

CPC INFO

Das Clubmagazin

Clubinfo Nr. 2

VON

02.09.1991

Herausgeber: CPC Userclub Wuppertal

Rolf Knorre * Postfach 20 01 02 * 5600 Wuppertal 2

Telefon 0202 / 55 66 89 * Telefax 0202 / 59 47 21

Konto Stadtparkasse Wuppertal BLZ 330 500 00 Kto. 105676

Hallo Freunde,

das 2. Clubinfo ist fertig und liegt vor Euch auf dem Tisch. Es ist sowohl vom Inhalt als auch vom Umfang her schon eine Steigerung zur ersten Ausgabe festzustellen. Allerdings bin ich von der Mitarbeit doch etwas enttäuscht. Von über hundert Mitgliedern hat sich doch nur ein kleiner Teil zur aktiven Teilnahme am Info bewegen lassen. Natürlich ist völlig klar, daß nicht jeder User schreiben will (ist ja auch keine Voraussetzung für die Mitgliedschaft), aber etwas mehr Material könnte ruhig kommen. Deshalb nochmals mein dringender Aufruf an alle CPCler sich an unserem Info zu beteiligen. Dabei möchte ich noch eine Bitte äußern: Ausdrucke für unser Info sollten mit einem noch halbwegs intakten Farbband durchgeführt werden, da sonst die Qualität zu sehr leidet.

Ein anderes Thema sind die Clubfinanzen. Leider haben doch zahlreiche Mitglieder ihren Beitrag für August noch nicht entrichtet, so daß wir dieses Info schon teilweise vorfinanzieren mußten. Auch hierzu meine Bitte, die Zahlungen schnellstens nachzuholen und ab September pünktlich daran zu denken. Wir wollen den Club ja möglichst viele Jahre unterhalten, um den CPC nicht untergehen zu lassen und sind dabei sowohl auf die Mitarbeit als auch auf die Kostenerstattung angewiesen.

Abschließend möchte ich allen Mitgliedern danken, die sich aktiv beteiligt haben. Mit etwas gutem Willen können wir in den nächsten Monaten noch viel mehr aus dem Club machen. Jetzt aber viel Spaß mit dem neuen Info.

Rolf Knorre

INTERPOOL
PO BOX 27
88475 SCHWEND
GERMANY

NOVEBYTE

CPC Info - Das Clubmagazin

Wer vielleicht noch Infos braucht, der kann sich ruhig an mich wenden.

3.

Kann mir einer von Euch helfen beim Anschluß eines Flatscreenmonitors an meinen CPC? Ich meine keinen Anschluß an einen SCARTmonitor/fernseher. Falls mir also da einer einen Tip geben kann, dann wäre ich dem sehr dankbar.

4.

Also mir hat die erste Ausgabe schon gut gefallen, das Titelbild ist echt stark, mein Kompliment an Rolf. Und noch ein "SUPER" für den Druck auf Umweltschutzpapier.

Ich möchte mich einmal kurz zu dem Artikel von Mike Behrendt äußern. Ich möchte auch gerne, bevor ich ein Spiel kaufe, näheres über das Spiel wissen. Aber da das Angebot für CPC's ja nicht so üppig ist, habe ich mir meist bei Freunden Spiele angesehen. Ich finde das jedoch Programmcracks nicht sein müssen. Man kann doch als Interessierter genug Informationen aus Zeitschriften oder von Kontakten erhalten; oder auch durch Userclubs. Wenn es aber weniger um die Informationen geht, die Cracks liefern, als um den Reiz einen Kopierschutz zu knacken, warum gehen die Cracker da nicht hin, schreiben selbst mal ein kommerzielles Programm, verkaufen es und sehen dann mal wieviel ihnen an Geld für ihre Arbeit verloren geht. Ich glaube, daß die Sache dann schon ganz anders aussieht.

Wie wäre es mit einer Vorstellung der einzelnen User? Jeder stellt sich also einmal in einem kleinen Brief vor.

Leute macht ordentlich Werbung für den Club. Ich habe meine letzte Seite des Clubmagazins schon an jemand anders verschickt. Dann werden wir hoffentlich bald mehr als 90 User.

Tschüß,

Christian

CPC Info - Das Clubmagazin

Dinkel Ulrich / Rossow Klaus
Tannhäuserstr. 8c
8802 Wolframs - Eschenbach

CPC 6128 m. Farbmonitor
2.Laufwerk FL3 (G+L elektronik)
3,5"
FD1
DMP 2160

Anfrage zum Thema: 1) 3.Laufwerk
2) Farbmonitor

- 1) Ist es möglich ein 3. Laufwerk am Expansionsport anzuschließen ohne in die Hardware einzugreifen, sodaß zwischen den Laufwerken A/B/C gewählt werden kann.
- 2) Muß befürchtet werden, daß bei einem ausgefallenen Pixel am Farbmonitor, noch mehrere folgen bzw. die Bildröhre defekt wird ?

P.S.: Ich finde die Idee des Clubmagazins hervorragend. Die erste Ausgabe hat uns bereits begeistert. Hoffentlich finden sich noch mehr Teilnehmer ein, damit das Magazin weiter bestehen kann. Das unserige werden wir schon sehr bald dazu beitragen.

Ein kleines Manko sei allerdings angeführt, die Seiten 20+21 sind in unlesbarer Qualität.

Für eine Veröffentlichung der obigen Probleme und einer daraus resultierenden Lösung danken wir schon heute.

Auf den folgenden sechs Seiten hat Ulrich Triphan wichtige Systemadressen aufgelistet. Dabei wurde auch der entsprechende Rechnertyp gekennzeichnet. Diese Auflistung wird im nächsten Info fortgesetzt.

CPC Info - Das Clubmagazin

Seitennummer 1
27.08.91

ADRESSE	AUFRUF	FUNKTION	TYPE
&0000	CALL	Reset	ALLE
&0000-&003B	_____	Sprungtabelle des unteren Betriebssystem-Kerns	
&0000-&3FFF	_____	Firmware-ROM	
&0000,201	POKE	Setzt CALL &0 ausser Kraft	
&0005	_____	Einsprung ins BDOS	
&001B	_____	KL FAR PCHL	
&0030	_____	RST 6 User-Restart (F7)	
&0040-&AC00	_____	MEMORY POOL	
&0170	_____	Hauptspeicherbereich	
		Der Basic-Zeiger zeigt üblicherweise auf diese Adresse	
&0170+&0171	_____	Geben die Zeilenlänge an (max. 255)	
&0170-&AB7F	_____	Freier Speicher 464 Kassette (BEGINN-ENDE) &A67B=DISC	464
&0170,0	POKE	Macht ganzes Programm unsichtbar (ohne GOTO/GOSUB)	
&0170,xx	POKE	Länge der ersten Zeile ?PEEK(adr) xx=adr=sichtbar	
&0171,0	POKE	Programm sichtbar (ins Programm wenn GOTO/GOSUB entha.)	
&0171,1	POKE	Programm ausser erste Zeile unsichtbar (ohne GOTO/GOSUB)	
&0172+&0173	_____	Geben die Zeilennummer an	
&0172,1	POKE	Macht die erste Programmzeile sichtbar oder RENUM	
&0174+&0175	_____	Hier steht das erste Zeichen	
&0174,&xx	_____	Tokens übergeben (&BF=PRINT/8A=CLS)	
&017A,x	POKE	Ausgabe für Steuerzeichen	
&017E	CALL	Listschutz	
&0195,5	POKE	Listschutz	
&019E,x	POKE	Listschutz	
&066D-&06E7	_____	Einschaltmeldung	464
&066E-&06E8	_____	Einschaltmeldung	664
&0688-&06F8	_____	Einschaltmeldung	6128
&06F4-&0711	_____	Ladefehler Meldung	464
&06F5-&0712	_____	Ladefehler Meldung	664
&0705-&0722	_____	Ladefehler Meldung	6128
&0727-&0774	_____	Firmennamen	464
&0728-&0775	_____	Firmennamen	664
&0738-&0785	_____	Firmennamen	6128
&07F2	_____	?	
&0A8C	_____	?	
&1900	_____	?	
&27C5-&2835	_____	Kassetten Meldung	464
&2935-&29A5	_____	Kassetten Meldung	6128
&2935-&29A5	_____	Kassetten Meldung	664
&2A98	CALL	Routine SCREEN EDITOR	464
		Pufferinhalt ist 255 Zeichen	
&349A	_____	FLO SUB subtrahiert HL-DE (&B906)	6???
&3800-&3FFF	_____	Hier liegt der Zeichensatz	
&3A95,&01	POKE	POKE&3A95,&1:POKE&3A96,67:POKE&3A97,10 ?	
&4000-&BFFF	_____	RAM	

CPC Info - Das Clubmagazin

Seitennummer 2
27.08.91

ADRESSE	AUFRUF	FUNKTION	TYPE
&6000-&6089	PEEK	?	464
&6017	CALL	?	464
&7F00	OUT	Tastatur blockiert (10 OUT &7F00,&X10010110:GOTO 10)	
&7F00,&C0	OUT	BILDSCHIRMSPEICHER	
&7F00,&C4	OUT	ZWEITE BANK BLOCK 1	
&7F00,&C5	OUT	ZWEITE BANK BLOCK 2	
&7F00,&C6	OUT	ZWEITE BANK BLOCK 3	
&7F00,&C7	OUT	ZWEITE BANK BLOCK 4	
&7FEE	---	Port Adresse Drucker	
&8087	---	?	
&85EB	CALL	Screenvektor auf Drucker umschalten	
&8600	CALL	Screenvector auf Bildschirm umschalten	
&93FA	---	RST 1 Restart-Befehl	664
&93FE	---	RST 1 Restart-Befehl	6128
&9400	---	RST 1 Restart-Befehl	464
&9700-&9705	---	CCP	
&9CD3-&9CD4	---	Länge des internen Stacks	464
&9D29	---	?	
&9E06-&ACFF	---	BDOS	
&9E47,&20	CALL	CALL&9E47,&20,&9C40,&3A98 ?	
&9E7C	---	Diskettenkatalog	
&A000	---	Lesen:DRIVE,SECTOR,SPUR,PUFFER ADRESSE	
&A00C	---	Schreiben eines Blocks auf Diskette	
&A086	PEEK	Prüft ob korrekt gelesen wurde(00 eingeleitet FF nicht)	
&A399	---	?	
&A399,&04	POKE	POKE&A399,&04:POKE&A39D,&AA ?	
&A39D	---	?	
&A3F7	CALL	?	
&A400	CALL	?	
&A412	---	?	
&A500	CALL	Initialisierung der Schnittstelle	464
&A501	CALL	Routine INIT	464
&A50D	CALL	Routine COMPI Vektoradresse &BD3A	464
&A51A	CALL	Routine ICHAR	464
&A57C	CALL	Routine IBUSY	464
&A589	CALL	Routine INPUT	464
&A592	CALL	Routine COMP2 Vektoradresse &BD2B	464
&A5AE	CALL	Routine OCHAR	464
&A5C6	CALL	Routine SEND Vektoradresse &BD2E	464
&A5CE	CALL	Routine OBUSY Vektoradresse &BD2E	464
&A5FF	---	?	
&A676,4	POKE	?	
&A67C	---	HIMEM DEFAULT	6???
&A700	---	Zeichensatz	
&A701,xxx	POKE	USER 0 bis 255 (xxx=0 - 255)	
&A701,&E5	POKE	Gelöschte Files zeigen	
&A702	---	Aktuelles Laufwerk	
&A890	---	START FÜR DPB-LAUFWERK A:	

Seitennummer 3
27.08.91

ADRESSE	AUFRUF	FUNKTION	TYPE
&A89D,x	POKE	Speicherstelle für Spur-Offset 0=Data/1=IBM/2=CP/M	
&A8A8	_____	LOG IN LAUFWERK A:	
&A8A8,255	POKE	LOG IN LAUFWERK A: verhindert	
&A8A8/&A89D	POKE	Boot-Bereich (CP/M) als DIR/CAT-bereich max. 7KByte	
&A8A8/&A89D	POKE	POKE&A8A8,1:POKE&A89D,0 siehe &A89D,0	
&A8D0	_____	START FÜR DPB-LAUFWERK B:	
&A8E8	_____	LOG IN LAUFWERK B:	
&A8E8,255	POKE	LOG IN LAUFWERK B: verhindert	
&AB80	_____	HIMEM DEFAULT	464
&ABB0	_____	?	
&ABCF	_____	?	
&ABFF	_____	DEFAULT UPPER ROM BOUNDARY -1	464
&AC00	_____	Amsdos-ROM	
&AC00	_____	FLAG IGNORE BLANKS	ALLE
&AC00-&AC19	_____	Indirections zum ändern bestehender Firmware-Routinen	464
&AC00,0	POKE	Reset zum normalzustand	
&AC00,1	POKE	Leerzeichen werden nicht gelö. Überflüssige Blanks löschen (Leerzeichen)	
&AC01	_____	FLAG FOR AUTO	6???
&AC01=&C064	_____	Sprung - Ready-Modus	
&AC01,&C7	POKE	Kein Einblick ?	
&AC02	_____	NEW LINE #	6???
&AC02	_____	?	
&AC03	_____	?	
&AC04	_____	STEP FOR AUTO	6???
&AC04=&CA94	_____	Sprung - Fehlerausgabe	
&AC06	_____	OUTPUT CHANNEL #	6???
&AC07	_____	INPUT CHANNEL #	6???
&AC07=&DDC3	_____	Sprung - Befehlsinterpreter	
&AC08	_____	POS PRINTER	6???
&AC09	PEEK	WIDTH auslesen 132 normal-?PEEK(AC09)	664
&AC09	_____	WIDTH FOR PRINTER	6???
&AC0A	_____	POS (TAPE) # OF CHARS	6???
&AC0A=&D0A9	_____	Sprung - Funktionen berechnen	
&AC0C	_____	FLAG FOR FIRST FOR NEXT	6???
&AC0D	_____	STORE FOR NEXT VARIABLE 1	6???
&AC0D=&D078	_____	Sprung - Konstanten holen	
&AC10=&DEE1	_____	Sprung - Eingabezeile tokenisieren	
&AC11	_____	STORE FOR NEXT VARIABLE 2	6???
&AC12	_____	ADRESS FOR NEXT LB	6???
&AC13	_____	ADRESS FOR NEXT HB	6???
&AC13=&E196	_____	Sprung - List Routine Tokens decodieren	464
&AC13,&C7	POKE	Bei LIST oder EDIT Reset - 190 bis 199 probieren	464
&AC13,&C9	POKE	Normalwert kein Reset	464
&AC14	_____	USED BY WHILE/WEND	6???
&AC16	_____	USED BY ON	6???
&AC16=&DF51	_____	Sprung - Zahlen umwandeln	
&AC17	_____	USED BY ON	6???
&AC18	_____	?	6???
&AC19=&E30B	_____	Sprung - Rechenoperatoren	

Seitennummer 4
27.08.91

ADRESSE	AUFRUF	FUNKTION	TYPE
		holen	
&AC1C	_____	FLAG FOR AUTO	464
&AC1D	_____	NEW LINE #	464
&AC1F	_____	STEP FOR AUTO	464
&AC21	_____	OUTPUT CHANNEL #	464
&AC22	_____	INPUT CHANNEL #	464
&AC23	_____	POS PRINTER	464
&AC24	PEEK	WIDTH auslesen 132	464
		normal-?PEEK(AC24)	
&AC24	_____	WIDTH FOR PRINTER	464
&AC24,20	POKE	Ausdruckbreite auf 20 Zeichen	464
&AC24,40	POKE	Ausdruckbreite auf 40 Zeichen	464
&AC25	_____	POS (TAPE) # OF CHARS	464
&AC26	_____	FLAG FOR FIRST FOR NEXT	464
&AC27	_____	STORE FOR NEXT VARIABLE 1	464
&AC29	_____	STORE FOR NEXT VARIABLE 2	464
&AC2C	_____	ADDRESS FOR NEXT LB	464
&AC2D	_____	ADDRESS FOR NEXT HB	464
&AC2E	_____	USED BY WHILE/WEND	464
&AC30	_____	USED BY ON	464
&AC31	_____	USED BY ON	464
&AC32	_____	?	464
&AC8A	_____	Basic-EDIT-Buffer &40	6???
&ACA4	_____	Basic-EDIT-Buffer &40	464
&AD00	_____	Kaltstart	
&AD00-&AD32	_____	BIOS 17 Sprungbefehle	
&AD03	_____	Warmstart	
&AD06	_____	Konsolstatus hohlen	
&AD09	_____	Konsoleneingabe	
&AD0C	_____	Konsoleneingabe	
&AD0F	_____	Listausgabe DRUCKER	
&AD12	_____	Punchausgabe	
&AD15	_____	Readereingabe	
&AD18	_____	Schreib/Lesekopf auf Spur 0	
		Sector 1	
&AD1B	_____	Diskettenauswahl	
&AD1E	_____	Spurauswahl	
&AD21	_____	Sectorauswahl	
&AD24	_____	DMA-Adresse auswählen	
&AD27	_____	Sector lesen	
&AD2A	_____	Sector schreiben	
&AD2D	_____	Liststatus	
&AD30	_____	Sector anpassen	
&AE2C	_____	Schutz	
&AE2C,0	_____	Schutz für Programm im Speicher - ungeschützt	6???
&AE2C,1	_____	Schutz für Programm im Speicher - geschützt	6???
&AE36+&AE37	PEEK	Adresse der momentanen Programmzeile	
&AE45	_____	Flag für 'P' geschütztes Programm	464
&AE45,0	_____	Schutz für Programm im Speicher - ungeschützt	464
&AE45,1	_____	Schutz für Programm im Speicher - geschützt	464
&AE5E	_____	Merker für Basicbereich &16F	6???
&AE5E+&AE5F	_____	HIMEM	6???
&AE5E,&FF	POKE	Setzt internen Zeiger auf den	6???

Seitennummer 5
27.08.91

ADRESSE	AUFRUF	FUNKTION	TYPE
		Himem-Wert (lowbyte)	
&AE5F,&AB	POKE	Setzt internen Zeiger auf den Himem-Wert (highbyte)	6???
&AE60+&AE61	_____	Ende des freien RAM's	6???
&AE60,&FF	POKE	Setzt den zweiten internen Zeiger (lowbyte)	6???
&AE61,&AB	POKE	Setzt den zweiten internen Zeiger (highbyte)	6???
&AE62+&AE63	_____	Lo-RAM	6???
&AE64+&AE65	_____	Zeiger für Programm-Anfang (Start)	6???
&AE66+&AE67	_____	Zeiger für Programm-Ende	6???
&AE68+&AE69	_____	Variablenstart	6???
&AE6A+&AE6B	_____	Start der Felder	6???
&AE6C+&AE6D	_____	Ende der Felder	6???
&AE7B	_____	Merker für Basicbereich &16F	464
&AE7B,&FF	POKE	Setzt internen Zeiger auf den Himem-Wert (lowbyte)	464
&AE7C,&AB	POKE	Setzt internen Zeiger auf den Himem-Wert (highbyte)	464
&AE7D,&FF	POKE	Setzt den zweiten internen Zeiger (lowbyte)	464
&AE7E,&AB	POKE	Setzt den zweiten internen Zeiger (highbyte)	464
&AE81+&AE82	_____	Zeiger für Programm-Anfang (Start)	464
&AE83+&AE84	_____	Zeiger für Programm-Ende	464
&B08B	_____	?	
&B08B,&8B	POKE	Basic-Stack löschen (Memory full)	
&B08B,&8B	POKE	POKE&B08B,&8B:POKE&B08C,&CA Basic-Stack Löschen kein MF	
&B08C	_____	?	
&B08C,&CA	POKE	Basic-Stack löschen (Memory full)	
&B0C8	CALL	?	
&B0CD	CALL	?	
&B0FF	_____	DEFAULT UPPER ROM BOUNDARY -1	6???
&B100	_____	Interpreter-ROM	
&B118	_____	Flag:Kassettenmeldungen an/aus	6???
&B134	_____	?	664
&B135	_____	?	664
&B187	POKE	Aktuelle Uhrzeit	464
&B187	_____	Uhrzeit Tim0	464
&B188	_____	Uhrzeit Tim1	464
&B189	_____	Uhrzeit Tim2	464
&B18A	_____	Uhrzeit Tim3	464
&B1A4	_____	?	664
&B1B7	_____	Blinkzeiten für Farben	464
&B1C8	PEEK	Screenmodus ausgeben	
&B1C8	_____	Aktueller MODE	464
&B1C8-&B1D6	POKE	In diesem Bereich liegen Poke's für Schriften x=&00-&ff	464
&B1C8,0	POKE	Schrift an MODE 0 anpassen	464
		CALL &BBBA muß hinter POKE	
&B1C8,x	POKE	MODE x (0-2)	464
&B1C9-&B1CA	_____	SCR SET OFFSET	464
		Bildschirmadresse	
&B1CA	_____	SCR BASE HIGH Highbyte des	464

Seitennummer 6
27.08.91

ADRESSE	AUFRUF	FUNKTION	TYPE
		Bildschirm Starts	
&B1CB,&40	POKE	Auswahl der Bildschirm-Bank &4000	464
&B1CB,&C0	POKE	Auswahl der Bildschirm-Bank &C000	464
&B1CF	—	Bit-Masken für Punkte:Abhängig von Mode	464
&B1CF,&88	POKE	Bit-Masken ändern	464
&B1CF,&CC	POKE	Bit-Masken ändern	464
&B1D0,&33	POKE	?	464
&B1D0,&44	POKE	?	464
&B1D1,&22	POKE	?	464
&B1D2,&11	POKE	?	464
&B1D3		?	
&B1D4		?	
&B1D5		?	
&B1D6		?	
&B1D7		?	
&B1D8		?	
&B1D9	—	Farbsatz Tabellen 1+2 BORDER/PAPER/INK	464
&B1E9,2	POKE	1 Kassettschreibgeschwindigkeit :POKE &B1EA,23	6???
&B1E9/&B1EA	PEEK	?PEEK(B1E9);PEEK(B1EA) Schreibgeschwindigkeit auslesen	6???
&B1EA,23	POKE	2 Kassettschreibgeschwindigkeit 3600 Baud	6???
&B288	—	Akt. Textfenster oben	464
&B289	—	Akt. Textfenster links	464
&B28A	—	Akt. Textfenster unten	464
&B28B	—	Akt. Textfenster rechts	464
&B28D	—	Cursor Flag	464
&B28F	—	Textpen - Aktuelle PEN-Farbe	464
&B290	—	Textpaper - Farbe für Paper	464
&B295	—	Merkter für Zeichensymbole	464
&B295,0	POKE	Zeichensatz umschalten (intern)	
&B295,255	POKE	Zeichensatz umschalten (zurück)	
&B31E	—	?	
&B31F	—	?	
&B328	—	Grafik X-Origin	464
&B32A	—	Grafik Y-Origin	464
&B32C	—	Grafikcursor X-Koordinate	464
&B32E	—	Grafikcursor Y-Koordinate	464
&B330	—	Grafikfensterposition links	464
&B332	—	Grafikfensterposition rechts	464
&B334	—	Grafikfensterposition oben	464
&B336	—	Grafikfensterposition unten	464
&B338	—	Grafikpen - Grafikfarbstift	464
&B339	—	Grafikpaper	464
&B446	—	Funktionstasten Buffer ca. 100 Bytes länge	
&B446/&B4EF	—	Belegung Erweiterungszeichen	
&B4E1	—	Start EXP Buffer Keyboard	464
&B4E3	—	Ende EXP Buffer Keyboard	464

CPC Info - Das Clubmagazin

Thomas Brodersen
Saturnstraße 5
5650 Solingen 11

Solingen, den 18.08.1991

CPC 464 mit 2 Laufwerken
(DD1 + FD1), Drucker NLQ 401,
Dobbertin 128 kb-Erw. sowie
Schneider BTX-Hardw.-Modul !

CPC Userclub
Rolf Knorre
Postfach 200102

5600 Wuppertal

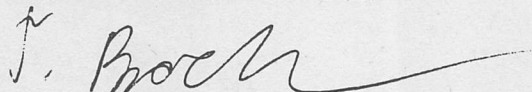
1. Erfahrungen mit unseriösen Anbietern
2. Schneider BTX-Modul

1. Auch ich habe keine sehr guten Erfahrungen mit der Firma Dobbertin gemacht. Bei mir trat das sogen. CAT-Syndrom auf, das heisst, das der Bildschirm durcheinandergeriet, weil das Eprom 40015 im Floppy-controller zu leistungsschwach fuer die Dobbertin 128 kb Speichererweiterung war. Als ich dort telefonisch reklamierte wurde mir gesagt ich koennte das Eprom einsenden und man wuerde mir dann das Betriebssystem auf ein gleichartiges Eprom mit groesserer Leistung brennen. Das ich dafuer nochmal 50,-DM zusaetzlich bezahlen muss hat man mir natuerlich verschwiegen, das erfuhr ich erst als das Eprom per Nachnahmesendung ankam. Ich kann Herrn Behrend nur zustimmen, auf einen anderen Anbieter zurueckzugreifen.

Bedenklich stimmt mich aber, das sich ausgerechnet Herr Behrendt ueber die Firma Dobbertin beschwert, da er doch meines Wissens nach mit dem Computerclub Colonia identisch ist (Zumindest stimmt die Adresse ueberein !) Dieser Club reagiert auf keine Anfragen und bereichert sich an beigelegtem Rueckporto ! Ich kenne unabhngig von eigenen Erfahrungen noch zwei geschdigte ! Somit kann man also auch vor der Klner Adresse Im Vogelsang 17 warnen !

2. Mit dem Schneider BTX-Modul habe ich sehr gute Erfahrungen gemacht; es enthaelt alle Anschlusskabel sowie eine sehr gute, leicht verstaendliche Anleitung und zusaetzlich eine Funktionsuebersicht auf Karton. Die Zusatzfunktionen lassen kaum Wuensche offen; man kann von ASC auf deutschen Zeichensatz umschalten, BTX-Seiten abspeichern, Telesoftware laden usw. Lediglich der Seitenausdruck mit dem NLQ 401 funktioniert bei mir (noch) nicht, da dieser Drucker fuer diese uebertragungsgeschwindigkeit nicht gebaut war. Aber die Firma Schneider bietet ein Ersatzeprom im kostenlosen Umtausch an welches die Druckausgabe regelt; wenn mein Haendler die Umtauschaktion durchgefuehrt hat, duerfte auch dieses (bisher einzige) Problem geloeset sein.

Mit freundlichen Gruessen



Thomas Brodersen

CPC Info - Das Clubmagazin

Ulrich Triphan, Girondelle 14, 4630 Bochum 1, Tel.:0234/382011

Den Status ELITE kann man erreichen, die Anzahl der Abschüße steigert den Status. Nach Gefährlich kommt Tödlich, Erzengel, Elite.

Das Fliegen einer Cobra lernt man bereits beim Beginn des Spiels durch das Andocken. Dies sollte man immer wieder üben da es sich im Kampf bewährt. Auch das wegnehmen von Schub und das Beschleunigen u. Kreisen macht sich hier bezahlt.

Das Häckchen auf dem Radar giebt an ob das Objekt von oben-links/rechts oder unten- links/rechts kommt. Piraten kommen immer von auserhalb und nie im Zentrum. Hier wird man nur angegriffen wenn man auf alles schießt was in den Radar hineingerät. Den auch der Status [VORBESTRAFT] läßt sich bis [GEÄCHTET] steigern. Hat man diesen Status einmal erreicht, dann sollte man in der Lage sein 20 bis 30 Viper'n zu schaffen gelegentlich wird dies dann noch durch Prämienjäger bereichert!

Durch üben und flexible Manöver kann man es mit der Zeit mit bis zu "7" Gegnern gleichzeitig aufnehmen.

Die Blinker die immer Paarweise und in Verbindung mit anderen Piraten auftauchen deuten auf ein Versäumnis hin. Erst wenn man den/die Blinker abgeschossen hat und die Ladung eingesammelt hat hört dies auf, oder wenn man den nächsten Status [Tödlich] erreicht hat.

Durch den Abschuß eines Blinkers und das einsammeln der Ladung kommt man in den Besitz des Tarnmechanismus. Dieser kann dann mit [Y] in Betrieb genommen werden.

Das Spielende ist nicht mit dem Status ELITE oder dem Erreichen des Planeten RAXXLA gegeben. Ich selbst spiele es seit 1986 und habe immer noch kein Ende erreicht.

Die Deutsche Version weist einige Fehler auf, so kann es passieren das man bei der Auswahl eines Planeten [Schiff angelegt] im nirgendwo landet (Rechner hängt sich auf). Dies ist bei der Englischen Version nicht der Fall.

Ferner giebt es die Möglichkeit im Hyperraum hängen zu bleiben, hier hat man dann auch die Gelegenheit sich mit Fremden Gütern zu versehen, den hier kämpft man gegen Targoiden. Wenn ein Mutterschiff zerstört ist kann man mit dem Raumgreifer die Targoiden Killer-Raumer einsammeln, sie gelten als Fremde Güter (gilt auch im Normalraum).

Galaktische Karte:

Der Sprung innerhalb der Galaktischen Karte mit dem Hyperraum ist durch den Treibstoff begrenzt und gilt auch für den Intergalaktischen Sprung. Es wird bei einer zu großen Entfernung lediglich der nächste Planet in der vorgegebenen Richtung angesprungen.

Da ELITE sehr umfangreich ist und die Deutsche Version einige Fehler aufweist, die das Spiel aber dennoch durch unerklärliche Phänomene bereichern, könnte ich an dieser Stelle einen ganzen Roman zu ELITE schreiben, dies würde wohl den Rahmen eines Leserbriefs sprengen, daher ende ich hier mit den Ausführungen. Für weitere Fragen stehe ich auch weiterhin zur Verfügung.

Ulrich Triphan

CPC Info - Das Clubmagazin

Stephan Mendorf
Am See 9
4100 Duisburg 26
Telefon: (0203) 726569



CPC 6128 - GT 65 - MP 2
STARDRIVE 5,25" 2x40
DMP 2000

Hallo Leute,

ich halte die Gründung eines CPC-Clubs zum jetzigen Zeitpunkt für eine sehr gute Idee und möchte auch meinen Teil dazu beitragen.

Zunächst einiges zum Leserbrief von Herrn Lippmann:

Wenn Pro-Design fehlerhafte Ausdrucke liefert, kann dies in diesen Fall nur an der Verwendung eines falschen Druckertreibers liegen. Für den DMP-2000 wird der Epson Treiber benötigt, der normalerweise voreingestellt ist. Sollte hier eine unbeabsichtigte Änderung erfolgt sein, kann der Treiber aber wieder installiert werden.

Der Vorgang wird im Handbuch ab Seite 29 genauestens beschrieben. Die Einstellung der DIP-Schalter ist folgende:



Eine 1 steht für ON, eine 2 für OFF. Wenn der Ausdruck jetzt immer noch nicht richtig funktioniert, liegt wahrscheinlich ein Hardwarefehler vor. In diesen Fall sollte auch das Druckerkabel überprüft werden.

Public Domain Software gesucht:

Ich suche alle Arten von PD, evtl. auch PD-Tauschpartner. Schickt eure Angebote an die o. a. Adresse.

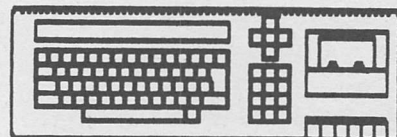
Ich suche auch nach einer RS232 für den 6128.

Zum Leserbrief von Michel Kalk: Programme aus Zeitschriften sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht weitergegeben werden. Ich habe keine Ahnung, wie die Verlage im Zweifelsfall überprüfen wollen, ob ein Programm abgetippt oder kopiert worden ist, sie weisen aber immer wieder auf die Rechtslage hin.

Wer hat Erfahrungen mit dem FAST-BASIC-COMPILER von DMU-Verlag? Wie gut ist er, wieviel schneller laufen die Programme nach dem Compilieren ab?

Bekanntlich kann man Farbbänder der DMP Drucker nachfärben. Welche Farbe eignet sich hierfür am besten? Stempelfarbe zeigt bei mir kein besonders gutes Ergebnis.

Für die Beantwortung meiner Fragen wäre ich sehr dankbar.



=====

Tips und Tricks:

```
program Kreditberechnung (input,output);
```

```
var
```

```
    kreditsumme    : real;
    kosten         : real;
    gesamtkosten   : real;
    zinssatz       : real;
    gebuehr        : real;
    drate          : real;
    ratel          : real;
    rateletzt      : real;
    monate         : integer;
```

(Programm wird noch erweitert)

```
procedure eingabe;
```

```
begin
```

```
    clrscr;
    writeln('Kreditberechnung');
    writeln('=====');
    writeln;
    writeln;
    write('Kreditsumme in DM: ');
    readln(kreditsumme);
    writeln;
    write('Monatszinzsatz in %: ');
    readln(zinssatz);
    writeln;
    write('Bearbeitungsgebühr in %: ');
    readln(gebuehr);
    writeln;
    write('Laufzeit in Monaten: ');
    readln(monate);
```

```
end;
```

```
procedure reset_var;
```

```
begin
```

```
    kreditsumme    :=0;
    kosten         :=0;
    gesamtkosten   :=0;
    zinssatz       :=0;
    gebuehr        :=0;
    monate         :=0;
    drate          :=0;
    ratel          :=0;
    rateletzt      :=0;
```

```
end;
```

```
procedure berechnung;
```

```
begin
```

```
    kosten:=kosten+kreditsumme*(gebuehr/100);
    zinssatz:=zinssatz/100;
    kosten:=kosten+zinssatz*monate*kreditsumme;
    gesamtkosten:=kreditsumme+kosten;
    drate:=gesamtkosten/monate;
    ratel:=int(drate);
    rateletzt:=gesamtkosten-(ratel*(monate-1));
```

```
end;
```

```
procedure ausgabe;
```

```
begin
  clrscr;
  writeln('Auswertung:');
  writeln('=====');
  writeln;
  writeln;
  write('Kosten: ');
  writeln(kosten:5:2, ' DM');
  writeln;
  write('Gesamtschuld: ');
  writeln(gesamtkosten:5:2, ' DM');
  writeln;
  write('1. - ', monate-1, '. Rate: ');
  writeln(rate1:5:2, ' DM');
  writeln;
  write(monate, '. Rate: ');
  writeln(rateletzt:5:2, ' DM');
  writeln;
  writeln;
  writeln;
  writeln;
```

end;

```
begin;
  write(#27, '22');
  reset_var;
  eingabe;
  berechnung;
  ausgabe;
  repeat until keypressed;
  write(#27, '20');
  clrscr;
```

end.

=====

program init_6128;

```
begin
  inline($CD/$5A/$FC/$00/$BB/$CD/$5A/$FC/$02/$BC/$CD/$5A/$FC/
    $4E/$BB);
  write(#27, '20');
  clrscr;
end.
```

Dieses kleine Turbo Pascal Programm demonstriert den Aufruf von ROM Routinen unter CP/M Plus. Die Tastatur und der Bildschirm werden initialisiert.

Beispiele:

```
CALL #FC5A ("Schnittstelle" unter CP/M Plus für ROM Routinen)
DEFW #BC02 (Bildschirmfarben zurücksetzen)
```

```
CALL #FC5A
DEFW #BB00 (Tastatur zurücksetzen)
```

=====

**Suche günstig Dart-Scanner
für CPC 6128 und DMP-2000**

Stephan Mendorf
Am See 9
4100 Duisburg 26
(0203) 726569 ab 18.00 Uhr

=====

JEDER MIT JEDEM

Ein Programm auf dem CPC schreiben, das auch auf dem PC von XY läuft ? Mit BASICODE kein Problem !

Als Datenträger dient eine Tonkassette, auf der das Programm als ASCII-File in einem genormten Format abgespeichert wird. Um die Kompatibilität aller Rechner zu gewährleisten, sind nur die elementaren Befehle und Funktionen des MICROSOFT-Basics zugelassen, die in den meisten Basic-Interpretern enthalten sind. Bestimmte zusätzliche Anweisungen - - für Tonausgabe, Grafik und Dateiarbeit - werden über Basic-Unterprogramme verwirklicht, die dafür sorgen, daß ein BASICODE-Programm auf allen Maschinen die gleichen Effekte hervorruft.

Das BASICODE-Protokoll wurde seit 1979 in den Niederlanden entwickelt, wo heute eine Stiftung für die Verbreitung dieser Idee sorgt. Die aktuelle Version 3 benutzte auch der Rundfunk der DDR seit September 1989 bei der Ausstrahlung von Computer-Sendungen. (Das Format der Kassettenaufzeichnung ermöglicht eine störungsunempfindliche Übertragung.) Im Frühjahr letzten Jahres erschien im Berliner Verlag Technik das Buch "BASICODE mit Programmen auf Schallplatte für Heimcomputer". Unter Federführung eines Professors des Zentralinstituts für Kybernetik und Informationsprozesse der Akademie der Wissenschaften und in Zusammenarbeit mit holländischen Autoren entwickelte ein Autorenkollektiv BASCODER (d.h. Anpassungen) für folgende Rechner:

OSTRECHNER

AC 1
Z 1013
KC 85/1 und KC 87
KC 85/3 und KC 85/4

WESTRECHNER

C 64
plus 4
CPC 464,664 und 6128
ATARI 800XL/XE 600XL 130XE
ZX-Spectrum

Es existiert auch ein BASICODE.COM für IBM-Kompatible mit Varianten für die einzelnen Grafikkarten. Im Buch ist ein Schaltungsvorschlag für ein einfaches Kassetteninterface an der

parallelen Schnittstelle abgebildet.
(Hilfsprogramme für CP/M-Rechner
gibt es in der Public Domain.)

Ich testete drei der auf der
Schallplatte gespeicherten BASCODER.
Als CPC-Besitzer hat man noch Glück:
Wegen des unkomplizierten
Kassettenformats läßt sich der
zugehörige BASCODER verhältnismäßig
leicht überspielen und einlesen.
Commodore-User dürften mit der
Schallplatte dagegen Probleme haben.
Ich versuchte mein Glück mit zwei
Exemplaren; die eine davon eierte
derart, daß die
Synchronisationsvorspanne wie
amerikanische Polizeisirenen
klangen.

BASICODE-Programme sind nach
einem Standard-Schema aufgebaut: Sie
beginnen mit Zeile 1000 (davor ist
Platz für die rechner-spezifischen
Subroutinen), wo Variablenspeicher
reserviert wird und BASICODE mit
Sprung zur Zeile 20 initialisiert
wird. In Zeile 1010 fängt das
eigentliche Programm an. Ab Zeile
25000 stehen eventuell benötigte
DATA-Zeilen, ab 30 000 sollen REM-
Zeilen mit einer Programm-
Beschreibung folgen, ab 32000 solche
mit Namen und Anschrift des Autors
und technischen Angaben (Rechner-
Typ). Diese Protokoll-Vorschrift
trägt dem Gedanken Rechnung, daß
BASICODE vornehmlich dem Programm-
Austausch dient.

Eine Reihe reservierter Variablen
dient in wechselnder Bedeutung dazu,
Werte an die Unterprogramme zu
übergeben oder von diesen zu
übernehmen. Beim CPC-Bascoder muß
man z.B. die Variable CN mit dem
Wert 1 für die Hintergrundfarbe
belegen, wenn man auf dem
Grafikbildschirm mit GOSUB 650 den
String SR\$ an der Position HO,VE
ausgeben lassen will, sonst bleibt
er unsichtbar (was bei anderen
BASCODERN jedoch nicht der Fall
ist). Neben 54 erlaubten BASIC-
Befehlen und -Funktionen gibt es 28
solcher Unterprogramme. Nach
anfänglichem Nachschlagen-Müssen
lernt man deren 'Syntax' ziemlich
schnell.

Vorteilhaft am CPC-BASCODER ist,

daß er das Mitlesen von zu ladenden Programmen und Dateien ermöglicht. Störend ist die lange Zeit, die er zur Übertragung einer Datei in den Speicher vor dem Abspeichern braucht. Diese Arbeit hätte der Autor doch besser an ein Maschinenprogramm delegiert. Auch sind keinerlei Kontrollen auf Verstöße gegen das BASICODE-Protokoll eingebaut (eine Zeile soll z.B. nicht mehr als 60 Zeichen haben). BASICODE sieht die Möglichkeit vor, mit zwei Laufwerken zu arbeiten. Eine Laufwerksumschaltung muß man sich aber selbst in die entsprechenden Routinen einbauen, sofern man ein Zweitlaufwerk hat.

Hier ein Vergleich der getesteten BASCODER:

KRITERIUM	Commodore 64	Commodore +4	CPC 464/664/6128
Grafik: Linie von 0-Punkt zu Mitte	falsch	ok	ok
Pixelanzahl Ausnutzung	200x288 90%	200x250 78%	200x270 84%
Halbtonschritte	106	82	101
Unterstützte Laufwerke	1	1	1
Wortschatzkontrolle	ja	nein	nein
line too long error (höchstens 60 Zeichen)	ja	ja	nein
Nachgeladene BASICODE- Programme	löschen altes Prg.	werden angehängt	werden mit altem gemischt
Anzeige von freiem Speicherplatz	nach NEW ok	nach NEW ok	10 Bytes fehlen

Mitlesemöglichkeit
beim Laden

nur letzte
Zeile

nein

ganzer Text
lesbar

Überschreiben von
Dateien

nicht
möglich

nicht
möglich

möglich (.bak)

Die BASCODER der einzelnen Rechner wurden teils von niederländischen, teils von DDR-Autoren entwickelt oder eingedeutscht. Das Buch BASICODE wurde von einem zwölköpfigen Autorenkollektiv aus der DDR geschrieben.

Einen großen Teil nehmen die Beschreibungen der jeweiligen BASCODER ein.

Die ersten beiden Kapitel führen anhand von kurzen Beispielprogrammen in die Arbeitsweise von BASICODE ein: Die GOSUB-Routinen des Text-Modus, für Grafik, Tonausgabe und Daten-Files werden in Unterkapiteln ausführlich erläutert, es folgen Ergänzungen zu einzelnen Routinen.

Das Kapitel über optimale Strukturierung ist nicht nur für BASICODE-Programmierer lesenswert. Neben Grundforderungen für ein übersichtliches Programm (möglichst keine "Tricks", Zerlegung in Module, Dokumentation), gibt der Autor Tips, wie man Zeitverluste durch 'garbage collection' vermindern kann, wodurch ein Programm beschleunigt und wie Speicherplatz gespart werden kann.

Die folgenden Seiten über das Kassetteninterface, d.h. das Aufzeichnungsformat von BASICODE-Programmen und Daten-Blöcken dokumentieren das Verfahren so ausführlich, daß man danach leicht eine Routine zum Speichern und Laden selbst schreiben könnte. Sie enthalten auch Tips zum Umgang mit Kassettenrecordern (sollte man sich vorm Laden der BASCODER durchlesen).

Nach den BASCODER-Beschreibungen geben zahlreiche Beispielprogramme einen guten Eindruck von der Leistungsfähigkeit von BASICODE 3. Dort ist z.B. eine im Grafikmodus

erstellte Weltkarte in Zylinderprojektion abgedruckt. Auch dreidimensionale Funktionsdarstellungen werden vorgeführt. Amüsant ist die Umsetzung eines musikalischen Würfelspiels (Mozart-KV 294d), die den Rechner und den Benutzer zu Komponisten werden läßt.

Es folgen Angaben zur Geschichte von BASICODE und der Computersendungen im Rundfunk der DDR, zum Urheberrecht und eine Vorstellung der holländischen und deutschen Autoren.

Die Tabellen am Ende des Buches kann man gut als Referenz beim Programmieren mit BASICODE nutzen.

Interessant dürfte BASICODE vor allem als Kommunikationssystem für Computerklubs sein. Da das Protokoll auf die schwächsten Rechner Rücksicht nehmen muß, stellt BASICODE nur elementare Funktionen bereit. Wie die Beispiele des Buches zeigen, lassen sich auch damit interessante Programme erstellen.

Horst Völz (u.a.), BASICODE mit Programmen auf Schallplatte für Heimcomputer (24,80M), Verlag Technik GmbH, Postfach 201, D-1020 Berlin (Bestellungen über Buchhandel problematisch)

Günter Jordan
67110 Frankenthal 4
Schwarzwaldstr. 18a
Tel. (06233 / 56348)

CPC 464 mit Floppy DD1 3 1/2" +
TEAC FD 55 R 5 1/4" +
mit Printer SP-1000 CPC Seikosha
MP2, Grün+Farbe mit Umschalter

1. Ein gutes Telefonverzeichnis
2. Anfrage : wie bekomme ich die einzelnen Adressen auf Endlos-Adressen Aufkleber? bzw einzeln ausgedruckt.

```

10 *****
20 *   Karteiprogramm   *
30 *****
40 **** Dimensionierung *****
50 DIM A$(200,5)
60 LZEIL=1:S=199
70 **** Bildschirmeinstellung ****
80 MODE 1:PRINT STRING$(39,154)
90 WINDOW #1,1,40,8,21:WINDOW #2,1,40,24,25:WINDOW #3,1,40,4,6
100 WINDOW #4,1,40,25,25:WINDOW #5,1,40,20,20
110 LOCATE 9,2:PRINT"*** Karteiprogramm ***"
120 PRINT STRING$(39,154)
130 LOCATE #2,1,1:PRINT#2,STRING$(39,154)
140 *** Hilfstexte einlesen *****
150 RESTORE:FOR I=1 TO 5:READ TEXT$(I):NEXT I
160 DATA "Vorname ...:", "Nachname ...:"
170 DATA "Strasse ...:", "PLZ Ort ...:", "Tel. ....:"
180 *** Befehlseingabe *****
190 GOSUB 1330'---Befehlsliste ausgeben
200 T$=INKEY$:IF T$<"1" OR T$>"6" THEN 200
210 ON VAL(T$) GOSUB 240,480,740,890,1000,1170
220 GOTO 190
230 * Programmteil: Adresseneingabe *
240 CLS #1:LOCATE #3,6,2
250 PRINT#3,"Programmteil: Adresseneingabe"
260 IF LZEIL<=S THEN 360
270 FOR I=1 TO LZEIL'---freie Stelle suchen
280 IF A$(I,1)<>" " THEN 310
290 FOR K=2 TO 5:IF A$(I,K)<>" " THEN 310:NEXT K
300 GOTO 380
310 NEXT I
320 CLS #4:LOCATE #4,9,1
330 PRINT #4,"Der Speicher ist belegt!"CHR$(7)
340 FOR i=1 TO 1500:NEXT I:CLS #3:RETURN
350 '----- Adresseneingabe -----
360 I=LZEIL:LZEIL=LZEIL+1
370 CLS #4:LOCATE #4,5,1
380 PRINT #4,"*** Bitte Adresse eingeben ***"
390 FOR K=1 TO 5
400 LOCATE #1,4,2+2*(K-1):PRINT #1,TEXT$(K)
410 NEXT K
420 FOR K=1 TO 5
430 LOCATE #1,16,2+2*(K-1):LINE INPUT #1,A$(I,K)
440 NEXT K
450 IF A$(I,5)<>" " THEN A$(I,5)="Tel.: "+A$(I,5)
460 CLS #3:CLS #1:RETURN
470 * Programmteil: Adr.-Teil suchen *
480 CLS #1:CLS #3
490 LOCATE #3,7,2:PRINT #3,"Programmteil: Adressen-Suchen"
500 LOCATE #5,7,1:PRINT #5,"Suchen nach Kennziffer: "
510 FOR I=1 TO 5
520 LOCATE #1,7,2+2*(i-1):PRINT #1,TEXT$(I) I

```



```

530 NEXT I
540 T$=INKEY$:IF T$<"1" OR T$>"5" THEN 540: Eingabe
550 LOCATE #4,13,1:PRINT#4,"Suchbegriff"
560 K=VAL(T$):CLS #5:LOCATE #5,7,1:PRINT #5,TEXT$(K);
570 LINE INPUT #5,T$:CLS #1
580 INDEX1=1:----- Suchen des Teils -----
590 FOR I=INDEX1 TO LZEIL
600 IF INSTR(A$(I,K),T$)<>0 THEN 650
610 NEXT I
620 LOCATE #2,5,2
630 PRINT #2,"*** Suchwort nicht gefunden! ***"CHR$(7)
640 FOR I=1 TO 1500:NEXT I:CLS #3:RETURN
650 LOCATE #1,4,2:PRINT#1,A$(I,1)" "A$(I,2): Ausgabe
660 FOR L=3 TO 5:LOCATE #1,4,L:PRINT#1,A$(I,L):NEXT L
670 CLS #4:LOCATE #4,5,1:PRINT #4,"Richtige Adresse J/N ?"
680 T=INKEY(45):IF T=-1 AND INKEY(46)=-1 THEN 680
700 IF INKEY(45)<>-1 THEN 700
710 Z=1:RETURN----- richtige Adresse
720 CLS #1:INDEX1=I+1:GOTO 590
730 '* Programmteil: Kartei blaettern *
740 CLS #1:CLS #3:LOCATE #3,4,2
750 PRINT#3,"Programmteil: Kartei blaettern"
760 CLS #4:LOCATE #4,10,1:PRINT #4,"Weiter J/N ?"
770 FOR I=1 TO LZEIL-1
780 IF A$(I,1)="" AND A$(I,2)="" THEN 840
790 LOCATE #1,4,2:PRINT#1,A$(I,1)" "A$(I,2)
800 FOR L=3 TO 5:LOCATE #1,4,L:PRINT#1,A$(I,L):NEXT L
810 T=INKEY(45):IF T=-1 AND INKEY(46)=-1 THEN 810
820 IF T=-1 THEN 850
830 CLS #1
840 NEXT I
850 CLS #4:LOCATE #4,13,1
860 PRINT #4,"Kartei - Ende!"CHR$(7)
870 FOR L=1 TO 1500:NEXT L:RETURN
880 '* Programmteil: Adr. loeschen *
890 CLS #1:LOCATE #3,6,2
900 PRINT#3,"Programmteil: Adressen loeschen"
910 Z=0:GOSUB 500
920 IF Z<>1 THEN RETURN
930 CLS #4:LOCATE #4,5,1
940 PRINT#4,"Loeschen J/N ?"
950 T=INKEY(45):IF T=-1 AND INKEY(46)=-1 THEN 950
960 CLS #4:IF T=-1 THEN RETURN
970 FOR K=1 TO 5:A$(I,K)="":NEXT K
980 CLS #1:RETURN
990 '* Programmteil: Adr. speichern *
1000 CLS #1:CLS #3:CLS #4
1010 PRINT#3,"Programmteil: Adressen speichern"
1020 LOCATE #4,5,1:PRINT#4,"Fuer Abbruch bitte XXX eingeben"
1030 LOCATE #1,4,2
1040 PRINT #1,"Druecken Sie die Tasten REC und PLAY."
1050 LOCATE #1,4,4
1060 PRINT #1,"Geben Sie dann den Karteinamen ein."
1070 LOCATE #1,4,10:INPUT #1,"Karteiname ?",T$
1080 IF UPPER$(T$)="XXX" THEN RETURN
1090 CLS #4:LOCATE #4,4,1
1100 PRINT#4,"Kartei „:T$“ wird gespeichert"

```

```

1110 T$="!" + T$: OPENOUT T$
1120 FOR I=1 TO LZEIL
1130 FOR K=1 TO 5: WRITE #9, A$(I, K): NEXT K
1140 NEXT I
1150 CLOSEOUT: CLS #1: RETURN
1160 * Programmteil: Adr. einlesen *
1170 LZEIL=1: CLS #1: CLS #4
1180 CLS #3: LOCATE #3, 4, 2
1190 PRINT#3, "Programmteil: Adressen einlesen"
1200 LOCATE #4, 5, 1: PRINT#4, "Fuer Abbruch bitte XXX eingeben"
1210 LOCATE #1, 4, 2: PRINT #1, "Druecken Sie die Taste PLAY."
1220 LOCATE #1, 4, 4
1230 PRINT #1, "Geben Sie dann den Karteinamen ein."
1240 LOCATE #1, 4, 10: INPUT #1, "Karteiname ? ", T$
1250 IF UPPER$(T$)="XXX" THEN RETURN
1260 CLS #4: LOCATE #4, 4, 1: PRINT#4, "Kartei "; T$ " wird gesucht"
1270 T$="!" + T$: OPENIN T$
1280 IF EOF THEN 1310
1290 FOR K=1 TO 5: INPUT #9, A$(LZEIL, K): NEXT K
1300 LZEIL=LZEIL+1: GOTO 1280
1310 CLOSEIN: CLS #1: CLS #4: RETURN
1320 * Befehlsliste ausgeben *****
1330 RESTORE 1330: CLS #3
1340 CLS #1: LOCATE #1, 7, 1: PRINT #1, "M E N U E"
1350 FOR I=1 TO 6: READ TEXT$
1360 LOCATE #1, 7, 3+2*(I-1): PRINT#1, TEXT$
1370 NEXT I: CLS #4
1380 LOCATE #4, 7, 1: PRINT #4, "Bitte Kennziffer eingeben!"
1390 RETURN
1400 DATA "Adresse eingeben .....: 1"
1410 DATA "Adressen-Teil suchen ...: 2"
1420 DATA "Kartei blaettern .....: 3"
1430 DATA "Adresse loeschen .....: 4"
1440 DATA "Adressen speichern .....: 5"
1450 DATA "Adressen einlesen .....: 6"

```

Vielen Dank für das erste Clubmagazin.
 Ich habe einen CPC 6128 und benutze ihn
 vor allem für die Textverarbeitung.
 Deshalb möchte ich Dich bitten, mir eine
 Liste mit guten Textverarbeitungspro-
 grammen zukommen zu lassen (incl. Be-
 zugsmöglichkeit)

Alles Gute auch weiterhin

Peter Breitenstein
 Hans-Thoma-Str. 4
 7880 Bad Säckingen

Kann jemand helfen ???

Alex Runkel
Johanniterstr. 129
50000 Koeln 80
Tel: 0221/693973

CPC 464 +3"+5.25"
Vortex BOS 2.1 SP
512+DMP 2000

Hilfe zum Brief von Herr'n Lippmann.

Die Einstellung der Dip-Schalter ist bei mir wie folgt:

0 0000 0 0 0 0
12345678 12345678910

u u u u u u u u u u u u

Falls dann immer noch Probleme auftreten sollten, bauen sie einfach ihren DMP 2000 in einem DMP 3000 um.

Der Umbau

Der Umbau gliedert sich in zwei Abschnitte: Dem Austausch des ROMs und dem Ausbau des Pufferspeichers von 2 auf 8 kByte. Beide Schritte können auch jeweils ohne den anderen durchgeführt werden.

1. Austausch des ROMs

Als erstes benötigen Sie ein ROM des DMP 3000. Dieses hat eine Speicherkapazität von 32 kByte, während im DMP 2000 ein 16-kByte-EPROM steckt. Daher sind für den Umbau Änderungen an der Platine nicht zu vermeiden.

Nachdem Sie den Netzstecker des Druckers aus der Steckdose gezogen haben, öffnen Sie das Gehäuse, indem Sie die sechs Schrauben auf der Vorderseite lösen und das Oberteil vorsichtig abheben. Vorher muß noch das Farbband entfernt werden.

Auf der Platine sind zwei ICs gesockelt. Das größere ist das EPROM; es ist auch an einem Aufkleber zu erkennen. Heben Sie es vorsichtig mit einem Schraubenzieher oder ähnlichem ab. Dann lösen Sie die beiden Schrauben, mit denen die Platine befestigt ist und heben die Leiterplatte aus den Befestigungen heraus. Die vielen Steckverbindungen brauchen nicht gelöst zu werden.

Jetzt suchen Sie drei Lötunkte oberhalb des EPROM-Steckplatzes, die mit J1 gekennzeichnet sind. Zwei Lötunkte sind auf der Rückseite der Platine miteinander verbunden. Mit einer scharfen Klinge trennen Sie diese beiden Punkte und verbinden statt dessen den mittleren mit dem vorher unbenutzten.

An den jetzt unbenutzten Lötunkt löten Sie ein Kabel, das bis zum Pin 27 (A 14) des ROM-Sockels reicht. Dieser Pin 27 ist mit Pin 28 und damit mit +5 Volt verbunden. Diese Verbindung müssen Sie ebenfalls durchtrennen. Als nächstes löten Sie das

vorher angelötete Kabel an Pin 27 an. Jetzt kann das DMP 3000 ROM mit der Einkerbung in Richtung Centronicsbuchse in den Sockel eingesetzt werden.

2. Erweiterung des Druckerpuffers

Der Austausch des RAMs ist weniger aufwendig. Hierzu brauchen Sie ein statisches 8-kByte-RAM mit der Bezeichnung 6264. Den 24-poligen RAM-Baustein im Drucker mit der Bezeichnung 6116 erkennen Sie daran, daß er in einem zu großen Sockel steckt. Zunächst suchen Sie wieder drei Lötunkte, die mit J3 gekennzeichnet sind. Dann ändern Sie die Verbindung des mittleren Punktes wie oben bei dem ROM um. Jetzt kann das neue RAM gegen das alte ausgetauscht werden. Vor der Centronicsbuchse befindet sich ein Jumper, den Sie noch umstecken sollten. Dadurch wird das AFD-Signal an Pin 14 der Buchse geschaltet. Es bewirkt einen Zeilenvorschub, falls ein Low-Pegel anliegt. Die CPCs machen davon keinen Gebrauch. Jetzt brauchen Sie nur noch den Drucker wieder zusammenzuschrauben und die Arbeit ist getan. Nach dem fertigen Umbau können Sie Ihre Arbeit prüfen. Schalten Sie den Drucker in den Epson-Modus. Dann können Sie kursiv in NLQ drucken:

```
PRINT #8,CHR$(27)"m"CHR$(0)CHR$(27)"x"CHR$(1)CHR$(27)"4";
"NLQ-kursiv drucken mit einem DMP 3000 ROM"
```

Der DMP 3000 besitzt ein neues Steuerzeichen, das den Drucker auf die gewünschte Kompatibilität einstellt: "ESC m <n>". <n> steht für eine Zahl von 0 bis 2: 0: kennzeichnet den EPSON FX-Modus 1: steht für den IBM-Zeichensatz Nr. 1 und 2: für den IBM-Zeichensatz Nr. 2.

Bei den DIP-Schaltern hat sich die Bedeutung von DS1-7 und DS1-8 geändert. Jetzt wird damit der Standardzeichensatz ausgewählt:

Zeichensatz	DS1-7	DS1-8
Epson FX-Standard	OFF	OFF
Epson FX-NLQ	ON	OFF
IBM #1	OFF	ON
IBM #2	ON	ON

Ein weiterer Steuercode, den zwar auch der DMP 2000 versteht, jedoch den meisten Besitzern dieses Druckers unbekannt sein wird, ist: "ESC ! <n>". <n> ist eine Bit-signifikante Zahl, mit der man, mit Hilfe eines gesetzten Bits, die Schriftart einstellen kann.

Bit 0: Elite

- 1: immer 0
- 2: Schmalschrift
- 3: Fettdruck
- 4: Doppeldruck
- 5: Doppelte Breite
- 6: immer 0
- 7: Kursivdruck

Die Standard-Schrift wird mit n=0 gewählt. Auch gibt es beim DMP 2000 die Möglichkeit, daß der Drucker alle ASCII-Werte der ankommenden Daten hexadezimal ausgibt. Dazu müssen die Tasten LF und FF beim Einschalten gedrückt werden. Als Test können Sie dieses Programm eingeben:

```
10 FOR i=0 to &7F
20 PRINT #8,CHR$(i);
30 NEXT
```

Zum Schluß noch ein Tip für CPC-Besitzer: Da Ihr Computer nur über eine Sieben-Bit-Schnittstelle verfügt, müssen Sie das achte Bit mittels Software einstellen, um die Grafikzeichen auf das Papier zu bekommen. Die dazu nötigen SteuerCodes stehen im Druckerhandbuch.

A. Runkel

CPC Info - Das Clubmagazin

ROLF SCHÖTTLER
BAHNHOFSTR. 8
TEL. : 08144/7011
8082 GRAFRATH

CPC 6128
UND
DMP 2000

GRAFRATH
21.08.91

Sehr geehrter Herr Knorre !

Ich freue mich, daß es noch jemand gibt, welcher sich die Arbeit macht einen **CPC-CLUB** zu gründen.
Hoffentlich bleiben nicht irgendwann nur die "**PROFIS**" über. Denn Anfänger giebt es heute auch noch. Diese wird es immer geben.

Nun möchte ich ein paar Themen ansprechen die sicher auch für andere User interessant sein dürften.

1. Thema Drucker :

Ich selbst habe einen DMP 2000. Da ich mich sehr für Grafik interessiere, würde ich mir gerne einen Farbdrucker zulegen. Doch in den dafür in Frage kommenden Geschäften bekam ich nur negative Antworten. Man wollte mir zwar alle möglichen Drucker verkaufen aber dann müßte ich mir auch einen neuen PC dazu kaufen. Können Sie mir ein paar Tips geben welche Drucker in Frage kommen ?

2. Thema Hardware :

Im ersten Club-Magazin war schon ein Bericht über diverse Hardware-Angebote in den bekannten Computer-Zeitschriften. Auch ich habe mich schon über solche Angebote geärgert. Ich habe mir vor einiger Zeit das MP2 schicken lassen. Aber leider mußte ich feststellen das die Zeilenauflösung mit dem Fernseher nicht übereinstimmt und man das MP2 nur bedingt verwenden kann. Dann war da noch im Sonderheft Amstrad-International 7-88/89 ein Bericht über einen Sprachsynthesizer. Darauf habe ich schriftlich bei der Fa. Weeske erkundigen wollen was ich brauche um ein anschlussfertiges Gerät zu erwerben. Leider hat mir die Firma bis heute nicht geantwortet.
In der Werbe-Anzeige der Fa. Weeske wird zwar ein Speech Synth. (ROM) für 148 DM angeboten aber braucht man nur dieses Teil und funktioniert es mit dem CPC 6128 auch ?

3. Thema Grafik :

Durch eine Werbebeilage POWER PER POST in der Amstrad Int. bin ich an die ehemalige (leider) CPC-Zeitschrift Schneider-Magazin gekommen. In dieser Zeitschrift wurde das Thema Grafik sehr groß geschrieben. Es gibt zwar in der Amstrad immer wieder Programme mit der man Grafiken selbst herstellen kann aber es soll Leute geben die für das zeichnen zwei linke Hände haben. Darum habe ich mich über die Grafik-Kurz Programme im Schneider-Magazin natürlich sehr gefreut.

Es gibt zwar von der Fa. Crusader einige sehr gute Grafik-Programme aber sonst ist der CPC-Markt nicht gerade voll damit.

So nun möchte ich den Brief erstmal beenden.

Mit freundlichen Grüßen Rolf Schöttler

SPIELE-TEST

Programmname: They \$tole a Million

Programmart : Strategie/Trickfilm/Action

Hersteller : Ariolasoft

Packungsinhalt : 1 Disk, deutsche Anleitung

Bedienungsfreundlichkeit : Sehr gut/Steuerung ausschliesslich ueber Joystick/grube Grafik

Spielsinn : Du hast die Nase voll von normaler Arbeit. Du willst zu viel Geld kommen. Also gehst du zur Unterwelt und drehst mit einem geringen Startkapital dein erstes Ding. Zur Veruegung steht dir ein Softwarepaket mit dem Namen S.W.A.G. (Software fuer ambitionierte Gauner). Die Steuerung des gesamten Paketes erfolgt ueber Symbole und Menues. Nun sucht man sich zuerst seine Komplizen, ein Objekt das Ueberfallen werden soll, den Hehler usw., als Hilfe kannst du Blaupausen von den Haeusern kaufen (nicht vergessen deine Komplizen sind am Gewinn beteiligt). Nun kommt der schwerste Teil des ganzen. Den Coup planen. Saemtliche Teammitglieder muessen so dirigiert werden das sich keiner auf die Fuesse tritt (woertlich zu nehmen). Uebrigens aufpassen das der Fahrer nicht ausgerechnet als letzter rauskommt. Es muss logisch vorgegangen werden z.B. muss eine Tuer erst geoeffnet werden bevor alle eintreten koennen oder die Vitrinen erst geoeffnet werden bevor sie ausgeraubt werden koennen. Einen Fehler bemerkt man erst wenn der Coup ausgefuehrt wird. Hat man nun die Planphase hinter sich gebracht kommt das Beste. Der Coup er laeuft wie ein Zeichentrickfilm vor dem Betrachter ab. In dieser Phase kann kaum noch eingegriffen werden (hoechstens die Leute zurueckpfeifen wenn die Bullen kommen). Es ist wirklich spannend zuzusehen wie alles ablaeuft. Unten laeuft eine Uhr ab. Und wenn ploetzlich die Polizeisirene erklingt und nicht alle im Auto sind ist der Coup gescheitert und alle Mannen verhaftet. Sollte es tatsaechlich geschafft worden sein wird Bilanz gemacht. Es kann nun der naechste groessere Coup geplant werden. - Vorrausgesetzt es wurde genug Geld gutgemacht.

Leider kann ich euch keine Adresse nennen wo das Spiel noch zu beziehen ist. Probiert es eventuell direkt bei Ariolasoft, es rentiert sich wirklich.

EUER RALF

Verk.Orig.Diskspiele: Mission Elevator, Rampage, Hauch des Todes, Crafton&Xunx, Ballblazer, Koronis Rift, Rygar, Bionic Commando, Zoids je 20.-, Solid Gold 5 Super Spiele 30.- / 07971/4637 ab17Uhr, od. Ralf Zebisch, Im Kellerfeld 8, 7165 Fichtenberg-verschicke auch

Herbert Steiner
Wilhelm-Weber-Str.35
2900 Oldenburg

Schneider CPC464 mit 3 Zoll Floppy
Matrixdrucker SEIKOSHA SP-1000CPC

Betrifft: Clubinfo Nr.1

Einige Anmerkungen zum 1. Clubinfo.

Fürs erste ist der Inhalt schon ganz ordentlich. Nur die Druckqualität könnte besser sein.

Ich glaube nicht, daß Interesse an BTX besteht.

Die meisten CPC-Benutzer werden wahrscheinlich lieber selber Programme erstellen wollen. Da BASIC ziemlich leicht verständlich ist, bietet sich diese Programmiersprache an. Also bringt Tricks und Tips, auch Kurzprogramme, die man in eigene Programme einbauen kann.

Zum Programm >Das Lebens-Spiel< auf Seite 8.

Die Zeilennummerierung sollte in 10er Schritten erfolgen. Irgendwann wird man noch einige Zeilen einfügen wollen. Nach Programmerweiterung wieder die Zeilennummerierung (10er Schritt) mit RENUM herstellen.

Zum Programm >Schuldenberechnung< auf Seite 10.

Ich habe die Bildschirmausgabe und die Druckausgabe zusammengelegt. Nachfolgend das Listing. Das Programm ist dadurch kürzer geworden. Natürlich lässt sich dieses Programm auch noch weiter verbessern. Zum Beispiel könnte man 1/4 oder 1/2 jährige Schuldenrückzahlung einbauen.

Ich wünsche unserem jungen Club viel Erfolg.

Herbert Steiner

```
1 REM Schuldenberechnung
2 REM aus Clubinfo Nr. 1 / veraendert.
10 CLS
20 MODE 2
50 PRINT"Ausgabe auf B)ildschirm oder D)rucker ";h$
60 h$=INKEY$:IF h$="" THEN 60
70 IF h$="B" OR h$="b" THEN dv=0:GOTO 420
80 IF h$="D" OR h$="d" THEN dv=8:GOTO 410
82 GOTO 50
90 INPUT "Hoehe der Schulden ";S
100 INPUT"Zinsatz in % ";Z
110 INPUT"Monatliche Rueckzahlungsrate ";RZ
120 Z=Z/12
130 IF S*Z/100>RZ-0.01 THEN PRINT #dv,"Schulden wuerden nie zurueckgezahlt !"Z=Z
*12:PRINT #dv: GOTO 110
140 WHILE S>0
150 J=J+1
160 ZINS=S*Z/100
170 S=S+ZINS-RZ
180 SUM=SUM+ZINS
190 IF S<0 THEN 210
200 PRINT #dv,USING"Hoehe der Schulden im ####.Monat: #####.## DM ";J,S
210 WEND
220 PRINT #dv:PRINT #dv,"Die Schulden werden in ";J;" Monaten getilgt.
"
230 PRINT #dv,USING"Die Zinsen betragen insgesamt #####.## DM ";SUM
240 END
410 IF INF(&F500)=90 THEN PRINT CHR$(24):PRINT"Drucker anschalten!":CALL &BB18:G
OTO 410
420 PRINT #dv,"Darlehnsberechnung"
430 PRINT #dv,STRING$(18,"-")
440 GOTO 90
```


CPC Info - Das Clubmagazin

Michael Püschner
Burkardinerstr. 10
8701 Reichenberg

CPC 6128, Grünmonitor, MP2
Farbfernseher, 1 Joystick
Drucker: Philips NMS 1461
"Soundanschluß" und
Tapeanschluß zum Cass.-Recorder

1. Top 10
2. Suche
3. Fragen zu verschiedenen Spielen

1. Meine besten Programme:

a) Anwender-Programme kommerziell:

1. Platz: Maxam 3"
2. Platz: Turbo Pascal 3.0
3. Platz: Supercopy v.2.1

b) Game-Programme:

1. Platz: Pirates!
2. Platz: Football Manager 2
3. Platz: Gold Silver Bronze
4. Platz: Corruption
5. Platz: Vermeer
6. Platz: Elite
7. Platz: Spindizzy

2. Ich suche das Programm Masterfile 464 auf 3"-Diskette, da mein Original kaputt ging und ich keine Kopie habe.

3. Ich komme bei folgenden Spielen seit längerer Zeit nicht mehr weiter und würde mich über Lösungen freuen:

- The Hobbit (Karte habe ich schon in einer älteren Zeitschrift gefunden, komme damit aber auch nicht weiter!),
- Subsunk,
- Empire (von der Fa. Loricieles),
- Seabase und
- Short Circuit.

Mit freundlichen Grüßen

Michael Püschner

Michael Püschner

Reichenberg, 08.08.91

CPC Info - Das Clubmagazin

Betrifft: Laufwerkumschaltung am CPC

Hallo Rolf,

Da einige Leute des Clubs mal beim Schneider-Magazin bzw. Computer-Partner beschäftigt waren, habe ich ein paar Fragen an Euch:

- 1.) Gilt die im Heft 1 vorgestellte Hardware-Bastelei zur Laufwerkumschaltung auch bedenkenlos für den 664 ?
- 2.) Im Heft 5/89 Computer-Partner ist auch eine Umschaltung erklärt.
 - Ist diese Schaltung fehlerfrei ?
 - Funktioniert sie auf allen CPC's ?
 - Ist bei dieser Schaltung irgendwas zu beachten (CMOS oder ähnliches) ?
 - Muß auch bei dieser Schaltung jedesmal der CPC ausgeschaltet werden, wenn ich wechsele ?

Bis zum nächsten Mal



Dirk Müller
Schürenstr. 5
4500 Osnabrück

P.S.: Nicht vergessen: Lieber 8-Bit die arbeiten, als 16 die verseucht sind !!!

Peter Bretag
Laustr.1/PF 1140
3590 Bad Wildungen

CPC 6128 mit
Drucker DMP 2000

1. Anfrage

Programme zum ordnen von Videocassetten
sowie zum Katalogisieren von Briefmarken

Seit Jahren besitze ich einen CPC 6128, und versuche seit längeren Programme zu oben genannten Themen.
Da ich bis jetzt noch nichts passendes gefunden habe.
hoffe ich es auf diesen Wege.
Wer kann mir Programme besorgen oder besser noch
3 " Disketten verkaufen, auf denen die Programme sind.

Würde mich über Zuschriften freuen.