

26.5.96
Rundschlag
Nr.19 Mai '96

CPC-News all over EUROPE
Archimedes

Rundschlag

OVERKILL / BULLETIN

Immer etwas daneben !

Aber voll informiert !!!!

Diesmal:
Coding

Cartoon: Bill and CPC
Protext/Prowort

CP/M goes IBM PC
MyZ80, Z3Plus,
e-mailing

Gamers: Black Land
Joyce, Archimedes
Scene in Europe
...and much more

Nr.19



Contents/Inhalt :page 4

Overkill multinational	14	Hajenara- Team	Bulletin informatique No. 14
---------------------------	----	-------------------	---------------------------------

Austria-Australia-France-GreatBritain-Germany-Greece 7,00 DM

Kleinanzeigen sind für Abonnenten kostenlos**Schickt Eure Anzeigentexte auf Diskette!****Biete**

CPC 464, farbige Amstrad-Tastatur, 3"-Lw mit Controller, GT 65, incl. 10 Stck. 3"-Disketten. VP: 100,-DM +Porto. Wolfgang Karl, Bertelsdorfer Weg 34, 96450 COBURG, Tel. 09561 / 68 223 Fax: 54176

Suche

Hallo Rundschlagredaktion und CPC'ler, leider haben sich beim letzten Aufruf nur wenige gemeldet, die mir bei der Vervollstaendigung meiner Daten geholfen haben. Und darum starte ich noch einen Aufruf, mit bitte um Hilfe. Allen die mir geholfen haben sei hiermit nochmal mein Dank ausgedrueckt. Es kann doch wirklich nicht zuschwer sein mir eine

Karte oder einen Brief zuschicken. Also wer fuehlt sich angesprochen.

Ich suche noch folgende Disketten oder Kassetten.

*PC International 3/85-7/85

*CPC Schneider-Magazin 1/87, 5/89

*Schneider aktiv 12.85, 1.86, 4.86, 5.86, 8.86, 10.86 bis 2.88 ausser 10.87

*Schneider aktiv Special Sonderheft 1 bis 4/87

*CPC Welt Special 3/88

*CPC Extra 4/88

*CPC Special 5/88 bis 7/88

*CPC Welt 1/88 bis 3/88

Auch von folgenden Buechern suche ich die Daten-Disketten oder Kassetten

*Data Becker Adventures, Schulbuch, Tips und Tricks Band 1+2.

*Mark&Technik Kreative Grafigestaltung, Grafik-Programmierung

*Sybex Grafikbuch

*Fingerschonend(CPC Schneider Magazin) 01/87 + 5/89

Auch suche ich noch das Schneider Magazin Heft 10/88.

Bei den Daten zu den Buechern oder Heften bin ich auch mit Teilen zufrieden.

Der einen oder andere hat doch bestimmt das ein oder andere Prg. abgetippt.

So kann ich mir, wenn ich sie bekommen die Arbeit sparen. Bitte wenn dann nur mit der Angabe wozu es gehoert.

Selbstverstaendlich werde ich alle zuschriften beantworten.

Also wer kann mir weiterhelfen? Bitte melden.

Vielen Dank für Eure Mühen im voraus. Martin Korsawe, Moorstueck 17, 21147 Hamburg

Verkaufe

Hallo Rundschlagredaktion, hallo CPC'ler, ich besitze noch einige Spiel, Hefte und Buecher doppelt und wuerde sie gerne loswerden. Selbstverstaendlich nicht zu Ihrem damaligen Preis sondern erheblich reduziert. Sollte nun Intresse aufkommen hier meine Angebot.

Disketten.

Platoon

After Burner

Eagle Bearer

1 Diskette und Anleitung

Hisoft Pascal 4T

5 Spiele:

1.The Sentinel

2.Tetris

3.Starglider

4.Elite

5.Ace 2

4 Spiele

1.Commando

2.Frank Brunos Boxing,

3.Airwulf

4.Bomb Jack

Kassetten.

Silicon Dreams 1 2 3

deutsche Anl.

Forest at Worlds End

Andromeda - Grafik Adventure

Harrier Attack

Supreme Challenge

Jewels of Darkness 1-3

Vagan Attack

The Wild Bunce

3d Stund Rider

Star Commando

Subsunk

****Action Pack ****:

Spielesammlungen und Anwender

4,5,6,7,9

10,11,13+14

Akkustikkoppler+ Rs 232 von Vortex fuer 664 ca.70 (soll mit Adapter auch an dem 6128 funktionieren) *Turbo Pascal 3.0 mit Handbuch von Sybex fuer ca.120DM

*Fast BASIC Compiler mit Handbuch fuer ca 50DM DMV-Verlag

*Mouse Operating System M.O.S fuer ca. 80DM auch fuer Joystick

CPC Schneider Magazin

3/86, 4/86, 4/86, 5/86, 6/86, 8+9/86, 10/86, 3/87, 6/87, 7/87, 8,87, (2*)6/88, 9/88, 6/89, 9+10/89

PC Schneider International

8/85, 10/85, 11/85, 12/85, (2*)1/87, (2*)2/87, 3/87, (2*)4/87, (2*)5/87, (2*)6/87, 7/87, (2*)8/87, 9/87, 10/87, 11/87, 12/87, (2*)1/88, (3*)2/88, 4/88, 5/88, 6/88, 7/88, 9/88, 10/88, 11/88, 1/89, 2/89, 5/89, 6/89, (2*)7/89, (2*)8/89, 9/89, (2*)10/89, 11/89, (2*)12/89, (2*)1/90, 5/90, 6+7/90, (2*)8+9/90, 10+11/90, 12+1/90+91, 2+3/91, (2*)6+7/91,10+11/91, (2*)12+1/91+92, (2*)2+3/92, (2*)4+5/92, 6+7/92, (2*)8+9/92, 10+11/92, 12+1/92+93"

PC Schneider International Sonderheft

2/86, 3/86, 7-88/89, 8-89/90(lose), (2*)8-89/90

Happy Computer Sonderheft 4/86, 6/13

Schneider aktiv Sonderheft 1/87, 2/87, 4/87, 1/88

*Schneider aktiv 12/86, 5/87, 11/87,

Mark und Technik (2*)CP/M Plus Anwenderhandbuch, Schneider Grafik Programmierung

Data Becker Das grosse Grafikbuch zum CPC, (4*)CPC 6128 für Einsteiger, CPC 464 Intern, (2*)Das grosse Floppy Buch, Basic Trainingsbuch zum CPC 464, Das grosse "Basic Buch zum 6128, Das Maschinensprachebuch zum CPC 464, (2*)Logo Buch zu CPC und Joyce, CPC Tips&Tricks Band 2, *Schneider Benutzerhandbuch*

Preise: Hefte ca 3 DM, Sonderhefte ca 6 DM, Buecher ca.15DM, Cassetten 2-5DM, Disketten 8-20DM + Porto auch Mengenrabatt ist moeglich

Martin Korsawe, Moorstueck 17, 21147 Hamburg

Future OS - das Betriebssystem für den CPC!

- Wollen Sie mit ihrem CPC ins Jahr 2000 durchstarten? Dann könnte das Future OS der richtige Weg für Sie sein! Future OS katapultiert ihren CPC in eine neue Leistungsdimension, hier nur einige Daten:

- Zeichenausgabe 20 bis 80-fach beschleunigt, viele Attribute.
- Verwendung von bis zu 8 LWs und Dobbertin HD20 gleichzeitig.
- Lesen/Schreiben einer 3 Zoll Disk in 9 Sekunden.
- Kopieren einer ganzen 3 Zoll Disk in 19 Sekunden!
- Multidirektionale File-Copy-Funktion. (Data, System, ibm, Vortex).
- Dynamische Speicherverwaltung aller max. 576KB RAM.
- Programme können bis zu 512KB groß sein.
- Die erwiesenermaßen schnellsten Low-Level Routinen, die sich ein Programmierer nur wünschen kann.
- Ca. 500KB Dokumentation (OS, System, Routinen usw. ...)
- Hotline Service jeden Sonntag von 19.00 bis 20.00 Uhr.
- OS umfasst 64KB MC
- Code, Lieferung auf Disk oder im Eprom.
- Inicron RAM-ROM-BOX wird voll unterstützt (empfohlen).

Mittlerweile existieren eine Menge PD Programme für das Future OS, geben Sie ihrem CPC eine Chance. Das ganze kostet NUR(!!!) 30 DM.

Bestellen Sie sich kostenloses Informationsmaterial bei:

Future Soft, Stefan Stumpfperl, Hasenbergstr. 57, 80933 München.

Verkaufe

CPC 6128 mit GT 65, 100,-DM
Drucker NLQ401 mit Kabel 100,-DM
5,25"-Laufwerk A/B 2x40tr., 80,-DM
Nachfragen bei: BIOS, Postfach 27, 88475 Schwendi. Tel. 07352/1257

Hardware: Grünmoni GT 65, 75 DM;
Colormonitor CTM 640, 110 DM;
Board 6128 mit Extras, 140 DM;
zusammen: 225 DM
Drucker NLQ 401: 100 DM, alles zusammen: 300 DM

Druckerkabel für 464,6128 je 10 DM
Disketten: 3", Stück: 4 DM, 20 Stk: 75 DM.

Programme: 3"-Originale: Space Harrier, Ghostbusters, Buggy Boy, Arkanoid, Dan Dare I, 10 Great Games3, je 20 DM, zusammen: 100 DM

Bombjack 2, Five Star Games, Sorcery+, International Karate, je 25 DM, zusammen: 80 DM

Alle Spiele zusammen: 150 DM
Originalkassetten:

Wordhang, Timeman one, Happy Numbers, Happy Letters, zusammen: 20 DM.

Impossible Mission, Fairlight, V, Batman, Big Trouble In Little China, Fighter Pilot, Last V8, Chiller, Kane, Caves of Dome, Thing Bounces Back, Harrier Attack, Flipper, Manic Miner,

Cubit, Pool Billard, Knight Time, Formula 1 Simulator, Star Firebirds, Schatz der Pharaonen, Finders Keepers, je 10 DM, zusammen: 180 DM.
Renegade, Ikari, Saboteur, Barbarian, je 15 DM, zusammen 40 DM. Alle 28 zusammen: 200 DM
Rene Reibholz, Hellegrund 31, 31195 Lamspringe, Tel. 030/ 566 29 27

Suche

Farbmonitor für CPC 6128
Joh. Mertig, Buchenweg 8, 83071 STEPHANSKIRCHEN, 08031/72312

Suche

3,5"-Laufwerk für CPC464 zusätzlich zum 3"-Laufwerk. Hinsichtlich Anschlußtechniken bin ich etwas depert. Also bitte ausführliche Tips dazu. - Mit dem Lötkolben komme ich dann schon klar.

Auch eine kommerzielle Lösung wäre mir recht. Tips bitte an: Johannes Birkholz, Sudetenlandstrasse 21, 95478 Kemnath, Tel.: 09642/8566"

Tausche

Ext. 3"-Laufwerk für CPC 6128) (mit Contr. für CPC464) gegen ext. Laufwerk 3 1/2" für CPC 6128.
ErwinvGrah, Pliensbacher Weg 19, 73110 HATTENHOFEN, Tel./Fax 07164/6149

Tausche

SUCHE 5 1/4" 40 Track Laufwerk (ohne Gehäuse und Netzteil) im Tausch gegen ein 5 1/4" 80 Track Laufwerk (von TEAC).

Außerdem wäre noch ein 5 1/4" 80 Track Laufwerk (ebenso ohne Gehäuse & Netzteil) abzugeben. (10 DM + Porto).

ADDY: Stefan Nöhammer A-4775 Taufkirchen/Pram 145 Österreich

Suche

HILFE!!

Suche dringend Bards Tale 1-5!

Schreibt bitte: Tobias Reil, Streekweg 5, 26188 Edewecht

Suche Amstrad CPC 6128-Tastatur (preis: VHS) Tel. 02371-23545 (Kai verlangen) oder an: Kai Hoffmanns, Memelstr. 15, 58638 Iserlohn.

Sprites

Ich suche ein möglichst komfortables Spriteprogramm, mit dem ich unter BASIC Sprites bewegen kann, wenn möglich ohne RSX-Befehle, da die bei mir oft mit anderen Routinen in Konflikt kommen (SoundTrakker, Digi-Sounds, Directory-Auflistungen etc.). Am besten wäre es natürlich, wenn jemand das Utility SPRITES ALIVE hätte und es mir verkaufen könnte.

The Electric Monk of TGS, Ulrich Schreitmüller, Kressbachstraße 31, 74861 Neudenu-Herbolzheim, Tel. 06264-1574

SMALL AD

I am looking for a utility for using sprites in BASIC, if possible without RSX commands, because these often interfere with other program routines (SoundTrakker, digitized sounds, directory listing etc). The best thing, of course, would be if someone could sell me the SPRITES ALIVE utility (it was sold out in the UK). My Address: The Electric Monk of TGS, Ulrich Schreitmüller, Kressbachstrasse 31, 74861 Neudenu-Herbolzheim, Germany.

Send your address for getting Contacts all over Europe!

Inhalt / Contents

Thema	Seite/page
Kleinanzeigen / small adds.....	2
Inhalt / contents.....	4
Aktuelles / actually.....	5
Anwendungen: Protex-Context.....	6
Aktuelles/Sammelsurium.....	8
Cartoon: Bill Gates and the CPC.....	9
Coding.....	10
CP/M- Story.....	12
CP/M goes IBM PC=MyZ80.....	14
Z3Plus.....	16
BBS/ E-mailing.....	18
DFÜ /Mailboxen.....	19
Dark Sector-DFÜ.....	20
8Bit-Net.....	22
Contacts.....	22
Grundlagen: Virus / Basics.....	23
Gamers: Black Land /ENGLISH.....	24
Black Land / Deutsch.....	26
Hardware: Riemenwechsel / Strap changing.....	29
3 1/2"-Laufwerk anschließen.....	30
Mehr von den Inicrons.....	31
Joyce-User-AG.....	32
Leser: Fragen /Briefe / Meinungen / letters	33
Meetings.....	36
ACORN Archimedes	
Photodesk.....	1-3 37
Intern. Tastatur.....	3 39
Pineapple Killer.....	4 40
Printer Port Sampler und Sonor.....	5 41
Software: Ein Stream für's ROM.....	42
SCENE.....	43
The Pow-Story.....	43
Inicron-Meeting.....	44
The British Scene / Sewer Side-Meeting.....	48
Szene-News.....	50
The Big Project.....	52
Commercial: EDV-KUHN.....	53/54

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 progs of RS-Disks

Redaktion

BIOS, Postfach 27, D-88475 Schwendi,
Stephan Sommer
Marabu

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Christian Allinger, Dirk Gräßler, Peter Egginger, Tim Bongers,
Christoph Bruder, Heiner de Wendt, Georg Odenthal, Stefan
Kuhls, Hartmut Krummrei, W. Neumeyer-Bubel, M. Radtke,
Gavin Black, Arnaud Storg, DangSoft, Juggler, Pesa, FG Brain,
Slice, Wolpertinger, WSX

Hello, European Freaks!

In this RUNDSCHLAG /Overkill
you find English articles.

Some German texts had been translated.

Thanx to

Slice, FG Brain, Gavin and others !!

Thanx to Vampire, Odiesoft, Dangsoft, WSX, Stephan
Sommer, Lovebyte and others for translations

RUNDSCHLAG 18

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



Distributor in Greece:

Chris Archontidis, Athinon 121,
GR- 16561 Glyfada ATHENS



HJT

SCUG

Sorry, you have waited for a long time....
But now, you see a RUNDSCHLAG with 54 pages!

CeBIT '96 / DFÜ(e-mail) / Händler ...

Elmsoft...

CeBIT '96

Für alle: 14.03.96 - 20.03.96

Der Eintrittspreis lag bei DM 50,- damit weniger „Normalverbraucher“ kommen. Diese sollen zur **home-CeBIT** (Computer, Unterhaltungselektronik usw.): 28.08.96 - 1.9.96

Siehe dazu auch bei „Meetings“

Meetings / Parties

Siehe „Szene-Teil“ am Ende des Heftes.

DFÜ

Stefan Kuhs:

Lascivious BBS: 07389-657

8-Bit-net: 88:497/2500

Fidonet: 2:2487/9017

Ass-net: 66:6007/6

Gayconnect AKA: 36:497/2000

Easynet AKA: 49:72/4

X-NET AKA: 56:57/406

und bald auch in anderen Netzen.

Nach unserer Veröffentlichung im RS18, Seite 18.05 haben einige Leute mit Knutschi Kontakt aufgenommen! Man höre und staune: Auch „The Cranium“ ist wieder aufgetaucht!

Raum Augsburg:

Dark Sector 0821/ 2290356

Raum Bochum:

Thorsten Franke, FAX:0234/ 64963, E-mail: botho@kitti.ftg.donut.ruhr.com, Fido: 2:2448/53, BBS: ++49-234-682887, scall: 01681-1495575

Raum Hannover:

8Bit-Net Headquarter: Wolfgang Noisternig

Fax/BBS: 0511/83 45 72

ISDN: 0511/83 65 64

Raum Paderborn:

Marco Vieth, Auf dem Ükern 4, 33165 Lichtenau

email: ali@uni-paderborn.de

France:

Jean-Bernard Condat (Chaos-Computer-Club France) ask him by phoning this number: (1)40 10 2223

Aus RS18 (Wiederholung):

Harald Schön: HSCHO-EN@MAIL.UNI-FREIBURG.de - besser unter Tel. 0761/281642 nachfragen.

Austria: Stefan Nöhammer: e-mail: sn@sbox.tu-graz.ac.at

France: Emmanuel: BBS +331 39 50 54 11

Purple: im Fido-net, unter Tel. 05976/543 nachfragen.

Andreas Beckh: unter Tel. 0911/83 53 38 nachfragen.

Schickt uns Eure email-Adressen!

For more e-mail-addresses look in „CPC-Telegramm“.

neu:

Neue Anschrift von Odiesoft:

Georg P. Odenthal, Gottfried-Keller-Str. 10, 78467 Konstanz, 07531/53192,

Einstieg in DFÜ

In diesem Heft beginnt eine Serie von Knutschfleck, in der Euch die ersten Schritte gezeigt werden.

Mit diesem Lehrgang möchten auch wir in DFÜ einsteigen. Es kann also gut sein, daß der RUNDSCHLAG auch bald über DFÜ erreichbar sein wird.

Kostenlos:
8-Bit-DFÜ-Disk

Wer Zugang zu einem PC hat, kann jetzt bei uns die notwendigen Progs für DFÜ bestellen. Die Programme bekommt Ihr von uns kostenlos mit dem RS20.

Was Du tun mußt: Schicke uns eine 3,5"-Disk mit einem Aufkleber mit vollständiger Anschrift.

Auf der Disk sollte ein Textfile mit Eurer Anschrift und dem Hinweis sein: Ich möchte die DFÜ-Programme der „8Bit-Net-DFÜ-Disk“

Dazu schreibst Du, ob Du schon mit DFÜ arbeitest, ob Du erst einsteigen möchtest, und vor allem sollten wir eine Liste haben mit allen DFÜ-Adressen von CPC'lern, die Du kennst. Also e-mail, BBS, Fido usw. usw.

Nur so können wir so eine Art Netz für RS-Leser aufbauen.

Wenn diese Disk von Dir in den nächsten zwei Wochen bei uns eintrifft, kannst Du mit dem RS20 (spätestens mit dem RS21) die „8-Bit-DFÜ-Disk“ von uns erhalten.

Geplanter Inhalt:

Einfache, wenig störungsanfällige Shareware-Programme:

- Terminal-Prog
- Offline-reader
- Packer/Entpacker
- Falls noch Platz ist: MOD-Player und Grafikbetrachter



Dates

Home-CeBIT in Hannover/Germany: 28-08-96 - 01-09-96. There will be a Amstrad-CPC-Meeting.

This date and other meetings: look at the SCENE-part of RS19, on the last pages of this issue.

e-mailing

A lot of CPC-users/RS-readers are now surfing on/in the electronic nets or highways (with CPC or PC).

If you own a modem you can try to call the numbers on the left side of this page.

Knutschfleck/Lovebyte is beginning with an article about the first steps in this issue of RUNDSCHLAG/OVERKILL

For RS-Readers he is offering a free disc with some simple PC-shareware-progs for beginners. These progs are written in German with some English parts.

If you want to have these progs, please send a 3,5"-PC-disc to BIOS, Postfach 27, D-88475 SCHWENDI.

This disc must have a label with your full address.

On the disc must be a text-file with your address and a note „I want to have the mailing-progs.... I am beginner / I had e-mail-contacts with the following CPC-users:... Name, number etc. (e-mail, BBS, other nets...)“

More „Actual“: page 19.08

Mehr „Aktuelles“: Seite 19.08

Korrektur

Billige 3"-Disketten: Im RS18 wurde leider eine verstümmelte Anschrift abgedruckt. Hier die Korrektur: Kalle Süße, Am Johannesburg 12 Bad Hersfeld, Tel. 06621/72650

PROTEXT-PROWORT-CONTEXT

Einführung in die Textverarbeitungen PROTEXT / PROWORT und kleiner Vergleich mit CONTEXT.

Angeregt durch den Beitrag über Textverarbeitungen von Gert Genial im RS-13 möchte ich allen Rundschlag-Lesern die wichtigsten Features von PROTEXT und PROWORT schildern.

G.G. hat gemeint, CONTEXT genügt für viele einfache Texte.

CONTEXT ist so rasch geladen, schnell zu erlernen und einfach zu

bedienen, daß ich seit Jahren jeden kleinen Zettel mittels CONTEXT schreibe.

Der Textbereich ist in 5 Seiten gegliedert, jede davon 64 Zeilen lang und 80 Spalten breit, das bedeutet genau 25 KByte Platzbedarf. Die Formatierungsmöglichkeiten sind ausreichend, Druckmöglichkeiten sind nur einige wenige verwirklicht. Blöcke zu kopie-

ren oder zu verschieben ist nicht vorgesehen, aber über den Umweg Diskette dennoch möglich.

Ursprünglich wurde dieses Prog von Matthias Uphoff in der PCAI 4/86 abgedruckt, mittlerweile ist es in zahllosen Überarbeitungen im Umlauf.

Wer andere Druckereinstellungen installieren oder Farbänderungen durchführen will, dem könnten die nachfolgenden Adressen dienlich sein:

Druckereinstellungen:

&9F11 27,56,0 - Papiermangel übergehen
 &9F14 27,n,0 - Zeichensatz D/I (n=54 oder 55) 'NLQ401'
 &9F17 27,51,n - n/216" Zeilenabstand
 &9F1A 27,120,n - NLQ ein/aus (n=1 oder 0)
 &9F1D 27,45,0 - Unterstreichen aus
 &9F20 27,87,0 - vergrößerte Schrift aus
 &9F23 18,00,0 - Zeichenverdichtung aus
 &9F26 27,84,0 - hoch-/tiefgestellte Indizes aus
 &9F29 27,70,0 - Zeichenhervorhebung aus
 &9F2C 27,72,0 - Doppelanschlag aus
 (bis hierher geht die Voreinstellung)
 &9F2F 27,120,0 - NLQ aus
 &9F32 27,45,1 - Unterstreichen ein
 &9F35 27,87,1 - vergrößerte Schrift ein
 &9F38 15,00,0 - Zeichenverdichtung ein
 &9F3B 27,83,0 - hochgestellte Indizes ein
 &9F3E 27,83,1 - tiefgestellte Indizes ein
 &9F41 27,69,0 - Zeichenhervorhebung ein
 &9F44 27,71,0 - Doppelanschlag ein
 &9F47 13,10,255- Ende der Zeile

binär verknüpft:

&9F4A Dreieck nach oben 1 = Zeichenhervorhebung (emphasized)
 &9F4B Dreieck nach unten 2 = verdichtete Schrift (condensed)
 &9F4C Dreieck nach rechts 4 = hochgestellte Indizes (superscript)
 &9F4D Dreieck nach links 8 = tiefgestellte Indizes (subscript)
 16 = Doppelanschlag (double strike)

Bildschirmfarben: Zeile 220 (Menübildschirm)
 Zeile 600 (Textbildschirm)

Speicherbereiche:

&2700-&2EFF Puffer für Kassetten/Disk I/O
 &2F00-&92FF Textspeicher
 &9300-&932B Variablenbereich
 &932C-&9E60 Editor und Hilfsroutinen für Basic
 &9E61-&9FF7 Eventblocks, Tabellen, Statuszeile usw.
 &9FF8-&A1D2 Puffer für Drucker ab &A1D3 Zeichensatz



Beispielsweise kann man im Hauptmenü ins BASIC aussteigen und folgendes eingeben: 'POKE &9F4C,17'. Dann bedeutet das Steuerzeichen 'Dreieck nach rechts' durch die Tastenkombination <CTRL>+'>' Zeichenhervorhebung(=fett, 1) plus Doppelanschlag (16). Mit Eingabe von RUN+RETURN kommt man wieder ins Hauptmenü.

Nicht ausreichend ist CONTEXT dann, wenn beispielsweise folgende Erfordernisse zu erfüllen sind: Mehr als 80 Zeichen pro Zeile (jeder 9-Nadler Matrixdrucker kann bereits über 120 Zeichen in der Schriftart 'condensed' drucken), wenn Kopfzeilen, Fußzeilen, Seitennummerierung etc. und wenn mehr Druckereinstellungen gewünscht werden.

WORDSTAR ist so ein Prog, das keine Wünsche offen läßt, aber eben auch PROTEXT und PROWORT sind nicht zu verachten und eventuell sogar rascher erlernbar.

Die Protext-Familie gibt es von Arnor auf Disk und als ROM für CPC,

sowie für PCW (Joyce), PC's, Amiga und Atari. Die wichtigsten Varianten sind in der nachfolgenden Tabelle gegenübergestellt:

	PROTEXT v1.21	PROWORT v2.17	PROTEXT v1.95	CONTEXT (PCAI)
Fassung in	englisch	deutsch	englisch	deutsch
Textlänge	20-23 KB	Diskkapazität	Diskkapaz.	25 KByte
Betrieb unter	AMSDOS	CP/M Plus	CP/M Plus	AMSDOS
läuft auf:				
PCW (Joyce)	-	ja	ja	-
CPC 6128	ja	ja	ja	ja
CPC 464	ja	ncin	ncin	ja
CPC 464 mit				
Vortex-Erw.	ja	ncin	ncin	ja

Nun will ich die Progs näher beschreiben. Im folgenden ist mit PROTEXT immer die Version 1.21 gemeint, die Version 1.95 ist nahezu identisch mit PROWORT, nur eben in der englischen Fassung; die Befehle im Kommandomodus haben andere Bezeichnungen, aber die Funktionen sind analog. Weitere Erklärungen zu PROTEXT 1.95 sind nicht notwendig.

PROTEXT

gestartet durch Eingabe von RUN"DISC. Es laufen dann 2 Startprogramme in BASIC ab, die man selbst verändern kann, um z.B. die Tastatur anders zu belegen, die Sreen-Farben zu ändern oder gleich einen bestimmten Druckertreiber zu installieren. Anschließend startet ein Binärprogramm und man kommt in den sogenannten

'Befehls(Command)-Modus'.

Mit Tastendruck <H> wie Hilfe (und nicht <CTRL>+<H> wie in der Kopfzeile sichtbar - dies gilt für den Editormodus) werden die Kommandos ohne Erklärung aufgelistet. Für viele gibt es zusätzliche Abkürzungen und alle AMSDOS-Befehle können hier ebenfalls verwendet werden, sogar viel einfacher ohne RSX-Strich und ohne Anführungszeichen, z.B. 'era *.bak', 'ren neu=alt'. Laden, Speichern, Drucken, Druckertreiber laden/erstellen, Suchen/Ersetzen, Formatieren, Zeichensatz - all dies wird vom Befehlsmodus aus gesteuert. 'deu' schaltet um in den deutschen Zeichensatz, ich benutze eine Pseudo-DIN-Tastatur genauso belegt wie CONTEXT. Auch Umschalten von 'Programm-' in 'Document-Modus' und umgekehrt ist vorhanden. Nächster Schritt ist Drük-

ken der Taste <ESC>. Damit wechselt man in den Texteditor, den 'Editor-Modus'.

Jetzt kann neuer Text geschrieben, vorher geladener Text verändert und bearbeitet werden. <CTRL>+<H> zeigt nur eine kleine Auswahl der CONTROL-Tastenkombinationen, die in diesem Modus Funktionen erfüllen, der Rest muß im Handbuch nachgeschlagen werden. Aber Gott sei Dank, wenigstens diese CONTROL-Codes sind in allen PROTEXT/PROWORT-Versionen gleich! Mit <ESC> kommt man zurück in den Befehlsmodus, <q> oder <quit> beendet das Prog, aus BASIC kann man PROTEXT mittels <RSX><P><RETURN> neu starten.

Protext-file-commands:
siehe RS-Disk 16/18

PROWORT

Dieses läuft unter CP/M Plus auf CPC-6128 und auch PCW (Joyce), somit kann man sich nach eigenen Wünschen der Startroutinen SUBMIT.COM bedienen und Tastatur, Schriftsatz, Farben voreinstellen. Die maximale Textlänge ist wie bei Wordstar nur von der Diskettenkapazität abhängig. PROWORT startet ebenfalls zuerst in den Befehlsmodus, neben AMSDOS stehen unter anderem zur Verfügung:

CAT (DIR) -Dateienkatalog ausgeben. Wahlweise Laufwerk, Gruppe,
CAT <ud> - Name. z.B. CAT 4M:*.DOK
DOK Dokument-Editormodus einschalten. Formatierungsbefehle verfügbar.
DRUCKD (DD) - Als ASCII auf Diskette drucken.
DRUCKDB (DDB) - Block als ASCII-Datei auf Diskette.
GRUPPE (USER)- Gruppen/ Benutzernummer wählen.
LADEN (L) - Neue Datei laden.
LAUFWERK (LW) - Laufwerk wählen (beliebig A-P, wenn installiert).
MISCHEN (MI) - Datei mit aktuellem Text mischen.
NAME (N) - Benennen der aktuellen Datei.
PROG - Programm-Editormodus einschalten.
SCHALTEN (SA) - Zwischen Dokumenten im Speicher umschalten.
SICHERN (S) - Text sichern.
SICHERNB (SB) - Block sichern.
ABBRECHEN (AB) - Druckvorgang abbrechen und Puffer leeren.
DRUCKA (DA) - Selektiv Seiten drucken, wahlweise von Diskette.
DRUCKB (DB) - Nur markierten Textblock drucken.
DRUCKEN (D) - Datei drucken, wahlweise von Diskette.
DRUCKER (DR) - Druckertreiber laden.

DRUCKS (DS) - Text auf Bildschirm drucken, wahlweise von Diskette.
PARALLEL (PAR) - Parallel (Centronics) Drucker.
SCHREIBMASCHINE (SMA) - Schreibmaschinenmodus.
SERIELL (SER) - Seriellen Druckerausgang wählen.
STOPP (ST) - Druck stoppen, Puffer intakt lassen.
WEITER (WT) - Pufferinhalt weiterdrucken.
ACCESS (ACC) - Datei(en) zum Lesen/Schreiben definieren.
COPY <alt> <neud> - Datei kopieren (Reservekopie).
COPY <ud> <grp> - Datei(en) kopieren. Joker-Symbole zu lässig.
DFORM - Diskette formatieren. CF2 oder CF2DD Format.
DFORMD - CPC6128 Datenformat formatieren.
ERACOPY (ECOPY) - Datei kopieren, alte löschen.
EXEC (X) - Datei mit Befehlen ausführen.
PROTECT (PROT) - Datei(en) nur zum Lesen definieren.
SPOOL (SPON) - Alle Bildschirmausgabe auf Datei.
SPOOLOFF (SPOFF) - "Echo-Funktion" ausschalten.
FINDEN (F) - Zeichenkette finden.
FIX, FIXB - Tabs, weiche Leerzeichen und weiche Zeilenschaltungen löschen.
KALK (KA) - Rechenfunktion
LEEREN - Text löschen.
ZÄHLEN, ZÄHLENB - Wortzählung in Text/Block.
ERSETZEN (E) - Zeichenkette finden und ersetzen.
FORMAT (FT) - Text formatieren.
FORMATB (FTB) - Block formatieren.
GEHEZU (G) - Auf Seite/Zeile/Spalte gehen.
NUMMER (NUM) - Textzeilen numerieren.

NUMMERB	(NUMB) - Textzeilen im markierten Block numerieren.
PRINTOFF	(PROFF) - Echo-Funktion ausschalten.
PRINTON	(PRON) - Alle Bildschirmausgabe an Drucker senden ("Echo").
SATZ	(KEY) - Standardsatz/Funktionstaste definieren.
SATZL (SL) - Definierte Standardsätze auflisten.
VERLASSEN	(VL) - Aus Prowort aussteigen.
SYMBOL	(SYM) - Bildschirmzeichen neu definieren.
EXTERN	: Prowort externe Befehle
DKOPIE	- Einfache Diskette kopieren. Hilfsprogramm.
DRUCKWÄHL (DW)	- Hilfsprogramm zum Einrichten eines Druckertreibers.
KONFIG	- Prowort Konfigurations-Hilfsprogramm.
KONVERT (KV)	- Dateikonversion auf Prowort-Format.
SPELL	- Dokument im Speicher auf Rechtschreibung prüfen.
SPELL <file>	- wahlweise von Diskette.
SM	- Hauptmenü des Spell Rechtschreibe-programms.
* <file>	- Separates Programm anrufen.

Besonders hinweisen möchte ich auf das Abspeichern als ASCII-Format, dann kann die Datei leichter mit anderen Textprogs weiterbearbeitet werden. Druckertreiber für verschiedene Zwecke können erstellt und wechselnd eingesetzt werden. Lustig ist der Schreibmaschinen-Modus; ist wohl für Personen gedacht, die noch nie mit einem Textprog gearbeitet haben. Auf Drücken von <RETURN> wird sofort die jeweilige Zeile ausgedruckt und 1 Zeile weitergeschaltet. Im Befehlsmodus wird auch Finden/Ersetzen, Text/Block formatieren, Standardformulierungen definieren (sehr praktisch! Alle Buchstaben von A - Z können mit Standard-Phrasen belegt werden) etc. durchgeführt, auch die Hilfsprogramme startet man von hier. <H> (ohne <CTRL>) führt zu Hilfe-Anleitungen. Ein Leckerbissen ist die Rechtschreibprüfung, die mit SPELL aufgerufen wird; dazu muß man zusätzlich das Programm PROSPELL erworben haben. Zwar werden Wörter bereits dann zur Prüfung ausgegeben, wenn bloß die Endung anders ist, aber bei kritischen Schriftstücken kann diese Anwendung sicher nicht schaden.

Auch in PROWORD wechselt man mit <ESC> zwischen Befehls- und Editor-Modus. Im Editor erhält man Hilfe mit <CTRL>+<H>, neuerlicher Tastendruck <CTRL>+<H> zeigt neue Zeilen, <CTRL>+<V>+<H> schaltet Hilfe aus.

EGG

Aktuelles / Sammelurium

RS-Gesamtverzeichnis

Gremlin ist zur Zeit dabei, ein Gesamtverzeichnis der Rundschläge ab Nr.12 zu erstellen. Damit soll den RS-Lesern die Möglichkeit gegeben werden, die interessanten RS-Artikel aus den Heften 12-20 schnell herauszufinden.

Auf die Idee brachte uns ein RS-Abonnent - und Gremlin war so freundlich, sich an diese Wahnsinnsarbeit zu machen! Vielen Dank!

Wer wäre bereit, ein Gesamtverzeichnis der Hefte 1-11 zu machen? Ich würde dem hilfsbereiten Leser den Sammelband kostenlos zuschicken und er könnte die Artikel - nach Rubriken sortiert - alphabetisch ordnen.

Sammelurium

Während ich hier tippte, hat Elmssoft aus Österreich (Der geniale Zap'T' Balls-Programmierer) angerufen. Er wünscht Euch allen ein gutes neues Jahr! - Nachdem er ja ein paar Programme für den Gameboy geschrieben hatte, wird er wohl in

nächster Zeit an seiner UNI ein paar Hochleistungs-Anwenderprogramme für Chemiker und Chemiestudenten schreiben (Von Windows aus startfähig, aber ohne den bremsenden Windows-Schnickschnack!

Händler

Bei Kuhn hatte ich schon mal bestellt. Absolut super Service !! Das TSD hatte sowieso nur uralt Spiele.

SinTech sieht mal gut aus. Hat auch Plus-Spiele wie z.B. Robocop II den ich schon seit 2 Jahren suche und andere gut Soft, die ich leider schon hat. Vielleicht werde ich dort was bestellen und 'ne Gesamtliste ordern, wie angeboten. *Rene Müller*

Info

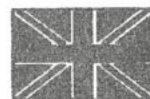
Falls einer von Euch auch einen Amiga besitzt, besorgt Euch das Gad-get, ein Diskettenmagazin von Wurzelsepp, dort sind in der Rubrik "Mumpitz" Berichte über 8 bitter, z.B. Gadget#22, Bericht über CPC-Emulator.

Bezugsquelle: Andreas Neuman, Espenhausen 3, 35091 Cölbe

Neue Soft

Guten TAG1 - Disc-mag von TAG
Tribal Mag #5 von POW!
CT10 (CPC-Telegramm) von Frankenteam
Video von Dreamer/TGS/Creators
Black Land, Spiel von Bollaware
X-Mas-Demo von Ythcal
Genaueres über diese und andere Produktionen könnt Ihr in den verschiedenen Disc-Mags (evtl. auch hier im RS19) lesen.

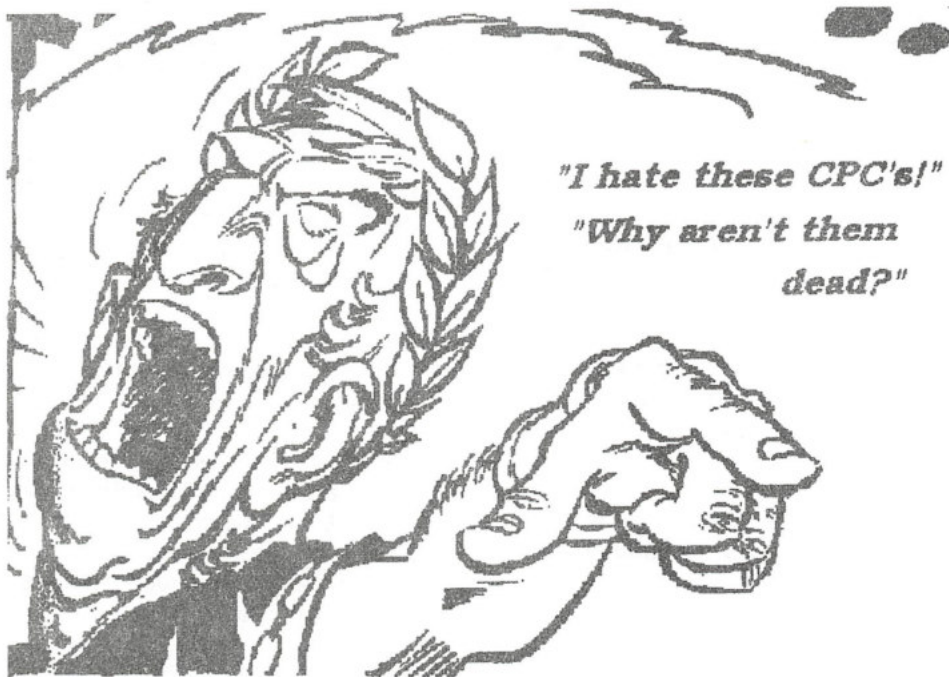
Man höre und staune: Auf der nächsten RS-Disk werdet Ihr eine bisher noch unveröffentlichte Demo von Elmssoft finden!



Gremlin is busy with a „Total-Content“ of RUNDSCHLAG/OVE

RKILL #12 to 20. When he has finished, you will find there all headlines of articles of RS 12-20.

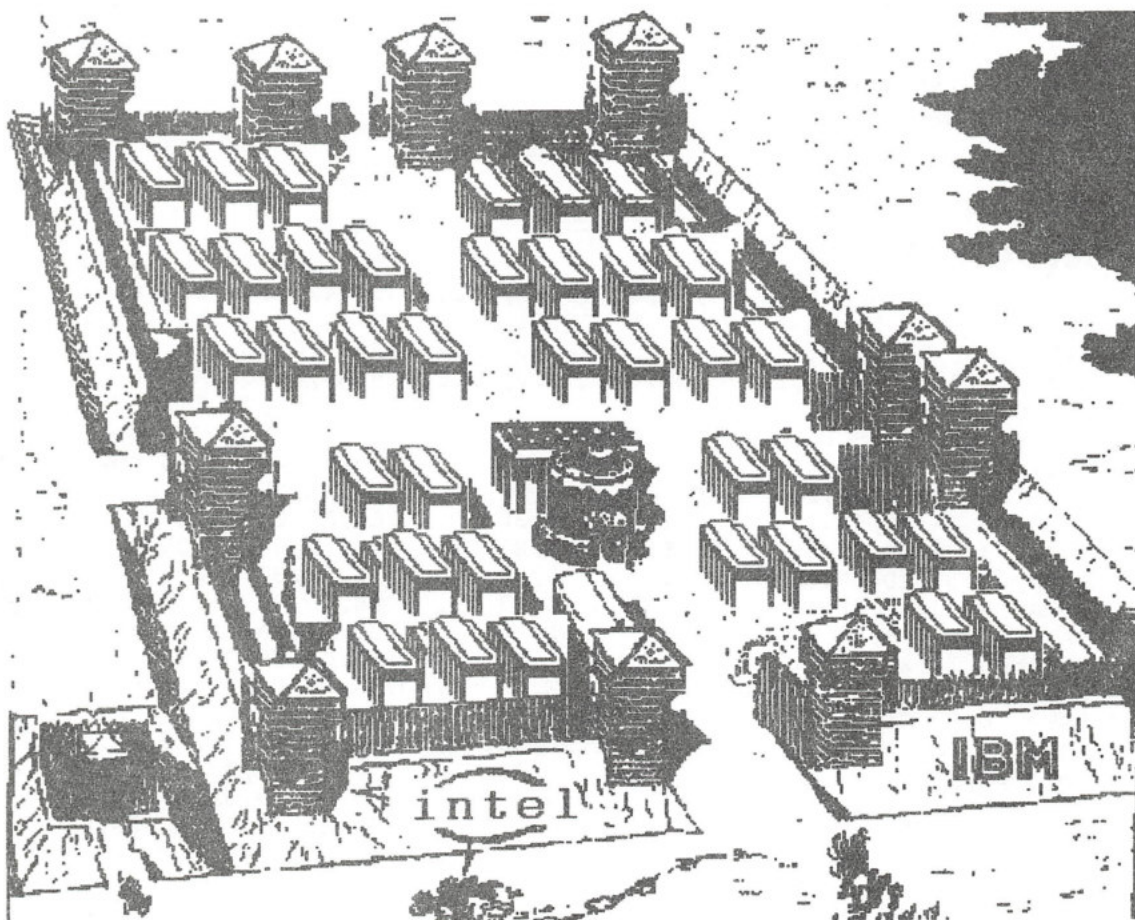
New Soft: look above. A demo from Elmssoft you will find on next RS-disc.



Bill Gates is the imperator

But there is a small village of
Untouchables in Europe.
They are keeping the old
CPC alive!

Why did them survive?
There is a very good scene in
Europe.
And they have the
„RUNDSCHLAG“



FINDVAR;FINDTEXT;FINDLENgth

RSX by FG Brain of CHAOS/Greece

Hello Rundschlag readers, CPC freaks across Europe! This is FG Brain of Chaos and I decided to help Marabu fill some pages of English.

Below you will find a very useful program made by me for all Basic-programmers out there. You are so lucky you know! You get both the Basic-generator and the source-assembly-programm for Maxam.

If you run the Listing 1 or assemble the Listing 2 (and jump at &4000), your CPC will obey to three more RSX commands (Locomotive Basic is amazing, isn't it?).

Their names and uses are:

|FINDVAR,@a\$ prints out in which Basic line numbers the variable stored in a\$ is found. Eg: A\$= "lives":
|FINDVAR,@A\$

|FINDTEXT,@a\$ prints out in which Basic line numbers the string (or text) stored in a\$ is found. Eg: A\$="Chaos":
|FINDTEXT,@A\$

|FINDLEN prints which is the length of your Basic programm in bytes (decimal only).

You can imagine of course how handy this commands come when you have to de bug a big programm (or can't you?). One thing only: if you search for a one-character variable, you might get some wrong lines (afterall we can't have anyting, can we?).. Anyway, before I go on with the two listings, I wish you more and better programming (on CPC!).

Best wishes from Greece, FG Brain of Chaos. My address: F.Salmas, Kritski 26, Volos 383 33, Greece.

Here is the Basic listing. Save it before you run it! The code will be poked at &A500, so that you can use it with almost all Basic programms. Don't change the address though because it is not relocatable!!

**Search
for
a text !!**



**Hunt
for
a Var...**

**LISTING 1:**

```

10 CLS:MEMORY &A4FF:FOR n=&A500 TO &A6AA
20 READ v$:v=VAL("&"+v$):POKE n,v:NEXT:CALL & A500:END
30 DATA 21,09,A5,01,0D,A5,C3,D1,BC,00,00,00,00,18,A5,C3,2F,A5,C3,62
40 DATA A5,C3,6A,A5,46,49,4E,44,4C,45,CE,46,49,4E,44,54,45,58,D4,46
50 DATA 49,4E,44,56,41,D2,00,DD,21,70,01,01,00,00,DD,5E,00,DD,56,01
60 DATA DD,6E,02,DD,66,03,7B,B2,28,12,E5,C5,E1,19,E5,C1,E1,DD,E5,E1
70 DATA 1B,19,23,E5,DD,E1,18,DE,C5,E1,23,23,CD,28,A6,C3,3F,A6,FE,01
80 DATA C0,32,8A,A5,18,07,FE,01,C0,AF,32,8A,A5,21,00,00,22,6F,A6,DD
90 DATA 6E,00,DD,66,01,7E,32,6E,A6,23,4E,23,46,ED,43,6C,A6,3E,00,FE
100 DATA 00,20,15,3A,6E,A6,5F,16,00,1B,2A,6C,A6,19,CB,FE,3A,6E,A6,FE
110 DATA 01,CC,2E,A6,DD,21,70,01,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03
120 DATA 22,6A,A6,7B,B2,28,6C,CD,1B,BB,38,67,CD,CE,A5,DD,E5,E1,1B,19
130 DATA 23,E5,DD,E1,18,DA,DD,E5,E1,DD,E5,D5,C1,0B,0B,0B,0B,D5,11,04
140 DATA 00,19,ED,5B,6C,A6,C5,1A,BE,28,0B,C1,0B,23,78,B1,20,F0,D1,DD
150 DATA E1,C9,3A,6E,A6,47,1A,BE,20,ED,23,13,10,F8,CD,03,A6,18,E4,DD
160 DATA E5,E5,D5,C5,2A,6A,A6,ED,5B,6F,A6,ED,52,28,0E,2A,6A,A6,22,6F
170 DATA A6,3E,20,CD,5A,BB,CD,3F,A6,C1,D1,E1,DD,E1,C9,C9,DD,21,71,A6
180 DATA 18,04,DD,21,8E,A6,DD,7E,00,FE,00,C8,CD,5A,BB,DD,23,18,F3,11
190 DATA 10,27,CD,5A,A6,11,E8,03,CD,5A,A6,11,64,00,CD,5A,A6,11,0A,00
200 DATA CD,5A,A6,11,01,00,AF,37,3F,ED,52,38,03,3C,18,F7,19,C6,30,C3
210 DATA 5A,BB,00,00,00,00,00,00,00,50,72,6F,67,72,61,6D,27,73,20,6C
220 DATA 65,6E,67,74,68,20,28,69,6E,20,62,79,74,65,73,29,3A,00,4D,61
230 DATA 79,20,67,65,74,20,73,6F,6D,65,20,77,72,6F,6E,67,20,6C,69,6E
240 DATA 65,73,21,0D,0A,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```



And here is the equal assembly listing for Maxam.. Greetinx to all coders!!

LISTING 2 :

**FINDVAR;
FINDTEXT;
FINDLEN**

```

org&4000
; |FINDVAR,@a$
; |FINDTEXT,@a$
; |FINDLEN
nolist
ld hl,buffer:ld bc,comtab:jp&bcd1
buffer ds 4
comtab dw names :jp findlen:jp findtext:jp findvar
names db"FINDLE","N"+&80, "FINDTEX", "T"+&80, "FINDVA","R"+&80,0

findlen ld ix,368:ld bc,0

loop0 ld e,(ix+0):ld d,(ix+1):ld l,(ix+2):ld h,(ix+3)
      ld a,e:or d:jr z,finok
      push hl:push bc:pop hl:add hl,de:push hl:pop bc
      pop hl :push ix:pop hl:dec de:add hl,de:inc hl
      push hl:pop ix:jr loop0
finok push bc:pop hl:inc hl:inc hl:call pmess:jp pdech1

.findtext cp 1:ret nz:ld(t+1),a:jr main
.findvar cp 1:ret nz:xor a:ld(t+1),a

main   ld hl,0:ld(old),hl
      ld l,(ix+0):ld h,(ix+1):ld a,(hl):ld(length),a
      inc hl:ld c,(hl):inc hl:ld b,(hl ):ld(string),bc
t      ld a,0:cp 0:jr nz,ok
      ld a,(length):ld e,a:ld d,0:dec de:ld hl,(string):add hl,de:set 7,(hl)
      ld a,(length):cp 1:call z,pprob
ok      ld ix,368
loop1  ld e,(ix+0):ld d,(ix+1):ld l,(ix+2):ld h,(ix+3):ld(line),hl
      ld a,e:or d:jr z,finish:call&bb1b:jr c,finish
      call sline:push i x:pop hl:dec de:add hl,de:inc hl:push hl:pop ix:jr loop1
sline  push ix:pop hl :push ix:push de:pop bc:dec bc:dec bc:dec bc:dec bc
      push de:ld de,4:add hl,de
loop2  ld de,(string):push bc:ld a,(de):cp(hl):jr z,yes
notok  pop bc:dec bc:inc hl:ld a,b:or c:jr nz,loop2:pop de:pop ix:ret
yes    ld a,(length):ld b,a
loop3  ld a,(de):cp(hl):jr nz,notok:inc hl:inc de:djnz loop3:call found:jr notok
found  push ix:push hl:push de:push bc
      ld hl,(line):ld de,(ol d):sbc hl,de:jr z,notag
      ld hl,(line):ld(old),hl:ld a,32:call&bb5a:call pdech1
notag  pop bc:pop de:pop hl:pop ix:ret
finish  ret
pmess  ld ix,mess 0:jr sprint
pprob  ld ix,mess1
sprint  ld a,(ix+0):cp 0:ret z:call&bb5a:inc i x:jr sprint
pdech1  ld de,10000:call pdech:ld de,1000:call pdech:
      ld de,100:call pdech ld de,10:call pdech:ld de,1
pdech  xor a
loop5  scf:ccf:sbc hl,de:jr c,pdout:inc a:jr loop5
pdout  add hl,de:add 48:jp&bb5a
line   dw 0
string dw 0
length db 0
old    dw 0
mess0  db"Program's length (in bytes ):",0
mess1  db"May get some wrong lines!",13,10,0
list:end

```

by
FG BRAIN
of CHAOS

Die CP/M-Story

Es ist ca. 1½ Jahre her, daß Gary Kildall, der Erfinder von CP/M, im Juli 1994 im Alter von nur 52 Jahren verstarb. Ich denke, es ist an der Zeit, sich zu erinnern, wie das Betriebssystem CP/M eigentlich entstand.

Vom Traum...

Im Jahr 1972 hatte ein junger Mann namens Gary gerade seinen Doktor in Informatik gemacht und war an der Militärschule in Monterey in Kalifornien angestellt. Der Job an sich machte Gary Spaß, aber es gab ein Problem: täglich mußte er über 100 Meilen von seinem Haus zu seinem Arbeitsplatz und zurück fahren. Da war es nur verständlich, daß Gary von einem Computer für sich ganz allein träumte, den er in der unmittelbaren Nähe seiner geliebten Frau aufbauen könnte...

Als 1973 Gary die Vorstellung des Mikroprozessors 8080 von Intel erlebte, sah er sich seinem Traum ein Stückchen näher: Das war die Möglichkeit, damit einen Computer allein zum persönlichen Gebrauch zu entwickeln. Er war über den 8080 derart begeistert, daß er Intel das Angebot machte, einen PL/M-Compiler für den 8080 zu programmieren. Damals war nämlich die Programmiersprache PL/I auf den Großrechnern sehr oft im Einsatz, und PL/M ist die Abkürzung für „Programming Language for Microprocessors“.

Intels Manager waren einverstanden, und Gary machte sich an die Arbeit.

...zur Wirklichkeit

Aber es gab ein kleines Problem: Es gab noch keinen Computer, der mit einem 8080 arbeitete. Gary konnte lediglich auf eine PDP-10 zugreifen, die von Digital Equipment erfolgreich verkauft wurde. Also begann Gary, seinen 8080 PL/M Compiler in FORTRAN auf der PDP-10 zu coden. Als sein Compiler fertig war, brauchte er aber einen 8080-Computer zum Testen. Gary konnte die Firma Shugart überreden, ihm ein altes Diskettenlaufwerk zu schenken; leider fehlten an dem Teil Kabel, Stromver-

sorgung und der Controller, das Teil war für Gary ohne Wert.

Im Oktober 1973 traf Gary zufällig den begnadeten Bastler John Torode, für den es kein Problem war, die verstaubte Floppy an einen 8080-Einplatinen-Computer anzuschließen. Als dann das CP/M gestartet wurde, waren beide erstaunt, daß es fast auf Anhieb lief!

Der Aufstieg...

Gary war von seinem CP/M derart überzeugt, daß er es ebenfalls Intel zum Kauf anbot. Der PL/M Compiler wurde von Intel angekauft, aber mit dem CP/M konnte Intel nichts anfangen, da damals noch die riesigen Großrechner im Einsatz waren, die mit Timesharing-Systemen arbeiteten. Intels Manager konnten sich nicht vorstellen, daß jemand einen Computer für sich alleine haben sollte.

Gary ließ sich aber nicht entmutigen und beschloß, sein CP/M selbst zu vertreiben. 1976 gründete er die Firma „Digital Research“ (vor zwei Jahren wurde DR ja von Novell aufgekauft). Per Postwurfsendung verteilte er sein CP/M in ganz Kalifornien. Die Version 1.3 kostete nur 70 \$. Das war genau das Richtige für die Freaks, jetzt konnten sie endlich

Programme austauschen, da nun jeder mit demselben System arbeitete. Es entstanden bald die ersten Benutzergruppen wie „PicoNet“, „CPMUG“ und „SIG/M“.

1979 kam die Version 2.0 heraus, bald darauf 2.2. Diese Version wurde weltweit am meisten eingesetzt, da sie viel Leistung bei wenig Speicherbedarf bot. Compis wie CPC464 und CPC664 laufen ja heute noch damit. Gleichzeitig entwickelte DR auch Versionen wie „MP/M“, die Multiprogrammierung ermöglichten, lange bevor Microsoft mit seinem Windows den Markt überschwemmte.

Erst 1982 wurde CP/M 3.0 (auch CP/M Plus genannt) freigegeben. Diese Version läuft ja auch auf dem CPC6128, der Joyce und dem C128. CP/M Plus kam aber zu spät, da ein Jahr zuvor der IBM PC seinen Siegeszug angetreten hatte.

...und der Fall

Übrigens, wer wissen möchte, warum IBM sein Betriebssystem bei Microsoft und nicht bei DR einkaufte, kann diese (amüsante) Geschichte in „Unternehmen Zufall“ von Robert X. Cringley (erschieden bei Addison-Wesley) nachlesen. Eine billige Taschenbuchausgabe gibt es bei Econ (ISBN 2-612-26083-9, DM 16,80); ich selbst bevorzuge die Originalausgabe „Accidental Empire“, weil Cringley eine aufregende Schreibe hat, die bei der Übersetzung untergegangen ist.

DangSoft



The CP/M-Story

It's 1½ years ago when Gary Kildall, the inventor of CP/M, died in July 1994, only 52 years old. I think we should remember how the world of CP/M was created...

From a dream...

In the year 1972 a young guy called Gary had just taken his degree in computer science and was an employee at the military school at Monterey in California. Gary enjoyed his job but there was a problem: he had to drive about one hundred miles

every day from his home to his workshop place and vice versa. That's why Gary was dreaming of a computer for his own which could be installed in the near of his beloved spouse...

In the year 1973 Gary lived to see the microprocessor 8080 produced by Intel and he got an idea: This was the possibility to make a computer for his

private use only. He became enthusiastic about the 8080 chip in such a way that he offered to Intel's managers to code a PL/M compiler running on the 8080. You must know PL/1 was the programming language mostly used on mainframes at that time, and PL/M was the abbreviation of „programming language for microprocessors“. Intel's managers agreed, and Gary began to work.

...to the reality

But there was still a problem: there was no computer using an 8080 chip. Gary could only use a PDP-10 vendored by Digital Equipment. So Gary coded his 8080 PL/M compiler in FORTRAN emulating the 8080 on the PDP machine. When he had finished his compiler he needed a 8080 machine for testing the code. Gary had such a gift of persuasion that the company Shugart treated Gary to a disc drive; unfortunately this drive lacks of cables, power supply and a controller and was worthless to Gary.

Gary couldn't use this drive, and he decided to simulate an 8080 on his PDP computer. This was the way the first version of CP/M was coded; it should be a makeshift only!

October 1973 Gary met the highly-gifted amateur constructor John Torode; John had no problem to connect the antiquated disc drive with a single-8080-board computer. Both were highly surprised after they had started

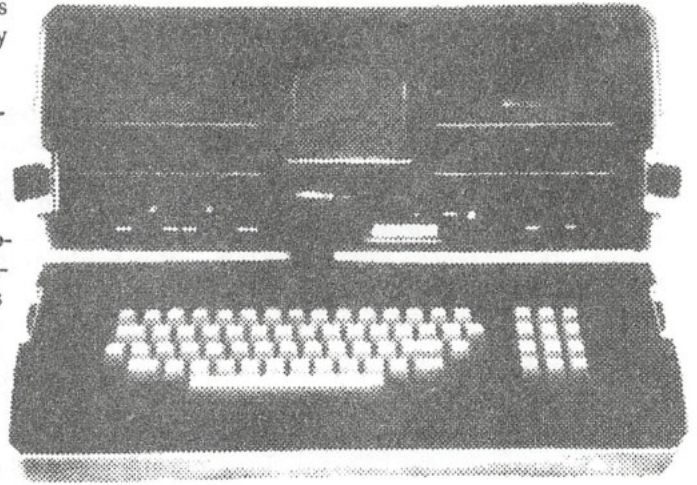
CP/M: it was running nearly at the first go!

The ascension...

Gary was thoroughly convinced that his CP/M was a very good product, and he offered this operating system to Intel's managers too.

Intel bought the PL/M compiler at once, but they didn't know what to do with this CP/M because at that time they thought only the huge mainframes working with timesharing systems will have any future; they couldn't imagine that every people will have a computer for his personal usage only.

Gary was not discouraged and he decided to distribute his CP/M for himself. 1976 he founded the company „Digital Research“ also called „DR“; two years ago this company was bought up by Novell. Using circular mails Gary spread his CP/M over California. Version 1.3 was sold for \$ 70 only! This version was quite the right thing at the right time; the computer freaks could use now all the same system and swapping of software was enabled. The first user



groups like „PicoNet“, „CPMUG“ or „SIG/M“ sprang up.

1979 the version 2.0 was released by DR which was followed by the version 2.2 soon. This version was highly used worldwide because it offered a lot of performance by using only small parts of memory; home computers like CPC464 and CPC664 are running under this version till today. At the same time DR developed versions like „MP/M“ which enables multiprogramming long before Microsoft's Windows overstocked the PC market.

...and the fall

In the year 1982 the version CP/M 3.0 (also called „CP/M Plus“) was released. This version is running on the CPC6128, the Joyce and the C128. CP/M Plus was too late because 1981 the IBM PC had started its triumphant advance all around the world. By the way, if you want to know why IBM purchased its operation system from Microsoft instead of DR is another amusing story; you can look it up in „Accidental Empire“ by Robert X. Cringley published by Addison-Wesley; German readers may take a look in the translation published by Econ (ISBN-3-612-26083-9, DM 16,80 only). I prefer the English version because I enjoy Cringley's style.

DangSoft

CP/M Plus Amstrad Consumer Electronics plc

v 1.0, 61K TPA, 1 disc drive

```
A>dir
A: C:\CPM3  EMS : BAWMAN  BAS : PROFILE  ENG : SUBMIT  COM
A: SETKEYS  COM : KEYS    CCP : LANGUAGE  COM : SET24X80  COM
A: PALETTE  COM : SETSID  COM : SETLST   COM : DISCKIT3  COM
A: DATE     COM : DEVICE  COM : DIR      COM : ED       COM
A: ERASE    COM : GET     COM : PIP      COM : PUT      COM
A: RENAME   COM : SINON   COM : TYPE     COM : SET      COM
A: SETDEF   COM : AMSDOS  COM : BAWMAN  BIN : KEYS   WP
A>
```

Drive is A:

CP/M plus wie wir es vom CPC her kennen.

CP/M goes IBM PC

Im Grunde genommen ist CP/M auf IBMkompatiblen PCs ein alter Hut, bereits 1981 bot IBM den PC wahlweise mit PC-DOS oder CP/M 86 an. Allerdings kam CP/M 86 aus vermarktungstechnischen Gründen kaum zu Ehren. Aber mittlerweile gibt es verschiedene Z80-Emulatoren, auf denen das weit verbreitete CP/M 80 läuft. Seit einiger Zeit habe ich MYZ80 laufen und möchte hier ein paar Worte darüber verlieren.

CP/M auf dem PC?

Spätestens mit den 486er Prozessoren haben die StandardPCs ausreichend an Geschwindigkeit gewonnen, um einen Z80-Rechner nachzubilden („emulieren“), der schneller ist, als die meisten echten CP/M-Maschinen, von Tilmann Rehs Z280 vielleicht mal abgesehen. Zudem ist auch unter CP/M eine Festplatte etwas feines, für die meisten dieser alten Computer wird bzw. wurde aber gar keine solche Erweiterung angeboten und wenn doch, dann werden diese Sammlerstücke zu astronomischen Preisen gehandelt.

MYZ80

Im Gegensatz zu anderen CP/M-Emulatoren kann auf MYZ80 nicht nur CP/M 2.2, sondern auch CP/M plus, auch 3.0 genannt, gefahren werden. Der Autor dieses Emulators, Simeon Cran gab sich damit aber nicht zufrieden. Er schrieb CP/M plus komplett neu in schnellem Z80-Code.¹⁾ Dabei hat er noch einige Fehler herausgelassen, einige Features eingebaut, das Ergebnis des ganzen nennt sich ZPM3.

Völlig diskettenlos...

Ein großes Problem in der CP/M-Welt sind die verschiedenen Diskettenformate. CP/M bietet zwar eine einheitliche Umgebung für die Programme, aber die Rechner sind oft völlig unterschiedlich, vom 8080kompatiblen Prozessor mal abgesehen. Fast jeder Hersteller hat sein

eigenes Diskettenformat kreiert - oder auch gleich mehrere. Dabei waren der Phantasie offenbar keinerlei Grenzen gesetzt, so gibt es beispielsweise ein Format, das das Inhaltsverzeichnis auf dem mittleren Spur ablegt. Letztendlich hantiert also jeder mit irgendwelchen Konvertern oder patcht im DPB²⁾ herum, um die Disketten des anderen verarbeiten zu können. MYZ80 geht da einen völlig eigenen Weg: Es kennt keine Disketten, sondern lediglich die drei Partitionen A:, B: und C:, die auf der Platte in Form dreier bis zu 8 MByte großer Dateien existieren. Schließlich können mit 22Disk auf jedem PC ganz komfortabel die meisten CP/M-Disketten gelesen und beschrieben werden, mit IMPORT.COM werden diese dann ganz einfach in eine der Partitionen geholt. Damit können Programme auch direkt von der CP/M CD geholt werden. Mit EXPORT.COM werden Dateien wieder aus der MYZ80-Partition herausgeholt.

Terminals

So verschieden die unterschiedlichen CP/M-Maschinen sind, so verschieden sind oft auch deren Terminals, ein weiteres Problem in der CP/M-Welt. Immerhin stammt CP/M aus den 70ern, als man noch Fernschreiber statt Tastatur und Bildschirm verwendete. Erfreulicherweise kristallisierten sich hier einige Standards heraus. Mit TERMINAL.COM kann während des Betriebs die Terminalemulation umgestellt werden, z.B. auf ANSI oder VT52. Mit Ctrl+Shift+Break gelangt man in ein Menü zur Tastaturbelegung. Für deutsche Tastaturen MF2-Tastaturen liegt bereits eine fertige Tastaturdefinition vor.

Kompatibilität

Selbst Z3Plus³⁾ lief auf Anhieb problemlos. Mein für den Amstrad CPC installiertes WordStar 3.0 konnte nicht mit dem MYZ80-Terminal, also muß vor jedem Start die Terminalemulation auf VT52 umgestellt werden, das erledigt für mich ein kleiner Eintrag in der ALIAS.CMD. Lediglich bei Programmen, die eine spezielle Hardware voraussetzen, setzt der Emulator verständlicherweise

MicroFast Z80 Emulation Engine code,
MYZ80 API,
and The MYZ80 Emulator Package Versions 1.xx are each:
Copyright 1991,1992,1993
Simeon Cran.

```

MYZ80      The Z80 CPU Emulator.
MYZ80      Version 1.11.
MYZ80
+ MYZ80 Copyright(C)1993 Simeon Cran.
  
```

Unique serial number
for this copy: 30E8B001

[Registration delay! Please wait at least two seconds then press any key.]

Der Startbildschirm von MYZ80

1) CP/M wurde für den Intel 8080 geschrieben, der Z80 von Zilog ist eine Weiterentwicklung dieses Prozessors und befehlkompatibel zu seinem Vorgänger.

2) Der DiscParameterBlock enthält die für CP/M notwendigen Informationen, um eine Diskette überhaupt lesen zu können.

3) Sozusagen 4DOS für CP/M.

se aus. Merkwürdigerweise bringt der Microsoft BASIC-Compiler den gesamten PC zum Absturz, ansonsten hatte ich mit noch keinem Programm Probleme.

Fazit

Die Systemvoraussetzungen sind gering: MYZ80 läuft ab einem

CP/M goes IBM PC

1981 the IBM PC was sold with PC-DOS or CP/M 86. But the most customers has choosed CP/M 86, so this CP/M was never very popular. Today is CP/M 80 running on different Z80 emulators. I'm working with MYZ80 und would like to tell You something about it.

Stephan Sommer



CP/M on a PC?

Latest with the 486 CPUs the PCs have enough speed to get a better performance by a emulation as a real Z80-machine. Also a harddisc under CP/M is a wonderful thing, for the most of the old computers is no such expansion aviable or too expensive.

MYZ80

Other emulatos allow just to tun CP/M 2.2. With MYZ80 You can use CP/M plus. As Simeon Cray wrote this emulator, he also wrote CP/M plus completely new in fast Z80-Code. Some errors keep outside, some features come in, the result is ZPM3.

80286er, Festplatte ist sinnvoll. Registrierung ist nicht Pflicht, wer dennoch die 30 US- bzw. 40 Australische Dollar Shareware-Gebühr berappt, bekommt die aktuelle Version zugeschickt, die einzige Falle in der unregistrierten Version sind zweimal zwei Wartesekunden, erst danach darf eine Taste gedrückt werden.

discless...

A very big problem in the world of CP/M are the different disc formats. All the CP/M machines are very different. So the most have one or more own disc formats. There exist formats, which have the directory in the middle tracks. Do read discs from another machine it is necessary to patch the DPB²⁾ or handle with converters. MYZ80 is going a own way: It knows no discs, just the three partitions A:, B: and C:, they exists on the harddisc as three up to 8 MByte large files. You can use 22Disk to read and write to the most CP/M-Discs. With IMPORT.COM you can take them to one of the Partitions. So you can get programs directly from the CP/M CD.

Terminals

As different as the CP/M machines are, as different are their terminals, one problem more in the world of CP/M. CP/M is coming from the 70's, in this time it was usual, to use a teleprinter, and not a keyboard and a monitor. But there exist some standards. TERMINAL.COM allows you to switch between different terminal emulations, such as ANSI or VT52. By pressing Ctrl+Shift+Break You enter a menu to chage the keyboard definitions. For the german MF2-keyboards exist a ready keyboard definition.

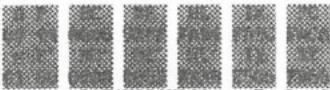
Kompatibilty

Z3Plus was running at the first time. It was not able to get my for the Amstrad CPC installed WordStar 3.0 running with the MYZ80-Terminal, so I have to change the terminal emulation to the VT52 before the start. This does a little entry in the ALIAS.COMD for me. Just by programs, which are wroten for a special hardware, to emulator doesn't work. But the Microsoft BASIC compiler shuts down the whole PC, with other programs i had no problems.

Fazit

MYZ80 needs an PC with a 80286 or better, a harddisc is useful. You have not to let registrate you. If You send the registration-money of 30 US- or 40 australian dollar, you'll get the acutally version. The only fault in the unregistered version: You have to wait two times two seconds, before You press a key by starting MYZ80.

Stephan Sommer

MYZ80 (Demo) Copyright (c) 1993 by Simeon Cran.		Version 1.11	
Status: PAUSED	A....Abort B....reBoot C....Continue S....Single step V....View screen		
Choose > > _		Flags: 8021H001M0C0 Bank: 1	

Ctrl und Break gedrückt...

MYZ80 (Demo) Copyright (c) 1993 by Simeon Cran.		Version 1.11	
Keyboard Redefinition System.			
1....Level 1 redefinition (transient level) 2....Level 2 redefinition (default level) C....Continue			
Choose > > _			

Über dieses Menü kann die Tastaturbelegung verändert werden.

- 1) CP/M was written for the Intel 8080, the Z80 is a development out of the 8080 and can execute it's commands.
- 2) The DiscParameterBlock holds the for CP/M necessary informations, of the structur of a disc.
- 3) Something like 4DOS for CP/M.

Z3Plus - was kanns?

Z3Plus ist ein neues Kleid für CP/M plus, das dieses Betriebssystem an entscheidenden Stellen verbessert und wer sich einmal dran gewöhnt hat, möchte nicht mehr darauf verzichten, zumindest geht es mir so.

Kommandointerpreter

Z3Plus bietet beispielsweise höheren Komfort, jedes eingegebene Kommando wird gespeichert und kann bei Bedarf zurückgeholt und editiert werden. Wenn ein nichtresistentes Kommando eingegeben wird, wird zuerst ein Suchpfad abgearbeitet, der aber nicht nur aus verschiedenen Laufwerken, sondern auch verschiedenen Userebenen besteht. Anschließend wird in der Datei ALIAS.CMD ein entsprechendes Alias gesucht und wenn da auch nichts gefunden wurde wird nicht einfach eine Fehlermeldung ausgegeben, sondern ein ErrorHandler aufgerufen, in dem der Befehl editiert werden kann. Meistens sind es ja sowieso nur Tippfehler.

Alias-Funktionen

Überhaupt, die Aliasse: Ein Alias kann, ähnlich wie eine Submit-Datei, aus mehreren Befehlen bestehen. Nur mit dem Unterschied, daß nicht zuerst SUBMIT.COM geladen werden muß, was bekanntermaßen Zeit braucht, sondern ein Alias entweder eine COM-Datei ist, die natürlich immer wieder verändert werden kann, oder in der oben erwähnten ALIAS.CMD eingetragen wird. Die kann mit jedem Texteditor, beispielsweise dem mitgelieferten ZDE, verändert werden kann. Aliasse in einer einzigen Datei zusammenzufassen hat durchaus Sinn, denn ein Alias besteht oft nur aus wenigen Bytes, die aber doch mindestens 1 KB auf der Diskette, Festplatte oder RAM-Disc belegen (im Vortex- oder Dobbertin-Format bzw. der Dobbertin HD20 braucht jede Datei sogar mindestens 4 KB!) sowie einen Verzeichniseintrag einnehmen.

In einem Alias sind auch Verzweigungen durch ein IF und andere Befehle möglich. So kann zum Beispiel festgestellt werden, ob eine bestimmte Datei existiert und entspre-

chende darauf reagiert werden. Eine Einschränkung ist allerdings die Begrenzung auf 255 Zeichen in der ALIAS.CMD.

name: statt d:

Die RAM-Disc ist nicht mehr einfach nur Laufwerk C:, sondern kann mit einem Namen versehen (z.B. RAM:) und angesprochen werden, das geht natürlich auch mit allen anderen Laufwerken. Besonders sinnvoll ist das mit einer Festplatte, denn wer kann sich schon merken, auf welcher Partition und Userebene er beispielsweise Turbo Pascal hat? Also bekommt das Verzeichnis den Namen TURBO und fertig. Allerdings wäre es vielleicht sinnvoller gewesen, Disks und nicht Laufwerke zu benennen, so daß diese Möglichkeit wirklich nur für Besitzer einer RAM-Disc oder Festplatte sinnvoll ist.

Z80-Code

Der 8080-Code, in dem CP/M generiert wurde, wird an einigen Stellen

len durch Z80-Code ersetzt, von einem Geschwindigkeitszuwachs habe ich allerdings nichts bemerkt.

Eine Frage des Speichers?

Natürlich braucht Z3Plus auch Speicher, der bei Z80-Rechnern oft nicht allzu üppig ist. So ist es möglich, eine Magerversion des Z-Systems zu erstellen, die gerade mal 4K für sich abzwackt, oder, wenn das auch noch zu viel ist, kann mit dem Befehl Z3PLUS OFF das Z-System auch verlassen, das Programm gestartet und im Anschluß daran wieder ins Z-System zurückgekehrt werden. (Ist bei mir allerdings noch nie vorgekommen, daß ich überhaupt eine Magerversion starten mußte.) Die meisten CP/M-Programme laufen auch unter Z3Plus, als einziger Ausnahmefall ist mir bisher DR Logo untergekommen.

Tools, und, und, und...

Auf der mitgelieferten Diskette befinden sich noch viele andere nützliche Tools, beispielsweise VLU, mit dem sich komfortabel Librarys zusammenstellen lassen. LX (Library eXecute) erlaubt das Starten einer COM-Datei aus einer Library heraus. Mit ZDE steht ein sehr leistungsfähiger Editor zur Verfügung. Der Z3COM-Grundstock alleine umfaßt bereits ca. 1,2 MB.

>>>> SHOW Version 1.4 <<<<

--> SHOW Haupt-Menü <--

PACKAGE DATA		ZCPR3 SYSTEM DATA	
F --	Flow Command Package	1 --	Modul-Daten
R --	Resident Command Pkg	2 --	Message-Puffer
C --	CPR Commands	3 --	Environment Daten
I --	Input/Output Package	4 --	System File Namen
ENVIRONMENT		CPR OPTIONS	
E --	Error Handler	5 --	CPR Möglichkeiten
M --	Memory Utility	6 --	Spezielle Optionen
N --	Ben. Verzeichn.	7 --	Zugriffs-Optionen
P --	Suchpfad-Ausdruck		
S --	Shell Stack	X --	Exit

SHOW Befehl:

ZShow gibt Auskunft über den aktuellen Stand von Z3Plus

Die Dokumentation

Mit Z3Plus bekommt man ein deutschsprachiges Handbuch von 70 Seiten mitgeliefert, in dem alles drin steht, was man so wissen muß. Weitere Informationen können auch dem ZHELP-System entnommen werden, ein sehr komfortables, leider in Englisch gehaltenes, Informationssystem. Überhaupt ist außer dem Handbuch eigentlich kaum etwas deutschsprachiges im Z-System zu finden, aber daran hat sich CPCler ja schon gewöhnt.

Voraussetzungen

Um mit Z3Plus sinnvoll arbeiten zu können, sind zumindest zwei Laufwerke sinnvoll, das nonplusultra stellt natürlich eine Festplatte dar. Mit Vortexterweiterungen kann es Probleme geben. (Am besten vorher bei Herrn Jungkunz fragen.) Für Benutzer von CP/M 2.2 gibt es NZCOM, das größtenteils dieselben Funktionen zur Verfügung stellt wie Z3Plus. Auch auf ZPM3, wie MYZ80 es verwendet, funktioniert Z3Plus auf Anhieb und anstandslos.

Fazit

Z3Plus kostet ca. 70 DM. Wer sich erst einmal an Z3Plus gewöhnt hat,

Lbrhlp 2.1 C Index

Help Menu for Z-System Utilities

Online utilities are described here. To get help on a command, simply type the corresponding letter. To go back to CP/M, enter a ^C.

A - CALC .RCP	1 - CRINSTAL.COM	COMMENT .COM - M
B - CD .COM	2 - CSHELL .COM	COMP .COM - O
C - CHKDIR .COM	3 - CSWEEP .COM	CONCAT .COM - P
D - CL .COM	4 - CUIDLIB .REL	COPY .COM - Q
E - CLEANDIR.COM	5 - CFGLIB .REL	CP .COM - R
F - CLED .COM		CFA .COM - S
G - CLBCST .COM		CPD .COM - T
H - CLBRX .COM		CPSEL .COM - U
I - CHAZE .COM		CPSET .COM - V
J - CMD .COM		CPUTEST .COM - W
K - CMDRUN .COM		CRC .COM - X
L - CNTLH .COM		CRCBLD .COM - Y
M - COMIF .COM		CRCZ .COM - Z

Enter Selection

Mit ZHelp können Informationen zu den Z3COMs abgerufen werden.

möchte es nicht mehr missen. Weitere Infos bei Helmut Jungkunz, Zacherlstraße 14, 85737 Ismaning. Bei der Bestellung bitte genauestens das Diskettenformat angeben.

Stephan Sommer

English Translation



Z3Plus advances CP/M plus and allows more comfort. Every entered command can be recalled and edited. If you input a non-resident command, it will be searched on the searchpath, then it will be searched a alias in the file ALIAS.CMD. If the command isn't there a errorhandler will be called

and you can edit the command. An Alias can be one command or more, but can't be longer as 255 chars. Every user-level on every drive can get a name and called with it, but you can only name the drive, not a disk.

The CP/M 8080-code will be replaced by more efficient Z80-code.

As every program Z3Plus needs some KBytes of memory. But you can create a small version of Z3Plus and change to their by the running system. Also you can stop Z3Plus simply by type in Z3PLUS OFF.

Nearly 100% of all programs are also working under Z3Plus, just DR Logo can't be used with it.

On the disk are some other useful tools, such as VLU for creating and unpacking libraris, LX to start .COM-files out of libraris. ZDE is a very powerful Editor. The manual is 70 pages strong. More informations can be called by the Z3Plus onlinehelp.

To can use Z3Plus useful, you need a second discdrive, a ramdisc or a harddisc. For users of CP/M 2.2 it gives NZCOM, it has mostly the same functions as Z3Plus. Z3Plus also runs on ZPM3 as used by MYZ80. Z3Plus costs 70 DM.

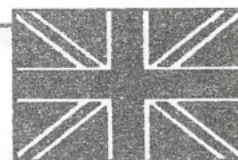
More informations by Helmut Jungkunz, Zacherlstraße 14, 85737 Ismaning.

Stephan Sommer

B14:Z3COM	4288K free	VLU 1.08	open:	B14:Z3COM-Z3
CONFIG .LBR	Z3COM-1 .LBR	Z3COM-2 .LBR	Z3COM-3 .LBR	Z3COM-4 .LBR
Z3COM-5 .LBR	Z3COM-6 .LBR	Z3COM-7 .LBR	Z3COM-8 .LBR	Z3COM-A .LBR
Z3COM-B .LBR	Z3COM-C .LBR	Z3COM-D .LBR	Z3COM-E .LBR	Z3COM-F .LBR
Z3COM-G .LBR	Z3COM-H .LBR	Z3COM-I .LBR	Z3COM-J .LBR	Z3COM-K .LBR
Z3COM-L .LBR	Z3COM-M .LBR	Z3COM-N .LBR	Z3COM-O .LBR	Z3COM-P .LBR
Z3COM-Q .LBR	Z3COM-R .LBR	Z3COM-S .LBR	Z3COM-T .LBR	Z3COM-U .LBR
Z3COM-V .LBR	Z3COM-W .LBR	Z3COM-X .LBR	Z3COM-Z1 .LBR	Z3COM-Z2 .LBR
Z3COM-Z3 .LBR				
->IOPZXR10.COM	ZCMFG23 .COM	ZS13 .COM	ZSNB12 .COM	ZTIME14 .30M
ZTIME14 .40M	ZTIME14 .COM	ZTIME14+.30M	ZTIME14+.40M	ZTIME14+.COM
ZXR10P10.PRL				

Command? [Open, View, / help, eXit]

VLU ist ein einfach zu handhabendes, aber leistungsfähiges Library-Tool.



First Steps Guide

How to use your modem for connecting a BBS

LASCIVIOUS

28800 BPS - 24 hours online

The BBS your mother warned you about !

DIAL : 07389 - 657

Non-Germans: +49 7389 - 657

FiDO-NeT ASS-NeT X-NeT Easy-Net ISaN-NeT GaMeS-NeT ERo-NeT

Specials: International Boards + Science-Fiction + Fantasy + Comix + adult nets + latest shareware games + a very chatty Sysop 8-)

This is only a "first steps guide"! For further "Hitchhikers guide to Lascivious" .-) stuff wait for the next Rundschlag/Overkill. Don't be fooled of the name Lascivious: it is NOT an adult only bbs! There are adult nets, but only people who are at least 18 and who sent me a copy of their ID-card for date-of-birth check, have access to these areas!

You can login as a guest, but you also can login with your right name. Of course no personal datas will given away!

1st step:

Load your terminal software. Make sure the right init-string is stored in your software and that you connected all cables and switch your modem ON.

2nd step:

Make an entry in the phonebook of your terminal software. Lascivious BBS 0049 7389-657 for example (the international country code may vary from country to country, the number within germany is 07389-657, and the international number for Germany is 49) Check if you can use tone or pulse dial. Tone dial will produce different 'beep' sounds for every number. However pulse dial should work in all cases.

3rd step:

Cross your fingers ;-)) and let the terminal software dial the number. After a few seconds a "connect" message should appear of the screen. If

there is a message like "Busy" re-dial later.

Some seconds after the connect message the "PRESS ESCAPE TWICE" message will appear. You are now in the mailer, that the mailer starts the bbs software press escape two times as it is shown on the screen.

4th step:

When you see the LOGIN screen you can login with your real first and last name. In this case you must also answer some questions. (E.g. which language, how many lines, your City etc.).

If you want to check out the box before becoming a real user, you can LOGIN as a guest.

You can LOGIN as a guest by entering CPC RUNDSCHLAG in the name field and ARNOLD in the password field.

5th step:

If everything is ok, you can now check for new mail and if there are any news concerning the bbs, you can read them, too!

After that there is a pinboard where you can place your WORDS OF WISDOM. If you don't want to add something. Move the red field to BACK 2 BOARD and press RETURN/SPACE.

6th step:

You're now in the Lascivious main menu.

From here you can go to different sub menus, for example Press P to go to the Files section or press N to go to the mail menu.

Please note: there are some keys you can use within every menu! These keys are for global functions. So you can YELL FOR THE SYSOP by pressing R. If you entered a reason and selected a sound, a music tune will be played on my PC and if you have luck you can chat with me :-))

Other global commands: * go to top menu - go back one menu \$ write a message to the Sysop.

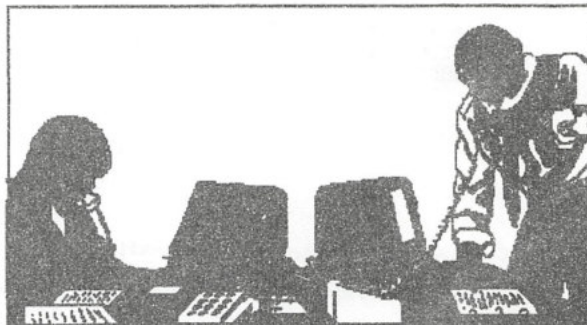
7th step:

I think it is not too hard to explore all other functions. Play around a bit - make your Sysop and your phone company happy! :-))))

More about the menus of the Lascivious BBS in the next Rundschlag.

DON'T FORGET to Logoff with "!" . No Sysop likes it, if you simply hang up the phone!

Lovebyte of Lascivious BBS :-))



DFÜ in sieben Schritten

Ein Kurs für Anfänger

Das ist nur ein "Erste-Schritte-Führer". Genauer wird's im nächsten Rundschlag, aber die Leute finden sich in meiner Mailbox trotz ihrer komplexen Funktionen recht gut zu recht :-)

Macht Euch wegen des Namens Lascivious keine falsche Vorstellungen! es ist KEINE Mailbox die nur Erwachsenen vorbehalten ist! Die Mailbox bietet zwar Erwachsenen-Bereiche an (Erotik-Netze), aber nur Leute die mindestens 18 sind und mir eine unterschriebene Kopie des Personal-Ausweises und den X-net Antrag schicken, haben Zugriff auf diese sehr gefragten Bereiche :-)

Rundschlag Leser koennen sich als Gast einloggen, aber auch mit ihrem richtigen Namen.

Auf keinenfall werden persönliche daten weitergegeben!!!

1. Schritt:

Startet Euer Terminal-Programm. Vergewissert Euch, daß der richtige Modem Init-String (sehr oft ATZ oder AT&F) in dem Programm eingetragen ist, daß alle Kabel angeschlossen sind und das Modem eingeschaltet ist. :-)

2. Schritt:

Macht einen Eintrag in das Telefonbuch Eures Terminal-Programmes. Lascivious BBS 07389-657 zum Beispiel, je nachdem wie es Euer Programm verlangt.

Findet heraus, ob euer Ortsnetz Tonwahl- oder nur Pulswahl verwendet. bei Tonwahl wird sehr schnell gewählt und mann kann jede Ziffer in einem anderen Ton hören.

Tonwahl ist der Pulswahl vorzuziehen, Pulswahl müßte jedoch auch überall, wo Tonwahl funktioniert gehen (umgekehrt leider nicht)

3. Schritt:

Drückt jetzt die Daumen und lasst euer terminal-Programm die Nummer wählen. Nach ein paar Sekunden sollte CONNECT auf dem Bildschirm erscheinen. Falls BUSY kommt, also

die Leitung besetzt ist, wählt Ihr später einfach nochmal :-)

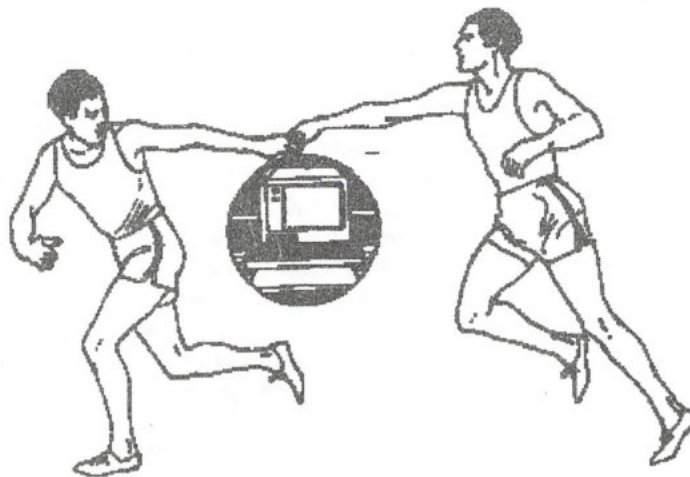
Noch einige Sekunden später müßte die Meldung kommen, daß Ihr 2 mal Escape drücken sollt. Ihr seid jetzt im Mailer, damit der Mailer die Mailbox software startet, müßt Ihr, wie beschrieben 2 x Escpae drücken.

4. Schritt:

Wenn Ihr den LOGIN Screen seht, könnt ihr Euch mit Eurem richtigen Vor- und Nachnamen eintragen. Falls Ihr das macht und zum ersten mal in der Lascivious seid, müßt ihr, wie üblich einige Fragen beantworten (welche Sprache, wieviele Zeilen, aus welcher Stadt rufst Du an, etc.). Ihr könnt euch als Gast einloggen, indem ihr CPC RUNDSCHLAG im Namen-Feld und ARNOLD als Passwort eintragt, damit erspart ihr euch auch die Fragen - allerdings ist dann alles standardmäßig eingestellt.

5. Schritt:

Habt Ihr alles richtig eingegeben könnt ihr nun nach neuen Mails suchen lassen. Gibt's Neuigkeiten über die Mailbox, könnt ihr euch die auch gleich anzeigen lassen! :-)



Danach kommt ihr zu einer Art Pinnwand, wo Ihr euren Spruch des Tages hinterlassen könnt.

In das Hauptmenü kommt ihr wenn ihr das rote Feld unten mit der Cursor-taste auf BACK 2 BOARD verschiebt und Space/Return drückt.

6. Schritt:

Herzlichen Glückwunsch! Ihr seid jetzt im Hauptmenu der Lascivious! Von dort aus könnt Ihr in verschiedene Unter-Menüs gehen, zum Beispiel P für Programm-Menü oder N für Nachrichten (=Mails).

Bitte beachten: es gibt einige Tasten, die funktionieren in jedem Menü! Das sind Tasten für globale Kommandos. Mit R könnt ihr z.B. nach dem Sysop rufen. Wenn ihr den Grund angegeben habt, wieso ihr mit dem Sysop am Bildschirm sprechen (=Chatten) wollt und einen Song ausgewählt habt, wird bei mir ein Song gespielt, damit ich auch höre, daß jemand was von mir will. :-)

Wenn Ihr Glück habt erwischt Ihr mich und könnt mit mir chatten :-)

Andere globale Kommandos:

* Hauptmenu - ein Menu zurück
\$ Nachricht an Sysop schreiben

7. Schritt:

Ich denke, daß es nicht zu schwer ist, die anderen Funktionen der Mailbox zu entdecken. Spielt einfach ein bißchen rum - macht euren Sysop und die Telekom happy! :-)))))

Im nächsten Rundschlag wird ausführlicher über die einzelnen Menüs der Mailbox berichtet.

VERGESST NICHT mit "!" auszuloggen! Kein Sysop mag es, wenn ein User einfach so aufliegt oder sein Modem ausschaltet!

See you next time!

Lovebyte of Lascivious
BBS :-)

Hinweis von Marabu: Was bedeuten die Geheimzeichen: :-) usw? Insider wissen es - Anfängern sei es verraten: Einfach um 90° drehen, dann seht Ihr's! ☺☺

Keine Angst! Wer es hier noch nicht kapiert hat, bekommt auf der nächsten Seite das Thema DFÜ aus anderer Sicht noch einmal erklärt.

Ihr wißt ja aus Eurer Schulzeit: Bei einem Lehrer kapiert man's besser, beim anderen weniger.

Wer beides gelesen hat, kann anschließend mit den 7 Schritten von Lovebyte ans nächste Modem rauschen und anfangen!

DFÜ für Anfänger von Dark Sector

Für alle, die im Artikel von Knutschfleck nicht alles kapiert haben...

Hi GuYZ!

HeRe iS Ma WieDeR eueR DaRK SeCTOR!!.... (NaCH LaNGeR SCHaFFeNSPaUSe, hehe.. :))

Heut möcht ich euch mal n paar Sachen über DFÜ und Netze erzählen!..

Also wie ihr ja bestimmt alle mitgekriegt habt, gibts ja inzwischen einige CPC und CP/M-Mailboxen (BBSs) und Netze mit eben diesem Topic, wo man sich also ständig mit neuen Files und Infos versorgen kann.. :-)

Nur wie kann man jetzt am besten selbst daran teilnehmen und vor allem, was hat es überhaupt damit genau auf sich?

Also ganz einfach, ihr braucht halt für euren Rechner ein sog. RS232-Interface, damit ihr ihn mit einem Modem (Modulator/Demodulator) verbinden könnt. Und außerdem auch noch ein Terminal-Proggy! Lasst euch net verwirren von den ganzen Fremdwörtern inner DFÜ, denn da gewöhnt man sich schnell dran.. :-)

Wie kommt man möglichst schnell und billig an das Zeug, denn noch **RS232-Interfaces** für unsere heißgeliebten 8bitter zu finden, is halt heut zu Tage schon 'n bisschen schwierig und kann auch net ganz soo billig sein.. Es gibt zwar auch welche zum Selberbauen, wie z. Bleistift des damals inner CPCAI, oder ich hätte da auch noch nen Schaltplan da, von ner ähnlichen Zeitschrift.

Ich hab mal versucht, des von der CPCAI aufzubauen. Also Platine belichtet, sauber geätzt, die Löcher gebohrt und bestückt und dann halt mal ausprobiert.. Aber des war leider net grad von hohem Erfolg gekrönt, da die Einstellungen, die da alle zu tätigen waren, mir zum Teil damals net ganz klar waren und außerdem noch schaltungstechnische Änderungen vorzunehmen waren, damits überhaupt funktionieren konnte, (die Änderungen hat erst ein Ingenieur rausgefunden.. :-))

Gut, man könnte auch noch nen 300 Baud Akustik-Koppler am Joy-Port anschließen, aber 300 Baud (Bit pro Sec.)..ist furchtbar langsam!

Deswegen war mir das ganze viiiel zu aufwendig. :(Ok, man hätte sich natürlich da total reinvertiefen kön-

nen, aber da ich leider damals die Funktion des Terminal-Proggy's vom Cranium auch net so verstanden hab (des scheint wirklich anders zu sein, als die aufm PehZeh.. :)), hab ichs halt leider aufgegeben.. (obwohl des des beste Term.-Prog war..) sniif.. :))

Also ihr seht schon, mit dem CPC DFÜ zu betreiben is nicht gerade einfach und da stellt sich natürlich die Frage, ob es sich überhaupt lohnt, da so nen Aufwand zu betreiben. Wenn man bedenkt, daß man dann maximal eh 'nur' 2400 Baud Modems anschließen kann, diese dann meistens ohne BZT-Prüfnummer sind und man theoretisch dabei erwischet werden würde..... ;-(

Das sind also erstmal n paar technische Nachteile, aber leider gibts halt auch ein 'kleines' softwaremäßiges Problem. Und zwar die Tatsache, daß es halt auf den meisten 8bittern, wie unsere guten CPCs, nur den ASCII-Zeichensatz gibt und keine ANSI-Emulation, die sich halt auf dem PC in Sachen DFÜ durchgesetzt hat..... (Dieser beinhaltet halt Farben und Steuerungen... damit sehen natürlich die Menüs gleich ganz anders aus!!) Da kann man dann nur hoffen, daß so ne BBS auch ASCII unterstützt..

Ihr merkt, worauf ich raus will, daß es fast finanziell rentabler is, sich nen billigen XT oder so zuzulegen, der dann den ANSI-Zeichensatz natürlich voll unterstützt, wo man alle möglichen (somit auch schnellen Modems mit Übertragungsraten von z.B. 28800 Baud) anschließen kann und die einfach zu bedienende Software nutzen kann.. Auch vom Aufwand her gesehen, ists doch ein wesentlich einfacheres, wenn man eben das ganze auf z.B. nem XT betreibt, zumal man die Kisten eh schon fast geschenkt bekommt.... Außerdem hat die ganze Sache noch einen guten Nebeneffekt. Man kann dort natürlich auch die ganzen MODs, WAVs, IFFs, BMPs usw. konvertieren oder schonmal im 'Original' anhören bzw. ansehen, oder sich gleich ne Copy-Station fürn CPC aufbauen!.. :-)

So, aber wozu das ganze? ..wird sich jetzt der ein oder andere fragen.. Naja, also die PC-Szene is seit längerer Zeit

sehr modern und einfach aufgebaut, denn da hat jede Crew ihre eigenen Mailboxen und Distro-Sites, wo man immer an neue Soft kommt und auch die Kommunikation untereinander fällt wesentlich leichter. Z. Bleistift wenn man jetzt ner bestimmten Crew beitreten will, dann kann man sich eben einfach über ein sog. Member-Board dort eintragen und schon ists so gut wie geritzt, wenn man natürlich gut genug is für die..

Also fällt somit auch das ganze lästige Swapping weg, wo man immer pünktlich zur Post rennen mußte, nachdem die ganzen Disx erst leer, dann wieder voll gemacht wurden. Denn das geht natürlich dann alles vom Sessel aus, per Modem! Und meiner Meinung kann nur so eine Computer-Szene richtig effektiv werden!!

Dann gibts natürlich auch genügend sog. Netze, über die man Nachrichten an alle (Echomails) oder private Mails (Netmails) verschicken kann und meistens schon am nächsten Tag Antwort bekommt!..

Das ganze läuft dann so: Ihr laßt mit einem speziellen Point-Proggy, z.B. mit Tabby für CP/M, wenn ihrs aufm CPC machen wollt, automatisch bei eurem Uplink (meistens im Ortsbereich), also bei dem ihr das Netz bezieht, anrufen und die neuen Mails holen, bzw. schickt automatisch eure neuen, oder beantworteten (gequoteten) Mails wieder rauf.. (das ganze nennt sich dann 'Pollen') Da lest und schreibt ihr also 'Offline'. Und des is doch wesentlich billiger als Online, is ja klar!.. :-)

Ok, dat war jetzt mal n kurzer Einblick in das ganze! Ich hoffe natürlich alles richtig erklärt zu haben... Falls ihr mal Fragen habt, callt einfach mal die nächste Box und fragt den SYSOP (System-Operator), stellt sie hier im RS, oder im CF (Bereich DFÜ) oder so..

Wenn Marabu nix dagegen hat, würde ich auch gerne nen nächsten Teil schreiben, wo ich dann weiter auf das ganze eingehen kann!..... Hope and Cee! :-))

Cee Ya! YaRS..... DaRK SeCTOR oF aST SYSTeM & HeLL PRoDuCTiONZ PC!

Schreibt uns, ob Ihr eine Weiterführung der DFÜ-Artikel wollt! Marabu

! FoRGeT SWaPPiNG! - TaKe..

CHILL OUT ZONE BBS

* MailBoX-SYSTeM-AuXBuRG * +49-821-2290356 24h * 300 - 14400 bps V42bis 8N1 *
* ASCII/ANSI+AVATAR Support *

- The FuTuRe iS NOW! -

BBS-Name: CHiLL OuT ZONe BbS

SYSoP:.... DaRK SeCTOR / aST SYSTeM aND HeLL PRoDuCTiONZ PC!

NumBa:.... ++49-821-2290356 (Yar modem MUST send calling-, guard- (activate
'em with AT&G2) or answer-tones!!!!!!)

PaRaM'S:.. 8N1

SPeCD:.... 300 - 14400 Baud V42bis (MaX. 57600 BPS:)

eMuLaTioN: ASCII or ANSI+AVATAR

oNLiNe:.... 24h!

FiLeBaSe:.. Amstrad CPC (plus) (40MB!! like soundz, demoz, PD-Gamez,...), CP/M,
IBM-PC (like MODs, WAVs, kewl DeMOZ,...), Atari Portfolio, Funk-
Files (like packet-progs, AFu Mods,...), Files 4 FiReFiGHTeRS,
different CD-ROMs like CP/M-CD, Brotkasten-CD or else..

NeTs:.... FidoNet (2:2480/3155.8), 8bit-Net (88:498/6301), RAVE-Net
(303:498/335), UP-Net, FSN! (30:1/35), SceneNet (99:200/510),
Pseudo-Net (33:104/30), RAUN! (63:4971/133), tEMPLE-nET, CHiLLOuT-N

X-TRaS:.... Pseudos only!, Tekkno-Forum, Flohmarkt, Vote-Door, Online Gamez,...

SuPPoRT:.. aST SYSTeM GHQ

CPC SouNDTRaKKeR SuPPoRT-SiT

HeLL PRoDuCTiONZ '96 WHQ

n-factor DiST-SiT

k0SM0S - d - Sign / SKYLiNe DiST SiT

eVeR Da LaTeST SCeNe-STaFF aND VeRRY KeWL TeKKN0-WaReZ!!

MaGiCS: 88INFO ----> Infos about 8bit-Net

===== RAVEINFO -> Infos about RAVE-Net

FILES ----> For aktual filelist

22DSK ----> For newest version of 22Disk (curr. v1.42)

CPC-EMU --> For newest version of CPC-Emu by Marco Vieth (curr. v1.3b)

CPE ----> For newest version of CPE (cewl CPC-Emu) by Bernd Schmidt
(currently v5.0)

DIGITR --> For newest version of DiGiTRaKKeR by Prodatron / n-factor
(currently v3.0)

No ReQueST-LiMiTS!!!!..... :-)

Cee Ya!!!aND tHE SCeNe iS LiViNG!!....

CALL NOW!!

- PLeaSe SPReaD THiS SHecT LiKe HeLL!! -

So sieht es aus, wenn Ihr in Dark Sectors Mailbox gelandet seid

Was sind Viren? / What's a virus?

Kurze Einführung: Wie funktioniert ein Virus? Was tun?

Viren sind sozusagen "ganz normale" Programme, die jedoch in der Regel Dinge tun, die dem Anwender in der Form nicht recht sein können. Die gutartige Gattung von Viren stört den Benutzer einfach, indem der Bildschirm abgeschaltet, die Tastatur blockiert oder der Drucker gesperrt wird. Böartige Viren zerstören nach und nach Daten auf den Disketten und Festplatten. Meistens merkt man es erst, wenn es schon zu spät ist.

Natürlich würde kein Anwender ein Virus-Programm freiwillig starten und damit die Gefahr in Kauf nehmen, Daten zu verlieren. Da dies so ist, müssen sich die Programmierer von Viren jedesmal erneut einfallen lassen, wie sie die Viren am besten verstecken. Das Verstecken der Viren ist noch nicht einmal das größte Problem. Das viel größere Problem ist, daß die Viren auch automatisch und regelmäßig gestartet werden müssen.

Wenn ein Virus-Programm gestartet wird, dann wird es in aller Regel erst einmal versuchen, sich weiter zu verbreiten. Viren-Programme werden in der Regel im Boot-Sektor sowie in den beiden Systemdateien installiert. Hier sieht man sie nicht, oder besser: hier findet sie nur der Fachmann, und das auch nur bei konkretem Verdacht und viel damit verbundener Arbeit.

Darüber hinaus installieren sich die Viren-Programme gerne in den ausführbaren Programmdateien mit den Dateikennungen EXE und COM. Diese Programmdateien werden mehr oder weniger regelmäßig gestartet, und wenn sie gestartet werden, können die Viren in Aktion treten.

Wenn eine Programmdatei mit einem Virus befallen ist muß das noch nicht bedeuten, daß Sie das Programm nicht mehr verwenden können. Meistens verhalten sich die Viren eine ganze Zeit lang still, damit man sie erst zu einem späten Zeitpunkt entdeckt, nämlich dann, wenn es zumeist zu spät ist.

Die Aufgabe eines Viren-Schutzes

Es gibt zahlreiche Variationsmöglichkeiten von Viren-Schutz-Programmen. Eine ist, jede ausführbare Programmdatei explizit nach einem

Virus zu durchsuchen. Diese Methode ist sehr sicher, was den jeweils bekannten Virus betrifft, aber sehr unsicher, wenn ein unbekannter Virus installiert ist.

Die z.B. bei VIRCHECK verwendete Methode ist todsicher, sofern sich der Virus nicht bereits auf der Diskette/Platte befunden hat, bevor Sie mit VIRPREP und VIRCHECK die Diskette/Platte bearbeitet haben.



In diesem Verfahren werden Veränderungen an den Dateien erkannt und gemeldet. Wenn eine Programmdatei geändert wurde, so muß das schon sehr mißtrauisch stimmen. Gehen Sie davon aus, daß alle DOS-Befehlsdateien niemals ihren Inhalt verändern werden. Sollte dies dennoch einmal geschehen, so handelt es sich mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit um einen Virus. Nur sehr wenige Produkte ändern den Inhalt einer Programmdatei.

Ich kenne bisher noch keinen echten CPC-Virus. Falls jemand mehr darüber weiß, bitte schreibt an uns.

Marabu



The meaning of a virus

* A virus is just a "normal" program, but in most cases it does things the user won't like much. The good-natured kind of virus only disturbs the user's work by turning off the screen, blocking the keyboard or cancelling

the printer. A bad-natured virus destroys the files on discs and the hard-disc bit by bit. Most of the time, the user notices this when it's already too late. * Certainly no user would start a virus voluntarily and accept the danger to lose data. Because of this, the programmer of a virus always has to find a way to hide it. But the hiding ain't the biggest problem. The much bigger problem is that the virus has to be started automatically and regularly. * If a virus-program is started, it will at first try to spread itself. Virus-programs are mostly installed in the boot-sector and in both systemfiles. Here they can't be seen, or: only an expert could find them, and even he needs a concrete suspicion and will have lots of work to do. * Moreover, a virus likes to install itself in executable programfiles with the extension COM or EXE. Those files are started more or less regular and when they start, the virus can come into action

* If a programfile is infected by a virus, that doesn't have to mean that you can't use it anymore. Mostly, the virus keeps quiet for a while, so you can first discover it after a certain time, namely when it's too late. * THE TASK OF A VIRUS-PROTECTION

* There's a big variety of virus-protection-programs. One possible method is to search every executable file for one virus. This is very secure concerning each known virus, but very insecure if an unknown virus is installed.

* The method used by VIRCHECK is 100% secure, if the virus hasn't been on the harddisc/disc before you prepared it with VIRPREP and VIRCHECK. * This method recognizes and announces changes of files. If a programfile has been changed, you have to be very suspicious. Accept the fact that all DOS-commandfiles will never change their contents! If this will ever happen, you can be sure that this was done by a virus. Only very few products change the contents of a programfile. ***

* translation: Vampire ****

I don't know any virus on Amstrad CPC. If you know any CPC-virus, write to BIOS please. *Marabu*

"Black Land" - a hit from Bollaware

The actual CPC-game tested by Odiesoft



T: Once upon a swine...

U: Black Land - A FRESH breeze in role-playing games

F: Earth could be such a nice and peaceful place, if there wouldn't always be some evil villains craving for power and richness - But, thank FRESness, there usually are some virtuous and daring heroes blocking their way...

In the latest chapter of the neverending book of conquerors and those wanting to be one, there's a whole new set of protagonists. In one corner of the ring there are the evil magician Ordurak and his demons of the Four Elements and in the other corner there are the four brave and (hopefully) fortunate heroes named Zeichling, Bartoc, Vanessa and Orkus.

But let us first take a look at the prologue:

G: At the start there was the FRES - a fat breeding boar pretending to be god. It floated through space - the final frontier - and felt totally and utterly bored. So it created some planets, stars and galaxies, breathed new life into the dead lumps of rock and saw... that It still felt bored. So it created men.

... and made way for the Evil to enter the world. Because the so harmless looking human beings learned to master the magic power. And soon some of them wanted to earn their fortune with these newly discovered abilities.

So did Ordurak, Master of Magic - and a complete coward. Because he didn't dare to face the whole world on his own, he called for help and sent for the demons of the Four Elements. With their aid he started conquering the world and the land had to suffer under his scourge and his hordes of undead beings. And thus the Black Land brought fear and destruction across the world and expanded its power

further and further, threatening to conquer the whole earth. If... yes, if there wouldn't still be the FRES.

This was a little upset, that this scoundrell of Ordurak toyed around with the power, that the FRES gave to the human beings and It thought that It shouldn't have granted men with

BLACK LAND

this supernatural power: That's like pearls before swine! But the FRES wouldn't be the FRES if It couldn't handle problems like these.

So It invited some blue eyed heroes from all parts of Its lands and explained them, that they had to save the world from the evil desires of Ordurak. Craving for honour and wealth, the four heroes accepted the task and set out to kick ass. And the FRES clapped Its knuckles of pork, because It has found some stooges for this task...

Now the user comes into the play of the new game by Bollaware called "Black Land". But before the party starts its task, its members have to get to know each other. This they do during a little warm-up in the cellar of

different displays, and true roleplaying freaks will may even be a little bit disappointed that there aren't more different score-ratings.

But in Black Land action is the one that counts, strategy is just touched a little by the gameplay - advanced players can tell stories of this! The four heroes have continuously to face the most different and varying types of enemies and creatures. But fighting these the party gets stronger and gains experience points, and the more they fight, the better becomes their chance to solve their

task.

So the daring party has to fight its way through a number of 3D-bird's eye view rooms and has to collect everything looking useful - because possibly everything can prove worthy in some later part of the game.

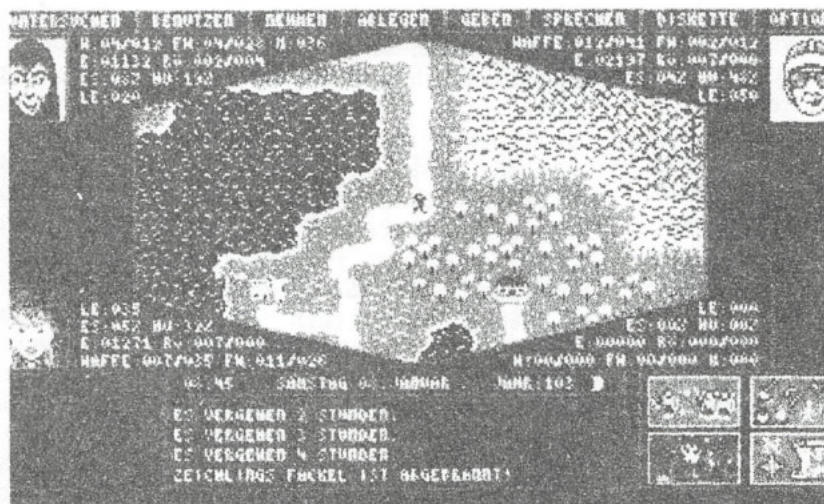
The graphics is, typical for the Bollawarians, drawn in Mode 1 and is coloured in the usual red-white inks. But that doesn't really say anything about the quality of the graphics: The characters are very well drawn, the rooms are highly detailed and well furnished and the labyrinths and caves are very innovatively created - In every cellar, in every room and in every corner you can see the effort the programmers had with this game.

Often you can discover some totally new details in rooms you've already been to, e.g. some reed near a pool of water, a crack in the wall, some grass on the floor, apples near a fruit tree, etcetera, etcetera.

Also the countless enemies present themselves very colourful and in the most varying types. The smallest (and weakest) of them are

rats and gnomes, but their bigger brothers are dragons, ghosts or skeletons and sometimes even such strange beings like a Karpfnik, the forestgoblin or a sea monster.

The game itself is being controlled with the joystick. The player guides



the House of the FRES.

But taking up the lead of the party isn't really this easy. First of all, one will be overwhelmed by the enormous amount of options and score-displays on the screen. But after a short amount of time one gets used to the

one of the four characters through the labyrinths and the rest of the party follows. Sometimes the other heroes even get out of the way, when they stand in front of their leader.

When you switch to the option mode, the characters can perform different actions like examining object, picking them up or using them. In this mode, the game allows two different types of control: You can move to every option with the cursor or you can press the according key to activate this option. Using the keys is of course a lot faster than moving the cursor and is highly recommended.

Controlling a fight with some monsters is as comfortable as the rest of the game. The struggle is not performed in real time, but the two opposing parties take their turns. On a small overhead view you can coordinate the attack of each of your characters and then press a button to watch the action on the screen. But you have to be a little careful not to block your own way by moving on hero in the way of another one. Luckily the program keeps up the head even in the hottest battles and so it seldom happens, that your strategie gets confused by the action.

As special feature of the game if the upper world. While the rest of the game is in isometric 3D-look, here you have an overhead view map on which you can move across plains and pastures, through woods and hills searching for adventure or just travel from one town to the other. But when you encounter something or have to fight, the game switches back to the 3D-view.

According to the sound, there isn't a lot happening in the game. Except some woosh and cling effects there isn't much else to hear. In the introduction of the game there are two soundtrækker modules by Electric Monk and during the game there's a

little music by Uncle Siggy, but else there is silence.

Offering not much of a sound, the rest of the game rather is gigantic. These who think that they've already seen a lot of Black Land after finishing the cellar of the FRES are, to be honest, quite blue eyed. Rather the different is the case, because the cellar of the FRES is just a very small amount of the whole game - a warm-up for the real task.

During the adventure the party has to visit several cities, enter cellars, find the way through labyrinths, explore caves, discover a secret temple and

When the rooms are quite crowded with different beings and background objects the game gets soporifically slow, because the computer needs a lot of time to calculate all the movements and draw the graphics on the screen. And watching the characters move like snails over the screen isn't very motivating...

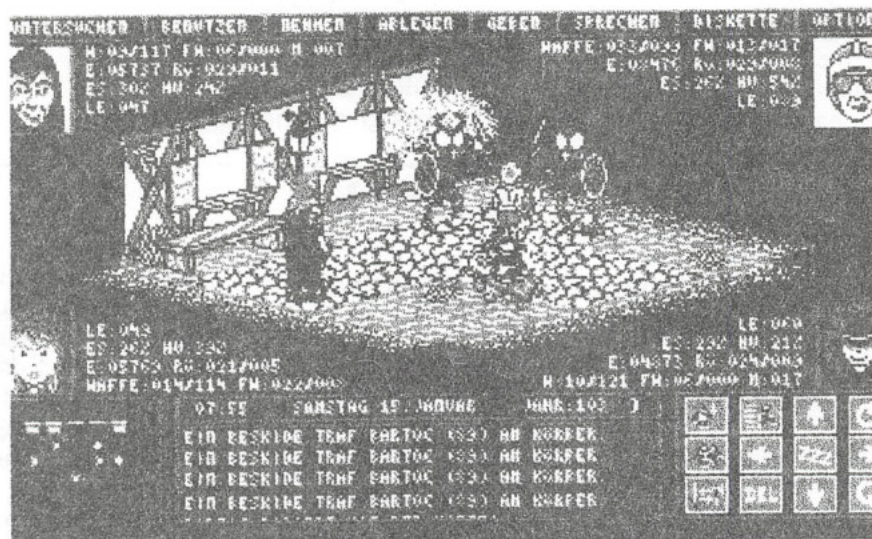
Another shortage of the game is the keyscan. When the party crawls through an overcrowded room, it can happen, that the computer doesn't recognize a keypress and you have to press the key more often or longer to make the computer accept it. But then

it often happens, that the character suddenly moves two steps, and that can be lethal in rooms with water-pools, because one false move and your hero gets wet feet and drowns!

But the biggest deficit in the game are the loading routines, because the safety of the loading operation differs greatly from system to system. Someti-

mes the computer gets a breakdown while loading the savegame status and sometimes he even refuses to accept the savegame disc. Therefore it is highly recommended to create a security copy of the savegame disc as often as possible, or you may have to restart the whole game due to a read error! It even has already happened, that the computer omitted to load the data of a certain character and thus one member of the party died just because of the loading routines!

Also here and there are some smaller bugs, that have escaped the watchful eyes of the programmer, and thus there are sometimes some strange things going on. Especially when you try to leave a room via an uncommon way, you possibly can land somewhere totally different. But, thank FRES, this happens quite seldom and doesn't really interfere with the gameplay - After all, I think you can excuse small



master a great number of other dangers. But the party is not limited to run around and beat the guts out of unnumbered amounts of monsters, sometimes the heroes have to solve new tasks and answer riddles. You often also encounter other beings and have to talk to them to gain information or you also can trade with local craftsmen and merchants - but usually the ways of talking a very limited. However, now and then, you can get some funny answers and occasionally another creature offers to enter your party and fight with you.

But after all the song of praise, one shouldn't forget some criticism: The graphics look quite nice and colourful, but sometimes the screen is this full of colour and background objects, that you simply oversee important items, like a key lying on the floor or a button in the wall. And during a later part of the game you then wonder, why you cannot go on anymore.

bugs like these in a game that took five years to be programmed.

Less than an error, as rather an immaturity in the game is the talk with other beings, because this is quite fixed. You just can click on a preformulated question and usually get an "Sorry, but I can't help you!" as retort. A little more variety wouldn't have been this bad, I think.

Another flaw are some of the riddles, which you have to answer during the game. The difficulty degree of these riddles sometimes seems totally random, some questions are utterly easy while others are tremendously hard to be solved. Also you occasionally get the feeling that some questions and riddles were just being built in to irritate the player, e.g. the button-play in the Labyrinth or the Cave of the Waterdemon, in which on false move

can cause the immediate death of one of your heroes.

For the non-german speaking audience there is also another big obstacle in the game: The whole game uses German text on the screen and in the manual. So if you're not capable of speaking at least a little German, this game won't be any use for you. But maybe, if enough of you ask for an English version, you can persuade the programmer to create a translation of Black Land...

But apart from these little imperfections Black Land is a FRESomenal game! It has a very dense and thrilling storyboard with lots of adventures and countless surprises to be discovered. Additional to the usual graphics, there are a number of extra animation, graphics and (advertisement-)gags and the game offers a great variety of

easy to use options, menus and features, which to explain would take up much too much space for this review.

Black Land offers the player every possible comfort according to the control and the playability of the game. Doc Bartoc and Uncle Siggy from Bollaware have created an absolute highlight, a FRESwater cocktail, that should be served at every (German speaking) CPC-users table.

Rating:

Graphics :	89%
Sonics :	54%
Presentation :	90%
Staying power :	96%
Overall rating:	95%

May the FRES be with you, Yours
Odiesoft

Deutsch

"Black Land"- Der Renner von Bollaware

Das aktuellste CPC-Spiel getestet von Odiesoft

Player

U: Von Vier, die auszogen, die Welt zu retten

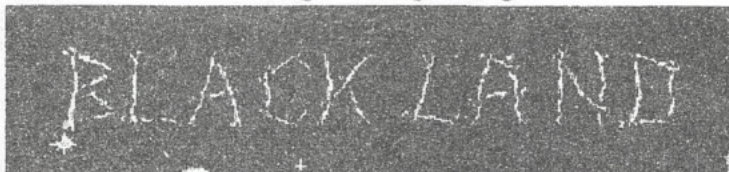
F: Die Erde könnte ein so schöner, friedlicher Ort sein, wenn nicht dauernd irgendwelche Bösewichter nach Macht und Reichtum streben würden - Doch zum Glück gibt es ja immer noch ein paar strahlende Helden, die sich tapfer und wagemutig den finsternen Eroberern und ihren dunklen Mächenschaften in den Weg stellen...

Im jüngsten Kapitel des fast endlosen Buchs über Herrscher und solche, die es werden wollen, stehen sich auf Seiten der Bösen der Magier Ordurak mit seinen vier Dämonen der Elemente und auf Seiten der Guten die vier furchtlosen Helden Zeichling, Bartoc, Vanessa und Orkus gegenüber.

Doch werfen wir erst einmal einen Blick auf die Vorgeschichte:

G: Am Anfang war das FRES - eine kapitale Zuchtsau, die als einsames Schwein durch die unendlichen Weiten des Alls pendelte und sich dabei reichlich langweilte. Also schuf Es ein paar Planeten, Sterne und Galaxien,

belebte den einen oder anderen toten Steinbrocken mit Grünzeug und Tieren und sah... daß Es Sich immer noch langweilte. Also schuf Es kurzerhand auch noch die Menschen. ... und öffnete damit zu allem Überfluß dem Bösen Tür und Tor. Denn als die ach so harmlosen Zweibeiner lernten, mit der Magie umzugehen, gab es



bald einige unter ihnen, die sich mit ihren neuerworbenen Fähigkeiten einen Vorteil erzaubern wollten.

So auch Ordurak, Magier seines Zeichens - und ein rechter Feigling, denn alleine traute er sich nicht, sich mit einer ganzen Welt anzulegen. So beorderte er mal eben die Dämonen der vier Elemente aus der Zukunft her, damit sie ihm ein wenig zur Hand gehen. Schon bald darbt das Land unter der Fuchtel des strengen Herrschers und seiner Horde von Untoten. Das Schwarze Land breitete sich aus und drohte, die ganze Welt einzunehmen. Wenn... ja wenn da nicht

noch das FRES wäre. Dieses ärgerte Sich natürlich, daß Ordurak die ihm gegebene Macht so gnadenlos ausnützte und dachte Sich, daß Es den Menschen wohl besser doch nicht den Segen der Magie hätte geben dürfen - Das ist ja wie Perlen vor die Säue werfen!

Doch was ein wahres FRES ist, läßt Sich von derartigen Problemen ja nicht gleich auffressen. So lud Es

Sich ein paar unwissende Mietmuskeln aus verschiedenen Gebieten Seines Reichs zu einem Kaffeekränzchen ein, um ihnen dort zu eröffnen, daß sie die Welt zu retten

haben. Auf Ruhm und Reichtum sinnend, nahmen diese die ihnen gestellte Aufgabe begeistert an und machen sich auf die Socken, um ein paar Untote zu verdreschen. Und das FRES reibt sich die Haxen, daß Es ein paar Dumme für die Schweinearbeit gefunden hat...

Hier kommt dann endlich der User zum Zug im neuen Spiel von Bollaware mit dem klangvollen Namen "Black Land".

Damit sich das frisch zusammen gewürfelte Team richtig kennenlernt, darf es sich zunächst einmal in den Kellern der FRESSchen Hütte herum-

treiben und sich die rollenspielerischen Hörner abstoßen. Und das ist auf den ersten Blick gar nicht so einfach, denn der blutjunge Anfänger wird zunächst einmal von Unmengen an Spielfenstern und endlosen Punkte-Tabellen überfallen. Doch schon nach kurzer Zeit hat man sich an die vielen Anzeigen gewöhnt - wahren Rollenspieler wird es sogar zu wenige verschiedene Punktearten geben. Doch bei Black Land steht eben die Aktion im Vordergrund und nicht die Strategie - leidgeprüfte Spieler können endlose Geschichten davon erzählen! Ständig müssen sich die vier wacke- ren Helden mit den

unterschiedlichsten Arten von Monstern und eigentümlichen Wesen herumschlagen, denn diese halten von freidlichen Diskussionen nur sehr wenig. Das ist aber auch gut so, denn je mehr Monster unsere Gruppe platt macht, umso besser wird sie, und umso größer wird ihre Chance, die ihr gestellte Aufgabe zu lösen.

So muß sich der tap- fere Trupp durch viele in 3D-

Vogelperspektive dargestellte Räume und Gänge schlagen, und in bester Jäger-und- Sammler-Manier aufhe- ben, was er findet - denn fast alles könnte sich im späteren Verlauf des Spiels mal als wichtig erweisen.

Die Grafik ist bollawaretypisch in Mode 1 gehalten und weist auch die übliche rot-weiße Farbgebung auf. Doch das soll kein Manko sein: Die Figuren sind hübsch gezeichnet, die Räume sind detailgenau und phanta- sievoll ausgestattet und die Labyrinth und Höhlen sind gut durchdacht. -

In jedem Gang, in jedem Raum und in jeder Ecke kann man die Mühe, die sich die Programmierer mit diesem Spiel gemacht haben, sehen. Immer wieder entdeckt man in Zimmern, die man schon lange erforscht hat neue Einzelheiten: Etwas Schilf, das bei einer Pfütze wächst, ein Riß in der Mauer, etwas Gras auf dem Boden, Äpfel am Fuß eines Obstbaums, etce- tera, etetra.

Auch die zahlreichen Gegner präsen- tieren sich pixelprätig und in den unterschiedlichsten Ausfertigungen. Die kleinsten (und schwächsten) unter ihnen sind Ratten und Pelzgnome, doch ihre größeren Brüder können durchaus auch mal Drachen, Geister, Skelette oder sogar so ungewöhnliche Wesen wie ein Karpfrik, der Wald- schrat oder Seeungeheuer sein.

Gesteuert wird das Spiel mit dem Joystick, wobei einer der vier Recken die Gruppe, oder auch die Party, wie sie in Rollenspielerkreisen genannt wird, anführt und die anderen brav hinterher dackeln oder sogar aus dem

gung der Planung ausführen. Dabei muß man jedoch aufpassen, daß die Helden sich nicht gegenseitig in den Weg laufen, denn das kann die ganze Planung durcheinander bringen - das passiert, dem FRES sei Dank, aber nur sehr selten, denn das Programm behält auch im wildesten Kampfge- tümmel die Kontrolle und läßt den Spieler nicht im Stich.

Ein besonderes Feature des Spiels ist die Oberwelt. Während der Rest des Spiels im isometrischen 3D- Raumdesign gehalten ist, kann man hier in der Vogelperspektive über Wiesen und Felder laufen, durch

Wälder und Berge streifen und das Abenteuer suchen oder einfach nur von einer Stadt zur nächsten reisen.

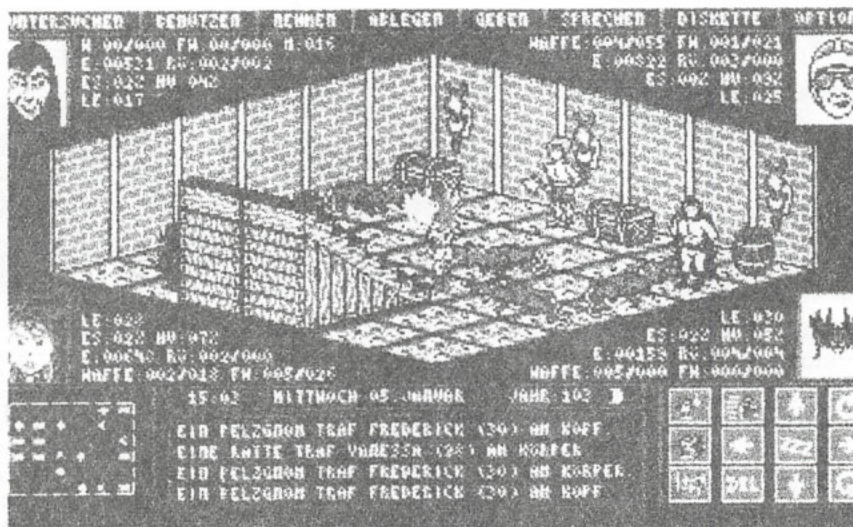
Trifft man jedoch auf irgendein besonderes Ereignis, so schaltet das Spiel wieder auf die 3D-Ansicht um.

Soundmäßig gibt das Spiel leider nicht viel her. Außer ein paar

"Wuusch" und "Pling"-Geräuschen während eines Kampfs gibt es sonst kaum etwas auf die Ohren. Im Intro hat

es noch zwei Musikstücke von Electric Monk und im Spiel etwas Gedudel von Uncle Siggy, doch an- sonsten hüllen sich die Lautsprecher in bedächtiges Schweigen. Wenn schon nicht klanggewaltig, so stellt sich das Spiel doch sehr umfangreich dar. Wer denkt, daß er im Keller des FRES bereits einen guten Teil des Spiels gelöst hat, läuft auf dem Holz- weg. Eher im Gegenteil, der FRES- sche Keller ist lediglich ein winziger Teil des Spiels - ein Aufwärmer für die eigentliche Aufgabe.

Im Verlauf ihres Abenteuers muß die Party einige Städte besuchen, Keller durchstöbern, aus Labyrinthen her- ausfinden, Höhlen erforschen, Tempel betreten und viele weitere Gefahren meistern. Dabei beschränkt sich das Spiel nicht nur auf stumpfsinniges herumlaufen und Monster einstamp- fen, sondern es stellt den Spieler oft vor knifflige Aufgaben und Rätsel.



Bahn gehen, wenn sie dem Anführer im Weg stehen. Wechselt man zum Zeigermodus, so können die Charak- tere verschiedene Aktionen ausführen, wie zum Beispiel Gegenstände unter- suchen, aufnehmen oder anwenden. In diesem Modus erlaubt das Spiel dem User zwei unterschiedliche Steue- rungsmöglichkeiten. Entweder man fährt mit dem Zeiger zum gewünsch- ten Menüpunkt oder man wählt ihn mit der entsprechenden Taste, als Kurzwahl sozusagen, an. Geübte Spieler nehmen natürlich die Kurzwahl, da diese viel schneller zu Bedienen ist als der Zeiger.

Der Kampf gestaltet sich ähnlich komfortabel wie der Rest des Spiels. Die Schlacht läuft nicht in Echtzeit ab, sondern die beiden Parteien grei- fen sich abwechselnd an. Auf einer kleinen Übersichtskarte kann der Spieler dabei seine vier Charaktere bewegen und ihren Angriff koordinie- ren, welchen sie dann nach Beendi-

Zusätzlich kann man sich oft mit anderen Figuren im Spiel unterhalten und wichtige Informationen aus ihnen herausbekommen oder man kann in Städten mit ansässigen Geschäftsmännern handeln. Zwar sind die Möglichkeiten sich zu unterhalten recht eingeschränkt, doch manchmal sind die Gespräche ganz nette Auflockerungen für den leidgeprüften Spieler.

Bei allem Lob darf man aber ein paar wichtige Kritikpunkte nicht übersehen. Die grafische Vielfalt des Spiels sieht nicht nur toll aus, sondern bringt immer wieder auch negative Aspekte mit sich. Oft sind die Räume so knallbunt, daß man Gegenstände, die auf dem Boden liegen oder Schalter an den Wänden übersieht und sich später einmal wundert, wieso man nicht weiter kommt. Zum anderen braucht die Grafikdarstellung auch einiges an Rechenzeit und so wird das Spiel zeitweilig einschläfernd langsam, was entsprechend auf die Motivation wirken kann.

Ein weiteres Manko ist die Tastatur-Abfrage. Schleicht die Party mal wieder durch einen total überfüllten Raum, so kann es passieren, daß der Computer einen Tastendruck gar nicht bemerkt und man mehrmals oder länger auf die Taste drücken muß, was oft zur Folge hat, daß der Charakter auf einmal zwei Schritte läuft. Vor allem in der Nähe von Flüssen und Wasserbecken ist das sehr unangenehm, weil die Helden mit etwas Pech zu weit laufen und ertrinken!

Auch die Laderoutinen des Spiels hätten noch etwas mehr Know-How gebraucht. So kann es auf unterschiedlichen Systemen immer wieder zu Ladefehlern oder Abstürzen kommen, vor allem bei der Spielstatus-Diskette. Daher empfiehlt es sich, regelmäßig und oft die Savegame-Disc zu kopieren, sonst kann es passieren, daß man wieder von vorne oder von einem total veralteten Spielstand anfangen muß, weil sich das Programm weigert die Diskette anzuerkennen oder sinnlose Lesefehler bringt. Mitunter ist es sogar schon vorgekommen, daß ein Charakter auf den unendlichen Weiten der Diskette ver-

schollen gegangen ist und das Zeitliche gesegnet hat.

Desweiteren ist hier und dort auch der ein oder andere kleine Fehler den wachsamen Augen des Programmiers entgangen und es kommt ab und an zu kleinen Unstimmigkeiten während des Spiels. So kann es zum Beispiel passieren, daß man, wenn man an ungewöhnlichen Stellen versucht, den Raum zu verlassen, in einem ganz anderen Teil der Oberwelt landet, als man eigentlich gewesen ist. Doch diese Fehler stören, FRESlob, den Spielfluß nicht weiter, denn sie treten nur sehr selten auf - Bei einem Programm, das fünf Jahre lang entwickelt worden ist, kann man derartige Bugs doch wohl auch entschuldigen.

Weniger ein Fehler, sondern mehr

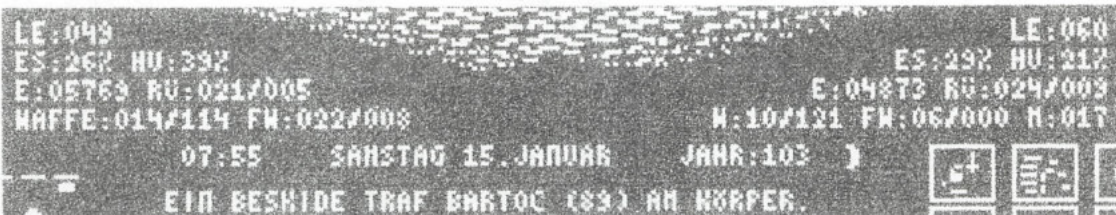
bietet sehr viele komfortable Menues, Optionen und Features, die hier aufzuzählen den Umfang des Artikels sprengen würde. Black Land bietet dem Spieler alle nur denkbaren Bequemlichkeiten bei der Steuerung und der Spielbarkeit.

Doc Bartoc und Siggman von Bolla-ware haben mit diesem Spiel ein absolutes Highlight geschaffen, ein FRESchen, daß auf keinem Teller eines CPC-Users fehlen sollte.

Wertung:

Grafik :	89%
Sound :	54%
Präsentation :	90%
Spielspaß :	96%
Preis/Leistung :	95%

Grüß FRES, euer Odiesoft



Gamers: Pokes

YIE ARE KUNG FU II

POKE &7787,&B6 'unsterblich

POKE &9DA6,&00

POKE &9DA7,&00

POKE &9DA8,&00

POKE &9DA9,x

'Beginn Runde x

POKE &A701,229

<ENTER>

CAT <ENTER>

Monitor zeigt USER-Ebene 229 (gelöschte Files)

LOAD"name":IUSER,0:SAVE"name" <ENTER>, CAT <ENTER>

das vorher gelöschte FILE ist wieder im DIRECTORY und kann geladen werden

CALL &BC02 schaltet PEN, INK und BORDER auf Normaleinstellung zurück

POKE &B6B5,8 leitet die Ausgabe auf den Drucker (vor RSX-Befehlen 'TRON' usw.)

POKE &BB0A,191 listet auf Tastendruck zeilenweise (wird eine Taste mit n Zeilen belegt, werden n Zeilen gelistet)

POKE &BB0A,197 schaltet diese Funktion wieder aus. Pesa



eine Unausgereiftheit im Programm sind aber die Gespräche, da diese immer recht starr ablaufen. Man kann lediglich vorgefertigte Fragen anklicken und bekommt zumeist ein "Da kann ich ihnen nicht weiterhelfen" zur Antwort. Etwas mehr Variabilität wäre hier zu wünschen gewesen.

Ein weiterer Schönheitsfehler sind die Rätsel, die man gestellt bekommt. Der Schwierigkeitsgrad bei diesen ist bisweilen sehr unterschiedlich, manche Rätsel sind total offensichtlich, während andere über die Maßen schwer sind. Mitunter bekommt man auch das Gefühl, daß die Programmierer das ein oder andere Rätsel als bloße Schikane in das Spiel eingebaut haben, um dem leidgeprüften Spieler auf die Nerven zu gehen. Beispiele wären da die Schalter-Spielerei im Labyrinth oder die Höhle des Wasserdämons, in welcher ein unbedachter Schritt sofort zum Ableben des Charakters führen kann.

Aber abgesehen von diesen kleinen Mängeln ist Black Land ein FRESomenales Spiel! Es hat eine sehr dichte Story mit vielen Unteraufgaben und zahlreichen Überraschungen. Neben den normalen Spielgrafiken gibt es oft besondere Animationen, Grafiken oder (Werbe-)Gags und das Spiel

Riemenwechsel

Nach Z80A's Beitrag „Disc Missing ade“ erreichten uns Zuschriften mit einer genauen Anleitung zum Riemenwechsel. Dieser Bitte kommen wir an dieser Stelle gerne nach.

Reimleln, wechsele Dich...

Dieser Artikel bezieht sich auf den CPC6128, im Prinzip dürfte es aber beim CPC664, DDI-1 und FD-1 ähnlich sein, der Laufwerk ist ja dasselbe. Mit etwas Fingerspitzengefühl ist das ganze in ein paar Minuten erledigt. Nur nicht hudeeln, keine Gewalt anwenden und erst mal die Anleitung in Ruhe durchlesen. Keine Sorge, es ist nicht schwer.

Ran an den Feind!

1. Alle Schrauben an der Gehäuseunter- und der rechten Seite entfernen.
2. CPC wieder in normale Lage bringen, jetzt kann die obere Gehäusehälfte mit der Tastatur nach rechts zur Seite geklappt werden.
3. Die beiden Schrauben an der linken Seite des Laufwerks entfernen, das Laufwerk kann jetzt herausgehoben werden.
4. Die Verbindungskabel zur CPC-Platine abziehen. Am besten mit einem Filzstift markieren, wie rum der Pfostenstecker auf dem Laufwerk steckt!
5. Wenn Ihr jetzt das Laufwerk von hinten betrachtet, seht Ihr rechts unten zwei Stecker. Diese beiden müssen von der Platine abgezogen werden.
6. Jetzt könnt Ihr die Platine nach hinten ein Stück herausziehen und vorne so weit hochklappen, daß Ihr an den Riemen kommt.
7. Den alten Riemen herausnehmen.
8. Jetzt kann der neue Riemen eingesetzt werden. Am besten erst hinten am Motor einhängen. Danach die große Scheibe ein paarmal drehen, damit der Riemen in die Spur einläuft.
9. Die Platine wieder zurück in den alten Position. Achtung: Sie muß unter den beiden Nasen an der Frontplatte liegen. Paßt auf die LED an der Vorderseite der Plati-

ne auf, nicht daß Ihr die verbiegt!

10. Platine wieder festschrauben und die beiden Stecker an der Rückseite unten rechts wieder rein.
11. Die Kabelverbindungen zur Platine wieder herstellen, das Laufwerk zurück an seinen alten Platz und an der Leiste links fest-

Strap changing

After Z80A's article „Disc Missing ade“ a lot of readers wrote to us, that we should write a detailed instruction to change the strap. Here we do so.

Strappy, change you...

This article is related to the CPC6128, but the mostly is the same as on CPC664, DDI-1 and FD-1, because the drive is the same. With a little bit feeling is it done in some minutes. Don't panic, keep cool read the instructions befor You're starting. Don't worry, it's really easy.

Let's go!

1. Remove all screws an the under and the right side of the case.
2. Put back the CPC to the usual position. Clap the upper part of the case with the keyboard to left.
3. Remove the screws from the left of the drive.
4. Remove the cable to the main-board of the CPC.
5. When You show the drive from the backside, You'll see lower right two plug-contacts. Pull them from the board of the drive.
6. Now You can remove the board a little bit back und it's possible to clap it as wide from the drive, that You can touch the strap.
7. Remove the old strap.
8. Put in the new strap. It's the best to hang it in at first on the motor. After You've put it in, turn the large wheel some times.
9. Put the board back to it's old

schrauben, da muß auch das Massekabel wieder dran!

12. Deckel wieder drauf, Schrauben unten rein und fertig.

Das war's

Jetzt sollte das Laufwerk einwandfrei funktionieren. Wenn es das nicht tut: CPC nochmal öffnen und alles überprüfen, wahrscheinlich war nur der Riemen nicht richtig eingehängt.

Mr. AMS of SCUG



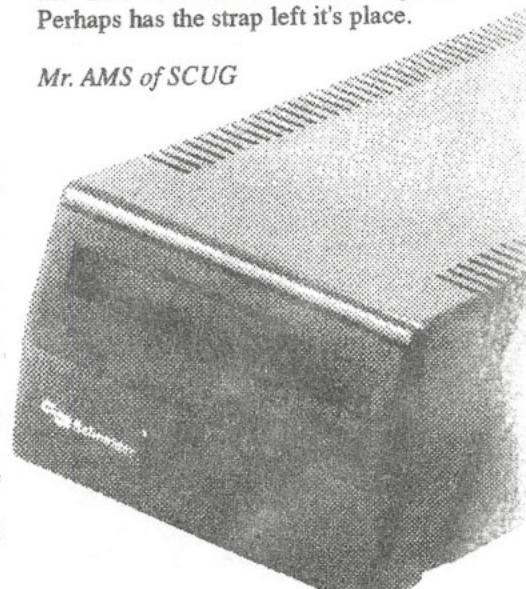
position. Take care for the LED at the front of the board.

10. Screw in the board und plug in the both contacts lower right at the backside.
11. Connect the drive with the main-board and put it to it's position. Now screw in the both screws to the left of the drive. Don't forget the earth-cable!
12. Close the CPC, put all screws in and ready!

That's all!

After you've done all these steps, test the drive. If it doesn't work, open the CPC und check all once again. Perhaps has the strap left it's place.

Mr. AMS of SCUG



3½"-Laufwerk selbst anschließen.

Wer jetzt noch ausschließlich mit 3"-Disketten arbeitet, sollte sich allmählich nach einer Alternative umsehen. Dieser Artikel beschreibt, wie man sich mit etwas Geschick ein 3,5"-Laufwerk selbst anschließt.

Attraktiv & preiswert

Ich habe eine besonders preiswerte Methode gefunden, ein Zweitlaufwerk von 720 KByte an den CPC anzuschließen.

Es gibt eine Reihe von 3½"-Laufwerken, die mit einer Spannung von 5 Volt auskommen. Diese Spannung ist die Rechnerspannung und die Laufwerke verbrauchen so wenig Strom, daß das Netzteil sie problemlos mitversorgen kann. Beim 464 das Netzteil des 3"-Laufwerks, bei den beiden anderen das des Monitors oder auch das MP1/2.

Ich habe alle 3 verschiedenen Rechner und bei allen klappt es problemlos. Folgendes Laufwerk ist erprobt, leicht lieferbar oder sogar vorrätig und kostet mich 105 DM:

Panasonic Modell JU-257A604P

Es handelt sich um ein stinknormales HD-Laufwerk in dem aber am CPC nur DD-Disketten mit 720 KB verbarten werden können.

Wie sag ich's meinem CPC?

Dazu braucht man aber auch noch Software, denn sonst weiß das tapfere Schneiderlein ja nicht, daß es damit anders umgehen muß, als mit dem guten alten 3"-Laufwerk.

Die preiswerteste Lösung, die auch vollkompatibel zum AMSDOS ist, gibt es als EPROM mit Software von Dobbartin zum Preis von ca. 100 DM. Diese Software habe ich entweder in eine ROM-Karte, in einen ROM-Sockel in Dobbartins Speichererweiterung (die ich nur empfehlen kann) eingesetzt oder auf das AMSDOS-ROM umschaltbar aufgelötet.

Wer dieses Laufwerk kauft, der rufe mich an wegen der Spannungsversorgung und der Schalterstellungen (das Laufwerk hat keine Jumper, sondern kleinste Schalter.) Wer ein anderes

kauft, muß folgendes beachten: Bei vielen Laufwerken läuft der Motor schon an, wenn Drive-Select auf LOW geht (das LW also angesteuert wird). Das ist natürlich ganz schlecht, da bei der Billiglösung im Floppycontroller folgendes gilt: Wenn nicht Laufwerk A angewählt wird, dann Laufwerk B. Und das ist immer der Fall, wenn nicht das Laufwerk A gera-

How to connect a 3½"-drive

If you're just working with 3"-discs, you should look for an alternative. Here you can read, how you can connect a 3½"-drive yourself to the CPC.

Attractive & cheap

If've found a very cheap methode, to connect a second discdrive with 720 KByte to the CPC.

There are a lot of 3½"-drives, which are just needing a power-supply of 5 volt. That's the same voltage as the CPCs needs. This drives are so economical, that you can take the power from the monitor, the DDI-1 or the MP1/2

If've all three variations and it works with no problems. The following drive is tested. easy to get and costs 105 DM:

Panasonic model JU-257A604P

It's a usual HD-drive, but by using it on the CPC, it can just work with 720 KB.

How to tell it to my child?

Also You need software, else your CPC doesn't know, how to do with a doublesided 80 track-drive

The mostly cheap sololution, which is fully compatible to AMSDOS, You can get as a EPROM with software by Dobbartin for ca. 100 DM. I'm using this software in a ROM-card, in the

de liest oder schreibt. Das Laufwerk oben hat dagegen einen extra Schalter. Das Ready-Signal muß sich auf Pin 34 legen lassen!

Settop-Drive

Zum Schluß noch einen Vorteil der 3½"-er: Die sind nur 5 mm breiter als die 3"-er und passen dadurch genau auf die 3"-Laufwerke drauf. Etwas Doppelklebeband reicht schon zur Befestigung. Ästheten haben da natürlich geringfügig mehr zu tun.

Harmut Krummrei



ROM-socket in the Dobbartin memory-expansio, or I solder it switchable to the AMSDOS-ROM.

If You're buying this drive, call me beacuse the switcherpositions (the drive as no jumper, it has little switcher.) If You buy another one, care the following: By the most drives starts the motor, when the drive-select is going up to low. That's bad, because the designers of our floppycontrollers has made it loke following: if drive a isn't changed, the it is drive b. and that's not everytime so, if drive a isn't reading or writing. It's neccessary to put the ready-signal to pin 34!

Settop-drive

At the end a advantage of the 3½"-drives: They are just 5 mm more wide as the 3"-drives, so they fit exactly up to the 3"-drives. A little bit soublesided adhesive tape is enough. Aesthtets have to do a little bit more.

Hartmut Krummrei
translation by Stephan Sommer

(In the future WSX of Inicron will do the translations. Ugly translations like this will be gone then.)

Mehr von den Inicrons

Auf der Party war die eine oder andere Neuerung aus dem Hause Inicron zu sehen.

ROM-RAM-Box 512 KB

Wem die ROM-RAM-Box zu klein geworden ist, der kann jetzt aufrüsten: auf ein halbes Megabyte!

Von der Hardwareseite her sind am CPC bis zu 252 ROMs möglich, allerdings werden vom Betriebssystem bloß die Plätze 0 bis 15 unterstützt, um den Rest kümmert es sich nicht. Daher muß im Bereich von 1 bis 15 das VerwaltungsROM liegen, durch das die zusätzlichen Plätze dann auch unterstützt werden.

Die große ROM-RAM-Box kommt gerade zur rechten Zeit: Nachdem Stream2 jetzt auch noch mit 4 ROMs in die Box drückt, läuft bei vielen schon wieder die Erweiterung über.

Derzeit sind leider alle ROM-RAM-Boxen vergriffen. Weil sich eine Auflage unter 10 Stück wegen der Platinenherstellung nicht lohnt, müßten erst entsprechend viele Bestellungen zusammenkommen, wer also noch eine will, sollte sich bei den Inicrons auf die Liste setzen lassen.

Speichererweiterung

Einen Test gab es ja schon im Rundschlag 18. Mein erster Eindruck hat sich in der Zwischenzeit bestätigt. Die Speichererweiterung ist eine echte Bereicherung.

Das einzige Problem der Erweiterung war bisher, daß der ganze Akku

nichts nützt, wenn dann ein Programm benutzt, das blind die RAM-Disc überschreibt. Andererseits hätte man die 512 KB ja auch gerne als Kopierpuffer

Allerdings ist es jetzt möglich, die Erweiterung auf 1 Megabyte aufzustoßen. Dann wird einfach zwischen zwei mal 512 KB umgeschaltet: Also

entweder zwei RAM-Discs oder einmal RAM-Disc und einmal Kopierpuffer.

Die Inicrons warten auch bei der Speichererweiterung noch auf Bestellungen für eine Neuauflage.

Informations- und Bezugsquelle:
Ingo und Nicolai Willers
Horststraße 9
D-31061 Alfeld / Leine
Tel. (0 51 81) 57 65

Stephan Sommer

More from the Inicrons



I've seen the one or the other Innovation from the Inicrons at the party.

ROM-RAM-Box 512 KB

Your ROM-RAM-Box is too small? Now You can get an upgrade up to a half megabyte!

The hardware of the CPC allows up to 252 ROMs, but the operating system supports only the ROMs 0 to 15. So you'll get with your upgrade the VerwaltungsROM, it supports the places 16 to 31.

The large ROM-RAM-Box is coming to the right time: Because Stream2 can boot now out of the ROMs, but it needs four pieces of them, so is the ROM-RAM-Box too small for some users.

In the moment all ROM-RAM-Boxes are sold out. Because the production of the board is too expensive by less than 10 pieces, the Inicrons are

waiting for enough orders. If you would like to get one, write to the Inicrons!

memory-expansion

We've released a test in overkill 18. I've found, that my first impression was right. The memory-expansion is really an enrichment.

The one and only problem of this expansion was always, that the akku is useless, if you're using a program, which overwrites blind the RAM-Disc. But also you may use the expansion as copy-puffer.

But it's possible now, to upgrade this expansion up to a megabyte. Then you can simply switch between two banks of 512 KB: So You can use it as two RAM-Discs or a RAM-Disc and a copy-buffer.

The Inicrons are waiting for orders for a second series of the memory-expansions, too.

You can get more informations by
Ingo and Nicolai Willers
Horststraße 9
D-31061 Alfeld/Leine
Tel. (+49) 51 81 / 57 65

Stephan Sommer

PLATZ				PLATZ	
00	BASIC	1.28	Uo	16	ABGESCHALTET
01	SOFTBURN-D ROM	1.25	Hi	17	ABGESCHALTET
02	Stream2 ROM 3	2.14	Er	18	ABGESCHALTET
03	PROTEXT	1.22	Hi	19	ABGESCHALTET
04	MAXAM	1.15	Hi	20	ABGESCHALTET
05	RAM DISC	1.01	Hi	21	ABGESCHALTET
06	KDOS ROM	2.10	Hi	22	ABGESCHALTET
07	CPC ROM	0.50	Hi	23	ABGESCHALTET
08	UTOPIA	1.25	Hi	24	ABGESCHALTET
09	Stream2 ROM 2	2.14	Er	25	ABGESCHALTET
10	Future OS	10.02	Hi	26	ABGESCHALTET
11	Future OS - B	11.02	Hi	27	ABGESCHALTET
12	Future OS - C	12.02	Hi	28	ABGESCHALTET
13	Future OS - D	13.02	Hi	29	ABGESCHALTET
14	Stream2 ROM 1	2.14	Er	30	ABGESCHALTET
15	Stream2 ROM	2.14	Hi	31	ABGESCHALTET

Der Softbrenner 1.26 verwaltet 32 Plätze.

J = JOYCE



Beruhend auf dem Gedanken "auf nichtkommerzieller Basis, Kontakte zwischen möglichst vielen JOYCE-Anwendern und -Anwenderinnen zu knüpfen", wurde Ende 1988 der "Joyce-Computerclub" gegründet, um "so einen um-fangreichen Informations- und Erfahrungsaustausch zwischen diesen Computeranwendern zu ermöglichen". Die 'JOYCE-User-AG' (Arbeitsgemeinschaft für Amstrad/Schneider PCW-Computer) ist die Weiterführung des JOYCE-Computer(c)Klubs und die Rückbesinnung auf die "private Initiative und Arbeitsgemeinschaft mit dem Thema: JOYCE".

Die JOYCE-User-AG wendet sich gleichermaßen an Anfänger wie an alte Hasen, an professionelle Anwender, die ihren JOYCE im Beruf nutzen, ebenso wie an diejenigen, die die Computerei 'nur' als Hobby betreiben.

Die JOYCE-User-AG bietet Hilfestellungen bei Anwenderproblemen und unterstützt ihre Mitglieder durch Erfahrungswerte mit einem breitem Spektrum an know-how im Soft- & Hardwarebereich. Diverse Soft- und Hardwarehändler räumen der JOYCE-User-AG bis zu 30% Rabatt auf ihre Produkte ein. Möglichkeiten zur Kommunikation bieten u.a. unsere Klubzeitung und eine Mailbox.

Neugierig geworden ? Dann an u.g. Adresse schreiben, faxen oder anrufen !

La "JOYCE-User-AG" (familia de usuarios de computadoras personales Amstrad / Schneider) es una iniciativa privada, no comercial, e un grupo de trabajo con el tema "JOYCE".

La JOYCE-User-AG se dirige a principantes y expertos, a usuarios profesionales que necesitan la computadora en su profesión, y a los que tan sólo la utilizan como pasatiempo.

La JOYCE-User-AG le ofrece a Usted ayuda cuando tenga problemas con su computadora y soporta a sus miembros con su amplia experiencia en soft- y hardware. Ciertos comerciantes de soft- y hardware otorgan en sus productos hasta un 30% de descuento a la JOYCE-User-AG. Oportunidades de comunicación se le ofrece nuestro periódico del Club y un "mailbox".

?Le interesa a Usted? Entonces se le ruega escribir por correo o via fax a:

The German "Joyce User AG" (User Group for Amstrad / Schneider PCW Computers) is a private, non-commercial association exclusively, as the name says, for the Amstrad PCW's.

We address ourselves both to experts and beginners, to professional users as well as to those who consider computing merely as a hobby.

The Joyce User AG helps our members by know-how in soft- and hardware. Many computer dealers offer us discounts up to 30 % on their prices. Our communication facilities: an own journal and a mailbox.

For further information, write, phone or fax us:

(If you want to contact us by phone, German would be helpful)

Le «Joyce User AG» (groupe d'intérêt des ordinateurs PCW d'Amstrad / Schneider) est une initiative non-commercial qui ne s'occupe qu'avec l'ordinateur «Joyce».

Le Joyce User AG s'adresse non seulement aux commengants mais encore aux experts, aux usagers professionnels et même à ceux qui considèrent la «computerien» seulement comme dada.

Le Joyce User AG prête assistance à ses membres par son expérience en programmes, connaissances techniques et savoir-faire. Pour une bonne communication entre les membres, il existe un propre périodique et un mailbox.

Pour plus de renseignements, s'adresser à

(par téléphone, si possible en allemand s.v.p.)

JOYCE-User-AG	
✉ % Werner Neumeyer-Bubel	
Wolfhager 91 • 34127 Kassel	
☎ & 📠	0561-892162

Leser fragen - Leser antworten

Antworten bitte an den RUNDSCHLAG (u. evtl. direkt an den Leser)

Lesefehler bei Megablaster-Demo

Leider muß ich Euch mitteilen, daß mein Compi bei der Disc 13/15, Seite B, wieder eine Fehlermeldung ausgegeben hat:

„data error, track 32, sector # 04“
Das tut er in beiden Laufwerken. Ich arbeite seit ein paar Wochen mit einer neuen CPC-6128-Konsole, also auch mit einem neuen Laufwerk A. Diese Meldung erscheint sowohl bei Kopierversuchen mit „diskit3“ als auch bei „verify“. (von der Systemdiskette).

Emil Siegel, Steinstr.18, 64291 DARMSTADT, Tel. 06151/ 373 675

Ich hatte diese RS-Disk vorher getestet, weil es ja bei der RS-Disk 13/15 ein paar Probleme gegeben hatte.

Die M'blaster-Demo lief einwandfrei. Nach Deiner Rücksendung habe ich die Disk nochmals überprüft. Megablaster lief wieder problemlos.

Sogar unter VDOS kam der Begrüßungsbildschirm - und auch der Schriftzug „Odiesoft“ wurde noch geladen. Danach war allerdings Schluß.

Nach Deinen Angaben muß ich annehmen, daß Du versucht hast, Megablaster unter |cpm laufen zu lassen. Das muß meiner Meinung nach schiefgehen.

Wenn ich versuche, das Prog unter |cpm mit „disk“ zu starten, kommt die Meldung „disk?“.

Du mußt also versuchen, dieses Prog nur unter AMSDOS zu starten, ohne |cpm, VDOS, XDDOS o.ä.

Falls das auch nicht klappt, solltest Du uns 1. genau schreiben, welchen CPC 6128 und welche Laufwerke Du hast und 2. Dein Vorgehen genau dokumentieren.

(z.B. 1. CPC 6128 mit CRTC 2, internes 3“-Laufwerk + externes 3“-Laufwerk usw.... 2. CPC eingeschaltet, Disk eingelegt, „cat“ eingegeben, usw...)

Marabu

PC-Monitor am CPC?

Wie kann ich an den CPC6128 einen PC-Monitor - am besten mit Umschal-

ter anschließen? Gibt es eventuell eine fertige Lösung zu kaufen?

Wolfgang Nobis, Buchenweg 4, 54470 Bernkastel-Kues, Tel. 06531/ 3461

Wenn es sich um einen Multiscan handelt, der auf 15,625 kHz Zeilenfrequenz und 50 Hz Bildwiederholfrequenz heruntersynchronisieren sowie ein CSync (kombiniertes HSync und VSync) verarbeiten kann, kann der Anschluß direkt über ein Adapterkabel erfolgen. Entsprechende Informationen findest Du im Handbuch des Monitors.

Ein solches Kabel zu basteln, ist relativ einfach, die Pinbelegung des Monitoreingangs sollte ebenfalls im Monitorhandbuch beschrieben sein, die des Videoausgangs des CPC kannst Du im CPC-Benutzerhandbuch nachschlagen. Von einem Umsetzer eines RGB-Signals, wie es der CPC ausgibt, auf VGA ist mir nichts bekannt, evtl. käme eine Videokarte im PC in Frage.

Mr. AMS of SCUG

Nochmals: PC-Monitor am CPC?

Kann man einen VGA-Monitor am CPC 6128 betreiben?

Wegen der Spannungsversorgung müßte auch der (dunkel gestellte) Grünmonitor angeschlossen werden. Aber was mache ich mit MS0, MS1 und MS2, die der CPC nicht hat? Und was mache ich mit Synchronisation und Luminanz, die nur der CPC hat? Der VGA hat für horizontale und vertikale Synchronisation getrennte Pins, die ich ja wohl kaum zusammenklemmen kann. <dg>

Antworten, bzw. kurze Erfahrungsberichte bitte an die RS-Redaktion!

CPC-Emulator

Wo kann man ihn kaufen? Wie schließt man sowas an den PC an?

W. Nobis.

Der CPC-Emulator von Marco Vieth ist Software. Du mußt das Programm nur auf Deinem PC installieren und schon werden ziemlich viele CPC-Programme auf dem PC laufen. Einen 4-seitigen Bericht über den EMU findest im RUNDSCHLAG 16. (Falls

Du den nicht hast, kannst Du ihn bei uns nachbestellen.)

Bestellung des EMU's bei: Marco Vieth, Auf dem Ükern 4, 33165 LICHTENAU Tel. 05292/1366

M.Vieth studiert z.Zt., wird aber wohl über die Feiertage zu Hause sein. (Ich schätze mal, daß der Emu nicht viel mehr als 5,- DM + Rückporto kostet!!! - Fast geschenkt!!!) Marabu

Prehistorik2

Problem mit Prehistorik2: Nachdem ich den Riesengorilla unschädlich gemacht habe, ich glaube Level 3, komme ich in den Wald. Was muß ich dort tun, um weiter zu kommen?

Jürgen Ehler

Esperanto

FRAGEN Zu RS17,Seite 54 "Esperanto im Rundschlag": Mich würde interessieren, ob Pierre Chibleur aus Frankreich für seine Esperanto-Programme auch den dazu passenden Zeichensatz (CPC 6128) besitzt und mir diesen via MARABU zukommen lassen kann?

In English asked: I should like to know if Pierre Chibleur is able to send to me via



Marabu the special program to write the Esperanto-typs (signes). I'm writing a course-programm for learning Esperanto and need the special signes to this. A question from WOLPERTINGER

Context

Jetzt noch etwas zum Context-Programm, den Trick mit Control und den Klamern kannte ich nicht, nur mit Control und R oder L. In Deinem Brief hast Du mich am Ende der ersten Seite aufgefordert, auf die zweite Seite umzuschalten, das habe ich auch gemacht, aber da war nichts und ich wunderte mich ob Du dir einen Scherz mit mir erlaubt hast. Das kam mir aber unlogisch vor, deshalb habe ich angefangen, rumzuprobieren. Ich dachte mir, daß der Fehler doch nur beim Laden passiert sein konnte. Mit dem alten Context habe ich immer jede Seite extra abgespeichert und geladen weil ich keinen anderen Hinweis in den Heften gefunden hab. Ist es jetzt richtig, daß man nur zwei

Seiten abspeichern und wieder laden kann z.B. TEXTBEREICH: 1-2. Als ich versuchte 1-2-3, klappte es nicht mehr. Gibt es da noch einen anderen Trick?

Antwort: Mit <CTRL + 1>, <CTRL + 2> usw. bis <CTRL + 5> kommt man auf die anderen Seiten. Beim Laden sollte man immer eingeben: Textbereich: 1-2 oder 1-3 oder 1-. Bei 1-

werden bis zu 5 Seiten geladen! Hast Du mal selbst 5 Seiten geschrieben, dann kannst Du auch alle 5 Seiten speichern, mit „Textbereich 1-“ oder „Textbereich 1-5“.

„Zur der Änderung im Context-Programm, die Du anregst, (die Textbegrenzungs-Linien sollen verschwinden) habe ich mit meinem Arbeitskollegen gesprochen der das Haushalts-

Programm geschrieben hat. Wir werden versuchen, die Linien wegzuzaubern, wenn es sich nicht rausstellt, daß wir zu doof dazu sind. Versuchen tun wir es auf jeden Fall.

Nun wünsche ich Dir alles gute, bleib gesund, denn das ist das wichtigste grüße deine Familie und gönne Dir mehr Schlaf (die Ärzte warnten mich: 6 Stunden sind ein Muß)

Andreas

Englisch/Esperanto?/ Sektsoft/ Anfänger

Wer hätte das gedacht? Esperanto ist nicht tot! / Sektsoft outing

Zu RS17.54 Last Page

Ich kann beim besten Willen nicht verstehen, weshalb sich Japaner, Russen, Italiener, Schweizer, Franzosen, Engländer, Deutsche, Griechen usw. nur ENGLISCH miteinander unterhalten sollen auf unserem Betätigungsfelde RUNDSCHLAG!

Es ist schon schlimm genug, daß wir heute im Europarat für jedes Land geeignete Dolmetscher brauchen und demzufolge auch doppelt und mehrfache Kosten entstehen lassen, weil jeder auf seine nationale Eigenart in Sprache und Schrift Wert legt (die div. geschichtlichen Rivalitäten zwischen Frankreich - England und Deutschland sind Zeugen dieses unverständlichen Verhaltens) und sich nicht herablassen will, die Muttersprache des anderen anzunehmen. Esperanto löst diese Aversionen ideal und ich kann aus eigener Erfahrung berichten, daß Korrespondenzen zwischen Japanern, Bulgaren, Tschechoslowaken, Engländern und mir keine solche Probleme kannten: Wir schrieben uns in Esperanto! Damals vor 48 Jahren schon! Darum möchte ich den Versuch starten, ein Computerprogramm zu entwickeln, durch das man diese Welthilfssprache erlernen kann, die viel leichter als z.B. Englisch. ist. Bis dahin hoffe ich, daß der Gedanke sich besonders in den jüngeren Köpfen durchsetzen wird und die Einsicht, daß es auf dieser Erde nur allgemeines Verständnis für einander geben wird, wenn man sich in einer allen verständlichen Sprache unterhalten und schreiben kann....

Dies ist natürlich nicht im allgemeinen Rahmen eines RUNDSCHLAG zu erwarten. Hier sind zur gegebenen

Zeit direkte Verbindungen zu Interessierten aufzunehmen, ehe man das Problem im RUNDSCHLAG diskutiert. Das hier soll ein Denkanstoß sein! das meint der

WOLPERTINGER

Hello, you fools! Here is Sektsoft outing himself! I'm no real RS-



subscriber, but I am very happy to read RUNDSCHLAG and I'm always looking/searching for silly, foolish, ridiculous letters! And I found a lot of them!

My best suppliers were Crown, Da Silva, Hexenmeister and JFMC!

I like guys who are off of their heads! I like people like me) who are thick as a plank and I don't give a fuck if they are angry!

And thanx to Marabu who gave me the possibility to be the court-jester of RS. I like this role! For I like to unmask stupid, aggressive assholes!

But it's a pity that most of these assholes now are dead!

Please, give me stuff! And RS will be interesting for me again!

Oh yeah! There is a fool, who wrote a very positive article about his CPC-work to RUNDSCHLAG, but under a false name!

And there were two guys backbiting one another because both had worked very hard for a new creation on CPC and both creations were nearly similar Down on their luck!

But why fighting one against another? Snot rag! Dosser! Pinko! Hooligan! Bigmouth! Pain in the arse! Why do you blabber on your own fantastic

work? Lousy game! Be peaceful and cooperative!

CPC-users are a minority and all fuckin' PC-users are laughing about you!

But never try to find out my real identity! I am a „Rumpelstilzchen“ and only two or three old RS-subscribers know my real identity! All of them are living in Southern Germany and they know RS-redaction very well!

Take your filthy paws off - now! You can search till you're blue in the face! But:

If you are in an aggressive mood, if you are writing like a maniac and you are full of shit, write to me via BIOS and I'll answer to you in the same manor and we all will laugh about it - about me and you!

Sektsoft



Anfänger

Hallo, Computerfreund e des RUNDSCHLAG

! Hier meldet sich erstmals ein Neuling unter den RSlern... der WOLPERTINGER!

Kurze Vorstellung: 73 Jahre jung und soweit es das Thema Computer betrifft - noch unverdorben. Zwar bin ich seit 2 Jahren im Besitz eines 6128 als Nachfolger des guten alten 464, dazu einen DMP 2000 und einem nicht näher definierten DISC-Drive, das man durch Kipphebel sowohl auf die jeweilige Diskettenseite A oder B schalten kann, dazu noch einen solchen für 40 oder 80 (???) im Format 5.25 "...Mehr kann ich Euch davon nicht berichten, weil das Findelkind ohne jedes Leistungsschild oder was man dazu sagen will, ist. Ich habe also auch kein Betriebshandbuch darüber, sodaß mein diesbezüglicher Wissen-durst arg begrenzt wurde.

Auf alle Fälle hoffe ich, daß MARABU und Freunde diese von mir auf den Disketten abgespeicherten Eigenprogramme auch lesen können.

Nun, gleich zu Beginn meiner Kontakte zum RS : ich habe schon bisher den Interessenten, mit denen ich Kontakte hielt, mitgeteilt, daß mich von der Software der CPC-Szene Spiele etc. überhaupt nicht interessieren. Ich wollte mit dem Gerät so arbeiten, als wäre es der Helfer in bestimmten Situationen. Daher lief bislang auch mit CP/M so gut wie nichts...Auf weiter Flur ohne einen Mitstreiter, der sich im BASIC der alten CPCs auskennt, habe ich mich einfach höchstpersönlich daran gemacht, Programme aus dem Handbuch erst einmal abzutippen und zu versuchen, sie auch auf eine anständige Art und Weise zum Laufen zu bewegen. Das ging bei kurzen Listings schon bald recht gut; aber als ich mir die Programme in den CPC1 und anderen mal "vor die Brust" nahm und sie abtippte, mußte ich erst einmal feststellen, daß die Programme nicht das Ergebnis zeigten, wie es in der Zeitschrift beschrieben war. Was tut man also in solch einem Falle? Man nimmt eine Kassette und speichert dieses Unfall-Programm" ab und hofft auf bessere Zeiten ! Auf diese Weise fanden sich - neben solchen Programmen, die in Ordnung waren - auch eine ganze Menge mit Fehlern auf der Kassette "Fehlerprogramme". Hatte ich - nach meiner eigenen Meinung mal wieder genug an Wissenswertem über das BASIC des CPC dazugelernt, nahm ich mir die Kassette "Fehlerprogramme" wieder vor und

versuchte erneut, die darin befindlichen Fehler auszumerzen...und siehe da - oft hatte ich dann Erfolg. So habe ich mich all die Jahre seit 1984 mit diesen Dingen herumgeschlagen, ohne daran zu denken, das System oder was auch immer neu angeboten wurde, zu wechseln oder zu kaufen. Mir reichte das, was ich da besaß !-Allerdings juckte mich der Programmierteufel so sehr, daß ich dann bald mal eigne Programmchen zusammenstoppelte. Jedoch war das mehr ein anderer Grund: die Enkelkinder kamen in das

Anfänger

Alter, wo sich der Mensch mal mit dem Alphabet und den Zahlen herumgeschlagen muß und so stellte ich die ersten Lernprogramme für die Kinder zusammen. Gelernt, daß man 'WILDCARDS' bei der Namensgebung von Programmen benutzen kann, habe ich mir von Stunde an vorgenommen, alle eignen Programme mit entsprechenden Pixels zu kennzeichnen. Und so findet man gleich heraus, was es mit der Endung 'UEB' auf sich hat oder mit 'MAT' usw. Das ist vielleicht in den Augen von Perfektionisten unter Euch entweder altmodisch oder gar unfein, aber ich weiß sofort, wenn ich auf die 3-Zeichenendung eines Pro-

grammnamens schaue, was mich erwartet. So zeigt 'DRU' an, daß es ein Druckprogramm ist, 'GRF' ein Grafikprogramm, 'DEM' ein Demoprogramm, 'ELT' ein elektrotechnisches, 'STA' ein statistisches, 'SPL' ein Spieleprogramm, 'PIC' ein abgespeichertes Bild (meist 17kb), 'INF' eine Information zum genannten Programm und 'ANW' ein irgendwie geeignetes Anwenderprogramm darstellt. Ich finde, man macht es sich eigentlich etwas zu einfach, nur 'BAS' dranzuhängen. Schließlich muß ein Besitzer eines CPC 464 ja wissen, daß er BASIC- Programm vor sich hat, das sein Computer versteht und lesen kann. Er selbst aber kann daraus noch lange nicht den Charakter und den Inhalt des vorliegenden Programms lesen, es sei denn, er listet es zunächst mal auf...Um nun meinen Computer-Lebenslauf nicht auf irgendwelche seitenlangen Märchen auszudehnen : hier meine direkte Ansprache an solche Leser des RS, die pure Laien sind und darum weniger interessiert an komplizierten Abhandlungen über diese umfangreiche Materie sondern denen daran gelegen ist, zunächst einmal generell sich auf das BASIC der CPC Serien zu stürzen und den Versuch machen wollen, erste Schritte im Lesen von Programmen und im Zurechtfinden in den Listings. Dabei bin ich gerne bereit, direkte Kontakte mit ihnen aufzunehmen. Für direkte Kontaktaufnahme kann mit meinem Einverständnis bei MARABU die Privatadresse abgefragt werden, andernfalls über telefonische Rücksprache mit mir direkt: 08031/72 312.

Wolpertinger

RS immer archiorientierter?

Der RS wird immer archiorientierter! Der Stephan Sommer, mit dem ich schon ueber PC & Archi ausführlich diskutiert habe, uebertreibt es hier wieder ein wenig. (oder war es der Stumpfperl o.ae. ??)

Archi ist und bleibt ein dummer Szene-computer ohne Zukunft. Was hilft mir so eine Maschine, wenn ich dazu wieder anfangen muesste dumm rum-

zuswappen und mir Leute in ganz Deutschland suchen muesste, um paar neue Demos etc. zu bekommen.

Auf dem PC sieht die Sache ganz anders aus, ich gehe 50 Meter weiter und hole mir, was ich brauche ohne Geld fuer Porto auszugeben, Gefahr des Erwischtwerdens etc.

Mit dem "neuen" Amiga, der von Crown sooo in den Himmel gelobt

wird, sieht es genauso aus. Einfach nur bullshit.

Ach, noch eine naive Frage zum Schluss : Wieso wird von den meisten Archiusern ein DOS Emulator zusaetzlich gekauft ? Ich denke, DOSen sind nur noch Scheisse..... Ich verstehe die Welt nicht mehr, Vassago/NECRON

Der Archimedes ist seit 1987 ein dummer Szene-Computer ohne Zukunft, zumindest wird Acorn das vorgeworfen. Von einer Softwarekrise,

die Du ansprichst, kann nicht die Rede sein, zumindest habe ich davon noch nichts bemerkt. Eine Gefahr des „Erwischtwerdes“ besteht nur bei Raubkopierern, ein wenig ehrenhaftes Volk, zu dem Du offenbar auch gehörst. Acorn PCEm ist doch längst nicht mehr Stand der Dinge. Dank Acorns OpenBus ist es jetzt möglich, verschiedene Prozessoren parallel im RiscPC zu betreiben. Verschiedene 486er sowie ein NexGen 5x86 sind bereits erhältlich. Mit der PowerPC-Karte kommen dann MacOS, Amiga OS und, das erste mal auf einem PowerPC, TOS (Atari ST; TT und Falcon) dazu. Als nächster Schritt wird TAOS über diese verschiedenen Prozessoren gestülpt. (Stellt Euch mal einen RiscPC mit sechs StrongARMS vor!). Deiner Meinung, DOSen seien Scheiße kann ich übrigens nur voll zustimmen. Was mir meine PC-Karte so alles an Ärger eingehandelt hat, von verschwundenen Dateien und nicht auffindbaren EMS-Speichern, ich kann Dir sagen... Mittlerweile frage ich mich auch, warum ich denn die Acorn RiscPC 486 Card gekauft habe. Rein technisch sind diese Prozessorkarten und der OpenBus aber wahre Meisterleistungen, immerhin haben weder Apple noch IBM bisher vergleichbares gebracht. Daß Acorn mit dieser phantastischen Technologie viele Leute, so zum Beispiel auch Dich, in eine Zwickmühle bringt ist schade: Auf der einen Seite traut Ihr Euch nicht, auf die Acorn-Plattform umzusteigen, auf der anderen beneidet Ihr diejenigen, die es gewagt und damit auch gewonnen haben. Ich zumindest bin froh, diesen Schritt getan zu haben.

Stephan Sommer

Leserbrief / Kritik / Info:

Also als erstes möchte ich mich vorstellen. Mein Pseudo, daß ich mir zugelegt habe ich Trans-Warp, die beste Geschwindigkeit für den CPC 6128 Plus. Mein Name ist Rene' Müller aus Ulm. Als erstes möchte ich meine Freunde grüßen. Los gehts mit Dirk Grässler, Marabu, Hartmut Krummrei, Fraggie (tolle Programme hast Du), MOPS (ebenfalls super Programme), Rundschlag-Redaktion, Face Hugger, Alien (wann ist deine Plus-Demo 'No Limits' wohl fertig ?),

und alle anderen die auch noch dem CPC die Treue halten. Odiesoft danke für die Rückantwort und für Megablasters. Ronald Heitmann, danke das Du immer antwortest und ich hoffe das bis zum erscheinen dieses Rundschlags die noch endlich fertige Stream II - Version, zugegangen ist.

An K-OS und HJT-PD Library Markus Buntru. Gibt es euch überhaupt noch ? Haltet Ihr es nicht für möglich mir endlich zu antworten. Bei Dir K-OS hab ich immernoch eine seit 1 Jahr fällige Bestellung, und Du Markus Buntru hast mir immernoch nicht die angeforderten Infos zur Library zugesandt, obwohl ich wie beschrieben 3 DM in Briefmarken beigelegt habe. Sowas ist einfach eine Schweinerei. Soll durch solche Aktionen der CPC vorm Untergang gerettet werden ? Ich denke bestimmt nicht, denn viele werden durch solche Rückschläge einfach aufgeben, was natürlich der falsche Weg ist. Also bemüht euch um eine Rückantwort.

Ich werde wahrscheinlich auch auf der Cebit sein, und ich hoffe ich lerne ein paar nette CPCler kennen. Sollte jemand Fragen an mich haben, oder einige Probleme mit Programmen so kann er mir ja schreiben. Wer kennt sich in der CPC-Plus programmierung aus, insbesondere bei der Floppy Anpassung auf nicht lauffähigen Programmen ?

Das war's für heute. Bis zum nächsten Mal, -> Trans-Warp

Suche Jumper-Daten

Ich suche Jumper-Daten von Amstrad-Laufwerken (360K). Z.Bsp. was bedeuten

'MS','MM','HL','HS','HM','DS','MX','MA','UA','DA' ?? Und bei TEAC-Laufwerken (720K)

'LG','HG','SG','FG','UI','U2','RE','DC-RY','XT' ? Ich habe mal gehört, daß da das Diskettenformat geändert werden kann? Wäre es dann nicht möglich so ziemlich alles zu lesen?

Biete Schaltpläne vom KCcompact, KC85/4 und Bustreiber für KC.

Ralf Schmiedel, Ballongasse 1, 99974 Mühlhausen/Thür. Tel.03601/73695

Würde gern an einer Party teilnehmen (zusammen mit Stefan aus Oberdorf). Grüße RALF

Das letzte Meeting war vom 12.-14.4. bei den Inicrons (Siehe Szene-Teil).

Andere Meeting-Termine findest Du ebenfalls im Szene-Teil und im RS18.

Marabu

Meetings

Look on the last pages (Scene) too!

Byte '96

France-Mega-Meeting: ZROZSO-TIAZMB2TPP (instead of FreeDelire, Bordelik meeting and AFC Expo)

Place: Oye-Plage (about 7 miles from Calais)

Date: August 23, 24,25 1996

Cost: 130 francs, 17 pounds or 39 DM / person.

Machines: CPC, PC, Amiga, Oric, TRS-80, C64, MSX, Sinclair...

Address: Byte '96

Christophe Dupas, 274 rue des petits moulins, F-62215 Oye-Plage

PC-Meeting in Holland:

Place: NIJMEGEN, Holland

Date: 7 may, 9.00 CET - 8 may, 16.00 CET

Competitions: Demo, Graphix, Music, Real Time, Game, Ansi

Prices to win: More than 1000,- FL

Address: WHISTLER, Jac. Thysenstraat 24, NL-6612 BA Nederaselt, Holland Tel. +31. 8892.1832 (ask for Jurgen)

Letter from France:

Dear Marabu, I am a new reader of RS and my pseudo is FREDDY. I belong in the French team RASTERS. Congratulations for your magazine that supports of poor CPC and I hope that go on forever...

Your mag would be perfect, if there were no disputes between you and jfmc of chaos. I believe that you will put an end at this story and prove how serious magazine you make....

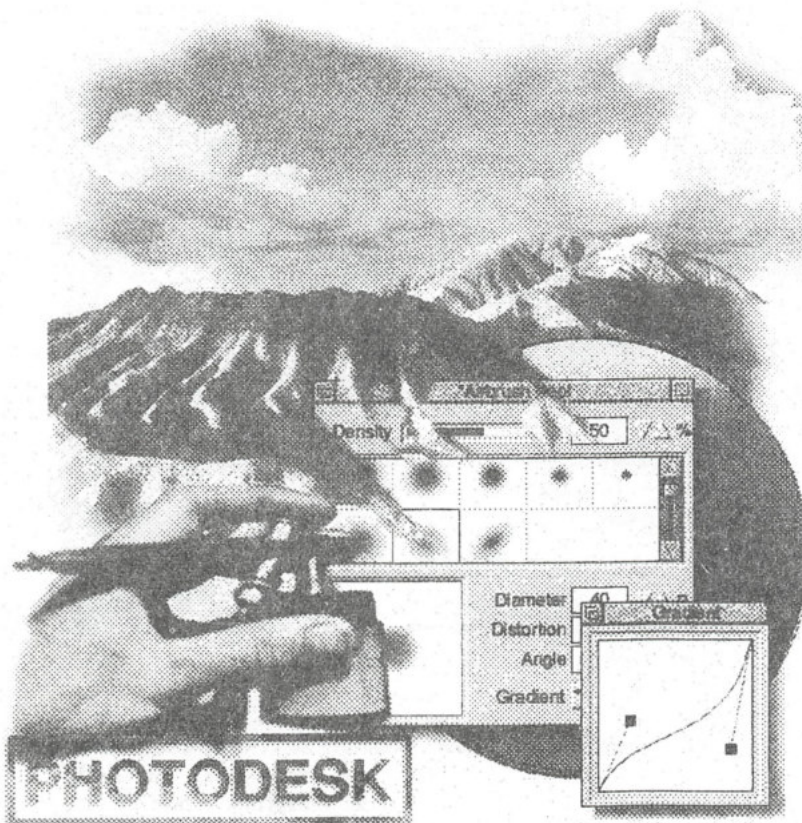
RASTERS contains 36 members and we believe that our word counts (we must be the largest group on CPC!)

Friendly yours Michel Cellete.

PS: CPC FOREVER

Hello, FREDDY! I wrote a letter to you via NO RECESS, for I didn't find any adress in your letter. I don't like such struggles like JFMC-Marabu-Sektsoft. I stopped this crazy things with RS18! Greets to RASTERS! Please, write the story of RASTERS to RS!

Marabu



Mit Photodesk bringt Spacetechnik ein Bildbearbeitungsprogramm auf den Markt, das sich sehen lassen kann...

PhotoDesk ist ein professionelles Grafik- und Photoretuscheprogramm. Es eignet sich sowohl zum einfachen Nachbearbeiten von Bildern, um diese dann zum Beispiel in Impression einzubinden (aufhellen, Flecken retuschieren, schärfen...), als auch zum erstellen komplexer Bilddokumente, wie Collagen, ganze Anzeigenseiten, etc.

Die Installation

Auf der ersten Photodesk Diskette ist ein Programm namens !Install, sobald man darauf doppelklickt, geht's auch schon los. Das Installationsprogramm verlangt den Namen des Benutzers, der dann sowohl im eigentlichen Programm, als auch auf der Installationsdiskette vermerkt wird. Spacetechnik verlangt, daß der Name auf der Registrationskarte und der Name auf der Diskette absolut identisch sind (von wegen Update und so).

Das Photodesk-Icon zieht man, wie von Installationsprogrammen gewohnt, einfach in das Verzeichnis, wo

es hinsoll. Nach einem Diskettenwechsel und einiger Zeit ist die Festplatte um ca. 1,5 MB voller und

das Programm lauffähig. Noch kurz einen Reset (die Erfahrung hat mich gelehrt, zwischen Installation und Start eines Programmes den Rechner neu zu starten), dann ein Doppelklick auf das Photodesk-Symbol und ab geht die Post.

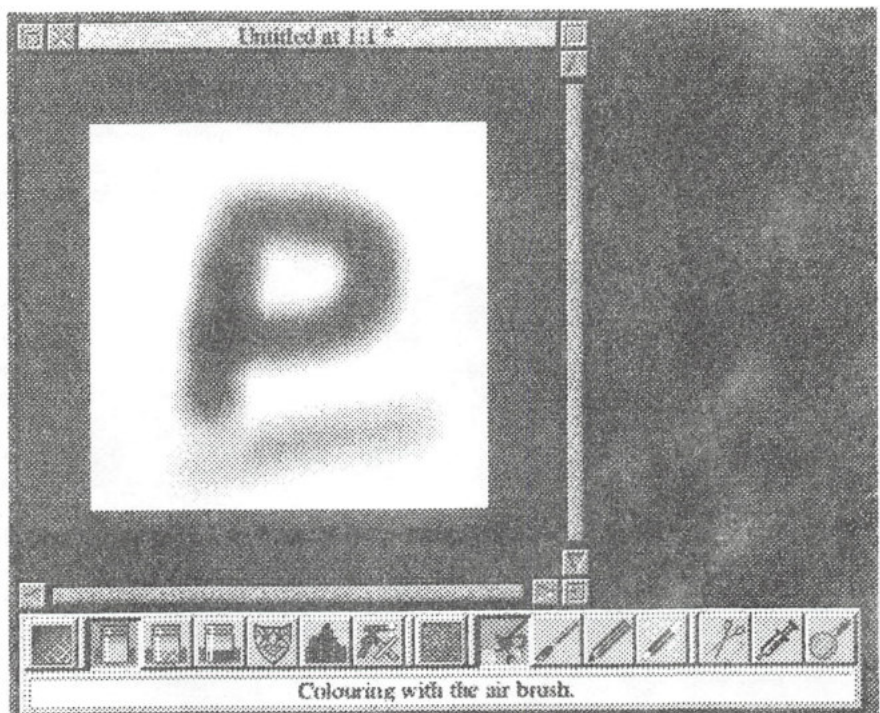
Start

Nach kurzer Zeit erscheint das Photodesk-Logo in der Mitte des Bildschirms, dann das Icon auf der Iconbar und zu guter letzt das „Clipboard-Fenster“, welches beim ersten Start leer sein sollte.

Preferences

Zuerst schauen wir uns mal an, was der Installer im Setup eingestellt hat. Ein „Menü-Klick“ über dem Photodesk-Symbol auf der Icon-Bar, „Preferences“ angewählt, und ein schön und übersichtlich aufgebautes Fenster mit den Einstellungen erscheint. Dort kann man die verschiedensten Einstellungen vornehmen, z.B. die Auflösung von PhotoCD-Bildern, und diverse andere wichtige und unwichtige Parameter.

Ein relativ wichtiger Wert ist der „Image Cache“, dort wird der Speicher, den sich PhotoDesk krallt,



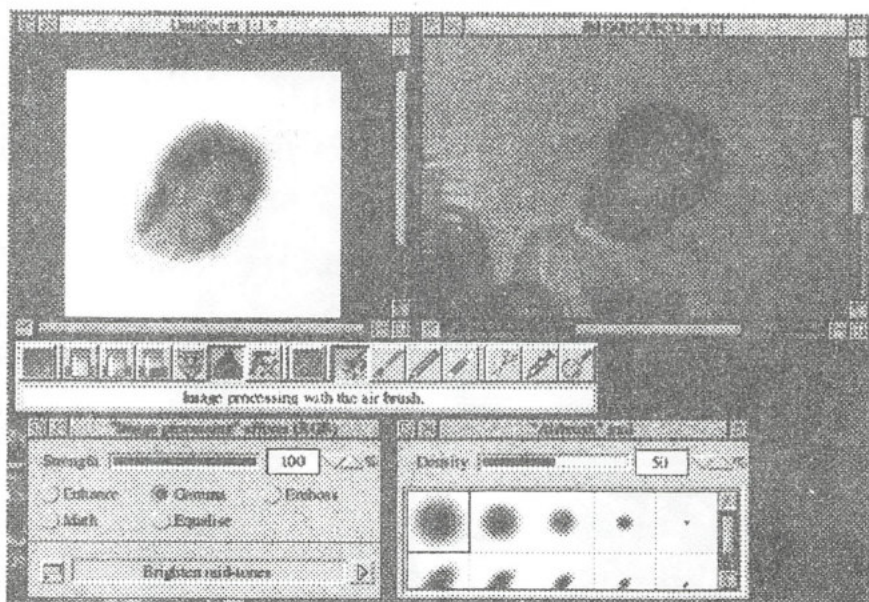
Die Sprühkanne bröselt nicht, sondern sie sprüht wirklich.

eingestellt. Dort läßt sich zum einen der maximale Wert einstellen, zum anderen der Wert, den Photodesk mindestens übriglassen soll. Das Speichermanagement von Photodesk ist meines Erachtens hervorragend. Den Menschen, die das Virtual Memory von „ImageMaster“ kennen, werden sich beim Gedanken an die wahnsinnige Geschwindigkeit zwar die Haare aufstellen, aber bei Photodesk ist alles ganz anders. Der Speicher (in meinem Fall 4 MB) wird als „Cache“ genutzt, dort wird also der Bildausschnitt, den ich gerade bearbeite, abgelegt, auf der Platte legt Photodesk das Zeug ab, was ich im Moment nicht brauche, und das ganze geschieht verdammt schnell.

Endlich geht's los

Nachdem die Preferences kontrolliert und für richtig befunden wurden, geht's so richtig los, ein Klick auf das Photodesk Icon mit Select, schon kann ich ein neues Bild erstellen.

Warum da als Größe „Floppy disk label“ steht, ist mir unklar, aber ein Klick auf den Auswahlpfeil genügt, und alle erdenklichen Formate erscheinen auf dem Bildschirm (von DIN A7 bis A3 in quer und hochkant). Natürlich ist es auch möglich, eigene Formate zu erstellen, wenn man in den Preferences „cm“ als Maßeinheit angewählt hat, kann ich die Größe in cm direkt über Pfeil-Buttons oder über die Tastatur eingeben (der Standard in Preferences wäre „inches“, aber Zoll-Einheiten darf man ja nicht



Es können auch Bildausschnitte eingesprüht werden

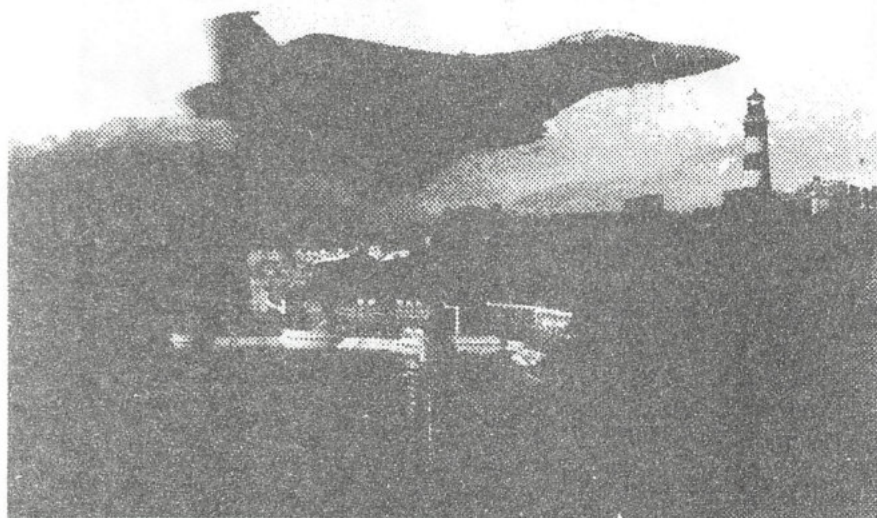
mehr verwenden). Der eigenen Größe gibt man dann noch einen Namen und klickt auf „Create“.

Dann erscheint eine weiße Zeichenfläche mit grünem Rand, in dem im unteren Bereich Informationen zum Bild stehen. Am unteren Rand des gesamten Fensters ist die Werkzeugleiste angehängt. Dort ist bei mir am Anfang immer die Farbe Schwarz und die Sprühdose aktiviert. Also testen wir das gleich mal, und dann haut's die Menschen, die das noch nicht gesehen haben, von den Socken. Die Sprühdose verhält sich nämlich so, wie sich eine echte Sprühdose auch verhält, sie „bröseln“ nicht, sondern sie sprüht. Mit der linken Maustaste jedenfalls. Wenn man jetzt über dem

gesprühtem Bereich die rechte Maustaste betätigt, zeigt sich ein weiterer Trumpf von Photodesk, die Farbe wird wieder entsprüht. Diese Funktion zeigt ihre Genialität auch bei komplexeren Aufgaben auf.

Jetzt betätigen wir Undo (RISC OS Standard: F8) und das Papier ist wieder weiß. Eine PhotoCD eingelegt, auf Overview geklickt, und schon erscheinen alle Bilder der CD im Kleinformat. Ein Bild ausgewählt, draufgeklickt, und schon erscheint ein Menü, das Format auswählen, auf „Load“ klicken, und schon ist das Bild da. Jetzt wählen wir im linken Teil der Werkzeugleiste „Fx - Cloning“ an, rechts lassen wir die Sprühdose eingeschaltet. Jetzt wählen wir im PhotoCD-Bild einen Bezugspunkt, gehen rüber in unser leeres Bild und betätigen die linke Maustaste. Der Inhalt des rechten Bildes wird jetzt mittels Spraydose in unser leeres Bild übertragen. Und was zu viel ist, kann ich ja mit „Spezial“ wieder wegsprayen. Da die „Entsprüh“-Funktion auch über einem farbigem Hintergrund funktioniert, ist das Ideal, um Collagen anzufertigen, bzw. Gegenstände oder Personen in ein Bestehendes Bild einzufügen. Die Cloning-Funktion arbeitet natürlich auch mit dem Zauberstab, mit dem ich einzelne Bildteile maskieren kann, mit dem Pinsel oder mit geometrischen Figuren aus dem „Draw“-Menü zusammen.

Die Werkzeuge lassen sich auch insofern kombinieren, daß ich einen Bildteil mittels Kreis (als Beispiel)



Die Küste von Italien, dahinter die bayerischen Alpen und ein Düsenjäger... Solche Bilder können innerhalb weniger Minuten zusammengefügt werden.

übertrage, dann aber mittels Sprühdose ungewollte Bildteile wieder entferne.

Clipboard

Beide Bilder befinden sich jetzt im „Clipboard“. Das Clipboard läßt sich als Verzeichnis abspeichern, wenn man zum Beispiel ein Projekt mit mehreren Bildern hat, speichert man diese als Clipboard. Sie sind dann bei der nächsten Sitzung durch einen Tastenklick erreichbar.

Das aktuelle Clipboard wird (sofern diese Funktion aktiv ist) beim Beenden von Photodesk mit abgespeichert. Beim nächsten Aufruf von Photodesk erscheint das Clipboard wieder und man kann an seinen Bildern weiterarbeiten (die Undo's werden mit abgespeichert). Das Clipboard sollte man von Zeit zu Zeit vom angefallenen Müll befreien, da es ansonsten zum Speicherfresser auf der Festplatte wird (50 MB sind für Photodesk kein Problem).

Man kann Bilder direkt von der Platte in's Clipboard ziehen (alle wichtigen Formate) und dann bearbeiten.

Maske

Mit der Maskenfunktion kann ich Bildteile schützen. Am besten ist es, man benutzt den Zauberstab zum Erstellen der groben Maske und arbeitet den Rest dann mit Spraydose oder Pinsel nach. Die geschützten Bildteile werden farbig markiert. Wenn ich, was zum Beispiel in Magazinen immer wieder vorkommt, eine Person, oder einen Gegenstand ohne Hintergrund (weiße Wand) benötige, schütze ich das Objekt, mache über das ganze Bild



Photodesk kann auch Reliefbilder erstellen.

einen weißen Kasten, und übrig bleibt nur, was geschützt war. Auch hier funktioniert das Undo mit den Werkzeugen wieder, ich gehe einfach z.B. mit der Sprühdose über einen Bereich, wo zuviel weiß ist, und stelle das ursprüngliche Bild wieder her.

Ich könnte jetzt noch diverse Funktionen besprechen, natürlich beherrscht Photodesk auch Schärfen, Aufhellen, Verdunkeln, Verwischen, Negativ machen, Kontrast verändern, diverse „Emboss“-Methoden (Kreide, Marmor,...), mathematische Funktionen, „Equalise“-Funktionen, Filtern, Tönen, Kopieren, Schräg stellen, Texte, Kreise, Quadrate, etc. einfügen, und eine Lupe darf natürlich auch nicht fehlen.

Auf alles einzugehen, würde den Umfang hier sprengen (soll ja kein Handbuch werden).

Fazit

Wer ein schnelles, professionelles Pixelgrafikprogramm benötigt, der ist mit Photodesk bestens bedient. Auch in der DOSen- und Windows-Welt gibt es derartige Programme (z.B. Corel Photoshop), aber an die Einfachheit, Genialität und an den affenartigen Speed kommt meiner Meinung niemand anders ran.

Wer allerdings nur dann und wann mal ein Bild bearbeiten will, sowieso nur einen Handscanner als Bildquelle hat, und dem 500 bis 600 Öhre zu viel sind, der sollte sich vielleicht „Image“ (Shareware), oder „The Big Picture“ von Longman Logotron anschauen. Wenn ich aber die Spraydose von BigPicture betrachte, kommt mir schon wieder das kalte Grausen und ich denke mir „Keine Mark zu viel bezahlt!“ Demoversion von BigPicture und Demo-Bilder von Photodesk gibt's bei mir (Diskette schicken!)

Christian Allinger
Schmiedeweg 30
82496 Oberau

Internationale Tastatur

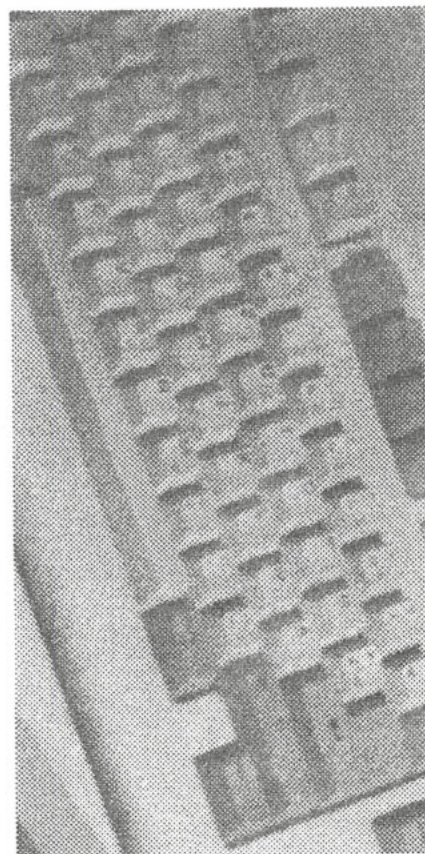


Von Umlauten auf der englischen Tastatur.

Wer eine englische Tastatur hat, kann natürlich trotzdem über Alt & Zeichennummer an die deutschen Umlaute rankommen, oder man benutzt !Zeichen bzw. !Chars. (Gesegnet sei das englische RISC OS...) Eine weitere Möglichkeit wäre es, den Rechner auf deutsche Tastatur zu konfigurieren und die Tastatur mit hübschen Aufklebern zu zieren bzw. verunstalten.

Folgende Möglichkeit gibt es aber auch noch: Halte doch mal eine der beiden Alt-Tasten und den Doppelpunkt, wieder loslassen und nun mal beispielsweise das U drücken, schon erscheint ein ü. Geht natürlich auch mit A und O. Das scharfe ß bekommst Du mit Alt-S. Gibt natürlich noch anderen Kombinationen, z. B. Alt mit ' und einen Selbstlaut, gewöhnt man sich auch ziemlich schnell dran.

Stephan Sommer



Pineapple Killer

Leider gibt es sie auch auf dem Archimedes: Computerviren. Es gibt zwar diverse Virenkiller in der PD, aber die kennen in der Regel nur einige wenige Viren oder sind schon seit Jahren nicht mehr aktualisiert worden. Pineapple bietet dagegen eine kommerzielle Lösung, die regelmäßig aktualisiert wird.

Tod den Viren!

Wer kennt das nicht, da freut man sich über die tollen Programme, die der PD-Tauschpartner einem geschickt hat und plötzlich beginnt der Rechner zu spinnen, Daten gehen verloren, dummliche Sprüche wandern über den Bildschirm, das CMOS RAM ist völlig durcheinander und noch viele andere Gemeinheiten lassen die Vermutung aufkommen, daß der "schleichende Tod" den Weg in den geliebten Computer gefunden hat.

Aber zum Glück hat man ja viele PD-Virenkiller. Bloß zu dumm, daß keiner von ihnen gerade das neue Virus in den Exitus treiben kann. Da ist guter Rat teuer.

Einer für alle

Naja, so teuer eigentlich auch wieder nicht, denn mit dem Killer steht allen virengeplagten Jägern ein Virenkiller der Extraklasse zur Seite. Der Killer von Pineapple Software ist der derzeit einzige Virenkiller auf dem Archimedes, der *alle* Viren vernichten kann, was man von anderen Systemen nicht kennt. Der Grund ist einfach:

Killer wird ständig weiterentwickelt und auf die neuen Viren angepaßt. Darum gibt es diesen auch nur im Abonnement für 79 DM pro Jahr, welches mindestens 4 Updates beherbergt.

Mit zum Lieferumfang gehört auch ein kleines Modul, das das Eindringen von Viren meldet.

Fazit

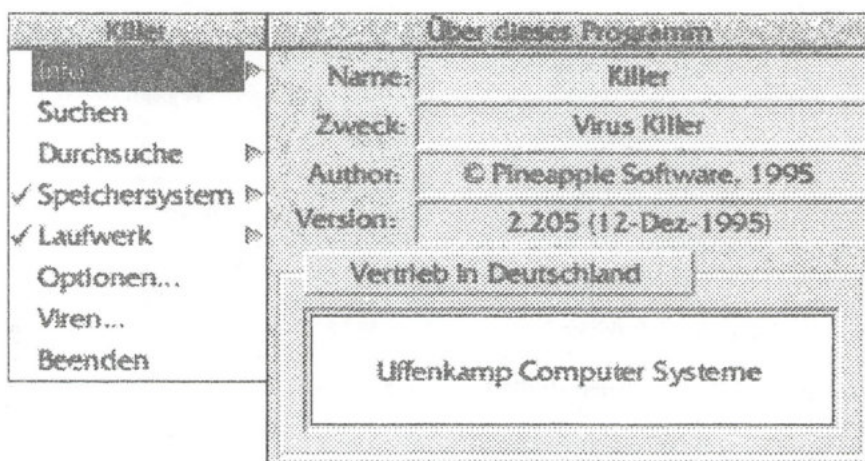
Auch wenn der Preis etwas hoch angesetzt ist, sollte man sich die Anschaffung des !Killer überlegen, denn

niemand ist vor einem Virus sicher.

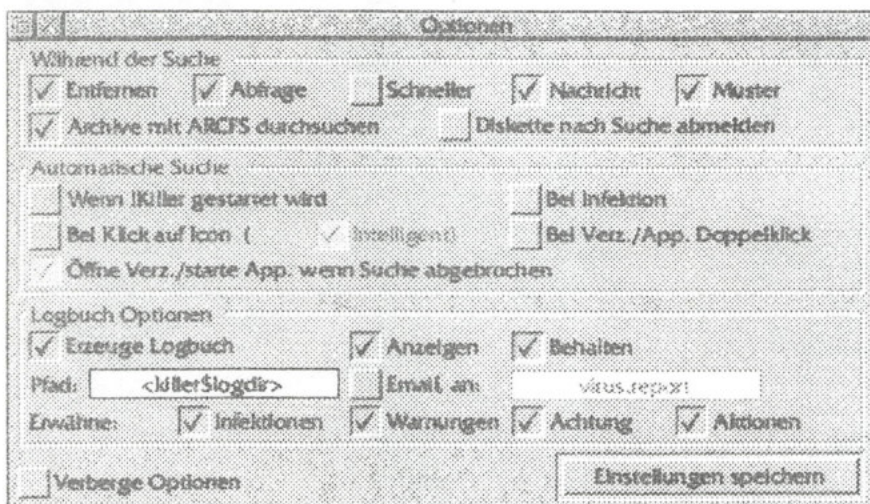
Zwar finden sich unter den derzeit etwa 70 Archiviren nur sehr wenige, die wirklich großen Schaden anrichten können (und die fast nur im Netzbetrieb), aber trotzdem kann ein Virus völlig unbeabsichtigt wertvolle Daten zerstören, und dann ist der Jammer meist groß, denn die Neuanschaffung der zerstörten Software kostet Dich nicht selten ein Vermögen. Also Augen auf beim Killerkauf!

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

Silverstar,
Stephan Sommer



Das Iconbar-Menü des Killers.



Killer hält zahlreiche Einstellungen zum Abspeichern bereit.



Printer Port Sampler und Sonor



Wer einen einfachen Sampler sucht, beispielsweise um Spiele zu untermalen oder den langweiligen System-Plep durch einen verzerrten Jodler zu ersetzen, braucht nicht gleich eine teure Karte zu kaufen.

Der Sampler

Der Printer Port Sampler wird an die Druckerschnittstelle am Archimedes angeschlossen, da liegt auch schon der Haken: Das Gerät funktioniert nur an Maschinen mit bidirektionalem Druckerport, der also nicht nur senden, sondern auch empfangen kann. Damit scheiden einige ältere Maschinen schon mal aus.

Die beiden Chinch-Buchsen am Sampler erwecken den Eindruck, man könnte einen CD-Player über seinen Chinch-Ausgang mit dem Sampler verbinden, das Ergebnis sind allerdings hoffnungslos übersteuerte Aufnahmen.

Die Dokumentation

Leider wird das auch mit keinem Wort im Handbuch erwähnt, daß das Signal über den Kopfhörerausgang laufen und über den Lautstärkereglern gesteuert werden muß. Unter Umständen hat man dann also noch ein Rauschen des Verstärkers im Hintergrund.

Überhaupt wird der Sampler selbst in der Dokumentation nirgendwo erwähnt, das Handbuch bezieht sich

nur auf Sonor. Dafür wird Sonor aber sehr ausführlich behandelt, selbst wie Treiber für andere Sampler geschrieben wird, kann nachgelesen werden.

Sonor

Sonor ist ein leistungsstarker und komfortabler Sampleeditor, dient also nicht nur allein zum Samplen und Abspielen. Das Mischen verschiedener Samples ist damit kein Problem, Ausschneiden, Einfügen, Filter, Echo und viele andere Funktionen erlauben das Bearbeiten von Samples. Auch ein Undo ist eingebaut. Sonor kann auch in diverse Dateitypen importieren und exportieren, auch auf Acorn-fremde Formate.

For eight bits only...

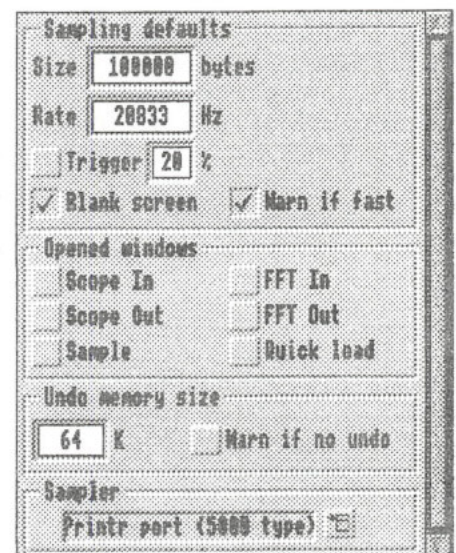
Ein 8 Bit-Sampler ist sicherlich nicht für den professionellen Einsatz geeignet, aber um eigene Spiele mit ein paar Geräuschen zu untermalen u. ä. reicht es auf alle Fälle aus und auch der Hobbyist hat damit ein geeignetes Werkzeug. Wenn man versucht, mit den vom Hersteller versprochenen 28 kHz etwas aufzunehmen, wird in zwar eine Warnung ausgegeben, der Sampler spielt aber noch einwandfrei mit.

Voraussetzungen

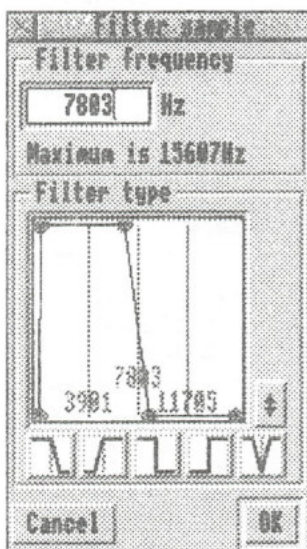
Neben einem bidirektionalem Druckerport (Im Zweifelsfall beim Händler nachfragen!) sollten auch noch mindestens 2 oder besser 4 MB RAM vorhanden sein, denn Samples sind nun mal eine speicherintensive Angelegenheit.

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

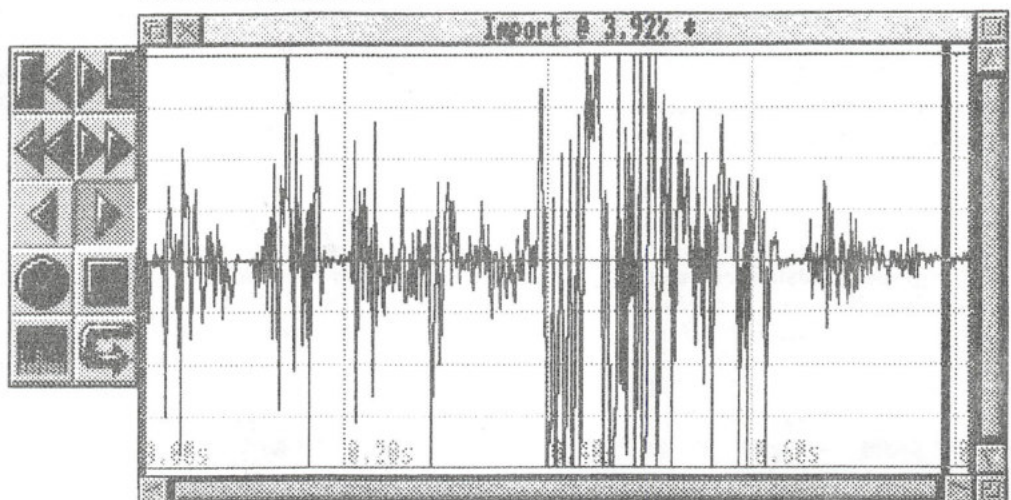
Stephan Sommer



Das Preferences-Fenster



Der FilterPrinter Port



Das Arbeitsfenster von Sonor.

Ein Stream für's ROM

Bisher mußte Stream2 immer von der Original-Diskette gestartet werden. Das entfällt nun: Das Betriebssystem kann in die ROM-RAM-Box geladen werden und von dort aus booten.



Riesig sind die Unterschiede nicht...

...aber fein. Die neueste Version bietet vom Funktionsumfang her eigentlich keine Unterschiede zu Stream2 2.14, lediglich ein paar Fehler wurden beseitigt.

Stream2 für die ROM-RAM-Box benötigt vier ROM-Plätze, beim CPC464 sollte einer davon im Bereich von eins bis sechs liegen, die anderen drei ROMs können beliebig in der Box verteilt werden.

Die ROMs werden vom Installationsprogramm erzeugt und in die Box geladen.

Emulator von Face Hugger für den Archimedes versagt hier allerdings.

ROM-Disc

Eine weitere Neuerung ist die ROM-Disc. Es handelt sich dabei allerdings nicht etwa um eine Art RAM-Disc in der ROM-RAM-Box.

Mit dem Softbrenner können Dateien in der ROM-RAM-Box gespeichert und per RSX-Befehl wieder geladen werden. Wenn eine Datei mit

|LOAD bzw. CALL &3AC geladen werden soll, schaut Stream2 nach, ob eine Datei unter diesem Namen in der ROM-RAM-Box existiert und lädt diese dann von dort. So erspart man es sich, die Systemdateien ständig auf Programmdisketten zu kopieren und schneller geht es auch. Übrigens finden die #PUBLIC-Dateien und FASTDRAW in den von Stream2 beanspruchten ROMs auch noch Platz.

Stephan Sommer

Start me up...

In der neuesten Version befindet sich auch die Option „Kick“. Ist diese aktiviert, startet Stream2 automatisch nach dem Einschalten oder einem Hardware-Reset. Mit einem CALL 0 oder |BASIC gelangt man jedoch in das normale Betriebssystem.

Ist „Kick“ aus, macht sich Stream2 zunächst nur mit einem dezenten Hinweis in der Einschaltmeldung bemerkbar. Mit |GO kann Stream2 dann aus den ROMs gestartet werden.

Die Vorteile liegen auf der Hand: Das lästige Laden von der Originaldiskette entfällt und diese wird dabei geschont, der Kopierschutz verhindert nämlich nach wie vor eine Sicherungskopie.

Das verhinderte bisher auch den Betrieb von Stream2 auf Emulatoren, indem man einfach die ROMs ausliest und diese in die Emulation einbindet. Auf dem CPC-Emulator von Marco Vieth funktionierte Stream2 auf Anhieb, wenn auch die Farben nicht korrekt dargestellt wurden. Der CPC-

A Stream for the ROM



Up to now, you've had to start start up Stream2 from the original-disc. That's over now: The operating system can be loaded into the ROM-RAM-Box and can boot out of there.

The differents are not colossal...

...but they're fine. The latest version offers you not more functions as Stream2 2.14, just some bugs are removed.

Stream2 for the ROM-RAM-Box needs four ROM-places, at the CPC464 should one of them be the number 1 to 6. The ROMs are generated and loadet into the box by the installation-program.

Start me up...

In the latest version you'll find the option „Kick“. Is it active, Stream2 starts itself after power-on or a hardware-reset. If you're typing in CALL 0 or |BASIC, you come back to the usual operating system.

If „Kick“ is off, you can see at first

just a little hint after switching on. |GO starts Stream2 out of the ROMs. So you'll no more have to start up Stream2 from the original-disc. So the disc is spared, because the copy-protection doesn't allow a backup in this version, too.

This problem disabled the use of Stream2 with emulators, but now you can get the ROMs as file and use them with the emulator of Marco Vieth, but the colours are not correct displayed. The Face Hugger's CPC-Emulator for the Archimedes can't run Stream2.

ROM-Disc

Another new feature is the ROM-Disc. But this is nothing like a RAM-Disc for the ROM-RAM-Box.

With the Softbrenner you can save files into the ROM-RAM-Disc and load them per RSX-command into the memory. If a file should be loaded via |LOAD or CALL &3AC, Stream2 is searching for this file in the ROMs, if it does find it, it loads out of there.

Stephan Sommer

Stream2 - 1995 Advanced Software Project

BASIC 1.1

Ready

Die Pow!-Story die von allen heißersehnte!?

...von '93 bis heute... Juggler, Tribal Mag, CPC Spezial... und vieles mehr

Es war einmal... ein Swapper namens Batman, den ich 1993 zwecks den damals üblichen Swappingabsichten anscrieb, nach dem Motto: "Ey Du, hau' mir mal die 10 Disx mit Games voll, ey!". Wir swappten also so vor uns hin und machten dies und das in der Szene. Schließlich kam Batman die wundervolle Eingebung, mit mir eine Gruppe zu gründen. Dieser Eingebung folgend stimmte ich zu und so hat es eben "pow!" gemacht.

Nun, eine Gruppe sollte ja auch was auf die Beine stellen, wenn sich denn schon ein paar Freax zusammenschließen. Wieder war es Batman, der nun seine zweite wundervolle Eingebung bekam: Discmag machen! Ehrlich gesagt keimte dieser Gedanke schon lang in mir auf und deshalb machten wir uns ehrgeizig an dieses Projekt ran.

Natürlich reichten uns 2 Mitglieder, die eigentlich außer Szene, Swapping, Labern und Schreiben nix anderes konnten/wollten, auf Dauer nicht aus. Schließlich kam nach einiger Zeit dann Odyssey, später Big Daddy genannt, zu uns. Mit aktiv war aber nicht viel los bei ihm (er möge es mir verzeihen...). Phobos wollten wir auch aufnehmen, es scheiterte aber an seinen Antwortzyklen von mehreren Monaten - deshalb flog er raus!

Antoine schließlich war dann drittes Mitglied und gleichzeitig erster Member aus dem Frankreich. Kurze Zeit später folgte dann KOD in Griechenland sowie Tom-Pouce aus Frankreich. Man sieht, POW! war schon immer expansiv orientiert, he. Durch (un)glückliche Umstände kam ich mit einem ehemaligen Klassenkamerad zusammen, mit dem ich lange vor der "Szene" einige Sachen am CPC herumfummelte (software- bzw. codingmäßig). Es war Dreadnought. Ihn unterrichtete ich auch von unserem Discmag-Projekt und nach langem Hin und Her ("Da haste 'n paar Routinen" - "Die versteh' ich aber nicht" - "Dann mach ich's selber!" usw.) wurde finally in schweißtreibendster Arbeit innerhalb von einigen Tagen bzw. sog. Coding-sessions (Mini-Dreadnought-Juggler-Meetings, bei denen mindestens ein Tag und

eine Nacht durchgemacht wurde) ein einigermaßen ansehnlicher Code des Discmags aufgestellt - Tribal Mag #1 war geboren!

Die erste Ausgabe überzeugte noch nicht so ganz (Stichwort iMuse-Soundsystem, für die alten TM-Fans), so wurde in den darauffolgenden Monaten weiter am Code gewerkelt, und der wuchs und wuchs, im Gegensatz zu Dreadnoughts Überblick, der schwand und schwand und schwand, bis er ihn gar ganz verlor :-). Tribal Mag war wohl zwar das Hauptprojekt damals, aber auch die anderen Mitglieder waren natürlich nicht untätig.

Antoine beispielsweise setzte laufend irgendwelche neuen Cheese-Cruncher-Versionen und Tools wie S-DAF, SMON'94 usw. in die Welt... Tom-Pouce machte (auch schon vor POW!) sein sehr ansehnliches Papermag namens Eurostrad, KOD swappte kräftig, Batman malte sich einen im OCP ab und Dreadnought und ich hatten halt jede Menge Arbeit (und Spaß) am Tribal Mag.

Jaja, und soo wurde POW! allmählich immer größer und bekannter... Interessiert an seinen Hardware-Artikeln schrieb ich Ende '94 Gostsoft an, nicht nur weil ich nach TM-Text gierte, sondern auch weil er massig (wenn nicht sogar die ganze) Soft hatte, die mich auch interessierte. Nach einigen Monaten Swappings und Briefeschreiben wollte Gostsoft dann Mitgliedschaft bei POW! beantragen. Der Antrag wurde seitens POW!-Leadern Batman und Juggler offiziell anerkannt :-), tja und nun haben wir mit Gostsoft einen Top-Hardware-Spezialisten in unserem Lager. Seine Hardwarekenntnisse wurden dann in eine Art Lexikon verfrachtet (CPCBAU), das nun in regelmäßigen Abständen mit neuen Updates aufwartet. Seit Mitte '95 kommt monatlich sein Discmag mit dem Namen CPC-SPEZIAL heraus, das - ähnlich dem

CPC-Telegramm - neueste Texte, Infos und Kleinanzeigen enthält.

Von meiner Seite aus wurden immer wieder kleinere Meetings veranstaltet, bei denen die Wizzcats neben Dreadnought und Batman die feste Gästeliste bildeten. So gab es mittlerweile wohl 5-6 Minimeetings, die alle sehr produktiv waren (z.B. die "alte" RainbowMeetingDemo, Net-Tron usw.). Tja, mehr fällt mir jetzt momentan nicht mehr ein - soweit also die POW! Story von '93 bis heute!

Leider gibt's auch Negatives zu verzeichnen: so hat Batman kürzlich unsere Gruppe verlassen (PC ist halt doch coool gell !?), sowie Blue Ice, der mit einigen Freax eine eigene Group gegründet hat, deren Name mir

leider nicht einfällt.

(Anmerkung von Marabu: Blue Ice + Hitman of ALC.) Die anderen Members sind eigentlich aktiv wie eh und jeh - bis auf Dreadnought, der beruflich und PC-bedingt eigentlich nix mehr am CPC macht (naja, das übliche halt: sich über den neuesten Stand der Szene informieren und auf ein neues Meeting

mit den Wizzcats hoffen...)

Dieser Text war stellenweise etwas ironisch/sarkastisch/zynisch geschrieben, aber ich KANN nun mal nicht anders! Ich hoffe, einige hatten ihren Spaß.

In diesem Sinne... das Übliche halt:

- TM rulez und so, schreibt Texte wie verrückt, - tretet dem Eurostradclub bei - cruncht alles mit dem Cheese-Cruncher - lest S.E.X., CS, CPCBAU und NICHT das CT (hehehe) - swappt wie verrückt - codet neue verrückte Software

Wer schon jahrelang ein schlechtes Gewissen hat, weil er mich noch immer nicht angeschrieben hat (grins, lach), der kann ja, anstatt jede Woche zu beichten, mich einfach kontaktieren! (grins, lach die Zweite) Folgende Formate können meine Laufwerke lesen: 3.5"/80 und 5.25"/40. Wer meint, mich außerdem unbedingt mit sinnloser Windows-Software zubalern zu müssen - ich kann auch 3.5"-HDs am PC lesen... Viel Spaß mit dem RS! Juggler of POW!



Inicron CPC Meeting '96

Die Gebrüder Inicron sind ja bereits bekannt durch diverse Hard- und Softwareprojekte und haben bereits einiges geleistet. Jetzt haben sie gezeigt, daß sie sich auch noch auf das Organisieren und Feiern von CPC-Parties verstehen.

Wir zogen gen Norden...

Freitag, ca. 14⁰⁰, München: Sync und ich trafen uns bei TFM. Mein Auto vollbepackt und bereit zum Start. Erfreulicherweise erwies sich Sync, ehemaliger Panzerpilot, als hervorragender Navigator.

Wesentlich früher als erwartet, nämlich schon um 21⁰⁰, waren wir dann auch schon in Inicronhausen, Horststraße 9: Ursprünglich war ja wohl geplant, daß die Fete erst am Samstag richtig steigt und die Leute am Freitag deshalb im trauten Heim der Inicrons noch Platz finden würden, aber denke: Weil die ganze Horde schon am Freitag kommt, wurde das Treffen dann gleich wie für Samstag geplant im Pfarrheim gestartet.

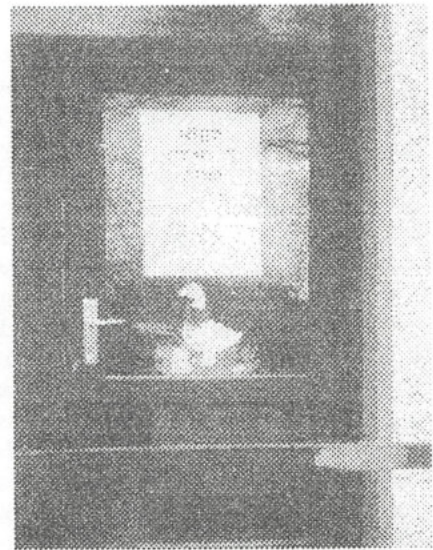
Ab in die geheiligte Halle...

Erstens ist ja jeder Veranstaltungsort von CPC-Meetings irgendwie heilig und zweitens waren wir auch noch im Pfarrsaal, da also erst recht.

Relativ selten für einen geheiligten Ort ist jedoch das Chaos, das wir dort vorfanden: Der noch verfügbare freie Platz stand in einem krassen Mißverhältnis zu den noch erwarteten Besuchern und deren Computer. Na, da ist es ja direkt gut, daß wir mit nur fünf Geräten angereist kamen und wir machten uns nach den üblichen Begrüßungsritualen ans Aufbauen.

Die Orientierung wiedergefunden zu haben glaubten wir, als wir die Inicrons fanden, aber die waren auch nur noch am Rotieren und Tische besorgen. Zitat: „So eine Party soll doch eigentlich Spaß machen, aber im Moment haben wir nur Streß.“ Man bedenke: Ganz nebenbei will die Horde ja auch noch mit ausreichend Futter bei Laune gehalten werden.

Dennoch konnte uns die grundlegende Funktionsweise der Party etwas näher gebracht werden: Oben sind zwei Räume, in denen wir unser Nachtlager aufschlagen können. Unglücklicherweise konnte dieser Raum nicht alle schlafwilligen fassen, so daß sich einige opferten, wach zu bleiben, oder aber eine Ecke im Party-



Dann mal rein!

raum suchten. Ingos Opfer war besonders groß, der hat bis Sonntag durchgemacht. Zitat: „Ich bin überhaupt nicht müde. Vielleicht muß ich jetzt nie wieder schlafen, mensch, was man da alles machen könnte!“

Partytime, exzellent!

Nein, es war keine Saufparty. Das ist wohl auch einer der Gründe dafür, daß die ganze Zeit über ein sehr angenehmes Klima herrschte. Klimatisch günstig wirkte sich auch das Friedensabkommen zwischen FutureSoft und



ZAQ mit einem Bollaware...



... und WSX mit Pils

ASP aus. Und die beiden einzigen Raucher waren so freundlich, für ihr Vergnügen nach draußen zu gehen.

Zu einer Party gehören natürlich auch Leute und die waren aus ganz Deutschland angereist. Ich kann jetzt nicht genau sagen, wer alles da war, es waren wohl so um die 30 Personen. Leider war von Marabu nicht mehr zu sehen, als eine ziemlich sinnlose Vorschau auf den Rundschlag 19.

Zu WSX' Entzücken brachte jemand eine alte Spielekonsole mit, das besondere daran: Das Gerät hat einen eingebauten Vektorschirm, schon ein geniales Gerät.

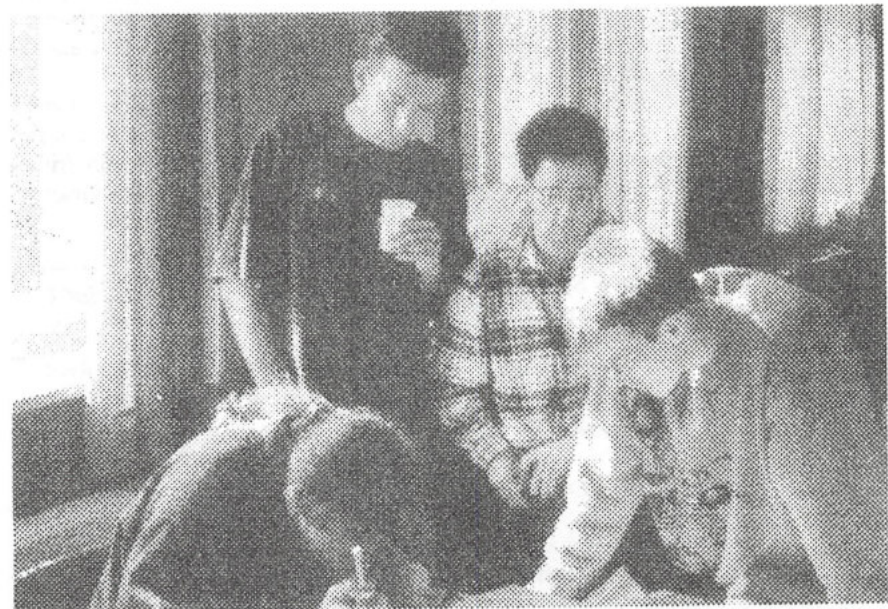
Weniger entzückt war Jochen Böger, dessen CPC dem gefürchteten CAT-Syndrom verfiel, nachdem die Inicrons seine ROM-RAM-Box auf 256 KB aufgestockt hatten, zusammen mit der Dobbartin RAM-Disc und einem 3½"-Laufwerk war das Monitornetzteil überfordert.

News, News, News...

Natürlich gibt es auf so einem Treffen auch einige Neuigkeiten zu bestaunen. Was Stream2 und die Inicrons betrifft, könnt Ihr das an anderer Stelle in diesem Heft nachlesen. Unglücklicherweise weigerten sich Ingo und Nicolai auch diesmal, einen SCSI-Controller zu entwickeln. (Sowas von stur, die beiden...)



Selbst ein PC war anwesend, CPC-User sind ja tolerante Menschen.



Kinder betet, WSX lötet! Die Betschwestern: Schlumpf, Gert Genial und Brainy.



Die nächste Generation der CPCler



„Laß mal guggle!“

FutureSoft brachte eine neue Version seines FutureOS heraus, die jetzt auch drucken kann, Transwarp hatte ProDesign 4.1 dabei und wer das CPC-Telegramm noch nicht hatte, konnte es sich vor Ort kopieren. Von Face Hugger kommt eine neue Version seines CPC-Emulators, ein kleines Zusatzprogramm ermöglicht es jetzt, Vieth-Diskimages für den Emulator auf dem Archimedes umzuwandeln.

Zur Feier des Wochenendes gaben die Bollawares ihr Black Land zum Messepreis her. Auch Fres Fighter II Turbo wurde, wenn auch noch nicht fertig, gezeigt. Eine Demoversion davon ist ja schon im Umlauf. Die Geschwindigkeit des Spiels ist wirklich unglaublich.

Nehmt Abschied, Brüder...

Wieder wurde klar, daß der CPC alles andere als ein totes System ist, allen 32 Bit-Prozessoren zum Trotz. Schade, daß solche Meetings so schnell enden. Aber die nächste CPC-Party kommt gewiß und vielleicht geben die Inicrons nächstes Jahr wieder eine Einladung heraus.

Für die Inicrons war die Party leider noch nicht ganz zu Ende, denn sie durften noch den Raum aufräumen und den Boden bohnen. Hoffentlich sind sie Mdabei nicht eingeschlafen.

Stephan Sommer

Inicron CPC Meeting '96



The Inicron brothers are well known for various hard- and software projects. Now they turned out to be good at CPC party organizing, too.

We went northwards...

Munich, Friday, 14pm: Sync and I met at TFM's place. My car was loaded beyond capacity and ready to start. Sync, a former tank driver, proved to be a pretty good navigator so we arrived at the meetingplace in Inicrontown at 21pm - much earlier than expected.

Initially the party was intended to start on Saturday but since most of the wild bunch already arrived on Friday the party started at the local vicarage on Friday right away.

Up and into the sacred place...

Since every CPC meetingplace is kind of sacred anyway this one, a vicarage is it even more.

The chaos that we encountered can not be considered as typical for a sacred place: there seemed to be no more room on the tables for our computers and definitively no room at all for everyone coming later than we did. So, it turned out to be very positive that we only brought five computers.

After the usual welcome rites we

began to set up our equipment. We expected to settle down at last as we saw the Inicrons but they were just squirming around and busy trying to organize some other tables. Quote: „Such a party should be fun but at the moment we are totally down the drain.“ One has to consider that the wild bunch not only wants to be fed and entertained but also hosted well.

Nevertheless the Inicrons did manage to explain the basic setup of the meeting: upstairs were the sleeping rooms for those lucky enough to stick their claims there. The less lucky fellas had to look for a more or less comfortable corner in the party room. Sadly enough a square has only four corners and so had the room. So, some guys pulled the shorter straws and stayed awake. ZAQ turned out to be a 'nonsleeper' at it's best: he didn't sleep at all until Sunday. Quote: „I'm not tired at all. Maybe I'll never have to sleep again, gosh, imagine what one could do with that much extra time!“

Partytime, excellent!

Nope, it wasn't one of those parties for alcoholics. Maybe that's the reason



Manche wirkten am Sonntag Morgen nicht mehr ganz frisch.

for the nice atmosphere during the week end. And maybe the peace agreement between FutureSoft and ASP was a reason for that, too. No smoke penetrated the (not too fresh air) in the party room and even the 'lonely two smokers' had been told to fill their lungs outside. And they did.

A party is only as good as the guests and those came from all over germany. I can't tell right now who was there and who not, but all in all there were about 30 frenzy CPC freaks. Unfortunately the only sign of Marabu was a rather useless Overkill 19 preview.

Someone (It was WSX cousin, remark of the translator.) brought an old video game console that WSX was amazed of. The clou: it has a built-in vector screen. That really was a cool thing! Another guest (G.o.St.-Soft) was less amazed since his CPC suffered from the nasty 'cat syndrom' after the Inicrons upgraded his ROM-RAM-Box to 256 KB.

News, News, News...

As on every meeting there were some new releases to look at. The new releases of Inicron and news about Stream2 are covered in another article in this issue. It was a strike of bad luck that ZAQ and WSX denied again to design a SCSI controller card for the CPC (stubborn dudes they are...).

FutureSoft released a new version of

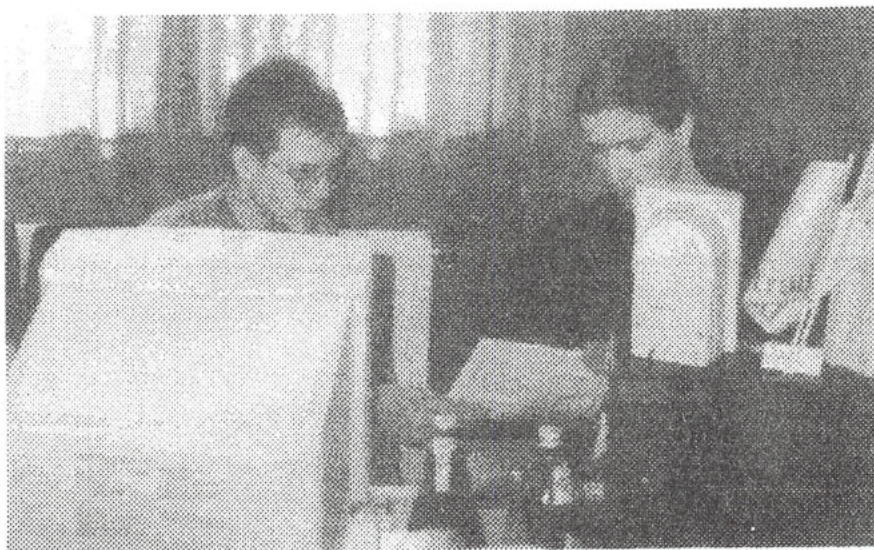
his FutureOS that now is able to print, too. Transwarp brought ProDesign 4.1 and those poor dudes that didn't have the CPC-Telegramm already were then be able to get a copy.

Face Hugger released a new version of his CPC emulator and a nice utility now allows to convert .DSK discimages of the Marco Vieth PC emulator into the Archimedes format. The Bollawares sold their Black Land at fair price and they also showed their Fres Fighter II Turbo even though it is not completed yet. A demo version of that game is already available. It's speed is absolutely unbelievable.

C u l8r

Once again it became quite clear that, despite of all the 32 bit processors, the CPC is everything but a dead system. It's a pity that such meetings are over so quickly. But the next CPC meeting will come for sure and maybe the Inicrons will invite the CPC world again next year. For the Inicrons the party lasted a bit longer than for the others since they had to clean up the mess that 30 people produced during our three day session. Let's hope that they did it before they fell asleep...

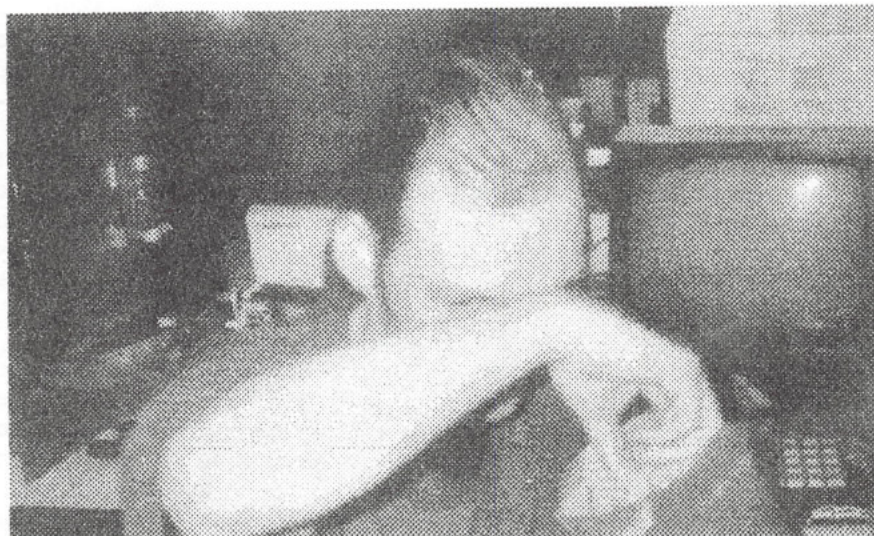
Stephan Sommer,
translation by WSX of Inicron



Brain Blaster und Face Hugger



Mark McReady ist ein Feigling!



Siggi of Bollaware bei der Nahrungsaufnahme

The British Scene (again / update)

By Slice/Donut System for Rundschlag

Update::New improved version 3/10/1995 -
-> this version MUST
be used in the RS!



I've noticed that German discmags always say that IMPACT#4 is the latest issue and it's been out for a few months or so, when issue five was released at the start of September! Weird, eh?

ATLANTIC CODING: This new group, consisting of Iceman (not Ice-man of TGS/CRT, I should think), Sphere and Aphex Triplet just released an "ambient" demo titled Chill, which was okay. Another group called Titanic System could join the group, according to the scroll text.

CONSPIRACY: The only known member, Doc, is coding a new demo (so I'm told).

CPC BOOM SQUAD: Was a group with Maniac in, but it died when Maniac joined Donut System.

DISCOVERY: Is dead? In 1992 this group was formed with members CRTC, Boo! The Ghost, XceL and Wild Thang. Now CRTC seems to have formed a group called Systeme D, read on for more info.

DONUT SYSTEM: Is a relatively new group formed in March. Members are BoGGER!, Maniac, Shades, Slice, Three (Amiga, and Tom-Pouce. BoGGER! was working on his new plus only slideshow (4096 colours!) Flea Fart In A Hurricane but he may have scrapped it for various reasons, a freeware fanz called Trollop! and is drawing gfx for Slice.

Maniac has got Essential Amiga Art (Amiga converted screens, I guess) and a SoundTrakker tune relocater in the pipeline, and he just released The Essential

Digitracker Selection 2.

Shades is working on a debating discmag called Shout! Whether it's good or not, nobody knows. He's also writing some tunes for a music prog called RSPD Trax (cheesy name).

Slice is working on Donut Mag #2, a crappy part for the european megademo from Benediction (well, it's good for me), and a silly game called Dig-

ger T. Crock. The three part adventure Clash With Reality tragically died, was resuscitated (spell?) but then slipped in a coma, never to return (i.e. it got killed twice)

Three is gonna write an adventure game on Amiga along with Dreamer/TGS and CRT...

Tom-Pouce is working on... Eurostrad #7!

SYSTEME D: Is a very new group. Members are CRTC and Palm Coding (who quit DS for Systeme D). CRTC is working on ChaRleyTraCker (previews look great), BTL #3 and Palatine demo.

Palm Coding is making a game called Legsy, that was supposed to be released in September. Oooops...

STS: Is a large group. Members are unknown 'coz there's so many but I'd make a guess at all who write for BTL. Barney Rubble is thinking of coding a version of the PC game Porn Tetris for the CPC, and has closed his Sheepsoft PD library, as he has to keep moving house. He also released a preview of a never to be finished game called Izzy.

Apparently Wulf is working on an Exolon style game, so I've heard in many German discmags. He's also working on a new demo, along with Ratz (another STS member).

THE uNDeRGROuND: Is dead? I heard of this group in BTL #1, I can only remember 'Swib and Morpheus were members, but when Morpheus released his great Big Alec music demo (musax from ST), the name The Underground was nowhere to be found.

TITANIC SYSTEM: A group which I don't know much about. Members are Star 69 and Doctor Pissenphlaps. They've released a demo called Intox 2, a superior piss take of the TIC/Keith "Irish meeting" one.

OTHER BITS

Marcus Kasumba released a game called Street Warriors. It was made using the Easi Sprite Driver, so when you compare it to Normal Kombat (ehm) you realise that it's pretty good. However, the thing's either too easy or too hard. It takes up a whole disc!

The Ghoul released issue 2 of his mag After Dark (now on disc, it seems) and has probably released issue 1 of his other discmag, Night Life.

That's all... apart from my addy (contact me!): 53 High Lane, Burslem, Stoke-on-Trent, Staffordshire, ST6 7DF, England.

Sektsoft: contact me! And any guys from TGS/CRT can as well... greetz to all my contacts, bye.

Slice of Donut System

IMPACT is dead! It was relaunched as DONUT MAG

Antoine was right in RS#16 that you should use less fonts in less sizes...Do it!

And JFMC was partially right in RS#16 - on page 16.27, the bit by Rex was taken from SEX#1!

What's up with RS#12, why is it unobtainable??

Answer: All issues nr.12 are sold. If you need this issue so much, I'll make a special copy for you. Marabu

SEWER SIDE meeting - 3-13 of August in '95.

Basically the SEWER SIDE meeting took place at Slice's. Also present were three other DS members: Three (who could only stay one day as he was going on holiday the next day), BoGGER! (who arrived on the first day) and Shades (arrived on the second).

Also some various stages of making the demo have been missed out, etc. as I don't wanna bore you completely. Shades bought a LOT of food...Some events may be on the wrong day.

3rd August 1995: Three came (Slice cleaned up the mess) round to Slice's to meet BoGGER! BoGGER! eventually arrived at 2pm. The usual CPC things happened (software copied, demos watched (for example, BoGGER! saw the SECTOR DEMO which didn't work on his plus), games played (Prehistorik 2 on the plus, mainly)). The twosome went off to bed at 1am, but after no sleep they went to code the SEWER SIDE MEETING DEMO

cheat part at 5am. Eventually a couple of hours of sleep happened at 9am.

4th August 1995: The cheat part coding continued and Shades arrived, armed with about 25 3.5" disks for Slice (thanx!) and some various other stuff (including the keyboard of his CRTC 0 machine). Then it happened. BoGger! discovered Slice's old shitty (music) keyboard and supplied some batteries for it. The demo tune turned out to be a version of the early 80's (s)hit song "Wake Me Up Before You Go-Go". That night, Slice played a trick on BoGger! as when BoG! fell asleep, Slice turned the volume up on the keyboard and held it to BoGger!'s ear. He turned the tune on and... BoGger! wasn't very happy when he was woken up! Heehee...

5th August 1995: We made the decision to make a phone call to Malfunxion (as he was the only guy who we all knew ('cept Maniac, but we didn't have his 'phone number)) and play the WHAM! tune down the phone to him. A week or so later Slice phoned Malfunxion and Malf seemed none the wiser, hehe!

It was a sunny day, so Shades, BoGger!, Slice, and Donut Girl (= Slice's sister, Lorna) climbed up Sneyd Hill, a hill (strangely enough (basically, hi Antoine!)) near Slice HQ. That night we went out on the streets of Burslem with the keyboard, and generally made total pricks of ourselves (read the meeting report in DM#2 when it arrives for more info).

Later we brought the CPC's upstairs and Slice wrote a letter to Malfunxion, writing WHAM! after every paragraph.

6th August 1995: Slice started coding the intro of SEWER SIDE MEETING DEMO.

We went to the nearby nature reserve and just, well, acted silly. We went WHAMMING (TM) in Burslem again, this time aided by a tambourine (read DONUT MAG#2!!). While Slice struggled to code a three command routine in the intro (which nearly drove him to destruction), Shades did something on BoGger!'s plus (probably writing the music for the WHAM! part), and BoGger! crashed on his suitcase and got about two hours extra sleep. We also listened to

Shades's dance/electronic/etc. music. And someTerrorvision that BoGger! didn't hear as he fell asleep. Gah!

7th August 1995: The intro was finished, and the MAMBO part code was made.

Shades, Slice and BoGger! went to the nearby city of Hanley, a city within a city (incidentally when I told my sister this she said it's impossible to have a city (Hanley) within a city (Stoke-on-Trent). However, when I explained that the city of Westminster was inside the city of London, she saw sense). While walking there (take the

she just went off, so when she came back to the hallway, nobody was there... sniff!

8th August 1995: On this horrid morning BoGger! and Donut Girl woke up Shades and Slice by played Wham! at full blast and playing the tambourine noisily. Thanx guys... actually Shades was woken by being accidentally kicked in the head, what a heavy sleeper! We went on a very high hill in the nature reserve, an exhausting task. We had a pseudo picnic there and just basked in the sun with abottle of Coke (TM) and some other assorted goodies. The mambo part was finished. We watched Shades's Aliens special edition = cool film, especially the scene with the half eaten donut!!



9th August 1995: Dopey Liz part was made... we went to Hanley Forest Park (and BoG! detected a supernatural presence!), where Slice and BoGger!, erm, lost Shades and Donut Girl on a hill. This also happened on the 10th. It was getting dark when it happened. Spooky! Slice and BoGger! tried to watch Slice's copy of the Blues Brothers...

Slice and BoG! banned Shades from sleeping until he'd finished the music of the WHAM! part.

10th August 1995: Slice tried to wake Shades with WHAM!. Shades finished the WHAM! music again in the morning. We went to Hanley Forest Park again and Slice became emotionally

attached to a skateboard! Slice and BoGger! fell down a hill at high speeds (as they did the previous day) We went WHAMMING! for a bit.

The WHAM! part of the demo was finished.

11th August 1995: BoGger!'s parents came to pick him up earlier than anticipated. Shades left about ten minutes after to catch a train. And so the meeting was over, sniff...

Secret message to Shades and BoGger!: KFC!

Slice of Donut System



scenic route past a cemetery, yeah!) a woman walking with another similarly bosted woman said to BoGger!: "Nice to be popular, isn't it?". What the fuck was this bitch on about? It left all the DS posse confused. When going home, a lunatic bus driver tried to steal Slice's money in a silly misunderstanding (basically Shades and BoGger! lobbed me the bus fare home and lumbered me with the task of paying for us all, so I told the bus driver that I'd been "lumbered with the money", but he thought that I didn't want it. Moron! Moron!) We went to the nature reserve again, but this time we didn't take Donut Girl with us as when we said we were going to the nature reserve she didn't say "wait, I'll get my coat" or the like,

Necron-Party / G.o.s.t.-Meeting

Meetings '96 / CPC-Telegramm / Elmsoft / Känguruh

Meine Party steigt jetzt wahrscheinlich erst im Sommer, da ich.....
Aber sie findet statt!

Jedenfalls wird die Party ihren Namen gerecht: **trip 2 future**. Es werden nämlich einige neue Produktionen releast, die es auf dem Schneider bis dahin noch nicht gegeben hat!!
Schneider goes future, he,he.

Vassago/Necron

Brandheiße Meldung vom 10.5.96:
Termin: 9.-11.8.96!!!

G.o.s.t.-Meeting

In Oldenburg soll im Sommer ebenfalls ein Meeting steigen - wie angekündigt, mit Übernachtung in Zelten usw. So könnte das diesmal ein größeres Meeting werden. Ghost-Soft will sich wegen des Termins an den Schulferien im Bundesgebiet orientieren, damit möglichst viele kommen können.

Drei Meetings im Sommer ?

Vassago-Meeting: 9.-11-8.96 bei Pirmasens. Contact: Vassago/NECRON, D-67719 Winnweiler.

Byte '96: 23-25/08/96, near Calais/France.

home-CeBIT-Meeting zwischen 28.08.96 und 1.9.96 bei Lothar Dominke, Lange Str. 4, 31036 EIME 3 Tel. 05185/6492 Anmeldungen bis Anfang Mai bei Lothar.

DFÜ-Meeting?

Knutschfleck, der zur Zeit wohl einer der aktivsten DFÜ'ler ist, möchte eventuell so eine Art „Mailing-Station / DFÜ für Anfänger / Surfen in den Netzen“ veranstalten.

Wer Interesse hat, soll sich möglichst bald mal schriftlich oder per DFÜ bei Knutschi melden.

mailbox-nr. 07389/657.

8-Bit-net: 88:497/2500

Fidonet: 2:2487/9017

Ass-net: 66:6007/6

gay-net: 69:497/101 und bald auch im Citizen-net und x-net.

Meetings 1996

Wer macht ein Meeting im Juni/Juli?
Wer macht ein Meeting im September/Okt./Nov?

Vorschläge bitte an die RS-Redaktion!

France-Mega-Meeting

ZROZSOTIAZMB2TPP (instead of FreeDelire, Bordelik meeting and AFC Expo)

Place: Oye-Plage (about 7 miles from Calais)

Date: August 23, 24, 25 1996

Cost: 130 francs, 17 pounds or 39 DM / person.

Machines: CPC, PC, Amiga, Oric, TRS-80, C64, MSX, Sinclair...

Address: Byte '96

Christophe Dupas, 274 rue des petits moulins, F-62215 Oye-Plage

Gost-Mini-Meeting 12'95-1'96

Marabu erhielt Anfang Januar '96 einen Anruf von Juggler. Während des Gesprächs wurde eine Konferenzschaltung mit Gert Genial, Mark MCRready, Gost-Soft und Brainblaster durchgeführt! Angeblich eine neue Erfindung der Telekom!

Das Ganze war aber eine Verar... - also ein Gag! In Wirklichkeit saßen die Freax (wie der weise Marabu gleich vermutet hatte) alle beisammen und wollten den alten Marabu einfach mal hochnehmen! Das ganze Gespräch wurde auf Band aufgezeichnet und soll demnächst in einigen üblen Mags veröffentlicht werden.

Also haltet mal Ausschau nach CT, Tribal Mag, Guten TAG und sonstigen Machwerken!

Aus anderen Mags

Im CT (CPC-Telegramm) stand folgender Artikel:

..... **Ist der CPC tot?**

Ein mitleidiges Lächeln fliegt mir über's Gesicht - mit einem höhnischen Grinsen vermischt!

Diese dumme Frage haben dumme Leute schon vor vier Jahren gestellt!

Noch dümmere Leute haben diese Frage vor vier Jahren sogar als Behauptung aufgestellt: **Der CPC ist tot!**

Die Realität hat alle Unkenrufer Lügen gestraft!

Ist der CPC denn heute wirklich tot?

Seht doch mal in den RS18: Da schreiben z.B. Franzosen, daß neue Gruppen mit soundsoviel neuen CPC'lern entstanden sind, da schreiben die Engländer, daß es Gruppen wie UAUG oder WACCI mit mehreren hundert Mitgliedern gibt, da schreibt ein Österreicher (in schwachem Deutsch), daß er nach vielen anderen Computern jetzt wieder zum CPC zurückgekehrt ist!

Leute wie „Vampire“, die früher zur Scene gehörten, von denen man jahrelang nichts mehr gehört hatte, sind trotz DOSen, trotz Studium mit „Windows-Hilfe“ wieder zu ihrer alten Liebe, dem CPC zurückgekehrt! Die Griechen sind zwar ein zerstrittener Haufen, aber erstaunlich aktiv.... Und so könnte man weitermachen...

Aber merkt Ihr was?

Ohne „CPC-EUROPE“ geht's nicht!..geht absolut nichts mehr!

Deshalb möchte ich Euch alle bitten: Sucht den Kontakt mit den „Außerdeutschen“! Schreibt auch für das „CT“ in deutsch und Englisch! Jeder Eingeweihte weiß, daß die CPC-Szene ohne den RUNDSCHLAG heute wohl nicht mehr existieren würde! Der RUNDSCHLAG war in den letzten Jahren das Einzige, auf das sich die CPC'ler wirklich verlassen konnten! (Auch wenn es manchmal unerträglich lange dauerte, bis man mal Antwort bekam oder bis wieder ein neuer RUNDSCHLAG im Briefkasten lag!)

Und das war nur möglich, weil der RS den Kontakt zu den Frenchies, den Tommy's und den Greeks aufrechterhielt oder besser: Immer mehr ausbaute!

Alle, die nur ihr beschränktes Süppchen kochten, sind heute verschwunden! Der RS hat sie alle überlebt!

Es gibt heute keine CPCAI mehr, keine Amstrad 100%, keine Amstrad Action - und schon gar keine Mags mehr wie CPC-Fastloader, CPC-Challenge, Disc Mac, Scoop Poop, Bad Mag usw. usw...

(Wobei die CC bestimmt noch mit Abstand die beste und langlebigste

war! - dank dem ungeheuren Engagement von OAS=Hypnomega=Hypnom!)

BENG hielt sich mal für die „coolste group of the world“, Crown war der allercoolste, DSC machte große Sprüche, GOS ist tot, MOPS ist scheintot, LOGON ist tot!

Aber: POW! lebt, TGS/CREATORS leben! Das HJT ist immer noch aktiv! Die SCUG lebt! Das „Frankenteam“ lebt!

Das „Tribal Mag“ lebt, das „CPC-Telegramm“ lebt, das „SEX-Mag“ lebt, die „Digital Press“ lebt noch ein bißchen, der „RUNDSCHLAG“ lebt wie ein junger Gott.

Is dat nix??

Was ist also zu tun?

Es gibt noch eine Unmenge von CPC-Narren, die trotz Amiga, DOSe, Su-



per-NES, Gameboy immer noch ihren CPC lieben - oder ihn wieder vom Speicher (oder Keller) holen, um der Nostalgie zu frönen!

Es gibt noch eine Menge Individualisten wie GG, Brainy, Dreamer, Juggler, Batman, Catloc, Gavin Black, No Recess, Marabu, The Villain, Woodman, Harris Kladis, Stephan Sommer, Ingo Willers, Marco Vieth, Gremlin, Tabulator 2, FutureSoft, DangSoft und viele andere, die durchaus fähig sind, etwas auf die Beine zu stellen!

Was ist nun also zu tun?

Laßt Euch von

„The big, wise, old Marabu“ sagen:

Es gibt drei CPC-Regeln:

1. Mit dem CPC ist nicht das große Geld zu machen!
2. Es gibt CPC-Einzelkämpfer und CPC-Gruppenfreaks - und alle haben ihre Berechtigung!

3. und wichtigstens:

Es läuft nix ohne **CPC-Europe!**

Das sagt Euch:

The fat, wise, old.... na ja, ihr wißt schon...

Übrigens: CPC Europe ist vielleicht schon überholt: Hiroyuki hat heute wieder mal einen Brief aus Australien erhalten!!!

Also: **CPC-WORLD!!!**

Also: Eine „CPC-Super-All over the World- Mega-Demo“

Wer mir diese Idee vom 29.10.95 klaut, den soll der Blitz beim treffen! ... Strafandrohung: RS-Entzug, Ächtung... und mindestens 2 Jahre C64.

Hallo, Gecad Schenial! Hallo, Hirni! Das war's! Toll, was?.... daß ich das file wiedergefunden habe! (Es gibt ja außer diesem Brief noch ca. 1000 andere Briefe, Briefköpfe, Kurzbriefe usw. auf der Oktoberfestplatte.)

Bevor der Schwachsinn unerträglich wird, höre ich lieber auf - Tausend Leute warten auf den RS18 und 19!

Außerdem sollte ich heute nacht noch ein paar Seiten BASIC programmieren - zu mehr reicht es ja einem beschränkten Chef-Red nicht!

Alles Gute, ein erfolgreiches CT8, CT9 usw. wünscht Oich der fette, weise, uralte Marabut aus dem Morgenland.

Elmi

wird wohl in nächster Zeit an seiner UNI ein paar Hochleistungs-Anwenderprogramme für Chemiker und Chemiestudenten schreiben (Von Windows aus startfähig, aber ohne den bremsenden Windows-Schnickschnack!

Ausgestorben geglaubtes Känguruh wiederentdeckt!

Video von TGS/Creators

Eine interessante Neuerscheinung, die im Spätsommer '95 bei uns ankam.

Unten auf dem Bildschirm sieht man drei etwas verzerrte Bildchen mit Scene-Freaks. Jedes kann einzeln animiert werden, d.h. auf dem CPC läuft ein echtes, kleines Videofilmchen ab!!!

Was das hochgelobte „Multimedia“ auf dem PC nur mit vielen Megabytes

schaftt - auf dem CPC läuft es mit zweimal 178 KB!

Gibt es eine Fortsetzung?

Meetings in Germany

Vassago/NECRON and G.o.s.t.-Soft want to arrange two Meetings in summertime '96:

Vassago-Party near Saarbrücken /

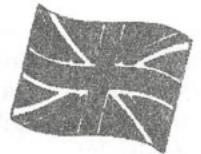
Kaiserslautern.

GOST-Meeting in Oldenburg

(Northern Germany)

home-CeBIT-Meeting Hannover

30.08.96 31.8.96 ?? at Lothar Dominke, Lange Str. 4, D-31036 EIME 3 Tel. 05185/6492 If you want to come, ask Lothar (until may 1st, 1996)



CT

Marabu wrote a letter to the editors of the German disc-mag „CT“ = CPC-Telegramm.

He said that they have to write this mag in English too, for there is only one way for CPC-users: „Think European!“

The editors answered that they will try to translate most of the German texts into English.

We hope that you may see the next issues of CT in English too!

Elmsoft the coder of the great ZAP'T'BALLS, Prehistoric II and some games on Gameboy, is now studying on the university and he wants to code some utilities on PC for chemists and students of chemistry.

CPC-Freax in France

AFC, Broudin Sebastien; OFFSET, GREG, RAINBIRD, ORPHEE, ELIOT, DRACULA, RAMLAID, DUNK, ZACK, SANDY, NO RECESS, ANTOINE, MAD RAM, LONGSHOT, TOM & JERRY, Pierre Chibleur, Emmanuel Roussin, Romain Langlois... to be continued...

What's about Patrick Feldmann, Philippe Leray, Carole Duguy, „Canard Dechaine“, „Rebels“, „VAB“ and others ??? Tell us something about the French Scene!

Ecris à RS/ Bulletin des histoires de la scène française!!

!RS!

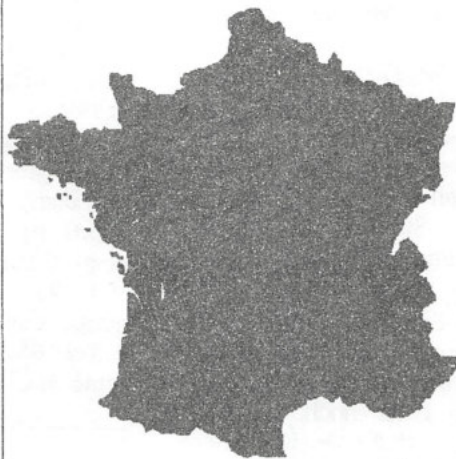
The big project / Das große Projekt!

RS!**CPC - TGP****CPC -TBP**

Für unsere Jubiläums-Ausgabe RUNDSCHLAG Nr.20 suchen wir:

Eine „CPC-Super-All over the World- Mega-Demo“, die zwei Disketten-Seiten füllt und alles enthält, was die ganze Welt zu bieten hat: Parts aus Australien, Deutschland, Dänemark, Frankreich, Griechenland, Great Britain, Niederlande, Norwegen, Österreich, Schweiz, Franken, Baden-Württemberg, Rheinland-Pfalz, Niedersachsen usw.....

Und alle, alle sind aufgerufen, Demoparts, An-

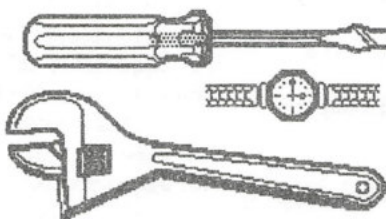
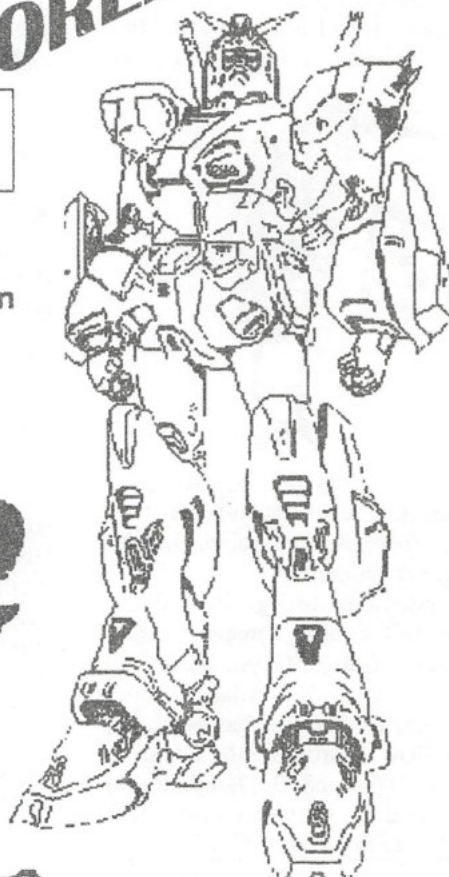


wendungen, Basic-files, Bilder, Texte, Screens, Fonts, Texte in Englisch! und vieles mehr zu liefern.

Einer der besten Coder wird dann alles zusammenpacken ... und dann kommt eines Tages der große Hammer, daß sogar Bill Gates blaß wird!



**Cpc
all
over
WORLD**



Hello, world!

For our Jubilee-Issue RUNDSCHLAG/OVERKILL Nr.20 we want to create a real „CPC-Super-All over the World-Mega-Demo“ with two disc-sides.

We want to show all CPC-special-effects!

We need Parts from Australia, Austria, Germany, Denmark, France, Greece, Great Britain, Holland, Norway, Switzerland

We need Demo-parts, utilities, Pics, Basic-files, musics, screens, fonts, texts in English.

Please sit down and begin to code for our CPC-magazine RUNDSCHLAG/OVERKILL and the whole world will see your production!

Look for your old productions you never published, you never finished. Send your source-codes, your basic-files very fast to:

BIOS, Postfach 27,
D-88475 SCHWENDI

Tel./FAX/answering machine.: 07352/1257

All AMSTRAD-CPC-groups are invited to send their productions!

Show the world, what you are able to do!!

Game- and demo-previews are allowed!

But don't send too big parts!

16- 32 KB (crunched) is enough!

Who wants to make the title-screen „The big pro-

ject!“ or „CPC and RS all over the world!“ ??

We thank all RS-readers for this big work!

Think about: You and/or your group will be famous in the CPC-world after this Big Project!

„Mumpitz“ und RUNDSCHLAG ???

Ein Brief an die „Guten TAG“-Redaktion

Ein Furz aus Schwendi

verbreitet seinen Geruch im Computer-Flohmarkt 3-96 (CPC-Rubrik):

Wie kommt eigentlich dieser Hans-Christof Tuchen dazu, den RUNDSCHLAG und diesen MUMPITZ in einem Atemzug zu nennen? Das sieht ja geradezu so aus, als würden wir zusammenarbeiten! Das stimmt nie und nimmer. Wir arbeiten zwar gerne und gut zusammen mit allen möglichen Mags und Fanzines wie TRIBAL MAG, CPC-TELEGRAMM, DIGITAL PRESS, GUTEN TAG, dem JOYCE CLUB, allen wichtigen CPC-groups usw., aber nicht mit diesem Mumpitz. Und in unserer Nr. 18 steht auch kein Artikel über 1000 DM verdienen mit Clubgründung. Besorgt euch den neuen Rundschlag, dann wißt ihr, was Sache ist. BIOS, Postfach 27, 88475 Schwendi, Fax: 07352/1257



Anmerkung der RUNDSCHLAG - Redaktion:

Ich möchte ganz gewiß keinen neuen, blödsinnigen Kleinkrieg haben! Deshalb nur eine kleine Anmerkung:

Hans-Christoph Tuchen hat sich bei vielen RS-Lesern durch eine „etwas arrogante Art“ sehr unbeliebt gemacht - das ging auch der RS-Redaktion so.

HCT hat nur den RS 13 erhalten. Nachdem er der RS-Redaktion einen unverschämten Brief geschrieben hatte, weil er den nächsten RS nicht schnell genug bekommen konnte, habe ich ihm sein ganzes ABO-Geld zurückgeschickt und ihm mitgeteilt, daß wir auf solche RUNDSCHLAG - Leser gerne verzichten können. HCT ist der einzige, der sein ABO von uns zurückbekommen hat. Das war's auch schon.

Marabu

8

MUMPITZ

Informationen für Kleinrechner-Benutzer

April
1996
Nr.21

Ein Brief an die MUMPITZ-Redaktion

^JOCHEN BÖGER^ ^G.o. St.-Soft^
Leobschützer Straße 12
26125 Oldenburg Telefon (0441) 38 34 26

Herrn Hans-Christof Tuchen
Lotzestraße 10
12205 Berlin

Hallo Schreiberling,
der Name Deines Magazin ist passend zum Inhalt!!

Du glaubst doch wohl nicht, daß ein ernsthafter CPC-User deinen Müll liest bzw. abonniert. Leider ist das Papier zu hart und mit zuviel Druckerschwärze versehen, sonst hätte ich einen guten Verwertungsvorschlag.

Anmaßend ist auch, daß Du im CF in der Rubrik 'CPC' von Dir reden machst; wo sind denn die Infos über den Rechner??? Als Unverfrorenheit ist auch Dein Kommentar über den Rundschlag zu werten!! Bevor Du Dich an Marabu und seiner Arbeit

messen kannst, fließt noch reichlich Wasser durch Spree und Havel!!!!

Die Qualität Deiner 'Zeitschrift' hast Du selbst treffend auf Seite 8 der Ausgabe 21 festgelegt:

^"Das Allerletzte"^-
Anmerkung der „Guten TAG“-Redaktion: G.o.St.-Soft hat diesen Brief wirklich an Herrn Tuchen geschickt. Gostie hat ihn auch anderen Redaktionen (TM, CT, RS) zur Verfügung gestellt. Darum nicht wundern, wenn der Brief noch anderswo abgedruckt ist. Das etwas eingeeengte Format ist volle Absicht. So paßt der Brief angeblich ziemlich gut auf Klopapier. G.o.St.-Soft hat den Brief wirklich auf Klopapier ausgedruckt!!! Wer das nachahmen möchte, der gehe folgendermaßen vor: Klopapierstreifen nehmen und mit einer Büroklammer auf einem normales Stück Papier befestigen. Dann in den Drucker spannen und ausdrucken. Wir übernehmen allerdings keine Garantie auf Funktion! :-)

„Guten TAG“-Redaktion

Aktuelle Disk- Mags

In dieser Woche erschienen sind:

„Guten TAG #3“
und - man höre und staune! -
„CPC-Challenge #20“
(= Disc Mac / CPC Challenge #6/20)

zu erhalten bei:

GT: Markus Kammerer
Kreuzwegstr. 22 77656
ELGERSWEIER
oder: Thomas Schilling,
Rebenweg 28
79793 WUT-HORHEIM

Challenge:

Hypnom, Postfach 3741
24036 KIEL

oder:

F&A- Computing, PF 13 02 08
30868 Laatzen

Die „SCUG-Info“ (Papier, 27 DIN A5-Seiten) könnt Ihr bekommen von:
Robert Steindl, Hundertpfundweg 8,
81373 München,
Tel./Fax 089 / 74 37 04 14
Bitte nachfragen, ob das Heft nur für Mitglieder ist!

Marabu

Schon über 8 Jahre:**EDV-Zubehör zu SUPER-Preisen**

Alles, was Computer/Drucker/Schreibmaschinen im täglichen Leben brauchen, gibt es bei mir in großer Auswahl - und preisgünstig! Meine Preislisten erhalten Sie auf Anforderung kostenlos - nachstehend ein kleiner Überblick:

Best.Nr.	Artikel	Preis DM
FARBFBÄNDER:		
678	SCHNEIDER Joyce, LQ 3500, PCW 8256/8512	7,50
8715	" DMP 2000..3160	6,50
624	" NLQ 401	6,50
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.	55,00
51625A	HP DeskJet, Color	"	57,00
BJI481	CANON BJ-130	"	45,00
BC-02	CANON BJ 200/230	"	53,00
BJI201BkHCC	CANON BJC600/e/610, schwarz, dopp. Kap.	"	26,00
BJI201CMY	CANON BJC600, blau/rot/gelb je	"	22,50
S020025	EPSON Stylus 800/1000, 2er Pack.	"	57,00
S020034	EPSON Stylus Color, schwarz	"	37,50
S020036	EPSON Stylus Color, Color	"	77,00
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	"	5,50
"	ab 100 Stck. DM 5,00/Pack.!		
MAXMAGIC	10 Disk. MAXELL 3,5" HD formatiert + MAXmagic-3D-Bilder auf 1 zusätzl. Diskette	"	12,00
D350HDCol	10 Disk. SKC 3,5" HD format., 5 Farben	"	13,00
D3MAXELL	10 Disketten 3" CF2 von MAXELL	"	83,00
	nur noch Restbestände (ca. 100 Stck.)		

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
518-521	89 x 36 mm, farbig	400 Stck.	"	12,00
503	89 x 48 mm, weiß	240 Stck.	"	8,50
601	70 x 70 mm, weiß	100 Stck.	"	6,00
607-609	70 x 70 mm, farbig	100 Stck.	"	9,00
610	70 x 70 mm, leuchtorange	100 Stck.	"	12,50

> > Viele weitere Formate und Farben lieferbar! < <

Laser- und Tintendrucker-Etiketten:

100 Blatt DIN A 4 ab DM 45,00 20 Blatt DIN A 4 ab DM 12,50

> > Über 20 verschiedene Formate lieferbar! < <

...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. gebl. 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-seitiger Farbprospekt und Muster liegen meinen Preislisten bei!

Ink-Jet-Papier (Aussedat Rey) 90 g/qm 500 Blatt **DM 16,50!!**

Sky-Jet-Spezialpapier für alle Tintendrucker
bis 720 dpi Aufl., 110 g/qm 200 Blatt **DM 39,50!!**

Kopierpapier: XERO Speed, TCF, 80 g/qm 500 Blatt DM 10,00

Original-InkJet-Papiere von HP, CANON und EPSON (360 + 720 dpi) am Lager
Farbverlaufspapier, "NEON"-Papier, Marmorpapier in 3 Mustern u.v.a.m.

Fordern Sie meine kostenlosen Preislisten mit Papiermustern sofort an.

Außerdem können Sie für eine Schutzgebühr von DM 9,50 den großen EDV-Zubehör Katalog "Alles rund um die EDV" erhalten. Darin werden auf ca. 290 Seiten ca. 18.000 Artikel mit vielen Abbildungen präsentiert!

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: 02771 8120-30 + -31

BTX: KUHN, Bürobedarf#

Funktelefon: 0171 4430573

E-MAIL: KUHNEDV-0001@t-online.de