

HEXENMEISTER
& CO

HEXENMEISTER GRAFFIK
CPC

11

JUBILAEUMS
RUNDSCHLAG

DEM CPC VERPFLICHTET *Anstrach*

OVERKILL NOW MULTIMAXI WORLDWIDE

Overkill # 11
multinational



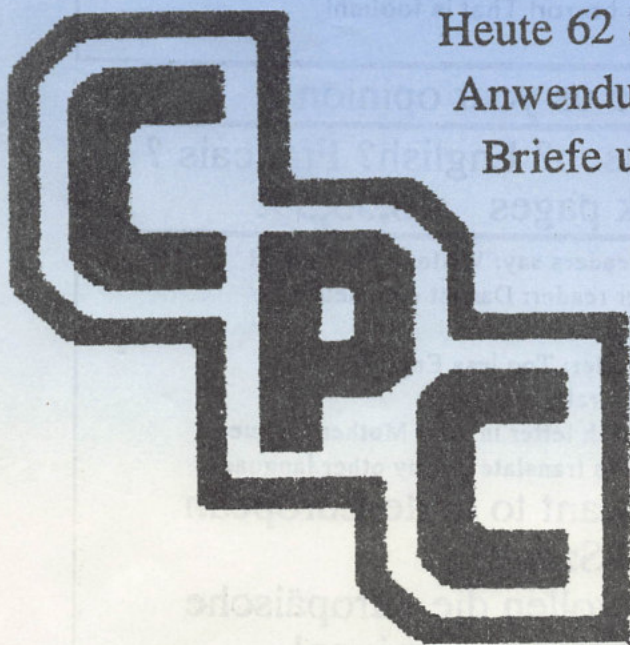
Bulletin informatique
de Liaison No. 11

© 1993 HEXENMEISTER GRAFFIK INT.

FRUEHJAHR-SOMMER 1993

Today 62 pages with TOOLS,
LETTERS, SCENE...

Heute 62 Seiten
Anwendungen
Briefe usw.



Jubilee RS # 11
Congratulations



The "RUNDSCHLAG" is a member-fanz of the **FBI**

FBI = Fanzine Backbone International is a Fanzine Association

11.02

Inhaltsverzeichnis/Contents

Redaktion/Aktuelles	4/5
Fragebogen-Auswertung	6/7
A=Anwendung: PRO DESIGN	8-9
A Soundhacker	10
A Absurdes	11
B=BASIC=Computer-Denken	12-13
C=Coder (Elmsoft)	14-16
C=Coder ENGLISH	16-18
D/F=Demos/Fanzines	19-20
G=Grafik	21
H=Hardware (Khany)	22-23
H=Hardware (The New)	24-25
K=Kleinanzeigen/ Contacts	25/26
L=Leserbriefe	27-31
L ENGLISH	28
L=Listing (zu S.14-18)	32-33
L=Lehrg."dBASE" D/ENGLISH	34-35
S=Software%Review	36-37
S Bundesliga-Manager	38-39
S Gamers Message D/ENGLISH	40-41
S=Sammelsurium (Overload)	42-43
S Fanzine Round-Up ENGLISH	44
S Sommeraktion / FBI	45
N=NEWS (Lovebyte)	46(36)
P=PC-Ecke (Face Hugger)(Kanga)	38-39
Z= S Z E N E	50-51
Z UK-Szene / Crown	52
Z Gausoft / Leather Rebel	53
Z Hypno/Kanga/Lothar/File 66/Zonk	54-55
ZM=Meetings	56-58
Z Traduction FRANCAIS	58
Z Carole Duguy/dg /Simon	59
Preview/Vorschau #12	61
LAST PAGE D/ENGLISH	62

PREIS - Tarif - Costs

Rundschlag #11: DM 5.-- or 2 IRC's
Or send us your new Fanzine

Artikel/Articles für/for Rundschlag / Overkill

Look page / Siehe S. 11.04 / 11.62

Please always/ Bitte immer ASCII-Files
Please always/ Bitte immer Headline/Rubrik

Impressum

Adresse: Postfach 27, D-88475 Schwendi
Chefredakteure: BIOS/Marabu
News: Knutschleck/Hypnomega
Coding: Elmsoft/Odiesoft
Grafik: Hexenmeister
Gamers Message: The Villain
Spiele Review: Andreas Lober
Hardware: The New, Khany, D.Grässler
Translations: K-OS, Carole, Odie, Hiroyuki
Rundschlag-Disk: Fraggie

Weitere Mitarbeiter: Kangaroo, Mr. AMS, Byte Bandit,
Dummy, MOD, Ablaze, Overload
Heute: Face Hugger, Leather Rebel,
Gausoft, Nina, Richard, Steffen,
Michael, COON, Crown, Harald,
File 66, Zonk,

Der Rundschlag- Wahnsinn !

The foolish Chief Redactor

Our readers told us that they want to
read 25 pages all two months (look pa-
ges 06-07). That will be better than 50
pages 4 times in the year.

O.K. We wanted to print 28 or 32 pages
this time.

And now ??? **62 pages Fanzine !**
That is horror! That is foolish!

Write us your opinion :

Deutsch? English? Francais ? Look pages 28,53,59!

Some readers say: Write more French!
Another reader: Das ist eine deutsche
CPC-Fanzine!

Next reader: Too less English!

BIOS/Marabu's opinion:

Write each letter in your Mother tongue
but try to translate it (any other language)

**We want to unite European
CPC-Szene!**

**Wir wollen die europäische
CPC-Szene vereinen!**

Deutsch+English+Francais!!

EDV-Zubehör zu SUPER-Preisen

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

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

DISKETTEN:

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

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

ETIKETTEN:

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

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

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

Fordern Sie meine komplette Preisliste an. Es lohnt sich!

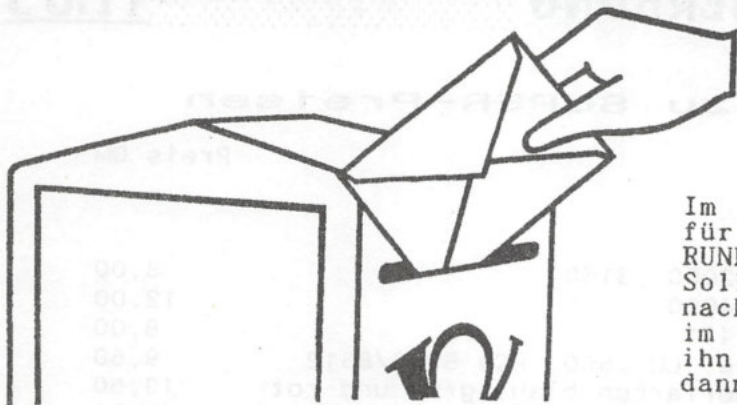
In obigen Preisen ist die Mehrwertsteuer bereits enthalten.

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

Versandkosten: DM 6,00, ab DM 150 Bestellwert portofreie Lieferung.

Zahlung: Vorkasse (Scheck/bar), Bankeinzug oder Nachnahme (+ DM 10,00)

Walter Kuhn - EDV-Zubehör
Hessenstraße 7
6340 Dillenburg 2 (Frohnhausen)
(ab 01.07.93 neue PLZ: 35684 Dillenburg)
Telefon: 02771/32688 Telefax: 02771/32688 BTX: KUHN#



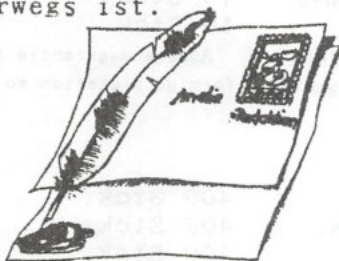
Briefe an die Redaktion
Briefe an Marabu
Briefe an BIOS

Vielen Dank für die vielen Zuschriften! Aber: Es ist einfach nicht mehr möglich, alle Briefe zu beantworten.

Zumindest ist aber mit längeren Wartezeiten von 1-2 Monaten zu rechnen.

Einige Leser haben einen guten Trick angewandt, um schneller Antwort zu bekommen: Einfach einen frankierten Briefumschlag mit fertiger Anschrift beilegen!!

Dann haben wir nämlich immer ein schlechtes Gewissen, bis der Brief endlich unterwegs ist.



Andere Möglichkeit: Direkte Fragen an einen Mitarbeiter können wir weiterleiten, wenn ein frankierter Umschlag vorliegt, auf den das Pseudo des Empfängers mit Bleistift geschrieben steht. Wir brauchen dann nur noch die Ori-Adresse draufzuschreiben und ab geht's.

English:

Letters to Marabu:

It's impossible for us to answer all letters we got from Rundschlag/Overkill-readers. But you'll have to wait 1-2 months at least. If you send us an envelope with your address and (german stamps or) a IRC (International Reply Coupon) we perhaps have a remorse of conscience and answer as soon as possible.

Direct questions to a contributor of RS can be answered if you send an envelope with IRC and the Pseudo of the contributor written down with a pencil: we'll transmit the letter to this person.

Wanna be a voluntary contributor ?

Everybody can write an article for the RS!

Sorry: If your text came to us after deadline, you find it not in this but in the next issue of RS. But if you will be sure, please send us your text once again (may be that it could have been lost?)

--Please always on disc as an ASCII-file !

-- And don't forget to tell us the column ! (Par example: T= Tools, Z=Scene, L=Letters, S=Software)

-- If you send us a well printed letter, please tell us the prog you have used (Power page, Wordstar..)

Freie Mitarbeiter

Im Namen aller RS-Leser: Vielen Dank für Eure Artikel. Nur so kann der RUNDSCHLAG und der CPC überleben! Sollte ein Artikel fehlen, weil er nach Redaktionsschluß kam, so wird er im nächsten RS abgedruckt. Schickt ihn aber unbedingt nochmals an uns - dann wird er sicher nicht vergessen!

Jeder kann mitarbeiten!



Bitte immer auf Disk als ASCII-File!

Bitte immer die RUBRIK angeben!

Bitte immer am Ende vermerken, mit welchem Prog der Artikel geschrieben wurde.

Wir suchen:

Tests von allen möglichen Textverarbeitungen (am besten immer zwei im Vergleich).

Bitte schreibt uns vorher kurz, was Ihr testen wollt, damit nicht 10 Leute dasselbe Prog testen.

Auswahl: CONTEXT, PROTEXT, TASWORD, CPC-WORD, WORDSTAR, POWERPAGE, und auch Text-Grafik-Pros wie STOP PRESS, PRINTSHOP usw.

Text !

Text ?

Text !

Dazu suchen wir auch noch TIPS und TRICKS! (Für CONTEXT gibt es z.B. viele gute Verbesserungen, z.B. Laufwerkschaltung, Ausdruck bis 128 Zeilen usw.!)

Hallo, Rundschlag-Leser ! Hi, Freaks !

Der Jubiläums-Rundschlag schlägt alle Rekorde ! Ca. 25 Seiten wollte ich machen -- heute, während ich diesen Text schreibe, habe ich schon 60 Seiten getippt, geklebt, kopiert, verbessert, wieder geklebt, kopiert ... usw.... und schon liegen die nächsten 20 -30 Seiten für den nächsten Rundschlag #12 auf dem Tisch.... Also ist der CPC tot???

Ihr habt auf vielen Fragebogen geschrieben, daß Euch 6 x im Jahr 25 Seiten viel lieber sind als 4 x im Jahr 50 Seiten aber, so lange ich so viele gute Texte bekomme, kann der CPC und der Rundschlag nicht untergehen!

Heute ist der neue Computer-Flohmarkt gekommen! -- Habt Ihr die Story von Tanja Nolte-Berndel gelesen??

-- Einige Leute wie Tabulator 2 und scheinen ja auch den RS zu lesen, obwohl sie nicht auf unserer Abonnenten-Liste stehen! Gut so! Anscheinend wird der RS weitergereicht oder kopiert oder manche Leute benutzen ein zweites Pseudo ... Sei's wie's will, wir freuen uns, wenn Ihr im CF und sonstwo Reklame für den Rundschlag macht!!

Aber: Bitte hängt das RS-Werbeplakat aus, wo Ihr könnt!

Warum ? Hah! Odiesoft z.B. sah in seiner Schule so ein gelbes Ding hängen und erfuhr erst dadurch, daß "Steve of Wizcat" an derselben Schule ist....! Oder: Aus derselben Stadt, in der "ELMSOFT" wohnt, erhielt ich eine RS-Anforderung. Auch Elmi wußte nichts von dem Typ !!

Achtung! Der nächste CPC'ler wohnt vielleicht neben Dir !!

Vielleicht will er gerade jetzt aufhören und wartet nur auf Deine Hilfe. Also hänge das RS-Werbebedingsbums aus!

Wer hätte das gedacht? : Am RS11 haben vier Damen mitgewirkt ! Carole Duguy, Hiroyuki, Mama Leone und Nina!

Wußtest Du schon, daß der "Archie" (Archimedes-Computer) bei CPC'lern sehr

beliebt ist?? Face Hugger schreibt heute: Lieber einen Archie als eine Shit-MS-DOSE.... Odie hat auch einen und ist davon begeistert.... Knutschfleck und andere spielen auch schon mit dem Gedanken.... Vielleicht müssen wir bald eine "Archie-Ecke" einrichten ??

Was ist eigentlich mit dem Spectrum ? Dazu erhielt ich keine Reaktionen. Hat keiner so ein Ding ?

Der CPC ist noch ausbaufähig ! Was wir an Hardware-Tips und -Bauanleitungen erhalten ist wirklich WAHNSINN! Wartet mal die nächsten Rundschläge ab und haltet schon mal den LötKolben warm!

Das offene Wort

Eine neue Rubrik im Rundschlag! Wer seinen Kropf leeren will, kann das hier tun! Jeder kann sich hier einmal zu Wort melden, ohne daß sein Name oder sein Pseudo genannt wird. Hier die erste Wortmeldung:

Gibt es immer noch Nazis in der CPC-Szene ???

-- Kein Wunder, daß man von diesen Exoten nur noch selten etwas hört!

-- Wer könnte denn nach den Ereignissen von Mölln, Hoyerswerda und Solingen noch glauben, daß es so was bei uns (in Europa) noch gibt !!! ??

Wer sind denn diese NAZIS, DEUTSCH-NATIONALEN, AUSLÄNDER-HASSER ??

-- EWIG GESTRIGE !

-- ZURÜCKGEBLIEBENE !

-- GEISTIGE SAURIER !

-- Doofe, die kaum ihren Namen schreiben können!

-- Doofe, die weniger Deutsch können als die Türken, denen sie nachstellen!

-- Doofe, die keinen Arbeitsplatz haben, weil sie zu beschränkt oder einfach zu faul sind.

Warum lehnen sie die Aussis ab? --- Weil sie zwar nicht viel kapiert haben, aber wenigstens erfasst haben, daß die meisten Ausländer viel gescheiter sind als die "Scheiße-im Gehirn-Nazis" !!!

Und vor Leuten, die gescheiter sind, muß man Angst haben!

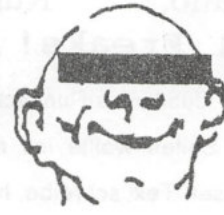
Also: Um die eigene Dummheit zu schützen: Andere, bes-

sere Leute anzünden!

Schmeißt diese Nazis aus euren groups raus! -BM-

Übrigens: Nazis bekommen von uns keinen Rundschlag!
Marabu

Schlimmes Erwachen



Fragebogen-Auswertung

Hallo CPC-Fans and Freaks

Hier ist sie --- die Auswertung Eurer Fragebögen, die Ihr an die RS-Redaktion geschickt habt. Es war sehr interessant, diese Antworten zu 'durchforsten', denn man konnte sehen: Obwohl wir ein gemeinsames Computersystem haben, gehen die Meinungen im einzelnen ganz schön auseinander. Nur in einem Punkt waren sich alle CPC'ler einig: Diese Zeitschrift muß weiterbestehen, denn 99% der Einsendungen bekräftigten das mit Ihrem Abonnement!

Doch lange Rede - kurzer Sinn. Seht selber!

Bei der Frage, mit welchem Computer gearbeitet wird, war es wie folgt:

32,3 % aller Einsender benutzen einen CPC 464,

5,8 % benutzen einen CPC 664

82,3 % arbeiten auf einem CPC 6128, und nur

2,9 % haben einen CPC Plus 6128

Desweiteren haben noch neben dem CPC

8,8 % einen 286 er PC

5,8 % einen 386 er PC

2,9 % einen 486 er PC

Weiterhin nutzen immerhin 41 % aller Zusender noch andere Computersysteme wie Amiga 500, C64, Atari ST, Gameboy und Sega Megadrive.



Als zweiter Punkt stand die Frage zur Debatte: "Warum arbeiten Sie heute noch mit dem CPC ??". Und hier sind die Antworten.

64.6 % programmieren auf dem CPC in BASIC

41.1 % programmieren in Assembler

23.5 % waren der Meinung, den CPC billig bekommen zu haben, und für

70.5 % war der gute CPC Ihr erster Computer gewesen.

Aber mit Abstand die meisten Einsender, und zwar genau

88.2 % sind sich einig und finden die Szene und die CPC-User sehr sympathisch

Bei der nächsten Frage wollten wir wissen, ob eine CPC-Zeitschrift weiterarbeiten soll oder nicht! Das Ergebnis ist überwältigend und fast einstimmig.

99.0 % sprachen sich dafür aus, daß **unbedingt** eine CPC-Zeitschrift weiterbestehen sollte. Nur 1 % schrieben "wenn möglich", aber keinem war es "egal" oder "unwichtig"!

Eine knifflige Frage lautete, wie oft der Rundschlag nun im Jahr erscheinen sollte? ----- So entschieden die Leser!

71.0 % meinten, lieber 6 mal pro Jahr 25-30 Seiten,

3.8 % wollten den RS# lieber 4 mal pro Jahr 50 Seiten,

23.2 % hätten ihn 8-10 mal pro Jahr mit 10-20 Seiten, und

2.0 % war es egal.

Bei der Gestaltung und dem Druck des RS sah es folgendermaßen aus:

47.1 % sprachen sich dafür aus, den RS nur mit CPC-Programmen zu drucken,

5.8 % fanden, daß ein besserer Druck mit dem PC möglich wäre, und

47.1 % ist es egal ob Druck mit PC oder CPC

Zu der Mitarbeit im RS wärt Ihr bei folgenden Themen bereit:			
	---	meldeten sich	
1. Spiele- und Softwaretest	---	"	5 Mann
2. Hardwaretips	---	"	3 Mann
3. Assemblercoding	---	"	3 Mann
4. Berichte zur Szene	---	"	3 Mann
5. Mitarbeit bei allem	---	"	3 Mann
6. CP/M und BASIC	---	"	3 Mann
7. Democoding	---	"	2 Mann
8. Übersetzen ins Englische	---	"	3 Mann
9. Datenverschlüsselung	---	"	2 Mann
10. Beantwortung von Leserbriefen	---	"	2 Mann

Zu den anderen Themen, die ich nun aufführe, wäre jeweils einer der Leser bereit, mitzuwirken:

- Tips zum CPC Alltag
- Kopierschutzsysteme
- Computerviren
- Schreiben von Kursen und Artikeln
- Kleine BAS oder BIN Progs
- CPC-Zubehör
- Grundlagen der EDV/Video/Elektronik
- Einsteiger Hilfe
- Basicprogrammierung
- Briefe abtippen
- Gartengestaltung
- Partyberichte

Daß aber alle CPC-Freaks treu zu Ihren Maschinen stehen, zeigt die folgende Auswertung.

- 88.2 % aller CPC-ler behalten Ihre Maschine, bis einer von beiden in ewigen Jagdgründe geht,
- 35.2 % behalten Ihren CPC, auch wenn sie auf ein anderes System umsteigen, und
- 23.5 % behalten ihn nebst anderen Systemen

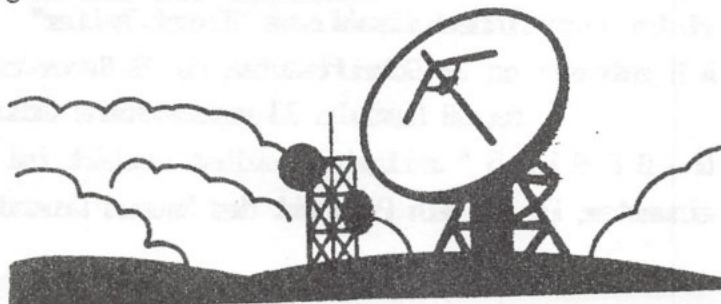
Bei der Frage, für welche CPC-Themen Ihr Euch am meisten interessiert, kam folgendes Ergebnis zustande:

Anwendungen	- 53.8 %	Verschiedenes	- 17.0 %
Coden, Assembler	- 68.5 %	BASIC	- 52.0 %
Demos	- 65.8 %	CP/M	- 31.1 %
Grafik	- 62.3 %	Fanzines, Mags	- 55.5 %
Hardware	- 54.1 %	Grundlagen	- 34.4 %
Kontakte, Inland	- 52.3 %	Kleinanzeigen	- 52.3 %
Leserbriefe	- 54.1 %	Ausland	- 35.2 %
News	- 72.6 %	Musik	- 34.4 %
Software, Spiele	- 58.5 %	PC	- 19.4 %
CPC-Szene	- 72.9 %	Listings	- 53.2 %

Das erfreulichste aber ist, daß sich alle Einsender zu einem Abo bereit erklärten, um die letzte CPC-Zeitschrift weiterbestehen zu lassen. Also dann ----- alles Paletti !!!!!

Byte-Bandit

Hallo, Byte-Bandit! Erst mal vielen Dank für Deine enorme und schnelle Arbeit! Ein paar Zahlen habe ich noch verändert, weil etliche Nachzügler-Fragebogen bei mir ankamen.



Zeit-Vorstellung PRO - DESIGN

Dies ist ein Desktop-Publishing-Programm, dass relativ einfach komfortable leistungstarke Schrift - und Grafik - Arbeiten ermoglicht.

Briefkoepfe, Visitenkarten, Urkunden, Einladungen, lustige Texte sind Gruende dieses System erfolgreich zu benutzen.

Es laeuft auf der Serie 464 und 664 und 6128 ohne Schwierigkeiten. Cirka 60 Files mit rund 300 KBytes bringen eine Vielfalt von Moeglichkeiten auf den Bildschirm. Alle Schriften sind Proportionalfonts mit einstellbaren Buchstabenabstand. Vergroesserungen waagrecht und senkrecht bis achtfach. Die Buchstaben zweier Kursivschriften lassen sich nach rechts oder links neigen. Es gibt vier Schreibwinkel. Alle Einstellungen sind untereinander kombinierbar. Eigene Zeichensaetze koennen ueber den Font-Editor entwickelt werden. Es sind vier Grafikfiles vorhanden: Linie, Linienzug, Strahlen und Rechteck. Beliebige grosse Flaechen sind auf 6 verschiedenen Arten bearbeitbar: Mehrfachkopieren Verschieben, Zentrieren, Invertieren, Loeschen, Fuellen, Flaechenueberlappung ist moeglich.

Die Programmsteuerung erfolgt ueber die grafikorientierte Benutzeroberflaeche durch Anklicken einer Option mit dem Joystick oder den Cursortasten. Programmstart mit "Feuer" oder der "COPY"-Taste. Die Ablaufkontrolle wird durch staendige Rueckfragen: "Abbruch/Weiter" sicher durchgefuehrt. Fehler sind rechtzeitig erkennbar und vermeidbar. Es ist moeglich zwischen einer Monitorschonschaltung und Erinnerungs-Meldungen zu waehlen. Zwei Laufwerke werden verwaltet definierbar in System- und Datenlaufwerk.

Hauptprogrammpunkte sind: DESK DATEI PARAMETER ARBEIT

Unter DESK finden wir: Programm-Status, Ende, Haupt-Menue

Unter DATEI finden wir: Schrift 1 + 2 laden, Arbeit laden + sichern,
Screen laden + sichern, Druckertreiber laden,
Parameter sichern, Floppy-Menue, Schrifteeditor
Haupt-Menue (Ausgang)

Unter PARAMETER finden wir: Schrift 1 + 2, Bild-Grafik-Flaechen, Ausdruck,
System, Hauptmenue

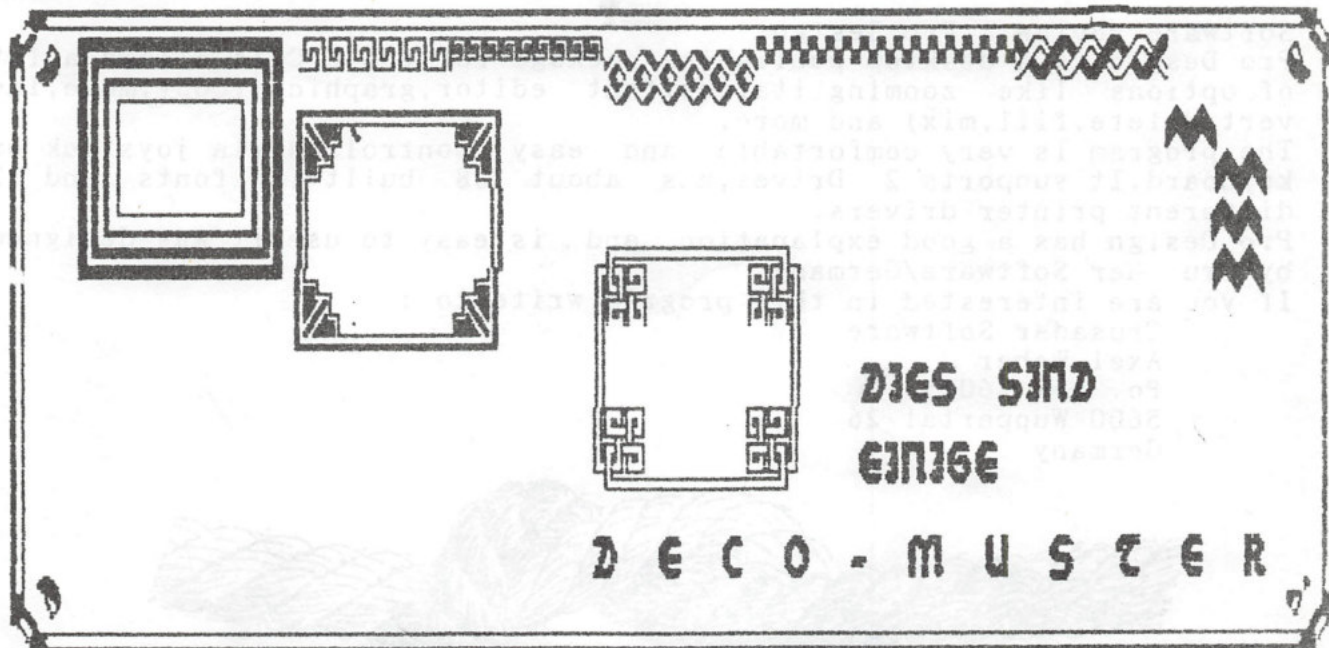
Unter ARBEIT finden wir: Schrift 1 + 2, Linie, Linien, Strahlen, Rechteck,
Flaeche = kopieren, verschieben, zentrieren,
invertieren, fuellen, loeschen
Ansehen, Drucken, Loeschen, Hauptmenue

Die STATUS - Meldung gibt Auskunft ueber die Laufwerke A + B, Drucker ein/aus,
2 geladene Schriften, Standymeldung/Zeitablauf

Vor dem Programm- ENDE erfolgt eine Sicherheitsabfrage "Abbruch/Weiter"

Das HAUPTPROGRAMM enthaelt ca. 30 Schriftsaetze, ca. 30 Decor-Icons,
ca. 50 Symbole, 13 verschiedene Druckertreiber

Da sich das Programm "PRO-DESIGN" weitgehend selbst erkluert ist es leicht und gut zu handhaben und flinkt einsehbar. Es ist ein Produkt des Hauses Crusader Software.



H I E R W I R D G E M O R S T

DIES ist Light

H i e r s i n d d i e l i c h t e r e

D I E N R U F T



Dies ist Agil-24,
Antike -

Das ist Silicon

z z z z z

AVENUE

das ist CPC - Ger

das ist CPC, diese vier Arten, also
Silicon-Micro-CPC/Ger und CPC sind
direkt abrufbar.

BUTTON

CHROME 60tfett2 Griffel IMBUS

INLINE KEYBOARD NEON

Picture QUBE

COMPUTER



60tfett1 Dies ist eine kleine
Aufwahl der Schriftarten

Software review : Pro Design

Pro Design is a desktop publishing package for the CPC. It allows a lot of options like zooming, italics, font editor, graphics (copy, move, invert, delete, fill, mix) and more.

The program is very comfortable and easy controlled via joystick or keyboard. It supports 2 Drives, has about 38 built-in fonts and 13 different printer drivers.

Pro Design has a good explanation and is easy to use. It was designed by Crusader Software/Germany.

If you are interested in this program write to :

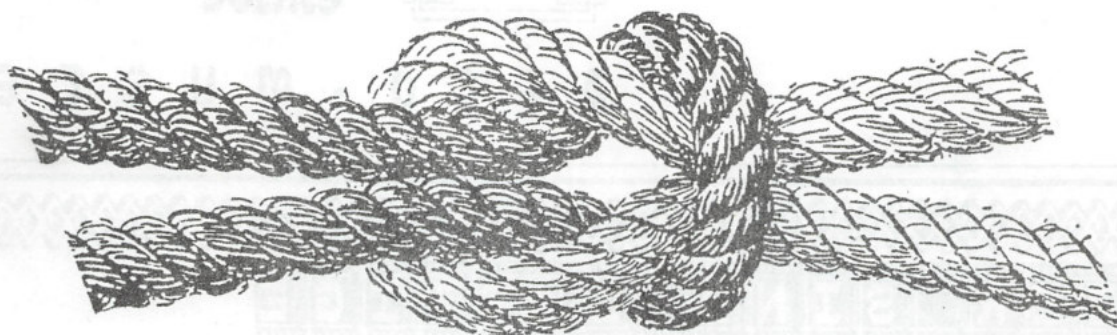
Crusader Software

Axel Weber

Po. box 260154

5600 Wuppertal 26

Germany



Anwender Test --

Soundhacker von Equalizer

Soundhacker ist ein Anwenderprogramm aus England. Es ermöglicht dem Benutzer, Soundtrucker Module aus Programmen zu rippen, es ist also was für die Leute die zu faul oder nicht in der Lage sind, sich einen Sound selber zu machen.

Als ersten Schritt muß man das gewünschte Proggy mit dem Song einladen und dann, wenn der Sound läuft, reseten oder ausschalten. Dann startet man den Soundhacker und versucht den Sound zu finden; wenn man Glück hat, klappt das auch.

Das Programm hat kein Menu sondern man muß die Befehle selbst eingeben, diese kann man über 'Help' erfahren, oder man liest sich einfach vorher die Anleitung durch. Um nun ein Modul zu finden gibt man einfach 'FIND' ein und das Programm fängt an zu suchen. Wenn es keines findet, kann man ein andere Bank anwählen und das gleiche noch einmal versuchen. Wenn das Proggy ein Soundtrucker-Modul gefunden hat, dann zeigt es die Startadresse an; auch noch, ob es ein Flyback oder Interrupt Modul ist. Dies kann auch vom Programm verändert werden, also vom Flyback zum Interrupt und umgekehrt.

Mit 'TEST' kann man sich nun anhören, wie das Modul klingt und dann kann es abgespeichert werden. Jedes Modul hat 6K, das Programm macht also keinen Unterschied zwischen längeren und kürzern Modulen. Alles in allem denke ich, daß das Programm nicht schlecht für diejenigen ist, die keine Songs selber basteln können (wenn sie z.B. den ST nicht haben), aber viele werden wohl lieber ihre eigenen Songs benutzen, denn sonst gibt es ja keine Abwechslung mehr.

Wer das Programm haben will, kann mir eine Disk (3" oder 5.25") + Rückporto schicken.

Schreibt an: Richard Müller, postlagernd, 7505 Ettlingen. (neue Postleitzahl : 76275)

File 66

E:

There is a new program from England it's called 'Soundhacker'. You can use this tool for ripping songs which were done with the Soundtrucker out of any program.

You only have to start the program with the sound and make a reset then you start the Soundhacker which will search for this modul. If it has found something, it will tell you more details about this modul. You also can listen to this song and if you want, you can save this as an interrupt or flyback modul with 6K.

If you are interested in this program you can write to me. You can read my adress in the German version of this text.

File 66

Das jüngste Gerücht

- Qualmsoft of Austria soll sich jetzt gerade bei einer Gamegirl-Messe in Chicago befinden.
- In einem auffälligen, altersschwachen Herrensitz in Süddeutschland soll mindestens ein Raum durch Übermäßige Rauchentwicklung unbewohnbar geworden sein. Dringend verdächtig sind zwei für Anschläge mit Brandsätzen bekannt gewordene junge Leute: Ein süddeutscher Musikfreak (Springschwanz) und ein nicht ganz reinrassiger Rasta-Hannoveraner. Nach weiteren Mittätern wird z.Zt. noch gefahndet.
- Ein junger, gekrönter Student soll einer schlagenden Verbindung beigetreten sein, um in der deutschen Jugend endlich mal wieder für Ordnung zu sorgen.
- Die Firma "(M)it (B)eschränkung" hat nicht nochmals 90.000 DM aufgenommen, um die Zinsen der ersten 90.000 DM bezahlen zu können. Das stimmt einfach nicht!
- Die Firma "Old Age Softporno" hat sich mit dem Video-Raubkopierer R. Quietschgenick geeinigt. Q. muß ab 1.7. täglich einen Softpornofilm mit Hilfe von Soundtrækker vertonen und damit ungenießbar machen. In diesem Zusammenhang sei erwähnt, daß sich eine gewisse Ente nun in einem Hannoveraner Schwimmbad endgültig von jedem Verdacht reingewaschen hat.
- Ein gewisser "Ledernacken" soll sich aus seiner bisherigen Truppe entfernt haben. Anscheinend soll er ein eigenes reines Kritiker magazin planen.
- Zwei neue CPC-Groups sind im Gespräch. Evtl. gibt es bald eine Flachlandvereinigung und eine kleine aber feine Coder-Group.
- Es soll Leute geben, die schon vier Rundschläge bekommen haben, aber der Meinung waren, die 18.--DM besser für was anderes auszugeben. Danke Marabu für die finanzielle Unterstützung armer Schnorrer.
- Sektsoft hat aufgehört zu existieren (er heisst jetzt Spumantesoft), nachdem ihn nacheinander Knutschfleck und Alien enttarnt hatten, beschloß er seine Hofnarrenfunktion in CF und Rundschlag endgültig aufzugeben.
- Andreas Laber labert nun in der ASM weiter.
- Die zwölf Jünger von Langschuß haben eine kleine Abordnung an die Tischtennistafel vom Castle gesandt. Dort haben sie nicht das Brot, sondern Marabus TT-Bälle gebrochen.
- Kurzschuß's Gier beim Essen wurde noch vor dem Tischgebet durch einen Schlag auf die Finger bestraft (Exekutor war Mama Lore).
- Die Gruppe "XYZ", die als einzige ein Mädchen als Member hat, hat nun auch Nachwuchs bekommen. Es ist ein Junge!!! Nein, nicht Garfield, sondern sein hechelnder, gelber Partner (-odie).


```

1000 :
1010 : *** DOCTOR V1.0 / 8.4.1993 / (c)1993 by ABLAZE/O&T SOFT und RS
1020 : Beispiel fuer die Kuenstliche Intelligenz
1030 : anhand eines Parsers, der einen PSYCHIATER imitiert.
1040 : Geschrieben nach dem Vorbild SHRINK/ELIZA
1050 MODE 2
1060 PRINT:PRINT"Willkommen auf meiner Couch.":PRINT"Beschraenken Sie sich bitte
auf Ihre Probleme!":PRINT
1070 ' *** Hauptschleife
1080 PRINT:LINE INPUT a$:PRINT:a$=UPPER$(a$):IF a$="" THEN PRINT"Bitte sagen Sie
etwas.":GOTO 1080
1090 IF INSTR(a$,"BYE") THEN PRINT"Auf Wiedersehen.":PRINT:END
1100 a=INSTR(a$,"ICH HABE"):IF a THEN PRINT"Wie lange haben Sie schon "+RIGHT$(a
$,LEN(a$)-a-7)+":GOTO 1080
1110 a=INSTR(a$,"ICH FUEHLE MICH"):IF a THEN PRINT"Ich fuehle mich manchmal gena
uso.":GOTO 1080
1120 a=INSTR(a$,"WEIL"):IF a THEN PRINT"Ist das wirklich der Grund?":GOTO 1080
1130 a=INSTR(a$,"JA"):IF a THEN PRINT"Warum sind Sie sich so sicher?":GOTO 1080
1140 a=INSTR(a$,"DU BIST"):b=INSTR(a$,"SIE SIND"):IF a OR b THEN PRINT"Oh ja ! I
ch bin "+RIGHT$(a$,LEN(a$)-a-b-7)+":GOTO 1080
1150 a=INSTR(a$,"ICH BIN"):IF a THEN PRINT"Warum sind Sie "+RIGHT$(a$,LEN(a$)-a-
6)+":GOTO 1080
1160 RESTORE 1170:FOR i=0 TO 6:READ b$:a=INSTR(a$,b$):IF a THEN GOTO 1180 ELSE N
EXT:GOTO 1190
1170 DATA DU WILLST,ER WILL,SIE WILL,ES WILL,WIR WOLLEN,IHR WOLLT,SIE WOLLEN
1180 GOSUB 1360:PRINT"Oy Yoi Yoi Yoi ! "+a$+":GOTO 1080
1190 a=INSTR(a$,"ICH WILL"):IF a THEN PRINT"Ist das wirklich Ihr grosses Ziel ?"
:GOTO 1080
1200 RESTORE 1210:FOR i=0 TO 7:READ b$:a=INSTR(a$,b$):IF a THEN GOTO 1220 ELSE N
EXT:GOTO 1230
1210 DATA KOENNEN SIE,KANNST DU,SOLLEN SIE,SOLLST DU,MUESSEN SIE,MUSST DU,WOLLEN
SIE,WILLST DU
1220 PRINT"Vielleicht "+MID$("KANNSOLLMUSSWILL",1+(ROUND(i/2)*4),4)+" ich.":GOTO
1080
1230 RESTORE 1240:FOR i=0 TO 8:READ b$:IF INSTR(a$,b$) THEN GOTO 1250 ELSE NEXT:
GOTO 1260
1240 DATA KANN ICH,SOLL ICH,DARF ICH,MUSS ICH,SOLL ICH,GLAUBEN SIE,GLAUBST DU,DE
NKEN SIE,DENKST DU
1250 PRINT"Ich denke, diese Frage muessen Sie sich selbst beantworten.":GOTO 108
0
1260 a=INSTR(a$,"VIELLEICHT"):IF a THEN PRINT"Seien Sie sicherer.":GOTO 1080
1270 RESTORE 1280:FOR i=0 TO 5:READ b$:IF INSTR(a$,b$) THEN GOTO 1290 ELSE NEXT:
GOTO 1300
1280 DATA WANN,WARUM,WESHALB,WIE,WER,WAS
1290 PRINT"Es wuerde zu lange dauern, dass zu erzaehlen.":GOTO 1080
1300 IF INSTR(a$,"TRAUM") OR INSTR(a$,"TRAUEME") THEN PRINT"Fuer Traum-Analysen
wenden Sie sich an Freud.":GOTO 1080
1310 IF INSTR(a$,"LIEBE") THEN PRINT"Es ist alles erlaubt in Liebe und Krieg.":G
OTO 1080
1320 IF INSTR(a$,"NEIN") THEN PRINT"Soso.":GOTO 1080
1330 RESTORE 1340:a%=RND*4:FOR i=0 TO a%:READ b$:NEXT:PRINT b$:GOTO 1080
1340 DATA Bitte fahren Sie fort,Erzaehlen Sie mir mehr,Ich sehe...,Was beinhalte
t das ?,Erzaehlen Sie mir doch wie Sie sich fuehlen
1350 ' *** Vertausche mir/dir etc.
1360 a=INSTR(a$,"MIR"):IF a THEN MID$(a$,a,3)="dir":RETURN
1370 a=INSTR(a$,"DIR"):IF a THEN MID$(a$,a,3)="mir":RETURN
1380 a=INSTR(a$,"MICH"):IF a THEN MID$(a$,a,4)="dich":RETURN
1390 a=INSTR(a$,"DICH"):IF a THEN MID$(a$,a,4)="mich":RETURN
1400 a=INSTR(a$,"DEINS"):IF a THEN MID$(a$,a,5)="meins":RETURN
1410 a=INSTR(a$,"MEINS"):IF a THEN MID$(a$,a,5)="deins":RETURN
1420 a=INSTR(a$,"MEIN"):IF a THEN MID$(a$,a,4)="dein":RETURN
1430 a=INSTR(a$,"DEIN"):IF a THEN MID$(a$,a,4)="mein":RETURN
1440 RETURN

```



Abtippen?
 Rundschlag-Abonnenten erhalten
 das fertige Programm auf der
 RS-Disk 11.

Computer - "Denken"

von Ablaze

Der Computer ist dumm ! Soviel steht fest. Sein einziges Verständnis gilt der Null und der Eins. Aber ist es nicht ein interessanter Gedanke, daß man dem Computer mit Hilfe von Eins und Null "Denken beibringen" könnte? 1964 schrieb ein gewisser Joseph Weizenbaum das Programm ELIZA. Es gaukelte einem vor, so etwas wie ein Psychiater zu sein, wobei es lediglich auf vorgegebene Schlagwörter reagierte und so Mitgefühl vorspielte.

Ich will mich nun mit diesem Thema befassen, obwohl es natürlich auf dem Gebiet der KI bzw. AI wesentlich mehr gibt. Da mir das Listing nur in LISP vorlag, habe ich versucht, ein Programm, welches nach dem Prinzip funktioniert, in BASIC zu schreiben. Ich nenne es einmal DOCTOR. Dabei ist die Funktionsweise sehr einfach. Nach einer kurzen Begrüßung (Zeile 1000 bis 1060) kommt die Hauptschleife. Dort wird auf eine Eingabe gewartet (1080), die dann mittels INSTR auf ein Schlagwort durchsucht wird (1090-1320). Wird ein Schlagwort gefunden, reagiert DOCTOR mit einer mehr oder weniger passenden Antwort. Mitten im Programm sind auch einige Blöcke, die nach ähnlichen Verben oder Formen suchen (z.B. 1160-1180). Am Ende des Programms hängt noch ein Unterprogramm, welches Wörter wie "mir" zu "dir" ändert. Sollte der Computer im übrigen kein Schlagwort finden, reagiert er mit einer "erwürfelten" Phrase (Zl. 1330). Hiermit ist schon das gesamte Programm erfasst! Natürlich besitzt es Schwachstellen, man kann es aber leicht erweitern.

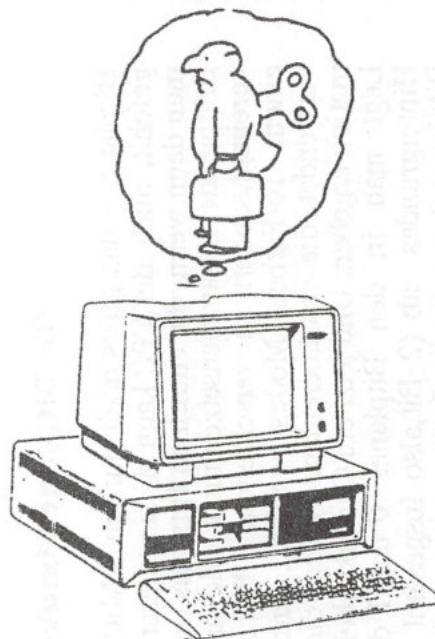
Eine Schwachstelle ist beispielsweise bei 1160-1180. In diesen Zeilen wird die Eingabe auf "WOLLEN" gecheckt, falls gefunden umgedreht und als Antwort ausgegeben. Wenn man einmal

? Sie will dass ich mich aendere eingibt, erfolgt als Ausgabe

Oy yoi yoi ! Sie will dass ich DICH aendere.

Das ist in dieser Form vom Verständnis nicht korrekt!! Richtig wäre

Oy yoi yoi ! Sie will dass DU DICH AENDERST.



Um dieses zu erreichen müßte das "ICH" in "DU" umgeändert werden. Doch der Hammer kommt nun: Das reicht nicht !!! Man muß dazu noch die Verbform ändern. Hierfür muß man das Verb lokalisieren, erkennen und ändern. Dabei kann man folgendes beachten:

-Orten: Das Verb steht meist hinter dem "DICH" o.ä. "MEIST" deshalb, weil Wörter wie "schnell" vorstehen können. Die müssen ebenfalls erkannt und dann übergangen werden.

-Ändern: Die Endung besteht bei "DU"/"DICH" aus "st" (gehST), der Verbstamm bleibt erhalten. Aber auch hier gibt es Ausnahmen wie "ißt". Nun müßte man durch Vergleichen herausfinden ob es sich um eine Ausnahme handelt oder nicht. Dieses bedarf einer recht großen Datensammlung.



Fortsetzung folgt.

Pardon-Bei Drucklegung stellten wir fest, daß der Schluß des Artikels fehlt. Da der Autor zu der Zeit aber bei einer Studienfahrt in Prag weilte.... hoffen wir, Euch nächstes Mal den Rest geben zu können. (Red.)

Die megaflackerfreie, turboriesensprittiggroße 2-Bitplane Simulation.

Teil 2

Wer meint, daß die Überschrift eher zu einem gewissen Frenchie passen würden, dem sei hiermit zum letzten Mal gesagt: Ich hab' den Käse nicht erfunden, darf ihn also mit beliebigen Attributen versehen. Gleiches gilt übrigens auch für die Relativitätstheorie..

En Français: Tu n'en comprends rien? Pas un mot? Ne t'inquiète pas, la traduction de cet article sera publiée par A100%! So dann kommen wir also endlich zur megaflackerfr.. äh, sorry.. Also ganz von Neugierde getriebene Zeitgenossen werden die kurzen Beispiellistings im vorletzten RS schon - okay, niemand hat sie angeschaut, das ist ja wie in der Schule. Immer schön der Reihe nach...

Die Bitplane Simulation

Bitplanes - das gib'ts doch nur am AMIGA und PC, oder? Weit gefehlt, auch der CPC kann sie simulieren. Von Bitplanes spricht man dann, wenn die einzelnen Bits, aus denen sich die Farben der Bildpunkte zusammensetzen, nicht wie am CPC in einem Byte vereinigt, sondern an verschiedenen Plätzen gespeichert sind. In einem 16-Farben Modus werden dann z.B. vier Bitplanes verwendet, die erst übereinandergelegt die gesamte Farbinformation ergeben. Und jetzt ein Gedankenbeispiel:

Legt man in den Bitplanes 0 und 1 die Farbinformation des Hintergrundes ab (2 Bit, also insgesamt 4 Farben) und in den Bitplanes 2 und 3 die Sprites selbst (2 Bit, wieder 4 Farben) hat man es geschafft... man kann in den beiden Vordergrundbitplanes wie ein Wilder wüten, Sprites verschieben, löschen etc., ohne den Hintergrund in Nr.1 und 2 anzutasten. Der einzige Schönheitsfehler: Eine der vier Spritfarben muß man opfern, um

den Hintergrund "durchscheinen" zu lassen, bleiben also im MODE 0 statt der gewohnten 16 nur 7 Farben übrig.

Im Vergleich zu MODE 1 Spielen immer noch eine Pracht. Bei geschickter Farbwahl auch oft nicht zu erkennen. Wem ist denn schon einmal aufgefallen, daß Spiele wie GHOSTS'N'GOBLINS, GOULS'N'GHOSTS, WONDERBOY oder MISSION GENOCIDE nur 4 Hintergrund- und 3 Spritfarben auf den Schirm bringen?

Erdrückt wird man von den Vorteilen:

- 1) Keine Beachtung des Hintergrundes nötig.
- 2) Halber Speicherbedarf, da pro Pixel nur 2 Bit gespeichert werden. Gerade Punkt zwei macht diese Technik für uns so interessant: Statt eines Alibi-Demos wartet am Ende dieses Wisches ein komplettes Spritesystem, das wegen des geringen Platzbedarfes von Grafiken bestens für Basic-Spiele geeignet ist.

Genug der Theorie, wie machen wir's am CPC? Schwarze Magie? Also die Hardware wird uns kaum weiterhelfen, bleibt wie immer alles an der Software hängen.

Nehmen wir uns also ein Byte im Mode 0 vor. Na, welche Bits werden denn vom Gate Array zu welchem Farbpunkt gezählt? Ganz schön verwurschelt ist diese Soße, echt. Also, ich kläre Euch mal auf: Da gibt es Bienen und Blumen, gell BBS? Schaut mal ans Ende zu PS.1...

Schon und gut, doch wie zwingen wir endlich ein Sprite auf den Schirm? Am Anfang steht das Malprogramm. Für's erste genügt uns aber LISTING 2, das fünf Beispielsprites aufbaut und gleich abspeichert. Für eigene Kreationen auch immer nur die ersten vier Farben der Mode 0 - Palette benutzen, wobei Vorder- und Hintergrund noch in den gleichen Farben erscheinen.

Als nächstes müssen die einzelnen Sprites in brauchbarer Form in den Speicher geschoben werden. Diese Arbeit übernimmt LISTING 3. Es verdammt dabei so ziemlich alles, vorausgesetzt die Datenzeilen enthalten ordentliche Informationen zu jedem Sprite: Dessen Nummer, die Position der linken, oberen Ecke (als Videoram-Adresse, notfalls mit POKE-Befehlen suchen), sowie Breite (ein Vielfaches von vier) und Höhe in Bytes. Diese

Daten werden auch gleich in einer Tabelle abgelegt, so daß man sich später um fast nichts mehr kümmern muß.

Für die Sprites sind &3800 Bytes ab &6000 reserviert, dank des geringen Speicherdurstes finden also fast zwei komplette Bildschirmseiten Platz. Sämtliche Spritedaten werden in der Datei "SPRITES.DAT" gesichert.

LISTING 4 erzeugt schließlich das Hauptprogramm und alle notwendigen Tabellen. (Von &9800-&A5FF, Datei "SPR-MCODE.BIN")
Damit sind wir auch schon bei der eigentlichen Sprite routine.

Aufgrund der Spritenummer (0- 127) werden zuerst die Spritedatenadresse (Tabelle bei &9600), Breite und Höhe (&9700), sowie die Videoramadresse aus X- und Y- Koordinaten (&A400-&A5FF) berechnet, gleich darauf beginnt die Schwerstarbeit (Bsp.4 und 5,RS 9.0):

Ein Byte wird aus dem Screen-Memory gelesen. Bevor nun die Spritedaten in den Bit(plane)s 2 und 3 landen, werden dort vergessene Daten mit einem AND-Befehl gelöscht. Wie oben gesehen, befinden sich die Farbbits 2 und 3 der beiden Bildpunkte an den Positionen 5, 4, 1 und 0. Die AND-Maske um diese Bits zu löschen

ist also &X11001100 oder &CC. Daraufhin wird das Spritedatenbyte mit Hilfstabelle 1 (&A000-&A1FF) oder Tabelle 2 (gespiegelt, &A200-&A3FF) entkomprimiert und die entsprechenden Bits im Screen-Byte gesetzt.(OR-Befehl) Und das war's dann auch schon.

Zum Abschluß noch eine kurze Erklärung der RSX-Befehle:

CALL & 9800 schiebt dem Betriebssystem die neuen Kommandos unter.

INIT setzt den Bildschirm auf 32*32 Zeichen.

```
|PUTBK, A, X, Y,... Printet Sprite A an Position X,Y in den  
Farben des Hintergrundes. (X von 0-63,Y von 0-255) (PUT  
BACKGROUND)
```

|PUTSPR, A, R, X, Y,... Printet Sprite A in Richtung R
(0=normal, 1=gespiegelt). (PUT SPRITE)

```
|PUTSWF,A,R,X,Y,... Wie oben,jedoch wartet das Programm
                        zuerst auf den Frame Fly. (PUT SPRITE AND WAIT FOR
                        FRAME FLY)
```

|REMSPR,A,X,Y,... Löscht Sprite A. (REMOVE SPRITE)

Um sämtliche Vordergrundsprites wird ein Rahmen gezogen (links und rechts 1 Byte, oben und unten 4 Bytes), der Bewegungen durch versetzte PUT-Befehle ermöglicht.

Spites bitte nicht außerhalb der Bildschirmitzen drucken. Es kommt zwar zu keinem Absturz, ist aber trotzdem nicht zu empfehlen. Die maximale Spritebreite beträgt 16 Bytes. Ein Abspeichern vor Probelaufen schadet garantiert nie.

Eine genaue Demonstration sämtlicher Befehle wartet in LISTING 5 - ein gruseliger Horrostreifen mit Wiedererkennungseffekt.

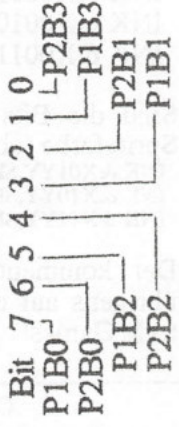
Zu guter Letzt noch eine "Surprise" für tapfere Leser: Durch einen einfachen Ink-Tausch erscheinen die Sprites nicht mehr vorne, sondern HINTEN - auch im Demo zu bewundern.

So dat war's, tapfer, tapfer Leute, Euer Elmi

PS.1: Im MODE 0 sind 4 Bits nötig, um einem Punkt eine INK von 0-15 zuzuweisen. Mit einem Byte können also zwei Punkte definiert werden.

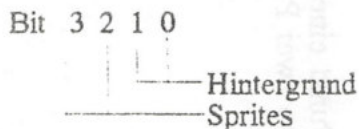
P1BX=1.Punkt.Bit(-plane) X

P2BX=2.Punkt, Bit(-plane) X



PS.2: Notwendige INK-Befehle:

Die vier Farbinformationsbit(plane)s eines Bildpunktes:



Hintergrundfarben: HGFA0, HGFA1, HGFA2, HGFA3

Spritefarben: SPFA0, SPFA1, SPFA2

Sind die Bit(plane)s zwei und drei 0, befindet sich an dieser Stelle kein Sprites, es erscheint der Hintergrund:

INK &X0000, HGFA0

INK &X0001, HGFA1

INK &X0010, HGFA2

INK &X0011, HGFA3

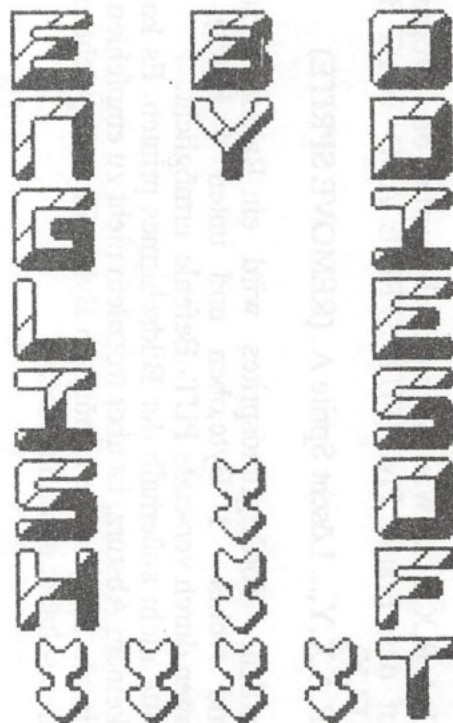
Sind die Bits zwei und drei ungleich 0, erscheint die selektierte Spritefarbe (ohne Rücksicht auf die Bits 0 und 1):

INK &X01YY, SPFA0 (also &X0100, &X0101, &X0110, &X0111)

INK &X10YY, SPFA1 (also &X1000, &X1001, &X1010, &X1011)

INK &X11YY, SPFA2 (also &X1100, &X1101, &X1110, &X1111)

Der kommentierte Sourcecode der Spriteroutine befindet sich übrigens auf der Rundschlagdisk. Und jetzt macht mal ein paar tolle Games!



C=Coder

'The absolutely ... ' by Elmsoft

The absolutely flickerfree, mega-gigantic-sprites 2-Bitplane simulation

Part 2
=====

Everybody who thinks that the headline looks more like an invention of a certain French programmer has to know this : I have not invented this rubbish and so I can call it the way I like. Besides : it is the same according to the 'theory of relativity'
En Francais ... (look on the german page. The editor)
So, let's start with the absolute... well, sorry.
Now, some of the more inquisitory contemporaries may have already had a look in one of my example listings the penultimate RS and ... okay, nobody did actually read them ... whoo, that's like in school. So we start from the beginning ... (What else ?)

The Bitplane simulation
=====

Bitplanes - this is just a matter for Amiga or PC users, isn't it ? Far from it ! The CPC also can simulate them. A bitplane is a screen representation where the colour of the pixels is not composed by bits which are combined in a byte like on CPC, but where it is composed by bits which are on various locations in the memory. 4 bitplanes are needed to create a 16-colour modus. These 4 bitplanes, put together, represent the colourinformation. Now a little example :
If you put the colour of the background in the bitplanes 0 and 1 (in doing so, you use 2 Bit, that means four colours (2^2).) and in the bitplanes 2 and 3 the sprites (again 2 bits) you have managed to create you two different spaces which will be combined in the screen output. Now you can do everything you want with your two foreground bitplans without having any effect on the background. The only sacrifice you have to give : One of the four foreground colours has to be spent to make the background visible, in Mode 0 on CPC this would mean that you've got 7 colours left for your foreground and 8 for your background.
According to Mode 1 games this would still be great to look at. And if you are cunning in your choice of colours it even could become indiscernible. Who did see, that games like "Ghosts'n'Goblins2, "Ghouls'n'Ghosts", "Wonderboy" or "Mission Genocide" only have 4 background colours and 3 spritecolours ?

The advantages are anormous :

- 1) You have not to care about your background.
 - 2) You just need half of the memory, because for every pixel you now need only 2 Bits instead of four.
- Point two is it which makes this technics this interesting for us : Instead of a small Demo you will be provided with a full sprite system at the end of this article. This system is very useful for Basic games, because it needs so little memory.

Enough of the theory ! How can we achieve this on a CPC ? Black magic ? The hardware is not able to support us in our effort, so everything is left to the software.
Now, take a byte in Mode 0 : Which bits of it do form which point ? This is a hard one, isn't it ? Well, you know, there are the bees and the flowers and ... you know BBS ? May you should have a look at the PS.1!

Okay, okay, I'll stop this joking. How are we able to force a sprite to appear on the screen ? First, there is a drawing programm, at least you have to create something that is supposed to appear, but what comes after that ? To begin with the Listing 2 (RS Disk), which creates 5 different sprites, should be sufficient. For own inventions you mustn't use any other colours besides the first 4 colours of the Mode 0 palette.

The next thing is to convert the graphics into a useful memory format. This can be achieved by using the Listing 3 (RS Disk). It is able to cope with nearly everything, but the only condition is, that the DATA-lines have to have some important information for every sprite : The number of the sprite, the position of the top-left corner on the screen as well as its width (the width has to be a multiple of four !) and its height in bytes. These data will be stored in a schedule for further use.

For the sprite data &3800 bytes of memory are reserved starting from &6000. Due to the little amount of space which the sprites use, two full screens can be stored in this memory. All spritedata will be saved as the file 'SPRITES.DAT'.

Listing 4 (RS Disk) generates the main programm and everything all the necessary schedules. (Schedules : &9800-&A5FF, file SPR-MCODE.BIN).

Now we start with the sprite routine itself :

According to the number of the chosen sprite (0-127), the programm will first fetch the spriteaddress (Schedule &9600), then width, height (&9700) as well as the screenaddress which is calculated using the x- and y-coordinates (&A400-&A5FF). After that the toil begins : (see RS 9.08, Bsp.4 and Bsp.5 (Sorry, but these are German !)) :

A byte will be read from the screen memory. Before the sprite data are going to be stored into the bit(plane)s 2 and 3 the former background data will be restored using an AND command. The colour bits 2 and 3 of the points in a byte are on the positions 5, 4, 1 and 0 of this byte. So the AND command to erase these bits is &X11001100 or &CC. After that the Spritedatabyte will be decrunched using the helpschedule 1 (&A000-&A1FF) or helpschedule 2 (mirrored sprites, &A200-&A3FF) and the according bits will be stored in the screen memory by using an OR command. Well, that's the point of it.

To conclude, here are some short explanations to the RSX-commands :

- To initialise the sprite system type : CALL &9800
- !INIT creates a screen with a 32*32 Cursor resolution
- !PUTBKG, A, X, Y (PUT BACKGROUND) prints sprite A at the position X/Y using the backgroundcolours on the screen (0<=X<=63, 0<=Y<=255)
- !PUTSPR, A, R, X, Y (PUT SPRITE) prints sprite A in direction R at the position X/Y (R=0 : normal, R=1 : mirrored)
- !PUTSWF, A, R, X, Y (PUT SPRITE AND WAIT FOR FRAME FLY) same as below but the programm will wait for the frame fly before printing the sprite.
- !REMSPR, A, X, Y (REMOVE SPRITE) erases Sprite A from the screen.

When drawing the sprites you have to bear in mind, that each sprite has got to have a box of free bytes around its grafik. (1 Byte at either, left and right side, 4 Bytes at top and bottom). When moving a sprite it so does erase the opposite side of its moving direction. Please, don't try to print a sprite outside of the X/Y coordinate limitations.

The maximum sprite width is 16 bytes.

Never forget to save your programm before running it !

A demonstration of all of these RSX-commands can be seen in Listing 5.

At last a little hint for all my brave readers : Exchanging some of the INK commandos the sprites will not appear in front of the background, but behind it ! This also can be seen in the demo.

PS.1: In Mode 0 four bits are necessary to assign a colour to a point.
So, in one byte two points can be displayed.

P1Bx=1. Point, Bit(plane) number x
P2Bx=2. Point, Bit(plane) number x

```

BIT 7 6 5 4 3 2 1 0
P1B0-0 0 0 0 0 0 0 0-P2B3
P2B0---0 0 0 0 0 0 0---P1B3
P1B2---0 0 0 0 0---P2B1
P2B---0 0 0---P1B1
    
```

PS.2: Necessary INK commands :
The four colour information bit(plane)s of one pixel :

```

Bit 3 2 1 0
    0 0 0 0
    0 0 ---- background
    ---- foreground
    
```

Background colours : BGCA0, BGCA1, BGCA2, BGCA3
Sprite colours : SPCA0, SPCA2, SPCA2

If the bit(plane)s two and three are 0 then there is currently no sprite at this position, so the background is visible :

```

INK &X0000, BGCA0
INK &X0001, BGCA1
INK &X0010, BGCA2
INK &X0011, BGCA3
    
```

If the bits two and three are not zero, so the selected colour of a sprite will be seen. (bits zero and one will be ignored) :

```

INK &X01YY, SPCA0 (that means &X0100, &X0101, &X0110, &X0111)
INK &X10YY, SPCA1 (that means &X1000, &X1001, &X1010, &X1011)
INK &X11YY, SPCA2 (that means &X1100, &X1101, &X1110, &X1111)
    
```

A commented source code of the spriteroutine is on the RS Disk.
And now : write some good games.

Elmi

(Translation and editorial comments by ODIESOFT of HTJ)

COME TO WHERE
THE SUCCESS IS
"CPC" THE WHY
BEHIND
THE WHO,
WHAT AND
WHEN

DUMMY
ONWARD

D=Demos

Mini-Meeting-Demo
von Odiesoft of HJT

Im Frühjahr '93 fanden mehrere HJT-Mini-Meetings statt. Dabei entstand auch eine Mini-Demo.
Idee: Odin, Grafik: Marabu, Musik: Kangaroo, Font: Crittersoap, Text: Odie u. Hiroyuki, Coding: Odiesoft.

Die Besonderheit dieser kleinen Demo ist, daß die Buchstaben die Turmtreppe des Castles herunterhüpfen und dann nach links aus dem Bild scrollen.

Castle-1A-Demo

Angeblich soll das 1A-Meeting ja ein "High Quality-Meeting" mit den besten Codern des CPC (mit wenigen Ausnahmen) gewesen sein. Aber man stelle sich vor: keiner dieser sogenannten Spitzencoder war fähig, Odiesoft einen Part zu schicken !!

Also gibt es keine 1A-Demo!
Really lame!

Red Dragon-Part
der Shinig-Meeting-Demo

Die Sensation: Der Scrolltext ist **Russisch!** Aber manche Pseudos kann man auch als Nichtrusse lesen.

Euro-Meeting-Demo II

Warlock schreibt, sie sei zwar fertig aber der letzte Part läuft auf dem CRTC 2 nicht sauber. Mal sehen, ob sie trotzdem unters Volk kommt.

Bad Brain - Demo
Unique - Demo

Wir hoffen, daß wir die BB bald von NWC erhalten. Ob die Unique je erscheint, ist fraglich.

Voyage-Demo '93

Hier ist einiges zu erwarten! Prodatron und Alien wollen diese Demo bis Mitte Juli fertig haben. Was man bisher schon gesehen hat, ist vielversprechend! Guest-Part von Face-Hugger, Grafikteile von Hexenmeister, eine Musi von Knutschi, Musik-Convertierung by Crown.... +? +? Man darf gespannt sein!

DKS

New's

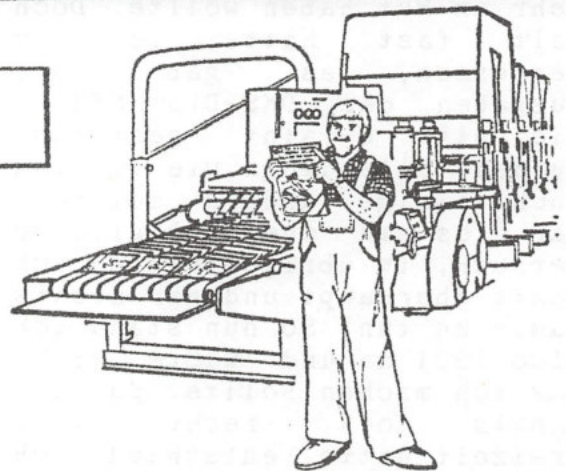
Ausgabe: 89

Seite: 14

On the next page you will see
--The Last Story of DKS-New's.--

DKS-New's have finished now- but the editor, a hardware-specialist, will write now for "Rundschlag". Thanks to "THE NEW"!

Marabu

A short translation

As first sorry for my bad english.

The story was about the only one Eastgerman mag the "DKS-NEW's". I told the story from the mag. In the end of the year 1990 was it written at first. It was only a very small (one page) clubmag from the club 'DKS' on Neubrandenburg. In 1991, the leader from the club said good bye to the CPC, and I made the DKS-NEW's as fanzine now. In the years the mag was bigger and better, but the price was also higher. Why? The postage was higher and higher. Then my speartime was smaller - the News were written four in a year. And now at the April the first in 1993, the postage will be 3.00 DM, I said no. The price must be 3.50 DM for the mag. I mean it will be to high, so that the DKS-NEW's are dead now.

DKS-New's -- die letzte Story

So Leute, heute werdet Ihr den Namen des only one zum letzten Mal von mir geschrieben sehen. Kurz die DKS-NEW's sind tot.

Doch jetzt erst einmal alles schön der Reihe nach!

Was waren überhaupt die DKS-NEW's, besser wäre es zu fragen was waren sie in Ihrer zweieinhalbjährigen Ausgabe nicht. Erstmals herausgegeben wurden sie Ende 1990, als Clubseite des DKS-Clubs in Neubrandenburg, Clubseite deshalb, weil sie wirklich damals nur eine mit dem wundervollen Historiker ARTWORX gestaltete Seite war, diese Blatt wuchs langsam aber ausdauernd an. Der nächste historische Augenblick war Ende 1991 gekommen, als mich der Chef des Clubs informierte, daß er sich jetzt einen PC gekauft hat und mit dem guten alten CPC nichts mehr am Hut haben wollte. Doch halt fast hätte ich es vergessen, es gab zwei Ausgaben der DKS-Disc-NEW's, die mit G-Paint gestaltet wurden, allerdings wie ich und auch einige andere meinten, war dies ein eher klägliches Versuch, im übrigen hatte ich damit überhaupt und gar nichts damit zu tun. So nun stand ich also 1991 da und wußte nicht was ich machen sollte, da ich damals noch recht viel Freizeit hatte, entschied ich mich, doch einfach ins Blaue hinein weiter zu machen, also habe ich ab Ausgabe 4 ein ständig besser gelayoutetes Blatt geschrieben, klar habe ich dabei auch eine Menge

zumuten, deshalb stelle ich die DKS-NEW's ein, da es mir aber doch noch ab und zu in den Fingern juckt, schreibe ich jetzt für alle möglichen anderen Mags mit.

Ach so eins möchte ich nochmal betonen, Gewinn habe ich mit diesem Hobby nie gemacht, und eins möchte ich nicht versäumen, danke bei allen Lesern dieses Blattes.

Fehler gemacht. Mein größter Fehler war es, so im nachhinein betrachtet, daß ich nie Werbung für dieses Mag gemacht habe, das was im CF stand kam wirklich nie von mir, es müssen wohl meine treuen Fans gewesen sein. Also das Mag wurde immer besser und größer, meine Rechnung im Copiecenter wurde immer höher und meine Freizeit immer weniger. Dies lag daran, daß ich erst meine Lehre und dann parallel dazu (abends) mein Abi began (und immer noch mache), daß hieß natürlich, ich hatte auch immer weniger Zeit für meinen guten alten CPC und für die NEW's, Konsequenz, die New's erschienen nur noch vierteljährlich. Die letzten drei Ausgaben bekam ich immer mehr Probleme mit der hiesigen Post, zuerst durfte ich das Mag nicht mehr als Büchersendung schicken, daß hieß natürlich Preiserhöhung, dann durfte ich nicht mal mehr einzelne Exemplare als Drucksache verschicken, dann kam schließlich der in der Geschichte der NEW's schreckliche 1. April 1993, unsere liebe, gute langsame und viel zu teure Post erhöhte wieder einmal Ihre Gebühren und ließ die Drucksache wegfallen, so da stand ich nun da, hatte schon alles versucht um Gewicht einzusparen (Ausgabe 9 war bei gleichem Umfang A5) und hätte trotzdem noch 3.00DM für einen Doppelbrief blechen müssen, daß war mir dann doch zu viel! Ich konnte nicht billiger und wollte Euch keine 3.50DM

(The New)

SZene-Computerserie stellt Grafikprogramme vor: Kunst macht der Mensch – nicht die Maschine

„Pixel statt Pinsel“ heißt das Motto für Computerkünstler

Ob Campbells Suppendosen oder Marilyn Monroe – „Für die Kunst“, so der Pop-Art-Künstler Andy Warhol, „ist alles schön.“ Pixel statt Pinsel heißt also das Motto, wenn immer mehr Künstler zum Computer greifen, um ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Vorbei die Zeiten, zu denen nur endlose Zahlenreihen über den Bildschirm huschten und Informatiker geheimnisvolle Befehle in den Computer eingaben.

Klar, noch immer werden viele Elektrogeniehirne als Rechenautomaten oder bessere Schreibmaschinen eingesetzt, doch die Rechner können längst mehr. Waren vor wenigen Jahren noch zigtausend Mark teure Spezialcomputer notwendig, um nur ein paar farbige Kurven auf den Bildschirm zu bringen, so kann man heute mit jedem besseren Home-Computer seine eigene Computer-Marilyn malen.

Doch Achtung: Auch der beste PC, die teuerste Software – also das Zeichen- oder Malprogramm – und der aufwendigste Farbdrucker sind nur das Werkzeug des Künstlers, so wie es auch Farbkasten und Pinsel sind. Die Hoffnung, mit einem tollen Computer nun Andy Warhol aus dem Museum for Modern Art zu verdrängen, muß also schnell begraben werden.

Doch auch wenn es nicht gleich für die Galerie reicht: Das Malen und Zeichnen mit dem Computer macht auch so Spaß, und schon nach kurzer Übung kann man sein erstes Meisterwerk auf Diskette speichern.

Was braucht man nun, um unter die Computer-Künstler zu gehen? Als erstes natürlich einen Computer mit Farbmonitor. Vor allem die Macintosh Computer von Apple und der Commodore Amiga haben unter Grafik-Freunden einen guten Ruf. Doch in den letzten Jahren hat auch der IBM-kompatible PC mit seinen immer besseren Super-VGA-Grafikkarten mächtig aufgeholt: 256 gleichzeitig darstellbare Farben gehören heute zum Standard und auch Bilder mit über 32 000 Farben im Hi-Color-Modus lassen sich mit vielen PCs

schon darstellen. Schon fast obligatorisch ist die Maus, mit der sich elektronische Stifte und Pinsel über den Bildschirm bewegen lassen.

Zum Schluß fehlt nur noch der richtige Drucker. Doch während Profi-Farbdrucker für die meisten Privatanwender unbezahlbar sind, hat sich der Farbdruck mit dem Tintenstrahldrucker Deskjet 500 C von Hewlett-Packard auch im Wohnzimmer durchgesetzt. Für knapp über tausend Mark kann man nun schon farbige Blätter und Folien ausdrucken.

Doch mindestens so wichtig wie die Hardware, die Geräte also, ist die Grafik-

Software. Bei den Programmen unterscheidet man zwei Gruppen: Malprogramme die mit einzelnen Bildpunkten arbeiten und Zeichenprogramme die als grundlegendes Element Linien verwenden. Viele Grafikprogramme verfügen inzwischen über Mischformen, um so die Vorteile der beiden Methoden zu verbinden. Die prinzipielle Arbeitsweise bleibt jedoch bestehen: Während die vektororientierten Zeichenprogramme eine klare Linienführung gewährleisten und daher auch genauer sind, bietet die pixelorientierte Arbeitsweise mehr Raum für die künstlerische Spontanität. Überspitzt formuliert entspricht der Unterschied dem zwischen Fingerfarben und Tuschestift.

Ein einfaches Malprogramm ist zum Beispiel „Paintbrush“, das mit Microsofts „Windows“ ausgeliefert wird, und zum Lieferumfang vieler PCs gehört. Professionellen Ansprüchen genügen dagegen „Deluxe Paint“ oder „Paintbrush IV Plus“. Bei den vektororientierten Zeichenprogrammen hat sich „Corel-Draw“ einen guten Namen gemacht. Das Grafik-Paket wird in der Version drei mit vier verschiedenen Programmen ausgeliefert, und erfüllt so alle Wünsche des Computer-Künstlers. Auf den 15 Disketten werden auch noch über tausend Symbole und Bilder – sogenannte Clip-Arts – und über hundert verschiedene Schriften mitgeliefert. Für unter 300 Mark gibt es das Programm „Windows Draw 3.0“, mit dem sich schnell bunte Grafiken oder auch Werbeblätter gestalten lassen. Das Programm ist einfach zu bedienen, so daß man ohne lange Einarbeitung schnell seinen kreativen Spaß haben kann.

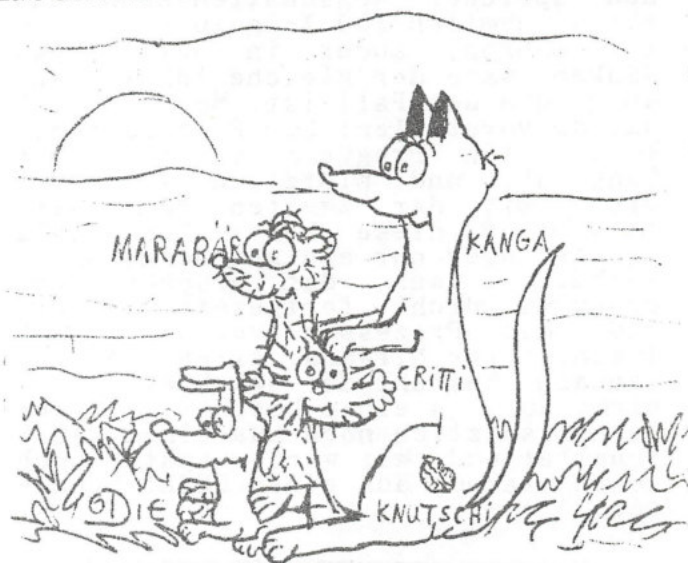
Neben diesen Beispielen gibt es natürlich noch zahlreiche andere Mal- und Zeichenprogramme auf dem Markt. Die Palette reicht von Profi-Lösungen wie „Charisma“ über Einsteigerprogramme wie „Megapaint“ bis hin zur kostengünstigen Shareware. Doch alle Mal- und Zeichenprogramme sind in einem Punkt gleich: Kunst macht der Mensch – nicht die Maschine.

Steffen Hemberger



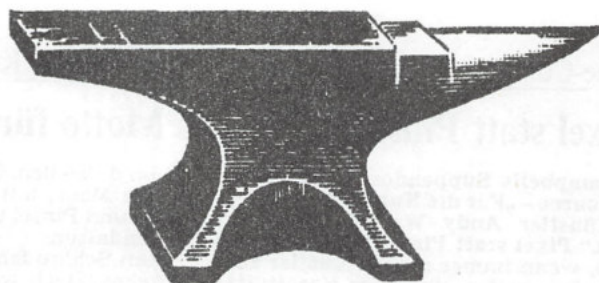
Solche Bilder lassen sich mit guten Grafikprogrammen ganz einfach erstellen.

SZene-Grafik: Max Fehr



Die Fortsetzung des Artikels "Neues Interface für Fischer-Technik" kommt leider erst in einer späteren Ausgabe.

Hier nun der erste Teil eines fundierten Artikels von:



Khany: Banksweep

Na prima, Sie halten die Einbauanleitung für den ultimativen 64K BANKSWAPPER in den Händen!

Als allererstes werden wir uns mit der Funktionsweise und dem Können dieser Erweiterung, die NUR FÜR DEN CPC 6128 geeignet ist auseinanderzusetzen.

Wie der Name schon sagt hat der CPC 6128 128 Kilobyte RAM eingebaut, die aber von den wenigsten Programmen voll ausgenutzt werden. Genau dieser Umstand wird für den Bankswapper ausgenutzt. Im Prinzip ist alles ganz einfach. Das RAM (=Speicher) ist im CPC auf 2*8 IC's verteilt, die je 8K RAM beinhalten. Diese IC's sind nun so geschaltet, daß die 128K in zwei 64K Teile gespalten werden. Da der Prozessor (Z80A) jedoch nur 64K verwalten kann, sind die zweiten 64K meistens im "Ruhezustand". Der Bankswapper ermöglicht es nun diese zwei 64K Teile zu vertauschen. Logischerweise folgt daraus, daß Programme, die den ganzen Speicher benutzen (z.B. Pirates oder OCP Art Studio) nicht "geswappt" werden können. Da man allerdings nicht während laufenden Programmen einfach den Speicher wegschalten kann (das würde nämlich 100 %-ig zu einem Reset führen, außer in beiden 64K Banken wäre der gleiche Inhalt, was aber nie der Fall ist. Man muß sich das so vorstellen: Der Prozessor arbeitet ein Programm in der ersten Bank ab, und plötzlich wird die erste mit der zweiten Bank vertauscht. Da diese aber im Normalfall nichts oder nur einigen Schwachsinn enthält, kann das ursprüngliche Programm nicht fortgesetzt werden, und der Prozessor verläuft sich irgendwo ins Nirwana. Alles klar?!). Demnach besteht der 64K Bankswapper nicht nur aus einem Umschalter, sondern zusätzlich noch aus einem PAUSE-Schalter und, wir werden später noch sehen warum, aus einem RESET-Schalter.

Der Pause-Schalter hat einzig und allein die Funktion, den Prozessor während seiner Arbeit anzuhalten. Dazu wird der BUSR2 Eingang des Expansionsports zweckentfremdet. ACHTUNG: Wenn am Expansionsport sonstige Erweiterungen angeschlossen sind kann es unter Umständen zu Fehlfunktionen kommen. (Zur Beruhigung: bei mir ist dergleichen noch nichts geschehen, allerdings habe ich auch keine ROMbox oder Ähnliches...). Und wenn wir schon dabei sind, gleich noch eine Warnung:

Für durch den Einbau oder unsachgemäße Handhabung entstandene Schäden kann ich natürlich keine Haftung übernehmen! Das soll nun aber nicht abschrecken, denn wenn Sie nur einigermaßen geschickt sind kann eigentlich nichts passieren.

So, nun aber zurück zum Thema. Der Pause-Schalter eignet sich außerdem dazu Spiele, die keine Pause Funktion besitzen anzuhalten. Der Reset-Schalter hat, wie der Name schon sagt, die Aufgabe einen Reset durchzuführen.

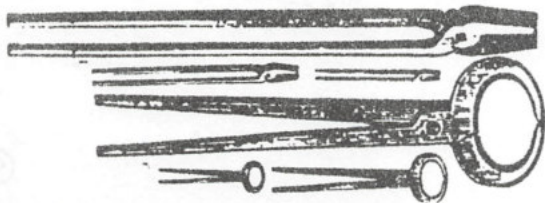
Im Folgenden wollen wir uns mal den Swap-Vorgang ansehen. (Für Perfektionisten und Elektronik-Freaks: Der Bankswapper ist sehr einfach aufgebaut, daher müssen am Komfort Abstriche gemacht werden. Natürlich hätte man eine Elektronik entwickeln können, die alles auf Knopfdruck erledigt, aber das wäre dann nicht mehr nachbausicher...)

Als Beispiel werden wir mal aus einem beliebigen Programm einen Screen-shot swappen:

-Laden Sie das Programm (am besten natürlich ein Spiel)

-Drücken Sie wann Sie wollen auf den PAUSE-Schalter

(Grundsätzlich gilt, daß was Sie jetzt sehen kann später als Screen-shot weiter verarbeitet werden. Natürlich wird bei Screen-Splitting oder Rasterfarben das Bild zerstört bzw. verzerrt. Um Bilder mit kleinerer Größe verarbeiten zu können



muß das Programm T3 verwendet werden.)

- Schalten Sie den Bankschalter um (Es ist dem Rechner egal, ob der erste Block an erster oder zweiter Stelle liegt, sprich beim Einschalten oder Reset oder überhaupt ist es egal, in welcher Stellung sich der Bankschalter befindet!)
- Drücken Sie den RESET-Schalter (Wichtig für den Neustart)
- Schalten Sie den PAUSE-Schalter wieder aus

Fertig, der Swap-Vorgang ist beendet. Noch eine Anmerkung: Wenn Sie erstaunt sein sollten, daß sich der Computer wie nach dem Einschalten meldet, keine Angst, das ist normal. (Das unterbrochene Programm kann, vielleicht entgegen Ihren Erwartungen NICHT fortgesetzt werden!). Die Transformation des geswappten Speichers in vier 16K Files erledigt das Programm T1.

Sie können ruhig mit den drei Schaltern experimentieren, denn wenn alles richtig eingebaut wurde, kann eigentlich nichts kaputt gehen. Ein kleiner Tip:

Bei der Kassettenversion von Crazy Cars tritt ein erstaunlicher Effekt auf: Nach dem Laden und spielen führt man einen normalen Swap aus, benutzt den CPC für X-beliebige andere Programme, die nur 64K RAM brauchen, und siehe da, nach einem erneuten Reset drückt man Pause, schaltet den Bankschalter um, schaltet Pause aus und ... Crazy Cars startet wieder... (ein umso besserer Effekt angesichts der langen Ladezeit!)

Vielleicht hilft Ihnen das nichts, aber es verdeutlicht, was alles mit dem Bankswapper gemacht werden kann.

Beschreibung der drei beigefügten Utility-Programme:

Programm "T1":

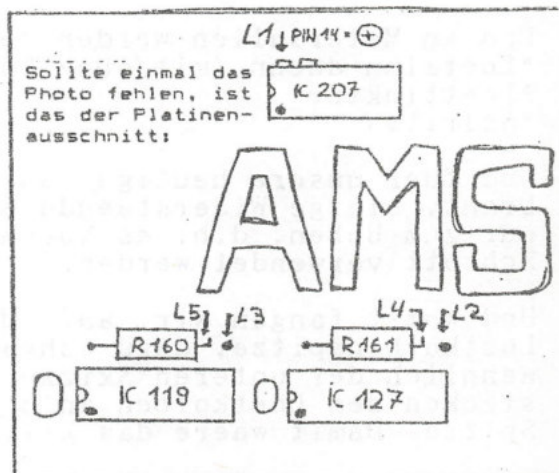
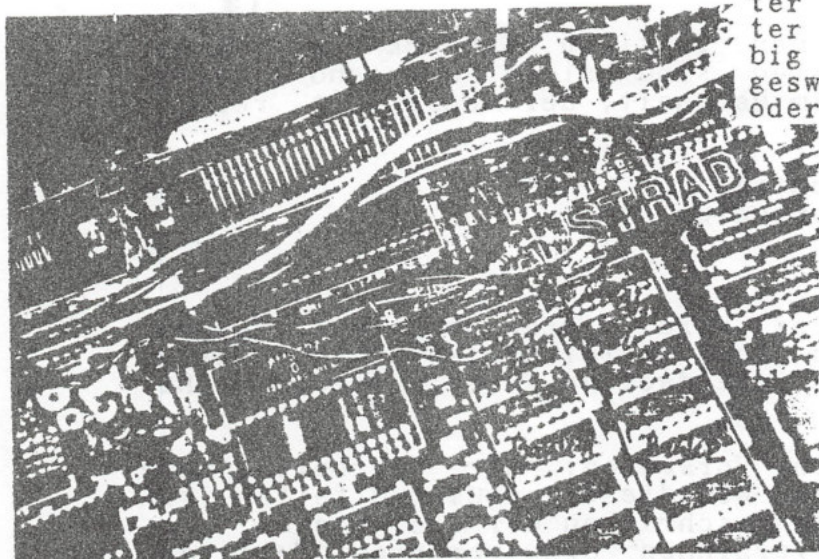
Dieses Programm ist dazu da, den geswappten Speicher "herüberzuholen". WICHTIG: T1 benötigt den Bankmanager der sich irgendwo auf Ihren System-Disketten befindet. Bevor T1 also einsatzfähig ist muß der Bankmanager auf die Bankswapper-Disc kopiert werden. Es empfiehlt sich für Bankswap Zwecke eine eigene Diskette zu reservieren, da ein kompletter Speicher-Swap immerhin 68K benötigt. Nach dem Starten des Programms mit RUN"T1 wird zuerst der Bankmanager geladen. Dann können Sie zwischen drei Swap-Arten auswählen:

-Drücken Sie "S", so wird nur der ursprüngliche Screen, der ab Adresse &C000 liegen muß abgespeichert.

-Bei der Betriebsart "M" wird der gesamte Speicher "herübergezogen".

-Wenn nur der Speicher (ohne Bildschirmspeicher, ab &C000!) benötigt wird, so muß "O" gedrückt werden.

Anschließend müssen Sie noch die Extension eingeben, die hinter alle zu speichernden Files gehängt wird. Je nachdem welche Wahl Sie oben getroffen haben, werden nun ein, drei oder vier 17K Files gespeichert. Die Namen dieser Files sind wie folgt verteilt: "MEMORY-1.???" beinhaltet den Speicherbereich von &0000 bis &3FFF, "MEMORY-2.???" den von &4000 bis &7FFF, "MEMORY-3.???" den von &8000 bis &BFFF und "SCREEN.???" den von &C000 bis &FFFF. Während des Speichervorgangs werden die einzelnen Files auf dem Bildschirm sichtbar, was auch bedeutet, daß alle Files (im Fileheader) bei &C000 beginnen und eine Länge von &4000 haben. Anschließend ist das Programm beendet. Sollte einmal ein Neustart nötig sein, so schreiben Sie einfach RUN. Es kann, solange der Bankschalter nicht verstellt, und der Computer nicht ausgeschaltet wird beliebig oft der gleiche Speicherinhalt geswappt werden, auch nach einem oder mehreren Resets!



Fortsetzung folgt!

Hier meldet sich "THE NEW", der in Zukunft die Hardware-Redaktion übernimmt, mit einem LEHRGANG FÜR HARDWARE-ANFÄNGER.

THE NEW



Also Leute Ihr werdet mich demnaechst oeffter (als Euch lieb ist?) in diesem Blatt (den superaffenobercoolen Rundschatz von Marabu) ertragen muessen, deshalb eine kurze Vorstellung meinerseits:

Name.....: Jan
 Pseudo.....: The New
 Herkunft.....: Sachsen
 Alter.....: 18
 Bisherige Machwerke: DKS-NEW's (aus kostengruenden <PORTO> eingestellt)
 Beschaeftigungen.....: CPC, Hardware, Abi, Lehre, Spass

Damit waeren wir schon beim Thema (so schnell kann dies gehen), ich will hier die Rubi 'Hardware' mitgestalten, oder besser ich versuche es, wenn Marabu mich laesst.

Und da ich weiss, dass viele von Euch 'ABSOLUT BEGINNERS' sind, moechte ich Euch nicht gleich mit riesigen Schaltungen schocken, sondern Euch langsam die Elektronik (ein Ding mit 1000 Moeglichkeiten) etwas naeher bringen. Deshalb will ich Euch heute mit Grundlagen, dem Loeten und dem noetigen Werkzeug nerven, damit es nicht gar zu langweilig wird, will ich das Ganze etwas praxisbezogen machen.

DESHALB, lasst mich endlich anfangen!

Was brauchen wir so alles fuer Gelumpe, da waeren also

- *Loetkolben 20 Watt+Staender, Lappen, Pinsel, Zinn
- *Entloetpumpe
- *Flachzange klein (eventuell gross), Flachzange gebogen
- *Seitenschneider klein und gross
- *Abisolierzange, Messer
- *Rundzange
- *Schraubendreher, Schraubenschluessel (gaengige Grossen)
- *Feilen, Schraubstock



So nun bekommt nicht gleich einen riesigen Schreck bei meiner Auflistung, die letzten 3 Posten sind nicht dringend noetig, finden sich aber meist in jedem Haushalt, der Rest ist relativ preiswert.

Und an Materialien werden benoetigt:

- *Loetzinn duenn (mit/ohne Colophonium)
- *Loettinktur
- *Spiritus

Und fuer unsere heutige Bastelei wird gebraucht: etwas duenner Draht, einige Widerstaende und einige Unileiterplatten. Dies alles nur zum Ueben, d.h. es koennen irgendwelche Reste; irgendwelcher Schrott verwendet werden.

Und womit fangen wir an? Mein Vorschlag: Wir bearbeiten die Loetkolbenspitze, dazu schrauben wir diese heraus und feilen sie aehnlich der unteren Skizze, dann schrauben wir sie wieder ein, stecken den Loetkolben an und verzinnen den vorderen Teil der Spitze. Damit waere das geschafft!

Nun koennen wir mit dem Ueben anfangen, ich empfehle als erste Uebung die Leiterplatte mit Widerstaenden zu bestuecken. Dazu bestreichen wir die Leiterplatte, nachdem wir sie vorsichtig mit feinem Schleifpapier, einer Drahtbuerste oder aehnlichem gereingt haben, mit Loettinktur, aber bitte duenn, und lassen sie dann auf der Heizung bzw. dem Ofen trocknen. Trocken ist, wenn die Platte beim Anfassen nicht mehr klebt. In der Zwischenzeit koennen wir die Widerstaende so abwinkeln, dass sie in die gebohrten Loecher passen, das gebrauchliche Mass ist 12.5 mm. Nun steckt die Widerstaende in die Loecher, setzt den angeheizten Loetkolben an und bringt ein wenig Zinn an die Stellen (siehe Zeichnung unten). Achtung, haltet den Loetkolben nicht gar zu lange an die Stellen, ja Ihr verbrennt Euch die Finger und spaeter machen die Leiterzuege einen Ausflug ins Ewige.

Die Loetstellen sollten, wie unten gezeigt, aussehen und glatt, gleichmaessig und glaenzend sein. Uebt ruhig mehrmals, denn Loeten ist eine Erfahrungssache und das Grundzeug der Elektronik. Sollte es Euch ueberhaupt nicht gelingen, so streicht Eure Loetkolbenspitze des oefftern am Lappen ab, bzw. bereitet sie nochmals vor. Endlich geklappt, gut!

Dann das gleiche Spiel, mit gleichen Regeln, mit Bruecken. Fuer die Bruecken nehmt Ihr Draht und isoliert diesen ab. Achtung auch hier wird es beim Loeten heiss. Auch hier wieder die gleiche Qualitaet, ach so es duerfen natuerlich keine Leiterzuege ueberbrueckt werden. Sollte es doch einmal geschehen, so geht nocheinmal kurz mit einer Loetspitze mit wenig Zinn an die Loetstelle und haltet die Leiterplatte so, dass der Zinn auf die Loetspitze laeuft und wischt diese dann ab.

Auch hier lieber mehrmals kurz, als einmal zu lang. Kein Erfolg? Dann hier noch ein Trick; kurz den Loetkolben draufhalten bis der Zinn fluessig ist und dann die Leiterplatte aufschlagen. Achtung, es spritzt!

Hier ist Schluss fuer heute, denn ich will Marabu keinen noch laengeren Artikel zumuten. Weiter in der naechsten Ausgabe. Dann basteln wir eventuell schon unser 1. Geraet.

(The New)

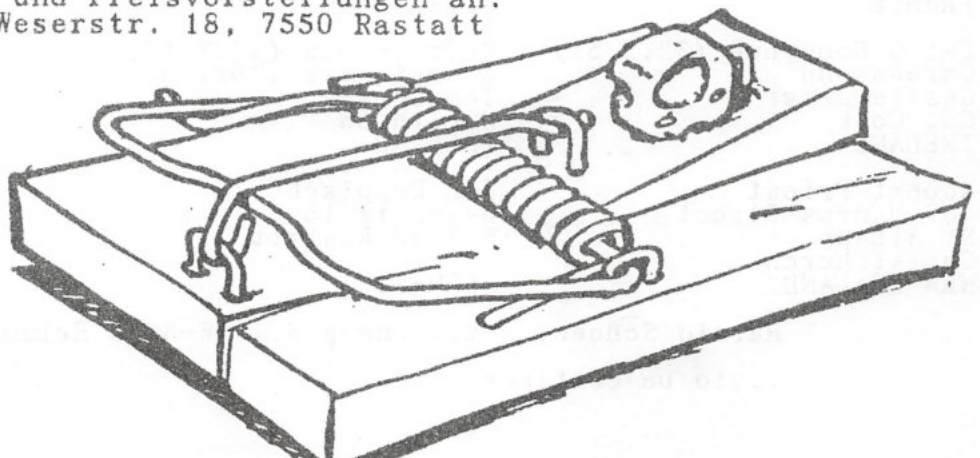
K=KLEINANZEIGEN

ADS!

Suche Tauschpartner in ganz Europa! Tausch auf 3"-Disx! Einfach an Jan Deppisch, Weserstr. 18, D-W-7550 Rastatt, Germany schreiben!

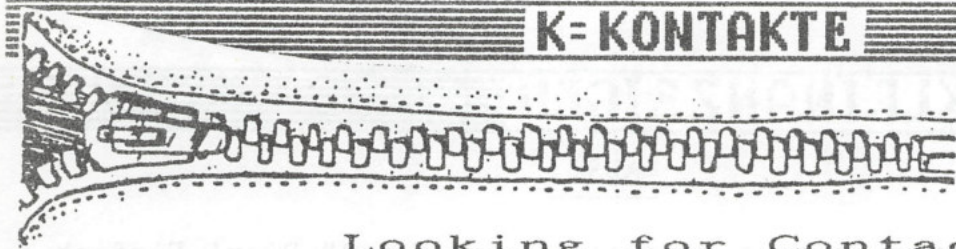
Kleinanzeigen gehoeren natuerlich auch in die CC ! Ansonsten suche ich Leute zum CPC PLUS/GX4000-Modul-Swapping!
Hypnomega, PF 3741, 2300 Kiel

Suche guenstige Ausgaben der CPCAI von Anfang bis 1990. Schriftliche Angebote und Preisvorstellungen an:
Jan Deppisch, Weserstr. 18, 7550 Rastatt



(Fr-So) 07351/72449

K=KONTAKTE



...to be continued...

Kalb M.

Koenigsstr.10

8625 Sonnefeld

09562
6387

CTM640

G765

G764



= 1/4

= 1/2

EPE 6128 DD1

EPE 464 MP2

Farbfernseh

Ersatz 3'

DMP
20003tardrive 40/80
Track+Seitenum-
SchalterTEAE 80 Tr.
Seitenum-
schalter

Hi !! Dies ist mein Erster
versuch eines kleinen Beitrags
für den Fantastischen Rundschlag

Zuerst DANKE für Rs 9+10 Sie
sind Super !. Ich lege 30DM für
das ABO und die beiden RS bei.
Ich freue mich schon jetzt auf
eine Disk des Rs. Ich werde eine
51/4 '' Disk beilegen mit
40 Track 169k Systemformat.
Natürlich werde ich dem Brief
hier, den ich mit Context
Schreibe, darauf kopieren.

Nun aber möchte ich doch mal
eure Fragen aus dem Rs 7 die Ihr
mir gestellt hattet beantworten.

Dazu aber muss ich mich erstmal
vorstellen.

Also ich bin 30 Verheiratet Zwei
Kinder (Patrick 5 Christian 2)
und habe das Häuschen von meinem
Schwiger Vater vererbt bekommen
(vor 2 Jahren). Deshalb habe ich
nicht alzu viel Zeit am Compi
verbracht. Aber mit Basic und
auch mit CPM habe ich etwas
Erfahrung sammeln können. Ich
besitze also einen 464 den ich
mit einem 6128 Rom versehen habe
so kann ich also in den 6128
Modus umschalten ausserdem habe
ich einen 6128 den ich am
meisten benutze (464=Patrick).
Dann habe ich noch die Dobbartin
512k Speichererweiterung, einen
Dmp 2000, Grün- (Gt 64, Gt 65)
und Farbmon (CTM 640) dann noch
das Mp 2 und diverse Joystiks.
Ausserdem habe ich Zwei
verschiedene Maus Adapter aus
den Pc International selbst
gebaut. Und demnächst wird die
RS232 aus dem Pc International
fertig sein. Ich bin im Clup bei
Knorre Rolf (Werbung darf man ja
machen oder ?). Hier die
Anschrift :

Knorre Rolf
Postfach 200102
5600 Wuppertal 2

und bin hier schon seit bestehen
dabei.

Leider bin ich des Englischen
nicht sehr mächtig aber ich
finde das ich mich durch die
Programme immernoch ganz gut
durchfinde. Vorallen unter CPM
ist ja viel Englisch angesagt.
Französisch kann ich leider
nicht mal Lesen !!. Ich wäre
auch gerne auf Hanover zur CeBit
gefahren aber daraus wurde mal
wieder nicht's Also nun im
Siebten Jahr wiedermal
Gescheitert.

Zur Szene gehöre ich leider auch
nicht aber ich muß den Jungs mal
ein Ganz Dickes Lob aussprechen
Die Demos die Sie machen sihe
FACE HUGGER Megademo, PDT
Megademo usw sind einfach
SUPER und ich bin immer
wieder Überrascht was man alles
aus dem CPC herausholen Kann.
Macht weiter so denn meinen CPC
werde ich nie aufgeben.
Übrigens nachdem ich jetzt die
Hardwaremäsigen Voraussetzungen
geschaffen habe werde ich mich
vileicht doch noch dazu
durchschlagen die
Maschinensprache zu erlernen.
Man weis ja nie wann es nicht's
mehr für den CPC zu kaufen
gibt.

Ach ja nun möchte ich noch
erwähnen das ich nicht nur ein
51/4 sondern Zwei davon habe.
Unter CPM fahre ich nur noch mit
diesen beiden Laufwerken. Dank
Umschalter.

Ich kann auch auf Beiden
Laufwerken Vortex einstellen das
finde ich besonders Pracktisch
so das ich unter Vortex von
Laufwerk A nach laufwerk B ohne
weiteres Copieren kann. Ich habe
auch die meiste meiner Software
auf Vortex format Copiert. Ich
meine ja nur das 704K halt etwas
mehr als nur 169K sind.

So ich meine für's erstemal habe
ich genug gelabert und macht nur
so weiter !!.

KALB M.

i Marabu!

ello! I have just read RS 9 & 10 (the English bits anyway, I can't understand German!) and I was impressed. Very impressed. In fact it was the best European paper fanz I've ever read. Unfortunately it was the only Euro paper fanz I have ever read!!! But still I think that it was a very good mag.

1)

But who am I? I'll tell you....

My name is CO:ON and I've only been on the scene for a few months. Before this I ran a UK PD library, which closed. I have two Amstrads: A 6128 Plus which I bought in November 1990 and a CPC6128 which I got second hand in February 1993. After I got a letter from Gausoft (Hi my good friend) asking whether I wanted to swap demos etc. I said YES and wrote back. Since then I've tried to contact as many European freax as possible. Gausoft ordered a copy of RS for me, and because I was so impressed I've sent 30DM for the next 5 issues. I am now a member of the new GB fanzine/group, Better Than Life.

OK, now I want to greet a few people:

GAUSOFT - my first CPC contact in Europe. Thankyou for everything, especially ACPC and (of course) the RS.

DSC - thanks for all the great diskmag. Sorry I couldn't make the BENG!-party.

CROWN - hey Crown man. Where are you? I haven't heard from you in a long time...

AKIRA - hello and thanks for being a great swapper and for making me a member of BTL.

2)

FATEL - hi there! You are a cool swapper, keep on going.

2)

To anyone in GB or Europe who wants to contact me and swap all CPC stuff and a whole lot more - write to me. I want loads more contacts as soon as possible. My address:

CO:ON
11 Beechwood Avenue,
St. Albans,
Herts,
AL1 4XP
ENGLAND



Finally to anyone who has recently written to me after this letter was posted - you know who you are and I say hi! Keep swapping!

Well I think that's about all for now. Some articles are on the disk...

CO:ON

taaaaaah!!!

ta

ta

Comments by Marabu: Hi, CO:ON ! ----- Ra You are the first CPC-guy outside of Germany who subscribed the "Rundschlag"! I hope that was a good seed and many guys will follow you!

Very clever that you sent me 30 DM (real German Deutsche Mark bank-notes!) All this is the reason why you won the first "Original-Game-Cassette" from 'Rundschlag'-Competition. I send you the Original and a copy on 3,5"! Besides that you receive the RS-Disk 9/10. And later on you will receive RS-Disk 11 like all subscribers !

1) Thanks! But the only Euro-Fanz is obviously the best Euro-Fanz. But I like it to see that many CPC-guys are so much enjoyed to get a real European CPC-Fanzine.

2) Send me the addresses of AKIRA and FATEL or tell them to order the RS Tell them that there is the possibility to advertise a contact-address in "Rundschlag/Overkill". Send your ads!

Tell the RS/Overkill something about CPC-Scene in UK. Write quick!

Marabu

L= Leserbriefe/Diskussion

Hallo CPCler !

Hier meldet sich Byte-Bandit mal zu Wort, der was auf dem Herzen hat! Ich muß mich mal an die ganze CPC-Bruderschaft wenden, um Eure Meinung zu einem bestimmten Thema zu erfahren, das mich seit einiger Zeit ein wenig ärgert.

Das was mich ein wenig ärgert, sind die in Englisch verfassten Artikel im RS. Hexenmeister hatte im RS#10 dieses Thema schon einmal kurz angeschnitten (obwohl es bei ihm um Französisch ging).

Ich bin aber der Meinung, nicht 60 % deutsche Beiträge sondern mindestens 90 %. Bevor aber diskutiert und mit Steinen nach mir geworfen wird, lest erstmal weiter. Danach könnt Ihr Eure Meinung entweder an mich direkt, oder an den Rundschlag schreiben ! (*1

So, jetzt mal Klartext !!! Es wurmt mich ein wenig, daß so viele Beiträge von deutschen CPC-Freaks statt in Deutsch, in Englisch geschrieben werden. Ich meine jetzt nicht Eure englisch geschriebenen Grüße in Euren Progs oder Demos auf Disk! Es geht mir nur um den Rundschlag und die darin veröffentlichten Beiträge. Ich muß ehrlich sagen: " Schei.. auf Englisch!" ----- haben wir nicht selber eine Muttersprache ???

Auch ich könnte diesen Text in Englisch verfassen (wir haben auch im Osten 5 Jahre lang Englischunterricht gehabt), aber ich wüsste nicht, warum! Ich weiß nur, daß es 5 Gründe gibt, Deutsch zu schreiben :

(* Anmerkung Marabu: (1 Schreibt Eure Meinung wie B.B. auf Disk an den RS! Rubrik D = DISKUSSION

Stellungnahme von Marabu:
Vielen Dank Byte Bandit, daß Du den Mut hattest, dieses Thema von dieser Seite anzuschneiden!
Hallo "Acht-Bissen-Straffälliger"!

(Byte Bandit)

Schuld an dem ganzen "Englisch-Französisch-Gerangel" bin ich!

Ich bin der Meinung, daß wir als CPC Szene nur einen hohen Standard halten können - oder gar: nur überleben können, wenn wir Kontakte zur europäischen CPC-Szene aufbauen !!

Ohne die Beiträge aus Frankreich,

Aber, Byte Bandit, Du hast in einem recht: Im RS#10, dem Szene-RS waren zu viele Beiträge nur in Englisch! Hier fehlte wiederum eindeutig die deutsche Zusammenfassung!

Das habe ich versäumt!

Also bitte: Wer einen englischen Artikel schreibt, eine kurze deutsche Zusammenfassung anhängen!

Danke!

Marabu

- 1 . Da der liebe Gott das nun mal so wollte, bin ich in Deutschland geboren und nicht in England
- 2 . Auch wenn die englische Sprache die Weltsprache ist, liebe ich meine Muttersprache, selbst wenn sie schwerer zu schreiben ist!!!
- 3 . Ist der Rundschlag doch wohl eine deutsche Zeitschrift, die in Deutschland gedruckt wird.
- 4 . Auch wenn die Computersprache, zum Beispiel BASIC, alles englische Begriffe beinhaltet muß man, außerhalb dieser Kommunikationstechnik, sich nicht auch noch Englisch unterhalten.
- 5 . Eine englische oder französische Zeitschrift nimmt auch keine Rücksicht darauf, ob jemand in Deutschland das Kauderwelsch lesen kann oder nicht.

Wir haben doch eine **Muttersprache**-- warum benutzen wir sie nicht ???

So, das mußte mal gesagt werden. Denkt jetzt aber bloß nicht, ich wäre so ein kleiner verkappter Nationalsozialist, von vor 50 Jahren. Da muß ich Euch enttäuschen -- ich bin ein CPC-Fan, der nun mal 10 Jahre in der Schule Deutsch als Hauptfach und Englisch als Nebenfach hatte! Jetzt schreibt mir, oder an den RS Eure Meinung zu diesem Thema ! Mich interessiert, wie andere darüber denken, und falls es gute Gründe gibt, nun unbedingt in Englisch statt in Deutsch zu schreiben, dann lasse ich mich gern eines besseren belehren. Bis dahin warte ich auf Antwort ----

aber bitte in **Deutsch** !!

Byte-Bandit

England, Griechenland, Spanien, Norwegen ... usw. wäre der RS doch nur die Hälfte wert!

Ein Beispiel: Vorgestern hat mich ganz überraschend G.Papazoglu aus Griechenland angerufen. Darüber habe ich mich sehr gefreut, aber wie hätten wir uns verständigen sollen?

Ohne Englisch geht nichts mehr!!

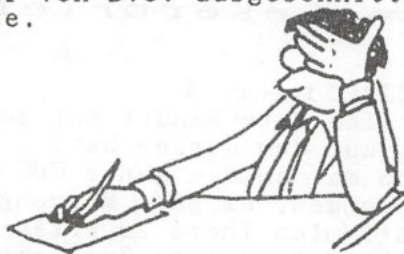
Und ich will auch weiterhin unseren CPC-Freunden in der Rest-Welt den Gefallen tun und von jedem RS-Artikel eine kurze englische Zusammenfassung abdrucken!

LOS! Schreib' dazu
Deine Meinung!

Siehe dazu auch:
Gausoft, Leather Rebel...

Den folgenden Text habe ich aus einem Brief von D.G. ausgeschnitten, weil ich einiges doch für sehr interessant halte. M.

CPC-Rundschlag Nr. 9 und 10



Als Autodidakt habe ich mir ein recht umfassendes Wissen in Sachen Basic-Programmierung auf dem CPC angeeignet, habe dank Hang zum Perfektionismus Peripherie satt und da ich sowohl beruflich als auch privat sehr intensiv mit dem CPC 6128 arbeite, vermisse ich im Grunde keine begleitende Zeitschrift mehr. Rundschlag stellt sicherlich eine Meisterleistung dar, nur bin ich mit meinen 49 Jahren irgendwie den verbalen Ausserungen der Freaks schon lange entwachsen. Kurz um, was da so in Heft 10 "gelabert" wird, ist für mich mehr oder weniger unverständliches, letztlich auch uninteressantes Zeug. Vom ersten Computer-Tag an, damals mit dem ZX 81, gefolgt vom Oric Atmos und dem TA alpha-tronic PC als erster Z80-Rechner und dann bis heute der CPC 6128, war Spielen und Spiele kein Thema für mich, da von Anfang an die berufliche Nutzung geplant war.

Als ein voll und ganz im Berufe stehender, ist mir das nicht immer dann möglich, wenn Sie den Beitrag drucken wollen oder müssen. Ich würde deshalb vorschlagen, daß ich demnächst mal anfangen und Sie von Zeit zu Zeit den Inhalt der Groß- und Maxibriefe sichten (auch so ein Quatsch wie die neuen PLZ's, mit denen selbst die Postler bei Auskunft jetzt noch nicht durchblicken!). Ach ja, weil berufstätig und trotz Beschäftigung in der schon lange notleidenden Textilindustrie: bitte ohne Honorar! Es soll Spaß machen und nicht auch noch in ein Muß ausarten (das Tippen ohne je richtig Schreibmaschineschreiben gelernt zu haben, ist schon Arbeit genug!).

Kommen wir zu den Themen. Ich habe, wie schon erwähnt, die CPCAI von 12/85 bis zum Schluß, einschließlich aller Sonderhefte. Ich habe das Schneider Magazin (Computer Partner) ebenfalls bis zum Schluß. Außerdem seit 3 Jahren oder mittlerweile 6 pralle Ordner von "Mehr Erfolg mit" des Interest-Verlages. Von Data Becker fast alle Bücher (das über Sound empfand ich als Zumutung).

Hardware-mäßig ist (zum Teil doppelt) vorhanden: XDDOS-ROM-Karte, Eprommer 4004, UV-Löschgerät, DART-Scanner (mit Drucker DMP 3160), ROMBO-Videodigitizer, serielle Schnittstelle RS232C (nur CP/M), ESCOM-Modem, MEDL-Trackerball, PC-Joystick (analog), Fischer Computing (Plotter und als Scanner ein Witz) mit Fischer-Interface (da machte der Platinen-Abdruck mich richtig neugierig auf die Fortsetzung, weil das Fischer-Interface besser als Heizung verwendet werden sollte), zuhause NEC P60 mit Colour-Kit und im Labor NEC P20, Schneider 3" Zweitlaufwerk, FSE 3.5" Zweitlaufwerk, Colour-Monitor CTM 644 mit Glare Guard Glasfilter und hinsichtlich Strahlung die schwedische Norm erfüllend (Augen und Farben richtig sehen sind für mich berufsbedingt (über)lebenswichtig!), als Reserve einen CPC 6128 mit Grünmonitor und XDDOS-Karte (Totalausfall am Arbeitsplatz kann ich mir nicht leisten, weshalb die Anerkennung aller Computer-Aufwendungen vom Finanzamt als Sonderausgaben akzeptiert wird, mit einem jährlichen Hickhack mit dem FA Tübingen bei der Einkommensteuererklärung! Falls da User Tips brauchen, bin ich gerne im direkten Kontakt bereit, mein Scherflein beizusteuern. Direkt deshalb, weil das FA Tübingen auch den Computer-Flohmarkt liest!!!).

Und ein wichtiger Hinweis: im Quellcode zum Farbdruck von Herrn Ortner, den Sie wie ich von Herrn Beer erhalten haben, steckt ein kleiner, aber sehr wirkungsvoller Fehler. Da der Zeilenvorschub fehlt, spart man viel Papier! Mag sein, daß Herr Ortner die DIP-Schalter für Farbdruck stets vorher auf CR+LF stellt; ich gehöre aber zu den faulen Naturen und habe eine Druckereinstellung für alle Programme. Über Epson-kompatibel kann, wie so oft, gestritten werden. Der NEC Pinwriter ist da keine Ausnahme. Der Steuercode für Plottergrafik ist 27,"*",0,124,1 und da das in allen entsprechenden Zeilen nach dem Label "DATANF" zu ändern ist, kann jetzt auch der Zeilenvorschub eingebaut werden, denn ohne neu zu assemblieren geht es nicht. Ab der Zeile 00242 sollte es dann etwa so aussehen.



db 13
 db 27, "+", 23, 13, 10 Zeilenabstand 23/360"
 db 255
 db 27, 108, 12 linker Rand 12. Stelle
 db 255
 db 12, 28, 64 Papiervorschub bis neue
 db 255 Seite und Drucker Reset
 end

Bei mir ist diese Routine Bestandteil des "Picture Printer"-Programmes, das in der CPCAI veröffentlicht wurde. Mit der Wahlmöglichkeit, farbig oder Schwarz-Weiß zu drucken, im letzteren Fall noch mit Ausschnitt und Rasterwahl. Nach geringfügigen Änderungen der Farbtabelle ist Ausdruck gleich Monitorfarbbild und mit Trick 17 oder mehrmaligem Drucken ist so etwas wie satte Farbe auf dem Papier. Die Kombination Videorecorder mit VIDI und ADVANCED ART STUDIO und Farbdruck klingt zwar umständlich, ist aber fast so etwas wie Multimedia.

L=LESERBRIEFE / FRAGEN

Fragen

CRTC: Wodurch unterscheiden sich die einzelnen CRTC-Varianten?
 Welchen Typ hat wohl ein CPC 6128, der im April '87 gekauft wurde?

IRC: Was sind die International-Reply-Coupons? Wer verteilt die?

CPC-WORD: Gibt es schon eine neue Version von CPC-WORDS? (Die V4.5 war ja für längere Texte ziemlich unbrauchbar...)

Harald Schoen

Teil-Antworten

IRC: Die Internationalen Antwortscheine bekommst Du auf der Post für DM 2,50. Du kannst ihn Deinem ausländischen Kontakt schicken, wenn Du keine fremde Währung in den Brief legen willst.
 Der Empfänger bekommt aber nur den Gegenwert von DM 2,-- zurück.

CPC-WORD: Anscheinend wird das Ding wegen Meinungsverschiedenheiten der ehemaligen Firma M.B. und dem Autor (Androhung von Verleumdungsanzeigen) z.Zt. nicht verkauft.

CRTC: Hallo, Fachleute, meldet Euch! Es gibt Demos, die Dir den CRTC-Typ melden: PDT-Megademo und die franz. S&KOH-Demo.
 Elmar Krieger hat mal in der CPCAI darüber geschrieben. Nr.6/7'92 Seite 43.

Bernd aus Seelze schreibt:
 Den RS finde ich toll. Ich war schon am Verzweifeln, denn ich bin neu in der Szene.

Hilfe gesucht

Ich habe ein paar Probleme...
 - Z.B. will ich "DATAMAT" zum Laufen bringen... der Computer meldet auch READY aber dann kommt nichts.
 - Wer hat noch genug Nerven, um sie bei mir zu lassen, ich habe keine Systemdisk um meine Arbeitsdisk zu formatieren.
 - Vielleicht meldet sich einer von Euch, der mir bei diesen und anderen Fragen weiterhilft.

Fragen

Vielen Dank für die Rundschräge. Das Geld liegt bei.
 Die grafische Gestaltung (Titelseiten, Rubriken-Balken, z.B. H=Hardware usw. hat mir gut gefallen. Mit welchen Programmen macht Ihr das?

Antwort: Die Titelseite wurde von Hexenmeister mit GPaint (siehe engl. Test im RS#9) gezeichnet.
 Die Headlines im RS mache ich mit Oxford / MicroDesign (Test im RS#9). (Aus Teilen der Shade-, Muster-, Bordures-Files zusammengesetzt).

Anregung:

Nützlich wäre eine Seite im RS, die speziell den Aufbau von Kontakten neuer RS-Leser untereinander fördert.
 Ich kann mir gut vorstellen, daß es viele gibt, die bisher nur regelmäßig die CPCAI gelesen haben, nun zum RS kommen und jetzt vielleicht etwas mehr aus ihrem CPC machen wollen durch Swapping etc. (wie ich) H.S.

Antwort: Deine Anregung haben wir sofort aufgegriffen!

Du hast Dich auch als Software-Tester angeboten. Vielen Dank!
 Kannst Du einen Vergleichs-Test mit Deinem "Wordstar" und einer anderen Textverarbeitung machen (siehe auch RS11.04).
 Schreibe uns aber vorher, mit welchem Prog Du es vergleichst.

Marabu

Dieser Brief ist noch von Hand geschrieben, weil mein bestellter Drucker irgendwo festhängt... (Marabu hat's Dir ja abgetippt)... Wenn ich dann noch ein Programm zum Schreiben bekomme, dann werde ich wieder im RS von mir hören lassen. B.D.

Antwort

Eine Systemdisk kannst Du von uns haben. (Wir haben mehrere.)
 Aber Formatieren und Kopieren geht z.B. mit "CRIME" von CROWN viel einfacher. Sobald ich Zeit finde (wenn dieser Sch...RS endlich fertig ist..) schicke ich Dir das Zeug. M.

Erklärender Text dazu: Seite 14-18 (Deutsch und Englisch) (Fortsetzung in RS 12)

Diesen Source-Code finden Sie auch auf der Rundschlag-Disk (Für RS-Abonnenten)

```
* Spriteroutine mit *
;* Bitplane Simulation *
;* (C)1992 by *
;* Elmar Krieger *
;*und CPC International*
;* *
;*Fuer MAXAM Assembler*
;*****
```

ORG &9800,&5000:NOLIST

;RSX-Befehle initialisieren

```
LD HL,SYSBYTE
LD BC,ADRCOM
JP &BCD1
```

SYSBYTE DS 4

ADRCOM DW COMMANDS

```
JP INIT
JP PUTSPR
JP PUTWF
JP REMOVE
JP PUTBACK
```

```
COMMANDS DEFM "INI":DB "T"+128
          DEFM "PUTSP":DB "R"+128
          DEFM "PUTSW":DB "F"+128
          DEFM "REMS":DB "R"+128
          DEFM "PUTBK":DB "G"+128
          DB 0
```

;Initialisieren,Bildschirm auf 32*32 Zeichen setzen

```
INIT LD HL,CRTC:LD C,&07
CLOOP LD B,&BC:OUT (C),C:LD B,&BE:OUTI:DEC
C:JR NZ,CLOOP:RET
CRTC DB &22,&20,&00,&26,&8E,&2A,&20
```

;Zuerst auf Frame-Fly warten,dann Sprite printen.

```
PUTWF LD C,A
FLOOP LD B,&F5:IN A,(C):RRA:JR NC,FLOOP
LD A,C
```

;Sprite printen

PUTSPR LD (ANZARG),A ;Anzahl der ueberge-

benen Argumente zwischenspeichern.

```
ULOOP LD L,(IX+0)
          LD H,(IX+2)
```

DEC H:JP M,ENDE2

LD A,L:SUB 4

JP C,ENDE2:LD L,A

LD A,H:LD H,&A4

;Bildschirmadresse

ADD A,(HL):INC H

;aus Koordinaten

LD H,(HL):LD L,A

;berechnen.

EX DE,HL

LD L,(IX+6):LD H,&97

;Spritegroesse

LD C,(HL):SET 7,L

;ermitteln.

LD B,(HL):DB &FD:LD L,C

LD A,B:ADD A,2

LD (ULOOP2+1),A ;Diverse Schleifen

LD (ULOOP5+1),A ;mit diesen Daten

LD (ULOOP7+1),A ;initialisieren.

LD (ULOOP10+1),A

LD A,16:SUB B:LD C,A

ADD A,A:LD H,A:ADD A,A

ADD A,H:ADD A,C

LD (JMP1),A ;Variabler JR-Bef.

LD (JMP2),A

LDH,&96:LDA,(HL) ;Spritedatenadresse

RES 7,L:LD L,(HL)

LD H,A

LD (SPST+1),SP

DI

LD SP,HL

;SP zeigt jetzt auf

LD A,(IX+4)

;Spritedaten.

DEC A:JP Z,LINKS

;normal

LD A,&FF:SUB B

LD (LOA1+1),A

LD (LOA2+1),A

LD (LOA3+1),A

;ab hier 4 Pixelzeilen

;loeschen.(Oberer Rahmen-

;teil...)

LD C,&CC

DB &FD:LD H,4

EX DE,HL

ULOOP2 LD B,0

ULOOP3 LD A,(HL)

AND C

LD (HL),A

INC L

DJNZ ULOOP3

DEC L

LOA1 LD DE,&0700

ADD HL,DE:JR NC,U2

LD DE,&C040

ADD HL,DE

U2 DB &FD:DEC H

JR NZ,ULOOP2

EX DE,HL

;Eigentliche Spriteroutine

ULOOP4 LD C,&CC

;Zuerst 1 Byte loeschen

LD A,(DE)

; (linker Rahmenteil)

AND C

LD (DE),A

INC E

DB &18

JMP1 DB 0

;Printroutine fuer 16 Bytes.




```
; (JR-Befehl(^)bestimmt Anzahl!)
```

```
POP HL
LD B,H
LD H,&A0
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC H:INC E
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
DEC H:INC E
LD L,B
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC H:INC E
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC E
```

```
POP HL
LD B,H
LD H,&A0
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC H:INC E
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
DEC H:INC E
LD L,B
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC H:INC E
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC E
```

```
POP HL
LD B,H
LD H,&A0
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC H:INC E
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
DEC H:INC E
LD L,B
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC H:INC E
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC E
```

```
POP HL
LD B,H
LD H,&A0
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC H:INC E
LD A,(DE):AND C
```



```
OR (HL):LD (DE),A
DEC H:INC E
LD L,B
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC H:INC E
LD A,(DE):AND C
OR (HL):LD (DE),A
INC E
```

```
LD A,(DE) ;Byte rechts loeschen
AND C ;(Rechter Rahmen..)
LD (DE),A
```

```
EX DE,HL ;Naechste Zeile berechnen.
LOA2 LD BC,&0700
ADD HL,BC:JR NC,U3
LD BC,&C040
ADD HL,BC
U3 EX DE,HL
DB &FD:DEC L
JP NZ,ULOOP4
```

```
LD C,&CC ;Unteren Rahmenteil (4 Pixel-
DB &FD:LD H,4 ;zeilen) loeschen.
EX DE,HL
```

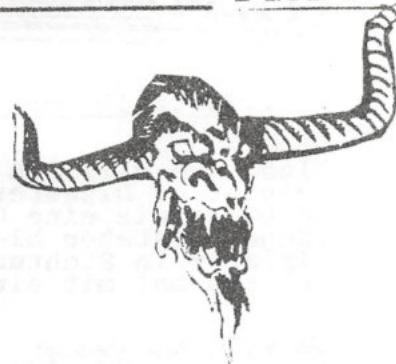
```
ULOOP5 LD B,0
ULOOP6 LD A,(HL)
AND C
LD (HL),A
INC L
```

```
DJNZ ULOOP6
DEC L
LOA3 LD DE,&0700
ADD HL,DE:JR NC,U4
LD DE,&C040
ADD HL,DE
U4 DB &FD:DEC H
JR NZ,ULOOP5
```

```
JP ENDE
```

```
;Gespiegelt
;(genau wie oben)
LINKS LD A,1:ADD A,B
LD (LOA4+1),A
LD (LOA5+1),A
LD (LOA6+1),A
LD A,E:ADD A,B:LD E,A
INC E
```

```
LD C,&CC
DB &FD:LD H,4
EX DE,HL
ULOOP7 LD B,0
ULOOP8 LD A,(HL)
AND C
LD (HL),A
DEC L
```



...to be continued...

DBASE - KURS

Also, nun will ich mich erstmal vorstellen: Ich nenne mich MOD (Master of Disaster) und habe erst vor kurzem festgestellt, daß es so etwas wie eine CPC-Szene überhaupt gibt. Damit ebendiese noch länger bestehen bleibt, muß wohl jeder etwas dazu beitragen. Da bei mir aber in Richtung Szene-News noch nicht viel zu holen ist, fange ich erstmal mit einem DBase-Programmierkurs an.

Nun, was ist DBase überhaupt? DBase ist ein leistungsfähiges Datenbanksystem, welches auf den verschiedensten Systemen existiert. Für CPM gibt es die Version 2.0, sowohl in Deutsch, als auch in Englisch.

Als Datenbanksystem erlaubt DBase das Anlegen von Datenbanken mit individuellen Datensatzstrukturen und einer nur durch den Diskettenplatz begrenzten Anzahl von Datensätzen. Der Zugriff auf eine solchermaßen angelegte Datenbank erfolgt entweder interaktiv mit Hilfe einer Abfragesprache oder durch in der internen Programmiersprache von DBase geschriebene Programme, welche vom System interpretiert werden. Diese Programmiersprache ist sehr leistungsfähig, so daß man in kurzer Zeit z.B. eine Software-Verwaltung schreiben kann.

Die DBase-Programmierprache wird jedoch Thema der nächsten Folge(n) sein, diesmal beschäftigen wir uns mit dem Anlegen einer Datei, dem Sortieren, Indizieren, Ausdrucken und Abfragen derselben und dem Eingeben von Datensätzen. Alles am Beispiel einer Programmliste, für die wir später noch ein komfortables Programm schreiben werden.

Nach dem Start von DBase von CPM aus, fragt uns das Programm nach dem aktuellen Datum, was wir aber einfach mit (RETURN) beantworten, da wir es nicht benötigen. Es folgen nun einige Hinweise zur rechtlichen Situation betreffs Sicherheitskopien usw., dann erscheint der DBase-Prompt ('.').

Nun müssen wir die Datei zunächst in der Struktur anlegen, was mit dem Befehl CREATE geschieht.

CREATE soft legt eine Datei mit dem Namen 'Soft.dbf' an. Das Programm fragt nun nach der Struktur der einzelnen Datensätze, wobei für jedes Feld (bis zu 32 sind möglich) drei Eingaben gemacht werden müssen. Diese sind der

Name, unter dem wir das Feld später ansprechen wollen, der Typ und die Länge. Als Typ kommt entweder 'C' für Textfeld, 'N' für numerisches Feld, oder 'L' für logisches Feld (TRUE/FALSE) in Frage. Mit numerischen Feldern kann man auch rechnen, so daß sich hier zusätzlich noch die Anzahl der Nachkommastellen festlegen läßt. Wir geben nun folgende Struktur ein:

```
Name,C,20 (RETURN)
Typ,C,15 (RETURN)
Disc,C,3 (RETURN)
Side,C,1 (RETURN)
(RETURN)
```

Nun haben wir eine Datensatzstruktur mit Feldern für Name und Art des Programms, die Diskettennummer und die Seite angelegt. Das Programm fragt nun, ob wir die ersten Datensätze gleich eingeben wollen (was wir bejahen).

Es erscheint nun eine Eingabemaske, in die wir nun einen Datensatz eintragen können. Zuoberst steht dabei die Satznummer (RECORD NUMBER), welche vom Programm vorgegeben wird. Links stehen nun die Namen der Felder, rechts daneben mit Doppelpunkten eingegrenzt der für das betreffende Feld zur Verfügung stehende Platz. Nach drücken der Return-Taste im letzten Feld wird der nächste (leere) Datensatz angezeigt. Beenden läßt sich die Eingabe durch (RETURN) in der obersten Zeile eines leeren Datensatzes. Geben wir nun einige Beispieldaten ein (oder auch noch ein paar mehr). Die Kommas müssen als (RETURN) eingegeben werden:

```
Context,Textverarbeitung,001,A (RET)
DBase,Datenbank,002,A (RETURN)
Jap 't' Balls,Game,003,A (RETURN)
Elite,Game,004,A (RETURN)
Puzznix,Game,004,B (RETURN)
Pirates,Game,005,A (RETURN)
Tasword,Textverarbeitung,006,A (RET)
Turbo Pascal,Sprache,006,B (RETURN)
Small C,Sprache,007,A (RETURN)
(RETURN)
```

Nachdem wir die Eingabe mit (RETURN) beendet haben, erscheint wieder der DBase-Prompt ('.'). Nun können wir uns alle eingegebenen Datensätze mit dem

Befehl

LIST

noch einmal anschauen, aber erst, nachdem wir die Datei mit

USE soft

zur Benutzung eröffnet haben. Wir sehen nun eine Liste wie in diesem Artikel vor uns, d.h., alle Datenfelder stehen nebeneinander. Mit dem LIST-Befehl läßt sich noch viel mehr machen, beispielsweise zeigt

LIST STRUCTURE

uns die Satzstruktur der Datei.

Wir können nun weitere Datensätze mit Hilfe des Befehls

APPEND

anfügen. Fehler, die erst beim Auflisten der Datei entdeckt werden, lassen sich mit

EDIT

korrigieren. Dazu fragt uns das System nach der Satznummer, welche in der Liste immer ganz links steht. Den EDIT-Modus verläßt man mit (CTRL-W).

Übrigens gibt es beim Editieren noch weitere Control-Kombinationen, die recht nützlich sein können. Hier sind sie:

CTRL-W Beendet das Editieren

CTRL-C Schreibt den Datensatz auf Diskette und ruft den nächsten Satz zum Ändern auf

CTRL-R Wie CTRL-C, nur vorhergehender Satz

CTRL-Q Annuliert Änderung im Datensatz und beendet Editieren

CTRL-V Einfügen/Überschreiben

CTRL-U Markiert Satz als gelöscht

SO CTRL-U ist zu sagen, daß der Satz nur als gelöscht markiert wird (erscheint mit '*' in der Liste). Tatsächlich löschen lassen sich die markierten Sätze mit dem Befehl PACK.

So, nun betrachten wir unsere Programmliste genauer und uns fällt auf, daß das Ganze noch recht ungeordnet ist. Wir lassen sie also mit dem Befehl

SORT ON Name TO softname

alphabetisch ordnen. Eine Ordnung nach Typ oder Diskettennummer wäre auch möglich gewesen, wir hätten dann statt

ON Name nur ON Typ bzw. ON Disc eingeben müssen. OK, so ist alles schön sortiert, was aber wenn nun ein neuer Datensatz eingegeben wird? Dann steht weiterhin 'Atomic' hinter 'Jap..', bis die Datei aufs neue sortiert wird. Klar, daß das mit längeren Dateien immer zeitaufwendiger wird. Was also tun? Eine sog. Indexdatei ist die Lösung. Angelegt wird sie mit

INDEX ON Name TO softname

Seputzen kann man sie, indem man sie beim Öffnen der Datenbank mit angibt.

USE softname INDEX softname

Der Name kann beidesmal derselbe sein, da Indexdateien die Endung '.ndx' erhalten, Datenbanken hingegen '.dbf'.

Was genau ist und bewirkt diese Indexdatei jetzt? Die Indexdatei enthält die Satznummern alphabetisch geordnet und sorgt dafür, daß die Datei immer sortiert erscheint. Bei Neueingaben wird sie automatisch aktualisiert. Auch zum Beispiel beim EDIT-Befehl zeigt sie Auswirkung: Als nächster Datensatz wird nun nicht mehr der physikalisch folgende, sondern der alphabetisch folgende angezeigt. Es lassen sich für alle Felder Indexdateien anlegen, wobei aber immer nur eine gleichzeitig aktiv sein kann (logisch...).

Nun ist die Datei schön sortiert, aber eine Einteilung in Gruppen (z.B. nur die Spiele) wäre noch wünschenswert. Das erreicht man mit einem Zusatz zum leistungsfähigen LIST-Befehl.

LIST FOR Typ="Game"

listet beispielsweise alle Spiele auf.

LIST FOR Name="Context"

listet den Datensatz für das Programm 'Context' auf, falls er sich in der Datei befindet.

LIST FOR Name < "M"

listet alle Programme, deren Anfangsbuchstabe vor 'M' kommt.

LIST FOR Disc > "003"

listet alle Disketten mit einer Nummer größer als drei.

Dbase is a very powerful database, running on CP/M. There are two existing versions: 2.4 english and 2.4 german. You can create very large database-files with individual structures. To use these database-files there are two possibilities: first, you can use interactive 'normal commands' and second, you can use the powerful built-in programming-language to write programs from which the database-files can be loaded in, e.g. a software-manager. The programming-language will be explained the next time(s). Now, we will explain the following: creating, sorting, indexing, printing and listing of records. This all will be explained by a stock-list for which we will write a useful program later on. After starting Dbase on CP/M, the program wants us to enter the actual date. But let's simply press RETURN because we don't need any date. The following infos of the program are about copyrights and all this stuff. Afterwards the Dbase prompt, a simple point ('.'), appears.

First of all, we have to create the structure of the database-file with the command CREATE.

CREATE soft opens a file which will be named 'soft.dbf'. The program asks about the structure for each record. Up to 32 fields are possible. You have to enter 3 infos about each field: 1. the field's name 2. the field's type: 'C' for text-field, 'N' for numeric field or 'L' for logical field (TRUE/FALSE). You also can calculate with numeric fields. Because of that you may enter the number of digits after the decimal point (decimal numbers) 3. the field's length. We enter the following structure:

```
Name,C,20 <RETURN>
Type,C,15 "
Disc,C,3 "
Side,C,1 "
<RETURN>
```

OK. But what's this all about? Well, we created a structure which contains fields for name and type of the program, disc and disc-side on which the program is. Dbase asks if we want to enter the data right now. Type Y for Yes.

Appearing is a "input mask" in which we can enter a record. At the top you can see the record number, which is given automatically by Dbase. On the

left, there are the fields' names, on the right, empty spaces with exactly the width we created before. The fields' names and the empty spaces are separated by a colon (':'). After pressing RETURN in the last field, the next record will be displayed which will be empty in our case. To finish the input mode simply press RETURN in the top line of an empty record. Let's enter some example data. The following commata have to be entered as <RETURN>:

```
Context,Word processor,001,A <RETURN>
DBase,Database,002,A
"
Zap 'I' Balis,Game,003,A
"
Elite,Game,004,A
"
Puzznix,Game,004,B
"
Pirates,Game,005,A
"
Tasword,Word processor,006,A "
Turbo Pascal,Language,006,B
"
Small C,Language,007,A
"
<RETURN>
```

After finishing the input mode with <RETURN> the prompt '.' will appear again. To do anything with this database-file you have to type USE soft Let's display all records which we just entered with LIST Now we can see a list as the one above without commata and <RETURN>s. All fields are displayed next to each other. If you want to see the structure of your database-file simply write LIST STRUCTURE To enter more records use the command APPEND To correct mistakes use the command EDIT Dbase will ask you about the record number which is always displayed on the left side of a LISTed database-file. To finish the edit mode press <CONTROL>-<W>. Further

<CONTROL>- possibilities in the edit mode are the following:
<CONTROL>-<C> writes the record on disc and displays the following one for editing
"-<R> writes the record on disc and displays the preceding one for editing
"-<Q> nullifies alterations in this record and finishes edit mode

" -<V> inserting/superscribing

" -<U> marks record as deleted. Deleted records appear with an asterisk (*) in the list. To delete them really you have to use the PACK command.

To sort the list alphabetically use the command SORT ON Name TO Softname (Name and softname are only examples and can be changed. We could have used also Type or Disc instead of Name.) Now the records are alphabetically sorted with regard to their program names (field: Name). 'Softname' is the filename of the sorted database-file. But what happens if you append another record with the Name 'Atomic'. Then 'Atomic' will be displayed behind 'Zap...'. You have to sort the file again. If you have short files this doesn't take long but with really long files you have wait minutes and minutes. A solution for this problem is to use a so-called index-file. To create one use the command INDEX ON Name TO Softname To use such an index-file you have to enter it by opening the database-file: USE Softname INDEX Softname You can use twice 'Softname' because the ending of the index-file is '.ndx' and the ending of the database-file is '.dbf'. What's the use of such an index-file? Well, it contains the record numbers alphabetically sorted and causes always an alphabetically sorted output of the database-file. If you APPEND some records the index-file will be automatically set up to date. And in the edit mode the following record won't be the physically following one but the alphabetically following one. You can create indexfiles for all fields. But remember that only one index-file can be activated at one time. Now the database-file is ordered well. But it would be nice if you could arrange groups (e.g. only Games). To manage this use the command LIST FOR Type = "Game" which displays all games of the list. LIST FOR Name = "Context" will display the record of the program 'Context'. LIST FOR Name < "M" will display all programs which begin with an initial letter before 'M' in the alphabet. LIST FOR Disc > "003" will display all records with a disc number greater than 3.



Stapelweise Spieltests jetzt auch im Rundschatz

Nachdem der Bedarf an Weltraumschlachterproben Helden nach wie vor hoch ist, scheint den Softwarehäusern die Phantasie auszugehen, sich für jedes Spiel eine neue Story auszudenken. Daß es in **R-TYPE** um eine Weltraumschlacht geht, merkt man nach dem Laden sowieso. Und daß das eigene Kampfflugzeug R-9 heißt, ist eigentlich ziemlich egal. Doch mehr Informationen, als daß es sich um eine Schlacht Erde (gut) gegen fremde Macht (böse) handelt, erfährt man nicht.

Satelitten, Zick-Zack-Laser und Riesen-Raumschiffe

Zunächst erscheint auch das Spiel wenig innovativ. Raumschiff fliegt von links nach rechts und räumt mal ordentlich auf - das hatten wir schonmal farbenfroher und schneller, vielleicht auch mit besserer Kollisionsabfrage. Manche davon haben auch kräftige Sound-Effekte und schöne Titelmusik. Davon kann man bei **R-TYPE** nur träumen.

Doch man sollte nie

vorschnell urteilen. Die Feuerkraft des Raumschiffs hängt davon ab, wie lange der Feuerknopf gedrückt wird. Von Stecknadelgröße bei Schnellfeuer bis zum regelrechten Flammenwerfer kann diese reguliert werden. Und schauen wir uns einmal in Ruhe die Extra-Waffen an. Da gibt es nette kleine Satelliten, die zum Raumschiff gerufen werden können, um die R-9 zu beschützen. Wenn man sie aber nach vorne schickt, hat man eine Vorhut, die ziemlich selbstständig aufräumt. Oder laserartige Schüsse, die am Rand abprallen und zick-zack-förmig das Spielfeld säubern.

Grafisch einfarbig, spielerisch farbenfroh

Also ist die Aufgabe des Spielers dank solch feuerkräftiger Hilfe einfach? Beileibe nicht. Besonders kleine Feinde haben etwa die dreifache Größe des eigenen Sprites. Nicht ungewöhnlich sind auch wurmförmige Gebilde aus zahlreichen Segmenten, die den halben Bildschirm einnehmen. Für die Obermotze am Ende

von Andreas Lober

der Levels kann man gut und gerne einen ganzen Bildschirm veranschlagen. Und in einem höheren Level gibt es gar ein Raumschiff, das einen Bildschirm hoch und schätzungsweise fünf Bildschirme lang ist - mit Verteidigungsanlagen an allen Ecken und Enden. Weil sich die Angriffstaktiken und verwundbaren Stellen auch noch stark unterscheiden, ist für so viel Abwechslung gesorgt wie bei kaum einem anderen Weltraumspiel. Wenn nur die technische Realisation besser wäre...

R-TYPE

Hersteller: Electric Dreams

Steuerung: Joystick

Voraussetzung: für alle CPCs

Preis: 29,95 DM

Anleitung: deutsch, englisch, französisch, italienisch

Bemerkung: Lädt nach

Bewertung:

Grafik: 3

Präsentation: 3

Sound: 4-

Motivation: 2+

Endnote: 2

Allen, die von Ninjas und dergleichen nicht genug bekommen können, bekommen mit **ADDICTED TO FUN - NINJA COLLECTION** genau das Richtige.

Nur für Ninja-Fanatiker

empfehlenswert.

DOUBLE DRAGON, SHADOW WARRIORS und DRAGON NINJA bilden ein Trio unter dem Motto "Fäuste, Kicks und Kampfsterne gegen alles Böse der Welt". Normalerweise besprechen wir ja bei Spielesammlungen jeden Titel einzeln. Da sich jedoch im vorliegenden Fall alle drei Programme stark ähneln, machen wir ausnahmsweise alles in einem Aufwasch.

Der Held - bei DOUBLE DRAGON können es auch derer zwei sein - läuft von links nach rechts und begegnet Feinden und Extrawaffen. Dabei scrollt der Hintergrund, nur bei SHADOW WARRIORS wird zwischen den Bildern lediglich umgeschaltet. In DRAGON NINJA kann man nach oben gehen, um auszuweichen, bei den beiden anderen Titeln springen.

Musikalisch wird durchweg guter Durchschnitt geboten, die Grafik ist bei DRAGON NINJA am elegantesten. Bei SHADOW WARRIORS ist die Farbwahl etwas unglücklich: bunt und etwas chaotisch, und bei DOUBLE DRAGON einfach nicht gut.

DOUBLE DRAGON erinnert an die RENEGADE-Serie, sieht damit verglichen aber arm und mickrig aus. DRAGON NINJA ist am ehesten mit SHINOBI zu vergleichen, bietet abwechslungsreiche Hintergrundbilder und diverse Überraschungen in puncto Gegner. Der Spielspaß wird nur durch eine nicht besonders spielerfreundliche Kollisions- und Joystickabfrage getrübt. SHADOW WARRIORS wartet noch mit ein paar Extras auf - der Hintergrund ist ins Spielgeschehen einbezogen - bietet spielerisch aber trotzdem nicht besonders viel, außer einer gerüttelt Portion Durcheinander.

Wer nicht gerade auf Ninja-Spiele versessen ist, findet darüberhinaus noch zu wenig Abwechslung. Nicht besonders

ADDICTED TO FUN - NINJA COLLECTION

Hersteller: Ocean
Steuerung: Joystick oder Tastatur
Voraussetzung: für alle CPCs
Preis: 34,95 DM (Cassette)
Anleitung: deutsch, englisch
Bemerkung: Spiele laden nach.
DRAGON NINJA nutzt 128KByte für Sprachausgabe

Bewertung:
DOUBLE DRAGON: 3-4
SHADOW WARRIORS: 3
DOUBLE DRAGON: 2-3

**Wir nutzen nur
10 Prozent
des Potentials
unseres Computers**



Alle Spieletests auf diesen Seiten wurden ursprünglich für die CPC International geschrieben. Durch deren verfrühtes Ende konnten sie dort nicht mehr veröffentlicht werden, daher kommen sie jetzt im Rundschlag.

Es sind vor allem ältere Titel, doch wer seinen CPC noch nicht so lange hat, kann sich hier über Spiele informieren, die schon länger auf dem Markt sind.

Game-Test: Bundesliga Manager von O&T-Software

!!!-Wie ich gerade erfahren habe, ist die endgueltige Version noch nicht fertig. Ablaze hat das Game praktisch nur rausgegeben, damit ihm Leute sagen, wo noch Bugs sind, die er noch ausbessern muss. In diesem Fall ist dieser Bericht eher eine Mischung aus Test und Bugreport.-!!!

Jetzt wollen wir uns erstmal dem Test eines neuen Shareware-Spieles zuwenden. Es heisst Bundesliga Manager 3 und wurde von O&T-Soft programmiert. Hinter O&T verstecken sich mit Ablaze und MOD, zwei Neueinsteiger, die mit ihrer CeBit-Paddy einen Einstand gefeiert haben, den man wohl als gelungen bezeichnen darf. Auf eben dieser CeBit-Paddy wurde von den beiden auch das im folgende getestete Programm vorgestellt. Allerdings bin ich mir nicht ganz im Klaren, ob meine Version schon die endgueltige Version ist, denn in der Anleitung steht, dass diese Version nur fuer Marabu gedacht ist. Ich habe es mir aber auf der Paddy ganz offiziell von Ablaze kopiert. Aber das kann mich nicht von einem Test abhalten. Denn falls es sich nicht um die Endversion handelt, koennen die beiden auf Grund dieses Tests noch die eine oder andere Veraenderung einbauen. Falls es sich um die Fullversion handelt, hoffe ich mal auf ein Update. Genug gefaselt, stuerzen wir uns in den Test. Das ganze beginnt mit einer Frage nach dem Monitor (Farb- oder Gruenmonitor). Ich habe das Spiel bisher nur in Farbe gespielt und bin der Meinung, dass die Farbauswahl gut gelungen ist und die verwendeten Fonts ohne Probleme zu lesen sind. Wie das ganze in Gruen aussieht, kann ich leider nicht sagen. Als naechstes gibt es nun den bei Shareware ueblichen Screen mit Kontonummer und solchem Kram. Dann kommen zwei Scroller. Einer mit Greetinx (Dankel!) und der andere mit irgendwelchem anderen Unsinn. Nun zum Game selbst. Das Spielprinzip braucht man wohl keinem mehr zu

erklaren und so habe ich hier mal ein paar Plus- bzw. Minuspunkte aufgelistet.

+ Shareware

+ sehr gute Bedienung, Menupunkte sind unmissverstaendlich, man weiss sofort, was gemeint ist

+ Waehrend des Spiels laeuft unterhalb des Spielfeldes, auf dem zwar keine Spieler zu sehen sind, sondern nur der Ball rumduelt (macht aber gar nichts), ein Spielprotokoll mit, das man je nach Laune auch abschalten kann, wodurch die Spiele wesentlich kuerzer dauern (sehr praktisch!)

- parallel zu den beiden Scrollern koennte auch ein Musi laufen, es gibt so viele Freaks, die mit dem ST gute Sounds machen, da stellt euch bestimmt einer einen Sound zur Verfuegung

- der Transfermarkt kann pro Runde nur einmal angewaehlt werden. Das ist wirklich verdammt unpraktisch, da man normalerweise sein Geld auf der Bank einzahlt, weil es da Zinsen bringt. Nun muesste man praktisch immer erst das Bankkonto raeumen, dann den Transfermarkt anwaehlen und wenn man dort nichts findet, zahlt man das Geld wieder ein. Das ist wirklich absoluter Quark! Besser waere es, wenn man sich erst einen Ueberblick ueber den Markt verschaffen koennte und dann gegebenenfalls zur Bank geht.

- im Gegensatz zum Transfermarkt, kann man das Trainingslager pro Runde so oft anwaehlen, wie man will. Aber schon ab dem zweiten Trainingslager, geht es mit den Staerken der Spieler bergab. Wenn man sich nun nicht mehr sicher ist, ob man schon im Trainingslager war und deshalb nochmals faehrt, ist die Kacke schon am dampfen. Ausserdem fahren nur die Spieler ins Trainingslager, die fuer das naechste Spiel aufgestellt sind. Aber welche Mannschaft faehrt schon ins Trainingslager und laesst die Ersatzspieler zu Hause?

- in den Spielen ist auch bei drueckender Ueberlegenheit, d.h. man fuehrt schon nach 25 Minuten mit 4:0 und das Spiel findet nur in der Haelfte des Gegners statt, kein hoeherer Sieg als 4:0 moeglich. (Okay, ich habe gerade festgestellt, dass auch ein 5:0 moeglich ist, aber das ist mir trotz ausgie-

bigem Probespielen bisher nur ein Mal gelungen)

- manche Teams erzielen im Laufe der Saison bis zu 100 Tore und nehmen dann nur einen Tabellenplatz im Mittelfeld ein. 100 Tore hat in der Bundesliga noch selten eine Mannschaft (soviel ich weiss nur ein oder zwei Mal) erzielt und vor allem war sie dann nicht im Mittelfeld platziert.

- ausserdem hat das Prog auch einen wirklich schwerwiegenden Bug. Es ist moeglich, das man in ein und derselben Runde vier (!) Mal gegen den selben Gegner spielt. Wo gibts denn sowas?

- als ich mal nachsehen wollte, welchen Tabellenplatz mein nächsterGegner momentan einnimmt, konnte ich diesen in der Tabelle seltsamerweise gar nicht finden.

- eine Unterscheidung zwischen Heim- und Auswärtsspielen fehlt. Auch bei Auswärtsspielen bekommt man Eintrittsgeld. Logischer wäre es, wenn man hier Reisekosten zahlen müsste. - der Schwierigkeitsgrad ist zu niedrig, sobald man mal einigermassen Kohle gescheffelt hat. Die Topspieler sollten noch wesentlich teurer sein, das Stadion sollte am Anfang z.B. auf 5000 Zuschauer begrenzt sein (es sollte also auch möglich sein, das Stadion auszubauen, was aber entsprechend kosten sollte), abhängig von der Zuschauerkapazität sollten auch Unterhaltskosten fuer das Stadion berechnet werden. Ausserdem halte ich es für unrealistisch, dass eine Mannschaft, die eben erst aus der zweiten Bundesliga aufgestiegen ist, deutscher Meister wird, was auf Grund der vielen Kohle, die einem zur Verfügung steht, kein Problem ist, da man sich praktisch jeden Topspieler leisten kann.

- neben der Tabelle sollten die Plazierungen stehen, weil man sonst jedesmal anfangen kann zu zählen, auf welchem Platz man sich befindet (falls man nicht gerade auf den paar ersten bzw. letzten Plätzen der Tabelle steht).

- ein DFB-Pokal wäre auch nicht das Schlechteste

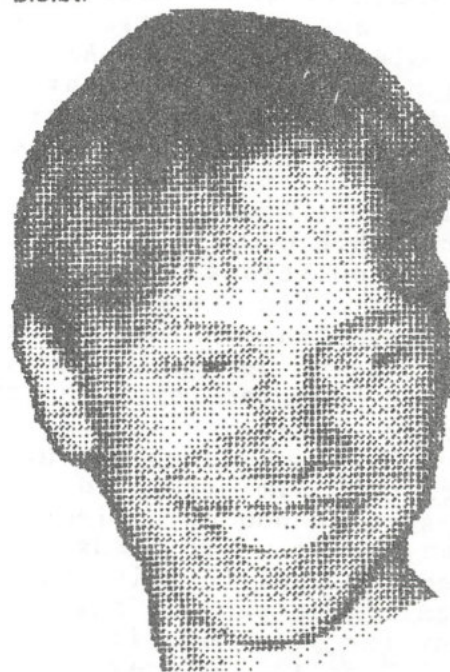
- die Idee, dass der Sponsor einen bestimmten Prozentsatz der

Gehälter, Aufstiegs- bzw. Meisterschaftsprämie bezahlt ist echt gut. Es wäre aber vielleicht auch nicht schlecht, wenn man am Anfang der Saison einen Sponsorenvertrag abschliessen könnte, bei dem dieser Prozentsatz je nach Sponsor und Stärke des Teams variiert.

- es sollte innerhalb der Mannschaft eine Torschützenliste geben

- es wäre wünschenswert, dass gelbe und rote Karten unterschieden werden

- die Ergebnisse der Mitkonkurrenten sollten ebenfalls ersichtlich sein. Bei all diesen vielen Minuspunkten, muss man natürlich auch in Betracht ziehen, dass FM 3 das erste Prog von O&T ist, das released wurde, und dafür ist es schon erstaunlich gut. Ausserdem sind nicht alle Minuspunkte so gravierend, als dass man sie ändern müsste. Es handelt sich hier nur um Vorschläge meinerseits. Eine Änderung wäre natürlich insoweit wünschenswert, wie es in den Möglichkeiten der beiden liegt. Auf jeden Fall sollten sie aber darauf achten, dass man nicht vier mal gegen dieselbe Mannschaft spielt. Also auf jeden Fall, ein guter Anfang für Ablaze und MOD. Macht weiter so! Und ihr Leser (ja vor allem DU) solltet nicht vergessen, die Share-waregebühr zu zahlen, damit die Motivation von O&T erhalten bleibt.



The Villain



GAMERS MESSAGE BY THE VILLAIN

Er versteht mich nicht,

er versteht mich nicht!

Wer denn?

Mein Computer versteht mich nicht!

Gamers Message

Pünktlich zum Jubiläum gibt es eine neue Rubrik im Rundschlag: die Gamer's Message. Verantwortlich für den ganzen Sch.... der hier verzapft wird, bin ich, "THE VILLAIN". Für den ersten Versuch in Richtung Gamer's Message habe ich die Tips noch aus verschiedenen Zeitschriften rausgeklaut. Wenn ihr aber wollt, dass diese Rubrik weiterhin bestehen soll, dann schickt eure Tips oder Fragen zu Games an die Redaktion, (Stichwort: Gamer's Message) denn ich habe nicht vor, diese Rubrik im Alleingang durchzuziehen. Ok, genug gelabert, fangen wir mit einem Cheat zu Continental Circus an. Um ewig viele Credits zu kriegen, die Tasten einfach auf C,H,E,A,T und SPACE umdefinieren. Jetzt das Spiel starten und immer fleissig C drücken.

Chase H.Q.: Auch hier koennt ihr wieder die Tasten umdefinieren und zwar zu S,H,O,C,K,E,D. Jetzt sind die Tasten von 1-4 mit verschiedenen Funktionen belegt.

Lemmings: Ein guter Cheat fuer alle diejenigen, bei denen die Passwortabfrage nicht funktioniert. Legt eure Patschhände auf die linke Seite des Keyboards und drückt die Tasten runter. Jetzt seid ihr im nächsten Level. Normalerweise muss man hier nur drei Tasten drücken, aber ich kann mich leider nicht mehr erinnern, welche das waren. Aber die oben beschriebene Methode funktioniert bestens.

Stormlord: Im Titelbild "BRINGONTHEGIRLS" drücken. Das ganze ohne Leerstellen und auch ziemlich schnell, weil es sonst anscheinend nicht funktioniert. Jetzt müsstet ihr unendlich Leben haben und es sollte irgendwie möglich sein, die Levels von 1-4 anzuwählen.

Puzznic: Man gehe in das "Retry-Menu" und gebe "HELPME" ein. Mit N könnt ihr jetzt den jeweils nächsten Level anwählen.

Total Recall: In der Highscoreliste einfach mal "INACTIVE MINDS" eingeben.

Das solls für heute erst mal gewesen sein. Ich kann euch leider nicht sagen, ob alle Cheats funktionieren, da ich ungefähr die Hälfte der Spiele nicht habe. Am besten einfach mal ausprobieren. Einsendeschluss für eure Spieletips, die hoffentlich haufenweise kommen, ist der:

15.Juli 1993

Des Spielers Nachrichten !
(Originaltit.:Gamers Message)

Text by "the Villain"....who invented this new rubi.
The first step according to Gamers Message was "stealin'" some tips out of other fanzines...
Please send your tips & game questions to the editorial staff (catch word: Gamer's Message)
Cheat for Continental Circus:
To get irregular credits you've to redefine the keys to C,H,E,A,T and SPACE. Then start game & keep on pushing C !
CHASE H.Q.:redefine keys to S,H,O,C,K,E,D.Now the keys 1-4 are defined with different functions.
LEMMINGS: A nice cheat for all users whose pass word check doesn't march. Put your hands on the left side of the keyboard and push the keys down - you're in the next level now !normally you've only to push 3 keys therefore,but I forgot 'em...
STORMLORD: Push 'BRINGONTHEGIRLS' in the loading screen. All this without space and amazingly quick,coz it seems that it doesn't work otherwise.... Now you should be able to choose the levels 1-4 and have endless lives.
PUZZNIC:Go to the 'Retry-Menu'and type in 'HELPME'.With N you can choose the next level.
TOTAL RECALL:Only type in 'INACTIVE MINDS' in the highscore. Okay ,that' all (folks)...unfortunately I don't know if all cheats run....get a try...
The deadline for game tips: 15 th july 1993.



IT'S NOT A TRICK,
IT'S A,AMSTRAD!

Soccer Manager

English : This text is a test of a new German Football Manager game written by O&T-soft.I am not sure if this is the full version but I am testing it anyway. It runs on either colour or green screen. The aim of the game is simple,you just have to manage a soccer club.The game is shareware and is very easy to understand, during the game you can always see the soccer field and watch your team play.

Sadly there is no title music.Also not so good is,that you can't transfer players more than one time at each turn,but you can send your players as often as you want to the training camp, but this only once improves the abilities of you team,every time else your players loose some of their skills. Some teams score more than 100 goals in one season and just receive an average schedule position.

And then there is a big error in this game,you can play four times against the same opponent in one round.There is no difference between a home and an away match.The game is too easy, once you have raised enough money there are no problems anymore and so the game gets a little bit unrealistic.The current position in the schedule is missing,so you always have to count.You should be able to negotiate an contract with your sponsor.

There should be an difference between yellow and red card.The scores of the opponents should be visible.Besides these irregularities you have to know that this is the very first program of O&T-Soft and so is very good. And don't forget to pay the shareware fee.

The Villain of HJT!
Translation by Odiesoft of HJT!

C = CODER "RASTER" by Overload

Hi !

Yoh, here is Overload again with some news, informations and the best of all... **L i s t i n g s** !!!

Somebody in RS asked how to make Splitrasters... Here the explanation.

Everybody knows how to code Rasters, or I am wrong ?

Ok, Rasters and Splitrasters has the same funktion, but the difference belongs in that case, that the colour of rasters gone be changed more but one times in an pixelline... Kapsische ? Sorry for my bad English but thats typically for Overload !

Here's the listing...

```
ORG &3000
LD HL,&C9FB
LD (&38),HL
.loop LD B,&F5
.wait IN A,(C)
RRA
JR NC,wait
LD BC,&2F10
OUT (C),C
LD B,&4B
LD C,&54
....
HALT
OUT (C),B
OUT (C),C
....
DS 40
JP LOOP
```

Starting adress
This activates the Systeminterrupts, we need this
for the synchronisation of the Splits !
And this little Routi awaits the frame-Fliege !
activates the &F5-Port
and put, when frame-Fliege arrives to carry
when not, jump to wait... logisch, gel !
and all datas jump over Gate-Array (claiurngh)
activated !
and now we load the colours in the free registers
like b,c,d,e,h,l,a
we need this for synchronisation (ah ja, lokus !)
and give it out...
and so on
an OUT (C),?? needs 4 ms, now calculate 6 Register
a 4ms = 24ms, 64-24=40 ms !!!
and back !

So easy it is to make a really good Splitrasters... But the Problem is that's only possible 6 or maximally 7 colours per Rasterline to bring on the monitor (Wow, what a good English, he ?).

That Problem will defeated at page 2...

Ok, i know, my English must be killed (hahaha)...

So, i speak loveryly in German... (I can speak English very well, but i hate to write all my text in English).

Yours Overload (bruzzel, zitter, gith) of Ha Yot Tee (HTT) !!!

Puhh, nach meinem Super-English-Übersetzung ist meiner einer nicht mehr in der Lage, noch mehr Translations zu machen, drum gehts in Deutsch weiter !

Ja, das ist das Overloadsche Gesetz...

Nun, aber zurück zur Vergangenheit.. (hå ?!?)

Oh, ich sehe gerade, es wird hier ziemlich knapp, also, auf Seite 2 gehts weiter, und zwar heiter !

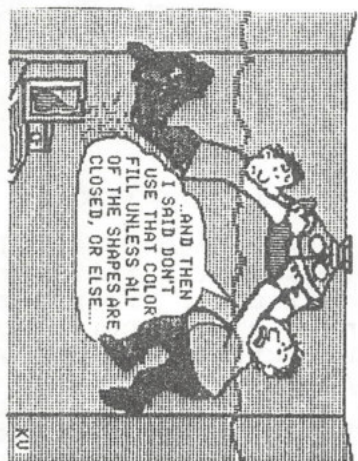
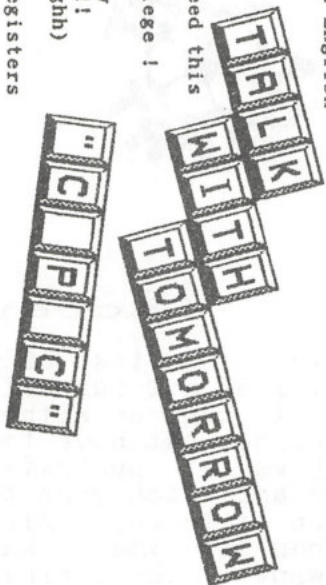
DAS OFFENE WORT

Hier kann sich jeder Abomment einmal melden!
Sag' Deine Meinung!

Versuche, Wesentliches in kurzen Worten zu fassen!

Nur gute, neue, sauber durchachte Gedanken kommen durch das Sieb von Marabu !!

Über dann schlagen sie um so unerbittlicher zu



DAS OFFENE WORT

Also Leute, so geht's nicht !!

So viele, die den "RS" lesen wollen !!

So viele, die den CPC "gut,toll,super, mega" finden !

So wenig, die mitarbeiten wollen!

So wenig, die ernsthaft mitarbeiten wollen!

Wer will, dass der "RS" und sein CPC weiter besteht, sollte sich mal ein paar Gedanken machen!

Wer will -'richtig mitarbeiten'- ! ??

Wer will eine ganze Rubrik druckfertig vorbereiten ?

Nur so hat Dein CPC und der RS eine Überlebenschance !

Eine Rubrik druckfertig machen, heisst,....!

Marabu oder BIOS schicken Die alle ASCII-Files zu dieser Rubrik und Du liest, sortierst, zensierst und stellst zu kompletten Seiten zusammen - Mit Titel und Nummer !

Nur solch' ernsthaft aktive Leute haben eine Chance, in die RS-Redaktion zu kommen!
Versuch's mal !!

DER STRECKEL GEHT,
DER RUNDGEHT DER BLEIBT,

Wer will, kann natürlich auch unter seinem Namen oder seinen Pseudo an "Das offene Wort" schreiben!

Overkill der gekillte OVER...

Jahhhh, und weiter gehts, und diesmal mit MODESPLITTING !

Die Frage: Was ist eigentlich MODESPLITTING ? Man stelle sich das mal so vor, oben auf dem Bildschirm ist bis auf 1/3 Mode 1 dargestellt, wiederum 1/3 ist Mode 0, und der Rest ist Mode 2...

Ich habe herausgefunden, man kann sogar all dies über Systemroutinen coden (bestes Beispiel **PIRATES!**), aber wenn man einmal im Overscan arbeitet bleibt einem nichts anderes übrig, als über das gute alte Gate-Array zu hantieren...

Hier einam die Werte...

&7F8D = entspricht Mode 1

&7F8E = wie Mode 2

&7F8C = Mode 0 ist ja klar oder ?

Eigentlich müßt ihr ja ganz allein, damit zurecht kommen, bzw coden.

Aber lieb wie ich bin, hier das Listing...

```
ORG &3000
LD HL,&C9FB
LD (38),HL
.loop
LD B,&F5
LD B,&F5
.wait
IN A,(C)
JP NC,wait
halt
halt
LD bc,&7F8d
out (C),c
halt
ld bc,&7F8e
out (C),c
halt
ld bc,&7F8c
out (c),c
halt
jp loop
```

Sicherlich wird sich einer fragen, warum ich keine Tastaturabfrage miteingebunden habe... Call &BB09 ist ein Systemzueriff, und würde ein Riesenchaos ergeben... Sicherlich gibt es eine Tastaturabfrageruti aber, das würde euch verwirren, denn man glaubt es kaum, die Tastatur wird über den Soundchip abgefragt. Aber dies ist ein anderes Thema...

Yours Overload of HJT

Overload del Jabanel !

Raaaahhhuuuuuaarrghhhhhhhhhiiiiiooooooyyyyyuuukkiiii !

(Übersetzung aus dem Marsianischen) "ES GEHT WEITER !"

Das Problem war doch, daß es nur möglich ist, maximal 7 verschiedene Farben in einer Rasterzeile auf den Bildschirm zu bringen...

Und das schlimme ist, ich habe alle Register verbraucht... Es muß doch auch noch anders gehen, oder ?

Genau, es gibt Gottseidank den lieben und Zeiletsparenden Befehl OUTI und OUTD, ich persönlich benutze nur den Befehl OUTI, der wie folgt funktioniert...

LD A,(HL) ; Hier kann man den Farbenwert einlesen...

DEC B ; Ahrrrg, warum nur, dieses biöde DEC B ???

OUT (C),A ; Ausgabe auf ausgewählten PORT

INC HL ; Nun HL-Register erhöhen...

Und das geile ist, der Befehl benötigt nur 4ms (glaub.ich!), obwohl er mehr macht als das doofe OUT (C),C !!!

Hier liegt die Lösung vor euch ! Man gehe nun wie folgt vor !

LD HL,Tabelle ; In der Tabelle stehen die Farbwerte (10 max pro Zeile)
LD B,&80 ; Da ja DEC B existiert wird aus &80 - &7f (Gate-Array)

OUT (C),B ; Gatie aktiviert

... ; Nun hier ein Frame-Fliege und Sysirupts und nun ...

OUTI ; Dadurch, daß diese doofe DEC B am leben ist, bleibt

INC B ; einem nichts anderes übrig, als es jedesmal zu

OUTI ; erhöhen, was zur Folge hat, man kriegt nicht soooo

INC B ; viele Splitraster auf den Bildschirm, aber dennoch

... ; farbiger als mit Listing 1 und das geile ist, ich kann

... ; jetzt mehr Farben pro Zeile machen !!!

Ist das nicht toll ?? Ja, und auf Seite 3 gibt es Modesplitting !

Wie das funktioniert ? Schaut es euch doch selber an...

Here a little Greetinxx...

Hexenmeister: Hey old Hexi find gut, daß du dich nun auch am RUNDSCHLAG beteiligst, doch findest du nicht, deine Kommentare über Knutschfleck ein bisschen zu aggressiv... Leg dich doch lieber mit mir und meinem Englisch an, anstatt den Knutschfleck, der so oder so viel Arbeit hat, und auf sein Englisch kaum achten kann. Zweitens find ich deinen Artikel "SCHREIBT MEHR FRAZÖSISCH" auch ein bisschen übertrieben denn wenn mehr in French geschrieben wird, erhöht sich auch Abnahme des Rundschlags... müsstest du eigentlich wissen, als Betriebswirtschaftler.

Was ich aber gut finde, ist das du deine Meinung offen sagst, und dich nicht verschweigst...

Zur deiner Frage, was ich auf dem CPC mache...

Ich habe meinen CPC erst seit April '90 und bin erst in die Juni '92 in die CPC-Szene eingetreten. Aktiv bin ich erst seit Februar '93, lang bin schon relativ weit, was das Coden betrifft... Es gibt nur bislang 2 Werke von mir, OVERLORD Demo und Overloads Revenge Intro v1.5 (dies

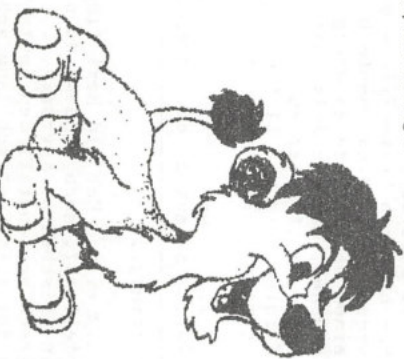
THE END OF MICROCOMPUTERS

The Ultimate Fanzine Round-Up

If you don't know it before - there are a lot of real good CPC (paper) fanzines around. French and British fanzines look very good and a lot of them contain very interesting information about the CPC, the scene, game reviews etc. Sometimes they tell news even before they're printed in the commercial CPC magazines, like Amstrad Action and Amstrad Cent Pour Cent (A100% is the best). However, there is one major difference between British (this also means Irish) and French CPC fanzines. What? Oh yes, of course the language is different. Most French mag have only french texts, but it seems that they start to make a change and doing it like the Rundschlag. This means, that fanzines like Micro Mag & Press Fire and Eurostrad have articles in different languages, so most people can read those texts. But there is another difference: whereas the French fanzines are Freeware (they cost nothing and you can copy them like hell), the British Fanzines aren't for free. Maybe this is a kind of insular touch - other countries have other habits, so what? That the British even want money for really bad programmed diskmag like CPC DOMAIN, sounds strange, but the situation in the UK is not like in France or Germany. Most diskmag in the UK where coded by PD librarians (PD libraries are very popular in the UK - most British CPC users don't pirate software). So, if for example the libran of Dick-Soft codes a really cool diskmag, he or she don't want that the library Pussy-Soft sells the diskmag he coded which was a hard work to do. The man behind Dick-Soft may now only give the diskmag away to

subscribers. Sometimes there is a note that a diskmag is not PD in Great Britain, but it can be freely copied on the so-called continent. BTL (Better than Life) is a good example for that. It isn't released yet, but some UK coders have the aim to create it so good that it maybe even better than most diskmag in France and Germany (well, there are good diskmag in Germany and very simple coded diskmag, too, I should admit)!!!

I wanna bring to you the addresses of the best diskmag available! Sorry, if I forget some! If so, please tell me which one I forgot to mention. There is no real review of the fanzines as I'll write about more than 15 fanzines! To write 15 long reviews of fanzines needs a lot of time, and even to read them will be real hard and boring. I think - so I'll only print the name, the address where to get them, the price and the language(s) which is used. Sorry, there is not enough space to review the German paper & diskmag.



Alive & Kicking

You may see the title sheet of it in RS 9 (or 107). It is mainly for the gamers, but very interesting to read for the more serious, too. It's in English, A5 and perfectly layouted with CRTCs' fab Powerpage. One issue costs 1.20£ plus postage. Address: Alive & Kicking, Lee Rouane, 3 Causeway House, Keilsedge, Ashover, Chesterfield, S45 0DW, Great Britain.

Artificial Intelligence

AI is the CPC fanzine from Great Britain with the best layout. This fanzine is the mag with the most PD news & reviews. There are some faults, for example the Preview of ZapT Bails is not PD, but anyway AI is interesting to read. What really annoys me, the editor don't replay letters. Even stuff writers must wait several months for a replay - if they have luck! Address: Artificial Intelligence, 19 Lee Street, Liversedge, West Yorkshire, WF15 6DZ, Great Britain

CPC User

One of the biggest CPC groups or clubs is the United Amstrad User Group (UAUG). The UAUG was folded in 1986 and this group runs not only a excellent group fanzine called CPC USER, they even run a PD tape & disk library AND a computer books library. There is a competition in every issue as well as a news, mailbox and an adventure column and there is even a Protext page. A sample copy of CPC User costs 01.50 (plus postage) and you can get it from: Alan Stead, 65 Wallisdean Ave, Fareham, Hants. PO14 1HS, Great Britain.

Amstrad Fun

This is the only Irish CPC Fanzine I know. The first few issues were for the game players only, but now as there write several sceneries for the fanzine it is interesting for everybody who want to have more information about the scene. For example TIC of BENGI and others write for it. For further information write to: AMSTRAD FUN, 8 Springfield Drive, Templeogue, Dublin 6W, Ireland

Overgraph

Overgraph is a French paperfanzine which has only a few pages, but is funny to read anyway. Contact: Gilles HENRY-VIEL, 41 AV Winston Churchill, 31100 Toulouse, France

Micro Mag & Press Fire

Micro Mag & Press Fire is published by Antoine P. and Force One. Micro Mag & Press fire is the BEST diskmag from France. You see, I wrote from France not that it is a French diskmag. In fact, MM&PF is the only diskmag from France which contains English

texts (since issue 7). Most of the tunes were created with the Soundtraker (unfortunately none of the editors own the Soundtraker) and most of the screens were transferred from other computers. If you don't like Kangaroo

Musique tunes, turn OFF the volume as a lot of tunes were made by him. For the latest issue send 2 international reply coupons and a 3" or 3.5" disk to: Antoine Pitrou, 4 rue d'Amsterdam, 59 700 Marqu'en-Baroeul, France

Exit

Exit is a typical French paper fanzine: good layout & clip art but only a few pages. For everybody who watch out for fanzines Exit should order a copy. Write to: Jo DUPOURY, AV Gustave Caliot, 40200 Pontenx, France.

Eureka

The last issue of Eureka I have is the 4th issue. This issue is also issue 2 of Atlantis and issue 3 of Amistocpc. It has only 9 pages, but don't be fooled because of the few pages. This mag has some interesting articles. There's an interview with Tenetbros and a French PowerPage manual written by CRTC.

There is only one thing I really dislike in the fanzine: there is a swastika (in German: Hakenkreuz) in CRTC's article. Don't get me wrong - I really have a lot of humour, but something like this should not be for amusement. What would the English say when printing photos from India some years after the 2nd world war which show British soldiers who beat peaceful Indian natives in India or what would the French say if fanzines of other countries show pictures of the French secret service destroying the Rainbow Warrior at the other side of the world (this happened not sooo long ago)? Nationalism is a real bad problem and no jokes should be made about nationalism. I think a lot of people don't see that nationalism is a problem everywhere at the moment. The better we get rid of idiots like Schoenhuber or Le Pen - the better! Maybe there'll be only peace on earth if the last national asthobe dies! But let's go back to the fanzine itself. Unfortunately the fanzine is in French only, but maybe this will change soon. It is one of the very few fanzines running by a gift (Am I allowed to say 'girl', Niki?), so SUPPORT HER! You can

get it from: Niki Rabillard, 58 rue fenelon, 51000 Reims, France.

Franchement

Franchement is not a usual CPC fanzine. In fact, there're only a few information about the CPC. It is a fanzine for those people who are interested what happens in the world. In the last issue I have, there's a article about light products (coke light, cheese light, etc.) and about the EEC (especially about Maasricht. You see, your French should be really good to understand all phrases. The address is: Franchement, Cedric Fontaine, 5 rue Foch, 85000 La roche sur Yon, France.

Eurostrad

Like the Rundschlag EUROSTRAD is an international CPC fanzine. There are articles in French, English and Spanish (!). The 2nd issue is already out. By the way: Eurostrad is not the first European Fanzine - the Rundschlag is. I hope Eurostrad will be supported by many people all over Europe. Write to: Thomas FOURNERIE, La Hamelinierie, 50450 Hambye, France

Rooistrad

If you like adventures and role playing games you will like Rooistrad for sure. Besides adventure maps there are also reviews of PD games and regularly interviews.

Le Canard Dechainé

is a very hot CPC fanzine. If you show the fanzine to your grandma she will be faint for sure. It is a fanzine with hot & dirty clip art. If I received Canard Dechainé the first time, I couldn't believe what pictures were showed there. For the sexual overdrive write to: Tanguy Barre, 28 rue de la Croix Verte, 95130 Franconville, France.

I'm sorry that I haven't listed all fanzines which wanted to be mentioned and that the printed revies are not very long, but there is not enough room. More information about new CPC fanzines next time!

Lovebyte of HJT

HJT-Sommeraktion

ORIGINAL-SCHNEIDER-COMPUTER-DIVISION-PRODUKTE
Eine Aktion von Lamers International, der Fa. New Age Software, Stuttgart, und dem Hajemara-Team.
Wir danken der Fa. Weeske, Becknang für die Bereitstellung der Schneider-Division-Produkte.

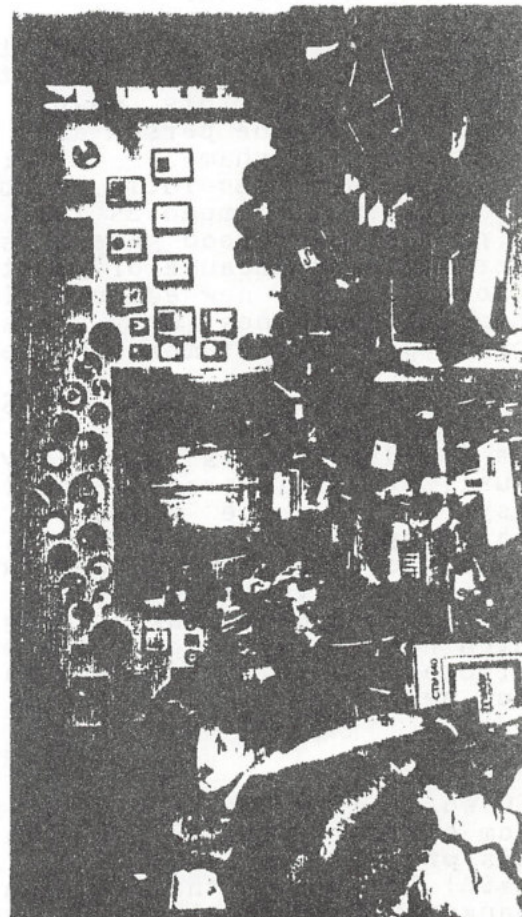
DEVPAC-Assembler/Disassembler	10,00 DM
EASY-TOPCALC-Tabellenkalkulation	10,00 DM
HiSoft PASCAL T4	10,00 DM
BASIC Lehrbuch Band 2	10,00 DM
Soundtraker 128K inkl. Disc & Handb.	49,95 DM

RESTPOSTEN SPIELE & LITERATUR

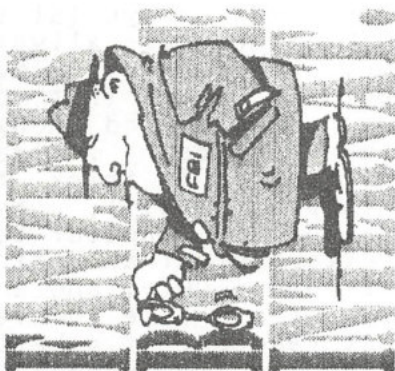
Liste anfordern

Bei jedem verkauften Produkt führen wir 5,00 DM an die Rundschlag-Redaktion ab, um das weitere, regelmäßige Erscheinen dieses CPC-Fanzines zu sichern. Diese Aktion ist bis zum 31.08.1993 befristet.

Bestellungen bitte über die New Age Software GbR, Stephan-Waid-Weg 23, 7000 Stuttgart 60. Versandkosten: 5,90 je Sendung.



Some information about the great



The FBI is an international fanzine organization for CPC diskmag and paper fanzines. The aim of the FBI is that the members of the FBI help each other in writing articles giving tips in DTP, swapping the latest news what happens in the CPC scene etc. Every member (well as you haven't noticed it yet, 'member' means the Main Editor(s) of a Fanzine) should write more or less regularly (English) articles for FBI Fanzines of other countries. I think this makes the scene more flexible and more interesting as we will have the best and latest information. There will be also sent out a special FBI fanzine which is only for members of the FBI where the members can ask for help, writing each other, giving tips etc. This mag is really only for FBI members and 'coz it should be really actual, there won't be any terrific Clip-Art nor a high-quality layout. At the moment there are only 2 FBI fanzines, the RUNDSCHLAG/OVERKILL and LAMERS INTERNATIONAL. The first issue of LAMERS INTERNATIONAL hasn't many pages. Well, maybe there will be 50% english articles in the next LAMERS INTERNATIONAL issue. However, I (Lovebyte) hope many fanzines will join soon. Anyway, not every CPC fanzine can become a member of FBI. There are some

rules to become a FBI member. Firstly, only fanzines which have regularly at least some articles in English can join the FBI. Secondly, every FBI member MUST write articles for other FBI fanzines on a regular basis, too. This makes sure that the FBI is really a INTERNATIONAL organization. The FBI also runs a mailbox/BBS, called RAZORMAID. The problem at the moment is that we wait for a new high-speed modem and that we'll move very soon. If we have the new AT modem we will tell you the new phone number. However, all articles we receive on Amstdos formatted disks (40) will be stored in the BBS that everybody who give it a call can read them. Well, the BBS is running with a AT, but of course there are columns for CPC users, although there are a lot of PC columns, too.

RUNDSCHLAG COMPETITION

All members of the HJT (Marabu, Crittersoap, Hiroyuki, Hexenmeister, Overload, Kangaroo, Musique, The Villain, Odiesoft and me, Lovebyte) weight 632 kilos. Hiroyuki has fair hair and the IQ from Kangaroo is 23. Lovebyte has the most porn magazines and has a irreparable brain damage. Crittersoap is half as tall as Kangaroo, the shoe size of Marabu is 43. Odiesoft has 5 computers. Overlame is 30 in 14 years. The Villain has a 5.25" diskdrive and Hexenmeister has 100% more summer pimples than all other members of the HJT and DSC is not a HJT member. Now the questions are: 1) How many legs has Crittersoap? 2) How many members there are in the HJT at the moment (Note: today, this means the day we wrote this text, is the 31.05.93). Send the COMPETITION FORM to Marabu's PO. Box. Oh, yes there are some prizes, 3 to be exactly. The 3rd prize is R-Type, the 2nd Last Ninja 2 and the 1st prize is Savage. All games are on disk, of course, 'coz tape is crap!

Watch out for the competition form at the end of the road--oops the Rundschiag/Overkill

The Amstrad Action Desaster

Oh god! It's unbelievable what kind of crap AMSTRAD (or LAMESTRAD ?) ACTION tells its readers! I really have a good sense of humor, but this crap is too much for my stomage (attention technicolor comes!). Some months ago, they printed a the crap, saying the preview version was PD (although a lot of people PAID for the CPC AI Databox). Well, I don't know why they always think CPC AI programs are PD, especially when I have a look at the CRAPPY AA programs which aren't even PD (who wants them anyway). It's no surprise that CPC AI had the better programs - they paid simply a lot more money for programs like Power Tetris than AA.

There were less issues of the mags sold than some months ago (at the moment 27000 whereas they sold 35000 when ACU/CPC Attack were alive). Well, for me this is strange as I think they should have got more readers when ACU/CPC ATTACK bit the dust. But it seems that most people think that the quality of the articles aren't good enough. Indeed, articles about 'how to paint a picture', 'game compendium', 'selling software' (ha!ha! Very funny! I think the writer of this article didn't sell a lot of his program(s)!), 'type ins (low quality programs)', '6128 Plus tape upgrade' (better talk about 6128 Plus DOWNGRADE - or what's even better: print an article about how to build a 6128 Plus from a old CPC 464, a DDI-1 and a GX 4000!) 'the Power Up' pages with the same boring trash like in every issue, etc., aren't interesting enough for most readers. It's better to print 8 pages of Technical Forum, 5 of Public Image and 5 of assembly coding instead!

The last issue of AA I have is issue 92 (May) and there are a lot of more or less funny faults in it. For example, do you know that the Soundtrakker is a FRENCH DISIGNED program? Well, the coder of this fab program is BSC which stands for Beta Soft COLOGNE. Ok- everybody knows that COLOGNE is a town in France..... Bullshit! It is also very funny that they needed months to test the Soundtrakker version 1.1 now, as the Soundtrakker Version 2.0 is nearly finished! Well, the review itself is better then the most AA reviews.

PUBLIC IMAGE is really an interesting column, although I miss the RUNDSCHLAG plug (this means you, Tim!). Well, there is one little fault: EGS is one person and not a team! So, everybody can see that it is really a shame if a programmer team is only able to code a game which is absolutly rubbish, like it happens again and again (it seems that companies like US Gold, Codemasters etc. have no pride to produce real good games instead of games where you vomit or even start to wank because of frustration).

I hope that the new editor, Tim Norris is more interested in the CPC then the last ones. Only a real great commercial CPC mag will survive- so let's hope that more interesting stuff will be printed!

Soundhacker

The Soundtrakker is an utility coded by Britains best cracker 'The Equalizer'. This program enables you to hack Soundtrakker tunes very easy if you have a Hacker interface or a Multiface. The idea that evrybody can hack tunes is good, but as there are used again and again the same Soundtrakker tunes it may be possible that we'll hear those tunes even more often - especially in British demos, 'coz there are not many Soundtrakker originals. Anyway - every British production which has the same level of coding (or is even better coded) will be welcomed! So CRTC, Hangman, Razzter, Boo and the rest - work hard for your next demos, utilities, diskmag's etc.!

Soundtrakker News

BSC works at a program, which will create usual Soundtrakker files from already compiled Soundtrakker tunes. There are also rumours that this program can create usual Soundtrakker files from EVERY (hacked) music! This means that you can hack a sound from a commercial game, change (and improve) it and use it in demos/diskmag's etc.! Well, at least for me this is hard to believe, as I don't think that's possible (there are a lot of different playing routines for example). When you read this the version 2.0 of the Soundtrakker should be released, which is even better then the V 1.1.

Revolutionary Music Loader

Face Hugger told me that he want to code a completly new music loader, which will load files even faster than the music loader of Zap'T Balls. In fact, he told that it may be even possible that you can listen to a tune whilst watching a scroller and moving sprites! The loading time will be similar to the time which is needed to copy with verify! He also finished his guest part in the Voyage Demo from Alien & Prodatron (this part is really cool!). Let's hope that Face Hugger never leaves the CPC!

Scoop Poop 2

Scoop Poop 2 is out now! The graphics (by Link) are really cool, the sound is not very terrific, but when reading stories you usually don't listen to funky music. There are a lot of articles (like the one by DSC - you don't know if you should lough about what he wrote or about HOW he wrote) and for the CPC fan there are several different but enjoyable articles. there's something which is not mentioned in the Ghostwriter. You can print the article by pressing 'P'. Unfortunately this 'mag' is completly in German. But if you like crazy articles you should read the BAD MAG 1 and 2!

Kangaroo - The Unlucky Devil
Or One Of Fortune's Favorites?

It seems that Kangaroo Musique has really bad luck. First Longshot said Kangaroo Musique gave Prodatron the Logon System Atari ST tunes, which was fatally wrong - he composed some of the other tunes in the PDT Megademo. Then there are many of the illegal PD versions of the Soundtrækker around - note boyz & girlz : there is NO PD version of the Soundtrækker! One nasty German asshole modified the original and gave it a new loading screen, saying it is only a PD version. Now there are several of these 'cracked' (very funny - the original isn't copy protected) and 'PD' versions around. This program is so fab that everybody should own the original.

Well, some people, who can't even compose good tunes (maybe epileptics like your music, DSC! Or better let's say the tunes from Kangaroo, BSC, WEEE! and others you changed a bit!). For example DSC said in Devil Inside which is normally only a mag for the BENG! members, although every lamer has it: 'I like Crown's tune more then Kangaroo Tunes.' Well, okay. But: Crown's tunes aren't Crown's tunes. Buy an Amiga and Protekker and order some tunes from PD libraries and you'll see - oops- hear it. To compose a tune is much more complicated than steal - oops transferring- a sound from one Soundtrækker to another. Is there a need to say that 'those 'transferers' mostly don't mention that the tunes aren't composed by themselves nor telling who the real composer was - they simply say something like that: Tune by me!. Very disappointing! But maybe we will print a list which tune was transfered from which Atari ST/Amiga/Archiemedes etc. Soundtrækker as I send some tapes to some of the sceners of these computers ... Well, calm down - this was only a joke! But be fair and say when you transfer a tune! Crown composes tunes, too, but there's a secret - stop! I don't think I'm allowed to say more. However Kangaroo is very lucky as he composes now tunes for TITUS software on PC (Adlib) and Gameboy! He composes tunes on the CPC and EGS modify them that they can be used on Gameboy! Kangaroo says, that they even sound better on Gameboy than on the CPC. By the way, there is also one little wrong information in the BEST FRENCh diskmag, Micro Mag & Press Fire 7: The Mistre tune from the GOS Megaparty Demo was not composed by Face Hugger! Face Hugger coded the real exciting part, but Kangaroo made the tune. The Prhistorik 2 sound on CPC and Gameboy was composed by Kangaroo, too (don't care if in the CPC version is told somebody else made the tune. Titus, or better, EGS changed the tunes, because of copyright problems). Sometimes Kangaroo is so fed up with the CPC scene, for example when he hear that there is a new Soundtrækker 'Crack' around that he wanna leave the CPC. But I hope he'll stay on CPC in future, because he's a very cool guy with very interesting ideas.



Bad Mag



The 2nd issue of the BAD MAG was released at the HJT 1a which was held some weeks ago. It now has 2 disksides, but only 30% of the articles are in English, 'coz nearly nobody from the UK sent any articles to Crown. There is a little 'bug'. If you have a 2nd diskdrive with sideswitch you have to insert the disk a second time when you change the diskside. Warning: there is a faulty version of the Bad Mag around! You simply can check it. Load the article 'The gods of BENG!', if you can read now a completly new article your version is correct. If you have the old article you loaded before 'Gods of Beng' on your screen and some crap (scroll page), you have bad luck! watch out for the correct version! I think somebody at the HJT 1a copied the Bad Mag 2 on a disk which had bad sectors and copied it his swapping partners.

Lovebyte

PC

Marabu hat nach Erfahrungen mit PCs gefragt. Nundenn, viel Erfahrung als Benutzer eines PCs habe ich nicht. Hier möchte ich nun trotzdem meine Meinung über PCs loswerden: PCs sind das letzte, was man sich kaufen kann. Den großen Verbreitungsgrad kann ich nur so erklären: Es gab mal 'ne Zeit, da war ein PC ein ausgereiftes Produkt. Die Zeiten sind längst vorbei, und doch verkaufen sich die MSDOSen wie wild. Ganz einfach, sie verkaufen sich selbst! Das Hauptargument eines computersuchenden Anfängers ist: "Den hat ja jeder, das kann ja garnicht so schlecht sein..."

Wahrscheinlich kann man nur als Programmierer beurteilen, was für eine schlechte Maschine der PC ist. Zwischen dem Z80 und dem 486-Prozessor liegen mehrere Prozessorgenerationen. Ein 486er/33MHz ist mindestens 100 mal schneller als ein Z80/4MHz! Stellt euch das mal bildlich vor!!! Um's kurz zu machen: Die Bremse des PCs ist die Grafikkarte.

Der Screenmemory liegt nämlich auf der Grafikkarte und nicht im RAM, wie bei allen anderen Computern. Ich habe jedenfalls noch kein Actiongame auf dem PC gesehen, das mit mehr als jedem zweiten Frame läuft. Dazu kommen dann noch schlampige Programmierer (die von Microsoft) die der schlechten Hardware den Rest geben. Nicht umsonst findet man PC-User, die in der Einschaltmeldung oder unter ihrer E-Mail (DFU) "Mein Rechner ist MicroSoft-frei..." schreiben.

Naja, und dann wäre noch die ungeheueren Programmlängen auf dem PC zu nennen. Wenn jemand zu einem PC-User sagt "ich habe einen Mac mit 40MB-Platte", wird man müde belächelt (wegen der "kleinen" Platte). Dabei sollte man doch die PCler auslachen, wie sie mit den enormen Datenmengen jonglieren müssen.

Wenn jemand einen "Nachfolger" bzw eine Ergänzung zu seinem CPC sucht, kann ich nur den Archimedes von Acorn empfehlen. Ich besitze zwar (noch) keinen, aber hier scheint alles zu stimmen. Super Arbeitstier, spitzen Games, megageile Demos, hyperfunktionelles OS und er kommt dem CPC freakmäßig ziemlich nahe, weil das BASIC eingebaut ist, und man ganz easy in Assembler rummachen kann, und 'ne Demo

scene gibt's auch. In der C't stand, daß viele Softwarefirmen ihre (Anwender-)Programme für den Archi 100%ig in Assembler schreiben. Das ergibt zusammen mit dem schnellen ARM-Prozessor einen enormen Speed. Es gibt für den Archi wesentlich mehr Händler, als für den CPC (keine Kunst) und allgemein scheint der Archi auf dem aufsteigenden Ast zu sein. Wer den Acorn-Stand von der CeBit letztes und dieses Jahr vergleicht, wird mir zustimmen.

Nochwas zum PC: Intel hat sowieso verloren. Die verkaufen einen Chip, in dem nun schon 5 Prozessoren drinstecken. Die Transistorenanzahl geht in die Millionen (kein Wunder, daß sich der 586 alleine auslötet...). Im ARM sitzen ca. 33000 Transis. Auf der CeBit konnte man sehen, zu was RISC-Maschinen (ARM ist ja auch ein RISC-Prozessor) fähig sind. Irgendwo in Halle 22 (oder so) war ein Stand von Silicon Graphics, wo Echtzeitanimationen im True-Colour-Mode (Millionen von Farben) gezeigt wurden, daß einem nur so die Augen rausfallen. Da wurde z.B. absolut flüssig durch 'nen nebeligen Wald geflogen.

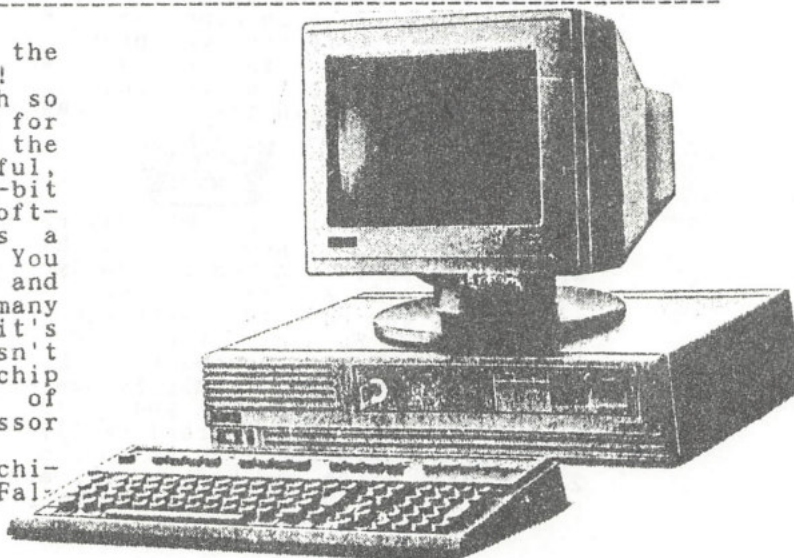
Ich habe aber das Gefühl, daß ich langsam von Thema abschweife. Also: Kauft euch einen Archimedes, Amiga 1200/3000/4000 oder einen Falcon, aber um Himmels Willen KEINE MS-DOSe!

English;

My opinion about MS-DOS-PCs: I don't have much experience about the usage of PCs, I only watch and cry. Why is the PC so famous? Well, there was a time when the PC was a good computer. Today it's a bad machine but many guys are buying such a machine. Why? Well, I think PCs are selling themselves! The main argument of a beginner is: "Everyone has one, so it can't be bad". See the loop! The 486 is about 100 times faster than our Z80, try to imagine this!

The PC's brake is the graphic-expansion which is really slow. I've never seen an action-game faster than every second frame on PC! And also there are bad programmers (i.e. MicroSoft) which gives the hardware the rest. Another point is the length of the programs. If you are saying to a PC-user that you've got a Mac with a 40MB-harddisk he'll laugh at you.

But the one who should laugh is the user of the other computer-system! ONLY on PC you have to handle with so much datas. If you are searching for a new computer take a look on the Archimedes from Acorn. It's powerful, you've a perfect OS (the first 32-bit-OS!), cool games and serious software, hypercool demos and it's a little bit like our good old CPC. You can program easily in assembler and you've got your BASIC. There are many programs coded in assembler, so, it's fast and short! Intel (& PCs) doesn't have a future. They are selling a chip with five processors, millions of transistors in it. The ARM-processor only has about 33000 transistors! RISC is future. Anyway, buy an Archimedes, Amiga 1200/3000/4000 or a Falcon but NO MS-DOS-PC!



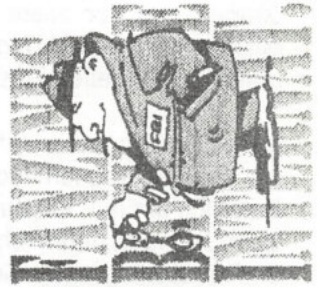
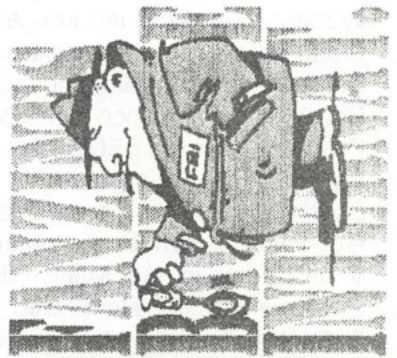
So, Marabárl!
Du wolltest ja, daß ich etwas über meine Erfahrungen mit dem PC schreibe. Also los:

Ich habe mir meinen PC aus lauter kleinen Einzelteilen zusammengepfriemelt, so wie es mein Geldbeutel zuließ und wie ich die Kiste benötigte. Das ist für mich der wichtigste Vorteil bei einem PC. Ich habe quasi mit einem Motherboard, einer Holzbox, einer Tastatur, Diskettenlaufwerk und Hercules-Monito angefangen. Alles für 250,00 DM gebraucht gekauft und dann langsam teilweise mit Neuteilen, teilweise auch mit gebrauchten Teilen den PC so aufgerüstet, wie ich ihn benötigt habe. Zuerst eine Festplatte, dann ein anständiges Gehäuse, einen Farbmonitor, Scanner, Drucker, etc...

Bei anderen Computern dieser Leistungsklasse ist das nicht möglich. Einen Amiga oder ST muss ich mir komplett kaufen und kann ihn nicht nach meinen Wünschen und Vorstellungen kreieren. Was braucht man einen geilen Sound beim Amiga, wenn man mit dem Ding Texte schreiben will ??? So nach und nach kann man sich ja immernoch was dazukaufen, wenn man es benötigt. Mein ganzer Computer hat mich bis jetzt ca. 1500,00 DM gekostet. Aber das war eine Anschaffung über Jahre hinweg und nicht eine Ausgabe auf einen Schlag. Genutzt wird der PC von mir hauptsächlich um Briefe zu schreiben und die allgemeine Verwaltung aller Daten und anderer Dinge. Also Sachen, die ich aufgrund der Speicherkapazität mit dem CPC gar nicht oder nur unter erheblichen Einschränkungen machen könnte. Einen High-End Rechner braucht man absolut nicht! Ich kann nur über die Leute lachen, die sich einen 486 mit wasweißnichthundert Megabytes und mindestens soviel Hertz wie es gerade die neueste Fachzeitschrift empfiehlt, zulegen und dafür einige tausend Mark hinblättern um dann festzustellen, daß das Gerät gar nicht den Vorstellungen entspricht oder in der Ausstattung nicht zu Nutzen ist. In meinen Augen ist der PC der einzige sinnvolle Computer neben dem CPC und einem Texas Instruments Taschenrechner. Alle anderen Computer sind entweder komplett untauglich (Amiga, ST und andere) oder inzwischen veraltet. Durch die Möglichkeit den PC zu erweitern und nur daß einzubauen was man wirklich benötigt lassen sich auch die Anschaffungskosten erheblich senken. Eine Soundblaster erst dann, wenn man Sie benötigt, eine bessere Grafikkarte erst wenn man sie braucht und so weiter. Auf und abrüsten wie man will und die alten, ausgebrauchten Teile kann man dann wieder verkaufen, weil der PC-Markt einfach alles nimmt was er bekommen kann. Meine alte Hercules-Karte und den Mono-Monitor habe ich an einen, der sich auch seinen PC selbst basteln wollte verkauft und meine Festplatte (20MB) habe ich auch an einen Neueinsteiger in Sachen PC verkauft. Durch den "Eigenbau" des PCs lernt man seine Maschine auch besser kennen und kann so eventuelle Fehler oder Reparaturen selbst vornehmen. Man hat das Teil ja schonmal von innen gesehen und dadurch ist alles ein bisschen einfacher. Ist beim CPC ja auch nicht anders. Ich kann jedem, der sich einen PC zu seinem CPC kaufen möchte nur empfehlen einen gebrauchten 286 oder 386 zu kaufen, da in den meisten Fällen ein solcher Rechner völlig ausreicht, wenn man nicht gerade irgendwelche CAD/CAM oder aufwendigste Flugsimulator-Software benutzen möchte. Das Programm zum Lesen/Schreiben von CPC-Dateien auf dem PC nennt sich 22 Disk und ist PD. Ich habe das geile Progy übrigens von Cranium bekommen, dem ich auch noch einige Sendungen schuldig bin, wie mir gerade einfällt. Dank an Cranium für die rege Unterstützung und Hilfe zum Aufbau meiner Mailbox. Mit dem Progy ist es möglich alle! CPC-Formate zu lesen und zu schreiben also vom AMSDOS bis hin zum XDDOS kann alles gelesen geschrieben und damit auf dem CPC weiterverarbeitet werden. Ein unheimlicher Vorteil ist z.Bsp. daß sich mit PKZIP auf dem PC auf einfache Weise CPC-Dateien zu einem File packen und crunchen lassen und sich somit eine HD-Diskette oder die Festplatte als hervorragender Speicher für wenig gebrauchte CPC-Files bemerkbar macht. So habe ich z.Bsp. alle Soundtrucker-Files auf dem PC, da ich mir ja nicht laufend meine alten Sounds anhören sind die Files da besser aufgehoben und vor allem kann ich meine doch noch sehr teuren 320k-er andere Soft wieder räumen. Ach ja, inzwischen gibt es ca. 1.5 MegaByte Soundtrucker-Sounds

und alle können Freitags/Samstags von 21:30 bis 23:30 von meiner Box via Modem in euren CPC gesaugt werden, wenn ihr folgendes beachtet: **Nur ONLINE zu den genannten Zeiten und keine Minute früher!** Leute die sich noch kurz vor 23:30 einloggen werden bis zum Logoff dringelassen. Ich drehe keinem den Strom ab! **Parameter: 1200-2400 bps 8/N/1.** Ausser Soundtraker-Tunes findet ihr neue und aktuelle Demos, Utilities (Ganz frisch: **Crime 1.41!**), Fanzines, Spielepokes, Fonts & Grafiken und und und... Schaut doch einfach mal rein und chattet mit einem australischen Beuteltier!

Ach ja, Marabul! Gegen eine PC-Ecke habe ich nichts, aber wenn dann nur ein paar Seiten und nicht so wie in der PCAI. Der Nachteil von ein paar Seiten ist allerdings, daß viele Infos ausführlicher beschrieben werden müssen und somit die PC-Ecke absolet sinnlos wird, wenn keine anständigen Infos verbreitet werden können. Ich persönlich fände es besser, wenn ein anderes "verarmtes" 8-Bit-System aufgenommen wird. z.Bsp. der Spectrum oder der SAM. Irgendein Rechner, der wenigstens ein klein bisschen Gemeinsamkeit mit dem CPC hat. Für den PC gibt es so massig viele Zeitschriften, daß sich ein CPC-Freak, der einen PC als Zweitcomputer benutzt, wahrlich nicht nur deshalb den RS kauft, nur weil er da auch ein paar PC Infos bekommt. Der Rundschlag hat sich inzwischen so gemausert, daß es ein reines 8-Bit-Fanzine bleiben sollte. Wenn Ausdehnung auf andere Systeme, dann höchstens noch den Sinclair oder den AtariXL oder der gleichen. Keine 16bitter! Die Sache mit dem Vertrieb über den Kiosk wür ich schnell wieder vergessen, denn sovielle CPC-Freax gibt es nun auch wieder nicht und vor allem ist das alles recht kompliziert, da Du z.Bsp. über die Süddeutsche Zeitungszentrale vertreiben müsstest und diese nur Zeitungen vertreiben, die sich auch in dementsprechenden Stückzahlen oder zu dementsprechenden Preisen verkaufen. Keine Chance! Ein privates Vertriebsnetz wäre da besser. Ich habe schon mit Brostedt gesprochen und wahrscheinlich werden wir ein kleines Kundenmailing starten mit einer DIN A 4 Seite. Du könntest uns einen kleinen Werbe-Brief schicken für die Rückseite. Brostedt und ich teilen uns dann eine Seite und wenn wir die Kosten durch drei Teilen, dann hat jeder was davon. Immerhin dürfen wir zusammen auch ca. 500 CPC Adressen kommen und das wäre es wert, wenn man bedenkt, daß sich bei mir schon einige gemeldet haben und ihren CPC verkaufen wollten, nur weil es keine Infos mehr gibt. Die größte Zahl der CPC-User liegt halt immernoch ausserhalb der CPC-Szene und die sind es, denen man mitteilen muss, daß es noch nicht ganz vorbei ist mit dem CPC. Zudem würde der Rundschlag auch inhaltlich etwas mehr weg von der Szene kommen, wenn eine entsprechende Resonanz auf die Mailing-Aktion kommt. Also quasi Infos für alle, ob Szene oder nicht! Überlegs Dir und gib mir Beschein, ob Du Interesse an einem Mailing hast.



Hallo Marabär!

Nachdem Du mich schon mehrmals darum gebeten hast endlich mal etwas für Dich, Deine Gruppe und vor allem für den Runschlag zu machen, schließlich muss man sich ja seine Mitgliedschaft im HJT quasi erarbeiten (Grins), habe ich mich dazu entschlossen nun endlich mal ein paar Zeilen zu schreiben.

Ich heiße Kangaroo und steh dazu
Am liebsten trag ich flache Schuh,
Denn ich bin halt ein Kangaroo.
Zum Springen nehm ich meinen Schwanz,
Im Runschlag irgendwo, da stand's.
Auch hüpf' ich gern von Baum zu Baum
Als Kangaroo? Man glaubt es kaum.
Musik zu machen find ich fein
bin dadurch auch nicht mehr allein!
Mit Alien bin ich frisch vermählt
Obwohl es DSC missfällt
Daß ich bei BENG! bin ausgestiegen
Woher soll er die Musik kriegen,
Die er ganz frech dazu erklärte
Daß er Sie selbst gemacht und ehrte
Damit sich selbst doch leider ist
Das ganze nur ein BENG!-Beschiß.
Beim HJT da gibt's das nicht
Doch um zu wahren mein Gesicht
Geb ich ja zu daß ich gestohlen
Von Crittersoap den "Marsch der Polen"
Oder wie hieß das kleine Lied
Daß ich so frech von ihm gediebt?
Es ist halt anders bei den Schwaben
Weil wir sowas nicht nötig haben und
Und jeder der Sie kennt, die Crew
Stimmt sicherlich der Meinung zu
Daß alles was von HJT
Erst richtig macht das Leben schee
Allein der Runschlag, ist das richtig?
Ist für die CPCler wichtig!
Wo gibt's das sonst bei einer Gruppe

Als Mitglied eine flotte "Puppe"
Ne super Köchin ham wir auch,
Man merkt's, es schlägt auf meinen Bauch
All das sind nur ein paar der Sachen
Die HJT so wertvoll machen
Drum sagt nicht nur mein CPC
"Beim HJT isch's halt scheel!"



So! Erst mal eine kleine Entschuldigung an Hiropuppi, weil ich Sie Puppe genannt habe, aber mir fiel nichts anderes ein was sich auf Gruppe reimt (Hähähä).



An Crittersoap: Na, wie stehts mit dem kleinen Sound von Dir, den Du mir auf dem letzten Mini-Micro-Maxi-Monster-Meeting vorgespielt hast ?? Hast Du den jetzt endlich soweit fertig, daß man ihn anhören kann ??? Schick mir doch mal ein paar Sounds von Dir, damit ich wieder etwas Material für meine BOX habe.

An ALIEN: Melde Dich gefälligst mal bei mir. Immer muss ich die Initiative ergreifen und mich bei Dir melden. OK. München <-> Stuttgart ist zwar eine recht große Telefonstrecke aber es gibt doch auch noch die Post und nicht nur die TELEKOM um mit mir in Kontakt zu treten. Und schreib mir doch mal einen etwas längeren Brief. Schließlich will ich neben dem Kopieren auch was zu lesen haben. **Ich frag mich echt, wozu ich Dich geheiratet habe.**

An CROWN: Erst Hüh, dann Hott??? Was issn nun los ??? Zuerst ist es OK daß ich Crime 1.4 auf die BOX nehme. Dann plötzlich nicht mehr, und jetzt sagt mir Bad Error, daß Du es offiziell freigegeben hast. Es ist wieder auf meiner BOX und da bleibt es auch, da ja alles geklärt scheint. Tstststs. Das nächste Mal solltest Du mir einen **richtig bösen** Brief schreiben. Ich fange langsam an zu zweifeln, ob es wirklich Crown war, der mir geschrieben hat. So höflich! Bin ich ja gar nicht gewohnt! Wo waren die "offen" versteckten Boshaftheiten, wo die Arroganz und die ganzen amigaischen Fachausdrücke wie "Fuck, Suck, Dick, Shit"??? Das fragt verzweifelt **Kangaroo of HJT!**



Hallo Freax !

Und hier ist er : Euer Szene Teil im Runds Schlag !

Irgendein Blödi hat im französischen Diskmag MMPF geschrieben, der Runds Schlag sei auf "ugly grey paper" gedruckt. Hat der noch nie etwas von Recycling gehört ? Ich werde in Zukunft zumindest die Szene-Seiten immer auf Recycling Papier drucken.

News : - Seit dem TGS Meeting ist ein neues Szene-Fanz auf dem Markt, die

- Die CFL und die CC haben sich zum Diskmag " Xtreme " zusammengeschlossen.

- NWC will wieder aktiv werden !

- Es bilden sich neue CPC-Gruppen ! Nachdem Kangaroo und dann auch noch Leather Rebel BENG! verlassen hatten (Kangaroo zu HJT, Leather Rebel zu Xtreme) wollen nun auch Alien und Prodatron BENG! verlassen und zusammen mit BSC eine Coder-group gründen.

- Das TGS-Meeting hat stattgefunden. (11. bis 13.6., ca 14 Teilnehmer)

- Eine Französin, die auch gut Deutsch und Englisch kann, will für den RS einzelne Artikel übersetzen. (siehe Seite 11.58 unten)

- Vom 16.-18. Juli findet ein BENG!-Meeting statt. Es könnte zu einer Art inoffiziellem Euro-Meeting werden.

===== ENGLISH =====
Some twerp of the French diskmag MMPF wrote that RS is printed on "ugly grey paper". Never heard anything about recycling ? I am going to print at least the scene pages on recycling paper.

- Since the TGS-Meeting there is a new German Fanz : Lamers Int.
- CFL and CC (German Disk Mags) teamed up and formed "Xtreme" !
- NWC is going to make a comeback with a new demo and also a game.
- Alien , PDT and BSC are going to form a new coder group.
- A Frenchwoman wants to translate certain articles for the RS ...
- From 16th to 18th of July will be the BENG! meeting in Germany.

 **LAMERS**
International
The One And Only Mad-Mag

Hello there! Well, Lovebyte really wants some people from the UK to write for the great Rundschling fanzine, so it looks like I'm that person. This text contains some information about the CPC scene in Britain, although it has to be said that we are not nearly as active as the rest of Europe. Crown of Beng said in the Bad Mag (issue two) that those in the UK are bloody beginners. This may be true for many people, and I admit that the coders from France and Germany especially are far better than those in Britain. However, we do have a number of good coders, notably CRIC, whose inspiration Demo proved that we're not all a bunch of larmies when it comes to demo! There's also The Equalizer, the only real UK cracker, who's certainly as good as cracking as any of the others on the scene as he was the first to crack games like Crystal Kingdom's Dizzy (which had one brilliant protection on it), and The Equalizer has also done many other cracks which have mainly got into the German scene through K-O-S of Beng. The intros are coded by Doctor Fegg, and were voted third best intros by Crackers International. Doctor Fegg is a great coder too, and also writes articles for AI (a great CPC fanzine in the UK) - some of these were also published in Amstrad Action a while ago too, although as his articles aren't really suitable for a mag such as AA, they are no longer in this magazine. In the Bad Mag, Crown also said that we were all mad on PD and that we are happy with the latest Basic shit. It's true that PD software is really popular in Britain and there are many CPC libraries here, but most of these are lamer libraries run by little wankers who want to be famous on the CPC scene! There are good libraries like Presto, Sheepsoft and Robot PD (if it ever comes back) though, but many libraries give the public domain a bad name. Besides, the PD is a great place to get cheap, legal stuff (well, some of it's legal) and it's how people in Europe get famous in the UK. If it were not for the public domain, Crown, Logon, Face Hugger, and all the other great coders wouldn't be known here. Some great software comes from the UK too, both freeware and also commercial stuff. The Advanced Art Studio which everyone loves was written by James Hutchby and there

would be no Protext (Prowort in German), Maxam, nor PowerPage (a PD DTP program that's better than Stop Press - it's commercial counterpart) if it weren't for the UK scene. And there would be no CPC in the first place if it were not for the British guy Alan Sugar who is responsible for the best computer around! There's also S-DOS from STS Software which is the best of the 800K operating systems, written by Rob Scott and Simon Matthews, although I haven't seen XDOS. It is excellent, but then as a member of STS, I wouldn't say it's crap. In the demo department, I admit we're not up to much, although watch out for the forthcoming CRIC Real World demo which should be interesting. There are the Bitmap Vandels whose production, Magic Demo/Denware 1, is seen by many as the latest demo ever coded, as all the code is either ripped or made using the Vorspann demo creator. The demo is extremely lame, and the Fegged version is really funny if you see both! LDC is also coding a demo, but in the past he has been known to rip code (he is an ex-Bitmap member), from what I've seen so far the demo seems to be good. I just hope it's all LDC's own work! Our only remaining national CPC magazine is going down badly. The circulation figure has dropped by 8,000, and the magazine's content is often boring and it doesn't cover aspects that make the CPC active. The coverpage is awful too - BootTracker couldn't be sold so it was given away and still no-one uses the thing as the BSC SoundTracker makes it weep. Simon Forrester is not popular too, as his review of Zap!Balls, the Advanced Edition was shit. He only gave it 85%, and then gives a car racing game 93% the next month. Sentinel Software distribute Zap!Balls in the UK. Anyway, that concludes our little bit of info on the UK scene. Admittedly it's not as big and good as Europe, but we have some excellent software and hardware, and some good fanzines too. Oh, can I apologise to EGS on behalf of all the people who distributed the brilliant Zap!Balls preview? Sorry, Elmsort!

Paul Fairman (Sheepsoft PD)

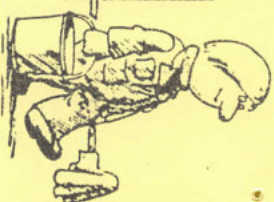


Das ist die neue Ausgabe

B.E.N.G.I

BAD EUROPEAN NEWS GANG

Crown of Beng!



General Info

- if you want your stamps back write in any letter STAMPS BACK.
- please don't use hardcover envelopes - postage and envelopes are too expensive and discs never get damaged
- please tell me if I forgot to send stuff back (i.e. ya got too less discs back) coz in this chaos I might not remember everything.
- I've got 3.5" and 5.25" drives 40/80 tracks - use this if you can.

... THANK YOU

Ja, hmm, ich weiß, daß ich durch meine Artikel 'ne ganze Menge Staub aufgewirbelt habe, und hoffentlich nicht nur Staub. Inzwischen sehe ich alles weniger verblissen, OAS und ich sind auch wieder dicke Kumpels. Das Bad Mag, das habe ich mitbekommen, ist wegen den zwei bösen Artikeln als ganzes zu ernst genommen worden. Einige Sachen waren kumpelhaft gemeint, sind aber wegen dem Background der beiden bösen Artikel viel zu ernst genommen, und falsch verstanden worden. Ich will mich jetzt nicht rausrufen, ich habe meinem Ärger über BSC, Thriller und ein paar anderen Leuten aus der Ecke wirklich Luft gemacht, aber so wie ich es eben gesagt habe, wollte ich auch nur diese Leute treffen, und war eben auch nur in diesen beiden Artikeln garstig. Ohhh, diese Cpcler. Die nehmen alles total verblissen ernst und sind sowas von uncool. Hann, kann denn keiner sagen "Hey du Sau, coole Sache!". Ist doch lustig. Aber die Cpcler fangen gleich an zu weinen, uuuuuuuuuu. Es ist zum Schreiben.

Es gibt von mir gleich vier neue Productions:

Cruncher 1.3, für ALLE
Turbo Imploder 1.0, für ALLE
Crime 1.5, NUR FÜR BENG!
Amiga-Hsdos-Cpc Copy 1.0 NUR FÜR BENG!

Cruncher 1.3 cruncht wie eh und je nach dem selben Verfahren. Obwohl er beim Crunchen sehr lange braucht, finde ich ihn in vielen Dingen einfach unbedingt notwendig, weil es sonst keinen Cruncher gibt, der so schnell entpackt und dabei noch effizient ist. Wenn aber die Effizienz nicht ausreicht oder keine Zeit hat, kann jetzt den Turbo Imploder nehmen, der selbst bei der Länge von 64000 nicht mehr als 15 Sekunden längstens zum Imploden braucht und EGS' Trouble Packer und CP/M Arc können ihm in Effizienz oder Speed nicht das Wasser reichen. Der Turbo Imploder und jetzt auch der Cruncher können alle Dateiarbeiten verarbeiten: MC Autostart, MC Data, Basic protected/unprotected. Das wirklich total abgefackteste allerbeste Ergebnis erreicht man aber, wenn zuerst gecruncht und dann drüber Implodiert wird. Der Turbo Imploder war echt problematisch, aber ich hab die beste Lösung gefunden. Es sind grade noch knapp 60 Bytes im Speicher frei. 64000 ist wirklich das Maximum beim Turbo Imploder. Wenn ein File als nicht in den Turbo Imploder paßt, wirts vorher einfach gecruncht.

(Anm. des Erfassers: Bei einer Textdatei von mehreren 100 KByte wird mir also keins der beiden Komprimierprogramme helfen können. Im übrigen sind Archiv-Programme wie ARC unter CP/M bei mehreren Dateien sinnvoller, da diese zu einer großen Zusammengefaßt werden.

Hr. AMS of SCUG)

Rundschlag 11: Gausoft of SATSCH talks to you...

Hi Guys!

Cause this is my first letter for the great Rundschlag, I want to conceive me... in German. Why? Too many bugs in English! Sorry. Greeting to all readers of Rundschlag.

Also, ich komme aus dem schönen Saarland, und lame seit Ende '87 auf dem CPC run. Ich bin knapp 19, und ärgere meine Ausbilder als Azubi. Seit der Last-CPC-Club dicht gemacht hat, bin ich bei SATSCH einer Group, die aus ein paar Rest-guys des LCC bestehen. Nämlich Jak Abe, Brosi und Mai.

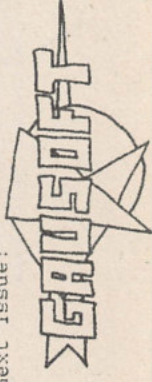
So, jetzt ein wenig Hasegespräch (nur Saarländer wissen, was dieser Spruch wirklich bedeutet):

Jak Abe und Brosi of SATSCH releasen im Spätsommer eine coole neue Wirtschaftssimu: ORGANIZATION! Es geht darum, sich vom Taschengeld bis zum Paten hochzuarbeiten. Ich mache zur Zeit 'ne Musi für das Teil (natürlich mit ST-128K!). Wenn ich Jak Abe's Worte richtig verstanden habe, wird das Game FBI Spread it like hell! Ich werde noch mit Jak telefonieren, um das Teil auf die Rundschlag-Disk draufzuschaffen.

Die CC Nr. 12 is raus! Super Artikel und prima Coding (von Fraggle) machen die neue CC zu einem Muß für jeden CPC'ler! Fraggle gibt in dieser Ausgabe auch zu, auch schon die CC 10 neu gecodet zu haben. Er wollte aber unerkannt bleiben, d.h. Hypnomega wollte sich nicht mit fremden Lorbeeren schmücken, wie behauptet wurde.

Den schönen Gruß noch an Hexenmeister, der die Franzosen im letzten Rundschlag so schön niedermachte! Also Mann, wo ist das U-Boot (ja, mit den Leuten die das interessiert...), ich bin selber halb Frenche/halb German (2 Staatsbürgerschaften) und kenne bestimmt mehr von den Typen, als du je zu Gesicht bekommst! Und die meisten sind voll in Ordnung, und cool drauf. Nur weil irgendso'n Jack zu faul ist, im Wörterbuch nach ein paar Begriffen nachzuschlagen, mußt du nicht gleich unser ganzes munteres Volkchen in die Scheiße ziehen! Alles klar? Wegen den EGS-Cracks aus la France bin ich aber der selben Meinung wie du: XOR and Chany: Fucking Lammers! Rest of Frenchies: Cool Guys! Deine Grafix gefallen mir übrigens ganz gut. Mach weiter so!

So, thats it for this time in the Rundschlag. I hope to see you in the next issue! Bye.



SÄTSCA
- Member -

Hy Marabu!

Erstmal ein Lob an den Rundschlag. Der ist ja mal wieder größer denn je. Viel Informationen, aber auch viel Rumgelabere von gewissen Personen. Wieso zensierst Du nicht mal ein bißchen, dies würde dem Rundschlag mal gut tun. Sehr interessant waren die Briefe von Crown und Elmsoft. Der PDI-Megademo fest war ziemlich lächerlich. Das stimmt wirklich gar nichts. PDI hat keine Grafiken von Logon geklaut!! Der Assemblerkurs von Elmar war recht interessant. Knutschfleck hat auch wieder jede Menge gute Sachen geschrieben. Genug des Lobes!!! Hexenmeister hat ja in die Vollen gehauen. Beleidigt LE KOD und PDI auf die primitivste Weise. Manche Franzosen sind zwar arrogant, aber dies darf man nicht verallgemeinern. Die Franzosen mit denen ich im Kontakt war, waren ziemlich cool. Außerdem fand ich die Aussage von LE KOD gar nicht so schlimm. Das mit der geklauten Grafik war höchst lächerlich, weil die Grafik so ätzend war, daß ich Prodi gefragt habe warum er die in die Szene News getan hat. Ich wußte gar nicht, daß diese Grafik vom RS war. Wenn das eine sehr gute Grafik gewesen wäre, dann hätte ich das ja verstanden. Aber so! Außerdem hat Prodi nie behauptet, daß diese Grafik von ihm stammt, er sagt lediglich das er sämtlich CFL-Grafiken gerippt hat. Nix mit "Selbergepaintet". Nichts für ungut, aber groß rumlabern und dann sagen, daß man dies nicht so ernst nehmen sollte, ist echt arm!!!

Der Bundesligamanager von O & T Soft sah echt geil aus. Ich freue mich schon auf ihn. Hoffentlich kommt der mit der nächsten Rundschlag Disk. Die Share-gebühr hat er von mir schon sicher. Layout übrigens auch echt voll super (vom RS natürlich)!!

Was habt ihr eigentlich alle gegen einen PC. Alle schimpfen über MS-DOS usw. Ihr habt wohl keinen PC von der Nähe angesehen. Die 486er sind doch geile Maschinen. Irgendwann hole ich mir auch einen PC, wenn ich das Geld habe. Auf dem CPC sind alleine schon die Spiele alle lame. Alle labern von schnellen Spritroutinen und so weiter. Der Spielwitz bleibt aber auf der Strecke (außer bei Dynablasten von Odie). Da lob ich mir die taktischen Spiele auf dem PC. Mein derzeitiges Lieblingspiel auf dem PC ist Global Conquest. Yeahhh! Mal ehrlich, der CPC ist veraltet und kann mit den 16-Bitern nicht mithalten. Das einzigste was mich auf dem CPC hält, ist die Szene. Ohne die CFL würde ich ja heute noch rumlamen. Und so siehts aus!!!

Und nochwas zu Elmars Brief: Schau Dir mal die CFL 7 an! Da siehst Du nur zwei Spieltests (eins von Dir) und keinerlei Spieleneus. Trotzdem sind 300 KB Text zusammengekommen. Es kann auch eine Szene geben ohne Games. Viele Games werden ja auch in der Szene gecodet (Dynablasten usw.)! Das heißt nicht das ich für das cracken und kopieren von Spielen bin, aber ich labere nicht mit meinen Kontakten über Spiele, weil ich eben nur PD und Demos tausche und habe (Kein Scherz, seit knapp einem halben Jahr bin ich absolut legal). Hexenküche war es übrigens nicht wert, es zu kaufen!!!

Kommen wir zur Kommerzialisierung des RS! Sehr gute Idee! Für den Bahnhofshandel, müßt ihr einfach nur den Verteiler der ganzen Zeitungen (keine Ahnung wer das ist) anlabern. Dieser wird beliebig viele Exemplare vom RS in die verschiedenen Bahnhöfe transportieren, natürlich nur gegen Bezahlung. Die Organisation übernimmt alles der Großhändler. Vom rechtliche her, braucht ihr nur einen Gewerbeschein, welcher beim Ordnungsamt, gegen 20 DM, zu haben ist. Außerdem müßt ihr euch dann schön an das Presserecht halten (das müßt ihr euch im Moment auch, aber stört beim Fanzine nicht so sehr). Am besten ein Buch vom Presserecht kaufen. Ich habe im RS kein Impressum gesehen, dies kann mit Geldstrafe geahndet werden. hoe hoe! O.k dies nur mal zum RS.....

LEATHER REBEL of BENG!

Letter from Ireland

Please send me Rundschlag #11. There are 3 IRCs with this letter.

I think RS is brilliant and I hope you keep publishing it. RS makes me feel like part of the European CPC Community!

Colin Byrne

CPC-CHALLENGE WILL CONTINUE SOON I

Hoi Rundschiäger!

Der Doppelschlag hat mich tatsächlich ziemlich von Drehstuhl gehauen!!! Insgesamt über 64 Seiten, zu denen ich nicht nur sagen kann "Ahoj - da geht's", sondern noch einiges, womit ich in den nächsten paar Tausend Bytes ausbilden werde... Wirklich nett auch das mal konstruktive Review der CC#10.1 Erst mal auf jeden Fall THANKS unlimited an Euch für diesen Ausbund an Szenenwahrheit und MegaDank, daß Ihr's mit geschickt hab! G'd! Möge dem RS noch ein langes Leben mit vielen Extralives beschreiben sein! Riesendank auch der Szene überhaupt für die großartige Unterstützung! Klar ist da a life after CPC#10.1 Eine Kritik aber am Rundschiag #10. Der "CPC-Krieg" Comic verdient leider die Tatsachen, JLC's, Thriller und ich werden da als "Kriegstreiber" hingestellt, obwohl wir es waren, die uns zu verteidigen hatten. Es wird also ein ganz falsches Bild gezeichnet, und ich dachte, wenigstens ihr würdet, wie der Hase läuft! Zu möglichen Erwartungen des RS (PC/Spectrum): Solange es nicht auf Kosten des CPC-Inhalts geht, auf jeden Fall bereichernd, aber wenn Euch das mal zu viel werden sollte, dann doch lieber CPC.

CPC-CHALLENGE MEGALOMA-NEWS-LINE

Von CC#12 gab es zwei Versionen. Eine wurde unmittelbar nach der CeBIT von Fraggle veröffentlicht, die FINAL VERSION kam von mir am 14.4. nach Mt. Updates, neuen Artikeln, u.a. Get the FINAL Version of CPC-CHALLENGE #12!!!

Die CPC-CHALLENGE macht doch weiter! Nach einer Protestwelle auf den Release-stop-Gedanken in CC#12 Final Version geht's nun also doch weiter! CC #13 ERSCHEINT ENDE JULI! Termin vornehmen und Staffartikel schicken!!! PF 3741, D-23 Kiel!

SCOOP-POOP #2 kommt diese Tage. BBS hatte letzte Woche nur noch 30 KB zu füllen und wartete noch auf Knutschnack Beiträge... Sowohl Coding als auch Inhalt werden einiges zu bieten haben. Attention! Madress required! Disk (373,57) + RP an PF 1130, 8752 Winmweller!

hynomegic messages

---Phobos! Den DIGIBLASTER baut Dir octoeear, postleand PLK 174556 E. 6900 Mannheim 11

---Byte-Banditi! Du suchst ein Programm, mit dem man ASCII-Texte in BIN-Files umwandeln kann,

welche dann eine Laufschrift erzeugen. Da hätte ich einmal ein Programm von BBS, das ASCII-Code in ein BIN-File umwandelt, und dann noch den MTI-Scrollmaker, der Laufschriften erzeugt. Schick Disk (373,57) + RP, und ich schick Dir beides & noch mehr!

---Knutschnack! Der Soundtraker V1.0, und ich glaube auch V1.1, laufen tatsächlich nicht auf dem PLUS, ich hab's ja selber von NoName da gehabt. Es scheint an der Abfrage gleich am Anfang, wo man in die zwei Teile des Progs kommen kann (Arm: Die CrcPlus Abfrage ist nur bei der Westde Version fehlerhaft! - Wie oft muss man Dir das eigentlich noch sagen, bis Du das begriffst? - Kangaroo). Aber die 128K-Version, die ich mit auch kaufen werde, soll ja auf dem PLUS 100 pro laufen. Ich finde es übrigens absolut nicht o.k., daß Mike vielleicht von New Age verklagt wird, weil er bei ZapfBalls einfach nicht darauf geachtet hat, woher die Sounds da kommen (Arm: Mike hat gewusst, woher die Sounds kommen und im Handbuch steht deutlich drin, daß die Sounds nur mit Genehmigung in kommerziellen Spielen verwendet werden dürfen - siehe auch Atomic von DMV-Verlag - Kangaroo). Soviel ich weiß, wurde der Soundtraker mit dem Crown Cruncher compacted, und davon steht auch nirgends was (Arm: Das wurde mit Crown am Telefon geklärt! - Kangaroo). Gut, man kann Shareware und commercial, wäre nicht so vergleichen, zumindest, was das Rechtliche angeht, aber Mike hat z.B. auch den Soundtraker von New Age vertrieben, New Age hingegen nichts von NoName (Arm: Es wurde nichts von NoName vertrieben, weil wir bis dahin nur Probleme mit MB hatten, was z.B. die Lieferzeiten betrifft und den Kundenservice bei CPC-Word!!! - Kangaroo). Insofern sollte es sich New Age mal überlegen, Wahrscheinlich hat da aber auch gar nix stattgefunden, da New Age ja nun ZapfBalls vertreibt. Deine HJT-Aufnahmeregeln sind ja wohl etwas verwerflich. Jeder, der mit dem Herz beim CPC ist und wenigstens auf einem Gebiet eine gewisse Aktivität entfaltet, sollte aufnehmenswert sein. Ich bin zwar weder bei HJT noch bei einer anderen Group, aber wie sieht Marabu das?

---Crown! Die unendliche Geschichte... TJC, hatte mich halt gefragt, warum mich jemand "assiole" nenne. Da ich -wie Du- gleich mal offen gesagt habe, was ich denke, von wem das wohl kommt, solltest Du das nicht als Feindschaft werden. Sorry, wenn ich Dir unrecht getan hab! Wie ich gerade erfahren habe, gibt es von CC#10 eine "zensierte Version", in der mein Comment zu Deinem Leserbrief herausgestrichen ist. Natürlich stelle ich da auch Vermutungen an, wer das wohl nötig hatte... Noch weiß ich es nicht, jedenfalls ist das die lameste Aktion, die mir seit langem in der Szene untergekommen ist. Wer Crows Meinung unterstützt, daneben aber keine Klarstellung billigt,

und das auch noch zu unterbinden sucht, der sollte sich echt mal überlegen, was er in der Szene mit diesem Verhalten versehen hat. Dieser Absatz richtet sich mal an alle Leser. Gut, daß ich noch am längeren Hebel mit dem CC-correct version-Release size. Dann wollte ich noch mit Knutschnacks Antwort auf Deinen Brief im Rundschiag sympathisieren. Recht hat er, zu Deinem Brief möchte ich noch einiges anmerken: Ich hab jetzt wieder nen Haufen geschnehen, da es wieder 'ne Menge Widersprüche aufzudecken galt, aber ich verzichte doch mal auf die Veröffentlichung. Es bringt nämlich nichts==> Mach das Bad Mag weiter, ich schreib Dir dafür, und laß es gut sein. Hope, you'll stay my contact. Was ist eigentlich aus der Moderntrade-Idee geworden? --Joke! Der Hit bei Disc 0 Magic wäre ja noch 'ne 80-Track-Option...

---Hexenmeister! Das finde ich echt nett von Dir, daß Du Dich für mich einsetzt, obwohl wir uns noch nie contacted haben. Gegen Deine Anti-Frenchies-attitude muß ich aber doch was einwenden. Ich stehe auch mit mehreren Franzosen in sehr gutem Kontakt und hab'el hatte nie Anlaß zu Klage. Die, die ich kenne, sind zuverlässig und geben sich nicht eingenommen. Die meisten kennen sogar auf mich zu und nicht umgekehrt. Es gibt sicher auch andere, aber so verallgemeinert würde ich die Frenchies nicht abqualifizieren. In Sachen Crows sind wir übrigens jeder für sich zu einem erstaunlich konformen Schluß gekommen.

---Nandoor! Das mit der Karte wäre ja nun nicht nötig gewesen. Meine Antwort hast Du jetzt wohl schon. Wer auf MS-DOS-WCS fährt und CPC-User ob ihrer Rückständigkeit anlabert, bestimme sich auf die Ursprungszeit seines Betriebssystems und informiere sich mal über z.B. RISC.

Politik und Kultur

mit Kangaroo Musique of HJT!

An alle: Wer mit mir Kontakt aufnehmen will kann das entweder über meine BOX oder über den Rundschiag machen. Natürlich kann mir auch jeder einen netten Brief schreiben, der meine Adresse bereits hat. Wer sie nicht hat, der hat sie nicht!

Da ich absolut gegen Raubkopien bin und auch keine habe, ausser von Soundtraker und ZapfBalls (ein kleiner INSIDER-Joke!), möchte ich jeden bitten mir wirklich nur Demos und PD zu schicken. Briefe in denen irgendwelche Lamer um Raubkopien bitten oder mir solche anbieten werde ich erst gar nicht mehr beantworten. Auch diverse rechtsradikale Pöten, die meinen sie müssen mich nerven von wegen "Kannst du mir mal 'n Lied von Sidkraft oder Böhse Onkelz umsetzen" werden in Zukunft mit Verachtung und dem damit verbundene Ausbleiben irgendwelcher Rücksendungen oder Antworten bestraft.

Um die hinterhältigen Streitigkeiten zwischen DSC und Knutschnack etwas mehr in's innere des HJT's zu verlegen habe ich mich entschlossen mich dieser Auseinandersetzung anzuschließen.

Ich provoziere hiermit öffentlich und auf das hinterhältigste unseren alleits bekannten und (belieben) Knutschnack of HJT mit dem folgenden Satz: Knutschnack ist doof!

Yours

Kangaroo Musique of HJT

Technologie...

---The Villain! Xtra-TNX (auch) Dir für Deinen mentalen Beistand... Schon funny, daß man für positive Stimmungsmache was abdrückt, nicht? 2. Muß mal umschwenken. Ey Leute, geht's Euch noch gut, am CPC zu lamen, oder was? 3. Schick dem Marabu mal 'ne Letterbomb, damit mich der dumme Rundschiag endlich nicht mehr informiert! Wirf mal Deine Bier-Chart rüber, in der CC gibt's sowas ja natürlich! Und die nächste CC wird noch einiges anderes bringen...

---EGSI Die Tine-CPC-Umsatz-Info stammte aus der Amstrad Action von vor einem Jahr... Deinen "Ten lines about piracy" kann ich nur zustimmen. Allerdings ist der PD-Shareware-Markt nicht zu unterschätzen, der sich ziemlich lange halten dürfte (wzuvu of course auch die Franzines beitra-gen) 1. Wann kommt denn der GameBoy-Stuff von Dir? 2. Bin höchst interessiert! Erzähl doch mal noch a bissel über das GameBoy-coding!

--- Zum Schluß darf ich noch die aktuelle Parole für die CPC-Szene ausgeben: - KOMMT DAS KRIMELMONSTER DUMM-DI-DUMM I < Merkt es Euch gut! Und unterstützt Bad Mag, CPC-Aktuell, CPC-Fastreader, den Rundschiag, und natürlich die CC! Ein starkes Quintett!

Bitte mal wieder melden: Caesar/Victor, Borka (12/11), Knutschnack, WEEEL (11/1), Track 41 (7/1), und wer sich sonst verpflichtet fühlt...

Letters concerning any affairs always welcome, answer 100%, hynomega-greeninx Euch allen, yrs Hynomega of the ever-lasting CC!

Name: Lothar Dominke

Alter: 41 Jahre

Größe: 186

Haarfarbe: Braun, schon mit Silber

Ausstattung: CPC 6128 mit Farbmonitor, Dobbertin HD20 mit 5,25"-

DD, DMF 2000

Hobbies: Computer, Bergsteigen, Astronomie, Garten, Familie

Beruf: Gartenarchitekt

zu Deinen Fragen: Ich kenne keine Leute aus der Szene, wurde aber gern Kontakte bekommen. Leider gibt es wohl keine PC-Cler in meiner Altersgruppe, obwohl ich mich noch nicht so alt fühle um nicht auch mit einer Altersgruppe Kontakt aufzunehmen.

Ich wohne auf einem Dorf, Deisen. Das liegt zwischen Hidesheim und Alfeld, Nahe Hannover-Hameln.

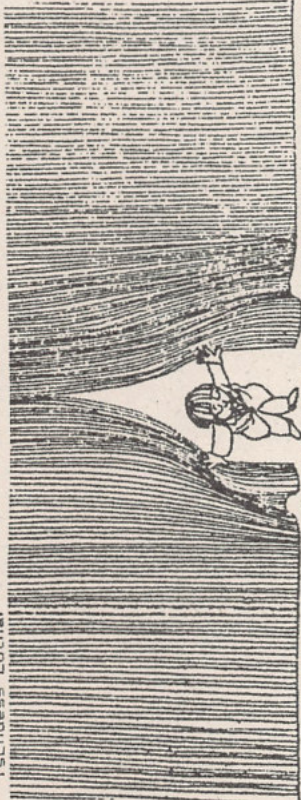
Bisher bin ich nur Anwender. Die Buchführung fuer unseren Kleinbetrieb, meine Frau und ich, erledige ich auf dem CPC. Seit neuestem widme ich mich dem CAD und versuche Gartenpläne damit zu erstellen.

Da ich erst seit 1,5 Jahren einen Computer habe, bin ich noch nicht ans Programmieren gelangt.

Zum Schluss: Der Rundschlag ist interessant, hoffentlich bleibt das so, und ich freue mich auf den naechsten und evtl. Kontakte.

Vielleicht faellt einem ein Pseudo fuer mich ein.

Tschuess Lothar



Vorstellung (Steckbrief)

Neu: File 66

Hi Leute!

Meine Name ist File 66 und ich schreibe hier, damit mich mal ein paar Leute kennenlernen. Ich habe meinen CPC 6128 schon seit einigen Jahren, aber erst seit einem halben Jahr weiß ich aus dem C-F, daß es so was wie eine Szene gibt.

Wie geht denn sowas werdet ihr euch fragen, tja das weiß ich auch nicht so genau.

Aber wie man im RS lesen kann, ist es bei einigen Leuten genauso. Bin ich eigentlich einer von den jüngeren die einen CPC besitzen? Ich bin 16 Jahre alt. Wenn man sich so umschaute, sind die meisten die hier schreiben, schon älter, oder täusche ich mich da? Vielleicht mache ich demnächst auch ein Demo, eigentlich habe ich schon damit angefangen, aber es klappt noch nicht so wie ich mir das vorstelle. Wir werden ja sehen.

Vielleicht hört ihr ja demnächst mehr von mir!

Ciao File 66.

Antworten von Marabu:

Wir freuen uns immer wieder, daß Leute, die bisher nichts von der CPC-Szene wußten, zum "Rundschlag" stoßen.

Daher ist es auch wichtig, daß alle Leser das gelbe "RS-Werbeblatt" auch wirklich verbreiten!!!

Es gibt auf dem CPC auch noch wesentlich Jüngere als Dich: Critter-soap ist 12, Gremlin, der ein eigenes Disk-Mag macht, ist 14, dann haben wir eine ganze Menge Freax bis 17, viele von 17-22, aber auch einige über 25. Seit RS Nr. 7/8 gibt es auch eine ganze Anzahl von Lesern zwischen 30 und 55 Jahren!

Und das findest du ganz stark!

Generationsprobleme gar nicht eine Angelegenheit in der Art gehört wie: "Was wollen denn die Senioren im RS?" (Marabu gehört auch zu den Älteren!!)

Nett ist, daß auch die Leute über 30 mit den Jungen korrespondieren!

Jan Deppisch
Weserstr. 18
7550 Rastatt

Tach, ihr Rundschlagger!

Das ist mein erster Artikel fuer den Rundschlag. Genauer gesagt ist es ein Steckbrief. Also Leuten, hoert mal zu:

PSEUDO

ALTER

GROESSE

AUGENFARBE

HAARFARBE

IN DER SZENE SEIT

AUSSTATTUNG

: Zonk (nein, nicht der aus einer SATI-Sendung!)
: 17
: 1850mm
: braun
: dunkelblond
: jetzt
: 6128 (ein Amstrad von '88!), GI65 Gruen-monitor + 3"-Laufwerk (sure)

: ...sonst nix! (vielleicht mal 'n 5.25"-Laufi)

: Frägle, Al Chip, The Villain

: Frägle, Al Chip, The Villain

: good old CPC, Music (natuerlich nur Genesis!)

: Drumming, Lesen (C-F, RS, vorher CPCAL(heul!))

: Ultimate MD/The Demo/Terrific Demo/Plasma Demo

: CPC-Szene-Lebenslauf (den wahrscheinlich sowieso

So, nun zu meinem

wieder keiner liest, harhar!)

Irgendwann im Jahre 1988 kam ein 6128 mit Grünmonitor ins Haus. Ich

natürlich total happy, und erst mal gegamet (so ein Jahr lang). Dann

gedacht, warum auch nicht selber mal was probieren und einen Haufen

billige, schreckliche, chaotische Anfaenger-Programmen geschrieben.

So ging's dann jahrelang weiter. Inzwischen hatte ich auch schon die

CPCAL, aus der ich ein einiges schon fleißig abgeklippt habe.

Tja, dann kam so ein richtiges Ilei: Ich bekam keine Spiele mehr!!!

Also, schnell zu den Fingern gegriffen und selbst losgetippt (2. Ver-

ne, ahem, in der Not frißt der CPC Daten, hahaha (alles lacht, yeah!)).

Unser (mein CPC und ich) zweites Down kam Ende '92, als die schöne,

gute alte(...) CPCAL flügte geworden ist und abgeflattert ist.

Ija, dachte da Zonk, was nu ?? In meiner totalen Verzweiflung rannte

ich in der Welt umher, bis ich ein Bahnhof ankam und den C-F erblickte.

Den sofort geschnappt, reingekafft und wieder total happy gewesen.

Mensch, den CPC gibt's ja doch noch irgendwo in einer Ecke! Ich, so

wie ich nun mal bin, gleich ein paar Typen kontaktiert und schon ging's

mit uns wieder bergauf. (Hi Frägle, Villain und Al Chip!!)

So, ihr treuen Leser: AUFWACHEN! Ja, auch Du da hinten!! Alle wieder

voll da ?? OK, jetzt geht's weiter (Nein, nicht schon wieder einschla-

fen!!!)

Ich will jetzt einfach mal Eure Meinung wissen. Ich programmiere

naemlich gerade an einem Programm (an was sonst??). Zur Sache:

Das Programm soll ein Verwaltungsprogramm werden (alles gähnt...), ich

weiß aber nicht, ob es Euch gefallen würde: mit diesem Prog soll man

verschiedene Listen (Demos, PD, Fanzines....) eingeben können und

auch dementsprechend verwalten. Das heisst: suchen, sortieren, löschen

und so weiter... Das Programm kann ca. 7 Listen gleichzeitig im Speicher

behalten und extra bearbeiten. Dieses Prog ist in meinem Basic gecodet

aber ich glaube, es ist gut zu gebrauchen. Es ist natuerlich so kom-

fortabel wie möglich gemacht, d.h. wenn ihr neue Soft eingeben wollt,

wird die entsprechende Liste geladen. Wenn man dann wieder abspeichern

will, wird automatisch die alte gegen die neue getauscht, d.h. gelöscht.

Na, was meint ihr dazu ? Schreibt doch einfach mal Eure Meinung, Ver-

besserungswünsche, Ideen usw. im C-F oder RS oder sonst irgendwo.

P.S.: das Prog wird natuerlich reine PD!

So, Leuten, jetzt könnt ihr wieder aufwachen.....keep on coding...

ZONK

Hi hier ist mal wieder jemand, der eine Group sucht. Ich hoffe, ihr habt noch etwas fuer einen bsterreicher mit durchschnittlicher BASIC-Erfahrung übrig. Ich besitze einen CPC 6128, 2tes 3" Laufwerk, GT 65 und ein wenig PD-Schreibt mir doch mal:

TPC-Design

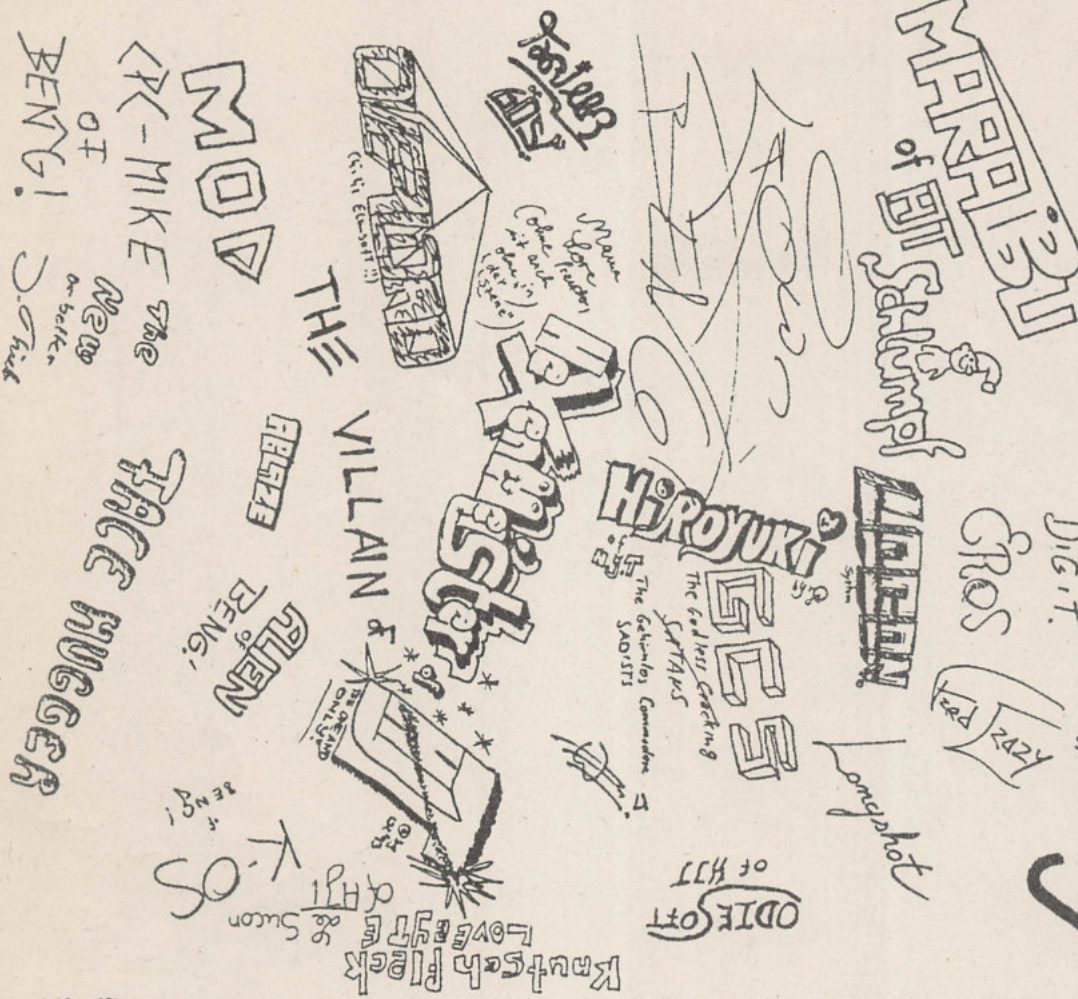
Rohrmoos 126

8973 Pichl/Austria

Thomas Ritz

Castle-1A-Meeting

16.1 April
12.1 April
18.1 April
1993



M=Meetings

Two sentences about "Castle-1A"

-The best Meeting 'til now. Nice to meet all those gysts(again).

Face Hugger
-Very cool meeting. Cool guys, good food and much fun. Euro III in Switzerland is a good idea. Alien

-Yeah, the best meeting ever on CPC for sure!! I hope we could have at least one of these meetings a year even in the future! But why the hell they want to make Euromeeting III in Suisse?
Crown

-Funny, but also terrible to write in English, like it was on the Party! Difficult problems with the speech-difference, but Crown makes it possible. Ah wie jetzt? It was nevertheless a very funny Party, perhaps the funniest one, wherever I went to (except GOS-Paddys of course!) Hop' to see you all again on many Partys in the future.
GWM

-I think it's very nice to be here. But EROS have a "merkwardige" Art Streetfighter II zu spielen.
CPC-Mike

-I also think it's very nice to be here, but CPC-Mike have a "merkwardige" Art. Streetfighter II zu spielen.
Kangaroo-Musique of HJT

-The Castle-Meetings are always very cool. But this time it's a bit chaotic (K-otic? haha)... What a pity that the English and Swiss guys couldn't come (especially CRTG, aaaaarrgh!!) I hope that the Euro Meeting '93 now will be hold in Switzerland. That's a more central place in Europe than England.
K-OS of BENG!

-This is my third meeting now and they are getting better and better. HJT 1A is the best till now.
The Villain of HJT

M=Meetings

-If ya think hell is hot, you never was at a HJT Party!! About the 'European Scene': I don't think there's a European Scene compared to other Computer systems; but I hope this will change soon!
Think European - not national!

Lovebyte of HJT
-My first but I hope not my last meeting. Euro III in Switzerland? It isn't a good idea, because there are any East Germans, they must drive over 800 km. Now, sorry for my bad English.
The New

-This HIT-Castle-Party is very great. There is a very cool Stimmung but the very loud sound from Yamaha-keyboard and Nintendo-Streetfighter II-console are NERVOTEND!!
Schlumpf

-What a big and huge place! This castle is GREAT! A long travel from France but I'm very proud to be here... Many cool guys and all the Marabu family is cool... Thanks Mama Lore!
Longshot (Logon)

-ARGHHH... The little FRED CRAZY was lost in a GREAT GERMAN CASTLE. What a beautiful day (what a beautiful weather?) Is there many GHOSTS, here? This Meeting was fucking cool, marvelous organisation... I don't want to go back in France. I want to stay here with these very cool guys!
This was a really good party, but when and where does the next party take place? So, Fred Crazy signing off... See you soon & love Papa Marabu.
F.C. (Logon)

-Hello, this is EROS. This party is really great and Marabu's Family is particularly sympathetic!! I let you now because I lose my way in this BIG Castle!! Bye and Kisses to cats!! (Really tasting)
Eros (Logon)

-"Odie ist im HJT! Juchuu!!" Das war die Meldung des Tages... vom Schloss-korrespondenten BSC.HJT 1A-Meeting '93

MEETINGS

Flashlights von der CEBit '93

- Um 10 Uhr war fast niemand am Amstrad-Stand
- Um 12 Uhr war alles voll
- Viele, viele Bekannte - aber auch ein paar Neue - und ein paar Wiedererster
- Frage des Tages: "Wo ist Behle?" (Äh, OAS-hypnomena!)
- Jan Thiele brachte die DK5 9 mit
- BBS verteilte eine "CEBit-Special" für Crown-Utilities, Soundtraktoring-PD und Zap-T-Balls-Crack.
- Amstrad und die Firma Wiedmann bieten ein Notepad und ein Modem für Datenübertragung CPC-PC an. Die Soft dazu heißt NC100.COM
- Vielversprechend ist eventuell das Schlagwort "100% SEGA, 100% Amstrad"

Wer so alles da war? (Zufallsfolge: Incognito V. Julian, RCA, 10 Neulinge, Crittersoap, Hiroyuki, Marabu, Hexenmeister, Knutschfleck, The Villain, Odiesoft, GWM, Fraggle&Duck, MOD, Ablaze, WEE, Killer, The New, Schlumpf, Prodatron, Leather Rebel, Da Silva, Joker, Alien, K-O-S, Excalibur, The Cromium, BSC, Face Hugger, 1000 mal sorry, wenn ich jemand ver-gessen habe.

Kurzinterviews

...beim 'Castle 1A'...

Longshot: Beruf: Informaticien tele-matique, d.h. programmiert spezielle Mini-Programme (no pink letter, box: kein Sex!). Hat zuletzt für die Amstrad 100% einen Artikel über The Cromium und CPC Plus-GX geschrieben und über den Soundtrack vier Nummern heraus: hat ca. 30.000 Leser in Frankreich.
Logon: Hat 12 members. Overflow hat zum Amiga gewechselt. Bei L. gibt es members, die aus Martinique, Marokko und der Schweiz stammen. L. arbeitet z.Zt. an einigen Programmen, aber sie arbeiten sehr langsam, weil fast alle im Beruf stehen. Von Logon-Progs erhält man vorher keine Informationen oder Previews.
Digif: Programmiert bei einer Firma, die Rauchmelder, Feuermelder usw. herstellt.

Jan Thiele: Azubi Industrie-elektronik. Bereitet sich nebenher abends aufs Abitur vor, weil nach der Wende die Möglichkeit Beruf/Abitur wegfiel. Arbeitet z.Zt. noch an CPC-Plotter, will Steuerung entwickeln, welche neuen Projekte: Sprachsynthesizer, Scanner, Mode 1, 4 Farben. Ist Modellisenbahn-Fan.
Übernimmt Hardware-Rubrik im RS.

Schlumpf: Abitur 91, jetzt Azubi Kommunikations-elektroniker bei Telekom. Nächste Projekte: Modem und Schnittstelle, dann DrU, Scanner-Auflösung verbessern. Mitarbeit bei CC und RS.

Excalibur: Will im Mai '94 das Abitur machen. Zur Zeit holt er vor allem Grafiken und Samples vom Amiga rüber. Hat mal ein Anwender-Prog angefangen. Hat heute seinen 19. Geburtstag.

Hier mal ein paar Daten über und von mein:

Name: Kangaroo Mustique of HJTI

Alter: 21 Jahre

Augenfarbe (sowas scheint die RS-Leser ja zu interessieren) blau-grau

Größe: 194cm

Dicke: etwa die von DSC

Hobbys: Musik, Computer, Alien

Computer: CPC 6128, CTM644, Dart-Scanner, Multiface II, DMP2000, 4080T-5.25", CPC464, GT65, 2x3", 512KB Vortex, 286AT, C128, Spectrum 48K, Alan ST

Meine Lieblingsfilme, obwohl ich sie noch nicht alle gesehen habe: Alien 1, Alien 2, Alien 3, Nightmare on Elm Street, Wenn der Postscript dreimal klingelt, Das Schweigen der Hammer (Meinen DMP hat's verissen - Nur noch als Scanner zu gebrauchen! Heul!)

Mein Lieblingspiel: Alien 8, Aliens, Alien Attack

Meine Lieblingsmusik: ALIENALL SNG, ALIENLUV 128, ALIEN1-8 SNG

Mein Lieblingsbuch: Alien - Die Buch zu der Film (oder umgekehrt!)

Meine Lieblings-Telefonrechnung: Februar 1993 (508 xx DM. Wer schlägt den Rekord ???)

Meine Lieblingscoder: Alien, BSC, Thriller, Weee (in alphabetischer order)

Meine Lieblingsdemo: Alien Demo 1-x, Alien Overscan, PDT-Mega-Demo (wegen der Atari ST Sounds!) - Kann mir die mal jemand schicken ??? Hätte Sie nämlich gerne mal, damit ich endlich mal weiß, wober sich Longshot so aufregt. Klingt die wirklich so schlecht, daß sich deswegen halb Frankreich in den Haaren liegt ???)

OK! Es reicht!!!! Genug der Aliens! Aber nachdem ja auf der CPC-Mike-Party der Wunsch von Alien gekusst wurde mich zu heiraten, dann soll es auch die ganze Welt der Rundschlag-Leser erfahren und nicht nur DSC, der seitdem eifersüchtig versucht Mr. Ams dem Mike Behrendt auszuspannen. (Only JOK(ING)er of BENG!)

Dann erst einmal ein paar Berichtigungen zu Thrillers News im Rundschlag 9/10

Crossfire wird wahrscheinlich nicht erscheinen, da Claas of Merlyn keine Lust hat daran weiterzuden. Auch meine er, daß seine Freundin und das Studium ihn zu sehr in Anspruch nehmen, so daß er einfach die Zeit zum Coden nicht hat! Zudem ist sein CPC momentan defekt!

SI-Bot wird nicht von New Age Software vertrieben, sondern von Brostedt in Herne, der auch Hersteller/Programmierer dieser Benutzeroberfläche ist. Ob man diese Benutzeroberfläche überhaupt so bezeichnen darf ist mehr als fraglich, wenn man sich das Teil einmal näher anschauen hat.

CPC-Word wird bis dato nicht von New Age Software vertrieben, da sich Mike Behrendt nicht bereit erklärt den Vertrag zwischen Jörn Mika und NoName zu kündigen. Nachdem Mike den armen Jörn jetzt auch noch wegen Ruf- und Geschäftsschädigung verklagen will (siehe C-F, Anzeige von Jörn Mika an den Sleve of Kitekat) hat dieser sich bereit erklärt auf die Gewinne der letzten Monate zu verzichten, nur um aus dem Vertrag rauszukommen. Langsam wird ich das Gefühl nicht los, daß Mike Behrendt es sich bei jedem verderben WILL! Vielleicht steht er ja drauf, wenn er böse Briefe bekommt. Wäre doch mal was für Scoop Pups! (Gims)

Ich habe von einer ganzen Menge Leute noch Disketten hier rumfliegen. Ich komme aber momentan nicht dazu diese zu versenden, weil ich mit meiner Prüfung und dem ganzen anderen Kram hier eine Menge zu tun hab. Sorry! Ich hab euch bestimmt nicht vergessen!!!!

Greetings from Castle



 Cebit/CPC meeting by Nina

Abfahrt nach Hannover : 12.31 Uhr in Laupheim. Die Fahrt wäre besser gewesen, wenn die CPC-Computer, die wir beim Umsteigen immer tragen mußten nicht so schwer gewesen wären. Als wir dann total fertig am Abend in Springe ankamen, wußten nicht einmal die Busfahrer, daß und wo es hier eine Jugendherberge gibt. Nachdem einige von uns so klug waren, auf einen Stadtplan zu schauen, entdeckten sie bald die Straße und wir liefen quer durch Springe Richtung Jugendherberge. Auf dem Weg wünschten wir uns nichts sehnlicher, als uns endlich hinsetzen zu können und die Sachen ablegen zu dürfen, aber unser Chef lief und lief ... Aber endlich kamen wir, völlig erschöpft und sehr hungrig bei der Jugendherberge an. Gott sei dank durften wir gleich in unsere Zimmer und es gab auch bald darauf (genug) zu essen.

Am nächsten Tag fuhren wir zur CeBit. Dort trennten sich unsere Wege. Einige von uns konnten sich nicht vom Computerspielen trennen und spielten bis wir uns am AMSTRAD Stand wieder trafen. Anschließend fuhren wir zum CPC-Meeting. Dort spielten wir Computer und schauten uns ein wenig um. Zwischendurch gab es auch Spaghetti. Kurz nach 23.00 Uhr fuhr man uns wieder zur Jugendherberge. Die meisten von uns gingen gleich ins Bett.

Am Sonntag fuhren wir nach Hause. Im Zug wurde es noch sehr lustig. Am Bahnhof, wo alle abgeholt wurden, tat es uns schon (fast) leid, daß das Wochenende schon vorbei war. Uns hat es, alles in allem, sehr gut gefallen.

 FRANCAIS

RUNDCHLAG #10.10 : PLEASE WRITE MORE IN FRENCH
 (Extrait d'une lettre de Hexenmeister à Marabu)

"(...) et tu as l'audace de suivre la proposition de LE KOD (NDT: je passe les noms d'oiseaux) et d'écrire "more in french" ! Les arrogants français et anglais doivent apprendre l'allemand ! A-t-on jamais écrit à notre égard des textes en anglais ou en allemand dans un fanzine ou une demo ? NON ! Mais on nous réclame que tout soit traduit pour messieurs les français ! Seulement ils ne doivent pas faire d'effort ! NON MERCI !! Je dépose mon VETO ! Rundschlag: 60 % allemand, 35 % anglais et maximum (!!) 5 % français ! Que pensent ces pisseux de français au juste ? Que tout va selon leur tête ? Cela me suffit ! Pareils types, qui n'ont aucun égard, et qui pensent que tout doit tourner autour d'eux, sentent mauvais pour moi, avant même que j'ai pu les rencontrer !! Ne prends pas cela personnellement, ..., mais c'est mon avis !!! Ou prenons l'exemple de Zap't'-Balls ! Personne ne voulait acheter le meilleur jeu de tous les temps : "Nous n'achèterons aucun jeu - comme à l'ordinaire ! Puaah, nous attendons qu'il soit cracké, en effet nous sommes finalement des français ! Et de façon générale, qu'est-ce qui vient à l'esprit du programmeur, de taper son texte en anglais dans son jeu ? La prochaine fois, en français S.V.P, pour nous, mais un peu plus rapidement !! Et si nous voulons des copies, nous les voulons aussi dans notre langue maternelle, nous sommes de fières têtes d'oeuf !!

Bref j'en ai marre, et je méprise profondément les français pour cela ! Et je me refuse à écrire ici un seul mot de français (NDT: Beunruhig' dich nicht: ich Übersetze deine schöne sätze !!!!!). (...) Je n'écirai des articles en français que si les frenchies écrivent eux-mêmes en allemand; oeil pour oeil !!! (...) Je me moque des arrogants pieds de porc !! (...)

HEXENMEISTER of HJT

In letzter Minute -- Last minute

Auf S.11 noch ein Gerücht - jetzt schon Wahrheit: Es gibt wieder eine neue group: MOPS

=MOVING PIXELS. Members of MOPS: Ablaze, Abscess (GWM), Duck, Face Hugger, Fraggie, Jay-Soft, MOD.

Vielleicht habt Ihr die neue Xtreme-Disk-Fanz schon bekommen? Dann wißt

Ihr auch, daß Alien, BSC und Prodatron die group SYMBIOSIS gegrün- det haben! Sie suchen noch einen Spitzengrafiker.

English: There are two new CPC-groups in Germany: MOPS near Hannover and Symbiosis with A.B.P.

They look for a top graphist !

Congratulations to both groups !

O&T Soft liefert: O&T-GEOS-Mouse-Interface..... O&T- Bundesliga-Manager (Version 3a oder

3b)..... Plotter XY4150 Platinenservice

Genaueres werdet Ihr im

RS#12 lesen. Anschrift: Andre Gerdes, Leipziger Str. 66a, 30179 (3000)Hannover

dg Rundschlag 9, Seite 35, Leserbrief von NANDOOR

Die (theoretisch nur an gewerbliche EDV-Anwender liefernde) MISCO EDV-Zubehör GmbH in Dreieich-Sprendlingen muß ich aus eigener Erfahrung als "Apotheke" unter den EDV-Lieferanten bezeichnen. Wer wirklich preiswert einkaufen und auch oder gerade als CPC-Benutzer nicht ständig das Gefühl haben will, für unsereins gibt es so gut wie nichts, sollte sich an nachstehend genannte Firma vertrauensvoll wenden und den kostenlosen Katalog anfordern.

ARP DATA CON GmbH
"Das Neueste rund um Ihre EDV"

Waldstr. 23 bzw. Postfach 1523

6057 Dietzenbach

Tel. 0 60 74 / 49 11 00

Fax 0 60 74 / 49 11 11 und 49 11 12

Neben Original-Pelikan Farbbänder (Staffelpreise und bitte beachten, daß zu den Katalogpreisen noch die Mehrwertsteuer hinzukommt), Druckerpapier und -Zubehör so etwas sinnvolles wie ein Bildschirmfilter "Universal Glare/Guard", der meinem CTM 644 die schwedische Norm hinsichtlich Strahlung verleiht! Die 14 Zoll Größe (d.h. ausgeliefert wird 15 Zoll) paßt wunderbar und dank statischer Ableitung kein Knistern und praktisch keine Reflexionen mehr. Erstbestellung per Fax (über Arbeitgeber) und Postpaket innerhalb von 4 Tagen gegen offene Rechnung! Kurz, sehr empfehlenswert. <dg>

Mitarbeiter !

1) Jeder Artikel sollte eine kurze englische Zusammenfassung enthalten!

2) Auflockerung Eurer Seiten durch Pic's , bitte !

ABO

Wer DM 23,- geschickt hat, erhält normalerweise die Nummern 9,10,11,12,13

Achtung! Wer 9+10 schon vorher extra bezahlt hatte, soll uns das bitte nochmals mitteilen!

Hallo, RS- Leser! Schickt uns Eure neue PLZ ! RS-Artikel gleich mitschicken!

Hier hatte ich schon geschrieben: **Phobos** ist ein Lamer! Aber er hat nach vielen Monaten alle Ori's wieder zurückgeschickt bzw. bezahlt. Also, alles wieder o.k. Schicke mal was Konstruktives!

English:

Simon Warford writes: The Rundschlag is a great venture (=Abenteuer). With the right support (=Unterstützung) I can see this one going on and on. The only problem I have with it is that there isn't much English text, but that's because of people like me not writing to you, something I intend to remedy (=abhelfen).

Marabu says: Thanks, Simon! Very good!

Continuation of this well printed letter (with ASCII on disc too) you can read in next RS !

Par example:....if you are going on to pirate stuff..and we'll all be fucked.And I'm not talking about safer sex here; if we get fucked in this way, we'll dieIt's that simple.

Marabu: Hello X-OR! Hello, Chany! Write to us!

If anybody wants to contact S.W. : New Age Software UK, 134 Draper House, Hampton Street, London SE1 6SY

Deutsch: Ihr könnt uns RS-ASCII-Files in allen oben genannten Formaten zuschicken !

NEUE POSTLEITZAHLEN

Wenn Ihr den Rundschlag pünktlich erhalten wollt,
teilt uns bitte Eure neue Postleitzahl mit !

Schreibt bitte unbedingt dazu, ob Ihr Abonnent
seid und/oder wieviele Rundschläge ihr schon im
Voraus bezahlt habt.

**BIOS, POSTFACH 27
88 475 SCHWENDI**

Bitte nur diese Anschrift! Kein Zusatz !
(Nicht: Rundschlag... usw.)



NEW POSTCODES IN GERMANY

From the 1st of July all German towns have new
Postcodes. Please ask your German Contacts!

Our new address:

**BIOS
POSTFACH 27
D-88 475 SCHWENDI**

Please use only this address. Don't write :
Rundschlag, redaction or so... Thanks!

UNREGELMÄSSIGKEITEN

Haben Sie einen Rundschlag nicht erhalten? ?
Haben Sie als Abonnent die Rundschlag-Disk nicht erhalten?

Wir wurden zeitweise so von Briefen, Anforderungen
usw. überschwemmt, dass wir tatsächlich teilweise
den Überblick verloren. Bitte erinnern sie uns !!

IRREGULARITIES ? ? ? ?

Didn't you receive a payed "Rundschlag/Overkill"??
Are you a subscriber ...but didn't receive the RS-
disk with new demos and other progs?

We don't expect that. But if we have made a mistake,
please write and tell us ! Good Bye!

DER NÄCHSTE RS (#12)

Voraussichtlicher Erscheinungstag: ? 15. August '93

RS#12: ? 15. Oktober ? Alle Angaben ohne Gewähr !

THE NEXT RS

will probably appear on ?15th august '93?

RS#13: 15/10 ? statements without guarantee.

DEIN ARTIKEL ?

Spätestens bis zum 20. des Vormonats !! Also am
20. Juli (20. Sept.) muss Dein Zeug bei uns sein !!

AUF 3" 3,5" 5,25"/40/80 TR

Immer als ASCII-File!

YOUR ARTICLE ?

at last until the 20th of the month before!
Your text has to be here on 20th July (20/9).

On 3" 3,5" 5,25"/40/80 tracks. ASCII-Files
only !

RS-JUBILÄUMSBAND

11 Rundschläge in einem Band zum Preis von DM 25,-- ?
(Statt DM 50,--)

Die Ausgaben 1-6 sind schon lange nicht mehr erhältlich!
Wenn genügend Leute bestellen, machen wir eine
Neuaufgabe !! Also Karte abschicken!!!

RS-JUBILEE-COL- LECTION

All 11 Overkills for 27,- DM ? instead of 58,-?
Since a long time you can't get #1 to #6 !!
If there are enough guys to subscribe this R-J-C
we will print all numbers one more !!