: If you want to read more about „The CPC-Scene in Europe“ you should write more in ENGLISH!!! (Or French!)



Sit down on your chair in front of your CPC and write a letter to all European Freaks !!

What's your opinion ????? ??????
???????????

Now I continue:

„HEIKO“ thinks that it's a dammage that CROWN stopped his CPC-work.

Because „crime“ by „crown“ is one of the best copy-progs for our CPC!

HEIKO means that it's necessary to write in „Gamers Message“. But he needs some „commercials“, some addresses, where to buy progs like „Prehistoric II“ and „SUPER CAULDRON“.....

If you want to read some of these articles („RUNDSCHLAG Nr. 14“) in ENGLISH please write to BIOS!!!!

And now we continue with :



English letters:

From Longshot/France:

I was this week to the 'SuperGameShow 3' and it was interesting to have a look on new games and consoles.. I've bee impressed by the „Silicon Graphics“ development system which has created all synthetic pictures I know („Jurassic Park“, „Terminator 2“, ...). It's an expensive computer (200 000 FF) and the software is very expensive too (100 000 FF).

Many games on computers were CD-ROM games... Beautiful but always the same thing: A landscape (coming from a movie (Rebel Asssault) or from Art Studio/Silicon Graphics) uncompressed from CD-ROM to the vdeo-Ram and some sprites on this landscape...

An easy method to make beautiful games without to write too much code... But these games are not very interactive because you cannot choose your way...

Oh...I've received two CPC'soundtrakkers from TIC and these are really amazing: Great work! See you soon

Longshot

From NWC/ Denmark:

Hello, BIOS/Marabu!... I herby return the RS-Disk. I have made a small piece of code and a description of

how to make the printer-port into a real 8bit port in a very easy and cheap way. (The code written with protext/maxam).

Yours NWC

14.34 English Letters/ Leserbriefe Deutsch

Letter from Gavin Black

Dear BIOS,

There are a number of reasons for writing this letter:

Firstly if anyone wants a contact in Britain then feel free to write to me although it isn't exactly free when you have added the cost of paper, envelope and stamps. But by writing to me you get two contacts for the price of one as my brother also uses an Amstrad.

Secondly we are planning to launch a **Public Domain library** (yes another British one) although there is still a lot of work to be done before the doors open. If anybody does write to me I would welcome ideas and suggestions for the library.

And finally I thought I would mention my alternative to the Amstrad NC100 portable - the **Epson PX8**. I bought one second hand for #70 with portable printer. It has a Z80 running at 2MHZ, 64K of memory, a 128K RAM drive, a built in microcassette recorder and two EPROM sockets that are used to hold the software that comes with the machine such as BASIC, CP/M 2.2, portable Wordstar, portable Cardbox and portable Calc/Scheduler. This is actually quite convenient as the EPROMs are held in special cradles making them very easy to insert/ remove from their sockets. According to a magazine review you can change the EPROMs whilst the machine is on and the new software will be recognised - this is because the sockets are treated as drives.

It has an A/D converter, barcode reader socket, speaker socket, serial port, expansion port and RS232 socket allowing us to port files to the Amstrad. The good thing is that by saving BASIC programs as ASCII files they can be loaded into an Amstrad and run without any errors, if they are reasonably simple. The batteries will supposedly run for 15 hours before needing recharged, this long time is mainly due to the fact that the screen is not backlit making it awkward to see in poor light. The RAM drive also has a battery pack to act as a backup.

Enclosed with this letter is my subscription for Rundschlag.

Yours sincerely **Gavin Black**.

2 Brae Park, **Edinburgh**,
EH46DJ, U.K. Tel: 031-339 6644,

translation / Übersetzung :

Lieber BIOS,

anbei ist meine Abo-Bestellung für den Rundschlag. Es gibt einige Gründe für diesen Brief:

1. Wenn jemand einen Contact in GB möchte: Seid so frei und schreibt mir. Eigentlich ist es aber nicht ganz frei, wenn man die Kosten für Papier, Umschlag und Briefmarken bedenkt. Aber wenn ihr mir schreibt, habt ihr zwei Contacts für den Preis von einem, da mein Bruder auch einen Amstrad hat.

2. Wir planen, eine PD Library zu machen (ja genau, noch eine englische). Aber es gibt noch viel zu tun, bevor wir anfangen können. Wenn mir jemand schrei-

ben möchte, wäre es mir recht, wenn er Ideen und Vorschläge für die Library hätte.

Und zum Schluß möchte ich noch meine Alternative zum Amstrad NC100 Portable vorstellen: den **Epson PX8**.

Ich hab' mir einen second-hand für 70 Pfund mit portablem Printer gekauft. Er hat einen Z80, der mit 2 MHZ getaktet ist, 64K Speicher, ein 128K RAM Drive, einen eingebauten Mikro-Kassettenrecorder und 2 EPROMs, in denen die Soft gespeichert ist, die mit dem Gerät ausgeliefert wird (Basic, CP/M 2. 2, portable Wordstar, portable Cardbox und portable Calc/Scheduler). Das ist in der Tat ganz bequem, da die EPROMs in speziellen Sockeln sind, in die man sie ganz einfach einbauen/ausbauen kann. Nach einem Magazin-Bericht kann man die EPROMs sogar auswechseln, während der Portable läuft. Die neue Software wird dann sofort erkannt - deswegen, weil die Sockel als Laufwerke behandelt werden.

Der Epson PX8 hat einen A/D Converter, Barcode-Leser Sockel, Lautsprecher Sockel, seriellen Port, Expansion Port und einen RS232 Sockel, mit dem man Files auf den CPC bringen kann. Das Gute daran ist, wenn man BASIC Programme als ASCII-Files abspeichert, daß man sie in einen Amstrad einladen kann und daß sie fehlerfrei lauffähig sind (wenn sie einfach genug sind).

Die Batterien reichen ungefähr für 15 Stunden, bevor man sie wieder aufladen muß. Diese lange Zeit wird dadurch erreicht, daß der Bildschirm keine 'Hintergrundbeleuchtung' (?) hat. Das macht es schwierig, bei schwachem Licht noch etwas zu erkennen. Das RAM Drive hat auch Batterien, um als Backup-Medium genutzt werden zu können.

Viele Grüße, **Gavin Black**.

...Und hier die lobenswerte Ausnahme: Ein Engländer, der sich enorm anstrengt, etwas in Deutsch zu schreiben:

And here you see a very rare sort of letter: An English Freak, who writes parts of his letter in GERMAN :

Dear Bios. Ich haben dein disc ruckkehr. ich haben einige programmierung ruckkehr. Pron sie nicht meine Ich bekommen sie von T.Brown sich diese programmierung be P.D.(Shareware)
Ich wirklich geniessen der "Puzznix" programm.

P.Curgenven

English

I have your disc returned. I have put some P.D.Programmes on your disc. Tey are not mine, they were given to me by T.Brown to help me find multi-Face Pokes.

I really did enjoy playing the Puzznix game that came on the demo disc, I can't wait to the next issue. Cheer **P.Curgenven**

Marabu's answer:

Thanx, P.L. Curgenven! It's really fantastic, that you tried to write in German! It's a pity, that not more English and French CPC-Freax try to do that. After having read your German text, I am more courageous to write i



English Letters/ Leserbriefe Deutsch 14.35

in English! (Because I know that I write so much mistakes.)

Übersetzung: Dank, P.L.Curgenvan! Es tatsache trümmisch, dasz du versuchte zu schreiben in Deutsch! Es ist ein Mitleid, dasz nicht mehrere English und Französich CPC-Erfreute versuchen zu tun dieses.

Danach haben lesen dein Deutsch text, Ich bin mehr couragiert zu schreiben in English! (Weil ich kenne dasz ich schreibe so sehr fehler.) **Marabu**

Sorry für machen so lächerlich, aber hier hat mich der Teufel geritten - ich habe nun mal eine Schwäche für Blödsinn!

Auf jeden Fall habe ich mich wirklich gefreut, wieder mal ein paar Worte Deutsch aus dem Ausland zu bekommen. Wir bemühen uns ja auch mit Übersetzungen ins Englische! M.

...

Brief von Wolfgang Noisternig: ...

...Die Übersetzung des GX4000-Artikels könnt Ihr ruhig im RS abdrucken.

... Ich arbeite z.Z.t. verstärkt an der Programmierung von PC's und an Netzwerken...

Biete

Weißt Du jemand, der noch etwas CPC-Hardware brauchen kann? Habe noch etwas hier herumliegen. Ebenso meine ganzen CPC-Zeitschriften.

Wolfgang Noisternig, Friedrich-Ebert-Str. 27, 23909 Ratzeburg.

Suche

Ich suche verzweifelt die Programmerweiterung von CONTEXT zum **Blockmarkieren und Kopieren**. Ich habe die Routine schon einmal in der CPCAI gefunden, aber die war leider nur für den CPC Plus.

Wer hat die Centronics-Schnittstelle am Druckerprt auf 8 Bit erweitert? Ich habe Probleme damit, daß der Drucker dann mit 9 Nadeln druckt. 1)

Wieso richtet Ihr nicht mal 'ne Demo-Tauschbörse ein? Das kommt bestimmt gut. 2)
Blackbird 05657/ 7186 (Mario)

Marabu:

1) Lies doch mal Seite 14.27 nach. Vielleicht klappt's dann.

2) Die RS-Redaktion kann das auf keinen Fall auch noch machen. Aber die Demos kannst Du doch bei der PD-Library des HJT anfordern:

Markus Buntru, Prielstr. 16, 88696 Owingen.

L = Listings

(C)PC International Checksummer im RS

Sicherlich könnt Ihr Euch noch an die Checksummengenerator aus der (C)PC International erinnern, jene **nützliche Abtipphilfe**, die das Erkennen von Fehlern beim Abtippen von Listings so enorm erleichtert.

Bei einigen Listings in diesem Heft werdet ihr am Ende einer jeder Programmzeile eine mit [] gekennzeichnete Zahl finden, diese bitte nicht miteintippen, sie ist für den Checksummer gedacht.

Den Checksummer findet Ihr auf Databoxen oder in einigen Ausgaben der CPC International.

Programmautoren, die BASIC-Programme einsenden, werden gebeten, Ihre Listings in Zukunft in den Text eingebunden mit Prüfsummen zu versehen. Das geht ganz einfach:

```
OPENOUT"filename.ext":|CHECK,9,1:CLOSEOUT  
(|=RSX-Strich)
```

Die so erzeugte Datei kann anschließend mit einer Textverarbeitung an die Programmbeschreibung angehängt werden.

Very best byte, Mr. AMS of SCUG

Für unsere Einsteiger muß ich aber doch noch einiges hinzufügen:

1) Den Checksummer findet Ihr in vielen CPCAI-Heften, so z. B. in NR. 6.88, Seite 81.

2) Ich hätte ihn Euch gerne abgedruckt, aber die Rechte an den Listings liegen noch beim DMV-Verlag.

3) Diesen Checksummer müßt Ihr abtippen oder Euch das Listing von einer Databox (Programme zu den CPCAI-Heften) besorgen..

4) Danach startet man das Programm einmal und eine Bereitschaftsmeldung erscheint auf dem Bildschirm.

5) Nun könnt Ihr jedes Listing, das diese Zahlen i [...] enthält abtippen und am Ende jeder Zeile erscheint automatisch eine Zahl in [...]. Die braucht Ihr nur noch mit der Vorlage zu vergleichen. Sind beide Zahlen gleich, ist auch die abgetippte Zeile richtig. Andernfalls: Fehler suchen!

Marabu

G = Gamers Message

Puzznix-Passwörter:

Level 10: Matrix
Level 30: Shadow
Level 50: Techno

Level 20: Hitech
Level 40: Action
Cheat: Looser

Crazy Snake: Bei den Instructions mit den Pfeiltasten ganz nach unten scrollen, ENTER drücken und weiter nach unten scrollen. Es erscheint eine Hidden Message, in der steht, wie man den Cheat-Mode aktiviert!

Sexy Motherboard

BlockRSX

Die folgende RSX-Erweiterung wurde für Besitzer einer Speichererweiterung (wie Dobbertin oder DK'tronics, keine Vortex!) und eines 6128 geschrieben. Nach dem Start stehen folgende Befehle zur Verfügung:

!BLOCK,x blendet in den Adreßbereich &4000 bis &7fff den jeweiligen Block ein. Dabei sind die Blocknummern 0 bis 31 zulässig, je nach Speichererweiterung.

!NOBLOCK schaltet wieder auf das normale RAM zurück.

Natürlich geht dasselbe auch über die Portadresse &7fxx, aber RSX-Befehle sind halt doch praktischer und außerdem übernimmt BlockRSX auch die anfallende Rechenarbeit.

Eigentlich habe ich das Programm nur geschrieben, um zusammen mit Maxam oder Utopia einen RAM-Discmonitor zu haben. In Block 4 befindet sich übrigens das Directory.

Die Werte in den Klammern (bzw. [und]) sind Prüfsummen für den PCI-Checksummer von den Databoxen.

```

100 'BlockRSX Datalader [1824]
110 '(c)1993 by Mr. AMS of SCUG [1007]
120 ' [117]
130 DATA 21,1F,A0,01,0A,A0,CD,D1 [1589]
140 DATA BC,C9,12,A0,C3,23,A0,C3 [1131]
150 DATA 3A,A0,42,4C,4F,43,CB,4E [1763]
160 DATA 4F,42,4C,4F,43,CB,00,00 [1269]
170 DATA 00,00,00,FE,01,C0,DD,7E [1012]
180 DATA 00,4F,E6,03,47,79,E6,1C [1999]
190 DATA 87,B0,F6,C4,01,00,7F,ED [1494]
200 DATA 79,C9,01,C0,7F,ED,49,C9 [1422]
210 DATA end [267]
220 MEMORY &9FFF [134]
230 add=&A000 [698]
240 READ a$:IF a$="end" THEN 270 [1756]
250 POKE add,VAL("&"+a$):add=add+1 [1745]
260 GOTO 240 [421]
270 CALL &A000 [637]

```

MR.AMS

Listing: CPC Stroboskop

Das folgende Programm "CPC Stroboskop" erklärt sich ja praktisch von selbst. Wer trotzdem ein paar Informationen dazu braucht - bitteschön:

Der Sinn des Progs ist es den CPC (mit Farbmon) in ein Stroboskop zu verwandeln. Gut zu brauchen ist das natürlich auf eurer nächsten Party (sofern ihr nicht schon ein richtiges Stroboskop habt). Das Prog bringt zwar nicht so ganz den bekannten Stroboskopeffekt da der Monitor zu lange nachleuchtet, aber für den Hausgebrauch langt auf alle Fälle. Noch was zum Prog selber: Die Taste "V" ist nur im Menü aktiv, die Geschwindigkeitsverstellung nur im RUN mode. Gestartet wird der Strobo-effekt mit <COPY>

> gestoppt wird er mit <CLR>.

ACHTUNG, DIE EG-GESUNDHEITSMINISTER WAR-NEN! Wer länger als 5 Minuten in den Strobo-schirm schaut, läuft Gefahr für immer zu verblöden!!!



IN ENGLISH:

The following program "CPC-STROBOSCOPE" is very simple. You can use it on your next home-disco if you got no real stroboscope. This program does only simulate a stroboscope, the well

known real effekt will not be reached because of the 'afterglow' of the monitor. KEYS to control the program: "V" changes the ON-OFF relat

ion (only in the menu-mode), the arrow-keys <UP> <DN> change the speed of the flash (only in the run-mode), <COPY> starts the strobo-effekt and <CLR> stops it.

CHERRY-T. 7.2.1994

```

10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,24:INK 2,7:INK [3357]
3,2:v=3:s=61
20 PEN 1:LOCATE 14,2:PRINT"CPC - Stroboskop":PEN 2: [4677]
PRINT STRING$(40,"_"):PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT"V";:
PEN 3: PRINT"erhaeltnis ( An/Aus) = 1 :":v:PRINT: PRINT
"Schnelligkeit ="s:RESTORE 3:FOR t=1 TO 5:READ a$(t):
READ b$(t):NEXT [15896]
30 DATA "[UP] ",Schneller,[DOWN],Langsamer,COPY],
Start, "[CLR] ",Stop,"[S] ",Standard [4677]
40 PRINT:PRINT:FOR t=1 TO 5:PEN 2:PRINT a$(t):" :
";:PEN 3:PRINT b$(t):PRINT:NEXT [4463]
50 x$=LOWERS$(INKEY$):IF x$="" THEN 5 [2496]
60 IF x$="v" THEN v=v+1:IF v=15 THEN v=1:LOCATE
27,7:PRINT v ELSE LOCATE 27,7:PRINT v [4197]
70 IF x$="s" THEN s=61:LOCATE 16,9:PRINT s ELSE IF
x$=CHR$(224) THEN 9 [4371]
80 GOTO 50 [280]
90 CLS:OUT &BC00,1:OUT &BD00,46:OUT &BC00,2:OUT
&BD00,49:OUT &BC00,6:OUT &BD00,34:OUT &BC00,7:
OUT &BD00,35 [6780]

100 x$=LOWERS$(INKEY$) [1470]
110 IF x$=CHR$(240) THEN s=s-3 [1916]
120 IF x$=CHR$(241) THEN s=s+3 [1988]
130 IF x$=CHR$(16) THEN OUT &BC00,1:OUT &BD00,40:
OUT &BC00,2:OUT &BD00,46:OUT &BC00,6:OUT&
BD00, 25: OUT &BC00,7:OUT &BD00,30:GOTO 2 [7654]

140 INK 0,26:FOR t=1 TO s/v:NEXT:INK 0,0:FOR t=1 TO
s:NEXT [4058]
150 GOTO 100 [392]

```

Was ist eigentlich XDDOS?

X-DDOS 1.11 im Test

Schon mancher CPC-User hat schon von einer größeren Diskettenkapazität geträumt und vielleicht noch ein paar zusätzlichen RSX-Befehlen, aber leider stehen AMSDOS in seinem eigenen ROM gerade mal 5 KB zur Verfügung. Der Rest enthält Routinen für LOGO und einer niemals realisierten seriellen Schnittstelle, durch diese Verschwendung ist die Leistungsfähigkeit des AMSDOS natürlich begrenzt. Aber es gibt Alternativen und eine davon ist X-DDOS.

DOBBERTIN XDDOS

- 716 KB -
- Rombox -
- Befehle -

X-DDOS aus dem Hause Dobbertin gibt es als pures EPROM, aber auch mit ROM-Box (kann bis zu 8 16 oder 32 KB-ROMs aufnehmen) oder Speichererweiterung und natürlich wird auch ein anschlussfertiges 3,5" bzw. 5,25"-Laufwerk angeboten, je nach Wunsch und Geldbeutel.

Wer einigermaßen geschickt ist, kann sich ein solches aber auch selbst anschließen (ich empfehle TEAC-Laufwerke). Nachdem X-DDOS korrekt angeschlossen bzw. ins ROM-Board eingesteckt wurde, stehen auf Laufwerk B bis zu 716 KB Speicherkapazität zur Verfügung.

Gleich mal vorweg:

Das Zweitlaufwerk muß 2*80 Track haben, für alles andere ist X-DDOS nicht ausgelegt und spätestens beim Versuch über Spur 42 hinauszufahren befindet sich ein 40 Track-Laufwerk in akuter Lebensgefahr. X-DDOS ersetzt AMSDOS vollständig und ist so weit wie nur möglich kompatibel zum AMSDOS.

Auf der dazugehörenden Diskette befindet sich die Software zum Patchen von CP/M 2.2 und CP/M plus auf das große Format sowie die dazugehörige Dokumentation.

Nach dem Einschalten stehen **folgende zusätzlichen RSX-Befehle** zur Verfügung:

-ATTRIBUT: Dateien verstecken, wieder sichtbar machen und schreibschützen bzw. den Schreibschutz aufheben.

-FORMAT: Diskette formatieren

-SYSCOPY: Systemspuren kopieren

-TYPE: Datei auflisten

-X und XDRIVE: Laufwerk B wird A und andersrum

-CAS, CAS.IN und CAS.OUT: Entspricht TAPE, TAPE.IN und TAPE.OUT, die selbstverständlich auch unter X-DDOS zur Verfügung stehen. Diese Befehle wurden aus dem VDOS aus Kompatibilitätsgründen übernommen.

-HELP: Listet alle ErweiterungsROMs und die darin enthaltenen Befehle auf.

-ROMOFF: Schaltet externe ROMs, auch das XDDOS-ROM ab.

-AMSDOS: Schaltet X-DDOS ab.

-GDUMP: Hardcopy des Bildschirminals

-FAST und SLOW: Schaltet die beschleunigte Textausgabe an bzw. aus.

-DIR64 und DIR128: Schaltet das X-Laufwerk auf 64 bzw. 128 Directoryeinträge. Es wäre sinnvoller gewesen, nur 128 Einträge zu unterstützen, da das Vortex-Format sowieso der Standard ist. Ärgerlich ist auch, daß unter BASIC und CP/M 2.2 64 Einträge die Normaleinstellung sind und bei CP/M plus 128. Mit den COM-Dateien DIR64 und DIR128 ist diese Umschaltung aber auch unter CP/M möglich. Es ist empfehlenswert, nur mit dem Vortex-Standard von 128 Einträgen zu arbeiten und nicht mal so und mal so, denn sonst gibts eine Crash und man kann sich von der einen oder anderen Datei verabschieden, Marabu kann ein Liedchen davon singen.

Die Speicherkapazität auf dem X-Drive beträgt 704 (Vortex- und Systemformat) bzw. 712 (Data only) KByte. Leider ist auf dem großen Format jede Datei 4, 8, 12 usw. KB lang ist, dadurch geht einiges an Speicherplatz verloren.

AMSDOS-Disketten können auf dem X-Drive nicht verarbeitet werden, wer also auf X-DDOS umstellen will wird erst mal über 3" umkopieren müssen. Viele Kopierprogramme (z. B. Discology, Crime, Disc'o'Magic) unterstützen nur AMSDOS-Formate, der Versuch, mit solchen Programmen auf X-DDOS-Disketten zu schreiben kann sogar Datenverlust bedeuten. Das liegt aber nicht am X-DDOS sondern daran, daß es viele Programmierer nicht für nötig erachten, sich an die Systemstandards zu halten und stattdessen irgendwas zusammenpfuschen.

Auch für die von Problemen geplagten Besitzer einer Vortex F1-X oder M1-X ist X-DDOS interessant, da diese Laufwerke problemlos unter X-DDOS betrieben und die Vortex-Disketten weiterhin verarbeitet werden können.

Eine Preisliste und Informationen über weitere Produkte gibts bei der Firma Dobbertin Industrie-Elektronik, Brahmstraße 9, D-68782 Brühl, Tel. (0 62 02) 7 14 17

14.38 P/A = Andere Systeme

Der Falcon 030

Nach langen Ankündigungen und anfänglichen Liefer-schwierigkeiten ist der Falcon 030 von Atari seit Sommer '93 erhältlich.

Im September holte ich mir das Teil. Der erste Eindruck war schneidig. Die Sound- und Grafikmöglichkeiten sind wirklich beeindruckend, und wurden im Vergleich zu den Vorgängern (AtariST) auf den heutigen Standard gebracht, sogar mehr als das.

Grafik:

Bestechend sind in erster Line die Unmengen an Grafikmodis. Von 320*200 bis 1600*1200 ist alles möglich. Dies liegt an dem frei definierbaren Pixeltakt (bis 50 Mhz), da die Auflösungen nur durch das RAM begrenzt wird. Auch farblich gesehen ist von 2 - 16 Bit Farbtiefe alles drin, und wird nur durch das oben genannte RAM begrenzt. Geschöpft werden kann aus einer Farbpalette von ca. 262.000 Farben. Für evtl. aufkommende Grafikorgien ist also gesorgt.

Auf jeden Fall sollte man darauf achten, daß man sich einen Monitor mit 15 Khz Zeilenfrequenz anschafft, damit man auch die RGB orientierten Auflösungen anständig darstellen kann.

Sound:

Das Falcon Sound Subsystem besteht aus 8 DMA-Kanälen (Stereo), die eine Samplefrequenz von bis zu 50 Khz zulassen. Zum Vergleich: Eine CD hat 44 Khz und DAT hat 48 Khz. Es ist z.B. machbar Musikstücke in Echtzeit mit 50Khz auf die Festplatte zu packen, und die Daten können noch während dem Aufnehmen verändert werden (Echo, Delay, Hall etc.). Das ist alles nur möglich aufgrund des DSP MC 56001. Der DSP ist ein Signalprozessor der bisher nur in der NeXT Verwendung gefunden hat. Er kann auch für Grafikanwendungen wie z.B rasante Vektorroutinen und schnelle Bitmap-Berechnungen genutzt werden.

Das ganze System läuft mit einem 16 Mhz 68030. Die MHz-Zahl ist in keinster Weise mit PC Verhältnissen ver-

gleichbar, da der PC einen größeren Prozessorbe-fehlsatz hat und durch schlechte Hardwareansteuerungen stark gebremst wird. Außerdem verfügt der Falcon über einen Blitter, der mit 32 Mhz getaktet ist, und die Grafikausgabe sehr stark beschleunigt.

Ausgeliefert wird er mit 4 MB RAM und einer internen 2.5" großen 80 MB Festplatte, die sehr leise und schnell ist. Zusätzlich ist noch ein 3.5" HD Laufwerk in das formschöne 1040er Gehäuse eingefügt worden.

Das Betriebssystem TOS (Tramiel Operating System) wird in der verbesserten 4.02 Version auf ROM ausgeliefert.

Da dieser Artikel schon vor ein paar Monaten geschrieben wurde, hier noch ein paar Infos über das (magere) Softwareangebot: Mittlerweile sind verschiedene Musik/Sample-Pro gramme erschienen. Das sind nach meinen Informationen die einzigen Anwenderprogramme, die speziell für den Falcon geschrieben wurde (verschiedene andere Programme für den ST/E sind zum Falcon aufwärtskompatibel). Insgesamt gibt es (schon) drei neuerschiene (Rollen-) Spiele. von irgendeiner Demogruppe habe ich das Preview von einem Wolfenstein - ähnlichen Game gesehen. Die Demos, die es zur Zeit gibt, lassen nur erahnen, was noch auf einen zukommen könnte.

Fazit:

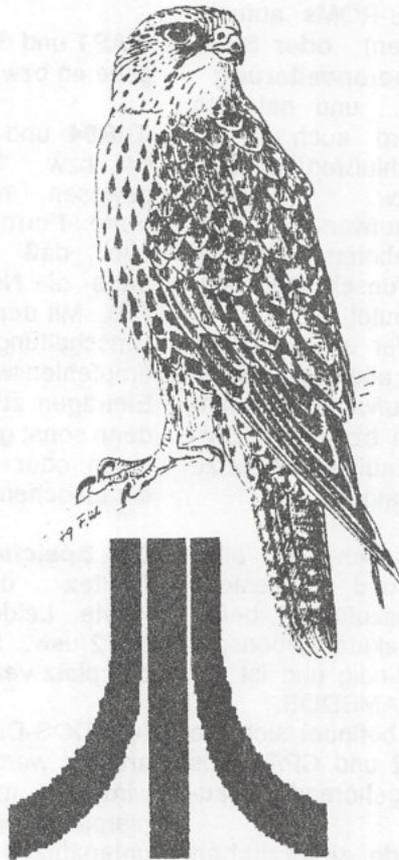
Atari scheint auf die Idee gekommen zu sein, daß man auf dem Spielkonsolenmarkt mehr Heringe vom Tisch ziehen kann, und widmet sich (anscheinend) vollständig der Entwicklung ihres Jaguarsystems.

Der Falcon ist von der techni-schen Seite ein wirklich ausge-reiftes und durchdachtes Sy-

stem, aber was zaehlt sind die Anwendungsmöglich-keiten eines Computers und die sind aufgrund des Softwaremangels gar nicht mal so gut.

Als Umsteiger vom CPC ist man mit einem Archime-des sicher besser beraten, da ist eine vielfältigere Szene und ausreichend Software vorhanden.

Trantor und Woodman '94



Liebe Leser! Wenn Ihr neben dem CPC auch noch auf einem anderen Computer arbeitet, so berichtet doch mal über Eure Erfah-rungen. Schreibt auch über die Unterschiede zwischen CPC und Eurem Zweitsystem.

Auch Freaks, die nicht (mehr) auf dem CPC arbeiten, können uns mal einen Beitrag über „Ihren Computer“ schicken!

Wir möchten möglichst vielseitig bleiben!

Kennt Ihr den CPC 400 ? (Werbung für MSX)

Sicherlich hat Euch schon Mr.AMS über dieses wundersame Gerät informiert, welches zwar CPC heißt, aber in Wirklichkeit ein MSX-2-Compi ist. Nun denn, als ich mich nach etlichen Jahren des CPCtums von diesem Gerät abwandte und verkündete auf MSX umzusteigen, schlugen sich die Szener erleichtert und schockiert vor den Kopf. MSX ??? Das System ist ja noch toter als tot.

MSX

In der Tat sind nur noch rund 400 Freaks in Deutschland anzutreffen, die Schein und Wein darauf schwören.

Trotz allem sind die technischen Details sehr interessant, da diese Kisten locker WC-Disketten lesen und schreiben können. Mit **512 Farben**, davon 256 gleichzeitig in der Auflösung 512*212 Punkten darstellbar, lockt man sicherlich keinen CPC'ler mehr hinter dem Ofen, sorry: CPC hervor.

Auch die **SCSI-Festplatten**, die am MSX angeschlossen werden können, bis zu 192 MB verkraftet der MSX nur, sind nicht mehr auf dem Stand der Technik. Was bringen einem da auch noch die **drei Musikmodule**, mit denen man bis zu 50 Kanäle gleichzeitig hören kann ? Mit dem **Barcodereader**, ein weiteres Zubehörteil, begann in Holland der Einzug des MSX, als Kassensystem in die Geschäfte. **POS-Programme**, wie sie sonst nur den WC's vorbehalten waren, haben die "Käsköpfe" bereits realisiert.

Aus den frühesten Kindertagen geistert dann noch die **LaserDisc** rum, die vom MSX gesteuert werden kann. Nur Pech, daß man dieses Teil nicht mehr auftreiben kann. **Netzwerkfähig** werden wir dank der RS 422, oder hieß die RS 432 ? Und mit entsprechender Kohle, wer von uns hat noch nicht im Lotto gewonnen ???, kann man **den Speicher bis auf 32MB** aufblasen.

Oder darf es ein **MSX-2+** sein ? Ein neuer Videochip sorgt da für **19268 Farben** und unterstützt die recht betagte Z80-CPU. Das sonst ausgelagerte FM-PAC mit 9 FM-Kanälen ist eingezogen und macht dem PSG-Gefiedel den Garaus. Alle wollen Megahertz, gut, sollen sie haben: Ein interner Umbau mit neuer CPU und der MSX kommt mit **7 MHz** daher.

Während alle abrüsten, rüstet Panasonic auf und präsentierte den **MSX Turbo R**. Glatte 14 MHz schlagen voll durch und sorgen für irres Ganzseitenscrollen in acht Richtungen. Nur schade, daß die **Software** zur Sounddigitalisierung komplett in **Japanisch** gehalten ist. Natürlich ist das eingebaute Mikrofon zu klein und hat wenig Reichweite, kann aber durch ein extern anschließbares ersetzt werden. S-VHS ? Ach ja, diesen Standardanschluß des Turbo R hätte ich glatt vergessen, wie auch **das eingebaute MIDI-Interface** und die **512KB Userram**. Dem Videoprocessor, bei uns VDP genannt, spendierte man noch einen eigenen Ramspeicher von 256KB. Subverzeichnisse, Ramdisk und das erstklassige MSX-BASIC 3.0 runden das ganze noch ab.

Logisch, daß jetzt die **Frage nach Software** aufkommt, wo man nirgends diese Geräte sieht ! Auch wenn die Schlitzaugen aus dem Land des Lächelns, wo MSX herkommt, diesen Standard abgeschworen haben, so sind die

Holländer und Koreaner erstklassige Produzenten geworden. In beiden Ländern sind etwa **jeweils 10000 Leute in Clubs** organisiert und produzieren, was der Markt verlangt.

Zwischen zehn und dreißig Gulden (9,- bis 27,50 DM) kosten dort die neuesten Spiele und Anwendungen, die trotz allem **nicht auf dem MSX kopierfähig** sind.Ⓛ Jeder Club der etwas auf sich hält, bringt dann auch alle drei Monate sein Clubmag auf Disk raus und hält dieses meist in holländisch ab. Meines Wissens nach gibt es dort auch noch **vier kommerzielle MSX-Zeitungen**, die besonders mit der Szene verbunden sind und daher viel über die neuesten Aktivitäten und Produkte berichten. Zweimal jährlich findet auch eine reine **MSX-Börse** statt, an der etwa 60 Aussteller teilnehmen, die den rund 1200 Besuchern aus ganz Europa Rede und Antwort stehen.

Wir deutschen Freaks organisieren uns in fünf Klubs und versuchen ebenbürtiges auf die Beine zu stellen, kommen aber nicht an die holländische Qualität heran. Unser Zentralorgan ist der "**MSX-Contact**", eine zweimonatlich erscheinende deutsche MSX-Zeitung, die von uns Freaks selbst gestaltet und gefüllt wird.

Tricks, Tips, Kurse, Soft- und Hardwarenews sind die tragenden Elemente dieses Blattes. Im CF, wer kennt den nicht, sind wir unter der Rubri 300 zu finden, auch wenn diese uns nicht gerade zum Ruhme gereicht. Das Gros der MSX-ler hat bereits die magische Grenze von dreißig Lenze überschritten und der Nachwuchs ist oft noch zu klein.

Verzeiht es mir, daß mein 664 ungenutzt im Keller liegt, aber die Videobearbeitung und Bilddigitalisierung meines MSX-2-Videocomputers sind unschlagbare Argumente in meinen Augen.

Lars

Wer sich voll informieren möchte, kann gerne die sieben-seitige Informationsbroschüre über MSX, von mir erhalten, sofern er einen adressierten und mit 3,- DM frankierten Rückumschlag beilegt:

Lars Aschenbach, Stückenstr. 57, 22081 Hamburg

Oder ruft mich einfach mal abends nach 18 Uhr unter der Rufnummer 040 / 299 30 31 an !

Kommentar (Marabu):

Ⓛ Handelt es sich hier um Module oder um einen besonders gemeinen Kopierschutz?

Vielen Dank, Lasse, für diesen Artikel. Ich sehe das nicht als reine MSX-Werbung sondern als geglückte Information, die unseren Lesern einen weiteren Computer vorstellt.

Mitteilung gemäß Mediengesetz, Paragraph 123, Absatz 45:

Der VZRDEDPC (Verein zur Rettung der Ehre des Personal Computers) begehrt nachfolgende Entgegnung:

Nachdem im letzten RS die Meinungen von Reflex of Rubycon Softwares und Kangaroo derart aufeinandergeprallt sind, möchte ich (Elmi) als mehrjähriger Besitzer eines solchen Streitobjektes einmal meine Meinung zu diesem Thema kundtun:

Vor allem, da sich ja viele CPCler die Frage stellen, ob sie sich einen PC oder Archie als 'Erstcomputer' kaufen sollen. Obwohl ich vom Archie null Ahnung habe, scheinen CPC, PC und Archie doch eines gemeinsam zu haben: Sie waren zu Beginn nicht hauptsächlich für Spiele konzipiert, und besitzen daher viel Rechenpower, aber keine Hardwaresprites und ähnlichen Schnickschnack (CPC - C64, Archie+PC -Amiga).

Archie und PC sind sich also, bis auf den RISC - CISC Unterschied recht ähnlich, und doch gilt der eine als Freak-Compi, der andere als Arbeitstier für Bürohengste. Warum bloß ??

Anscheinend, weil viele 'Insider' dem PC das lahme MS-DOS, die grauenvolle Speicher-Segmentierung, und das hauptsächlich in C geschriebene Müll-

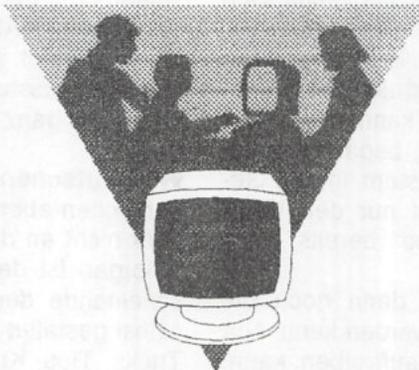
Windows zum Vorwurf machen. Das ist ungefähr so geistreich, wie sich zu beschweren, daß man am CPC keine ordentlichen Spiele programmieren kann, weil die Scroll- und Draw-Routinen des Betriebssystems sooo langsam sind.

Ich frage Euch also: Wer hat denn schon einmal einen 486/66 mit Local-Bus (oder PCI, haste ja recht, Kangu!) um 2999 DM in den Protected Mode geschaltet ?? Das ist wie ein Schritt in eine andere Welt. Viel aufregender als das bekannte LD HL,&C9FB:LD (&38),HL ! Volle 32-Bit Befehle, linear adressierbarer Speicher bis in unglaubliche Megabyte-Höhen (mehr, als man jemals einbauen kann), CISC Befehle von enormer Leistungsfähigkeit, ein Co-Prozessor, der Eure bildschirmfüllenden Vector-Balls mit 60 Hertz rotieren läßt, das alles in 16.7 Millionen Farben, dazu noch bombastische General-MIDI Musi aus den Boxen. Na, wenn das kein Freak-Compi ist, was ist es dann???

So toll der Archie auch sein mag, er macht mich depressiv. Am PC ist so vieles machbar, Parallax-Scrolling mit 60 Hz wie auf Super Nintendo (mit Local Bus kinderleicht), einfachste Rasterbalken dank simpler HSYNC,VSYNC Abfrage, Screen-Splitting hardwaremäßig in VGA-Karten eingebaut, aber fast nie benützt, alle nur erdenklichen Video-Controller-Spielereien mit unzähligen Registern, Wabblers, Schrumpf-Effekte, Plasma-Raster, frei programmierbarer Interrupt-Controller, und das alles schlummert noch unentdeckt vor sich hin, weil fast alle PC-Programmierer Angst vor kleinen Inkompatibilitäten (vergleichbar mit den verschiedenen CRTs im CPC) haben, oder einfach unfähig sind. Mit dem Wissen, das Ihr

am CPC angesammelt habt, und der Denkweise, mit der Ihr neue Tricks aufgestöbert habt, könntet Ihr Eure PC-Werke an X-beliebige Firmen verhöckern und dabei ordentliche Summen absahnen. Statt dessen flüchten sich unsere besten Programmierer zum Archie und investieren ihre Energie in ein Mauerblümchen, das zwar einen Erfolg verdient, aber leider nicht bekommen hat.

Das ist es, was mich traurig stimmt. (Schluchz, heul...) Außerdem sind sich der Z80 und der 486 in ihrer Befehlsstruktur so ähnlich, daß ein Umstieg ohne Veränderung der Denkweise möglich ist. (Was Optimierung oder geheime Kniffe betrifft...) Allerdings, es gibt auch eine gute Nachricht für Archie-Freax: Falls sich die 3DO-Konsole trotz ihres Preises gegen die Konkurrenz (Ataris Jaguar, Segas SATURN und Nintendos PROJECT REALITY) durchsetzen kann, habt Ihr endlich die Chance, auch mal die Früchtchen Eurer Arbeit zu ernten. Denn das 3DO hat angeblich einen ähnlichen Proz wie der Archie...



An PRODATRON: Nach der 276er im letzten CF zu urteilen, biste ja jetzt auch am PC aktiv, nur WARUM auf einem 486/50 mit ISA-BUS ??? Der bringt die gleiche Leistung wie ein XT mit 10 Mhz. Damit benötigst Du einen halben Frame, oder 100 Pixelzeilen, um den Screen bei 320*200*256 zu löschen, mit VESA-Bus und Tricks (Ausschalten der Chain-4 Adressierung und Verwendung der Latch-Register, Du hast dann auch gleich vier Bildschirmseiten!) sind's

dann nur noch 6 (sechs!) Pixelzeilen. (Bei einer Durchsatzrate von 33.000.000 Bytes/Sekunde.) Mit schneller Protected-Mode-Programmierung sind dann Spiele wie SONIC THE HEDGEHOG (inklusive Parallax-Scrolling) auch am PC in MEGA DRIVE Qualität machbar. Den Interrupt-Controller kannst Du angeblich in Mikrosekunden-Schritten programmieren, Rasterbalken am PC sind meistens nur Colourcycling, hardwaremäßiges Screensplitting ist etwas unflexibler als am CPC PLUS, mit Softwareunterstützung wie auf den alten CPCs müßte es aber eigentlich auch funktionieren. (Hab's aber noch nicht probiert..)

Überhaupt kannst Du die ganzen Fragen nicht mit CF-Anzeigen klären, folgende Bücher sind Pflicht: PC INTERN 3.0, ein EGA/VGA Buch (z.B. 'Die Programmierung der EGA/VGA Karte, Addison Wesley Verlag', ist aber auch schon überholt, weil SUPER VGA nicht behandelt wird.) und ein Büchlein wie 'PC- Programmierung in Maschinensprache, Markt&Technik', da sind auch die Taktzyklentabellen drinnen. Viel Spaß mit dem PC ! Schick' mir bitte unbedingt Dein erstes Demo !

So, das war's, es grüßt Euch Elmi aus Österreich...

Anmerkung von Mr.AMS: PC= Personal Computer, zu Deutsch: Persönlicher Computer. Darunter fallen z.B. CPC Archimedes, Apple II, MAC,ST, Amiga. Elmi meint IBM-kompatible PCs. Bitte lernt endlich das eine vom anderen zu unterscheiden. Mr.AMS of SCUG

CISC - RISC, was ist das?

VielerMunde heißt es, daß RISC den Nachteil hat, daß man mehr Befehle für eine Sache braucht, als bei einem CISC-Prozessor. Das ist falsch.

Es gab eine Untersuchung, bei der man festgestellt hat, daß 80% eines Programmes nur 20% des Prozessors ausnützen. Deshalb hat man einfach den Prozessor auf diese 20% reduziert. Ein weiterer grundlegender Unterschied ist, daß bei einem CISC-Prozessor die Befehle unterschiedliche Längen haben können. Bei einem RISC-Rechner hat jeder Befehl die Systembreite, also z.B. 32 Bit, wie beim Archi.

Das hat allerdings den Nachteil, daß einige Befehle nicht möglich sind, z.B. kann der Archi keinen 32-Bit-Wert einfach so in ein Register laden (wie z.B. LD HL,&C123 (16 Bit) beim Z80). Hier muß man halt den Wert irgendwo aus dem Speicher holen.

Zudem läßt sich bei einem RISC-Prozessor einfach Pipelining implementieren, das heißt, daß der Prozessor an mehreren Befehlen gleichzeitig arbeitet (auch der gute alte 6510 vom C64 hatte schon Pipelining). Das hat den Vorteil, daß viele Befehle nur wenige oder nur einen Taktzyklus benötigen. Dies führt aber dazu, daß Sprünge für den

Prozessor ungünstig sind, was die Ausführungszeit angeht. Beim ARM-Prozessor hat man das aber genial gelöst: Man kann an jeden Befehl eine Bedingung anknüpfen (stellt euch ein LD NC,A,(HL) vor!) und zudem festlegen, ob ein Befehl die Flags beeinflussen soll, oder nicht. Im Archimedes-Magazin war da ein beeindruckendes Beispiel:

BASIC: IF r0=10 OR r0=13 THEN r0=46

68000 Prozessor:

```
CMP #10,D0 ;8 Takte
BEQ L1 ;8
CMP #13,D0 ;8
BNE L2 ;10
L1 MOVEQ #46,D0 ;4
L2
```

ARM Prozessor:

```
CMP R0,#10 ;1 Takt
CMPNE R0,#13 ;1
MOVEQ R0,#46 ;1
```

Face Hugger

Archimedes - was ist dran?

Immer mehr Leute schwärmen von ihm, immer mehr kaufen sich einen, immer mehr spielen mit dem Gedanken, sich einen anzuschaffen - einen Acorn Archimedes. Aber was kann dieses Wunderkastl denn nun wirklich?

Da steht er nun, mein Archimedes.

Da ich ihn auf der Elektronik Börse gekauft habe und der Verkäufer vergessen hat, die Handbücher mitzunehmen, bin ich mit dem Versprechen (daß er sie nachschicken würde), dem Acorn, 2 Application Discs und einem passenden Monitor nach Hause gefahren, habe ein Monitorkabel zusammengelötet, und...

Leider.... die Handbücher fehlen, aber vielleicht kann man schon ein bißchen,.... denke ich, und schalte ein.

Und plötzlich finde ich mich in einer sog. **grafischen Benutzeroberfläche** wieder. Na gut, denk ich, greife zur Maus und fange an, rumzuprobieren. Anfangs noch etwas verwirrt durch die andersartige Belegung der **Maustasten**, die mir später schlichtweg sinnvoll erscheint, fange ich an, rumzuprobieren. Auch ohne jede Anleitung sind die ersten Schritte mit dem neuen Rechner kein Problem. Viel kann man da nicht falsch machen.

Was an Software drin steckt, ist sowieso bemerkenswert. Da wäre zunächst mal das RISC OS, welches zu 100% modular aufgebaut ist. Soll heißen, daß sich problemlos einzelne Teile des Betriebssystems austauschen lassen und natürlich können auch weitere Module hinzugefügt werden. **IEdit**, ebenfalls im ROM, ist ein recht brauchbarer **Text- und BASICeditor**, zur Textverarbeitung taugt's aber

nicht unbedingt. (Dafür hat cpcler auch noch den Amstrad.)

IPaint ist ein Pixelgrafikprogramm und **IDraw** ein vektororientiertes Grafikprogramm, mit dem sogar DTP, wenn auch im sehr bescheidenem Rahmen, machbar ist. Das eingebaute **BBC BASIC V** gilt nicht nur als das schnellste interpretierte BASIC der Welt, sondern ist auch extrem komfortabel. Während sich die Programmierer bei den meisten BASICdialekte noch mit GOTO, GOSUB und Zeilennummernwirrwarr herumplagen müssen, erlaubt BBC BASIC das Erstellen von Prozeduren, lokalen Variablen und auch komplexe Strukturen aus verschachtelten CASE, IF...THEN und REPEAT...UNTIL-Anweisungen, ohne daß der Programmierer gleich den Überblick verliert.

Die **hohe Geschwindigkeit** der Archis kommt übrigens nicht nur vom RISCprozessor, sondern auch von der Software. Denn so ein ARM2 bringt "lediglich" die Leistung eines 386/40MHz. Dennoch zieht so eine ARM2maschine (A3xx, A4xx, A3000) wohl jeder MS-DOS davon, der Grund: Kein Windows, das sich ein riesiges Stück vom Kuchen der Prozessorleistung abschneidet. Die Programmierer auf dem Archimedes sind noch in der Lage, geschwindigkeitskritische Programmteile in Assembler zu schreiben und das schnelle BASIC tut natürlich seinen Teil dazu.

Der Datenaustausch zwischen verschiedenen Programmen ist in den meisten Fällen auch kein Problem. Vektor- und Pixelgrafik geht sowieso über ein einheitliches Format.

Konsequentes Drag'n'Drop, soll heißen, *ich nehme eine Datei aus der Speicherbox von !Paint und lege sie in ein !Draw-enster*, unterstützen das ganze noch. Und die meisten Programme, die es können müssen, **können Dateien von MS-DOS**anwendungen übernehmen. Ebenso gibt es für die meisten Grafikformate Konverter.

So ein A3010 wird zwar nur mit 2 MByte RAM und einem Diskettenlaufwerk ausgeliefert, aber - Welch Wunder! - selbst damit läßt sich noch vernünftig arbeiten. Gelegentliche Diskettenwechselorgien sind allerdings vorprogram-

miert. Aber 2 MByte reichen für die meisten Zwecke völlig aus, schließlich haben wir kein Windows drauf... Die meisten Programme sind so ausgelegt, daß sie auch auf einer 1 MByte-Maschine laufen.

Eine Festplatte ist eigentlich kein Muß, sondern eine Frage des Komforts und wenn, dann tut's auch irgendeine kleine. Denn eine mit MS-Word vergleichbare Textverarbeitung paßt auf eine 800K-Diskette.

Heute nacht mußte ich mir eine Menge von Marabu's Gemjammer anhören, weil die MS-DOSe nicht so tat, wie er wollte. Dazu kann ich nur sagen: Mit einem Archimedes wäre das nicht passiert.

Mr. AMS of SCUG

PC/ Meinungen

zu RS13.25-28

Lieber Kangaroo...Wenn du schon meinen Beitrag zerfledderst, dann doch bitte vernünftig. Es mag ja sein, daß ich dich im tiefsten deiner PC-Ehre beleidigt habe, aber: Nur weil Windows sich nicht direkt starten läßt, sondern eine Installation erfolgen muß, bleibt es trotzdem ein Betriebssystem. Schon mal mit Linux gearbeitet? Dann wüßtest du vielleicht, daß auch dieses BETRIEBSSYSTEM sich nicht von CD starten läßt, sondern eine Installation erfolgen muß. Trotzdem bleibt es ein BETRIEBSSYSTEM. Frag mal irgendeinen Studenten der Informatik, der 'Grundlagen der Informatik' hinter sich gebracht hat, was sich hinter der Definition Betriebssystem verbirgt. Vielleicht verstehst du es dann.

Das mit dem UNIX hast du zwar nicht ganz verstanden, aber mal ganz davon abgesehen, ist UNIX ja wohl in Punkto Kompatibilität absolut nicht mit CP/M zu vergleichen, denn falls du es noch nicht wissen solltest: Die Kompatibilität von UNIX System V Release 4 auf den verschiedensten Rechnertypen geht sogar soweit, daß Motorola das sogenannte ABI (Application Binary Interface) für Motorola CPUs definiert hat, das das Austauschen von ausführbaren Programmen erlaubt, solange die gleiche CPU verwendet wird. Das heißt, daß eine Firma nur noch eine Programmversion für 680x0 Rechner zu schreiben hat, die dann auf entsprechenden Rechnern wie Amiga, Sun, HP/Apollo, Motorola, Atari, etc. läuft, solange diese sich an das ABI halten.

Zum PCI: Wenn du schon über PCI als neuesten Stand der Technik redest, dann solltest du auch wenigstens darüber informiert sein. Zu dem Zeitpunkt, wo der damalige Brief von mir geschrieben wurde, existierte, wie du dich vielleicht erinnerst, keine einzige 100% lauffähige PCI-Karte, da bis zum November/Dezember 93 ein Design-Fehler beim einzigen bisher für 486-Systeme (Intels Saturn) verfügbaren Chipsatz vorlag. Prima also, denkt sich der User und kauft sich einen teuren PCI-

lich kenne kaum Leute, die für ihre wissenschaftlichen Notationen, Diplom-

Arbeiten usw. etwas anderes außer TeX einsetzen. Und das Ding ist PD. Damit solltest auch du dich vielleicht mal befassen. Es wird zwar kein WYSIWYG geboten, und es dauert ein bisschen, bis man sich damit zurecht findet, doch TeX bietet ALLE Möglichkeiten eines Textsatz-Programmes, und die bieten nicht einmal die

besten Textverarbeitungen. Mal ganz davon abgesehen, daß dein tolles Argument 'nichts ist zu teuer, wenn man damit Geld verdient' spätestens dann ins Lächerliche gerät, wenn du dir mal die Innenseiten einiger Bücher ansiehst, wo dann geschrieben steht: 'Dieser Druck wurde mit TeX erstellt'. Ich denke, auch diese Leute haben ihr Geld verdient - ohne 15.000 DM auszugeben. TeX ist allerdings kein Programm für jemanden, der 'halt nur so', wie du das so schön formuliertest, etwas schreiben möchte. Doch Studenten, Autoren und andere Leute, die viel Wert auf Professionalität legen, kommen in den Genuß, hochwertige Dokumente preiswert erstellen zu können.

Zum Musik-Bereich: Ich bezweifle ja überhaupt nicht, daß es auf dem PC ebenfalls führende Firmen dieser Sparte gibt, aber die Behauptung, auf dem PC gibt es die professionellste Musik-Software, das war die Aussage der Person, auf die sich mein Brief bezog, ist falsch. Die Firma Steinberg ist, man höre sich unter professionellen Musikern mal wirklich um, die absolute Firma in dem Bereich. Und die arbeitet meines Wissens



4 demnächst am KIOSK

(Die Besucher der Castle-Meetings erhalten die LI#3 heute mit dem RS14) Bitte DM 2,- an Kanga schicken!

Bus-Rechner, ohne, daß er auch nur eine voll funktionsfähige Karte bekommt. Daß sich dieses mittlerweile durch verschiedene Treiber, die den Fehler ausgleichen, geändert hat, ist mir klar.

Zu CorelDraw und ähnlichem: Daß CorelDraw kein Programm für den Hausgebrauch ist, ist auch mir klar. Trotzdem ist es im Vergleich mit anderen Programmen, die gleiches leisten, und hier liegt ja wohl der Hund begraben, überteuert. Wer's bezahlen will, soll's machen. Daß es Textsysteme für 15.000 Mark auf dem PC gibt, ist ja ganz toll. Ich persön-

nicht auf dem PC. Was bringt mir da, wie du es schön ausdrückst, 'was es da sonst noch so gibt'. Zum DTP-Bereich: Ich persönlich kenne leider nur 4 Firmen, die im Werbe- und Layout-Bereich tätig sind, aber die arbeiten zufälligerweise alle noch mit dem Mac. Außerdem, was heißt denn hier wohl bitte, daß ein PC kompatibel zu den Belichtungsstudios ist? In den Belichtungsstudios wird zwar mit dem MS-DOS Format gearbeitet, doch das kann ja wohl heutzutage schon jeder x-beliebige Rechner wie z.B. Archimedes, Mac, Amiga, CPC, etc. lesen und schreiben. Auch mit Streamern ergeben sich mittlerweile keine Probleme mehr. Oder willst du mir erzählen, daß EPS nur für Dosen existiert?

Zum Thema Konsolen: Du solltest, wenn du mich schon angreifst, erst einmal lesen, was ich schreibe. Dann erblickt dein Auge keine einzige Aussage meinerseits, die Konsolen gutheißt. Ich schrieb einzig und allein von der technischen Überlegenheit der neuen Konsolen im Spielbereich

gegenüber einem MS-DOS PC. Alles klar?

Zum Thema Szene: Ob ich die Aussage 'Auf dem PC befindet sich die Szene mit den besten Programmierern' nun als falsch oder unverschämt empfinde, mußt du schon mir überlassen. Ich persönlich empfinde es als anmaßend, wenn jemand meint, er könne beurteilen, auf welchem Rechnersystem sich die besten Programmierer befinden. Wenn du dich in der Lage siehst, zu beurteilen, ob die Aussage falsch oder richtig ist - toll, du kennst also alle Sachen, die in der jeweiligen Szene erschienen sind. Hut ab!

Zu deiner Aussage 'hol dir OS/2,...': Was ist wohl das richtige Betriebssystem für einen 486 DX/2-66 mit Vesa Local-Bus, 8 MByte RAM, 340 MByte Platte? IBM (Hersteller des OS/2) empfiehlt: DOS 5.0 und MS-Windows 3.1. Dies ist nämlich die standardmäßige Ausstattung der neuen IBM-Rechner PS Valuepoint 6384 für rund 6200 DM. Wo bleibt denn OS/2? Nun, wie es aussieht, hält IBM

nicht allzu viel davon. Und als Hersteller sollte man es eigentlich wissen, oder? Wie kannst du mir dann zu OS/2 raten? Und für UNIX brauche ich wie schon erwähnt wahrlich keine Dose. Noch was zum guten Schluß: Da du auf die eigentlichen Punkte meines Briefes überhaupt nicht eingegangen bist, sondern nichts anderes geschrieben hast als Gelaber, sehe ich auch keine Notwendigkeit, mir von dir 'In Sachen PC die Augen öffnen zu lassen'. Zu deinem Spruch 'Millionen Menschen können sich nicht irren' bleibt mir nur eins zu sagen: Es gibt leider immer mehr Leute, die auf Masse statt Klasse setzen.

Reflex of Rubycon Softwares

Marabu: Naja, ich kann verstehen, daß man etwas sauer ist, wenn man mit einem Artikel oder Kommentaren unzufrieden ist - und jeder hat das Recht, Fehler richtigzustellen. Aber bitte in Zukunft etwas weniger aggressiv. Danke!

PC/ Meinungen

Reaktion von Vector auf RS13

Hallo Reflex!

Siehst Du, genau so einen wie Dich habe ich gemeint, als ich sagte, es bringe nichts, wenn jemand über einen Computer lästert, von dem er absolut keine Ahnung hat. Ich bin auch keineswegs der kritiklose Protz-Lamer mit der Power-Maschine, die er gar nicht beherrschen kann. Ich arbeite nur zufällig sehr zufrieden auf einem höchst durchschnittlichen 386er und möchte Deine geballte Ladung Schwachsinn etwas zurecht-rücken.

Wenn ich von "PCs" spreche, meine ich selbstverständlich das, was jeder darunter versteht, nämlich einen zum Industriestandard kompatiblen Rechner. (IBM-kompatibel ist falsch, da IBM schon lange nicht mehr die Standards setzt.) Natürlich ist auch ein Amiga ein Personal Computer, ja selbst der ZX81 wurde so genannt! Außerdem machen wir hier keine idiotischen Prozessorvergleiche, sondern solche von Computersystemen, und in diesem Zusammenhang kann man sehr wohl von dem Amiga 1200,

aber keinesfalls von dem 386er-PC sprechen.

Typisch für einen ahnungslosen Nachschwätzer (sorry) wie Dich ist, daß Du noch nicht mal weißt, was "abwärtskompatibel" heißt. Darunter versteht man, daß ein Computer zu seinem Vorgänger kompatibel ist, d.h. beim PC kann man ohne Einschränkung alle Hard- und Software von seinem alten XT auch auf einem Pentium-Rechner weiterverwenden. Selbstverständlich nicht umgekehrt!!!



Was man da so großartig konfigurieren muß beim Einbau von Speicher, Grafikkarten oder Festplattencontrollern in einen PC wird wohl Dein Geheimnis bleiben, und spätestens mit PCI braucht man dann gar nichts mehr zu machen. (Der PCI-Bus ist übrigens so fortschrittlich, daß sogar Apple darauf umsteigen wird!)

Warum UNIX nichts bringt, beantwortest Du ja schon selbst: es ist nicht für den Einsatz an einem Einzelplatzrechner gedacht und verschwendet nur sinnlos irre Mengen Speicherplatz (ähnlich Windows NT). Dazu kommt die mangelnde Standardisierung und daß es keine bezahlbaren Programmen für den privaten User gibt.

Die PC-Programme sind tatsächlich genau deshalb so groß, weil sie in Hochsprachen geschrieben werden. Die paar Treiber für Grafik und Sound machen nur einen winzigen Teil des Codes aus und fertige Bibliotheken gibt es wie Sand am Meer. Z.B. sind Programme für Windows, das ja alle Treiber bereitstellt, meist um einiges länger als eine entsprechende DOS-Version, was an den verwendeten Programmierwerkzeugen liegt (Schon

mal ein Visual Basic-Programm gesehen?). Ob die Treiber nun im Computer eingebaut sind oder als Software vorliegen, macht weder beim Programmieren noch beim Ergebnis einen Unterschied. Allerdings kann man den Softwaretreiber bei Bedarf gegen einen anderen austauschen! Du kannst mir auch nicht erzählen, daß ein CPC-Programmierer, der etwas auf sich hält, die im CPC eingebauten Grafikroutinen verwendet!

Lächerlicherweise kritisiert Du genau das an den PCs was ihre Überlegenheit ausmacht: die totale Modularität und das von UNIX übernommene Treiberkonzept. Es ist vollkommen irrelevant, ob der Ur-PC für Grafik ausgelegt war oder nicht, sämtliche neueren sind es jedenfalls ohne Wenn und Aber. (Der Ur-PC hatte auch einen Cassettenanschluß, trotzdem wirst selbst Du nicht behaupten wollen, eine schnelle AT-Bus-Platte sei nur ein emuliertes Tonband.) Der (L)Amiga hat also die Grafik und den Sound eingebaut. Wie schön für Dich. Und was machst Du, wenn Dir die Auflösung nicht reicht und 8-Bit-Sound zuwenig ist? Es gibt zwar Grafik- und Soundkarten für den Amiga, aber die sind sauteuer, inkompatibel und werden von kaum einem Programm unterstützt. Beim PC kein Problem: 16-Bit Midi-Soundkarte reingesteckt und schon klingen Deine Games 10x besser! Oder eine billige TrueColor-Karte eingebaut, Windows-Treiber installiert

und schon laufen sämtliche Win-Programme mit TrueColor!

Zu den Coprozessoren: Lieber eine sauschnelle CPU und keine CoPros als eine lahme CPU mit zehn CoPro-Krücken. Warum? Wenn mal ein Programm echte Rechenpower braucht, dann nützen Dir Deine vielen schönen CoPros herzlich wenig! Dagegen kann es einem doch wurscht sein, wie die schnelle Grafik bei einem Ballerspiel erzeugt wird. Fließende Animationen laden und gleichzeitig Sound? Wirklich wahnsinnig aufregend. Jedes zweite PC-Game macht das bis zum Exzess. Die schwache CPU ist der Grund, weshalb es für Konsolen keine wirklich anspruchsvollen Games gibt. Die CoPros sind auch für die mangelhafte Abwärtskompatibilität vieler Rechner (z.B. der Amiga-Reihe) mitverantwortlich. Und von wegen teure CPUs: erstens sind Intel-CPU's relativ günstig, zweitens gibt es noch billigere Konkurrenzchips und drittens sind Deine CoPros auch nicht umsonst.

Schon seit es PCs gibt, wird behauptet, sie seien veraltet. Dabei stimmt das heute noch weniger als noch vor 5 Jahren. Vergleiche mal einen PC von 1989 mit einem heutigen! PCs und Macs sind die einzigen Rechner, die über all die Jahre ihrer Existenz fortwährend weiterentwickelt wurden! Das war nur möglich, weil sie so ein simples Konzept ohne Coprozessor-Schnickschnack besitzen. Warum ist der CPC tot und der Amiga am Boden? Weil sie zu lange nicht

weiterentwickelt wurden bzw. werden konnten und die Leute in Scharen zu besseren Systemen abwandern! Die logische Folge ist, daß der Anteil der PCs am Heim- und Businessmarkt immer weiter steigt und heute bei ca. 90% liegt. Die übrigen 10% sind ebenso logischerweise hauptsächlich Macs, und den "Rest" dürfen sich die anderen teilen. An dieser Situation wird sich die nächsten 5 Jahre mit Sicherheit nicht viel ändern.

PC-Soft ist zu teuer? Habe ich richtig gelesen? Wir haben 1994 und nicht mehr 1987! Mach mal die Augen auf! Auf keinem anderen Rechner gibt es so unglaubliche Massen an spottbilliger Hochleistungssoftware, und das nicht nur PD/SW, sondern auch Mega-Programme renommierter Firmen. Und die Preise fallen immer weiter! Um bei Deinem Beispiel zu bleiben: Corel Draw 3.0 kostet nur ca. DM 250, Version 4.0 ca. DM 700. Allein die 15000 mitgelieferten Clip-Arts sind das wert.

PC-Software ist führend in allen Bereichen. Deswegen braucht auch niemand Emulatoren. Natürlich meine ich den Heim- und Business-Bereich, wir reden hier doch nicht von den Hochleistungsgrafikrechnern von Silicon Graphics, da könnte ich ja gleich mit 'ner Cray ankommen! Und behaupten, daß die Konsolen bei den Spielen die Nase vorn hätten, kann auch nur einer, der noch nicht über die vorpubertäre Hüpf- und Ballerspielchenphase hinausgekommen ist. Schon mal ein gutes Adventure, ein

NEU!



Die PD-Library des HFT mit über 60MB an Demos und PD (Spiele, Anwendungen und mehr).

Liste gegen 3,- in Briefmarken bei:

HFT PD-Library
Markus Buntru
Prielstr. 16
88696 Owingen

NEU!



NEU!

Preise: 1,- DM pro Diskseite. Mögliche Formate: 3" und 5.25" (40 oder 80 Tracks).

In Ausnahmefällen auch 3.5", aber evtl. längere Wartezeit. Bei 5.25" ist

Lieferung inkl. Diskette möglich. Preis pro Leerdisk 0,50 DM.

Jede Bestellung zzgl. Porto (in der Regel 3,-)!

NEU!

Strategie-, Simulations- oder Rollenspiel auf einer Konsole gesehen? Ha ha, ich lach mich tot! *Anspruchsvolle* Unterhaltung? Huch, da muß man ja was *denken!* Und wenn Du das totale Grafik- und Sounderlebnis bevorzugst, dann empfehle ich Dir einen PC mit CD-ROM.

Bei den Programmierern habe ich mich mißverständlich ausgedrückt. Natürlich sind die PC-Programmierer nicht besser als die anderer Systeme. Ich habe gemeint, die besten Programmierer beim PC finden sich (wie beim CPC) im SW- und Freak-Bereich. Bestes Beispiel ist das Shareware-Ballerspiel "Doom", das grafisch alles in den Schatten stellt, was bisher über die Monitore diverser Heimcomputer geflimmert ist.

Ich bin nun alles andere als ein Windows-Fanatiker, aber wenn es bei Dir tatsächlich so lahm wie ein CPC ist, dann war es wohl Windows 1.0 auf einem Amstrad PC 1512. Daß Windows nicht gerade ein Geschwindigkeitswunder ist, liegt zum einen an den Microsoft-Programmierern, zum anderen aber auch daran, daß es eine extrem aufwendige Oberfläche ist, verglichen z.B. mit dem Spar-Desktop eines Archies. Daß Windows lahm ist, heißt übrigens keineswegs, daß Windows-Programme lahm sind, denn das einzig wirklich Lahme ist die

Windows-Grafikausgabe. Und der kann man schon mit einer simplen Beschleunigerkarte auf die Sprünge helfen.

Stichwort Multimedia: Dieser Begriff ist vollkommen schwammig und besteht zum größten Teil aus heißer Luft. Echtes Multimedia gibt es auf dem PC nicht, aber auf allen anderen Systemen noch viel weniger. In ein, zwei Jahren wird Multimedia Realität sein und mit Sicherheit zuerst auf dem PC, denn hier ist die Entwicklung schon am weitesten.

Zur Frage, welchen Computer man sich kaufen sollte, vorausgesetzt, man will wirklich etwas mit ihm *anfangen*, gibt es für mich nur eine Antwort: einen modernen PC. Klar, wer nur Anwendungen betreibt, kann auch einen Mac nehmen, der kann ungefähr das gleiche, ist bedienerfreundlicher aber dafür deutlich teurer bei Hard- und Software. Wer nur spielt, für den ist ein Amiga 1200 keine schlechte Wahl: billig und mit mittelfristig gesicherter Spieleversorgung durch PC-Umsetzungen. Der Falcon ist durch das katastrophale Atari-Marketing zum Flop geworden. Zum Archimedes: Er ist eine etwas seltsame Mischung aus Workstation und einem Homecomputer der 80er. Für fanatische Assemblerprogrammierer sicher interessant, bei allen anderen würde

er wohl als High-Tech-Staubfänger enden. Seine Verbreitung und damit das Softwareangebot ist einfach verschwindend gering. Deshalb ist er als Alternative zum PC nicht zu gebrauchen. Daran wird sich auch in absehbarer Zeit nichts ändern, weil eine einzelne kleine Firma wie Acorn das nicht leisten kann. (Nun gibt es die Archies schon seit etlichen Jahren, und sie sind immer noch absolute Exoten.) Merke: ein **Computer ist immer nur so gut wie die verfügbare Software.** Und jeder, der ehrlich ist, wird zugeben müssen, daß hier der Vorsprung des PC einfach uneinholbar groß ist.

Ich hoffe, daß damit allen realitätsfernen Idioten nun ein paar Lichtlein aufgegangen sind und erkläre das Thema "Für und Wider den PC" für beendet. (Wenn die Red. nichts dagegenhat.)

Vector

Marabu: Mein lieber Vector!

1. Kannst Du wohl kaum ein Thema für beendet erklären. Das dürfte immer noch Sache der Redaktion sein, oder?

2. Gilt auch für Dich der *Schlußkommentar*: jeder hat das Recht, Fehler richtigzustellen. Aber bitte in Zukunft etwas weniger aggressiv. Danke

T = Tips und Tricks für CPC's

Textverarbeitung

Concode 1.1 und was die CPC International verschwieg

In der CPC Amstrad International 12/92-1/93 wurde eine kleine Contexterweiterung von mir abgedruckt. Kurz nachdem ich Ihnen das Programm geschickt habe mußte ich feststellen, daß es eine kleine Schwachstelle hat: Wird anstatt eines Codeworts einfach nichts eingegeben wird der Text mit dem Datenschnitt verschlüsselt, der sich gerade im Sektorbuffer befindet. Wenn man Glück hat kann man den Text vor der endgültigen Verdammnis retten indem der Vorgang gleich nochmal wiederholt wird, aber wer kommt schon auf sowas? Ich habe denen zwar noch eine verbesserte Version geschickt, aber da war es wohl schon zu spät. Deshalb bekommt ihr sie auf diesem Weg nachgereicht: Very best byte, Mr. AMS of SCUG



```

100 FOR adr=&B0A5 TO &B0E9:READ a$:POKE adr,VAL
("&"+a$):NEXT [2127]
105 SAVE"concode.bin",b,&B0A5,&45 [1234]
110 DATA 21,B0,A9,36,00,CD,5E,BD [840]
120 DATA 7E,FE,00,C8,DD,4E,02,DD [1344]
130 DATA 46,03,DD,5E,00,DD,56,01 [1212]
140 DATA 0A,FE,20,28,18,D5,56,AA [1373]
150 DATA FE,20,28,0D,FE,0D,28,09 [1359]
160 DATA FE,0A,28,05,FE,1A,28,01 [1228]
170 DATA 02,D1,CD,E1,B0,1B,7A,B3 [1433]
180 DATA C8,03,18,DC,23,7E,FE,00 [1575]
190 DATA C0,21,B0,A9,C9 [927]
    
```

Es wird alles genauso gehandhabt wie schon bisher, nur der oben genannte Fehler kann nicht mir auftreten.

SCENE FRONT NEWS ***

** PROJETS / DEMOS / GAMES /
UTILITIES / FANZINES / SCENE LIFE **

Halloe Loide, hier ist Hypno, der Osterhase, und er hat Euch die neuesten News des Kult-Compis CPC mitgebracht. Falls es schon 100 Jahre später ist, daß Ihr das lest, dann untermauert das nur den supra-extracomputistischen untotbaren Rang des CPCs und seiner Kultur.

GOS-PARTY V war im November bei Thriller, EXI und Co. Von vielzähligen Highlights war zu hören. **Odiesoft** und **BSC** zeigten wieder mal Parts ihrer neuen/nicht neuen, aber unreleaseden/nicht fertigen Demos, die ob ihrer wirklich besonderen Klasse stets großen Anklang finden. Odies Megademo dürfte dann bald mal kommen. **Face Hugger** zeigte neue Wege der Digi-sound-Erzeugung auf dem CPC, wobei mittels Ausnutzung des logarithmischen Lautstärkeverlaufs eine noch qualitativ hochwertigere 4-Bit-Digi-Ausgabe möglich ist als jemals gehört (auch die First DMA Demo auf dem PLUS wäre damit noch verbesserbar), außerdem fuhr er eine Routi rum, mit der auf 2 der drei PSG-Soundkanälen Digi-sound, und auf dem dritten normaler (Soundtrucker-mäßiger) gedreht werden kann, was schon wieder neue Dimensionen eröffnen dürfte (wie is'n das mit der Rechenzeit?).

Auch **BSC** hatte soundmäßig was Neues auf der Kiste, und zwar ein Soundoszilloskop, wie man es z.B. vom First DMA Demo auf dem PLUS kennt. Prodi (Prodatron of Symbiosis, ne) hatte die neueste Version seines vielumjubelten Digi-trackers dabei (V 1.4), was Crown nicht so recht passen wollte. Jedenfalls soll's viel Digi-Dröhnung gegeben haben auf der Paddy. Mit **BBS** tüdelte Prodi dann noch die neue **XTREME (#2)**, ohne die natürlich niemand mit CPC leben kann, zusammen, während bei **BBS** gleichzeitig noch ein Xtreme-ähnlicher Cheatpart zu **Scoop-Poop #3** reinziehbar war, zu dem hier nichts weiter verraten wird... **Scoop-Poop #3** sollte also auch bald auf Euren Disks rummagnetisieren, ebenso, wie **BBS'** Soundsystem bald mal das Licht der CPC-Monitore erblicken dürfte, das ja schon auf dem **BENG!**-meeting für Gefallen sorgte. - Odies Archimedes scheint auch dagewesen zu sein, und man darf auf kommende Archi-Demos von Odie und **BSC** gespannt sein.



Alien macht nach wie vor an seiner PLUS-Demo 'No Limits' weiter, die definitiv die gecodete Meganess wird. - **WEEE!**, der sich doch beim Barte von Jean-Luc de Meyer wieder bei mir melden möge/soll, stellt weiterhin fest den PLUS-Trakker in Aussicht, für den sich auch die

Erwartungen hochschrauben lassen. - Nach Mal Mit Mir frage ich besser nicht. -

Der CPC-Emulator auf dem PC sorgte schließlich auch für Furore, nicht zuletzt, weil z.B. Face Huggi's Megademo darauf ebenso lief, wie Crime (mit 17facher Speed, laut Prodi). -

Wenn ich **Fraggles** Info-File von der GOS-Paddy wieder finden würde, stünde hier noch mehr, aber so geht's halt mit den anderen News weiter...

TRIBAL MAG & MAGNETIC MESSENGER, das Diskmag der POW!-Crew, steht kurz vor der Fertigstellung. Ah, da ist es ja scho(e)n...

Vorher kam noch **Magnetic Messenger #6** von Grem-lin raus, das Message/Anzeigen/News-DiskZine.

FRAGGLE bringt eine neue Demo raus, die deutlich besser als vorherige **Fraggle&Duck**-Demos sein soll (obwohl - die letzte F&D-Demo kam doch gut!). Von Parts von **FACE HUGGER** ist auch die Rede, als prepare to be surprised.

UNBEKANNT ist noch der Name zu **Fraggles neuem Game**, das er in der Mache hat. Wird wieder sowas Richtung **Logistic & Co.** Ob es wirklich noch rauskommt, ist leider die Frage, seit ihm Drive und Speicher-Expansion abgekackt sind und er auf dem Archi (!) durchhottet.

JAYSOFT & noch mal **FRAGGLE** hypen noch 'ne Demo rein, die aber mehr was Verarschtes ist, was bei der Besetzung kein Wunder ist... Diese Basic-Megademo enthält einen Stapel Ablach-Parts, Kostproben: "Professional Ampel Simulator", "Vogelkacke-Zoomer", "Alle meine Entchen", ... Macht jedenfalls mehr Fun anzuschauen, als 'ne 08/15-Demo.

DSC zieht sich vom CPC-Leben zurück. Grund ist anderweitige Belastung und in- und externe Unstimmigkeiten in der Szene, wobei auf die Anmache diverser Typen verwiesen wird, die leider wiederum oft auf Mißverständnisse zurückzuführen ist. **DSCs** Gründe sind durchaus zurecht und nachvollziehbar, was soll also das Gelache darüber? Die Nummer 1 der CPC-Swapper-Welthitparade und großer Organisator, nicht nur als **BENG!**-Leader, hat Würdigeres verdient.

BENG? heißt die Frage der Stunde. Der Leader **DSC** abhanden (oder doch nicht?!), der Rest im Umbruch? (Crowns neuere Produkte tragen auch nimmer das **BENG!**-Signet.) Man hört aber auch, daß die "legend"

probably "come back" wird. Lassen wir uns also, wie so oft, überrasen. Die CPC-Szene war schon immer spannend genug.

BAD MAG #3 müßte von Thriller über kurz oder lang mal rauskommen, aber das muß vorläufig mit einem Dutzend Fragezeichen stehengelassen werden.

Eine neue Version des **PROTRACKERS** von Crown sah nicht unwahrscheinlich aus, aber seit er aus **BENG!** ist und nichts mehr hören läßt, heißt's wie immer abwarten. Vor allem der **PLUS-Error** dürfte mal ausgemerzt werden (Protracker), oder was wird noch kommen ?

Für Prodis **DIGITRAKKER** werden derweil immer mehr MoDuLe vom Amiga und ST geholt, unter anderen leistet **Fraggle** hier 'Vorarbeit'. Teile wie **GOTTASWI**, **REALKAOS** und **RECALL** sollte man schon mal gehört haben.

Für eine große Überraschung, zumindest bei mir, sorgte die neue Clubzeitung der **SCUG** aus München. 72 PC-gelayoutete A5-Seiten mit CPC-, CP/M- und gar Archimedes-Inhalten !! Nicht das, was man unter SzeneMagazin versteht (nix Game-/Demo-mäßiges), aber das Potential dieses Mags ist gewaltig! Wendet Euch mal schleunigst an Stephan Sommer, Am Ock 1, 82418 Murnau, um Euch das Ding zu besorgen! Konstruktive Mitgestaltung ist dort nebenbei hochoberwünscht. Was draus machen!

Am 25.12. stieg das **MOPS-X-Mas-Meeting** mit allen MOPS-Members. Die **Fraggle**- und **Face Hugger**-Demo-Parts sollen nun zu einer **MOPS-Megademo** beitragen, die zur **CeBIT** rauskommen soll !

Der 32-Bit-RISC-Wunder-Rechner **ARCHIMEDES** hält Einzug in die CPC-Szene - wenigstens spektakulärer als der PC, dem **Odie's Archi** auf diversen Paddy's längst den Rang abgelaufen hat. (Aber CPC rules.) **BSC**, **Odie**, **Fraggle** und **Hypnomega** fahren nun auf der Kiste, und vielerseits hört man ähnliche Absichtsbekundungen. **Face Hugger** zieht sich in Kürze gar das 5000er Modell. ... Was wird ?

Von **POW!** (Power of Witchery) wurde die Gemeinschaftsproduktion "**Circle Disc**" released, die eine Art kleine Megademo verschiedener Scener ist. Parts gibt's von **Titus of TGS**, den **POW!**-Leuten, und anderen. **Overscan**, **Ghostwriter** und **Soundtrækker**-Songs

sind noch die besondersten Effekte, aber was klein anfängt, kann noch ganz groß werden.

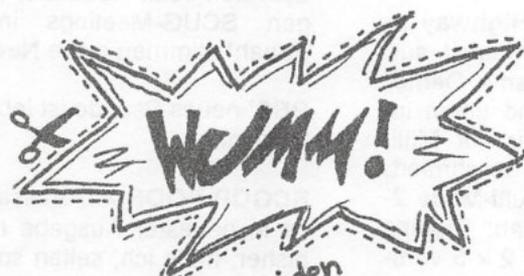
Zeitlich gesehen seit der **GOS-Party** sind die letzten **OVERFLOW-PREVIEW**s in Umlauf geraten, die schon auf dem **Euromeeting** für 'Ahs' und 'Ohs' sorgten. Vor allem der **The Demo II-Mentpart** mit dem **Shadow of the Beast**-ähnlichen Aufbau und atemberaubendem **Parallax-Effekt** dürrte rund um den Erdball für Entzückung und Motivation, so etwas auf die Beine zu stellen, sorgen. Daneben existiert noch eine Demo, in der Mode 1 und 2 vertikal nebeneinander inklusive **Hardscroll** auf dem Screen dargestellt werden, was nach den Worten namhafter CPC-Coder auch einer kleinen Sensation gleichkommt, und eine Demo mit **Plasma-Effekt**. - Get this all !!

Aus Frankreich gibt's eine neue, nette **SWAB-Meeting-Demo** mit 2 **Hardscrolls** übereinander und **Ghostwriter**.

CHERRY-T.S

Bastelecke

Heute : "Wir knallen uns einen !"



einfach ausschneiden
und los KNALLEN!

Außerdem ist ein neuer **CRUNCHER** namens **CHEESE** von **Antoine** und **Force One of MMPF** out. Natürlich hab ich gleich den Vergleich mit einem **CROWN-Produkt** gezogen, nämlich **IMPLODE**. Ein 17-KB-Screen wurde also mit beiden Progs gecruncht. Ergebnis (tröst): **Cheese** crunchte auf 4 KB, und **Implode** crunchte auf 3 KB ! Dafür ist **Cheese** aber einen Tick schneller, auch beim **Decrunchen**, und hat ein bombastisches Intro.

Nachtrag: Es gibt den **Cheese Cruncher** jetzt auch als 5 KB-Light Version!

Mit dem Utility **MODEMAX** ist es möglich, 4 Farben

(horizontal untereinander) in Mode auf den Screen zu bekommen. Und zwar hängt die **Routi** sogar im Interrupt, so daß man zu dem Teil sogar **Soundtrækker**-Songs abspielen und sonstige Faxen machen kann. **Gecodet** übrigens von **Dreadnought**, der jetzt Member bei **POW!** ist und am **Tribal Mag** mitcodet!

Ein neue Diskmag-Ausgabe aus France ist da: **PSY-KOTIK #2** von **Guys called Yin** und **Toxer**. Eine komplette Disk belegt's, und vom **Outfit** erinnert's mich an **DISK FULL**. Jede Rubrik hat ihre eigene Aufmachung. Mal **ghostwritelt** der Text vor sich hin, mal wird er seitenweise abgescrollt, mit oder ohne **Overscan**; stets ertönt eine andere Musi, und Effekte wie **Raster**, **Scrollis** und sogar **Sprites** versüßen einem das **Readen**. Inhaltsmäßig wurde eigentlich an fast alles gedacht: **Basic**, **Assembler**, **Demo** (**Face Huggis MD**), **Grafik** (**OCP**), **Hardware**, **Interview** (mit **Uncle Mad**, der **Va**

kalak-Demo-Coder), selbst eine Musik- (Metal- und Dancefloor) und Amiga-Rubrik ziert das Teil. Haken an der Sache, daß das Ding natürlich in Französisch sein mußte, und Aktualität und Inhaltsmenge reißen nicht unbedingt Bäume aus. Trotzdestonichts - wenn Ihr 'ne Disk mal kurz frei habt, besorgt's Euch zum Reinschauen.

ALINKA heißt eine weitere Tetris-Umsetzung aus Frankreich. Von Gestaltung und Gameplay her wage ich, sie gleich hinter Face Huggers Power Tetris anzusiedeln. Das Ur-Spielprinzip wurde dahingehend erweitert, daß man eine zu erreichende Zahl von abgetragenen Reihen vorgegeben bekommt, wonach man in die nächste Stufe kommt. Dort wird man dann z.B. mit einem bereits teilweise gefüllten Spielfeld konfrontiert. Läuft also so ähnlich wie der B-Type vom Gameboy-Tetris.

Als Belohnung gibt's gar alle paar Levels 'ne Animation in einem Fenster zu sehen. Allerdings fiel mir auf, daß die Speed der Steine immer gleich bleibt. Das ist wohl das einzige Manko.

Mit 'ner great One-Part-Demo namens "**Highway to Hell**" (AC/DC-Fans?!) fährt die Group Contrast auf, der wir ja schon das vielbeachtete "Plasma Demo" verdanken. Diverse Hardscroller oben und unten im Screen machen auf dem PLUS da zwar nur Müll, aber der Maineffect in der Mitte läuft wie geschmiert. Da wechselt sich ein rasterhinterlegter Multi-Mode 2-Scroll mit drei "ächt starken" Effekten ab: Erstens Rasterbalken, und zwar 5 horizontale und 2 x 5 vertikale (!), die ordentlich rumwedeln, zweitens mehrmals 5 vertikale Balken hintereinander parallaxmäßig in Reihe (spaced am meisten rein!), und drittens ein Multidirectional-2-dimensional-ChessboardScroll, den's in dieser Art meines Erachtens noch net auf dem CPC zu begucken gab.

Cooler Sache, wer weiß, wie das Ganze mit dem Drumherum auf 'nem normalen CRTC überkommt...

Aus Greece wurde mir eine Demo aus Granada geschickt, die **DINAMICA DEMO**. Das Teil ist ziemlich bemerkenswert, auch, wenn's erst (das Intro) nicht so aussieht. Es bringt einen ganzen "Zeichentrickfilm", was bisher ziemlich einmalig ist. Echt gut gemacht. Gebt's Euch mal!

Aus der **WIZCAT**-Ecke auch was Neues, das Game **XEVAX** von Hage of Wizcat.

Sieht sehr ähnlich wie Logistic oder Atomic von Fraggie aus, allen Knobel/Denkspielfans sei's also ans Herz gelegt. Code-mäßig isses sehr o.k.

Nochmal Hage of Wizcat, und zwar mit **ZYCLONS**. Dieses Game sollte vor Monaten (Jahren?) mal kommerziell released werden, nun ist's aber weiser Weise als PD raus. Bis zu 4 Spieler können in diesem nicht unsahnmäßigen Geschicklichkeitsspiel die Zipfelmützen, beziehungsweise die Joystixx schwingen lassen. Es geht um Gravitation und Hinterlist, Grund genug, mehr als einen Blick zu riskieren! Der Code ist makellos.

Ein weiteres Game der Denksport-Gattung kommt mit **CUBULUX II** aus France, das auch

ziemlich gut gemacht ist.

Kangaroo of HJT hat seinen Letter-Maker released, Version 3.3 liegt mir vor. Das Ganze läuft a la MTI-Ghostwriter, mit Soundtrækker-Sound-Einbindung und diversen Features.

Weitere Meetings (nach MOPS- und TGS-X-Mas-Meetinix) werden bei CPC-Mike und gerüchtweise bei Alien sein. Nebenbei sei auch auf die regelmäßigen SCUG-Meetings in München hingewiesen! (raah! stimmen diese News mit CPC-Mike & Alien ?)

BBS' neues Pseudo ist jetzt **Vassago!** Vassago, nicht Versager.

SCOOP-POOP #3, Vassagos abgedrehtes Diskmag, ist in neuester Ausgabe raus! Vom Inhalt die beste bisher, finde ich, selten so gekrümmt vor Lache. Den teilweise schwarzen Humor sollte man dem herrlichen Teil zugestehen. DSCs Late Night Show, Vassagos How To Make A Bomb und die anderen Berichte darf man als anständiger User nie gelesen haben! Sofort keine Disk und Rückporto an PF 1130, 67719 Winnweiler schicken, um Euch das Teil nicht schicken zu lassen! Voted: **craziest part of CPC scene culture!!!**

Als neue great Demo macht die **SEA YOU SOON**-Demo von sich reden (the Frenchies make it possible, once more)! Neben einer netten Trickfilm-Sequenz gibt es den bisher besten Plasma-Effekt ever on CPC zu sehen!

Gegenüber zur Plasma-Demo von Gozeur wird hier noch ein Gang höher eingelegt. Und ab geht's! Get it !!!



TGS

Die Elu-Tisch-, Kapp- und Gehrungssäge.

Die französische Crew **REBELS** mutiert zu einer der mit dem qualitativ hochwertigsten Output. Neuer Release ist die **39KB-SHOCK-Demo** von Pac-Man (Code) und Made (Grafix). Made ist derzeit wohl der beste Grafiker am CPC, da geht nichts drüber. Das Intro besteht noch aus 'nem "einfacheren" Graffiti-Screen, während die Demo selbst dann mit 'nem coolen Font und 'nem noch besseren RBS (Rebels)-Logo auffällt. Oben wird erst mal das Logo aus horizontalen Linien reingeschnipselt, darunter zieht dann der mehrzeilige, aber schwer lesbare Ghostwriter los, und unten gibt's 3D-Veeektoor-Grafik, nämlich die 3 Buchstaben RBS aus Bällen zusammengesetzt. Na, diese Ideen kennen wir doch schon von den From Beyond-Demos von Logon. Die Balls rotieren auch "nur" um die vertikale Achse des B's. Ganz flott, scheint also precalculated zu sein. Mit den Funktionstasten lassen sich Colours und Shapes einstellen. Sound dazu von Kangaroo. - Seit der Voyage Demo ist dies die erste mal wieder mit VektorGFX. Technisch hatten es Alien und Prodi sicher besser drauf. Aber das Outfit der Demo ist gut, und so hebt es sich vorn Durchschnitt ab.

Schlicht **FILM** heißt das neue Teil von **Titus of TGS** und bringt 5 animierte Sequenzen aus dem Rotlichmilieu (!?) in Mode 2 und schwarz/weiß auf den geplagten CPC-Screen. Also, das Wahre isst es nicht.

File 66 hat seine erste Demo released: **HERMAN DEMO**. Mainpart bildet ein Hardscroll, ein Sprite und eine nice gescannte GFX (hi Herman). Für ein Erstlingswerk echt gut!

"**Overflow**" nennt sich ein new french fanzine. Ob's ein Denkmal für den bekannten Coder sein soll, war noch nicht in Erfahrung zu bringen...

Ostern erstes Scene-Meeting in **Griechenland** bei **DENIS**, der auch die erste PD-Library in Greece aufgemacht hat. Vielleicht fällt das Meeting aber wiederum aus, da DENIS nach Italien pilgert in der Zeit. Raaahh!

Die griechische Demogroup **FTS** macht eine Demo namens **PREMIERE MEGADEMO**.

Prodatron of Symbiosis hat sich vom CPC verabschiedet! Er programmed jetzt 'nen Digitracker und Demos auf'm PC. Seine 3 Parts zur Symbiosis Megademo "Digital Orgasm" sollen aber noch rauskommen, und diese Megademo hopefully auch.

MADE/France, für viele der beste CPC-Grafiker, ist nun Member von Symbiosis, und das ausgerechnet, wo Prodi die Kurve kratzt...

Außerdem kommt aus Greece ein Lamers International-ähnliches Mag raus, und zwar **S.E.X.** Ich halt ja nicht so viel von dem Non-sense-Zeugs, da geht X Potential drauf.

Odiesoft will sein **Dynablasters** bis zur CeBIT fertigkriegen. Zur CeBIT macht er Zivildienst. (Marabu: Wie bitte? Lieber Hypnomega s ? Soll das nicht besser heißen: „Zur ZEIT macht er Zivildienst?“)

WERBUNG...



...SCHLÄGT EIN!

Phobos, bekannt aus der 'Lightning Press', ist jetzt POW!-Member!

TOM-POUCE vom Fanzine **EU-ROSTRAD** kommt wahrscheinlich auch zu POW!

Ein weiteres Game, **Quattro II** von Ablaze/MOD, wird vielleicht zur CeBIT fertig.

Hatte ich fast nicht mit gerechnet, aber **Disc-Mac #2** wird demnächst released, von Ablaze und MOD. Was wird drinstehen ?

(Marabu: Ich hab's heute bekommen (Papierausgabe). Es ist gut, aber etwas dünn. Kein Wunder, wenn Ablaze und MOD fast alles allein machen müssen. Aber laßt Euch nicht entmutigen!! Bei mir war's anfangs auch so und heute bekomme ich sensationell viele, gute

Artikel !!!)

Odies Dangerous-Demo wird doch nicht auf der CeBIT released, da Odie noch viele Parts machen will.

Batman of POW! wird demnächst 'ne Slideshow released (Name:Hard Target).

Im Sommer macht **Batman of POW!** ein **kleines Meeting**.

POW! plant 'ne kleine Demo (2 Parts sind fast fertig). Nix besonderes.

Aktuelle **POW!-Besetzung** ist laut offiziellen Infos: **Batman (Leader)**, **Juggler (Vize)**, **Phobos**, **Gausoft**, **Tom-Pouce** und **Odyssey**. **X-Ray** ist nicht mehr dabei. (Marabu: Gausoft ist nicht mehr dabei - er will eher mit Vassago zusammenarbeiten.)

File 66 werkelt bereits an seiner 2.Demo, Previews werden aber unter Verschluss gehalten. Zu POW! möchte er nicht, da er unabhängig bleiben will.

Antoine's/France erste Demo kommt bald raus, mit dabei ein guter 3D-Vektor-Part und ein bisher auf dem CPC einzigartiger Effekt: animated fractal plots!

Hypnomega

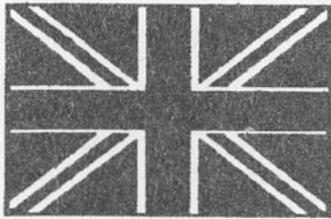
Vielen Dank, Hypnomega!

Das sind ja wohl die besten Scene-News, die je im **RUNDSCHLAG** zu lesen waren!

Auch, wenn es immer ein Weilchen dauert, bis so ein **Riesen-RUNDSCHLAG** endlich erscheint, Hypno's News sind immer aktuell!

Translation

by „THE VAMPIR“



Projects/Demos/Games/Utilities/Fanzines/Scene life

- Hey Freaks, this is Hypno, the Easter bunny, bringing you the latest news for the CPC. * GOS-Party V started in November at Thriller, Exi and Co. Many highlights were presented.

Odiesoft and BSC were showing parts of their new/not so new, but unreleased/not finished demos, which are always appreciated because of their fantastic style. Odies Megademo should be ready soon. Face Hugger presented a new way of digisound-making on CPC, which made possible a more qualitative 4-Bit-Digisound than ever heard by using the logarithmic volume-course (even First DMA Demo on the Plus could be improved by that), besides he showed a routine, with which 2 of the 3 PSG-Soundchannels can play Digisound while the third plays normal (Soundtraker-) Sound !!

*Also BSC did some new sound-thing, namely a sound-oscillograph known e.g. from the First DMA Demo. Prodi (Prodatron of Symbiosis) brought the latest version of his Digitraker (V1.4), which Crown didn't like to see. Anyhow, there must have been much Digi-power on the party. Together with BBS Prodi also made the new XTREME (#2), while at BBS at the same time a Xtreme-like cheatpart for Scoop-Poop #3 could be seen ... Scoop-Poop #3 shall be on your disc soon, just as BBS' soundsystem should be seeing the light of the CPC-monitors, which already found pleasure on the BENG!-meeting. - Odies Archimedes must also have been there, so you can be looking forward to new Archi-demos by Odie and BSC. * Alien is still working on his Plus-demo 'No Limits', which will definitively be the 'coded meganess'. - WEEE! is still promising the PLUS-Traker (I ain't asking for 'Mal Mit Mir!').

* The CPC-Emulator on PC finally shocked the crowd, because e.g. Face Hugger's Megademo ran on it, just as Crime (17 times as fast, said Prodi). * There would be more infos if I found Fraggles damn infofile, but so I got to go on with other news... * TRIBAL MAG & MAGNETIC MESSENGER, the discmag by the POW!-crew is ready now. Before this, Magnetic Messenger #6 by Gremlin came out, the message/adverts/newsdisczine.

* New demo out by FRAGGLE, which should be better than previous Fraggles&Duck-Demos. Also contains FACE HUGGER-parts, so prepare to be surprised. * Still unknown is the name of Fraggles new game something like Logistic etc.). If it'll really be finished isn't sure since his drive and memory-expansion fucked up and he's doing it on the Archi. * JAYSOFT and FRAGGLE are doing a demo, which should be some nonsense-stuff... This Basic-Megademo contains some 'Just for laughs'-parts like "professional traffic-light simulator", "Bird-shit zoomer" or "All my duckies" ... *

DSC withdraws from CPC-life. The reason is stress and in- & external discrepancies in the scene referring to talks by some guys which led to misunderstandings. DSC's reasons are really acceptable, so what's that laughing about? The worldwide number 1 of CPC-swappers and a great organizer, not only as BENG!-leader, doesn't

deserve things like this. * BENG? that is here the question. The leader DSC gone (is he?), the rest changing? (Crown's new products don't carry the BENG!-sign anymore) But it was heard that the legend will probably come back. Let's wait and see! * BAD MAG #3 by Thriller must be out sooner or later, but who knows? *

A new version of PROTRACKER by Crown didn't seem unlikely, but since he's gone from BENG!, we've got to wait again. Get rid of that Plus-Error (Protracker)!

For Prodi's DIGITRAKER more and more MoDuLes are converted from Amiga and ST, most of all by Fraggles. * A big surprise was the new club-mag by the SCUG from Munich. 72 PC-layouted pages (DIN A5) with CPC-, CP/M- and even Archimedes-contents! Not a scene-mag, but still a big deal! Get it at Stephan Sommer, Am Ock 1, 82418 Mumau. Assistance wanted! * On 25.12.93 started the MOPS-X-Meeting with all MOPS-members. The Fraggles- and Face Hugger-parts shall be added to a MOPS-Megademo being published at the CeBit! *

The ARCHIMEDES gets popular in the CPC-Scene - more spectacular than PC (But CPC rules). BSC, Odie, Fraggles and Hypnomega are using it and many others say they will do so. Face Hugger will be getting the 5000-model soon ... * POW! (Power of Witchery) released their team-work 'Circle-Disc', which is a kind of Megademo by different sceners. Parts from Titus of TGS, the POW!-guys and others. Not very extraordinary stuff at the moment, but perhaps going to be... * Since the last GOS-Party the latest OVERFLOW-Previews got into circulation, which already attracted attention at the Euromeeting. Above all the The Demo II - Mentpart with a Shadow of the beast-like structure and a fantastic Parallax-effect will cause delight and motivation to do things like this, too. Besides there's a demo where mode 1 and 2 vertically beside another and a hardscroll are shown on the screen, which according to considerable CPC-coders is a little sensation, and another demo with a plasma-effect.

New SWAB-Meeting-Demo from France with 2 Hardscrolls and a Ghostwriter. * There's a new cruncher called CHEESE by Antoine and Force One of MMPF. I compared it directly to IMplode by Crown and crunched a 17-kB-Screen. Result: CHEESE - 4 kB.



Demos

IMPLODE - 3 kB ! But Cheese is a little bit faster, also decrunching, and it has a bombastic intro. PS: Cheese Cruncher also as a light version (5 kB)!

* MODEMAX makes it possible to show 4 colours (horizontally below another) in mode ? on the screen. Because this is an interrupt-routine, you can also play Soundtrækker-sounds and do other things. Coded by the POW!-member Dreadnought, who also codes parts of the Tribal Mag!

* New discmag-issue from France: PSYKOTIK #2 by Yin and Toxer. Takes a complete disc and its outfit reminds me of DISK FULL. Each heading has its own styling: Ghostwriter-text, scrolled text, overscan, different sounds and effects like rasters, scrolls and even sprites. * The contents: Basic, Assembler, demo (Face Hugger's Megademo), graphics(OCP), hardware, interview (Uncle Mad, Vakalak-Demo-Coder), music (Metal and Dancefloor) and even Amiga! The only bad thing is that the mag is written in French and that it isn't up-to-date.

* ALINKA is the name of a new Tetris-conversion from France. According to design and gameplay I would place it directly behind Face Hugger's Power Tetris. The gameplay is similar to the B-type of Gameboy-Tetris, you got to fill a certain number of lines to get to the next level. As a reward in some levels there are animations in a window. The only fault is that the speed of the falling stones doesn't change. * The group Contrast, who did the great Plasma Demo, presents a great one-part-demo called "Highway to Hell" (AC/DC?). Different hardscrolls on top and bottom are just producing shit on the Plus, but the maineffect in the middle is smooth. A raster-backed multi-mode 2-scroll changes with 3 really super effects: First rasterbeams, that is 5 horizontally and 2 x 5 vertically (!) waving around, secondly several times 5 vertical beams behind another 'parallax' in a row and thirdly a multidirectional 2-dimensional ChessBoard-scroll never seen on CPC before. How will that look like on a normal CRT? * From Greece I got a demo from Grenada called DINAMICA DEMO. It is very notable, even if the intro doesn't look like it. It contains a complete animated cartoon ! Get it! * Something new from WIZCAT, the game XEVAX by Hage of Wizcat. * Looks similar to Logistic or Atomic by Fraggie, great for fans of that game-type. Code o.k.! * Hage of Wizcat again with ZYCLONS. This game should be released commercially months ago, but now it's out as PD. Up to 4 players can swing the joysticks in that cool skill-game dealing with gravitation and deceitfulness. The code is immaculate!

* Another well done skill-game is CUBULUX II from France. * Kangaroo of HJT released his Letter-Maker v3.3. The whole thing is similar to MTI-Ghostwriter, with Soundtrækker-sound-connection and some other features. * Further MEETINGS will be at CPC-Mike and perhaps at Alien. There are also the regular meetings of SCUG in Munich! * New pseudo of BBS: Vassago! * Scoop-Poop #3 is published! The best contents till now, to my m

ind, never laughed that much. The partially very black humor must be accepted. Things like DSC Late Night Show, Vassago's How to make a bomb etc. a decent CPC-user isn't allowed to read! * Immediately don't send no disc and postage to PF 1130,67719 Winnweiler not to be send that thing!

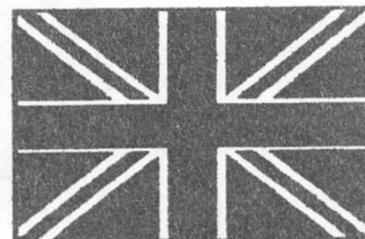
* A new great demo is SEA YOU SOON (from France)! Besides a nice animated cartoon-sequence there is the best plasma-effect ever seen on CPC! In comparison to Plasma Demo by Gozeur here the gear is shifted up once more! Here we go! * The french crew REBELS is mutating to one with the most qualitative output. Their new release is the 39kB-SHOCK-Demo by Pac-Man(code) and Made(grafix), currently the best graphician on CPC. The introconsists of a 'simple' graffiti-screen, while the demo itself attracts attention with a cool font and an even better REBELS-Logo. On the top the logo is put together from horizontal lines, below the several-line ghostwriter (hard to read) moves on and on the bottom there is 3D-vector-graphic, namely the 3 letters RBS

consisting of balls (known from the From Beyond-demos by Logon). The balls 'only' rotate around the vertical axis of the B. Real fast, seems to be precalculated. With the functionkeys you can adjust colour and shapes. Sound from Kangaroo. -Not as good as Voyage Demo, but technically better than the average. * Simply FILM is the name of a new thing by TITUS of TSG which brings 5 animated sequences from the "red light milieu" (?) in mode 2 and black/white on the screen. Doesn't have to be! * SHORT NEWS: First demo of FILE 66 named HERMAN Demo - Mainpart consists of hardscroll, sprite and scanned GFX - Good stuff for the first time!

*New french fanzine called OVERFLOW - If it's referring to the well-known coder? * Eastern: First scene-meeting in Greece at DENIS, who organized the first PD-Library in Greece. The meeting might be cancelled, because of an Italia-trip of DENIS! * The greek demogroup FTS is making a demo called PREMIERE MEGADemo. * Lamers International-like mag from Greece called S.E.X.

* Odiesoft wants to finish DYNABLASTERS until CeBit. At the moment he's doing his alternative national service (Zivildienst)! * PHOBOS (Lightning Press) and Tom-Pouce (Eurostrad) are now members of POW! * Another game, QUATRO II by Ablaze/MOD, may be finished for the CeBit. * Batman of POW! will release a slideshow named Hard Target.

* DISC-MAC #2 will be released soon from Ablaze and MOD. Marabu just got it (paper)! * POW!is planning a small two-part-demo. Nothing special! * Odie's DANGEROUS Demo will not be released on the CeBit, because he wants to do more parts. * Little meeting in summer at Batman of POW! * Current members of POW! according to official infos: Batman (leader), Juggler (vize), Phobos, Gausoft, Tom-Pouce and Odyssey. X-Ray isn't with them anymore. (Marabu: Gausoft also isn't a member anymore, he wants to work together with Vassago!) * FILE 66 is working on his second demo. No previews! His three parts for Symbiosis Megademo "Digital Orgasm" shall be out soon, and that Megademo itself hopefully will be, too. * MADE is now member of Symbiosis! * ANTOINE's first demo will be out soon, containing a good 3D-vector-art and a so far unique effect on CPC: animated fractal plots! / Hypnomega / Vampir



Das CeBit-Meeting

Eigentlich waren es ja zwei Meetings: Das CPC-User-Treffen am Amstradstand in Halle 7 und das Szene-Meeting bei den „MÖPSen“ im JuZe Hannover.

Unser Bericht besteht aus zwei Teilen: 1. Die spontan in die Tasten gehämmerte Momentaufnahme und 2. Ein Überblick von Marabu über beide CPC-Treffs.

1. Freax spontan - wir berichten direkt aus dem Jugendzentrum Hannover:

Tja... da soll ich, **Gert Genial**, jetzt als absoluter Paddy-Neuling schon einen Bericht von der CeBIT-Party beginnen... Aber wenigstens hilft mir BrainBlaster. Der war zwar auch noch nie auf so 'nem Meeting, aber besser als garnix, gelle!!!

Freitag, 18. 3.94

Bei strömendem Regen kommen wir am Bahnhof Hannover an. Nach einigen Irrungen und Wirrungen landen wir schließlich auch samt unserer vom vielen Schleppen ausgekugelten Schultergelenke am Treffpunkt JUZEan.

Wir sehen etliche Leute, allerdings ohne zu wissen, wer denn jetzt genau wer ist. Schließlich kannten wir bisher die Leute nur mit ihren Pseudos.

Dann das übliche Spiel: Compi aufbauen, Zeugs kopieren... irgendwann mal nach ein bißchen was zu essen umgesehen - doch oh Schreck: Alles war schon aufgefressen! Und dabei hatten wir extra Geld für das Essen bezahlt...

Alle coden, spielen oder tun sonstwas. Man hat Gelegenheit, neue Computer kennenzulernen, z.B. den CPC+ oder Hypnos ARCHIMEDES. Ein Höhepunkt der CeBIT sollte jedoch eigentlich die Veröffentlichung des neuen Tribal Mag und des RS 14 sein. ①

Doch leider konnte noch niemand Marabu vom HJT entdecken. Auch Juggler konnte sein Versprechen (Tribal Mag) nicht halten und mußte die sehnsüchtig betelnden Freax noch für einige Jahre vertrösten.

Um 2.40 Uhr begannen dann die ersten Diskussionen: Durchmachen oder pennen? Die meisten werden sich wohl für ersteres entscheiden... (jetzt ist es 2.50 Uhr).

Außerdem fand um 0.00 Uhr noch ein sensationelles Ereignis statt: MC-S änderte sein Pseudo in **BrainBlaster**. Und zur Feier dieses Ereignisses darf er jetzt gleich selber weiterschreiben: „Was soll ich denn zu so einer frühen Stunde sagen?“

Yooohoooo, hier meldet sich mal **Juggler**, der mal einfach so diesen Meetingbericht unterbricht, um sich nun auch erstmal von seinem aller-ersten CPC-Meeting zu Wort zu melden! Höhö, cool wa? Naja, j etz hock' ich hier und weiss nicht, was ich schreiben soll, denn oben ist ja schon (fast) alles erzählt worden... ②



Hmm, mittlerweile haben schon einige Freax an der Bettkante gehorcht, denn nun sind gerade noch 10 Leutz anwesend.

Es wird gespielt (SEGA, uaaahh!!), geschrieben, gedacht, gelacht, und sonstiges gemacht (haha, reimt sich ja).

Naja, jetzt hör ich erstmal auf. Ciao! Vielleicht melde ich mich ja nachher noch einmal... Yrs, Juggler of POW! (wird uebrigens in Zukunft PAU ausgesprochen, und nicht POFF!, ist das klar!! Denn einige sagenbereits scherzhaft "of PUFF"...). Also, bis nachher!!!

Ja, jetzt hat Marabu mir (**The Woodman**) die Tastatur überlassen. Das wird also ein multimegarundundindividuel Partybericht. Soweit die Philosophie ...

Wir haben jetzt 22.15 Uhr. Die eben noch so zahlreich erklingenden Mod-Files aus Richtung der Archi/Amiga-Ecke sind verstummt. Eben hat Marabu verkündet, dass es keine Zensur gibt, ausser, wenn man ihn beleidigt. So ein >ZENSUR<. Es ist jetzt im Moment etwas ruhiger geworden, was sehr wahrscheinlich darauf zurückzuführen ist, daß viele gestern eher mehr als weniger das Bedürfnis verspürten, viel zu schlafen und außerdem war ja noch CeBit und das schlaucht schon ganz schön, 7Stunden auf den Beinen zu sein und durch die zahlreichen Hallen zu pilgern.

Nach der aktuellsten Zählung sind hier noch 17 Leute im Raum (mich und meine fehlende Brille nicht eingerechnet). Halt, 18, da kam noch einer aus der Toilette. Also, das sollte mal fürs erste genügen. Gute Nacht!

---- Hier meldet sich Vassago of

NECRON. Eigentlich hat hier keiner erwähnt, daß **Scoop-X-treme**, die neue **Fusion**, released wurde. Hat keiner so richtig mitbekommen, bei der miesen Stimmung, die hier herrschte. Na ja, paar Späßchen haben wir mit Kabel TV und Prodi angestellt. So, noch etwas zur der obergeilen Stimmung: Die Leute kamen sich nicht näher, da es total viele neue "Lamers" (Zitat von Topleuten) und total alte "Insider

Lass es weg, Context ist scheisse, man kann damit nicht richtig ----><---- arbeiten. Vergiss es, ich weiss nicht mal, wie man damit Zeilen loeschen kann. Bye, Vassago. ③

Kommentare von Marabu: ①Leider gab es noch keinen RS14 zum CeBIT-Meeting. Schuld daran sind die Leute, die ihre Beiträge nicht auf Disk oder ohne Pic

schicken!! Deswegen dauert es von einem RS zum nächsten so unnötig lange! Aber für die CeBIT-Besucher gab es den Son derdruck mit den Szenenews von Hypnomega (Der hatte seinen Beitrag vor-schriftsmäßig und pünktlich geschickt!!)

Ⓢ Was heißt hier „alles“? Bisher war's recht mager, was ihr erzählt habt!

Ⓢ Hey, Vassago! Du hättest mich ja mal fragen können! Zeilen werden gelöscht mit <CTRL>+DEL!... oder <CTRL> +Pfeil oben! Wie schrieb ein Leser im RS14? „Jedes Programm ist gut, wenn man damit umgehen kann!“ (Drum ist Protext nix für mich, weil ich als Nicht-Coder eben nie gelernt habe, damit umzugehen!) Trotzdem bin ich allen dankbar, die sich einfach mal kurz an den CPC gesetzt haben, um ein paar Zeilen über das CeBIT-Meeting zu schreiben.

2. Nun ein kurzer Überblick aus Marabu's Sicht:

2. Das Meeting im JuZe Hannover

1. Das CPC-Treffen auf der CeBIT am Amstrad-Stand

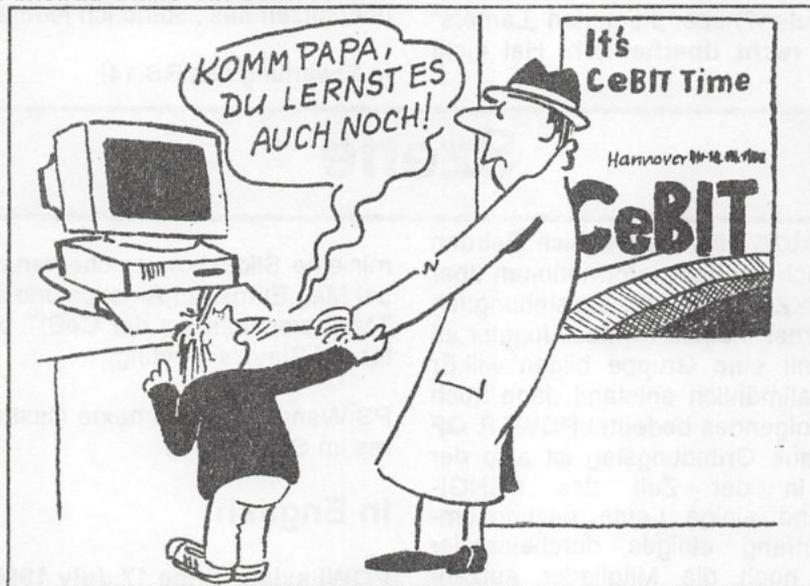
1. Das CPC-Treffen auf der CeBIT am Amstrad-Stand

Auf 10 Uhr hatte es uns (wie so vielen) nicht gereicht. Aber um 10.30 Uhr suchten wir den Amstrad-Stand in Halle 6. Ohne Erfolg! Na, wo war denn die liebe Firma Amstrad?? In Halle 7 (in Worten: **SIEBEN!!!**) Entschuldigung, liebe Rundschlag-Leser, selbst die

RUNDSCHLAG-Redaktion kam ins Schleudern und suchte den Stand in Halle Sex!

Für diese **ZeitungsEnte** möchten wir uns bei allen Herumirrenden entschuldigen. Aber trotzdem war dieses CPC-Treffen am Amstrad-Stand ein echtes Erlebnis: Nach einem kurzen Gespräch mit dem Pressechef der Firma Amstrad (und der Frage, ob er nicht ein paar Mark [Werbung] für die treuen CPC-User übrig hätte,) waren bald in dem ungeheuren Gewimmel von Tausenden von Leuten die ersten bekannten Scene-Fratzen, äh lieblichen Gesichter zu sehen! Über jeden der bekannten Freaks haben wir uns gefreut! Erst wurde

doch immer behauptet, es kämen nur ganz wenige zur CeBIT - aber dann wurden es doch immer mehr. Das tollste Erlebnis für mich war aber, als laufend **völlig neue Gesichter** auftauchten: Zuerst Sean Mc Manus aus England (der für den RUNDSCHLAG übersetzen möchte), dann mischte sich M. Kalb aus Franken ein, der dem Gespräch von Sean und Marabu zugehört hatte, dann gab sich B. Dominke zu erkennen, schließlich wedelte H. Seidowski mit dem Erkennungszeichen „RUNDSCHLAG13“ herum, dann stellten sich Gert Genial und BrainBlaster und Juggler und Gausoft vor.



viele Leute wollten entweder die letzten Rundschläge haben oder die neuesten NEWS erfahren oder das Rundschlag-ABO verlängern, oder mal ganz einfach über Ihre CPC-Arbeit erzählen.

Und bevor wir uns richtig umgeschaut hatten, war es Zeit, die mitgeschleppten 3 CPC's wieder zur U-Bahn zu schleifen, in den Schließfächern des Hbf zu verstauen und schließlich nach dreimaligem Umsteigen in der JuHe Hannover ins Bett zu sinken - und dort zu versuchen, noch ein paar Stunden Schlaf zu finden,

Es wollte kein Ende nehmen: Dreamer tauchte auf und Sexy Motherboard samt Begleiter, Z80A wurde mir kurz gezeigt, Henning Jost, G. Rademaker (hie früher Rockefeller!) und noch ein paar Leute, die mein altes Gehirn jetzt nicht mehr rauslät.

Das waren jetzt nur die Neuen! Natrlich freute man sich auch ber die „etablierten“ Szener, die leider z.T. nur zum CeBIT-Treff gekommen waren und keine Zeit fr das abendliche Meeting hatten! WEEE und so manchen anderen sah ich leider blo fr Sekunden und einen kurzen, freundlichen Gru. Dafr entdeckte ich so gegen 16 Uhr noch einen lngst verloren geglaubten (ehemaligen) CPC-User: Boris of Merlyn mit einem Gefolge von ARCHIMEDES-Freaks!

Alles in allem: Toll, da so viele RUNDSCHLAG-Leser beim CeBIT-Treff anwesend waren!

2. Das Meeting im JuZe Hannover

Leider hatten wir wieder mal zu wenig Zeit, das Meeting auszukosten. Uns blieb nur der Samstagabend von ca. 18 Uhr bis 23 Uhr und das ist einfach zu wenig.

Vor allem, weil doch einige Freaks, die schon seit Freitag im JuZe waren, sich am Samstag ins Rotlichtmilieu Hannovers begaben - oder waren sie nur ganz anstndig bei einer Stadtbesichtigung? Auf jeden Fall reichte die Zeit fr uns nicht mal aus, alle neuen productions zu sehen. Zu

viele Leute wollten entweder die letzten Rundschläge haben oder die neuesten NEWS erfahren oder das Rundschlag-ABO verlngern, oder mal ganz einfach ber Ihre CPC-Arbeit erzhlen.

Und bevor wir uns richtig umgeschaut hatten, war es Zeit, die mitgeschleppten 3 CPC's wieder zur U-Bahn zu schleifen, in den Schließfchern des Hbf zu verstauen und schließlich nach dreimaligem Umsteigen in der JuHe Hannover ins Bett zu sinken - und dort zu versuchen, noch ein paar Stunden Schlaf zu finden,

obwohl Tausende von Dänen, Schweden, Österreichern und Deutschen in Zimmern und Hausfluren das verhindern wollten!!

Bedanken möchte ich mich bei Ablaze und MOD, die uns dieses Meeting direkt in Hannover ermöglichten!

Vor allem Ablaze, der sich unermüdlich bemüht hat, uns über den Stand der Vorbereitungen zu informieren!

Ein paar Verbesserungsvorschläge habe ich allerdings auch: Was ich vermißte, war die Stimmung, die ich von GOS- oder Castle-Meetings her gewöhnt war.

Ich glaube, daß dies am Samstagabend vor allem daher rührte, daß hier ein zentraler Treff-Zeitpunkt fehlte, bei dem alle anwesend sein sollten. Mein Vorschlag war ja ursprünglich, das Meeting auf Samstag-abend ab 17 Uhr zu legen - und ich glaube, es wäre auch wirklich besser gewesen, wenn sich hier alles etwas konzentriert hätte, wenn hier alle neuen productions vorgestellt worden wären, von **Scoop-X-treme** über **Elk-Intro** bis zur **MOPS-Megademo**. Hier hätte auch der neue RS14 vorgestellt werden können - aber leider hatten wir nur ein paar Sonderdruckemitchgebracht.

Vielen Dank für den Hinweis von Vassago, daß es total viele neue „Lamers“ gegeben habe und total alte „Insider“. Aber dieser Hinweis hilft uns nicht viel weiter...was müßte man beim nächsten Meeting besser machen? (GOS-,BENGI- und Castle-Meeting waren doch auch nicht schlecht!!)

Den Hinweis (von Topleuten?) über die neuen „Lamers“ halte ich allerdings für **recht überheblich**. Hat nicht

jeder von uns mal klein und kümmerlich angefangen? Natürlich bleibt es jedem Kritiker überlassen, schnellstens ein Top-Meeting auf die Beine zu stellen (wie z.B. das Castle 1a, wo wirklich nur gute Leute eingeladen waren.)

Also: Wo ist das nächste Top-Meeting? (Die Leute von der RS-Redaktion müssen sich natürlich auch zu den Lamers zählen - aber: wo wären die CPC-User 1994 ohne den RUNDSCHLAG? Und wo wäre die Szene heute ohne Hypnomega, der ja auch kein Spitzencoder ist, aber ein Typ, der unserer CPC-Szene immer die wichtigsten Impulse gegeben hat!)

Vampire schreibt:

ch war übrigens auch auf der CeBit, am Samstag 19.03. Eigentlich wollte ich zum CPC-Meeting am Amstrad-Stand kommen, ich habe es aber zeitlich nicht

geschafft, weil soviel Verkehr um Hannover herum war. Ich hab dann außerhalb geparkt und bin mit der Straßenbahn gefahren, so daß ich erst gegen 12.30 h da war. Na ja, es war trotzdem lustig. Ich bin bis 18.00 h durch die Hallen gelatscht, danach waren meine Füße völlig hinüber. Und dann noch 3 Stunden Auto gefahren, war echt anstrengend. Aber mit der Bahn - wie letztes Jahr - wollte ich nicht fahren, weil mir das zu langweilig ist.

Tja, ich bin mal auf die CeBit-Berichte gespannt (auch im RS).

Das war's eigentlich für heute, wenn Du wieder was zu übersetzen hast, stehe ich jederzeit zur Verfügung.

In Erwartung des RS 14!

Yours Vampire

ceBIT '94
10 Jahre
CPC

Szene

The POWI-Information Hier meldet sich Batman of POWI und ich will euch ein paar Informationen über die Gruppe POWI geben. Zuerst mal die Entstehung: Ich rief irgendwann im Sommer meinen Contact Juggler an und fragte, ob er mit mir eine Gruppe bilden will. Er stimmte sofort zu und allmählich entstand dann auch der Name 'POWI', was folgendes bedeutet: **POWER OF WITCHERY** ! Der genaue Gründungstag ist also der 17. Juli 1993, also in der Zeit des BENGI-Meetings. Schließlich sind einige Leute dazugekommen. Da aber am Anfang einiges durcheinander war, möchte ich euch noch die Mitglieder aufzählen, dazu auch ihre Tätigkeiten:

Batman : Chef, GFX-Man, Organisator, WITCHERY (papermag, only for members)

Juggler : 2. Chef, Elite-Mailtrader, Eurostrad-Distributor

Gausoft : AMSDOS

Tom-Pouce : Eurostrad, PD-Library, Pokes-Club,

Phobos : Coder

Big Daddy : specialized in Games

Also, eigentlich suchen wir noch einen sehr aktiven, guten Coder. Als nächstes wird von uns 'ne kleine Demo und von

mir eine Slideshow erscheinen. Natürlich auch das Tribal Mag, Eurostrad, Amsdos und anderes...

TM#2 erscheint auf der CeBIT oder zwei Wochen später auf Steve's Meeting,.

PS: Wann gibt's das nächste Castle - Meeting oder anderes im Süden ? x)

In English:

POWI exists since 17. July 1993. POWI means: Power Of Witchery ! The group was founded by Juggler and me (Batman). The members are listed in the upper block of this text together with their activities. So, wait for Tribal Mag, Eurostrad, Amsdos ...

Ok, that's all. BYE!
Batman of POWI

x) Falls es nix mit dem Euromeeting in Griechenland wird, will Knutschfleck endlich sein HJT2-Meeting machen

Hartmut

Hallo, Ihr alle!

Ich heie Hartmut und bin neu im RUNDSCHLAG. Bisher hat mich das Wort „Fanzine“ abgeschreckt. Bis jemand BIOS gepatched - nein, BIOS Besscheid gesagt hat, er solle mir mal eine Ausgabe des RUNDSCHLAGS schicken. Seit ich die gesehen habe, bin ich auch dabei. In der CPC-Gemeinschaft bin ich erst seit 3 Jahren (ohne allzuviel Frust aber mit gutem Erfolg und viel Spa).

Alter: 39, Kinder: 3 (im Alter von 4 bis 10). Denen will ich immer um eine Nasenlnge voraus sein, deswegen auch der Computerkauf.

Ich programmiere in **BASIC und Turbo-Pascal** (wie gesagt, mit gutem Erfolg) und kann genug **Maschinensprache**, um Programme zu ndern. ndern mu ich so manches, denn **meine Hardware** wird von einigen Programmen garnicht gern ohne Murren akzeptiert:

CPC 464, umschaltbar zum 6128, Dobbertin-Speichererweiterung mit 444k-RAM-Disk unter BASIC und CP/M (2.2 und Plus), Disk-Controller mit AMSDOS und XDDOS, 3-Zoll-Laufwerk (normal), 3,5-Zoll (2-seitig - 80Spur = 720 Kbyte), serielle Schnittstelle plus Modem, AMX-Maus, Farbmonitor, Video-Digitizer von ROMBO, 24-Nadeldrucker und Joystick.

Noch Fragen? Ich helfe gern, wenn jemand Fragen hat.

Also fragt!

Hartmut

SZENE-NEWS

Hallo Leute !

Hier ist File 66. Ich habe vor langer Zeit hier meinen Steckbrief abgeliefert und gesagt, da es wohl bald eine Demo von mir geben wird. Nun "bald" war wohl bertrieben, aber ein Demo von mir ist jetzt endlich drauen und auerdem konnte ich noch die Circle Disc fertig stellen. Bye. File 66

Marabu: Es geht um die Herman-Demo von File 66.

(Auf der CeBIT gingen Gerchte, File 66 habe ganz aufgehrt. File 66 melde Dich dazu!)

Attention - Attention - Attention - Attention - Attention

Yo User !

Diese Message geht an einige Szener, die, wie ich glaube, noch sehr aktiv sind und Bekannte und Freunde von mir sind.

Ich war jetzt einige Monate raus aus der Szene und dem Swapping. Daher wei ich nicht, was neu und gut ist, was so los war usw...

... und besonders, ob es noch einen Grund fr mich gibt, weiterzumachen! Deshalb mchte ich Dich bitten, mir einfach mal 'nen Brief zu schicken und mir darin zu beschreiben, was sich in letzter Zeit zugetragen hat, was neu am Markt ist und was sich so in der Szene(!) getan hat.

Wenn Du keinen Bock auf nen Brief hast, Postkarte reicht auch. (Schreibe auch, falls Du mit dem CPC Schlu gemacht hast!)

Warte auf Message, Red Storm Enterprises/BENG!

Robert Scharringer, Mitterwaldweg 8, A-5101 Bergheim

Austria

Marabu: Hi, Red Storm! Wenn Du den RS abonniert httest, mutest Du nicht so viel fragen!

Wer den RUNDSCHLAG und die XTREME (jetzt SCOOXTREME) liest, ist immer informiert, auch, wenn er mal eine Weile nicht aktiv ist.

Hallo, Leute! Schreibt aber auf jeden Fall an RED STORM, damit er wieder etwas aus seinem Dornrschenschlaf aufwacht. Schlielich ist er einer der letzten, die sich noch ...of BENG! nennen.

Wre schade, wenn diese einstmals beste CPC-Gruppe so sang-und klanglos verdmmern wrde.

News von Dreamer:

Ich bringe demnchst das **Strategiespiel Myria** heraus; wird nichts Tolles, aber dafr, da ich es nur so nebenbei code, nicht schlecht. Ich hab aber zur Zeit ziemlichen Stre, darum knnte es noch etwas dauern (ist halb fertig).

Ich werde mich demnchst wohl endlich richtig dem Adventure widmen, das ich mit Shining zusammen schreibe (Shining macht Code und Musix und ich Grafik und Story).

Das Adventure wird von der Aufmachung her den Lucasfilm-Games-Adventures ein bichen hneln. Man wird es nur mit Icons etc. zu tun haben, kein Tastaturgehacke mehr.

Auerdem setze ich eigentlich noch einen Fraktal-Landschaftsgenerator vom Amiga um, weil mir das aber zu viel wurde, hab ich den Steve of Wizcat berlassen (war eh fr sein (hoffentlich bald kommendes) **Routinenmag "Coders Paradise"** gedacht).

Keine Ahnung, ob der den noch weiterschreibt.

Bringt doch mal einen kleinen **Aufruf im Rundschlag**, damit die Leute Steve genug Routinen schicken !

Die TGS-Meeting-Demo ("UnDemo") ist brigens raus. A propos Previews: Wenn ihr Previews von meinen Progs wollt, sagt mir Bescheid, dann schicke ich welche vorbei.

Ach ja, habt ihr vielleicht Interesse, mit mir zu swappen ? Ich suche stndig nach Tauschpartnern, wenn ich auch im Augenblick nicht ganz so viel Zeit habe.

Auf meine Anzi im RS hat sich ja leider niemand gemeldet (oder ist ELK of TFFFB Rundschlagleser ?).

Marabu: Ja, natrlich!

Dreamer of TGS

GEIIL *****SUPER*****HYPER*****MEGA*****GIGA*****
A NEW GROUP IS BORN.....

*****TFFFB!*****
TFFFB? THE FABULOUS FURY FREAK BROTHER

WHO IS THE LEADER ?? ***** E L K *****

CONTACT: PSF 125, 10412 BERLIN

Scherz beiseite, Ernst kommt!

Ich hielt es fr notwendig, diese Group zu grnden, weil ich viele Freax kenne, die hinter Ihren Kisten sitzen, das eine oder andere Proggy coden, aber keinen Anschluss zu den Majorgroups(MOPS, BENG, HJT usw.)finden. Diese Group ist als bundesweites Netz von CPC Usern geplant, ohne den Anspruch zu haben, die Besten zu sein.

Essential sollen eine **PD Library, Adressenkartei, regionale Zusammenbringung von Freax**(Ich habe die Erfahrung gemacht, da manchmal Freax in der gleichen Stadt wohnen, ohne Kontakt zu haben.) und

später eventuell ein Mag (Ich arbeite an einer Idee). Diese Struktur macht es auch nicht erforderlich ein Megacoder oder -löter zu sein. Wichtig ist nur, sich für den CPC zu engagieren. Was nicht heißen soll, Megacoder und -löter wären unerwünscht.

Jeder, der mitmachen, soll sich bei mir melden, er wird in die Kartei aufgenommen, bekommt falls vorhanden, die Addis seiner Region und hat (gg.Disx und Rückporto) gratis Zugriff auf meine PD-Sammlung. Schön wäre es, wenn Ihr neben eurem Steckbrief, eure Softwareliste, eine Übersicht eurer Fähigkeiten und Neigungen und gegebenenfalls eigene Werke (De-mos, Anwender, Games) mitschicken würdet. (Disx gibt es garantiert zurück!).

Ich habe z.Zt. 5.25" (2*80 oder 1*160Track), 3.5"(1*160Track) und 3" zur Verfügung. 5.25(40Track) kann ich auch unproblematisch lesen.

Also kommt alle und macht mit. Je mehr mitmachen, desto aktiver kann unsere Group werden. That's all Folx.

GOOD BYTE ELK

PS: TFFFB ist ein geiler Amicom von Gilbert Sheldon, sobald ich einen Dartscanner habe, werde ich ein paar Strips coden.

English:

I think it was necessary to found this group because I know a lot of guys who only sit in front of their machines code some progs but can't find entry to the major groups (MOPS, BENG, HJT...). This group shall be a nationwide network of CPC users without having the claim to be the best. Essential things will be a PD Library, address book and to bring the freaks together. Maybe there will be a mag someday, too. You don't have to be a megacoder to join our group. You have only to engage for the CPC. Everyone who wants to be in the address book should write to me. You will receive the addresses of other guys who live in your area. Please enclose your personal description, your software lists, write about your abilities and copy your own progs (if there are any own progs). That's all folx!

Bye, ELK



Scene today



Silvester Demo, first Demo by The Woodman and The Villain of HJT. Release date: february 1994. Cool effects.

For Greeny Only, slideshow by The Woodman for green CPC-Monitors.

If you want to see these demos look down on this page: **HJT-Library** will send it to you.

Watch the games, a project of Cherry-T, The Woodman, The Villain of HJT should be finished in a few weeks (??). Screenshots from several CPC-games will be joined together. Intro + Menu by Cherry-T, screens ripped by TVL and TWM, sounds by Kangaroo.

Kommentar zu "Slime"

Nachdem wir mit Slime doch für etwas mehr Wirbel gesorgt haben, als wir es eigentlich angenommen hatten, folgt hier sozusagen ein Bekennerbrief mit Begründung für unsere Tat.

Das ganze ist auf dem Mist von THE VILLAIN und THE WOODMAN gewachsen. Wir konnten diesen geballten Schwachsinn ("THERE IS NO GOD BUT SATAN" bzw. "BENG-THE LAST GROUP ON CPC") einfach nicht mehr ertragen. Weil sich dieser Schrott aber lückenlos in das übliche dumme Gesabber von Crown eingefügt hat, haben wir die Möglichkeit genutzt, ihn darauf hinzuweisen was für einen Müll er eigentlich immer verzapft. Vor uns hat das ja der ein oder andere schon etwas dezenter versucht, aber ohne Erfolg. Da haben wir eben zu diesem Mittel gegriffen.

Auch die Reaktion von Crown war mal wieder typisch. Recht hat sowieso immer nur er (er hat die Weisheit sozusagen gepachtet), andere blöd anmachen darf ebenfalls nur er, und das Wehren ist bei Todesstrafe strengstens verboten. Wer austellt, muss auch einstecken können. Wer das nicht kapiert, tut uns leid.

THE VILLAIN und THE WOODMAN

NEU!



Die PD-Library des HJT mit über 60MB an Demos und PD (Spiele, Anwendungen und mehr).

Liste gegen 3.- in Briefmarken bei:

HJT PD-Library
Markus Bunte
Pfeilst. 16
88696 Owingen



NEU!

Preise: 1.- DM pro Diskseite. Mögliche Formate: 3" und 5.25" (40 oder 80 Tracks).
In Ausnahmefällen auch 3.5", aber evtl. längere Wartezeit. Bei 5.25" ist
Lieferung inkl. Diskette möglich. Preis pro Leerdisk 0,50 DM.
Jede Bestellung zzgl. Porto (in der Regel 3.-!)

NEU!

NEU!

A greek CPC-Freak wrote to Marabu:
I found only a small number of English pages in RS13
and I was not sure if I should subscribe RUNDSCHLAG
/ Overkill or not.

Marabu asks **you:**
Why don't we have more pages in English ?

It's your own fault!!!!

If you want to read more English text in RUNDSCHLAG
/ Overkill, **YOU** should write more in English
and don't simply wait for other busy freax!

From page 35 to 49 I found no English word!
Why? Nobody translated his own article!

- Thanks to Gavin Black, to NWC, to Batman, to Elk... They wrote in English or an English summary at least.
- Thanx to <dg>! He wrote an English and a French summary!
- Thanx to THE VAMPIRE! He translated the whole "Scene - News"!
- Thanx to Carole Duguy!
- Merci, Carole, pour les traductions francaises!

**Don't be stupid ! Don't only
think national!**

**There is no chance for a
national CPC-Scene!**

**You must think AM-
STRAD-CPC-
MULTINATIONAL!!**

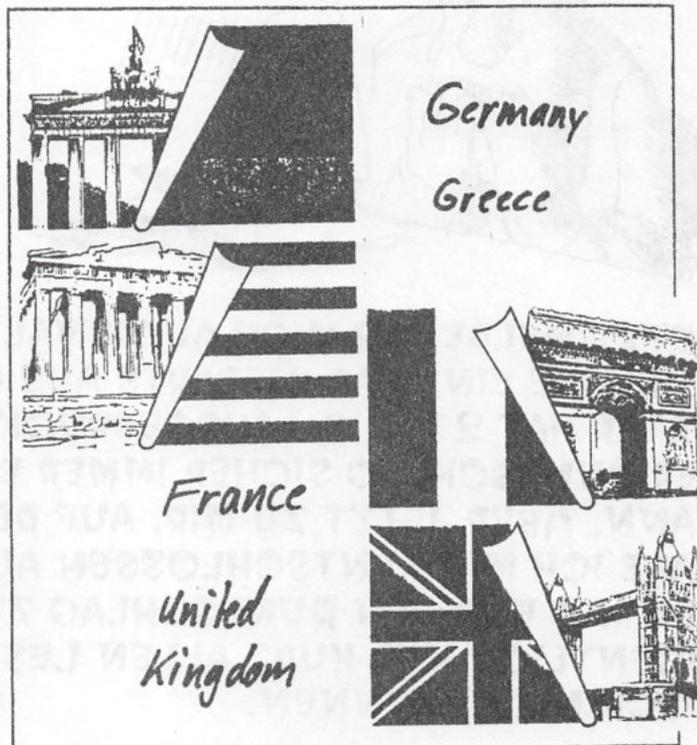
Carole en Francais:

RS #13.28

INTERVIEW

FORCE ONE : Hello ! Mon nom est Force One et pour l'instant je m'intéresse au codage, au fanz sur disc Micro Mag & Presse Fire. J'ai acheté mon CPC en 88 et depuis j'écris dans

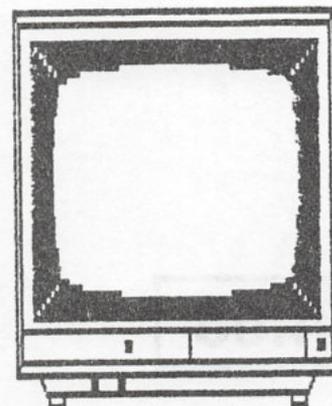
des démos et des articles. En plus de mon CPC, j'ai un Amiga et un PC 486 DX 33, que je ne trouve pas particulièrement formidable. Je trouve Rundschlag très bien, mais il est confus et désordonné (NDT: C'est l'Europe/It's Europe/Das ist Europa !). J'aime bien les News et les cours d'assembleur. Mon avis sur le sujet ne changera pas. Pour les possesseurs de CPC, Rundschlag permet d'avoir des avis et des rapports très différents, et il veille à offrir de nouveaux contacts, et permet surtout des articles sur la communication. Je pense que le CPC peut survivre à travers de tels disc-Mags, démos et fanzines. Une autre chance lui est donnée grâce aux groupes de programmeurs. J'ai préparé une démo (Amiga-Transfer) qui est prévue pour bientôt, et je souhaiterais qu'elle soit distribuée. Au sujet des groupes, je pense qu'ils ne cessent de s'améliorer et sont meilleurs que les programmeurs indépendants. J'apprécie beaucoup des gens comme Hypnomega, Tony et Johnny de Maxi-Micro, Micro-Mike et peut-être Longshot. J'apprécie également les meetings actuels.



**Carole
Francais:**

Lettre ouverte (RS 13.25) / Nouveau sujet:
LE PIRATAGE

Il y a eu une légère polémique sur ce sujet dans le RS#11 (cf article de G. Papazoglou et le commentaire de REX). Je dois vous avouer quelque chose: je suis un ex-pirate et j'ai chez moi les copies de „Back to the Golden Age“, parce que je voulais voir comment était le jeu. Je me procurerai l'original des que possible. Sans la copie pirate, je n'aurais pas pu me faire une idée du jeu. Et comme je n'étais plus un pirate, je n'ai pas pris d'original quand je n'avais pas de copie du programme même. Je trouve que les copies sont indispensables lorsqu'on veut se procurer un programme que l'on veut acheter.
Dreamer of TGS





HI MARABU

JETZT MELDE ICH MICH AUCH MAL BEI DIR BZW. MAL WIEDER. ICH HABE EIN PAAR CLIPARTS AUS GEOWORKS 2.0 (MEIN VATER HAT 2 WC'S) AUSGEDRUCKT, DENN ICH DACHTE DASS DER RUNDSCHLAG SICHER IMMER EIN PAAR PIC'S GEBRAUCHEN KANN. ABER JETZT ZU MIR. AUF DEINE AUFORDERUNG HIN, HABE ICH MICH ENTSCLOSSEN AUCH MAL EINEN KLEINEN BEITRAG FÜR DEN RUNDSCHLAG ZU BRINGEN. ICH WILL MICH EIGENTLICH NUR KURZ ALLEN LESERN VORSTELLEN DIE MICH NOCH NICHT KENNEN.

ALSO:

NAME:	BEN THURSFIELD
PSEUDO:	SEXY MOTHERBOARD
ADRESSE:	BLUMENSTR.9 73271 HOLZMADEN
TELEFON:	07023/73264
AUSRÜSTUNG:	CPC 664 GRÜNMONITOR GT65 1 JOYSTICK
BESONDERHEITEN:	VERSUCHE VERGEBLICH IN BASIC ZU PROGRAMMIEREN; SUCHE CONTACTS & SWAPPERS

CIAO

Sexy Motherboard

14.58

Domes-DOS

STECKBRIEF:

männlich, 21 Jahre, 1.93m, durchs Studium gestresst, CPC 6218 ohne Extras, PC/386. Hobbys (falls dafür noch Zeit): Musik (Hardrock, Rock, Klassik), ab und zu ein gutes PC-Adventure, mit Leuten fortgehen.

Hallo CPC'ler.

14.59

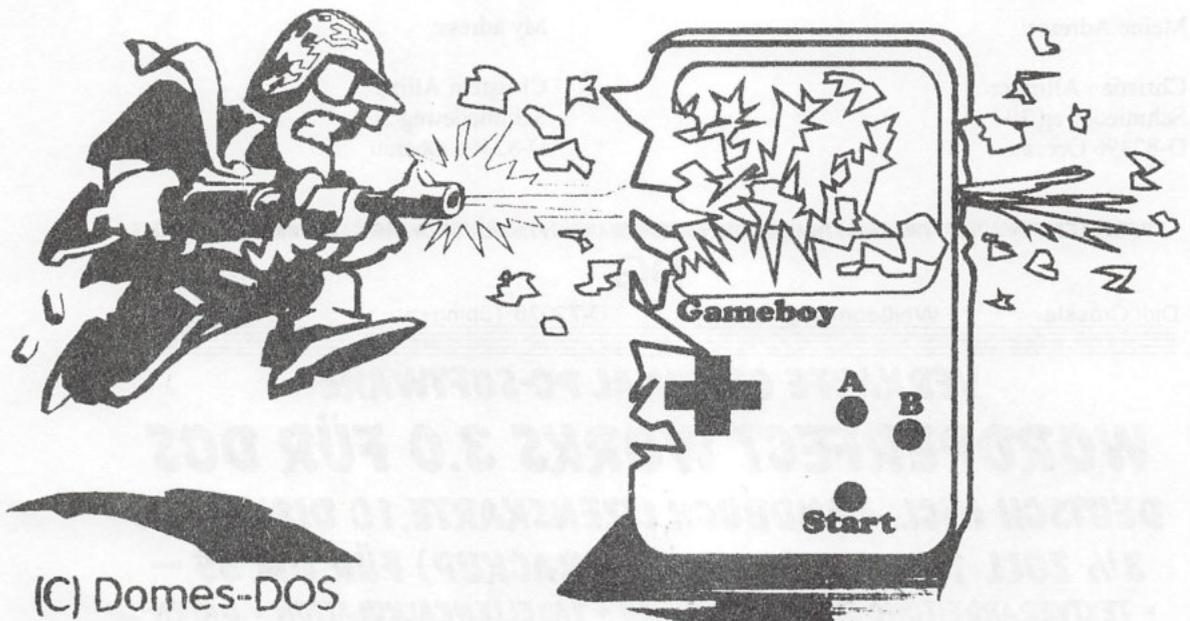
Hier ist Domes-DOS (mit 20 wohl hoffentlich noch nicht zu alt für Hiroyuki und den RS). Ich habe mich leider wegen des zeit- und nervenintensiven Informatikstudiums an der FH/Darmstadt aus dem CF und der CPC-Szene zurückziehen müssen. Ich finde es aber toll, daß ihr noch so zusammenhaltet (Weiter so!). Wie ihr vielleicht wisst, habe ich versprochen, noch ein neues Textadventure zu schreiben, das noch kaputter und witziger als mein letztes (Panik in München) werden sollte und bisher auch ist. Derzeit steht die komplette Story und der grobe Rahmen des Programms. Der Rest liegt allerdings auf Eis und ich weiß echt nicht, ob ich es fertigmachen kann bzw. ob überhaupt nach Nachfrage besteht. Aber nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens:



Ich suche für den CPC/PC ein Programm, das es erlaubt, Textfiles (zB aus Tasword) vom CPC auf den PC über die Druckerports zu übertragen. Wer hat ein solches Programm, wie heißt es, wo bekomme ich es her? Ich schreibe nämlich noch viel mit dem CPC und würde die Texte gerne auch auf dem PC verfügbar haben.

I'm looking for a program which allows me to transfer textfiles (i.e. Tasword) from my CPC 6128 to an IBM-compatible PC by using the printer ports. Who has made experiences with such programs, who has one or where can I get it?

Leute, es wäre toll, wenn ihr mir helfen könntet. Als kleine Gegenleistung habe ich mir folgendes überlegt: Der Großteil von Euch ist wahrscheinlich noch in der glücklichen Lage, Schüler zu sein und macht sich Gedanken über ein eventuelles Studium. Falls ihr Fragen zum Informatikstudium habt, schreibt sie an den RS, die Redaktion kann sie ja mal sammeln und gebündelt abdrucken oder mir schicken. Ich werde sie versuchen zu beantworten und die Antworten dem RS zum Abdruck schicken.



(C) Domes-DOS

Szene Aktuell: Tribal Mag #2

Marabu: Eben, kurz vor Fertigstellung des RS14, erhalte ich das brandneue Tribal Mag. Batman meint in seinem Begleitbrief, es sei jetzt wohl das beste Disc Mag. Also: "Schau' mer mal!"

Meine ersten **Stichproben**: Übersichtlicher **Titelscreen** - Rubrik "**Fanzines**": Tom Pouce und Juggler stellen einige Fanzines und Mags vor, fast alles in Englisch - finde ich gut, denn nur gemeinsam haben wir eine Chance. **Ideal wäre** natürlich das, was sich viele auch vom Rundschlag wünschen: **Jeder Artikel in Deutsch und Englisch!!!!** (Ist das überhaupt machbar??) - **Adverts1**: Recht interessante Kleinanzeigen. **Advert2**: Dasselbe. - **Meetings**: Zur Auswahl stehen: 4 mal CeBit-Meeting, Steve Meeting, Rainbow Meeting und GOS Party 5. Hier nützte ich den besonderen Service und ließ mir Teile **ausdrucken**. (Leider konnte ich in dieser Zeit nicht weiterlesen, weil das Druckmenue

alles andere stoppt. Macht aber nix.) Allerdings ist schon der erste CeBIT-Artikel von Juggler 2 DINA4-Seiten lang. Hypnos Artikel habe ich kurz überflogen: Gut und informativ wie immer! - (Warum funktionierte das Ausdrucken von HypnosBeitrag nicht? - Hah! Jetzt hab' ich's kapiert, Sorry!)

Liste der **CeBIT-Meeting-Teilnehmer**: **MOPS**: Ablaze, Face Hugger, Fraggie, GWM, MOD.; **BENGI**: Joker.; **GOS**: Excalibur, Thriller, WE EE.; **HJT**: Crittersoap, Marabu, Odiesoft, Knutschfleck, The Villain.; **Necron**: BBS/Vassago.; **POW!**: Juggler.; **Symbiosis**: BSC, Prodatron.; **TFFFB**: Elk.; Und dazu noch: Cable, Brain Blaster, Bandit, Duck, Gert Genial, Gausoft, Flash, Incognito V, Jaysoft, LTP, Schlumpf, The New, The Woodman, Sean Connery, sorry: Sean Mc Manus, Den Rest des Tribal Mag lese ich später - Der **RUND-SCHLAG** sollte raus!!! -

Marabu

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 (Fischertechnik) ist jederzeit willkommen.

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

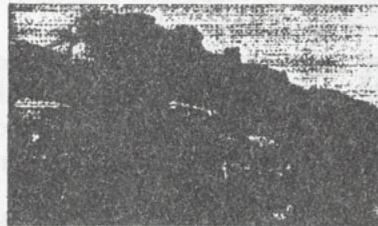
Wenn ihr mir Material schickt, bekommt ihr das natürlich so schnell als möglich wieder zurück (nach dem kopieren).

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, proram 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

SOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARE

DG

Dirk Grässler Weißdornweg 14/195 D-72076 Tübingen Tel. 07071/62573

VERKAUFE ORIGINAL PC-SOFTWARE**WORDPERFECT WORKS 3.0 FÜR DOS**

DEUTSCH INCL. HANDBUCH, LIZENSKARTE, 10 DISKETTEN

3 1/2 ZOLL 1.44 MB (5 ORIG.+5 BACKUP) FÜR DM 55,-

= TEXTVERARBEITUNG MIT WÖRTERBUCH + TABELLENKALKULATION + DATENBANK + KOMMUNIKATION (MODEM, FAX) + GRAFIKEDITOR

SOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARESOFTWARE

Interview

mit Juggler of POW!

Seine Hauptinteressen am CPC sind z.Zt: Tribal Mag, Swappen, Assembler lernen.

Gekauft hat er seinen CPC 1988, dann 4 Jahre lang daran rumgebaut. Im Januar '93 entdeckte er den CF und dann ging's ab.

Er benützt keine anderen Computersysteme.

Einstellung zum PC: ☹

Seine ehrliche Meinung zum Runds Schlag: Geil, Obergeil. Er ist zwar schon ein Bindeglied zwischen europäischen Szenern, sollte aber international noch bekannter werden.

Jugglers weitere Pläne: Demos, Tribal Mag #3.

Wünscht sich: Genug Mags, Meetings.

Vorteil von CPC-groups: Besser, als wenn alle alleine rummachen, bringt Motivation und Kreativität.

So kann der CPC weiterleben.

Elmsoft schreibt

Zu BATMANS Prehistorik II-Test: Lieber Batman, vielen Dank für Dein Vertrauen und die Top-Wertung, aber fairerweise muß ich sagen, daß es doch viele CPC Games gibt, die einfach besser sind. Die Sprites wirken

halt stellenweise einfach unsauber, aber mit 50Hz-Scrolling, ohne Screen-Switching und bei der Spritegröße einfach nicht anders machbar. Oder hat jemand eine Idee ??? Dann hier schreiben !

P.S.: PREHISTORIK MAN / Gameboy ist heute (18.März) immer noch nicht in Produktion gegangen, Titus wartet anscheinend, bis es ordentlich abgelegen ist. Wer mit einem Kauf spekuliert, muß also noch warten.

Als nächstes müßte LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE kommen, mit Musix 1 von Kangaroo. Sonst aber nicht zu empfehlen.

Umfrage:

Berufe, die im weitesten Sinne mit Computer (und Computer-Elektronik) zu tun haben.

Wer arbeitet selbst in solch einem Beruf?

Wer weiß über ein Berufsbild genauer Bescheid?

Wer hat einen Überblick?

Wer könnte die bei mir eingegangenen Briefe durcharbeiten und die Ergebnisse zusammenstellen

Mal was anderes!

Der Chef des US-Konzerns Coca-Cola, Roberto Goizueta, verdient pro Jahr 14,65 Mill \$.

Das heißt, er könnte sich nach einer einzigen Arbeitsstunde einen neuen Archimedes und einen neuen PC leisten oder pro Tag einen Porsche oder an jedem Freitagabend ein Einfamilienhaus.

Also: Trink Coca-Cola!

Damit unterstützt Ihr die Notleidenden der Welt!!



Runds Schlag-ABO

Wer vor dem 1.Mai 94 sein ABO verlängert hat, muß natürlich nicht den neuen Preis bezahlen! Sonst gelten aber die Preise von Seite 2.

Unsere Leser

sind fantastisch in ihren Bemühungen, den RUND SCHLAG zu erhalten:

Einer schreibt: Ich habe jemand ausfindig gemacht, der im RS Werbung machen könnte, ein anderer schickt mir ein Paket mit nagelneuen Akten-Ordern, die aus einem Probelauf von Produktionsmaschinen stammen. (Vielen Dank! Die Layouts des RS14 sind darin gut aufgehoben!)

Andere schicken mit dem ABO einfach ein paar Mark mehr „damit uns der RS noch lange erhalten bleibt!“

Wenn ich wieder mal nachts um 1.30 Uhr die Schnauze voll habe vom vielen Tippen usw., dann kann so ein Brief am nächsten Tag ganz schön neu motivieren!

Sssuper!

Vorgestern erhielt ich von Lasse Assebase ein Probeheft vom „MSX-Contact“. Phantastische Layout!!!! Dafür kostet das 42-Seiten-Heft aber auch 1993 schon 7,50 DM.

L.A. hat bei der Redaktion angefragt, ob sie etwas über den RS bringen könnten. ? Nein! Wir schreiben nicht über andere Systeme! Außerdem könnte das eventuell Abonnenten kosten! Dreimal kurz gelacht: Hah! Ha! Hi! -Diese Angst haben wir nicht - im Gegenteil: Wir bekommen trotz der Rubrik „PC und andere Systeme“ immer mehr Leser. (Oder vielleicht gerade deswegen??)

English: Juggler wants more European RS-Readers. Elmsoft tells that PREHI/Gameboy can't be bought until today. Let's wait. CC-Chef R.G. earns 14,65 \$ a year

Was wir im RS 14 vergeblich suchen:

Leider hatten ein paar Artikel keinen Platz mehr im RS 14, wie Prodatrons Test, Tips und Tricks von St. Noehammer, das Offene Wort und alles, was ihr unten in der Vorschau findet.

Außerdem werden nur noch Beiträge abgedruckt, die auf Disk mitgeliefert werden!

15

Vorschau auf RS15 / Preview

• Prodatron / SYMBIOSIS testet Marco Vieth's

CPC-Emulator für den PC, mit dem CPC-Programme auf dem PC laufen.

Am Ende fragt er:

PS: Wo bleibt der Archie CPC-Emulator?

Eigentlich geht's auch so: nehmt einfach den PC-Emulator für den Archie und laßt darunter den CPC-Emulator laufen. Der Archie hat ja so viel Power, der schafft das schon.

- **Kabelbrand** von Gonzales
- **TGS-Meeting-Bericht** (war leider nicht auf Disk)
- **Verstecken von BASIC-Zeilen**
- **Dobbertin HD20**
- **RDOS-Patch** und weitere
- **Tips und Tricks**
- **Atari-Maus am CPC**
- **Interview mit Juggler**
- **Hardware**
- **Listings**
- **Szene** und vieles mehr

Das neue Outfit

Dieses Mal haben wir versucht, den RS zu binden (kleben)! Vorteil: Manche Leser wollen Ihre RUNDSCHLÄGE lochen und abheften, bzw. mal eine Seite kopieren. Das ist jetzt leicht möglich. Und die lästigen Klammern fallen weg
Nachteil: Nach mehrmaligem intensivem Lesen könnte sich der RS auflösen.

Wanted:

Rubriken-Chefs

Das heißt: Wir suchen Leute, die (kurz) vor dem endgültigen Druck des RS eine, ihre Rubrik überarbeiten, korrigieren, streichen und /oder Kommentare dazuschreiben.

Seht Euch doch mal so etwa die letzten drei RS durch und überlegt, welche Rubrik in Frage käme. Laßt uns das möglichst bald wissen!

**Belohnung:
Ihr dürft den
Rundschlag
etwas früher
lesen!**

Ich würde Euch die Probedrucke und den Text auf Disk zuschicken und Ihr müßtet innerhalb von ein paar Tagen das ganze überarbeiten und auf Disk zurückschicken!

INFO: RS-Sammelband (Nr.1-11)

Es kamen so viele Anfragen, daß wir nochmals darauf eingehen müssen:

1. Wir brauchen noch mindestens 15 feste Bestellungen, damit der Wahnsinns-Aufwand nicht zu einem totalen Flop wird. (Wir müssen ca. 300 Seiten für einen Band kopieren und das ist nur bei einer Auflage von mindestens 40 Stück überhaupt realisierbar.)
2. Das Ganze kostet Euch statt 10 mal DM 5,- nur schlappe DM 29,90 + 5,90 Porto, also statt DM 50,- nur DM 35,80.
3. Also, bestellen, so lange das Angebot noch gilt!

RS-Service-Disk

Frage:

Was weiß ein RS Neuling - aber ein alter RS-Hase nicht ??

Antwort:

Daß es die RUNDSCHLAG - SERVICE - DISK gibt!

Frage an Radio Eriwan:
„Was iss'n RUNDSCHLAG - SERVICE?“

Antwort von Radio Eriwan:
RUNDSCHLAG-SERVICE-DISK is sich Disquette mit ahle nitzliche Programme, welche hat gegebän in letzte Jare auf Väterchen Ce Pe Zäh! Musstu unbedinkt habän!! Hat sich so „Ssupär-Kopier-Programme wie „Krraiimm“ von „Krraun“ oddär „Disgomädschigg“ von „Dschoggär“ oddär „Dezehweh“ von Schlumpff oddär sowas!

Rubel??

ABBO-Leitte: Fier 2,- March und Lärdisquette + Freiumschlach.
Nix- ABBO-Leitte; Fier 4,- March und Lärdisquette + Freiumschlach.

Mitarbeiter - Artikelschreiber!

Am liebsten sind uns **CPC-gestaltete Seiten!**

Möglichst eine ähnliche Schriftgröße verwenden wie im RS üblich. (Schrift S. 58 ist viel zu groß!)

Schreibt bitte dazu, mit welchem CPC-Programm die Seite gestaltet wurde.

Gestalten heißt: Unbedingt passende Pics einbauen oder gestaltete Namenszüge (Logos).

Wir sind für jede Mitarbeit dankbar - aber wer will, daß sein Artikel auch abgedruckt wird, muß ihn zusätzlich auch auf Disk mitliefern!

Bedingungen:

1. **CPC-Layout oder Textwurm**
2. **Immer auf Disk**
3. **immer mit Pics**
4. **English summary (wenn irgend möglich)**





Die Schmuckstücke für jeden CPC-User-Bücherschrank!

Bestellung:

(siehe RS 11.26 u.11.45)

Anzahl

.....	DEVPAC-Assembler/Dissassembler	10,00 DM
.....	EASY-TOPCALC Tabellenkalkulation	10,00 DM
.....	Hisoft PASCAL T4	10,00 DM
.....	BASIC 2 Lehrbuch	10,00 DM
.....	RS-Sammelband Nr.1-11	29,90 DM

statt 189,- DM

Versandkosten: 5,90 DM je Sendung

Nachbestellung:

..... Runds Schlag Nr. _____ je 5,00 DM

Unterschrift:.....



Runds Schlag ABO

die einzige internationale CPC-Zeitschrift

Hiermit bestelle ich die nächsten fünf Ausgaben des RUNDSCHLAG ab NR.....

DM 32,-_habe ich als Schein / Scheck / Briefmarken mitgeschickt.

Für diesen Betrag erhalte ich auch die Programme der RS-Disk. (Die Disk schicke ich zurück.)

Ich benütze folgende Formate:

(Bitte ankreuzen!)

3" 3,5" 5,25"/40 5,25"/80 VDOS/
 ((one/doublestep) XDDOS

Vorname:

Name:

Straße, Nr:

PLZ, ORT

Telefon:

Unterschrift:.....

Absender:

Vorname:

Name:

Straße:

PLZ

ORT:

Telefon:

An

BIOS

Postfach 27

88475 SCHWENDI

Absender:

Vorname:

Name:

Straße:

PLZ

ORT:

Telefon:

An

BIOS

Postfach 27

88475 SCHWENDI