



SCUG
Der Computerclub

Schlag

Austria • Australia • France • Germany • Greece • UK

0,00 DM

20
Dem CPC verpflichtet!

Know How:

Betriebssystem zum Umschalten
Directory selbst gestalten
Flickwerk - Disketten reparieren

Software:

~~Pre-Design Master Edition 4.0~~

Kommunikation:

CPCNet - Das Netzwerk für den Amstrad
BTX am CPC

Szene:

Trip 2 Future - der Bericht
Vintage Computer Festival Europe

XZENTRIX 2001 *The Big and Best*
**VIDEO GAMES
COMPUTERS**



7. - 9. September 2001

Seeshaupt/ Obb.

contact: xzentrix@ccs.stoenl.de

Copyright © 2001 CCS Stoenl. All rights reserved. Printed in Germany. SCUG Rundschlag 20, Februar 1997 / Juni 2001

MADE IN ITALY

XzentriX 2001

Bereits zum vierten Mal steigt heuer vom 07. bis 09.09. in Seeshaupt die XzentriX, die Party für alle klassischen Heimcomputer und Videoconsolen.

Nachdem die XzentriX 2000 bisher der größte Erfolg war, haben wir die Veranstaltung terminlich etwas nach vorne verlegt auf den Setptember.

Folgende Computersysteme sind auf der XzentriX anzutreffen: BBC; CBM (VC20, C64, C128, C*), CP/M, CPC, Dragon, Epson PX8/HX20, Joyce, MSX, Sharp, TI 99/4A, Atari XL, ZX81, ZX Spectrum; aber auch neuere Exoten wie z.B. der Acorn Archimedes/RiscPC, Amiga, NeXT... bringt mit, was gut und exotisch ist!

Ort des Geschehens ist in Oberbayern die Seeshaupter Mehrzweckhalle. Dort kann auch mit Schlafsack und Isomatte übernachtet werden. Duschsein sind vorhanden.

Am Samstag wird nebenan ein Computerflohmarkt mit ca. 30 bis 40 Tischen veranstaltet. Partyteilnehmer können dort kostenlos ausstellen und verkaufen.

Frühstück ist im Preis mit drin (wir konnten die Teilnahmegebühr bisher immer unter 30 DM halten). Getränke können wir günstig anbieten und ansonsten sind Pizzeria und Lebensmitteläden in wenigen Minuten zu Fuß zu erreichen.

Wer auf der XzentriX mit einem Windows-PC aufkreuzt hat sich damit übrigens bereit erklärt, das Betriebssystem durch ein DR-DOS 7.03 ersetzen zu lassen. Im Ernst: Windows ist zwar nicht erwünscht, zur Emulation und Unterstützung der 8-Bitter geduldet; 3D-Ballerspiele bitten wir außen vor zu lassen.

Ereignisse sind die Wahl des Xzentrikers des Jahres und der 10.000 Meter-Lauf am C64, letzteres ist ein schweißtreibendes Unterfagen im Dauerrütteln. Vielleicht kommt auch noch ein Pong-Wettbewerb zustande.

Weitere Informationen unter <http://www.sc-networks.de/xzentrix>

Stephan Sommer

Am Ock 1

82418 Murnau

Tel. (0 88 41) 67 22 32

Stephan_Sommer@ccs.stoeni.de

Z-Fest im Juli 2001



am 14./15. Juli 2001 im Dorfgemeinschaftsahaus Fuldatal-Knickhagen (nördlich von Kassel in Nordhessen)

Eingeladen sind all jene, die sich für CP/M, Z80 und alles, was damit zu tun hat, interessieren, aber auch alle Freunde historischer Computer, denn davon sind immer jede Menge live und in cation zu sehen. Vor allem seltene Stücke erfreuen sich einer großen Beliebtheit.

Aber damit nicht genug. Was das Z-Fest am meisten auszeichnet, ist die gute Laune und die Gemütlichkeit, die nicht zuletzt der großen Kommunikationsfreudigkeit der Besucher und der Gastgeber zu verdanken ist.

Neben verschiedenen Hard- und Softwareprojekten erwarten den Besucher zum Beispiel Filmvorführungen, jede Menge selbstgebackenen Kucne, literweise Kaffee, ein gemeinsames Abendessen am Samstagabend und - soweit vorhanden - lokale Festi-

vitäten in der Umgebung des Veranstaltungsortes.

Weitere Infos gibt's wie immer unter <http://www.zfest.de>. (Bitte immer mal wieder reinschauen, wird regelmäßig aktualisiert.)

Bei Fragen, Anmerkungen etc. bitte schreiben an webmaster@zfest.de

Gaby Chaudry
Helmut Jungkunz

Ganz nebenbei: Das Fuldatal hat einen Wassererlebnispfad und noch einiges mehr zu bieten, so daß sich der Besuch beim Z-Fest auch zu einem Kurzurlaub ausbauen ließe.

Stephan Sommer



Knickhagen - hier findet das Z-Fest statt.

Aktuelles:

XzentriX 2001	2-3
Z-Fest im Juli	3
Nur kalter Kaffee? - <i>Java kritisch betrachtet</i>	6-7
Neues Labermag	7
Club 80 aufgelöst	7
Der Tribal Tod	8-9

Test:

Pro-Design Master-Edition 4.0	10-11
-------------------------------	-------

Kommunikation:

CPCNet	12
Mailboxen	13
BTX am CPC	14-15

Tips & Tricks:

Betriebssystem zum Umschalten - <i>2 CPCs in einem</i>	16
Flickwerk - <i>Defekte Disketten reparieren</i>	17
Nachrüsten der F-Tasten am KC compact - <i>Voller 10er-Block</i>	18
Listschatz ade! - <i>Wie man den BASICEigenen Listschutz endgültig los wird</i>	18
Der Diskette zwischen die Schale gefühlt - <i>Wie gestalte ich mein Directory?</i>	19

Gamer's Message

Sandman: Liebe und Magie - <i>Die Komplettlösung</i>	22-23
Black Land - <i>Tips & Tricks</i>	24-25

Szene:

Ab in die Zukunft! - <i>Ein Bericht vom Trip 2 Future</i>	28-29
Das Vintage Computer Festival 2001	30-31

Rubriken:

Kleinanzeigen	2-3
Forum	26

Mitarbeiter:

Chefredakteur: Stephan Sommer
Autoren: Dirk Gräßler <dg>, DangSoft, Stephan Sommer, Tim Bongers, Heiner de Wendt, Juggler, Andreas Lober, Harald Schoen, Pesa, Sexy Motherboard, Gavin Black, Arnaud Storg, Harris Klados.
Übersetzer: Vickie the Witch, Catloc, KOD, Gavin, Vampire und viele andere.

Redaktionsanschrift:

Stephan Sommer
Am Ock 1
D-82418 Murnau
Tel. (0 88 41) 31 54
8-Bit-Net: 88:4902/200.2
CPCNet: 13:490/2.45
Fido-Net: 2:2480/3504.2
Internet: almaguy@ke.web-design.de
Mama-Net: 50:7580/10.2

Deutscher Vertrieb:

SCUG - Der Computerclub
c/o Rainer Kulhanek
Südendstraße 6
82362 Weilheim

Der Rundschlag entsteht in Zusammenarbeit des HJT mit der SCUG.

Anzeigenpreise:

2 Seiten:	250 DM
1 Seite:	150 DM
½ Seite:	80 DM
¼ Seite:	50 DM

SCUG Clubabende

Die SCUG trifft sich ca. alle 3 Wochen in München im Burg Trausnitz, Zenettistraße 42. Die beiden nächsten Termine sind der 30.06. und der 11.07. Die aktuellen Termine werden stets auf unserer Homepage <http://www.scug.de> veröffentlicht.

Einige dieser Abende stehen unter einem bestimmten Thema, stets aber kann man gemütlich bei einem Glas Bier fachsimpeln oder die gute Küche genießen.

Wir sind dort in einem separaten Nebenraum, es ist also kein Problem, den ganzen Rechner vor Ort aufzubauen; so kann manches Problem leichter gelöst werden und man erhält auch die Möglichkeit, voneinander abzuschaun.

Selbstverständlich ist ein Besuch frei von Verpflichtungen oder gar dem Zwang, Mitglied zu werden.

Rundschlag, ahoi!

Der Rundschlag 20 soll nicht die letzte Ausgabe sein.

Wir freuen uns also stets über Beiträge, am besten an oben genannte Redaktionsanschrift zu richten. Selbstverständlich werden nach alter Manier CPC-Diskettenformate akzeptiert, wer den Weg über StarOffice, Microsoft Word o.ä. gehen will, wird gebeten, uns reine Textdateien zu senden.

SCUG

Der Computerclub

Hallo, Freunde des CPC!

Nach vielen Irren hat es die SCUG geschafft: Der Rundschlag 20 ist da. Ein Mix aus Informationen, die allenfalls noch historischen Wert haben, aus aktuellem wie z.B. die CCS-Base BBS, die XzentriX und das Vintage Computer Festival, sowie wissenswertes rund um den CPC, die eigentlich nie veralten. (Bestimmt bin ich nicht der einzige, der noch die komplette Schneider/Amstrad (C)PC International im Regal stehen hat und hin und wieder sogar ein Heft liest ...und natürlich die Runschläge vergangener Tage.)

Wir haben uns entschlossen, den Rundschlag 20 als Geschenk an die CPC-Szene herauszugeben. Naja, um ehrlich zu sein: Als Werbegeschenk. Denn ob es mit dem Rundschlag weitergeht hängt von Euch ab: Sollen wir damit weitermachen? In diesem Fall solltet Ihr schleunigst unten stehendes Formular ausfüllen und absenden. Der Mitgliedsbeitrag wurde übrigens für 2001 ausgesetzt.

Hoffen wir, daß das nicht der letzte Rundschlag war... und auch nicht das letzte CPC-Treffen in Deutschland. (Z-Fest? XzentriX?)

Ich wünsche viel Spaß auf dem CPC-Klassentreffen,

SCUG

Der Computerclub

Ich beantrage die Aufnahme in die SCUG, mit meiner Unterschrift erkenne ich die Satzung der SCUG an.

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Postleitzahl / Ort: _____

Telefon: _____

Geburtstag: _____

Mit dem Abdruck meiner Anschrift in der Mitgliederliste bin ich einverstanden: ☐ ja ☐ nein, weil: _____

Ich werde mich so verhalten, daß der SCUG kein Schaden entsteht.

Datum, Unterschrift: _____

Java - Nur kalter Kaffee?

Was ist dran an Java? Auf meiner diesjährigen „Wallfahrt“ zur Cebit war ich schon arg verwundert: da wird eine Programmiersprache zum Standard erklärt, bevor sie überhaupt fertig ist?! So viele PR-Yuppies wollten mir erklären, was an Java dran ist. Und als ich die mal aufklärte, wie Java entstand, sah ich einige versteinerte Gesichter...

Was viele nicht wissen oder wieder verdrängt haben, Java wurde anfangs gar nicht als Programmiersprache entwickelt, sondern entstand 1991 im Rahmen des „Green Project“ bei Sun; Sun wollte nämlich damit auf den Zug der „Settop Boxes“ - also „Video-On-Demand“, „TV-Shopping“ und anderem Käse aufspringen. Kleine Programme sollten da über die TV-Kanäle geladen und von der Glotze aus bedient werden können.

Bald aber trat in den USA Ernüchterung ein: die Industrie mußte feststellen, daß nur einige Freaks bereit waren, diesen technologischen Schwachsinn mitzumachen und dafür zu löhnen (In Deutschland hat es sich noch nicht herumgesprochen: auf der Cebit-Eröffnungsrede schwelgte der deutsche „Zukunftsminister“ in hehren Multimedia-Tönen - naja, Intelligenz und Wissen ist bei deutschen PolitikerInnen immer noch Mangelware!).

Also beschloß das Team um Bill Joy und James Gosling, die in den Sand gesetzten Arbeiten anderweitig zu verwerten. Die bislang entwickelten Prototypen von OAK (=Object Application Kernel) wurden zunächst einmal der Rechtsabteilung übergeben, die erst einmal intensive Trademark-Recherchen machen mußte. Die Sun-Juristen kamen dann zu dem Schluß, das Ding in Java umzubenennen, weil sich das dann so schön urheberrechtlich schützen ließe... Als erstes wurde dann die so oft gezeigte dampfende Kaffeetasse als Applet gecodet, weil die Amis ihren Kaffee oft als „Java“ bezeichnen.

Zeitgleich wurde HTML (Hypertext Markup Language) auf dem Internet immer populärer, also entschied James Rosling, daß anstatt der ursprünglich vorgesehenen TV-Kanäle jetzt das Internet als Transportweg herhalten muß - und schon war Java geboren.

Um nun weltweit die Anwender so richtig wild zu machen, wurde Java zum Nulltarif verteilt - und viele stürzten sich darauf, weil die Leute

halt alles ausprobieren, vor allem wenn es nichts kostet. Da hat es dann auch nicht gestört, daß zwischen der ersten und zweiten Version die Formate total geändert wurden, so daß die Proggies aus der ersten Version alle weggeschmissen werden mußten...

Ist nun Java wirklich das Gelbe vom Ei? Wer weiß, daß James Gosling einst den Unix-Editor „emacs“ verbrochen hat, ist sicher ziemlich skeptisch! Gosling, schuf mit Java eine neue Programmiersprache, doch halt, ist sie wirklich neu?

Wer sich unbedarft Java-Proggies ansieht, wird zunächst viele Elemente von C wiederfinden, vieles aber auch vermissen, so z. B. Zeiger, zusammengesetzte Datentypen wie struct und unions, aber auch vorzeichenlose Datentypen (also unsigned) gibt es derzeit nicht mehr. Sun behauptet ja, daß Java 100%ig sicher sei vor bösen Hackerzugriffen. Deshalb hat man ja auch Zeiger aus dem Sprachvorrat verbannt. Es gibt jetzt auch nur „sichere“ Arrays, da alle Tabellen und Speicherzugriffe vom Java-Interpreter überprüft werden, ob sie zulässig sind. Ja, ihr habt richtig gelesen: Java ist keine Compiler-, sondern eine Interpretersprache! Der „Java-Compiler“ erstellt auch keine Objektdateien, sondern sog. „Class-Files“, die dann vom virtuellen Java-Prozessor abgearbeitet werden. Dieser Java-Interpreter ist so eine Art virtuelle Maschine, die über einen eigenen Befehlssatz, einen Stackpointer, einen Framepointer und lokale Variablen auf dem Stack verfügt. Insgesamt also keine weltbewegende neue Entwicklung, sondern etwas, was die EignerInnen von CPCs schon lange kennen und schätzen.

Die Interpreter-Masche hat aber einen großen Vorteil: es ist ziemlich einfach, diese virtuelle „Java-Maschine“ auf einen x-beliebigen echten Rechner umzuprogrammieren. Was das für die Software-Industrie für Folgen haben kann, haben die Knalltüten von Managern wahrscheinlich noch gar nicht gespannt. Sollte sich



nämlich Java wirklich durchsetzen, dann ist es endgültig aus mit proprietären Proggies. Dann wird nämlich nur in Java gecodet, und es ist schnurzugel auf welchem Compi dann das Teil „interpretiert“ wird.

Wie sieht es aber mit der Sicherheit aus? Reicht es aus, alle Aktionen von dem Interpreter vorher überprüfen zu lassen? Derzeit sind folgende Schutzmechanismen vorgesehen:

- Jedes Java-Applet (das ist der Sun-Jargon für ein Java-Proggy) wird vor dem Aktivieren vom Java-Interpreter gecheckt, ob alle Methoden und Instanzen korrekt angewendet werden.
- Zugriffe auf Dateien sind nur in der Stand-alone-Version möglich (zum Austesten der selbst gecodeten Java-Applets gibt es eine Version, die ohne Internet-Zugriffe auskommt, die kann dann auch auf lokale Dateien zugreifen).
- Ein-/Ausgabe, graphische und mathematische Operationen und Netzwerkaktionen können nur über vorgegebene Java-Klassen erfolgen. Es gibt hierzu einen Riesen-Stammbaum; aus dieser „Ahnengalerie“ müssen dann die Java-Coder die gewünschten Routinen, eigentlich Methoden, ableiten.
- Um die Speicherverwaltung darf und braucht sich der Coder nicht mehr zu kümmern, weil das der Interpreter macht; auch ein Garbage Collector wurde spendiert, der allerdings nur in den betriebsarmen Zeiten angestoßen wird. Ebenso ist ein selbstgestricktes „Multi-Threading“ absolutes Tabu - das darf nur der Java-Interpreter!

Wie geht es weiter mit Java? Nun, im Februar verabschiedeten sich führende Java-Entwickler von Sun: Arthur van Hoff war die Schlüsselfigur bei der Entwicklung der Hotjava-Architektur. Sammi Shiao bastelte den Toolkit für Windows, und Kim Polese war der Java-Marketingmanager. Von der Starwave Corporation war am Projekt auch noch John Payne beteiligt, der auch von Anfang an bei OAK mitgemischt hat. Diese Leuten wollen jetzt ihre eigene Firma gründen. Die Firma Sun sieht aber dadurch das Java-Projekt durch den Weggang führender Entwickler nicht gefährdet. In der neu gegründeten Abteilung „Java-Soft“ sind über 50 MitarbeiterInnen beschäftigt. Obwohl das Sun-Management in der Öffentlichkeit den Eindruck zu erwecken versucht, das Ausscheiden der Java-Entwickler sei ganz normal, hat die Firmenleitung offensichtlich starke Probleme. Grund: Der Sun-Boss Scott McNealy hat höchstpersönlich seine Mannen und Frauen dazu verdonnert, den geflüchteten Java-Entwicklern keinerlei Unterstützung zukommen zu lassen!

Aber auch was die angeblich so tolle Sicherheit bei Java angeht, ist während der Cebit Ernüchterung eingetreten: Der WWW-Browser Netscape 2.0 setzt ja Javascript ein - und mit verheerenden Folgen: Wer mit diesem Teil arbeitet, muß damit rechnen, daß böse Menschen dann seine lokale Festplatte total durchsuchen können; die Anwender haben da überhaupt keine Chance, das zu verhindern! Wahrscheinlich hat der Roboterentwickler Hans Moravec doch recht, als er meinte: „Im digitalen Zeitalter ist die Unterscheidung zwischen Kopie und Original obsolet!“

Mich verwundert es immer wieder, daß Verantwortliche meinen, mit „vorgeschalteter“ Soft- und/oder Hardware einen wirksamen Schutz vor Eindringlingen aufbauen zu können. Bereits bei den sog. „Firewall-Systemen“ wurde ja das in der Praxis als untauglich bewiesen. Trotzdem faseln seit der letzten Cebit viele Möchtegern-IT-Manager von NCC (Network Centric Computing) und Intranets! Die lernen es anscheinend nie...

DangSoft,
March 31st, B.E. 2539 (1996)

Neues Labermag

Nach dem eventuellen Tod des Tribal Mags habe ich vor, ein neues Discmag-Projekt durchzuziehen. Das Hauptproblem dabei könnten natürlich die Texte werden - wenn sich keiner beteiligt, will das Ding anscheinend keiner haben.

Wie sieht das neue Mag aus? Ich denke da so an ein Laber-Mag o.ä. - ein Mag, indem also (wie in der „Kontakte & Erfahrungsaustausch“-Ecke des CF) gelabert und diskutiert wird. Sonst nix. Im Stil der Laberei-Ecke des Tribal Mags also.

Ich würde das Teil dann so oft wie möglich rausbringen, angestrebt ist ein monatlicher bis zweimonatlicher Release - (relativ) unabhängig von der Textmenge! (Natürlich bringe ich keine Ausgabe raus, wo nur 20 oder 30 K drin sind...)

Bevor ich mich aber auf das Projekt stürze, muß ich wissen, wie Ihr dazu steht, ob Ihr Bock drauf habt, ob's Euch egal ist, ob Ihr davon begeistert

seid usw. Bitte schreibt mir schnell Eure Meinungen (oder/und Ideen), und, wem das Projekt gefällt, am besten natürlich gleich 'nen Stapel Texte, dann habe ich gleich mal eine solide Basis...

Wenn Ihr nicht wißt, was Ihr schreiben wollt/sollt, schaut Euch einfach die Chatting-Rubrik im TM#6 an oder nehmt Bezug auf die aktuelle CF-Ausgabe. Formate: 3", 3.5" (Amsdos, MS-DOS), 5.25".

Juggler of POW!

PA 13

76437 Rastatt



New Chatting/Jabbermag

After the eventual death of the Tribal Mag I want to start a new discmag-project on CPC. But the main problem could be that I don't receive enough articles. So I think: if nobody wants to write something, nobody wants to have this mag.

What's the mag about? My new discmag should become something very different to the known mags. It should be a so called CHATTING/JABBER-Mag - and nothing else! (like the big chatting-column in TM).

I'll try to release the mag monthly or at least bimonthly - independent from the mass of articles! (Of course I won't release a mag with only 20-30K!).

But before I concentrate on this new

mag I must know, how you think about it, if you think it's good or bad or if you have some other ideas etc. Please write your opinions fast to me, and - if you're interested by it - send some articles (english, french etc.), that I can soon release the 1st issue!

Juggler of POW!

postlagernd

PA 13

76437 Rastatt

Club 80 aufgelöst

Am 01.03.1997 hat der Club 80 in Bad Rothenfels im Rahmen eines Treffens beschlossen, sich endgültig zu trennen. Grund dafür war mangelndes Interesse bei den noch verbliebenen Mitgliedern. Bereits seit vier Jahren wurden keine Beiträge mehr eingezogen, seit zwei Jahren keine Clubzeitung mehr herausgegeben.

Das 14.400er Modem und ein Telefonanlagensimulator aus Beständen des Vereins werden gegen Gebot ab-

gegeben, die ca. 1.500 DM aus der Vereinskasse kommen wie in der Satzung vorgesehen caritativen Organisationen zu.

Wer Interesse an Teilen der Softwareammlung hat wende sich an

Hartmut Obermann
Wilhelm-Baur-Strasse 8
76135 Karlsruhe
Tel.: 0721/854068
Fax: 0721/854068

Stephan Sommer

Der Tribal Tod

Das TRIBAL MAG geht seinem Ende zu, Ausgabe Nr. 6 (August '96) wird womöglich die letzte Nummer gewesen sein - forever. Nach drei Jahren und 6 Ausgaben ist es vorbei damit.

Den Grund dafür kann sich jeder denken: so gut wie keine Beteiligung mehr. Daß ein Fanzine nicht allein vom Engagement des Herausgebers, sondern größtenteils von den Lesern lebt, ist auch klar - es sei denn, es leben keine Leser mehr. Mit Lesern meine ich natürlich die aktiven Leser, die Szeneleute, die sich entweder mit Engagement oder auch „nur“ hin und wieder mit dem einen oder anderen Artikel beteiligen - nicht die passiven Leser, die sich weder von den im TM enthaltenen Texten noch durch meine „Write more texts“-Aufrufe aus ihrer Passivität locken lassen. Die Wichtigkeit, sich an einem Fanzine zu beteiligen, haben wohl die wenigsten mit der Zeit erkannt.

Das Tribal Mag ist eines der größten Discmags in der CPC-Szene geworden, und das - bitte aufpassen! - nicht aufgrund meines Größenwahnsinns, was wohl oft vermutet wird. Das TM begann von Anfang an mit rund 16 eingeplanten Rubriken. Dreadnought und ich sahen bei der Entwicklung des TM-Konzepts Ende '93 keine Probleme darin, diese Rubriken mit Artikeln zu füllen. Wer sich mal die ersten beiden TMs anschaut, wird merken, daß damals ein weitaus größerer Teil des Inhalts als heute von den Lesern stammte. Der Aufwand mit den Grafiken und die nahezu generelle Änderung des TM-Codes ab TM#3 führten sicherlich auch dazu, daß das TM ab diesem Zeitpunkt das „etwas größere“ Mag wurde, weshalb es fortan eigentlich unmöglich geworden war, ein kleineres TM in regelmäßigerem Abstand herauszubringen. Mit der Zeit wurde es jedoch immer schwieriger, die Rubriken zu füllen - also hoffte ich lieber noch einige Monate länger auf artikelmäßige Beteiligung, und nahm damit in Kauf, veraltete News in einem spät releasen TM zu haben. Diese Absicht - ein kleineres TM öfters herauszubringen - konnte ich deswegen nicht verwirklichen, einerseits weil ich zulange auf Texte wartete (oder die Leser sich der schnelleren Releasegeschwindigkeit nicht anpassen konnten...) und an dem gigantischen Code des Mags, das zwanghaft pro Ausgabe 16 Rubriken,

16 Songs und schätzungsweise 80-100 Bilder verschlang. An eine Code-änderung oder ein komplett neues Konzept war nicht mehr zu denken, da der erforderliche Coder (Dreadnought) seine Aktivitäten in Richtung DOS-Spiele-Programmierung wandte. Folglich mußte ich weiterhin versuchen, das Konzept so wie bisher durchzuziehen. Da die Mitarbeit mehr und mehr nachließ, mußte ich eben mehr und mehr schreiben, um das big Mag :-)) zu füllen. Besser gesagt, ich wollte nicht weniger schreiben (und will es auch heute nicht), sondern den TM Lesern mehr Informationen, Berichten und News zu bieten wie bisher. Leider habe ich ab dem Tribal Mag #6 gemerkt, daß der hierfür nötige Aufwand mehr Zeit benötigt, als ich sie (vor allem) dieses Jahr habe - ganz abgesehen von der normalen Arbeit am TM mit der täglichen Layout- und Texteditor-Arbeit. Ein weiteres Tribal Mag halte ich von meiner Seite aus für weniger sinnvoll, aus folgenden Gründen: 1) die Mitarbeit wird sich nicht erhöhen 2) ich habe mehr Arbeit als Zeit. Der wichtigste Grund aber ist der: das TM-Konzept ist überholt, alle Songs und Grafiken sind aufgebraucht. Selbst wenn ich genügend Artikel für einige weitere TM-Ausgaben hätte - das Drumherum ist ausgelaugt. Für mich

ist das TM gestorben, so hart es für manche (und vor allem die regelmäßigen Stammschreiber und -kontakte) klingen mag und so sehr es auch „irgendwie zur Szene gehört“. Sofern sich ein neues Discmag-Konzept auf längere Zeit gesehen durchführen läßt, ist der TM-Tod nicht mit meinem Szene-Ausstieg verbunden! Irgendwo in diesem Rundschlag dürfte sich hoffentlich ein weiterer Text von mir befinden, der über das geplante Discmag-Projekt informiert und hoffentlich zur Mitarbeit anregt. (Siehe 'Aktuelles')

Zurück zum TM... Ich denke, das TM war immer schon ein Indikator für den Stand der Szene, zumindest für mich. Denn an der Mitarbeit der Leser merkt man als Fanzine-Macher am ehesten, wie es um die Szene steht. Wenn weniger geswappt wird, swappst schon wöchentlich Software, wenn nur alle zwei Monate neue Software rauskommt..., kommen weniger Software-Tests, Artikel, News, Berichte zustande - Folge: mit dem Mag dauert's länger. Um's kurz zu sagen: für mich ist die derzeitige Szene auf einem noch nie erreichten Tiefpunkt: Software-Ebbe und (Brief-)Schreibfaulheit sind das typische Bild der heutigen Szenelandschaft - national wie international. Wobei Deutschland meiner Meinung nach am ärmsten dran ist: bis auf ein paar mehr oder weniger regelmäßige Releases von Discmags (CT, GT, DMC) ist im Software-Bereich leider so gut wie gar nix mehr los. Die einzigen, die in meinen Augen wirklich noch aktiv sind (wenn's auch mit einem Release dau-



Das Hauptmenü des Tribal Mag 6

ert), sind Exodus, Bollaware und Wizcat. Der Rest dümpelt mehr oder weniger so vor sich hin. Die französische Szene ist sicherlich die aktivste, von dort kommen die meisten Impulse im Demo- und Fanzinebereich. Griechenland wird, denke ich, in

nächster Zeit auch aktiver, aber auch diese (jetzt schon) kleine Szene wird immer kleiner.

In diesem Sinne...

Juggler of POW!



The Tribal Death

The Tribal Mag is going to its end, issue no. 6 (August '96) will be possibly the last one - für immer. After three years and 6 issues it's over.

The ground can everybody thinking himself: no one was doing something for it. A Fanzine isn't living from the engagement of the outgiver, it's living from the engagement of the readers, that's clear - or no reader are more living. With readers i mean the active readers, the scenepeople, the himself with engagement or just sometimes wie a article take a part of - not the passive readers, which themself not thought the inside TM existing Text or my „Schreibt mehr Beiträge“-up-crys let putting out of the passivity. The importance, to take part of a fanzine, has the mostly not known with the time. The Tribal Mag is one of the most large Discmags in the CPC-Szene, an the - please take care! - not because I'm greatness-madness, what the most think. The TM started from beginning with ca. 16 columns. Dreadnought and I saw by developing of the TM-concept end of '93 no problem, to fill them with texts. Who's looking the first both TMs, will get, the the most of the volume was coming from the readers. The lot of

work with graphics and the nearly general changing of the TM-Code from TM#3 was the release, that the TM from this moment on the „a little bit more large“ magazine, because it was impossible, a little TM in regular distance get out. With the time it was always more difficult, to fill the columns - so i hoped some months more for parttakers, and buyed, to release very old news. This idea - a little TM more often to release - I can't realise, because I was waiting to long for the Text (or the readers can't adapt themself to the more fast releasespeed...) and the gigantic code of the Mag, that had to has 16 Columns in every issue, 16 songs and something like 80 - 100 pictures. A codechanging, or a complete new concept to realise was impossible, because the neccassary coder (Dreadnought) his activities has put into the coding of DOSgames. So I had to try, the concept to pull through. Because the Withworking more and more was less, I had to write more and more, to fill the big mag :-). Better saying, I'd

not wanted to write less (and I will do it today so), I tried to give the TM-Readers the same of Informations, Reports and News. But I checked since by Tribal Mag #6, that the neccassary work need more time, as I have this year - seeing away from the usual work on TM with the dayly layout- and texteditor-work. One Tribal Mag more i didn't think it's useful, because the following: 1) The withwork will not be more and 2) I have more work then time. The most important ground ist this: The TM-concept is too old, all songs and graphics are over. If I would have enough articles fuer some TM-issues more the around is over. For me the TM is died, so hard it for someone (and for all for the writers and contacts) will be listening and so very it belongs to the scene. If a new discmag-concept is possible for a long time, the TM-death isn't bundled with my exit from the scene! Somewhere in the Overkill is hopefully a text from me, which is informing about the planed Discmag-project and hopefully to the Withwork is activating. (Look to 'Aktuelles') Back to the TM... I ting, the TM was everytime a indicator for the level of the scene, at least for me. Because the Withwork of the readears is checking a fanzine-maker, how it stands around the scene. If swapping is reduced and less software is releasing (who's swapping every week, if all two month Software is released...), come not so often software-tests, articles, news, reports to stand - following: with the mag it is needing longer. To say it short: Software-lowpegel and (letter-)writefoulness is the typical picture of the scenelandscape - national as international. And there is germany the mostly poor: up to some more or not so regular distance of releases of some discmags (CT, GT, DMC) is in the software-section as lot as nothing more going on. The only one, which are active (if the release takes even more time), are exodus, bollaware und wizcat. The rest is sleeping more or less. The french scene is sure the most active, from there are comming the most impulses in Demo- and Fanzinesection. Greece, will be, I think, with the time also more active, but also this (in the moment) little scene will by more little. In this thinkness...

Rubrik: 1:EDIT1.IDX

Zeilen: 193 Angezeigt: Zeile bis

EDITORIAL

author: JUGGLER

last revision: 27/08/96

Das letzte Tribal Mag ?

So wie's aussieht: ja, Der Hauptgrund ist der, daß ich mit der Arbeit an TM vollkommen überlastet bin - nicht nur, weil ich mittlerweile so ziemlich alles selbst schreiben muß, sondern auch aus privaten Gründen: das Abi wartet, auf einen faulen Schüler namens Juggler. Von daher werde ich wohl nicht nur weniger am Tribal Mag arbeiten können, sondern auch



PRINT SONG OPTIO. MENU << >>

Das Ende wurde schon im Tribal Mag 6 nicht ausgeschlossen.

Juggler of POW!
ranslation by Stephan Sommer

Pro-Design Master-Edition 4.0

Nach zweijähriger Arbeit ist es soweit, Crusader neuestes Programm ist da. Die neue Version ist jetzt in der Lage, eine komplette DIN A4-Seite zu bearbeiten und auszudrucken, die Geschwindigkeit wurde teilweise um mehr als 1000% gesteigert, echtes WYSIWYG mit millimetergenauer Anzeige der Druckposition und -größe sind selbstverständlich.



Installation

In den meisten Fällen kann Pro-Design einfach wie geliefert gestartet werden. Es kann allerdings zu Konflikten mit Erweiterungs-ROMs kommen. Diese können, wenn auch etwas umständlich, mit dem Installationsprogramm ausgeschaltet werden, so daß beim Start nur noch die gewünschten ROMs initialisiert werden. Wer auf Laufwerk B: mit X DDOS arbeitet, kann auch das einstellen. Alle anderen Optionen werden von Pro-Design aus eingestellt. Eine RAM-Disc als Laufwerk C: wird ebenfalls unterstützt.

Nachdem man Pro-Design 4.0 geladen hat, erscheint erst mal ein kleiner Einleitungstext, danach das Titelbild mit einem Rasterbalken hinterlegt. Dann wird weiter geladen und es erscheint nach ein paar Sekunden ein ziemlich leerer Bildschirm, nur an dem oberen und unteren Rand sind einige Texte und Fenster angezeigt. In der Mitte des Schirmes erscheint ein kleiner Maus-

pfel, der sich mit Maus, Joystick oder den Cursortasten relativ langsam über den Bildschirm steuern läßt.

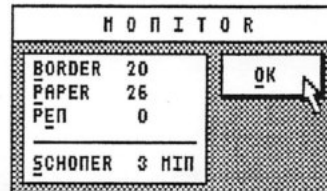
Leider ist die Tastaturabfrage nicht CPCplus-kompatibel, dafür gibt es inzwischen einen Patch. Die einzelnen

Funktionen lassen sich auch mit den unterstrichenen Buchstaben in den Menüs aktivieren, somit kann man sich auch das Ansteuern von Menü-

punkten und Icons. Über Hotkeys läßt sich im Editor bequem das Werkzeug wechseln, ohne jedesmal wieder ins Hauptmenü wechseln zu müssen.

Ein weiteres Problem auf dem CPCplus ist das Floppy-ROM, das sich ein wenig von dem der Vorgängermodelle unterscheidet. Wer eine Inicron ROM-RAM-Box hat, kann zumindest dieses Problem umgehen.

Die Oberfläche arbeitet mit Elementen, also Menüs, Icons und Dialogboxen, wie wir sie schon vom Advanced OCP Art Studio oder Stream2 her kennen.



Pro-Design an sich

Das Arbeitsblatt entspricht einer DIN A4-Fläche. Die Ablage stellt einen eigenen, 16 kB großen Bildspeicher dar, und erfüllt mehrere Aufgaben. Sie dient als

Zwischenspeicher zum Laden und Speichern von 17 kB-Dateien, und

für Cliparts und Bildausschnitte und als zusätzlicher Bearbeitungsspeicher für die Arbeit.

Mit <Schrift1> kann man die 1. Schrift einladen bzw. abspeichern. Es können hier Schriften von Pro-Design 3.0 weiterverwendet werden, wobei hier der Button <Speichern> allerdings sehr fehlt am Platze ist, da man mit dem Programm im Gegensatz zur Version 3.0 in keinsten Weise Schriften verändern bzw. neue erstellen kann. Dafür wird jetzt ein extra Programm mitgeliefert. Bei <Schrift2> für den zweiten Zeichensatz gilt genau dasselbe.

Es steht eine sehr reichhaltige Auswahl an Druckertreibern sowie Treiber für die originale und um das 8. Bit erweiterte Druckerschnittstelle an. Die Tastatur kann wahlweise auf auf DIN-Belegung angapapt werden, neben Cursortasten und Joystick werden auch AMX-kompatible Mäuse unterstützt. Auch die Bildschirmfarben können dem individuellen Geschmack angapapt werden, sogar ein Bildschirmschoner ist vorhanden.

Der Editor

Bei dem Editor handelt es sich praktisch um nichts anderes als um die Arbeitsfläche. Mit ihm werden die ganzen Funktionen wie Kreise, Text schreiben usw. ausgeführt. Dabei zeigt sich die Funktionsvielfalt von



Pro-Design:

PRO DESIGN 4.0 - Installation:

DATA-Zeilen editieren, dann Programm mit RUN 3000 starten!

```
1070 DATA ROM1 = AN
1080 DATA ROM2 = AN
1090 DATA ROM3 = AN
1100 DATA ROM4 = AN
1110 DATA ROM5 = AN
1120 DATA ROM6 = AN
1130 DATA AMSDOS-ROM = AN
1140 DATA ROM8 = AN
1150 DATA ROM9 = AN
1160 DATA ROM10 = AN
1170 DATA ROM11 = AN
1180 DATA ROM12 = AN
1190 DATA ROM13 = AN
1200 DATA ROM14 = AN
1210 DATA ROM15 = AN
1220 DATA 720kB B-LAUFWERK = AUS
Ready
```

Das Installationsprogramm zeigt sich wenig komfortabel.

transparenter Texthintergrund, Linien gestrichelt, gepunktet oder wie auch immer. Für den Fall, daß die automatisch erscheinenden Dialogboxen lästig werden, lassen sie sich deaktivieren und können bei Bedarf über das Stil-Menü erreicht und auch wieder aktiviert werden. Sehr komfortabel zeigt sich auch die Füllfunktion.

Sehr schön ist auch die Positionsanzeige des Fadenkreuzes in Grafik- oder Textkoordinaten oder in Millimetern. Für pixelgenaues Arbeiten gibt es natürlich auch eine Lupe.

Der Schrifteneditor

Pro-Design liegen bereits entliche Schriften bei. Es ist auch ein Schriften-Paket erhältlich. Wer gern selber kreativ ist, der hat mit dem beiliegenden Programm ein sehr gutes Werkzeug um selbst Schriften entwerfen.

Fazit

Pro-Design ist sicherlich kein Programm um eine Vereinszeitung oder ein Fanzine zu drucken. Aber Einladungen, Plakete o.ä. lassen sich mit Pro-Design sehr einfach erstellen.

Mit Pro-Design zeigt einmal mehr, daß der CPC durchaus auch für ernsthafte Anwendungen geeignet ist. Die Vielzahl an Funktionen ist wirklich beeindruckend. Die Preise staffeln sich wie folgt:

Pro-Design 4.0	99,95 DM
4 Grafik-Pakete	je 49,95 DM
Schriften-Paket	
(61 zusätzliche Fonts)	99,95 DM
alles zusammen	299,95 DM

Es muß keiner die Katze im Sack kaufen, es gibt eine Demoversion mit dem vollen Funktionsumfang, nur speichern kann sie nicht. Sie liegt in der CCS-Base zum Download bereit bzw. kann gegen Zusendung einer formatierten Leerdiskette (Format genau angeben!) und eines fertig adressierten und frankierten Rückumschlags bezogen werden bei

Crusader Software & Grafik-Design
Postfach 20 20 16
42220 Wuppertal
Telefon 02 02 / 59 23 03

Transwarp of NCC1701E
Stephan Sommer



Solche Seiten können mit Pro-Design erstellt werden. (Verkleinerte Darstellung)



Das Herz des neuen Pro-Design 4.0: Der Editor.

```

CCCCC PPPPP CCCCC NNN NN EEEEE TTTTTTTT
CC PP PP CC NNNN NN EE TT
CC PPPPP CC NN NN NN EEEEE TT
CC PP CC NN NN NN EE TT
CCCCC PP CCCCC NN NNNN EEEEE TT

```

Das Netzwerk für Amstrad/Schneider 8-Bit-(Z80-)Computer und kompatible.

Das CPCNet ist ein Fido-kompatibles Netzwerk (kann aber auch im ZConnect Format bezogen werden) über die guten alten Schneider/Amstrad 8-Bit-(Z80-)Computer CPC (464, 664, 6128, 464+, 6128+), GX4000, PCW (8256, 8512, 9256, 9512, 9512+), die kompatiblen KCCs aus der ehemaligen DDR und die diversen CPC-Emulatoren (z.B. für PC, Amiga, Acorn, Unix, u.a.). Es soll eine Verbindung und einen Erfahrungsaustausch zwischen den wenigen noch verbliebenen Nutzern der Amstrad/Schneider 8-Bit-Rechner ermöglichen. Dazu wurden 5 Areas eingerichtet:

die anderen 4 Areas passt ist hier zu Hause (unter anderem werden hier regelmäßige FAQs und andere Infos gepostet)

In diesen Areas können sich die Amstrad-8-Bit-User „treffen“ und Mails austauschen. Technisch ist zu sagen, dass das CPCNet ein Unternet des EumelNet ist, welches den Vorteil hatte, dass nicht extra eine neue Netz-

struktur aufgezogen werden musste. Außerdem bietet es den CPCNet-Lesern auch noch die Möglichkeit, ohne Aufwand (auf Wunsch) am EumelNet teilzunehmen. Für nähere Infos zum CPCNet (und entsprechend auch zum EumelNet) stehen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung. Bei 'Armin Schaefer' kann man per Fido-Filerequest unter MagicNamen EUMELINFO die Datei EUMELINF.LZH bekommen. In dieser Datei sind noch nähere Informationen und ein Antrag enthalten.

Thorsten Franke (CPCNet-HQ)
EMail: Botho@kitti.ftg.donut.de

```

CCCCC PPPPP CCCCC NNN NN EEEEE TTTTTTTT
CC PP PP CC NNNN NN EE TT
CC PPPPP CC NN NN NN EEEEE TT
CC PP CC NN NN NN EE TT
CCCCC PP CCCCC NN NNNN EEEEE TT

```

- CPCNET.SOFTWARE: Softwareprobleme, Fragen, Tips (von Spielen, über Textverarbeitungen, bis zu Branchenlösungen)
- CPCNET.HARDWARE: Hardwareprobleme, Fragen, Tips und Basteleien
- CPCNET.CPM: Probleme, Fragen, Tips und Tricks zum „Control Programm for Microcomputers“ (V2.x bis 3.x)
- CPCNET.CODER: Programmierfragen, Tips und Tricks (von Z80-Assembler, ueber Locomotiv Basic, bis zu Turbo Pascal)
- CPCNET.CHAT: Alles was nicht in

The network for the Amstrad/Schneider 8-Bit-(Z80-)computers and compatible

The CPCNet is a Fido-compatible network (can also get as ZConnect-Format) about the Schneider/Amstrad 8-Bit-(Z80-)Computer CPC (464, 664, 6128, 464+, 6128+), GX4000, PCW (8256, 8512, 9256, 9512, 9512+), the compatible KCCs out of the GDR and the different CPC-emulators (such as for PC, Amiga, Acorn, Unix, etc.). It should make possible the communication between the last Users of the Amstrad/Schneider 8-Bit-Computers. So there are 5 areas:

- CPCNET.SOFTWARE: Softwareproblems, Questions, Tips (Games, Applications, Application Specific Solutions)
- CPCNET.HARDWARE: Hardwareproblems, Questions, Tips and Do It Yourself
- CPCNET.CPM: Problems, Questions, Tips and Tricks to the „Control Programm for Microcomputers“ (V2.x to 3.x)
- CPCNET.CODER: programmer's questions, tips and tricks (Z80-Assembler, Locomotiv BASIC, Turbo Pascal, etc.)
- CPCNET.CHAT: All the other things. Also here are regulary postet FAQs and other infos.

XB	Point	Umsatz	Nachricht	12-095	Fido	Edit	Send	Zusatz	12-095
1	Heinrich	Lehmann	Kali	netlog	Bettelheim	Pi	Ular	Info	Schaefer
CPCNET CHAT									
	845	03.08	Armin Schaefer		Thorsten Franke		-Tot ?		
	162	07/99	Tim Lange		Alle		Und sonst ?		
	339	12.08	Tim Lange		Thorsten Franke		-Und sonst ?		
	808	08.08	Thomas Wirtzmann		thorsten Franke		cpcnet		
>	134	09.08	Thomas Wirtzmann		thorsten Franke		netmail ?		
	3877	01.10	Thorsten Franke		All		CPC-Sites		
	28k	04.10	Thorsten Franke		Alle		comp.sys.amstrad.8bit		
>	26k	04.10	Thorsten Franke		Alle		comp.sys.amstrad.8bit		
>	3877	01.11	Thorsten Franke		All		CPC-Sites		
	1579	19.11	Thorsten Franke		Alle		Rundschlag		
	608	29.11	Thorsten Franke		Alle		S: CPC464 3,5" Zweitla		
	642	29.11	Ralf Brostedt		Thorsten Franke		-S: CPC464 3,5" Zweitl		
	684	30.11	Thorsten Franke		Ralf Brostedt		-S: CPC464 3,5" Zweitl		
	3877	01.12	Thorsten Franke		All		CPC-Sites		
	28k	03.12	Thorsten Franke		Alle		comp.sys.amstrad.8bit		
	28k	03.12	Thorsten Franke		Alle		comp.sys.amstrad.8bit		
	1137	03.12	Thorsten Franke		Alle		comp.sys.amstrad.8bit		
!	1165	13.12	Stephan Sommer		Armin Schaefer		Re: Tot ?		

F1-F6: F6-Makros F9: BRS

Im CPCNet, hier mit CrossPoint.

Thorsten Franke (CPCNet-HQ)
translation by Stephan Sommer

graveyard

```

■24h oNLine (HoPeFuL yY!) ■SYSoP: Eddie/Motiv8
■RuNnIng PRoBoARd 2.15 ■CoSYSoP: N/a yet!!

... ■ +49-(0)511-7242160 ■

MoTiU8 GeRMaN HeAdQuARteRS      FidoNet -- 8FIDNET -- Fidonet
ShC Memba Board                 GrafXnet -- S-net -- G-Lnet
--> C64 and PC Stuff online, mainly ART-REL

```

FORGOT DISC-SWAPPING! - TAKE..

GET OUT 2015!

[illegible]

CCS-Base

Hier mal wieder
etwas Stand 2001:
Die CCS-Base
gibt es nach wie
vor.



Die Nutzung der CCS-Base ist kostenlos, also fallen nur die Telefongebühren an.

Neben Informationen zum Computerclub Seeshaupt, sowie Tips und Tricks und viel Software für MS-DOS, Windows, OS/2, Amiga, Archimedes, Linux, C64 und CPC, gibt es auch Onlinespielen und den anderen Dingen, die in Mailboxen üblicherweise zu finden sind, bietet die CCS-Base auch Zugang zum 8-Bit-Net, so daß über die Box auch aktuelle Files zu beziehen sind.

CCS-Base

Here some news from 2001: The CCS-Base BBS already exist.



The use is for free, you just have to pay the telephone line.

Inside are informations about the Computerclub Seeshaupt, a lot of Software for MS-DOS, Windows, OS/2, Amiga, Archimedes, Linux, C64 and our CPC, but there also you can play online games and other things which are usually to find in a mailbox.

Best you log in about an analog modem or by ISDN under the number +49 - 8801 - 2453. If you have some problems to get in the sysop Robert Sterff will help you when you call +49 - 8801 - 2615.

online

BTX am CPC

T-Online

Mancher wird sich fragen, was das eigentlich soll. Viel zu langsam, umständlich, und, und, und..... Alles richtig, nur....

Anfang 1988 brachte die Fa. Siemens in Zusammenarbeit mit Schneider das sog. BTX-Modul auf den Markt. Damals kostete das Teil stolze DM 399,00 (CPC-AI 1/88). Dieser Preis und auch wohl die Übertragung vom 1200 Baud haben dazu geführt, daß sich das Modul nicht durchgesetzt hat. Als CPC-Freak habe ich nun mal ein Faible für alles, was mit dem CPC zu tun hat. Der Autor des zweiten BTX-Textes hat mich dann auch animiert, einen meiner CPC's als BTX-Terminal zu nutzen. Da ich das Modul gerade günstig erhalten hatte, wagte ich den Versuch. Leider war das Teil nicht komplett und ich mußte mir einige Kabel...

hat's doch geklappt.

Das Modul funktionierte, zumindest ließ sich der Hauptscreen aktivieren und die in Modul integrierten Funktionen waren verfügbar. Leider stellte sich heraus, daß bei Betrieb mit Farbmonitor dieser im Normalbetrieb unmögliche Farben zeigte. Das liegt daran, daß das BTX-Modul einen Monitorverstärker hat und dieser die Farben entsprechend verstärkt. Ist der Monitor nicht ganz 100%ig eingestellt, hat man entweder ein rotes (war bei mir der Fall), blaues oder grünes Bild. Also den guten GT65 her. Da kann die Sache mit den Farben ja nicht auftreten, aber das Bild 'schwabbelt'. Dieser Effekt kommt oft bei Overscanprogrammierungen vor, siehe auch 'Future OS' oder DiskMag 'Challenge 7/21'. Das es aber auch anders geht, zeigen die neuesten Produkte von Exodus - Turbo-Assembler, Noter, Demos, usw. Da das BTX-Modul nicht zu verändern ist, nimmt man dieses kleine Manko in Kauf (ich hab's getan), besser als die grässlichen Farben auf dem CTM.

Als nächstes kontaktete ich den Oldenburger T-Online-Dienst (Tel. 0441/234-5677) und erhielt von dort kostenlos ein Modul 'DBT03' und einige Infos. Jetzt konnte ich den CPC an das Telefonnetz hängen und erstmal Über den sog. Gastzugang reinschnüffeln.

Anmeldegebühr: Die Telekom will 50,00 DM sehen. Das habe ich umgangen, indem ich bei meiner Hausbank Homebanking beantragt

habe. Jetzt meldete mich die Bank als BTX-User an und ich konnte die Anmeldegebühr sparen.

Nach ca. 14 Tagen erhielt ich die erforderlichen Codes und nun ging's los. Es fällt der doch recht langsame Bildaufbau auf. Aber für die Zwecke, für die ich BTX nutze (Homebanking, Mitteilungen und E-Mails) reicht es.

Ich bin nur immer wieder erstaunt, daß Anwendungen dieser Art am CPC schon funktionierten, als es einen PC in der heutigen Form noch gar nicht gab. Wer also noch Bock hat, mit dem CPC online zu gehen: Für DM 70,00 hat die ehemalige Schneider-Vertre-

tung hier in Oldenburg noch ein BTX-Modul Original verpackt abzugeben.

Die etwas behäbige Geschwindigkeit des Moduls, das bei Diskettenoperationen immer auf's A-Laufwerk zugreift, läßt sich durch die sog. Makros in etwa wieder ausgleichen. Hier werden alle Tastatureingaben erfaßt. So kann man sich durch Makroausführungen ohne Eingaben machen zu müssen durch das BTX führen lassen. Ich habe z.B. Makros für Homebanking, E-Mails und Mitteilungen erstellt und komme so relativ schnell und problemlos auf die entsprechenden Ausgangsseiten.

G.o.St.-SOFT

BTX-Nr. 0441383426-001

Internet: 0441383426-1@BTXgate.de

Online BTX-Anwendungen am CPC

Auch wenn den Redakteuren der COM! beim Namen unseres Rechners ein Schauer über den Rücken läuft, so ist es uns doch möglich, mit akzeptablem Komfort am Online-Dienst der Telekom teilzuhaben. Für 99 DM bei Weeske und Wiedmann, sowie für 148 DM bei acw kann auch heute noch ein BTX-Modul (Siemens) erworben werden, was wohl seinerzeit nicht den erhofften Erfolg hatte oder einfach zu teuer war. Heute so teuer wie immer ist der Softwaredecoder von Dobbertin (99) - auch noch erhältlich.

T-online heißt mit Mädchennamen Btx und nannte sich zwischenzeitlich Dateg-J. Es ist inzwischen ein Online-Dienst unter vielen, bedingt durch den eingesetzten CEPT-Standard und sein „hohes“ Alter gibt es aber die unterschiedlichsten Varianten, am Geschehen teilzuhaben. So reicht die Palette von Decodern für nahezu alle gängigen Rechner bis zu speziellen „Multicoms“. Die sind sogar so speziell, daß auch mit ihnen nicht mehr die volle Leistung von T-Online erreicht werden kann. Somit sind die Benutzer heute einzuteilen in CEPT-Nutzer und andere. Uns CPC-Usern erschließt sich ebenfalls „nur“ die CEPT-Welt. Viele Leistungen - davon die wenigsten ganz kostenlos - warten darauf, von uns genutzt zu werden. Im Ernst, so ganz billig wird's nicht. Werbung kriegen, Homebanking und Bestellen sind wohl so das einzigste, was nicht extra kostet. Sind zwar immer nur Pfennige, aber um 30-80 DM kann die Telefonrechnung schon anschwellen. Zu den 8 Mark monatlich kommen die Verbindungs- und Nut-

zungsentgelte. Generell Ortsgebühr (City), plus 6 Pf/min an Werktagen von 8-18 Uhr, sonst 2 Pf/min. Dazu gesellen sich die Erfindungen der Anbieter, als da sind Zeittakt (1-130 Pf/min), Seitenvergütung (1 bis meist 999 Pf/Seite), Gebühren für Regionalseiten, Internet-Dienste Auskünfte... Preislich besser als vorher fährt man beim Mitteilungsdienst, hier kann man „postkartengroße“ Meldungen für 30 Pf verschicken. Homebanking ist auch meist günstiger als Schalterverkehr, zumindest werden durch die BTX-Überweisung die Kontoauszüge deutlich übersichtlicher, da jeder Betrag genau zugeordnet ist.

Besonders schön ist, daß man z.B. bei *internet# oder *info# eMails versenden und empfangen kann, eMail Nr. 1 ist meist die Rufnummer + Mitbenutzerzuatz gefolgt vom Klammeaffen und einer sogenannten domain, die der jeweilige Anbieter vergibt. Mich erreicht man inzwischen mit 03602690687-1 @ btxgate.de. Die Preise schwanken zwischen 15 Pf/Seite und 20 Pf/Minute, - es geht. An

dieser Stelle bedanke ich mich schon mal für die Geduld beim Setzen, Sortieren und Layouten. (*Gern geschehen - der Ätzer, äh, Setzer.*)

Den vollen Zugang auch zu den kostenpflichtigen Angeboten muß man beantragen. Ok. Ca. 1 Woche nachdem man seinen Wunsch der Telekom oder I&I oder... kundgetan hat, erhält man per Einschreiben seine Softwarekennung und ein Einstiegsgeheimwort. Ohne diese Dinge ist nur ein Gastzugang möglich, der reicht zum Schnuppern und Probieren, nicht zuletzt der Technik. So kann man sich eine kleine Galerie ansehen, welche schon gut die Möglichkeiten aber auch Grenzen von CEPT und der eigenen Ausrüstung zeigt.

Dobbertin Softwaredecoder

Der Softwaredecoder von Dobbertin (99DM + 13DM Versand + seine und deine Nachnahme = 121 DM!) Für alle, die schon eine serielle Schnittstelle von Amstrad oder Schneider besitzen, also vielleicht auch schon in Mailboxen aktiv sind, vielleicht die beste Lösung, da Schnittstelle und Modem weitergenutzt werden können, das Umstecken entfällt. Der Dobbertin BTX-Decoder läuft unter CP/M+ und unter strikter Ignoranz aller Farbattribute. Alle Textleistungen (Recherche, Banking, Bestellen...) lassen sich aber nutzen, ja, es erscheint sogar Grafik; Logos etc. lockern auf. Die Geschwindigkeit beträgt 1200/75 Baud, das ist wohl V.23 und gerade so akzeptabel. Auf keinen Fall sollte man: KIT-Seiten aufrufen oder gar Telesoftware erwarten. Selbst einige CEPT-Seiten bringen die Software durcheinander, das sind aber Ausnahmen (leider auch *com#). Das Programm kann Seiten als Text oder Grafik speichern. Text gibt ein ASCII-File, die Grafik eine BTX-Seite auf Disc, die (nur) mit dem Decoder wieder dargestellt werden kann, auch offline. Grafikdruck erfolgt nur, wenn auf's achte Bit umgebaut wurde. Der Decoder arbeitet mit einem Modem zusammen, auf Umwegen auch mit einem Akustikkoppler und dem DBT 03. Als Besonderheit kann man die Rufnummer verändern, wichtig bei Nebenstellenanlagen. Auf Makros verzichtet man leider ganz, so auch auf Farbe. O-Ton Dobbertin: „Können Sie sich vorstellen, wie 'zu' der Speicher ist!?“ Ich kann.

Das DBT-03

Dieses Post-eigene Modem ist die Grundvoraussetzung zum sofortigen Einsatz des BTX-Modems. Der Datendurchsatz beträgt 1200/75, das DBT-03 hat etwa die Größe eines 3½"-Laufwerkes, eine Prüftaste und ca. 40 cm TAE-Anschlußkabel. Diese Geräte hatten ganz früher immer eine eingetragene Hardwarekennung, wie so vieles ein Pferdefuß. Wer ein DBT-03 benötigt, der lasse sich von der T-Online Hotline 0130-0190 (abends!) die Rufnummer des T-Online Teams in Oldenburg geben. Dort melde er/sie sich und frage ganz, ganz höflich nach einem modifizierten DBT-03. Richtig, das gibt's nicht zu bestellen, da zu alt. Hier ist echte Kontaktaufnahme gefragt. Dafür entschädigen die Kosten: Null Mark, wenn man...

stufenfrei. (*Ich habe es auch schon mit einem stinknormalem Modem geschafft, eine Verbindung zu T-Online aufzubauen.*)

Nach meinen neuesten Erkenntnissen ist das DBT-03 auch nebenstellenfähig. Dazu muß man es öffnen und kann an den Schalterchen dann die Vor-Ziffer einstellen. Nach der Umstellung unseres Ortsnetzes auf Tonwahl erhielt ich von der Telekom ein neues DBT, mein Verbindungsaufbau verkürzte sich von 45 auf 25 sec.

Das Btx-Modul

Jedem, der mit dem CPC BTX betreiben will, sei diese Hardwarelösung wärmstens ans Herz gelegt. Ich hatte mir bisher nur eins geliehen, weil ich wegen der irreführenden Bezeichnung des DBT-03 an 300 Baud glaubte, was mir Angst gemacht hat :-). Am Modul fällt ein bisschen der Kabelsalat auf, neben dem Kabel zum DBT-03 sieht man etwas recht eigenartiges: Die Videosignale des CPC werden durch das Modul geführt und der Monitor (der graue Kasten hinter dem Kabelberg) bekommt seine Signale aus dem Modul. Dort müssen einige Widerstände an den Pegeln werken, denn die dargestellte Farbenanzahl ist recht hoch (32?). Schönes Beispiel ist im Gastzugang der Wasserhahn unter *83#/Bewegungsabläufe...

Heute (21.09.96) ist es jetzt ein Quartal, daß ich mit Modul BTX betreibe. An die Extras wie Makros, ASCII-Export und CEPT-Grafik speichern,

das Makroverzeichnis und die Farben gewöhnt man sich schon recht schnell, wenn sich doch nur die Geschwindigkeit auf 24/24 erhöhen ließe! Wer weiß Rat, es dürfte aber so gut wie unmöglich sein, es sei denn, jemand hat ein entsprechendes ROM + dazugehörigem Modem. 1200/75 sind zeitweise etw. für ganz harte Nerven. Telesoftware nutzen kommt Rolextragen gleich.

Das Modul kann drucken, *es wird allerdings nur auf Epson (ESC/P) Druckern korrekt gearbeitet.* Das habe ich mir aber nur erlesen. Ergebnis ist eine sogenannte Texthardcopy, jedes undefinierbare Zeichen wird zum Sternchen. Ok, um was zu protokollieren, reicht es.

Telesoftware

Rechnet mit etwa 6-8 kb pro min. Glaubt nicht an CPC-Programme im BTX, das war mal! Allerdings haben manche Anbieter Kataloge, Listen und AGBs als ASCII-Datei im Programm, beispielsweise gelangt man über das Schlagwortverzeichnis an die Schlagwortliste, die ich mal den Autoren beilege. Die Umlaute stimmen nicht, Übertragungszeit war ca. 5-6 min. Die Datei wurde nicht weiter bearbeitet, da mir noch die Nerven fehlen, „WordStar“ suchen und ersetzen zu lassen :-).

Soviel für heute, auf Wunsch gern mehr.

Holm Günther

T-Online

70 Demoschau
71 Nachrichten
72 Geld & Börse
73 Einkaufen
74 PC & Software
75 Unterhaltung
76 Reise & Verkehr
77 Bürgerservice
78 Auskunft
79 Städteinfos
80 Kommunikation

Heute live

91 Zugang mit
Anschlußkennung
92 Ansprechpartner
93 Btx beenden

In T-Online drin...

Betriebssystem zum Umschalten

Auf dem einen CPC läuft dies nicht, auf dem anderen das nicht und für ein zweites Gerät hat man keinen Platz. Die Lösung heißt „all in one“.

Wer sich ein anderes Betriebssystem zulegen will, muß leider lötten, weil Amstrad, um ein paar Pfennige zu sparen, das ROM nicht gesockelt hat. Wenn man aber schon lötten muß, sollte man sich eine Umschaltmöglichkeit vorbehalten. Das ist sowieso die leichteste Lötarbeit und geht so:

1. Lege die Platine so auf den Tisch, daß Du die Schrift auf dem ROM lesen kannst. Beim 464 lautet sie 40009, beim 6128 400025, beim 664 weiß ich's nicht, sie wird irgendwo dazwischen liegen.

zeigersinn die Beinchen ab und kennzeichne Beinchen 20.

3. Dieses Beinchen wird, womit auch immer, vorsichtig so durchtrennt, daß man an beiden Enden ein Kabel anlöten kann.
4. Mach das. Kabellänge ca. 20 cm, die Kontakte dürfen sich nicht berühren.
5. Setze das neue ROM genauso, wie das alte auf das alte und löte nun mit viel Zeit alle Beinchen bis auf Pin 20 mit den darunterliegenden zusammen. Die Kerben müssen übereinstimmen. Die ICs dürfen nicht zu heiß werden, eine Lötzeit von einer halben Stunde insgesamt ist nicht zu lang.
6. Löte an das Beinchen 20 auch so ein Kabel an, gan dünne flexible Drähte reichen.
7. Wenn es sich bei dem neuen ROM um ein EPROM handelt (Das ist meistens der Fall und zu sehen daran, daß sich ein Aufkleber oben drauf befindet, hinter dem sich ein Fenster verbirgt.), dann verbinde den linken oberen Pin mit dem linken unteren Pin.
8. Such Dir einen 5-Volt-Punkt und löte auch daran einen gleichen

Draht an. (Liegt am linken oberen Pin an.)

9. Nimm einen kleinen 2poligen Umschalter und bau den an einer Dir passenden Stelle in. Du darfst den Punkt 10 nach Belieben auch vorziehen, dann fehlt dem Schal-

ter aber der Halt und Dir die dritte Hand.

10. Löte die Drähte wie auf der Zeichnung an den Schalter.

Hartmut Krummrei

Switchable operating system



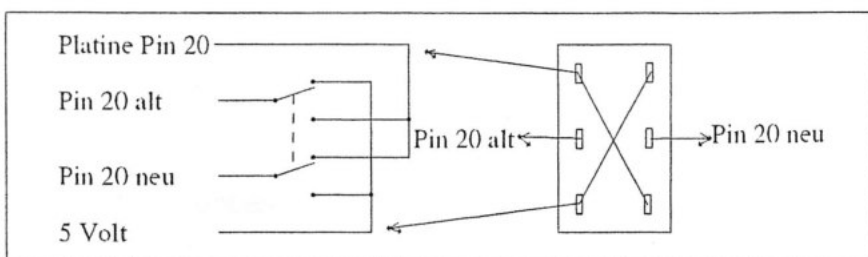
A program doesn't run on a 6128 whilst another program doesn't run on a 464 and a second CPC won't fit on your table. The solution is: all in one!

Those of you who want to use another operating system unfortunately have to get used to a little bit of soldering. Well, blame Amstrad for not spending another two pence in a socket for the operating system ROM. Anyway, if you have to solder, you should include a switch that enables you to choose between the 6128 and 464 operating system. Such a switch is very easy to include if you do as follows:

1. Place the CPC pcb on a table. You should be able to read the specification on the ROM chip. The 464 ROM reads 40009, the 6128 ROM has written 400025 on top of it and the 664 ROM should be something between those two (I don't know it exactly).
2. Count the pins starting from bottom left anti-clockwise and mark pin 20.
3. This pin must be cut, but make sure that you'll be able to solder a piece of wire to both ends of the pin.
4. Do it (solder a piece of wire to both ends of pin 20). The pieces of wire should measure about 20 cm. Make sure that there is not

connection between the two ends of the wire.

5. Place the new ROM on the old one (make sure that both 'look' into the same direction). Now start to solder the two ROMs together, pin by pin. Do this very carefully and don't heat the ROMs up too much. This could be fatal! (at least to the ROMs...) Don't try to be too fast - half an hour should be ok.
6. If the new ROM is an EPROM (this should normally be the case since it's pretty easy to copy a ROM into an EPROM. An EPROM has a 'window' which is usually covered with a sticker -> only to make sure that you know what an EPROM looks like...) you have to connect the upper left pin to the lower left pin.
7. Look for a +5V pin on the pcb and connect it to the pin mentioned in (6) using a piece of wire. Without this connection some (or most) EPROMs won't work.
8. Connect the two pieces of wire mentioned in (4) to a simple 2 pole switch as shown in the figure and, you won't believe it - that's it !!! The only thing that you'll have to do is to integrate the switch into the CPC housing. You may do this before you connect the two pieces of wire to the switch but do it as you like...



Hartmut Krummrei
translation by WSX of INICRON

Flickwerk

Auch das Leben einer Diskette geht irgendwann dem Ende zu. Wenn auch erneutes Formatieren einen Sektor nicht mehr zum Leben erwecken kann, kann er aber ausgeschaltet werden.

Etwas Theorie...

AMSDOS unterteilt eine Diskette in 180 Cluster, jeder 1 KB groß, erstreckt sich also über zwei Sektoren. In jedem Verzeichniseintrag werden in den Bytes &10 bis &1F die entsprechenden Cluster einer Datei zugewiesen.

Wir können also immer nur einen Cluster abschalten, nicht einen einzelnen Sektor. Dazu behaupten wir einfach, daß der Cluster zu einer Datei gehören würde, die gar nicht existiert. Damit auch keiner auf die Idee kommt, diese Datei zu laden, gebe ich ihr auch noch einen eigentlich gar nicht möglichen Namen, z.B. „[broken]“. Außerdem schütze ich die Datei vor dem Löschen, indem ich das ReadOnly-Bit, Bit 7 im ersten Zeichen der letzten 3 Buchstaben, setze.

...und die Praxis

Zuerst einmal müssen wir wissen, auf welcher Spur welcher Sektor kaputt ist. Ist das bekannt, wird der Cluster wie folgt berechnet:

$$\text{cluster} = (\text{spur} \times 4608 + \text{sec} \times 512) / 1024$$

spur steht dabei für die defekte Spur, sec für den defekten Sektor. Damit ist aber nicht die Sektor ID gemeint, z.B. &41 bei System- oder &c1 bei Datadisketten, sondern der wievielte Sektor auf der Spur defekt ist. Ist das Ergebnis ein Bruch, muß aufgerundet werden, 1,5 bedeutet also Cluster 2.

Die ersten 16 Byte des Verzeichniseintrags sollten wie folgt aussehen:

```
0000 00 5b 62 72 6f 6b 65 6e _[broken
0008 5d a0 20 20 00 00 00 00 ]^ _
```

In den nächsten 16 Byte wird der beschädigte Cluster eingetragen, natürlich können es auch mehrere sein. In diesem Beispiel ist es Cluster 2:

```
0010 02 00 00 00 00 00 00 00 _
0018 00 00 00 00 00 00 00 00 _
```

Wichtig ist nur, daß die übrigen Bytes auf &00 gesetzt sind.

Sollte eine Diskette auf Spur 2 auf den Sektoren &41 bis &44 einen Schaden haben, ist sie für das Dataformat durchaus noch zu gebrauchen, wenn dieser wie eben gezeigt ausgeschaltet wird.

Bei einem Fehler im Verzeichnis

Patchwork

Even discs don't live forever. Even if reformatting doesn't help anymore and a sector really is defect you needn't throw the disc away - you can mask the defect sector out.

A little bit of theory

AMSDOS subdivides a disc into 180 clusters. Each cluster is 1 kb long. So, each cluster needs two sectors since one sector is 512 bytes long. In each directoryentry the bytes &10-&1f determine the number of the clusters that are occupied by a file.

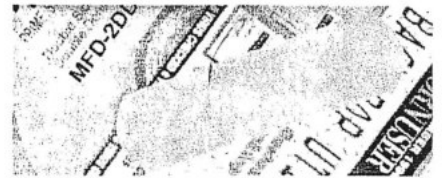
This means that we can only mask out a whole cluster and not one single sector. How does the masking work? Easy (if you know how!): just make the CPC believe that the damaged cluster (2 sectors) belong to a file that, in fact, doesn't exist. In order to prevent people from accidentally loading that non-existing file we simple give it a non-valid name. For example: „[broken]“. In addition to this we write protect it by setting its the ReadOnly bit (bit 7 of the first byte in the last three bytes of the filename).

...and now for the practical part

At first we need to know the track and the number of the defect sector. Once we figured that out we have to calculate the corresponding cluster. This can be done by using the following equation:

$$\text{cluster} = (\text{track} \times 4608 + \text{sec} \times 512) / 1024$$

Track stands for the defect track and sector for the defect sector (what



einer Datadiskette reicht es, sie auf System zu formatieren, damit sind die Spuren 0 und 1 stillgelegt, als Bootdiskette ist diese dann aber unbrauchbar.

Mr. AMS of SCUG



else?!). Cluster is not the sector ID like &41 on a system disc or &c1 on a data disc but is a number between 1 and 9 depending on which sector is defect (remember: one track normally has 9 sectors). If the result is a fraction it has to be rounded. So, 1.5 stands for cluster no. 2.

The first 16 bytes of a directoryentry should look like as follows:

```
0000 00 5b 62 72 6f 6b 65 6e _[broken
0008 5d a0 20 20 00 00 00 00 ]^ _
```

In the next 16 bytes the defect sector has to be inserted. There can be more than one, of course. In this example, cluster no. 2 is defect:

```
0010 02 00 00 00 00 00 00 00 _
0018 00 00 00 00 00 00 00 00 _
```

It is important that the remaining bytes of the entry are set to &00.

If a disc had a defect on track 2, sectors &41 to &44, it could still be used in data format if the defect sectors were masked out in the way described above. A data disc with a defect directory can be formatted as a system disc since then track 0 and 1 are not used for data (in fact they are used as the system tracks!). Such a system disc is usable but it won't boot (since the system tracks are defect).

Mr. AMS of SCUG,
translation by WSX of INICRON

Nachrüstung der F-Tasten am KC compact

Entsprechend dem Kommentar von Stephan Sommer zu meiner Kurzvorstellung des KC compact auf RS 15.29 habe ich mir Gedanken gemacht, wie ich meinem KCc zu seinen fehlenden Funktionstasten ver helfe.

Außer im Systemhandbuch (Seite 126) wurde auch im Rundschlag 16.06 freundlicherweise die Tastaturmatrix dargestellt. Der rechte Teil des Bildes beschreibt die Minimalvariante.

Der KC compact steht normal vor mir, nur die obere Gehäuseschale ist abgenommen. Rechts ist die Tastatur über Quetschstecker/Buchse an das 'Motherboard' angeschlossen. Den Stecker muß ich an den dargestellten Pins ansetzen, also oben 3. bis 5. von links und unten 5. und 6. von rechts. Zum Probieren genügt es, dünne Kabel miteinzuklemmen, hat sich die Lösung bewährt, ist es natürlich ratsam, die Punkte zum Anlöten ausfindig zu machen. Die fünf Drähte lassen sich gut an dem herausnehmbaren Typenschild in der oberen Gehäusehälfte herausführen.

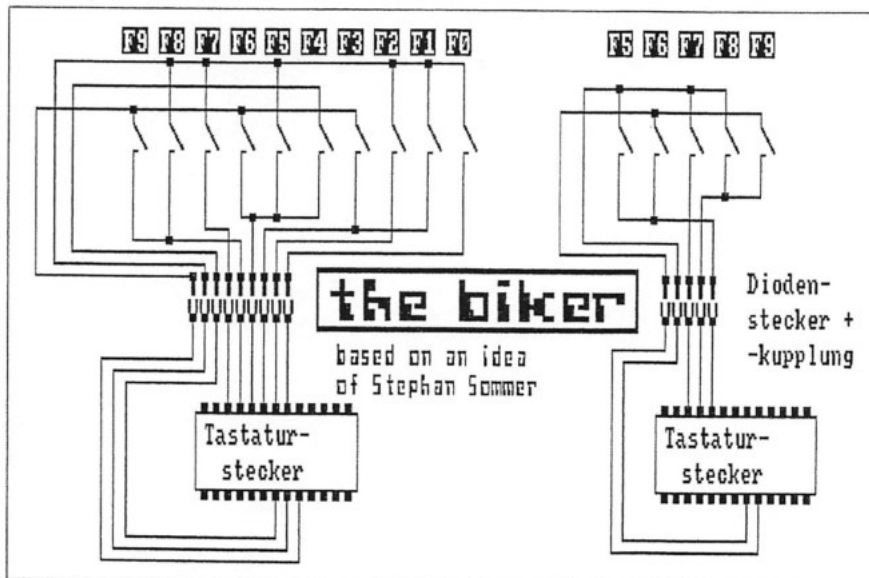
Bei mir sind sie zunächst an eine Diodenkupplung gelötet, denn immer werden die Tasten F5 bis F9 auch nicht gebraucht. Bei Bedarf stecke ich den Diodenstecker, mit dem das ausgediente und umgebaute SEGA-Joypad verbunden ist, in die Kupplung und kann Tictac spielen, ohne es

erst umprogrammieren zu müssen. Ebenso könnte ein Joystick verwendet werden, um die erforderlichen fünf Schließkontakte bereitzustellen.

Hat man eine Telefon- oder Taschenrechnertastatur zur Verfügung, kommt man natürlich gleich auf den Gedanken, alle zehn F-Tasten herauszuführen und in ergonomischer Anordnung zur Verfügung zu haben, manche Spiele nutzen die F-Tasten statt des Cursortasten-Kreuzes oder Joysticks. Hierfür ist der linke Teil des Bildes ein Entwurf. Zuletzt will ich nicht länger verheimlichen, daß einem in jedem Fall ein Auftrennen und Neuverbinden der Leiterbahnen des Joypads, der Telefontastatur usw. nicht erspart bleibt, aber allzu schwierig ist das auch nicht.

Viel Erfolg!

the biker



Anschlußschema für 10 Funktionstasten am KC compact

Listschutz ade!

Wie man Protected BASIC endgültig los wird.

Zwar weiß jeder CPC-Benutzer, wie man Protected BASIC (SAVE"prog",p) umgehen kann, aber es ist und bleibt ein Ärgernis.

Erfreulicherweise kann die ROM-RAM-Box auch ein ROM 0 simulieren, das eingebaute BASIC-ROM bleibt in diesem Fall auf der Strecke. Auf diesem Weg läßt sich auch der Befehl ausschalten, der das Flag setzt an Adresse &AE2C, das anzeigt ob das aktuelle Programm geschützt ist oder nicht.

Man gehe also folgendermaßen vor: Softbrenner starten und ROM 0 auslesen. Jetzt setzt den Bit an die Adresse &6CA5 bis &6CA7 auf 0 setzen, dann das ganze auf Platz 0 laden. Von nun an ist es egal, ob ein Programm geschützt ist oder nicht, der Schutz existiert praktisch nicht mehr.

Stephan Sommer

Goodbye list protection!



How to get rid of Protected BASIC.

Every CPC owner knows that you can work around Protected BASIC (SAVE"prog",p), but it is still an annoying thing.

The ROM-RAM-Box can also simulate a ROM 0, while the built-in BASIC-ROM stays unaffected. With this method, it is possible to disable the order that sets the flag at adress &AE2C, which shows if the current program is protected or not.

This is how you do it: Start Softburner and read ROM 0. Now edit the bytes &6CA5 to &6CA7 and set them to zero, then reload to place 0. From now on it doesn't matter if a program is protected or not, the protection doesn't exist anymore.

Stephan Sommer
translation by Vampire

Der Diskette zwischen die Schale geföhlt

Wie gestalte ich mein Directory selbst? Viel ist darüber schon erzählt worden, mit welchem Programm es am leichtesten geht, wieviele Zeichen man pro Eintrag unterbringen kann etc... Über die Grundlagen ist bis jetzt noch nicht viel erzählt worden.

Jeder weiß, daß ein Directory aus mehreren Einträgen besteht, die nach dem Eintippen von CAT auf dem Bildschirm erscheinen. Manchmal aber erscheinen andere Texte, wie z.B. bei der letzten RS-Disk (Odie's Megadingsdemo). Wieso aber zeigt er statt dem üblichen Programmdateien nun plötzlich wohl geordnete Startanweisungen? Ganz einfach: Odie hat einige (hier: fast alle) Eintragungsmöglichkeiten (64 Einträge sind normalerweise möglich) aus dem Directory für seine Meldung geöpft. Vermutlich: Man muß die Einträge verändern!

Steuerzeichen

Knüpfen wir an dieser Stelle noch einen Gedankenfaden: Es gibt sehr viele Steuerzeichen, die einem komplette BASIC-Befehle ersetzen. Sehen wir uns die kurze Tabelle an.

Diese 5 Werte haben es in sich und sind für unseren Zweck mehr als notwendig. Wenn wir also diese Werte sinnvoll in das Directory einbauen, kommen wir zu einem guten Ergebnis, da nicht ein Zeichen auf dem Bildschirm angezeigt wird, sondern die beschriebene Funktion ausgeführt wird.

Verzeichnisauflau

Kommen wir wieder zum Anfang. Wir müssen also, um eben diesen besonderen Effekt zu erreichen, die Werte in die oben beschriebenen Einträge setzen. Dazu greifen wir zu einem Disketten-Monitor (gibt es wie Sand am Meer, z.B. Amsmon etc...) Wenn wir diesen geladen haben, greifen wir zu einer Beispieldiskette (Achtung: Nur mit einer Sicherheitskopie arbeiten. Wir stehen für keine Folgeschäden gerade!) und suchen uns das Directory auf der Diskette. Wahrscheinlich liegt eine Disk im Data-Format im Disk-Schacht: Da befindet sich das Directory auf Track 0, Sektor &C1 bis &C4. Falls

es aber eine Diskette im Systemformat ist, sehen wir auf Track 2, Sektor &41 bis &44 nach.

Bevor wir jetzt an's wirklich eingemachte gehen, sollten wir uns den Aufbau des Directorys ansehen. Nehmen wir mal an, auf der Diskette ist die Datei BEISPIEL.BAS gespeichert. Diese ist 3 kB lang und befindet sich im User 0. In diesem Fall werden wir in etwa folgendes Bild vor uns haben:

```
00 42 45 40 5 50 40 45 00000000
4C 42 41 53 00 00 00 15 LBAS....
55 56 57 B5 B5 B5 B5 B5 UVW....
B5 B5 B5 B5 B5 B5 B5 B5 .....
```

Ein gesammter Eintrag besteht aus 32 Bytes. Ohne groß Erfahrung zu haben, kann man hier sagen, daß das 1. Byte wohl den User angibt, dann folgen 11 Bytes für den Filename (inkl. Extension), auf den Punkt zwischen Name und Ext. wird verzichtet. Danach kommt erstmal uninteressanter Datenmüll (die 15 steht für die Anzahl der Records) und "UVW" (&55, &56, &57). Diese Werte geben die 1k-Blocks an, die von der Datei auf der Diskette in Anspruch genommen werden (Wir erinnern uns : 3kB Länge!). Aber im Endeffekt interessieren wir uns nur für den Filename.

Die Zeichen 2-9 sind für den max. 8 Zeichen langen Filename reserviert, danach wird gewöhnlich ein Punkt

ausgegeben, es folgt die Extension mit 3 Zeichen. Der Punkt ist nicht auf der Diskette gespeichert!

Einsatz der Steuerzeichen

Nun stehen wir noch vor einigen Problemen, für die wir Lösungen entwickeln wollen. Zum einen fängt das Directory mit einer Drive-User-Meldung an, die wir leider nicht unterdrücken können. Ist aber nicht weiter tragisch, wenn wir den Bildschirm nach dieser Meldung löschen (siehe wieder bei den Steuerzeichen, z.B. EOT). Nun werden die Dateinamen nach dem Schema Dateiname-Punkt-Extension-xxkB (Länge) aufgelistet. Was bei uns nicht mit auf dem Bildschirm erscheinen soll ist der Punkt t und die Längenangabe. Aber dazu gleich mehr... Wir wissen nämlich nicht, wo auf dem Bildschirm der Filename ausgegeben wird. Deshalb müssen wir jedes Mal den Cursor neu setzen (ein Blick auf die kurze Tabelle am Anfang zeigt,...). Desweiteren müssen wir, um die Längenangabe nach der Ext. nicht mit auf dem Bildschirm zu haben, die Textausgabe verbieten (NAK). Den Punkt überschreiben wir, indem wir als erstes Zeichen der Extension ein Backstep (BS, &08) einsetzen. Damit der nächste Filename wieder ausgegeben wird, muß die Textausgabe wieder zugelassen werden. Von den 11 Zeichen verbrauchen wir also nur für (Reihenfolge beachten!)

- a) Textausgabe zulassen (1 Zeichen)
- b) Cursor setzen (3 Zeichen)
- c) Punkt löschen (1 Zeichen)
- d) Textausgabe unterbinden (1 Zeichen)

RUNDSCHLAG

Ready

RUN"RS

So wird unser Directory ausgegeben.

Ups, 11-6=5 Zeichen. Nicht sehr ergiebig, gelle? Aber das Resultat entschädigt für vieles.

Verdeutlichen wir uns das ganze praktisch: Wir wollen nach der Eingabe von CAT in der Mitte des Screens ein RUNDSCHLAG und links unten ein RUN"RS sehen. Schnappen wir uns also den ersten freien (!) Eintrag, den man meistens an einem &E5 an der Stelle der Usernummer erkennt. Gehen wir also von Hand in den Eintrag folgendes ein:

```
00 04 02 1F 23 0D 52 55 ...#.RU
4E 08 44 15 00 00 00 00 N.D....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

Was haben wir gemacht? Erstmal den User auf Null gesetzt, dann den Mode auf 2 gewechselt (&04 &02), den Cursor neu positioniert (&1F &23 &0D), ein RUN ausgegeben (&52 &55 &4E), den Punkt gelöscht (&08), ein D drübergeschrieben (&44) und die Textausgabe verboten. Wer das überschaut, versteht auch die folgenden weiteren Einträge.

```
00 06 1F 27 0D 53 43 48 ...'.SCH
4C 08 41 15 00 00 00 00 L.A....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

```
00 06 1F 2C 0D 47 20 20 ...,.G
20 08 20 15 00 00 00 00 , ....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

```
00 06 1F 01 16 52 55 4E ....RUN
22 08 52 15 00 00 00 00 ".R....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

```
00 06 1F 06 16 53 20 20 .....S
20 08 20 15 00 00 00 00 , ....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

Fertig. Dafür haben wir immerhin 5 Einträge geopfert, aber es ist doch

ganz nett. Da AMSDOS bei einem CAT die Einträge übrigens nach den ASCII-Werten sortiert (kleine am Anfang, größere ans Ende), werden unsere Einträge am Anfang ausgegeben, bevor die „wirklichen“ Einträge drankommen würden. Da wir aber bei den von uns zuletzt angelegten Ein-

trag die Textausgabe am Ende sperren, ist das erste was der User zu sehen bekommt, ein „Ready“. Nun kann er den Angaben auf dem Bildschirm folgen...

Ablaze of MOPS

Touch the floppy disk between the cover



How can I create my really own directory? One can hear many words of other CPC-user s, e.g. howmany chars one can press into a directory entry andwith which pr ogram you are able to do that.

Anybody knows that a directory consists of a number of entries (places which include informations about a file). After typing CAT you'll see these informations on your screen. But sometimes you see other texts like loading instructions, e.g. last RS-Disk (Odie's Megathingdemo)? But why does these instructions appear on the screen? Because Odie sacrificed most of these entries (64 are normally possible) for his message. That means: One has to change the entries.

Controlcharacters

At this place we will think about another point. There are a lot of codes (chars < 32) which stands for complete BASIC-instructions. Take a look to the table.

What shall we do with these worthies? If we add these „commands“ to our directory we will get a quite good result. But let's return to our first stream.

Construction of the directory

We have to change the directory with these (and more, of course) „chars“. Take a disk-editor (like Amimon) and a blank disk (Attention:

Please use a backup-disk! We can't help you when you loose some worthfull parts!) and search for the directory (if you use a blank disk, you'll never find the directory, see a short example-file!). Probably you've a Data-formatted disk in your drive. Then you can find the directory on Track 0, Sector &C1 - &C4. If you use a System-formatted disk you have to search for Track 2, Sector &41 - &44.

But before we start to do handwork (not this soft of handwork you think of!), we have to take a look on the construction of the directory. Imagine that there's the following file on your disk: BEISPIEL.BAS, length 3kB, user 0. Then you see this screen:

```
00 42 45 49 53 50 49 45 .BEISPIE
4C 42 41 53 00 00 00 15 LBAS....
55 56 57 B5 B5 B5 B5 UVW....
B5 B5 B5 B5 B5 B5 B5 .....
```

One entry needs 32 bytes. Without having great experiences one can say that the first byte shows the USER, the bytes 2-12 are reserved for the filename (without the dot!). Then there are some less interesting bytes (&55, &56, &57 are the 3 1kB blocks, 15 is the number of records). So the bytes 2-9 stands for the filename, the follows normally a dot and then the extension (3 chars). The doesn't saved on the disk!

Action for the chontrolcharakters

Now we have some problems. First when you enter the CAT-command a Drive-User-message appears on the screen, which we cannot suppress.

Code	Name	Parameter	Wirkung
4	EOT	m	MODE m einschalten
6	ACK	-	Textausgabe zulassen
8	BS	-	Cursor ein Zeichen zurück
21	NAK	-	Textausgabe verbieten
31	US	x,y	Cursor auf die Position x,y setzen (LOCATE x,y)

Die Steuerzeichen-Tabelle

But that's not really tragic when we clear the screen after this message (look at the table of codes, e.g. EOT). And now follow the filenames (scheme: Filename-Dot-Extension-xxkB length). When we prepare the directory we won't see the dot and the length-message. But later more to this theme... We don't know at which position on the screen the filenames appear. That means that we have to set the cursor every filename at a new position (a look at the table shows...). Further on we have to prohibit the text-output after the extension. The dot will be overwrite by adding a Backstep (BS, 8). In order to see the next filename we have to activate the text-output again. We have 11 chars per filename and need (look at the order):

- Activate text-output (1 char)
- Set cursor (3 chars)
- Clear dot (1 char)
- Prohibit text-output (1 char)

Oups! 11-6=5 chars. Not too much, isn't it? But the result compensate for that. But now we will do real hand-work (stop rubbing!) and make plain the theoretical stuff. We will see a „RUNDSCHLAG“ in the middle of the screen, following by a „RUN“RS“ at the left bottom. Let's searching for a free (!) place in the directory who will has often a &E5 on the place of the user-number. Enter the following

Code	Name	Param.	Effect
04	EOT	m	Activate MODE m
06	ACK	-	Prohibits the text-output
08	BS	-	Backstep (Cursor)
21	NAK	-	Allows the text-output
31	US	x,y	Set cursor on the position x,y (LOCATE x,y)

A table of the control-characters we've used.

worth es:

```
00 04 02 1F 23 0D 52 55 ...#.RU
4E 08 44 15 00 00 00 00 N.D....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

What have we done? First we set the user on 0, then the MODE on 2 (&04 &02), then we set the cursor on another position (&1F &23 &05), added a RUN, BACKSTEP (08) and a D and prohibited the text-output (15). If you've understood this you will check the rest of this part easily.

```
00 06 1F 27 0D 53 43 48 ...SCH
4C 08 41 15 00 00 00 00 L.A....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....

00 06 1F 2C 0D 47 20 20 ...G
20 08 20 15 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....

00 06 1F 01 16 52 55 4E ....RUN
```

```
22 08 52 15 00 00 00 00 ".R....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....

00 06 1F 06 16 53 20 20 .....S
20 08 20 15 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

Ready! We have sacrificed 5 entries but it looks quite nice.

By the way, the 52 08 52 15 00 00 00 00 entries by the ASCII-worthes of the filename. That means that our prepared entries will appear before the „real“ entries follow. But we've prohibited the text-output after our last prepared entry and the first thing (after our „RUNDSCHLAG“-message) the user see on the screen is a „Ready!“ Now he can execute the loading instructions...

Pour mes amies en France

Tu peut lire la traduction Anglaise parce que ma francais n'est pas tres bien et tu ne peut pas comprendre ma traduction francais. C'est la raison pourquoi je n'essaye pas d'ecrire francais! May the force be with you! Stay cool et a 100%!

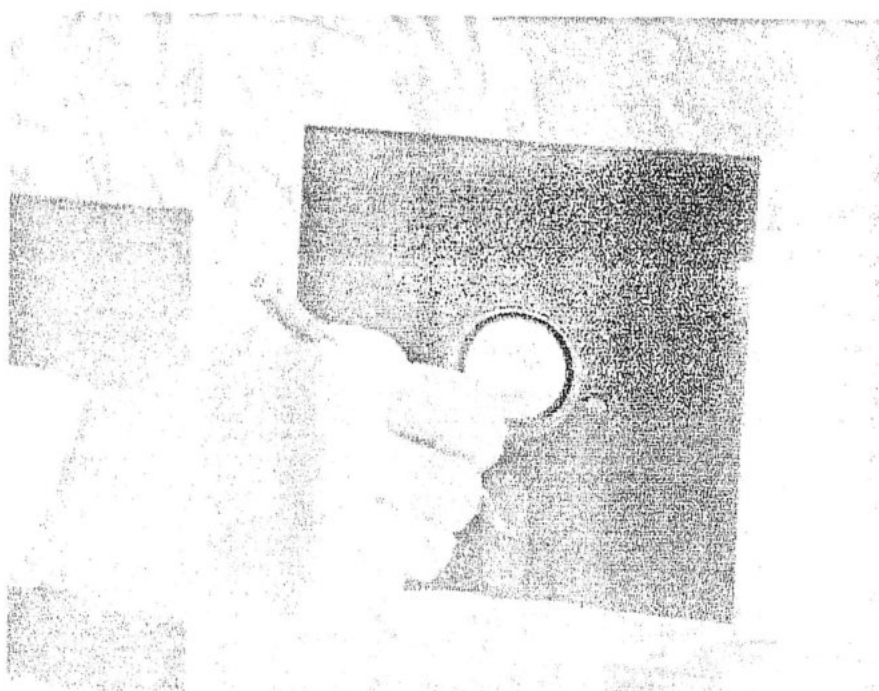
And a short sentence for the Krauts: My go-hold is over-meadows (English for Better-Knowen!).

That's really international, isn't it, Marabu?

Ablaze of MOPS

That's really international! It is! Thank you, Ablaze, for translating your German article. All European CPC-Freax will be thankful.

Marabu



Sandman: Liebe und Magie

Eine Komplettlösung mit einigen Tips und Cheats

Die Traumwelt

Auf dem Tisch in deiner Kammer findet sich eine Schlüssel, die du mitnimmst. Geh zur Galerie und sprich mit Schicksal, dann mit Tod, die dir ein Ankh gibt, wenn du sie um Hilfe bittest. Danach sprich mit Delirium: Sie gibt dir den Einfall, Hob Gadling zu besuchen. Geh zum Throaal und erzähle Matthew dem Raben von Verlangens Plänen. In einem Anfall von Heldenmut fliegt er weg - nimm seine Federn und geh wieder zur Galerie. Rede mit Verlangen und frage es über Matthew aus. Du wirst erfahren, daß er als Geisel festgehalten wird. Lehne das Angebot ab. Rede mit Lucien in der Bibliothek. Frag ihn über ungewöhnliche Vorkommnisse, und er wird zugeben, eine Weile abgelenkt gewesen zu sein. Frag ihn dann, ob Bücher fehlen. In der Tat, das Nekronomikon ist weg. Nach einem Gespräch über das Buch und die Oneirophagen, rät Lucien dir, Howard Philips Lovecraft in den Weichen Orten zu besuchen. Verlasse den Palast und gehe zu dem kleinen Fluß in den Feldern südöstlich des Palastes. Fülle die Schale mit Wasser („benutze Schale mit Wasser“) und gehe zu Fiddler's Green im Südwesten. Gieße die trockene Pflanze („benutze Schale mit Pflanze“) und sie wird sich erholen. Nach einem kurzen Gespräch mit Fiddler's Green bekommst du die Pflanze. Reise zu Hob Gadlings Haus.

Hob Gadlings Haus

Bevor du das Haus betrittst, nimm den Helm ab („benutze Helm“), sonst erschreckst du Hob. Betritt das Haus und geh in die Küche. Schau den Tisch an, nimm das Ei und reise zu den Weichen Orten. Sprich NICHT mit Hob, bevor du nicht das Ei hast, sonst bekommst du es nicht!

Die weichen Orte

Lauf im Haus herum, bis du die mentale Barriere (die seltsame Tür) findest. Streue etwas Sand auf die Barriere und sie wird zu einer echten

Tür. Betritt den Raum dahinter, und du bist in Lovecrafts Studierzimmer. Nimm den Helm ab. Sprich mit Lovecraft über das Nekronomikon, und er wird dir raten, mit John Dee zu sprechen, der das Buch ins Englische übersetzte. Wenn Lovecraft dich wegen seiner Krankheit fragt, sag ihm, was du willst. Reise in die Träume der Menschheit.

Die Träume der Menschheit

Es gibt verschiedene Träume, die bei jeder Reise per Zufall ausgewählt werden. In diesen Träumen finden sich irgendwo ein Blitz und eine Geschichte. Nimm beides und kehre zur Traumwelt zurück.

Die Traumwelt (2)

Besuch Abel im Haus der Geheimnisse. Gib ihm die Geschichte, und er wird dir zum Dank eine andere erzählen und dir die Decke daraus geben. Geh zu Evas Höhle und gib ihr die Decke. Sie gibt dir dafür einen Apfel. Reise wieder zu den Weichen Orten.

Die weichen Orte (2)

Steig den Turm hinauf und rede mit John Dee. Frag ihn über allgemeines, dann über den Zauber. Er sagt, daß er dafür Rabenfedern braucht. Gib ihm ein paar davon, und sieh ihm beim Zubereiten zu. Offenbar benötigt man vier Lebenssymbole, Rabenfedern und eine starke Vorstellungskraft. Trotzdem mißlingt der Zauber und du kehrst in die Traumwelt zurück.

The Dreaming

After the intro, examine the table in your chamber. You will find a bowl.

SANDMAN

Magie und Liebe

Die Traumwelt (3)

Benutze deinen Sand (der die Macht der Träume bzw. „starke Vorstellungskraft“ enthält) mit einem der vier Lebenssymbole (Ankh, Blume, Ei, Apfel) oder den Federn, und du wirst einen Lebenszauber erschaffen. Jetzt bist du bereit, zur Schwelle Verlangens zu reisen.

Die Schwelle Verlangens

Nimm den Helm ab, und vor dir wird sich eine Pforte öffnen (Spätestens jetzt abhebern, denn ab jetzt kommt's auf Timing an). Betritt das Herz der Schwelle, und Verlangen wird das Nekronomikon öffnen, was dich mit jedem Spielzug mehr schwächt. Benutze den Lebenszauber und deine Energie ist regeneriert. Dann befreie Matthew, indem du den Blitz auf seine Ketten (nicht auf Matthew!) schleuderst. Verlangen stürzt auf das Buch zu. Drück es weg, es wird stolpern, hinfallen und für etwa drei Spielzüge außer Gefecht sein. Befiehl Matthew schnell, sich das Buch zu greifen. Damit ist das Nekronomikon zurückgewonnen und die Traumwelt gerettet. Schau dir das Finale an. Geh und kaufe alle Sandman-Bücher, die du finden kannst. Lies sie.

Tips und Cheats

Das hier ist natürlich nur der schnellste Weg, das Spiel zu lösen. Damit der Text aber nicht zu lang für den Rundschlag wird, sind die ganzen Tips in der englischen Version der Lösung zu finden.

The Electric Monk of TGS/Creators

The Sandman: Love And Magic



A Complete Walkthrough Solution including hints and cheats

Take it. Enter your Gallery and talk to Destiny, then to Death, who will give you an Ankh if you ask for help. After that, talk to Delirium: She will give you the idea to visit Hob Gadling.

Go to the throne room and tell Matthew the Raven about Desire's Plans. Matthew will fly away in a fit of heroism. Pick up his feathers. Go to the Gallery again and talk to Desire: Ask about Matthew and you will find he has been taken hostage. Refuse Desire's offer.

Visit the Library and talk to Lucien. Ask him about anything unusual, and he will tell you that he has been distracted for a while. Then ask if any books are missing. And indeed, the Necronomicon is gone. After a long talk in which the history of the book and the Oneirophages is explained, Lucien advises you to visit Howard Philips Lovecraft in the Soft Places.

Leave your Palace and go to the small river in the fields southeast of your palace. Fill the bowl with water („use bowl with river“) and go to Fiddler's Green in the southwestern corner of the map. Water the dead plant („use bowl with plant“) and it will come back to life. After a short talk with Fiddler's Green you will take the flower.

Now travel to Hob Gadling's House.

Hub Gadling's House

Before entering the house, take off your helmet („use helmet“), or Hob will freak at your sight. Enter the house and go into the kitchen. Look at the table there, take the egg and travel to the Soft Places. Do NOT talk to Hob before you have the egg, otherwise you won't get it!

The Soft Places

Walk around in the Mansion until you find the mental barrier (the weird door). Sprinkle some of your sand on the barrier and it will dissolve to reveal a door. Enter the room behind it and you will be in Lovecraft's study. Remove your helmet. Then talk to Lovecraft about the Necronomicon, and he will tell you to talk to John Dee, who translated the book into English. When Lovecraft asks you about his disease, tell him whatever you like. Travel to the Dreams of Humanity.

The Dreams of humanity

There are various dreams, selected randomly every time you travel here. Somewhere in these dreams, you'll find a lightning and a secret story.

Take both. Return to the Dreaming.

The Dreaming (2)

Visit Abel in the House of Secrets. Give him the story and he'll tell you a story in return. He will also give you the blanket from the story. Now go to Eve's cave and give her the blanket. She will give you an apple in return. Travel to the Soft Places once more.

The Soft Places (2)

Go up the tower and talk to John Dee. Ask him about things in general, then ask about the spell. He says he needs raven's feathers to complete it.

Give him some of your feathers and watch him craft the spell. Apparently, ~~one needs four symbols of life: raven's feathers and a strong imagination for it.~~ Nevertheless, his spell will fail and you'll return to the Dreaming.

The Dreaming (3)

Use your magic sand (which contains the power of dreams, the above-mentioned „strong imagination“) with any of the four life symbols (Ankh, flower, egg, apple) or the feathers, and you will create a life spell. Now you are ready to travel to the Threshold of Desire.

The Threshold of Desire

Take off your helmet, and a portal will appear in front of you (Better save the game now, timing will be crucial from now on).

Enter the heart of Desire's Threshold, and Desire will open the Necronomicon, weakening you more and more with every move you make. Quickly use the life spell and restore your energy. Then free the chained Matthew by throwing the lightning at his chains (NOT at Matthew himself!). Desire starts to run towards the book, so push it away. It will stumble and fall and be stunned for about three moves. Quickly talk to Matthew and tell him to grab the book. You have retrieved the Necronomicon and saved the Dreaming.

Watch the finale. Now go out and buy every Sandman book you can find. Read them.

Hints and cheats

Of course, this walkthrough is only the fastest way to solve the game.

I would recommend you to talk to all the people and creatures in the game, so the story becomes a bit clearer. There are also some small sub-stories in the tales of the other characters, like that of Cain's wife or Hob Gadling's new love Audrey (I just threw this one in as an insider gag for people who know the books: Audrey, whom Hob is so in love with now, will be killed by a car in Sandman#59, which casts a dark shadow on his present happiness).

Some other things to do include telling Cain about Abel's story after he gave you the blanket. Cain will get furious because Abel blabbered out another secret, and will kill him. This is not necessary, but since Abel dies once in every major Sandman storyline, it's a way of making the story more complete. You may also take the gun from the dream of Bruce Wayne (who, as we all know, became the Batman after the events he dreams of in the game took place in his childhood), but it's not useful at all. On the contrary, if you try to use it on things, you will very likely destroy them and block your chances to win the game. Do NOT try to destroy Matthew's chains with the gun instead of the lightning - you'll miss and kill Matthew.

Oh yeah, the cheat: Press the small <Enter> key when reading the instructions. An extra line will appear at the bottom of the text and tell you something very important that will change your life. Not.

Bye for now, hope you liked the game

The Electric Monk of TGS/Creators
April 17th 1996, 19:20

Black Land - Tips & Tricks

Es geht mir hier darum, meine gesammelten Tips weiterzugeben, um anderen BL-Zockern, die Probleme haben, zu helfen.

Fangen wir doch mal mit ein paar grundsätzlichen Sachen an:

Es gibt in dem Spiel zwar eine Karte, auf dieser sind aber nur die Räume eingezeichnet; es fehlen Gegner und Gegenstände. Darum lohnt es sich auf jeden Fall, sich selbst eine Karte zu zeichnen. Wer dazu nicht in der Lage ist, der kann sich an mich wenden. Ich habe folgende Karten auf Paper:

Kellerräume in der Hütte des Fres, Akral, Kanalisation von Akral, Gadgeten, Stormheim und das Labyrinth (nur ca. 180 Räume von 372).

Die meisten Karten sind zumindest bis auf drei, vier Räume vollständig.

Aber fangen wir doch mal in der Hütte des Fres an: Nachdem das Fres ausgebabbelst hat, und Orcus sich verzieht, geht ihr erst mal in die rechte Ecke des Raumes und nehmt dort die Fackel. Danach begeben ihr euch zum Sofa und geht auf nehmen. Die Peitsche drückt ihr dann Vanessa in die Hand. Jetzt gilt es, den Sonntagschinken für das Fres zu finden. Dazu geht ihr durch die obere Tür abwärts in den Keller. Die kleinen Fässer dürfen jetzt un-

tersucht werden. Ach ja, die Fackeln geht ihr am besten Zeichling, der auch andauernd vorlaufen darf. Als nächstes sind in dem Raum vier Türen, von denen zwei abgeschlossen sind. Ihr werdet im Verlauf des Spieles noch ein paar Schlüssel finden, mit denen ihr dann diese und andere Türen aufschließen könnt und müsst. Ich könnte jetzt natürlich den ganzen ersten Level hier hinschreiben, aber der ist ja so leicht, daß es sich ja nicht lohnt. Auf jeden Fall geht ihr jetzt durch eine der beiden linken Türen. Im einen Raum hockt ein Pelzgnom, der einen Tisch, einen Stuhl und zwei Fackeln hockt. In dem anderen Raum sind ein paar Fässer (untersuchen!) und eine Falltür. Von da an nimmt das Geschehen seinen Lauf.

Ich gehe mal davon aus, daß der erste Level durchaus schaffbar ist. Wenn dies geschafft ist, könnt ihr noch etwas durch die Behausung des Fres streifen. Hier findet ihr ein paar Waffen, eine Mohrrübe und einen netten Spiegel, der euch folgenden

Tip gibt: „Ist etwas verklemmt, die Rübe enthemmt!“.

Komischerweise ist in dem schönen großen Zimmer mit dem schönen großen Kamin eine Rüstung (die links hinten), deren Visir klemmt. Verstanden? Auf jeden Fall bekommt ihr mit dem Schlüssel, den ihr dann bekommt, die verschlossene Truhe in der Hütte auf.

Begeben wir uns dann nach draußen, werden wir eine wunderschöne Landkarte sehen. Allerdings sollte man diese nicht all zu lange anschauen, da hier draußen die Zeit schneller läuft. Je nach Tageszeit ist die Karte übrigens verschieden groß. Unter Tags füllt sie das ganze Sechseck, nach 22⁰⁰ Uhr ist es nur noch ein Kreis mit 3 cm Durchmesser, den man sieht. Auf dieser Karte gehen wir jetzt nach links zu einer Stadt namens Akral. Auf Feuer drücken, und wir sind in der Stadt drinnen. Und späte-

stens jetzt lohnt es sich, eine Karte zu zeichnen. In der Stadt könnt ihr jetzt einfach nur rumlaufen oder direkt versuchen, zum König zu kommen.

Audienz beim König

Tja, warum eigentlich zum König gehen? Was hat der alte Knacker denn verbrochen? Er besitzt die Sphäre der Luft. Vielleicht habt ihr es schon mitbekommen: Ihr müßt die vier Sphären finden, um die Elementardämonen bekämpfen zu können. Und dieser König Vestonius hat eben die erste Sphäre. Noch etwas zu den Sphären selber: Nur die Sphären können die Schutzwälle der Elementardämonen brechen. Sie haben die Kraft, euch zu den Festungen der Elementardämonen hin zu teleportieren. Allerdings funzt diesem König zu kommen, müßt ihr erste einmal eine Audienz beim Hauptmann beantragen. Dieser wohnt im Nordosten der Stadt. Wenn ihr jetzt da hinlatschen tut, wird er allerdings nicht da sein. Ihr müßt erst mal eine Person finden, die euch den Tip gibt. Versucht es mal mit der Frau in der Wirtschaft, und eßt dabei noch kurz eine Mahlzeit, wenn ihr Hunger habt, das Essen dort ist nur zu empfehlen. Wenn ihr dann den Tip habt, geht ihr zurück zu dem inneren Stadttor. Von dort aus geht ihr ein paar Felder nach oben, bis ihr zu einem Händler kommt. Dort kauft ihr Lebensmittel und ca. 10 bis 15 Fackeln (braucht ihr für die Kanalisation und später für das Labyrinth). Danach nach rechts in Richtung Hauptmann. Der Hauptmann selber sieht aus wie einen normale Wache, solange, bis ihr in an spricht. Von ihm verlangt ihr dann eine Audienz beim König, die ihr dann auch bekommt. Zum König? Erst mal wieder zurück zum inneren Stadttor und dann nach rechts, bis ihr zu einem großen Portal mit zwei Wachen kommt. Durch diese Tür geht ihr dann, und danach immer geradeaus. Drei Räume weiter solltet ihr dann vor einem netten alten Mann stehen, der einen Auftrag für euch hat. Was genau wird jetzt nicht gesagt. Auf jeden Fall geht es dann erst mal wieder abwärts in die Kanalisation. Der Eingang befindet sich in der Nähe der Obelisk und der Toiletten. Es wäre auch noch ratsam, ein paar Antigifttränke mitzunehmen, da da unten allerlei stacheliges herumrennt. Ir-



gendwann nach lange hin und her rennen solltet ihr dann so ungefähr im Nordosten der Karte auf einen Raum mit vier Skorpionen treffen, der zwei Ausgänge hat. Wählt einen der beiden Ausgänge und ihr kommt in einen Raum mit 8 Türen und viel Wasser in der Mitte. Hinter jeweils zwei Türen ist ein Raum. In jedem dieser Räume sind 6 bis 8 Skorpione. Wenn ihr dann alle Räume durch habt, kommt aus dem Wasser der Reichsapfel, allerdings in einer Verpackung, die erst mal getötet werden sollte. Den Apfel bringt ihr jetzt zu seiner Majestät, dem König. Und dafür bekommt ihr... auf keinen Fall die Sphäre. Dazu müßt ihr nach Gadstetten. Aber verlaßt die Stadt ja nicht alleine! In Gadstetten dekt ihr euch noch mal mit Lebensmitteln ein (Händler ist im NW), dann besichtigt ihr noch die Stadt und geht in den Wald. Dann geht ihr zum Schmied, wo ihr euch besser ausrüsten könnt, bzw. eure alten Waffen (z.B. die kleinen Messer, die jeder Pelzgnom hat) verkaufen könnt. Danach gehts zwei Felder weiter nach links und die Treppe rauf. Dort ist dann der Bürgermeister, der euch zum Labyrinth schickt. Ihr solltet euch den Dialog am besten aufschreiben, da einige wichtige Sachen darin vorkommen. Zum Beispiel der Name des Schöpfers des Labyrinths (Kajedna, zwei Buchstaben sind nicht richtig platziert, sonst wär's zu einfach). Nun begeben sich aus Gadstetten raus zum Irrgarten hin und stoßt dort auf zwei Probleme in Form von Rätselmündern. Diese werden euch auch im Labyrinth selber begegnen. Hier mal ein paar verschlüsselte Hilfen:

Im Labyrinth

Kajedna ist der Schöpfer des Labyrinths. Das Fres ist der Schöpfer von allem. Der Landwirt ist Massenmörder. Dank 'ner Freundin kann man nicht mehr sehen. Und dann noch eine Zeile aus 'nem Lied: „Die Zeit heilt Wunden, doch vergessen kann ich nicht!“ (stammt übrigens von den onkelz). Diese Tips sind eigentlich leicht zu entschlüsseln. Die Rätsel sind übrigens so aufgebaut, daß nach etwas alltäglichem gefragt wird, aber eben auf eine stark umschriebene Art und Weise. Im Labyrinth ist der Einsatz von Lufttränken erforderlich. Mindestens 6 Stück solltet ihr schon

mitnehmen. Nachdem ihr ca. 170 Räume durch habt, könnt ihr euch mal nach links oben wagen. Dort ist ein Raum, in dem viele Obelisken und ein paar Leitern sind. Dieser Raum sieht zwar freudlich aus, aber dort beginnt das eigentliche Labyrinth (ich sitze im Moment auch noch dort fest). Es ist wirklich der bisher schwierigste Teil und es ist so gut gemacht, daß man bald verrückt wird!!! Also, auf jeden Fall eine extra Karte anlegen, auf der die Räume um einiges größer sind als auf den bisherigen.

Zum Schluß noch zwei Sachen: Tips, die ich so im Text nicht untergebracht habe, die aber später vielleicht noch von nutzen sein könnten, und dann noch eine Auflistung aller Gegner, die ich bisher gefunden habe.

Noch ein paar Tips

Ordurak war ein Waise. Er wurde von den Schwarzmagiern der Scharlachroten Kreuzes aufgezogen. Außerdem haben seine Experimente etwas mit einer ägyptischen Pyramide zu tun. Der Orden ist übrigens seit 300 Jahren in Stormheim. Zwerge leben zurückgezogen und vom Bergbau. Sie sind klein und kräftig. Die Insektenwesen nennen sich Beskiden. Sie kommen aus dem Schwarzen Land und sind verflucht. Außerdem leben sie in Stämmen und haben eine Königin. Ein lustiges Bild kommt auch, wenn Vanessa auf Stufe 10 angekommen ist. In Stormheim gibt es ein Haus mit



einer Geheimgtür. Hinter dieser Tür ist ein Henker. Dort gibt es auch Waffen. Die Schwester einer Akraler Frau bekam Drillinge.

Laßt euch übrigens nicht von den Zahlen verwirren. Der Karpfnik ist zum Beispiel ein leichterer Gegner als ein Skelett. Oder die Augen sind stärker als ein Octopus. Der Totenkopf ist auch nicht so schwer zu besiegen wie ein Baumgolen. Und die Schnecke kann auch mehr austeißen als einstecken. Aufpassen solltet ihr vielleicht beim Saurier. Der tötet schon mit einem Schlag (Der Saurier ist glaube ich übrigens ein Triceratops).

Danke noch an Odiesoft (der Dauerzocker hat das Spiel schon fast durch !!!) und Uncle Siggie (von ihm stammt der eine oder andere Tip und die Bilder).

Mark McReady of TAG

Pelzgnom	20	Beskiden	???	Geher	80
Ratte	19	Geister	ca. 150	Räuber	68
Skorpion	42	Urmenschen	???	Räuberhauptmann	88
Octopus	89	Skelett	105	Töle	50
Baumgolen	150	Spinne	27	Goreksca	85-100
Saurier	240	Karpfnik	155	Urmensch2?	107
Augen	48	Totenkopf	195	Schnecke	56

Die Gegner mit Angabe ihrer Lebensenergie

Probleme mit Epson LX-86

Um den Epson LX-86 an den Amiga meines Neffen anzuschließen, mußte ich Pin 14 am 25-Sub-D-Stecker des Druckerkabels ablöten, seitdem sind die beiden Codes &0A und &0D trennbar und der DIP-Schalter 2-4 erfüllt seine Aufgabe. Die Wege der Bits sind unergründlich! Trotzdem kann ich unter Context Schönschrift nicht fett drucken, fett wird gedruckt, aber aus dem NLQ-Font so lange in den normalen gewechselt... Weiß jemand einen Patch? Die andere Lösung ist - ein anderer Drucker.

the hiker

Nicht jeder Drucker kann Fettschrift in NLQ drucken. Probiere einfach nachstehendes Programm aus, wenn „NLQ fett“ in NLQ und fett ausgedruckt wird, dann liegt es nicht am Drucker. Ich habe es an meinem altersschwachen DMP2160 auspro-

biert, der kann es auch nicht, wie der Ausdruck zeigt. Weil der Drucker aber stur bei NLQ bleibt, während er mit Context Fett druckt, ist es wohl so, daß Context beim Fettdruck NLQ abschaltet.

Stephan Sommer

```
100 nlql$=CHR$(27)+"x"+CHR$(1)
120 kursivl$=CHR$(27)+"E"
130 kursiv0$=CHR$(27)+"F"
140 reset$=CHR$(27)+"@"
150 PRINT#8,reset$
160 PRINT#8,"Normal, ";fettl$;"Fett";fett0$
170 PRINT#8,nlql$;"NLQ, ";fettl$;"NLQ fett"
```

Normal . Fett
NLQ. NLQ Fett

BENG is not dead!

Dass wieder eine Geschichte mit Anfeindungen losgeht ist echt mies, aber das kann Euch ja nichts ausmachen. Alle, die sich so im Dunstkreis vom Rundschatz bewegen, ist ja bekannt, daß gerade Leute, die in die Szene wollen, die größte Klappe haben und dann auch mal, wenn sie das Pseudo etc. nicht kennen, versuchen, sich größer aussehen zu lassen. Das tut zwar im ersten Augenblick weh, aber geht schnell vorbei. Eure Arbeit wird dadurch auf keinen Fall schlechter.

Immer wieder muß ich lesen: BENG! ist tot (RS 19!!!). Wer darf denn hier BENG! töten. Ihr oder ich. Und solange noch x-Joker, REX, Treble A Denisson und ich weitermachen, ist BENG! nicht tot. Vielleicht hört Ihr davon auf dem CPC nichts mehr, aber: Mund halten und nach Sachen suchen. Vielleicht, in irgendeiner Box, in irgendeiner File-id steht es da wie Phoenix aus der Asche: BENG! (naja, das war schon ziemlich dick aufgetragen). By the way: Es gibt eine FTP-Box in Frankreich, die sämtliche BENG!-Demos hat. Suchen!

DSC of BENG!
CHRIzz@CHESSY.aworld.de

Prehistorik 2

Nachdem ich den Riesengorille un-

schädlich gemacht habe, ich glaube in Level 3, komme ich in den Wald. Was muß ich dort tun um weiter zu kommen?

Jürgen Ehlert
Schormdorferstraße 93
75642 Welzheim

CPC im Gadget

Falls einer von Euch auch einen Amiga besitzt, besorgt Euch das Gadget einem Diskettenmagazin von Wurzel-sepp, dort sind in der Rubrik „Mumpitz“ Berichte über 8-Bitter, z.B. Gadget#22 Bericht über CPC-Emulator. Bezugsquelle: Andreas Neuman, Espenhausen 3, 35091 Cölbe

Jürgen Ehlert

„Windows is like a box of chocolate...
You never know what you're gonna get.“



© 1996 The Electric Monk of TGS/CRT

CPC Userclub

Ich bin noch Mitglied bis zum 31. Januar 1996 beim CPC Userclub, Wuppertal. Dieser Club wurde seinerzeit von Rolf Knorre ins Leben gerufen. Monatlich erscheint ein Club-Info. Dieses Info lebte und lebt natürlich, wie beim Rundschlag auch, von der Mitarbeit seiner Mitglieder. Wie das halt so ist, diese Mitarbeit läßt immer zu Wünschen übrig. Aber trotzdem hat es der Wuppertaler Club bis dato geschafft 51 Infos herauszugeben, d.h., die mitarbeitenden Clubmitglieder (wozu ich mich auch zähle) haben dafür gesorgt, daß der Club seit über 4 Jahren besteht. Ich meine, dies ist schon eine Leistung! Nun aber habe ich mich nach langer, langer Überlegung doch entschlossen, den Userclub zu verlassen, weil die Mitarbeit praktisch an eine Handvoll Leuten hängengeblieben ist, so daß der Informationsfluß auch nicht mehr allzu groß ist.

Einige ehemalige „Wuppertaler Clubmitglieder“ haben ja schon für den Rundschlag geschrieben, wie ich unschwer erkennen konnte, so daß ich hoffe, über diesen Weg wieder die Kontakte anknüpfen zu können.

Heinz-Werner Dreher
Diepenstr. 10
40625 Düsseldorf

RS-Disk und Vortex F1-X

Die RS-Disk 11/12 hat mir, gutgläubig auf die angepriesene Kompatibilität vom 5¼" B-Laufwerk startend, sowohl die Vortex F1-X als auch das BOS 3.1 geschrottet. Nach gründlicher Prüfung und Zusammenbau läuft zunächst alles einwandfrei, aber spätestens nach einer Stunde stürzt das BOS ab und bringt das Gesamtsystem (464 mit voller Epromkarte und Lightpen) in einen undefinierten Zustand (Temperaturprobleme im Gate-Array bei der BOS-Umschaltung wahrscheinlicher als ein direkter Kartenfehler). Die Karte ist vom neueren Typ mit nur einem Kabelclip, läßt sich daher nur mit der kompletten Epromkarte ausschalten.

Das ausgebaute System ist ein 464 mit intern umlaufendem Blechrahmen und wird im BOS-Handbuch nicht definiert (CPU-Sockel liegt unter der

Karte). Das Gate-Array ist vom Typ 'Amstrad/40010/ 2 8 5 4 0 /36AA'.

Weiter hier vorhandene 464 haben das Gate-Array mit Kühlblech bzw. wie vor, jedoch 28 8 40 statt 28 5 40 (464 mit Kurzplatine / 664 / 6128). Vielleicht läßt sich aus den dort vorhandenen Plänen feststellen, ob diese beiden Käfer pinkompatibel sind. Eventuell hat ja der '464 ohne alles' gerade dieses Gate-Array. Auch an der 'Vortex SP256' habe ich gegebenenfalls Interesse, weil die ganze Arbeit von über 10 Jahren auf dieses System ausgerichtet ist.

Besteht auch die Möglichkeit, Eigen-Software von Diskette (welches Format? Kosten?) in Eproms zu brennen?

Rolf H. Fürmeyer

Es ist schwer vorstellbar, daß Software die Hardware zerstört von der sehr theoretischen Möglichkeit eines mechanischen Schadens beim Diskettenlaufwerk durch das Ansteuern nicht mehr vorhandener Spuren mal abgesehen. Selbst das mörderische Crime 1.1 haben alle meine Laufwerke überlebt. (Hat entsetzlich geschepert!) Vielleicht kennt ja einer unserer Leser dieses Problem.

Weder Marabu noch ich haben einen Eprom-Brenner. Daher auch hier wieder ein Verweis auf unsere treue (Schleim!) Leserschaft. Die wesentlich elegantere Methode wäre die ROM-RAM-Box, die ich nicht mehr missen möchte.

Stephan Sommer

Schlafmützen

Laut Gerüchten will der Rundschlag immer mehr den CPC verdrängen. Als am besten geben wir uns gleich den Kopfschuß. Je mehr nämlich über Archis, PCs usw. berichtet wird, desto mehr wandern ja auch immer mehr ab, weil sie erstens immer erfahren wie gut das andere System ist, bzw. nichts mehr von alten CPClern hören und wirklich denken, daß er tot sei. Langsam bin ich es auch leid, allen Szenern immer nur in den H..... zu treten, damit sie wieder munter werden.

TransWarp of NCC1701E

Wie Du an dieser Ausgabe sehen kannst, haben wir den Archimedes und PC wieder zurückgedrängt.

Es freut mich sehr, daß Du Dich berufen fühlst, die CPC-Szene anzutreiben... viel Spaß dabei.

Stephan Sommer



Steckbrief

Günther Holm, 30 Jahre, MSR-Techniker ohne weitergehende Programmierkenntnisse. KCcompact seit '89, CPC 6128 seit '93. Fan ausgefallener Anwendungen für 8-Bit-Rechner (Platinenlayout, Btx, 3D-Bilder, SPS-Hilfsprogramme...) Seit einem Vierteljahr (jetzt ist Mai) bin ich glücklichster Besitzer einer Amstrad RS232 - Schnittstelle. Jetzt hole ich mir noch das BTX-Modul und werde versuchen, es am Kc compact zum Laufen zu kriegen.

Man kann mich erreichen: Günther Holm,

Unterdorf 4,

99976 Eigenrieden

Tel.: 03 60 26 / 9 06 87

Btx: 03602690687-1, Briefkasten ist geöffnet.

Internetadresse 036026687-1 @ btxgate.de

Das soll hier nicht der einzige Steckbrief bleiben. Wenn auch Du Dich hier vorstellen willst, her damit!

Stephan Sommer

Ab in die Zukunft!

Vassago lockt und prompt kam sie auch - die CPC-Gemeinde, deren Jünger bekanntlich immer für eine Party zu haben sind.

Wo geht's hier zur Party?

Eigentlich war's nicht schwer, die Party zu finden... vorausgesetzt, man hält die Karte verkehrt (also richtig) rum und ignoriert ihre Proportionen... Ah, da war ein Plakat... Mist, vorbei, zurück, dank TFMs Hilfe als Navigationsoffizier haben wir's dann auch gefunden.

Wer sich an die meist vorherrschende Enge der vergangenen Meetings erinnert wurde gleich angenehm überrascht, uns stand eine ganze Turnhalle zur Verfügung. (Und ich hatte schon bedenken, ob ich überhaupt soviel Kram mitnehmen soll, wie immer haben TFM und ich den Laderaum meines kleinen Mitsubishi bis zum letzten Kubikzentimeter gefüllt.)

Computerfete oder was?

Auch wenn es nicht ausdrücklich in der Einladung stand, so war doch den meisten klar, daß es sich um eine CPC-Party handelt. Incognito V's Interesse galt aber eher dem vorhandenen Videomaterial. Waren die menschenzermatschenden Szenen die ersten drei mal noch ganz lustig, begannen diese Filmchen doch allmählich zu nerven.

Vassago drohte uns beim Empfang auch gleich mit seiner Stereoanlage, als Gegendrohung viel mir eigentlich nur ELO ein, aber er ist ja für alle Musikrichtungen offen. Dank der Erfindung der Aktivbox, mit der heute offenbar jeder Computer ausgestattet ist, der was auf sich hält, zeigte sich Vassagos Musikprogramm allerdings nur als relativ unbedeutende Lärmquelle.

Auffällig war auch die Zahl der Archimädel und PCs, die allerdings sehr häufig damit beschäftigt waren, den guten alten CPC zu emulieren, später kamen auch noch zwei Amigas hinzu.

Dark Sector war mit seiner Mailbox angereist, damit alle diejenigen, für die Augsburg in einer inakzeptablen Tarifzone liegt und alle modemlosen Freaks auch mal etwas DFÜ-Wind zu spüren bekommen.

Die Inicrons waren mangels Fleiß, selbstverständlich will ich ihnen das bißchen Ruhe nicht streitig machen, das sie im Moment genießen, ohne einen Prototyp ihres Netzwerks bekommen, dafür mit dem obligatorischen Bier.

Fleißig coden die Coder

Ein leicht modifizierter Fraktalgenerator auf meinem RiscPC wurde



Chaos (typisch für CPC-Partys?)

von TFM dazu mißbraucht, die Einzelbilder für ein FutureOS-Filmchen zu rendern. Auf der Party wurde auch ein Update auf die neueste Version dieses Betriebssystems verteilt.

Odie zeigte neue und neu aufgemachte Effekte aus seiner Trickkiste, so z.B. einen aus der Ferne Zeile für Zeile in den Bildschirm fliegenden Text.

Die Bollawares warteten mit einem besonderen Schmankerl für eine Partydemo auf: An einer Skala kann eine Jahreszahl ausgewählt werden und je nachdem erscheinen zwei Personen für in dieser Epoche typischer Kleidung... mittels eines ausgeklügelten Morphingalgorithms!

Doch, ganz nett.

Etwas spärlich zeigte sich die Versorgung mit Nahrungsmitteln, da mußten sich die Gäste selbst war organisieren, aber so ein kleiner Ausflug



Nahrungsaufnahme - ein Versuch



Die Inicron-Schwestern (Da gucken sie mal ganz brav!)

zwischen durch ist eigentlich auch nicht schlecht, wenn auch nicht alle ganz senkrecht wieder zurückkamen. (Gell, Brainy?)

Kaum hatten sich alle beruhigt und aneinander gewöhnt, war auch schon

Get to the future!

Vassago lures and the people came - the CPC-community, where the members are always keen on a party.

Where is the party, please?

Actually it wasn't difficult to find the party. It would have been even easier if we held the map the other way round so that it would have been the right way....Oh there was a poster...shit, too fast, back, thanks to TFM as our navigator we did find it at last.

It was not like the last meetings where we didn't have much space. It was absolutely different, we had a whole sports hall for our purposes.

Computer-Party, or what?

Although it wasn't explicitly said in the invitation, it was clear that this would be a CPC-Party. Incognito V was more interested in the available Videos. There were a lot of people murdering scenes, the first three were funny but then they began to bore me. At first Vassago threatened us with his personal stereo, as defence I thought about something from ELO, but Vas-

wieder Sonntag und damit der Zeitpunkt der Abreise gekommen. Tja, schade eigentlich. Aber die nächste Party kommt bestimmt.

Stephan Sommer



sago likes all music styles. Thanks to the invention of the active loudspeaker from which every computer has a pair of Vassago showed us his music program, but was relative silent.

There were a lot of Acorns and PCs around which mainly were used to emulate the good old CPC. Later on arrived two Amigas at the show.

Dave Seater came with his whole mailbox for all people who can't call Augsburg because of too expensive call rates. And there are even some people in the world who don't have a modem. The Inicrons didn't have a prototype of their CPC-Network with them. But they brought a lot of beer.

Coding Coders

A modified fractal generator on my RiscPC was used by TFM to render the picture for a FutureOS film. There was also an update for the latest version of this OS available on the party. Odie showed us new effects, like some text which flies to the screen.

The Bollawares had a special for the partydemo. You can choose a year from a scale and then there appear two persons with clothes typically for this epoch.

Very nice!

The food supply was a mess. The guests had to get the food on their own way, but a little ride outside was not but, even if some people came back a little bit pissed (Do you remember, Brainy?)

Time flew away and then it was Sunday, the time of our departure. What a pity. But the next party is to come.

Stephan Sommer
translation by Christian Allinger



Fraggle und Face Hugger



Das Paarungsritual zwischen Außerirdischen und Vegetariern.



„Dreamer, you know you are a dreamer...“

Vintage Computer Festival Europe

Nach amerikanischem Vorbild stieg 2000 in München das erste VCF Europe. Heuer gelang dem Veranstalter noch eine Steigerung. Für alle, die nicht dabei waren ein paar Eindrücke.

Ein Feuerwerk klassischer Computersysteme, das war das Vintage Computer Festival Europe, nunmehr in der zweiten Auflage. Selten gibt es ein so breites Spektrum an Rechner-technik von historischem Wert zu sehen, unter anderem ein IBM-Großrechner, dessen Komponenten von seinem unermüdlichen Entdecker von einem Dachboden gerettet und nun auf dem VCFE zusammengesetzt wurden. Wenigstens die Mechanik zumindest konnte im Laufe des Treffens zum Laufen gebracht werden konnte. Die Ausmaße dieser Maschine entsprachen einer sehr großen Tiefkühltruhe. Dabei handelte es sich weniger um eine Party, auch wenn außerhalb der Besucherzeiten solche Stimmung aufkam und es sich einige Teilnehmer nicht nehmen ließen, in der Halle zu übernachten, sondern vornehmlich um eine Ausstellung.

Es gab etwas zu sehen

Beeindruckend die mobilen PCs, nicht alle MS-DOS-Rechner richteten sich nach dem IBM-Standard, sondern brauchten eine speziell an die Maschine angepasste Version des

Betriebssystems.

Acorn BBC- und Archimedes-Maschinen in allen Farben und Formen sowie Busbreiten von 8 und 32 Bit konnten bewundert werden.

Beeindruckend auch die Ausstellung von Ataris, besonders hübsch weil barbiefarben und dafür platzraubend im Aufbau das Atari XL Gamesystem, Tastatur ist extra aber über ein kurzes Kabel angebunden, auf die Oberseite der Maschine kann nichts gestellt werden wegen Modulschacht und einigen Extratasten.

Apropos Atari: Andy Böhm kam mit einem Atari 1040ST, auf dem er nach vielen Jahren sein Morseprogramm vollendete. Es braucht ganz schön Gehirnschmalz, ein Programm zu schreiben, das nicht nur morst, sondern auch Morsezeichen in Klartext übersetzt. Wer sich dafür interessiert: Das Programm steht in der CCS-Base (siehe Seite 13) zum Download bereit.

Sehr schön die DDR-Rechnerriege. Ein gut ausgestatteter KC 85/4 bildet ein nettes Türmchen, der KC87 beeindruckt mit Quasigraphik (Grafiken aus Grafikzeichen zusammengesetzt) und ganz besonders beeindruckte mich der Aufbau eines

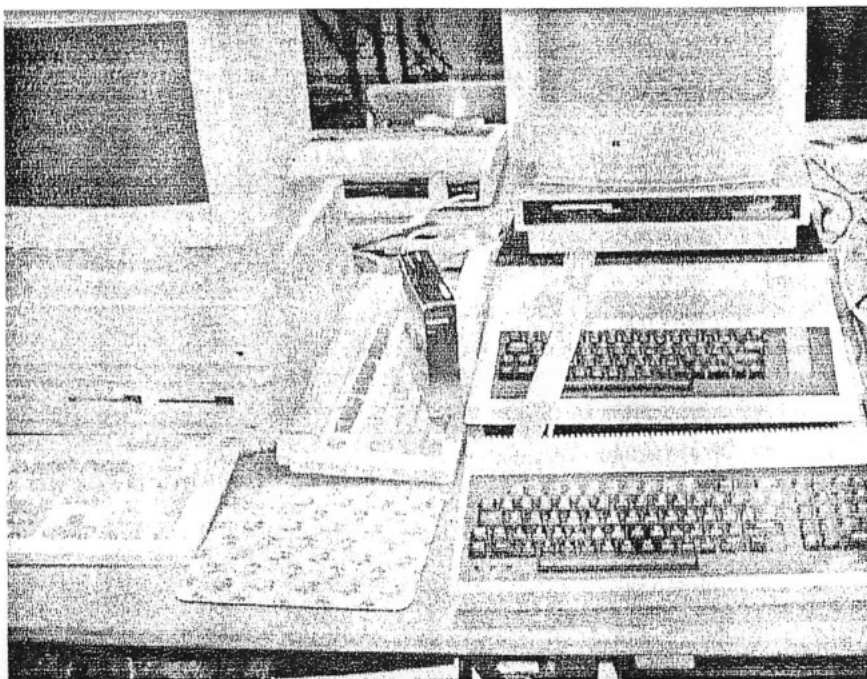
COMP JU+TE R, nach der Anleitung der Zeitschrift Jugend + Technik aus dem VEB Verlag Technik Berlin. Herz dieses Rechners, ließ ich mir erklären, ist ein U883, dieser Z80kompatible Prozessor hat bereits einen BASIC-Interpreter eingebaut. Schön auch der Einheitenumrechner, ein weltweit einzigartiges Produkt des Sozialismus.

Oh, unser CPC war nicht nur im Form eines KC compact vertreten, sondern natürlich war ich mit einem CPC464, auf dem eine Little Computer Person ihr Unwesen trieb, einem CPC6128 und einer Joyce angeeignet.

Hübsch war die reiche Zahl an VAXen.

Es lebe der Sport

Der natürliche Feind des CPC, der Commodore 64 nämlich durfte da auch nicht fehlen. Schweißtreibend ein neues Spiel auf diesem Klassiker der Heimcomputer: der 10.000 Meter-Lauf: Ein halbstündiger Joystickrüttelmarathon. Robert Sterff gegen den Rest der Welt, wer ihn besiegte durfte sich etwas aus Roberts sehr umfangreicher Computersammlung aussuchen. Um ja keines seiner wertvollen Stücke hergeben zu müssen stellte der Meister auch gleich einen neuen Rekord auf. Am nächsten Tag tat mir der Arm weh, sehr zum Unverständnis meiner Kolleginnen. („Das nennst Du Sport?“)



Ein ganzer Haufen Acorn



Der Organisator

Gemütlichkeit

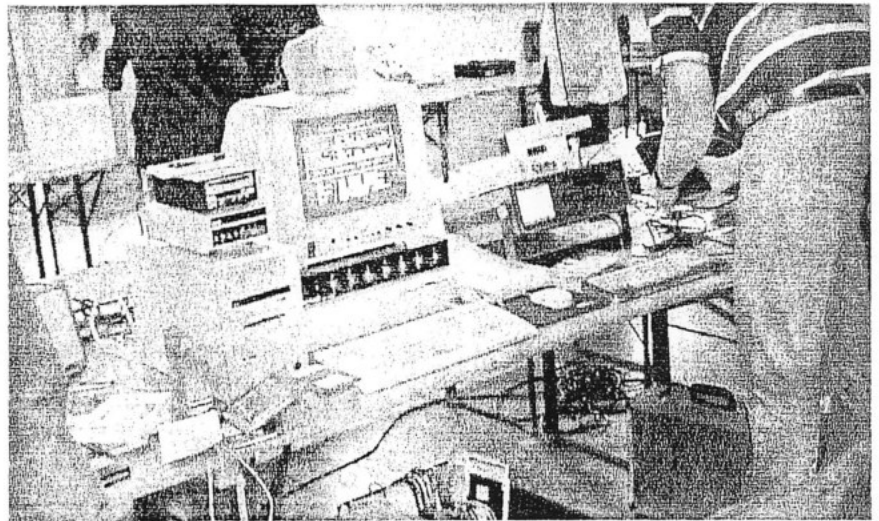
Das Festival war hervorragend organisiert, hier gebührt dem Veranstalter Hans Franke ein großes Lob. Keiner der Aussteller mußte Sorge haben, von Hungersnöten geplagt zu werden. Allerdings hatten einige ausländische Teilnehmer Probleme zu verstehen, was denn Pfannkuchensuppe, korrekt als Flädlesupp bezeichnet, sein soll. Gemundet hat sie aber trotzdem, wie diese Gäste nach vorsichtigem Kosten bekundeten.

Daß der Flohmarkt mit nur einem Tisch so klein ausfiel scheint logisch: Bei Teilnehmern und Besuchern handelte es sich mehr um Jäger und Sammler, da gibt man höchstens im Tausch etwas her, um seine Sammlung weiter auszubauen. Allerdings wechselte hier ein schöner, dicker Robotron den Besitzer, der Transport in Übersee steht noch aus.

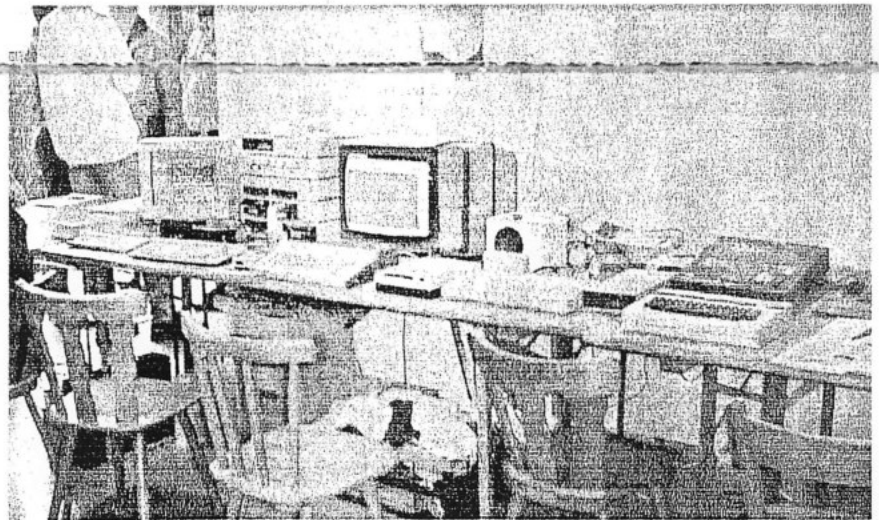
Es waren auch in einem separaten Raum interessante Vorträge geboten, z.B. über einen Rechner, den das amerikanische Militär in aller Heimlichkeit entwickelt hat und der dann fast vor lauter Heimlichtuerei wieder vergessen worden wäre.

Selbstverständlich wird 2002 wieder in München ein Vintage Computer Festival statt finden. Alle Teilnehmer dieses Jahres freuen sich jedenfalls schon drauf.

Stephan Sommer



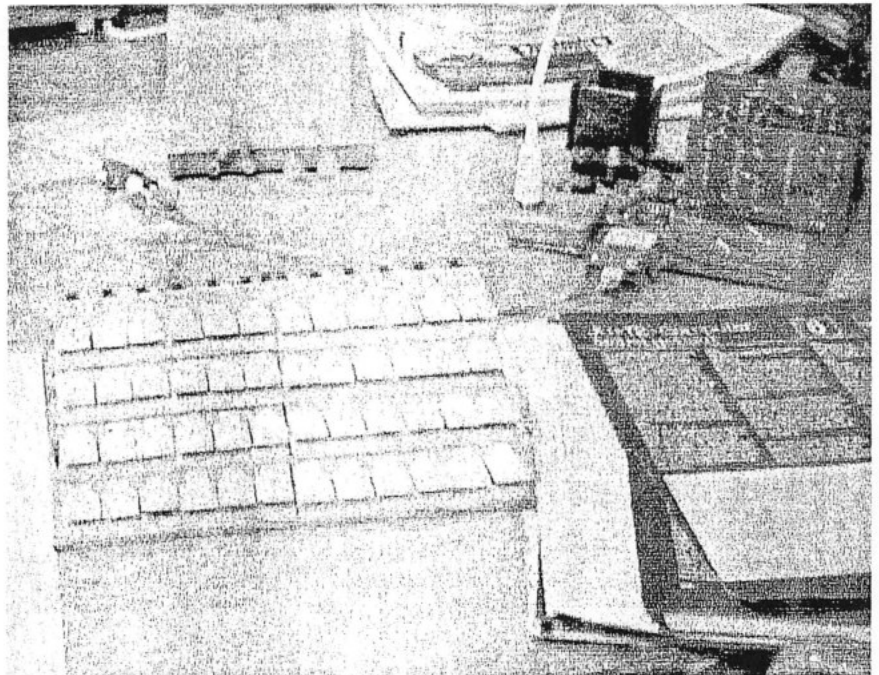
C128 Dicsel mit viel Drumrum



Maschinen aus dem real existierenden Sozialismus.



exzessives Daddeln



COMP JU+TE R zum Selbstbau

