

HEXENMEISTER
& CO

9.0

CPC

HEXENMEISTER GRAFFIX

BUND SCHLAG

CPC

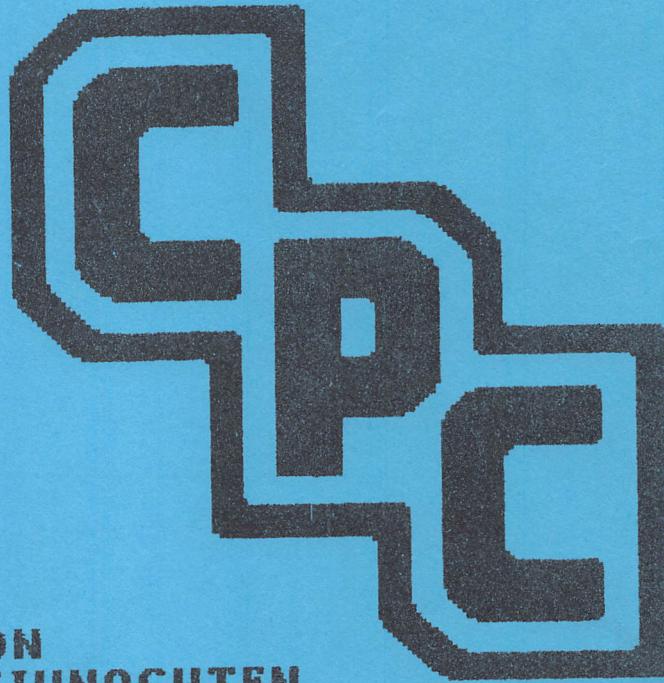
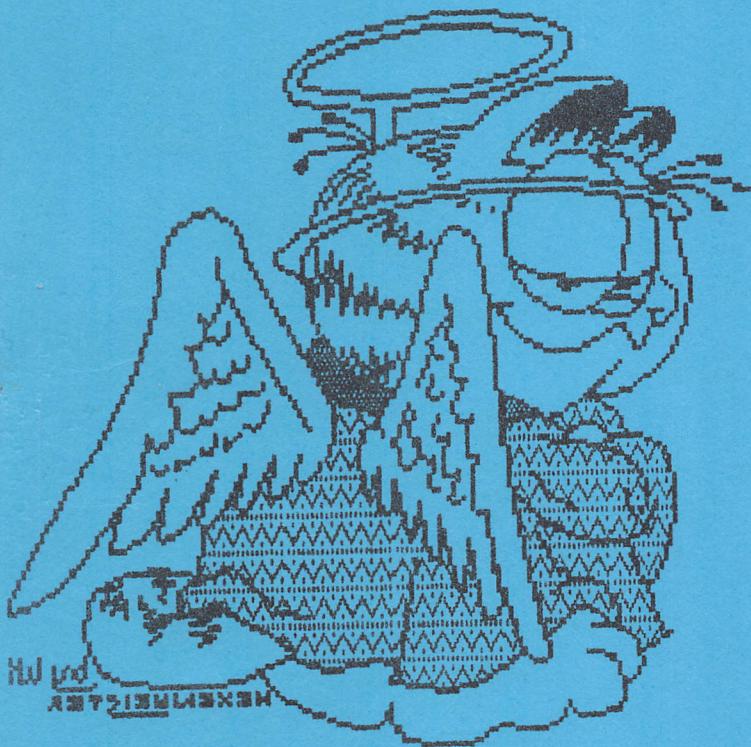
DEM CPC VERPFLICHTET

OVERKILL NOW MULTIMAXIWORLDWIDE

Overkill # 9  multinational

Bulletin informatique
de Liaison No. 9

© 1993 by HEXENMEISTER GRAFFIX INT.



von
WEIHNACHTEN
BIS OSTERN

38 SEITEN DIN A4 (und 7 DIN A5) CPC - INFORMATIONEN
VON A WIE ANWENDUNGEN BIS Z WIE SZENE!

Hier finden Sie Artikel von CPC-Anwendern und von den besten

Z 80 - Programmierern Europas!

*

9.02 REDAKTION

RECHTZEITIG ZUR CEBIT:

Der neue Rundschlag Nr. 9!

(Und gleich hinterher RS Nr.10)

Erstausgabe beim CEBIT-Meeting
in Hannover bzw. Reinsdorf

Jubiläumsausgabe wird die Nr.11

Bitte schickt gute Artikel nach
Rubriken eingeteilt (siehe >>>)
als Text-Files auf Disk!

Ideale Artikel für den RS:

- Rubriken (A-Z)
- Englische Zusammenfassung
- CPC-Pics zur Illustrierung
- Text auf Disk (möglichst
zweispaltig wie hier!)
- 3", 3,5", 5,25" AMSDOS/VDOS

Für besonders gute Artikel gibt
es einen RS gratis!

English:

Jubilee-Edition is Overkill #11

Please send your articles for
Rundschlag / Overkill only as
text-files (ASCII-files) - or
extremely good printed (!)

Please use classification-head-
lines like U=UTILITY etc as
shown on the right column.

You may send 3"; 3,5" ; 5,25"
Formats: AMSDOS, VDOS or XDDOS

Last day for your RS#11-letters
24-04-93

INHALT

Table of Contents

Life after CPCAI ?	9.03
A= Aktuelles	9.04
A= Anwendungen/ Oxford PAO	5-6
C= CODER / Elmsoft:Assembler	7-8
Odiesoft:Sprites	9-11
D= DEMOS / TIC:Face Hugger	12-13
Fantasy	14
Thriller:PMD	15-16
F= FANZINES	17-18
G= GRAFIK (English): GPAINT	19
G= GRUNDLAGEN	20
H= HARDWARE: Fischer-Technik	21
Drucker	22
L= LESERBRIEFE (Engl/Ger/Fr)	23-24
K= KLEINANZEIGEN	25
L= LEIMER & BETRÜGER: Tanja	26
N= NEWS by Love-Byte	27-32
CEBit	32
P= PC-ECKE	33-35
S= SOFTWARE:	
Supercauldron, Prehistoric II	36
Rambase	37
LAST PAGE	38

Unkosten

Price - tarif

Rundschlag #9 (or 10) 3,50 DM
Porto (postage) 1,-- DM

4,50 DM

Outside of Germany: 5,00 DM

Or send us 3 Intern-Reply-Coup.
(Or you send us your selfmade
new Fanzine.)

In Deutschland:
Bitte Bargeld oder Briefmarken
(nicht größer als 1 DM) schick-
ken.

Abonnement

NEW!

Better You send us the orange
Subscription form (ABO) from the
last sheet of RS 10.
Then you will receive the further
5 Rundschlag/Overkill-Issues as
soon as the will be published.

ABO

Auf dem letzten Blatt des RS 10
finden Sie einen orangen Coupon
für ein Abonnement von fünf Aus-
gaben.

Die Abonnenten erhalten den je-
weils neuen Rundschlag als Erste!

Liebe Leser!

Wie Ihr heute in der Ausgabe #9 sehen könnt, ist der Rundschlag unaufhaltsam auf dem Weg zu einer ernstzunehmenden, anwenderorientierten CPC-Zeitschrift. Nachdem das letzte kommerzielle CPC-Blatt in Deutschland, die "CPC Amstrad International" vom DMV-Verlag nicht mehr herausgegeben wird, fühlen wir uns verpflichtet, die Tradition weiterzuführen.

Schließlich ist der Rundschlag das einzige, ganz regelmäßig erscheinende internationale CPC-Fanzine in Deutschland. Der Rest sind unregelmäßig (oder selten) herausgegebene Paper-Fanzines, eine große Anzahl von Disk-Mags (sehr positiv!) und die Monatsschrift von Rolf Knorre, die aber unseren Lesern mit DM 10,-- pro Monat zu teuer ist!

Zusammenarbeit von Andreas Lober mit einigen Spiele-Freaks. Wir kennen auch etliche Hardware-Fachleute, die wieder etwas frischen Wind in die CPC-Elektronik bringen könnten. BASIC- und Assembler-Listings sollten von unseren vielen, guten Programmierern eingesandt werden!

3) Abonnements :

Die CPCAI erschien sechs Mal im Jahr. Im Augenblick können wir, für mindestens vier RS pro Jahr garantieren. (Wahrscheinlich werden es 5-6 pro Jahr wie bisher.) - Das hängt aber auch sehr von Euch ab! (siehe auch Fragebogen):

Nur, wenn wir genügend Abonnenten haben, können wir ein regelmäßiges Erscheinen garantieren!

ABO: 5 Hefte

statt : 5 Hefte a 4,50 DM= 22,50

Vorteile: 1. Die Abonnenten erhalten den neuen RS als Allererste!

Das neue Konzept :

1) Die Jubiläumsausgabe RS#11 wird in weiterentwickelter Form erscheinen:

Teil I: Der anwenderorientierte Teil mit versch. Rubriken.

Teil II: Der bisherige Rundschlag mit Wortmeldungen, Fragen, Briefen aus der CPC-Scene.

2) Redaktion

Mit dem neuen, verbesserten RS wird sich auch die redaktionelle Arbeit ändern müssen. Zu unseren Hauptmitarbeitern Marabu Knutschfleck, Hexenmeister, The Villain und den vielen, gelegentlichen, freien Mitarbeitern sollten noch ein paar Leute mit bestimmten Spezialgebieten dazu kommen! Diese könnten dann feste Rubriken eingerichtet bekommen! Einer meiner Wünsche wären hier z.B. auf dem Spiele-Sektor eine

2. Die RS-disk wird sofort nach dem Erscheinen ohne Portokosten zugesandt!

4) Aufruf : Bitte laßt die verbliebenen CPC-User nicht im Stich! Weist sie darauf hin, daß es uns noch gibt!

Möglichkeiten: -Jeder RS-Leser hängt das beigelegte Loseblatt und ein paar Kopien davon in seinem Wohnort und den umliegenden Orten auf.

- Stellt jedem Euch bekannten CPC-User einen RS zur Verfügung!

- Überall gibt es Gebrauchtwarenzeitschriften wie 'Flohmarkt', 'Sperrmüll' usw, wo man kostenlos inserieren kann. Schickt eine Anzeige dorthin!

Beispiel: Wer arbeitet noch mit dem CPC-Computer? Wir bieten private Hilfe und ein aktuelles Informationsblatt.... Deine Adresse oder Tel.Nr. ... Oder die Adresse von BIOS.

IS there a life after CPCAI ?

Hier könnte Ihre Werbung stehen!

Preview RS#11:

Assembler-Tricks by Elmsoft

Crown's new productions: Cruncher 1.3.
Turbo imploder 1.0
Spiele-Reviews von Andreas Lo ber

BASIC-Kurs for beginners

Tales: Once upon a time = Bericht: Die Rundschlag-Story

Software: Bundesliga-Manager 3

Tests, Grafik, Szene
und natürlich wie immer viele Tips und Tricks und viele.viele News.

Nicht vergessen:

Es gibt noch die Disc-Mags
CPC-Fastloader von Prodatron/L.Rebel
Bad Mag von Crown/Knutschfleck/Mike
CA- CPC Aktuell von Gremlin

und ein paper-Fanzine in den neuen
Bundesländern: DKS-News
bei: Jan Thiele, W.-Firl-Str.10
0-9047 Chemnitz

Wer schreibt über diese Mags ??

Heute aktuell:

Bundesliga- Manager

Von O & T SOFT

Kurzer Überblick

Bedienung: Mit Joystick, kompatibler
Maus und Cursor mit ENTER/RETURN.

MENÜPUNKTE

=====

Aufstellung: Stamm- und Ersatzmannsch.
Kauf: Spieler kaufen

Verkaufen: Spieler verkaufen.

Mannschaft: In Diagrammen wird der Zu-
stand der Mannschaft angezeigt. MOT
heißt dabei Motivation und Allg. bedeu-
tet allgemeine Stärke.

Trainingslager: Ab und an sollte die
Mannschaft in ein Trainingslager ge-
schickt werden.

Tabelle: Was mag das wohl sein ???
Finanzen: Gehalt/ Sponsor/ Prämien für

Aufstieg, Deutscher Meister etc.

Bank: Geld leihen/anlegen.

Spieldag:<P> Protokoll an/ausschalten

usw. Genaueres in RS#11

CPC-Challenge # 10

RS9 ..

Die neue CC ist raus !
Die Jubiläumsausgabe !

Eigentlich wußt es mich ja, daß der
Rundschlag nicht vor der CC sein 10.
Jubiläum feiern konnte.
Aber OAS war, wie immer, schneller ...
und wir gönnen es ihm von ganzem Herzen!
Er hat ja in den letzten Monaten oft ge-
nug Prügel bekommen und trotzdem ist
er dem CPC treu geblieben!
OAS, dazu gratulieren wir Dir herzlich!
Endlich einer, der auch was schlucken
kann und nicht gleich beleidigt sagt:
"Ihr seid ja alle häßlich zu mir, Ihr
versteht mich nicht, ich ziehe mich in
meine Schmollecke zurück."

Zur CC#10: Das Hauptmenue mit dem be-
kannten Schriftzug einer noch bekann-
teren amerikanischen Dunkelsaftfirma ist
neu aufbereitet und anwenderfreundlich.
Das heißt, auch auf dem Colour-Moni gut
zu lesen und die einzelnen Rubriken sind
problemlos anzuwählen.(OAS ist also doch
für Änderungs-Vorschläge offen!) Neu ist
der blaue Bouncingball, der durch den
CC-Schriftzug hüpfst. Auch die Unterme-
nues sind übersichtlich und leicht anzu-
wählen.

Für mich ganz, ganz wichtig: die "Print-
Funktion" am Ende jedes Artikels, weil
ich ja, wie ihr wißt, ein CPC-Mag nur
gut finde, wenn man es auch auf dem Clo
lesen kann! Die einzelnen Parts sind,
wie immer sehr informativ, auch wenn OAS
immer wieder schreibt: ... soll erschei-
nen, soll in letzter Zeit ... usw. Aber
diese vorsichtige Ausdrucksweise ist
sicher in Ordnung, wenn man wegen

jeder Kleinigkeit angegriffen wird.

Den Inhalt der einzelnen Parts solltet
Ihr selbst lesen! Es lohnt sich.
Bestellt die CC#10 bei Euren Contacts
oder bei Postfach 3741,2300 Kiel 1.
Zur B-Seite, "Inside Scene II"-

"HJT-BENG!"

Marabu's Stellungnahme dazu: Es gibt
keinen HJT-BENG!-Krieg!
Höchstens mal Meinungsverschiede-
nheiten zwischen Privatpersonen.

Wenn mal ein BENG!-Mitglied seine
Meinung sagt, darf nicht gleich die
ganze Gruppe angefeindet werden!

Dasselbe muß auch gelten, wenn mal
Knutschfleck oder Marabu es wagen,
eine Meinung zu haben.

Ich hasse Feindseligkeiten unter CPC-
Freax und habe immer versucht, zu ver-
mitteln, wo es ging! Marabu
(Mehr darüber im Artikel "CPC-Krieg")

No CPCAI - an now?

Die Idee, ein 8-Bit-Magazin für CPC,
C64, Spectrum, MSX und Atari XL/XE zu
schaffen, ist nicht schlecht! Uns
wurde auch schon vorgeschlagen, in den
RS eine "Spectrum-Rubrik" aufzu-
nehmen! Schreibt doch mal Eure Meinung
darüber in unseren Fragebogen! Was OAS
an anderer Stelle schreibt, nämlich,
daß die vielen Fanzines zu wenig Ar-
tikel geliefert bekämen, stimmt für
den "Rundschlag" nicht ganz - im Gegen-
teil, wir müssen ja teilweise schon
verkleinern oder kürzen, aber auch ich
würde mir mehr Artikel der fachlich-
sachlichen Art wünschen wie Listings,
Tests von Anwendungen, Tips und Tricks
(Hard and Soft)

TEST:
(SCHRIFT: TYP)OXFORD DAO
(Schrift: Broadway. IC)

der auch:

MICRO DESIGN

(Schrift: Times)

Dies ist ein leistungsfähiges, kombiniertes Schreib-, Mal- und Konstruktionsprogramm. Es verfügt über viele Schriften- und Symbole, auch fremde Screens können konvertiert und in eigene Creationen eingebaut werden.

Allerdings hat dieses universelle Programm, wie so viele sehr vielseitige Tools den Nachteil einer recht schwierigen Bedienung. Beispiel: Um einen Buchstaben oder ein Wort zu löschen, was in einer Textverarbeitung wie 'Context' wirklich ein Kinderspiel ist, muss man hier über eine Block-Kopier-Verschieb-Löschroutine gehen. Del und CLR funktionieren hier nicht, sie ergeben die Zeichen ~~a~~ und .. Halt! Wenn die Textzeile noch nicht mit Return bestätigt ist, dann funktioniert DEL noch! Später bleibt nur noch die Block-Löschroutine.

Deutsche Umlaute fehlen, Zeilenabstände sind sehr schwer gleichmäßig zu bekommen.

Alles in allem: Wer nur eine Textseite braucht, arbeitet natürlich besser mit einer Textverarbeitung, wer aber seine Seiten gerne etwas anspruchsvoller gestaltet, z.B. für den "Rundschlag", der kann sich mit >OXFORD< bzw. >MICRO-DESIGN< wirklich künstlerisch frei entfalten!

Sehr interessant sind die Ausdrucksmöglichkeiten. Im Print-Menü kann man verschiedene Optionen anwählen und dadurch auch mit preisgünstigen 9-Nadel-Druckern wie unserem DMP 2000 qualitativ hochwertige Ausdrucke bekommen. Wählt man z.B. die Optionen 'Style: One-Pin' und 'Shade:dark' dann wird der Ausdruck optimal. Außerdem kann man die DIN-A4-Seite auch im 'Half'-Scale oder 'Quarter' ausdrucken, das heißt als DIN A5 oder DIN A6-Blatt.

Wer von seinem Kunstwerk gleich mehrere Ausdrucke haben will, so lange er zum Kaffetrinken geht, kann auch das im Druck-Menü vorwählen.

Unsere Hardware-Freaks können ihre Briefe mit $\frac{1}{2}$ oder $\frac{1}{4}$ und Ähnlichem verzieren oder ganze Schaltpläne und Platinen entwerfen.

Natürlich sind eine Menge von Zeichen- und Mal-Optionen enthalten, wie 'Punkte' verschiedener Größe, Linien, Kreis, Rechteck, Zoom usw. Es kann auch mit verschiedenen Mustern gefüllt werden. Ein gutes Beispiel ist hier der

(Schrift: Inline. IC)

Globus vom Titelbild des Rundschlag #8.

Die wichtigsten Tasten sind wohl die

>ESC< bzw. >.< (aus dem Nummernfeld), mit denen man jederzeit aus jedem Menü aussteigen kann, die kleine >ENTER<-Taste, mit der man in der unteren Menü-Leiste die Buchstaben oder Zeichen anwählen kann und die >RETURN<-Taste, mit der jede Manipulation auf dem Bildschirm (Zeichnen oder Texte) bestätigt werden muss.

Damit sind wir aber schon bei einem sehr kritischen Punkt angelangt: Das Auswählen von Buchstaben für einen Schriftzug ist recht umständlich und ermüdend. Dagegen ist 'Pro Design' komfortabel. Aber ich kann eben eine ganze DIN-A4-Seite mit Text, Gross-Schriften und Zeichnungen füllen, was wohl mit keinen anderen CPC-Programm möglich ist. Vielleicht ist das der Grund dafür, warum in Frankreich so viele CPC-Fanzines mit "Oxford" von Hogsoft erstellt werden.

Auch wir haben das Prog in voller Aktion in Reims beim Euro-Meeting kennengelernt.

Marabu of HJ
Wortmeldungen
erwünscht



TWILIGHT

SCHRIFTEN – TASTENBELEGUNG

Beispiele

OLD ENGLISH OUTLINE TIMBING

Blobby Block Broadway

CODED: ♂ ♀ ☺ ✎ Betteed HI-TECH

INLINE TA/TAA SHADE123

INLINE TA/TAV SHADE123:

INLINE TA/TAA SHADE123:

Drehen ist möglich!

Ausdruckzeit: Der DMP begann mit Blatt 1 morgens um 3.00, um 4.15 Uhr war er fertig !!! In dieser Zeit kann man mehr als eine Tasse Kaffee trinken !

- Tastenbelegung:**
 - >ESC<** annulliert das momentane Kommando.
 - >.<** (Nummernfeld) annuliert das vorhergehende Kommando.
 - >CTRL+COPY<** wiederholt das letzte Kommando.
 - >CTRL+RETURN<** zentriert den Cursor auf dem Bildschirm.
 - >CTRL+CAPS LOCK<** aendert die Cursor-Geschwindigkeit.
 - >SPACE<** setzt Punkte.
 - >RETURN<** fixiert die letzte Aktion (z.B.auch diese Textzeilen).

Weitere Tasten : Siehe rechts!

GESAMTURTEIL:

Vielseitiges Programm zur Gestaltung von Dokumenten, Einladungskarten oder anspruchsvollen Schriften.

Sehr schwierige Bedienung.
Laengere Eingewoehnungszeit.

Aber meines Wissens eines der wenigen CPC-Programme, mit denen Text und Grafik relativ leicht und vorzeigbar kombiniert werden koennen.

(17 X-Screens können mit
'Convert' eingebaut werden)

Kurzbeschreibung: run "MD" (oder run "oxford")
Vierteiliges Menue erscheint. Druecke >D<, um die
Arbeitsflaeche auszuwaehlen (Pfeiltasten).

>X< ... 'Main Menue' erscheint. >D< ... Leere Arbeitsflaeche erscheint + 'Design-Menue'.
Mit den >V< bis >E< kann gezeichnet werden.

W (=write) ... ein Pfeil erscheint, mit dem normal eingetippt werden kann.

>SHIFT+PFEIL< verschiebt den Screen.

Anschauen des ganzen DIN A4-Blattes: Tippe >X<, danach >L< (=Layout). Ruecksprung mit >D<.

GROSS-SCHRIFTEN: >X<, >F< (Files), f4, waehlen.
Unter aussicht des TON, X/18/1994, 1994/1995/1996

Unten erscheint der ICOM. 'A', 'D', 'kleine>ENTER<' mit Pfeil Icon anwählen, 'kleine>ENTER<', 'I', mit 'RETURN< fixieren. Umständlich.

RUNDSCHLAG DISK 8

(Dieses Beispiel zeigt,
dass man Buchstaben
drehen kann (§4))

Fuer Tips, Ergaenzungen, Korrekturen von unseren RS-Lesern wae-
ren wir dankbar.

RUNDSCHLAG DISK

B

Elmi's Assembler-Tricks

Wie mache ich riesen-riesen-riesengroße Sprites ohne Flackern??

Mit den Sprites hat man's schwer. Screenswitching bei 64k ist gräßlich, Flackern einfach häßlich - wat tun? Ich will hier den Blick auf eine Lösung lenken, die uralt, im Vergleich zu anderen Routinen 'watscheneinfach' ist und obendrein die Sprites noch während des Printens entpackt - absolut flimmerfrei, bis Bildschirmgröße. Der Name: 2-Bitplane-Simulation. Der Trick: Im nächsten Rundschlag. Wie geht's? Siehe Listing. (Erklärung folgt...) Jetzt aber die harte Vorarbeit mit 'allgemeinen Tricks'...

TRICK 1: Aufbau des Bildschirmspeichers

Vielen wird schon die bei 80% der Spiele einheitliche Breite des Spielfeldes aufgefallen sein: Statt der normalen 40 Zeichen/Zeile werden nur 32 angezeigt. (CRTC-Register 1 wird einfach auf 32 gesetzt, siehe auch CPCAI 6/7!) Dank der dadurch erzwungene Zeilenlänge von 64 statt 80 Bytes, kann man Adressen im Bildschirmspeicher fortan mit dem schnellen INC L statt des langsamen INC HL erhöhen, da ein Überlauf" (also z. B. &COFF-&C100) immer ZWISCHEN zwei Zeilen und nie mitten in einer Bildschirmzeile stattfindet. Die Höhe des Bildschirms beträgt nun auch 256 statt 200 Pixelzeilen.)

TRICK 2: Verwendung von Tabellen statt komplizierter Rechenoperationen

Ein Paradebeispiel stellt die Berechnung der effektiven Bildschirm-

adresse anhand von Spritekoordinaten (X,Y) dar.

Die Spriteroutine (im nächsten Rundschlag) verwendet hiezu die Adressen &A400- &A5FF. Von &A400- &A4FF sind dabei die Lowbytes der vorberechneten Anfangsadressen der 256 Pixelzeilen abgelegt, von &A500- &A5FF die Highbytes. (Siehe auch Assembler-Beispiellisting...)

TRICK 3: Vermeidung von Schleifen und PUSH-POP Sequenzen

Ein großes Problem stellt oft die variable Spritebreite dar. Von einem bis zu 20 Bytes ist meistens alles vertreten. Fast schon an ein Verbrechen grenzt es, den Wert zuerst in ein Register zu laden, und nach jedem kopierten Byte diesen Zähler zu decrementieren, um in der Folge auch noch einen bedingten Sprungbefehl auszuführen. Gerade im Kern einer Spriteroutine kommt es wirklich auf jede Ms an.

Die Lösung: Ein variabler JR- Befehl am Beginn. Bsp.3 zeigt, wie's funktioniert.

Um schließlich ein Register zur späteren Verwendung aufzuheben, lädt man es am besten in unbenutzte Auaenseiter wie IXH,IXL,IYH,IYL und I. Auch wenn ein PUSH-Befehl manchmal bequemer ist..

TRICK 4: Spritespiegelung

Auf gar keinen Fall darf man dasselbe Sprite einmal nach links und einmal nach rechts gedreht im Speicher ablegen. Eine schnelle Spiegelroutine benötigt oft nur wenig mehr Rechenzeit, reduziert den Speicherbedarf aber gleich auf die Hälfte.

Und nächstes Mal geht's dann endlich mit der Spriteroutine selbst weiter, der unglaublichen 2-Bitplane-Simulation. (Einige Kernpunkte schon in diesem Assemblerlisting...)

So, dann kann ich Euch nur die Weisheit des Tages mit auf den Weg geben: (Dieses geniale Reimschema hab' ich mir von Knutschfleck abgeguckt!)

Willtu unser'n CPC erhalten,
muttu lassen Ehre walten.

CU, Elmar

;

 * Listing 1 *

;Der harte Kern der Spriteroutine

;Die hinterhaeltigsten Tricks....

;(C)1992 by ELMSOFT und RUNDSCLAG

;

Bsp.1: Tabelle mit 256 Elementen,

;Berechnung der Bildschirmadresse

;aus X- und Y-Koordinaten. (In HL)

; (Nur fuer 64 Bytes Screenbreite)

LD A,H ;X-Pos nach A.

LD H,&A4 ;Adr. der Tabelle.

ADD A,(HL) ;A=XPos+Lowbyte der

 ;Bildschirmzeile L.

INC H ;Highbyte selekt.

LD H,(HL) ;und laden.

LD L,A ;Lowbyte nach L.

;

Bsp.2: Tabelle mit 128 Elementen,

;Berechnung der Spritedatenadresse

;aus Spritenummer (in A,0-127)

LD L,A ;Sprnum. nach L.

LD H,&96 ;Adr der Tabelle.

LD A,(HL) ;Lowbyte laden.

SET 7,L ;Highbyte selekt.

LD H,(HL) ;und laden.

LD L,A ;Jetzt auch Lowbyte.

LD SP,HL ;Daten mit POP holen.

;

Bsp.3: Umgehung von Schleifen mit

;manipuliertem JR-Befehl. Es soll

;z.B. A mal das HL-Register

;gePUSHt werden. (A=<6)

NEG ;A=-A

ADD A,6 ;plus maximale Anzahl.

LD (JMP),A ;Entfernung fuer JR.

DB &18 ;Opcode fuer JR XX.

JMP DB 0 ;Hier die Entfernung.

 ;Jetzt 6* PUSH-Bef.

PUSH HL:PUSH HL:PUSH HL

PUSH HL:PUSH HL:PUSH HL

;

Bsp.4: Loeschen von Spritedaten.

;z.B. DE=Screenadresse

LD C,&CC ;AND-Maske, die Hinter-

 ;grundbits verschont.

LD A,(DE) ;Byte aus Screenmem.

AND C ;Spritebits raus,

LD (DE),A ;und zurueck.

INC E ;Naechstes Byte.

;

Bsp.5: Printen von Spritedaten.

;SP=Quelle, DE=Ziel (4 Bytes)

LD C,&CC ;AND-Maske, die Sprite-

 ;Bits ausblendet.

POP HL ;2 Bytes (=4 Bytes nach

 ;Entpacken) abholen.

LD B,H ;2 Byte in B zwischensp.

LD H,&A0 ;Entpacktabelle.

LD A,(DE) ;Byte vom Screen lesen.

AND C ;Alte Sprites ausblenden.

OR (HL) ;Spritedaten aus Tabelle

LD (DE),A ;und zurueck.

INC H ;2. Teil der Tabelle.

INC E ;Naechstes Screenbyte.

LD A,(DE) ;Byte vom Screen lesen.

AND C ;Alte Sprites ausblenden.

OR (HL) ;Spritedaten aus Tabelle

LD (DE),A ;und zurueck.

DEC H ;Wieder 1. Tabellenteil.

INC E ;Naechstes Screenbyte

LD L,B ;2. Byte zurueckholen.

LD A,(DE) ;usw. bis zum naechsten

AND C ;POP-Befehl.

.....

Um ein Sprite zu spiegeln, wird einfach

eine gespiegelte Tabelle verwendet, und

das INC E durch ein DEC E ersetzt.

Genaue Erklaerung im naechsten RS!

Assembler: Sprites von Odiesoft (1)

Diese Sprite-Routine ist nicht für völlige Assembler-Neulinge gedacht.
 Voraussetzungen: -Du solltest alle verwendeten Befehle schon kennen.
 - Du solltest wissen, wie ein Bildschirmaufbau funktioniert.
 Ein Sprite muß hier immer rechteckiger Kasten sein.
 Am Ende ist das Sprite nur mit Joystick steuerbar.

(Odie:"Meinem kleinen Freund Crittersoap zum 12. Geburtstag gewidmet.")

```

ORG &4000 ; Nu ja, was wohl ? Das Teil liegt ab &4000 im Speicher !
NOLIST
LD HL,NAME ; Name der nachzuladenden Daten
LD DE,&COOO ; Fuer das Laden der Daten muss man hier im DE einen min-
destens 4 Kb grossen Speicherbereich angeben. Ich nehme
immer &COOO
LD B,7 ; Anzahl der Buchstaben im Namen
CALL &BC77 ; Dieser CALL entspricht dem OPENIN Kommando
LD HL,BUFFER ; Die Spritedaten sollen nach der Adresse der Variable
BUFFER geladen werden.
CALL &BC83 ; Dieser CALL liest die Daten ein
CALL &BC7A ; Dieser CALL entspricht dem CLOSEIN Kommando
LD A,1 ; Ich moechte das ganze in MODE 1 haben
CALL &BCOE ; Modus auswaehlen
LD BC,&0000 ; Borderfarbe 0 (BC=Farbe 1, Farbe 2, koennen also auch
blitzen)
CALL &BC38 ; Mit diesem CALL waehlt man die Borderfarbe
LD A,0 ; PEN waehlen (Hier Hintergrund, da 0)
LD BC,&101 ; Farben fuer Hintergrund ; 1 (nicht blinkend)
CALL &BC32 ; Dieser CALL macht dasselbe wie das INK Kommando
LD A,1 ; Farben 1 aendern
LD BC,&DOD ; Farbe auf 13 (Weiss) setzen
CALL &BC32 ; Farbe 2 aendern
LD BC,&0000 ; Farbe auf 0 (Schwarz) setzen
CALL &BC32 ; Farbe 3 aendern
LD BC,&1010 ; Farbe auf 16 (Rosa) setzen
CALL &BC32 ; Den Bildschirm mit einer Farbe fuellen
LD HL,&COOO ; um zu zeigen, dass es sich bei der Spriteroutine
LD DE,&CO01 ; um einen Uebermalsprite handelt.
LD BC,&3FFF
LD (HL),&FF
LDIR
SCHLEIFE ; Hierhin soll das Programm immer wieder zurueckkehren
CALL &BD19 ; Auf den FLYBACK warten => Die Spritedarstellung wird flim-
merfrei
CALL SPRITE ; Sprite setzen (Nach dem RET in dem Programmteil SPRITE
kehrt der Rechner zurueck und zwar an die Position des
naechsten Befehls, hier also zu dem CALL &BB24)
CALL &BB24 ; Joystick abfragen (Richtungen in A)
RRCA ; Mit diesem Befehl teste ich das unterste BIT des A Re-
gisters, hier frage ich damit ab, ob die Joystick Richtung
"Oben" gedrueckt wurde
CALL C,OBEN ; Falls Oben gedrueckt wurde ; Nach Oben gehen
RRCA ; Wurde nach Unten gedrueckt ?
CALL C,UNTER ; JA ; Runter gehen
RRCA ; Wurde nach Links gedrueckt ?
CALL C,LINKS ; JA ; Nach links gehen
RRCA ; Wurde nach Rechts gedrueckt ?
CALL C,RECHTS; JA ; nach Rechts gehen

```

Sprites von Odiesoft (2)

```

RRCA      ; Hier koennte ich jetzt noch die Feuer Taste abfragen
CALL C,FEUER ; Wenn Feuer gedrueckt wurde nach Routine FEUER gehen
CALL &BB09  ; Tastatur abfragen
CP &FC    ; <ESC> gedrueckt
JP NZ,SCHLEIFE ; Wenn <ESC> nicht gedrueckt, dann Rueckkehr zum Sprite-
                ; setzen
LD A,2      ; Wieder auf MODE 2 umschalten
CALL &BC0E
CALL &BC02  ; Farben zuruecksetzen
RET       ; Zurueck zum MAXAM
OBEN      ; Routine um nach OBEN zu gehen
PUSH AF    ; Die Restlichen Joystickrichtungen retten
LD A,(YPOS) ; A=YPosition Sprite
DEC A      ; Eins von A abziehen
CP &FF    ; Vergleichen, ob A=-1 (&FF) geworden ist
JP Z,OBEN1 ; Ja, dann Sprung zu OBEN1 = Routinenende
LD (YPOS),A ; Neue Y-Position ablegen
LD HL,(SCREEN) ; HL=Bildschirmadresse
LD BC,&F800  ; BC=-&800
ADD HL,BC  ; &800 von der Bildschirmadresse abziehen=eine Pixelzeile
                ; rauflaufen
LD A,H      ; A mit dem HIGH Byte der Screenadresse laden (Hier H
                ; Register)
CP &CO    ; Vergleich ob oberes Ende einer CURSOR Zeile erreicht
JP NC,OBENO ; Wenn nicht erreicht, dann weiter
LD BC,&3FBO  ; Wenn erreicht, dann naechste Pixelzeile einstellen
ADD HL,BC  ; Naechste Pixelzeile
OBENO
LD (SCREEN),HL ; Neue Bildschirmadresse ablegen fuer Spriteroutine
OBEN1
POP AF      ; Joystickrichtungen wiederherstellen
RET       ; Ruecksprung zur Joystickrichtungenabfrage
UNTEN      ; Routine um nach UNTEN zu gehen
PUSH AF    ; Die Restlichen Joystickrichtungen retten
LD A,(YPOS) ; A=YPosition Sprite
INC A      ; Eins zu A dazuaddieren
CP 200-10  ; Vergleichen ob a groesser als 200-Y-Laenge Sprite ist
JP Z,UNTEN1 ; Wenn JA, dann Sprung zu UNTEN1 = Routinenende
LD (YPOS),A ; Neue Y-Position ablegen
LD HL,(SCREEN) ; HL=Bildschirmadresse
LD BC,&800  ; BC=&800
ADD HL,BC  ; &800 zu der Bildschirmadresse dazuaddieren=eine Pixel-
                ; zeile runterlaufen
JP NC,UNTENO ; Wenn Ende der Pixelzeile nicht erreicht, dann weiter
LD BC,&C050  ; Wenn erreicht, dann naechste Pixelzeile einstellen
ADD HL,BC  ; Naechste Pixelzeile
UNTEN0
LD (SCREEN),HL ; Neue Bildschirmadresse ablegen fuer Spriteroutine
                ; UNTEN1
POP AF      ; Joystickrichtungen wiederherstellen
RET       ; Ruecksprung zur Joystickrichtungenabfrage
LINKS      ; Routine um nach Links zu gehen
PUSH AF    ; Die Restlichen Joystickrichtungen retten
LD A,(XPOS) ; A=XPosition Sprite
DEC A      ; Eins von A abziehen
CP &FF    ; Vergleichen, ob A=-1 (&FF) geworden ist
JP Z,LINKS1 ; Ja, dann Routinenende
LD (XPOS),A ; Neue XPosition ablegen
LD HL,(SCREEN) ; HL=Bildschirmadresse
DEC HL    ; Von HL eins abziehen (nach links gehen)
LD (SCREEN),HL ; Neue Bildschirmadresse ablegen fuer Spriteroutine

```

Sprites von Odiesoft (3)

LINKS1

```

POP AF      ; Joystickrichtungen wiederherstellen
RET         ; Ruecksprung zur Joystickrichtungenabfrage
RECHTS      ; Routine um nach Rechts zu gehen
PUSH AF     ; Die Restlichen Joystickrichtungen retten
LD A,(XPOS) ; A=XPosition Sprite
INC A       ; Eins von A abziehen
CP 80-6     ; Vergleichen, ob A den Wert 80-XLaenge erreicht hat
JP Z,RECHTS1 ; Wenn A<0 dann Routinenende
LD (XPOS),A ; Neue XPosition ablegen
LD HL,(SCREEN) ; HL=Bildschirmadresse
INC HL      ; Zu HL eins dazuaddieren (nach rechts gehen)
LD (SCREEN),HL ; Neue Bildschirmadresse ablegen fuer Spriteroutine
RECHTS1
POP AF      ; Joystickrichtungen wiederherstellen
RET         ; Ruecksprung zur Joystickrichtungenabfrage
FEUER      ; Hier koennte eine Routine fuer den Feuerknopf stehen
RET         ; Tut es aber nicht. Deswegen Ruecksprung
SPRITE
LD HL,BUFFER ; HL=Adresse Spritedaten
LD DE,(SCREEN) ; DE=Inhalt der Speicherzelle SCREEN =Bildschirmposition
LD BC,&OA06   ; B=Y-Laenge Sprite (hier 10)
              ; C=X-Laenge Sprite (hier 6)
SPRITE0
PUSH BC     ; BC retten, da es veraendert wird
LD B,0       ; Y-Laenge auf 0 setzen (fuer LDIR Befehl)
LDIR        ; Eine Pixelzeile zu 8 Bytes auf den Bildschirm bringen
EX DE,HL    ; Zum Rechnen DE mit HL vertauschen
LD BC,&800-6  ; &800 = Abstand zur naechsten Pixelzeile - 6 (X-Laenge)
ADD HL,BC   ; HL (ist wegen EX DE,HL jetzt die Screenadresse) mit BC
              ; addieren
JP NC,SPRITE1 ; Sofern ich nicht eine CURSOR Zeile ueberschritten habe
              ; =>weiter
LD BC,&C050   ; In naechste Zeile gehen, wenn Cursorzeile ueberschritten
              ; wurde
ADD HL,BC   ; Draufaddieren
SPRITE1
EX DE,HL    ; Da die Rechenoperationen jetzt durchgefuehrt sind, muss
              ; DE wieder mit HL vertauscht werden=> DE jetzt wieder
              ; Bildschirmadresse
POP BC      ; Die X/Y Werte wieder holen
DEC B       ; Y-Laenge=Y-Laenge-1
JP NZ,SPRITE0 ; Sofern noch nicht Y-Ende von Sprite erreicht =>Schleife
RET         ; Ruecksprung zum Hauptprogramm
XPOS:DB 00   ; XPosition (Im Moment noch 0)
YPOS:DB 00   ; YPosition (Im Moment noch 0)
SCREEN:DB &00,&C0 ; Bildschirmadresse (Hier : &C000)
                  ;=> der Sprite beginnt in der Linken/Oberen Screeenecke
BUFFER:RMEM 60 ; Hier werden 60 Bytes fuer die Spritedaten reserviert
                  ; (60=X*Y)
NAME:DB "SPR.GFX" ; Name der Spritedatei
LIST
END         ; Programmende
              ; FUUUH, Ich hoffe das hier langt an Erklaerungen !

```

Vielen Dank, Odiesoft!

Falls einer unserer Leser ein selbstgeschriebenes BASIC- oder Assembler-Listing zu Hause hat, sollte er es uns moeglichst bald zuschicken, damit es in der Jubilaumsausgabe veroeffentlicht werden kann.

Marabu

REVIEW OF FACE HUGGERS MEGADEMO By T.I.C

Some people might call this the Megademo OF Megademo's, forget what you've read, seen and heard. A new era is here. LOGON's "THE DEMO" was ment to have no equal, better than "THE DEMO", it contains vektor graphics, up to 50 moving sprites on screen at any one time, as well as excellent gfx and sound. This demo is simply the best there is.

The Ultimate Megademo has a total of 9 excellent parts, not including the intro part, which could be a one screen demo on it's own, and all of 10 parts fit on one, yes you read correctly ONE side of a disc!

How Face Hugger managed to get 10 totally Fucken wicked parts on the one side of a 3" disc is fact to be recognized in it's own right (180k).

THE PARTS:-

INTRO:-

This is an Overscan part in mode 0, nothing to adventurous, a medium sized multicoloured scroll text, with about 4 different coloured sets of rasters covering along the whole screen, totalling about 30 rasters in all. This part also contains cool digitised music, which plays over and over again, can get annoying after putting on the demo for the tenth time! But when you hear it first it's ace.

GFX:- 7/10 CODING:- 9/10 SOUND:- 7/10 OVERALL:- 8/10

PART 1:-

The Vektor Balls part. This part contains 15 different vektorball combinations, from rotating crosses to moving dog-like figures. Excellent realtime calculations, super smooth movement, animation as well as mad music make this one of the best parts in THE ULTIMATE MEGADEMO. There is also a mirror image of the vektor balls on a fake horizon to give the vektor balls that extra-brilliant look.

GFX:- 10/10 CODING:- 10/10 SOUND:- 8/10 OVERALL:- 9/10

PART 2:-

The Lemmings part. I would think that Face Hugger has Lemmings cracked!!! This is another brilliant part of Face Hugger's Megademo, more than 50 Lemmings moving on screen at any one time, and it's even possible to kill some of them by pressing some keys! This part also has a really hip'a'cool scroller, probably one of the slowest on the CPC! Two Lemmings actually carry the letters across the bottom of the screen, totally wicked! As with the other parts this has great music as well, written by Face Hugger.

GFX:- 10/10 CODING:- 10/10 SOUND:- 9/10 OVERALL:- 9/10

PART 3:- (N.B. This Part does not work on PLUS machines)

The Tantrum part. This part contains cool music converted from the Amiga, cool paralex scrolling in the background, flying sprites, split screens, and a scroll as well. He also throws in a few rasters just for good luck! This part is also in overscan, and is of a more traditional style of coding. One of the few demo's I've seen with excellent paralex scrolling.

GFX:- 9/10 CODING:- 10/10 SOUND:- 8/10 OVERALL:- 8.5/10

Continue of the Review of Face Huggers Megademo...

PART 4:-

This part contains an excellent digitised picture from the Amiga, it's the loading screen from the game Turrican on the Amiga. It has resolution of about 340 * 220 on screen, and contains 7 colours in mode 1! This part also contains a scroll, nothing to fantastic, but super smooth, and it bounces as well. As with all parts this part has excellent music as well, converted from the Amiga.

GFX:- 6/10 CODING:- 9/10 SOUND:- 7.5/10 OVERALL:- 8/10

PART 5:-

Another vektor part, this time Face Hugger uses lines + filled vektors to creat the effect. There are a total of about 10 or 11 filled vektors in all, but this time Face Hugger has liven up background by putting some stars and two changing logos at the top. More wicked sound in this part. Two of the vektors are particularly good, one is a rotating wind mill, and the other a huey (Helicopter), both have moving blades as well. Great sound, as was expected. This is one of the best parts of the demo.

GFX:- 10/10 CODING:- 10/10 SOUND:- 9/10 OVERALL:- 9.5/10

PART 6:-

The running man part. Superb digitised animation with 52 frames, super smooth movement, truly awesome. The animation was digitised from the Amiga. There also is a bit of digitised speech thrown in to fill the memory. Has to be seen to be believed. No music in this part, but the graphics make up for that. Another outstanding part of FACE HUGGER'S ULTIMATE MEGADEMO.

GFX:- 9/10 CODING:- 10/10 SOUND:- 2/10 OVERALL:- 7/10

PART 7:-

The Multiball part, I would say that this part is the lest spectacular of the 9 parts. It contains an excellent hand drawn background, with about 7 big bouncing sprites, the press space once, and the big sprites turn into about 15 small bouncing sprites. This part also contains 2 vektor ball parts, which are the best bits of this part, becos there so FAST! This part has no music (tut! tut!)

GFX:- 7/10 CODING:- 8/10 SOUND:- 0/10 OVERALL:- 6/10

PART 8:-

The Greetinx/Info part. What can I say about this part? It contains the best music of the demo, it's in Overscan, and has an excellent scrollly message thingy. Very impressed by the 3 different star speeds in the background, while you read. Nice font as well. Excellent part.

GFX:- 7/10 CODING:- 9/10 SOUND:- 10/10 OVERALL:- 8/10

PART 9:- (Final Part)

The "Filler" part, put there to fill the disc. Cool "THE END" picture, and outro sequence. The outro sequence is excellent, the screen shrinks in towards the middle for the top+bottom, and eventually disappears, similar to what a T.V. when you turn it off. "COOL OUT" (The COOLEST part of the Demo)

GFX:- 5/10 CODING:- 5/10 SOUND:- 0/10 OVERALL:- 10/10

This demo is simply the best there is, beat this demo LOGON SYSTEM, "if ye can"

OVERALL RATING FOR DEMO:-

GFX:- 9/10 CODING:- 9/10 SOUND:- 9/10 OVERALL Rating 95 %
Brilliance

MAGIC DEMO II/FANTASY I**et****#MAGIC MAG#****By MAGIC SOFTWARE****These are the new 1993 Magic Software creations**
Contact with us to get the best stuff for 6128&A500**Papazoglou,Natalias Mela 4,54646 Thessaloniki****GREECE**

Dear Amstrad Users,

This year Magic Software has released the Amazing Magic Demo II and a fanzine which is 100% for the ever-lasting A6128(MagicMag). Magic Software Club has a new member who contributed to its last two creations. The new member is the greek FTS team whos leader is Frank Salmas or FG.

We will continue supporting Amstrad till the year 1996! We have a huge collection of games and utilities. Write to us to get our note worthy demo and our magnificent fanzine, "Magic Mag".

If you have plenty of new games for 6128 or want to buy some then contact with us for a co-operation. We will be glad to give you our software so do not miss the stroke of luck of contacting with us because we are the N1 in Greece.

I would like to show my gratitude to Frank of FTS for the support to my club and his contribution to the Magic Demo II. That is all i wanted to say Amstrad-Folks, goodbye and we are waiting for your letters.

G.Papazoglou
Magic Software Director

Comment to Fantasy 1 - Demo

Hello guys! First we see an introduction-picture who runs and runs and you try to stop it with 'V-HOLD'-button. This pic is well painted with nice colours. You hear the voice of a boy, but you understand only the word FANTASY.

In part 1 you see only some characters and you hear ... hey, this music I heard so often ! Is it possible, that it's a NWC-Demomaker -music ?? In fact, this is no DEMO - it's only an INTRO for it's not coded, but written with a Demomaker !!

In the Scrolltext you find Antigreetings against Jerome of KOD, because he promised to code one part of this "Demo" but he didn't. Perhaps that is the reason, why the part 2 is also made with a Demomaker. (5000?)

Hello, greece gyus! You write, that is the best Demo ever made in Greece! Is that possible?

Next time when you send us a programm with greetings (thanks!) and selfmade pictures but made with a demomaker, please call this work "INTRO 2" - not DEMO!

Auf Wiedersehen!

Zum Anfang gleich ein riesiges Lob! Man kann diese Demo sogar von Seite B: starten... Nach dem starten mit öCPM begrüßt uns ein wahnsinnig aufwendig gestaltetes Intro (Wie lange hat der Junge bloß an dem geilen PRODATRON-Zeichensatz gemalt...?). Unten sehen wir zwei sehr unterschiedliche PRODATRON/BENG! Logos C64Effekthinundherfetzen. Dazu lauft ein toller Sound mit prima Bassgefurze. Wie hat er es nur geschafft diese tollen Sounds vom Atari ST(e) zu übertragen...? Nach einem kurzen und schmerzlosen Druck auf SPACE landen wir in dem wirklich tollen Menu: Oben sehen wir eine halbe Rahmung mit insgesamt sechs Kegeln. Darunter eine (sehr) ähnliche Rahmung in der ein bekanntes Schachbrett scrollt (oben nicht) und seltsame Gebilde (Nummern???) immer größer werden. Je nach Form des Gebildes lassen sich auf SPACE hin die sechs CheatParts aktivieren. Die Kegel von oben findet man eine Split (??) weiter unten auch wieder. Allerdings flimmern sie hier zum Sound. Unter diesem Kastchen mit Schach und Strichen und Flimmerkegeln steht zur Abwechslung PDTMEGADEMO**BENG!**. Den Scrollzeichensatz hat er wohl von STROOKY abgemalt.

Part 1:
Daraufhin gelangen wir in Part Eins, der komischerweise auf allen CRTCs gleich aussieht. No Comment.

Part 2:
Nach einem weiteren wundervollen Menu und einem tollen TurnBlinkDiscScroll (wo gibts denn diese tollen "PRODATRON"-Disketten zu kaufen???) betreten wir nun die sagenhafte Welt des Hurly Burly. Sie bietet einen tollen Interlace Scroller (Großer und Kleiner Scroller gleichzeitig in einer Scanline!!!). Darunter ein paar interessante Barcodes, die man ja schon seit langem von Fertigsuppen, Toastbrotpackungen und Ähnlichem kennt. Parallel zu den Barcodes befinden sich in der Mitte des Screens ein paar zum Sound flimmernde Streifen. Darunter ein grunes, wegen der Tragheit des Auges leider nicht näher zu erkennendes Ding, welches von rechts nach links flitzt. Darunter befinden sich weitere schlecht oder überhaupt nicht erkennbare, scrollende Dinger. An der Grafik für das folgende Scrolling und dem aufwendig animierten BENG!-Logo (konnte von TBB sein...) hat er sicher auch sehr lange gemalt... SPACE.

Part 3:
Der mit beinah interessanteste Part dieser Demo. Am oberen Bildschirmrand ein Interlaceartiger BuntFlimmerFlackerEffekt der entfernt an ein Scrolling erinnert. Die Farben sind sowohl auf einem Farb- wie auch auf einem Grunmonitor sehr interessant. Darunter wiederum befinden sich zweidreieckig Zackwriter, bei deren Farbgestaltung für jeden etwas dabei ist. Rechts unten hüpft hin und wieder einmal ein Teil einer weißen, gestreiften, weiblichen Brust herauf, welche man entfernt mit einem Ball vergleichen konnte. Ende.

RS 9.16

Thriller

Part 4:

Applaus, der beste Part dieser Demo. Nie haben wir so viele Effekte gleichzeitig übereinander gesehen. Allerdings konnten wir nicht genau sagen um was für Effekte im Einzelnen es sich handelte. Nur eine kleine Frage: Warum heißt dieser Part "Game Part" ??. Zur untermalung dient hier ein Slow Motion Sound, der entfernt an einen bekannten AMIGA-Sound erinnert. OAS (Hypnomega) würde sagen: "Klingt noch tausendmal besser als auf AMIGA!".

Part 5:

Auch hier tolle Scroller (Scroller sind sowieso der beste Effekt, den man nur machen kann. Vor allem Bilder die nach oben gescrollt werden.) Oben ist auch wieder ein ganz tolles Exemplar. Es soll wohl eine Laufschrift der Gattung BUMPSCROLL darstellen, auf einem CRTC Nr. 1 sieht es aber eher nach Schluckauf aus, oder ist es etwa doch eine ganz außergewöhnliche Tabelle in Y- und X-Richtung (!!). Der Rest: ...

Part 6:

In diesem Part bewegen sich sechs Bauklotze zur Musik (DSC hat in seinen Sound sogar ein HundegebellSample eingebaut. Bravo DSC!). Darunter scrollt ein Multi-Logo von rechts nach links und schnappt ein. Darunter scrollen noch Messages in einem Zeichensatz, den Prodatron sehr aufwendig in einem MultiMode-Verfahren gemalt hat. Bravo PDT!

Abschließend kann man sagen, das hier endlich mal wieder ein Demo produziert wurde, welches auch auf einem CRTC 1 sehr abwechslungsreich erscheint, vor allem aber die wirklich exzellenten Sounds, die Prodatron eigenhandig von Logon, entschuldigung, vom Atari gekl... konvertiert hat und die Grafiken, die einem LogonSystem alle Ehre gemacht hatten machen dieses Demo so wertvoll.

Translation: Oxford PAO / Micro Design (by K-OS/BENG!)

This program has combined functions for writing, painting and constructions. There are many fonts and symbols.

But the handling is quite difficult. Because of that this prog can be recommended for high-quality designing of fanzine-pages.

There is also a wide variety of printing possibilities which guarantee a good print-out.

One disadvantage is that it's difficult to choose letters for a text.

By the way: In France many fanzines are made with this prog. If you want to, you can write us your own experiences with Micro Design / Oxford PAO.

Here is a short description how to use Micro Design/Oxford Pao: run "md/oxford.Menu with 4 parts appears. Press 'D' for choosing

a work page (use cursor keys). Press 'X' for main menu. 'D' for empty work page with 'Design-Menu'. Now you can paint with keys 'Z' to 'F'. If you press 'W' (=write) then an arrow will appear with which you can write texts 'normally'. Press 'Shift' + 'arrow-key' for scrolling the page. Press 'X' and then 'L' (=layout) for watching the whole A4-sized page. Return to work page with 'D'.

How to use fonts with capital letters:

Press 'X', then 'F' (=files), 'f4' and choose a font. On the bottom of the page there will appear an icon. Press 'X', 'D', 'little Enter'. Choose icon with arrow. Press 'little Enter', 'I'. Then fix with 'Return'. That's fairly complicated.

Alive & Kicking

Issue No. TWO
Jan 1993

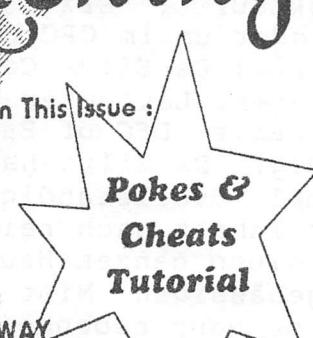
Games Reviewed In This Issue :

PRINCE OF PERSIA
SPACE CRUSADE
GRELL & FELLA
SMASH TV

Utilities Reviewed:

INSIDER vs TEARAWAY
WORD PROCESSOR RUN DOWN

And Much.... Much.... More.... For Only £1.20



Pokes & Cheats Tutorial

ATLANTIS

FANZINE RESERVE A LA MICRO CPC

λ d d u a m a a

Addresses:
Art. Intelligence HQ, 19 Lee Street
Liversedge, West Yorkshire,
WF15 6DZ Great Britain

Atlantis: Jais Pingouroux, ND DU
Bon Remede, F-84380 MAZAN /Frankr.

One more: 'Master Mag', Olivier Petit, 23 rue Honore Daumier,
F - 13280 RAPHAELE les ARLES / Frankreich

ATLANTIS is now together with EUREKA. Write to:
Rabillard NIKI, 58 Rue Fenelon, F - 51000 REIMS / Frankreich

Al&Kick: Lee Rouane, 3 Causeway House, Kelstedge, Ashover, Ches-

Al&Kick: Lee Rouane, 3 Causeway House, Kelstedge, Ashover, Chesterfield, S45 0DW Gr. Britain

AMS FUN: 8 Springfield Drive,
Templeogue, Dublin 6W, Ireland

AMS FUN: 8 Springfield Drive,
Templeogue, Dublin 6W, Ireland

AMS FUN: 8 Springfield Drive,
Templeogue, Dublin 6W, Ireland

Hexenmeister

RS 9.18

TEST: CPC-Bild

So, hier schlägt der gnadenlose Fanzinetest des RS voll zu: Das vermeintliche "Opfer" diesmal CPC Bild (Ausgabe 6, oder laut Redakteur: "SEX!"). Redakteur: DSC-oder um im CPC Bild Jargon zu bleiben: Da Silva Capputting... Verleger, Lay-outer etc.... ebenfalls DSC of Beng. Nun, kurz vorweg, Da Silva hat sich wieder einmal vollständig versammelt, (dem Inhalt nach rein körperlich) um einen ganzen Haufen provokant - gehässigen Mist zu verzapfen, der so ganz nebenbei auch noch zu unterhalten vermag - nun mal von den teilweise katastrophalen Rechtschreibfehlern abgesehen (wann will DSC sein ABI machen?) Gestaltet wurde diese 1-Mann-Fanzine mit Artworx aus der CPCi, Gott hab' sie selig, die gute Alte!

Nun wollen wir uns mal nicht weiter an dem Faktum stossen, daß die sogenannte "Fanzine" ein ganzes halbes Blatt Papier verschlingt (einseitig bedruckt-Umweltverschmutzung!) - Doch handelt es sich bei der CPC Bild doch vielmehr um reine "Verarsche", die zwar nicht ernstgenommen, aber gelesen werden kann - Und immerhin kostet das Blättlein ja nichts, und einem geschenkten Gaul...! Nun, vollbepackt mit Seitenhieben auf die Szene, gestellten Interviews, total übersichtlich gegliederten Texten, kann man kurz aber voll schlechten Gewissens sagen: Es darf gelacht werden!! (Nur: was hat bitte ein ernster Demotest auf diesem Schmierblatt verloren?) -HM-

ANMERKUNG ZUR CFL#6 (PRODATRON)

Da hat doch glatt PDT, dieser alte Wixer, sich erlaubt, von der RS-Disc, OHNE MARABU oder den alten Hexenmeister um Erlaubnis zu fragen **diverse Items zu KLAUEN!** Wir haben hierzu den Grafiker selbst befragt - Zitat: "Tja, PDT wollte wohl mal wieder allen zeigen, wie man aus einem ungeschützten Screen Grafik klauen kann. Hut ab, Prodatron of Beng, das kann sonst niemand, was für eine tolle Leistung! Wenigstens Marabu fragen hättest Du ja können, oder zumindest die Credits dranlassen, hmm? Oder ist es gar mit Deiner Begabung nicht allzuweit her, daß Du einen einfachen Schriftzug und ein "aktuell" erst klauen musst? Na dann sag ich nur - Armes Schwein..." Ob die HMGrafiken für den Alienpart der Demo, an der PDT und Alien gem. (in Coproduktion, wenn man so will) coden, gefährdet sind, wollte uns Hexenmeister nicht sagen. ("Dumm von PDT, zumal damit ja niemandem gedient ist, und jeder glaubt, er habe alles selbst gemacht.)

Prodatron, der ja selbst darauf besteht, daß jeder, der "seine" Routinen verwendet, angibt, daß PDT den ganzen Mist verzapft hat, sollte sich besinnen, daß "gleiches Recht für alle gilt". Gell, Prodilein! Werden die RS Grafiken, die Hexenmeister of HJT exklusiv für den Rundschlag entworfen hat, nach diesem Vorfall geschützt werden? HM: "Nein, das haben wir nicht nötig, und wir wollen doch nicht Prodratron in Zukunft das Klauen erschweren, (grinsend) soll er sich nur selbst bestätigen dürfen - er hat das nötig. Im übrigen, was soll's schon." Nun, was meint Marabu dazu? MARABU: "Also finde das nicht nett. Man kann nat. diverse Sachen ausleihen, aber immer unter der Voraussetzung, daß vermerkt wird wer tatsächlich der Urheber ist. Ansonsten ist es ein Plagiat" (=Diebstahl geistigen Eigentums .. kurz eine Raubkopie) - (lachend) "..ich sag's Gravenreuth..." -HJT-

In Amstrad Action I found a test of a German Grafik-Prog:
GPaint

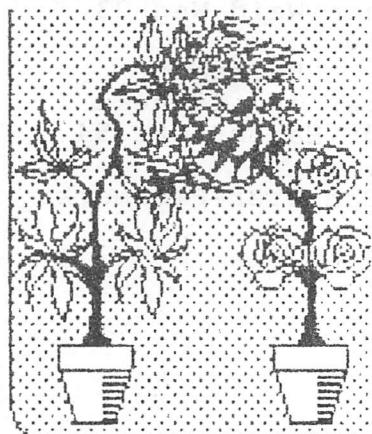
Loading: GPaint is on side two of the tape, and is run from BASIC. Type RUN"GPAINT.BAS or RUN"GPAINT.HLP

You've been very good, so we thought we'd treat you. GPaint is undoubtedly the best art program in the public domain, and now it's all your thanks to AA and our mates Robot PD (send an SAE to: 2 Trent Road, Oakham Rutland LE15 6HF for a catalogue).

This brilliant German program features an icon-clicking control system. The titles are in german, but check out our glossary or run the excellent help file (GPAINT.HLP) for English explanations.

To use the program, simply 'click' (hit RETURN, COPY or the Fire button) on the ICON representing the function you want to use. Most operations involve specifying position and size of a certain area (drawing a rectangle, selecting an area to copy etc.) Simply move the cursor (cross) around the screen to where you want to first corner to be and hit Fire, then move to where you want the opposite corner and hit Fire again. Use DEL to undo mistakes.

Sorry! OXFORD -
 TRANSLATION page 16 <<



↑
 G
 P ←
 A
 I
 N
 T

SPRECHEN SIE DEUTSCH?

Er, that means "do you speak German?" (apparently). If you don't, you might find understanding the menu icons takes a while, though the drawings give you a fair idea. The help file gives full details. Want us to print the details? Tsch, Oh, OK. Here you go...

PUNKT draws dots (can be used for a 'spray' effect)

LINIE draws lines

RAHMEN draws a rectangle

BOX draws a filled-in rectangle

STIFT changes the brush size

MUSTER allows you to select (or edit) a fill pattern

DISK takes you to the disk menu (ESC or SPACE to quit)

LÖSCHEN erases the current picture (you will be asked for confirmation)

FARBEN to select (or re-define) a colour

INVERS inverts an area, changing it to the current colour

LINIEN draws a series of connected lines

STRAHL draws a series of lines from the same starting point

KREIS draws a circle

SCHIEBE draws a filled circle

KOPIE copies an area of the picture

FÜLLEN fills an area with the current colour

LUPE magnifies a small area

The "two magnets" symbol in the bottom right takes you to another menu, which allows you to select modes, enter text, rotatie, enlarge, reduce, set printing options, etc.

Anmerkung von Hexenmeister/HJT:
 Die spinnen, die Briten- Two magnets - ha! Haben noch nie was von "S"chneider gehört, und SCHIEBE, das soll ja wohl SCHEIBE heissen...
 Ausserdem wäre zu beachten, daß die Fill - Funktion nicht rückgangig gemacht werden kann, daß man mit der Taste C die Farben ändern kann usw...

Einige Grundbegriffe für Anfänger

Neulich erreichte mich ein Brief von einem CPC-Einstiger:

1. Frage:

Wie wird der CPC bedient, welche Befehle sind notwendig, um Disketten zum Laufen zu bringen?

Antwort:

Alle Anfänger-Fragen werden im Handbuch, das zu jedem CPC gehört, beantwortet.

Für alle, die kein Handbuch besitzen, hier die wichtigsten Handgriffe:

Computer einschalten, beim CPC auch das zusätzliche Disk-Laufwerk!

Disk einschieben, den Befehl **CAT** eingeben, danach <ENTER> bzw. <RETURN> drücken.

Es erscheint der CATALOG der Diskette.

Dasselbe erreicht man mit dem Befehl **! DIR** (Directory) (Den ! erreicht man mit <SHIFT> + gleichzeitig Taste rechts von der P-Taste (:))

RUN "Programmname" bringt alle Programme zum Laufen, die die Extension **Prog.BAS** haben. Also: **Run "#RS"** bringt das Begrüßungsprogramm der RS-Service disk zum Laufen.

Bei manchen **.BIN** -Programmen funktioniert das auch, z.B. mit **run "CRIME"** läuft das Kopierprogramm.

Frage 2:

Welche Funktion hat das Dienstprogramm **CP/M Plus**, sowie das Programm **Dr.LOGO** und **Help**?

Antwort:

Es gibt nur wenige Programme, die mit dem Betriebssystem gestartet werden müssen. Hier muß dann **! CPM** eingegeben werden. Eine weitere Erklärung würde den Rahmen des "Rundschlag total sprengen".

Hier ist das Handbuch nötig!

Im nächsten RS Nr.10 gibt es dann einen **CP/M-** Artikel von Mr. AMS, dem neuen Vorsitzenden der Münchener **CP/M-Gruppe SCUG**. Dr. Logo heißt "Digital Research Logo" und ist eine ganz einfache Programmiersprache, vor al-

=====
Für alle, die noch nicht zu den Fortgeschrittenen oder CPC-Profis gehören, gibt es ab sofort den **RS-Service**,

eine Diskette mit Hilfsprogrammen sowie Shareware wie 'Crime' und "Disc'O'Magic" usw.

=====
Fortsetzung:
lem für Kinder, mit einer Schildkröte als Cursor. Auch für diese Bedienung ist das Handbuch notwendig!

Frage Nr.3:

Ist für das Kopieren von Programmen ein zweites Laufwerk erforderlich?

Antwort: Nein! Beispiel "crime". Nach dem Starten kommt man durch Drücken der großen Zwischenraum-Taste ins Arbeits-Menü.

Links oben steht 1.A-A. Das heißt, wenn man 1 drückt, wird von Laufwerk A auf Laufwerk A kopiert.

Man muß nur mit den Pfeiltasten das gewünschte Programm anwählen, mit <COPY> oder großer Taste bestätigen und <ENTER> bzw. <RETURN> drücken.

Wenn die Aufforderung "insert target into A" erscheint, andere disk einlegen, <ENTER> und das Programm wird kopiert.

Frage 4:

Wo bekomme ich CPC-Spielprogramme und Anwender-Programme her, da diese für den CPC immer rarer werden.

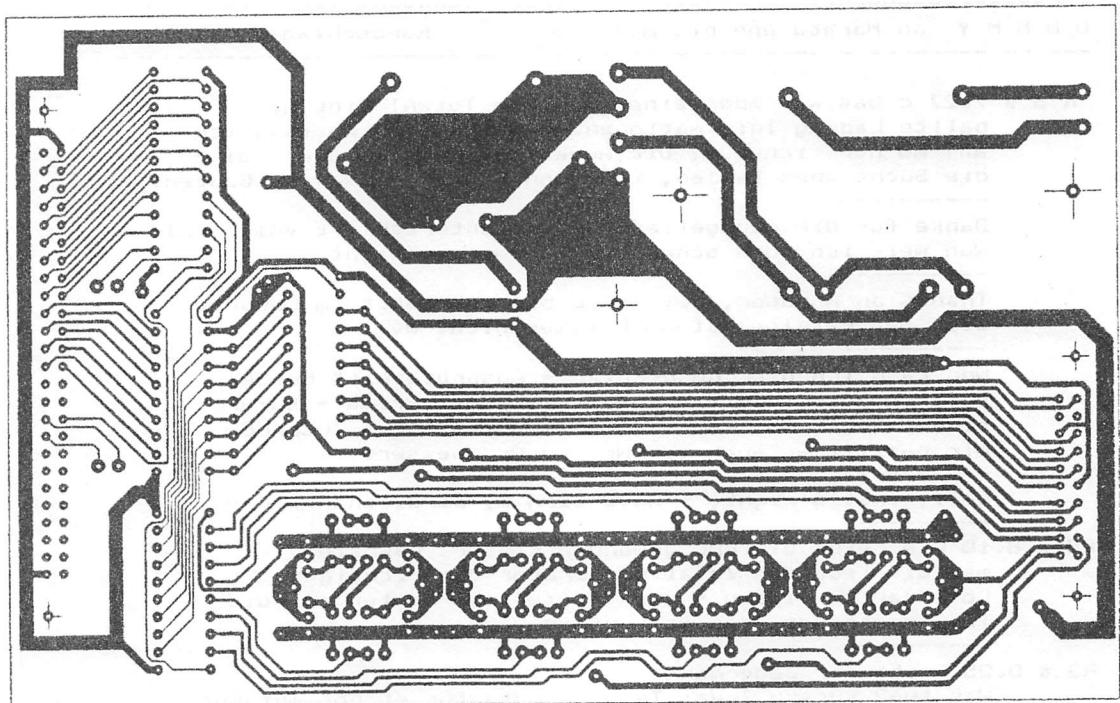
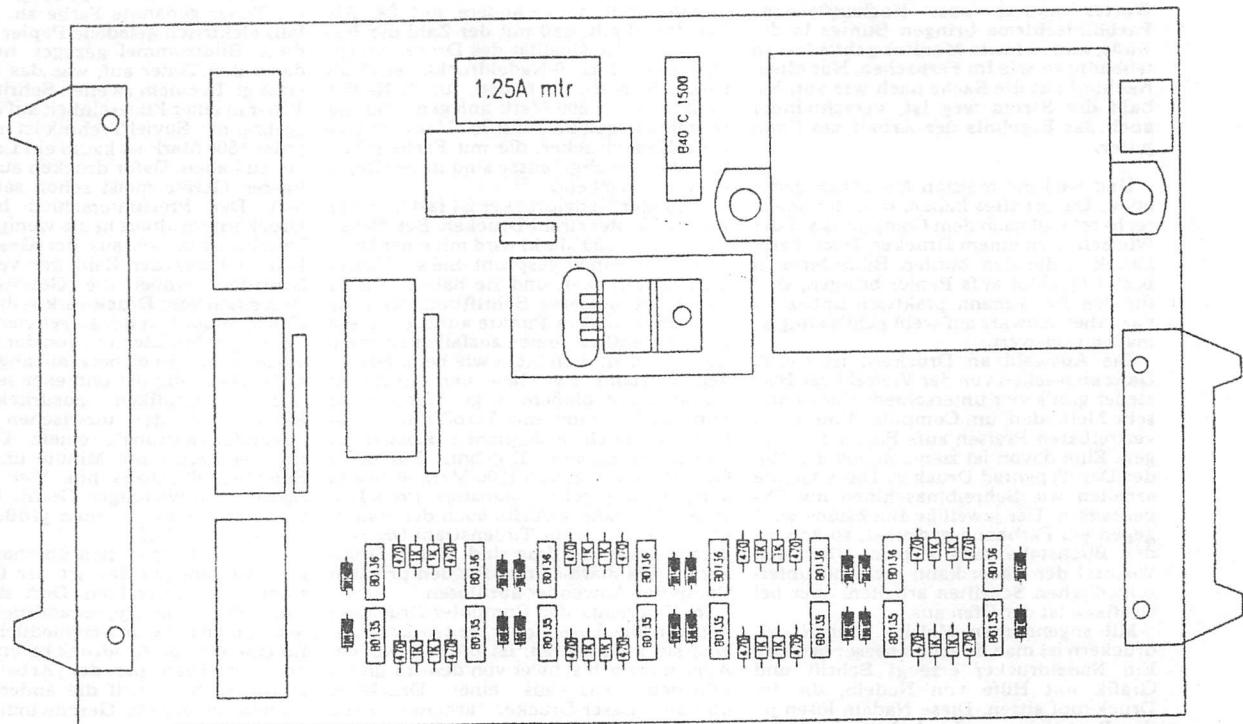
Antwort:

Solche Programme gibt es z.B. bei **NEW AGE SOFTWARE**, Thorsten Mitschele, Stephan Waid Weg 23 7000 Stuttgart 60

oder bei Weeske in Backnang
oder bei Obermeier in Löhne 1
oder bei Brostedt, Harkortstr. 54
in 4690 Herne 2.

(siehe auch Computer-Flohmarkt 1/2 Seite 6/7)

Kopiervorlage: Neue Platine fuer Fischer-Technik-Computing-Interface



to be continued!

SZene-Computerserie: Viele Hersteller und technische Unterschiede schaffen Riesenauswahl bei Druckern

Schwarz auf weiß geht's einigermaßen preiswert

Noch vor wenigen Jahren war ein Computer-Bildschirm eine trostlose Angelegenheit. Grün oder bernsteinfarben, flimmerig und zum Gähnen langweilig. Heute sieht's im wahrsten Sinne des Wortes anders aus: Hochauflösende Farbbildschirme bringen Buntes in die Bude, und auf dem Monitor geht's fast so lebendig zu wie im Fernsehen. Nur einen Nachteil hat die Sache nach wie vor. Sobald der Strom weg ist, verschwindet auch das Ergebnis der Arbeit am Computer.

Und weil die meisten Menschen gerne etwas Dauerhaftes haben, regt sich meist recht schnell nach dem Computerkauf der Wunsch nach einem Drucker. Doch Farb-Drucker, die den bunten Bildschirm in bester Qualität aufs Papier bringen, sind für den Privatmann praktisch unbezahltbar. Aber schwarz auf weiß geht's einigermaßen preiswert.

Die Auswahl an Druckern ist riesig. Ganz abgesehen von der Vielzahl der Hersteller gibt's vier unterschiedliche technische Methoden, um Computer-Dateien zu vertretbaren Preisen aufs Papier zu bringen. Eine davon istiemlich aus der Mode: Der Typenrad-Drucker. Diese Geräte arbeiten wie Schreibmaschinen mit Typenrädern. Der jeweilige Buchstabe wird gegen ein Farbband gedrückt, so kommt der Buchstabe aufs Papier. Über den Wechsel der Räder kann man mit unterschiedlichen Schriften arbeiten, aber bei Grafiken ist der Ofen aus.

Mit sogenannten Matrix- oder Nadeldruckern ist man da schon besser bedient. Ein Nadeldrucker erzeugt Schrift und Grafik mit Hilfe von Nadeln, die im Druckkopf sitzen. Diese Nadeln lösen jeden Buchstaben und jede Linie in einzel-

ne Punkte auf. Durch die Auflösung in Einzelpunkte können Nadeldrucker auch Grafiken drucken. Das wichtigste Unterscheidungsmerkmal zwischen den Nadeldruckern ist die Zahl der Nadeln: Manche arbeiten mit neun, andere mit 24. Als Faustregel gilt, daß mit der Zahl der Nadeln auch die Qualität des Drucks steigt. Und der Preis: 9-Nadeldrucker sind ab rund 350 Mark zu haben, für 24-Nadler muß man um 500 Mark anlegen, und die besseren liegen bei rund 700 Mark. Es gibt auch Nadeldrucker, die mit Farbe arbeiten, aber die Ergebnisse sind in der Regel nicht herauschend.

Ein guter Nadeldrucker ist fast so teuer wie ein Tintenstrahl-Drucker. Bei diesen Geräten (ab 800 Mark) wird mit einer Düse Tinte aufs Papier gesprührt. Sie sind leiser als Nadeldrucker, und sie haben in aller Regel ein besseres Schriftbild, weil sie zwar auch alles in Punkte auflösen, diese aber wesentlich feiner ausfallen können. Deshalb sieht man nicht wie beim Nadler den Abstand zwischen den einzelnen Punkten mit bloßem Auge. Wer's gerne bunt will, kommt mit Farb-Tintenstrahlern bei noch erträglichen Kosten zu einem brauchbaren Ergebnis: Für diese Geräte muß man von 1200 Mark aufwärts anlegen. Das relativ günstige Preis-Leistungs-Verhältnis dürfte auch der Hauptgrund sein, warum Tintenstrahl-Drucker derzeit drauf und dran sind, Matrix-Drucker als Standard-Geräte für den privaten Computer-Anwender abzulösen.

Im Oberhaus der Computer-Druckerei regieren die Laser- oder Seiten-Drucker. Was sie produzieren, ist oft mit bloßem Auge nur noch schwer von dem zu unterscheiden, was aus einer Druckerei kommt. Laser-Drucker arbeiten nach einem ähnlichen Prinzip wie Foto-Kopie-

ter: Eine Bildtrommel wird belichtet, wobei die Stellen, an denen Buchstaben, Linien oder Flächen stehen sollen, elektrisch anders geladen werden als die freien Stellen. Diese Ladung zieht dann die Toner genannte Farbe an. Das ebenfalls elektrisch geladene Papier wird über diese Bildtrommel gezogen und nimmt dabei den Toner auf, was das Druckbild erzeugt. In einem zweiten Schritt wird der Toner in einer Fixiereinheit auf das Papier „gebrannt“. Soviel Technik ist nicht billig, unter 1500 Mark ist kaum ein Laser-Drucker zu haben. Dafür drucken auch die billigeren Geräte meist schon sehr ordentlich. Der Preisunterschied bei Laser-Druckern resultiert heute weniger aus der Druckqualität als aus der Geschwindigkeit und aus der Zahl der verfügbaren Schriften, wobei die Geschwindigkeit zum einen vom Druckwerk selbst (für den Hausgebrauch in der Regel vier oder acht Seiten pro Minute) und von der Größe des eingebauten Speichers abhängt. Wer es nicht allzu eilig hat und eher selten komplizierte Grafiken ausdrucken will, kommt mit der inzwischen üblichen „Grundausstattung“, einem Druckwerk für vier Seiten pro Minute und 512 KB Speicher, durchaus hin. Wer allerdings Spaß an aufwendiger Grafik hat, sollte sich vor allem für einen größeren Speicher entscheiden.

Aber bevor man sich überhaupt für irgendwas entscheidet, ist der Gang zum Händler zu empfehlen. Dort stehen, mit Ausnahme von Typenraddruckern vielleicht, meist alle unterschiedlichen Typen für einen Probe-Ausdruck bereit. Und wer den Druckern bei der Arbeit zusieht, merkt auch schnell die anderen Unterschiede in punkto Geschwindigkeit und Lautstärke.

L = LESERBRIEFE

D U M M Y an Marabu and his HOT crew Rungaschlaag 9.

R S # 7.27 c Das war aber eine Wucht in Lüten! Eine ge-
ballte Ladung Informationen. Mann-o-Mann, wo fängt ich
an? Wo hör' ich auf? Die Augen flitzen im Dauerlauf -
die Buchstaben tanzen, ich kann's kaum fassen im Ganzen.

Danke für die nachgelieferte Bildunterschrift vom DRCAI.
Nun weiß ich doch schon mal wie wer aussieht.

Thanks an Nandoor, bei hisco bin ich jetzt im Computer aber der Katalog ist noch immer nicht da.

Nun kann ich die "Rundschlag - Ausbrütezeit" besser verstehen. Hut ab vor Eurer Leistung! Prima - Dafür findet der "RS" auch immer mehr weltweit Zuspruch. Mir gefällt er auch von Nr. zu Nr. besser.

Well, that's right, I have seen my card, thanks. --

RS # 8.10 Wie heißt die CPC gewandte Elster? Läßt sie mal als lebenden Zufallsgenerator die richtigen Lottozahlen tippen - aber bitte kein Futter auf die Tasten streuen, das ist unfair.

RS # 8.25 Recht für Jedermann!
Was tun? sprach Zeus: Tempora mutantur et nos mutamur
in illis (Die Zeiten ändern sich, und wir ändern uns
mit ihnen...) also passen wir uns "Schweigend" an, die
Fisch unter Fischen. Der schillernde Schwarm schützt.

Allen Lesern vom RS, das ist doch klar

Frohe Weihnachten

und ein glückliches Neues Jahr!

Hi BIOS!

Also der Rundschlag ist, nach der Verzweiflung über das Ende der CPCAI, ein echter Lichtblick! Das Outfit ist voll in Ordnung, ausser, wenn sich das teils vorhandene, liebenswerte Chaos bei manchen Anzis in Unleserlichkeit verwandelt (bei schlechtem Farbband und/oder 'zu guter' grafischer Gestaltung wie kleine Schnoerkelschrift).

Weiter so! Beeindruckend fand' ich den Arbeitsaufwand für so eine Ausgabe, und biete Dir hiermit meine Hilfe als Deutsch/Englisch Übersetzer an (und umgekehrt, falls das noetig ist). Franzoesisch kann ich auch nicht schlecht, mag ich aber nicht so gerne (aber wenns mal sein muss...)).

Leider haben wir erst vor kurzem mit der in der Szene (von mir auch!) so sehr geschätzten Demo- und Introprogrammierung begonnen. Das groesste bei uns ist also bis jetzt ein 2-Scroller-Intro mit Überschrift und kleinem Bild.

Thomas Boroske

Hi BIOS!

This morning I received a letter of Knutschfleck with Rundschlag #7 and #8. I think it is a very good fanzine! WELL DONE!!

I requested to Lovebyte (I change!!) the #6. Here is my fanzine called ATLANTIS. I hope that you like it! I told Lovebyte that I'll mention RS in the #2 of ATLANTIS. And you? Can you advertise for ATLANTIS? Thank you very much. That's all folks!!!

Lobo

(new pseudo: Rasters)

Hallo BIOS!

Ist Mike Behrendt eigentlich vertrauenswürdig. Ich habe meine Bedenken. Ich habe bei ihm ein paar Demos aus der CPCAI und 10 Hefte bestellt (4.9.1992), inzwischen vier Briefe geschrieben und Mike hat

immer noch nichts von sich hören lassen. Macht der das öfters oder heisst Vorkasse etwa: "Danke für die Kohle, aber die Ware bekommst Du nicht!"

xy, ein neuer RS-Leser.

Hi Marabu!

We're looking for more freaks to contribute to our fanzine (Amstrad Fun). So if you want to write a lot more about other things then please do. We're looking for contacts for mail-trading etc. We are keen to get in contact with other fanzine. Oh yeah, nearly forgot if you are going to write something for our fanzine then try to get it to us before March as issue four will be printed on March sixth. Thank. Issue four will have only five pages of games reviews and loads more news, PD contributions etc.

Paragon, Dublin

Hi BIOS!

Ich habe RS 7 und 8 von SJI bekommen und ich muss sagen, dass er sehr gut ist. Mach weiter so!

J.A. Theland, Norwegen

Dear Sir,

I am most interested in subscribing to your fanzine. I run a small PD library in GB, and I feel that as I subscribe to WACCI, I thought it necessary to subscribe to your fanzine. I would be most grateful if you would send me details about subscribing to your fanz. Unfortunately, I am unable to enclose an International Reply Slip on this occasion. I thank you in advance. I am enclosing a mini catalogue for you to browse through at your leisure.

Yours faithfully,

Matthew Harris,
Signal Software,
Birmingham, England.

NEOFYT

11/92 Translation by K-OS/BENG!:

Salut Marabu!

Merci pour les "Rundschlag-Discs" et pour les "Rundschlag" 7 et 8 que tu m'as envoyé.

Mon avis sur le fanzine: Deja je n'ai pas la chance de parler allemand, alors je me contente de lire les pages en français et en anglais. Les textes sont interessants, mais pourquoi ne pas utiliser un logiciel de PAO ? Cela serait aussi genial si les articles techniques etaient plus nombreux (assembleur, ...). Sinon je trouve super qu'il y ait des lecteurs de nombreux pays qui participent aussi en ecrivant des articles.

Sur les 2 discs, je t'ai mis les numeros 2 et 3 de AMSTEL FREE DISK, des disquettes du domaine public que je distribue. (Je ne me souviens pas si tu les a deja ou non.) En plus, en ce moment, je n'ai pas grand chose de nouveau...

Si tu preferes, les prochaines fois je pourrais ecrire en anglais ... comme tu veux.

A la prochaine fois,
amicalement

NEOFYT

Hallo Marabu/BIOS !

Wie weit seid Ihr mit dem Rundschlag #9 ? Der sollte doch schon Mitte Januar erscheinen ! ... Wir sehen uns doch auf der CEBit ?

SCHLUMPF

O&T SOFT schreibt:

Es wäre toll, wenn Ihr meinen "O&T Bundesliga-Manager 3" auf die nächste RS-Disk packen könntet.

Das Programm ist eine Art Managementspiel. Steuerung über Tastatur, Joystick oder kompatible Maus. (Ein Maus-Interface für die GEOS-Maus ist in Planung und soll bald serienmäßig verkauft werden.)

Das "Bundesliga-Manager-Spiel" wird bei der CEBit'93 an alle Teilnehmer verteilt, die ein 3,5" oder 5,25"-Laufwerk haben.

Das Spiel ist SHAREWARE.
Eine Geburtstagskarte für Crit-

Hallo Marabu!

Danke fuer die Rundschlag-Discs und Rundschlag 7 und 8 die du mir geschickt hast.

Meine Meinung ueber das Fanzine: Ich kann leider nicht deutsch. Deswegen lese ich nur die franzoesischen und englischen Seiten. Die Texte sind interessant, aber warum benutzt Du kein DTP-Programm ? Es waere auch gut, wenn es mehr 'technische' Artikel gaebe (Assembler, ...). Ansonsten finde ich es super, dass es Laser aus vielen Laendern gibt, die sich beteiligen, indem sie Artikel schreiben.

Auf die 2 Discs habe ich dir die Ausgaben 2 und 3 der AMSTEL FREE DISK kopiert. Dies sind PD-Discs, die ich vertreibe. (Ich erinnere mich nicht, ob Du sie schon hast oder nicht.) Desweiteren habe ich im Augenblick keine besonderen Neuigkeiten...

Wenn Du willst, kann ich Dir die naechsten Male auf englisch schreiben ... wie Du willst.

Bis zum nexten Mal,
freundschaftlich

NEOFYT

tersoap liegt auch bei. Da wir seine Adresse nicht haben, hoffen wir, daß Du sie weiterleiten kannst.

ABLAZE

Marabu's Antwort:

Vielen Dank! Die Karte haben wir weitergegeben!

Vielen Dank auch für Euer Angebot, den "O&T-B.M.3" als SHAREWARE weiterzugeben.

ICH FINDE DAS GANZ TOLL !!

Nach Crown's 'Crime' und Jokers 'Disc'o'Magic' endlich wieder ein Produkt aus der Scene, das sich jeder ehrliche User für ein paar Mark besorgen kann.

An alle LESER:

Aber bitte bezahlt das Prog auch wirklich !!

Wir sind doch froh an jedem User/Coder, der uns seine Programme weitergibt !

MARABU

Kleinanzeigen / Kurzmeldungen

9.25

Größer als DIN A4 ?

Ich suche ein Programm, mit dem man Texte und Linien etwas größer als DIN A4 ausdrucken kann. (Für Briefmarken-Sammelbogen)

Siegfried Beer
Kellerberg 10
8875 Offingen

Farbig drucken mit CPC ?
Es gibt ein Assemblerprogramm, mit dem man 27 Farben des CPC's auf einem Farbdrucker ausdrucken lassen kann.
Infos bei BIOS oder bei Siegfried Beer.

Wer hilft?

Wer würde dieses Programm für die 'Rundschlag-Disk' abtippen? Es sind zwei Seiten Assembler und eine Seite Datazeilen.

Meldungen an BIOS

RS 9.

.... BYTE-BANDIT

HILFE !!! - AN ALLE !!!

Ich suche dringend ein Programm mit dem man ASCII-Texte in BIN-Files umwandeln kann, welche dann eine Laufschrift erzeugen. Ich hatte schon mal so ein Frog auf meinen Disk's, hab es aber wohl aus versehen gelöscht! Wer kann helfen? Wer mich kennt hat meine Adresse, wer nicht - Marabu hat sie. Eine Frage noch mal an alle! Gibt es für den CPC schon ein 'STARTRECK' Spiel ?????? Habe gerade (zusammen mit meinem Bruder) ein solches geschrieben. Wir hatten es auf unserem alten KC 85/3 entdeckt und auf BASIC 1.1 umgestellt. War eine schwei.. Arbeit, aber jetzt läuft es auf dem CPC-6128.

Schräge Raster

Overload of HJT hat in Eigenarbeit und ganz allein und ohne fremde Hilfe schräge Rasterbalken gecodet.

Den Quellcode dazu wird er im RS #10 vorlegen.

Hallo, Overload, was schätzst Du, wann könnte Deine Demo released werden? Wir warten.

Wo kann ich mir die PLATINE für den DIGIBLASTER und den SOUNDSAMPLER der CPCAI ätzen lassen?

Ich habe für 25 DM einen joystick-kompatiblen Trackball für Atari erworben. Jetzt brauch' ich noch 5 V dazu, da unser Joyport die ja nicht hat.

Kann ich den Monitor anzapfen? Und wie soll ich das machen? An welchen Pin gehören die 5 V? Soll ich außen anzapfen oder von innen gleich an den Joy-Port anschließen? Würde das den normalen Joystick oder die Hardware beeinflussen?

Phobos

Die Sache ist eben nur - falls dieses Spiel schon existiert brauchen wir es ja nicht mehr in Umlauf zu bringen. Ich schmücke mich nicht gern mit fremden Federn. Es ist aber auch möglich, das es dieses Spiel nur auf dem ehemaligen DDR-Computer gab!

Greetings by Byte-Bandit!

Hallo ODIESOFT!

Läuft Dein KCC noch? Ich hoffe das Du mit dem Kasten zufrieden bist? Wolltest ihn ja unbedingt haben. Wenn Du jemand kennst, der einen KCC gebrauchen kann - ich könnte noch ein paar besorgen!

Hi OVERLOAD!

Sei nicht so faul und schreib mal wieder! Hab ja ewig nicht's von Dir gehört!!!

Bye say's BYTE-BANDIT

CPC Magazines Megadeath

If you're a German reader you surely know that the CPC magazine CPC AMSTRAD INTERNATIONAL is dead now. There are rumours that Weeske want to bring out the CPC AI in future, but with less pages (about 60) and not so good layout. Let's wait and see. CPC ATTACK the successor of the AGC is dead now, too! After a few issues the publisher decided to stop the magazine. In the last issue the dudes of CPC ATTACK told that the mag will come out again regularly in a few months, but I don't believe this. This magazine was really better than the AMSTRAD ACTION. The dudes of CPC ATTACK had the better CPC knowledge and so there are some interesting articles in it, like how to code a multicolour scroller.

The excellent French CPC magazine AMSTRAD 100% won't come out any longer in 1993, too! Know there is only one French CPC mag left, CPC INFO. CPC INFO normally contains mostly of listings, but maybe this changes with the death of AMSTRAD 100%. With the death of Amstrad 100%, I also noted that a lot of French fanzine editors stoped to make their fanzines.

For me it's really hard to believe that such good magazines must die and a crappy gamer magazine like Amstrad Action survives.

ZAP'T BALLS PROBLEMS

A few days ago, Thorsten Mitschele, the man who runs New Age Software phoned me and told me that he will take legal action against Mike Behrendt (NoName) who distributes the Soundtraker. This is because there are Soundtraker Tunes in Zap T Balls Advanced Edition. Well, it's no problem to use Soundtraker Tunes in commercial problems, but you must keep these rules:

- 1) Thorsten AND B6C, the coder of Zap T Balls must get a original of the game/program which contains Soundtraker tunes.
- 2) It's a must to write down in the game manual that the tunes were created with the Soundtraker. You also must print the price of the Soundtraker and the address of New Age Software

Thorsten, that the interested people know where to get the Soundtraker. It'll be really a shame if you can't buy Zap T Balls in future, so if you haven't got it, order it know. I don't understand Mike. Is it really so complicated to send Thorsten and B6C a copy of Zap T Balls and to include the NAS address? More Soundtraker news later

News about Elmsoft

EG6 finished Super Cauldron and it should be available in France now. Heaven knows if it will be available from Titus UK, too. Well, it will be ridiculous if a good game like that won't come out in the UK, but British software companies have sometimes a strange view about releasing a program which wasn't coded by British coders...

The next and, for the next time, the last CPC game Elmsoft Prehistoric was good, but the sprite animations and the scrolling is really bad. This has a change with Prehistoric 2,

I think the game will have absolutely smooth scrolling and better animations - and better sounds. By the way, talking about sound: I think Prehistoric 2 and Super Cauldron contains Soundtraker rules for using ST Tunes in commercial programs. What is maybe the most surprising EG6 news, is that Elmsoft codes now GAMEBOY games!!! I'm really exciting how good Elmsoft's games are, because the coders from Japan are really Gameboy specialists.

Fanzine writer meeting

This year the AFC (French fanzine organization) Expo 2 will be held. More than 100 people from at least 5 nations will come to this meeting! Well, this sounds like the Eurometing 3, but it isn't. However, it will be the meeting with the most visitors. Sorry, I can't tell you when this meeting will be held exactly. To tell you the truth- I haven't received an invitation, although I hope I will be invited, coz' I write for a lot of fanzines. If I really come, I hope my car won't die again...

Mal mit Mir - Rainbow Graphix

This program, coded by Thriller, is a painting program which allows you to paint pictures in overscan (using the whole screen including the border) and with more colours in the different graphics modes (but I'm not 100% sure about this) than usual. Rainbow Graphix won't come out on disk but on two (!) 32 KB (!) roms instead. Well, not everybody has a romboard which accept 32 KB roms, so The Cranium will create a special rombox for this program. It will be very cheap and it has room for 3 roms, so if you use the 2 Rainbow Graphix roms you have one socket left. Rainbow Graphix will be available from NEW AGE SOFTWARE (Thorsten Mitschele) more or less soon.

PS: Maybe it will take some weeks till Thriller finish Rainbow Graphix, because at his last Bangkok (or was it BENG!kok?) holiday trip he gets some fleas as an free extra. What says your girl friend about this, Thriller?

Alien & Prodatron's Voyage (Mega) Demo

Alien and Prodatron code the Voyage Demo at the moment. At the Christmas Party I saw 2 finished part from Alien. At this party I also saw a very cool vector prog coded by Face Hugger, which is not easy to describe in English (at least for me). However Face Hugger will code a similar guest part for the Voyage Demo, too. The release of this demo is (or should be) at the Cebit Party in March, which will be perhaps organized by Fraggie & Duck.

Crazy Snake

Yep! I saw a lot of (crap) PD games, but Crazy Snake is the best PD game I know! It was coded by Fraggie and comes together with the Fraggie & Duck Demo 7. Your job in the game is to control a snake and to eat all diamonds on the screen, but be careful,

your own body (the snake's body will become longer with every diamond you eat). At the Christmas Party Crown broke my Crazy Snake Highscore (Grrr!), but now as I have slightly more than 30000 points, I can tell you it's not a big problem to get high scores - to come in the higher levels is a lot more difficult.. Frazzle said even he wasn't able to come to Level 13! Hi Frazzle! There is another bug-in Crazy Snakes. If you achieve 32728 points, the game has an end and 'Ready' appears at the screen! Please debug your cool game!

Razor Meik (??????)

Razor Meik or RAZOR MAID is commercial fanzine (whot?) which comes out in February from New Age System. I saw a preview from it at the Christmas Party and it really looks good. It was created with a PC and has some funny clip art pictures. The articles are also good, but there are some mistakes, but who cares. There is an article about the Fantastic Castle Party which was wrote by DSC (=Deospray Coating) and a crappy Euroteating 2 article written by me. Even if you dislike my way of writing by Razor Maid, it will be worth its money.

Dreamers horriblest nightmare came true!

A few days before the Christmas Party the Dreamer was visited by some stupid cops because he swaps copyrighted games. They not only take his pirated software, but also his originals and his CPC, too! If my information is right, the cops aren't allowed to take the originals, so maybe it's a good idea to complain about this at the public prosecutor and to inform a lawyer about this. Then it will be possible that there won't be a procedure because of a fault.

Warning: New Nasty Trix from the Software Lawyers

If you wrote the 'Leimer und Betrueger' column in the new CF you noted that there is a person who writes letters to computer freaks of several computer types(!) and ask for certain programs. This creature wrote that 'it is' a girl and also sent it's letter together with a photo were you can see a girl (which don't look very sexy - ahem exciting, by the way). So you see, the lawyers of software companies know that computer fans haven't much time for girls, so they decided to pretend to be a girl. So boys - think with your brain and not with your dick if you get a letter from a 15 year old girl. In Germany Hiroyuki is the only girl who works with a CPC, I know. In former times there were some more, for example one girl od which I only know her lastname, which is Dizness - but this is looong ago. However, I wrote this person a very nasty letter and I think that's/he will be so frustrated that s/he will w*ck for weeks under the douche ...

Soundtrakkerr News

As CRTG seems not to be able to distribute the Soundtrakkerr in the UK somebody else will do this job. The Soundtrakkerr should be available in the UK soon from: Simon Warford, 134 Draper House, Hampton Street, London SE1 6SY, Great Britain. Of course Simon will send you the English manual of it. He is the former editor of the only commercial diskmag ever seen CPC Domain, and one of my best British contacts, by the way.

Maybe he will also distribute Zap'T Balls - The Advanced Edition in the UK, but as there are some problems with the Soundtrakkerr Tunes in Zap'T Balls as told, I can't tell you more about this.

BSC has finished the 128 K version of the Soundtrakkerr. This version only runs on 6128 and 464/564 computers with X-tra 64 KB memory expansion and if I'm right the compiled tunes will run on 128 K machines, too. The Soundtrakkerr will be soon available on Tape (Arrrgh! Tape is crap!), too. The 128 K version of the Soundtrakkerr has now some new features, for example you can now mix arpeggios AND hardware ent tunes. Well, for my taste the update is a bit expensive. The update from Soundtrakkerr 1.0 to Soundtrakkerr 128 costs 49 DM and the update from Soundtrakkerr V 1.1 to Soundtrakkerr 128 K costs 39 DM.

Talking about the Soundtrakkerr, I must correct one thing which I noted in different french fanzines. The Soundtrakkerr RUNS on the 6128 PLUS!! All other information are completely rubbish. A lot of the French say, that the Soundtrakkerr is too expensive, but if I'm right the crappy soundprogramm Equinoxe (if you, the programmer of Equinoxe wasn't a writer for ALGO, it never gets such a good review. A lot of my French contacts ask me for a copy of the Soundtrakkerr, but there is no chance to get a copy from me for 2 reasons: 1) I don't pirate software which was coded by CPC sceners (I also bought Xyphox Fantasy, although it wasn't easy to get it) 2) every copy of the Soundtrakkerr contains a special serial number several times. Blue Impuls, a German CPC user and a great idiot, thought he removed all bytes where the serial number was, but he was wrong. He will get problems with the police very soon. Well, the copyright laws in the EEC are harder know, so don't try to pirate the Soundtrakkerr. By the way, maybe it's a good idea that the French (and German) disk fanzine editors don't include hacked tunes and graphics from copyrighted games. I know our French friends never had trouble with the police, because of swapping copyrighted stuff, but believe me, it's a strange feeling, if the f*cking cops will visit you ...

Where the hell is my HJT brother BORAX ?????!!

Hi Borax, if you read this, then write me soon! I don't know what's wrong with you. Have you got trouble with the cops? Did you buy another Computer? Have you joined another group? Are you living in Martinique now? Are you married now? Have you won millions in the 'Lotto'? Did your computer/disk drive want 'bang'? Some months ago I sent you 10 disks and about one month ago I sent you a letter together with the Christmas Party info sheet, but you didn't reply this letter(s). What's the reason for this?

Disc'o Magic - the latest version

At the Christmas Party Joker and The Cranium finished the Disc'o Magic Version 2 3/4. Joker copied me this excellent SHWAREWARE program, but unfortunately my 3" disk has a read fail now! Arrgh! Maybe the latest version of Disc'o Magic will be part of the next RUNDSCHLAG/OVERKILL disk.

Odiesoft's CPC Dynablasters

Odiesoft has now debugged his excellent CPC version of Dynablasters. The game uses the whole screen (overscan) and it is possible to play it with 4 players at the same time. Frazzle, Odiesoft, Face Hugger and me played the game for hours. It is really funny! I don't know why but expect Odiesoft and me

everybody else thinks the game should be in mode 0 (the version we played was in mode 1). However, Odiesoft's game will be available from New Age Software. Hi Odiesoft! Are you already looking for a name of your game? What about Dinoblasters or BENG! (Hahaha) ?

About Crown's nice letter ...

Here it is the ultimate very hot statement of the incorruptible Lovebyte to Crown's mega long (and mega nasty) letter. I can't believe that you're at war with so many people (Crown, I JCS, Crown vs. OAS, Crown vs. CRTC, Crown vs. BSC, Crown vs. Thriller, Crown vs. WEEE!, Crown vs. EG5, Crown vs. nice ladies (Niki), Crown vs. condoms, Crown vs. Wildecker Herzbau etc.) ! Everytime I meet you, I think you're a real crazy but also nice and helpful dude, so it's a mystery for me why you pick a quarrel with a lot of people. Especially, I don't understand why you wrote that 'EG5 is an arrogant asshole', because in Reims you talked more with EG5 than with me (for example) and I don't think you argue with him. You already know my statement about OAS/Hypnomena. You write all you want to know about the CPC scene and that the Amiga scene is more COOLER than the CPC scene. Bullshit!! Is it cool to arouse because of every little crap?! No!! Surely not! On the other hand, I really must say that some dudes of the CPC scene hasn't attend to you as it should be. You are 'or you was, an allround man. You swapped with a lot of freaks, you coded very good utilities (Crime & Crunch), you was very helpful, you was the only coder with contacts in the UK, you created a slideshow, you was a cracker and last but not least you coded a very well diskmag. I can understand that you're frustrated, for example only about 10 people paid the shareware tax for Crime (& Crunch). Even I haven't paid it a long time, because I thought contacts of you needn't pay for them. By the way, I haven't received your letter for the Rundschlag when I get the Rundschlag preview (which I took to the Christmas Party) from Marabu. So I think I looked like a slimy worm when I paid you the Shareware tax then. I'm very sorry about that! Please take my appologies. Another point. You wrote the Amiga users write more funny letters. Well, the sentences wasn't too funny. In fact, I think they haven't a feeling for real funny letters. When I sent you my articles for the excellent Bad Mag issue 1, I also wrote a letter with some A4 pages. Some weeks after this I saw the Bad Mag at the GOS Party 4 where Alien brought the disk. It's frustrating! You've sent the Bad Mag firstly to Alien instead of sending it to me, although I wrote for the Bad Mag and Alien didn't! Sorry, but I think this is lame. Some days after the GOS Party I received the Bad Mag from you. The first thing I saw drop tears in my eyes - you wrote my personal address AND my pseudonym on the envelope! If a lamer had done this, I had kicked his ass to the moon, but as you're a friend, I was only a bit angry with you. Okay, I opened your letter and of course I found the Bad Mag and I also found a, like you say a 'cool letter from a cool Amiga (and CPC) user'. Oh, the letter was really cool, it is so short that I can tell you exactly how long it is. 39 words (really EVERY word is counted), or 174 letters (192 with all punctuation-marks) if you prefer that. A very long and exciting letter, eh?

I'll give you an example of what a real funny letter is. I'll write some parts of a letter I received from my craziest English contact (do you really think I translate a German letter? Too much work!). Before starting, I should admit that I sent him my last letter on disk.

Lovebyte News Page 6

RS 9.

Dear *****

Many thanks for your lovely letter. It now has a hole in the middle (a BIG hole) where I made love to it.

I have seen two nuclear power stations going cheap, one cost 3 used condoms (red) and 29 DM and the other cost 4 unused condoms and 20 DM. I know which I would buy (3 used condoms?)

About ROM blowing (not the only thing I have had blown?): My blower (that sounds dirty?) cost me 40 Pounds for 2 blowers, a book, blank roms and an eraser.

Q: What did say Eve to Adam? A: Fuck me, that's hard!

Q: What's red on the outside and black on the inside?

A: A bus of black people going of a cliff!

P.S.S.S.: I'm fucking mad!

P.S.S.S.: But mad did not say I couldn't fuck her! I haven't print the more dirty and nasty parts of this letter, because I don't want that some of our older reader will faint.

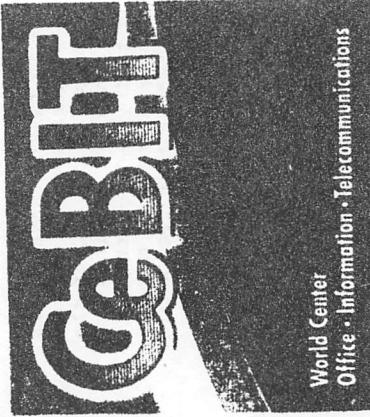
You said there are too much lamers on the CPC, but there are a lot more lamers on the Amiga. Well, you are an Amiga insider, so maybe you don't know many lamers, but I think at least 95% of all Amiga users are lamers, but as there are so many of them that there are more and better coders than on the CPC.

I know one Amiga lamer who needed one week before he noted that he must format a disk before saving a file on a disk! Some of those idiots even don't know how to work correct with a copy program, and isn't it funny that those dudes say 'the Amiga is best, f*** the rest.'? I think they should sold their Amigas and buy better a TI 30 instead! However, I'm not interested in Mass products like the Amiga, because every fool have one (don't get me wrong- not all are fools!). I'm really interested in a MSX 2+ Turbo R and I think in one year or a bit later I'll buy me such a machine. I'll give you some examples of what I can tell you exactly how long it is. 39 words (really EVERY word is counted), or 174 letters (192 with all punctuation-marks) if you prefer that. A very long and exciting letter, eh?

I'll give you an example of what a real funny letter is. I'll write some parts of a letter I received from my craziest English contact (do you really think I translate a German letter? Too much work!). Before starting, I should admit that I sent him my last letter on disk.

NEWS

9.29



World Center

Office of Information Telecommunications

***** Write to RS ! *****
***** If you have good News, Tests, stories about groups and their works... *****
***** If you have Listings (BASIC or Assembler), Hardware... *****
***** Write to "Rundschlag" *****
***** But use the headlines, for example: === CODER === and then write your text. Good writers receive a free RS! *****

a machine, because I ever wanted contacts in Japan. There are even less MSX Lamers than CPC Lamers, so it will be a cool job to form a German scene. Anyway I'll keep my CPC, coz the CPC is a cool and exciting machine. Crown, you're walknow in the CPC scene, but are you also walknow in the Amiga scene? So better stay on CPC! Well, I hope at least that you'll come to my HJT Party 2! Ciao!

Where are you, coders ???????!

The RUNDSCHLAG is received by many good coders who like the Rundschlag, but we never received a small assembler listing (except one from Wild) from you! So perhaps you'll send us a little assembler listing, like an example of how to code (split) rasters, how to create overscan pictures or how to code a (multicolour) scrolllet. It'll be perfect if your listings works with the Maxam assembler and if you will write down English comments for it. No, don't wait till tomorrow, send us your work NOW! Thanx!

New Mailbox (=BBS) for CPC Users

New Age Software runs now a CPC BBS! It's number is: 0711/4201920. Sorry, I don't know much about BBS' and I forgot the exactly parameters for contacting the mailbox, but I think every CPC user who has a modem can get in contact with it.

CPC Domain - is it worth its money?

CPC Domain is the first British diskmag for the CPC. It is the only diskmag you must pay for it - and it is still the WORST coded diskmag I know (and I know a lot). Former issues were more or less interesting read, but the new issues are real boring, so avoid to buy it - diskmags like CPC Fastloader, Micro Mag & press Fire, Croco Passion and the Bad Mag has the better coding (graphic (overscan), sonix, rasters, equalizers) AND more information. In one of the last issues there was print the list of French CPC fanzines from Croco Passion (issue 8) !!!

But it was only the list of the addresses, so there were no comment about any of these fanzines! Really LAME! It even seems that the dude who wrote this list isn't interested to write to one of the French fanzine editors, because at the end of the list he asked everybody who want to get French CPC fanzines to tell him how good they are. Well, I can tell you - even the satiric fanzine Fuck the Lamers is more interesting, has more CPC specific information and is a lot of better than CPC Domain! Oh - if you really subscribe CPC Domain, then don't copy it to your friend, because if the CPC Domain writers read a review about CPC Domain in a German fanzine (for example), they know that you PIRATED the fanzine and they won't send you new issues. This is ridiculous, or? The aim of every fanzine writer is to have as most readers as possible, I think. What really is a bit a problem to write such a text is that Simon Warford, the former editor is my best British contact and he's a real nice dude, too. So I don't wanna blame him, but the other boyz and girlz behind CPC Domain.

about the Lamers, coders, groups, the little differences etc.

The Biggest Lamer

At the Euromeeting 2 in Reims, CRTC told me that Alan Scully (Skull PD) is the worst Lamer in Great Britain. Well, I heard a lot of nice things about CRTC from my contacts in the UK and Germany and I read a lot of things about him and I also have disliked his opinion of how to swap, so that it seem that CRTC is, at least to compare him to French and German CPC freaks, a real Lamer!

Weeks before the Euromeeting 2, which was held in the end of July, K-OS sent him some disks to swap with him. At the Euro-meeting K-OS asked CRTC if he will send back his disks. CRTC said "Yes!", but today it's January and K-OS hasn't received any disk. 6 months is a bit long to call it swapping or mail-trade, so better let's talk about LAMETRADE, eh? I also send him some disks in August, but I haven't heard anything about CRTC. I copied him the CPC AI version of Zap'T Balls and I asked him not to copy it to other people or to include the programm in his PD Library, Robot PD. But CRTC isn't CRTC if he hadn't included it! Of course he include it and in Amstrad Action there was told that there is a PD version of Zap'T Balls and that you can get it from Robot-PD! CRTC, why you have done this? only that some people in the UK say "Oh, look what excellent PD software CRTC imported CRTC. CRTC is real a genius!". CRTC, I think it is a good idea to appologize for that by EGS. Some dudes also thinks that CRTC doesn't send back disks. SJI sent him some disks, even with his own PD software and asked for some PD Software. Well, CRTC never answered to SJI's letter or send back his letter, but he really included SJI's (=Super Joe International) own PD programs in his library! In a former issue of Amstrad Action there was even a good review about one of SJI's PD games, by the way.

You know that BENG! is the best CPC group at the moment and the first real European group, too. As BENG! hasn't any British members, DSC & K-OS thought it is a good idea if CRTC will be a member of BENG! So, I think, K-OS asked CRTC if he want to join BENG!. As you know CRTC didn't reply this letter but I was told that, in one demo, he signed of CRTC of BENG! This is really shameless, I think! BENG! surely don't want such a person in its group! CRTC is also critisizing some people who are really active for the CPC scene. For example he says "you are a real lamer, coz you can't code in assembler". The first CRTC demos are really crappy, so I don't know why he says something like this as he wasn't able to code good assembler code a few years ago, too. CRTC is, I was also told responsible that SJS and Conspiracy always tell that the Bitmap Vandals are Lamers, but the Bitmap Vandals are becoming better and better and if they will get support from French and German coders they soon will code real good demos. For me a lamer is not somebody who can program in assembler. A lamer is somebody who don't answer letters or who starts wars with other CPC users and who don't is active for the CPC scene. CRTC also wanted to distribute the Soundtraker and Zap'T Balls (The Advanced Edition) in the UK. But both EGS (programmer of Zap'T Balls) and Thorsten Mitschele

(distributer of the Soundtrakkcer) told me on the phone that they don't want that CRTC distributes the Soundtrakkcer in the UK. For example Thorsten told me that he receives letters that the Soundtrakkcer price is to high to sell it in the UK and asked for a cheaper price. Well, I think CRTC only want to make as much money as possible with the Soundtrakkcer, because this program is really worth it's money. Maybe you noticed that I wrote something completely different about CRTC in CPC Challenge (a German diskmag). In CPC Challenge, I said that CRTC is one of the most active CPC users I know. Well, on the one hand it is true. He runs a BBS, he writes articles for AA, he code demos, he runs a PD library, he coded Power Page etc. But on the other hand I really wish that he change some of his bad attributes, for example answer ALL letters FAST, not to offend other CPC users or sceners, not to PIRATE CPC Amstrad International programs like Power Tetris etc. or pirate other software like the FaBaCom program and include it in his PD library. A lot of people in Great Britain think that CRTC is nearly a god, but it seems that he want attention, alike what he does! So spotting the Terrific Demo from Thriller & WEEE in a list from CRTC you will read TERRIFIC DEMO from CRTC/Robot PD instead of Terrific Demo from Thriller & WEEE (Hi dudes! What about your program Mal mit mir?) imported from CRTC! What's more to code a demo or to import it and SELL it?

It really seems that CRTC want to make the EUROMEETING 3. I think this is very funny, because I have a lot of contacts in Great Britain and I'm also in contact with some other STS members. This really blames me, because I thought that I will be one of the first who will receive this news. Maybe CRTC also want that none of the Germans come to the Euromeeting 3. "Rubbish!" you might say, but it's a fact that not one German knows more about it. However, CRTC is in contact with some French CPC fanatics and it seems that he really reply their letters more sooner and regular! I really want to visit a CPC party in the UK, but I think the British should wait one or two years with organizing it, till there will be a bigger (and FASTER!) and better CPC scene in UK. I won't come to an Euromeeting, organized by somebody like CRTC, maybe he forgets that he want(ed) to make the Euromeeting! I really don't want to blame nor offend CRTC! All I want is that he will see that a lot of persons don't agree with what he does (or done).

Now I wanna write a personal message to CRTC:
Hi CRTC! Please don't think that I want to blame you. Well, you have a lot of work, but you really should answer the letters you receive faster (what about a month). I have dozens of contacts, I swap a lot of disks and I write a lot for different CPC fanzines. But I haven't got much spare time, too! I work about 40 hours a week at a little company and I also work at home, too. What I want to say with that is, if I can manage to answer a lot of letters you should be able to do it, too! Forget to organize the Euromeeting 3 - it is better to be held in Switzerland. But Roo-dolph told me I can visit a copyparty of the STS if there will be held one and I think I might visit it (if you aren't too angry with me). Write your opinion of what I said about you and send it to the RUNDSCHLAG. We will then print your text (maybe you also write

down some news from the UK). If you don't react everybody will think that you are really a lamer!

Coders other freaks and the groups in the UK

There are a only few coders & crackers in the UK. The Equilizor is the only British Cracker I know at the moment. Unfortunately he cracks only old programs and he also need months to send the cracked Games to K-OS, so that they're old when K-OS receive them. Sorry, I can't tell you much about them as they are a bit shy. There are 3 groups in the UK I know: STS (=Secret Soft), Conspiracy and The Bitmap Vandals. I don't understand why STS and Conspiracy always include the Bitmap Vandals in the anti greeting or why they write the Bitmap Vandals are lamer. Maybe somebody can explain me this. At the moment I haven't contacts at Conspiracy and the Bitmap Vandals, but if somebody of these groups or any other CPC freak want to get in contact with me write to BIOS/Marabu's Postbox address to contact me (maybe you write 'for Lovebyte' on the envelope). I know some STS members: CRTC, Roo-dolph (he replies letters very slowley, but at least he writes back), Wild Thank (I wait for a letter of him since 8 (!) months) and The Equilizor.

The little difference

As you can see there aren't a lot of CPC fanatics in the UK, but I hope that this will change. Another difference is that the most British CPC users need not weeks to reply a letter, but months (!) instead to write back. I hope this will change soon, too! All I want to have is a real cool international CPC scene! Hi you British CPC addicts! It's your job to form a more active and better scene in the UK!!

My Opinion About New HJT members

At the moment there are some people who want to join the HJT, but I really love the idea of having more members in the HJT, but I never agree to take up CPC users who aren't very active. It is a must that you are a good assembler coder, although I really wish a good coder joins our team, because we have none. But if you can't code you should be very busy with writing articles for several fanzines and with swapping. If you haven't got at least 20 contacts or if you haven't got contacts in other countries or if you can't write in English or if you don't know the latest news, then you haven't my OK. Well, maybe other HJT members want that you become a HJT member so that you really can become a member of the HJT. The HJT is completely different from a group like BENG!. BENG! is a real cool and the best CPC group at the moment, but I think the HJT does more for the scene. We give help for CPC beginners and we try to make the CPC scene bigger and better. We aren't many members, but you can even read our articles in French and German fanzines, so you see you will be really under pressure if you join the HJT. So don't join the HJT if you only want to join any group. Then it maybe better if you form your own group - and this will be no bad idea, because the most active groups in Germany is BENG! and the HJT!

Vom CPC zum PC (Joe Dalton)

Zuerst einmal möchte ich mich kurz vorstellen. Den Rundschlag lese ich schon eine ganze Weile, obwohl ich schon länger nicht mehr aktiv in der CPC-Szene bin (vor Jahren hatte ich als Raubkopierer ein anderes Pseudo, aber die illegalen Zeiten sind schon lange vorbei). Dies ist jetzt das erste Mal, daß ich etwas für den Rundschlag oder sonst ein Fanzine schreibe. Weil ich für einen Verein einen PC benutzen mußte, habe ich da einige Erfahrungen gesammelt. Meine eigentliche Liebe gehört aber nach wie vor Amstrads 8-Bitern.

Über den Umstieg vom CPC zum PC soll ich schreiben. Einige Freax werden mich dafür steinigen wollen, aber Marabu hat mich so lieb drum gebeten, also...

Alles fing damit an, daß ich einen PC zu Lay-Out-Zwecken leihweise bekam. Und, ganz im ernst, Stop Press ist nicht schlecht, aber halbwegs professionelle Ergebnisse bringt es eben nicht - vor allem, weil die kleine Schrift zu schlecht ist. Dabei habe ich mich auch an die Vorteile einer Textverarbeitung wie Word 5 gewöhnt. Auch ein paar Rollenspiele und Adventures gibt's auf dem PC, die ganz nett sind und nicht auf den CPC umgesetzt wurden. Dagegen haben mich auch die höchstgelobten Action-Spiele bisher nicht umgerissen.

Ein Einstieg in die PC-Welt fällt eigentlich nicht sonderlich schwer. MS-DOS ist ziemlich ähnlich wie CP/M. Windows ist absolut billig zu bedienen. Die Frage ist: Wozu braucht man ein Teil, das dreieinhalb tausend Mark kostet, 4 MB Speicher und 33 MHZ Taktfrequenz hat? Die Antwort ist: Für DTP und größere Dateiverwaltungsaufgaben (Mitgliederdateien von Vereinen etc.), sonst eigentlich nicht. Ausgereizt wird die

Kiste sowieso nicht. Neue Programme versuchen nicht, den Computer möglichst gut auszunützen. "Was, Dein Computer ist zu lahm für mein Programm? Dann kauf Dir doch einen neuen!" lautet die Devise. Über 20 MB auf der Festplatte für ein Spiel wie Ultima ist wohl doch etwas abartig.

Zugegeben, für Programmierer ist Turbo Pascal oder C ganz nett. Der Umstieg vom Locomotive Basic ist recht leicht, viele komfortable Befehle für komplexe Aufgaben und eine beachtliche Geschwindigkeit. Etwas nervig ist allerdings, daß die Grafikkarten, Mäuse, Soundkarten und ähnliche Erweiterungen nicht genormt sind, daß es also ein kleineres Problem ist, ein Programm auf allen PC's richtig und gut zum Laufen zu bringen.

Wer's als Programmierer zu etwas bringen will, hat's auch schwer. Fast alle Firmen beschäftigen ganze Stäbe von Programmierern für ein Programm, als einzelner hat man kaum eine Chance. Die Auswahl an PD und Shareware ist riesig, der Konkurrenzkampf entsprechend groß.

Die Szene ist recht stark abgeschottet, von starkem Termindruck geprägt.

Einen PC kaufen oder nicht? Hängt davon ab, für welchen Zweck. Wenn ja, nicht zu klein einsteigen, sonst läuft kein neues Programm mehr, aber auch nicht zu groß, da ist der Preisverfall am schnellsten.

Mr. AMS, "Why no IBM PC?" Page

Nachdem "The big wise old (?) Marabu" im RS7 dazu aufgefordert hat, über die ersten Begegnungen mit dem PC zu berichten, hier mein Senf: Zunächst mal eine Definition des Kürzels PC: Personal Computer, Ursprung liegt eindeutig bei Apple Computer Inc., 1977 kam der Apple I als Bausatz raus, 1978 Apple II... Marabu meinte vermutlich PC im Sinne von IBM PC. Obwohls mich jetzt schon würgt werde ich darüber berichten. Wie verträgt sich eigentlich Kotze mit dem CPC?

Das erste mal hatte ich wohl Kontakt mit IBM PCs (bzw. kompatiblen Anhäufungen von ebenfalls nur theoretisch funktionsfähiger Elektronik) in der Knabенrealschule (häßliches Wort, was?) Garmisch-Partenkirchen. Damals allerdings nur mit GW-BASIC und da bin ich halt zwischen lauter so Typen gesessen, die absolut nix gepeilt haben. Ist doch langweilig, ich hüpfte mal ein paar Jahre weiter: Bei einem MitCPCler, den ich bisher für systemtreu gehalten habe, entdeckte ich einen Schlepptray. Für alle, die es interessiert: 286er, 1 MByte RAM und noch 'ne Festplatte (genau, das ist die ideale Behausung für Viren), von der ich jetzt nicht weiß, wie groß sie wohl ist. Wirklich exzellent, das Ding. Das Ding wird gestartet, Windoof 3 wird geladen und weils gar so lustig war wird man aus dieser mehrere Megabyte großen Ansammlung von Softwareschrott gleich wieder rausgeworfen und vollautomatisch wird der Norton Commander geladen. Nachdem dann Windows von Hand gestartet wurde, befindet man sich auch endlich dort, wo man hinwollte und denkt, man kann nun loslegen. Denkste! Das, was geht, hat keinen Nutzen und das, womit man was anfangen könnte, verlangt nach mehr Speicherplatz.

Gut durchdachte Lösungen für Ihren Haushalt? Aber nicht bei IBM und Microsoft. Nachdem ich in der Berufsschule mit dem COPY-Befehl eine superlange Batch-Datei eingegeben habe (hätte ja gerne einen Texteditor genommen, aber BS-Lehrer...) bringt mir MS-DOS in freundlichen Buchstaben eine Meldung, die da lautete: Can't open file. Sofort nach dem Lehrer geplärrt und der hatte natürlich keine Checkung. Nach einigen Gedankenquerverbindungen in meinem Hirn hatte ich die Lösung, schnell DIR/W eingetippt und gugge da: da war schon eine Datei mit demselben Namen. Da lobe ich mir den CPC: Aus der alten Datei wird eine Backup-Datei gemacht und dann die neue abgespeichert.

Es wird einem zwar von allen Seiten eingeredet daß man möglichst viele Megabyte und -hertz (jedes zweite Wort in PC-Zeitschriften fängt mit Mega an) braucht, aber wo zu das ganze? Ich habe derzeit eine Ausbaustufe von 576 KB und bisher habe das noch nie voll ausnutzen können. Und mein CPC ist schnell genug. Wer seinem Computer 1 Stunde lang beim Erstellen eines Apfelmännchens zusieht ist selber blöd. Ist doch eine gute Gelegenheit, sich mal wieder loszureißen. Und daß unser CPC was auf dem Kasten hat, wurde wohl schon oft genug bewiesen. Wem natürlich eine Menge Technik eine 4stellige Summe wert ist, die in Wirklichkeit auch nicht besser sondern eher rückständiger ist, der kann sein Geld gerne für einen neuen Computer zum Fenster rausgeschmeißen. Aber überlegt Euch vorher, ob Ihr das Geld nicht lieber mir gebt (Konto-Nr. 547893, BLZ 703 510 30, Sparkasse Murnau), ich brauche nämlich ein Auto.

Von NANDOOR :

Ich muss hier gleich an erster Stelle ein Paar riesen Rueffel verteilen. Nein, nicht an den RS, sondern an ein paar Leute in der Szene. Track 41! Ich habe dir vor 3 (DREI) Monaten 2 Disk geschickt, aber bis heute nicht wiedergesehen. Ich wuerde mich freuen, wenn ich sie bald wieder haette. Das gleiche gilt fuer Phoenix of ACC. Bei dir sind es sogar 5. So, das musste sein, obwohl ich diese Art zu schreiben hasse.

Hi BORAX ! Ich habe mir schon gedacht, dass ich mit meiner Vermutung ziemlich weit daneben lag, aber was solls. Es war ja nur eine Vermutung. Mein Pseudo habe ich mir uebrigens selber hergestellt, indem ich vor 3 Jahren ein paar Buchstaben hintereinander gehaengt habe, als ich einen Namen fuer meinen "Schwarze Auge" Helden benoetigte. Er gefiel mir damals so gut, dass ich diesen Namen auch als Pseudo genommen habe. So gut ist mein Farbband uebrigens auch nicht. Ich habe mich nur rechtzeitig damit eingedeckt. Frueher, als der Compi noch von meinem Vater benutzt wurde, haben wir die Farbbaender auch immer nachgetraenkt, aber der Druckkopf ha bis jetzt noch keine Schaden davongetragen. Es gibt aber noch eine Bezugsquelle fuer Farbbaender, un zwar den Computerversand "MISCO". Bei ihm habe ich mir 2 Farbbaender zu je 9,70 DM bestellt und auch sehr schnell erhalten. Sehr empfehlenswert.

MISCO
EDV-Zubehoer GmbH
PF 102230 oder Im Gefierth 14-16
W-6072 Dreieich-Sprendlingen
tel: 06103-305305 Fax: 06103-305333

Also Leute, ich weiss gar nicht, was ihr gegen eine PC-Ecke habt. Ich habe nichts gegen eine, im Gegenteil, ich wuerde es sogar befuerworten. Wenn der CPC ueberleben will, muss er auch andere Systeme zulassen und akzeptieren. Es war ja schliesslich nie die Rede davon, dass der RS zu einem PC-Mag werden soll, sondern nur davon, dass eine kleine (!) Ecke fuer dem PC zur Verfuegung gestellt wird. Wenn dort ein paar User etwas ueber den PC labern wuerden, wuessten wir auch besser ueber den PC Bescheid und somit ueber den Markttrend. Ich halte dies persoenlich fuer sehr wichtig, sonst passiert uns in naher Zukunft so etwas wie dem Amiga, dessen Besitzer meinen, sie haetten den ultimativen Compi gekauft und der Rest waere nur noch Schrott. Siehe, wie manche Amiganer den Atari runtermachen, dabei kann ich am Atari beim besten Willen nichts feststellen, dass seinen schlechten Ruf bei den Amiganern begruende haette. Vor diesem Verhalten sollten wir uns schuetzen. So jetzt mache ich aber Schluss, da ich merke, dass ich vom Hundersten ins Tausendste komme.

HERMANN DER USER "Gemeinsamer Nenner" © by K.Bihlmeier



Super Cauldron

- Information -

SUPER CAULDRON is the official sequel to CAULDRON II, as Titus bought the rights from PALACE Software. It runs on 64k CPCs and also on Tape. You know the problems of 64k games with scrolling: Most of them are crap. Mainly those with the small playing area and the ugly scrolling (TURRICAN etc...) There are good ones like RICK DANGEROUS II, but the scrolling is too fast, sprites can't move while the screen is scrolling, and if they touch the border, they disappear. I'm lucky to say that SUPER CAULDRON offers the smoothest (50 frames) 4-directional hardware-scrolling and is the first CPC-Game which even prints sprites halfway out of the (scrolling) screen, which was incredibly difficult to do. Unfortunately, it was not possible to precalculate the sprites in memory (everything filled with graphics...) so they are put directly onto the screen. The problem: If many sprites are overlapping, they have got to be erased and reprinted together, and if it takes more than one frame to do so, you can imagine that it looks a bit unclean.

Your mission is to collect the four Holy Books of Wisdom, each hidden in a different world and well guarded. There's THE FOREST, THE PLAIN, THE VILLAGE and THE CATHEDRAL, 21 levels together. The graphics were transferred from PC with the program I made for ZAPTBALLS, and look without doubt very impressive. Highlights are the 'burning forest' or 'the village'.

You have got to collect 12 different spells which can be selected from a 'spellbook'. But there is no similarity to typical role-playing-games. The spells can be compared to the well-known 'extra-weapon-system' from games like NEMESIS etc.

Trying to solve all the puzzles is a lot of fun, so that even the occasional sprite-flickering isn't recognized any more...

The playing-area is almost Overscan, there is an intro with the typical Titus Overscan-screen, a lot of sprites and windows and music from WEEB!, made with the Soundtrakk.

Finished on the 15th of November, 1992.

Prehistorik II

- Information -

After SUPER CAULDRON, TRUS originally wanted to stop producing CPC-Games, but I could convince them (fortunately, for CPC in general, and for my account in particular) that the reason for bad cells was the quality of their last games. I read in ASM (German magazine) that they were programming PREHISTORIK II on various formats, so I offered them the Amstrad-conversion. Good luck for me, because PRELL uses a similar background organisation. (256 blocks, 16x16 on PC, 8x16 on CPC) So I simply reused the SUPER CAULDRON scroll-routines (which could not be improved).

And I reserved enough memory to precalculate the sprites, so even the enormous end-of-level-guardians are flicker-free.

On the game-disc, there's a 128k version with raster-scrollings (known from demos) and in-game-music, composed by Thorsten Mischke, the publisher of the Soundtrakk.

And there's an incredible CPC PLUS version, which uses really all of the new capabilities. (The 3-way parallax scrolling looks exactly like 16bit...) There's a wonderful title-music from WEEB! with samples and CPC+ DMA-support. Of course all this needs a lot of disc-space, so there are 16 levels, whereas SUPER CAULDRON had 21.

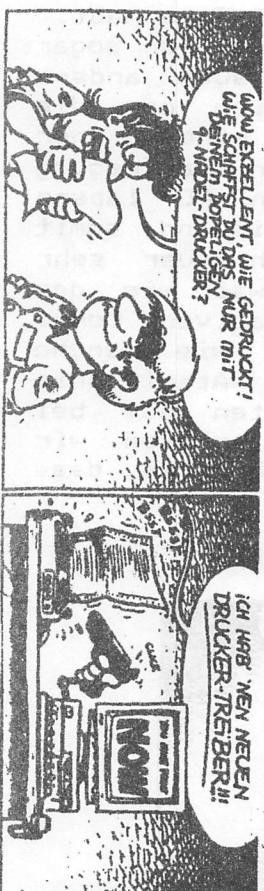
Your mission in PREHISTORIK II is to save HUNGERLAND from the evil forest-ghost. The aim of PREHISTORIK II is to look simply cute, cuddly and funny. You will realize that, the moment you collect the first extra-weapon, a climb of your own size. It looks all like a comic... If I compare the two games, SUPER CAULDRON offers the better and more innovative game-play (12 spells or 'extra weapons' waiting to be collected, to solve some puzzles, you've got to use the right spell at the right place) whereas PREHISTORIK II is technically better, because the sprites are precalculated outside the screen-memory. (And if you've got a CPC+, it's even easier to choose the right one...)

And there's of course the typical intro.

Finished on the 1st of February, 1993.

The GAMEBOY-Version will be finished on the 1st of July, 1993

OK. Bihlmeier



PD-Softwaretest**PD-Softwaretest**PD-Softwaretest**PD-Softwaretest
RAMBASE2 -- PD-DATENBANKVERWALTUNG

Rambase (v2.11), ist eine PD-Datenbankverwaltung, (die mit Bankman) die zweiten 64 KB des CPC 6128 ausnützt. Das Programm ist vollständig in BASIC geschrieben, so können leicht Änderungen und individuelle Anpassungen vorgenommen werden.

Etwas zum Copyright; das Programm wurde von John Fairly England nur unter folgendem Vorbehalt in die PD gegeben; es darf nicht gegen Geld gehandelt werden. Ansonsten ist es frei kopierbar.

Rambase2 ist abwärtskompatibel zu Database (ebenfalls von John Fairly), der Datenbankverwaltung auf den kleinen CPC's mit nur 64K Speicher (mit dem nur Dateien bis 12K Länge erstellt werden können). Rambase2 kann also die Dateien von Database verarbeiten, ebenfalls können Rambase-Dateien bis 12K auch von Database verarbeitet werden.

Wenn das Programm gestartet wird, kommt man gleich ins Hauptmenu, von dem aus die einzelnen Optionen per Tastendruck aktiviert werden können. Die oberen beiden Zeilen den Bildschirms bilden die 'Status Line', die ständig Informationen wie Zahl der Einträge, Zahl der max. mögl. Einträge, Nummer des gerade aktuellen Eintrags (Datensatzes) sowie Name der aktuell gelandeten Datei und der Option, in der man sich gerade befindet, anzeigt.

Jetzt etwas zu einigen Optionen:

Erstellen der Datensätze: die Grösse der einzelnen Datensätze ('Records') kann beliebig gewählt werden (durch Anzahl der 'Fields' und ihrer Länge, den 'Fields' kann ein Name gegeben werden (wichtig für andere Aktionen)).

Die Eingabe der Daten selbst ist soweit sehr komfortabel, es können auch Daten aus vorhergehenden Eingaben per Tastendruck kopiert werden.

Einzelne Datensätze ('Records') können verändert, gelöscht und gesucht werden, wobei man den Suchvorgang selbst durch Einschränkung der zu durchsuchenden Datensätze und Eingabe von 'Wildcards' flexibel gestalten kann (Gut fand ich auch, daß beim Auffinden eines gesuchten Begriffs/Datensatzes die Suche nicht abgebrochen wird, sondern auf Wunsch die restlichen 'Records' auch noch nach dem Suchbegriff durchsucht werden).

Zum Laden/Abspeichern der Datensätze gibt es eigentlich nicht viel zu sagen, bis auf die angenehme Eigenschaft des Programms, daß man auch hier definieren kann, welcher Teil der sich im Speicher befindlichen 'Records' abgespeichert/geladen werden soll.

Jetzt zum Sortieren der Datensätze: nachdem beim Erstellen der Größe der Datensätze ein Name für die einzelnen 'Fields' angegeben wurde, kann man hier u.a. definieren, nach welchem 'Field' das Sortieren erfolgen soll.

Jetzt noch etwas zum Ausdrucken der Daten: auch hier kann man definieren, welche Teile eines Datensatzes 'Fields' auf der Liste/Ausdruck erscheinen sollen, auf dem Ausdruck werden auch die Namen der 'Fields' angegeben.

Viele weitere Optionen wie 'Disk-Utilities', 'Change Disk Drive', 'Set up Printer' und viele andere Funktionen runden das Programm ab.

Alles in allem bekommt man hier ein Programm der 'Spitzenklasse', und das sozusagen zum Nulltarif. Ich habe einige Erfahrung mit dem Programm gemacht, und kann es nur weiterempfehlen.

Sämtliche Dateneingaben sind komfortabel gestaltet, bei Fehlern fliegt man nicht sofort hinaus, sondern kann die Eingabe noch einmal wiederholen. Ebenso findet bei allen schwerwiegenden Aktionen noch einmal eine Abfrage statt, ob man nicht lieber zurücktreten möchte. So kann man sich das oft ärgerliche Zurücksetzen des Computers und den damit verbundenen Datenverlust ersparen.

Zum Programm gehört auch ein Infofile, mit dem über das Programm eine englische (aber gutverständliche) Bedienungsanleitung ausgedruckt werden kann.

Alle, die diese Programme (Database und Rambase2) oder weitere Infos/Hilfen haben wollen, können sich gerne bei mir melden (bitte Rückporto nicht vergessen).

TUT-ANCH-AMON

Adresse:

Kennwort: "Cheopspyramide"
postlagernd
7980 Ravensburg 19

JOKER of BENG!

Jetzt habe ich auch noch mal ein paar Fragen an Euch Rundschlagleser :

1.) Welche Bereiche des Rams sind resetgeschützt ? Mir ist nur der Bereich von &BE00 bis &BE40 bekannt. Gibt's Systemroutinen mit denen auch dieser Bereich gelöscht wird ? Wenn ja, welche ?

2.) In der CPCAI 2/1988 war ein Listing für schnellere Zeichenausgabe unter Mode 2 inclusive einer neuen Routine für's scrolling nach oben. Wie lautet die entsprechende Routine für's scrolling nach unten ?

3.) Kennt hier irgendeiner vielleicht 'ne kleine Routine, die einen Gongschlag oder ähnliches simuliert? Mir geht CHR\$(7) allmählich tierisch auf den Keks. Die Routine sollte möglichst kurz und frei verwendbar sein.

4.) Hat noch einer Anregungen zu DISC'o'MAGIC ?

5.) Ich habe mich hier gerade an den Computer gesetzt, um irgendwas zu vergessen. Ich weiß jetzt jedoch nicht mehr was das war. Hat irgendeiner 'ne Idee ?

Thanx & Greetinx, JOKER of BENG!

PC - CPC ?

Hey, Freaks! Auch wenn Ihr in nächster Zeit (oder jetzt schon ?) an einem PC arbeitet, solltet Ihr mit uns in Kontakt bleiben.

Wir haben jetzt schon eine ganze Menge CPC-User und RS-Leser, die privat oder beruflich am PC arbeiten oder arbeiten müssen.

Hey, Nandoor, schreib' uns doch mal Deine Erfahrungen bei Deinen ersten Schritten mit dem PC!

Kangaroo hat auf dem PC ein paar Superprogramme CPC-PC, mit denen man nahezu alle CPC-Formate auf den PC konvertieren, crunchen, weiterbearbeiten und wieder auf den CPC zurückholen kann.

Es gibt auch den CPC-Emulator von Marco Vieth, mit dem man auf dem PC wie mit dem CPC arbeiten kann.

Kangaroo! Marco Vieth! Schreibt doch mal im RS #11 über Eure Erfahrungen!

Marabu of HJT

Das Letzte

Das waren wieder mal 45 Seiten (mit den verkleinerten!) Rundschlag - prallvoll mit CPC-Stoff. Die vielen, vielen Seiten Szene-News hatten hier nicht mehr Platz. Deshalb gibt es heute auch gleich den RS 10. Die Jubiläumsausgabe wird dann eben die Nr. 11. Vielen Dank, daß Ihr uns treu geblieben seid. Schickt uns Eure Artikel, Tests, News bis zum 18. April 1993.

Hello European Freaks!

Now you have seen 45 pages (including the small ones) filled with CPC-stuff. Thanks for reading and staying loyal to CPC-RS. Scene-News you read in RS #10 (together with RS #9). Please write to RS! Tell us about the scene in your country - send us your Listings, News, Tests and so on for our Jubilee-Issue #11.

Please send your letters before April 20th!

