

10.6.95

Rundschlag
Nr.17

CPC-News all over EUROPE
Archimedes

Rundschlag

Immer etwas daneben !

Aber voll informiert !!!!

Diesmal:
CPC in Australien
CPC NEU
8 Seiten Archi
News
Szene

Nr.17



DM 6,50 Austria-Australia-France-GreatBritain-Greece 7,00 DM



ESH Produktpreise



VTI

8-Bit-SCSI I-Controller		300 DM
16-Bit-SCSI I-Controller		350 DM
32-Bit-SCSI II-Controller		a. A.
Printerport Sampler II	8-Bit Sampler	149 DM
MIDI-Sampler	16-Kanal MIDI Schnittstelle	229 DM
VTX 2000	MIDI-Soundkarte	1299 DM
ArcFS 2	Datei-Komprimierer	80 DM
Investigator III	Harddisk und Floppy Tool	149 DM
QDBug	Debugger	159 DM
Desktop Tracker	umfangreicher Sequenzer	139 DM

FasterPC

FasterPC	Software PC-Emulator	59 DM
----------	----------------------	-------

Cumana

Cumana SCSI II-Controller	32-Bit SCSI II	590 DM
---------------------------	----------------	--------

OAK

Apollonius PDT	2D-CAD	495 DM
Rephorm	24-Bit Echtzeit Morpher	150 DM
OAK PCB II	Elektronik CAD	210 DM
Genesis Professional	Multimedia Autorensystem	360 DM
Euclid	3D-Design Programm	150 DM
Mogul	Animator für Euclid	75 DM
ArcLight	Renderer für Euclid	135 DM
WorraCAD	2D-CAD	210 DM
Design Processor III	Komplettes Entwicklungspaket	3588 DM
ProDriver	verbesserter Druckertreiber	105 DM
ABC-Compiler III	Basic-Compiler	210 DM

GamesWare

Dune II	99 DM
Simon the Sorcerer	99 DM
Simon the Sorcerer CD	a. A.
Hamsters	62 DM
James Pond II	49 DM
Cycloids	49 DM
F.R.E.D.	49 DM
Ixon	49 DM

E

S

H

ESH

EDV-Service-Hollenburger

Metzstraße 12
81667 München

Tel. (0 89) 48 78 27
Fax (0 89) 48 79 13

RiscBox (0 89) 448 34 61
Mobile Phone (01 71) 853 54 69



Inhalt / Contents

Thema	Seite/page
Kleinanzeigen / small ads	2
EDV-Service Hollenburger	3
Inhalt / contents	4
Coding: Retter; Gamers	5
Ins ROM mit Dir	6
Gamers: Megablasters	8
Pokes / Tips	9
It's a kind of magic	10
Grundlagen: Formatvielfalt	11
Hardware: CPC kocht Kaffee	12
CPC makes coffee	17
Leser schreiben	18
News / Infos	19
Test: 5,25"-Disketten	20
Software: Index / MS-DOS Disk Emulator V2.0	21
Test: ROM-RAM-Box	22
Tips&Tricks: Disc Missing ade	24
Advanced OCP Art Studio und X-DDOS	25
RDOS-Patch	26
IBM PC & kompatibel: Windows Tips	26
ACORN Archimedes / RiscPC:	
SparkFS / Hamsters / FTT	28
Syquest Wechselplatten	29
Keystrip für Draw / Spots	30
Völlig spoolerlos / Wo bin ich? / RISCware / teAm	31
Spritmode, wechsele dich! / EcoSCSI	32
Simon the Sorcerer / German Archimedes Group	33
SCENE Leserbriefe / Letters / Cartoons	34
Gonzales	40
Meetings / Interviews	English 42
Offenes Wort	English 46
Infos	English 46
News	English 49
Competition	English 51
Sammelsurium	English 52
Aktuell/ Last page	English 53

HJT

Sorry, you have waited for a long time....
But now, you find a RUNDSCHLAG with 56 pages!
There was only one issue with more pages:
Jubilee-Nr. 11

Heute findest Du eventuell Deine RUNDSCHLAG -
Karteikarte im Heft. Bitte schicke sie möglichst bald an
uns zurück!
Wir wollen niemand benachteiligen - aber wir wollen auch
keine Schnorrer!

Impressum:

Rundschlagpreis: 7,-- DM ABO: 35,-- DM
Bankeinzug: 32,--DM (5 Ausgaben)

Outside of Germany:

1 Copy: 7,--DM Subscription: 35,--
or 17 IRC (5 issues)
Subscription includes all prog's of RS-Disks

Redaktion

BIOS, Postfach 27,88475 Schwendi,
Marabu
Stephan Sommer

Mitarbeiter

Dirk Gräßler, DangSoft, Stephan Sommer, Tim Bongers,
Heiner de Wendt, Harris Kladis, Hynom, Juggler, Andreas
Lober, Marco Vieth, Harald Schoen, Pesa, M.Radtke, Sexy
Motherboard, translations: The Vampire and others

Hello, European Freaks!

In this RUNDSCHLAG /Overkill
you find lots of English articles.
Nearly 90% of texts had been translated.
Thanx to Catloc, KOD, Gavin, JFMC
and others !!

Thanx to The Vampire, Dreamer, Odiesoft, and others
for translations

RUNDSCHLAG 17

is a real German- multinational Fanzine!
Please send us your English texts!
Please show this issue to all your friends
in all countries!

Distributor in U.K.:

Gavin and Callum Black
address: Gavin Black, 2 Brae Park,
Edinburgh, EH4 6DJ
United Kingdom



Distributeur en France:

Arnaud Storg,
14, Allée des Narcisses, F-83320
CARQUEIRANNE



Why are Inhalt/Contents on this page 4 ??

We had trouble with German Post-offices (IRS16.13). Therefore you find Small ads
and Commercials only on the first and the last pages.

Warum ist das Inhaltsverzeichnis auf Seite 4 ??

Wir hatten Ärger mit einem Postangestellten (16.13). Deshalb sind Klein- und
andere Anzeigen auf den ersten und letzten Seiten zu finden!

RETTER V1.0

PROGRAMMIERTOOL: Hilfe bei Programmabsturz

;HARDWAREBEDINGUNG; CPC 6128 oder 64KB Erweiterung, die wie das ERAM der 6128 angesprochen werden kann. Sehr empfehlenswert ist auch ein Hardware-Resettaster. (GND Pin 49 und RESET Pin 41 durch einen Taster verbinden).

;FUNKTION; Rettet Speicherinhalt (48K ohne Bildschirmspeicher) in das externe Ram. Der alte Speicherinhalt kann dann jederzeit (auch nach einem Reset) wieder zurückgeholt werden.

;NUTZEN; Erspart dem Programmierer nach einem Programmabsturz das aufwendige Nachladen von Assembler und Quellcode, das Definieren von Farben etc.

;BENUTZUNG; RETTEN; call &be83

ALTEN ZUSTAND WIEDERHERSTELLEN; call &be80

Vor irgendwelchen absturzverdächtigen Aktionen geht man in den READY-Modus und mit CALL &BE83 rettet man den Speicherinhalt. Dann kann man sein fieses selbstgeschriebenes Programm aufrufen. Falls es dann zu einem Aufhänger kommt, muss man nur einen Reset machen (wenn CTRL+SHIFT+ESC nix mehr bringt, ist man auf einen angebauten bzw. aufgesteckten Resettaster angewiesen) und mit CALL &BE80 hat man sein altes Programm wieder im Speicher und kann es korrigieren.

ACHTUNG; Nur im READY-Modus restaurieren !!! Also NICHT; 10

CALL &BE80;"blabla" und mit RUN starten !

;HINWEIS; Wenn der Absturz so dramatisch war, daß auch der Retter (&BE80-&BEF3) demoliert ist, dann einfach LOAD"retter.bin";CALL &BE80

NOLIST
LIMIT &FFFF

ORG &BE80 ;RESETFESTER

BEREICH

JP OLD

RETTEN

DI

LD BC, &7FC4 ;EBANK 0 BEI &4000 EINBANKEN

OUT (C),C

LD HL, &0000

LD DE, &4000

LD BC, &4000

LDIR ;BANK 0 NACH

EBANK 0

LD BC, &7FC1 ;EBANK 3 BEI &C000 EINBANKEN

OUT (C),C

LD HL, &4000

LD DE, &C000

LD BC, &4000

LDIR ;BANK 1 NACH

EBANK 3

LD BC, &7FC6 ;EBANK 2 BEI &4000 EINBANKEN

OUT (C),C

LD HL, &8000

LD DE, &4000

LD BC, &4000

LDIR ;BANK 2 NACH

EBANK 2

LD BC, &7FC0 NORMALKONFIGURATION HERSTELLEN

OUT (C),C

EI

RET

OLD

DI

LD BC, &7FC4 ;EBANK 0 BEI &4000 EINBANKEN

OUT (C),C

LD HL, &4000

LD DE, &0000

LD BC, &4000

LDIR ;EBANK 0 NACH

BANK 0

LD BC, &7FC1 ;EBANK 3 BEI &C000 EINBANKEN

OUT (C),C

LD HL, &C000

LD DE, &4000

LD BC, &4000

LDIR ;EBANK 3 NACH

BANK 1

LD BC, &7FC6 ;EBANK 2 BEI &4000 EINBANKEN

OUT (C),C

LD HL, &4000

LD DE, &8000

LD BC, &4000

LDIR ;EBANK 2 NACH

BANK 2

LD BC, &7FC0 NORMALKONFIGURATION HERSTELLEN

OUT (C),C

EI

RET

LIST:END

Ingo

Gamers

PD-/Shareware-/Freewaretips

Guazuela

Ladet Mal "GUAFRAG.1" und "GUAFRAG.2" in eure Textverarbeitung und druckt sie aus.

O&T Bundesliga Manager 3A

Macht mal ein wenig Geld und Zahlt den Betrag auf den Pfennig genau auf euer Konto ein. Jetzt müßtet ihr das Geld auf eurem Konto gutgeschrieben haben und das Geld auch so noch haben. Den Trick müsst ihr solange probieren bis es klappt. Dann könnt

ihr es so oft wie ihr wollt wiederholen.

Atomic

Hier die Passwörter:

4: ADF

7: AYW

10: OAA

13: TQA

16: HOH

19: APK

22: WAR

25: DOA

28: AEP

Wer zu faul ist kann entweder den Cheat Modus mit SHIFT+SPACE oder

SHIFT+FEUER aktivieren oder gleich den Congratulations-Screen mit Memory &4E40

Load "ATOMIC.PR3"

Call &6700 laden.

A propos, mit C kommt man im Cheat Modus ins nächste Level.

Voyage Demo

So kommt man in den Cheatpart :

CTRL, SHIFT, CAPS-LOCK, TAB, ESC, CLR, DEL gleichzeitig dann : SPACE

Sexy Motherboard)

Ins ROM mit Dir!

Wie man seine eigenen Routinen, Programme und RSX-Erweiterungen ins ROM bekommt.

Der CPC kennt mehrere Typen von ROMs. Das erste ist Typ 0, der Vordergrundprogramme, wie z.B. das eingebaute BASIC, enthält. Beim ROM auf der CPC-Platine, als On-Board-ROM bezeichnet, ist Bit 7 gesetzt. Sollten einem Vordergrundprogramm die 16 KB nicht reichen, gibt es noch den Typ 2, die Erweiterungs-ROMs. Von dem können bis zu drei ROMs an den nachfolgenden Selekt-Adressen angehängt werden. Die Selekt-Adresse ist die Nummer des ROMs, AMSDOS hat beispielsweise eine 7. Welches ROM welche Selekt-Adresse hat, kann in der Regel in den Erweiterungen mittels Jumper o.ä. vom Benutzer selbst festgelegt werden. Die Routinen in den Erweiterungs-ROMs können dann mit einem RST 2 aufgerufen werden. Uns interessiert Typ 1, das Hintergrund-ROM. ROMs werden, vom Lower-ROM, das das Betriebssystem enthält, immer in das obere Speicherviertel, also im Adreßbereich von &C000 bis &FFFF eingebündelt. Die Selekt-Adresse kann beim CPC464 nur &1 bis &7 sein, beim CPC464+, 664 und 6128(+) &1 bis &F (=15), da der Vector KL ROM WALK nur diese Adressen abfragt. Hardwaremäßig können am CPC aber bis zu 252 ROMs angeschlossen werden, vorausgesetzt, man bastelt sich ein ROM-Board, das eine derartige Kapazität bietet. Damit diese dann aber auch vom Betriebssystem angesprochen werden, wäre ein umfangreicher Eingriff in die Firmware nötig.

Jetzt zum Aufbau eines ROMs. An Adresse &C000, also im ersten Byte, steht die Typ-Nr., meistens ist das Typ 1. Die drei darauffolgenden Bytes enthalten in der Regel die Versionsnummer. Im Beispiellisting ist das 1.02, was durch die Bytes 1, 0 und 2 im ROM festgelegt wird. Weil diese drei Bytes das Betriebssystem nicht das geringste interessieren, könnten sie aber genausogut das Datum oder den Kosenamen der Freundin, z. B. Evi, enthalten. Die beiden Bytes danach sind dagegen enorm wichtig: Sie enthalten die Adresse der Namensta-

belle. Wie beim Z80 üblich, steht das Lower- wieder von dem Higherbyte, aber das erledigt ja der Assembler für uns. Jeder Eintrag in dieser Tabelle kann bis zu 16 Bytes lang sein und wird dadurch abgeschlossen, daß Bit 7 am letzten Zeichen des Eintrags gesetzt ist. Zuerst kommt der Name des ROMs. Damit der nicht mit einem RSX-Befehl verwechselt wird, sollte ein Leerzeichen, Kleinbuchstabe o.ä. eingebaut werden. Danach kommen die Befehle. Am Schluß dieser Tabelle steht eine 0. An Adresse &C006 kommt dann der Sprungbefehl zur Initialisierungsroutine des ROMs, danach die Sprungbefehle zu den einzelnen RSX-Befehlen in der Reihenfolge, in der die RSX-Kommandos in der Namenstabelle stehen.

Was hat denn nun die Initialisierungsroutine zu tun? In BC bekommt sie die Adresse des letzten Bytes des verfügbaren, in HL das letzte Byte des noch freien und in DE das erste Byte des Arbeitsspeichers. HL kann um die Menge Speicher gesenkt werden, die das ROM selbst an Speicher benötigt, BC und DE sollten unverändert an das Betriebssystem zurückgegeben werden. Wenn am Ende der Routine das Carry-Flag gesetzt ist, heißt das für das Betriebssystem: Alles in Ordnung. Vielleicht baust Du aber noch eine

Prüfsumme ein und genau die stimmt nicht, was darauf schließen läßt, daß in dem EPROM mindestens ein Bit umgekippt ist. In diesem Fall sollte das Carry-Flag nicht gesetzt sein und das ROM ist damit tot. Selbstverständlich kann diese Initialisierungsroutine auch noch eine kleine Meldung ausgeben, im Beispiellisting wäre das *ScreenSwitch* - ©1995 SCUG, Bildschirmfarben oder Modus wechseln, die Nationalhymne spielen...

Weil der Arbeitsspeicher den ROMs dynamisch zur Verfügung gestellt wird, kann man nicht davon ausgehen, daß ein ROM immer denselben Speicherbereich zur Verfügung hat. Wenn vor AMSDOS, das normalerweise den Speicher ab &A700 belegt, noch andere ROMs initialisiert werden, verschiebt sich diese Adresse plötzlich nach unten. Deshalb wird bei jedem Aufruf eines RSX-Kommandos diese Adresse in IY übergeben, so daß die Routinen dann beispielsweise mit LD r,(IY+x) oder LD (IY+x),r darauf zugreifen können.

Das alles klingt jetzt vielleicht ein wenig kompliziert, aber ein Blick auf das Listing sorgt sicher für Klarheit. Das Beispielprogramm wurde für Maxam geschrieben. Es erzeugt eine Datei, die beispielsweise mit dem Softbrenner in die Inicron ROM-RAM-Box geladen werden kann.

Eine andere Möglichkeit wäre es, die Software in ein EPROM (Erasable

```

Orion 128K Microcomputer (v3)
©1985 Amstrad Consumer Electronics plc
and Locomotive Software Ltd.
X DDOS 2.10 ©1990 Dobbertin GmbH
ScreenSwitch ©1995 SCUG
444K RAM drive C: ©1988 Dobbertin GmbH
MAXAM assembler ©1985 Arnor Ltd.
PROTEXT word processor ©1985 Arnor Ltd.
SOFIBRENNER 1.02
BASIC 1.1
Ready

```

ROMs und ihre Einschaltmeldungen

Programmable Read Only Memory) zu brennen. Ein EPROM ist ein integrierter Schaltkreis, der RAM (Random Access Memory, Schreib/Lese-Speicher) und ROM in (Read Only Memory, Nurlese-Speicher) in sich vereinigt. Dabei erfolgt das Hineinschreiben von Daten mit einer höheren Spannung, der Programmierspannung, als der üblichen Betriebsspannung von +5 Volt Gleichspannung, was nur dann möglich ist, wenn die Speicherzellen des EPROMs leer oder gelöscht sind. Sind Daten im EPROM vorhanden, können sie nur noch gelesen, aber nicht neue hinzugefügt werden und zwar auch dann nicht, wenn noch Speicherzellen im EPROM frei sind. Das Löschen der Daten im EPROM erfolgt mit ultraviolettem Licht (UV), weshalb EPROMs auf der Gehäuseoberfläche ein Quarzglasfenster haben. Dieses muß mit einem UVundurchlässigem Aufkleber abgedeckt sein, wenn das EPROM Da-

ten enthält, da das natürliche Sonnenlicht einen hohen UV-Anteil hat und bei längerem Einstrahlen Daten im EPROM gelöscht würden. Schon bei

kurzer Sonneneinwirkung besteht die Gefahr, daß einzelne Bits umkippen.

Stephan Sommerl<dg>

```

Ready
Ihelp
IHELP n zeigt die Befehle von ROM n
ROM 0: BASIC 1.20 foreground
ROM 1: SE ROM 1.02 back &9F81
ROM 2: TIME ROM 1.10 back &9E85
ROM 3: PROTEXT 1.22 back &9FEC
ROM 4: MAXAM 1.14 back &01F0
ROM 5: RAM DISC 1.01 back &02F4
ROM 6: ScreenSwitch 1.02 back &02F8
ROM 7: XDDOS ROM 2.10 back &02FC
ROM 8: UTOPIA 1.25 back &0B00
Ready
Ihelp,6
ROM 6: ScreenSwitch 1.02 back &02F8
50HZ
75HZ
Ready
    
```

ScreenSwitch neben den anderen ROMs mit seinen Befehlen

```

;ScreenSwitch ROM
;(c)1995 SCUG

org &c000 ;Startadresse
limit &ffff ;ROM darf hoechstens bis &FFFF gehen

txt_output equ &bb5a

write"c:scrswtch.rom" ;Programmcode in SCRSWTCH.ROM speichern

db 1 ;typ 1=Hintergrund-ROM
db 1,0,2 ;Version 1.02
dw namtab ;zeiger auf namenstabelle
jp init ;sprungbefehl zur
initialisierungsroutine
jp cmd50hz ;sprungbefehle zu den rsx-routinen
jp cmd60hz ;/
jp cmd75hz ;/
.namtab db"ScreenSwitc", "h"+&80;Name des ROMs
db"50H", "Z"+&80 ;namenstabelle
db"60H", "Z"+&80 ;/
db"75H", "Z"+&80 ;/
db 0 ;nullbyte markiert tabellenende

.init push hl ;hl sichern
ld hl, initmeld ;hl auf die einschaltmeldung
ld b, 29 ;laenge der meldung in backcounter
.ll ld a, (hl) ;zeichen in hl
call txt_output ;zeichen ausgeben
inc hl ;hl auf naechstes zeichen
djnz ll ;schleifenende
scf ;carry-flag setzen
pop hl ;hl wiederherstellen
ret ;routine ende
.initmeld db" ScreenSwitch - ", 164, "1995 SCUG", 10, 10, 13;Meldung

.cmd50hz ld bc, &bc04 ;bildwiederholffrequenz auf 50 hz stellen
out (c), c ;/
ld bc, &bd26 ;/

.cmd60hz ld bc, &bc04 ;bildwiederholffrequenz auf 60 hz stellen
out (c), c ;/
ld bc, &bd1f ;/
out (c), c ;/
ld bc, &bd06 ;/
out (c), c ;/
ld bc, &bc07 ;/
out (c), c ;/
ld bc, &bd1b ;/
ret ;routine beenden

.cmd75hz ld bc, &bc04 ;bildwiederholffrequenz auf 75 hz stellen
out (c), c ;/
ld bc, &bd1b ;/
out (c), c ;/
ld bc, &bc05 ;/
out (c), c ;/
ld bc, &bd02 ;/
out (c), c ;/
ld bc, &bc07 ;/
out (c), c ;/
ld bc, &bd19 ;/
ret ;routine beenden
    
```

Megablaster: Test & mehr

Was lange währt wird endlich gut, auch wenn der Odiesoft es tut!

Die Rede ist natürlich von Megablaster. Das Spiel ist auf 4 Diskettenseiten verteilt, die Anleitung umfaßt eine beidseitig bedruckte A4-Seite und ist völlig ausreichend. Die Story, die auch im Spiel angezeigt wird, gibt's hier noch mal in Deutsch, sowie Erklärungen zu den einzelnen Symbolen, ein paar Tips und natürlich auch eine genaue Beschreibung der Steuerung und des Spielapparates.

In der Anleitung heißt es Verheißungsvoll: Das Spiel hat 91 „verschiedene Level, die in 11 Welten aufgeteilt sind. Jede Welt hat 5 Level, einen Geheimlevel und einen Endgegner. Das Spielfeld eines jeden Levels ist 17 auf 11 Felder groß und in verschiedene Gänge aufgeteilt. Einige der Blöcke, die auf diesem Feld verteilt sind können mit den Bomben zerstört werden. Manchmal verbergen sich dahinter Bonusgegenstände, die eingesammelt werden können, aber Vorsicht, man kann diese auch zerstören!"

Sollte jemandem das Spielprinzip immer noch nicht klar geworden sein, dann hier noch mal: Lege mit Deiner Spielfigur Bomben, um Dir den Weg frei zu sprengen, und die Gegner ins jenseits zu befördern. Sammle, falls Du Punkte willst, alle Gegenstände ein, mache das, bis Du alle Endgegner erledigt hast, trage Dich dann an erster Stelle in die Highscore ein, schicke Deine tolle Punktzahl glücklich jauchzend an die Bildzeitung und versuche das ganze dann 'nen Level höher.

Die erste Welt werden wohl einige schon kennen, da sie der auf der RS-Disk entspricht. Wer hier schon Probleme hat, mit seinen 9 Leben durchzukommen, der darf nicht erwarten, daß die folgenden Welten leichter werden! Wem die Grafik der Demo nicht zusagt, weil er einfach die Farben häßlich findet, der darf sich freuen, genauso wie der, dem die Gegner vielleicht zu einfach sind. Es wird gigantisch! In jeder Welt andere Gegner und eine andere Umgebung! Die zweite Welt trägt den Namen "Village Peope". Hier laufen nun einige seltsam

anmutende Gestalten rum (1. Level: z. B. grün, eher an den Geist "Sleimer" der Ghostbusters erinnernd, auch in Blaugelb). Einige Level weiter sehen die Gestalten schon eher Dieben oder Piraten ähnlich, naja. Als Endgegner diesmal ein Rathaus (sieht jedenfalls wie ein Haus aus). Jetzt denkt aber nicht, daß der dann leichter fertigzumachen ist, als der Spielzeugwurm aus der Spielkiste (1. Welt: "Box of Toys"). Der Gegner feuert nämlich zurück und sendet außerdem noch ein paar Gegner aus. Die diesmal auch als Männchen zu erkennen sind.

Im weiteren Spielverlauf, d.h. in den nächsten Welten werden die Gegner immer interessanter und schwieriger zu bewältigen und von der Grafik her viel besser! Gönnst man sich mal 'ne Pause und betrachtet die Gegner, wird man eigentlich immer erkennen, um was es sich da handeln soll. Da der Hauptspaß am Spiel auch darin besteht, immer wieder neue Gegner mit neuen Überraschungen, d. h. neuen Aktionen zu erleben.

Grafik: Objekte 60% Gegner 80% Endgegner 95% Sonstiges 95%

Sound: ab 128kB Speicher vorhanden und gut

Handhabung: 95%

Motivation: 90%

Überraschungseffekt/Idee(n): 100%

Preis/Leistung: 100%

Und für die, die mit den Zahlen nichts anzufangen wissen: Die Grafik ist vor allem bei den Endgegnern und dem Hintergrundgeschehen sehr gut. Es gibt immer wieder neue Gegner, die auch interessante Eigenheiten haben. Auch die Anzahl unterschiedlicher Gegner ist phänomenal. Der Sound ist mir nie negativ aufgefallen, sondern paßte immer zu den Leveln. Die Motivation geht auch nicht so schnell in den Keller, man will schließlich sehen, wie der Endgegner aussieht, oder welche Gemeinheiten im nächsten Level auf einen warten. Das Spiel ist übrigens auch im Hard Modus mit nur drei Leben zu bewältigen, jedenfalls hat's der Odie geschafft. (Sagt er.) Es

gibt keinen Level, in dem sich Hunderte von Gegnern blutsaugend auf einen stürzen. Auch von der Steuerung der Spielfigur her gibt's keinerlei Probleme. Alles in allem sicher eins der wenigen Spiele, die ihren Preis mehr als wert sind.

Acb

Megablaster:

a kind
of a test



This will be neither the translation of the german text nor an exact overview of the game. That means that you should have seen the demo version to understand what I'll talk about.

In addition to the demo there are move levels (what a surprise!) divided up in 11 worlds. Each world consists of 5 levels and one bonus level and if you're able to find it, also an secret level, like in the demo. At the end of each world you will also face a big and difficult to defeat opponent. There will not be the same opponents in the other worlds as in the first. Oh no! There are hundreds of different styled sprites trying to kill you. Entering a new world, you will face new ones, sometimes equipped with special moves, they may for example be able to take your bombs with them and then let them fall somewhere else. The first time you'll be surprised and ask yourself there your bomb has gone to.

Each world has opponents you would have considered to be there in "real" life. Or wouldn't you expect an polar bear to be in a world out of ice, fire in an vulcano? I'll not sum up more of the surprises which are waiting for you, because discovering and, of cause, killing more and more of the opponents is very motivating. But to make you some appetite, here are the names of the worlds:

- World 0: "BOX OF TOYS"
- World 1: "VILLAGE PEOPE"
- World 2: "GREAT PLAINS"
- World 3: "FOREST OF DELUSION"
- World 4: "BOG OF ETERNAL STENCH"
- World 6: "FROSTY FEET": Here

- World 9:"DARK CASTLE"
- Secret World: The entrance is hidden in a bonus level...

Two player game is of cause more motivating then playing alone, because you'll get more easily through it. But don't panic, the game is also playable in hard mode with only 3 lives. Odie got through it. (That's what he sais...)

Graphik will become better and better, the higher the number of the world. Mainly the sprites of the opponents at the end of the level are very good

bigger, I haven't counted them out), and have also very interesting effects. Music needs 128 kb machines, isn't bad, but you'll not miss it with only 64kb of RAM.

Motivation is very high, because you want to reveal all the secrets, believe me: There will be a lot that will surprise you. For me, it was the most motivating game, I ever played on CPC.

To put it in a nutshell: Buy the game, it's the best purchase you'll ever have made, because of the great amount of

Oh, I've nearly forgotten to tell you about the new invoked "battle-mode". There 2 up to 4 player could fight against each other. You'll start in different corners of the screen and then you'll have to set your bombs, and get rid of the walls and, after that, of your opponents. Same gameplay as above, motivation will be good, if there are three or four fighter. All in all, a nice addition to the game, and great, if you have an invitation.

NOW GET THE GAME!

Pokes / Tips

painted, and very big (4*4 fields or

Spielepokes

ASPHALT

POKE &7900,&00	
POKE &6FB2,&00	'unsterblich
POKE &7E47,&00	'Kugeln
POKE &7DFB,&F0	'Feuer
POKE &7E2C,&00	'Bomben

BATMAN

POKE &34BB,0	'unsterblich
--------------	--------------

BLAGGER

POKE 31938,0	'schaltet die
POKE 31940,0	'Fließbänder
aus	

ohne Gewähr!

PESA

Spieletips

Ahmaze

Wenn ihr es euch mal richtig geben wollt, dann fahrt bei Ahmaze mal ein paar mal hinten rum (d. h. drückt am Anfang sofort nach rechts, dann nach unten und nicht zu spät wieder nach links. Falls ihr den Kasten unter dem Labyrinth erwischt kommt ihr ins nächste Level) bis ihr ein höheres Level erreicht habt, und spielt dann richtig!

Jumpmania

Enter filename = CHEAT

Im Spiel dann SHIFT+CTRL+C drücken.

Wir gegen Villy V6.3
(Sharewareversion)

different sprites, the good graphics and the good gameplay. You'll love it.

Kurz bevor der Vorspann losgeht, blitzt der Border einmal orange auf. Jetzt kann man folgendes drücken:

CTRL/SHIFT/N : Man kann gleich mit den Abfragen loslegen.
CTRL/SHIFT/U : Es wird gleich das Hauptprogramm gestartet. Und im Hauptmenü sollte man mal 's' drücken. Das schaltet die

Lästigen Sharewarescreens während des Spiels ab bzw. wieder an.

RC-Quest

Passwörter :

2 : TENGO 3 : SUGAR 4 : LIGHT
5 : CURVE 6 : SAINT 7 : SONIC
8 : ROUGH 9 : LUNCH 10 : TOUCH
11 : PORKY 12 : FAITH 13 : BRAIN
14 : GLOBE 15 : BLOOD 16 : COVER
17 : DIRTY 18 : DOUBT 19 : BITCH
20 : JESUS 21 : SLANG 22 : CHUNK
23 : QUICK 24 : DINOS 25 : EXILE

Can I cheat Death ?

N, EXAMINE CISTERN ,GET RING, EXAMINE URINAL, GET BLOCK, USE MACHINE, GET CONDOM, S,GET DRINK, E, EXAMINE CAR, GET BRACE, S,E,OPENDRAIN ,D,E, S, GIVE BLOCK, SHOOT RAT, GET DEAD RAT, E, E, N, GET BIKINI, S,S,E,S,DROP DEAD RAT, STRIP, FOLLOW GIRL, FUCK LADY, EX-

by Ach

AMINE CABINET, GET KEY, S, UNLOCK DOOR, E,S,D,N,E,E, BUY CHAMPAGNE, W,W,S,U,U,N, UNLOCK DOOR,E, E, GIVE RING, GIVE CHAMPAGNE, GIVE BIKINI, KISS MODEL, GET FLOWER, GET TRUNKS,W,W,S,D,D,N,E,N,N,E,E ,E,E, GIVE FLOWER, W, W, S, PRAY, E, E,JUMP ON TREE, D,E,S, E,S,W, SWIM, W,N,N, GIVE EGG TIMER TO DEATH

Welladay

EXAMINE BED, GET CLOTHES, WEAR CLOTHES, EXAMINE TABLE, GET NOTE, E, N, USE LOO, S, S, U, N, N, E, BUY CANDLE, GET COIN, S, BUY MATCHES, LIGHT CANDLE, GET LIT CANDLE, S, W, W, W, EXAMINE BUSHES, GET CARD, N, E, E, E, N, N, N, BUY GAME, S, S, S, W, W, W, W, N, E, N, EXAMINE FIREPLACE, GET KEY, S, W, S, E, E, E, D, N, N, E, S, S, UNLOCK DOOR, RUN GAME, E, N, N, USE LOO, S, S, S, U, N, N, N, GIVE GAME, E, E, S, E, TALK TO LADY, GET VASE, W, N, W, W, W, S, S, S, D, N, N, E, S, W, PUT VASE ON TABLE

Sexy Motherboard



It's a kind of magic...

Manche Games haben's, andere nicht: das gewisse Etwas, das aus einem guten Game ein Suchtspiel werden läßt, an dem man stundenlang zockt. Hier die definitive Liste aus 10 Jahren CPC-Geschichte. Selbstverständlich mit Anspruch auf Vollständigkeit. Und wer anderer Ansicht ist, hat keine Ahnung.

Elite. Das Spiel aller Spiele. Allein bis man das Landemanöver beherrscht, vergehen Stunden. Wer hier aufgibt, ist selber schuld. Unendlich große Galaxien. Erstes Ziel: eine ordentliche Raumschiffausstattung. Die kann man ehrlich oder als Raumpirat erwerben. Und wenn man meint, nicht kann einen mehr schokken, kommen Sonderaufträge. Das ultimative Ziel, die Einstufung "Elite" ist eine Lebensaufgabe.

To be avoided: *Tau Ceti*. Angeblich das beste Spiel, das je geschrieben wurde. Jedoch nur ein lauer Aufguß, weil kein Feeling rüberkommt.

Arkanoid. Breakout at its best. Tierisch schwer, weil jede Menge unfaire Stellen durch Programmierfehler. Macht nichts. Nur hier ist Reaktion gefragt. Nur hier spielt sich jeder Level anders. Wer sich schnell frustren läßt: Arkanoid II ist fairer.

To be avoided: *Impact* und *Krackout* - lahme Krücken. Bei letzterem liegt die Schwierigkeit nicht in der Geschwindigkeit, sondern an der minimalen Schlägergröße.

Gauntlet: Jede Menge Dungeons und die Jagd nach High-Scores. Keine festgefügte Reihenfolge der Levels, so daß immer Überraschung im Spiel ist. Wer zwei Zentimeter vor dem nächsten Energievorrat kriecht, startet gleich nochmals.

To be avoided: *Gauntlet II* - hier wird die Highscore-Liste nicht gespeichert.

Sorcery: Das erste Action-Adventure, das den CPC gut ausgenutzt hat. Schön gezeichnete Räume, jede Menge Gegenstände, bei denen man die Wirkung ausprobieren muß. Die Sorcery + ist erweitert um ein Bonusspiel und Zusatzräume.

To be avoided: *Strangeloop*, der Nachfolger: mehr Räume, weniger Fun.

Commando: Das schwerste aller Brutalo-Ballerspiele wanderte auf den Index. Mehr Bewegungsfreiheit als

bei Weltraumballereien und Häuser, die man niedermachen kann, um wieder Munition zu erhalten. Ein bißchen leichter ist *Who dares Wins*, bei *Ikari Warriors* darf man zu zweit antreten und die Gegner mit dem Panzer umnieten.



To be avoided: *Victory Road* - die Gegner sind zu klein, man trifft nicht.

Klax. Vergesst Tetris. Klax ist das Action-Puzzle schlechthin. Nach einem Spieletag träumt Ihr von fallenden Klötzchen. Spezialanordnungen der Steine bringen Extra-Boni.

To be avoided: *alle anderen Tetris-Clones* mit Ausnahme von *Power-Tetris*

Jet Set Willy. Manicminers' Nachfolger. Exaktes Timing und verdrehte Feinde, lustige Räume statt Spitzengrafik. Das waren die *Jump'n'Runs* der Gründerjahre. Bunter, leichter, auch nicht schlecht: **Roland in Time.**

To be avoided: *Monty on the Run*. Hat zwar den genialsten Sound, der auf dem CPC programmiert wurde, ist aber viel zu schwer.

Defend or die. Defender-Clone, der fast keinen Speicherplatz braucht. Minimale Abwechslung. Maximale Hektik. Die Fast-Food-Ballerei für zwischendurch. Zum Abreagieren.

To be avoided: *Gauntlet*: nicht das abige Labyrinthgame, sondern ein anderer Defender-Clone. Schaut ihn Euch nur an...

International Karate +: Sieht aus wie eine Kopie von **Exploding Fist**. Ist es auch. Spielerisch fast identisch, also anspruchsvolle Schläge, bei de-

nen nur gezielte Reaktionen zum Erfolg führen. Aber bessere Grafik und zwei Spieler gegen den Computer.

To be avoided: *International Karate I*. Grauvoll.

Yie-Ar Kung-Fu: Verrückte Kloppelei mit Witz-Gegnern. Dafür laß ich jede andere Kloppelei liegen.

To be avoided: . Sieht aus wie das Erstlingswerk eines Basic-Programmierers.

Renegade: Straßenkloppelei mit Edelgrafik und Tastaturgefummel. Sieht besser aus als alle anderen dieser Art, und ist schwerer. Wer *Big Bertha* besiegt, hat ein Erfolgserlebnis.

Beim Kartenzeichnen wird man verrückt.

To be avoided: *Sämtliche Double Dragons*, sehen schlechter aus und sind zu leicht.

Mindshadow: Grafikadventure mit toller Story und vielen Gangs am Rande. Außerdem sämtliche Infocom-Adventures, sprühend vor Gags, die die fehlende Grafik vergessen lassen, mit 64 KB aber tierisch langsam (nur auf Disc erhältlich).

To be avoided: *Interceptor-Adventures*: Geile Grafik, aber Null-Parser.

Bomb Jack. Highscore-Jagd wie am Automaten, Gehirn ausschalten und waghalsig spielen und Boni holen.

To be avoided: *Bomb Jack II*. Hat nicht den Charme des Originals.

Bard's Tale. Technisch eine furchtbare Umsetzung, spielerisch nicht das intelligenteste Rollenspiel. Aber die Monsterhorden verdreschen macht Spaß, Geld horten auch. Was will man mehr? Geruhsamer: **Times of Lore**, mehr oberirdisch, mehr Gespräche.

To be avoided: *Bloodwych*.

Andreas Lober

Formatvielfalt

Im Laufe der Zeit sind am CPC, hauptsächlich bedingt durch den hohen Preis der 3"-Disketten, verschiedene Formate in verschiedenen Variationen aufgetaucht. So mancher verliert da schon mal den Überblick.

Nehmen wir doch mal folgende Fall: Herr Amstrad will Herrn Schneider Software zukommen lassen. Weil beide ein 5,25"-Laufwerk haben, glauben Sie, das wäre kein Problem. Herr Schneider schiebt also die Diskette von Herrn Amstrad in sein Laufwerk und... Drive A: read fail. Weil eine Diskette ins Laufwerk paßt, bedeutet das noch lange nicht, daß sie auch lesbar ist.

Zunächst mal gibt es Single- und Doublestep Laufwerke. Den Unterschied veranschaulicht die Grafik: Das Doublestep-Laufwerk hat einen doppelt so großen Spurbestand und kann deshalb auch nur halb soviel Daten speichern. Wenn eine Diskette unter AMSDOS im Singlestep formatiert wurde, kann sie nicht in einem Doublestep-Laufwerk gelesen und beschrieben werden, andersrum geht es ebensowenig. Unter Umständen kann das sogar den Tod für die auf der Diskette gespeicherten Daten bedeuten. Denn im AMSDOS-Dataformat wird jedes Laufwerk unter AMSDOS auf Spur 0 das Verzeichnis finden und AMSDOS glaubt, alles wäre in bester Ordnung. Allerdings kann es sein, daß AMSDOS bei einem Schreibvorgang die falschen Spuren erwischt - fertig ist der Datenmüll, unter Umständen sind alle Dateien unbrauchbar geworden.

Außerdem gibt es einseitig formatierte Disketten, zweiseitige und Wendedisketten. Normalerweise werden AMSDOS-Disketten einseitig formatiert. Viele Besitzer eines zweiseitigen Laufwerks haben sich aber einen Seitenumschalter eingebaut, um auch die zweite Seite nutzen zu können. Wendedisketten können darin zwar mit dem Seitenumschalter auch auf der Rückseite beschrieben werden, aber dann ist alles verkehrt

herum, weil die Diskette beim Lesen der Rückseite im anderen Laufwerk in die entgegengesetzte Richtung läuft. Daher müssen Wendedisketten auch in einem Laufwerk mit Seitenumschaltung umgedreht werden.

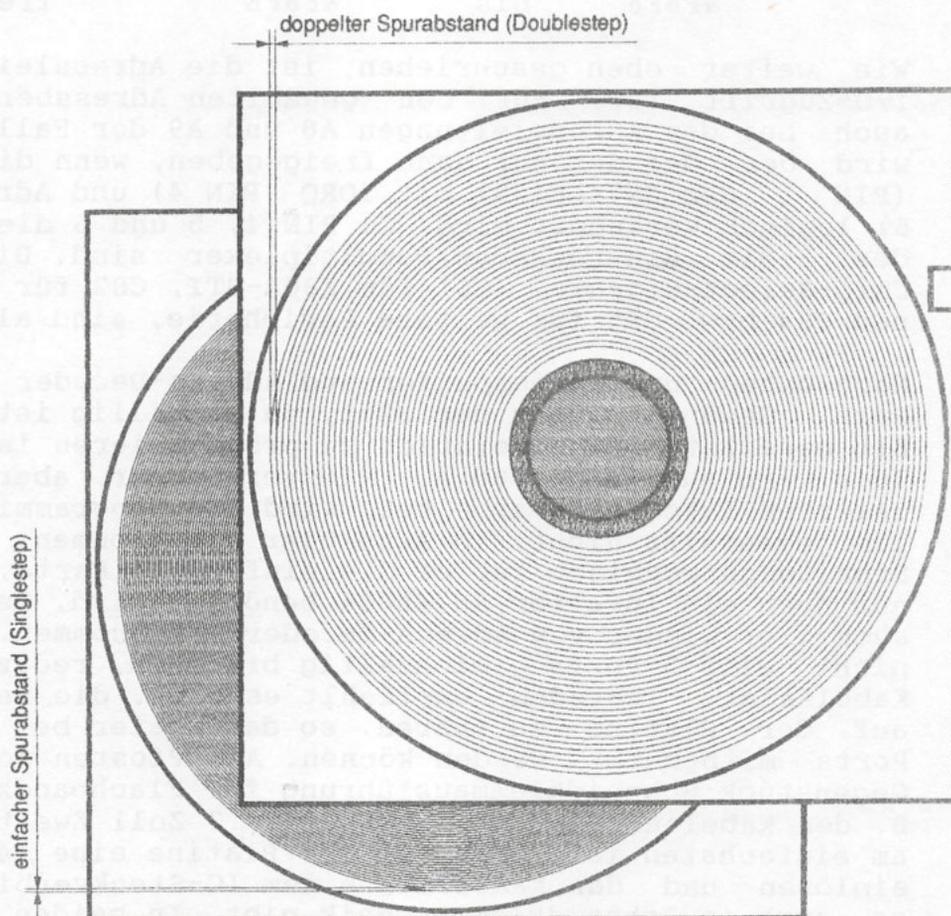
Die neben AMSDOS gebräuchlichsten Diskettenbetriebssysteme sind VDOS von Vortex und X-DDOS von Dobbartin. Auch hier muß aufgepaßt werden: Während VDOS 1.0 noch mit 64 Verzeichniseinträgen arbeitete, sind unter VDOS 2.0 128 die Normaleinstellung. Allerdings kann VDOS 2.0 mit dem Befehl !DIR64 auf 64 Einträge umgestellt werden. Mit X-DDOS 1.11 und X-DDOS 2.xx, das bei der Dobbartin HD20 mitgeliefert wird, ist es genau dasselbe: 1.11 arbeitet mit 64, 2.xx mit 128 Einträgen. X-DDOS kann

übrigens Vortex-Disketten verarbeiten, so daß sich das Vortex-Format zum Standard gemauert hat.

Ebenfalls gefährlich ist es, AMSDOS eine VDOS- oder X-DDOS-Diskette bzw. andersrum beschreiben zu lassen. Weil AMSDOS eine völlig andere Vorstellung von den Datenstrukturen auf einer Vortex/Dobbartin-Diskette hat, kann es diese gewaltig durcheinanderbringen. AMSDOS hat keine Chance, eine andere Diskette als Fremdformat zu erkennen, X-DDOS und VDOS bemerken dagegen meistens, aber auch nicht immer, fehlenden Spuren und brechen ab.

Wer anderen eine Diskette schickt, sollte also immer eine genaue Formatangabe draufschreiben, sonst gibt es unter Umständen Frust und die Arbeit mit dem Computer soll doch Spaß machen.

Stephan Sommer



Der Unterschied zwischen Single- und Doublestep

1. Fortsetzung und Schluß des Artikels

CPC-Erweiterungen oder der CPC kocht Kaffee

Die Beschaltung des Adress-Decoders benutzt die Adressen von &F8E0 bis &F8FE und zwar wie folgt:

&F8E0	bis	&F8EF	16 Register des STI (V24-Schnittstelle)
		&F8F0	8255 Port A
		&F8F1	8255 Port B
		&F8F2	8255 Port C
		&F8F3	8255 Statusregister
		&F8F4	8253 Zähler 0
		&F8F5	8253 Zähler 1
		&F8F6	8253 Zähler 2
		&F8F7	8253 Steuerwort
&F8F8	bis	&F8FE	frei für Peripherie

Wie weiter oben geschrieben, ist die Adressleitung A10 bei einem I/O-Zugriff low. Für den gewählten Adressbereich &F8xx ist das auch bei den Adressleitungen A8 und A9 der Fall. Gemäß Schaltbild wird der Decoder nur dann freigegeben, wenn die gewählte Adresse (PIN 5 des SN74LS138) mit IORQ (PIN 4) und Adressleitung A5 (PIN 6) logisch verknüpft wird, da PIN 4, 5 und 6 die Freigabe (Enable) des 3-Bit Binärdekoder/Demultiplexer sind. Die bereitgestellten Chip-Select-Signale, CS1 für Z80A-STI, CS2 für 8255, CS3 für 8253 und CS4 bzw. CS5 für weitere Peripherie, sind alle negativ aktiv.

Nach Daten- und Adresspuffer und Adress-Decoder folgt nun der I/O-Port. Gewählt wurde der 8255, da er billig ist, 3 Ports mit je 8 Bit bereitstellt und einfach zu programmieren ist. Anstelle dieses IC's wäre auch der Z 80 A - PIO verwendbar, aber da er mit vektorisierten Interrupts arbeitet, wird die Programmierung nicht jeder, ich jedenfalls nicht, in Assembler hinbekommen.

Schaltungstechnisch ist es die einfachste Karte, da neben dem 8255 nur noch ein Inverter SN74LS04 benötigt wird. Der Chip-Select wird auch hier wieder vom Adress-Decoder vorgenommen. Da Sie vermutlich nicht alle 3 Ports gleichzeitig brauchen, reduziert sich auch der Kabelsalat. Trotzdem empfiehlt es sich, die Leitungen an Pfosten auf der Platine zu führen, so daß später bei Bedarf die anderen Ports mitbenutzt werden können. Als Pfosten solche nehmen, deren Gegenstück Schneidklemmausführung für Flachbandkabel haben (wie z. B. der Kabelanschluß beim Schneider 3 Zoll Zweitlaufwerk), da das am einfachsten ist. Oder auf der Platine eine 14-polige IC-Fassung einlöten und das Kabel mit einem IC-Steckverbinder versehen, die es auch in Schneidklemmtechnik gibt. In beiden Fällen Pfosten und Stecker an einer Seite markieren, um ein Verpolen, d.h. ein verkehrt herum aufstecken, zu verhindern.

Der 8255 kann in 3 verschiedenen Modi betrieben werden und zwar in Mode 2 (Port A bidirektional und 5 Bit von Port C für die Handshakesignale), Mode 1 (Port A und B bidirektional und je 4 Bit von Port C für die Handshakesignale) und Mode 0 (Port A und B je 8 Bit und Port C zweimal 4 Bit, wobei die Datenrichtung für jeden Port getrennt eingestellt werden kann). Mode 0 ist die einfachste Form und soll deshalb hier zum Einsatz kommen.

dez	Statuswort hex	bin	Port A Bit 0-7	Port B Bit 0-7	Port C Bit 4-7	Port C Bit 0-3
128	&80	10000000	out	out	out	out
129	&81	10000001	out	out	out	in
130	&82	10000010	out	in	out	out
131	&83	10000011	out	in	out	in
136	&88	10001000	out	out	in	out
137	&89	10001001	out	out	in	in
138	&8A	10001010	out	in	in	out
139	&8B	10001011	out	in	in	in
144	&90	10010000	in	out	out	out
145	&91	10010001	in	out	out	in
146	&92	10010010	in	in	out	out
147	&93	10010011	in	in	out	in
152	&98	10011000	in	out	in	out
153	&99	10011001	in	out	in	in
154	&9A	10011010	in	in	in	out
155	&9B	10011011	in	in	in	in

Mit dem Befehl `OUT &F8F3,128` werden alle 3 Ports auf Ausgabe (out) geschaltet und der Mode 0 programmiert, wobei die Datenbits D2, D5 und D6 auf low ("0") gesetzt werden.

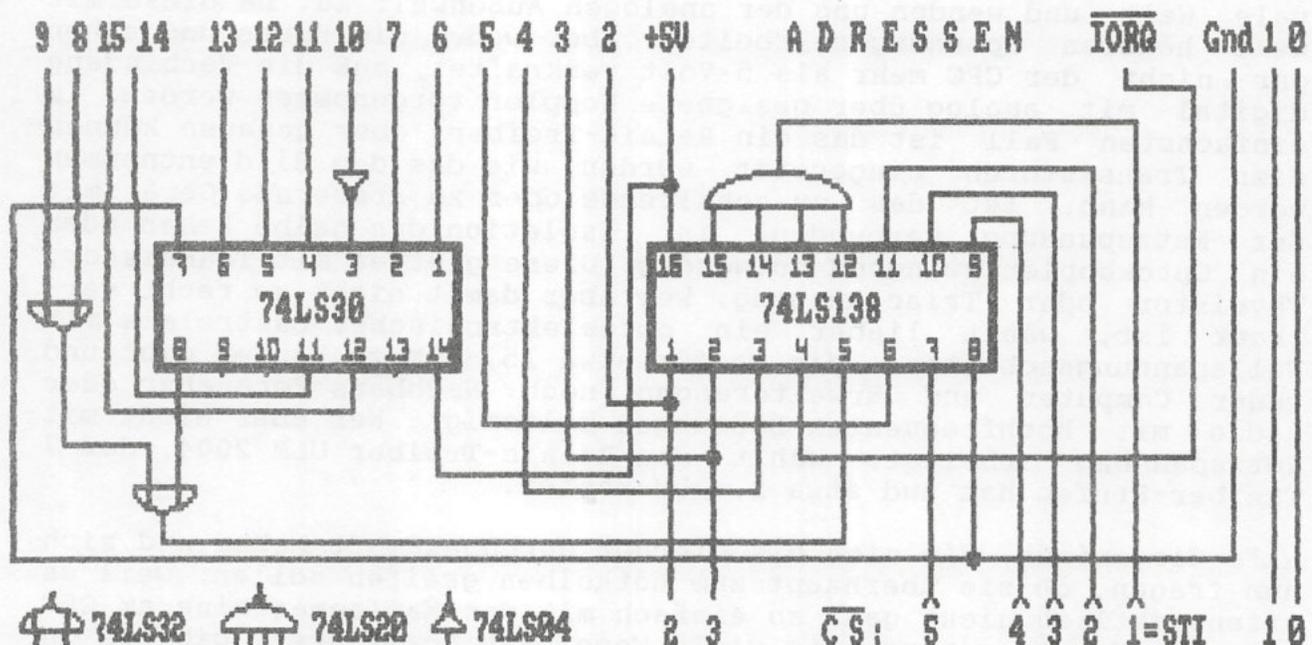
Mit dem 24-Bit Input/Output-Baustein verlassen wir nun die digitale Welt und wenden uns der analogen Außenwelt zu. Da diese mit weit höheren Spannungen arbeitet, aber weder die Ports und schon gar nicht der CPC mehr als 5 Volt verkraftet, muß die Verbindung digital mit analog über geeignete Koppler vorgenommen werden. Im einfachsten Fall ist das ein Relais-Treiber, aber genauso können dazu Transistoren eingesetzt werden, wie das dem Bild entnommen werden kann. Ist das zu schaltende oder zu steuernde Gerät mit der Netzspannung verbunden, ist Isolation das halbe Leben oder ein Optokoppler zwingend notwendig! Diese gibt es mit Transistor, Thyristor oder Triac-Ausgang. Wer aber damit nicht so recht vertraut ist, wählt lieber ein optoelektronisches Lastrelais mit Nullspannungsschalter, die es für etwa 15,- DM zu kaufen gibt und weder Computer und Erweiterungen noch Nachbars Fernseher oder Radio mit hochfrequenten Störungen belästigt. Wer aber nicht mit Netzspannung arbeitet, wählt den Relais-Treiber ULN 2004, der 7 Treiber-Stufen hat und etwa 2,- DM kostet.

Alle diejenigen, die sich bis hierher durchgekämpft haben und sich nun fragen, ob sie überhaupt zum LötKolben greifen sollen, weil es offensichtlich nicht ganz so einfach mit der Kaffeemaschine am CPC ist, zum Trost: genauso wie viele Wege nach Rom führen, gibt es zu dieser Bauanleitung eine Alternative.

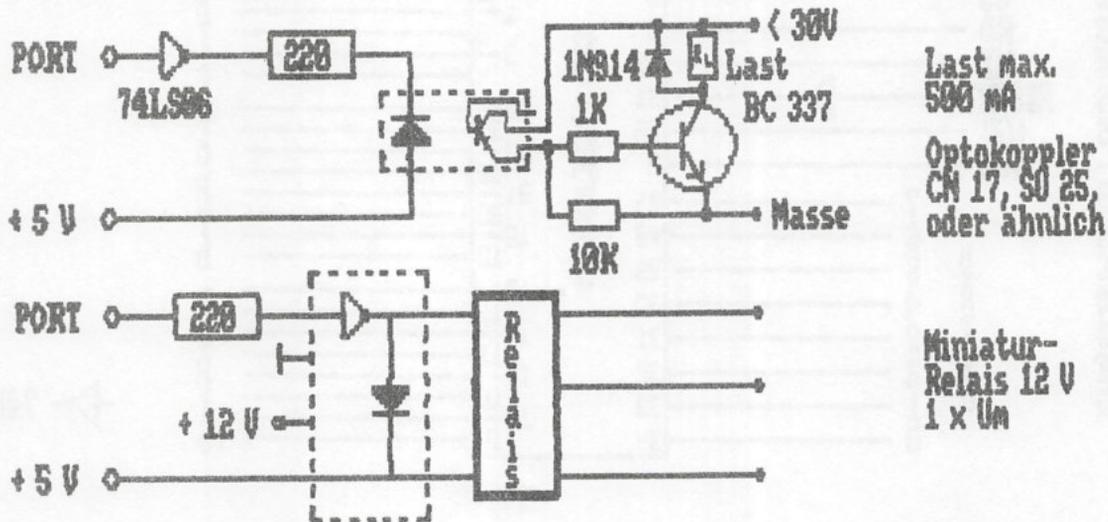
Sie besteht in einer 8-Relais-Karte, die an den Druckerausgang des CPC angeschlossen wird und die mit `PRINT#8,CHR$(&X00000001)` Relais 1 anspricht und mit `PRINT#8,CHR$(&X11111111)` alle 8 Relais, was am Aufleuchten der Miniatur-LEDs erkennbar ist (obwohl das Schalten der Relais nicht zu überhören ist). Um alle 8 Relais anzusprechen, muß der Druckerausgang des CPC auch auf 8-Bit umgerüstet sein. Der Karte liegt eine ausführliche deutsche Anleitung bei, die sich auf den PC bezieht, aber sinngemäß auch für den CPC gilt. Mit Ausnahme der Relais und des Festspannungsregler sind die Bausteine in SMD-Technik ausgeführt. Da die Relais +12 Volt Spulenspannung haben, ist diese extern z.B. als Steckernetzteil an die Karte, die dazu einen Steckkontakt hat, zu führen. Desweiteren ist noch ein Reset-Taster vorhanden, der alle Relais in die Ruhelage bringt. Obwohl das Schaltbild der Karte beiliegt und insofern einem Nachbau nichts im Wege steht, ist der Kauf der fertig bestückten Karte aus Kostengründen günstiger. Die Relais sind Umschalter und mit 8 Ampere bei 230 Volt belastbar: die Karte gehört schon deswegen in ein Gehäuse!

Die Karte trägt die Bezeichnung UCR-80 Centronics-Relaisinterface, wird von der Firma Auerswald GmbH & Co.KG in 38162 Cremlingen hergestellt und ist z.B. bei Conrads unter Best.Nr. 967718-33 für DM 98,- zu bekommen (passendes Netzteil NG 500 unter Best.Nr. 982253-33 für DM 12,95). Bestellnummern und Preise laut Katalog '95. <dg>

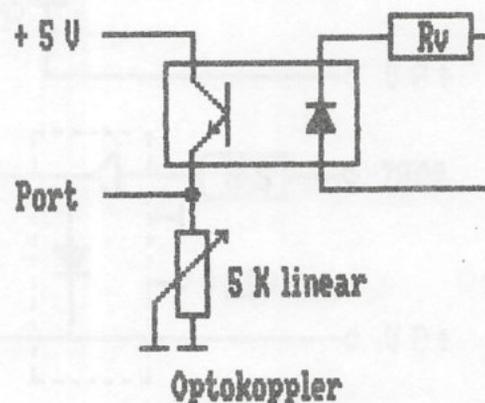
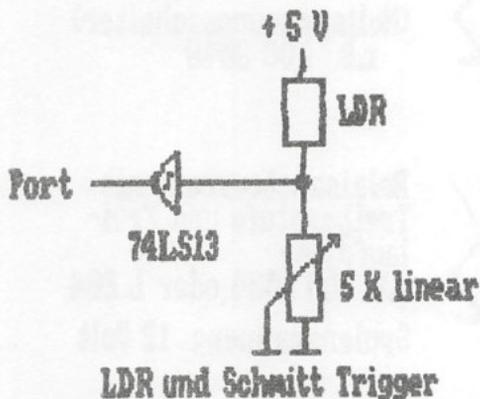
Es folgen 5 Schaltbilder zur Bauanleitung "CPC-ERWEITERUNGEN".



Schaltverstärker für Niederspannung



Eingangsbeschaltung (TTL-Pegel)



CPC makes Coffee

CPC-Expansions Part 2 and end of the article from RS 16

(Pics on pages 14-16)

The access to the address-decoder uses the addresses from &F8E0 to &F8FE in the following way:

&F8E0 to F8EF 16 registers of the STI(V24-interface)
 &F8F0 8255 Port A
 &F8F1 8255 Port B
 &F8F2 8255 Port C
 &F8F3 8255 state register
 &F8F4 8253 Counter 0
 &F8F5 8253 Counter 1
 &F8F6 8253 Counter 2
 &F8F7 8253 „Steuerwort“ (???)
 &F8F8 to &F8FE free for periphery

The addresscircuit A10 is low during an I/O-access, as described above. For the chosen address-area &F8xx this is the same for the circuits A8 and A9. According to the circuit diagram the decoder is only accessible, if the chosen address (PIN 5 of the SN74LS138) is logically connected to IORQ (PIN 4) and addresscircuit A5 (PIN 6), because PIN 4, 5 and 6 are the „enable“-signal for the 3-Bit binary decoder/ demultiplexer. The provided Chip-Select signals - CS1 for Z80A-STI, CS2 for 8255, CS3 für 8253 and CS4/CS5 for further periphery - are all negatively active.

After the data- and addressbuffer and address-decoder we now get to the I/O-port. I chose the 8255, cause it is cheap, provides 3 ports with 8 Bit each and is easy to program. Instead of these ICs the Z80A-PIO could also be used, but as it works with vectorized interrupts, not everyone will be able to



program it in Assembler, including myself.

This is a very easy card, because besides the 8255 it only needs an inverter SN74LS04. The Chip-Select here is also done by the address-decoder. Cause you won't need all three ports at a time, the amount of cable won't be too high. But you should also use posts on the card to enable later access to the other ports.

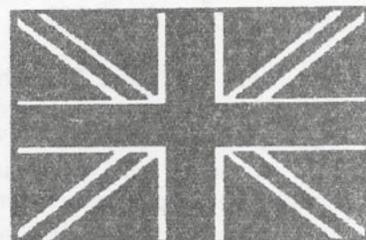
The 8255 can be run in 3 different modes which are mode 2 (Port A bidirectional and 5 Bit of Port C for the handshake signals), mode 1 (Port A and B bidirectional and each 4 Bit of Port C for the handshake signals) and mode 0 (Port A and B 8 Bit each, and Port C twice 4 Bit, where the data direction for each port can be changed independently). Mode 0 is the easiest way and so it shall be used here.

<see table 1 in the german article>

The order OUT &F8F3,128 sets all 3 ports to output (out) and mode 0 is programmed, where the databits D2, D5 and D6 are set to low („0“).

With the 24-Bit Input/Output-component we now leave the „world of the digital“ and come to the analogue world „outside“. Because it uses much higher voltage, but either the ports nor the CPC can handle more than 5 Volt, the connection digital to analogue must be done using suitable couplers. In the easiest case this is an relais-driver, but also transistors can be used, as you can see in the picture. If the device, which should be steered with the CPC, is connected to mains voltage, you NEED isolation as an optocoupler! You can get those with transistor, thyristor or triac-output. Those who aren't used to it, can also use an optoelectronic relais with Zero voltage switch. Who doesn't work with mains voltage, chooses the relais driver ULN 2004, which has 7 driver steps.

All those, who got all the way to here and who are now asking themselves, if they should really „swing“ the soldering iron, because it isn't that easy to



also an alternative to this construction manual.

It is an 8-relais-card, which is connected to the printer port of the CPC, and which accesses relais 1 by PRINT#8,CHR\$(&X00000001) and all 8 relais by PRINT#8,CHR\$(&X11111111), which can be seen, when the LEDs light up (and the relais can't be overheard, too). To access all 8 relais, the printer port of the CPC must be „updated“ to 8-Bit. With the card comes a german manual, which refers to the PC, but is also valid for the CPC. Except the relais and the voltage control, all components are build in SMD technique. Because the relais have +12V voltage, this must be lead to the card - which has an extra port for that - from outside. The card also has a reset switch, which sets all relais to stop.

The card is named UCR-80 Centronics-Relaisinterface, is build by Firma Auerswald GmbH & Co.KG in 38162 Cremlingen, Germany and can be ordered e.g. at Conrads Elektronik with the number 967718-33 for DM 98 (power supply NG 500 with the number 982253-33 for DM 12,95). Numbers and prices according to catalogue 1995.

<dg>

translated by Vampire

Pokes

- MAG MAX
 POKE &1AF1,&00 'unsterblich
 POKE &1AAB,&00:POKE
 &1AAC,&00:
 POKE &1AAD,&00 'Immunität
 WESTBANK
 10 OPENOUT"sittichs": 'für 100
 Leben
 MEMORY 679:CLOSEOUT
 20 MODE 0:LOAD"WEST.PGM
 30 POKE &9295,&64:CALL &918C

Pesa

Leser schreiben

Hallo Marabu , zu Deiner Frage betreffs HD-Disks kurz ein paar Bemerkungen von mir . Mit meinem 3,5"-Lw von Panasonic habe ich keine Schwierigkeiten diese zu verarbeiten , allerdings muß das zweite Schreibschutzloch verschlossen werden . Mit einem 5,25"-Robotron-Lw kann ich keine HDs lesen . Ich vermute , der Unterschied liegt darin , daß das 3,5"-Lw ein angepasstes PC-Lw ist mit einer höheren Kapazität ist als 720 KB , wie das 5,25" . Zum Abschluß noch meine Diskettenverarbeitungsmöglichkeiten : 3" , 3,5" 80-Spur , 5,25" 80-Spur , 5,25" 2*40-Spur .

Der Gartenzwerg .

Steckbrief:

Pseudo: Holzwurm

Alter: 37

Größe: 170 cm

Gewicht: 80 kg

Haarfarbe: schwarz

Syxsstem: Schneider CPC 6128,
Grünmonitor, Drucker DMP 2000

HCC AMSTRAD & SCHNEIDER
GG

ZAANDIJK - HOLLAND

G.v.d.Heide, Bark 7, 1771 EJ Wieringerwerf, HOLLAND, Tel : 02230 - 1230

Hallo Marabu,

Ein glueckliches neues Jahr 1995.

Es hatte sich eine weile gedauert, aber ich war sehr beschaeftigt mit computerreparatur fuer die mitglieder HCC's.

Die HCC tagen waren am 18 und 19 November 1994, und ich war da auch fuer rat und reparatur sachen. Jetzt bin ich endlich schluss damit und schicke auch die diskette zurueck.

Auf die HCC tage hatte ich auch die CPC PC emulator v1.2 bekommen, und habe die update gemacht von v0.9c.

Ich finde die emulator sehr gut arbeiten, aber es ist ein gemiss, dass mann nicht gleich abdruecken kan. Auch die arbeit mit disketten ist ein wenig fremd, aber wie Vieth es sagte, es wird sich aendern. Es ist auch besser nicht mit CACHE zu arbeiten.

denn das einladen danach geht nicht von diskette, sondern aus CACHE herein. Das einstellen von laufwerke und disketten hat sich sehr geaendert und es gibt mehr hilfe. Tja, die emulator wird immer besser.

Die hollaendische CPC emulator ist auch gut, aber noch nich fertig. Ich habe die demonstration gesehen. Es arbeit mit Vortexlaufwerke (bald mit 3" Amsdos laufwerke), es kann sofort abdruecken, hatte ein TURBO stand (es geht 2x schneller), ist ein 6128 type, kann 255 Roms steuern, usw.

Aber ich bleibe die originellen CPC treu!

Ich habe andere mitglieder RUND-SCHLAG sehen lassen, aber ich bin einer die wenigen die noch richtig beschaeftigt sind mit CPC, so die andere HCC AMSTRAD mitglieder arbeiten seit HCC tagen nicht so viel mehr mit CPC, tja was willst du, die PENTIUM 60 Mhz systemen waren ca. Fl.2600.--. inkl. mehrwertssteuer!

Ich baue jetzt ein Dos-komputer mit 286 platine, laufwerke (5.25" und 3"), festplatte, tapestreamer und eprombrenner. Ziel ist gleich eproms zu brennen, alle CPC software aufs festplatte und dann alles mit tapestreamer bearbeiten.

Jezt mache ich schluss, ich hoffe bald etwas wieder zu hoeren und ...
CPC gruessend,

ENGLISH:

A very happy new year 1995 to you.



The HCC days were at 18th and 19th of November, and I was there for advise and repair. Now I'm finished with that and send back the diskette to you.

During these HCC days I did receive the new CPC PC emulator v1.2 and update mine from up v0.9c. I think these version is quite well, but it seems a little tricky not to print directly. Also working with diskette is a little odd, but the words of Vieth in mind, things will be changed. During loading from a diskette, it's better not to use a CACHE, the emulator get the

information from the CACHE and not from diskette. Choosing drives and diskettes has changed too and help on screen is extremely better.

The Dutch CPC emulator is also very good, but not ready yet. I've seen the demo. It works with Vortexdrives (in future Amsdos drives too), immediately printing, does have a TURBO (2x faster), is a 6128, can handle 255 Roms.

But I'll stay loyal to the original CPC!

Other members did read the RUND-SCHLAG magazine, but I'm one of a kind, who's really mad of a CPC, so the other HCC AMSTRAD members don't use the CPC not much since the HCC days, but what's in a way, because the PENTIUM 60 Mhz systems were about FL.2600.--. all in!

Now I'm constructing a Dos-computer with 286 motherboard, drives (5.25" and 3"), harddisk, tapestreamer and epromburner. Purpose is burning eproms, all CPC software at harddisk and then save it all to tapestreamer.

So, now I will finish these letter, hope to here from you very soon, and a...

CPC Greetings,

Gerrit van der Heide

Ostcomputer ?? Iiiiih! Der Kcc.
Kyrillisch ??

Aus gegebenem Anlaß hier noch eine Ergänzung zur Vorstellung des Kcc:

In der Basic-Betriebsart arbeitet er mit dem Format 9x512x80x2 ("BASDOS"), eine, allerdings ungenutzte, Systemspur, Directory in 1-0 bis 1-7, Programme in 4K-Blöcken ab 1-8. Die CP/M-Betriebsart wird "MicroDOS" genannt, entspricht der Version 2.2 und hat das Format 5x1024x80x2, aber da zwei Systemspuren. Die mitgelieferte Software gestattet aber auch die Bearbeitung weiterer Formate wie BASDOS und der Nachbildung der CPC-3"-Formate auf der 5,25"-Diskette.

Weil wir gerade beim Ergänzen sind: den "Ostcomputer" (iiiih) verrät der KCC erst im Floppy-ROM: kyrillisch als alternativer Zeichensatz, wußtet Ihr das schon?

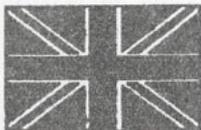
the biker

English / Deutsch:

ITNews by DangSoft

Atari goes Sega?

Atari and Sega don't accuse any more for copy-right violation one another; on the contrary, they are smoking the peace-pipe now! September 1994 these companies concluded an agreement; they arranged a cooperation relative to licences and further investments. Because Mr. Tramiel had spent too much money in order to push the "Jaguar", Sega helped out by paying 40 million \$. I think, this was the cheapest deal in Sega's history to get new technologies for a song...



Escom goes SNI?

The Escom boss Manfred Schmitt bought the "Hako" photo shops last year. Therefore he has very small money now. The sudden fall of prices for DOS machines forced him to look for cooperative partnership. He found two interlocutors: the mail-order house "Otto" and "SNI" (Siemens Nixdorf Informationssysteme). The dialogue with Otto was abrupted without any result. SNI was the winner: SNI got a share in ESCOM, and the capital was increased from 25 million DM up to 100 million DM (ten ESCOM shares could be swapped for one SNI share!). These companies made an agreement for to cooperate in production and new technologies. The ESCOM production center shall partly be moved from the former DDR to Augsburg (Bavaria). By the way, Siemens big boss v. Pierer delivered an ultimatum to the borers of Augsburg: Within the next two years they have to stop producing at a loss. Otherwise SNI will stop producing PCs and will change to vendoring only...

Manager ashtray

Mrs. Karola Bode, formerly being marketing manager at Commodore Germany, deserted the sinking ship and is now managing the German agency of "Gateway 2000" - the new dumping seller.

Novell-DOS out?

At the Network/Interop in Atlanta Bill Gates (Microsoft) and Bob Fran-

kenberg (Novell) were smoking the peace-pipe and dividing up the market of operation systems: Microsoft will concentrate to single users only, and Novell will serve the distributed networks. Frankenberg is dreaming of "global networks based upon OOP (object-oriented programming) technology". Unixware shall be combined with Netware. The main reason for this plan is surely the fact that Netware is purely coded in Intel's awkward assembler and therefore hardly portable to other machines. Frankenberg's first action was to stop the support for Novell-DOS. The DOS forum in CompuServe is already closed too. Bill Gates will sneer at Novell's gullibility! But it is rumoured now Ray Noorda (Frankenberg's predecessor) took along some excellent coders and is planning to distribute all the proggyes expelled by Novell. Remember to H. v. Goisern who once said. "Good things cannot be killed!"

AMD ruined?

On October 10th, 1994, AMD was forced by a Californian court to stop the production of 486 processors. Reason: Every 486 made by AMD is containing a very small part of code whose authorship belongs only to Intel. This code is called "ICE" (Intel circuit emulation) and will be only used for testing. AMD did assert that this code will never be available to the end user, but the judges did not accept this defence. This ICE code was also used by AMD producing a power saving chip. Immediately AMD destroyed all the 3.000 already manufactured chips and the production plants too. Intel will surely require gigantic royalties. I think, it is not the money Intel is interested in. Intel wants to eliminate a business rival and to get back the monopoly on DOS. It is a thousand pities that apparently none can stop Intel...



IT-News by DangSoft

Übersetzung von Vampire

Atari und Sega?

Atari und Sega verklagen sich nicht mehr gegenseitig wegen Copyright-verletzungen; im Gegenteil, sie rauchen sogar die Friedenspfeife! Im September 1994 kamen die beiden Firmen zu einem Übereinkommen: sie vereinbarten eine Zusammenarbeit bezüglich Lizenzen und weiterer Investitionen. Da Mr. Tramiel zuviel Geld in die Verbreitung des „Jaguar“ investiert hatte, half Sega mit einer Zahlung von 40 Millionen Dollar aus. Ich denke, daß war der billigste Deal in Segas Geschichte, um neue Technologien zu erwerben.

Escom und SNI

Der Escom Boß Manfred Schmitt kaufte letztes Jahr die „Hako“ Photogeschäfte auf, weshalb er jetzt sehr wenig Kapital besitzt. Der rapide Preisverfall bei DOS-Maschinen zwang ihn dazu, sich nach neuen Partnern umzusehen. Er fand zwei Interessenten: das Versand-fachhaus „Otto“ und SNI (Siemens Nixdorf Informationssysteme). Die Gespräche mit „Otto“ endeten ohne Ergebnis. SNI war der Gewinner: Sie erhielten eine Beteiligung an Escom, und das Kapital wurde von 25 Mill. DM auf 100 Mill. Dollar erhöht (zehn Escom-Anteile konnten gegen einen SNI-Anteil getauscht werden!). Die Firmen schlossen einen Vertrag über Zusammenarbeit im Bereich Produktion und neue Technologien ab. Die Escom Produktion soll teilweise aus der ehemaligen DDR nach Augsburg verlegt werden.

Managerwechsel

Karola Bode, früher Marketingmanagerin bei Commodore Deutschland, leitet jetzt die deutsche Niederlassung von „Gateway 2000“, dem neuen Billiganbieter.

Novell-DOS abgeschrieben

Auf der Network/Interop in Atlanta rauchten Bill Gates (Microsoft) und Bob Frankenberg (Novell) die Friedenspfeife und teilten den Markt für Betriebssysteme auf: Microsoft konzentriert sich auf den Einzeluser, während Novell den Markt für verteil-

te Netze bedient. Frankenberg träumt von „weltweiten Netzwerken basierend auf der OOP (Object-oriented programming) Technologie“. Unixware soll mit Netware kombiniert werden. Der Grund hierfür ist sicherlich, daß Netware ausschließlich in Intel's peinlichem Assembler programmiert ist und daher schwer auf andere Maschinen zu übertragen ist. Frankenberg's erste Reaktion war der Stop der Unterstützung von Novell-DOS. Das DOS-Forum in Compuserve ist auch schon geschlossen. Bill Gates wird sich über Novell's Leichtgläubigkeit totlachen!

Aber es gehen Gerüchte um, daß Ray Noorda (Frankenberg's Vorgänger) einige exzellente Coder um sich versammelt und plant, alle die Programme herauszubringen, die bei Novell rausgeschmissen wurden.

AMD ruiniert?

Am 10. Oktober 1994 wurde von einem kalifornischen Grund AMD gezwungen, die Produktion von 486 Prozessoren zu stoppen. Grund: Jeder AMD 486er enthält einen kleinen Codeteil, dessen Rechte bei Intel liegen. Dieser Code heißt ICE (Intel circuit emulation) und wird nur zum Testen benutzt. AMD versicherte, daß

dieser Code nie für den Enduser zur Verfügung steht, aber die Richter akzeptierten diese Verteidigung nicht. Dieser ICE Code wurde von AMD auch benutzt, um einen stromsparenden Chip herzustellen. Sofort zerstörte AMD alle 3.000 bisher produzierten Chips sowie die Produktionspläne. Intel wird sicher gigantische Lizenzgebühren verlangen, aber ich denke, es ist nicht daß Geld, an dem Intel interessiert ist, sondern sie versuchen, einen Rivalen auszuschalten und das DOS-Monopol zurückzukriegen. Anscheinend kann niemand Intel stoppen

... DangSoft / Vampire

Test: 5,25"-Disks

Die vier Testkandidaten:

Boeder 2dd	9,95 DM
Verbatim MD-2D	9,95 DM
BASF Extra 2S/2D	7,95 DM
Privileg 2d	4,95 DM

Als erstes zum **Äußeren**. Bei allen ist, wie sollte es anders sein, eine Plastikfolie drum herum. Der Karton ist ziemlich dünn, und kann leicht zerknickt werden. Da lob ich mit die alten 3M-Diskettenboxen doch sehr.

Die Disx von Boeder gibt es in verschiedenen Farben, was beim Archivieren doch von Vorteil ist.

Die Firmenaufkleber sind bei allen gleich auf der Disketten, wobei es besser wäre, man hätte bei den **Beschriftungsaufklebern** den gleichen Kleber genommen. Bei Verbatim verabschieden sich nämlich von Zeit zu Zeit die Dinger. Die Firma Privileg hat etwas gedacht und uns armen 5.25" Usern das Leben einfach gemacht. Die Firmen- und die Beschriftungsaufbepper sind in einem UND gleich auf der Disx. Außerdem sind noch zwei in Reserve mit dabei.

Schreibschutzetiketten sind überall dabei. Und bei allen haften die Dinger nicht so richtig oder verkeilen sich in der Diskettenbox. Besonders bei BASF löst sich der Aufkleber.

Knicktest: Hier schneiden die Boeder-Disx gut ab, sie sind also zum Versand gut geeignet. Die Disx von BASF und Privileg sind durchschnitt-

lich, nur die von Verbatim sind mit Pudding zu vergleichen. Einen Verstärkungsring in der Mitte haben alle. Nächste Haltestelle: **Funktionstest**. Hier schneiden alle Disx gut ab, bis auf, na was wohl, Verbatim natürlich. Die eiern im Laufi rum, daß es nicht mehr schön ist.

Hier nun die **Bewertung:**

(A=Äußeres, F=Funktion, S=Stabilität, P=Preis/Leistung, E=Endnote)(1=Sehr gut, 6=Sch...e)

Marke	A	F	S	P	E
Boeder	1-2	1	1-2	2	1-2
Verbatim	2-3	2-3	5	4	3-4
BASF	2-3	1	2-3	1-2	2
Privileg	2	1	2-3	1+	2+

Der Gewinner des Testes ist also Boeder, obei Privileg eigentlich die bessere zum Archivieren ist. Wer keinen so großen Geldbeutel hat, dem rate ich auch Privileg, da man im allgemeinen auf Stabilität und Farbe verzichten kann. Nur von Verbatim würde ich abraten, außer man bekommt sie geschenkt oder unter 5.- DM.

Tjoa, das wars dann mal wieder, lebt wohl, bis ein anders Mal,



Hi, here is Mark McReady of TAG and I've done a Disctest. I have tested 4 disx. Here are the marks: Boeder

2dd, Verbatim MD-2D, BASF 2S/2D and Privileg 2d. The Boeder-disx are in different colors, the others are black. The Boeder Disx are also harder than the others. But with the Privileg-disx you have 2 xtralabels. The verbatim disx shake in the Disc-Floppy !!! Shit !!! The others are OK.

The prices: Boeder costs 3.80 P; Verbatim 3.80 P; BASF 3 P and the Privileg 1.90 P. German prices and notes see at the German test

(1 = very good, 6 = s..t)



Test de disques (français) par by Mark McReady of TAG +

Bonjour tout le monde!
J'ai fait un test de disquettes (5.25"), voici les candidats et les prix: Boeder 2dd (30 FF); Verbatim MD-2D (30 FF); BASF Extra 2S/2D (24 FF) et Privileg 2d (15 FF). Les disques de Boeder sont tres stables et ils existent dans des couleurs differentes. Les disques de Verbatim sont tres moe et ils bralent. Je ne les aime pas.

Les notes: voir le test allemand (1 = tres bon, 6 = me..e)



Information zum Programm Index

Wer an seinem CPC eine Speichererweiterung hat, kann sie meistens nur als RAM-Disk nutzen. Vor allem Vortex-Speichererweiterungen werden kaum unterstützt. Die Besitzer einer solchen dürfte Index interessieren.

Das Programm Index ist für CPC-Besitzer mit einer Vortex-Speichererweiterung gedacht. Ohne Speichererweiterung können im Hauptspeicher des CPC je nach Länge des einzelnen Datensatzes nur ca 500 Wörter sortiert werden.

Leistungsmerkmale des Programms Index:

- Je nach Ausbaustufe der Speichererweiterung bis zu ca 10.000 Stichwörter (bei SP512)
- Ausgabe der sortierten Liste auf dem Bildschirm oder auf dem Drucker.
- Bei Ausgabe auf dem Bildschirm indizierte Ausgabe, je nach gewünschtem Buchstaben oder gewünschtem Wort.
- Sichere Menüführung. Es wird immer angegeben, was als nächstes getan werden kann oder muß.

Nähere Angaben über den Aufbau des Programms können dem kommentierten Listing entnommen

werden.

Die Ausgabe auf dem Bildschirm oder dem Drucker erfolgt zweiseitig, wobei der erste Datensatz der zweiten Spalte dem letzten Datensatz der ersten Spalte folgt. Bei Ausgabe auf dem Drucker sollte das automatische Überspringen der Perforation ausgeschaltet sein, weil das Programm 80 Zeilen ausdrückt und dann das Überspringen der Perforation veranlasst. Zugrundegelegt wurde ein Seitenformat von 12 Zoll.

Sobald die Speicherkapazität des Hauptspeichers erschöpft ist (600 Datensätze) fordert das Programm dazu auf, die Eingabe erst einmal mit # abzubrechen. Nach dem Sortieren kann dann entweder weitergemacht oder abgespeichert werden (nicht vergessen!)

Damit man bei langen Eingaben auch weiß, wo man zuletzt war, zeigt das Programm immer den letzten eingegebenen Datensatz an.

Das erste Zeichen einer Eingabe sollte immer ein Buchstabe sein, weil das Programm darauf aufgebaut ist und sonst ein *Improper argument* ausgegeben wird. Die deutschen Umlaute ö, ä und ü müssen aus Sortiergründen mit oe,ae,ue geschrieben werden, ebenso ß=ss.

Obwohl die einzelnen Buchstabengruppen je für sich in Maschinensprache sortiert werden, kann es bei langen Eingaben (mehrere 1.000) schon mal 1/2 Stunde dauern, bis der Speicherumbau beendet ist.

Zeichen mit einem ASCII-Wert unter 65 (Zahlen und Sonderzeichen, siehe Tabelle im Handbuch des CPC) können das Sortierprogramm durcheinanderbringen und sollten vermieden werden.

Und nun wünsche ich viel Freude bei der Arbeit mit dem Sortierprogramm und hoffe, daß es auch anderen so wie mir nützlich ist!

Wolfgang Brückner
Buersche Str. 28
49074 Osnabrück

MS-DOS Disk Emulator V2.0

Bei dem vorliegenden Programm von Tilmann Reh, der in CP/M-Kreisen kein unbekannter ist, handelt es sich nicht, wie man vielleicht annehmen möchte, um einen MS-DOS Emulator, sondern lediglich um ein Programm, mit dem MS-DOS Disketten bearbeitet werden können.

Es beinhaltet allerdings noch einige Funktionen, die anderen derartigen Programmen fehlen. So ist es möglich, Dateien umzubenennen, zu löschen, ein TYPE-Befehl ist vorhanden und es kann ein Druckerprotoll erstellt werden, beispielsweise um ein DOS-Directory zu ausdrucken. Besonders erfreulich ist es, daß auch Timestamps mitkopiert werden.

Zunächst mal ist es empfehlenswert, MSDOS20.COM auf eine leere Diskette zu kopieren und dann zu starten, denn das Programm muß erst

mal auspacken, nämlich je eine deutsch- und englischsprachige Version sowie dazugehörige Dokumentation.

Für Besitzer einer RAM-Disc und Festplatte ein Grund zum Jubeln: MSDOS kopiert nicht nur von Laufwerk B: (DOS) auf das mickerige AMSDOS-Format, sondern von jedem auf jedes beliebige Laufwerk, also auch auf Platte. So lassen sich auch Dateien die größer als 178K sind problemlos übertragen. Kleiner Schönheitsfehler: MSDOS kann keine Disketten formatieren, eine solche

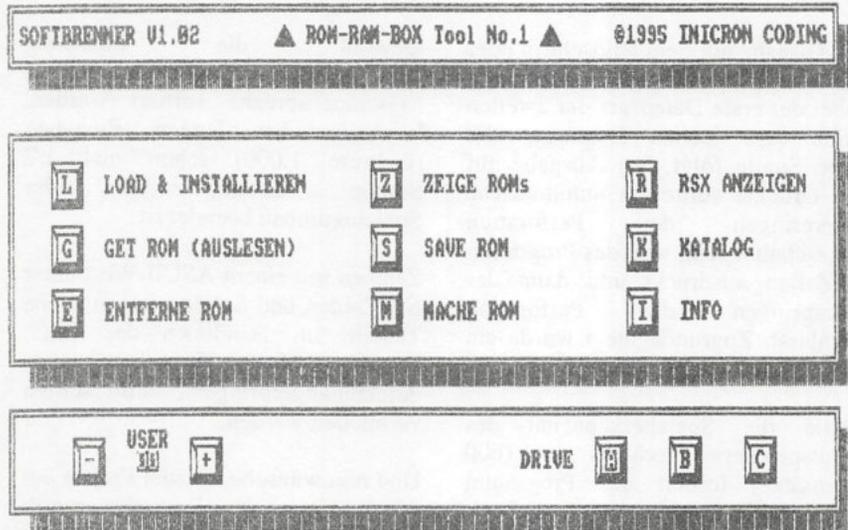
Funktion ist jedoch geplant sowie ein Befehl zum Erstellen von Unterverzeichnissen. Außerdem läuft der Emulator nur unter CP/M plus.

Die Sharewaregebühr für das Programm beträgt 20 DM und es ist erhältlich bei Tilmann Reh, In der Großenbach 46, D-57072 Siegen, kann aber auch bei mir gegen Zusendung einer formatierten Diskette (Format genau angeben!) sowie einen fertig frankierten und adressierten Rückumschlag angefordert werden. Der Emulator wird auch auf der nächsten RS-Disk veröffentlicht.

Stephan Sommer
Am Ock 1
82418 Murnau
Tel. (0 88 41) 31 54

Inicron ROM-RAM-Box

Eine ROM-Box am CPC, das ist nichts neues, aber eine ROM-RAM-Box, das gab's noch nie. Endlich werden für den CPCler EPROM-Brenner überflüssig.



Im Gegensatz zu herkömmlichen ROM-Boxen, in der die ROMs einfach in Sockel gesteckt werden, arbeitet die ROM-RAM-Box von Ingo Willers mit einem RAM-Baustein, der Platz für 8 mal 16 KB bietet. Diese Box simuliert lediglich die ROMs, die Erweiterungen und Programme können mit dem mitgelieferten Programm Softburner einfach in das ROM geladen werden. Somit entfällt die lästige Brennerlei, schließlich hat nicht jeder einen EPROM-Brenner zu Hause. Lediglich ein echter ROM-Sockel ist noch vorhanden, damit ROMs auch ausgelesen werden können. Selbstverständlich kann darin ein EPROM auch ganz normal betrieben werden. Bei 32 und 64 KB ROMs kann mit zwei Schaltern ausgewählt werden, welche Hälfte bzw. welches Viertel aktiv ist. In diesem Sockel funktioniert übrigens auch die Smartwatch, wer dann aber noch den Deckel auf das Gehäuse bekommen will, muß ein Loch reinschneiden.

Auf der Oberseite der 16 x 8 x 2 cm großen weißen Box befindet sich eine rote Diode, die anzeigt, ob die Box in Betrieb ist, eine grüne Diode, die aufleuchtet, wenn sich die Box im Schreibmodus befindet, und ein Schalter, mit dem die Box in den Schreibmodus geschaltet wird. In diesen Modus sollte das Gerät aber auch nur

dann geschaltet werden, wenn wirklich ein Schreibzugriff auf die Box stattfindet, ansonsten könnten die Daten in den PseudoROMs verfälscht werden. In einer Aussparung an der Vorderseite befinden sich zwei kleine Schalter, mit denen das ROM und der RAM-Baustein zu- und abgeschaltet werden können. So ist es auch möglich, die gesamte Box abzuschalten, für den Fall, daß ein Programm nicht mit ErweiterungsROMs laufen will. Daneben ist ein 4poliger DIP-Schalter, mit dem dem echten ROM eine Nummer von 0 bis 15 zugewiesen werden kann, und ein 8poliger DIP-Schalter, mit dem es möglich ist, jedes der

INICRON

ROM-RAM-BOX

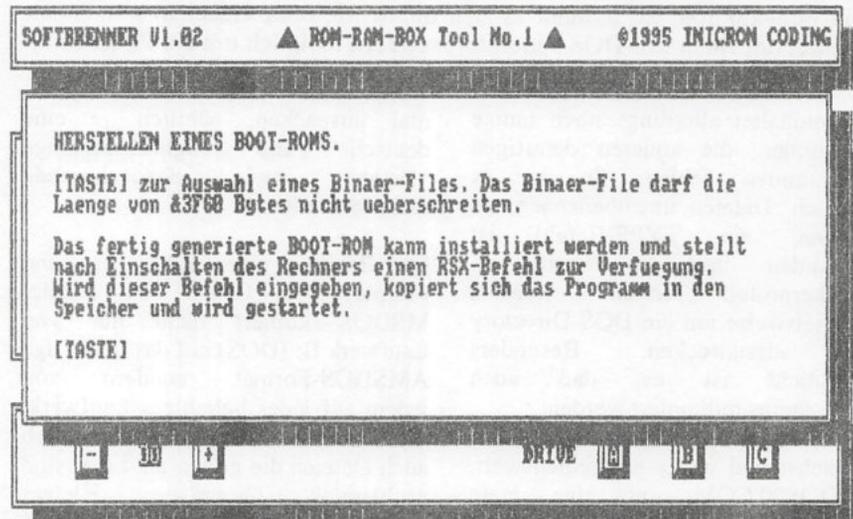
(C) 1995

simulierten ROMs an- und abzuschalten. Allerdings ist die Fummelei mit diesen kleinen Schalterchen nicht jedermanns Sache, außerdem ist auf der ganzen Box kein einziger Schalter beschriftet, aber in der Anleitung wird jedes Bedienelement genau beschrieben. Auf der rechten Seite ist außerdem noch ein Resetschalter, der auch für den CPCplus geeignet ist.

Die ROM-Nummern 0 und 7 haben dabei eine besondere Bedeutung, weil ROM 0 das BASIC und ROM 7 gewöhnlich das AMSDOS enthält. Wenn in der Box ROMs mit dieser Nummer existieren, sind die ROMs im CPC bzw. Floppycontroller abgeschaltet. So habe ich X-DDOS in der Box auf Nummer 7, damit arbeiten jetzt auch die Programme mit X-DDOS zusammen, die auf das DOS in ROM Nr. 7 bestehen.

Damit die Box nicht alles wieder vergißt, wenn man den Rechner ausschaltet, das haben RAMs nun mal für gewöhnlich so an sich, ist ein Akku eingebaut, der sich während des Betriebs auflädt.

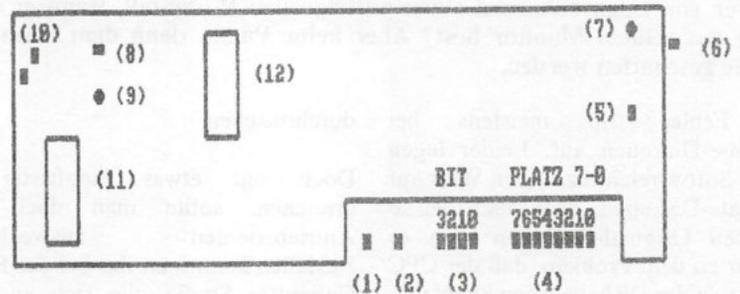
Mit dem Softburner, der neben einigen anderen Tools auf Diskette mitgeliefert wird, kann ROM-Software in



die Box geladen, ausgelesen, RSX-Kommandos angezeigt und ROMs gelöscht werden. Mit dem Menüpunkt *Mache ROM* kann jedes Binärprogramm bis zu 16224 (&3F60) Bytes Länge in die Box gebannt bzw. EPROMfertig aufbereitet werden, von wo aus es dann mittels RSX-Befehl gestartet werden kann. Das Programm selbst wird beim Start aber wieder ins RAM kopiert, Speichersparnis gibt es also nicht, es ist halt immer zur Hand. Der Menüpunkt Info erklärt alle Bedienelemente der Box. Leider können mit dem Softbrenner nur die Laufwerke A bis C angesprochen werden, die Festplatte kann so also nicht benutzt werden, an eine Userumschaltung wurde auch gedacht. Der Softbrenner ist 100% menügesteuert, arbeitet mit Fenstertechnik und einfach zu bedienen, er erklärt sich fast von selbst. Dennoch würde ich mir noch einen RSX-Befehl wünschen, mit dem ich mir vom BASIC aus ein ROM in die Box laden kann, um nicht jedesmal den Softbrenner aufrufen zu müssen. Der Softbrenner liegt übrigens auch als ROM-Datei vor, die nur in die Box geladen werden muß und so immer zur Verfügung steht. Gelegentlich behauptet der Softbrenner merkwürdigerweise, daß ein aktives ROM abgeschaltet ist, da hilft allerdings ein Blick zu den DIP-Schaltern. In einer künftigen Version, so verspricht Ingo Willers im Softbrenner, wird es einige Extras geben, vor allem der Modulgenerator (*Mache ROM*) soll wesentlich erweitert werden.

Auf der Diskette befinden sich außer-

Die Bedienungs-Einheit der INICRON ROM-RAM-BOX - NUMMERTOS - LEGENDE ZUM ABDRUCK



- (1) Ein/Aus EPROM-Sockel
- (2) Ein/Aus RAM-Baustein
- (3) ROM-Mr., EPROM Sockel
- (4) Ein/Aus Platz 0-7
- (5) Ein/Aus Schreibmodus
- (6) Resettaster
- (7) LED Schreibmodus
- (8) Akku-Jumper
- (9) LED Betrieb
- (10) Segmentwahl EPROM
- (11) EPROM-Sockel
- (12) Simulator-RAM 128Kb

dem noch Programme, um alle ROMs von 0 bis 6 zu speichern, Get ROM 2.0, mit dem ROMs ausgelesen und auf Diskette gespeichert werden können, Checkgen, das Prüfsummen für ROMs erzeugt, und ein Beispiellisting, das zeigt, wie man in selbstgeschriebenen Programmen Software in die Box laden kann, und einen Vorschlag, wie ein ROM-Header aussehen könnte. Für CPCplus-Besitzer besonders interessant: AMSPAT. Dieses Programm patcht das AMSDOS des CPCplus so, daß die lästige Abfrage, ob man denn nun Burnin' Rubber spielen oder ins BASIC will, unterdrückt wird.

Der einzige wirkliche Schwachpunkt ist die Tatsache, daß nur die ROMs 0 bis 7 simuliert werden können, wobei man sich oft überlegen muß, was denn nun rein kommt und was draußen bleibt. Auch wenn vom 464-Be-

triebssystem nur die Nummern 0 bis 7 unterstützt werden, was man ja durch einen Austausch des Betriebssystems ändern kann. Denn der CPC464plus, 664, 6128 und KC compact unterstützen die ROMs 0 bis 15.

Mit meinen Erweiterungen (Dobbertin Speichererweiterung und Festplatte) arbeitet die Inicron ROM-RAM-Box vollkommen problemlos zusammen. Die Anleitung besteht aus 13 losen A4-Seiten, in denen alles ausführlich und verständlich erklärt wird.

Auf alle Fälle ist die ROM-RAM-Box eine sinnvolle Ergänzung zum CPC. Endlich kann jeder die vollen Möglichkeiten der ErweiterungsROMs am CPC nutzen, ohne gleich einen EPROM-Brenner kaufen zu müssen oder permanent irgendwelche Bekannten zu nerven. Der Softbrenner erlaubt in kürzester Zeit das Zusammenstellen jeder beliebigen Konfiguration. Und der Preis stimmt auch: Nur 149,95 zzgl. Versandkosten. Zusätzlich wird noch eine abgemagerte Version angeboten.

Bezugsquelle:
Ingo Willers
Horststraße 9
31061 Alfeld
Tel. (0 51 81) 57 65

Stephan Sommer

SOFTBRENNER V1.02		▲ ROM-RAM-BOX Tool No.1 ▲		©1995 INICRON CODING	
PLATZ No. 0	ABGESCHALTET				
No. 1	SB ROM	1.02 Hi	&9F81		
No. 2	TIME ROM+	1.10 Hi	&9F85		
No. 3	PROTEXT	1.22 Hi	&9FEC		
No. 4	MAXAM	1.14 Hi	&A1F0		
No. 5	RAM DISC	1.01 Hi	&A2F4		
No. 6	DISCO LOGY	1.00 Hi	&A2F8		
No. 7	XDDOS ROM	2.10 Hi	&A2FC		
No. 8	UTOPIA	1.25 Hi	&A300		

SPACE !

Disc Missing ade

Na, wer von Euch bekommt einen mittelgroßen Wutanfall, wenn er diese Zeilen auf seinem Monitor liest? Aber keine Panik, denn dem kann nun Abhilfe geschaffen werden.

Der Fehler tritt meistens bei NoName-Disketten auf. Leider legen einige Softwarehäuser keinen Wert auf Qualitäts-Disketten, denn auch bei so manchen Original-Disketten kam es bei mir zu dem Problem, daß der CPC nichts von der Diskette lesen konnte.

Anfangs war ich noch in dem Glauben, daß des Rätsels Lösung bei der Lichtschranke des Index-Loches zu finden war. Später suchte ich verzweifelt irgendwelche Mikroschalter, die erkennen, ob eine Diskette im Laufwerk ist, oder nicht. Aber auch das war erfolglos. Die Ursache des Problems liegt im Antriebsriemen des Laufwerkes. Im Laufe der Jahre leiert der Riemen etwas aus, was man ihm ja auch nicht übelnehmen kann, denn ich hatte ca. 7 Jahre keine Probleme damit. Und nach so langer Zeit regelmäßiger Beanspruchung darf sich so ein Antriebsriemen ruhig schon einmal etwas ausdehnen.

Bei Disketten, die sich etwas schwerer drehen lassen, kommt es dann zu Schwankungen in der Umdrehungsgeschwindigkeit. Bei solchen Unregelmäßigkeiten beschließt der CPC dann, daß ihm die Sache zu blöd ist und keine Diskette im Laufwerk sein kann. Eine Möglichkeit, das Problem zu beheben, ist, die Antriebscheiben gründlich mit Benzin oder Spiritus zu reinigen. Dann kann der Riemen nicht mehr ganz so leicht

durchrutschen.

Doch um etwas langfristig zu erreichen, sollte man doch den Antriebsriemen auswechseln. Bestellen kann man ihn bei der Firma Computer Studio, die sich aus den ehemaligen Mitarbeitern der Firma Weeske zusammensetzt. Der Preis für das gute Stück liegt bei 14,95 DM, was eigentlich ein ganz schön stolzer Preis ist. Aber da der CPC ja nicht mehr so häufig gebaut wird, ist der Preis noch ganz erträglich. Außerdem bezieht das Computer Studio die Riemen aus England und wie ich schon selbst des öfteren erfahren habe, geht das alles nicht ganz so schnell und ist auch nicht ganz so einfach.

Leider ist das Auswechseln keine so leichte Angelegenheit. Daher sollte es nur von jemanden durchgeführt werden, der ein bißchen Ahnung von der ganzen Sache hat, denn sehr schnell ist mal ein Draht abgerissen, oder etwas anderes kaputt gegangen. Wem es zu aufwendig ist, die Reparatur selbst durchzuführen, kann dies natürlich auch von einem Fachmann erledigen lassen. Für ca. 90,-DM wird ein 3" Laufwerk beim Computer Studio komplett gereinigt,

justiert und mit einem neuen Antriebsriemen versehen. Logischerweise sollte man nur das nackte Laufwerk einschicken und nicht den ganzen CPC. Denn das wirkt sich ganz beachtlich auf die Portokosten aus. Sinnvoll wäre es, vorher bei Herrn R. Dombrowski telefonisch anzufragen, ob alle Teile am Lager sind, um unnötige Wartezeiten zu vermeiden. Wer allerdings doch selber zum Werkzeug greifen möchte und noch ein paar Fragen hat, der kann mich über die Redaktion gerne auch anschreiben. Aber scheut Euch nicht davor, beim Computer Studio anzurufen, denn je mehr sie am CPC verdienen, desto länger werden sie dem CPC treu bleiben.

Abschließend möchte ich noch sagen, daß ich eigentlich sehr ungern soviel Werbung mache, aber ich denke, daß damit vielleicht doch einigen CPC-Usern geholfen werden kann und das ist das Hauptziel dieses Artikels.

Z80A

Vielen Dank für Deinen ausführlichen und hilfreichen Artikel! Einen Wermutstropfen muß ich aber leider in den Bericht schütten: Computer Studio Weeske will sich von allen CPC-Artikeln trennen. Wie weit das schon gediehen ist, weiß ich bald. Aber, wer die o.g. Probleme hat, soll lieber heute als morgen bei Computer Studio anrufen!

die Redaktion

Drive A: disc missing
Retry, Ignore or Cancel?

Advanced OCP Art Studio und X-DDOS

Das Advanced OCP Art Studio arbeitet leider nicht mit X-DDOS zusammen, sondern nur mit AMSDOS.

Genauer gesagt mit dem ROM Nr. 7. Wer also nicht gerade sein AMSDOS gegen X-DDOS ausgetauscht hat, steht da und guckt doof, weil gerade bei sowas Speicherplatzraubendem wie Screens das große Format von

Nutzen wäre.

Man gehe also folgendermaßen vor: Die Datei STUDIO.BIN auf einer Kopie (!) der Originaldiskette nach der Bytefolge &0E, &07, &CD, &CE, &BC durchsuchen und &07 durch die ROM-Nummer von X-DDOS ersetzen. So wird erreicht, daß anstelle von AMSDOS X-DDOS installiert wird. Beim Programmstart

müßte sich X-DDOS ordnungsgemäß melden.

Die ganze Sache hat einen kleinen Schönheitsfehler: Auf Laufwerk B werden immer OK free angezeigt. Aber damit kann man leben, denke ich.

Ob das ganze auch mit VDOS funktioniert weiß ich nicht.

Stephan Sommer

RDOS-Patch

oder: wie man das RAM-Drive C: manipuliert

Man kennt das ja, ein selbstgeschriebenes Programm kommt mit den Standard-128K nicht aus. Kein Problem, denkt man sich - man hat ja eine Speichererweiterung!

RAM-DISC

Scheiße! Das Directory der RAM-Disc ist weg! Was tun? Die überzähligen Daten als File in der RAM-Disc speichern? Wem das zu langsam ist, dem hilft der folgende

Patch weiter. Die RAM-Disc läßt sich nun beliebig verschieben!

Grundsätzlich lassen sich 3 Werte manipulieren:

1.) Größe des Directories und minimale Filegröße:

64 Einträge, 1K Blöcke: poke &be8b,3 ; kleinste Filegröße

poke &be90,63 ; Anzahl der Einträge
poke &be8c,7
poke &be8d,0

128 Einträge, 2K Blöcke:

poke &be8b,4
poke &be90,127
poke &be8c,15
poke &be8d,1

Achtung, es sind nur diese beiden Kombinationen möglich!

2.) Größe der RAM-Disc:

- 64K, 62K free -> poke &be8e,63
- 256K, 254K free -> poke &be8e,255 -> Größe-1

RAM-Discs größer 256K:

- die Ram-Disc zuerst auf 128 Einträge/2K Blöcke umstellen (siehe 1.),

- 448K, 444K free -> poke &be8e,223
- 320K, 316K free -> poke &be8e,159 -> (Größe/2)-1

1

3.) Beginn der RAM-Disc:

- poke &be96,banknummer, z.B. 4 für &CC (RAM-Konfiguration), 16 für &E4

Diese Bank muß vor dem ersten Zugriff mit &E5-Bytes gefüllt werden!

Ermitteln der RAM-Konfiguration anhand der Bank-Nummer:

```
bnk=&C4:num=16:for x=1 to num:bnk=(bnk+1)or 4:next:print num; "->"; hex$(bnk)
```

4.) Eine Demo-Ram-Disc:

- poke &be8b,3 ; 1K Blöcke

- poke &be90,63 ; 64 Einträge

- poke &be8c,7
- poke &be8d,0

- poke &be8e,255 ; 256K RAM reserviert
- poke &be96,&10 ; Erste von der RAM-Disc belegte Bank ist &E4

"Directory" formatieren:

Basic: out &7f00,&E4 ; 'Ram-Erweiterung einblenden for x=&4000 to &47ff : 'bei 2K-Blöcken/127 Einträgen - to &4fff

```
poke x,&e5  
next
```

out &7f00,&c0 : 'Ram-Erweiterung aus

MC: ld bc,&7fe4

```
out (c),c
```

```
ld hl,&4000
```

```
ld a,&e5
```

```
ld d,&8 ; bei
```

2K/128 Einträgen ld d,&10

```
loop ld (hl),a
```

```
inc l
```

```
jr nz,loop
```

```
inc h
```

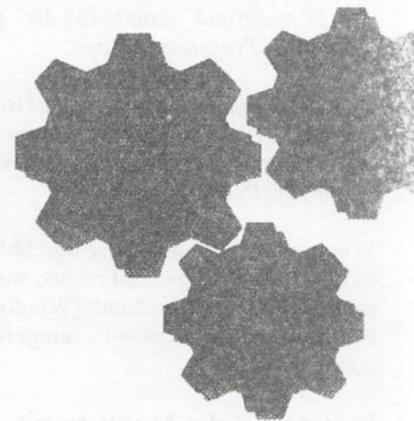
```
dec d
```

```
jr nz,loop
```

```
ld c,&c0
```

```
out (c),c
```

```
ret
```



Jetzt kann das Speichern losgehen...

Tabulator 2

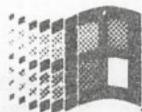
Probleme mit dem Drucker Seikosha SP-1600AI und dem Programm "EASYART" ?

Dann werden Euch sicherlich folgende Werte interessieren !

Druckercodes:	Eingestellt : Seikosha
Drucker Alarm	(07) : --
Escape Code	(27) : 27
Zeilenschaltung auf n/72 Inch	(65) : 65
Normale Auflösung bei Grafik	(75) : 75
Doppelte " " "	(76) : 76
Vorschub um eine Zeile	(10) : 10
Vorschub um eine Seite	(12) : 12
Leerraum zwischen den Zeilen	(06) : 06
Wagenrücklauf	(13) : 13

Heiko Hergemöller

Windows - Tips und Tricks



Teil 1, gesammelt und überprüft von <dg>

Systemkonfiguration speichern, ohne Windows zu verlassen: Shift+Alt+F4

CONFIG.SYS: /testmem:off unterbindet Prüfung des erweiterten Speichers = schnelleres Booten.

CONFIG.SYS: durch den Befehl switches=/f wird DOS schneller geladen.

Neues Programm einrichten: Doppelklick bei gedrückter Alt-Taste auf leeren Hintergrund innerhalb der gewünschten Programmgruppe.

Datei-Manager: Datei-Namen in Großbuchstaben anzeigen mit Lower-Case=0 im Abschnitt [Settings] von WINFILE.INI.

Windows-Hilfe seitenweise durchblättern mit Shift+Strg+Pfeil rechts, wenn in WIN.INI im Abschnitt [Windows Help] SeqTopicKeys=1 eingefügt wird.

Paintbrush: linke Maustaste mit der Farbe x und rechte Maustaste mit der Farbe y belegen. Unten links wird innen Farbe x und außen Farbe y angezeigt. Radiergummi anklicken und die linke Maustaste ersetzt die Farbe x durch y (zum Löschen muß y weiß sein!). Doppelklick auf Radiergummi löscht Farbe x im gesamten Bild-Dokument. Wichtig: In WIN.INI muß dazu im Abschnitt [Paintbrush] der Eintrag clear=COLOR stehen!

Paintbrush: Unter "Datei" und "Seite einrichten" können Kopf- und Fußzeile wie folgt belegt werden. Das geht genauso im Notizbuch und in der Kartei.

&c = zentrieren, &d = Datum einfügen, &f = Dateiname einfügen, &l = linksbündig, &p = Seitenzahl einfügen und &t = Systemzeit einfügen.

Paintbrush: Fläche ausschneiden, dann Cursor in den Rahmen bringen und mit gedrückter Maustaste den Cursor bewegen bewirkt tolle Zieh-Effekte.

INI-Dateien vor Änderungen schützen, z.B. beim Testen von Shareware von CD-ROM. Windows starten, dann DOS-Fenster öffnen und eingeben: COPY C:\WINDOWS*.INI C:\TMP (falls das temporäre Verzeichnis nicht TMP, sondern TEMP heißt, entsprechend ändern). DOS-Fenster schließen und Shareware testen. Am Schluß wieder DOS-Fenster öffnen und eingeben: MOVE C:\TMP*.INI C:\WINDOWS und alle INI-Dateien stehen unverändert wieder zur Verfügung.

Bildschirmschoner als Icon: In WIN.INI im Abschnitt [Windows] den Eintrag programs= um scr erweitern. Windows neu starten und gewünschte Programmgruppe öffnen. Unter "Datei", "Neu" und "Programm" als Befehlszeile den Suchpfad und den Namen des Bildschirmschoners mit dem Parameter /S eingeben, z.B. C:\WINDOWS\PIXELS.SCR /S. Nach "Ok" steht das entsprechende Icon zur Verfügung und kann durch Doppelklick gestartet werden (die in der Systemsteuerung eingestellte Zeit wird dadurch nicht verändert).

Korrektur des Wörterbuches: es können nur die selbst aufgenommenen Worte korrigiert werden und zwar mit dem DOS-Editor. Dazu das Verzeichnis C:\WINDOWS\MSAPPS\PROOF einstellen und die Datei BENUTZER.DIC öffnen. Änderungen vornehmen und Datei speichern, dann den DOS-Editor beenden (Korrektur der deutschen Umlaute ist unnötig!).

Smartdrive für CD: Smartdrive von DOS 6.2 unterstützt auch CD-ROM-Laufwerke, aber nur dann, wenn die CD-Installation bzw. der CD-Treiber in der Datei CONFIG.SYS vor den Smartdrive-Eintrag geschrieben wird. Die CD wird dadurch um ca. 50% schneller.

Das Icon gefällt nicht? Im Programm-Manager unter "Datei" und "Eigenschaften" die Option "Anderes Symbol" und "Durchsuchen" anklicken. Im WINDOWS-Verzeichnis

ist die Datei MORICONS.DLL (= more Icons) mit einer Fülle weiterer Icons für Windows und anderer Programme.

Windows startet sehr langsam. Falls sehr viele Fonts in WIN.INI installiert sind, sollte der Abschnitt [Fonts] direkt hinter [Windows] stehen und die Schriftdateien in alphabetischer Reihenfolge geordnet werden! Dann startet Windows wesentlich zügiger, und mehr als 20 Schriften sind nur selten erforderlich.

Kein Smartdrive bei Wechselplattenlaufwerken! Verhindert wird das durch Angabe des Laufwerkbuchstaben und einem Minuszeichen, also z.B. C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE A B C D-.

Windows-Start mit eigenem Logo. Die Datei WIN.COM setzt sich aus WIN.CNF, das die PC-Konfiguration erkennt, VGALOGO.LGO (oder entsprechend) für den geeigneten Grafikmodus und Anzeige des Logos und VGALOGO.RLE (oder entsprechend) für die Grafikwerbung zusammen. Gebraucht wird von diesen Dateien lediglich WIN.CNF, so daß die RLE-Datei für eigene Zwecke zweckentfremdet werden kann. Um einem versehentlichen Überschreiben der Original-Dateien vorzubeugen, sind diese an der DOS-Eingabeaufforderung wie folgt auf Read/Only zu setzen: "cd windows" und "attrib +r win.com", dann "cd system" und "attrib +r *.cnf", "attrib +r *.lgo" und "attrib +r *.rle" (mit "attrib -r *.*" wird das Attribut Read/Write gesetzt).

Zuerst ist ein Bild mit maximal 16 Farben zu zeichnen, z.B. mit Paintbrush und im BMP-Format zu speichern oder ein geeignetes BMP-Bild aus der Shareware zu nehmen. Dann ist dieses Bild in das RLE-Format zu konvertieren und als z.B. MEINBILD.RLE im Windows-Verzeichnis abzuspeichern, was mit WinGif (Shareware), ImagePals2 (Ulead-System), CorelDraw 4.0/5.0 und anderen Grafikprogrammen geht. Zu beachten ist, daß die Grafikdatei im RLE-Format nicht größer als 55 KB ist.

Zuletzt ist die neue COM-Datei, zweckmäßigerweise als MEINWIN.COM, wie folgt zu erstellen: "cd windows" und nun in einer Zeile "copy /b system\win.cnf + system\vgalogo.lgo + meinbild.rle meinwin.com", wobei der Schalter /b für sicheres bit-for-bit Kopieren sorgt.

Wurde Windows in der AUTOEXEC.BAT-Datei bisher mit "win /3" gestartet, ist nun stattdessen "meinwin /3" zu schreiben. Wer keine VGA-Grafikkarte hat, muß die entsprechende *.LGO-Datei nehmen.

Drag & Drop: Datei-Manager + Medienwiedergabe. Beide Fenster so verkleinern, daß sie gleichzeitig dargestellt werden können. Jetzt WAV-Dateien anklicken und mit gedrückter Maus-Taste in das Fenster Medienwiedergabe ziehen und dort Maus-Taste loslassen. Die WAV-Datei wird sofort abgespielt.

Drag & Drop: Datei-Manager + Schriften (Systemsteuerung). Beide Fenster so verkleinern, daß sie beide gleichzeitig dargestellt werden können. Jetzt im Datei-Manager die zu installierende Schrift (auch gepackte mit Extension .TT_!) anklicken, mit gedrückter Maus-Taste in das Fenster "Installierte Schriftarten" ziehen und Maus-Taste loslassen (gepackte werden dabei automatisch entpackt!).

Ungewolltes Verschieben von Icons verhindern. Beim Doppelklicken von Icons kommt es häufig vor, daß diese verrutschen. Verhindert wird das durch Anfügen des Abschnittes [Restrictions] und dem Eintrag Edit-Level=2 in der Datei PROGMAN.INI.

Start-Verzeichnis im Datei-Manager. In der Datei WINFILE.INI steht am Ende des Eintrages dir1= das Verzeichnis, das nach Aufruf des Datei-Managers aktiviert ist. Es ist auf persönliche Belange abänderbar.

Andere Schrift im Programm-Manager. In der Datei WIN.INI kann die Schriftart, Größe in Punkten und der Schriftstil (normal oder fett) im Abschnitt [Desktop] unter folgenden Ein-

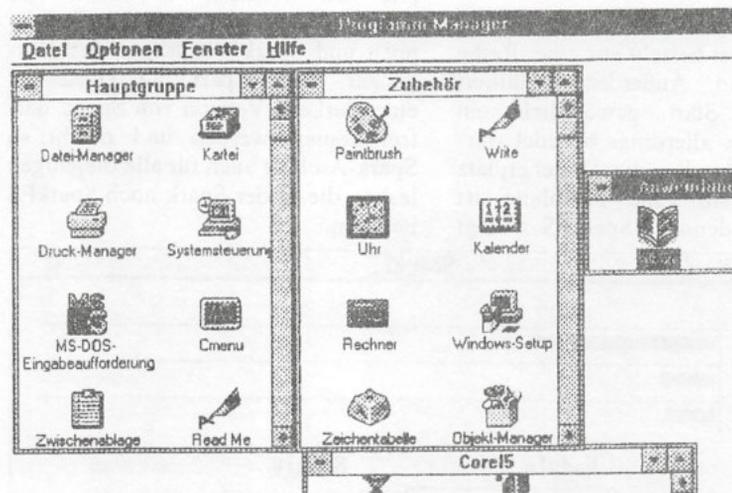
trägen geändert werden:
 IconTitleFaceName=Schriftname
 (z.B. Times New Roman),
 IconTitleSize=8 (oder kleiner/größer)
 und IconFaceStyle=1 (=fett, normal =0). Natürlich gehört jeder Eintrag in eine eigene Zeile.

Icons-Abstände sind mit dem Windows Default-Wert = 100 recht üppig gewählt. Es geht aber viel enger und damit sind mehr Icons bei gleicher Fenstergröße unterzubringen. In der Datei WIN.INI im Abschnitt [Desktop] den Wert des Eintrages IconSpacing=55 verringern. Damit wird aber nur der horizontale Abstand festgelegt. Der vertikale Abstand wird durch Einfügen der Zeile IconVerticalSpacing=65 erreicht. Natürlich sollte jetzt die Beschriftung des Icons nicht viel breiter als das Icon sein, was im Programm-Manager unter "Datei" und "Eigenschaften" zu ändern ist. Die Wert-Zahlen der Abstände sind übrigens Pixel!

Bildschirm-Hardcopy wird unter Windows mit der Taste <Druck> (das aktive Fenster mit den Tasten <Alt>+<Druck>) in die Zwischenablage kopiert. Um das Bild auszudrucken, ein Textprogramm (Word, MS Works, Wordperfect etc.) starten

und dann "Einfügen" und "Drucken" anklicken. Soll das Bild zuvor bearbeitet oder nur Teile des Bildes gedruckt werden, Paintbrush starten und im "Optionen"-Menü "Bildattribute" anklicken und dort "Pixel" für die Bildgröße wählen. Dabei muß die Bildgröße ca. 10% größer als die Bildschirmauflösung bzw. das Fenster sein. Dann "Ansicht verkleinern" wählen und unter "Bearbeiten" "Einfügen" (ohne Verkleinern wird nur ein Teil des Bildes eingefügt!). Die grau gerasterte Fläche mit der Maus an die gewünschte Position schieben und dann die linke Befehlsleiste von Paintbrush anklicken, um das Bild farbrichtig anzuzeigen. Nun kann die Hardcopy des Bildschirms bzw. des Fensters gedruckt werden.

<dg>



Daß hier ein Teil vom Bild fehlt, liegt nicht etwa an meinem Archimedes oder Draw, mit dem diese Seite gestaltet wurde, sondern an Marabus DOSe bzw. dessen Unfähigkeit.

Stephan Sommer

SparkFS



Packer sind im Computeralltag so selbstverständlich wie Textverarbeitung und Zeichenprogramm. Aber SparkFS ist nicht nur ein Packer, SparkFS ist ein Archivfilingsystem.

Archivfilingsysteme ermöglichen es, mit Archiven genauso zu arbeiten, als wären es herkömmliche Verzeichnisse, wenn das natürlich auch mit einem Mehr an Schreib/Lesezugriffen und Zeitaufwand verbunden ist.

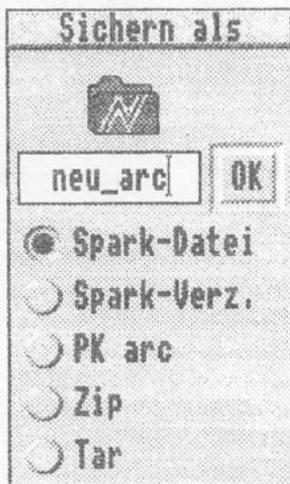
Ein solches Archivfilingsystem ist SparkFS. Zum Lieferumfang gehört ein 40seitiges Begleitheft, das nicht nur über die Benutzung Auskunft gibt, sondern in dem auch einige Informationen über die verschiedenen Archivtypen, die SparkFS verarbeiten kann, enthält. Als da wären: ARJ, Lzh, McStuffit, PackdDir, Spark, Tar, Zip und Zoo. ArcFS-Dateien können ebenfalls gelesen und verändert werden, merkwürdigerweise bietet SparkFS allerdings nicht die Möglichkeit an, solche auch zu erzeugen.

SparkFS selbst besteht aus einer Reihe von Modulen. Außerdem installiert sich beim Start gewöhnlich ein Frontend, das allerdings beendet werden kann, für alle, die Speicherplatz sparen wollen. Eine Festplatte ist sinnvoll, denn SparkFS legt

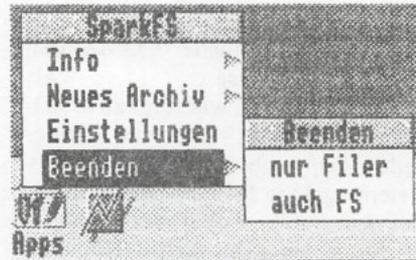
gelegentlich eine Arbeitsdatei an, die natürlich auf einem möglichst schnellen Medium, am allerbesten eine RAM-Disc, die Festplatte tut's allerdings auch, abgelegt werden sollte. Zumindest ein zweites Diskettenlaufwerk sei empfohlen, damit sich der Benutzer nicht als Diskjockey versuchen muß.

Weil SparkFS den System-sprite-Bereich, der in der Regel ungenutzt bleibt, als Arbeitsspeicher benutzt, sollte, während SparkFS aktiv ist, nicht auf diesen Bereich zugegriffen werden. Mit Memphis verträgt sich SparkFS deshalb auch nicht. Die neueste Version nutzt allerdings beim RiscPC die Möglichkeit, sich einen dynamischen Arbeitsspeicher einzurichten, so daß dort dieses Problem nicht auftritt.

Auf der Diskette ist nicht nur SparkFS, sondern auch einige Textdateien und Spark, sozusagen der Vorgänger, sowie SparkPlug. Dieses ist eine NurLese-Version von Spark, darf frei kopiert werden und macht so Spark-Archive auch für alle diejenigen lesbar, die weder Spark noch SparkFS besitzen.



Die Savebox



Der Filer an der Iconbar

Für 70 DM bekommt man durchaus ein leistungsfähiges Produkt, der Name David Pilling wird vielen ein Begriff sein. Allerdings möchte ich an dieser Stelle auch auf PackDir verweisen, einem schnellen Packer, der ist PD und dürfte für die meisten ausreichen.

Bezugsquelle:
EDV-Service Hollenburger,
Metzstraße 12,
81667 München,
Tel. (0 89) 48 78 27

Stephan Sommer

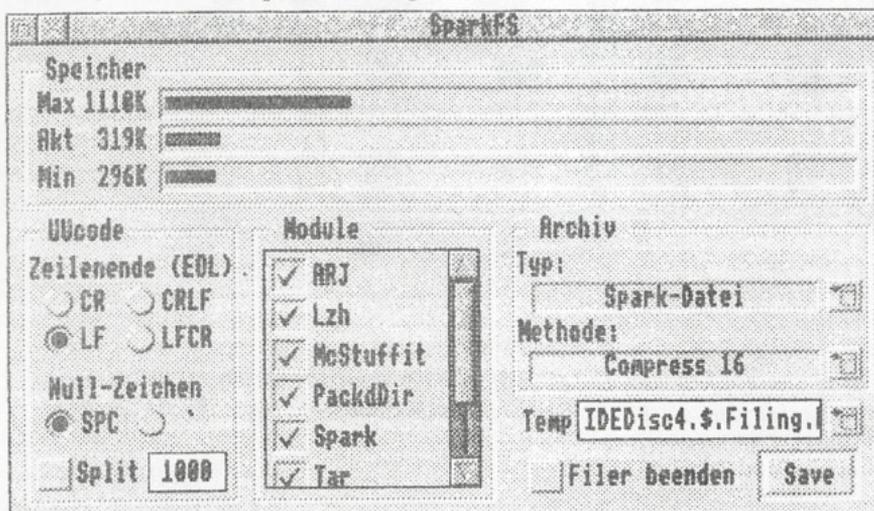
Hamsters



Wer die Paßwörter wissen will, gehe folgendermaßen vor: Hamsters starten und mit Zap den Arbeitsspeicher von Hamsters auslesen (im Iconbarmenü Create -> Read memory..) und jetzt nach dem String QUICKONE, das ist das Paßwort für Level 2, suchen.

Besonders interessant sind die Paßwörter FISH und SCROLLY.

Stephan Sommer



FTT



Hier sind die Paßwörter der 5 Planeten zum neuen TBA Spiel.

- 1: Garntian
- 2: Tennetor6
- 3: Pas
- 4: Baphishi
- 5: zxdfaA

Herbert Kramer

Syquest Wechselplatten am Archimedes



Wer benutzt heutzutage denn noch Disketten? Diese veralteten Dinger, wo nur ein paar hundert Kilobyte raufgehen! Und dann diese Zugriffszeit, wo man beim Kopieren Kaffee trinken gehen kann! Die Zeit ist also reif für ein anderes Speichermedium. Ich will mal über meine Erfahrungen mit Wechselplatten am Archi berichten.

Ein Wechselplattenlaufwerk ist in etwa mit einem besseren Diskettenlaufwerk zu vergleichen. Eine solche Diskette hat dann aber eine größere Kapazität und eine bessere Zugriffszeit. Von Syquest gibt es Wechselplatten mit z.B. 105 und 270 MB (beide 3.5 Zoll). Die Zugriffszeit kommt in etwa an die von normalen Festplatten heran. Syquest ist auch die bekannteste Firma, die Wechselplatten herstellt. Der Computer spricht das Wechselplattenlaufwerk auch wie eine normale Festplatte an. Von Syquest gibt es IDE- und SCSI-Versionen.

So ein Syquest Laufwerk kann man grundsätzlich an jeden Archimedes anschließen, der ein IDE- oder SCSI-Interface hat. Ich habe einen A3010 mit dem Ultimate Expansion System von HCCS (IDE). Das läuft alles wunderbar zusammen. Bei den kleineren Archis (A3000, A3010) ist allerdings eine externe Stromversorgung der Wechselplatte nötig. Das 105er-Laufwerk braucht ca. 1A bei 5V. Spezielle Treiber zum Betrieb der Wechselplatte sind beim Archi nicht nötig. Wenn man einen Archimedes hat, bei dem schon ein IDE-Interface eingebaut ist (z.B. A5000, Risc PC), läuft sie ganz normal über das ADFS. Bei externen IDE-Controllern geht es über das entsprechende IDEFS.

Das Ultimate Expansion System für den A3010 von HCCS ist eigentlich nur für interne 2.5 Zoll Festplatten ausgelegt. So brauchte ich noch einen Adapter vom 2.5 Zoll IDE-Bus des Controllers auf den 3.5 Zoll IDE-Bus der Wechselplatte. Außerdem war ein externes Gehäuse (3.5 Zoll) und ein Netzteil nötig.

Beim Archimedes kann man das Speicher-Medium der Wechselplatte auch während des Betriebs wechseln. Hier liegt allerdings der einzige Nachteil der Wechselplatten am Archi. Beim ADFS läuft es noch glimpf-

lich ab. Hat man da das Medium gewechselt und man spricht die Wechselplatte an, kommt zunächst eine Fehlermeldung: Sektor nicht gefunden. Wenn man aber nochmal auf die Platte zugreift, geht alles und man kann das neu eingelegte Medium ansprechen. Das IDEFS meines IDE-Controllers am A3010 verkraftet das Wechseln, während der Computer an ist, nicht so einfach. Das liegt allerdings am Filingsystem und nicht an der Hardware. Wenn man hier ein neues Medium eingelegt hat und man greift drauf zu, verlangt IDEFS wieder das alte Medium. Dem kann man aber abhelfen, indem man allen Medien das gleiche Label gibt. Jetzt ist auch IDEFS zufrieden, da es die Medien nicht voneinander unterscheiden kann.

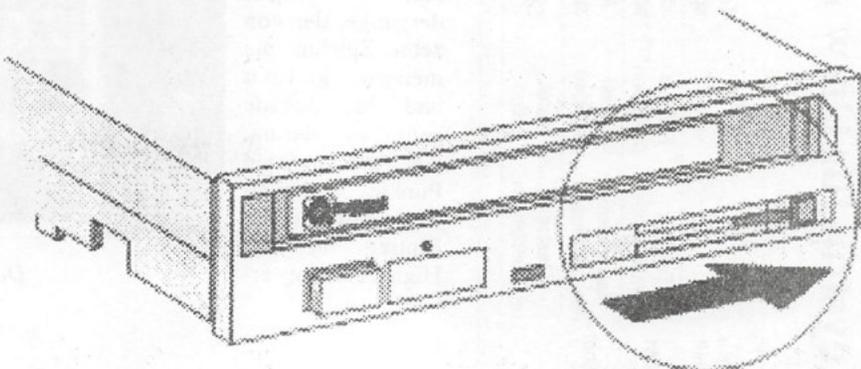
Dafür hat das IDEFS des HCCS Ultimate Expansion System aber andere Vorteile. Man kann Festplatten, also auch Wechselplatten, partitionieren und ihnen auch Paßwörter geben. Diese Funktion gibt es beim ADFS nicht. Positiv ist, daß man Medien, die unter ADFS formatiert wurden, auch mit IDEFS und umgekehrt lesen kann. Beim IDEFS von HCCS wird jedoch kein Low-Level-Formatierprogramm mitgeliefert. Beim Betrieb der Wechselplatte mit ADFS kann man das HD-Low-Level-Formatierprogramm von der Applications Disc, die jedem Archimedes beiliegt,

benutzen. In der Regel sind aber die Syquest-Medien beim Kauf schon formatiert und auf das DOS-Format eingerichtet. Das DOS-Format der Wechselplatten ist leider nicht mit dem Archi-Format kompatibel. Das ist aber auch verständlich, da wir ja den Luxus mit den längeren Dateinamen, der Groß- und Kleinschreibung der Dateinamen und den begrenzten 77 Verzeichniseinträgen haben. Die Datenübertragungsrate variiert je nach Computer und Controller.

Das Syquest 270 MB Wechselplatten-Laufwerk kann übrigens auch die Medien des 105 MB-Laufwerks lesen und schreiben. Das 105 MB Laufwerk bekommt man hier in Berlin schon für 315 DM. Ein 105 MB Medium kostet um die 90 DM. Das 270 MB Laufwerk kostet noch ungefähr doppelt soviel wie das 105er, jedoch sind die Medien verhältnismäßig billiger. Ein 270 MB Medium kostet ca. 150 DM. Natürlich ist eine Festplatte billiger. Doch wenn man sich neue Festplatten dazukaufen bzw. kaufen muß, rentiert sich eben eine Wechselplatte. Man kann sich auch beliebig viele Medien kaufen, Festplatten dagegen nur 2 bei IDE oder 4 bei SCSI. Wenn man also eine PD-Sammlung hat oder große Datenmengen austauschen muß (z.B. Postscript-Dateien für Druckereien), lohnt sich eine Wechselplatte auf jeden Fall. Bei mir hat sie die Disketten schon fast vollständig verdrängt.

Info- und Bezugsquelle:
EDV-Service Hollenburger
Metzstraße 12
81667 München
Tel. (0 89) 48 78 27

Mr Hill of Archiologics



Völlig spoolerlos

Wie man sich beim Drucken die Wartezeit verkürzen kann.

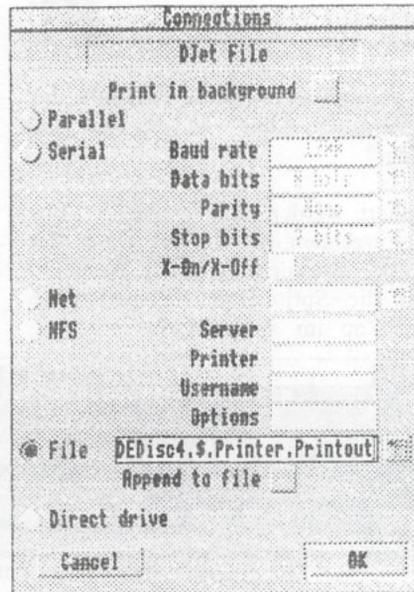
Die meiste Zeit verbringt der Rechner beim Drucken damit, auf den Drucker zu warten. Deshalb habe ich denselben Drucker zweimal installiert: Einmal mit Druckausgabe auf die parallele Schnittstelle und ein zweites mal wird nichts an den Drucker geschickt, sondern in einer Datei gespeichert.

Wenn das jeweilige Programm nun fertig ist muß ich bloß noch die Printout-Datei auf das Icon an der Iconbar ziehen, das für den Drucker an der parallelen Schnittstelle steht. Diese wird nun im Hintergrund ausgedruckt und die Maschine ist frei.

Damit ich die Printout-Datei immer griffbereit habe, habe ich sie auf die Iconbar gelegt. Deshalb habe ich am Anfang der !Run-Datei im !Printers-Verzeichnis folgendes Kommando eingetragen:

```
AddTinyDir pfad.Printout
```

Stephan Sommer



Das Connections-Fenster



Das zweite Druckericon und die Printout-Datei an der Iconbar

Wo bin ich?

Manchmal wäre es praktisch, eine Applikation aus verschiedenen Verzeichnissen starten zu können, aber auf der ach so vollen Platte ist oft kein Platz mehr.

Dieses Problem läßt sich ganz einfach lösen. Zunächst mal wird ein Applikationsverzeichnis, idealerweise mit demselben Namen wie die Applikation, erstellt. Die !Run-Datei sieht so aus:

```
pfad.!applikation.!Run
```

Wenn auch eine !Boot-Datei vorhanden ist, dann im Double folgende !Boot-Datei ablegen:

```
pfad.!applikation.!Boot
```

Sollte eine solche jedoch fehlen, wäre die Folge, daß die !Sprites nicht in den Sprite-Pool geladen wird, wodurch anstelle des passenden Icons das A auf hellblauem Hintergrund erscheint. Also müßte in !Boot folgendes stehen:

```
iconsprites pfad.!app.!Sprites
```

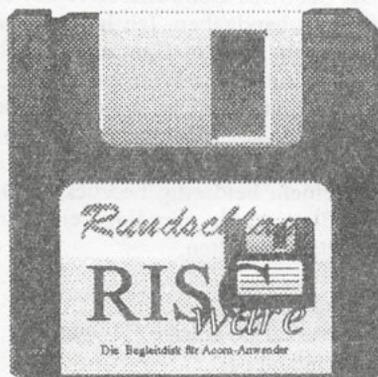
Wenn in der echten Applikation auch noch ein !Help-File existiert, dann müßte auch noch eine Obey-Datei namens !Help mit drin sein, die folgendes Befehl enthält:

```
Filer_Run pfad.!applikation.!Help
```

Stephan Sommer

RISCware

Um Euch immer mit aktueller Software zu versorgen, haben wir uns die RISCware ausgedacht.



Sachen Programmierung auf dem Acorn was zum studieren haben.

Die RISCware ist gratis, das einzige, was Ihr tun müßt, ist Euch bei Marabu zu melden, wenn Ihr die Disk haben wollt. Die Disketten hätten wir allerdings bei Gelegenheit gern wieder, am liebsten mit etwas Futter von Euch, z.B. selbstgeschriebene Programme für die nächste RISCware. Bei kompilierten Programmen, BasCompress-Software o. ä. wäre es nett, wenn Ihr den Quellcode mitliefern würdet, damit Anfänger in

Stephan Sommer

teAm

Auch RISC OS hat seine kleinen unsinnigen Geheimnisse.

Klick mal in der Infobox im Switchermenü bei Autor mit der mittleren Maustaste die Buchstaben t (Computers), e, A und m an und schon kommt erscheinen in dem Fenster die Namen von Leuten, die an RISC OS mitgearbeitet haben.

Hübsch, aber sinnlos...

*Christian Allinger
Stephan Sommer*

Spritemode, wechsle dich!

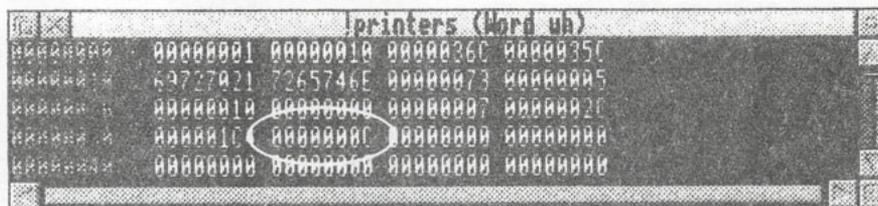


Erfreulich einfach gestaltet sich, dank des einheitlichen Sprite-Formats, der Datenaustausch zwischen den Grafikprogrammen. Aber was tun, wenn ein Sprite in einem unbekanntem Modus vorliegt?

Zuerst denkt da jeder an ChangeFSI, mit dem schließlich auch Grafiken vom RiscPC konvertiert werden können... denkste! Weil ChangeFSI den Modus doch auch nicht kennt, steht es genauso dumm da wie z.B. Paint: Unbekannt, geht nicht!

Also müssen wir von Hand ran: Sollte das Sprite neben einigen anderen in einer Datei sitzen, dann muß es erst mal einzeln mit Sprite „[wasauchimmer]“ > Speichern

isoliert werden, das erspart es uns auszurechnen, wo in der Datei der Spritemodus denn nun sitzt. Wenn Du Dir die Sprite-Datei beispielsweise mit Zap im Word-Modus ansiehst,

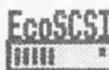


Die eingekreisten 4 Bytes enthalten den Bildschirmmodus

wird Dir bei Adressen &00000034 bis &00000037 in hexdezimal der Modus des Sprites angezeigt, den Du jetzt ganz einfach mit einem anderen gleicher Farbtiefe und Längen/Breitenverhältnis der Pixel überschreiben kannst. So, nun das ganze speichern, bzw. in Paint in die Gesamtdatei dragen, fertig.

Stephan Sommer

EcoSCSI



Wer sich einen SCSI-Controller zulegen möchte, muß in der Regel zwischen 350 und 600 Mark hinlegen. Eine relativ billige Lösung ist dagegen der EcoSCSI-Controller von The Serial Port.

Der EcoSCSI-Controller selbst ist ein kleines blaues Platinchen, das in den Econet-Sockel gesteckt wird - fertig. Damit allein ist der Controller allerdings noch nicht ansprechbar. Denn im Gegensatz zu anderen SCSI-Controllern sitzt der Treiber nicht im ROM, sondern muß erst geladen werden. Wer also ausschließlich am EcoSCSI-Controller eine oder mehrere Platten betreiben will, muß zuerst, am besten mittels Autoboot, die !EcoSCSI-Applikation starten, die dann die Module SCSIdriver, SCSI-Filer und SCSIIFS lädt, von da an kann dann auf die SCSI-Devices zuge-

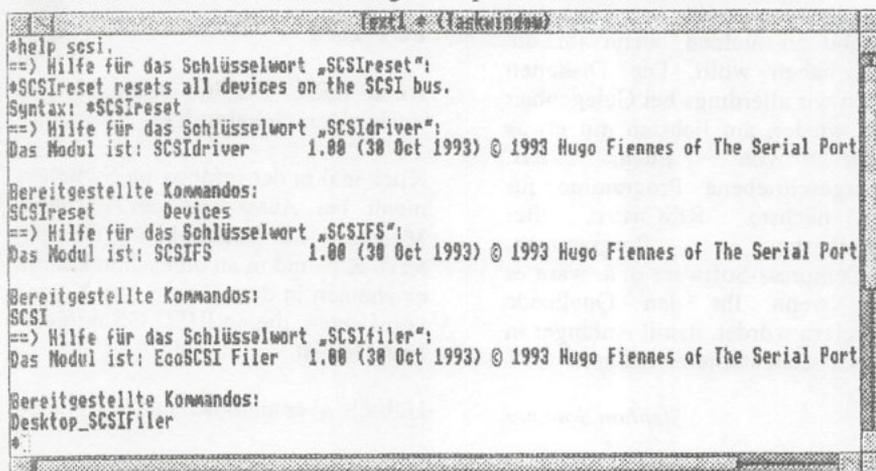
griffen werden. Diese Module belegen nur ca. 30 KB in der RMA. Wer RISC OS 3 hat, sollte vorher noch Acorns SCSIFiler-Modul killen, sonst wird das aus dem ROM verwendet, was bei mir regelmäßig zu Adress Exceptions führte, mit der Folge, daß plötzlich der SCSI-Filer verschwunden war. Neben dem Treiber wird auf der Diskette auch noch ein Formatierprogramm mitgeliefert. Außerdem legte der Händler freundlicherweise gleich noch eine Kopie von CDFS und TapeFS bei. Meine Platte (Quantum LP52S) und ein 105 MB Syquest-Laufwerk liefen auf Anhieb.

Aber keine Rose ohne Dornen, und schon gar nicht für 119 DM. Der EcoSCSI-Controller ist nicht nur das billigste, sondern wahrscheinlich auch das langsamste SCSI-Interface für den Acorn. Meine Quantum ist daran nur ungefähr halb so schnell wie die IDE-Platte von Conner im A5000. Dabei bitte ich allerdings zu bedenken, daß der Archimedes nicht permanent auf die Platte zugreift. Mein Archimedes 310 beschwerte sich interessanterweise beim Einschalten oder nach einem Reset gelegentlich darüber, daß er kein Econet finden könne, mit einem Reset war das Problem aber behoben und ansonsten lief der Controller einwandfrei, mit meinem A5000 tritt der Fehler gar nicht mehr auf.

Der EcoSCSI-Controller ist relativ einfach zu handhaben. Ich habe ihn seit ca. einem Jahr in Gebrauch und bin vollauf zufrieden. Wem es auf die Geschwindigkeit nicht ankommt, dem dürfte diese Billiglösung genügen. Die englischsprachige Dokumentation auf einem beidseitig bedruckten DIN A4-Blatt wurde allerdings ein wenig zu knapp gehalten.

Bezugsquelle:
Interstellar Overdrive Computer
Schmidzeile 12
83512 Wasserburg
Tel. (0 80 71) 4 07 39

Stephan Sommer



Die CLI-Befehle des EcoSCSI-Controllers

Simon the Sorcerer

Endlich ist es geschafft: Simon the Sorcerer ist da. Ob sich das lange Warten gelohnt hat, erfahren wir jetzt.

In die Hintergrundgeschichte wird anhand eines mit schönen Animationen und Text untermalten Intros eingeführt: Simon, ein ganz normaler 12-jähriger englischer Junge, findet ein geheimnisvolles Buch, welches ihn durch Zeit und Raum in eine andere Dimension versetzt, um dort den Zauberer Calypso aus den Fängen des Magiers Sordid zu befreien. Bevor es jedoch so weit ist, daß er Sordid gegenüber treten kann, muß er einige ziemlich knifflige Puzzles lösen, um selbst

erst mal Zauberer zu werden.

Das Spiel ist ganz im Stile eines „Maniac Mansion“ oder „Zak McKracken“ gehalten. Das heißt, daß sämtliche Aktionen, ob die Bewegung der Spielfigur oder aufsammeln von Gegenständen, sprechen mit anderen Personen, etc., mit der Maus erfolgen.

Durch die wirklich gute 256-Farben-Grafik, die sehr guten Animationen, die gut passenden Musik-



Die Grafik ist sehr ansprechend

German Archimedes Group

Die German Archimedes Group (kurz GAG) ist ein überregionaler Club für Benutzer von Acorn-Rechnern. Trotz des englischen Namens ist die Sprache der GAG natürlich Deutsch. Die Hauptziele der GAG sind der Erfahrungsaustausch und das Kennenlernen von Gleichgesinnten. Um das zu erreichen, geben wir eine Zeitschrift heraus und veranstalten jährlich ein überregionales Clubtreffen und Stammtische.

Die Mitgliedschaft in der GAG kostet nichts! Es gibt keine Club-Beiträge o.ä. Für jedes Mitglied führt Herbert zur Nedden ein Konto, von dem die Kosten für das Abonnement der News oder andere Bestellungen abgebucht werden.

Die GAG-News erscheint etwa alle zwei Monate. Die Themenschwerpunkte sind aktuelle Informationen, Praxis-Tips & Tricks, Fragen & Ant-

worten, Programmgesprächen und Programmierkurse. Die News ist gebunden und hat zur Zeit einen Umfang von ca. 50 Seiten.

Seit einiger Zeit finden regelmäßig Stammtische statt. In Hamburg am zweiten Dienstag im Monat im Feuerstein an der Kreuzung Neuer Pferdemarkt und Feldstraße. In Hannover am 2. Samstag im Monat, 14 Uhr im Symposium (Tisch 28), Am Klages-



stücke und den ungeheuren Spielwitz wird eine wirklich tolle Atmosphäre geschaffen, die das Spiel recht kurzweilig werden läßt.

Also doch, das Warten hat sich gelohnt. Eine spezielle RiscPC-Version soll auch noch erscheinen, doch wann?

Wertung: Grafik: 90%, Musik: 90%, Spaß: 90%, Atmosphäre: 90%, Gesamt: 90%

Technische Anforderungen: 2 MB Ram, RISC OS 3, nach Möglichkeit Festplatte, läuft aber auch von Disketten.

Bezugsquelle:
EDV-Service Hollenburger
Metzstrasse 12
81667 München
Tel. (089) 48 78 27
Preis: ca. 99 DM

Herbert Kramer

markt 17. In München am 2. Dienstag im Monat, 19 Uhr im Burg Trausnitz, Zenettistraße 42. Im Mai verschiebt sich der Münchener Stammtisch vom 9. auf den 10., Herbert zur Nedden kommt!

Das nächste große GAG-Treffen findet am 6. und 7. Mai im Naturfreundehaus in Grafhorn statt.

Nähere Infos gibt es bei Herbert zur Nedden, Alte Landstraße 21, 22962 Siek, Tel. (0 41 07) 99 00.

Stephan Sommer



Lesermeinungen von: Marco Vieth, Dreamer, ..JFMC, KOD, Gartenzwerg, Juggler, Gavin, REX of DENG.

Vielen Dank für die Zusendung des RS#16.

Ich muß sagen, ich bin überrascht! Das ist ja nicht irgendein Blättchen, sondern wirklich interessant gestaltet. Auch wenn ich mit dem CPC nicht mehr viel mache, werde ich Euch doch zumindest mit einem ABO für die nächsten 5 Ausgaben unterstützen. ...Sehr schön ist, daß viele Artikel auch übersetzt werden...

...Wenn Interesse besteht und ich Zeit habe, werde ich wieder von ein paar Neuigkeiten berichten.

Marco Vieth

Marabu: Also, Leute, schreibt mal, daß Interesse besteht! Ich möchte z.B. regelmäßig über eventuelle Neuerungen beim CPCEMU unterrichtet werden - oder auch darüber, was es mit dem CPCEmulator aus England auf sich hat.

Statt den Acorn runterzuputzen, sollten die DOSenuser doch lieber mal irgendwelche informativen Beiträge für die IBMkompatiblen schreiben, da hätte dann auch jemand was davon und vielleicht stellt sich bei der Gelegenheit ja raus, daß Windows doch nicht so ein Mist ist, wie ich immer behaupte. Die Acorn-Rubrik habe ich auch nur angefangen, weil mir diesesdauernde Mein Rechner ist besser-Geschrei auf die Nerven ging, mit konkreten Informationen dagegen kann sich jeder ein Bild von einem System machen

Also, Ihr PCler, schreibt mal was konkretes über Euer System. Natürlich nicht den Mümpf, der sich in den PC-Zeitungen findet. Kleine Anregungen: Geoworks, 4DOS, PTS-DOS und Alternativen zu teurer MicroSoftware
.. Stephan Sommer

Viele bunte Bilderchen -

Kommentar zum Multimedia-Artikel von Z80A

In den meisten Punkten muß ich Z80A (leider) recht geben, Multimedia ist heutzutage wirklich ein absoluter Gummibegriff. Das war aber nicht immer so, sondern (da hat Z80A richtig vermutet) wurde von geschickten (oder völlig verblödeten?) Werbetextern erst später der Lächerlichkeit preisgegeben.

So brauchten die ersten richtigen Multimedia-PCs nach einer internen Sony-Studie Ende der 90er Jahre 100 MIPS, 100 MByte RAM und eine 1-GByte-Festplatte. Später kamen dann die IBM-Helden und nannten jeden PC mit CD-ROM-Laufwerk "Super-Multimedia-Power-Special-PC". Der erste, wenigstens in Teilbereichen akzeptable Versuch in Richtung Multitmedia wurde von Commodore mit dem CDTV gemacht. Dieses Gerät, daß leider viel zu schnell in der Versenkung verschwunden ist, hat den Begriff Multimedia überhaupt erst geprägt.

Dennoch konnte man das CDTV noch lange nicht als richtigen Multimedia-Rechner bezeichnen, so hat Commodore z.B. alleine schon die nötigen Betriebssystemerweiterungen für multimediale Anwendungen vergessen. Aber dieses schöne Wort stand im Raum und wurde ganz schnell



von allen möglichen Leuten für jeden Schrott verwendet. Multimedia ist auf jeden Fall mehr als nur das Hören einer Audio-CD vom CD-ROM-Laufwerk aus.

Multimedia wäre z.B. eine Präsentation, in die der Benutzer über Touchscreen (interaktiv, noch so ein schönes Wort) eingreifen kann, um z.B. bestimmte Informationen zu erhalten, dabei auf Video-CD zugegriffen wird, das ganze durch Sound untermalt wird und noch einige Animationen und einzelne Grafiken gezeigt werden. Das wäre allerdings noch keine gewaltige Multimedia-Anwendung, sondern eher das, was vernünftige Leute als Durchschnitt bezeichnen würden.

Es geht halt darum, möglichst viele Medien gleichzeitig anzusteuern, um dem Anfragenden eine möglichst umfassende und Antwort auf seine Frage, unter maximaler Ausnutzung vorhandener Ressourcen, zu geben. Und das ist etwas, was theoretisch jeder Computer kann, auch der CPC. Ich erinnere mich da an einen Bericht in der CPCAI über jemanden, der seinen CPC zur Wetterstation ausgebaut hat. Dieser CPCler hat

einen besseren Multimedia-Rechner als die meisten PC-CD-ROM-Fricks, was auch immer solche Leute dazu sagen!

Dreamer of TGS/CRT

Many nice pictures - Comment to the Multimedia-Article by Z80A

It's a pity, but I have to say that most of what Z80A wrote is right.



Today Multimedia is a word with nearly no sense. But that wasn't a fact until good (or extremely silly) publicity managers made it ridiculous. So an intern Sony-study in the end of the nineties said that a real Multimedia-PC needs 100 MIPS, 100 MByte RAM and a 1-GByte-Harddisk. Then the IBM-PC-people came and called every PC with a CD-ROM-Drive a "Super-Multimedia-Power-Special-PC". The first, at least in some fields acceptable Multimedia-orientated try was done by Commodore with the CDTV. This machine, which was too fast no more interesting, was the one who made the word "Multimedia" well known. Anyway you could not call this machine a real Multimedia-Computer. But that nice word was said and many people called many things Multimedia-machines (often they were scrap and not Multimedia-Computers).

Multimedia is more then listening to an audio-CD from your CD-ROM-drive. A possible Multimedia-application would be a presentation which can be controlled by the user by a touchscreen (interactive, another nice word), reading datas from a Video-CD, playing sounds and showing animations and grafix. But that wouldn't be an unbelievable application but nothing more than to be called average (by non-publicity-managers). Multimedia is about using many media at the same time to give someone the most comprehensive answer by using all possible sources. And that's something what can even be done by your CPC. I remember an article in the CPC Amstrad International about a CPC-user who made a weatherstation out of his CPC. This man had a better Multimedia-computer than all the "freaks" with a PC and a CD-ROM-drive, what ever those people tell you!

Dreamer of TGS/CRT

Letter from John Fellides

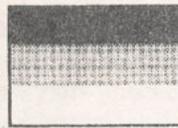
Athens 23-1-95 Dear editors of RUNDSCHLAG this is JFMC of the greek demogroup CHAOS. First of all, I would like to make a public apology about my previous letter. I would also like to apologize to the most dignified person of the CPC scene. I am talking about Marabu. Hello Marabu. I would be grateful, if you could forgive me about my previous letter. I was very surprised that you published it in RUNDSCHLAG, because I didn't send it for your magazine, but especially for you (that's why the title of my letter was "letter especially for Marabu". Well, I would like to thank you for not answering my letter and all of my insults. In that way, you proved to me, that you are a very serious man and that you are very friendly to everybody. The basic reason for blaming you in my letter was because you used to write in your magazine distorted truths. Especially in the Scene news articles, you used to make many mistakes (for example with the members of CHAOS). By the way, here I write you the real member list of CHAOS: 1) JFMC (the leader) 2) FG (coder) 3) CATLOC (coder). Now, I would like to mention something else about my previous letter. I wrote that RUNDSCHLAG sometimes steals articles from other magazines. Sorry, but that is not true. A greek guy had told me that you steal articles from AMSTRAD ACTION and my mistake was that I believed him. That guy wants to destroy the greek CPC scene but also the german one!... All that I can tell you about him, is that he has got a little problem in saying some letters!... I would also like to say that I was very impressed, because of the reaction of the other german freak (you really have many german fans, you know). If we also had some support then we would be much better.... Well, for my previous letter, I was a little bit angry about SEKTSOFT's answer.... Please tell him to be a little bit more polite!... (yes I know that I wasn't very polite to you, too) ... Anyway SEKTSOFT, I would appreciate if you are more polite, from now on... Your really didn't have to answer my special blaming to Marabu. Anyway... I would like to thank you



(Marabu), because there are more and more english articles in RUNDSCHLAG (especially in the latest issues). I hope your fanzine will keep on existing for many more years, because you always make the whole Germany feel proud of their legend, Marabu! I also hope that the German scene will help the Greek one.... So, goodbye until the next time.

Deutsch:

Athen ,23.1.95 Geschätzte Herausgeber des Rundschlags, hier ist JFMC von der griechischen Demogruppe CHAOS.



Zunächst einmal möchte ich mich öffentlich für meinen letzten Brief an Euch entschuldigen. Ich möchte mich aber auch bei einer sehr geachteten Person der CPC Szene entschuldigen, nämlich bei Marabu! Hallo Marabu, ich wäre Dir sehr dankbar, wenn du mir für meinen letzten Brief vergeben könntest. Ich war sehr erstaunt, als ich entdeckte, daß du ihn im Rundschlag veröffentlicht hattest, denn er war eigentlich nicht zur Veröffentlichung gedacht. (Deswegen war auch der Titel des Briefs 'Brief an Marabu persönlich') Ich bin Dir aber sehr dankbar dafür, daß Du meinen Brief und alle Beschimpfungen, die ich geschrieben habe, nicht beantwortet hast. Damit hast Du mir bewiesen, daß Du ein ernst zu nehmender Mensch bist und jedem freundlich gesinnt bist. Der eigentliche Grund, wieso ich Dich in meinem Brief derart beschimpft habe war, daß Du in deinem Magazin Unwahrheiten schreibst. Besonders in den Scene News hattest Du oft Fehler gehabt, zum Beispiel auch in der Aufzählung aller CHAOS Mitglieder.

Um alle Mißverständnisse auszuräumen, habe ich Dir hier noch einmal alle Mitglieder von CHAOS aufgeschrieben: 1. Leiter: JFMC 2. Programmierer: FG 3. Programmierer: CATLOC

Ich möchte auch noch etwas zu meinem letzten Brief sagen. Ich hatte doch geschrieben, daß der RUNDSCHLAG oft Artikel aus anderen Magazinen klaut. Das tut mir wirklich leid, denn auch das war ein Fehler von mir. Ein griechischer Freak hat mir erzählt, ihr würdet Artikel aus der Amstrad Action stehlen und ich habe

den Fehler begangen, ihm Glauben zu schenken.

Dieser Freak will die griechische CPC Szene mit solchen Behauptungen zerstören und er versucht auch die deutsche zu untergraben! Alles, was ich Dir über ihn sagen kann ist, daß er ein kleines Problem damit hat, was er sagt.

Ich möchte auch gerne sagen, daß ich von der Reaktion der deutschen CPC Feaks sehr beeindruckt war. (Du hast ja eine ganze Menge von Fans in Deutschland!) Wenn wir hier in Griechenland auch so viel Unterstützung hätten, dann würde es der Szene auch besser gehen. Über die Antwort von Sektsaft habe ich mich aber schon geärgert! Bitte sag ihm doch, daß er das nächste Mal etwas freundlicher sein soll. (Gut, ich weiß ja, daß mein Brief auch nicht sehr freundlich war....) Trotzdem würde ich es begrüßen, wenn Sektsaft demnächst freundlicher wäre. Du hättest meine Beleidigungen gegenüber Marabu nicht beantworten müssen. Tja, was soll's...

Bei Marabu möchte ich mich auch noch dafür bedanken, daß in den neusten Ausgaben vom Rundschlag mehr und mehr englische Artikel sind. Ich hoffe, daß Du Dein Fanzine noch viele Jahre lang weiterführen kannst, denn die deutschen Freaks können stolz sein auf jede Ausgabe des Magazins, das vom legendären Marabu herausgegeben wird. Ich hoffe, daß die deutsche Szene die griechische unterstützen kann... Also tschüss dann, bis zum nächsten Mal!

John Fellides

HELIAS FOTOPoulos 15-1-95 Hi Marabu... What can I say? RS#16 is one of the best issues of RS that I've got. It's really great with



loads of English articles. I read your answer to REX and what some CPC Freak wrote about English articles so I send you a 10 Kb article speaking about everything and nothing.

It may be a little bit of date but I was too lazy to update it. Anyway, I was one of those unlucky ones who received a faulty RS disc. I send it to you so as to copy it, again. I've done whatever was possible to mend it by myself

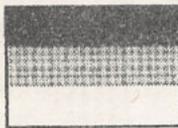
but no result. What was the cause of this file-fucking?

Marabu: Sorry, we had a lot of problems with the last RS-disc. Love-byte had to copy about 150 discs... I don't know... perhaps some discs had been faulty or he made some mistakes ...?? Sorry.

Now, some comments to the stupid letter that JFMC sent you. I totally disagree with JFMC and I think he acted in a very lame way, as SEKTSOFT also did. Before he wrote such a letter, he should consider that RS is not run for profit and so any mistakes, however big they are, should be allowed. And JFMC doesn't represent the Greek scene and any war that may arise it'll be between JFMC and SEKTSOFT. I'm tired to write more...(I'm about to sleep on the keyboard) Watch for my next demo... Bye, KOD of POW-95

mich Vassago's Brief im RS 16 gebracht hat. Zuerst einmal meinen Dank an Vassago für das Source'o mag und diejenigen die Ihre Routinen dafür zur Verfügung gestellt haben. Auch wenn ich nur ein "lamer" Anfänger bin, interessiere ich mich dafür und freue mich über jede Möglichkeit zum "klauen".

Aber mal ehrlich, wie kann man mehr lernen als von Leuten, die mehr als man selbst wissen. Oder Vassago hast Du Basic, Pascal oder Assembler erfunden? Aber Du benutzt es auch! Zu den "lamen" Anfängern: Auch ein Supercoder hat mal angefangen. Und ich bin jedem dankbar, (wie hier jemandem in meiner Nähe), der mir auch bei kleinen Problemchen hilft, die ihn bestimmt langweilen. Wenn ich einen von diesen „über Anfänger Mosernden“ zum Obstbäumeschneiden oder Verbundpflasterlegen mitnehmen würde, würde er genauso alt aussehen wie ich beim Programmieren. Außerdem Ihr Supercoder, wenn



Ihr uns nicht hättet, wer sollte Euch den bewundern ob der Leistungen beim Programmieren und Coden. Also nicht schimpfen sondern "Mensch bleiben"

Deshalb auch meinen Dank an Marabu und das HJT-Team für den Rundschlag in dieser Form, die jedem etwas bietet. Also bleibt bei dieser Linie wünscht sich

Der "lame" Gartenzweig.

Hi RS readers... Let me begin with presenting you myself...

Pseudo : KOD (King Of Desctruction)

Team : POW

Age : 6026.5 days old = 16,5 J.

Height : 1870 mm Hair colour : undefined

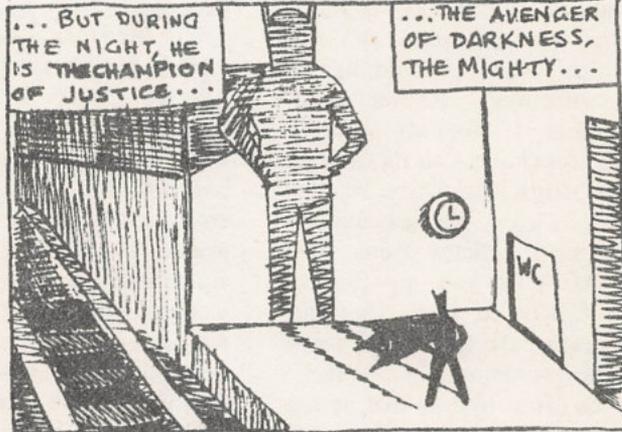
Eye colour : undefined

Configuration : CPC 6128 (CRTC 1), GT 65 mono monitor, multiface II (0E rom), 5.25' TEAC external disc drive (40 trax) and a lame datacoder.



Hallo, Ich hoffe, daß ich hier nicht ganz falsch bin, weil ich nicht zur "Szene" gehöre. Aber ich möchte ein paar Gedanken loswerden, auf die

Cartoon by REX of DENG



First Contacts : CMP, (JLCS), JUGGLER

Hobbies : Music (Techno, Dancefloor, electronic,...), Clubbing, Watching football and basketball, drinking beer ('Sol' and 'Corona' are the best) and sleeping...Well and a bit CPCing (just kidding)
Address: HELIAS FOTOPOULOS, SARANTAPOROU 41, GR-155 61 HOLARGOS, GREECE. Phone: (01) 6529601

Hey, I'm looking for thousands of contacts in order to swap stuff (legal things only) and coding tips, so start writing me (to the above address). Disc bombs and fucking letters are also welcomed but be careful if you send me anything like this 'coz KOD is watching every move you make.

English International

I want to speak about RS...It's a cool mag with loads of contents and great layout but there are too less english in it. This is quite disappointing for all the European Freax. I'm sure that any CPC freak, although he might not be able to write in english, can easily understand'em. So why do you bother translating English text in German? It's a waste of time and space (as the article is printed twice, in its original and its translated form). Instead, you should try translate the German ones into English and print if it's possible print only the English one. German guys should try to more write in english. Many of them can easily write in english (like many of my German contacts) but still write their articles for RS in german bcoz they think it's something like an exchange. They write in English, then we write something to...But can we expect something more..

.A long long time ago, I show in RTL (before an X-show...) an interview with Ray Cooks (that lamer that's on MTV). When Ray spoke, a german dubbing (transaltion) covered his words so as no english word would be heard...

I don't know if that's the case, but a so-called international fanzine like RS should be written in the international language which happens to be the english. (Hey German guys, this is a fact and noone can change it.) Many German guys say that their english are not that good so they

write in German. Well, the only thing that I can say is that neither my English are all that good but I still write in it...I don't think that an other scener will laugh at 'em bcoz their english ain't good. When I subscribed to RS, I had to decide between RS and WACCI. WACCI was completely in English and it was quite regular but it was just too serious and bit away from the scene. I wanted to support the scene, so I choosed RS with the hope that there would more stuff for me to read. When I subscribed to it, I did the best thing I could do to help it and any time I get in contact with someone I speak (well, write...) to him about RS and describe it as the ultimate fanzine. And RS is in fact the ultimate scene fanzine but it's a matter of attitude of those who run it and of those who write wether it'll be an international fanzine.

Some days ago, I received RS #15. What can I say about it? It's the worst issue of RS I've come across. Almost all the english letters were translated to german but none of german into english...And the news were exactly the same like in RS #14.

Anyway, I hope that the future RS issues will contain more English (and of course fewer German) and will be more regular. Well, big greetinx to all those that translated their articles in english. Why don't you write completely in English next time?

AMSTRAD ACTION, the last fighter

Well, apart from RS there's also another fanzine (not exactly fanzine) that's fighting for the good of CPC... It's the only magazine that's still devoted on CPC... Of course, I'm speaking of **AMSTRAD ACTION**. AA has received quite a lot of criticism through these pages in previous issues which I think was quite unfair. If you take a look at the latest issues, you'll see that it has improved and has become more serious. AA needs (and deserves) our support...

However, its ABC has now declined to 15,168 copies which was followed by a big page-cut (but not a page-cut in the PD coloumn or in the fanzine coloumn). If we don't support it, it'll close. You might also have noticed that there's no subscription form in it. Guess why? If all the CPC freax bought it, then it would have a very verv high ABC so it would live

longer and then companies would reconsider publishing games and other stuff for CPC. Just remember that Commodore 64 has more than two magazine completely devoted on it...

CRTC, lamer or...?

Lovebyte (and other sceners) many times in his articles in RS characterized CRTC as being a lamer. This isn't quite true. I think it's everyone's right not to get involved directly in da scene but to help the CPC with other means. I think that within the Amstrad Action pages (and the CPC Attack! pages before) and the progs he codes, he does a lot of things for the CPC...Don't forget that Robot PD was the first that brought in UK demo stuff (like 'THE DEMO') and also remember CRTC's article in Amstrad Action about da european scene. With the arrival of CRTC and Keith Woods in AA, AA became more interested in the scene. Just compare one old issue with the brand new ones.

Instead of criticizing CRTC, we should encourage him to continue his work. I think that 'The Better Than Life' fanzine speak of itself. It's some really great. CRTC is one of the best coders and BTL is proof. Certainly, he has done more for the scene than the others who critisize him. I'm just awaiting his latest production 'ChaRley TraCker' which by the way it'll cost #2.25 and rumours say that it'll be better than Soundtrakker...

Meeting time

Since DENIS didn't organized the first Greek meeting on the lame pretext of leaving for Italy (or what else), they (CHAOS team) and especially CATLOC decided to organize it. So, the first Greek meeting took place from 23 to 25 of July chez CATLOC. Here's a list of all who came -AUGSOFT -CAMEL -CATLOC -DENIS -FG -GREMLIN -JFMC -JKC -KOD -REX -SOT-SOFT

SEX time

The long awaited disczine is finally ready. It was finished in August and I hope that by now it's spead all over Europe. It's the very first Greek disczine and I'm very happy that it's finished. Of course, a second issue will follow and we (me and REX) hope that it won't take us a lot of time. But by now, noone apart some of my contacts and cool french

guy have offered to help. What are you waiting for? Just log in protext and start writing a fucking cool article...

All-Format Share

As you might have read in SEX, we (I and JKC) are planning to create a 'serious' all-format paper-zine. At the moment, there are some technical problems concerning the DTP (we were never before involved in DTP) but as soon as we get rid of them, we'll launch it. We planning to make it about 16 pages long and it'll be produced using JKC's Amiga. If anyone knows something valuable on DTP with Amiga then please contact me. So you want to help us, don't you? Then, write something (in English) for the other computer you're propably using and send it to me (on ascii or protext's doc file). Of course, CPC relevant texts are also welcomed.

Reaction to Denis letters in RS#15

I agree that the CPC will survive by making good stuff like demos, diskzines and games. But do you respect the programmers work? If so, then tell me how you do it. Maybe by stealing their work and using it as your own? And when you mean good stuff, you mean utilities like Multscreeener, don't you? And then you spoke about only accepting english articles in RS. Strangely, I totally agree with you. Just look at SEX, everything is in English. But why did you send a greek article in a previous issue of RS?

End Well, that's all. Before I leave, I want to tell you that I have found CRTC chip named UM CRTC 6845 B. If anyone knows what type it is, contact me or tell RS. Anyway, big greetinx to: REX, FG, CATLOC, JKC, HYPNOMEGA, TOM-POUCE, JUGGLER, BATMAN, IMPERIAL MAGE, NEWSWAVE, TOM& JERRY, SLICE and all the other I forgot. Big sorry if I was lazy to some of you... PS: Don't translate this article in German or French....Thanx KOD

Gavin: Dear BIOS,

After writing to you I have had a few (two) people contact me (us) and assume they got my address from my letter which was probably printed in Rundschlag issue 14. I have used the

words 'assume' and 'probably' in the previous sentence as I have not received that issue and will be very grateful if you send me a copy.

We have just bought an Amstrad 6128+ with colour monitor, this will nicely compliment the CPC664 with green screen, CPC6128 with colour screen and GX4000. However this letter was written on the PC we now own, a 486DX40 with 4MB RAM and a 408MB (formatted) hard drive, unfortunately 4MB RAM is just enough to get by with in the PC world. Of course we also have the Amstrad emulator installed on the PC.

I have included your cover disk from issue 15 of the magazine and have put a copy of an animation's disc we have made, actually my brother did most of the work. This was created with a VIDI digitiser and a black and white security camera. Unfortunately the camera is fairly-large and quite heavy with the images it produces appearing as though the contrast is incorrect (similar to a slightly overexposed photograph), although they are quite well defined. This makes it awkward to grab really clear pictures.

The animations are designed to be run on a mono screen although there is an option for coloured screens where you loose half of the detail making the pictures a little obscure. We had planned on compressing the animations but it took more than long enough to compress the pictures on the disc so we left them as they were. Making these animations was not quite as easy as you might think, what follows are some of the criteria involved: 1. You have to decide what you are going to animate remembering the memory limitations you have. The program we used gave us about 32K to play with, this allowed between 12 and 20 frames of animation depending on the size of image used. 2. The last frame needs to link reasonably well with the first frame which can be very restrictive for any great ideas you might have as generally the first half of the frames change the image away from its starting state so the next half of the frames have to take the image back to its original state. This means it's a good idea to write down and draw what you plan to do, for example how many degrees to rotate an object - such as

the car - or how much to turn the hands on the alarm clock; the turning of the alarm clock hands actually took some time to work out and the join between the last and first frame still shows as the light levels changed a bit during the process.

3. The camera was mounted on a tripod with the objects being placed on a card table which gives a nice smooth surface. A large sheet of white card was placed behind the objects to improve lighting and so that they contrasted with the background. We borrowed several lamps from around the house to improve the light levels as the curtains had to be kept closed so that the lighting was consistent. If you think all this seems a bit pedantic then you should have seen the attempts where we didn't bother with this setup. However I feel that a reasonable video camera would have helped to improve the images.

At the bottom of the green card that was included with issue 15 of Rundschlag you ask for people who would like to distribute Rundschlag in their country, well if you need someone to distribute the magazine in Britain then I would be happy to do this.

Lastly, if anyone wants a[nother] (delete as appropriate) contact in Britain then don't hesitate to write to me.

Yours sincerely,

Gavin Black.

and Callum Black (the other half of the we's and our's in the letter.)

Hallo BIOS,

Bei mir (uns), meldeten sich zwei Freaks und ich nehme an, daß sie meine Adresse aus meinem Brief, welcher scheinbar im



RUNDSCHLAG 14 abgedruckt worden war, entnommen haben.

Wir haben uns erst vor kurzem einen Amstrad 6128+ mit Farbmonitor gekauft, welcher wunderbar zu unserem 664 mit Grünmonitor, dem 6128 mit Farbmonitor und der GX 4000 paßt. Dieser Brief wurde jedoch auf einem PC geschrieben, es handelt sich dabei um einen 486DX40 mit 4MB RAM und einer 408'er Platte, dummerweise kommt man mit 4MB nicht weit in der PC Welt!

Natürlich haben wir auch den CPC Emu auf unserem PC installiert.

Ich habe Dir auf die RS Disk ein paar Animationen von uns kopiert, eigentlich sollte ich wohl sagen, daß mein Bruder das meiste von dem Animationsprogramm geschrieben hat.

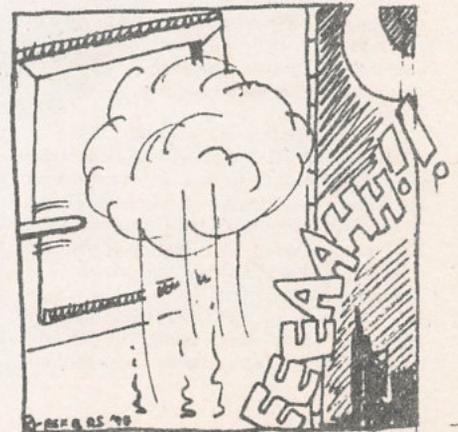
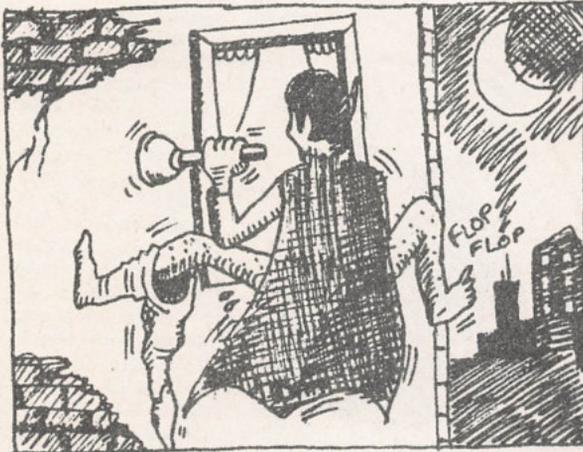
Die Bilder wurden mit einem VIDI Digitalisierer und einer Schwarz/Weiß Kamera erstellt. Ungünstigerweise ist die Kamera sehr groß und schwer und die Bilder, die man mit ihr machen kann, sehen so aus, als wäre der Kontrast falsch (ähnlich wie bei einem überbelichteten Photo) obwohl sie sehr detailliert sind. Dadurch ist es nicht einfach, wirklich gute Bilder zu machen. Das Animationsprogramm ist eigentlich nur für einen Grünmonitor gedacht, aber es gibt eine Option mit der man auch auf Farbe umschalten kann, nur dann verliert man die Hälfte der Details und die Bilder werden etwas verfremdet. Wir hatten vor, die Bilder zu packen, doch wir hatten schon zu viel Zeit gebraucht, die Bilder auf Disk zu speichern und da ließen wir sie so. Diese Animation zu machen war nicht so einfach, wie man glauben mag. Um das zu verdeutlichen hier eine kleine Liste, der Punk-

te, die wir zu beachten hatten: 1. Zunächst einmal mußte man sich überlegen, was man digitalisieren wollte, denn wir haben ja nur einen begrenzten Speicher zur Verfügung. Unser Programm erlaubt nur Animationen mit bis zu 32 Kb Länge, d.h. wir konnten gerade mal 12 bis 20 Bilder bewegen, je nach Größe des Fensters. 2. Das letzte Bild stellt zugleich auch den Übergang zum ersten Bild dar, was uns zu strengen Auflagen betreffs unserer Ideen zwang. Wenn sich nämlich in der ersten Hälfte der Animation das Bild von seinem Ursprung entfernte, so mußte es in der zweiten Hälfte wieder dorthin zurückkehren. Das bedeutet, es ist besser, wenn man sich erst einmal seine Idee aufschreibt, um sich zu überlegen, um wieviel Grad man zum Beispiel ein Objekt - vielleicht ein Auto - dreht oder um wieviel sich die Zeiger einer Uhr bewegen dürfen. Die Zeiger des Weckers haben uns dann doch etwas mehr Mühe gekostet und man kann im Verlauf der Animation sehen, wie sich die Lichtverhältnisse verändern. 3. Die Kamera war auf einem Dreibein

montiert und das Objekt wurde auf eine glatte Oberfläche gelegt als farblosen Hintergrund. Dahinter stellten wir weißen Karton, um Licht und Kontrast zu verbessern. Wir mußten einige Lampen im Haus zusammmentragen und die Vorhänge schließen, um gleichmäßiges Licht zu bekommen. Wenn Du all diese Maßnahmen für ein bißchen übertrieben hältst, dann hättest Du mal unsere Versuche sehen sollen, bei welchen wir uns nicht so sehr darum gekümmert haben. Ich denke jedoch, daß man mit einer vernünftigen Kamera ein besseres Ergebnis hätte erzielen können.

Im letzten RUNDSCHLAG hattest Du gefragt, ob jemand Lust habe, den RUNDSCHLAG in seinem Land zu vertreiben. Nun, ich wäre froh, wenn ich in England derjenige sein dürfte. Zum Schluß: Wenn jemanden einen **britischen Kontakt** sucht, dann kann er mir ruhig schreiben.

Gavin Black (und Callum Black, die andere Hälfte der wir's und uns im Brief)



An das elendige Geschmeiß und Gesocks, welches da kreucht und fleucht, ... und an die wenigen fähigen CPC-User! Aufgepaßt, jetzt folgt mit dem ehernen Besen ein großer...

Runds Schlag!

Ich nenne keine Namen oder Pseudos, auch wenn sich jetzt ein paar PC-User auf den Schlipps getreten fühlen. Übrigens (an Mr. AMS of SCUG): PC bedeutet nicht „Personal Computer“, sondern steht für „Proleten Computer“, quasi der Manta unter den Computern.

1.) Leider ist Vectors Satire (oder war der Beitrag ernst gemeint?) schon zu lange her, als daß ich ihn noch einmal aufwärmen möchte. Aber zu Elmis Beitrag aus RS14 wollte ich noch kurz etwas schreiben.

Lieber Elmi! Ich habe von mehreren Seiten vernehmen müssen, wie gut Du programmieren kannst.

Doch mit dem Beitrag hast Du Dich fast vollkommen disqualifiziert. Um nicht jeder einzelnen Behauptung in seitenlangem technischen Geschwafel zu entgegnen, pick ich mir den größten und am Einfachsten zu widerlegenden Blödsinn heraus. So möchte ich Dich fragen: Hast Du überhaupt schon einmal „bildschirmfüllende Vector-Balls“ mit einem Co-Prozessor rotieren lassen? Wenn ja, dann muß das ziemlich übel gewesen sein. Oder hast Du in einer Hochsprache programmiert und beim Compiler die Option „Use FPU“ lediglich angeklickt? Ein Fließkommaprozessor nützt nicht viel, da die Adressierung des Bildschirms über die CPU-Register geschieht, und die Berechnungen mit der Integerarithmetik der CPU gemacht werden.

(Einige meiner Freunde sind der Meinung, daß es einen Hardwarevirus gibt. Sie glauben, daß jeglicher Kontakt mit einem PC zu einer Virusinfektion mit einem dem FSME (FrühSommerMeningo-Encephalitis) ähnlichen hirnorganischen Abbausyndrom führt. Ich widerspreche ihnen zwar immer, doch bin ich auf meiner fortwährenden Suche nach dem Gegenbeweis noch nicht fündig geworden.)

2.) Genug gelästert und gescherzt. So schlimm sind PC-User nicht wirklich (nein, wenn sie gezähmt sind, kann man sie sehr leicht als Haustiere halten). Da wir gerade beim Thema Humor sind: Beim RS15 hat irgendwer in der RS-Reda geschlafen. Der Text „Kabelbrand“ stammt aus dem ZYN!-Magazin, einem elektronischen Magazin (ASCII), dem Nachfolger des Charisma- und PM-Magazins und der „Academy of news“. Das Copyright für den Text liegt beim ZYN!-Magazin (siehe Copyright-Ver-

merk am Ende des Magazins). Sammy, der Autor des Textes, Ex-Chefredakteur und Mitbegründer von ZYN!, hat in Übereinstimmung mit dem Rest der Reda bestimmt, daß kein einzelner Text aus ei-

Was sind zwei PC-User in einem Ferrari Testarossa? Ein Dumm-Dumm-Geschloß.

G I L D O S
K E N E
C H A N C E

EINE AKTION DER BUNDESREGIERUNG UNTER DER SCHIRMHERRSCHAFT DES BUNDESPRÄSIDENTEN

nem ZYN!-Magazin kopiert/verbreitet werden darf. Aber: 1.) Sammy ist tot (zumindest schreibt er nichts mehr). 2.) Die Reda hat gemeutert, er ist abgesetzt. 3.) Er hat selber einzelne Texte verbreitet... Also: Halb so wild, aber demnächst mit Quellenangabe!

3.) Zu Markus Buntru (DFÜ RS15): Modems nach der sogenannten V.FC-Norm (FastClass), welche 28.800bps ermöglicht, sind schon ab 450.-DM erhältlich. V.FC ist nur ein Pseudo-Standard, der von einigen Herstellern unterstützt wird. Der Standard für 28.800bps wird V.34 heißen. Wenn man sich ein V.FC-Modem holt, sollte man darauf achten, daß man dieses Modem auch auf V.34 aufrüsten kann (Ende 94/Anf. 95). Mir persönlich sind zwei Modems für 500.-DM bekannt, deren V.34-Aufrüstung unter 100.-DM liegen soll. Das sollte jetzt aber nur als allgemeine Information gedacht sein, keineswegs als Empfehlung! Man muß ja kein 28.800er Modem für 1000.- Kracher kaufen, aber die billigen Teile können schon mal miese Qualität haben. So hat das 28.800er Modem von Creatix, deren 14.400er Modem Markus empfohlen hat, in einem Test ziemlich übel abgeschnitten, hat bei vielen Verbindungen mit anderen 28.800er Modems nur einen 14.400er Connect geschafft. Aber warum meinst Du, Markus, daß „moderne Modems (über 2400bps)“ nicht von 8-Bitern unterstützt wer-

den? Ich habe (leider) nur ein 2400er Modem (mit MNP5), das aber eine Geschwindigkeitsanpassung über die RS-232 bis 19200 Baud hat. Wenn ich mit meinem Spectrum DFÜ mache, dann läuft die Kommunikation zwischen Spectrum und Modem mit 19200 Baud. Falls ich ein schnelleres Modem hätte, wäre das auch kein Problem, da die Verbindung bis 57600 Baud möglich ist. Die Hardware ist nicht das Problem, sondern die entsprechende komfortable Software. Da ich gerade beim Thema Hardware bin, komme ich nun zum letzten (und wichtigsten Punkt):

4.) Ich hatte schon mal eine Anfrage gemacht, wer von den CPC-Spezialisten mir eine Tabelle von verwendeten I/O-Ports des CPC und diverser Erweiterungen geben könnte. Oder anders herum gefragt: Welche I/O-Ports sind frei oder werden kaum benutzt, so daß man sie für eine neue Hardwareerweiterung nutzen könnte? Ideal wären 8 I/O-Adressen, möglichst auch noch aufeinanderfolgend. Oder man macht es notfalls so, wie ich es beim Spectrum plane: Beim Spectrum sind praktisch kaum noch I/O-Adressen verwendbar, da Spectrum-User meist zwei bis drei Erweiterungen am Spectrum haben, die dann fast alle I/O-Ports belegen. Darum werde ich bei dieser Erweiterung nur einen I/O-Port zum Schreiben verwenden. Von diesem Port, der übrigens per DIP-Schalter frei wählbar ist, wird nur ein einziges Bit verwendet, um die Hardware memory-mapped zu aktivieren. Memory-Mapping heißt, daß die Hardware in den Speicher- und nicht in den I/O-Bereich eingebündelt wird (jaja, ich geb's ja zu: ich benutze auch 6502 und 68000...). Wenn man den einen I/O-Port noch abschaltbar macht, hat man größtmögliche Kompatibilität. (Hat das jetzt einer verstanden?) Ich habe früher zwar schon einmal erwähnt, was ich da eigentlich basteln will, doch diesmal schweige ich mich aus.

Nur soviel: Es ist eine Hardwareerweiterung, die bestimmt jeder CPC-User gebrauchen kann. Sie soll nützlich, schnell, komfortabel und nicht teuer sein (Interface für ca. 100.-DM plus weitere 150.- bis 500.-DM). Die Hardware selber ist nicht sehr viel. Ich kann auch direkt ein komplettes Platinen-Layout dazu machen. Es gibt nur zwei Probleme: a) Ich weiß nicht, welche Adressen ich verwenden soll. b) Ein Coder mit guten Kenntnissen des Betriebssystems muß noch die Software oder die Systemanpassung dafür machen.

Damit sind also alle fähigen Coder aufgerufen, sich mal bei mir zu melden (Marabu hat meine Telefonnummer). Wäre es nicht toll, mal was Sinnvolles zu coden und nicht immer nur ätzen- de Demos?

Gonzales



Gonzales schlägt zurück

1.) Wie heißt der Kleine aus Hammbruch? Ich glaube er nennt sich nach einem uralten, langsamen und aufgeblasenen Kahn (Assoziationen mit hierzu analogen technischen Geräten sind nicht beabsichtigt).

Villain hat ja schon festgestellt, daß dieser Anti-Joker nicht den Unterschied zwischen Soundkarte und Soundchip kennt. Dagegen kann man eigentlich nichts sagen, da er ja ein PC-User ist. Denn wer kennt einen fähigen PC-User? Die Typen sagen zwar immer, ihre ProlComputer wären "Standard" und "jeder" hätte einen PC, aber wenn ich mir "jeden" meiner Freunde und Bekannten anschau, werde ich fast keinen fähigen PC-User finden. Einer, der zu den sehr seltenen Ausnahmen zählt (der einzige, der mir auf Anhieb einfiel), ist ein gewisser Alfred Arnold, Autor des in der c't in höchsten Tönen gelobten Cross-Assemblers AS für den PC (MCS-46/51, PIC, 8080..., TLCS, MELPS, ST62xx, TMS, DSP56xxx, 68xx, 680xx, 65xx, Z8/80/180 etc.). Diese Themenabschweifung mache ich deshalb, weil jeder Interessierte den AS von mir haben kann (Marabu, habe ich Dir schon eine Kopie geschickt?). Ich stimme mit dem Hofnarr des RS in dem Punkt überein, daß Vector ein wahrer Witzbold ist, doch stammt der Beitrag, auf den er sich bezieht, von Villain. Aber lassen wir das. Ich wollte noch ein paar ernsthafte Worte zu dem Beitrag schreiben.

War das eigentlich ein Joke, oder ist dieses Writte wirklich kostenlos bei Windows dabei? Und der MOD-Player ist Shareware? Ich hätte nicht gedacht, daß es so etwas beim PC gibt. Das ist ja richtig toll! Schade, daß der PC scheinbar der einzige ist, bei dem der Hersteller kostenlose Software mitliefert und es sogar Shareware gibt. Gerüchten zufolge soll es sogar die schon fast legendäre Freeware und PD für den PC geben, Software, für die man nichts bezahlen muß! Als mir letztes ein Mac-User erzählen wollte, daß er auf seinem Rechner ohne Soundkarte mit Shareware MOD's im Hintergrund im Shuffle-Betrieb laufen lassen könne, habe ich ihn ausgelacht und ihn aufgeklärt, daß er dafür einen PC bräuchte, in dem er aber erst eine Soundkarte installieren muß, was aber besser der Händler macht, da es Kompatibilitätsprobleme mit anderen Karten geben kann und weil die Karte und die Software konfiguriert werden muß.

Zwei Bekannte von mir, angehende Elektro-Ingenieure, die ihre PC's beim Discounter Atelco gekauft haben, haben behauptet, daß ihre Rechner nicht richtig laufen und daß falsche Karten drin wären. Da sie "Elektroniker" sind, habe ich sie gefragt, ob sie ihre Rechner etwa geöffnet hätten, sagten sie "Ja". Daraufhin mußte ich sie natürlich belehren und ihnen die Schuld geben, daß ihre Rechner nicht laufen, da sie diese geöffnet haben, was man bei Atelco auf keinen Fall machen darf. Da sie beim Öffnen die angeblich falschen Karten festgestellt hatten, habe ich ihnen auf den Kopf zugesagt, daß sie

keine Ahnung hätten und dies nicht beurteilen könnten. Atelco ist schließlich ein erstklassiger PC-Lieferant, denn wer PC's zu absoluten Schleuderpreisen und billiger als die Konkurrenz verkauft, muß logischerweise auch die besten PC's mit dem besten Marken-Mainboard und BIOS und den besten Karten von renommierten Herstellern verkaufen, die auch dann keine Probleme machen, wenn man mal eine weitere Karte einstecken will, die nicht von Atelco ist.

Außerdem ist es gelogen, wenn Archie-User behaupten, daß sie ruckelfrei scrollen könnten. Das kann gar nicht sein. Schließlich braucht man auf einem PC mit einem der schnellsten Prozessoren (486 oder Pentium), mit dem besten (weil meistbenutzten) Betriebssystem schon eine extra Software wie den Speed-Commander, der nicht zu Windows gehört und deshalb nicht mitgeliefert wird, um ruckelfrei zu scrollen. Deshalb kann es gar nicht sein, daß man auf dem unbekanntesten, kaum verkauften Acorn-Rechner mit seinem komischen Prozessor und seinem nicht Windows-kompatiblen RISC-OS ohne irgendwelche zusätzliche Software, nur mit dem reinen Betriebssystem ruckelfrei scrollen kann. Weiterhin kenne ich ein paar Programme für meinen uralten, beschissenen, nicht kompatiblen Mac, die von den Herstellern wie Microsoft etc. ursprünglich für Windows geschrieben und dann portiert wurden. Diese "großen" Programme produzieren beim Mac sehr viele Fehler, was aber allein auf diesen seltsamen Rechner und sein Idioten-OS zurückzuführen ist und keinesfalls auf die saubere Programmierung der fähigen Programmierer unter Windows. Schließlich gibt es von Microsoft die beste Programmierer-Dokumentation für Windows, im Gegensatz zu den Praktiken anderer OS-Hersteller. Jeder noch so kleine System-Aufruf von Windows wird von Microsoft schließlich präzise und sehr ausführlich dokumentiert! Es ist eine Lüge, daß es bei Windows inoffizielle Calls gibt. Nichtsdestotrotz wird ein Windowsprogramm von einem nicht so guten Programmierer immer noch zu der Creme de la creme, verglichen mit Soft für andere OS, gehören, da es ja schließlich unter Windows läuft und somit automatisch von seiner ungeheuren Mächtigkeit und Schnelligkeit profitiert.

Es ist gelogen, daß in Windows eine Prozessor-Abfrage und kleine Zeitschleifen drin sind, die nur auf 386ern durchlaufen werden und nicht auf 486ern, damit ein 486er wesentlich schneller zu laufen scheint. So etwas würde Microsoft nie tun! Es ist übrigens auch gelogen, daß die Druckeransteuerung bei MS-Word 5.0 for Mac von Apple-Programmierern gemacht wurde, weil die Microsoftprogrammierer zu blöd waren.

Jetzt habe ich nur noch die Hoffnung, daß der RS-Hofnarr das alles kapiert. Aufgepaßt! Dieser Beitrag stammt von Gonzales. Nicht von Vector, nicht von Villain und nicht von Störtebeker! (Außerdem sind Kapitalchen verpönt, man schreibt nicht "SPEED COM-

MANDER", sondern höchstens "Speed Commander". Also bevor man über die "toll formatierten Texte" anderer lästert, erstmal einen DTP-Grundkurs für PC-Loser machen. Oder befindet sich der PC noch in der DTP-Steinzeit mit "Typewriter-Layout"?)

2.) **Ernsthaft:** Thema Hardware/ CPC-Erweiterungen: Ich habe Marabu schon einen Kurs zur Platinenherstellung angeboten, wenn Interesse besteht. Darin würde ich u.a. auch Tips zum Bau einer Ätzanlage/ Schaumätzanlage und eines Belichtungsgerätes geben. Doch jetzt ein paar kleine Korrekturen zu dem entsprechenden Beitrag von <dg>.

Beim Ätzen mit Ammoniumpersulfat oder Natriumpersulfat (durchsichtig) sollte die Lösung ungefähr 60 Grad C haben. Beim Ätzen mit Eisen-III-Chlorid (fast undurchsichtig) reicht Raumtemperatur. Eine extreme Beschleunigung des Ätzverfahrens erreicht man durch Einleiten von Luft. Dazu eignet sich eine Aquariumspumpe mit Ausströmschlauch ideal.

Das Layout zum Belichten beim Positivverfahren muß nicht glasklar sein. Sehr gute Ergebnisse erreicht man auch mit transparenten Zeichenpapier ("Butterbrotpapier"). Wer seine Layouts mit dem Computer macht, und einen HP Laserjet hat, kann das Zeichenpapier sogar direkt bedrucken und danach direkt zum Belichten verwenden. HP-Drucker sind bei Druckmedien ziemlich tolerant, bei anderen Druckern muß man es einfach ausprobieren.

Belichten kann man auch ideal mit einem Solarium (1min30sec). Man muß nur darauf achten, daß das Layout mit einer Glasscheibe fest auf die Platine gedrückt wird. Die bedruckte Seite des Layouts sollte auf der Platine zu liegen kommen (spiegelverkehrter Ausdruck/ Entwurf).

Nach dem Belichten folgt das Entwickeln der Platine. Die Entwicklungslösung wird mit Ätznatron/ Natriumhydroxid gemacht. Dabei reichen 2 Teelöffel schon für einen Liter Wasser. Das Entwickeln geht ziemlich schnell, wenige Sekunden bis ca. 3 Minuten. Die Platine ist fertig entwickelt, wenn (bei korrekter Belichtung!) die Leiterbahnen, Lötunkte etc. dunkel zu sehen sind (Photolack) und das restliche Kupfer ganz blank ist.

Nach dem Ätzen ist das Kupfer nicht blank, da Abreibesymbole, Filzstift oder Photolack noch drauf ist. Photolack ist lötfähig und muß nicht unbedingt entfernt werden. Zur Not reicht auch Alkohol zur Entfernung.

Eine Frage habe ich aber noch an <dg> (siehe auch erster Beitrag): Am Schluß Deines Beitrags schreibst Du, welche I/O-Adressen für Erweiterungen genutzt werden können. Sind diese Adressen "ganz frei", d.h. werden sie bis jetzt noch von keiner Erweiterung benutzt, oder sind es nur die Adressen, die von den CPC's selber nicht genutzt werden? Besteht also die Gefahr, daß ich mit einer anderen Erweiterung Probleme bekomme, wenn ich selber eine dieser Adressen verwende?

Megablasters- Meeting

Vom 6.1.95 bis 8.1.95 war die CPC-Szene in Aalen bei Odiesoft eingeladen.
Hier ein paar spontane Wortmeldungen:

Auch wenn dieser Laptop hier eine bescheuerte Tastatur hat, kann ich, **Gert Genial**, mir es doch nicht verkneifen, ein bißchen rumzuschreiben. Das Meeting finde ich bis jetzt ganz gut. Es sind massig Freax hier, und es ist beinahe nicht genug Platz für all die CPCs, die sie mitgebracht haben. Die Stimmung ist im Moment ganz gut, obwohl es insgesamt relativ ruhig ist. Wie es sich für eine Party gehört, habe auch ich schon stundenlang herumprogrammiert, am Ende zum Glück mit Erfolg. Allen anderen, die hier noch schreiben werden, wünsche ich noch viel Spaß auf dem Meeting.

Ähnlich wie im CeBIT-Report meldet sich **Juggler** mal wieder an zweiter Stelle. Bis jetzt ist einiges los hier, es sind ca. 30-40 Leute hier. (Mein Gott ist dieser Lapflopp furchtbar!). Eine Menge Freax hocken vor'm MAXAM oder zocken Games, wobei natürlich jeder drauf brennt, endlich an das langerwartete Megablasters ranzukommen, mal seh'n, wann's soweit ist. Released wurde bis jetzt eine Meetingdemo aus Griechenland (Rex und Catloc sind übrigens auch hier) sowie die geile Painting-Fantasy-Slideshow von Rex. Catloc hat seine SOUND ORGASM mitgebracht, die ich bis jetzt jedoch noch nicht eingehend betrachten konnte, aber ganz gut zu sein scheint. Bezüglich Discmags war auch wieder was geboten - Batman hat sein JOKE MAG herumverteilt, Gert Genial arbeitet eifrig an einem neuen Discmag-Konzept, das sich schon sehen lassen kann. Vassago rennt auch laufend mit 'ner neuen SXTR-Ausgabe rum, vielleicht wird's ja noch was. Hageeee of Wizcat überraschte uns mit einer echt crazy idea, nämlich mit 3D-Bildern des 'Magischen Auge', das nun wohl auch am CPC Einzug halten wird. Dreadnought tut so, als ob er kreativ arbeitet und ich hänge so rum. Electric Monk ist vom Art Studio Programm nicht mehr wegzudenken. Sonst ist hier noch einiges am laufen, aber jetzt lasse ich erstmal Dreadnought an die Tasten, vielleicht

melde ich mich ja später mal wieder (oh no!). See ya!

Ja, hier **Dreadnought**, live und ungeplugged vom Megablasters Meeting (oder so). Was gibt's noch zu ergänzen? Na ja, draussen wird wieder eifrig musiziert, und zwar a.) wahlweise oder b.) synchron mit Keyboard und Gittare von c.) Kangaroo und d.) Thriller. Oder betätigen sie sich wieder musikalisch am CPC oder am PC mit MIDI-gelinktem Luxuskeyboard? Hage of Wizcat hat derweil an einem phantastischen anderen Phänomen zu kauen, nämlich daß die Prozessorleistung um bis zu sagenhafte 7% erhöht (oder gesenkt?) werden kann, wenn ein paar mehr Strahlrückläufe eingefügt werden als gewöhnlich. Wir sind sehr gespannt, was dieser gänzlich neue Zweig der Prozessorforschung erbringen wird.

Jetzt dokumentiert erst einmal wieder **Juggler** of POW! den Top-Act dieses Abends, die offizielle Vorstellung der Megablasters-Vollversion, der in diesen Minuten stattfindet.

Und hiermit erreichen wir den absoluten Höhepunkt der Party - den offiziellen Release von MEGABLASTERS!! Nachdem wir uns alle um Odiesoft versammelt haben, zeigt dieser uns erstmal, daß das Game auch von 'ner Zweitfloppy funzt - Wahnsinn, wie hat er das nur hingekriegt!! Danach wird die erste Welt gezeigt, die ja nun dank Preview-Version schon bekannt ist. In der nächsten Welt gibt's dann schon die ersten Verzweiflungen seitens Testspieler Odie und Crittersoap, und als sie uns dann die Highlight-Option - den Battlemode für 4 Spieler gleichzeitig - zeigen, brechen alle in Begeisterungstürme aus! Und nachdem Odie dann die Preise, Bedingungen usw. verkündet hat, stehen kurz danach schon meterlange Schlangen spielgeiler Kunden hinter Odie, so auch ich, harhar. Genug des dummen Geredes, jetzt sollte wirklich mal jemand anderes an die Tasten, bye!

Yohohoo! Hier meldet sich mal **Batman** of POW! zu Wort. Und das war's

auch schon, denn ich sehe gerade, daß Vassago an meine Diskbox ran geht. Bye!

Ey, hier meldet sich **Vassago**! Keine Angst, Deine subbatollen Basicsources werde ich Dir schon nicht klauen. Sein neues Mag namens "Joke Mag" hat eigentlich keiner mitbekommen, daß Batman es releast hat. Zur Zeit ist Odie mit dem Geldzählen beschäftigt, paar Archidemos werden gezeigt, welche jedoch nicht sooo besonders toll sind, bin vom PC Besseres gewohnt (recht hast du!, sagt **Dreadnought**). Ach ja, ich habe KEINE neue Ausgabe der SXTR, die macht der Hypno ohne mich, nur daß es ja jeder mitbekommt, ich bin nicht mehr bei der SXTR.

Hi Loids, hier ist **Mark McReady** of TAG. Dies ist mein erster Meetingbericht. Ich hoffe, daß ich nicht nur Zeux schreibe, was alle anderen schon geschrieben haben.

Tatort ist bekanntlich ja Aalen. Hier kam ich heute gegen 12.00 Uhr im Vereinsheim an. Es waren schon ein paar CPCs aufgebaut, auch Plussewaren schon da. Insgesamt so ungefähr 4 Plusse, drei Ar(s)chies, drei, vier PCs ein S-NES und auch noch ein paar CPC (oh Wunder, oh Wunder). Am Anfang erst mal die Namen auskunden (Marabu hat späternoch Ansteckschilder gebracht) und dann ging es natürlich sofort mit dem Kopieren los. Mal die Demo, mal das Spiel, wie es so eben ist. Catloc of CHAOS codet an seiner Demo, die demnächst fertig werden soll, andere painten (mit OCP - natürlich), lockere Atmosphäre eben, die erst durch den Einsatz schwerer Geschütze in Form vom Kangas PC mit X-tralauten Boxen und dann noch Electric Monks übergroßes Keyboard (und beides erst kombiniert.....) gestört wird, besonders da es den halben TAG läuft. Später, so gegen Abend sind dann so fast alle versammelt und jeder versucht der Lauteste zu sein. Odie testet ab und oft die engl. Version von Megablasters, während Kanga, Hirojuki und einige andere auf dem Gang 'musizieren'.

Noch später (22.00 Uhr?) kommt auch Marabu und verteilt den brandheißen RS #16 an alle Abonnennten. Im weiteren Verlauf des Abends passiert nichts aufregendes, bis Odiesoft

gegen Viertel Drei in der Frühe dann endlich Megablaster vorstellt. Alle bis auf Kanga sind dann bei der Vorstellung auf dem Plus von Catloc da. Es werden die Graphiker und Soundmen geehrt und dann kommt der große Augenblick, in dem endlich das Spiel verkauft wird. Wir schreiben jetzt 3.03 Uhr, Juggler beschwert sich mit "Wieviel Megabite hast du denn schon geschrieben ????" und Brainbla-

ster will jetzt endlich auch mal ran, oder ???
Holla! Hier meldet sich mal kurz **Gausoft**. Diese Tastatur finde ich übrigens gar nicht mal so schlecht. Hauptsache DOSe, harrharr! Gerade eben wurde von Kanga die neue **Lamers International** released. Wie immer ein Meisterwerk der modernen Satire. **Batman of POW** steht gerade neben mir und ist völlig entsetzt über

den Hiroyuki-Joke in der LI. Er hat recht: es gibt besseres. Da gehört sein Jokemag aber nicht dazu: eine Sammlung der flachesten und kaltesten Witze Deutschlands verschmutzt die Disketten armer CPC-User. Yoyo, hab jetzt keinen Bock mehr. Wahrscheinlich hol ich mir jetzt mal eine Mütze Schlaf. Bye!

Megablaster - Competition

by Harris Kladis/Greece

PROLOGUE

Legend tells that every 3000 years, a Megablaster competition will take place in a boring meeting in Aalen during the last weekend of the X-mas holidays. Thousands of innocent souls

were gathered to try their luck against the God of all Gods, the Overfiend.

Since now, nobody has ever managed to succeed, but the books in the secret castle of the clouds, hide an ancient secret, written by the

wize druids of the megablaster world.

"If there is a God, then there is a Demon"

"If there is an Overfiend then there must be an evil king"

If there is a God of Gods, then, he can be defeated"

"Ignorant humans!", a voice heard from the dark side of the meeting place, "This time has now COME!"

All stared in fear, and there, rising through the eternal flames of hell, came the Demon. The Super BomberMan... Batman of POW!

"Hi girls and boys, this is Mega Radio Station broadcasting the latest scene news! But first, some blah-blah with some famous- or- not gossip! Have you already heard that there is going to be a Megablaster competition?"

- This competition was sponsored by - Lamers International

In this Lamers International issue: Read about the exclusive inner HJT facts!



Scandal! HJT members testing vibrators for known porn shop! - Transvestit members in HJT- The truth behind female vegetarians and a lot more included in the special new Lamers International! Get it!

(Coming soon to a cinema near you)

"But enough advertising for today, this is your favourite broad casting station bringing you live from DJK Club in Aalen, the one and only Megablaster All Star game!, but lets go to our top commentator. Hello, you are on air".

"Hello ladies and gentlemen, the match is about to begin, the weather is fine and the opponents appear confident about the results. The book makers have been really busy since the

names of the opponents have been announced, but there is still no favourite appearing, always according to the local information center". "But I see the opponents in their places and the game beggins!"

First results available by the lamestrad broadcasting service: Look box

EPILOGUE

"Humans.... You are an ignorant race. How foolish of you to believe that you are the rulers of the world. Know now that you are not alone. There is one other world parallel to yours. This is the world of Megablaster a race of men-beasts. There is a ancient legend telling that a great one will rise from the human world. He is the God of all Gods. He will bring peace and harmony. Ignorant humans! The legend has been revealed. This time has now COME!
Harris Kladis



First results available by the lamestrad broadcasting service:

1st round	Semi Finals	Big Final	Winner
Edgar Allan Batman	0-1 Batman	2-0 Batman	4
Catloc Brainblaster	0-1 Brainblaster		
Hage Juggler	2-1 Hage	1-0 ACB	2
Dreadnought ACB	1-3 ACB		Batman 4
K-OS Dark Sector	2-0 K-OS	2-0 K-OS	1
Face Hugger REX	2-0 Face Hugger		
Overload Emmanuel	1-0 Overload	3-889 Steve	0
Steve Mark MC Ready	3-0 Steve		

Broadcasting service - 1995 / REX / Layout: Marabu

7.1.95

Fragen:

1. Warum bist Du auf diesem Meeting
2. Was hat Dir hier besonders gut gefallen?
3. Was nicht
4. Welche Computer benützt Du? (...und warum?)
5. Was machst Du mit dem CPC?
6. Du liest doch hoffentlich regelmäßig den RUNDSCHLAG!
 - a) Was gefällt Dir am RS?
 - b) Was ist nix am/im RS?
 - c) Was sollte noch unbedingt in den RS?
 - d) Zu welchem Thema könntest Du etwas für den RS schreiben?
- 7) Zu welchen Leuten hast du Kontakt
 - a) am CPC?
 - b) Archi-User?
 - c) PC-User?
 - d) Sonstige?
- 8) Wieviele Jahre gibst Du noch a) dem RS? b) der CPC-Szene (inkl. Anwendern)
- 9) Was fehlt auf diesem Fragebogen?

FutureSoft aus München antwortet:

1. Andere CPC-Freaks treffen - neue Progs ansehen - Erfahrungsaustausch
2. Alle Leute gut drauf
3. Stromausfälle, Kälte
4. CPC 6128 Plus (6128, 464) - zum CPC gibts keine Alternative
5. Programmieren - selten ein Spiel - Textverarbeitung
- 6.a) Themenvielfalt - nah an den Lesern - nicht-kommerziell
- b) Nicht-deutschsprachige Texte, manche Artikel nicht vollständig
- c) Nix - ist fast perfekt
- d) Hardwarenahe Programmierung
- 7) a) X
b) -
c) -
d) X
- 8.a) + b) ∞ , keine Grenze
9. Der abnehmbare 5 DM Schein! (hähä)

Face Hugger:

1. Wegen BSC... (und Fraggie)
2. Die vielen Archis und Toiletten
3. Aalen
4. Archi / RISC PC (...wegen der Eichel)
5. Texte tippen (nur im Notfall (z.B Stromausfall))
- 6a) Der PC - Archi - Dummlall gefällt mir so...
- b) RS - Disk
- c)
- d) K.Z. (Keine Zeit)
- 7a) Fraggie
b) Fraggie
c) Fraggie?
d) Fraggie!
- 8a) 10
b) 9.9
9. Woher soll ich das wissen?

Fraggle:

1. Warum nicht?
2. Face Hugger
3. Marabu
4. CPC
5. Verschrotten
5. Ja
- b) die beiliegende Datasette
c) ein 20,- DMschein
- d) Ich kann nicht Schreiben
- 7a) OAS
b) Facey
c) -
d) -
- 8a) 30 Jahre
b) 2 Jahre
9. Die ernsthaften Antworten

½ Jahr später: Ein mehr als ungewöhnliches Meeting

Party - der Bericht!

In der Nacht zum 21. Mai 95 startete im berühmt-berüchtigten HJT-Hauptquartier eine Party von bis heute ungekanntem Ausmaß. Die umliegenden Dörfer wurden evakuiert, die Straßen im Umkreis von 10 km abgesperrt. Polizei, Feuerwehr (Lucy), Bundeswehr und rotes Kreuz standen vor Ort bereit, ggf. einzugreifen bzw. schlimmeres zu verhindern. Am nächstliegenden Militärflugplatz standen Bomber bereit, um dem ganzen, falls notwendig, ein schnelles Ende zu machen. Die beiden als Unruhestifter bekannten Mama Lore und Papa - äh - Marabär wurden einige Stunden in Sicherheitsgewahrsam genommen. Der BND schleuste Agenten in die Party ein, die allerdings, statt terroristische Aktivitäten zu verhindern, die Terrasse gar schändlich zurichteten. (Dem geplagtem Acorn-Redakteur des CPCextremistischen Fanzines *Rundschlag* klingt jetzt noch Mama Lore's Klagelied in den Ohren.)

Die ersten Gäste mußten sich übergeben, als zum vierten mal das Lied *I am from austria* angespielt wurde, für weiteren Brechreiz sorgten diverse Techno-Hits sowie *Saturday night* von Wighfield (od. so ähnlich, laut dem Überladenen). Kanga und Woodman mißhandelten ein Keyboard mit verschiedensten abartigen.....

Fortsetzung nächste Seite unten →

Questions:

1. Why are you on this meeting?
2. What did you enjoy?
3. And what not?
4. Which computers do you own?
5. What are you doing with the CPC?
6. What do you like on Rundschlag?
7. What not?
8. What should be in RS?
9. What could you do for RS?
10. With which guys are you in contact a) on CPC?
b) on Archi?
c) on PC?
11. How long will a) the RS stay alive?
b) the CPC-scene stay alive?
12. Thanx for answering. What's missing on this sheet?

Catloc from Greece is answering:

1. For fun, for CPC, for ist scene, to give and maybe to take.
2. The sceners when they were singing...
3. The snobbing behaviour of some guys...
4. CPC 6128, CPC 6128, CPC 6128, CPC, CPC, CPC, CPC, (and an AMIGA 500!)
5. Having fun, coding (programming) demos, etc. I try to unite people...
6. That is a both serious and fun magazine!
7. That most texts are written in German.
8. ...more English texts...
9. **Nearly everything!**
10. a) FG, JFMC (?!*❖π), Made, TIC etc..
b) with none
c) with none
11. a) As long as we exist!
b) For more than ever!
12. Nothing!

Emmanuel from France is answering:

1. To contact the CPC-users.
2. Computres are not missing!
3. ---
4. CPC 664, 2x 6128, Amstrad PC 1512, 486 DX 2/66
5. Playing, transferring files from CPC to PC for the BBS.
6. To be in contact with the CPC-users.
7. ---
8. ---
9. Write articles in English and French, please.
10. a) GPA: Syntax Error, Tom & Jerry.
11. a+b): As long as the CPC will work and after as long PC with emulations will work.
12. ---

Marabu

Fortsetzung der vorigen Seite:

musikalischen Sado-Einlagen, sofern man da noch von *musikalisch* sprechen - äh - schreiben kann. Die beiden hatten übrigens am nächsten morgen noch nicht genug, nahmen so die Funktion des Rausschmeißers, bestens wahr.

In einer Pressemitteilung verkündeten der Hausherr und dessen -frau, Anlaß dieser Orgie, dieser Ausdruck ist eigentlich mehr eine Untertreibung als er der Wahrheit entspricht, wäre der 18. Geburtstag ihrer Tochter Jenny. Allerdings erklärt das nicht die Anwesenheit zweier Mitglieder der in den Terroristenszene bekannten Organisation SCUG (Schock am Computer Und Gewalt).

Ob es jemals möglich sein wird, die wahren Hintergründe dieser Veranstaltung zu klären, ist ungewiß. Überraschend jedoch, daß niemand zu ernsthaftem Schaden gekommen ist, zumindest keiner, der irgendwie wichtig wäre.

Stephan Sommer

Aufklärung: Dieser Artikel wurde von Stephan Sommer geschrieben, von Marabu geklaut und für den RS mißbraucht! Bei diesem Meeting handelte es sich um die Party zum 18. Geburtstag von Hiroyuki, einschließlich Führerscheinfeier!

English: That was only a small, crazy article about Hiroyukis 18th-birthday-party in may 95 with 71 visitors (CPC, Taekwon-Do, girls and boys from school and so on....



Die CPC-Szene ist doch eigentlich bloß 'n Haufen User, die alle denken, sie wären die Gurus, was sie bezeugen, indem sie sich großspurige Pseudos zulegen... Produktion nahe null (abgesehen von Odie's Megablaster).....

Tag auch, Onkel Marabu!

Jetzt friß mich nicht gleich auf, ich will Dir ja auch sagen, warum bei uns zwei kein Interesse am Rundschlag besteht!

Also, der Rundschlag ist ja ein Fanzin, mit der Betonung auf Fan. Nun richtet er sich zwar irgendwie an Fans des tapferen Schneiderlein, doch hauptsächlich wohl an Fans der CPC-Szene.

Und gerade die find' ich ziemlich bescheiden. Sorry, wenn das jetzt ein bißchen starker Tobak ist, aber... na, das ist doch eigentlich bloß 'n Haufen User, die alle denken, sie wären die Gurus, (... und für die Amiganer wird klar: In bestimmtem Sinne haben sie sogar recht!) was sie bezeugen, indem sie sich großspurige Pseudos zulegen..(Gerd Genial ist wohl ein schillerndes Beispiel...).

Produktion nahe null (abgesehen von Odie's Megablaster). sind anständige Games echte Mangelware...), Kollegialität ebenso. Was das stimmt nicht? CPC-User halten zusammen? Auf daß ich nicht dreckig lache.

Hey, ich will ja hier nicht rumprotzen, aber die Bolloware-Soft, die wir in Umlauf gebracht haben, ist qualitativ ganz ok, und dabei waren wir noch so fair, nur für Fres Attack, in dem wirklich viel Arbeit steckt, eine geringe Gebühr zu erbitten. Und bis jetzt kam



gar nix. Ach, da waren 10 DM zuviel? Oh, die armen CPC-User.

Oder sind die Begriffe Shareware und Freeware nicht ganz klar? Oh ja, da hat schon Juggler Scheiße an mich hingeredet. Scheiße deshalb, weil es überhaupt nicht darum geht, was wie genannt wird, sondern darum, die Arbeit anderer zu respektieren und im gegebenen Fall zu honorieren.

Da wird mir echt schlecht, wenn mir jemand erzählt, das Spiel sei toll, aber solange es nicht Shareware heißt, zahlt er nix. Er soll bleiben wo der Pfeffer wächst, ich scheiße nämlich auf Jugglers Geld, und auch auf das all derer, die sich unter Fairness nix vorstellen können... hier gehts doch um mehr als Kohle. Oder kapiert das keiner der tollen CPC-Szene.

Naja, Du weißt ja, nix wird so heiß gegessen, wie's gekocht wird... tut mir leid, wenn ich in der Wortwahl etwas tief in die Kloschüssel gegriffen habe. Aber Du merkst ja, ich bin verflucht enttäuscht. Ok, Black Land an dem wir seit vier Jahren arbeiten wird trotzdem fertig gemacht...wenn auch in erster Linie für uns selbst...

Oh ja, ich weiß, ich bin extrem. Doch nach all den Klagen und Anklagen noch ein positives Wort an Dich: Toll, wenn jemand den Idealismus hat, trotzdem dranzubleiben und ein Fanzin herauszubringen, das keinen materiellen Gewinn abwirft. Was den ideellen Gewinn anbetrifft, so wünsche ich Dir, daß Du noch lange Freude am CPC findest... auch wenn's Typen wie mich gibt, die sich verbittert von der Szene

abwenden. Der CPC ist tot, es lebe der CPC...

Siggi of Bolloware

Marabu's Kommentar:

Hallo, Szener! In diesem Brief sind ja ein paar ganz schöne Hunde drin!

Ich hoffe, das stachelt Euch auf, mal wieder an den RS zu schreiben!

Erstaunlich, daß die beiden „Bollowares“ trotzdem recht aktiv auf dem CPC sind! Erstens finden einige Szener die „Bollowares-Demo“ sehr gut und zweitens waren sie im CF 4'95 auch aktiv vertreten.

Nun beweist den beiden mal durch Eure Leserbriefe, daß die CPC-Szene vielleicht doch nicht ganz so schlecht ist!!!

O = OFFENES
WORT



Hi english-speaking world, read this:

It's really nice to see that there lots of english-translated texts in Overkill. But, these are only TRANSLATIONS, that means here's nearly no "real" english text, a text written by a non-german! But all of you cry for more english texts in the mags! That's the point: become active and write some stuff, don't let the translators do that. Be enough engaged not always to WANT english, but WRITE it yourself! For me, it seems like a lazyness... So contribute with your own english stuff to all the mags! And I WON'T write more texts in english for you, if there will not be more stuff from you, englishmen!

Juggler of POW!

Infos

Hi, Marabu!

Hier sind die Texte, die ich dir am Telefon versprochen hatte. Beinahe hätte ich die vernichtet, indem ich die Disk beim Speichern zu früh rausgenommen hab (das sch... PC-Format braucht immer so lange!), aber ich hatte glücklicherweise noch Sicherheitskopien davon...

TGS/CRT-News gibt es momentan nicht so viele. Titus' Megademo ist immer noch fast fertig, Myria entwickelt sich ganz gut weiter, die Jubi-

lee Joy wird bei Erscheinen dieses RS wohl schon eine Zeit lang released sein, ebenso die erste Ausgabe der Art of Fantasy, ich werde versuchen, mal eine TGS/CRT- Megademo anzuleiern und Collapse und ich planen noch immer kräftig an unserem Meeting, das voraussichtlich Anfang der Sommerferien stattfinden wird. Genaueres wird noch bekanntgegeben!

Leider gibt es nicht viel mehr zu sagen, es ist halt alles noch in der Ent-

wicklung. Aber ich geb natürlich bescheid, falls sich was tut. Tschau,

Dreamer of TGS/CRT

Hi, Marabu! Here are the texts we talked about on the phone. I nearly destroyed them by getting the disk



out of the drive too early, but I had luck because I had copies of them... There are not many news about TGS/CRT at the moment. Titus' Megademo is still nearly ready, Myria

developes good and the Jubilee Joy Megademo and the Art of Fantasy will surely be released before the Runds Schlag. I will try to organize a TGS/CRT-Megademo soon and Collapse and myself are still trying to organize our meeting which will probably be in the summer-holidays.

Well, that's all for now, but of course I will tell you if there will be any other news. Byebye,

Dreamer of TGS/CRT

THE BLOODFLOOD - MEETING

And again there was a TGS/CRT-Meeting, and it was from January, 27th - 29th '95 at Keeper's. Titus (unbelievable but true!!!), Purple, Pooh, Dr.Logo, of course Keeper and myself (Dreamer) were present. And it was a productive meeting again, we played only a bit but coded and painted very much. I have drawn a splatter-animation, Keeper did so (ever seen a Lemming Woman?), Purple and Titus talked about Assembler, Dr.Logo painted, and Pooh... well... I don't know if he made a music, but I don't think so. Okay, if not, then there was one guy who wasn't productive, but I don't think that's too terrible.

On the first day we started very fast, even Titus came earlier than he said. I watched the parts or the Jubilee Joy by Titus and Purple the first time and worked a bit on the JJ myself. Purple watched his part several times, made a cheat for it and so on, I microsofted an error in my part instead of killing it (I know, I am LAZY!), and we used the photocamera of Titus. On the second day Titus and Purple explained themselves some routines, I started painting my splatter-animation and two slimy logos (Titus and Purple). Well, the logos have been destroyed after I have finished them, but we found a disc where I have saved them with only a bit of slime. A pity that we lost the disc soon. ARGH!

Something very funny was that Pooh brought his video-camera with him. There was not very much what we didn't film. Now we can ever watch Titus' hairdo, my ear and a bottle of le monade and many other things. But we also filmed interesting things, like Titus driving home (sniff!) and what was going on at the meeting. It was really funny to watch the film

afterwards! Oh, I forgot one important thing we made at the meeting: We watched "Akira", one of the best films I watched in the last years. Get it! If a bit of splattering doesn't harm you... but it wasn't a silly splatterfilm! Akira is a so-called manga, a science-fiction-fantasy animation. Furthermore we wrote a meeting-live-text, and again we didn't know for what. But it's really fun doing that!

One time Purple, Titus and myself have gone to Purple's home to work a bit on his PC. Well, he had some very nice pictures of Terry Farrell (Dax from the new Star Trek-series) we worked with... yes, we WORKED, because we converted them to CPC! Keeper and I called Marabu one time because Keeper didn't get his RS#16 and to talk a bit about other things. Well, that was all happening on the meeting, but it was really funny!

A pity that Collapse and Odie (who was invited a few days before) couldn't come but so we got more space (hoho!). Waiting for the next meeting,

Dreamer of TGS/CRT

THE BLOODFLOOD - MEETING

Und wieder mal fand ein TGS/CRT-Meeting statt, und zwar vom 27. - 29.1.'95 bei Keeper of T/C. Gekommen sind Titus (unfaßbar, aber wahr!!!), Purple, Pooh, Dr.Logo, natürlich Keeper sowie meiner einer, Dreamer. Und im großen und ganzen war das BFM mal wieder ein richtig produktives Meeting. Es wurde kaum gezoxt, dafür umso mehr gecodet und gezeichnet. Ich hab mal wieder eine Splatteranimation gezeichnet, Keeper ebenso (ever seen a Lemming Woman?), Purple und Titus haben Assembler-Kenntnisse ausgetauscht, Dr.Logo hat gezeichnet, und Pooh... äh... hat der musiziert? Weiß ich jetzt gar nicht, ich meine nicht. Okay, falls nicht, war halt doch einer da, der unproduktiv war. Aber das ist wohl zu verkraften.

Am ersten Tag ging es ziemlich schnell los, wenn Titus auch erst abends kam (aber wesentlich früher als gedacht!). Ich hab die Parts von Titus und Purple für die Jubilee Joy-MD das erste Mal gesehen und selbst ein bißchen an der JJ rumgefummelt. Purple hat sich x-mal seinen eigenen JJ-Part angeschaut, einen Cheat eingebaut und

so weiter, ich hab einen Fehler in meinem Part Microsoft-mäßig umgangen, statt ihn rauszuhauen (ich weiß, ich bin FAUL!!!), und auch sonst wurde recht viel creatort (geiles Wort, nicht wahr?). Und natürlich haben wir auch ein bißchen mit Titus' Fotoapparat rumgeknipst.

Am zweiten Tag haben Purple und Titus sich dann gegenseitig Routinen erklärt, ich hab mit meiner Animation angefangen, außerdem hab ich zwei Logos (TITUS und PURPLE, ruebergezogene Windows-Fonts) zugeschleimt (grafisch natürlich nur). Leider ist mir dank OCPs großer Benutzerefreundlichkeit das fertige Logo überschrieben worden. Die ganze Arbeit umsonst!

Naja, irgendwann haben wir eine Disk gefunden, auf der das Logo im Anfangs-Schleim-Stadium war. Ich hätte das dann gerne weitergezeichnet, nur leider war auch die Disk nach her plötzlich wieder weg. ARGH! Ähnlich verlief es mit einem tootaaal ssuesss-seeen Vogel, den Dr.Logo gezeichnet hat (damit ich ihn splattern konnte). Irgendwann war die Disk unauffindbar. Er durfte ihn nochmal zeichnen. Und ich bin dann natürlich nicht mehr zum Splattern gekommen. Grmb!fx! Was auch lustig war, war, daß Pooh seine Videokamera mithatte. Es gab wenig, was wir nicht gefilmt haben. So ist Titus' Haarpracht jetzt ebenso ewig wie mein Ohr, eine Mezzo-Mix-Flasche oder mehrere Zeilen mit LDIs unter Maxam. Auch Titus' Abfahrt wurde gefilmt (sniff!) oder einfach nur, was sich gerade auf dem Meeting so abspielte. War echt lustig, sich den Film nachher anzuschauen! Ach, und eine der wichtigsten Sachen hätte ich fast vergessen. Wir haben noch Akira geguckt, den Kult-Manga überhaupt. Lange, lange keinen so geilen Film mehr gesehen! Absolut empfehlenswert, falls man beim Pinguin-Part der Fusion-Demo keine Kotzanfaelle gekriegt hat. Nein, keine Angst, das war kein Splatter-Film, da waren nur ein paar solche Szenen drin. Außerdem haben wir mal wieder einen Meeting-Live-Text geschrieben, wofür auch immer der dieses Mal sein mag. Irgendwann sind Purple, Titus und ich zu Purple nach Hause gegangen, um ein bißchen was am PC zu machen (siehe Win-Fonts). Da hat der doch glatt ein paar Akt-Bilder von Terry

Farrell (Dax aus der neuen Star Trek-Serie) da, tsstts... waren aber echt gut! Keeper und ich haben zwischendurch mal bei Marabu angerufen, weil Keepers RS#16 nicht angekommen ist (hehe!), und um so noch ein bißchen mit Marabu zu labern. Und das war im großen und ganzen auch alles, was auf dem Meeting passiert ist, aber auf jeden Fall war's echt lustig. Schade nur, daß Collapse und Odie (den wir kurzfristig auch noch eingeladen haben) nicht kommen konnten. Naja, so ist es wenigstens nicht zu eng geworden (hehehe!).

Dreamer of TGS/CRT

Mini-short-Test: "Tribal Mag#4"

Start: run "-tm#4.Bas"

>Letzte Meldung: Radikale Textkürzungen.

>Auswahlmenü: Tribal mainprog.... configuration....converter <Copy>

>Titelscreen mit sound. Auswahlmenü: Editorial, Hardware, Meetings, Crazy,

Scene- life, Playtime!, Interviews, Laberei, Demos, Special, Adverts, Utilities, Coding + <TAB> für Help-Screen.

●Help-Screen in Englisch! Am Ende stehen die Namen u.z.T auch die Adressen der Macher.

●Editorial von Juggler: Begrüßung und Informationen über das Tribal Mag.

●Dreadnoughts Unsinn

●Readers Reactions: Dreamer, Hypnom, Gert Genial, Ablaze, Antoine, Gartenzwerg, Alles verziert mit Bildchen (Pferd, Vulkan, Dronte usw..) Alles in Deutsch.

Als nächstes wählte ich:

●Scene-Life: >Ultimate Scene-Guide (by Hypnom and Juggler) .. Alles in Englisch. Der Hypnom-Text kann auf Deutsch u. Englisch auch im RS17 nachgelesen werden.

●Chartpower: Megacharts from Odies Megablaster Paddy 95. Alle Ergebnisse vom POW!-Voting-sheet (Jeweils die besten drei gewerblichen Spiele, PD-Spiele, gewerblichen Tools, PD-Tools, Demos, Papermags, Discmags, CPC-Scene-Gruppen, Coder, Grafiker, Musiker, Swapper sind erwähnt. Interessant. (z.B., daß eine so - zur Zeit - lahme Gruppe wie HJT auf den ersten Platz kam. Meiner Meinung nach

sind z.Zt. POW! und TGS/Creators viel aktiver!)

● Meetings: Netter, subjektiver Bericht vom Megablaster-Meeting (Deutsch). Danach ein sachlicher Bericht.

Als letztes wählte ich: ●Interviews: "FutureSoft" wird über sein Future-OS und seine CPC-Arbeit ausgefragt. Der beste Satz am Schluß: "In der CPC-Szene sind die richtigen Leute übriggeblieben!"

●Den Rest lese ich, wenn der RS17 endlich draußen ist!

Besorgt Euch das Tribal Mag#4! Es lohnt sich auf jeden Fall!!!!

Erster Eindruck:

Anwenderfreundlich! Leicht zu bedienen! Kurze Wartezeiten beim Laden! Hübsch ist , daß einmal ausgewählte Rubriken als Linie angezeigt werden. So kommt man nicht in Versuchung, alles aus Versehen zweimal anzuwählen. Vielen Dank!

Marabu

TRIBAL MAG

Größtes deutsches Diskmag mit unregelmäßiger Erscheinungsweise, deckt gnadenlos und immer wieder alle CPC-Themen ab (14-16 Rubriken pro Ausgabe, viele Softwaretests, Laberei, große Codingecke, Kleinanzeigen usw.)! Einfache Handhabung über Cursortasten & Hotkeys - Funktionsvielfalt - die meisten Optionen sind nach Belieben konfigurierbar (z.B. Printertranslation-Table, drei Floppy-Speeder, Farben, Scrollgeschwindigkeit usw.) - integrierte Help-Page sowie Online-Hilfe im Config-Programm - abwechslungsreich und lebendig durch InText-Grafiken, Sonderzeichen, Songs, Screens - uvm. Aktuelle Ausgabe #4 (15.5.95) beinhaltet:

- FutureOS-Special (viele Infos, Interview mit Futuresoft)
- neueste umfangreiche Hardwareinfos
- Hardwarenahe Programmierung am CPC Plus
- Software-Tests und -news
- Laberei

plus die anderen gefüllten Rubriken. Gegen eine Disk plus Rückporto kann diese Ausgabe bestellt werden. Formate: 3", 5.25" (40Tr.). Adresse: Juggler of POW!, postlagernd, PA 13, 76437 Rastatt

Texte bitte auch an diese Adresse!

Swapping willkommen. *Juggler*

Die Szene-Bibel - Die Szene-Bibel LEGENDIZER..PROJECT.. '95

Der CPC. Ein Jahrzehnt lang beherrschte dieser Computer das Leben unzähliger Wirrer. Und keiner kann ihre Leidensgeschichte nachlesen. DAS muß sich ändern!

Wir, (Leather Rebel 'n' Prodatron) haben vor, ein Buch über die Geschichte der CPC-Szene zu schreiben. In diesem Din-A4 Buch wird alles erläutert und aufgelistet, was je mit der Szene zu tun gehabt hat. Jede Gruppe, jedes Pseudo, jede Demo, jedes Szene-Spiel, jedes Betriebssystem, jedes Tool wird mit seiner bzw. ihrer Geschichte ausführlich beschrieben.

Natürlich können wir dies nicht alles selber machen. Da wir beide schon seit einiger Zeit aus der CPC-Szene ausgestiegen sind, können wir nur von unserer Zeit erzählen. Deshalb brauchen wir jedes kleinste Schnipsel Information über Gruppen, Fanzines, Pseudos, Fotos usw. Gerade neuere Gruppen müßten einen Artikel über sich verfassen, da wir von ihnen wenige Informationen zur Verfügung haben. Aber auch Leader von älteren Gruppen like BENG!, HJT könnten Artikel über die Geschichte und Verdienste ihrer Gruppe schreiben. Das gleiche gilt auch für Fanzineleader (hi Hypno!).

Selbstverständlich wird alles verwertet und nichts zensiert (Subjektive Artikel werden gekennzeichnet!). Versucht aber so objektiv wie möglich zu bleiben.

Gerade bei unserem Austritt aus der Szene gab es viel Ärger um BENG! usw. Wir hoffen aber, daß sich der Ärger und Frust gelegt hat und wir hoffen daß alle diesen Ärger vergessen haben. Hiermit meine ich vor allem Crown oder auch DSC. Vergeßt bitte alles Vorgefallene, beteiligt Euch und verewigt Euch in diesem Buch. Mitarbeiten heißt die Devise. Schließlich soll dies ein Szeneprodukt werden und es wird zum Selbstkostenpreis vertrieben.

Genauereres bei:

Legendizer '95 c/o Jörn Grunert

Menzelstr. 9

47053 Duisburg

RS-Leser! Beteiligt Euch!

Marabu

SOFTWARE HARDWARE SCENE

The massive CPC scene guide ! by Hypnom

32-Bit-CPC out soon? >> HERE ARE DA NEWS! << CPC-CD-ROM out now!

CD-ROM am CPC

Für den CPC (und alle anderen Z80-Rechner) ist ein Interface für ein CD-Laufwerk entwickelt worden, Tilmann Reh nennt sich der Macher. Das Drive wird bisher von CP/M aus angesprochen, es darf aber auch kein Problem sein, per Assembler darauf zuzugreifen. Die SCUG stellt derzeit Soft für eine CPC-CD zusammen, angesichts der 650 MB Kapazität dürften die letzten Softjahrgänge darauf Platz haben. CDs mit CP/M-Soft sind schon raus.

32-Bit-CPC bald ready?

- Auch letztes Jahr wurden über 30 Millionen CPC-Prozessoren namens Z80 weltweit verkauft. Außerdem brachten mehrere Firmen Z80-Clones raus, darunter Sharp und Toshiba. Zilog hat nun die Fortsetzung der Z80-Story im 32-Bit-Zeitalter perfekt gemacht. Z380 heißt der Z80-Nachfolger, der voll abwärtskompatibel zum Z80 ist und somit in jedem CPC Verwendung finden könnte. Er wartet mit den Z80-Registern in vierfacher Ausführung auf, besitzt daneben einen 32-Bit-Adress- und 16-Bit-Datenbus, lockere 4 GigaByte Hauptspeicher lassen sich also damit adressieren. Die Taktrate läßt sich bis auf nicht unbeachtliche 18 MHz schrauben. Wann verrichtet er optional 32-Bit-fhig seine Dienste in den ersten entsprechend umgebauten CPCs?

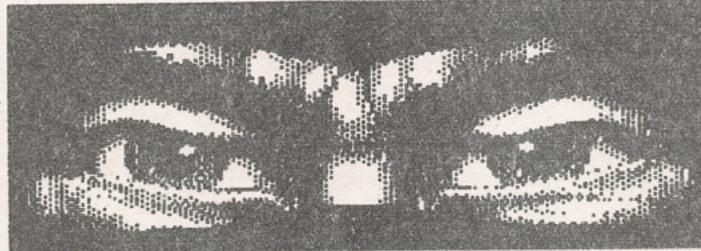
Odiesofts MEGABLASTERS finally launched!

Auch das Warten auf das ultimative CPC-Spiel seit Zap't'Ball hat ein Ende. Nachdem eine neue Demoversion schon seit einiger Zeit die Gambler zwischen Irland und Griechenland in Atem hält, ist die Vollversion von Odies Supergame und Partyknaller endlich in der Vollversion erhältlich. Bis zu vier Spieler gehen auf Labyrinth-Hatz, und die Bombendetonationspanik kennt keine Grenzen. Odie hat hart geschuftet für dieses Teil, ganze 2 Disks sind belegt. Bravo! Unverzüglich ordern: Georg

Odenthal, Schopenhauerstr.36, 73431 Aalen, Tel.07361/33598; Formate 3", 3,5", 5,25"; Preise: 49,95 bzw.39,95 DM, wenn man die Disks mitschickt, plus 4 Steine Porto. Highly recommended - absoluter Pflichtkauf!

Tribal Mag III

Schon eine Weile her, trotzdem hier unabdingbar zu erwähnen, denn nochmal hat ein Warten ein Ende. Technisch wie contents-mig hat sich wieder eine Menge getan, allein schon die Arbeit, die von Juggler in das Textlayout gesteckt wurde, ist beachtlich, von Dreadnoughts sonstigen Bemühungen gar nicht zu schweigen... So frist das gecrunchte Ding



ganze 4 Diskseiten, nehmt Euch also ein Wochenende zum Lesen frei.

Wulf Demo III

Neue Demo aus England, die aber teilweise aus als Previews bekannten Parts besteht. Hervorstechend die (precalculated) 3D-Logo-Animation samt Overscan-Starscrolling und -- ein Game-Part (!), der das Preview eines Exolon-artigen Spiels zeigt, das Wulf gerade in der Mache hat. Looked mal rein.

Batmans Jokemag

Lacht mal wieder! (Jokerubrik zum Schreien hat schon diese DMC...) Ganz sauber aufbereitet gibt's hier die "wichtigsten" Jokes der letzten Jahre zu lesen. Nun denn, eine neue Ausgabe wird's wohl auch bald geben.

Future OS & Stream2 approaching... Langsam aber sicher sehen wir den Releases vom Future OS und Stream 2 entgegen. Auf Odies Megablastparty war ein Preview von Future OS zu sehen sein, DOCs im Umfang von über 150 K magnetisieren bereits TFMs Prototype-Disks... Mehr Infos darüber gab's schon in der letzten CC. Stream 2 wird als erstes erscheinen, Infos dazu standen vor allem im CF.

Start School Demo II

Catloc of Chaos strapaziert einmal mehr Effekte wie Hardscroll, Rasterequalizer, wabbelnde Splitrasterscrolls, Sprites und nochmal Raster, dazu der Shadow of the Beast-Sound. Beste Greece-Demo der letzten Zeit.

Source'o'Mag

Endlich, das erste pure Coder-Mag für den CPC, und zwar von Vassago! Ein Teil des Who-is-Who der CPC-Szene hat mit Veröffentlichung ihrer Assembler-Sources beigetragen, von Fraggie bis Prodi wird Einblick in den einen oder anderen Effekt und dessen Realisierung gegeben.

Impact 4

Diskmag von Slice (GB), technisch einfach, aber effektiv und daher auch "ansehnlich". Zum Inhalt gehören PD-News, Mag-Tests, Low-Budget-Game-Reviews, Cheats und ein So-

undhacker Pro-Bericht, dazu Basic und CP/M für Einsteiger.

PLUS-Minimal-Inkompatibilität weiter neutralisiert:

Drei Spiele, um die es schade war, da sie nicht auf dem PLUS liefen, sind nun

von STS angepaßt worden, man kann sich die neuen Versionen gegen Einsendung eines Belegs für den Originalbesitz bei STS Software, 298 C Holton Road, Barry, F6 6HW South Wales, GB kopieren lassen! Wer paßt mal Rock'n'Roll und Mr.Heli an? PS: Beinahe vergessen: Um welche Spiele geht's hier eigentlich konkret? Elite, Barbarian, und das dritte hab ich vergessen...

Bollaware's Women & Dragons-Demo Wer ist Bollaware? heißt die Frage der Stunde. Aus Deutschland kommt diese beste Demo der letzten Monate. Das diskseitenfüllende Spektakel bringt eine komplett durchgestylte Grafik-Animationsshow auf den Screen, wie man sie in dieser Art noch kaum gefunden hat. Einziges Manko ist die teils eher lasche Geschwindigkeit, was wohl noch schneller gegangen wäre. Auf jeden Fall beachtlich und Pflichtwapstuff!

PLUS-Slideshow

Bogger od The Firm (GB) verspricht den PLUS-Usern eine die PLUS-Kapazitäten ausnutzende Slideshow mit selbst gepainteten Sachen. Die Vorab-Message läuft auf allen CPCs und bringt 'ne modulierte Mona Lisa

und einen Falling-Down-Writer. Die Show, um die sich's dreht, müßte jetzt schon raus sein.

CPC-Telegramm 1

GG & BB (Gert Genial und Brainblaster) füllen die momentan etwas Mag-lose Zeit nützlich mit ihrem CPC-Telegramm. Das Mag steht komplett im Speicher und ist in MC gecodet. Mit von der Partie sind ein Megablaster-Meeting-Bericht, CPC-Letters V2-testbericht und eine handvoll News.

Take Off Megademo Part by Malfunction of The Firm

Neue Take Off Megademos, ehemals von DSC of BENG! organisiert, sind schon lange kein Thema mehr, dennoch trudeln immer noch einmal angefangene Parts aus aller Welt ein. Neuestes Beispiel dieser Part aus Irland, der vielleicht sogar der beste ist, den diese Demo je gesehen hat. Erinert vom Design an den Menüscreen von Zap'tBalls und vereint in einem Part eine Menge Hardwarekrams. Auf & in allen Ebenen & Gegenden wird bewegt, was sich bewegen läßt. Schön. Move it.

Solomon's Key III

Einem der besten CPC-Spiele aller Zeiten hat sich Eliot of Acid Team (mir bisher kein Begriff) angenommen und eine wahrlich spacige neue Version gecodet! Dieser Puzznic-Jump & Run-Mix wurde perfekt umgesetzt, eben wie das Original, nur in Mode 1 statt 0. Top!!!

Battle Spheres

Noch ein Game, von Malfunction of The Firm. Das Intro läßt schon hof-

Cartoon by Electric Monk:



fen, und nach der Intro"seite" im Beinahe-Diskmag-Format kommt dann ein echt sahniges Game, das am ehesten an Titan erinnert, wer kennt dieses Game von Titus Software (France) noch (eines der wenigen, die Hardscrolling benutzen übrigens - recommended!) ? Jeder Spieler hat seine Basis, als Ziel gilt es, die des Gegners zu zerstören. Das geschieht mit Hilfe eines Balles, der Arkanoid-/Titan-mäßig über den Screen bounced und auch Steine mit sich reißt. Auf die Ballbewegung hat man nur insofern Einfluß, als daß man das Teil stoppen und in eine neue Richtung starten lassen kann. Technisch sehr sauber gecodet (hat ja auch 9 Monate gedauert...), dazu umfangreiche Menüs mit Leveleditor und ähnlichen tollen Beigaben - that's what rules!

Cyberboy

- 2:03 Uhr morgens. .. grr, nochmal, es muß doch zu schaffen sein... Was für ein geniales Spielprinzip mag hinter solch einem fesselnden Game stecken? Unglaublich aber unspektakulär, es ist eine herrlich simple Pac Man-Umsetzung, von Paul Fairman. Einzig an die Steuerung mag ich mich nicht recht gewöhnen, so vergehen Sekunden der Verzweiflung, wenn man nicht pixelgenau eine Wegmündung ansteuert. Macht nichts, die Musi von BSC oder Kanga peitscht einen da schon durch. Attacke!

Melgron Demo

- Nein, nicht NECRON, auch wenn das Logo so ähnlich aussieht. Was haben wir denn da: Hardscroll, Splitrasterscroll, Ghostwriter,

Schachbrettsroll.

Schön.

Fusion Demo

- The Creators und TGS haben sich auf eine Fusion geeinigt, und hier kommt die passenden Demo dazu.

Im Mainpart starscrollts und ghostwritelt, im Intro ergeht's einem Pinguin wie T1000 nach dem Spruch Hasta la vista. - Von den Loits (bzw. Dreamer) wird auch die 10-Years-CPC-Demo durchgezogen, wie ich das mitgekriegt habe, mit Parts von u.a. Odie!

*** THE FUTURE WATCH

Im HJT wird das CPC-Net aufgebaut, User aller Länder mit Modem vereinigt Euch, alle anderen - get online!

Marabu's Comment: Macht Euch da vorläufig noch nicht allzu große Hoffnungen. Von Knutschfleck habe ich zu diesem Thema schon länger nichts mehr gehört. Und Kanga ist ja wieder mal aus dem HJT ausgetreten!

In England wird auf dem Sektor schon Alarm gemacht: There's a newsgroup called "Comp.sys.8bit.cpc". Kevin Thacker wrote me some weird things about uploading his latest version of CPC-Guide. By the way his e-mail address is: scm3ket@thor.cf.ac.uk Diese Info stammt von KOD, thx!

Unglaublich, aber von Fraggie wird's womöglich doch noch ein weiteres CPC-Game geben!

Auch das Bad Mag soll lebendiger sein, als allgemein angenommen. Vielleicht kommt tatsächlich noch die III.Ausgabe von der Insel. Crown treibt sich hingegen Gerüchten zufolge auf dem PC rum.

Und Odie werkelt trotz eigenem Megablaster-Gamecode-Overkill an einem neuen Game.....

Keep alarmed, CPC scene's taking over!! HYPNOM



The massive CPC scene guide ! by Hypnom

HERE ARE DA NEWS!

A CD ROM interface was developed for the CPCs (and all other CP/M machines) by Tilman Reh. The SCUG group is about to release a CPC soft CD, some CP/M soft CDs are out yet.

After selling last year over 30 millions Z80-CPU's, Zilog established a 32 bit version called Z380! It's totally downwards compatible to the Z80 and contains the Z80-registers 4 times. How long will it take to create a 32 bit CPC?

Odiesofts Megablaster's megagame finally launched! Bomb the labyrinth and buy this superb game of the year at Georg Odenthal, Schopenhauerstr.36, 73431 Aalen, Germany 3", 3,5", 5,25"; 49,95 DM, 39,95 DM, if the disks are supplied; + postage. (Marabu: Orders in U.K.: Radical Software, 57 Lebrun Square, Kid-

brooke, LONDON SE N9S) Highly recommended - absolut must-buy!

Wulf of STS released his third demo, some parts were spreaded some time ago already. The most interesting effects are a rotating shape (precalculated) and a GAME(!)-Part which is a preview of a forthcoming Wulf-game. It looks like Exolon, by the way.

CPC-Challenge #17: One more issue of the cult mag after the last issues were fusions with CPC-Fastloader (=> Xtreme) and Scoop-Poop (=> Scoop-X-Treme). Get in touch and contribute...

Tribal Mag III: Already some time ago the third issue of this very big (2 disks) zine came out. Also the technical side got much improvement, though the english language side may be too less. But there seem to be still too less foreign guys who share the interest in forming an english part by contributing with articles. Keep up! (Marabu : On 15th of may Tribal Mag IV was released! Send a disk to: Juggler of POW!, postlagernd, PA 13, D-76437 RASTATT.)

Batman's Jokemag: POW! again, this time comes along with the funny side. But sorry, no English text...

Future OS & Stream2 approaching...: Two completely new operation systems for the CPCs seem to be ready after a long time of development. Aim: leaving AMS-DOS far behind, so watch out for these new dimensions!

Start School Demo II: Catloc of Chaos takes effects like hardscroll, rasterqualizer, wobbling splitrasterscrolls, sprites and again rasters to create one of the best greek demos.

Source'o'Mag #1: Finally the first pure coding mag (by Vassago) on CPC hits the streets. A part of the Who-is-who of the coder scene published their assembler source codes, so all potential coders get in contact with this release!

Impact 4: Diskmag by Slice (GB), technical simple but effective. Contains news and reviews about soft, mags; moreover cheats and Baic-& CP/M guide.

PLUS-incompatibility paralyzed: STS made three popular games runnable on the PLUS that didn't run on this machine up to now. It concerns Elite, Barbarian and the third I

don't remember... Get the new versions at STS Software, 298 C Holton Road, Barry, F6 6HW South Wales, GB ; you have to prove that you are owner of the original. What's about adapting Rock'n'Roll and Mr.Heli ?

Bollaware's Women & Dragons-Demo: Best demo of the last time! Perfectly styled graphic animations, perhaps a little bit slow, but very nice performed.

PLUS-Slideshow: Bogger of The Firm released a PLUS slideshow these days that uses all the PLUS colours. The preview message runs on all CPCs and shows a modified Mona Lisa and the falling-down-writer known from the Battle Spheres intro.

CPC-Telegramm 1: GG & BB (Gert Genial and Brainblaster) brought out another diskmag to fill the gap of no-fanzines-releases last month. Everything in MC - and German language...

Take Off Megademo Part by Malfunction of The Firm: Although the Take Off MD project is dead since a year, some now finished parts come out time by time. Malfunction's part could be the best Take Off part ever, looks a little bit like the Zap't'Balls menu and shows a LOT of hardware effects. Move it!

Solomon's Key III: Solomon's Key was a cult game published by US Gold many years ago, and it's still one of the best CPC games ever. Eliot of Acid Team coded another version of this Puzznic-/Jump & Run-mix, and it's extremely great (and 100% MC) - like the original, just in Mode 1 instead of 0. PLAY IT!

Battle Spheres: Another very nice game, this time by Malfunction of The Firm. After a demo-like intro a groovy game appears. It reminds me of Titan, you may remember this Titus Software (France) game (one of the few hardscroll-using games anyway) and of Break Out-/Arkanoid-games in general. Both players have got their base, and the aim is to destroy the base

opposite of coz. For this reason a ball can be caused to jump around and to be stopped and fired again. Very proper coding, including a level editor and much more - that's what rules!

Cyberboy: Amazing little Pac Man game by Paul Fairman. The control may be disturbing sometimes, but it's fun!

Melgron Demo: Hardscroll, splitrasterscroll, ghostwriter, chessboardscroll, nice.

Fusion Demo: The Creators and TGS have fused together, and that's the demo belonging to this event. The mainpart is starscrolling and ghostwriting, the intro blows up a penguin (hasta la vista).

THE FUTURE WATCH:

-Some HJT members want to build up a CPC-net (Marabu: May be or not!), in GB all Internet travellers can download Kevin Thacker's CPC-Guide at Comp-sys-8bit-cpc .

-Fraggle will probably release another CPC game!

-The Firm will hopefully launch another Bad Mag...

-One more surprise: Odie said to code another game.

> Keep alarmed, CPC scene's taking over!! <<

HYPNOM

RS-Competition

by Sexy Motherboard

Question: What's the name of the following song by Led Zeppelin?

Hint: You can look it up in the book „This book sucks“!

DOW DOW DUNUNUNT, DE NEH NEH, DE NEH NEH, DUN DE DUN DE DOW DOW DUNUNUNT, DE NEH NEH, DE NEH NEH, DUN DE DUN DE DOW DOW DUNUNUNT, DE NEH NEH, DE NEH NEH, DUN DE DUN DE DOW DOW DUNUNUNT,

DE NEH NEH, DE NEH NEH, DUN DE DUN DE

Prices:

- 1.. E-motion on 3" disc
 2. German book about CPC
 3. German book about CPC
- all prices are donated by Sexy Motherboard.



Send your answers to
BIOS, Postfach 27, D-88475 Schwendi
.Send it until 10-07-1995.

Grafiker gesucht! Neues RS-Titelbild?

Databoxen / Ulf /

In diesem RUNDSCHLAG 17 habt Ihr einige Cartoons u.ä. gesehen, die nicht aus der PC-Massenproduktion stammen, sondern von RUNDSCHLAG -Lesern in mühevoller Arbeit gezeichnet wurden!!!!

Das gibt Mut zum Weitermachen!

Unsere Aufgabe:

Jedes Mal, wenn der neue RUNDSCHLAG fertig ist, stehen wir vor dem Problem

„Welches Titelbild für den RUNDSCHLAG?“

Es soll ja allen Lesern im In- und Ausland gefallen. Und das ist saumäßig schwer.

Eines der besten Titelbilder hat uns der legendäre „Hexenmeister of HJT“ (Gott hab' ihn selig!) mit GPAINT auf dem CPC gezeichnet (bis Nr.12). Nach seinem unrühmlichen Ende kam der Entwurf von Knutschfleck of HJT und Hiroyuki of HJT dran....(Nr. 14,15,16)...

Nun suchen wir nach einem neuen RUNDSCHLAG -Logo und einer neuen Titelseite!

Nun bist Du gefragt, mein lieber RUNDSCHLAG -Leser!

1. Frage: Welche RSL-Titelseite hat Dir bisher am besten gefallen?

2. Aufgabe: Zeichne eine neue Titelseite für den RUNDSCHLAG

Zu 2.: Du hast alle grafischen Freiheiten - aber: Der typische Schriftzug RUNDSCHLAG muß erhalten bleiben. CPC und Archimedes sollten auf der Titelseite auftauchen. Eventuell auch die Verbindung CPC-PC.

Es können reine CPC-Grafiken gestaltet werden, aber auch PC-Grafiken sind erlaubt.

Allerdings: Unkreative, fertige PC-Konserven-Grafiken schmeißen wir auf den Müll!!!

Schiedsgericht: Harris Kladis, Electric Monk, Hiroyuki, Marabu,

Die besten Einsendungen werden auf den nächsten Titelseiten des RUNDSCHLAG zu sehen sein!

Preise: gibt's natürlich auch! Z.B.:

1. Preis: The Musik-System (Original) oder 1 RUNDSCHLAG -Sammelband (nach Wahl)

2. Preis: 1 Original-Spiel „The Tusker“

3. und 4. Preis: Je 1 Original-Spiel „Turbo Challenge“. Bei großer Beteiligung gibt es noch:

5. bis 10. Preis: 1 Original vom RUNDSCHLAG Nr.1 oder 1 Heft CPCAI bzw. CPC-Magazin (nach Wahl).

Als **Sonderpreis** winkt ein kostenloses Wochenende in einem süddeutschen Schloß (einschließlich Abenteuerurlaub mit Pferden, Hunden, Katzen, Füchsen, Rundsclägeln usw.)

Ein Formular für diesen Wettbewerb gibt es nicht. Das müßt Ihr schon selber entwerfen!

Enthalten sein müssen: Vollständige Anschrift, Pseudo, Alter usw.



Termin: 10.07.95

date: 10-07-95

RS-Title-Competition

In RS17 you saw some beautiful Pics by Harris Kladis or Electric Monk and so on...

Now take your pencil or your computer and write and paint....

1. question: Which Title-page of RUNDSCHLAG did you please the most?

2. task: Design (print) a new Title-page for RUNDSCHLAG

The word RUNDSCHLAG should be painted in the same manner as in all RS before. The letters / words CPC and Archimedes must stay on the title-page.

Don't use any Logos, Pics that are printed by other guys, freaks, painters!

Jury: Harris Kladis, Electric Monk, Hiroyuki, Marabu,

Prices: Look German text.

Special price: A weekend with many adventures in a German Castle in Southern Germany.

And now: Take a white sheet and paint or take your CPC and paint.....



Gonzales hat dem RUNDSCHLAG eine ganze Kiste Databoxen geschenkt. Dafür ein dreifaches „Hipp Hipp Hurra“ oder „CPC ahoi!“ oder sonstwas Angenehmes.

Hallo, Gonzales! Das war super! Sobald wir das Material gesichtet haben, werden wir alle doppelten Databoxen in einem Wahnsinns-Preisausschreiben als Preise verschleudern / weiterschicken!

Was ist mit Ulf?

M.S. hat uns leider mitgeteilt, daß unser schwer verunglückter, unbekannter CPC-Freund Ulf im November/Dezember '94 so schwere Anfälle bekommen hat, daß er in stationäre Dauerbehandlung nach Rottweil mußte. „.....Er hat die Freude an seinen Rechnern verloren.....Er hat so ziemlich jeden Lebensmut verloren und möchte sich jetzt ausgiebig der Musik widmen. Ihr müßt verstehen, daß das zu seinem Krankheitsbild gehört, daß er mit seiner Wankelmütigkeit von heute auf morgen alles umwerfen will.

Innerlich weint er wohl seinem Musikstudium nach, welches er nach seinem Unfall aufgeben mußte. Jetzt muß er sich mit Tütenkleben abgeben....“

M.S.:“ Nun möchte ich mich herzlich bedanken bei all denen, die sich über Ulf's Situation mit Gedanken gemacht haben. Auch für die spontane Liebe, die Ihr uns entgegengebracht habt....“

Marabu: Wir RUNDSCHLAG -Leser wünschen Ulf alles Gute und hoffen, daß er trotz allem seinen Lebensmut wieder findet. Bei allen, die sich an unseren kleinen Mithilfe beteiligt haben, möchte ich mich von ganzem Herzen bedanken, - vor allem bei PESA, der spontan seine gesamte Software zu Verfügung stellte. Ebenso bei Jörgen Seel und allen, die nicht bloß mit den Schultern gezeitet haben....

Meeting, CPC-Emu, CeBit'95, Dobbertin, Tintenspritzer, TribalMag...

Die RUNDSCHLAG-Redaktion war für mehrere Wochen geschlossen. Deshalb gab es keine Antwortbriefe usw.... Jetzt sind wir wieder sehr aktiv.

17. Juni:

Future-Soft-Meeting in München

Ort: Münchener Innenstadt, Sophienstr.1

Von: Sa, 17.6. 10 Uhr - Bis: So, 16 Uhr
Wer unangemeldet kommt: Schlafsack + Luftmatratze oder Isomatte mitbringen!

Besser: Anmelden bei Stefan Stumpferl, Hasenbergstr.57, 80933 München. ☎089/313 819 3 od. 314 400 1

Gebühr für Clubräume: 10,-DM

(Clubveranstaltung im Clubheim F3)

Essen: Beim Clubwirt (oder aus dem Supermarkt holen.)

Besonderheit: Die Clubräume werden von Sa, 23 Uhr bis So, 10 Uhr abgeschlossen. Aber in München soll es ja ein bißchen Nachtleben geben! (Der Schlafraum bleibt natürlich offen.)

CPC's, Archies und Mehrfachsteckdosen mitbringen

CPC-Emulator V 1.3

Marco Vieth hat uns die endgültige Version des CPC-Emulators zugeschickt. Endgültig, weil er jetzt seine Diplomarbeit schreiben muß und deshalb wohl keine Zeit mehr finden wird, am Emulator weiterzuarbeiten (Marabu: Das wäre schade!)

Im neuesten Emulator sind auch die Vortex-Teile enthalten!

CeBIT '95

Wie Ihr schon im CF'4'95 lesen konntet, fand nun doch ein CeBIT-Meeting statt.....

Vielen Dank an Lothar Dominke!!

Leider wußte niemand, daß der Amstrad-Stand diesmal weder in Halle 6 noch in Halle 7 war, sondern in Halle 23. So waren am Samstag um 12Uhr nur die ganz cleveren CPC-User zu finden.

Der Rest drängte sich am ACORN-Stand.

Einen ganz tollen Hammer für CPC'ler gab es aber auch auf dieser Messe:

Durch den heißen Tip eines CPC-users bekam ich die Chance, mich mit Chris

Hall., dem Entwickler des CPC- Locomotive-BASIC zu unterhalten!

Mit etwas Glück werden wir bald mal einen Artikel von Chris Hall. im RUNDSCHLAG lesen!

Er ist heute Managing Director von Turnpike Ltd.

Anschrift:

Chris Hall, Turnpike Ltd, Dorking Business Park, Dorking, Surrey RH4 1HN, United Kingdom.....

Auf dem CeBIT-Meeting bei L.D. wurde die „ROM-BOX“ und die neueste Version von „Stream2“ vorgestellt.

Marabu

Infos von Dobbertin

Sehr geehrter Herr Grässler, wir danken für Ihre Anfrage...

Da wir alle Komponenten selbst entwickelt haben, ist es im Prinzip kein Problem, etwas wieder aufleben zu lassen, und auch Restbestände sind noch vorhanden.

Eprom-Karten und RAM-Karten können noch geliefert werden.

Bei den Festplatten ist es schwierig, MFM-Platten zu bekommen und auch MFM-Controller sind nicht aufzutreiben.

Alle anderen Teile wie Gehäuse, Netzteil und Interface-Karten sind vorhanden.

Die Dobbertin-Uhr gibt es nicht mehr.

Floppy's 3,5" mit Umschaltung auf CPC-Format haben wir nicht mehr, Floppy's 5,25" sind noch lieferbar.

Lieferbar sind auch RS232-Schnittstellen, Modems und BTX-Software-Dekoder, sowie bekannte Software wie MAXAM, UTOPIA;ALPHA-ROM; RDOS; PROTEXT:

Mitfreundlichen Grüßen

M. Dobbertin

(dg)

TGS/Creators-Meeting

fand in den letzten Tagen statt. Von dieser Gruppe sind in nächster Zeit einige Programme (Spiele, Demos, Jubilee Joy usw. zu erwarten.)

HD-Disks

Mit meinem 3,5"-Lw von Panasonic habe ich keine Schwierigkeiten diese

zu verarbeiten, allerdings muß das zweite Schreibschutzloch verschlossen werden. Mit einem 5,25"-Robotron-Lw kann ich keine HDs lesen. Ich vermute, der Unterschied liegt darin, daß das 3,5"-Lw ein angepaßtes PC-Lw ist mit einer höheren Kapazität ist als 720 KB, wie das 5,25". Zum Abschluß noch meine Diskettenverarbeitungsmöglichkeiten: 3", 3,5" 80-Spur, 5,25" 80-Spur, 5,25" 2*40-Spur.

Der Gartenzweig

Infos

Tintenstrahler am CPC

Seit kurzem verwende ich am CPC einen Tintenstrahldrucker Marke 'OLIVETTI JP 250' - funktioniert tadellos! Nie wieder Ärger mit dem Farbband, jedes gedruckte Blatt Papier ist optimal kopierfähig. Die Steuersequenzen zur Soft-Einstellung sind nicht Epson-kompatibel, Text-Programme müssen angepaßt werden. Einige Feinheiten sind schon zu beachten:

Nach dem Ausdruck benötigt die Tinte noch einige Sekunden, bis sie trocken ist. Überhaupt dauert es einige Augenblicke, bis der Drucker zu arbeiten beginnt; es wird der Text nämlich in den Drucker-Buffer übernommen - also nicht irritieren lassen.

Parameter für die Steuersequenzen sind NICHT als Charakter-Zeichen 'CHR\$(n)' einzugeben sondern als ASCII-Text! z.B.: 'PRINT #8,CHR\$(27)CHR\$(38)CHR\$(108)"4"CHR\$(68)' bedeutet Zeilenabstand '4' Zeilen pro Zoll.

Auch ist zu beachten, daß jeder Steuerbefehl auf der nächsten Druck-Seite ein Line-Feed erzeugt.

Hardware-mäßig gibt es 29 SET-UP-Selektoren, die Voreinstellungen ermöglichen und in ihrer Funktion den DIP-Schaltern gleichen.

Jeder, der mehr wissen will, kann sich an mich wenden.

EGG

Das Hardware-Buch von Jochen Böger gibt es jetzt auch auf Diskette.

Tribal Mag#4

ist am 15.5.95 erschienen. Genaueres lest Ihr in „Szene-Infos“.

English:

Look Szene-Infos and next page

Tintendrucker am CPC ?

(Siehe auch vorige Seite) Die Originalseiten des RUNDSCHLAG werden z.B. mit einem HP DeskJet 520 gedruckt. Dann geht's in die Druckerei.

Die Tinten-Patronen: 1. Original-Patronen 2. Original-Patronen werden ca. dreimal mit sauberer (gesiebter) schwarzer Tinte aus normalen Tinten-fäßchen (Schreibwarengeschäft) nachgefüllt. 3. Nachfüll-Packs, z.B. „Pelikan Ink-Jet EASY CLICK, Longlife Kit, Nr. 313 668“.

Mit allen drei Möglichkeiten haben wir gute Erfahrungen gemacht.

1. Ist teuer
2. Billigste Methode.
3. Seit wir bei EDV-Kuhn (siehe

letztes Blatt) sehr günstig einkaufen können, verzichten wir auf die Schmutzdarbeit mit dem Selbst-Nachfüllen und verwenden den 3-fach-Nachfüllpack mit Adapter von Pelikan. EDV-Kuhn stellt aber fest, daß der Trend bei seinen Kunden zur Originalpatrone geht.

Wenn Ihr bei EDV-Kuhn (oder bei Hollenburger oder SinTech) bestellt, schreibt bitte dazu, daß Ihr die Anzeige im RUNDSCHLAG gelesen habt. Wir können den RS-Preis nur halten, wenn wir unsere Werbepartner behalten!

Wer kennt eine Firma, die im RS Werbung machen könnte? Bitte schreibt uns! (TS-Datensysteme in Nürnberg haben sich nicht bewährt. - Unzuverlässig!)

Esperanto im RUNDSCHLAG ?

Pierre Chibleur aus Frankreich ist ein Esperanto-Fan und hat uns auch eine Disk mit Esperanto-Programmen geschickt. Eventuell sind sie auf der nächsten RS-Disk. Sollen wir nun nach Deutsch, Englisch, Französisch, Griechisch, nun auch noch Esperanto in den RS aufnehmen ?????



Pierre Chibleur from France is an Esperanto-Fan. He sent to us a disc with Esperanto-

progs. Perhaps you will see it on next RS-Disc. I think, German and English is ok. for RS. We don't need a Ger-

man-English-French-Greek-Esperanto-RS!!

All freaks all over the world will understand English language.

RS in United Kingdom and France
Look page 17.04

We look for a distributor in Greece!

Ink Jet-Printers on CPC?

The RS-original-pages are printed with HP DeskJet 520. We used 1. Original Kit 2. We refilled original-kits 3. We used special „Refill-Packs“.

Nr. 2 is the cheapest way but sometimes an ugly work. Therefore we prefer Nr.3.

Gamers Message

If you want to send some Pokes, Tips and Tricks for RS-Gamers Message, send it to

BIOS, Postfach 27, 88475 SCHWENDI or to

Markus Kammerer, Kreuzwegstr. 22, D-77656 Elgersweier.

ASCII-text on 3" or 5,25"/40 tracks. (Only very short texts on paper.)

Scene-Map by Gremlin

Perhaps you are able to paint a map for English, French or Greek freaks?

Gamers Message von

Marc Mc Ready

Wer in Zukunft gute Artikel für die Gamers Message hat - auch Pokes, Tips & Tricks,

sendet sie an BIOS, Postfach 27, 88475 SCHWENDI oder direkt an:

Markus Kammerer, Kreuzwegstr. 22, D-77656 Elgersweier.

Mark McReady möchte die Files auf Disk (3"; 5,25" /40 tr.) als ASCII-Text oder mit Context - ohne Rand!

Bei Sendungen an Mark: Rückporto nicht vergessen!

RS und CCC Deutschland

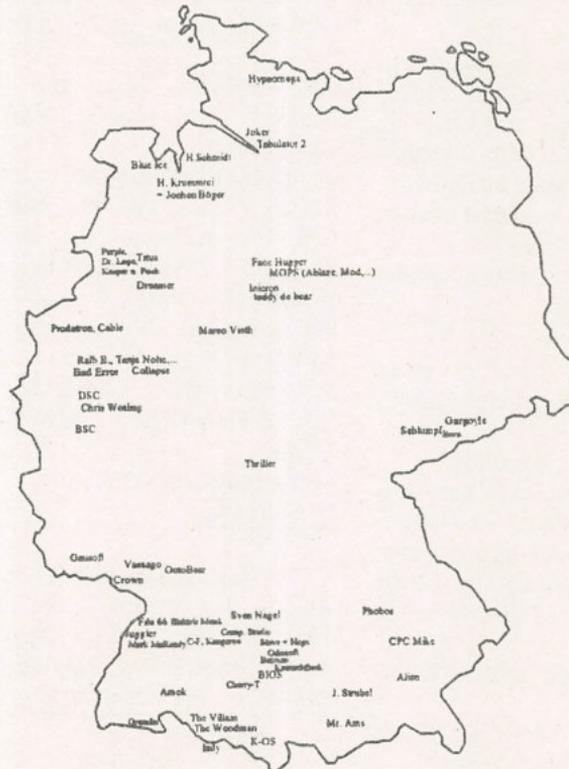
Marabu ist nun Mitglied im berühmten/berühmten Chaos-Computer-Club Deutschland.

Vielleicht lest Ihr schon im nächsten RS etwas über diesen schillernden Club.

Schreibt an den RS, was das Zeug hält!

Dann könnte der RS18 schon bald in Deinem Briefkasten liegen!

Texte ohne Rand als ASCII-File, Context-file (3"; 3,5"; 5,25"/40/80 Spuren oder als PC-Text (z.B. Winw6.0)



Wer in diese Karte reinmöchte, schreibt an:
Thomas Schilling, Rebenweg 28, 79793 Wutöschingen.

Schon über 7 Jahre:**EDV-Zubehör zu SUPER-Preisen**

Alles, was Computer/Drucker/Schreibmaschinen im täglichen Leben brauchen, gibt es bei mir in großer Auswahl - und preisgünstig!

Nachstehend ein kleiner Überblick:

Best.Nr.	Artikel	Preis DM
FARBÄNDER: Erneute Preissenkung bei vielen Bändern seit 01.04.1995!		
8715	SCHNEIDER DMP 2000..3160	6,50
624	" NLQ 401	6,50
678	" Joyce, LQ 3500, PCW 8256/8512	7,50
186M	" PCW 9512, Multistrikeband	7,00
692	STAR LC 10, LC 20, NX 1000	4,50
692F	" Color-Band 4-farbig	11,00
633	EPSON LQ 200..870	6,00
658	EPSON LQ 100	9,50
659	FUJITSU DL 900/1100/1200	8,00
670	PANASONIC KX-P 1123/1124 u.a.	9,00
629M	MANNESMANN TALLY MT 80/81, Multistrikeband	8,50

Das ist nur eine kleine Auswahl aus einem Angebot von ca. 4.000 verschiedenen Farbbandtypen. Am Lager sind ständig über 1.000 Bänder - auch für ältere Druckertypen, für die im Fachhandel nichts mehr zu finden ist!
Für Schreibmaschinen sind fast alle Farbbänder und Korrekturbänder am Lager!

TINTENPATRONEN:

51626A	HP DeskJet, schwarz	Stck.	52,00
51625A	HP DeskJet, Color	"	55,00
BJI481	CANON BJ-130	"	45,00
BC-02	CANON BJ 200/230	"	53,00
BJI201Bk	CANON BJC600, schwarz	"	21,00
BJI201CMY	CANON BJC600, blau/rot/gelb	je	22,50
S020025	EPSON Stylus 800/1000	"	29,00
S020034	EPSON Stylus Color, schwarz	"	42,00
S020036	EPSON Stylus Color, Color	"	85,00
S020031	EPSON Stylus 300	"	52,00

Weitere ORIGINAL-Patronen sowie Refills in großer Auswahl ab Lager lieferbar.

Achtung: Bei größeren Bestellmengen Tagespreise erfragen!

DISKETTEN:

D525DD	10 Disk. 5,25" DS DD 360 KB, NoName	Pack.	4,00
D525DDA	10 Disk. 5,25" DS HD 1,2 MB	"	6,50
D350DD	10 Disk. 3,5" MF 2DD 720 KB	"	9,50
D350HDA	10 Stck. 3,5" MF 2HD 1,44 MB, formatiert	"	7,00
"	ab 100 Stck. DM 6,50/Pack.!		
MAXMAGIC	10 Disk. MAXELL 3,5" HD formatiert + MAXmagic-3D-Bilder auf 1 zusätzl. Diskette	"	15,00
D350HDCol	10 Disk. SKC 3,5" HD format., 5 Farben	"	13,00

Marken-Disketten von 3M, ATLANTIC, MAXELL sind ebenfalls lieferbar. Preise bitte anfragen.

Halt! Lesen Sie auch die vorige Seite!

Best.Nr. Artikel Preis DM

ETIKETTEN: endlos, 1-bahnig mit Lochrand, für Nadeldrucker

502	89 x 36 mm, weiß	400 Stck.	Pack.	7,50
518	89 x 36 mm, gelb	400 Stck.	"	12,00
519	89 x 36 mm, rot	400 Stck.	"	12,00
520	89 x 36 mm, grün	400 Stck.	"	12,00
521	89 x 36 mm, blau	400 Stck.	"	12,00
503	89 x 48 mm, weiß	240 Stck.	"	8,50
601	70 x 70 mm, weiß	100 Stck.	"	6,00
607	70 x 70 mm, blau	100 Stck.	"	9,00
608	70 x 70 mm, grün	100 Stck.	"	9,00
609	70 x 70 mm, gelb	100 Stck.	"	9,00
610	70 x 70 mm, leuchtorange	100 Stck.	"	12,50

Viele weitere Formate, auch mehrbahnige Etiketten und Großpackungen zu günstigen Preisen finden Sie in meiner Preisliste.

NEU: Laser- und Tintendrucker-Etiketten von **AVERY** und **AGIPA**:

100	Blatt DIN A 4 ab DM 45,00
20	Blatt DIN A 4 ab DM 12,50 <i>Kostenlose Muster anfordern!</i>
10	Blatt DIN A 4 ab DM 9,00

...und jetzt mein Spezialgebiet: Papier

XERO CLASS COLOR - Papier bringt Farbe in die Bürokommunikation:

In 23 Farben und 2 Stärken (80 g/qm und 160 g/qm) am Lager, geeignet für Kopierer, Laser- und InkJet-Drucker, aus 100 % chlorfr. gebil. Zellstoff (TCF)

80 g/qm	500 Blatt	DM 21,50	100 Blatt	DM 5,00
160 g/qm	500 Blatt	DM 24,00	100 Blatt	DM 10,50

DECAdry Print: Motivpapiere, Visitenkarten, Empfehlungskarten, Urkundenbögen.. über 390 verschiedene Muster. 12-seit. Farbprospekt und Muster anfordern!

Ink-Jet-Papier (Aussedat Rey) 90 g/qm 500 Blatt DM 20,00

Original-InkJet-Papiere von HP, CANON und EPSON (360 + 720 dpi) am Lager

Endlos-Briefbögen mit Rahmendruck 1fach

Farbverlaufspapier,

"NEON"-Papier in Tagesleuchtfarben

*****Jeder Preislistenanforderung liegen einige Papiermuster bei.*****

Lieferbedingungen: meist ab Lager. Selten verlangte Artikel oder größere Bestellmengen werden normalerweise innerhalb 2 Wochen beschafft. Lieferung erfolgt per UPS, auf ausdrücklichen Wunsch auch per Postpaket. Versandkostenpauschale: DM 9,50

Zahlungsbedingungen: Vorkasse (Scheck/bar), Bankeinzug oder Nachnahme (+ DM 10,00). Schecks werden erst nach Versand der Ware zur Bank gegeben. Erstlieferungen erfolgen grundsätzlich gegen Vorkasse oder Nachnahme.

Wichtig: Es werden KEINE Mindermengenzuschläge berechnet. Eine Bestellung über DM 5,00 wird genau so prompt ausgeführt wie ein Großauftrag!

Walter Kuhn - EDV-Zubehör
Hessenstraße 7 (Frohnhausen)

35684 Dillenburg
Telefon/Fax: 02771 32688

BTX: KUHN, Bürobedarf#

Beilage zu RS 17 Das Neueste

G.o.s.t.-Soft - Meeting

Gost-Soft of POW! will wieder mal was für die Szene tun und lädt uns nach Oldenburg ein.

Endlich ist der RS mal schneller als der CF! Dort kommt die Einladung nämlich erst im nächsten Heft!

Da Gost-Softs Wohnung nicht allzu groß ist, kann man auf dem Dachboden schlafen. Weil es im Juli normalerweise warm sein sollte, ist der
Termin: 8.7.95

Es gibt aber auch eine Jugendherberge in Oldenburg.

Anschrift: DJH, Alexanderstr. 65 26121 Oldenburg

Verpflegung: Muß selbst übernommen werden. Wenn zusammengelegt wird, will Gost sogar für uns kochen!
Rechner, Mehrfachdosen usw. mitbringen!

Wer Bock hat, soll sich bis spätestens 1.7.95 bei Gost melden. Er bekommt dann einen Wegeplan zugeschickt.

Anschrift:

Jochen Böger, Leobschützer Str.12, 26125 Oldenburg, Tel. 0441/ 383 426

Vielen Dank für die Einladung!

Für die „Nordlichter“ wird Oldenburg wohl kein Problem sein.

Falls jemand aus dem Süden außer zum **Future-Soft-Meeting** (Siehe RS 17.53) auch noch zum **Gost-Soft-Meeting** will, soll sich bei BIOS, Postfach 27, 88475 SCHWENDI melden. Vielleicht gibt es dann eine Gemeinschaftsfahrt.

Marabu

Wichtig !!!

Bitte *unbedingt* Deine Karteikarte kontrollieren - wenn nötig, ergänzen und zurückschicken!

Nur dann können wir mit dem RS weitermachen!

Sollte Deine Karteikarte oder ein nötiges Bank-Formular fehlen, so teile uns das bitte mit.

Bei der Wahnsinnsarbeit, die wir nach unserem Datencrash hatten, könnte uns doch mal ein Fehler unterlaufen sein.

Wir wissen genau, daß ein paar unserer Freunde nur vergessen haben, ihr ABO zu verlängern (wahrscheinlich nur, weil wir bisher versäumt hatten, sie daran zu erinnern).

Wir können aber unmöglich noch mehr draufzahlen. Deshalb sind wir auf Deine Mithilfe angewiesen.

Wir werden uns dafür enorm bemühen, den RS auch weiterhin zu verbessern - und den nächsten RUNDSCHLAG 18 viel schneller fertigstellen - diesmal wieder mit Diskette!

RS-ABO-Verlängerung / Kartei

Bitte genau lesen !

Bitte ausfüllen und schnell zurückschicken

Leider gibt es ein paar RS-Leser, die schon einige RUND-SCHLÄGE eingesackt haben, ohne dafür zu zahlen!

Sicher sind auch ein paar dabei, die einfach nicht mehr wußten, wie lange ihr 5-Ausgaben-ABO noch läuft.

Das ist alles nicht so schlimm, wenn Ihr jetzt Eure Karteikarten auf den neuesten Stand bringt - und eventuell offene Rechnungen begleicht.

Wer sein ABO verlängern möchte, braucht nur auf der beigelegten Karte die bezahlten Nummern mit Bleistift anzukreuzen.

Er sollte dann aber auch gleich beim Zurückschicken der Karte die Verlängerung bezahlen.

Ab sofort gültige Preise:

Ein RUNDSCHLAG kostet 5,00 + Porto und Verpackung, also

DM 7,-

(Die Erhöhung um DM 0,50 wurde nötig, weil einige Leser nicht bezahlt haben oder Ihre RS-Disk nicht zurückgeschickt haben!)

ABO (5 Ausgaben): **DM 35,-**

Mit Lastschrift **DM 32,-**

Bezahlungsmöglichkeiten:

1. Lastschrift (=Abbuchung) Formular ausfüllen und an uns schicken.

2. Überweisung an

BIOS, Postfach 27, 88475 SCHWENDI
Konto 914 419 BLZ 65450070

bei Kreissparkasse Biberach

(Bitte Gutschrift(Zahlschein-) Überweisung ausfüllen und bei Deiner Bank abgeben!

3. Scheck mitschicken

4. Briefmarken (nicht größer als DM 1,-)

Sollte jemand sein ABO nicht verlängern, bitte nicht bezahlte RUND-SCHLÄGE zurückschicken oder einzeln bezahlen.

Aber bitte die Karteikarte auf jeden Fall mit Vermerk absenden!

Musterkarte:

Name	Vorname	Pseudo
Vorname	Name	Straße Nr.
PLZ	Wohnort	Tel.Nr.
	Tel.Nr2 (od. FAX)	
Diskformate 3"; 3,5" usw.		
RS-Nr. 15, 16, 17, 18, 19, 20, 1, 2, 3, 4, 5,		
bez:	x, x, x, x, x, x, x,	
erh:	v, v, v,	
Disk:	1315,	
erh:	v,	Erläuterungen bitte
zur:	x,	auf die Rückseite.

wahrscheinlich erst in ein paar Monaten erschienen!

So geht's, wenn man am PC nicht regelmäßig Sicherheitskopien macht! Beim CPC habe ich noch keine solchen Katastrophen erlebt - und wenn, dann war höchstens mal eine Diskette kaputt.

Wir brauchen alle Daten.

Nur so kannst Du in Zukunft schnell und richtig beliefert werden!

Korrekturen bitte mit Bleistift

Anschrift kontrollieren

Pseudo, wenn vorhanden,

Alle Diskformate angeben, auch Archimedes und PC

Bezahltes ABO gegebenenfalls nachtragen (x,x,...)

Hinweise über Bezahlung u.ä. bitte auf die Karten-Rückseite.

Vielen Dank für Deine Mithilfe!

Wir hatten vor einiger Zeit einen katastrophalen Daten-Crash auf der Festplatte und Marabu mußte Hunderte von Daten wieder von Hand eingeben!

Na ja: Seither haben wir einen Streamer, der in regelmäßigen Abständen alle wichtigen Daten auf Band speichert.

Wenn wir nicht einen Teil der Daten auf Diskette gehabt hätten, wäre der RS17

Wenn jemand seine Rundschlag-Disks noch nicht zurückgeschickt hat, sollte er das sofort tun. Ansonsten bekommt er das nächste Mal keine RS-Disk mehr!

Auch die 3,5"- oder 5,25"-Disks solltet Ihr möglichst zurückschicken - auch wenn sie viel billiger sind als die 3"-Disks! Warum? Erstens brauchen wir für den RS jede Menge Disketten und zweitens **solltest Du uns immer wieder mal einen eigenen Text für den RS mitschicken! Klar?**

Ein Thema gibt es immer, und wenn es auch nur ein Leserbrief ist, über den Du Dich geärgert hast.

Außerdem kannst Du diesmal gleich ein Bildchen für den Titel-Wettbewerb mitschicken (Siehe RS 17.52).

Falls wir bei jemandem die zurückgeschickte Disk nicht auf der Karteikarte vermerkt haben, so war das keine böse Absicht sondern die böse Festplatte! Entschuldigung!

Wir wünschen allen treuen RS-Lesern viel Spaß mit dem RS17...

und hoffen, daß der RS18 mit RS-Disk bald kommt!

Marabu und die ganze RS-Redaktion