

Rund-

16

Titel-Pic:
Hiroyuki
idea:
Lovebyte



jenseits
von
gut und
böse

pogo
für nur
von
jenseits



schlag

Overkill
multinational 16

Hajemara-
Team

Bulletin
informatique No. 16

Odiesoft's MEGABLASTERS

Jetzt zu kaufen!!! Now available!!! Jetzt zu kaufen!!!
Now available!!!

Orders in UK write to: Radical Software, 57 Lebrun Square, Kidbrooke, LONDON SE1 N9S

All other orders or for information write to the German address!

Preise:

a) Vollversion

1. Zwei 3" Disketten (42 Tracks), Verpackung, Anleitung : 49.95 DM
2. Zwei 3.5" Disks (42 Tracks, zweiseitig), Verp., Anleitung : 49.95 DM
3. Zwei 5.25" Disks (42 Tracks, zweiseitig), Verp., Anleitung : 49.95 DM
4. Vier 5.25" Disks (42 Tracks, einseitig), Verp., Anl. : 49.95 DM

b) Lightversion - Die User schicken mir Disketten, wie bei Punkten a) 1. bis a) 4. genannt und bekommen das Spiel auf diese Disks kopiert. Verpackung, Anleitung und Aufkleber auf den Disks sind wie bei der Vollversion.

Preis hierfür: 39.95 DM

Zusätzlich zu diesen Preisen kommt noch Verpackungsgebühr mit 4 DM hinzu. Bestellungen nur gegen Vorkasse (Scheck) oder per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr). Das Spiel ist zweitfloppytauglich und kann ohne weiteres auf einem solchen betrieben werden.

Bitte beachten: In jede Version werden Name und Adresse des Käufers und eine spezielle Benutzer Nummer eingetragen. Bestellungen auf Pseudonym, Postfach, postlagernd oder unvollständige Adressenangabe können nicht bearbeitet werden. Aufgrund der Benutzer Nummer können gegen Raubkopierer dieses Spiels rechtliche Schritte unternommen werden.

Megablasters gibt es (in Deutschland) zu kaufen bei:

ODIESOFT, **Georg Odenthal,** **Schopenhauerstr.36,**
73431 AALEN, Deutschland, Tel.:07361/33598

Liebe Bundespost!

Deswegen darf kein Leser Nachporto bezahlen !!

§ § § § Auszug aus „Wichtige Bestimmungen für Büchersendungen“ : § § § §

2. Büchersendungen

Punkt 7: Anpreisungen sind nur auf dem Umschlag und auf je zwei aufeinanderfolgenden Seiten am Anfang und am Ende des Werkes zugelassen. (Zeichen D P Hmb, 110-1, GDP, 111-2)

Suche

größere Mengen an PD für CPC auf 3,5" oder 5,25"

Wolfgang Rapp, Postfach 15, 88145 Hergatz

Suche:

-Für Schneider"JOYCE PCW 8512" Installations-Programm,damit ich meine Software vom CPC 6128 auf dem JOYCE laufen lassen kann.
Preisangebot an : Erwin Grahn, Pliensbacherweg 19 73110 HATTENHOFEN.

Suche

billigen Drucker für meinen CPC & Laptop. Er muß nicht grafikfähig sein, aber ein Listing als Ausdruck sollte man schon lesen können.

Eprom-Box und Eprom-Brenner gesucht, die auch 32 und evtl. auch 64 K Eproms verkraften, sprich diese auch voll ausnutzen. 8 freie Slots sollten schon vorhanden sein. Stefan Kuhs, Münsingerstr.35, 72535 Heroldstatt

Suche

sämtliche Infocom-Adventures und auch sonstige Adventures auf Disk (mit allen Anleitungen und 'goodies'). Stefan Kuhs,

Wanted!

3.5" Laufwerk (720 K) für den CPC ohne Sideswitch (also das Laufwerk muß selber die Seiten umschalten können). Ich brauche das Teil hauptsächlich zum Konvertieren, deshalb müssen die Programme Iffcon, Doscopy, Amiga, Convert und der integrierte Mod converter vom Digitracker anstandslos laufen. Ist wirklich sehr dringend! Stefan Kuhs, Münsingerstr.35, 72535 Heroldstatt

CD-Laufwerk am 6128 ?

Cf 9/10 Seite 8 Rubrik 22 (Hypnom)
Welche Kabel, welches LW sind nötig ? Schreibt mal Genaueres?

Antworten an RUNDSCHLAG oder Siegfried Beer, Kellerberg 10, 89362 Offingen.

Verkaufe:

- Multiface II, fast nicht benutzt, VHS
- Grünmonitor, VHB 35,- DM
- 3"-Disketten, VHB 10 Stück 35,- DM, 20 Stück 60,- DM
- Amstrad Action Tapes, 18 Stück VHB 50,- DM; dabei sind die Games Firelord, Technican Ted, Marsport, Dizzy, Hydrofool, Forbidden Planet, Sweevo's World, Biggles uvm., Spielbare Demoversionen u.a. von Turrican 2, Addam's Family sowie Utilities (Devpac Assembler, Worktop, Screen Designer, Drumkit u.a.); alles Original-Tapes. Für 6,- DM extra kopiere ich Euch auch die Seiten mit den Anleitungen aus dem Heft
- Low Budged Games (Tape): Grand Prix Simulator, Speed King (Motorrad-Rennen), Rasterscan, Into Oblivion, Zub, Storm, Nonterraqueous, Kentilla (Adventure), Kokotoni Wilf, je 5,- DM, 5 Stück zusammen 18,- DM
- Tape Games: Winter Games 20,- DM (AA Rave), Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator 27,- DM (AA Mastergame), Slap Fight (Weltraumballerei), Matchday (Fußball), Combat Lynx (Hubschrauber-Simulation), Split Personalities je 18,- DM
- Disc Games: Road Blasters, XOR (AA Mastergame), High Frontier (SDI Simulation), Revolution (AA Mastergame) je 28,- DM
Tel. Nr. 07142/55543 (Fr.-So.), 07071/64240 (Andreas Lober verlangen) oder schreiben an: Andreas Lober, Fichtenweg 7/703, 72076 Tübingen

Wer kann mir

eine AT-Festplatte so umbauen, daß sie am CPC läuft? Vielleicht könnte auch mal jemand einen Artikel für den Rundschlag darüber schreiben. Stefan

Kuhs, Münsingerstr.35, 72535 Heroldstatt

Habe jede Menge CPC Spiele auf Kassette (mit Anleitungen) abzugeben. Darunter befindet sich z.B. Beau Jolly's Big Box in der 50(!) unterschiedliche Spiele (waren früher alles Full-Price Games) enthalten sind. Liste gegen 1 DM in Briefmarken bei: Stefan Kuhs, Münsingerstr.35, 72535 Heroldstatt
PS: Auch Tausch möglich!

Biete

Software, alles org. auf Tape : Fighter Pilot, Stockmarket, Desert Rats, Atlantis, Rescue on Fractalus, vagan Attack, Theatre Europe, Battle of Britan und Battle for Midway. Außerdem besitze ich noch so 15 Amigabücher, wenn jemand Interesse hat, soll sich bei mir melden
Vassago, Postfach 1130, 67713 Winnweiler

Biete

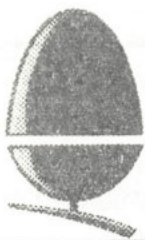
Farbmonitor CTM644, kaum benutzt, VB 90 DM, Stephan Sommer, Am Ock 1, 82418 Murnau, Tel. (0 88 41) 31 54

Seite 16.03: ESH-Werbung:

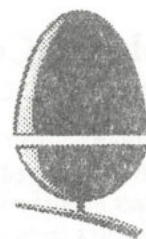
Damit die Firma ESH auch den Eindruck hat, daß sich ihre Anzeige im RUNDSCHLAG lohnt, schreibt es bei Bestellungen, Anforderung von Informationsmaterial u. ä. bitte dazu, woher Ihr die Adresse habt. Dann wird ESH sicherlich regelmäßig eine Werbeseite schalten, was zum Erhalt des Rundschlags beiträgt.

Biete

Freeware von Ablaze: CPC Letters V2.0 easy, die neue Textverarbeitung für den CPC. Handbuch: 10,-DM.
Das besondere an diesem Textprog: Schriften werden auf dem Bildschirm angezeigt (wie WYSIWYG). Anforderung gegen DM 1,30 in Briefmarken + 3"-Disk. F&A-Computing, Postf. 13 02 08, 30868 Laatzen/Hannover.



Infos zum **ARCHIMEDES** und **RISC PC 600**



A 3010

Der Kleinste von Acorn wird vom ARM 250 mit reichlich Rechenleistung versorgt, läuft wie seine großen Brüder unter RiscOS 3, dem 32-Bit-Betriebssystem, besitzt aber in seinem Gehäuse zwei Joystick-Ports und einen zusätzlichen Fernseh-ausgang - ergo ist er die 'Spielmaschine' der Archimedes-Reihe und mit seinem excellenten Preis/Leistungsverhältnis der ideale Einstieg in die RISC-Welt!

2 MB RAM - 2 MB ROM - 1.6 MB Floppy

Kostet mit dem 'Action Pack', einem Programmpaket bestehend aus Spielen und Anwendungen nur **799 DM!**

• RiscBox • RiscBox • RiscBox •

Die **RiscBox** - Münchens erste reine Acorn-Mailbox bietet dem User kostenlosen Zugriff auf einen ständig wachsenden PD-Pool, die Möglichkeit, mit anderen Archimedes-Usern Erfahrungen privat oder öffentlich auszutauschen und Probleme zu behandeln, Gebrauchtgeräte und Software anzubieten und vieles mehr!

Auf Euer "LOGIN" freuen sich unsere Sysop(a)s und die Sysom!

bis 14400 Baud

8N1 - ANSI - VT52 - VT100

24 Stunden Online

RiscBox

(0 89) 448 34 61

**Wir freuen uns auf
Ihren Besuch oder Anruf!**

ESH

EDV-Service-Hollenburger

Metzstraße 12
81667 München

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

A 5000

Der große Archimedes verbirgt in seinem Desktop-Gehäuse neben 4 MB RAM, der 210 MB Festplatte und dem brandschnellen (und dabei eiskalten) ARM 3, dem Socket für den Floatingpoint-Koprozessor auch vier Erweiterungssteckplätze, die mit den unterschiedlichsten Karten (z. B. für SCSI 1+2, Digitizer, MPEG, Sampler, Transputer, IO, Grafikerweiterungen usw.) bestückt werden können. Damit ist er für User interessant, die höchste Rechenleistung und universelle Erweiterbarkeit erwarten!

4 MB RAM - 2 MB ROM - 210 MB HD

1.6 MB FD - 4 Steckplätze

FP-Koprozessor optional

Das komplette Bürosystem mit dem 'Home Office' (Datenbank, Tabellenkalkulation, Textverarbeitung und PC-Emulation) kostet zusammen nur **1999 DM!**

Risc PC

Der größte Archimedes aller Zeiten! Das absolut modulare und offene Konzept ermöglicht dem User den Risc PC an seine Anforderungen anzupassen, sei es durch mehr RAM (bis 256 MB + 2 MB VRAM), weiteren Gehäuseeinheiten mit 2 internen und jeweils einem 5¼"- und 3½"-Erweiterungsslot (bis zu 7 Gehäuse) und dem offenen Prozessor-Bus (2 Steckplätze für Prozessorkarten, pro Karte lassen sich bis zu 6 Prozessoren stecken, Gemischtbestückung mit z.B. Intel, Motorola und ARM möglich!)

Von Acorn garantierte Maximalpreise für die folgenden ARM-Prozessoren (z.B. Upgrade vom ARM 700 auf ARM 800 = max. 75€) sind einmalig in der Computerbranche!

Je nach Ausbaustufe des Video-RAMs lassen sich Auflösungen bis 1600x1200 bei 256 Farben oder 800x600 mit 24 Bit darstellen (mit bis zu 100 Hz!). Mit den PC-Karten für den Risc PC (ab 299 DM!) erschließt man sich die große PC-Software-Welt, man kann Windows oder OS/2 im Single- oder Multitasking (Der PC im Fenster, so muß es sein!) betreiben, via Ethernet in nahezu jedem Netzwerk!

Der Risc PC ist die optimale Wahl für alle, die auch in Zukunft immer 'up to date' sein wollen (oder müssen) oder jederzeit ihrem System eine weitere Komponente hinzufügen wollen! Die Rechenleistung läßt sich fast beliebig skalieren - sogar Parallelprozessing wird möglich! Je nach Ausstattung schon ab **2999 DM!**

Inhalt / Contents

Thema	Seite
Kleinanzeigen / small adds	2
ESH: Archimedes, RISC PC	3
Inhalt / contents	4
Aktuelles / actually Deutsch / English	5
Anwendung: Tastatur	6
Utilities: Tastatur / Modemax English	7
Modemax.... Deutsch	..8
Coder: Nextline von Face Hugger	..9
Multimedia Deutsch / English	10
Gamers: Druid II (Zweiter u. letzter Teil)	11
Coding Sprites English	12
Satire: Bundespost / Deutsch / English	13
Gamers Message: Lemmings, Superheros, Pokes,	14
Hexenküche 2	15
Hardware: CPC kocht Kaffee	16-
	19
Hard: CPC makes coffee (+Pokes) English	20
Dobbertin-Uhr	21
Hardware: GX4000 Deutsch	22
English	23
	24-
Leserreaktionen / RS-Disk / Briefe / Meinungen	26
Meinung Deutsch Review English	27
	28
CPC > PC : CPCEMU v08 Deutsch	29-
English	31
CPCEMU v1.2 Deutsch	32-
English	33
BASIC, Offenes Wort	34
Prowort, Print 2 Disc	35
PC-Tips: Windows 3.1	36
SZENE: Antoine, Longshot, Alien,	37
JFMC, CATLOC, English	38
Scene in Greece + Vassago	39
Vassago + TGS/CRT-News	40
English + Neuigkeiten	41
Archimedes/RiscPC: Schöner booten	42-
Ruhe!	43
Archimedes/RiscPC: The Hacker, News, Arc	44-
Games, Hamsters	45
Test: MOPS-Megademo	46
Last page	47
TS-Datensysteme	48
EDV-Kuhn	49-
	50

HJT

Impressum:

Rundschlag

Preis: 6,50 DM

ABO: 32,-- DM

(5 Ausgaben)

Outside of Germany:

1 Copy: 7,--DM

Subscription: 35,--

or 17 IRC (5 issues)

Subscription includes all progs of RS-Disks

Redaktion

BIOS, Postfach 27,88475 Schwendi,

Marabu

The Villain

Odiesoft

Stephan Sommer

Mitarbeiter

Dirk Gräßler, Joerg Lages, Markus Buntru, Stephan Sommer,
Tobias Gayer, Antoine, Chris Archontidis, Serge Querne, Harris
Kladis, Andreas Strozicek, Andreas Lober, Jörn Mika, Marco
Vieth, Andreas Erler., Stefan Nöhammer, Stefan Stumpfperl,
Stefan Kuhs, Harald Schoen, Jan Deppisch, Oliver Schott,
Brooky, Pesa, M. Radtke, G.Odenthal, translations: The
Vampire and others

Hello, European Freaks!

In this RUNDSCHLAG /Overkill
you find lots of English (and French)
articles.

Nearly 90% of texts had been translated.

Thanx to Catloc, Longshot, Antoine
and others !!

Thanx to The Vampire, Gausoft, Odiesoft, K-OS,
Lovebyte and others for translations

RUNDSCHLAG 16

is a real German- multinational Fanzine!

Please send us your English texts!

Please show this issue to all your friends
in all countries!

Why are Inhalt/Contents on this page 4 ??

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

Warum ist das Inhaltsverzeichnis auf Seite 4 ??

Wir hatten Ärger mit einem Postangestellten (S.13). Deshalb
sind Klein- und andere Anzeigen auf den ersten und letzten
Seiten zu finden!

Thema : ? CPC ≠ Archie ≠ PC ?

Es ist toll! Einfach toll! Nach dem wohlüberlegten Artikel von Gert Genial und einigen anderen statements über die verschiedenen Computersysteme hat uns eine Flut von Leserbriefen erreicht!

Der RUNDSCHLAG bekommt langsam Format!

Schon heute findet Ihr viele kompetente (und auch satirische) Artikel von hoher Qualität im RUNDSCHLAG Leute, die noch nie im RUNDSCHLAG geschrieben haben, Freaks, die lange verschollen waren, melden sich heute für Euch zu Wort!!!!

? CPC ≠ Archie ≠ PC ?

Lest dazu: Jokers Meinung zu PC, Archie und RUNDSCHLAG.

Lest dazu Prodatrons Artikel zu „CPC-Emulator“ und lest dazu den Text des Programmierers des „CPC-Emulators“, Marco Vieth....und viele andere.

Auch DangSoft ist nun RS-Mitarbeiter. Seine fundierten, qualitativ hochwertigen Artikel sind allen CF-Lesern längst bekannt!

Wir haben jetzt auch wieder einen Leser in der Schweiz: Jan Grubemann, Weststr.2, CH-8280 KREUZLINGEN, Schweiz

CeBIT '95

CPC-User und RUNDSCHLAG - Leser sehen sich!

Wir könnten uns - wie jedes Jahr - am Samstag, 11.3. um 11 Uhr und 12 Uhr am Amstrad-Stand treffen! (Vermutlich in Halle 7! [nicht 6!])

Marabu wird mit ca. 12 Leuten von Freitag, 10.3.95 bis Sonntag, 12.3. 95 in Hannover sein.

Ob es abends ein CPC-/ Archimedes-Meeting geben wird, weiß ich jetzt noch nicht

This time we got a lot of letters in English! - From Greece, France and so on. Read Rubrik „Letters“.

New RS-Reader from Switzerland: : Jan Grubemann, Weststr.2, CH-8280 KREUZLINGEN, Schweiz

CeBIT '95

World's greatest Computer-Exhibition in Hannover.

CPC-User and RS-readers meet on saturday, 11th at Amstrad-shop, hall 7. Perhaps there will be a CPC-meeting in the evening.



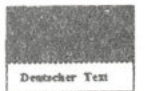
Sorry!

Lovebyte's Euromee-ting is dead!

But Odiesoft has invited his friends to the great „Megablasters-Meeting“

Problems with RS-Disk ?

If a RS-Disk is faulty, please send this disc back and add your own disc. Then you will receive all RS-progs once more - and we hope, without any fault!



Probleme mit der RUNDSCHLAG-Disk? (Siehe auch S.24)

Unsere RS-Disk soll ein zusätzlicher Service für unsere Abonnenten sein. Das heißt aber für uns, zu jedem zweiten Heft über 150 Disketten in verschiedenen Formaten zu kopieren. Da wir für die RS-Disk nicht zusätzlich kassieren, heißt es, jemand zu finden, der in kürzester Zeit alle Disketten kostenlos und fehlerlos kopiert. Das ist unmöglich!

Sollte sich Deine RS-Disk einmal als fehlerhaft erweisen, bitte keine langen Jammerbriefe schreiben - am schnellsten geht es, wenn Du die RS-Disk zurückschickst und eine eigene, fehlerlose Disk beilegst. Dann ist in ein paar Tagen das Problem erledigt!!

Stefan Stumpferl hat sich bereiterklärt, in Zukunft alle VDOS/XDDOS-Disketten zu kopieren, weil es wegen der ganzseitigen Megablasters-Demo einige Probleme mit V-XDDOS gab. Vielen Dank!

Die RUNDSCHLAG-Leser und die Redaktion sind der Firma EDV-Kuhn zu Dank verpflichtet!!!

Herr Kuhn hat sich spontan bereiterklärt, einen Teil der zu erwartenden Mehrkosten für das Porto des RUNDSCHLAG zu übernehmen!!

Deshalb findet Ihr am Ende dieses RUNDSCHLAG zwei rote Seiten dieser Firma.

Herr Kuhn ist eher bereit, eine kleine RS-Leserschaft zu unterstützen als andere.

Bestellt bei ihm mit einem Hinweis auf den RUNDSCHLAG!

Dasselbe gilt für ESH (Seite 3)

Ebenso hat die Firma TS-Datensysteme, Nürnberg, sich für eine Werbung im RUNDSCHLAG entschieden. Vielleicht findet Ihr schon diesmal eine Seite am Ende des RS16.

Briefe an den RS

Briefe an Marabu

Bitte immer auf Disk (3“, 3,5“, 5,25“ CPC oder PC)

Jedes File darf bis zu 5 Seiten haben, aber:

IMMER nach Rubriken gliedern!

Zum Beispiel: O= Offenes Wort : Ich bin der Meinung, daß hier endlich mal einiges anders werden muß....

G= Grundlagen: Mein Beitrag zur BASIC-Programmierung auf CPC und PC..... Z=SZENE: Wir haben eine neue Gruppe gegründet:.....

Und immer als TXT-(ASCII)-Datei. Und am Ende der Zeile nie RETURN drücken! Textwurm !!!

Danke!

Your letter to RUNDSCHLAG

Always on Disk (3“, 3,5“, 5,25“ CPC oder PC)

Please write: U= Utilities:..I want to describe the new Prog....

Z=Szene: In my country are about 100 coders...P=Private: Hello, Marabu..

C=Coding: Here my new Listing...

Thanx!!

Direkte Tastaturabfrage

Will man die Tastatur abfragen so kann dies mit Hilfe der Firmware-Routinen erfolgen.
Soll aber der Interrupt gesperrt werden (DI), so muß direkt die Tastaturmatrix abgefragt werden

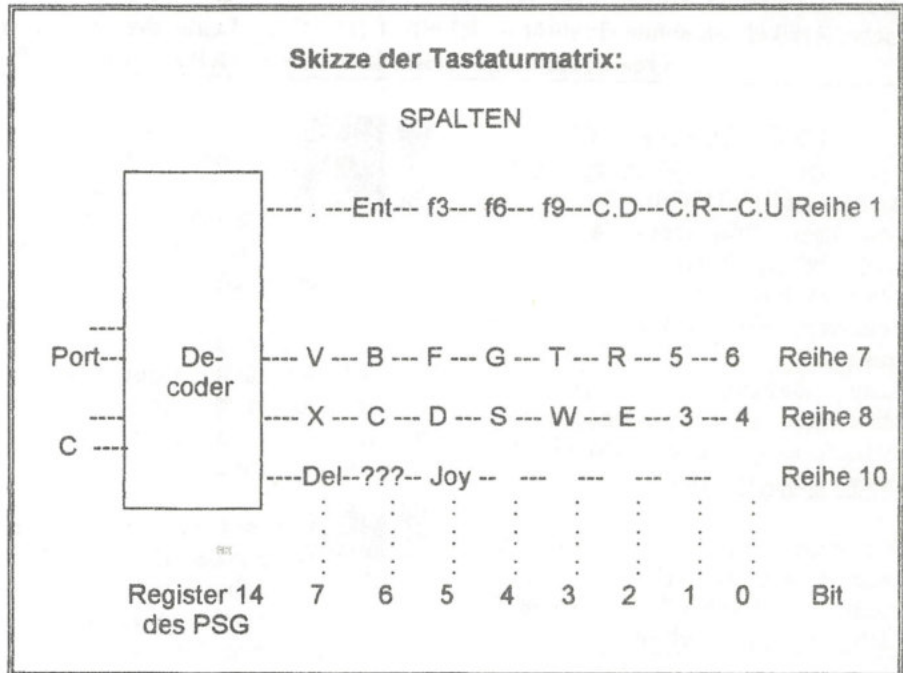
Die Tastaturmatrix besteht aus 10 Reihen & 8 Spalten. An den Knotenpunkten befindet sich je eine Taste, die wenn sie gedrückt wird, eine Ebene mit einer Spalte verbindet.

Die Abfrage der Matrix läuft über den PIO 8255 und dem PSG AY-8912. Die Ansteuerung der Reihen erfolgt über den Port C des PIO. Durch Decodierung der unteren 4 Bit des Ports mit Hilfe eines BCD-Dezimal-decoders wird eine Tastaturreihe auf LOW gelegt. Drückt man nun eine Taste dieser Reihe, so wird das LOW-Signal von der Reihe auf eine Spalte weiter geschaltet; die restlichen Spalten bleiben HIGH (über Widerstände).

Die Spalten liegen an einem Port des PSG. Über diesen können nun die einzelnen Spalten abgefragt werden. (Register 14 des PSG)

Die Abfrage von <Control>, <Shift> und <CapsL.> kann nur zusammen mit einer Taste erfolgen. (d.h. z.B.: <Shift> alleine läßt sich nicht abfragen)

Die Werte für die Reihen und Spalten sind "umgerechnet", damit sie sofort in der Routine verwendet



Spalte: X11101011 = &EB

werden können.

z.B.: &7F = X01111111

Das 7.Bit ist gelöscht (d.h. in dieser Spalte ist eine Taste gedrückt)

Will man nun z.B.: ESC+TAB abfragen so muß die Spalte auf folgenden Wert untersucht werden.

Tab=Bit 4 / Esc=BIT 2 =>

(Natürlich muß Reihe den Wert &48 aufweisen)

Beim Reihenwert muß immer das 6.Bit (&4x) gesetzt sein da es eine Steuerleitung für den PSG darstellt.

ACHTUNG*

=====

Das Programm berücksichtigt nicht ob eine Kassetten-

operation (die auch über Port C erfolgt), stattfindet und löscht einfach die Bit's für die Datenausgabe an den Kassettenrecorder.

Stefan Nöhammer

Routine dazu siehe nächste Seite!



Tabelle der Tasten:

Spalte: &7F	&BF	&DF	&EF	&F7	&FB	&FD	&FE
Reihe :							
&40 : . (ZB)	Enter	F3	F6	F9	CurDown	CurRight	CurUp
&41 : F0	F2	F1	F5	F8	F7	Copy	CurLeft
&42 : Control	ö	Shift	F4	Ü	Return	Ä	Clr
&43 : .	/	:	;	P	\$	-	B
&44 : ,	M	K	L	I	O	9	0
&45 :Space	N	J	H	Y	U	7	8
&46 : V	B	F	G	T	R	5	6
&47 : X	C	D	S	W	E	3	4
&48 : Z	CapsL.	A	Tab	Q	Esc	2	1
&49 : Del	?????	JoyF.2	JoyF.1	JoyR.	JoyLeft	JoyDown	JoyUp

. (ZB) = Punkt im Zehnerblock

?????= Habe ich leider nicht rausgefunden

Keyboard Scanning

The following routine scans the keyboard without using the system routines.

The keyboard matrix is build up of 10 lines and 8 rows. Each position in this table represents the status of a key. Is the status HIGH then the key is not pressed, if it's LOW, the key is being pressed. The status of the rows are being expressed in the 8 bits of a byte.

A/C= Anwendung/Coder... 16.07



For example when you get the byte &7F back from your routine, the 8th key of this line is depressed.

To change the line you want to scan you just have to enter a number between &40 for line 1 and &49 for

line 10 as the A-register at the start of the program. The result of the keyboard scan is being returned in the A-register.

The table of keys is given in the German part of the text. The word 'Spalte' means row and the word

'Reihe' means line. The letters 'ZB' mean that this key is in the numeric keypad of the CPC.

The Routine can be also found in the German part, the explanations at the end of the lines are not essential.

Die Routine:

(Input: Reihenwert in A
Output: Spaltenwert A)

LD A,Reihenwert ;Hier entsprechenden Wert aus der Tabelle einsetzen (z.B.: &48)

LD BC,&F40E ;Start der Routine

OUT (C),C

LD BC,&F6C0

OUT (C),C ;Register 14 des PSG auswählen

LD BC,&F792

OUT (C),C ;Port A auf Eingabe schalten

DEC B

OUT (C),A ;Reihenwert an Decoder senden

LD B,&F4

IN A,(C) ;Spaltenwert vom PSG einlesen

LD BC,&F782

OUT (C),C ;Port A wieder auf Ausgabe schalten

LD BC,&F600

OUT (C),C ;die Reihen zurücksetzen (+PSG)

CP Spaltenwert ;Wert aus der Tabelle entnehmen (z.B.: &FB) ;mit Hilfe von Sprungbefehlen kann nun entschieden werden (z.B.: JP Z,addi)

Stefan Nöhammer

A = Utility / Anwendung

MODEMAX V1.0

Hi Freax, this is Juggler speaking, and I'm now trying to translate the little instruction from the utility called ModeMax. Please don't mind my many mistakes...Let's begin!



You always wanted to have all three modi on the same screen? Well, here's the tool which makes it possible! This little tool splits the screen into four independent areas. That means: you eg. can have MODE 0 in the topmost area, MODE 1 in the next areas and finally MODE 2 (for textoutput for example) in the lowest area. You can define this areas with the RSX-command DEFINE.

In this connection you have to input, which area should be assigned to which mode, beginning at the top of the screen. |DEFINE,0,1,1,2 splits the screen in the way explained above (MODE 0 on the top, then MODE 1 twice, finally MODE 2 at the bottom). If you want to assign colours to an area, you must use the command |COLOUR,nr,c1,c2,c3. In this connection 'nr' stands for the area-number (beginning at the top) and the 'c1-c3' stand for the colour. But now the colours aren't activated

yet. You can activate this with |COL.ON (|COL.OFF to reset the colour-assignments).

Finally, with the command |ON / |OFF the complete ModeMax-System can be (dis)activated. After the |OFF-command you better should use the MODE-command instead of CLS! For example MODE 1 had been chosen BEFORE activating ModeMax, it's of course also active AFTER switching OFF ModeMax. So you only can read in the MODE 1-assigned area! (Just try it, if you don't understand it!) Finally, |INFO prints just a little copyright of the coder, but I think I explained all you should know HERE...

ModeMax uses the 1/300sec. interrupt, so you also can use ST-Sounds. But better try yourself. The source-code has a length of only few hundred bytes and starts at &a000. If ModeMax is on the RS-Disc (next issue) there should be this files:

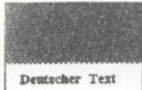
MODEMAX.ASM - the source-code (for MAXAM)
MODEMAX.DEM - a little demonstration
MODEMAX.BAS - the basic-prog
MODEMAX.LAD - the loading-routine
MODEMAX.BIN - a generated BIN-File (you also can assemble it yourself with the ASM-File...)

If anyone has some questions, problems or sth. else, he can contact me (no more swapping). Here's the address:

JUGGLER OF POW! / POSTLAGERND / PA 13 / D-76437 RASTATT / GERMANY

Here you can also get Tribal Mag, Fractale Slideshow, City Challenge, and few more goodies (but please send some stamps or sth. else and send enough disx!). Thanx! Greetinx,

JUGGLER OF POW!

**MODEMAX V1.0**

Wolltet Ihr schon immer alle drei Modi gleichzeitig auf dem Bildschirm haben?

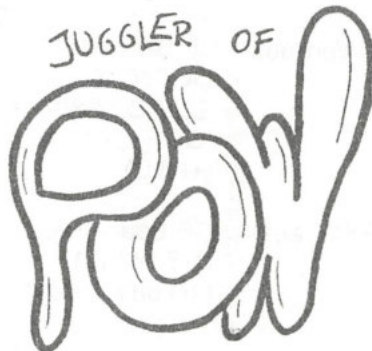
Kein Problem mit ModeMax! Dieses kleine Tool unterteilt den Screen in vier voneinander unabhängige Bereiche. Das heißt: man kann beispielsweise im oberen Viertel MODE 0 haben (für Grafiken), darunter im nächsten Viertel MODE 2 (für Textausgabe z.B.) usw. Die Bereiche werden mit dem Befehl |DEFINE definiert.

Hierbei muß noch angegeben werden, welchem Bereich welcher Modus zugeordnet werden soll und zwar von oben nach unten. |DEFINE,0,1,1,2 unterteilt den Bildschirm beispielsweise folgendermaßen: oben MODE 0, 2x MODE 1 und schließlich MODE 2. Wenn man jetzt jedem Bereich Farben zu ordnen will, geschieht das mit dem Befehl |COLOUR,nr,f1,f2,f3. Nr gibt hierbei die Nummer des Bereichs an (immer von oben), f1 bis f3 die möglichen Farbzugeweisungen.

Doch jetzt sind die Farben noch nicht aktiv. Aktiviert werden müssen sie mit dem Befehl |COL.ON (|COL.OFF deaktiviert alle Zuweisungen).

Schließlich kann mit dem Befehl |ON bzw. |OFF das ganze ModeMax-System ein- bzw. ausgeschaltet werden. Nach |OFF empfiehlt es sich, den Bildschirm am besten nicht

nur mit CLS z.B. zu löschen, sondern mit MODE. War nämlich beispielsweise MODE 2 eingestellt vor dem Aktivieren und schaltet man ModeMax nun wieder aus, wird auf MODE 2-Darstellung zurückgeschaltet, wonach der Screen dann relativ "verrückt" aussieht. Deshalb am besten in einen anderen Modus schalten (es kann natürlich auch der vorher eingestellte Modus verwendet werden).



Zu beachten wäre, daß man nur in dem dem Modus entsprechenden Bereich richtig leserlich schreiben kann (mit PRINT u.ä.), alles andere sieht relativ chaotisch aus! Die Modi-Umschaltung ist nur aktiv, wenn die Farbeinstellung ausgeschaltet ist, deshalb am besten die gewünschten Farben vor der Modieinteilung definieren!

Der Befehl |INFO gibt nur das Copyright aus, also keine detaillierten Infos, was bei diesem Tool aber auch nicht notwendig ist, da die Befehle relativ einfach zu merken sind

und sich eigentlich von selbst erklären.

ModeMax hängt sich in den 1/300sek. Interrupt ein, welcher natürlich nicht von einem anderen Programm unterbrochen werden darf. Am besten mal ausprobieren, will man trotzdem beispielsweise ST-Sounds o.ä. andere im Interrupt ablaufende Routinen ablaufen lassen! (Es ist eigentlich alles möglich!) ModeMax startet bei &A000 und hat eine geringe Länge von ein paar hundert Bytes.

Sollten desöfteren unruhige Striche zwischen den einzelnen Bereichen auftreten, so hängt das mit dem Strahlrücklauf des Monitors zusammen!

Ich hoffe, Marabu nimmt das Proggy auf irgendeine RS-Disc mit drauf! Folgende Files seien hier erklärt, die sich alle auf der Disc befinden sollten:

MODEMAX.ASM	der Assembler-Quellcode (&A000)
MODEMAX.DEM	eine kleine Demonstration der Befehle
MODEMAX.BAS	der Basiclader
MODEMAX.LAD	die Laderoutine für MODEMAX.BIN
MODEMAX.BIN	ein generiertes Binärfile

Bleibt nur noch, viel Erfolg mit ModeMax zu wünschen!

JUGGLER OF POW!

Achtung!**Löse Softwaresammlung auf!**

50 Cassetten voll mit Software 100,- DM,
100 Cass. (über 1000 Progs) 150,- DM.
Kontakt über die Rundschlag-Redaktion. (Stichwort: 16.8)

Suche billigen Drucker für meinen CPC & Laptop. Er muß nicht grafikfähig sein, aber ein Listing als Ausdruck sollte man schon lesen können.

Stefan Kuhs, Münsingerstr.35, 72535 Heroldstatt

Hier noch ein bisserl Zeux, von dem ich mich trennen möchte:

Atari Mouse Adapter für 15,- DM (ohne Batterie). Diverse Tapes (originale latürnich) für je 7,- DM. Einfach anfragen. Alles plus Porto.
Mark Mc Ready of TAG

Leserbrief zur Stellungnahme von Gert Genial

Zu RUNDSCHLAG 15.33

Gert Genial - *nomen est omen* - trifft hier leider nicht zu! Bitte dringend eine Lesebrille oder eine Lupe anschaffen, damit Du das Gedruckte entziffern kannst und nicht fantasieren mußt. Ich habe in meiner Kritik (RS 14.11) weder von „bunten Bildchen“ geschrieben noch Deinen Stil kritisiert. „Proportionalschrift, Hoch- und Tiefstellen usw. kann man mit jedem Textverarbeitungsprogramm machen“ - richtig, nur eben nicht mit Wordstar und das war auch Gegenstand meiner kritischen Anmerkungen zu Deinem Vergleich! Ich übrigen finde ich es müßig, bei dem einen Programm etwas zu kritisieren, z.B. Sonderzeichen im Blockgrafikmodus bei CW, was das andere Programm, Dein hochgelobter WS, gar nicht zustande bringt. Und daß Du CW noch immer nicht richtig nutzen kannst, bestätigt die erneute Kritik der „starren Seite“ als Hauptgrund für die schlechte Bewertung von CW! Definiere doch mal im Installationsteil eine Seite mit 20 mal 66=1320 Zeilen unter dem Benutzernamen „Text-Entwurf“: Da mußt Du dann schon sehr viel schreiben, bevor Dir am Ende der Seite eine Zeile vermeintlich (schon mal CTRL+R benutzt?) verloren geht. Drucksteuerzeichen durch Leerzeichen ersetzen? Wenn sie nach dem Formatieren und gegebenenfalls nach der Rechtschreibprüfung (hat WS auch, aber nicht in deutscher Sprache - haha!) eingefügt werden und wie es im Handbuch steht, ist so ein Schwachsinn gar nicht nötig! Fazit: Getroffene Hunde bellen, aber sie beißen nicht!!!
<dg>

Face Hugger: Nextline-Routine

Fortsetzung der Face-Hugger-Routinen aus dem RUNDSCHLAG

Dies ist eine Nextline-Routine für Fullscreen, hab' ich für meine ;Megademo entwickelt (Turrican-Pic). Wichtig ist ;(gaube ich), dass der Übergang der 16K-Bänke ;nicht mitten im Screen liegt, sondern genau am Rand

```
;XLen equ 80 ;Screenbreite
NextLine
ld a,h          and %1111
add 8           cp 8
ld h,a          ret c
and &38         ld a,l
ret nz          cp XLen
ld a,l          ret nc
add XLen        ld a,h
ld l,a          add &38
ld a,h          ld h,a
adc &C0         ret
ld h,a
```

;Line (Mode 0)

;Ein -L=X1 H=Y1 E=X2 D=Y2 A=Farbmaste

```
Line ld(aend3+1),a
      ld(aend4+1),a
      ld a,h
      cp d
      jr c,ln0
      ex hl,de
ln0   ld a,l
      sub e
      jr c,ln1
      ld b,a
      ld c,&2B
      ld a,1
      jr ln2
ln1   neg
      ld b,a
      ld c,&23
      ld a,9
ln2   ld(aend2+1),a
      ld a,c
      ld(aend1),a
      ld a,h
      sub d
      jr nc,ln3
      neg
ln3   ld d,a
      ld e,b
      inc a
      add e
      ld b,a
      push de
      call ScrAdr
      pop de
      ld a,e
      ld(ln9+1),a
```

Assembler

```
; HL=Bildschirmadr
; E=X-Diff
; D=Y-Diff
; C=BitMaske
; B=Schleifenz.

;A=X-Diff
cp d          ;X-Diff und Y-Diff vergleichen
jr c,ln11     ;falls Y-Diff>X-Diff, dann..
              ;...1.Linienzug in Y-Richtung
              ;E=Saldoreg. (X-Diff/2)
              ;Bildschirmbyte holen

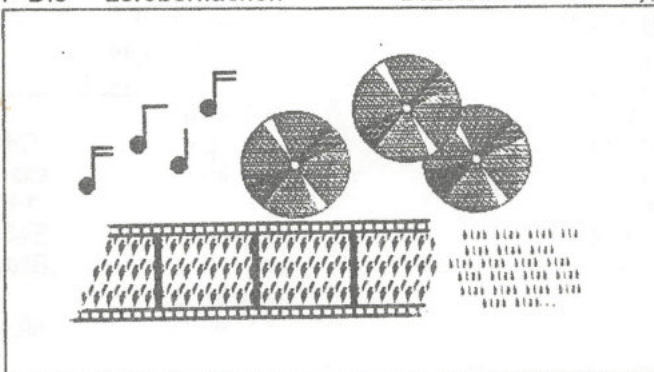
rr e          ;mit Maske verknüpfen
ln6   ld a,(hl)
aend4 xor 0
and c         ;Bildschirmbyte speichern
xor (hl),a    ;X=X+-1
aend2 rrc c   ;Übertrag auf das nächste Byte
jr nc,ln10    ;dann Bildschirmadr erhöhen
aend1 inc hl
ln10 dec b
ret z         ;fertig, falls =0
ld a,e       ;Saldoreg.=Saldoreg.-Y-Diff
sub d        ;...
ld e,a
jr nc,ln6    ;kein Carry? dann Linienzug fortführen
jr ln5       ;...sonst Zugrichtung ändern
ln8   ld a,(hl)
aend3 xor 0
and c         ;Bildschirmbyte holen
xor (hl),a    ;mit Maske verknüpfen
ld (hl),a     ;Bildschirmbyte speichern
ln5   ld a,h
add 8
ld h,a
and &38
jr nz,ln7
ld a,l
add &50
ld l,a
ld a,h
adc &C0       ;und alte ScreenBase wiederherstellen
ld h,a
ln7   dec b
ret z         ;fertig, falls =0
ld a,e       ;Saldoreg.=Saldoreg.+X-Diff
ln9   add 0
ld e,a
jr nc,ln8    ;kein Carry? dann Linienzug fortführen
jr ln6       ;...sonst Richtung ändern, falls Y-Diff>X-Diff
ln11  xor a
sub d        ;A=0
rra          ;A=0 - X-Diff
jr ln9       ;A=(0 - X-Diff)/2
              ;Einstieg bei 'ln9'
```


MULTIMEDIA!

Mein derzeitiges absolutes Lieblingswort ist "Multimedia"! Ein wirklich schöner Begriff, der nur leider absolut nichts aussagt, sondern wahrscheinlich nur eine Erfindung eines einfallsreichen Werbetexters ist

Die erste Frage, die sich nun stellt, was ist denn nun Multimedia? Die einzige direkte Antwort, die ich bisher finden konnte, las ich im OS/2 Handbuch. Sämtliche Lexika konnten mir leider nicht weiterhelfen, weil sie vermutlich nicht neu genug sind. Die Definition von IBM lautet also folgendermaßen: "Als Multimedia bezeichnet man die Verbindung unterschiedlicher Medien (wie Text, Grafik, Ton und Film) in Anwendungen mit dem Ziel, die Aussagekraft von Informationen zu verbessern." Aha - sind wir jetzt schlauer geworden? Nun dies würde ja bedeuten, daß der gute alte CPC seit seiner Entstehung schon Multimedia-fähig ist. Denn wie sicherlich jeder schon einmal bemerkt hat, gibt der CPC ein akustisches Signal von sich, wenn man direkt nach dem Einschalten die DEL-Taste betätigt. Er unterstreicht durch den Ton also, daß der Benutzer eine falsche oder unsinnige Eingabe gemacht hat. Ist das wirklich so gemeint? Auch Programme wie zum Beispiel Stream 2, oder DES müßte man als Multimedia-Pro-

gramme, oder Multimedia-Benutzeroberflächen bezeichnen.



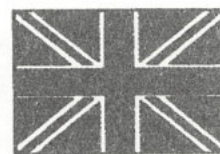
Schließlich werden auch zusätzlich zu akustischen Signalen, graphische Symbole verwendet. Beim allseits beliebten PC redet man gerne von Multimedia, wenn es um

Systemtöne (hat der CPC Digital-Video-Spieler, CD-Spieler, Digital-Audio-Spieler, MIDI-Spieler, Lautstärkeregler (wurde beim CPC hardwaremäßig realisiert!). Wenn ich mit dem PC eine Audio CD höre, ist das dann Multimedia? Nun, wenn mich jemand fragt, ob mein Computer Multimedia-tauglich, oder -fähig, oder wie auch immer ist, dann kann ich nur mit einem klaren "Ja!" antworten. Vielleicht sollte man daher beim Kauf von Computern oder Zubehör mehr darauf achten, was wirklich gemeint ist, wenn von solchen Worten Gebrauch gemacht wird und eher mal nachdenken, was sich wirklich dahinter verbirgt. Sollte ich unrecht haben, und Multimedia bedeutet irgendetwas anderes, dann wäre ich recht froh, wenn mir jemand die Bedeutung erklären könnte.

IBM: "Als Multimedia bezeichnet man die Verbindung unterschiedlicher Medien (wie Text, Grafik, Ton und Film) in Anwendungen mit dem Ziel, die Aussagekraft von Informationen zu verbessern."

Sound-Karten oder CD-Rom Laufwerke geht. Was bietet uns IBM wenn wir unter OS/2 das Icon "Multimedia-Einrichtungen" anklik-

Z80A



Multimedia (transl. By Odiesoft)
The word Multimedia is really nice, but seems to have no meaning whatsoever. Maybe it's just the invention of a cunning PR manager.

The first question arising is, what exactly does Multimedia mean? No dictionary was able to explain me this word. The only answer I found was in the OS/2 manual, which reads: 'Multimedia is the connection of two or more different Media (like text, graphic, sound and animation) in applications with the object of improving the expressiveness of information.'

Ah, now we know it, don't we? But doesn't that mean, that the CPC is a Multimedia system, too? At least the CPC emits beeps, when you've pressed the wrong key and that is connecting text and sound, isn't it? That leads us to deduct that programs like Stream 2 and DES are also Multimediasystems, because of the fact that they can display two media at the same time. On the PC they speak of Multimedia when they mean soundcards or CD-Roms, but what exactly does the Multimedia-icon in OS/2 do? It enables system beeps (like the CPC beep), digital video players, CD-players, digital audio players, a

MIDI connection and a volume controller. (CPC also has a volume controller!) Now, if I listen to a music CD being played by a PC, is this Multimedia? So, if anybody asks me, if my computer is a Multimedia system I am going to say 'Yes it is, because it can connect several different media at the same time!' The next time you buy a computer you better keep a watch over what they really do mean with terms like Multimedia. If anybody thinks I am wrong, then please explain me your version of Multimedia. Z80A

Fortsetzung aus RUNDSCHLAG15 und Ende

By Xälzbär

Man sollte unbedingt einen "Deathland/light"-Spruch mitnehmen, da der einzige solche Spruch im Level 12 schwer zugänglich ist. Im Level 13 muß man unbedingt den "Teleport"-Spruch mitnehmen. Dann geht's nach rechts in Level 14, wo man zwei "Death..."-Sprüche mitnehmen sollte, und weiter zur Teleportstation. Mit dem "Teleport"-Spruch kommt man in den letzten Level, aber nicht mehr zurück.

Der Obermottz ist hier kindisch einfach zu besiegen, denn man kann in diesem Level durch die Wände schießen. Man braucht sich also gar nicht in die Reichweite des Dämons bringen, sondern kann ihn ganz einfach von links killen. Weil er jedoch recht widerstandsfähig ist, braucht man unter Umständen beide

"Death..."-Sprüche. Hat man ihn vernichtet, muß man nur noch zu seiner "Leiche" gelangen.

Hier gibt es ein kleines Problem. Einer der vertikalen Gänge wird durch eine Art "Rüben" versperrt, die man erst abschießen kann, wenn sie zum Leben erwacht sind. (Dieselben Viecher gibt es auch schon in Level 9.) Leider dauert es z.T. sehr lange, bis das geschieht. Also an dieser Stelle nicht die Geduld verlieren, das Ende ist nah!

Hat man diese Stelle passiert, muß man nur noch direkt bis zu dem toten Obermottz laufen und, während man ihn berührt, den Spruch "White Orb" sagen. Damit ist das Böse vernichtet, und im Lande Belorn kann wieder Frieden einkehren. Noch ein Wort zu den Elementarwesen: Sie sind als Helfer gedacht, haben eine eigene Energiereserve und töten bei Berührung praktisch jeden Feind. Unsterblich sind sie natürlich nicht, und das große Problem ist die Steuerung, die man parallel zur eigenen Steuerung übernehmen muß. Der Nutzen dieser Helfer ist damit beschränkt; es ist fraglich, ob es sich lohnt, sie einzusetzen.

Hier noch der POKE-Lader:

```
10 MEMORY 5999
20 LOAD"druid2.pr1",&1300
30 LOAD"druid2.pr2",&CA3A
40 FOR a=&BF00 TO &BF17
```

50 READ b:POKE a,b

60 NEXT

70 POKE &2149,&B7 'Unverwundbarkeit

80 POKE &2CBA,&B7 'Weitschuss

90 POKE &1E1D,&B7 'Schutz vor Feuer

100 POKE &1E24,&B7 'Schutz vor Wasser

110 CALL &BF00

120 DATA

&F3,33,&3A,&CA,17,&40,0,1,&20,0

,237,176,&21,&5A,&CA,&22,&41,0,

205,&40,

0,195,&88,&13

(sorry für die seltsamen DATAs, aber der Lader ist ursprünglich nicht von mir)

Namen/Nummern der Levels:

1: Payment of passage (D)

2: What be fame of fungi

3: Dark's bane resides

4: A banquet awaits

5: Thy passage awaits

6: Hunt the orb (D)

7: Beware the west (D)

8: The village of Ishmar (Start)

9: Mind thy step

10: Bone of ram for passage

11: Thou canst not retreat (D)

12: The evil is close (D)

13: Seek means of mystic travel

14: Leave through wizardry

15: Leave through wizardry (D)

(D)=Level mit Dämon

Zaubersprüche/Wirkung

A = Armour: Besserer Schutz vor Angreifen

An = Antidote: Serum gegen Pilzgift ("What be fame of fungi")

B = Banquet: Füllt Energiereserven auf

C = Crucifix: Untote hauen ab

Cl = Create Light: Fackel für die Dunkelheit ("Bone of ram")

Co = Coin: Braucht man, um die "Passage" bezahlen zu können

D = Deathland: Tötet alles; braucht man, um Dämonen zu töten

Dh = Deathtouch: Tod der Monster bei Berührung

Do = Doorblast: Tötet alles auf dem Bildschirm und sprengt Türen

Dt = Deathlight: wie "Deathland"

E = Eye: Das Auge fliegt ein Stückweit in die Richtung, in die der Druide

schaut, d.h. man sieht Teile des Levels, an die man nicht rankommt
F = Firewall: Läßt Feuer entstehen
Fs = Fireshield: Schutz gegen Feuer

G = Golem: Elementarwesen

H = Horn: Braucht man, um das Boot für die "Passage" zu rufen

I = Invisibility: Man wird für die Monster unsichtbar

Iv = Infravision: In der Dunkelheit ("Bone of ram") sieht man die Monster

K = Key: Öffnet verschlossene Türen (logisch!)

Kr = Kraken: Elementarwesen

L = Lightning: Für begrenzte Zeit stärkerer Schuß

P = Phoenix: Elementarwesen

R = Recharge: ???

Rs = Resurrection: Dort, wo der letzte "Resurrection"-Spruch gesprochen

wurde, wird man nach dem Tod wiedergeboren (aber nur einmal)

S = Sage: Gibt den Namen des Levels aus

Sl = Slow: Beim Kampf gegen Dämonen bewegen sich diese langsamer

St = Strengthen: ???

T = Turn: Für best. Zeit fliehen die Monster

Te = Teleport: Damit kommt man von Level 14 in 15

W = Waterwall: Läßt Wasser entstehen

Wi = Wine: siehe "Banquet", nur nicht so stark

Wo = White Orb: Braucht man ganz am Schluß für den Obermottz

Ws = Wispe: Elementarwesen

(Es ist mir leider nicht gelungen, die Wirkung der Zaubersprüche "Recharge" und "Strengthen" herauszufinden; man braucht sie jedenfalls nicht dringend.)

Hallo, Xälzbär! Das war ja wohl eine reife Leistung!

Es ist einfach super, wieviel Arbeit Du Dir gemacht hast, um den RUNDSCHLAG -Lesern eine Freude zu machen. Ich hoffe, Du findest viele Nachahmer!

Marabu

Sprites

by CATLOC/Greece

sprites CODING

Sprites are objects which can move easily, into the whole screen. To make a sprite, you must first design it with a graphics package (=ART STUDIO, etc.)...

Then, you must load it somewhere in memory and then by using LDIR commands, you can print it where ever you want.

To put the sprite in background or in foreground, you must mask its bits or use the -Bitplane Simulation- technique (not a very easy thing)...

You can see an example of sprites, by typing the listings. First, you must type the assembly listing, assemble and save it, by typing: SAVE"SPRITE",B,&4000,&1D5 Then, you must type the basic listing, which is the loader, and run it. So, I guess that's all...

And here goes the assembly listing:

```
;Simple Software Sprite Routine
;By CATLOC of UGC/FTS especially for RUNDSCHLAG
;Greets to FTS,CHAOS,HJT,BENG! and REBELS members
;CPC for ever
org #4000:nolist
ld a,#31:ld bc,#bc0c:out(c),c:inc b:out(c),a;
change the offset..
ld a,#40:dec b:inc c:out(c),c:inc b:out(c),a;
ld a,#12:dec b:ld c,6:out(c),c:inc b: out
(c),a ;and move the screen down
inc a:dec b:inc c:out(c),c:inc b:out(c),a;
st: ;
call#bd19 ;wait for the frame flyback
ld hl,(char):ld a,(hl):cp #F7:jn nz,next;
take the address that the sprite
```

```
ld hl,val:ld a,(hl) ;will be printed
next:ld e,a:inc hl:ld d,(hl):inc hl;
ld(char),hl ;
ld hl,#c000 ;where sprite's data is stored
ld a,66 ;height of sprite (in bytes)
loop:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi
;print the sprite
ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi;
ldi:ldi:ldi:ldi:ldi:ldi ;
ld bc,#0800-25:add hl,bc:call c,lop ;go
to the next line
ex de,hl:add hl,bc:call c,lop2:ex de,hl ;
dec a:jn nz,loop ;jump back until a=0
call#bb09:jn nc,st:ret;check keys and jump
back
lop:push bc:ld bc,#c050:add hl,bc:pop bc:
ret ;nessecary calculation
lop2:ld bc,#c050:add hl,bc:ret ;for the
printing..
char:dfw val ;and here go the addresses
val: ;of printing...
DEFW &C460,&FC10,&F410,&EC10,&E410,&DC10,
&D410,&CC10,&C410,&FBC0
DEFW &F3C0,&EBC0,&E3C0,&DBC0,&D3C0,&CBC0,
&C3C0,&FB70,&F370,&EB70
DEFW &E370,&DB70,&D371,&CB72,&C373,&FB24,
&F325,&EB26,&E327,&DB28
DEFW &D329,&CB2A,&C32B,&FADC,&FADD,&FADE,
&C32F,&CB30,&D331,&DB32
DEFW &E333,&EB34,&F335,&FB36,&C387,&CB88,
&D389,&DB8A,&E38B,&E38C
DEFW &E38D,&DB8E,&D38F,&CB90,&C391,&FB42,
&F343,&EB44,&E345,&DB46
DEFW &D347,&CB48,&CB49,&CB4A,&D34B,&DB4C,
&E34D,&EB4E,&F34F,&FB50
DEFW &C3A1,&CBA2,&D3A2,&DBA2,&E3A2,&EBA2,
&F3A2,&FBA2,&C3F2,&CBF2
DEFW &D3F2,&DBF2,&E3F2,&EBF2,&F3F2,&FBF2,
&C442,&CC42,&D442,&DC42
DEFW &E442,&EC42,&F442,&FC42,&C492,&CC92,
&D492,&DC92,&E492,&EC92
DEFW &F492,&FC92,&C4E2,&CCE2,&D4E1,&DCE0,
&E4DF,&ECDE,&F4DD,&F4DC
DEFW &ECDB,&E4DA,&DCD9,&D4D8,&CCD7,&C4D6,
&FC85,&F484,&EC83,&EC82
DEFW &F481,&FC80,&C4CF,&CCCE,&D4CD,&DCCC,
&E4CB,&ECCA,&F4C9,&FCC8
DEFW &C517,&CD16,&CD15,&C514,&FCC3,&F4C2,
&ECC1,&E4C0,&DCBF,&D4BE
DEFW &CCBD,&C4BC,&FC6B,&F46A,&EC69,&EC68,
&EC67,&EC66,&EC65,&EC64
DEFW &EC63,&EC62,&EC61,&E460,&DC60,&D460,
&CC60,&F7F7
```

Coding/Deutsche Übersetzung: Seite 16.26

Kompetenter Brief zu „PC-Ecke“:
Irgendwie hat Gerd Genial (15.28) doch recht: Da es viele (zu viele?) DOS-Magazine gibt, hat der RUNDSCHLAG keine Chance, damit Schritt zu halten.

besteht gerade jetzt, nachdem die „mc“ von der DOS einverleibt wurde und damit dem Untergang geweiht ist, verstärkt Bedarf für „plattformübergreifende Themen“. Außerdem gibt es im deutschsprachigen Raum kaum

Zeitschriften, die sich mit „Methoden“ und „Algorithmen“ auseinandersetzen. Dabei haben solche Themen den immensen Vorteil, daß sie sich derart aufbereiten lassen, daß sie für die Besitzer unterschiedlicher Maschinen interessant sind.

DangSoft

Satire

German / English

Werbung im RUNDSCHLAG / Commercials

...und was die Deutsche Bundespost dagegen hat
...and why the German Post wants to kill RUNDSCHLAG

Comment by „Sektsoft“

We are angry!
Wir sind stinkesauer!

Why??

Wieso denn bloß? (Zitat aus „Ronja Räubertochter“!)

Wir bekommen immer mehr Leser, aber die Deutsche Bundespost hat ein paar unterbeschäftigte, besonders peinlich genaue Krämerseelen, die glauben, mit dem RUNDSCHLAG würden der DBP Millionen von Mark verloren gehen!



RUNDSCHLAG is getting more and more readers - but the German

Post has some employees, who has nothing to do than to look for some small, private commercials and to think, that the German Post-Offices will loose Millions of German DM because of RUNDSCHLAG! That is really crazy!



„Sag' mir, wo die Mone-ten sind! Wo sind sie geblie-ieben?“

- Der RUNDSCHLAG kostete bisher 5,00 DM plus 1,50 DM Porto.
- Warum nicht 3,00 DM Porto?

Weil die Deutsche Bundespost - die Gelbe - bisher Büchersendungen für DM 1,50 erlaubte....wenn sie nicht mehr als 500g wogen....

....Aber: „Es kann der beste RS-Leser nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Postler nicht gefällt!“

Es gibt also einen unterbeschäftigten deutschen Post-Angestellten, namens „NuR“ aus Erlangen, dem der RUNDSCHLAG schon immer ein Dorn im Auge war!

Er schrieb nämlich:

„Der in Ihrem Amtsbereich einliefernde Absender verschickt oft Büchersendungen die Werbeinhalt enthalten“

-Dies ist jedoch nicht zulässig. Wir bitten Sie, den Absender auf die Bestimmungen

der AGB: 2.7.1 Absatz 3 hinzuweisen.

- Durch falsche Freimachung gehen der Deutschen Bundespost hohe Beträge verloren. Im Auftrag. ¶ (unleserlich)
Tel. 9 91 31 / 8 20 - 410

RUNDSCHLAG costs 5,00 DM plus 2,00 DM for Post tarif. So we had to pay (since now) only DM 2,00 ...Why not DM 12,00?

Because there is a special way of sending: „Sendung zu ermäßigtem Entgelt - Envoye a taxe reduite“.

**Rund-
schlag**

5,- + 1,50

?

5,- + 3,00 ?

10,-DM ?

But now, there was an employee in the German town of ERLANGEN, who didn't agree that!

He said: „The German Post will loose millions of DM because of RUNDSCHLAG!“

Why????

This fool found on page 15.21 some small commercials!!! And he said: Commercials are forbidden!

And now, all RS-readers have to pay the full price (of 10,-DM) more!

That is foolish!

Me (Marabu) don't agree that!!!!

And so, I found a way, to bypass that!

There is a kind employee of Post Office in our town, and he sent to me the laws of German Post Offices, where I could find the note:

„If we have only two pages of Commercials on the first or the last two pages, these are no commercials!“

Great!! Foolish! Wonderful! Now! In further times, you will find only four or six pages of COMMERCIALS in RUNDSCHLAG, and these 4 or 6 pages are no Commercials!!! You understand? No? Me too!

But that is the way of life!

D:Also: Der RUNDSCHLAG kostet 5,- DM plus 1,50DM Porto oder was???

Ein besonders kluger, unterbeschäftigter Post-Ange stellter fand auf der Seite 15.21 ein paar kostenlose, private Kleinanzeigen....Und das ist unzulässige Werbung!!

Die Werbung auf Seite 15.03, die eine richtige Werbung ist, hat nie ein Postangestellter reklamiert, weil...„Das ist keine richtige Werbung!“

Verstehst Du das?? Nein?? Ich auch nicht!!!!

Aber deswegen hat die Deutsche Bundespost schon „hohe Beträge verloren!!!!“

Und deshalb sollen alle RS-Leser gefälligst 1,50 DM mehr bezahlen!

Aber es gibt ja noch eine ganze Menge vernünftiger Leute bei der DBP. Einer schickte mir die gültigen Bestimmungen, in denen es heißt: „Werbung ist nicht zugelassen, außer auf dem Umschlag und zwei Seiten danach und zwei Seiten am Ende!“

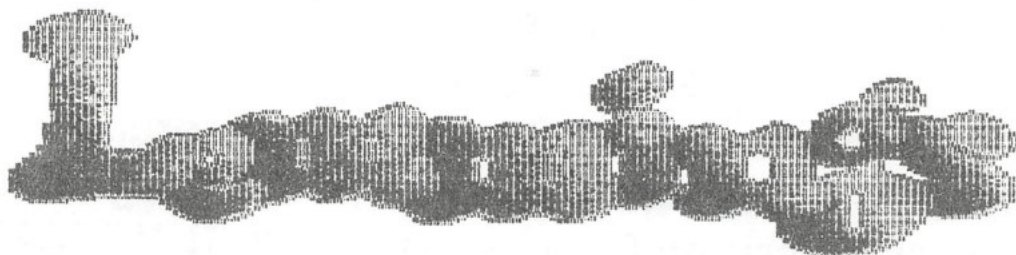
Toll! Was? Unser Postminister ist doch cool!

Eine Hoffnung bleibt: Ab 1.1.95 wird der ganze „GILB“ in eine Aktiengesellschaft umgewandelt! Vielleicht müssen dann solche unterbeschäftigte Griffelspitzer einen neuen Arbeitsplatz suchen!

SEKTSOFT



16.14 G = Gamers Message



Levelcodes für LEMMINGS (CPC Version):

FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1. -----	1. BINNMLHQC	1. HBENLOFPDL	1. LIBIJNMOES
2. IJLLHBCCO	2. BAJJLNHBDY	2. BMOLMNHQDL	2. IBANNMLPEP
3. NJLLHBADCL	3. MJHLNHBCDT	3. BEKHLLIBEL	3. BINNMLIQEY
4. JLLHBINECU	4. OHLNHBEDDR	4. IKHLDIBCEY	4. BAJJLNIBFL
5. LLHBAJNFCN	5. JLNHBINEDX	5. OJNDIBEDEN	5. IJLNIBBCFU
6. LHBIJNLGCW	6. LNHBEKLFDT	6. JLLIBINEEX	6. NJLNIBADFR
7. HBANNLLHCT	7. NHBKLLGDY	7. LLIBAJNFEQ	7. JLNIBINEFK
8. BINNLLHICM	8. HBAOLLNHDV	8. LIBIJNLGEJ	8. LNIBAJNFFT *
9. BAJJMLHJCO	9. BINLNFHIDX	9. IBANNLLHEW *	9. NIBIJNLGFM
10. IJMLHBKCY	10. BAKJMFHJDK *	10. BMNLLLIIEI	10. IBANNLNHFJ
11. NJMLHBALCU *	11. MKHMNHBKDN	11. BAJJMLIJER	11. BINNLIIFS
12. JMLHBINMCN	12. OHOFHBALDQ	12. IJMLIBKEK	12. BAJJMNIFU
13. MLHBAJNWCW	13. JMNHBINMDQ	13. NJMLIBALEX	13. IJMNIBKFN
14. LHBIJNMOC	14. MNHBAJNNDJ	14. JMLIBINMEQ	14. NJMNIBALFK
15. HBANNMLPCM	15. NHBILMODQ	15. MLIBAJNNEJ	15. JMNIBINMFT

* Level mit Sound von BEAST II (AMIGA-Version)

(c) 1993 by BROOKY

Hi Freaks!

Hier ist sie also, die ultimative, komplette Code-Liste für Lemmings. Ich habe zwar keinen blassen Schimmer ob schon vor mir jemand eine solche Liste veröffentlicht hat, aber ich hoffe trotzdem, daß ich einigen von euch helfen konnte. Abzugs... es gibt für jedes Level mehrere Codes, die allerdings in ihrer Effektivität völlig gleich sind.

Yours, BROOKY ("The lonely player"!!)

G = Gamers

Thema: Compilation Superheros von Andreas Lober

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE ist eigentlich ein ganz gutes Spiel. Trotz der einfarbigen Grafik ist die Atmosphäre beim durchforsten des Tunnel- und Höhlensystems gut und Indy wehrt sich auch noch prächtig mit seiner Peitsche. Trotzdem: Neuveröffentlichung, Billigspiel, jetzt der zweite Sammelpack - ich hab' keine Lust

mehr, in jeder Ausgabe etwas darüber zu schreiben, nur, weil es schon irgendwo auftaucht. Bitte, bitte, langsam reicht's.

LAST NINJA 2 war einst auf dem C-64 ein Riesenhit. Kein Wunder, wartete es mit exzellenter Grafik, fetzigem Sound auf. Bot es Arcade-Adventure-Kniffeleien kombi-

niert mit Ninja-Schlägereien. Bei der Umsetzung auf den CPC wurden leider Grafik und Sound durch den Spectrum-Emulator gedreht, die Kollisionsabfrage ist ungenau. Was bleibt, ist ein Spiel für Leute, die etwas zum Herumtüteln suchen und sich nicht an technischen Schwächen stören.
(Weiter auf der nächsten Seite)

Die Zeit der Superhelden ist vorbei

Während der erste Teil dank Überraschenden Situationen und gut dosiertem Schwierigkeitsgrad überzeugte, ist **STRIDER II** eher eine Schlaftablette. Der Spielverlauf ist vorhersehbar, das Spiel viel zu leicht. Nach wenigen Minuten rennt man durch, ohne sich anzustrengen und läßt Feinde links liegen. Wenn sie einen dennoch erwischen: Pech. Aber: macht fast nichts. Den Level schafft man doch locker. Und den nächsten auch...

Es gibt zahlreiche Bond Spiele. Viele schlechte. Ein gutes - nämlich Live and let die. Was zu der richtigen Schlußfolgerung führt, daß **THE SPY WHO LOVED ME** nicht halb so aufregend ist wie der Film. Je nach Level werden verschiedene Fahrzeuge gesteuert, die man von oben sieht und durch eine scrollende Hintergrundgrafik steuert. Dabei neigen die Gefährte zum schlittern, die Levels sind lang und es passiert viel zu wenig. Gähn

SUPERHEROS

Hersteller: Domark

Steuerung: Joystick oder Tastatur

Voraussetzung: für alle CPC's

Preis: 69,95 DM (Disc)

Anleitung: deutsch, englisch, französisch, italienisch

Bemerkung: Programme laden nach.

Bewertung:

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE: 2-

LAST NINJA 2: 3

STRIDER II: 4

THE SPY WHO LOVED ME: 3-4

A.Lober

Spielepokes

GAUNTLET

10 MEMORY 7529

20 LOAD "GAUNT2.BIN" '99 Bomben

30 POKE &3BF2,153 'und 100 Leben

40 POKE &3BED,0

50 CALL 7530

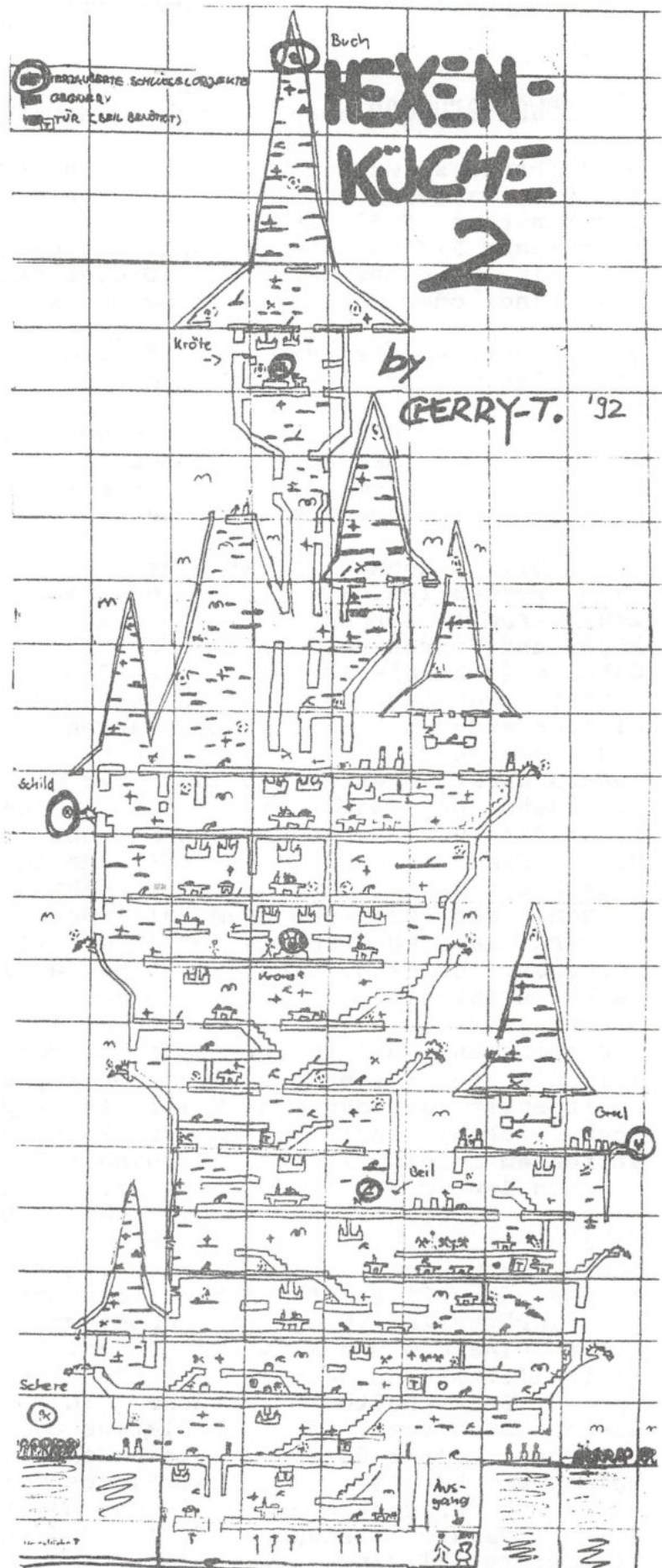
ZAXXON

POKE &0D65,x

POKE &11BC,0

'x mal Leben

'unsterblich





CPC-Erweiterungen oder der CPC kocht Kaffee

Möglicherweise wollen auch Sie Ihren CPC nicht nur zum Spielen und zum Programmieren einsetzen, sondern seine Fähigkeiten als Steuergerät nutzen. Soll der CPC z.B. morgens die Kaffeemaschine starten oder einen Plotter steuern oder irgend etwas anderes schalten, ist dazu ein Interface notwendig. Dieses kann man kaufen (z.B. Fischer Computing) oder billiger und besser selberbauen.

Das Interface, also das Verbindungsglied zwischen Computer und den digitalen mit der Außenwelt und den analogen Signalen, besteht aus

dem Adress- und Datenpuffer,
dem Adress-Decoder,
dem Input/Output-Baustein und
dem Schaltverstärker.

Prinzipiell können diese Bausteine auf Lochrasterplatinen aufgebaut werden (bei mir ist das der Fall). Vornehmer, aber mit etwas mehr Arbeit verbunden, ist das Anfertigen eines Layouts, dem Ätzen und Bohren der Platinen und der Einbau in ein entsprechendes Gehäuse (z.B. die 19 Zoll System-Gehäuse für Euro-Karten). Das Anfertigen der Layouts ist, da 8 Daten- und 16 Adressleitungen nebst einigen anderen Verbindungsleitungen vorliegen, nicht ganz einfach und wer sich dennoch die Mühe macht, sollte a) sie den Rundschlag-Lesern nicht vorenthalten und b) es mit diesem Tip versuchen. Entsprechend der Baugröße der IC's aus weißem Karton Rechtecke ausschneiden und Markierungskerbe und die PIN-Nummern vermerken. Diese dann mit etwas Klebstoff (damit die Karton-IC's nicht verrutschen, aber später für Korrekturen wieder abgelöst werden können) auf transparentem Millimeter-Papier (in der Größe der Platine) anbringen und mit weichem Bleistift die Leiterbahnen einzeichnen. Brücken, ohne die es bei einseitigen Leiterbahnen nicht geht, eventuell in einer anderen Farbe zeichnen. Ist nun das Layout fertig, die Leiterbahnen mit Kuli oder feinem Filzstift nachzeichnen, Millimeter-Papier umdrehen und "Lötseite" notieren. Auf die fettfreie Oberfläche der kupferbeschichteten Platine ein Kohlepapier und dann das Millimeter-Papier (das Wort Lötseite muß lesbar sein) legen und die Leiterbahnen durchpausen. Später mit ätzfestem feinem Filzstift (Edding 400) oder Abreibesymbolen (gibt es von Seno u.a. für Linien, Kurven, Buchstaben etc.) die Leiterbahnen, IC-Sockel, Bohrungen für Widerstände, Dioden und die Kabelanschlüsse etc. aufzeichnen. Ätzen mit Eisen-drei-Chlorid oder Ammoniumpersulfat (z.B. Drogerie) kalt bis handwarm. Entfernen des Filzstiftes bzw. der Abreibesymbole mit Azeton oder Perchloräthylen (Drogerie, chemische Reinigung), dabei Dämpfe nicht einatmen und Raum gut lüften! Fertige Platine auf Haarrisse kontrollieren und dann mit 0,8 oder 1 mm Bohrer alle Löcher bohren und gemäß Schaltbild bestücken. IC's dabei grundsätzlich in Fassungen montieren, da die Platine das Auslöten eines IC's mit 14 Beinchen selten überlebt (die hauchdünnen Leiterbahnen lösen sich bei zu starker oder zu langer Hitzeeinwirkung von der Platine ab). Die Prozedur geht einfacher, wenn das Layout mittels Fotokopierer auf glasklare Transparentfolie kopiert wird und photopositivbeschichtete Platinen verwendet werden. Ätzen und alle weiteren

Schritte wie beschrieben. Anleitung wegen Belichten liegt diesen Platinen meist bei, ansonsten UV- oder 100 Watt Lampe 50 cm oberhalb Platine und ca. 10 Minuten (an Resten ausprobieren, das Kupfer muß nach dem Ätzen blank glänzen und scharfe Konturen haben).

Nach diesem Ausflug in das Reich der Chemie wieder zurück zum CPC. Gleichgültig, ob Sie sich nun für Lochrasterplatine (mit Raster oder Lochabstand 2,54 mm !) oder geätzte Platine entscheiden, wird zuerst der Daten- und Adresspuffer gemäß den beiden Teilschaltbildern aufgebaut. Er ist notwendig, weil der Prozessor Z 80 A durch die Anzahl der IC's überlastet würde und weil die Signale am Erweiterungsbus durch interne I/O-Zugriffe teilweise verfälscht sind. Beachten Sie bitte, daß die PIN-Nummern der IC's 74LS244 und 74LS245 nicht der tatsächlichen Anordnung im Gehäuse entsprechen und der besseren Lesbarkeit des Schaltbildes wegen so gezeichnet wurden. Grundsätzlich müssen alle IC's als Low Power Schottky-Version (LS) eingesetzt werden, da der CPC die Spannungsversorgung übernimmt und normale TTL-IC's das Netzteil überlasten würden. Wer will, kann auch die High Speed CMOS-Versionen (HC) nehmen, allerdings sind sie wesentlich teurer und das Handling mit CMOS muß beachtet werden. Daß Sie Unterlagen über digitale IC's (z.B. TIS-Taschenbuch Integrierter Schaltungen oder Pocket Guide von Texas Instruments oder ähnliche) haben, aus denen Sie die Beschaltung der Logik entnehmen können, setze ich voraus. Deshalb sind auch keine PIN-Nummern an den Hilfs-IC's (7400, 7404, 7408 etc) angegeben. Bei allen IC's ist nur die Reihenfolge der PIN's genormt und zwar ist PIN 1 der erste links der Markierungskerbe am Gehäuse (Aufsicht, d.h. Blick auf das Gehäuse), dann fortlaufend durchnummeriert bis zum letzten PIN, der rechts neben der Markierung ist. Ganz wichtig ist, daß die PIN's auf der Lötseite folglich seitenverkehrt betrachtet werden müssen (dort ist PIN 1 rechts der 'gedachten' Markierung)! "Gnd" ist Ground oder Masse der Spannungsversorgung +5 Volt. Bezeichnungen von Leitungen, die oberhalb einen Querstrich haben (z.B. ROMEN), bedeuten negative Logik oder anders gesagt, ist diese Leitung low ("0" oder Masse), dann ist sie aktiv; ist sie high ("1" oder +5 Volt), dann ist sie nicht aktiv. Das nur nebenbei, falls es Sie interessieren sollte.

Daß der Adress- und Datenpuffer beim CPC 464 keine Codierung der Adresse 7 (A7, "0" bei internem Floppyzugriff) mit der Adresse 13 (A13, "0" bei ROM-Umschaltung) benötigt, hängt an der nicht eingebauten Floppystation. Beim CPC 464 ist deshalb der eine Eingang von SN74LS32 direkt mit dem Ausgang zu verbinden (Brücke) und die Leitung von A7 zum SN74LS32 kann weggelassen werden. Wird diese Brücke als Jumper ausgeführt, kann der Daten- und Adresspuffer sowohl für den CPC 464 als auch für die CPC 664/6128 eingesetzt werden.

Die Verbindung der Daten-, Adress- und Steuerleitungen mit dem CPC wird mittels 50-poligem Flachbandkabel und Centronics- oder Steckkartenverbinder vorgenommen. Wer diese Karte einbauen will, sollte die Ausgänge der IC's SN74LS245 und SN74LS244 an eine Schmalseite der Platine führen und dort einen geeigneten Steckverbinder, z.B. Messerleiste Bauform C mit 90 Grad abgewinkelten Anschlüssen für Printmontage. Im Gehäuse dann das passende Gegenstück, im Beispiel eine Federleiste mit Flachband-Schneidklemmanschluß. Dieser Steck-



verbinder ist 64-polig (2 x 32) und die nicht benötigten PINs werden einfach freigelassen. Es empfiehlt sich, die Belegung der PINs von oben nach unten für die beiden Reihen zu notieren und alle Karten mit demselben Steckverbinder-System auszurüsten. Sie haben dann a) einen BUS, der nicht mit dem CPC-BUS übereinstimmen muß, b) eine mechanisch ausreichend stabile Halterung für die Platinen, c) können Sie die Platinen auch vertauscht stecken, d) gibt es keine Kurzschlüsse infolge offen zugänglicher Leitungen und e) sieht das Ganze richtig professionell aus. Legen Sie aber auf a) bis e) keinen Wert, können Sie die Platinen einfach mit Flachbandkabel (Daten-, Adressen- und Steuerleitungen getrennt, da Sie sonst die Übersicht verlieren!) verbinden. Allerdings gehört die letzte der Platinen, die nämlich mit der Netzspannung verbunden ist, auf alle Fälle in ein (eigenes) Gehäuse. Dann doch besser gleich auch die anderen Platinen in ein größeres Gehäuse. Das Netzteil im Monitor trägt einen kurzen Kurzschluß, da es eine thermische Sicherung besitzt (deshalb nach Ausschalten etwas warten!), aber der Monitor und der Computer sind mir zu wertvoll, um zu testen, wie oft das gut geht[®] (bei meiner Freilandverdrahtung hat es zweimal ordentlich gefunkt und auch nur, weil ich eine Platine umdrehte und die anderen sich dabei berührten! Die Einbau-Version ist also selbst in Planung).

Nach Fertigstellung des Daten- und Adresspuffers wollen Sie vielleicht schon mal etwas praktisches damit anfangen, nur geht das leider noch nicht. Irgendwie müssen Sie dem Computer ja mitteilen, daß an seinem Expansionsbus jetzt noch einiges mehr als sonst dranhängt. Aber wie? Mit einem Adress-Decoder und einem Steuerprogramm, das in Assembler (Maschinensprache) geschrieben werden sollte. Mit so etwas kann ich nicht dienen und bitte all diejenigen, die sich sonst mit Demos und so befassen, einmal hier tätig zu werden. Danke im voraus und warte geduldig der Dinge. Der Adress-Decoder ist auch für den Betrieb der V24-Schnittstelle notwendig, da er das Chip-Select-Signal (CS) bereitstellt. Und daß die Ansteuerung auch in Basic bzw. mittels RSX-Befehlen funktioniert, können Sie der Bauanleitung V24 entnehmen.

Die CPC's sind zwar 8-Bit Computer, führen aber jeden I/O-Zugriff mit einer echten 16-Bit Adresse durch, wobei das B-Register als High-Byte und das C-Register als Low-Byte dienen. Bei dem Befehl "OUT (C),A" ist also immer auch das B-Register beteiligt und darf deshalb nicht anderweitig eingesetzt werden. Daher sind als I/O-Befehle nur "OUT (C),r" und "IN (C),r" möglich, wobei "r" ein beliebiges Register, nicht aber das B-Register, sein kann.

Adressen, die für Erweiterungen genutzt werden können, sind:

&F8xx	&F9xx	&FAXx	&FBxx	als High-Byte und
	&xxE0	bis	&xxFE	als Low-Byte, wobei

&xxFF als Peripherie-Reset dient und nicht benutzt werden sollte.

=Fortsetzung im nächsten Rundschlag! Zum Trost folgt 1 Schaltbild=
<dg>



Die IC's der Erweiterungskarten



74LS00 4-fach NAND-Gatter mit je 2 Eingängen



74LS04 6-fach Inverter



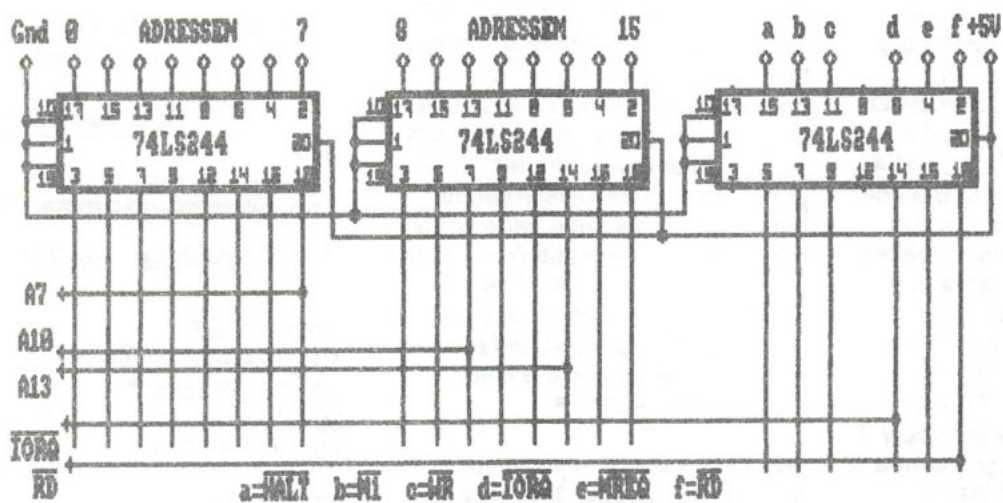
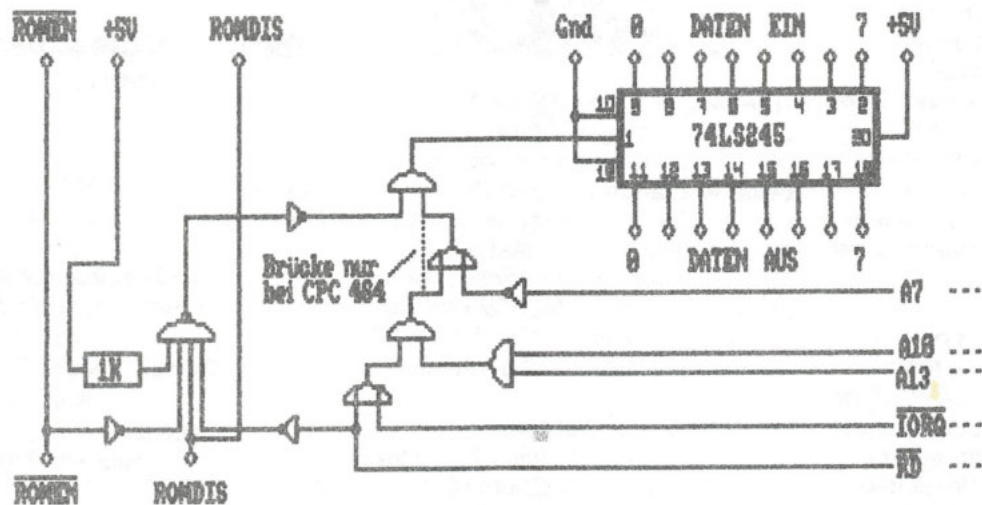
74LS08 4-fach AND-Gatter mit je 2 Eingängen



74LS20 2-fach NAND-Gatter mit je 4 Eingängen



74LS32 4-fach OR-Gatter mit je 2 Eingängen



CPC-EXPANSIONS or CPC MAKES COFFEE

by <dg>, translation by Vampire

If you don't want to use your CPC only for playing games or programming, but also for controlling e.g. your coffee-machine, all you need is an interface. You can buy this in a hardware store or just build it yourself.

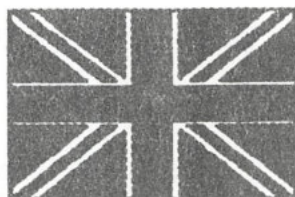
The interface, which is the connection between the computer's digital signals and the analogue signals "outside", consists of

- 1) the address- and databuffer,
- 2) the address-decoder,
- 3) the Input/Output-component and
- 4) the switch-amplifier.

You can put all these elements onto a raster board or you can make a layout, etch and drill a board and put it all into a case. The making of the layout isn't quite easy, because there are 8 data- and 16 addresscircuits besides some other connections, but if anyone tries to do it, please write to the Overkill.

Now let's start: It doesn't matter, whether you decided for a raster board (with a raster of 2.54 mm!) or an etched board; the first step is to build up the data- and the addressbuffer according to the circuit diagram printed below. This is necessary, because the Z 80 A processor would be overloaded by the high number of IC's and cause the signals at the expansion port are sometimes falsified by internal I/O-accesses. Please note, that the PIN-numbers of the IC's 74LS244 and 74LS245 don't refer to the actual order in the case, they have only been drawn like this for better legibility of the circuit diagram. All IC's have to be used in a Low-Power-Schottky-Version (LS), because the CPC takes over the voltage supply and normal TTL-IC's would overload the power supply. I take it for granted, that you own a book about the logic of the IC. That's why there aren't any PIN-numbers at the auxiliary IC's (7400, 7404, 7408 etc.) in the diagram. All IC's have the same numbering, where PIN 1 is the first one to the left of the marking in the case (seen from above), then they are

currently numbered to the last PIN, which lies to the right of the marking. Remember that this is back to front seen from the soldering side!! GND means ground for the voltage supply of +5 Volt. Names of circuits, which have a horizontal line above them, mean negative logic or, if the circuit is low ("0" or ground), then it is active; if it's high ("1" or +5 Volt), then it is not active.



The fact, that the CPC 464 doesn't need the coding of address 7 (A7, "0" during internal floppy access) with address 13 (A13, "0" during ROM-switching), is caused by the missing floppy station. At the CPC 464 you have to connect one of the inputs of SN74LS32 directly to the output and the circuit from A7 to the SN74LS32 can be left out.

The connection between data-, address- and controlcircuit and the CPC is done with a 50-pole flat cable and a Centronics-plug.

After the completion of the data- and adressbuffer, you have to tell the computer, that there's something connected to its expansion port. But how? All you need is an address-decoder and a controlprogram written in Assembler. At this point I want to ask everyone out there to get going and write something like this, because I'm not able to do so. Thanks a lot! The address-decoder is also necessary for the usage of the V24-Interface, because it produces the Chip-Select-Signal (CS).

The CPC's are 8-bit computers, but for every I/O-access they use a real 16-bit address, where the B-register is used for the High-Byte and the C-register is used for the Low-Byte. So the order "OUT (C),A" always also uses the B-register, which may not be used otherwise. This is why as an I/O-access only "OUT (C),r"

and "IN (C),r" are possible, with "r" being any register except B.

Addresses, that can be used for expansions, are

&F8xx, &F9xx, &FAxx
and &FBxx as High-Byte and
&xxE0 to &xxFE
as Low-Byte,

where &xxFF is used as peripheral reset and shouldn't be used.

- To be continued -
<dg> / Vampire

The IC's of the expansion-cards

<Symbols> 74LS00 fourfold
NAND-gate with 2 inputs each

74LS04 sixfold Inverter
74LS08 fourfold AND-gate
with 2 inputs each
74LS20 double NAND-gate
with 4 inputs each
74LS32 fourfold OR-gate
with 2 inputs each

Pic 1

Daten ein= DATA IN

Brücke nur.=Bridge only
for CPC 464

Daten aus= DATA OUT

Pic 2

Adressen = ADDRESSES

Spielepokes by Pesa

BRUCE LEE

10 MEMORY &14FF

20 LOAD"bcode1"

30 POKE &629A,&0 'schneller

40 CALL &5800

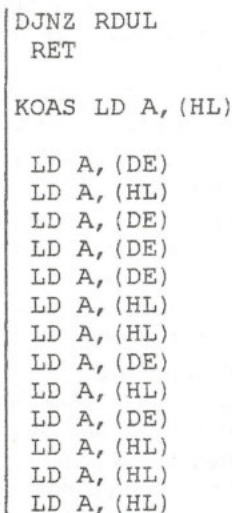
CITY COBRA

POKE &4AB1,x 'x mal Leben

SAMANTHA FOX

Im Ladeprogramm:

25 POKE &22ED,255:POKE
&22EE,7



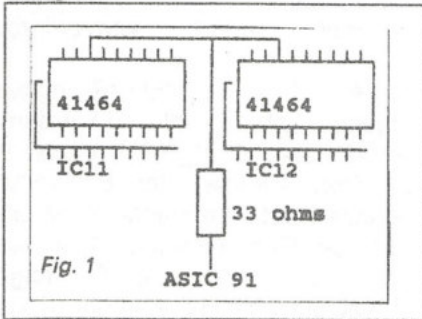
GX 4000

by The Cranium und Longshot

uebersetzt von Gausoft of Saetsch. Originalartikel: Amstrad Cent pour Cent Nr. 48

Was benötigt ihr?

Hier ist eine Liste mit allem Zeug das ihr euch besorgen müßt, um die Sache richtig zum laufen zu bringen.



- | Stück | Gegenstand |
|-------|---|
| 1 | GX-4000 |
| 1 | CPC-Tastatur (nur die Tastatur!) |
| 1 | Buchse 2 x 25 Pins (2,54 mm - Expansionsport) |
| 1 | Buchse 2 x 17 Pins (2,54 mm - Druckerport) |
| 2 | RAM's 41464-12 |
| 1 | Widerstand 33 Ohm |
| 4 | Widerstände 2,2 kOhm |
| 3 | Widerstände 10 kOhm |
| 1 | BASIC-Cartridge des CPC+ |
- (Ihr könnt auch das alte ROM der GX-4000 durch eine Kopie des CPC+-ROM (Eprom) ersetzen.)
- etwas Kabel

Die verschiedenen Umbauschritte

1. Runde

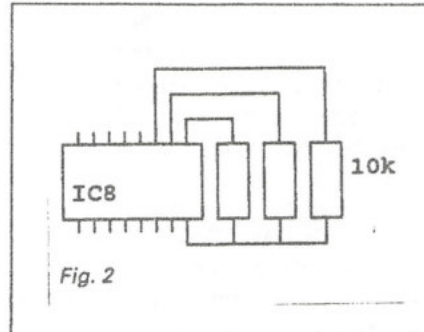
Öffne deine GX-4000 (2 Schrauben) und suche den ASIC. Das ist der Chip mit den 160 Pins (könnt ihr nicht verfehlen!).

2. Runde

Jetzt müssen wir die RAMs einsetzen! Setzt die beiden neuen RAMs auf die beiden anderen drauf und verbindet alle PINs, außer PIN 16 (schaut auf Abb. 1). Dieser Anschluss ist der RAM-Selector. Ihr verbindet jetzt die beiden freigebliebenen PINs miteinander und schließt sie mit Hilfe eines 33 Ohm Widerstandes an PIN 91 des ASIC.

3. Runde

Sucht jetzt den IC 8 (es ist ein 74HC4051N). Lötet je einen 10 KOhm Widerstand an die Pins 9,10

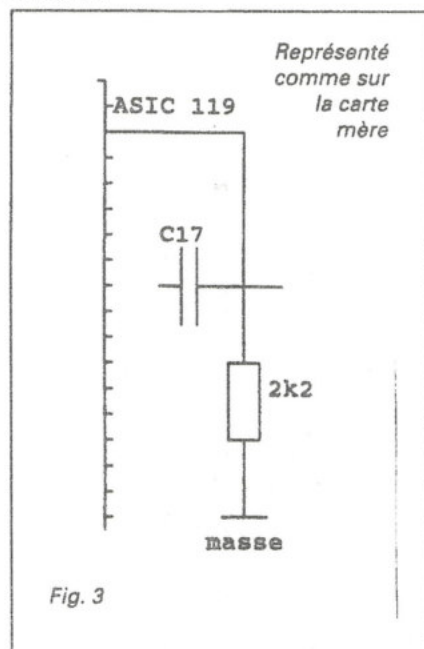


und 11. Die andere Seite der Widerstände werden an Pin 8 desselben IC gesetzt (Abb. 2).

4. Runde

Nun verbindet PIN 119 des ASIC mit der Seite von C17, die nicht mit dem ASIC verbunden ist. An dieselbe Stelle kommt noch ein 2 KOhm Widerstand. Die andere Seite des Widerstandes kommt an die Masse (Bild 3).

5. Runde

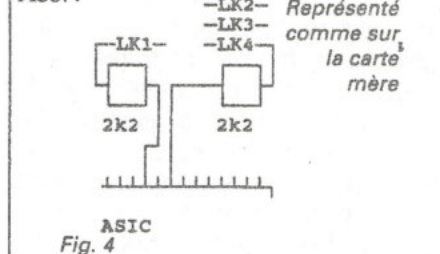


Jetzt wird an die Masseseiten von LK4 und LK1 je ein 2,2 kOhm- Widerstand drangehängt. Der andere Pol der Widerstände kommt an Pin 127 und 129 des ASIC (Abb. 4).

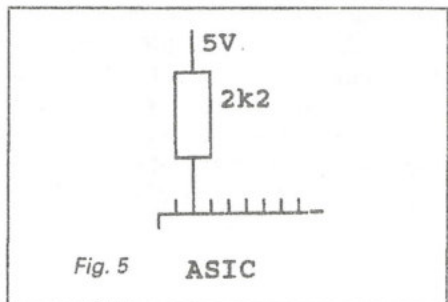
6. Runde

Ihr müßt nun Pin 159 des ASIC

Abb.4



trennen und diesen mit dem letzten 2,2 kOhm-Widerstand verlöten. Die andere Seite kommt an 5V auf der Hauptplatine (Abb. 5).



7. Runde

Jetzt wird das Keyboard an die Konsole angeschlossen. Pin 71-80 des ASIC sind für die Tastatur zuständig und wie folgt belegt:

Pin 80 ist Tastaturlinie 0, Pin 79 ist Tastaturlinie 1, (...),

Pin 71 ist Linie 9.

Die Tastaturlinien sind auf dem Soundchip (AY-3-8912 = IC14). Es ist unmöglich, eine komplette Anleitung über die Verbindung der Pins mit der Tastatur zu geben, weil es 6 verschiedene Tastatur-typen von Amstrad gibt. Die beste Möglichkeit die Tastatur anzuschliessen ist, dass ihr einfach bei eurem alten CPC nachschaut! Verbindet die Pins des Soundchip genauso mit dem Keyboard, wie bei eurem CPC Old Generation.

Ihr findet die Tastaturlinien eures alten CPC auf dem IC 74LS145 des Mainboards.

Die Stunde der Wahrheit!

8. Runde: euer erster Test!

Wenn bis jetzt alles gut geklappt hat, koennen wir den ersten Test wagen. Verbindet die GX-4000 mit eurem Monitor (bzw. TV) und steckt

die CPC+ Cartridge rein (nicht die GX-4000er!). Schaltet nun die Konsole an. Auf dem Bildschirm muess- te nun die Auswahlmeldung (ya know: f1/f2) erscheinen. Wählt jetzt das BASIC und schaut mal nach ob eure Tastatur richtig angeschlossen ist.

9. Runde

Wenn alles funktioniert koennen wir nun mit dem Druckerport und dem Expansionsport fortfahren. Schaut auf die **Abbildungen 7,8 und 9**. Alle gemeinten Pins sind am ASIC. Welche Nummern der Ports gemeint sind, steht in jedem CPC-Handbuch.

10. Runde: Wie man eine DDI-1 an die Konsole anschliesst Da die DDI-1 ein eigenes DOS-ROM hat, gibt es beim Anschluss an unseren "Umbau" noch etwas zu beachten. Öffnet den DDI-1 Kontroller und klemmt das ROM ab indem ihr PIN 43 der Kartenverbindung unterbrecht.

11. Runde Ab vor den Screen! Alles ist fertig.

Gausoft's Tip: Ersma Prehistorik 2 zocken! Ihr werdet glauben, vor einem Amiga zu sitzen. Geil!!!!!!

Noch ein Hinweis: Ich habe den Artikel der Amstrad Cent pour Cent frei uebersetzt wiedergegeben. Ich kann euch leider nicht garantieren daß der Crap auch wirklich funzt. Updates auf diesen Artikel gab es nicht.

Übersetzung von:

Gausoft c/o Oliver Schott
Gaustrasse 36a 66798 Gisingen
Tel.: 0 68 37 / 79 38

Abb.7,8,9 Siehe Artikel in der A 100%



GX 4000

by The Cranium and
Longshot

What do you need? Here's a list of all the stuff you have to buy to get the thing going:

- 1 GX-4000,
- 1 CPC-keyboard,
- 1 jack 2 x 25 pins (2.54 mm Expansionport),
- 1 jack 2 x 17 pins (2.54 mm Expansionport),
- 2 RAMs 41464-12,
- 1 resistor 33 Ohm,
- 4 resistors 2.2 kOhm,
- 3 resistors 10 kOhm,
- 1 BASIC-Cartridge of the CPC+ (you can also replace the old GX-4000 ROM with a copy of the CPC+-ROM (EPROM)),
- some cable.

The different steps:

STEP 1 - Open your GX-4000 (2 screws) and look for the ASIC. This is a chip with 160 pins (you can't miss it).

STEP 2 - Now you have to insert the new RAMs. Place the RAMs on top of the other ones and connect all PINs except PIN 16 (see picture 1). This PIN is the RAM-selector. You now connect the two PINs left with each other and connect those together with a 33 Ohm resistor to PIN 91 of the ASIC.

<picture 1>

STEP 3 - Look for the IC 8 (it is an 74HC4051N). Now solder a 10 kOhm resistor to PIN 9, 10 and 11. The other sides of the resistors are connected with PIN 8 of the same IC (see picture 2).

<picture 2>

STEP 4 - Now connect PIN 119 of the ASIC with that side of the C17, which is not connected to the ASIC. At the same place you also need a 2 kOhm resistor, whose other side is connected with ground (see picture 3).

<picture 3>

STEP 5 - Now a 2.2 kOhm resistor is fixed to each of the ground-sides of LK1 to LK4. The other poles of the resistors are connected with PIN 127 and 129 of the ASIC (see picture 4).

<picture 4>

STEP 6 - You must disconnect PIN 159 of the ASIC and solder it to a 2.2 kOhm resistor, whose other side must be connected to +5V on the main board (see picture 5).

<picture 5>

STEP 7 - Now the keyboard will be connected to the console. PIN 71-80 of the ASIC are for the keyboard and mean: PIN 80 for keyboard line 0, PIN 79 for keyboard line 1, ... and PIN 71 for keyboard line 9. The keyboard lines are on the soundchip (AY-3-8912 = IC14). It is impossible to give a complete instruction for the connection of the PINs, because there are 6 types of key-

boards from AMSTRAD. The best way is to look at your old CPC! Connect the PINs of the soundchip as on your CPC Old Generation. You will find the keyboard lines of your old CPC on the IC 74LS145 on the main board.

STEP 8 - The first test. Connect the GX-4000 to your screen (or TV) and plug in the CPC+ cartridge (not the GX-4000 cartridge!). Switch on the console. On the screen you now must see the Choose-option (F1/F2). Choose BASIC and see if your keyboard works all right.

STEP 9 - If everything works, you can now go on with the printer and expansion port. Look at pictures 7, 8 and 9. All PINs shown are on the ASIC, you can get the PINs of the ports from your CPC-manual.

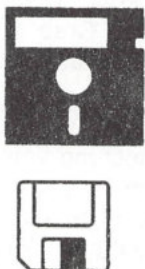
STEP 10 - How to connect a DDI-1 to the console. Because the DDI-1 has an own DOS-ROM, there's one thing to do before connecting it. Open the DDI-1 controller and disconnect the ROM by cutting off PIN 43 of the card connection.

STEP 11 - Switch on and enjoy! You are ready.

TIP: Try Prehistorik 2! Looks like an Amiga!

Translation by Vampire

Rücksendung der RS-Disk: Wunderbar! Die meisten RS-Leser haben ihre Disk schon in der ersten Woche zurückgeschickt! Vielen Dank!



Ein Problem bleibt aber doch: Einige wenige Leser schicken ihre Disk einfach nicht zurück! Und bei den teuren, kaum noch erhältlichen 3"-Disks ist das ein echtes Problem für den RUNDSCHLAG und die Redaktion!

Wenn Ihr also in nächster Zeit bei einem CPC'ler eine helle 3"-Disk entdeckt, könnt Ihr fast sicher sein, daß er **vergessen hat**, seine RS-Disk zurückzusenden. Bitte erinnert ihn daran!

Wir haben alle verschickten Disks in unserer Kartei registriert. **Wer nicht zurückschickt, bekommt eben keine Disk mehr.** Er muß dann eben die Listings abtippen! Wir wollen ja nicht bei einer einzigen RS-Ausgabe 800,- DM einbüßen!!

Schade,

daß (vor allem die schnellen Rücksender) Ihre RS-Disk ohne eigenen

Text bzw. ohne Programm zurückschicken!

Wie sollen wir den Lesern neue Programme oder Texte für den RUNDSCHLAG bieten, wenn auf Euren Disks nichts drauf ist????

Meine Enttäuschung ist riesengroß, wenn ich 200 Briefe mit RUNDSCHLAG und Disk zur Postgeschleppt habe und ich bekomme z.B. einen Brief mit dem Vermerk: "alles zurück" und drin ist eine völlig leere Disk!

Wenn man 42 dichtbedruckte Seiten und 300 KB Programme erhalten hat, wäre doch ein persönlicher Text beim Rücksenden wirklich nicht zu viel verlangt, oder ???

Melde Dein Diskettenformat beim RUNDSCHLAG!

Hast Du inzwischen ein 3,5"- oder 5,25"-Laufwerk - aber von uns eine 3"-Disk erhalten?

Bitte teile uns das schnell mit!
Wir sind Dir sehr, sehr dankbar!

Welche Disketten sind die besten?

Welche **Marke** die beste ist, kann ich Euch wirklich nicht sagen, aber ich kann Euch empfehlen, was sich für den CPC und den RUNDSCHLAG am besten eignet:

Ich bin immer froh, wenn ich eine 3,5"- oder 5,25"-Disk verschicken kann!

Die sind inzwischen so billig zu bekommen (seht mal bei EDV-Kuhn nach!), daß es sich echt lohnt, ein **neues CPC-Laufwerk** anzuschaffen!

Mein Tip: Bei Ingo Willers könnt Ihr ein 3,5"-Laufwerk besorgen!

Bitte schreibt ihm aber auch dazu, daß Ihr den Tip aus dem RUNDSCHLAG habt! (Vielleicht können wir dann ein paar RS-Verluste aus-

gleichen?)  -Laufwerk bei: Ingo Willers, Horststr. 9, 31061 Alfeld
☎ 05181/5756

HD-Disketten am CPC ?

Stephan Sommer wird mich dafür schlagen, aber ich habe tatsächlich ein paar Sonderangebots-3,5"-HD-Disketten am CPC ausprobiert.

Alle Programme der RS-Disk liefern einwandfrei!

Schreibt mal, ob Ihr andere Erfahrungen gemacht habt!

Leserreaktionen:

Ein Leser hat z.B. sein RS-ABO verlängert und gleich eine große Spende für den RUNDSCHLAG beigelegt. Den größten Teil der Spende werde ich an M.S. weitergeben, der sich um seinen schwerkranken CPC-Freund Ulf kümmert!

Ein anderer Leser stellt seine ganze CPC-Software zur Verfügung, um M.S. bzw. Ulf zu helfen!

Aber Vorsicht!

Bitte **nur Originale** oder selbst geschriebene Software versenden!! Seit ich weiß, mit welch üblen Tricks die „Kinderfänger“ und Raubkopierer-Jäger arbeiten, würde ich nur noch Leuten trauen, die ich persönlich kenne oder mit denen ich schon viel Kontakt hatte!

Marabu hat z.B. bei zwei RS-Abonnenten das ungute Gefühl,

daß Bellendoof oder Frh.v. Raubritter dahintersteckt!!!

Traurig, traurig, daß man so mißtrauisch sein muß!

Allerdings muß der RUNDSCHLAG kein schlechtes Gewissen haben! **Alles, was wir an Software verschicken, ist 100%-ig legal!**

Der Brief des Monats

Derselbe Leser, der seine Software zur Verfügung stellt, schreibt außerdem:

Der Abdruck des Briefes von M.S. wäre eine tolle Idee und hat auch mich sehr berührt. Hier sind wir eigentlich alle gefordert. Du solltest diesen Fall nicht aus den Augen verlieren und kontinuierlich berichten!

Es stellt sich nun die Frage, was kann der Einzelne (in diesem Falle ich) dazu beisteuern?

Da solche Gegebenheiten immer die Substanz der Familie angreifen, erlaube ich mir, vorab einen Scheck diesem Schreiben beizulegen, den Du freundlicherweise weiterreichst.

Weiter:

Ich verpflichte mich, Steckernetzteile für Zweitlaufwerke oder deren Fertigung

Ich habe einen Drucker NLQ401, den ich z.Zt. nicht benötige und stelle ihn zur Verfügung, so lange er benötigt wird.

Ich lege meine Spielkarte bei. Bitte an MS weitergeben - mag er entscheiden, was für seinen Freund das Beste ist.

Ganz toll finde ich, daß P. nicht schreibt: ... man sollte was tun, sondern ich tue etwas!

Marabu

? CPC ≠ Archie ≠ PC ?

„JOKER“ schreibt: „Hallo Marabu & Col

Erstmal Danke für den neuen Rundschlag und deshalb liegt auch gleich eine Abo-Verlängerung bei. Tja, leider bin ich nicht mehr auf CPC aktiv, aber trotzdem lese ich jedesmal den RS mit wachsender Begeisterung. Dieses will ich mal erläutern (ich will endlich mal wieder mein Pseudo im RS sehen!)“

Ich liebe einfach diese Diskussionen über die Vorteile und Nachteile vom PC und Archie.

Herrlich, gleich auf der Seite 4 schreibt Ihr, daß Ihr solche Diskussionen völlig unnötig findet, sondern lieber einen sachlich fundierten Testbericht haben wollt. Guter Vorsatz, aber noch in der gleichen Zeile steht was von der "Shit MS-DOS-machine"! ①

Yep, herrlich, das machte Lust auf mehr! Und es wurde besser und besser. Es war vom "Windooof-WC" und so weiter die Rede, ich lag schon am Boden und hätte mich fast totgelacht!

Da behauptete doch einer tatsächlich, daß es ein böser Nachteil sei, daß vor jedem Ausdruck der Druck-Manager geladen wird! Spaßig, Spaßig: Das Laden vom Druck-Manager dauert wohl so um und bei 0,5 Sekunden, ein wahrhaft böser Nachteil!

Als ob der Druck-Manager nicht auch eine Funktion hätte! Naja, und daß er wirklich vor jedem Drucken geladen werden muß, ist glatt gelogen!

Wozu gibt's denn in der Systemsteuerung die Option "Druckmanager benutzen"?

Aber mein Lieblingswitz findet sich weiter unten im selben Leserbrief auf Seite 15.23. Er begeistert sich dafür, daß er auf seinem Archi im Hintergrund einen 8-Kanal-Sound ohne Soundkarte hört! Boah, da werde ich ja richtig neidisch! Aber ich könnte schwören, daß denn wenigstens auf dem Motherboard ein Soundchip sitzt. Wenn Du tatsächlich ohne Soundchip o.ä. einen 8-Kanal-Sound hörst, dann kaufe ich mir sofort einen Archie! Ein wahrer Witzbold, dieser Vector! Und gleichzeitig hat er noch diesen toll formatierten Text getippt! Faszinierend:

Und da mein Pseudo ja früher auch mal JOKER war, muß ich wohl auch gleich mit einem Joke nachziehen: Diesen Text schreibe ich mit **WRITE**, welches bei Windows kostenlos dabei ist, und

im Hintergrund spielt mir das SW-Programm MOD4WIN meine sämtlichen MODs im Shuffle-Betrieb vor!

Welch eine Leistung!

Auf Seite 15.33 unterstreicht aber auch Marabu noch einmal sein komisches Talent: "Und damit man überhaupt unter Windows arbeiten kann, sollte man mindestens 8MB RAM, das MB zu ca. 100DM, haben!!"

Recht hat er, aber weiter geht's: "Eine komplette Anlage kommt neu auf ca. 4000,-DM." Jo, man, das war einmal vor langer, langer Zeit. Für normale Anwendungen reicht bislang noch voll und ganz z.B. ein 486DX/2-66 mit Local Bus,

Fraggles, als ich ihm erzählte, daß nicht nur der Archie, sondern auch der PC im Hintergrund Disketten formatieren könne.

Herrlich, diese Ungläubigkeit einiger Leute!

Nun fragt Ihr Euch sicherlich, warum ich überhaupt meinen Senf dazugebe: **Einfach, ich will, daß diese komische Diskussion immer weiter geht, auf daß im RS 16 noch mehr solcher Schenkelklopfer zu lesen sind!**

So, nun mal wieder ernsthaft: Es stimmt schon, daß einige Windows-Programme absolut scheisse programmiert sind, darüber ärgere ich mich selber genau so, wie all die PC-Hasser unter Euch!

Aber das darf man nicht verallgemeinern, schließlich gibt es auch große Unterschiede.

Einer meinte im letzten RS, daß die Grafikausgabe unter Windows langsam sei. Betrachtet man z.B. das Scrolling von Grafiken, so stimmt das sicherlich z.B. für das Programm DRAG & VIEW (Shareware). Da ruckelt das ganze wie Schwein und ist absolut nicht mehr feierlich.

Nimmt man aber zum Beispiel den SPEED-VIEWER (Teil vom SPEED-COMMANDER, Shareware), da scrollt das ganze ohne Ruckeln, so schnell man will! Also, **Kritik ist bei einigen Programmen berechtigt, aber bitte nichts verallgemeinern** (das darf nur ich, hoehoe)!

So, damit auch alle Droh- und Schmähbriefe und alle Morddrohungen von verletzten Archie-Missionaren an die richtige Adresse kommen:

Jens Bruhn, Schopstr. 14, 20255 Hamburch

Und damit Ihr mich einordnen könnt: Früher war mein Pseudo JOKER of BENG!, inzwischen bin ich auf dem PC aktiv (Programmieren unter DOS & Windows usw.) und habe mein Pseudo gewechselt: Nun könnt Ihr mich als **STÖRTEBEKER** vergöttern (harhar).

Über den
RUNDSCHLAG
hätte ich mich
fast totgelacht !!

4MB-Ram, 428 MB Platte, 3 1/2"-

Floppy, die üblichen Schnittstellen, Grafikkarte (1 MB-Ram, bis 16,7 Mio Farben, bis 72 Hz NI), Tastatur, 35cm SVGA-NI Monitor.

Als Komplettsystem kostet sowas neu bei z.B. Atelco 1.948DM. Und solls gar ein Pentium-System mit 8MB Ram und einer 528MB-Platte und PCI-Bus sein, dann kostet das bei Atelco (wieder incl. Monitor) 2.998 DM! ②

Also schon ein bisserl weniger. Und 1MB kostet so ca. 70 DM. ③

Aber Marabu als echter Scherzkeks setzt noch einen drauf: Im Vergleich dazu habe er für seinen 6128 mit Drucker nur 300,-DM bezahlt. Tja, ich habe damals für meinen CPC komplett mit Drucker und Laufwerk und 512KB-Ram wohl so um und bei 2000,-DM bezahlt.

Naja, vielleicht war ich ja auch nur zu blöd dafür. Mit einer wahren Begeisterung erinnere ich mich auch noch an das erstaunte Gesicht

Also, Leute, macht weiter mit dieser großartigen Diskussion, so daß ich noch tausende von Tränen verlache! Bis denn, Störtebeker

Marabu's comment

① Hello, Joker, Du bist ein schlauer Hund! Hast mich gleich durchschaut! Richtig!! Ich bin ein CPC-Fanatiker! Aber ich mache den RUNDSCHLAG auf dem PC! Warum?

Weil es diesen Massen-Artikel PC in jedem „SperrMüll-Heft“ billig zu kaufen gibt... und weil er eben eine Menge Komfort bietet... aber auch eine Menge Ärger bringt.

Komfort: Ich habe früher sehr gerne mit CPC-Artworx und CPC-Micro-Design und CPC-CONTEXT gearbeitet (und mache das auch heute noch gerne!) - Aber! Aber, die Welt dreht sich weiter... und auf dem viel gehassten PC gibt es in der Zwischenzeit solch eine Unmenge von guten Programmen, daß es eben einfacher ist, die CPC-Texte auf die ungeliebte SHIT-MS-DOS-machine rüberzuziehen und dort besser und leichter zu layouten!!!! Diesen Komfort bietet mir der geliebte CPC leider nicht mehr!

Ärger: Hochbezahlte Programmierer von Microsoft usw. machen sich nicht die Mühe, ein wirklich neues, ein wirklich anwenderfreundliches Programm zu schreiben!

Sie nehmen einfach ein fertiges Programm und kleben noch was neues hinzu!

Und wir können uns durch ein 700 Seiten starkes Handbuch quälen und zwei Wochen später gibt es 50 neue Bücher, die uns beweisen, daß das MS-DOS-Handbuch Mist war....

Und ein paar Wochen später gibt es ein Update Nr. ...1a, dann ...1b. Und da kriege ich das große Kotzen!!

Prinzip des PC-Programmierers:

Ich nehme ein Fahrrad, hänge einen Hilfsmotor dran, --- baue zwei weitere Räder an --- kann damit schon fast Auto fahren, --- hänge noch was dran... und noch was...und noch was ... und am Ende kann ich damit fliegen und auch noch schwimmen --- und das alles mit einem Fahrrad!!!!

② Du hast den Drucker vergessen: Damit die Leser zufrieden sind, braucht man nochmals ca. 500DM.

③ Richtig, die Preise für RAM's schwanken nach Angebot und Nachfrage - und ich habe bisher nie mehr als DM 70 pro Mega bezahlt!

Hello, Joker!

Das war für mich ein erfreulicher Artikel!

1. Freuen wir uns, nach so langer Zeit mal wieder von Dir zu hören!

2. Haben wir unser Ziel erreicht: Durch einige subjektive Artikel wieder mal einen „alten“ CPC'ler aus seiner beschaulichen Ruhe aufzuschrecken!

3. Hast Du uns gezeigt, daß wir ja nicht glauben dürfen, wir seien eine elitäre, unanfechtbare Zeitschrift, wo jeder einfache User einen Hofknicks macht und in Ehrfurcht vor den Herren Redakteuren erstarrt.

4. Fazit: **Back to the roots!**

Wir haben als Szene-Rundbrief angefangen, in dem jeder seine Meinung sagen durfte!

Und das muß so bleiben!

Das macht den besonderen Reiz des RUNDSCHLAG aus!

Das ist der Grund dafür, daß wir keine Leser verlieren, sondern immer neue dazubekommen!!!

Der RUNDSCHLAG ist keine anonyme, teure, kommerzielle Geldquelle für einen anonymen Verlag, sondern ein Sprachrohr für den Menschen wie Du und ich, der gerne über sein Hobby Computer mit anderen Usern sprechen möchte!

That's it!

Marabu



English?

Hello, Joker, why did you only write in German?

I hope to find a guy, who is able to translate your serious-comic text into English language!

Zu „Coding Sprites“ by CATLOC (Seite 12)



Kommentar:

Sprites sind Graphiken, die sich auf dem

Bildschirm bewegen. Zuerst werden sie mit einem Malprogramm gezeichnet, und dann Zeile für Zeile aneinanderfolgend in den Speicher geschrieben.

Wobei OCP Art Studio einem die Arbeit des Einlesens abnimmt, da man das Sprite einfach nur als Window abspeichern muss. (* .SCR)

Eine Spriteroutine kopiert jetzt diese Spritedaten in der passenden Form in den Bildschirmspeicher,

Um den Sprite als Vorder- oder Hintergrund erscheinen

zu lassen muss man die Bits des Sprites maskieren (keine Ahnung wie CATLOC das gemeint hat) oder die Bitplane Simulation anwenden.

Nachdem man das Beispiellisting in den Assembler eingetippt hat, kann man es anschließend mit

SAVE 'SPRITE',B,&4000,&1D5 (&4000) abspeichern.

Um die Beispielroutine zu optimieren wäre es vor allem ratsam, erstmalig die Call Befehle (Call c,lop ; Call c,lop2) rauszuschmeissen und durch die Unterroutinen zu ersetzen.

Die vielen LDI's sind übrigens schneller als ein LDIR Befehl. Ausserdem muss das BC Register dazu nicht geladen werden.

In den meisten Fällen werden Sprites aber mit dem Stackpointer gemacht. Dabei wird zuerst die alte Stackposition gespeichert und dann der Stackpointer auf die Spritedatenanfangsadresse gesetzt.

LD (stack),sp

LD sp,Daten

... hier steht die Routine

LD sp,(stack)

RET

stack: dw 0

Dann können die Daten ganz einfach z.B. mit einem POP DE geholt werden.

Die erste Rasterzeile des Sprites würde dann so aussehen: (Mit HL als Screenadresse)

POP DE:LD(HL),D:INC HL:LD (HL);E:INC HL:POP DE ..

ADD HL;BC ; nächste Rasterzeile

JR nc,goon

LD BC;&C050:ADD HL,BC:LD BC,&800-Breite

.goon

... nächste Rasterzeile ...

Wobei BC = &800 - Spritebreite in Bytes ist.

Bei kleinen Spritebreiten ist es auch möglich, die ganze Rasterzeile in alle Register zu 'POPpen' (eventuell unter Verwendung der IX/IY Register und des zweiten Registersatzes) und dann den Stackpointer in den Bildschirm zu verlegen, und alle Register wieder der Reihe nach zu 'Pushen'.

Viel Spaß beim Herumexperimentieren.

Übersetzung: The Woodman '94

The Villain an Joker

Harris from Greece: Review

Hallo, Joker! Postwendend meine Antwort auf Deinen Brief!

1. Bin ich, nachdem ich den Artikel für den RUNDSCHLAG15 geschrieben habe, selber drauf gekommen, daß das Problem mit dem Druckmanager auf eine falsche Konfiguration zurückzuführen ist. Also habe ich Marabu geschrieben, er solle den Artikel rauslassen. Leider wurde das vergessen. Aber abgesehen davon, dauert es trotzdem wesentlich länger als 0,5 Sek. bis der Druckmanager geladen ist. Wir haben nicht irgendwelche Billig-PC's mit Uraltplatten rumstehen, sondern nagelneue 486er von SNI.

2. Habe ich jemals behauptet, ein ACORN-ARCHIMEDES brauche keinen Soundchip, häh??? Wo soll das bitte stehen? Ich habe geschrieben, daß ich keine Soundkarte dazu brauche, weil ich den Chip schon im Rechner drin habe, ohne Aufpreis! Außerdem habe ich dann 8 Kanäle (sieben variable Stereopositionen), davon sind doch tatsächlich alle 8 Digi-Kanäle und nicht nur einer wie bei dem dämlichen Soundblaster, den Du Dir wahrscheinlich für „ein paar Mark“ extra dazukaufen mußt. Ok, es gibt inzwischen schon wesentlich bessere Karten als die Soundblaster, aber die haben auch ihren Preis und sind auch nicht unbedingt leistungsfähiger als das, was mir der ACORN-ARCHIMEDES sozusagen serienmäßig bietet. Aber um Mißverständnissen vorzubeugen, auch am ARCHI bist Du nicht auf 8 Kanäle beschränkt. Falls Du mehr brauchen solltest (was wohl selten vorkommt), auch für den ARCHI gibts Soundkarten, und wirds in Zukunft weitere geben.

3. Nein super, schon mit 8 MB kann man auf dem PC mit Windows ordentlich arbeiten? Auf dem ARCHI kannst Du schon mit 2 MB ordentlich arbeiten und meine 4 MB sind schon eher Luxus. Was machst Du mit 2 bzw. 4 MB am PC, häh? Nix mehr! Also: Der ARCHI kommt mit weniger Speicher aus und hat bestimmt nicht weniger Power (33 MHz/ARM3) als irgendein dahergelaufener 486. Zum Beweis würde ich mal Archi-Vektoren mit PC-Vektoren vergleichen (z.B. im

Armaxess Megademo, „No RISC-No Fun!“, Auflösung 640*400) PC-Vektoren bieten immerhin eine gigantische Auflösung von 320*200! Na? Sagt zwar auch noch nicht alles, aber bestimmt mehr als irgendwelche MIPS-Werte.

4. Sehr toll, daß Du Fraggles zum Staunen gebracht hast, als Du ihm erzählt hast, daß auch Dein PC im Hintergrund Disx formatieren kann. Aber Speed ist das, was zählt, und damit sieht ein PC wieder ganz schön alt aus.

Also, wenn ich jetzt nochmals vor der Entscheidung stehen würde, welchen Computer ich kaufe, dann kämen nur ACORN-ARCHIMEDES / RiscPC oder ein MAC in Frage.

Mit PC und Amiga habe ich genug schlechte Erfahrungen gemacht.

Bye, THE VILLAIN



Review:
Rundschlag 13-14
Tough Luck

Ah, you must all have seen RS #13, haven't you? Well, I think RS has changed. It has surely improved the layout and the printing, but look, since number 10, the number of the the English written articles is decreasing steadily. 4 pages of English and they are dedicated to not so interesting articles, surely NOT a Multinational standard. It's sad but true, that RS cannot be treated as European/ multinational fanzine like you read on the cover, but a German fanzine with few English translations /articles.

A lot of different fanzines have a few pages of articles in different languages, and as far as I can see it, RS is in this category.

A multinational fanz, should have the majority of it's contents in the most spoken language in Europe. It's not my fault if this is English and not German or French, but I am not the one who made this decision.

A multinational fanzine should also contain articles concerning the whole CPC scene, not only some country's one. All the news are spread really fast, but in some fanzines they are only printed in the native language. The only international fanzine I have

in my mind now, is Eurostrad and (gladly) the very good CPC Forever.

The Rundschlag team seems to have understood this problem, so with RS#13 you get a sheet writing that if we want to see English articles in RS, then WE will have to write some. This is fare enough, ok. But then I read that they will translate it into German. This is not cool, I mean, why don't they translate the so many German articles they publish into English? It seems that they mostly care about their inner subscribers who can't or don't want to read English, but this is not what a Euro-fanz should be like. Ok, English writers can work for German readers, but why can't the German writers do the same (are they bored to translate the German articles into English but they are not bored to translate English into German?). In RS#14 the situation is still the same, if not worse. Some really out-of-reality statements, probably printed by some strange misunderstanding.

The RS#14 is a well printed mag, nice work really, but it costs too much. Not only for the readers, but mostly for Marabu who is loosing money from this. But logically, I wouldn't want to pay for 60 pages and be able to read only 6-10 of them. Marabu is spending his money with no reason and so am I. Also, in RUND-SCHLAG#14 Marabu says that you can get your RS issue for free if you sent him one of your production. This is good for us, but not for him, since anyone can steal some piccys, transfer some gfx and send him a prog/slideshow and earn 6 DM for 30 (depends on how fast you type) minutes of lame work. So, HJT should think of a better way of trading the paper...

Harris Kladis from Greece.



Übersetzung von
THE VILLAIN

Ihr habt alle den RUND-SCHLAG #13 gesehen, oder? Der RUNDSCHLAG hat sich verändert. Er hat sein Layout und seine Druckqualität verbessert - aber seit #10 nimmt die Anzahl der englischen Artikel ständig ab.



Vier Seiten Englisch, und die sind noch nicht mal sonderlich interessant. Das ist sicher nicht multinational. Es ist traurig aber wahr, der RUND-SCHLAG kann nicht als europäisches Fanzine bezeichnet werden, wie es auf dem Cover steht. Er ist ein deutsches Fanz mit ein paar wenigen, englischen Artikeln. Viele Fanz's haben ein paar Seiten in verschiedenen Sprachen und der RUNDSCHLAG gehört dazu.

In einem multinationalen Fanz sollte die Mehrzahl der Artikel in der Sprache sein, die in Europa am verbreitetsten ist. Was kann ich dafür, daß dies Englisch und nicht Deutsch oder Französisch ist. Ein multi-Fanz sollte auch Artikel enthalten, die die ganze Szene betreffen und nicht nur die eines einzigen Landes. Alle News werden zwar total schnell gespreadet, aber in manchen Fanz's werden sie nur in der Muttersprache gedruckt.

Die einzigen internationalen Fanz's, die mir gerade einfallen, sind Eurostrad und CPC Forever.

Das RS-Team scheint das Problem erkannt zu haben, den in RUND-SCHLAG13 gab's einen Zettel, mit dem wir auferufen werden, englische Artikel zu schreiben. Das ist ja o.k. Aber dann lese ich da, daß Ihr sie ins Deutsche übersetzen wollt. Das ist garnicht cool, warum übersetzt Ihr dann die vielen deutschen Artikel nicht gleich ins Englische?

Es sieht so aus, daß Ihr Euch mehr um die deutschen Leser kümmert, die kein Englisch lesen wollen oder können. So kann kein Euro-Fanz sein! Englischsprachige Leser sollen für Deutschsprachige arbeiten, aber warum nicht anders herum?

Im RUNDSCHLAG14 ist die Situation dieselbe. #14 ist ein gut gemachtes Mag aber zu teuer. Nicht nur für uns sondern auch für Marabu, der damit Verlust macht.

Aber logischerweise will ich nicht für 60 Seiten zahlen, von denen ich nur 6-10 lesen kann.

Marabu sagt, daß jeder, der ihm eigene productions schickt, den RUND-SCHLAG umsonst bekommt. Das ist gut für uns aber schlecht für ihn, denn so kann einer an Marabu z.B. eine in 30 Min. zusammengelaute Slideshow schicken und dafür einen RUND-SCHLAG für DM 7,- einstecken! Da

sollte sich das HJT etwas besseres einfallen lassen!

Comment by THE VILLAIN: My first articles I wrote in both languages, English and German. But when I recognized, that there are no English articles from foreign guys in exchange, I stopped doing this, coz I thought nobody is interested in that. We are still a German Fanz and most of our readers speak this language. It can't be our job to translate evrything for you. We don't have enough time left for things like that.

If there are English articles from foreign guys I will write in English again. So long...no English text from VILLAIN.



Letter from Marabu to Harris:

First I didn't find the article about RUNDSCHLAG in your S.E.X-Mag.

But today I searched and searched and I found it at last.

O.K., you are right in most points. We wanted to have more articles in English, but we got only a few.

But the question, why we translate English text in German and only a few from German to English -- this question is foolish. When you made SEX-Mag, you saw how much work it is to write so much in English --- and of course it is much easier to translate an English text into your mother-language!!!

But we didn't receive enough texts in English - by the way, you didn't write in last year any article in English for RUNDSCHLAG! All you did, that was one very small part about Piracy!

But I was happy to find two Pics of you I could use for RUNDSCHLAG, but not more.

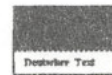
And I ask you, what shall we do, when each freak criticizes but doesn't write any text for the European users!

Very good, that Mags are written in English (like yours!), but we have 200 readers in Germany and only a few in other countries, and some of them didn't pay for RUNDSCHLAG and therefore RUNDSCHLAG is a German Fanzine with a good service for foreign CPC-users.

But when English, French and Greek freaks are not too lazy to write one time a year only one page, we promise to print it!!!

And we wait and we wait....

Brief von Marabu an Harris:



Zuerst fand ich den RS-Artikel in Deinem S.E.X.-Mag überhaupt nicht! Erst nach langem Suchen gelang es mir.

O.K., Du hast in den meisten Punkten recht! Wir wollten eigentlich eine ganze Menge englische Artikel im RUNDSCHLAG, aber wir erhielten nur wenige.

Aber die Frage, warum wir so viel vom Englischen ins Deutsche und so wenig vom Deutschen ins Englische übersetzen, ist etwas blöde! Als Du Dein Mag machtest, mußt Du ja gesehen haben, wieviel Arbeit das ist. Und da ist es doch viel, viel einfacher, aus dem Englischen in die Muttersprache zu übersetzen, oder nicht?

Außerdem erhielten wir sehr wenige Artikel in Englisch. Übrigens, Du hast im ganzen letzten Jahr nicht einen einzigen englischen Text für den RUNDSCHLAG geschrieben!

Das einzige, was Du bisher für den RUNDSCHLAG getan hast, war ein kurzer Text über Soft-Piraterie! (Und den haben wir ins Deutsche übersetzt.) Ich war ja schon froh, daß ich zwei Deiner Zeichnungen für den RUND-SCHLAG verwenden konnte.

Und ich frage Dich, was sollen wir tun, wenn jeder Freak nur kritisiert, aber nicht fähig ist, auch nur einen einzigen Text für all die europäischen User zu schreiben?

Schön, daß die Disc-Mags in Englisch geschrieben sind (wie Deines auch). Aber wir haben über 200

Leser in Deutschland und nur ein paar im Ausland (und von denen bezahlen nicht mal alle).

Und aus diesem kühlen Grunde ist der RUNDSCHLAG eine deutsche Zeitschrift mit einem sehr guten Service für das restliche Europa!

Und wenn die Engländer, Franzosen und Griechen nicht zu faul sind, einmal im Jahr auch nur eine Seite zu schreiben, kann ich Dir versprechen: Wir drucken alles ab!

Und wir warten und warten....

Marabu

More about „Scene in Greece“ „Europe“ / English, German / Letters.....

⇒ Look Chapter „Z= Szene“

CPCEMU v08 - Der CPC-Emulator für den PC

Ihr wisst es wohl schon alle: Marco Vieth, bekannt durch Copymate, den 3D-Animator, einige Mode 2 Overscan Slideshows und jede Menge andere PD-Progs, hat's gewagt: Nachdem er '92 nun endgültig ganz auf'n PC umgestiegen ist, brachte er '93 den CPC-Emulator für die IBM-kompatiblen raus. Hier jetzt endlich mal ein kleiner Test für die Doppel-User unter euch.

Wie bekannt sein dürfte, braucht man noch die ROMs vom CPC (OS, Basic und AMSDOS), da der Marco die nicht mitliefern darf (hat deswegen extra Amstrad angeschrieben, aber die ham halt gesagt, daß er's bloß sein lassen soll, die ROMs zu kopieren, denn die haben ja schließlich ein Copyright). Für CPCler, wie wir es nun einmal sind, ist's natürlich kein Problem, denn dabei ist ein Progg, was das Kopieren der ROMs auf Disc erledigt. Für andere sieht's eigentlich schlecht aus, wenn die nicht gerade 'nen netten CPCler kennen, der ihnen die ROMs kopiert. M.V. rät da, entweder sich ein ROM bei Amstrad zu besorgen, sich selbst eins zu schreiben (wär ja nicht schlecht, aber das ist die reinste Knochenarbeit...) oder das aus einem System-Buch abzutippen (!!!). Hm, letztes war wahrscheinlich nicht so ernst gemeint.

Das gute an alle dem ist (also daß die ROMs als einzelne Files auf Platte sind und nicht fest integriert in den Emu), daß z.B. 6128 User sich nun vom Swapp-Partner ein 464 Rom besorgen können und dann auch 464 Progs starten können und natürlich umgekehrt.

Jetzt aber endlich zum Emu selbst: Den können übrigens nur 386 User (mit VGA) und höher reinladen, denn der ist direkt auf dessen Fähigkeiten hin kompiliert worden. Macht ja nichts, den Chip hat heutzutage sowieso jeder, bis auf ein paar Exoten (hallo Kanga!).

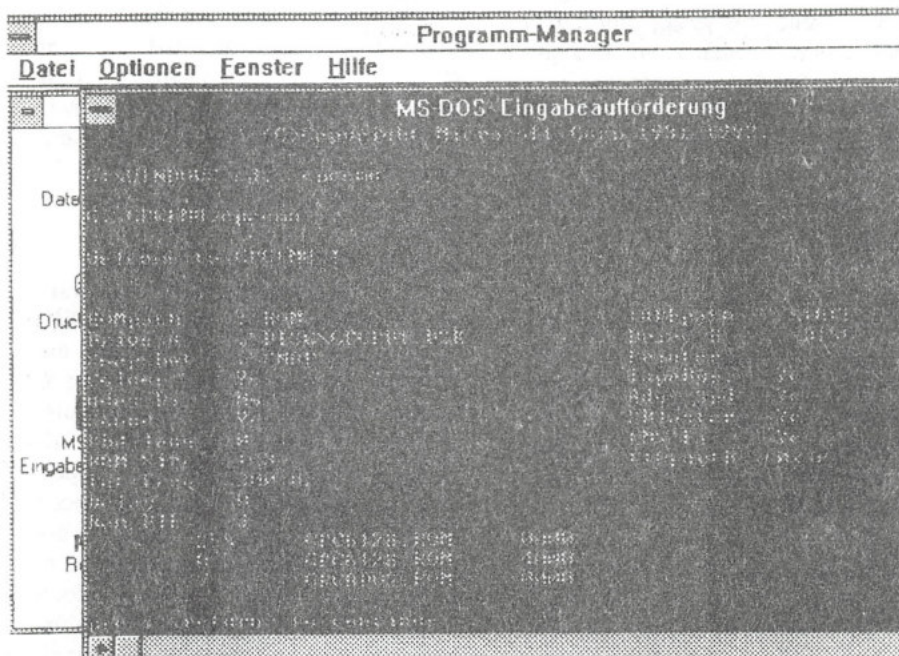
Johohoh, jetzt geht's los, und schon ist's da, das Einschaltbild!! Geil, geil, geil, ist echt 'n gutes Feeling, seine alte CPC-Kiste lebendig im PC wiederzufinden.

DIE HARDWARE-EMULATION

Es stimmt wirklich alles:

Die Tastatur ist völlig identisch mit der des CPCs. Der externe Nummern-Block kann entweder für die F-Tasten benutzt werden oder als Joystick. Natürlich wird auch ein analoger PC-Joystick unterstützt.

Die ganze Hardware wird komplett emuliert, also CRTC, Gate-Array, PIO, Soundchip (nur zur Tastatur-



Abfrage) und FDC. Sound ist allerdings (noch) nicht möglich. Auch kann man mit dem emulierten CRTC keinen Overscan machen (und anderes extremes Gefaxe). Der FDC wird aber auch ziemlich perfekt emuliert, selbst Crime (1.8 bisher getestet) läuft problemlos!!! (und das soll ja nicht mal auf einigen Plüssen (hallo Hypno!) laufen).

Der Haupt-Chip im CPC ist ja immer noch der Z80 selbst. Auch der wird natürlich nahezu 100%ig demoliert (...quatsch...) emuliert. Es gibt da nur einige winzige Feinheiten (nach EI/DI wird nicht erst noch ein NOP gewartet, bis die Interrupts zugelassen/gesperrt werden).

Es gibt direkt 2 Z80-Emulator-Modis: Der Fast- und der Slow-Modus. Im ersten geht's, wie der Name schon sagt, voll ab, allerdings wird der Z80 eben nicht ganz sauber nachgeahmt, dagegen sieht's im Slow-Modus damit schon besser aus, allerdings ist die Kiste dann (meistens) lahm.

Zum Ram: Es werden 128K unterstützt (wie beim 6128er), mehr allerdings nicht (es wird also keine 512 k Speichererweiterung emuliert).

DAS DISKETTEN-SYSTEM

Tja, was passiert jetzt, wenn man CAT schreibt, oder RUN" oder sowas. Das ganze sieht so aus: Statt das man nun in die PC-Drives seine CPC-

Scheibchen verschwinden läßt, befinden sich die Disketten, die man mit dem Emu lesen kann, direkt als File auf Festplatte. Diese '*.DSK'-Dateien sind immer 190K (oder so) lang, und enthalten eben immer eine Disc-Seite, mit der man dann arbeiten kann.

Der Nachteil: Man muß seine CPC-Soft immer erst mittels Hilfsprogramm (das dabei ist und direkt die CPC-Disks Spur für Spur in DSK-Files umwandeln kann) transferieren. Der Vorteil: Blitzschnelle Disketten-Operationen, da ja immer mit der Platte gearbeitet wird. Der Megagroße Nachteil ist allerdings noch, daß man zwar aus CPC-Disk DSK-Dateien machen kann, und umgekehrt. Hat man also mit dem CPC-Emu irgendwas neues auf die (auf der Platte simulierten) Disc gebracht, so hat der gute alte CPC da nichts von.

DAS DRUMHERUM

Erstmal zum Drumherum am Emulator. Mit diesem kann man nämlich noch ein bißchen mehr machen, als mit einem ganz normalen CPC. Mit F10 (auf der PC-Tastatur, nicht auf dem CPC-Board (PCs haben 3 verschiedene Zahlentasten)) kann man jederzeit in einen kleinen Monitor gehen, um da nun den Prozessor-Stand und alles andere sich anzugucken und zu bearbeiten. Auch kann man hier zwischen

Fast- und Slow-Mode umschalten und den Emu ganz verlassen.

Mit F3 kommt man in ein Art Disc-Menü, mit dem man die verschiedenen 'Disketten' (also die DSK-Files) in die beiden 'Laufwerke' (ist ja auch nur simuliert, geht wie gesagt alles über Platte) A und B legen kann. Ein bißchen unkomfortabel gemacht.

F8 stellt einen 'Hard-Reset' (natürlich für den emulierten CPC, nicht für den PC) dar und kann benutzt werden, wenn der Soft-Reset (Shift-Control-Esc) nicht mehr klappt. Es sind noch andere F-Tasten belegt (z.B. für Hilfe), ist aber weniger wichtig...

An Zusatzsoft gibt's erstmal das schon eben erwähnte Proggy zum Umwandeln von CPC-Disk zu DSK-Files. Außerdem schickt M.V. noch ein Format-Kopierprogramm, mit dem man 'zig Formate auf'm PC lesen und schreiben kann (natürlich auch die CPC-Formate).

Für den Emu selbst ist auch schon Soft dabei, einige 'Idee'-Disk (PD-Programme vom Schneidermagazin) und PD-Soft vom M.V. selbst. Wer übrigens kein ROM hat, kann den Emu mit Space-Balls laufen lassen (Betriebssystem unabhängiges Game von Eduard Pfarr, der bekannt durch DOC, TOOLS... sein dürfte und jetzt auf'm Archie in der besten Archie-Group ist).

DER SPEED

Tja, der Speed, das wird bestimmt alle ganz besonders interessieren, zumal das ja auch einer der Gründe ist, warum man überhaupt so einen Emu benutzen sollte. Also, eigentlich ist der CPC-Emu extrem mega schnell (auf meinem 486/50mhz zumindest, aber gigantisch sind die Unterschiede zum 386/33 (oder so) ja nun mal nicht). Wenn da nur dieses verdammte Bankswitching nicht wäre. Bekanntlich kann der CPC trotz 8-Bit CPU mehr als 64K adressieren, indem er hardware-mäßig Speicherblöcke austauscht. Das muß der arme Emu nun auch emulieren, aber softwaremäßig. Und da beim CPC in vielen Situationen (z.B. besonders bei Basic-Programmen) zigtausendmal das Betriebssystem- und Basic-Rom rein und rausgeblendet werden muß, ist das selbst für den PC ziemlich ätzend andauernd die 16K Blöcke rumzukopieren (zusätzlich muß der ja noch nach jedem Frame das Screen-Ram in sein eigenes Videoram konvertieren !!). Also Basic-Programme sind eigentlich immer lahm auf dem Emu als auf'm

richtigen CPC. Bei MC-Programmen gibt es dagegen meist Speed-Unterschiede wie Himmel und Hölle! Wenn diese nicht doll auf das Betriebssystem zugreifen, so können sie unheimlich beschleunigt werden.

Ein Beispiel:

Ein 36KB langes File wird mit dem Crown-Cruncher kleingehackt (auf 27K). Der CPC benötigt dazu 51 Minuten (3060 Sekunden), der PC-Emu ganze 3 (180 Sekunden)!!! Das ist 17-facher Speed und wirklich nicht zu verachten.

WAS LÄUFT JETZT ALLES?

Da der CPCEMU die CPC-Hardware fast 100%ig emuliert, dürfte eigentlich so ziemlich alles laufen, bis auf die CRT-Verdreher (Demos...). Crime & Crunch läuft wie gesagt (beides natürlich mit extrem erhöhtem Speed, allerdings auch mit extremer verkrüppelter Screenaufbau), das Advanced OCP Art Studio läuft (auch mit höherem Speed), allerdings muß man beim Directory-Anzeigen in den Slow-Modus schalten. Context läuft natürlich. Der Digitracker (ok, kann man eh nichts auf'm PC mit anfangen) läuft nur im Slow-Mode (im Fast-Mode hängt sich der komplette PC auf). Ghost'n'Goblins läuft ungefähr gleich schnell wie auf'm Arnie, Fruity Frank (haha, sind das alles Oldie's, aber gut sind sie immer noch!) läuft im Fast-Mode megalahm, im Slow-Mode dagegen (wer's glaubt oder nicht) fast genauso schnell wie auf'm CPC.

An Demos wurde bisher nur das 21st-Century-Demo getestet (hoehoe!). Läuft natürlich... und auch viel schneller. Als einzigen Totalausfall konnte ich bisher Crystal-Mission verzeichnen, das weder im Slow- noch im Fast-Mode läuft.

FAZIT

Insgesamt gesehen kann man sagen, daß dieser Emulator ein wahres Mammutwerk darstellt (für einen einzelnen). Der Emu hat den CPC praktisch unsterblich gemacht (für PC-User).

Positiv ist der Speed der manchmal unwahrscheinlich abgeht, die hohe Kompatibilität und der eingebaute Monitor, der ja (im Gegensatz zu CPC-Monitoren) völlig unabhängig vom CPC-Zustand (z.B. Speicher) ist und z.B. auch einen echten Einzelschrittmodus einleiten kann.

Negativ ist der Speed der manchmal ein bißchen abkackt und die Tatsache, daß man CPC-Disk erst auf Platte

kopieren muß (was auch wieder seine Vorteile hat). Dazu kommt auch noch, daß man bisher nur A-Seiten lesen kann. Letzteres wird sicherlich noch verbessert (mal den M.V. anhängen).

Also, PC-Heroes unter euch sollten sich das Ding unbedingt besorgen (sonst selber schuld). Marco Viehts größtes Werk.

prodatron / SYMBIOSIS

PS: Wo bleibt der Archie CPC-Emulator? Ist ja jetzt eigentlich nicht mehr so wichtig, nehmt einfach den PC-Emulator und laßt darunter den CPC-Emulator laufen. Der Archie hat ja so viel Power, der schafft das schon.



Test * CPCEMU v08 - The CPC-Emulator for the PC *

Most of you should know yet, that Marco Vieth - well known by Copymate, the 3D-Animator, some Mode 2 Overscan Slideshows and lots more - dared to do it: After having changed to PC in 1992, he published the CPC-Emulator for the IBM-compatibles in 1993. Here's a little test for all you double-user out there. *

As you know, you need the ROM's of CPC to run the program, because Marco isn't allowed to supply you with them (he wrote to Amstrad, but they only told him not to copy the ROM's because of the copyright). For CPC-users like us this certainly ain't a problem, cause with the emulator comes a program which copies the ROM's to disc. For other guys it's looking bad if they don't know a friendly CPC-user, who will copy the ROM's for them. Marco's advice is either to get the ROM's from Amstrad, to write them yourself (wouldn't be bad, but that's terrible work...) or to take them from a system-book (!!!). Hm, the last one wasn't meant serious, I hope. *

The best thing of the ROM's being on the harddisc as files is that e.g. a 6128 user could get a 464 rom from a swap-partner and could also run 464 programs and the other way around. *

Now finally to the emulator itself: It only runs on 386 (or higher), because it was made for especially for those type. No problem, in these times everybody has this chip inside his PC, except some exotics (hello Kangal!). * Yo, now we start and there it is, the switch-on picture! It's an exciting feeling to see the old CPC live on PC!

*

THE HARDWARE-EMULATION

* Everything fits: The keyboard is identical to the CPC. The extern number-block can be used as F-keys or as a joystick. Surely an analog PC-joystick is supported.

* The whole hardware is completely emulated, that is CRTC, Gate Array, PIO, Soundchip (for keyboard-test) and FDC. Sound is not possible (yet). And the emulated CRTC can't do any overscan (and other extreme stuff). The FDC is emulated nearly perfectly, even Crime (v1.8) runs without any problems (which doesn't work on some CPC+ !!). *

The main-chip inside the CPC is still the Z80 itself. It is also emulated nearly 100% ! There are only some little details (after EI/DI the chip doesn't wait one NOP before the interrupts are admitted/stopped). * There are two Z80-Emulation-modes: The fast and the slow mode. In the first one you get full speed (as the name says), but the Z80 isn't imitated correctly sometimes, in the slow mode this is working much better, but it's (often) really lame. *

To the RAM: 128k are supported (as on 6128), but not more (a 512k memory extension isn't emulated).

THE DISC-SYSTEM *

What happens, if you type CAT or RUN" or something like that? It's looking like that: Instead of putting the CPC-discs into the PC-drive, the discs that can be read by the emulator are saved on the harddisc as files. Those "*.DSK"-files are always 190k long and they consist of one discside you can work with. *

The disadvantage: You lways have to transfer your CPC-soft with a help-program (which comes with the emulator and changes the CPC-discs track by track to DSK-files). The advantage: Disc-operations fast as light, cause you're always working with the hard-disc. The biggest disadvantage is that you can make DSK-files from your CPC-discs but not the other way around. When you have brought something new on the (emulated) disc with the CPC-Emulator, so the old CPC doesn't get anything from that. *

THE THINGS AROUND *

Now to the specialities of the emulator. With this you can do some more things than with the CPC. With the F10-key (on the PC-keyboard) you can swap to a little monitor to control and change the processor-level and

everything else. You can also switch between fast and slow mode or leave the emulator. *

With the F3-key you get to a small disc-menu where you can put the "discs" (the DSK-files) into one of the "drives" A and B (also emulated on the harddisc). A little uncomfortable ... * The F8-key works as a 'Hard-Reset' (for the emulated CPC, not for the PC) which can be used if the soft reset (Shift-Control-Esc) doesn't work anymore. Other F-keys also have functions, but they are not very important ...



* As extra-soft there is the program to transfer discs CPC to DSK-files mentioned above. Besides M.V. sends a formatting-program with which you can read and write dozens of formats on PC (surely also the CPC-formats). * For the emulator itself there's also some stuff, some 'Idee'-discs from the german Schneidermagazin and some PD-soft by M.V. himself. Who doesn't have a ROM can play Space Balls with the emulator (A system-independent game by Eduard Pfarr, who should be known dy DOC, TOOLS ... and who's member of the best Archimedes-group). *

THE SPEED

* You all are surely interested in the speed for that is one of the main reasons for using an emulator like this. Actually, the CPC-Emulator is really fast (on my 486/50 mhz). If there wasn't that damn bankswitching ... As you know the CPC can address more than 64k in spite of the 8-bit CPU by swapping memoryblocks with the hardware. The poor emulator has to emulate that too, but only with software. And because on CPC in some situations (especially Basic-programs) the system and basic-ROM are put in and out a thousand times and more, it's even for the PC a really hard work to copy those 16k-blocks all the time (additionally he has to copy the screenram into his own videoram after every frame !!). So Basic-programs are nearly always slower on the emulator than on CPC. But MC-programs produce speed-differences like heaven and hell! If they don't use the system very much,

they can be accelerated tremendously. *

An example: A 36k-file is hacked down by Crown Cruncher (to 27k). The CPC needs 51 minutes (3060 seconds) for that, the CPC-Emulator only 3 minutes (180 seconds) !!! That means 17 times as fast which is superb ! *

WHAT WORKS WITH THE EMULATOR? *

Cause the CPC-Emulator emulates the hardware nearly 100%, mostthings should run on it, except the CRTC-dazzlers (demos..). Crime & Crunch runs as said before (both with a terrible speed but a little screen bug), OCP Art Studio works (also very fast), but you have to switch to slow mode for directories. Surely Context works problemless. The digitracker (which you won't need because of the missing sound) only runs in slow mode (in fast mode the PC completely fucks up). Ghost'n'Goblins runs as fast as on Archie, Fruity Frank (oh what an oldie!) is megalame in fast mode, but nearly as fast as on CPC in slow mode (unbelievable). *

The only demo tested so far is the 21st century demo which surely runs ... and even much faster. The only total break-down was Crystal-Mission, which didn't run in slow or fast mode. *

FINALLY ...

* Altogether the CPC-Emulator can be described as a mammoth work (for a single person). The emulator made the CPC immortal (for PC-users). * Positive aspects are the unbelievable speed, the high compatibility and the built-in monitor, which is (in contrast to CPC-monitors) completely independent from the CPC-state (e.g. memory) and has a single-step-mode. * Negative aspects are the speed again, which is sometimes megalame, and the fact that CPC-discs must be copied to harddisc first (which also has advantages). The last fault is that you can only read A sides so far, but that surely will be improved. * So all PC-heroes out there should get that thing. Marco Vieth's biggest work.

Prodatron / SYMBIOSIS *

PS: Where is the Archimedes-Emulator? It isn't as important anymore, you just take the CPC-Emulator and run it under the PC-Emulator, the Archie has enough power for that.

**** translation: Vampire 1994 ****

Der CPC-Emulator für den PC

Exklusiv für den RUNDSCHLAG Vom Programmierer selbst: Marco Vieth

Was ist CPCEMU ?

CPCEMU emuliert einen Amstrad-CPC auf Ihrem PC AT. Sie benötigen mindestens einen AT 386 mit VGA-Grafik. **NEW:** Die CPC-ROMs sind jetzt auch dabei!

Schneller Einstieg :

Kopieren Sie das Archiv CPCEMUxx.ZIP in ein Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und entpacken es durch 'PKUNZIP CPCEMUxx.ZIP'.

Danach rufen Sie einfach INSTALL.BAT auf. Dann starten Sie CPC6128.BAT und können schon einmal "reinschnuppern".

Wenn Sie Fragen haben, lesen Sie einfach die völlig überarbeitete Dokumentation CPCEMU_G.TXT. Keine Bange, sie ist nicht so lang wie sie aussieht. Mit Kapitel 6 ist der Anwenderteil zuende.

Was ist neu -verglichen mit v1.0 ?

- die ROMs sind dabei. Sie sind (c) by Amstrad.
- vollkommen neue, hoffentlich verständlichere Dokumentation
- erweitertes Setup-Menü
- andere Tastenbelegungen zur Auswahl
- einfache Multimodes
- Datentransfer mit parallelem Adapter jetzt in beide Richtungen
- Einige Fehler im Z80-Emulationsteil beseitigt - usw. ...

Was ist neu,

verglichen mit v0.9b ?

- Sound (für PC Speaker und SoundBlaster)
- verbessertes CPCTRANS mit Kommandozeilenoptionen, direktem FDC-Zugriff, um B-Seiten lesen zu können, Verify-Option
- neue Formatbeschreibungen für 22DISK (jetzt auch die B-Seite)
- Baue ein paralleles Interface ohne Löten ! Und neue Software.
- Ein Teil von Overscan kann angezeigt werden; verschiedene Zeichengrößen
- 'Snapshots'
- Neues Farbsetzen ohne Schnee unter OS/2
- Setup-Menü
- schneller
- einige Fehler beseitigt ...

Weitere Informationen finden Sie in der **deutschen oder englischen Anleitung** CPCEMU_D.TXT bzw. CPCEMU_E.TXT.

Schreiben Sie Ihre Kommentare an: Marco Vieth, Auf dem Ükern 4, 33165 Lichtenau

oder per email: ali@uni-paderborn.de

Neues über CPCEMU

Bestimmt haben Sie den CPCEMU-Testbericht vor ein paar Monaten gelesen.

Comment by Marabu: Sorry, wir wollten den Test von Prodatron schon im RUNDSCHLAG 14 veröffentlichen!!! Aber Leider hatten wir zu wenig Platz für den umfangreichen deutschen Text und seine englische Übersetzung. Dafür bringen wir heute eine geballte Ladung „CPC-EMU“ mit allem Drum und Dran!

Ich muß gestehen, daß ich ihn noch nicht gesehen habe, denn ich kannte den Rundschlag nicht. Also werde ich jetzt ein bißchen Werbung für CPCEMU machen, indem ich einige Neuerungen vorstelle.

Endlich: Die ROMs sind dabei
Es gibt mal wieder eine neue Version vom CPC-Emulator für den PC: Version 1.2. Es kann eigentlich nur zwei Gründe geben, warum Sie den Emulator bisher noch nicht ausprobiert haben. Entweder haben Sie keinen AT 386 oder Sie haben die AMSTRAD-ROMs nicht auf Ihren PC bekommen. Bei dem zweiten Problem kann ich Ihnen jetzt weiterhelfen, denn die ROMs liegen jetzt dabei ! Eine lästige Installation entfällt, Sie können Ihren PC sofort in einen CPC 464, 664 oder 6128 verwandeln.

Datentransfer

Die Transferprogramme brauchen Sie nur noch, wenn Sie Ihre CPC-Software kopieren wollen. Der Transfer funktioniert entweder per Diskette oder mit einem parallelen Adapter. Dieser Adapter verbindet PC und CPC an den parallelen

Schnittstellen. Er läßt sich auch ohne Löten aufbauen.

Aber nicht nur vom CPC zum PC lassen sich Daten übertragen, auch in umgekehrter Richtung. Alle Möglichkeiten sind in der völlig überarbeiteten Dokumentation beschrieben, die jetzt auch für Nicht-CPC-Experten verständlich sein sollte.

Komprimierte Programme

Nicht nur Disketten-Abbilder lassen sich jetzt in komprimierter Form benutzen, sondern auch "Tape"-Dateien und Snapshots.

Zur Erinnerung: Disketten-Abbilder sind Kopien von ganzen CPC-Disketten, "Tape"-Dateien sind einzelne Programme und Snapshots sind Speicherauszüge, ähnlich wie die vom Kopiermodul Multiface II.

Gepackte Dateien in sogenannten ZIP-Archiven werden vom Emulator automatisch entpackt, wenn sie gebraucht werden. Dadurch ist eine enorme Platzersparnis möglich. Eine einseitige, frisch formatierte 178KB DATA-Diskette belegt nicht mehr 193KB, sondern nur noch 4KB ! Volle Disketten lassen sich meistens noch auf die Hälfte komprimieren.

Ein CPC mit 22 MHz

In der Z80-Emulation wurden (hoffentlich) die letzten Fehler beseitigt, so daß jetzt fast alle Programme funktionieren. Auf einem 486DX2-66 zeigt mein Z80-Benchmark eine Geschwindigkeit von 22 MHz an, also mehr als vier mal so schnell wie ein normaler CPC. Bei dieser Geschwindigkeit sind viele Spiele unspielbar, deshalb können Sie mit einer Verzögerungs-Option die Geschwindigkeit herunterregeln.

98% CPC ?

Obwohl CPCEMU schon in vielen Bereichen einem richtigen CPC überlegen ist (vorausgesetzt, man hat die richtige PC-Hardware), ist er immer noch nicht 100% kompatibel. Bei Overscan-Bildern wird nur der obere Teil richtig angezeigt, die Delay-Option ist noch nicht besonders genau und Laden von richtigen CPC-Kassetten ist noch immer

unmöglich. Auch die in Demos

nicht richtig angezeigt. Allerdings sind jetzt einfache Multimodes möglich, wie sie z.B. bei Kane, Hexenküche benutzt werden.

Ausblick

Trotz der kleinen Inkompatibilitäten kann ich Ihnen nur raten, sich CPCEMU einmal genauer anzuschauen. Für Demos haben Sie ja

benutzten Farbbalken werden noch immer Ihren richtigen CPC ...Übrigens haben wir eine Newsgruppe im USENET eingerichtet, die sich mit CPC-Themen beschäftigt. Schauen Sie mal rein in comp.sys.amstrad.8bit.

Die neueste Version von CPCEMU können Sie direkt bei mir gegen 5 DM + 2 DM Rückporto auf 3.5" HD bekommen, Sie sollten sich aber

etwa 1 Woche gedulden, da mein Studium wieder höchste Priorität hat.

Dann wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren.

Marco Vieth, auf dem Ükern 4, 33165 Lichtenau



Exclusive for the RUNDSCHLAG / OVERKILL from the programmer himself: Marco Vieth
CPCEMU v1.2 - THE CPC-EMULATOR FOR PCs

What is CPCEMU?

CPCEMU emulates a Amstrad CPC on your PC AT. You need at least a AT 386 with VGA card and VGA screen.

NEW (this was hard to translate - Lovebyte): the CPC Roms are now also included!

Starting Quick:

Copy the archive CPCEMU*.zip in a directory of your hard-disk and extract it with 'PKUNZIP -e CPCEMU*.ZIP (please note: there is a mistake in the original article! Extract with -e! -Lovebyte).

After that start the program INSTALL.BAT. Then start CPC6128.BAT and then you can play around a bit. If you have further questions, read the new docfile CPCEMU_G.TXT. Don't worry, it isn't so long as it seems. With chapter 6 ends the user part of the manual.

What's new - compared to v1.0?

-the Amstrad ROMs are included.
(C) by Amstrad

-absolutly new, hopefully more clear docfile

-expanded Setup Menu
(Gosh! Another sentence wich is hard to translate! -Loveby.)

-other keys to choose

-easy multi modes

-data transmission with parallel adaptor now in both directions

-removed a few bugs removed

What's new - compared to v0.9b?

-Sound (for PC speaker and soundblaster)

-improved CPCTRANS with commandline options, direct FDC control to read B

sides, verify option

-new formats for 22DISK (now also B side)

-how to build a parallel interface without the need of soldering! And new soft ware, too

-a part of overscans can be shown, different character sizes

-snapshots (of the author's nude girl-friend, or what else? -Lovebyte)

-new ink sets without snow under OS/2

-setup menu

-faster

-removed some bugs (Yeah! Kill the insects! -Killbyte)

You find further information in the English and German manual CPCEMU_E.TXT or CPCEMU-D.TXT.

Pass your comments to:

Marco Vieth

Auf dem Ükern 4

33165 Lichtenau

Germany

or E-mail him (ali&uni-paderborn.de)

Please read also Prodatron's CPC emulator review.

LATEST NEWS ABOUT THE CPCEMU

You surley did read the CPCEMU review a few months ago.

Comment by Marabu: Sorry, we wanted to print the text in RUNDSCHLAG 14! But we had too less space left for the comprehensive German article and its English translation. However, we bring to you a real CPCEMU special with all facts NOW!

I must admit, that I didn't see it, as I didn't know the Rundschlag. (Where you have been if you don't know the fabulous Rundschlag? -Lovebyte) So I will make some kind of publicity for the CPCEMU, by telling you something about the innovation.

At last: the ROMs are included

There is another new version of the CPC emulator for the PC: version 1.2. Actually there are only 2 reasons, why you didn't use the Emulator. Either you haven't got a AT 386 or you didn't get the Amstrad ROMs for your PC. Concerning the 2nd point I can help you know, because the ROMs are now included! A annoying installation is no longer necessary, you can change your PC immediately.

Transmission of data

You need the transmission files only if you want to copy your CPC software. The transmission is possible by using disks or with a parallel adaptor. This adaptor connects PC and CPC at the parallel interfaces. It is possible to build an adaptor without soldering. You can not only transmit data from CPC to PC, but also vice versa. All possibilities are discribed in the absolutly new edited docfile, which should be easy to undestand for non-CPC-professionals, too.

Packed Programs

Not only disk back-ups can be used in compressed form, but also 'tape' files and snapshots (I collect snapshots of sexy girls. Anybody wanna swap fotos with me? -Lovebyte). Remind: back-ups are copies of whole CPC disks. 'Tape'files are single files and snapshots are excerpts of the memory, similar to the ones from the copy tool Multiface II.

Packed files in, so called, ZIP-archives will be extract automatically, when they are needed. So there is a enormous cut down possible. A single-side, new formatted 178 KB data disk doesn't need 193KB, but only 4KB instead! In most cases, full disks are compressed to the half of the original data.

A CPC with 22 MHz

In the Z80 emulation were the last bugs removed (hopefully), so that now nearly all programs work. On a 486DX2-66 my Z80-Benchmark shows a speed of 22 Mhz, in this manner more than 4 times as fast as a normal CPC. At this speed a lot of games are not playable, so you can decrease the speed with a delay option.

98% CPC?

Although CPCEMU is in most aspects more powerful as a normal CPC (if you have the right hardware), it isn't 100% compatible. Only the top part of overscan pictu-

res is shown correct, the delay option is not very exact and loading files from CPC cassettes is still impossible. Also the rasters used in demos won't be shown in a correct way. Certainly there are simple multi modes possible, like used in Kane or Couldron.

View

Although there are some uncompatibilities, I advice you to have a closer look to CPCEMU. Well, you have your original CPC for demos of scene programmers. By the way: we have now a news group in the USENET, concerning the CPC. Have a look at comp.sys.amstrad.8bit

You can get the latest version of the CPCEMU from me. Just send me 3 international reply coupons (you can get them in your post office) and a 3.5" HD disk. But you should be a bit patient and wait about 1 week, as my curriculum has

highest priority (*And please don't ask for autographs -Lovebyte*)

So I wish you a lot of fun with CPCEMU!

Marco Vieth

Auf dem Ückern 4

33165 Lichtenau

Note from Lovebyte:

If you have a PC you should really get your CPCEMU copy. Please tell other PC users about this program, mention it in several boards of your favorite BBS, for example. I know there are lots of PC users who have also a CPC and who don't use the CPC, because they think that there is no new software available for the CPC and they don't know that there are enthusiastic CPC users. The CPCEMU can become the missing link between PC and CPC users - if YOU inform others about this program.

Congratulations, Marco!

B=BASIC

As a companion to those experimenting with Basic programming, "The Basic Idea" has been released by Campursoft in England. The disc which comes with the 42 page book contains utilities and demonstration programs explained in the text. The b-side contains a three part arcade adventure game, which is unprotected for you to browse through after you've finished playing it. The book is divided into ten sections, each exploring a different theme. The first section reveals the secrets behind understanding error messages and where bugs in programs really are (often not where the machine notices them). Devoted to expanding the software base for 464 users, section two explains how

to convert 6128 programs for them. Further sections explore colour swapping for animation, protecting (and deprotecting...) Basic programs, sound (including a playful envelope designer) and using PD machine code routines. A complete sprite definer package and a set of simple bolt-on sprite routines make full colour sprites in Basic an easily executed reality. The best way to learn to program is by experimenting with code and the package is intended to encourage and support this. It's ideal for those coming to grips with the Amstrad's special features or those keen to pick up some coding tips to polish their programming technique. In the May issue of Amstrad Action, it received 85% in their review: "It is difficult to

see how Campursoft managed to come up with a tutorial that will not only hold your attention long enough to shove information down your throat, but will be friendly and straightforward enough that you'll want to swallow." The package costs 15 pounds sterling (16 GBP by Eurocheque for overseas orders) and is available from: Campursoft, 16 Slatefield Street, Gallowgate, Glasgow, G31 1UA, UNITED KINGDOM. Tel. (0044) (0)41 554 4735. Further information is also available from the author: **Sean McManus**, 226 Chertsey Rise, Stevenage, Herts. SG2 9JQ. ENGLAND. (Deutsch kann ich auch, aber das Buch ist nur auf Englisch erhältlich).

O=OFFENES WORT / Open mind

Hi english-speaking world, read this:

It's really nice to see that there lots of english-translated texts in Overkill nr.13,14,15.

But, these are only TRANSLATIONS, that means here's nearly no "real" english text, a text written by a non-german! But all of you cry for

more english texts in the mags! That's the point: become active and write some stuff, don't let the translators do that. Be enough engaged not always to WANT english, but WRITE it yourself! For me, it seems like a lazyness... So contribute with your own english stuff to all the mags! And I WON'T write more texts in english for you, if

there will not be more stuff from you, englishmen!

Juggler of POW!

Änd hier Ai griet oll sse frends in ssi embassy of Tschurangrati änd ispeschelli sse „Biermöslblosn". Same procedure as every year. All the best for 1995!

Mama Lore

Tips zu PROWORT

PROWORT ist ein sehr schnelles und leistungsfähiges Textverarbeitungsprogramm. Trotzdem kann man mit ein paar Tricks die Handhabung noch verbessern.

1. Referenzkarte

Im Handbuch findet sich zwar ein Anhang, in dem alle Tastenkombinationen aufgelistet sind, doch ist diese Aufstellung etwas unübersichtlich. Besser wäre es, wenn alles übersichtlich auf einem Blatt zusammengestellt wäre. Tatsächlich kann man sich eine solche Referenzkarte auch leicht herstellen:

a) Die Datei 'EDITOR.HLF' von der PROWORT-Diskette laden.

b) Den ersten Teil (die JOYCE-Tastenkombinationen) löschen. Erste Zeile des Textes muß lauten: 'PROWORT BEFEHLE IN EDITOR-MODUS CPC 6128'.

c) Jetzt noch alle merkwürdig aussehenden Zeichen (sie tauchen alle vier Zeilen auf) löschen.

d) Das Ganze ausdrucken. Der Ausdruck paßt genau auf eine DIN-A4-Seite.

e) Nun müssen nur noch per Hand die Pfeil-Symbole im Teil 'CURSORBEWEGUNG' ergänzt werden. - Fertig ist die übersichtliche Referenzkarte.

2. Linealzeilen

Wenn man ein neues Lineal eingeben oder verändern will, bewegt sich der Cursor merkwürdigerweise nur sehr langsam. Abhilfe: Man gibt das '>' am

Zeilenanfang erst ein, nachdem das Lineal erstellt wurde.

3. Trennhilfe

Merkwürdigerweise fehlt in PROWORT eine automatische Silbentrennung. Da auch im Handbuch keine einzige wirkliche Trennung vorkommt, muß man wohl davon ausgehen, daß die ARNOR-Leute sowas einfach nicht für nötig halten. Gerade im Blocksatz formatierte Texte sehen ohne Silbentrennung aber oft häßlich aus. Mit einem kleinen Trick kann man diese Funktion aber wenigstens ansatzweise simulieren:

a) Mittels KONFIG die Taste f9 mit dem Token &99 belegen.

b) Dann die Startdatei (im Normalfall heißt sie 'EXFILE') um folgende Zeile ergänzen:

satz z ^227^0^?^218^6^0^.^16^
Diese Belegung bewirkt folgendes: Zunächst wird ein weicher Bindestrich eingefügt. Diese Cursorposition wird über eine Mehrfachmarke gespeichert. Dann wird der Cursor an den Anfang des Absatzes gesetzt und dieser neu formatiert, natürlich unter Berücksichtigung der eingefügten Trennung. Zuletzt wird der Cursor an die alte Position gesetzt und die Mehrfachmarke wieder gelöscht.

c) Beim Formatieren wird dann wie

folgt vorgegangen:

- Den ganzen Text einmal mit dem FORMAT-Befehl im Befehlsmodus formatieren. Dies erleichtert es, später die Anzahl der Zeichen zu erkennen, die noch auf eine Zeile passen.

- Die gewünschte Ausrichtungsart (Block-/Flattersatz) einstellen.

- Den Cursor im Text auf den ersten Buchstaben setzen, ab dem das Wort getrennt werden soll.

- f9 drücken. Damit wird gleichzeitig getrennt und der Absatz neu formatiert.

- Diesen Vorgang wiederholen, bis das Textende erreicht ist.

Bei Benutzung dieser Funktion ist noch folgendes zu beachten:

- Es muß unbedingt auf 'Einfügen' geschaltet sein, da sonst der Trennstrich nicht eingefügt werden kann, sondern einen Buchstaben überschreibt.

- In dem gerade formatierten Absatz sollten sich keine Mehrfachmarken befinden, da sonst der Cursor nicht wieder an seine Ausgangsposition zurückgesetzt wird.

4. Rechtschreibhilfe

Falls PROSPELL andauernd meldet, daß die Wörterbuch-Diskette nicht eingelegt wurde, obwohl dies der Fall ist, liegt das daran, daß als Ausgangsbasis für die persönliche Konfiguration nicht die mitgelieferte PROWORT.KFG-Datei verwendet wurde.

Gert Genial

Print 2 Disc

Dieses kleine Tool leitet die Druckerausgabe auf Diskette um. Wichtig ist dabei, daß immer eine Datei zum Schreiben offen und auf der Diskette genug Speicherplatz frei ist. Während diese Datei offen ist dürfen werden CAT noch !DIR benutzt werden. Außerdem vergißt das Betriebssystem offene Dateien, sobald ein Programm mit RUN gestartet wird. Außerdem muß die Datei anschließend auch mit CLOSEOUT geschlossen werden. Solche Sachen sind also zu beachten. Wenn auch einem solchen Grund das Schreiben auf Diskette

verhindert wird glaubt das Betriebssystem der (möglicherweise gar nicht angeschlossene) Drucker wäre Off Line.

Das Programm macht eigentlich nichts anderes als an den Vector &BD2B MC PRINT CHAR ein JP &B0C7 zu setzen. Dadurch wird eine kleine MC-Routine angesprungen, die nur das Register IX auf den Stack legt, damit

IX nicht zerstört wird (das würde beispielsweise mit MAXAM Schwierigkeiten geben.), dann wird &BC95 CAS bzw. DISC OUT CHAR aufgerufen, anschließend IX wiederhergestellt und dann gehts zurück zum Programm, das im Glauben lebt, das Zeichen wäre tatsächlich zum Drucker geschickt worden. (So eine Gemeinheit!)

Stephan Sommer

```
10 '*** Print 2 Disc *** [1731]
20 'written 1993 by Mr. AMS of SCUG [1955]
30 FOR a%=&B0C7 TO &B0CE [897]
40 READ w$:POKE a%,VAL("&"+w$) [638]
50 NEXT [350]
60 POKE &BD2B,&C3:POKE &BD2C,&C7:POKE &BD2D,&B0 [2450]
70 DATA dd,e5,cd,95,bc,dd,e1,c9 [1039]
```


Windows 3.1 *turbo de luxe*

PROGRAMM- MANAGER

Icons und Gruppen aufräumen

Um die Icons von Gruppenfenstern in Symboldarstellung vernünftig und nicht durcheinandergewürfelt aufzureihen, wählen Sie ein Icon an und rufen *Fenster - Symbole anordnen* auf. Das gilt auch, wenn Sie die Größe des Programm-Managers verändert haben und dadurch einige Icons nicht mehr zu sehen sind. Der Befehl *Fenster - Symbole anordnen* holt sie in den sichtbaren Bereich zurück.

Mit der [Entf]-Taste oder *Datei - Löschen* entfernen Sie Einträge aus Gruppenfenstern. Um ein offenes Gruppenfenster zu löschen, müssen Sie zuvor sämtliche darin enthaltenen Programmeinträge entfernen (was die eigentlichen Programmdateien unange- tastet läßt). Einfacher geht's, wenn Sie das Gruppenfenster zum Icon verkleinern und das Icon anwählen. Jetzt können Sie [Entf] drücken. In diesem Fall löscht der Programm-Manager die Gruppe und alle darin enthaltenen Einträge auf einen Schlag. In Gruppenfenstern fällt es oft schwer, den Überblick zu behalten. Der Programm-Manager nimmt Ihnen auf Wunsch die Arbeit ab, einzelne Icons in den Gruppenfenstern ordentlich zu gruppieren. Wählen Sie dazu *Optionen - Automatisch anordnen*. Den horizontalen Abstand zwischen den Icons legen Sie in der Systemsteuerung im *Desktop*-Dialog im Feld *Symbolabstand* fest. Um den vertikalen Abstand zwischen den Icons zu verändern, müssen Sie direkt auf die WIN.INI zugreifen: Fügen Sie in der Sektion [Desktop] eine Zeile *IconVerticalSpacing=50* für einen Abstand von 50 Pixel ein. Wie der Sektionsname *Desktop* andeutet, wirken sich die Einstellungen für den horizontalen und den vertikalen Abstand zwischen den

Icons auch auf den der Programmsymbole auf dem Windows-Desktop aus.

Durch Manipulieren des vertikalen Abstands zwischen den Icons können Sie dem Programm-Manager auch das an dieser Stelle ungewohnte Aussehen einer Toolbar geben: Setzen Sie *IconVerticalSpacing* auf eine Zahl zwischen 55 und 60, vergrößern Sie das aktive Gruppenfenster zum Vollbild und ordnen Sie das Programm-Manager-Fenster so an, daß alle Icons in einer Spalte untereinander stehen.

Sie können darüber hinaus das Erscheinungsbild der erklärenden Icon-Unterzeilen verändern. Um ihnen eine andere Schriftart zuzuweisen, fügen Sie in der [Desktop]-Sektion der Datei WIN.INI die Zeile *IconTitleFaceName=Font* ein. *Font* steht für den Namen einer TrueType-Schrift. Mit dem Eintrag *IconTitleSize=10* in der [Desktop]-Sektion setzen Sie die Größe der Icon-Unterschriften auf 10 Punkt, der Standardwert ist 8 Punkt.

Übrigens können Sie per Tastendruck schnell von einem Icon zum anderen springen: Drücken Sie den Buchstaben, mit dem die Icon-Unterschrift beginnt, und es wird zum aktiven Icon.

Programmeigenschaften einstellen

Unter *Datei - Eigenschaften* rufen Sie einen Dialog auf, in dem Sie die verschiedenen Eigenschaften eines Programmeintrages in einem Gruppenfenster festlegen. Der simple Shortcut [Alt]+[Enter] bringt diesen Dialog ebenso hervor wie der Doppelklick auf das Icon bei gedrückter [Alt]-Taste.

Die *Befehlszeile* gibt an, welches Programm dem Icon zugeordnet ist. In dieser Zeile können Sie auch Parameter angeben, die Windows an das Programm übergeben soll.

Die Angabe eines *Arbeitsverzeichnisses* ist besonders dann hilfreich, wenn ein Programm aus einem bestimmten Verzeichnis heraus gestartet werden muß, zum Beispiel weil es nur so

seine Programmdateien findet. Enthält das *Arbeitsverzeichnis*-Feld einen Eintrag, so wechselt Windows in dieses Verzeichnis, bevor es das Programm startet. Sie können in den Programmeigenschaften auch festlegen, daß Windows Ihr Programm *Als Symbol* startet. Doch auch ohne aktiviertes *Als Symbol*-Feld ist es möglich, ein Programm als Icon zu starten. Halten Sie dazu die [Shift]-Taste gedrückt, wenn Sie mit der Maus doppelt auf sein Icon klicken oder [Enter] drücken, um es zu starten.

Wenn einer Dateiendung wie "WRI" ein Programm zugeordnet ist, in diesem Fall *Write*, so können Sie auch einen Eintrag für diese Datei anlegen. Ziehen Sie sie dazu entweder per Drag & Drop aus dem Datei-Manager in ein Gruppenfenster oder geben Sie einfach den Datei-Namen als *Befehlszeile* im *Programmeigenschaften*-Dialog an. Wenn Sie das Icon nun doppelklicken, startet automatisch das verknüpfte Programm und lädt die Datei.

Einstellungen speichern

Um Änderungen am Fensterlayout im Programm-Manager zu speichern, klicken Sie normalerweise den Menüpunkt *Optionen - Einstellungen bei Beenden speichern* an. Es geht aber auch wesentlich leichter: Halten Sie [Shift] gedrückt, wenn Sie [Alt]+[F4] drücken oder *Windows beenden* wählen. Dies führt dazu, daß Sie Windows nicht beenden, sondern nur die aktuellen Einstellungen speichern. Dieser Trick funktioniert auch mit dem Datei-Manager.

Die Autostart-Gruppe einrichten

Kurz noch einmal zum Windows-Start: Wenn Sie eine andere Gruppe als die mit dem Namen *Autostart* zur Autostart-Gruppe ernennen wollen, so editieren Sie die Datei PROGMAN.INI. Die *Zubehör*-Gruppe bräuchte so den Eintrag *Startup=Zubehör* in der Sektion [Settings]. <dg>

= Fortsetzung im nächsten RS =

Leserbriefe - Letters: Antoine, Longshot, Alien, MarkMc Ready, John Fellides, Catloc ...

Antoine:

Hallo Marabu !!

Kann ich diesen Brief in deutsch schreiben ?? Da liegt die ganze Frage....Ich glaube, dass es ist schon zu schwer fuer mich... Also, tschuess !!

Antoine Pitrou 4, rue d'Amsterdam
F-59700 Marcq-en-Baroeul

Hi Marabu !!



The new Rundschlag (no. 15) is really cool, but there is one bad thing: there are too much ads and letters and not enough 'real' articles. I think that, rather than answering all the letters (well, I mean, some of them) in RS, it would be better to make tests, detailed news and so on.... Also, something I didn't mention in the French letter (wow, I'm tired !!) is that there are a lot of different font and window styles used in the fanzine and that makes the RUNDSCHLAG look a bit awful. Better one small font and one big font than using 15 different sizes with bold, italic, underlined etc !!!

Sorry, I'm too busy to write any articles this time so I've decided to send you some cool progs for your RS-disc. These ones are some tools and also 2 superb musaxx !!!

Well, that's all, ciao, Antoine.

Salut Marabu !!



Le dernier Rundschlag (no. 15) est vraiment cool, mais il y a un (petit ? gros ?) défaut: il y a trop de lettres et de petites annonces, et pas assez de "vrais" articles. Je pense qu'au lieu de répondre à toutes les lettres dans le Rundschlag, il faudrait plutôt „crire des tests, etc.

Malheureusement, je n'ai moi-même pas le temps pour l'instant d'„crire des articles !!! Au lieu de ça, j'ai décidé de t'envoyer des programmes pour le RS-disc. Il y a quelques utilitaires et aussi 2 magnifiques zics....

Ouais bon je crois que c'est tout. Salut et a plus !!

Antoine.

Longshot:



Hi to all Marabu's family!

Hope to find all of you with a good health.

Many thanxx for the RUND-SCHLAG#15!

The megablaster gamedemo is very funny...

About „Tic-tac-toe“ game: It's not difficult to win versus the CPC because the program is not very good.... I've also crashed the „thinking“ algorithm!

About the RUND-SCHLAG... Hard for me to say something on it, because 98% of the text were written in German language... And I'm not able to understand one word of it... You expect for foreign subscribers but anybody would paid for a newspaper he can't read, don't you think...

I know that translation is a big job but in another way, you should have to publish only english text and so, all the articles'writers should have to write only english text..

What are the news?

Is the scene in Germany always so active?

Did you expect to change in an other computer (It seems you dislike very much PC machines.. Very useful for typing letters, hehe).

The world of micro-computer is in a bad situation now because all new buyers all new buyers are PC buyers abd all the gamers want consoles instead of micro like A1200 or Falcon...

Commodore France is in a very bad situation, according to many rumours...

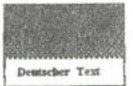
I'm always working hard and don't have any time to spend on computer (at the evening, there are some things (...) more interesting to do, hehe... but perhaps one day... (Dream,dream...)

When you will have time, try to write me (You or Mama Lore..... Je sais qu'elle se débrouille aussi bien que toi parler le Français ... mais elle est peu fachee avec la moutarde, hehe).

I expect to have news from you soon,... Sincerely Longshot

Alien:

Jetzt ein paar Infos zu meinen Plänen für 94/95:



- endlich die CPCplus-Demo coden
- eine normale Demo für den CPC old generation
- ein Discmag coden

---Zu dem Discmag: Ich hätte Lust, mal ein Discmag zu coden. Das Ganze soll kein technisches Wunderwerk werden, das viel Platz braucht, sondern auf perfekte Bedienbarkeit ausgerichtet sein.

(Wäre nett, wenn Ihr das mal im RUND-SCHLAG bringen könntet. Vielleicht hat ja jemand Lust, da mitzumachen. Meine Arbeit würde sich aber nur auf den Code und das Einbinden von Texten beschränken. ---Zu den Demos: Erwartet nicht zu viel (ich bin nicht so schnell wie PDT und so perfekt in Vector-Coding wie Face Huggi) und nicht zu früh.

Danke für den RUND-SCHLAG (er war während der letzten Monate praktisch mein einziger Kontakt zur Scene) und Gruß an Lore (...und auch an die Katzen....)

Alien

Hallo, halli, hier ist MarkMcReady!

Die Story: Im Jahre 1991 irgendwann wollte ich auch 'mal nen Computer ,da mein Nachbar auch einen hatte (Amiga 500). Schließlich gibt es da noch die Bekannten ,die einem einen CPC 6128 mit Color-Screeny (?), 50 Disx und Resetaster für 200.- DM überlassen.

Da man damals schon nicht mehr an Software gekommen ist, mußte man eben improvisieren. Wenn ein günstiger CPC (max.150 DM/je nach Zustand und Zubehör) in der Zeitung war hat man eben 'mal angerufen,und wenn's was war, auch dort das Teil gekauft.

Irgendwann im September 1993 tat mein Daddy dann den Fehler seines Leben. Er kaufte den C-F (9/10 '93).Hier sah ich dann mal ,was es noch alles für die Mühle gibt. Na ja,jetzt bin ich schon über ein Jahr dabei,hab mich auch ein bißchen 'hochgearbeitet',und geb nun im C-F und RS meine Tips und meinen

Senf dazu.

Nun zum **Steckbrief**:

Alter: 14 ('80er Jahrgang)

(Crittersoap, das bist du doch auch, oder ???) (Marabu: C. ist jünger! Er wird am 21.2.95 14 Jahre alt. Du kannst ihm dann ja gratulieren!)

Größe: 165 cm

Augenfarbe: braun Haarfarbe: braun-schwarz

Hobbys: Musik (Heavy Metal (Onkelz, Sodom, Slayer, ...)), CPC, CPC, CPC, Judo, lesen, ...

Kontakte: Gremlin, Gargoyle, Lupo, Collapse, Big Daddy/POWI, Edgar Allan Poe,

Ausrüstung:

momentan 4 * (oder ???) CPC 6128, 1 * CPC 464,

3 * 3" ext., 1 * 5.25" 40 Trax, 1 * 5.25" 80 Trax (2 Seiten),

1 * DMP 2000, 1 * EPSON LX-400 (ist echt gut für 'nen 9-Nadler),

1 * RS 232c, 1 * KassettenLW für den CPC 6128,

1 * Atari-Mouse mit Adapter, 1 * A/B Switch, 1 * Joystick-Weiche, 1 * DataSwitch für Laufwerke (muß noch gelötet werden),

4 Joysticks, ca. 250 Disx (3"), ca. 200 Disx (5.25" 40 Trax), ca. 200 Papermags (CPCAI, RUNDSCHLAG, SM (CP)) und noch so 'n bisserl Kleinzeux.



Pay attention!
A wonderful letter from Greece is coming:

12.11.94 John Fellides, 1 Chrisoupoleos street, postcode 162.31, Vironas-Athens GREECE

Dear Marabu,

first of all I would like to thank the main editors of the magazine (RUNDSCHLAG) who are supporting the CPC. The only things which must be changed in the magazine are:

1) Most of the articles should be written in the international language (ENGLISH) and not in ****ken germany (that's not for the germans too).

2) It's not bad to support other computers too (except of CPC), but never stop the listing (otherwise.....?!).

3) The articles shouldn't be stealed from other magazines.

4) Check what you write (for example, about the members of

CHAOS, write the right ones (for the members, refer to CATLOC).

And here's a special message to Marabu:

(Pardon me for blaming you, in the rest of this letter, but I must to, cause of all the things you write.)...

1) You never SEX and you can't see and you don't know what you write...

2) ****en old man, you Marabu, don't **** with us (150 years old-Mathousales).

3) Write the things in the right order, otherwise I'm going to shit your ugly race!



JFMC of CHAOS

(K-OS of HJT was copying this letter from JFMC - but he would not type the ugly words. So: For all ****, you may insert the word: "fuck" !

SEKTSOFT answering:



Hi, John!

Thanx for this nice letter!

You are a very cool freak!

I adore you and your style of writing!

RUNDSCHLAG needs this kind of letters!

And I hope, you will write again to RUNDSCHLAG.

I think, the only reason, why you wrote this beautiful letter is, that you read Marabu's answer to Harris! (16.27-28)

First: Thanx for the „thanxgiving“ to the main editors of RUNDSCHLAG!

Marabu, BIOS, The Villain, Odiesoft, K-OS, Lovebyte, Woodman and all others were very impressed!

Hello, John Fellatio!

1) You're right! And we are very, very happy to receive such nice letters like your's in English - and not in fucken German! Thanx!

2) O.K. But „otherwise“ what ??

What are you able to do?? By the way: „Are you able ??“

3) Which article was stolen (stealed??) without permission ?

Please, tell me quick !

4) Marabu writes all things, he receives from Greece guys, but in further times, he will send to you the first layout of each RUNDSCHLAG and you should supervise and control all articles and you should improve and correct all articles. O.K? After your hard work we will go to print RUNDSCHLAG and send it to all hundreds of readers.

Special blaming of Marabu :

1) difficult to understand your excellent English!

But I'm sure, that Marabu had more Sex in his life than you!

2) Methusalem Marabu will never fuck you! Ugh! Phew! Pfui!

3) That is your best sentence!

I know, we are an ugly race, and if you miss a lavatory (or a WC) in your small hut at home, you should come to us and shit on us!

Very kind and friendly, isn't it!

SEKTSOFT

Marabu: We better don't translate these two letters in German because we don't like a German-Greek-CPC-war!

**One day later,
we received another
letter from Greece:**

Catloc of Chaos 12.11.94

Dear Marabu, hope you are fine!

Many thanx for sending me the RUNDSCHLAG 15 and for the progs on the disk too.

Most of all, I enjoyed Megablasters. Yeah! It's really great. Hope to see the whole game soon...

The printing of RUNDSCHLAG 15 is really very good. But again, most of the articles are written in German.

Yes, I know that they don't send you many English articles, but we're got to do something about that...

There are CPC-users everywhere, in every country of Europe, in every corner of Earth:::

We need a friendly, an international, a real scene.

Every user only cares about his country, not for CPC. We should think more serious....

Hope to receive RUNDSCHLAG 16 soon. Until then, greets to you, to HJT's members, to CHAOS members and to all the other honest members of CPC scene!

Friendly,

CATLOC

Marabu 's answer:

Friendly greetings to CATLOC!

This letter and your last one were really great!

(But I refused to answer the letter of JFMC.)

You are a real international CPC-Freak and we are thanking to you for your letters and articles. In this RUNDSCHLAG 16 you will find some of your work. (Sorry, RUNDSCHLAG15 was filled so fast, that we didn't find any free place.)

Thanx for your friendly manner of writing to us.

Marabu

Scene in Greece

by Catloc

Greek news, etc... (10' 94)

Hello. The Cpc Scene in Greece, is very poor. However, there are still some really cool freax who enjoy spending time with their Cpc. Of course, there are some lammers (I believe you know'em) too. There were some greek demo groups, like FTS and OLYMPUS, but they are all dead now... We have recently decided to make a new greek group, in which all of the best greek Cpc freax will be represented. It's name must be CHAOS. It's members are: JFMC (the leader), FG (coder), KOD/FAL (coder), CATLOC (coder). But I think that it'll have more members soon...

---> So, you should wait for our CHAOS MEGADEMO... <---

Well, I am looking for some contacts... My only contacts in UK are TIC of BENG! and MADE (Greetings to them). So, if you believe in friendship, if you're a really Cpc freax, if you need help in MC. and if you want to swap PD. software and demos, then you MUST contact me. Write to me at: CHRIS ARCHONTIDIS, ATHINON 121, 16561, GLYFADA, ATHENS, GREECE.

Well, you may ask yourself what we have made for Cpc... Well, I have coded more than 30 demoparts!... CAMEL has made many demos, FG has released some demos and many utilities, KOD has made some demoparts, etc. These days, I am coding the fourth part of CPM (Catloc Premiere Megademo)...

also code some parts for the Caml Demo... And of course, we are all very busy with our best demo (...), which will be the first CHAOS production... (Wait and see)... It will surely be the best greek demo ever released. We are working on some interesting techniques (like vertical splitting, hardware sprites, hardscrolls, split rasters, raster sprites, scaling, etc.)... I just hope that we'll have time to finish it, before the Eurometing IV...

Some time ago, DENIS (a famous greek swapper) asked from FTS to be a member of it. FG (the leader) didn't say no at first, but then after some DENIS's lame actions, we had to change our mind. To be a member of our team, you must know how to do something well (for example

coding, graphics, music, etc.) and you have to be an honest member of the scene. You have to be a real Cpc user and not a lamer... DENIS is a cool guy, but he does not know how to do something very well (except from music and calls...)... And he hasn't made any good work for the scene... He has released Crapy demo, a software demo with many stolen routines and the second part is made with a demomaker. He has also released a program for Multiface owners. It's a good program, but again many routines are stolen...

Anyway, it's rather a good start for DENIS, but we just want serious guys in our team.

Well, many cool guys (for ex. Logon, Paradox, Gpa, etc.) have left from the Cpc scene, for several reasons... But there are some new freax too... But we have to be united, we have to be friends. Let there be peace, let there be scene. Don't be selfish. Care about Cpc, not only about yourself. Don't be a lamer...

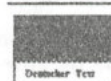
Magic Mag 3 (the only greek paper fanzine) from AMC will never be released, for some strange (or not) reasons.

FG from CHAOS has almost completed some cool utilities for beginners (or not) which will be released soon. The whole pack is called FTS TOOLKIT or what. If

you have some previews ('coz we send some to TIC (Hi!)), please don't swap them, just wait for the latest versions...

KOD/FAL (not KOOFAL) has released some time ago his part for the TAKE OFF MEGA-DEMO. It's a cool part with good coding, but some routines are stolen. He told me that he may make soon his first MEGADEMO..

CATLOC of CHAOS!



Vassago's letter:

11/94 Hi Marabu!

Danke für die Sendung! Aber irgendwie wird der Rundschlag immer lamer, ich weiß auch nicht. Es kommt aber davon, daß der RS für die breite Masse bestimmt ist, und nicht mehr für die "Szener". (1)

Schade eigentlich, aber ändern kann man das ja durchs Nichtstun nicht. Deshalb habe ich mir gedacht, daß ein wenig Hilfe meinerseits nicht schaden kann. Bloß nichts übersetzen!!!(2)

Aber so Fragen, die ans Coding gehen oder auch allgemeine Fragen über den CPC & PC kann ich beantworten. Es soll aber nicht zu viel werden, da ich meistens versuche, die Antwort sehr ausführlich zu geben (kannst ja LUPO fragen, dem antworte ich regelmäßig).

Wenn Du also paar Briefchen hast, kannst ja bei Gelegenheit vorbeischieken. Es wäre aber von den Leuten gut, wenn Rückporto beigelegt wird.

Anbei mein neues Mag namens Source'o'maG (SOG). Ich bin jetzt schon gespannt, in welchem Maße Du es diesmal zerreißt.... Scoop Poop gefällt Dir wohl nicht besonders, das hängt aber mehr an den verschiedenen außerhalb des CPC Interessen. (3)

Einen Aufruf kannst Du beim Testen bringen, nämlich daß mir Loids Sources zuschicken, wenn sie längere haben. So für ganz kurze gibt es ja, wie ich in der CC#17 erfahren habe, ein anderes, daß nach 1 Jahr Ankündigung immer noch nicht erschienen ist.

Noch paar Fragen: Was soll der Coderartikel (15/06) von Woodman ?? Total neu! Gab's doch schon in X-Treme von mir! War unnötig

Genauso das mit dem Source für Drive C auf 100 Seiten. Hast wohl zuwenig Artikel gehabt, oder kann man das nicht auf die RS Disk packen ?? Dann, was will DUMMY (15/25) denn von den Usern, die Demos etc. coden, wissen ?? Es wurde eigentlich schon alles aufgeschrieben (C/F, Mags etc.).(4)

Außerdem gibt es ja das SOG für alle Newcomer, damit sie kräftig zum Klauen kommen, ohne die Routis zu verstehen, he he. Wenn der DUMMY irgendwelche Konkrete Fragen stellt, dann soll er es doch bitte sehr tun, ich bin gerne bereit, es dann zu beantworten.

Der Artikel für Archi, wie schwer DTP funktioniert. Ich könnte jetzt einen zwei-Seiten Artikel schreiben, wie es mit Lotus AMI PRO geht, was keinen Interessiert, außer die Raubkopierer, damit sie endlich wissen, für was ein Programm unter tausenden alles kann.

Es scheint aber ziemlich veraltet zu sein, das Archi Programm meine ich. Bei AMI PRO geht alles viel einfacher, einfach eine GFX reinladen, mit der Mouse an eine beliebige Stelle plazieren und linke Mousetaste drücken. Fertig. Zum Glück muß ich nicht irgendwelche Funktionen eingeben, die ich mir sowieso nicht merken kann. Wieso gibt es so viele Archiartikel. Jeder schreibt, was der Archi so alles kann und was alle so programmiert wird. Ist doch alles Dummgelaber ! Sind alles großmäulige Lamer !

Und wieso machst Du das Layout mit dem Fuck PC und nicht mit dem Allroundarchi ??(5)

Na ja, auf dem PC wird ja nichts gecodet, nur auf dem BASIC Archi, welches ja schneller als AssemblerPC ist. Daß es aber ein Demo

von Prodi auf dem PC gibt, interessiert ja keinen Archi/CPC User, denn er und auch andere sind Veräter. Denn wie kann man auf den PC umsteigen ?? Der Archi hat ja eine Sache mit dem PC gemeinsam: sie können sich beide nicht durchsetzen... (??? Wie bitte? Marabu) Die Demo hat übrigens eine Competition gewonnen, falls es jemanden interessieren sollte. So, ein letzter Kritikpunkt : Bei mir klappt alles mit 22Disk ! Ich mußte bisher gar nichts umkopieren auf 3.5 oder auf 5.25. Es gibt nämlich zwei Formate bei 22 Disk, das eine für 3.5 und das andere für 5.25. Und crimeformatierte Disks lesen bereitet mir/dem PC auch keine Probleme. Ich würde mal das Laufwerk wechseln. (6)

An was ich arbeite, sage ich Dir auch nicht, weil sonst alle das Teil haben wollen. Und so habe ich Zeit über alles.

Und die Zeitung, die ich machen wollte, mache ich doch nicht, da es sich nicht lohnen würde. Eine DIN A5 Seite kostet 17,50 DM bei einer Auflage von 300 Stück. Ohne Werbung würde dann eine Ausgabe 2.8 DM kosten, und mit Werbung 2. DM ohne einen Pfennig Gewinn zu machen, wenn auch die ganze Auflage verkauft werden würde. Viel zu stressig und unsicher für mich, da ich gar kein Gehalt habe als Schüler.

So, dann mache ich hier mal Schluß, sonst wirst Du auch noch pessimistisch. Bye, Vassago/NECRON

Marabu 's answer:

Hi, Vassagol Thanx for your letter! It's a pity that you didn't translate any word!

(1) Die breite Masse? Gibt's die auf dem CPC ??? Ich meine immer noch, wir müssen für jeden etwas tun! Es reicht einfach nicht, den Szenem nachzuheulen, die den CPC verlassen haben! Wir wollen mit dem RUNDSCHLAG etwas positives erreichen! Was glaubst Du, wieviele Leute heute im RUNDSCHLAG einen gemeinsamen Ansprechpartner haben?

Aus den vielen Leserbriefen weiß ich, daß ich recht hatte, jedem etwas zu bieten: Dem Anwender, dem Anfänger, dem Szenener....

(2) Das ist ein Super-Angebot! Und ich hoffe, daß viele bei Dir anfragen. Liebe Leser! Wenn Ihr also Fragen zu den Themen „Coding“, „Allgemeine Fragen“, CPC & PC“ habt, dann schreibt (auf Disk) an den RUNDSCHLAG folgendermaßen:

Frage an Vassago: Text....

(3) SOOP POOP habe ich nie zerissen! Alles war o.k., bis auf die abgedroschenen Sex-Texte. Ich denke, davon haben wir mehr als genug in Deutschland - da muß man nicht auch noch die CPC'ler damit quälen.

(4) Ich habe so viele Artikel für den RUNDSCHLAG, daß ich am Ende jeder Ausgabe schon weiß, was in der nächsten kommt. -Und so soll es ja sein.

Aber nicht jeder RS-Leser liest alle Mags und den CF. Alles klar?

(5) Kann ich noch nicht!

(6) O.K. Ich versuchs nochmal.

Vielen Dank für Deinen Szene-Brief! (Nächstes Mal bitte wenigstens etwas English!)

Sorry, no more place!
Marabu

TGS/CRT - NEWS

Ende Oktober/Anfang November fand bei Collapse das Fusion-Meeting statt. Seit diesem Meeting ist die Fusion von TGS und Creators offiziell. Die Fusion-Demo müsste jetzt auch schon länger draußen sein. TGS/CRT hat jetzt 12 Mitglieder, von denen ein paar allerdings fast nichts mehr auf dem CPC machen. Im folgenden die aktuelle Memberlist:

- Amok
- Collapse (Coder, Grafiker, Musiker)
- Dreamer (Coder, Grafiker)
- Dr.Logo (Grafiker)
- Electric Monk (Coder, Grafiker, Musiker)
- Iceman
- Kangaroo MusiQue (Musiker)
- Keeper (BASIC-Lerner)
- Pooh (Musiker)
- Purple (Coder, Musiker)
- Shining (Coder, Musiker)
- Titus (Coder)

Folgendes ist bei TGS/CRT momentan in Arbeit (bis zu diesem RS z.T. evtl. schon draußen):-

* **Fire of Glory-Megademo** (Titus): Eine Megademo halt, was soll man sonst noch sagen ?

* **-Dragonfly** (Titus, Dreamer): Balierspiel (die meisten der bis jetzt fertigen haben wir von MG of TBB, der aber schon lange nichts mehr macht, geklaut), mit einem Preview ist evtl. in der naechsten Zeit zu rechnen.

*-Tanks (Purple, Dr. Logo, Pooh): Strategiespiel, bei dem man mit seinen Panzern die der maximal 3 Gegenspieler abschiessen muss. Dabei kann man Munition aufsammeln, Waelder abbrennen usw.

*-Sandman - Bad dreams (Electric Monk): (Text- ?) Adventure von Electric Monk, ein Preview ist schon draussen.

*-Art of Fantasy (Collapse): Diskmag, Hauptthemen SF & Fantasy (Rollenspiele, Buecher etc.), aber auch der Computer wird nicht vergessen. Auch hier gibt's schon ein Preview!

*-Myria (Dreamer): Strategiespiel, maximal acht Spieler im Kampf um die Herrschaft über Myria.

*-Percy (Shining, Dreamer): Joke-Grafik-Adventure, das wohl noch lange auf sich warten lassen wird...

*-Bankswap Slideshow (Purple): Slideshow mit Cindy Crawford-Bildern, sieben Farben in Mode 1!

*-Megameetingdemo (Purple, Collapse, Pooh, Dreamer, Dr. Logo): Meetingdemo zu mehreren Creators-Meetings.

Außerdem bastelt Collapse noch an einer Slideshow mit Titelgrafiken von CPC-Games und an einer gecrunchten Version des ELK-Intros und Titus und ich machen zur Zeit noch eine Slideshow mit vom Amiga übergezogenen Grafiken. Und nicht zu vergessen ist die Jubilee Joy-Megademo, die dem zehnten Geburtstag des CPCs gewidmet ist. Geplant war die Demo so, dass mir jeder Parts, Grafiken, Musix oder was auch immer schicken kann und ich daraus dann eine Megademo zusammenpacke. Die Demo wird in jedem Fall noch 1994 erscheinen, allerdings habe ich zur Zeit noch nichts (!) für diese Demo bekommen. Evtl. wird dies halt die kleinste Megademo, die es je auf dem CPC gab...

Eventuell ist euch aufgefallen, daß Waggle-Maniacs in der Liste fehlt. Das liegt daran, dass Crowns CUT die einzige Kopie der Bilder auf eine höchst merkwürdige Art und Weise vernichtet hat... ARRRRRRGH !!!

Ach ja, falls da draußen irgendwo ein Assembler-Coder ist, der nicht weiß, wie er seine Zeit rumkriegen

soll: Ich hätte da noch eine Idee im Hinterkopf...

Dreamer of TGS/CRT, Heiner de Wendt, Tannenweg 1, 48727 Billerbeck, Deutschland.

Marabu's answer:

Hello, Dreamer!

Thanx for your news!

But!!!!.... But, where is the English text?????????

Now, I have to activate any kindly guy like K-OS or The Vampire or anybody else to convert this beautiful text in English language, - You know, we have much RS-readers in GB, France, Greece and so on!!!

No English ??

But nevertheless: Thanx for your nice article! Better one article in German(or in beginner's English) than no article!!

Marabu.

PS: Du bist einer der letzten, die immer noch ae,oe,ue,ss statt ä,ö,ü,ß schreiben. Ich musste mal wieder alle bloeden Haende in Uebung halten, dass das das und dass usw. unterscheidbar waren.

Marabu



Short Translation (by Marabu)

TGS/Creators are working hard with:

* Fire of Glory-Megademo (by Titus):

*-Dragonfly (by Titus, Dreamer): Shoot'em up-game

*-Tanks (Purple, Dr. Logo, Pooh): strategy-game

*-Sandman - Bad dreams (Electric Monk): Adventure (I hope in English!)

*-Art of Fantasy (Collapse): Diskmag, mainthemes SF & Fantasy

*-Myria (Dreamer): strategy-game for 8 players max.

*-Bankswap Slideshow (Purple): Slideshow with Cindy Crawford-

*-Megameetingdemo (Purple, Collapse, Pooh, Dreamer, Dr. Logo):

Creators-Meetings

Jubilee Joy-Megademo, 10 years Amstrad CPC! Dreamer is looking for guest-parts!!! Send your Demo-Part to him !!!

Waggle-Maniacs is dead! (Crowns CUT crashed all files! ARRRRRRGH !!!)

Dreamer, dreams in German only!

Hallo, Keeper of Creators!

Deine Anzi im CF 11/12 habe ich gelesen (wegen Bundespost und RS-Bestellung).

Auch, wenn ich wegen dem Post-Schlamassel einen Vieh-Hass auf manche Postler habe, muß ich in Deinem Fall den „GILB“ in Schutz nehmen!

Daß Du den RUNDSCHLAG nicht bekommen hast, liegt allein daran, daß Du ab RUNDSCHLAG 15 bestellt hattest - und der kam eben erst im Oktober heraus!

Sorry, aber der Fehler lag bei mir!

Marabu

Wer möchte einen ACORN-ARCHIMEDES?

Verkaufe einen A5000, 33MHz-ARM3, 4MB, 160MB IDE-HD, Monitor AKF 18, Gamers Upgrade, diverse Software (Easy Writer (Textverarbeitung), Data Power (Datenbank), Pipe Dream 3 (Tabellenkalkulation u. Datenbank), PC Emulator inkl. DR DOS 6, jede Menge PD (Demos, Spiele, Anwendungen...)). Noch Garantie bis 18.08.1995, Preis: 2.250,-.

Tel. 07551/64 049 (Markus verlangen).

Neues von GFvG

Anscheinend bringen die „Subunternehmer“ immer weniger Aufträge; jedenfalls hat der allseits bekannte Rechtsanwalt Zeit gefunden, im Jugendschutzgesetz von 1985 zu blättern und zu einer erstaunlichen Erkenntnis zu kommen:

Alle Computergames sind gesetzeswidrig und müssen sofort aus dem Verkehr gezogen werden!

Grund: Der Passus, daß Videofilme, Bildplatten oder „ähnliche Bildträger“ nur dann weitergegeben werden dürfen, wenn sie zuvor von der obersten Landesbehörde freigegeben wurden, läßt sich auch auf Disketten und CD-ROMs ausdehnen... Da scheint jemand vollends überzuschnappen....

DangSoft

Schöner booten



Sicher, der Archimedes muß nicht booten, weil das Betriebssystem bereits im ROM eingebaut ist. Aber das Autoboot bietet einigen Komfort.

Welches Booterl hätten denn gern? Schon mit dem Konfig aus dem ROM läßt sich einstellen, welche der eingebauten Applikationen automatisch nach dem Start des Desktops geladen werden sollen, mehr aber auch nicht. Eine weitere Möglichkeit bietet die Option *Schreibtisch Speichern* (Oh, du mein deutsches RISC OS!), mit der eine fertige !Boot-Datei erstellt werden kann, leider ist die aber auch nicht das wahre. Eventuell geladene Module werden nicht berücksichtigt, dafür haufenweise und oft unsinnig Applikationen gebootet. Zu alledem wird beim Bootvorgang eventuell auch noch die im CMOS eingestellte Speicheraufteilung verändert. Aber es ist eigentlich gar nicht so schwierig, sich seine Bootsequenz von Hand zu erstellen.

Damit alles, was beim Booten benötigt wird, aufgeräumt ist, empfiehlt es sich, dafür erst mal ein Applikationsverzeichnis namens !Boot einzurichten. Dieses öffnen wir nun und erstellen darin die Obey-Datei !Run, in der alle die Befehle rein müssen, die vor dem Start des Desktops auszuführen sind. Zumindest sollten die beiden folgenden Dinge drinstehen:

```
set Boot$Dir <Obey$Dir>
desktop run <Boot$Dir>.!DeskBoot
```

Bitte nicht vergessen, nach der letzten Zeile nochmal Return zu drücken, sonst wird diese glatt ignoriert. Außerdem wäre es nicht schlecht, darin rein vorsichtshalber den Monitortyp mittels `configure monitortype n` neu zu konfigurieren, weil es einige (unsaubere) Programme, vornehmlich Demos und Spiele, gibt, die glauben, daran rumpfuschen zu müssen. Das Resultat ist dann oft, beim nächsten Zurücksetzen nur noch Streifen und Flimmern auf dem Monitor zu sehen.

Ist das vollbracht, schreiten wir zur !DeskBoot. Darin steht, was nach

dem Start des Desktops alles geschehen soll, hier können dann beispielsweise auch Applikationen gestartet oder gebootet werden. Eine Applikation booten bedeutet, den Rechner damit bekannt zu machen. Soll heißen, er läd das im Verzeichnisfenster darzustellende Icon, sofern vorhanden, und die Applikation sagt vielleicht auch noch, wie er sich zu verhalten hat, wenn ein bestimmter Dateityp gestartet werden soll. Wenn beispielsweise ArtWorks gebootet wird, egal ob durch das Öffnen des seines Stammverzeichnisses oder mittels Filer Boot, dann gibt ArtWorks dem Filer alle Icons, die er braucht, um ArtWorks und dessen Dateien im Verzeichnisfenster zu zeigen und sagt ihm, wenn eine meiner Dateien gestartet wird, dann sag's mir und ich mach dann schon. Auf alle Fälle sollten !System, !Scrap (bzw. !Temp) und !Fonts (bzw. !Schriften) gebootet werden, weil der Rechner auf diese immer wieder mal zugreifen will. Das sieht dann so aus:

```
Filer Boot ADFS::IDEDisc4.!System
Filer Boot ADFS::IDEDisc4.!Scrap
Filer Boot ADFS::IDEDisc4.!Fonts
```

Unbedingt an des Return nach der letzten Zeile denken! Selbstverständlich können da auch gleich irgendwelche Applikationen mitgestartet werden, das sähe dann z. B. so aus:

```
Filer_Run
ADFS::IDEDisc4.Grafik.!ArtWorks
```

Selbstverständlich muß die Pfadangabe immer der jeweiligen Verzeichnisstruktur angepaßt werden.

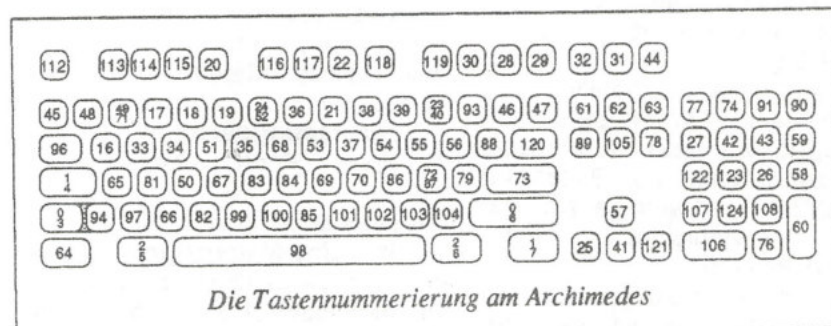
Wenn Du willst, daß nach jedem Start sofort das Verzeichnis Deiner Platte auf dem Bildschirm erscheint, dann ist das natürlich auch kein Problem, in diesem Fall einfach

```
Filer_OpenDir ADFS::IDEDisc4.$
```

einbauen. Wenn Du spezielle Wünsche hast, wie dieses Verzeichnis aufgebaut werden soll, dann ist das natürlich auch kein Problem: Das Fenster ziehen und schieben, wohin Du es haben willst. Es kann auch ausgewählt werden, ob Du z. B. große oder kleine Symbole willst. Jetzt nimmst Du aus der *Schreibtisch speichern*-Box die !Boot-Datei und dragst sie auf Edit, Zap oder was auch immer Du verwendest. Nun die entsprechende Befehlszeile markieren und mittels Strg-C in !DeskBoot kopieren.

Wer bei jedem Bootvorgang NewLook, Acorns Desktopverschönerer, starten will, sollte folgende Dinge beachten: Filer_Boot verwenden, nicht Filer_Run, sonst findest Du Dich bei den Einstellungen wieder. Und das darin enthaltene Modul ROMApps3D muß bereits vor dem Desktop-Start, also in !Run, geladen werden, sonst bleiben die Fenster nach wie vor im 2D-Look.

Wem der Aufbau des Begrüßungsschirms zu lange dauert, der kann folgendes machen: Wenn Du gerade gestartet hast und Dich im Desktop befindest, mittels Druck auf F12 in den CLI gehen und dort



savefontcache <Boot\$Dir>.FontCache
eingeben. Jetzt in die !Run-Datei
folgende Zeile einbinden:

```
loadfontcache <Boot$Dir>.FontCache
```

Der Fontcache wird jetzt vor jedem Desktopstart geladen, daher müssen die Buchstaben nicht mehr berechnet werden.

Das Pinboard sei noch zu erwähnen, tut uns ja doch gute Dienste. Natürlich soll niemand dazu verdonnert werden, jedes einzelne Verzeichnis und jede Datei von Hand einzugeben. Im Pinboard-Menü über Speichern einfach Pinnwand bzw. Pinboard als Obey-Datei im !Boot-Verzeichnis abspeichern. Zu !DeskBoot muß jetzt folgender Befehl dazu:

```
<Boot$Dir>.Pinnwand
```

Jetzt wird hoffentlich auch klar, warum ich den Pfad aus Obey\$Dir in Boot\$Dir gerettet habe: Spätestens beim Booten von !System wäre diese Variable verändert worden. Natürlich könnte man statt <Boot\$Dir> auch jedesmal den kompletten Pfad angeben, aber das wäre erstens mehr Arbeit und zweitens unflexibler, kann ja mal sein, daß jemand von einer andere Platte starten will oder so.

Aber vielleicht will ich ja gar nicht, daß nach dem Einschalten immer dasselbe passiert! Mancher will

vielleicht mal den Druckertreiber geladen und mal nicht. Oder mal mehr Speicher und mal mehr Komfort. Oder gleich in Hamsters durchstarten. Auch das ist machbar, mit dem folgenden BASIC-Programm:

```
SYS "OS_Byte",122 TO ,key%  
OSCLI("Set BootUpKey "+STR$key%)
```

In der Variable BootUpKey ist dann die entsprechende Tastennummer abgelegt, so daß dann beispielsweise mit

```
IF <BootUpKey>=55 THEN Filer_Run  
ADFS::IDEDisc4.Printer.!Printers
```

der Druckertreiber gestartet werden kann, wenn P gedrückt wurde.

Sollte der Rechner trotz allem nicht booten wollen, liegt es vielleicht daran, daß das falsche Filing System, das falsche Laufwerk oder die falsche Boot-Option ausgewählt wurde.

Mit den CLI-Commandos configure filesystem fs wird das Filing System, von dem gebootet werden soll, ausgewählt, mit configure drive n das Laufwerk. opt 4,n die Boot-Option. 0 bedeutet, keine Boot-Aktion, bei 1 wird !Boot mit einem Load ausgeführt, bei 2 mit Run und 3 mit Exec. In unserem Fall ist Run die richtige Wahl.

Stephan Sommer

Ruhe!

Wie man seinen Rechner etwas leiser macht.

Die Firma ESH bietet für 29,95 DM einen Lüfterregler an, der die Drehzahl des Ventilators je nach Temperatur erhöht oder senkt, der Anschluß ist dank der ausführlichen Bauanleitung eigentlich nicht schwierig.

Nachdem der Lüfter seine Arbeit nun endlich in angenehmer Lautstärke verrichtet, gibt es ein weiteres Problem: Die Platte donnert oft wie blöd vor sich hin, und das bei einem Rechner, der unter anderem dafür bekannt ist, gar nicht dauernd auf diese zugreifen zu müssen. Erfreulicherweise bietet ADFS die Möglichkeit, diese auch abzuschalten, wenn sie nicht gebraucht wird. Der SWI ADFS_PowerControl hat folgende Parameter:

R0 reason code:

- 0: Spin-Status lesen
- 1: automatischen Spindown setzen
- 2: Platte an- oder abschalten

R1 Laufwerks-Nr.

R2 Wenn R0=1:

- 0: automatischen Spindown ausschalten
- n: Platte n mal 5 Sekunden nach dem letzten Zugriff abschalten.

Wenn R0=2:

- 0 bedeutet sofort ab-, sonst anschalten.

Der SWI liefert uns folgende Werte zurück:

R2 Wenn R0 auf 0 gesetzt wurde:

- 0=Platte ist aus

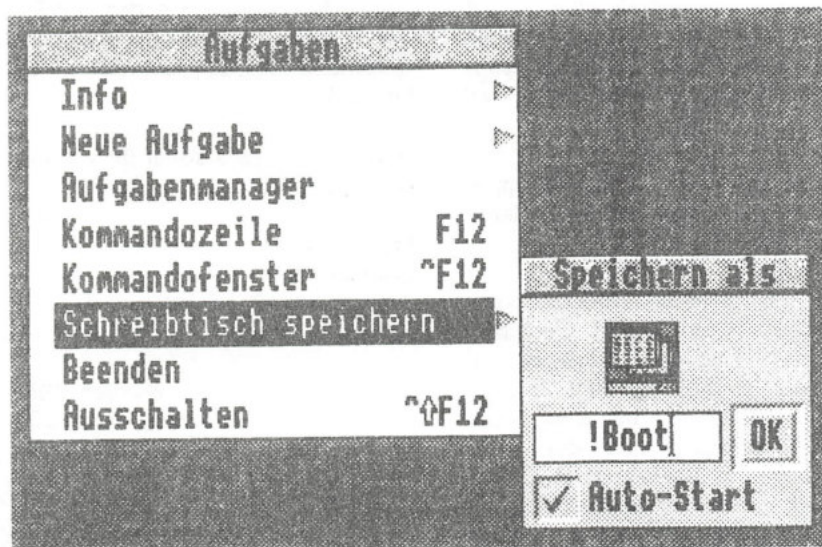
R3 Wenn R0 auf 1 gesetzt wurde:

- vorheriger Wert für automatischen Spindown

Mit FX 162 26 n kann im CMOS ein automatischer Spindown festgelegt werden. Ist n 0 wird der Spindown abgeschaltet, bei jedem anderen Wert auf 1 Minute festgelegt. Der Befehl wirkt allerdings erst nach einem Reset.

Stephan Sommer

Bezugsquelle für Lüfterregler: ESH, Metzstraße 12, 81667 München, Tel. (0 89) 48 78 27



The Hacker

Wer noch die berühmigten Module kennt, mit denen Spieler nach Lust und Laune in ihren Games rumhackten, der weiß jetzt, worum es sich bei *The Hacker* handelt.

Entgegen den Hardwaremodulen handelt es sich bei der Archimedesversion des beliebten Instrumentes um eine Softwarelösung. Mit *The Hacker* ist es möglich, ein Programm per drücken der beiden Alt-Tasten einzufrieren, um dann viele Manipulationen vornehmen zu können. Dies sind unter anderem das Abspeichern des Screens, finden von unendlichen Leben, Energie, Zeit usw., Verzögern der Spielgeschwindigkeit, Speichern von Spielständen, erstellen eigener Cheatmodule, die vor dem Start eines

Spiels einfach und schnell aktiviert werden können, suchen nach Paßwörtern, Sounds rausrippen und vieles mehr.

Die Bedienung geht recht bequem vonstatten, besonders da seit geraumer Zeit eine komplett deutsche Menüführung geboten wird. Man sollte für den Betrieb aber schon über 2MB, noch besser über 4MB RAM verfügen, da es, besonders bei den letzten Spieleumsetzungen, sonst Probleme mit dem Speicher geben kann. Im allgemeinen ist die



Kompatibilität recht hoch. Es kann aber schon mal sein, daß sich ein Programm nicht einfrieren läßt, was aber wirklich recht selten vorkommt. So ist mir das bei 18 Games nur bei einem einzigen Game passiert. Neben *The Hacker* werden noch weit über 100 bereits fertige Cheatmodule mitgeliefert. Diese und selbst erstellte haben PD-Status, weshalb sie einfach so weitergegeben werden können.

The Hacker kostet ca. 15 DM, was für dieses hervorragende Programm wirklich ein einmaliger Preis ist. Für Zocker allemal Pflicht. Eine Demoversion könnt Ihr von mir bekommen. Die Vollversion gibt's bei allen guten Acornhändlern.

Silverstar

News

Hier wieder ein paar Neuigkeiten aus der Welt der Acorn Rechner.

Armamax hat das Megagame Arcturus endlich fertig gestellt. Hier ein paar Daten. Arcturus benötigt zwei Disks, 2 MB RAM und RISC OS 3.1 oder höher. Es läuft auf allen Archimedes, auch auf dem Risc PC. Es bietet 104 Levels, 290 KB Musik, 140 KB In-Game Sound-Effekte, bis zu 400 Gouraud-shaded/texture-mapped Polygons gleichzeitig auf dem Screen, bis zu 50 Frames pro Sekunde und transparente Zoom-Sprites. Legt euch das Game zu. Es ist der absolute Knaller. In Deutschland ist es z.B. bei IOC oder Uffenkamp erhältlich.

Sim City 2000 ist erschienen, sowohl in einer Version für den Risc PC als auch für den Archimedes. 4 MB RAM sind Voraussetzung. (Sauerei!) Des weiteren sind Cannon Fodder, Chaos Engine, Wolfenstein 3D (keine 1:1 PC-Konvertierung!) und E-Type 2 raus. Angekündigt für die nächste Zeit sind Daughter of Serpents, Dune 2 (Disk und CD-Version), Fire and Ice, Powermonger, Rome a.D., Wing Commander und Populous 2. Die Sensation dürfte aber die geplante

Umsetzung von Turrigan 3 sein. Teilweise schon wieder etwas älter sind Flashback, Sensible Soccer, Premier Manager, Magic Pockets, Diggers und Heimdall. Der Spielmarkt kommt also voll in Schwung.

Sowohl Face Hugger als auch Fraggles haben ein Archi-Game rausgebracht. Fraggles hat Jaysoft's Spots umgesetzt und Face Hugger's Game heißt Jewel Master.

Odiesoft hat zwei Uralt-Atari-Spiele auf den Archi konvertiert: Atlantis und Centibug.

Eine kleine englische Firma (Pentagon Computer Systems) will Gertüchten zufolge ein Upgrade rausbringen, mit dem jeder Archimedes zum Risc PC wird. Der Preis soll bei etwa 700 £ liegen. Außerdem soll ein RISC PC-Clone (4MB/250MB/2DEBI) kommen. Preis etwa 1000 Pfund. Auch in Laptop wurde bereits in Aussicht gestellt. Wäre geil, wenn das alles stimmen würde.

ArcGames

ArcGames ist ein professionelles Diskettenmagazin, daß alle zwei Monate über die neusten Spiele informiert. Mit dabei ist die ArcTalk, in der sich alle schreibwütigen Freaks auslassen können, seien es nun Verkaufsanzeigen, Tips und Tricks, Probleme und so weiter. Und dazu gibts die ArcStudy, hinter der sich Programmierkurse verbergen. Damit man sich ein Bild von den Spielen machen kann, liegen auch die neusten Spieledemos bei. Ein Jahresabo kostet derzeit 30 DM.

Eine Probeausgabe könnt Ihr von mir bekommen oder Ihr schreibt an:

ArcGames
Matthias Seifert
Hauptstrasse 42 The Villain
D-97650 Fladungen

Karsten Mäke
Friedhofstrasse 28
06842 Dessau
Germany



Gemein...

Eine peinliche Situation: Unser Held, welcher ausgeschickt wurde, Planeten zu erobern, hat unglücklicherweise vergessen, seinen Laserblaster aufzuladen. Recht unpassend dazu lauern auf dem ausgewählten Planeten unzählige furchterregende Kreaturen, die es natürlich zu vernichten gilt und bei denen es sich nach menschlichen Maßstäben um niedliche Katzen, Häschen, Schnecken, Schildkröten, Schmetterlingen, Robbenbabies und andere putzige Tierchen handelt. Aber unser Held hat es nicht nur in den Muckis, sondern auch im Köpfchen, also schnappt er sich den größten Hammer aus seinem Raumschiff und zieht los.

Das Spielgeschehen zeigt sich recht witzig: Der Spieler rennt als Alien über den Bildschirm und muß mit seinem Hammer alles mögliche Getier zerschmettern, einige sterben allerdings erst nach mehreren kräftigen Schlägen, z. B. die Schildkröten. Je nach Wunsch läßt sich dabei die Blutmenge von None bis Buckets einstellen. Insgesamt sind es 80 bunte Levels, die durchspielt werden können. Damit mensch nicht jedesmal von vor-

Hamsters



Wer glaubt, daß Acorn-User allesamt friedliebend und sanftmütig sind, irrt. Bei Hamsters zeigen einige gewisse Neigungen zum Sadismus.

ne anfangen muß, nachdem die 3 Leben aufgebraucht sind, gibt es zu jedem Level ein Paßwort. Nachdem alle Tiere erfolgreich ins Jenseits befördert gelangt man ins nächste Level. Weil das natürlich viel zu leicht wäre, gibt noch verschiedene Fallen, z. B. Wasserlöcher, schwer zu bezwingende Stufen und ähnliche Gemeinheiten, sowie ein Zeitlimit. Die Steuerung erfolgt über die Tastatur. Der Hammer dient nicht nur als Mordinstrument, sondern wird auch zum Springen benutzt.

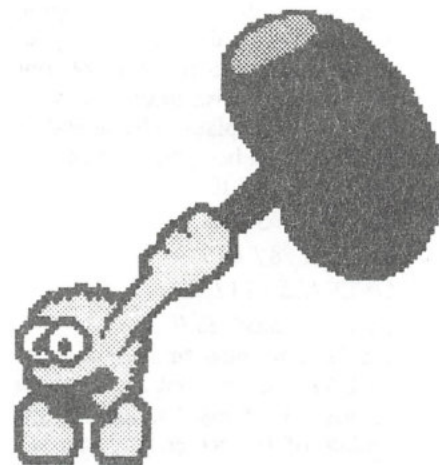
Leider macht Hamsters auf 30 kHz-Monitoren Schwierigkeiten. Es läuft zwar, aber mal zu schnell und mal zu langsam.

Hamsters besticht durch poppige Aufmachung, witzige Grafik und vermutlich auch ein wenig durch die fiese Handlung. Das ganze wird noch von einigen lustigen Sounds, einem dicken Flatsch, wenn mal wieder ein Tier dran glauben mußte, sowie einigen anderen Details untermalt. Und Hamsters macht süchtig. 62 DM

sind für dieses Spiel bestimmt nicht zuviel. Zum Schnuppern gibt es auch eine Demoversion.

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

Stephan Sommer



Bunt und hübsch anzusehen... Hamsters

MOPS-Megademo

by Juggler of POW!

Yeah, this is the first demo of the new founded group MOPS. This demo had been released at the funtastic CeBIT Meeting '94 from 18-20/3 in Hannover. But let us beginning testing...

Menu:

On the top you can see the MOPS-Logo, at the bottom you can see the 7 parts which can be loaded by typing in a number (1-7). A new effect (I think) is the starscrolling-animation: the stars are flying towards you and away from you, so you mean you fly in space. For me as a english-idiot it's very difficult to explain. The sound is not one of the best, but who cares...

GRAFIX: 5 / 10

SOUND: 5 / 10

IDEAS: 8 / 10

OVERALL: 18 / 30

Part 1: Ablaze's Ball

On the top you'll find the logo of ABLAZE, on the bottom scrolls a scrolly (what else?!), and in the middle of the screen you can see two clowns smiling. The main effect in this part is a bouncing ball, which always turns left! Really impressive to see! And a tune is also in this part.

GRAFIX: 4 / 10

SOUND: 6 / 10

IDEAS: 7 / 10

OVERALL: 17 / 30

Part 2: Ablaze's moving fractal

In the second part of Ablaze's participation you see again the logo of ABLAZE. You'll also find a big scrolly (height: about 5cm). The third area of this part (the screen is splitted into 3 areas) offers a fractal-GFX called "Apfelmaennchen" (appleman?) which is wriggling and wobbling all the time. You can stop/start wraggling by pressing cursor up/down. A well-known composition is the sound - "It's my life" (Dr. Alban)!

GRAFIX: 6 / 10

SOUND: 8 / 10

IDEAS: 5 / 10

OVERALL: 19 / 30

Part 3: Face Hugger's TV

This is maybe the best part of this demo! Face Hugger shows us a rotating graphix in the middle of the screen!! The GFX is shown in a little monitor. By pressing several keys you can change the speed of rotating, you also can choose another of the 4 GFX, or you can in/decrease the graphix! The pics you can choose are precalculated and are rotating direct (Deutsch: stufenlos!)! At the left- and righthand side of the little monitor are drawn the words "Amiga Sucks" and on the bottom of the screen is a colourful ghostwriter writing. Not to forget of course the wonderful ST-Song!

GRAFIX: 9 / 10

SOUND: 8 / 10

IDEAS: 10 / 10

OVERALL: 27 / 30

Part 4: Fraggles Sinusballs

Maybe also the best part! It all starts with a helpscreen, where the nearly 20 (!) keys are explained you can play with later. On the right side is a face smiling and on the top are the credits. After pressing SPACE you see an equalizer (cool tune!), the copyright and 3-way-starscrolling. In front of that is a SINUSWAVE-CHAIN (can't find an other expression!) moving!! With lots of keys you can influence following: speed of moving, coords (X,Y), length, art of chain, colours, starscrolling on/off and lot of more things! So you are able to create your own moving sinus-chain just by trying all the keys! This is the most "interactive" part of the demo, and for me personally the best part!

GRAFIX: 7 / 10

SOUND: 8 / 10

IDEAS: 10 / 10

OVERALL: 25 / 30

Part 5: Fraggles Crazy Sprites

Well, this second part from Fraggles looks very "xtreme" let's say... (nearly all is moving in some way!) The half of the screen occupies the big logo of Fraggles and some other nice GFX. The upper half contains a "MOPSDemo" logo which is sinuswaving all the time at the same place. Around that a sinuschain (known, isn't it?) is flying around. To all of that a ball is flying around, which always stops in the middle for a while. So lots of moving pixels, oups: sprites! The sound is very crazy, but not that nice.

GRAFIX: 8 / 10

SOUND: 5 / 10

IDEAS: 7 / 10

OVERALL: 20 / 30

Part 6: Jaysoft's Cow

This part is the second demo of Spots-coder Jaysoft. The only thing you can see is a nice-scrolling sinus-text and a bif "front-face" of a cow (wow!). To all of that, a funny song is playing. Nice!

GRAFIX: 3 / 10

SOUND: 8 / 10

IDEAS: 3 / 10

OVERALL: 14 / 30

Comment: as you see, the rating is not the best, but in comparison with the other parts it's relatively simple. That means NOT, this demo is shit!! You know, it's alway very difficult to value a demo from a demo-beginner. Of course then, it can't be compared to the "big" demos. So please don't be dissapointed, Jaysoft!

Part 7: MOD's Vectorscroll

This very first demo of MOD is also nice to see! As the name says, this part contains a vectorsroll, but I don't know what is scrolling there !? Well, the main effect are letters

T = Test

(MOD,MOPS) which are flying towards you, and the lines are rotating. So this always goes the whole time. Of course, a tune accompanies this part, too!

GRAFIX: 2 / 10 (difficult to value, there's no real GFX)

SOUND: 5 / 10

IDEAS: 7 / 10

OVERALL: 14 / 30

Comment: same as to Jaysoft.

That's it! The only way to convince yourself is to get this demo! To carry the rating too far (Deutsch: um's auf die Spitze zu treiben. Shit English!), here's the main overall-rating of the complete MOPS-DEMO:

Menu: 18 / 30

Part 1: 17 / 30

Part 2: 19 / 30

Part 3: 27 / 30

Part 4: 25 / 30

Part 5: 20 / 30

Part 6: 14 / 30

Part 7: 14 / 30

OVER-OVERALL: 154 / 240!!

(crazy!)

So, that's all! Juggler of POW!

Sammelsurium / Last Page

16.47

Nachtrag zur Rundschlag-disc 13-15. Betrifft das Tool zur Erstellung einer Ramdisk.

Auf Anfrage von unserem Leser Herr Freudenberger möchte ich auf die **Bedienung der RSX-Erweiterung** eingehen, da sie in dem Informationsfile aus der Diskette leider überhaupt nicht erklärt wurde.

Also. Nach dem Laden der Erweiterung steht einem eine 62KB große Ramdisk zur Verfügung.

Mit 'RAM' werden alle weiteren Diskettenoperationen auf den Speicher umgeleitet. Man kann blitzschnell Programme speichern und laden und sich z.B. mit 'CAT' das Inhaltsverzeichnis abrufen.

Mit 'DISC bzw. TAPE' schaltet man wieder in den Normalzustand zurück.

Das Programm ist übrigens auf der ersten Seite im User 1 ('RAM') abgespeichert.

The Woodman '94



Amstrad macht Miesel

Im vergangenen Jahr machte Amstrad PLC wieder Verlust: Diesmal stolze 19,9 Millionen £. Die Aktienabschreibungen schlugen mit 6,9 Millionen £, die Restrukturierungskosten mit über 4 Millionen £ zu Buche. Der Rest entfällt auf das operative Geschäft.

Der Gesamtumsatz sank von 308,5 auf 238,9 Millionen £.

Fazit: Langsam dürfte Amstrad der lange Atem ausgehen.....

DangSoft



Letters to RUNDSCHLAG

- write on Disc, please!
 - Tell us about your CPC / Archimedes-work.
 - Tell us about the Scene in your country.
- Write the date, your name and your address onto the disc, please!

Read all Letters and Scene-News in **RUNDSCHLAG#16 !!!** And you will see:

*We need
your English-written text!*

Briefe an den RUNDSCHLAG

- Artikel und Beiträge bitte immer auf Disk.
 - Immer nach Rubriken gliedern! Z.B. „Hardware“, „Archimedes“, „Leserbrief“, „Kleinanzeige“, „Fragen“, „Kontakte“ usw.
 - Immer eine englische Zusammenfassung! (Nur, wer gar kein Englisch kann, darf sie weglassen!)
 - Bild und/oder gestaltetes Logo (Namensymbol) beifügen.
- Jede Disk mit
 - Datum, Namen und Anschrift, sowie mit dem Format (AMSDOS, 40 tr.,VDOS u.ä) versehen!

Persönliche Briefe können nur selten einzeln beantwortet werden. Vielleicht findest Du auf dieser Seite eine persönliche Antwort als Beilage.

Vorschau / Preview RUNDSCHLAG#17

- CPC PLUS : "Documentation Basic V3.1" by Longshot / Odiesoft
- CPC kocht Kaffee Teil 2 by <dg>
- RDOS-Patch by Tabulator 2
- Wordstar, Tips u. Tricks by G.G.
- ECTS REPORT from London by Elmsoft
- Zweitlaufwerk / Second Drive by Steve of Wizcat
- TURBO SUPER MONITOR by Antoine (English / Francais)
- Gamers: It's a kind of magic by Andreas Lober
- Multi Mark v.1.0 a disk system utility English / Francais by ??
- RETTER V1.0 by Ingo
- Protext by St. Sommer
- Formatvielfalt by St. Sommer
- Tips u. Tricks by <dg>
-
- und vieles mehr
- and much more !!!!

Schlaglichter / Sammelsurium

Perhaps is John Fellides able to translate this page in English?

Auf dieser Seite findet Ihr eine Beilage von

TS-Datensysteme Nürnberg
Adam-Klein-Str.38
90429 Nürnberg
Tel.0911/288 286

Sie bieten an:

- **Spiele für Amstrad/Schneider CPC**, außerdem:
- **Soft- und Hardware für**
- **Atari ST / Amiga**
- **Spectrum / PC und C64**

Dieser Computershop hat uns einen besonderen Dienst erwiesen: Über 3000 Kunden erhielten eine Angebotsliste, in der auch ein Werbestreifen für den RS enthalten ist.

Vielleicht muß der RUNDSCHLAG also bald seine Auflage von 300 auf 3000 erhöhen !??

Damit wäre natürlich allen Lesern geholfen - zumindest ist das Erscheinen des RS für die nächste Zeit gesichert.

Also: Kauft Eure Original-CPC-Soft bei TS-Datensysteme.

Verkaufe

einen ACORN-ARCHIMEDES 5000, 33MHz-ARM3, 4MB, 160MB IDE-HD, Monitor AKF 18, Gamers Upgrade, diverse Software (Easy Writer (Textverarbeitung), Data Power (Datenbank), Pipe Dream 3 (Tabellenkalkulation u. Datenbank), PC Emulator inkl. DR DOS 6, jede Menge PD (Demos, Spiele, Anwendungen...)). Noch Garantie bis 18.08.1995, Preis: 2.250,-. Tel. 07551/64 049 (Markus verlangen).

Contacts?

Wer möchte Kontakte mit anderen CPC-, Archimedes-, PC-Usern?
Schreibt Eure Interessen und Eure Anschrift auf Disk unter der Rubrik „Contacts“ an BIOS, Postfach 27, 88475 Schwendi

Steckbriefe

Karl-Heinz Fritsche :
Ich bin 48 Jahre alt und wurde in die CPC-Welt hineingeschmissen. Die Anschaffung sollte für meine Kinder sein, aber: Kein Interesse. So mußte ich mich selbst durchkämpfen.

Meine Maschine ist ein CPC6128-Color, Drucker OKI 390.

Da ich von allem wenig Ahnung habe, arbeite ich bisher nur mit fertigen Programmen.

Hallo, Marabu und Mitstreiter, danke für die prompte Zusendung des "Rundschlag"-Probehefts. Allein schon als Würdigung Eures Idealismus werde ich mich für ein Jahr als Abonnent einklinken.

Mein Steckbrief: Alter: 36 Jahre; verh., drei Söhne Größe: 181 cm Haarfarbe: dunkelblond Beruf: Auf der Suche nach neuem, vorher Qualitätsprüfung bei IC-Produktion

Computer: **KC compact** mit 2 5,25"-Laufwerken (juristisch: Produkt der Wirtschaftskriminalität östlich des Eisernen Vorhangs, technisch: gelungener Nachbau des CPC 6128 mit Vortex-Floppy)

Einen Beitrag zu BASICODE kann ich erst im Herbst erstellen.

The Biker

Hallo, Computer-Freaks aus den Neuen Bundesländern!!

Fragt doch in Eurer Werbung für den RUNDSCHLAG mal nach dem **KCc!!!**

Also: Im Werbeblatt (Kopiervorlage aus RUNDSCHLAG 15) nicht nur nach Archimedes und CPC fragen, sondern auch nach KCc !!

Frage

Wie lehrt man einen EPSON LX-86, die SteuerCodes LF(&0A) und CR(0D) separat auszuführen? Bei einem führt er stets den jeweils anderen mit aus und vereitelt so zweimaliges Drucken in einer Zeile (Fettdruck, Unterstreichen). Ein DIP-Schalter ist dafür nicht vorgesehen.

Thomas Rademacher Roststraße 4
99086 Erfurt

Musik

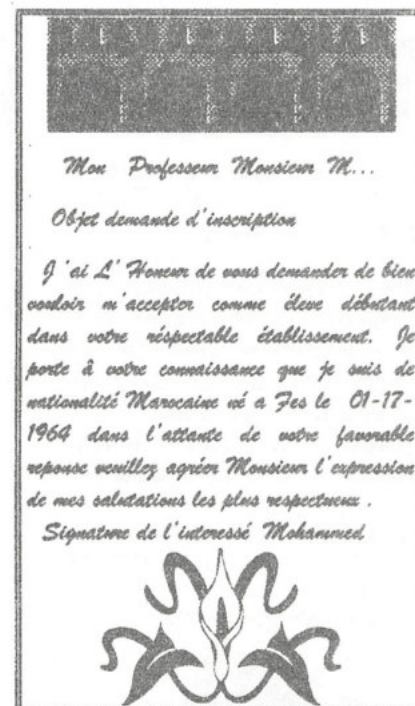
Crittersoap hat z.B. auf dem CPC die Musik für Odies „Megablasters“ geschrieben, dann etwas Musik auf dem Archimedes 300. Jetzt hat er endlich ein midifähiges Keyboard und sucht dazu Hard- und Soft für PC. Danke! Sofortige Bezahlung gesichert.

Wer hat mir den Disassembler geschickt? Ich habe nur ein Listing ohne Anschrift und Kommentar vorliegen! Bitte melden! BIOS

Mohammed im Castle

Acht Wochen lang brachte ein Marokkaner (31) namens Mohammed unseren Marabu fast zur Verzweiflung.

Er hatte zwar viel Charme, aber trotz abgeschlossenen Jura-Studiums 0,000 Ahnung von Computern. In mühseliger Nacharbeit gelang es Marabu trotzdem, Mohammed zur Anfertigung einer DINA4-Seite mit französischem Text und viel orientalischer Grafik zu bringen:



Wer opfert sich, ihm in FEZ/ Marokko einen Fortgeschrittenen-Kurs zu geben? (Heiratswillige Damen bevorzugt!) (Hiroyuki a refusé...)

Ein gutes Neues Jahr:

Allen Lesern und Mitarbeitern danken wir für die erfreuliche Mitarbeit im Jahr 1994.
Für 1995 wünschen wir Euch das Allerbeste!

Der RUNDSCHLAG wird auch 1995 eine Anlaufstelle für alle Freunde der Systeme CPC, Archimedes, PC usw. bleiben.

Schon über 6 Jahre:**EDV-Zubehör zu SUPER-Preisen**

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

Nachstehend ein kleiner Überblick:

Best.Nr.	Artikel	Preis DM
FARBFBÄNDER:		
8715	SCHNEIDER DMP 2000..3160	6,50
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	4,50
692b/g/r	" Sonderfarben blau, grün und rot	9,50
692F	" Color-Band 4-farbig	12,00
633	EPSON LQ 200..870	6,00
658	EPSON LQ 100	9,50
659	FUJITSU DL 900/1100/1200	8,00
670	PANASONIC KX-P 1123/1124 u.a.	10,50
629M	MANNESMANN TALLY MT 80/81, Multistrikeband	9,00

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

DISKETTEN:

D525DD	5,25" DS DD 360 KB, NoName	Pack.	4,00
D525DDA	5,25" DS HD 1,2 MB	"	6,50
D350DD	3,5" MF 2DD 720 KB	"	9,50
D350HDA	3,5" MF 2HD 1,44 MB, formatiert	"	8,00

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

DISKETTENVERSAND:

770	Diskettentasche aus Karton mit Polsterung und Schnellverschluß für 5,25"-Disks, 180x145 mm, Karton 400 g/qm	Stck.	1,30
760	dto., für 3,5"-Disks, 130 x 105 mm	Stck.	1,10
5650	Faltkarton aus stabiler Wellpappe, ohne Polsterung, für 1-5 Disketten 5,25"	Stck.	1,70
5630	dto., für 1-6 Disketten 3,5"	Stck.	1,70

	DISC-MAIL-BOX, immer wieder verwendbare Versandbox aus schlagfestem Kunststoff, Plombenverschluß, Freifelder für Adress- u. Absenderetiketten, mit 2 Etiketten und 6 Plomben		
5380001	für bis zu 5 Disketten 5,25"	Stck.	5,50
5380002	für bis zu 6 Disketten 3,5"	Stck.	5,50
5380003	24 Plomben + 24 Etiketten	Pack.	9,50

Halt! Lesen Sie auch die vorige Seite!

Best.Nr.	Artikel	Preis DM
----------	---------	----------

ETIKETTEN:

endlos, 1-bahnig mit Lochrand, für Nadeldrucker

502	89 x 36 mm, weiß	400 Stck.	Pack.	7,50
518	89 x 36 mm, gelb	400 Stck.	"	12,00
519	89 x 36 mm, rot	400 Stck.	"	12,00
520	89 x 36 mm, grün	400 Stck.	"	12,00
521	89 x 36 mm, blau	400 Stck.	"	12,00
503	89 x 48 mm, weiß	240 Stck.	"	8,50
601	70 x 70 mm, weiß	100 Stck.	"	6,00
607	70 x 70 mm, blau	100 Stck.	"	9,00
608	70 x 70 mm, grün	100 Stck.	"	9,00
609	70 x 70 mm, gelb	100 Stck.	"	9,00
610	70 x 70 mm, leuchtorange	100 Stck.	"	12,50
615	134 x 19 mm, Videoetik.	120 Stck.	"	7,00
530	89 x 41 mm, Cassettenetik.	240 Stck.	"	12,50

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

Für Laser- und Tintendrucker sind DIN-A4-Etiketten in 20 versch. Formaten am Lager: 100 Blatt von DM 45,00 / DM 55,00, 10 Blatt von DM 9,00 / DM 11,50. Kostenlose Muster anfordern!

...und jetzt mein Spezialgebiet: Papier

Schreibmaschinenpapier 70 g/qm,
Kopierpapiere 80 g/qm in vielen verschiedenen Farben,
Ink-Jet-Papiere für Tintendrucker - auch Original-Papiere von HP und CANON,
Visitenkartenpapier 160 g/qm in versch. Farben,
Endlos-Briefbögen mit Rahmendruck 1fach und 2fach (mit SD-Kopie),
Farbverlaufspapier,
"NEON"-Papier in Tagesleuchtfarben
... ab Jan. 1995 auch das komplette ALFAC-Papiersortiment mit Motivbögen,
Urkundenbögen usw.
*****Jeder Preislistenanforderung liegen einige Papiermuster bei.*****

Lieferbedingungen:

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

Zahlungsbedingungen:

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

Wichtig:

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

Walter Kuhn - EDV-Zubehör
Hessenstraße 7 (Frohnhausen)

35684 Dillenburg

Telefon/Fax: 02771 32688

BTX: KUHN, Bürobedarf#

Früher kosteten sie je 198,--DM:

Die Schmuckstücke für jeden CPC-User-Bücherschrank
Ankreuzen - ausschneiden - abschicken

<input type="checkbox"/>	DEVPAC-Assembler/Dissassembler	10,00 DM
<input type="checkbox"/>	EASY-TOPCALC Tabellenkalkulation	10,00 DM
<input type="checkbox"/>	Hisoft-PASCAL T4 programmieren	10,00 DM
<input type="checkbox"/>	BASIC 2 Lehrbuch z. Programmieren	10,00 DM

Und der absolute Renner: NEUERSCHEINUNG!
Der telefonbuchstarke

☐ **RS-SAMMELBAND Nr.1-11** **35,00DM**
Versandkosten-Preissenkung: 4,90DM je Sendung
Wer mitreden will, muß den Sammelband haben!
Wer einen RUNDSCHLAG hat, will alle haben!

RUNDSCHLAG -Nachbestellung: RS# 12 #13: je 5,--

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RUNDSCHLAG #14, #15, #16: je 6,50				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Absender, Gesamtrechnung, Brief usw. auf die Rückseite!

80 Pfg

An
BIOS

Postfach 27,
88475 Schwendi

Lieber RUNDSCHLAG -Leser!

Seit 2 ½ Jahren versorgen wir Dich nun schon mit Neuigkeiten, Programmen, Programmanleitungen, Tips & Tricks zum CPC.

1994 kamen der ACORN-ARCHIMEDES und der PC als Zweitsystem für CPC'ler dazu....

Fast alle Leser sind dem RUNDSCHLAG treu geblieben.

- Und es hat sich gelohnt! Trotz weniger Anfeindungen sind wir den richtigen Weg gegangen! Immer neue Leser kommen dazu, immer mehr Firmen interessieren sich für uns und schalten ihre Anzeigen.

Allerdings machen wir den RUNDSCHLAG immer noch zum Selbstkostenpreis auf privater Basis.

Ohne die freiwillige Mithilfe der Leser würde garnichts laufen.

Besonders enngagiert sind einige HJT-Mitglieder u. Stefan Sommer von der SCUG. **Allen diesen Helfern müssen wir herzlich danken.** Ohne sie wäre der von Pessimisten längst totgesagte CPC wirklich tot - und wahrscheinlich auch der RUNDSCHLAG.

Trotz allem bleibt die immense Hauptarbeit immer noch an Marabu u. seiner Familie hängen. (Aber wenigstens gibt es jetzt dank der wenigen Werbungen keine Verluste mehr - bis zur Nr.15 hatte Marabu 's Familie immer draufgezahlt!)

Obwohl die meisten Leser u. Mitarbeiter inzwischen kapiert haben, daß alle Texte nach Rubriken geordnet auf Disk gelie-

fert werden müssen, bleiben Marabu für jeden RUNDSCHLAG immer noch einige Hundert Stunden Arbeit!!! Allein für den „Pseudo-Offset-Druck“ der 17.500 Seiten für den RUNDSCHLAG 16 mit zweiseitigem Druck, Auslegen der 350x50 Seiten, Zusammentragen der Seiten zum Heft, Binden (Kleben), Eintüten, Frankieren, Stempeln usw.usw. usw. müßt Ihr ca. 30 Stunden rechnen.

Natürlich sind dafür auch einige km Autofahrten nötig! (Bis der RUNDSCHLAG16 fertig war haben Marabu, Odiesoft, Stephan Sommer, The Villain, K-OS und viele andere ca. 1500 km Auto-oder Bahnfahrt hinter sich gebracht!!!) So könnt Ihr vielleicht verstehen, daß manches auch mal länger, als wir wollen, liegenbleibt!

Es ist einfach nicht möglich, jedem immer sofort zu antworten!

- Falls wir einen Brief an Dich, eine Sendung an Dich, eine Diskette von Dir..... vergessen haben,.. Bitte erinnere uns nochmals daran - am besten mit Antwortbogen und frankiertem Rückumschlag
Dann hast Du eine Chance, sofort eine Antwort zu bekommen!
Vielen Dank für Dein Verständnis!

(Am schlimmsten ist für mich, daß z.B. ein Leser für seinen versehentlich doppelt bezahlten Scheck immer noch auf seine Rückzahlung wartet! Sorry! Wird gleich nach dem Versand von RUND-

SCHLAG16 erledigt!!!
Wir sind keine Schnorrer, Leimer und Betrüger.

16.51

Andreas König und Stephan Sommer müssen die nächsten 3 RUNDSCHLÄGE nicht bezahlen - sie haben uns die neuen Werbepartner TS-Datensysteme und ESH besorgt!!! Danke!

Der RUNDSCHLAG sollte, trotzaller Versuche, sachlich und qualitativ hochwertig zu informieren, immer noch seine private Atmosphäre behalten - mit den menschlichen Schwächen aller coolen und nichtcoolen Freaks

Marabu

THE OFFICIAL
RUNDSCHLAG ECTS
REPORT -



CHAPTER 1 - ENTERING THE ECTS-BUILDING -

Hi RS-Girls'n'RS-Boys reading these letters - this is Elmi (for foreigners: ELMISOFT/EGS), the always-active, never-tired RUNGSCHLAG-FAIR-REPORTER.

(You remember: Last time, I got hold of the RS-Cash-Box and made my way to Chicago for a full SUMMER CES-report (ouuuch, my head. Marabu, put away this ugly hammer!!!) This time, my voyage was paid by REX of OLYMPUS (you know the guy who distributed ZAP'TBALLS in Greece, but forgot to pay me 200 DM which I myself had to pass on to Mister Mike Behrendt, who

Absender:

Private Mitteilungen:
(Pseudo, Alter, Brief, Sonstiges)

Name, Vorname

Straße

PLZ Wohnort

Tel:

Gesamtrechnung (wenn nötig):

Postkarte

16.52 / English

had copied the discs and sent them to Greece before..)

Anyway, thanks to the accumulated interest (20% per month), I could book an exclusive stay at the London Hilton Olympia, and this time without any donations from the RS-Cash-Box. (ouuuch!! Marabuuu!!)

Thank you, REXy ! You are very polite ! So the ECTS, the European Computer Trade Show, takes place in the Islington (?) Business Design Centre. If you ever go there, take the Subway to ANGLE-Station. From there, it's just a two-minutes walk. The one and only problem: The ECTS is not a public fair. I realized that when I entered the building and suddenly felt the strong and ugly hand of an English policeman on my shoulder: - "Excuse me Sir, show me your badge please!" - "My ba-bä-bätsch - badge?" Shit, I already wondered why everyone had this nasty thing sticked to his dress. I didn't really say anything for the next five seconds, then I had an idea: - "My badge? Oh, I just arrived. I'm exhibitor. Can you tell me the way to the reception-desk, where I can get the badge which was reserved for me?"

- "Oh sorry Sir, I thought you were one of those who.. Just there, on the left side..."
- - "Thank you."

Okay, so I got past him. But what now? Let's try it again at the reception-desk..

- "Yes,Sir?"

- "Hi, my name is Elmar Krieger, I'm working for SEGA ENTERPRISES LTD, a badge has been reserved for me.." - "You said Krigär? No, I don't have anything here." - "But that's impossible, I've got an important business-meeting with the vice-president of SEGA, if I don't get in there, they will.. " - "Well, actually, I've had some other people here from SEGA, who had the same problem. Can you spell me your name please..." - "K - R - I - E - G - E - R"

And out of a tiny, little slot came - my personal badge.

So if you ever go to the ECTS and you are not invited - that's the way you've got to do it

CHAPTER 2 - INSIDE THE ECTS-BUILDING -

Maybe, you remember those glory days, when the ECTS-reports still read like this: "From DOMARK, there's DRAGON SPIRIT, TOOBIN' and XYBOTS

(all Amstrad/C-64/Amiga/ST)...." (ECTS, April'89) And today? There's Ridge Racer for the Sony PlayStation, Virtua Racing Deluxe for the Mega Drive 32X - there's PREHISTORIK MAN for the Game Boy - and what about the CPC? Do you want me to tell you the story about the new Amstrad 64-Bit-RisCPC, which is fully compatible..? No, you don't. But anyway, the name Amstrad

CPC was not completely absent. I got hold of the software-catalogue of a huge British retailer. They had Sega, Nintendo, PC - and (on the last page) a huge list of Amstrad and Spectrum games to sell off. All those greecaat games we loved and played: SAVAGE, TRANTOR, RICK DANGEROUS, DRAGON NINJA, ZYNAPS, EXOLON, PROHIBITION.. and all for... 50p each. (That's 1.50 DM) Unfortunately, I lost the catalogue somewhere between London and Austria. (They should have locked the airplane's door..)

I'm sorry to say that I didn't see anything else of interest for CPC owners. But if I bear in mind, that I paid 100 DM (60 \$) for my first CPC-Game (Harrier Attack / Amsoft, 19KB), I'm quite happy that I can now get a 600MB CD for one of the future game consoles for the same price. This is called "inflation".

By the way, Nintendo decided to change the same of "VIRTUAL RACER 2000". (See one of the back RS). They want to call it STUNT RACE FX now. Don't ask me why.

Never leave London without a visit at the... Tower? Museum of Modern Art? .. no, the Trocadero Centre at Piccadilly Circus. If you've ever seen NAMCO's RIDGE RACER or SEGA's DAYTONA USA in action, you'll know why...

Bye, until the next fair-report, ELMI

Das Allerneueste: CPC-NEWS

14.63

*** THE WEEKS AROUND THE CEBIT-MEETING ***

by Hypnomega

Zur CeBIT erschien wie erwartet einiger neuer Stuff, und auch die Zeit danach schien recht fruchtbar zu sein.

- Auf der CeBIT-Party (Bericht an anderer Stelle) brachten Vassago of NECRON und Hypnomega die neueste Fanzine-Fusion, die **SCOOP-X-TREME**, heraus. Nachdem Prodi sich vom CPC aus Zeitgründen mehr zurückziehen mußte, war diese neue Verbindung notwendig, gleichzeitig wurde so auch ein anderes Mag wieder aus dem Grab geschaufelt (Scoop-Poop). Die "alles super"-Meinungen zu dieser neuen X-TREME gingen diesmal nicht so weit, es wurde hier & da die mangelnde Technik als negativ gewertet. Dazu möchte ich sagen, daß X-TREME der Projektname für Fusionen der CPC-CHALLENGE ist, nicht mehr und nicht weniger, und der Fusionspartner mittlerweile im Wandel der Zeit eben ein anderer geworden ist. Der Abstand zu den ersten CCs auf Disk ist aber dennoch unübersehbar, außerdem hat sich das Spektrum durch Mitaufnahme des Scoop-Poop-Geists positiv erweitert, was so auch allgemein gesehen wird. 270 KB Text mit dem vielfältigsten Inhalt und der reichhaltigsten Mischung, die ein CPC-Mag je gesehen hat, sprechen sicher für sich. To be continued... (3 1/3,5"-Disk + 2 DM an PF 3741 / 24036 Kiel !)

Noch nicht erschienen, aber schon jetzt als wohl beste CPC-Demo überhaupt sind die Previews von Prodatron zur Symbiosis Digital Orgasm Megademo anzusehen. Auf der CeBIT gab's die 3 Prodi-Parts zu sehen - giga! Hoffentlich bald in jedem Diskschacht!

- Eine traditionelle **CeBIT-Demo** durfte diesmal nicht fehlen, nachdem es letztes Jahr keine gab, soweit ich mich entsinne. Ablaze of MOPS hat sie mit Hard- und Starscroll, GFX, Sound samt Equalizers besorgt. Im Scrolltext ist die Rede davon, daß auf dem Meetings fast nur Archis & Amigas rumstanden, was ja nun kaum der Realität entsprach...

MOPS-MEGADEMO finally released, hieß weiterhin eine Devise des CeBIT-Meetings. Die beste Demo dieses Jahres bis jetzt allemal, mit Parts von Fraggie, Face Hugman, Jaysoft und MOD. Während Fraggie mit Lissajous-Sprites en masse jongliert, darf vor allem der neue Effekt in Face Huggers Part bewundert werden, der mit Sicherheit einiges an Codeleistung und Ideenreichtum abverlangt...(oder versucht mal, ein Bild stufenlos zu DREHEN (ohne den Monitor selber zu drehen)) Auch die anderen Parts sind wenigstens guter Durchschnitt, also ran an die Swappartner & besorgen.

- Nicht lang nach der CeBIT gaben sich **Meetings** der POW- und WIZCAT-Leute die Ehre, wo die **RAINBOW DEMO** entstand, eine 4-Part-Demo von Hage (der jetzt an einem **Karatgame** codet), Steve, Juggler und Batman. Leider laufen die letzten beiden Parts nicht auf dem PLUS, aber Hages Part mit Overscan und bumpin' Ballsprites kommt schon mal ganz o.k. (für ein Meetingdemo sowieso).

Plötzlich tauchte das Preview von Face Huggers **X-CONTRA Game** auf, das ja leider nicht mehr zuende gecodet wird. Das Preview besticht durch super Spriteanimation und einen gehörigen Endgegner, den man nach Durchschreiten diverser Screens vor sich hat.

- Völlig zu Unrecht fand Gausofts AMSDOS-Papermag bisher keine Beachtung. Es ist für mich auf alle Fälle das beste reine Scene-Mag auf Papier seit der CI (der Rundschlag geht als User-Mag außen vor), Ausgabe 1 ist allerdings höchstens ein Preview auf kommende Taten. Schaut trotzdem schon mal rein, beim Preis von 1 DM (für Rückporto) steht das Teil außerhalb jeder Kritik, wer das Layout gesehen hat, das übrigens zu 100% auf dem CPC gemacht ist, weiß, warum. Für die Grafik zeigt sich kein Geringerer als MADE of SYMBIOSIS verantwortlich. (1 DM an AmsDOS, postlagernd, 66798 Wallerfangen)

Ein sehr gutes **TRIBAL MAG #2** kam diese Tage unter die User (siehe RS 14.60), POW hat ganze Arbeit geleistet (bis darauf, daß es dank Basic-Crunching nicht auf dem PLUS läuft...). Unter der Coding-Regie von Dreadnought und Chefredis Juggler & Batman entstand das, was

man sich von einem guten SceneMag erträumt Code-Rubrik fehlt aber noch!). 2 Diskseiten beherbergen 275 KB an Text (PLUS-User können die Texte in User 2 lesen), technisch soll sich auch 'ne Menge getan haben, also auf gehts mit dem Support ! (3"/5,25"-Disk + Rückporto an Juggler of POW, postlagernd, PA 12, 76437 Rastatt)

Die Release-Meldungen aus dem Mag-Sektor reißen nicht ab, auch die Insel hat was Neues auf Lager: TIC is back, und zwar mit **CPC FOREVER**, das von Juggler of POW in Deutschland vertrieben werden soll, ein gut gemachtes Werbeblatt fliegt schon in diversen Swap-Sendungen mit. (Inphos bei TIC, Lissanly, Cloyne, Middleton, Cork, Ireland)

- Greece strikes back, REX und FAL haben die **Group CHAOS** formiert, neben einer Megademo steht das Gag-Mag S.E.X. an, mit Articles von Catloc, Rex, Fal, Knutschfleck, Hypnomega, ...

Comeback des Monats: RDK/France steigt wieder beim CPC rein!

- Ausblick: **Euromeeting IV** dürfte tatsächlich stattfinden, bei Knutschfleck sogar. Außerdem ist von NECRON noch einiges Besonderes zu erwarten...

Stay on the CPC side of life, auf bald, Euer Hypnomega

ENGLISH SUMMARY OF DA LATEST SCENE NEWZ !

page 14.63



SCOOP-X-TREME is the latest fusion of German CPC fanzine culture. After Prodatron has less time for CPC, this creation was necessary. Vassago of NECRON and Hypnomega made it ready on the CeBIT'94 meeting. 270 KB text and the most various contents makes the mag more than worth a read. We regret that it contains not too much english texts, but why don't you send us some???! Next issue I will all the scene stuff in English for sure, so stay tuned and get the current issue at PF 3741 / 24036 Kiel / Germany by sending a 3" or 3,5" disk!

- Also out: the latest issue of **TRIBAL MAG** (look RS page 14.60), the mag of POW. You find also some English articles in it, and the code of the mag should be quite improved compared to the first issue. Unfortunately, it doesn't run on the CPC PLUS, but all PLUS owners can read the ASCII txts in User 2 ! Get that fanzine at Juggler of POW, postlagernd, PA 12, 74637 Rastatt, Germany by sendign a 3" or 5,25" disk !

CHAOS, a new greek group, will soon release S.E.X., a Lamers International-style mag on disk, watch out...

- Another scene paper mag is out, Gausoft just released a preview issue of **AMSDOS**, which is done completely on the CPC, GFX by MADE of SYMBIOSIS ! Grip it at AmsDOS, postlagernd, 66798 Wallerfangen, Germany and contribute to it !!!

Concerning demos, some okay new productions came out, the MOPS Megademo with really great parts by Fraggie and Face Hugger (watch that FX !!), the RAINBOW meeting Demo, a CeBIT-Meeting Demo and different nice other things. Get surprised...

- What about games... Face Hugger won't finish his X-CONTRA game (looks like Gryzor), but the preview was thrown out these days: this superb animation and a nasty end-of-level-monster should be good stuff to makes you stunned! Hage of Wizcat is just coding a martial arts game, will me mega for sure!

The future will bring us the **EUROMEETING IV**, which is to be held at Knutschfleck/Le Sucon of HJT ! Wait for further infos!

- **PLEASE CONTRIBUTE WITH ENGLISH ARTICLES TO ALL THE MAGS OF DA SCENE !!!**

Keep on keybanging, hypergreez from

Hypnomega