



# DISC MAC

SPEZIAL

Nummer 1 - Preis DM 2,-

For CPC only!

intel®  
outside



# Welcome to DISC MAC

So, Loide !!! Hier habt ihr das erste Spezial-Heft des *Disc Macs*... Selbst wenn ihr unser SUUUPPPER Discmag noch nicht gelesen habt, wünschen wir euch gut Holz beim lesen dieser gedruckten Version... Allgemein solltet ihr es als Hilfeaufruf zum Mitarbeiten ansehen und wenn ihr keinen Bock habt mitzuarbeiten halt als eine Art... ähhh... interessantes Magazin. Soweit so gut... Viel Spaß beim lesen und laßt mal was von euch hören !!! Unsere Addy:

O&T Soft  
c/o Andre Gerdes  
Leipziger Str. 66a  
30179 Hannover 1

Many Greetinx

**ABLAZE, FLASH & MOD**

---

## Inhalt

Seite 2.....	Editorial/Inhalt/Impressum
Seite 3.....	Computer-Kurs an der FWS/Bothfeld
Seite 4.....	Tips & Tricks
Seite 5.....	Game Power
Seite 8.....	How to patch the Directory
Seite 10.....	Software-Test - Das Power-Pack im Härtetest
Seite 11.....	About Disc Mac / Gegendarstellung
Seite 12.....	Bankcopy DeLuxe
Seite 13.....	Werbung (Rundschlag/O&T Soft)
Seite 14.....	The official DISC MAC voting sheet

## Impressum

(c)1993, soweit nicht anders angegeben, by O&T Soft and FLASH

Normalerweise nur auf Diskette...

Bezugsquelle siehe oben... Erscheint unregelmäßig !!!

Nachdruck ist nur mit schriftlicher Erlaubnis erlaubt...

Seite 2



# Computer-Kurs

"Freitag, elf Uhr. In der Freien Waldorfschule Hannover (Bothfeld) schließen sich die Klassentüren des Fachraums 13. Klasse. Nicht stures Pauken steht jetzt auf dem Programm, sondern ein Kurs für den Computerinteressierten. In Eigeninitiative der Schüler entstand eine Arbeitsgemeinschaft, die sich der 'Einführung in BASIC für Computeranfänger' verschrieben hat. Wir waren dabei und wissen so manches zu berichten."

So fing letztes Jahr ein Bericht der CPC Amstrad Int. (12/1'92/93) an, den Ralf Schößler verfaßt hatte. Er hatte uns netterweise am letzten Tag unseres Kurses besucht.

Auch dieses Jahr fand wieder die an unserer Schule traditionelle Projektwoche statt, und sie lud wieder ein, Kurse zu besuchen, die mit dem Schulalltag nichts gemeinsam haben. Und auch dieses Jahr fand wieder unter der Betreuung von MOD of MOPS, Phillip Drewen (dieses Jahr der Leitende) und Ablaze of MOPS ein Computer-Kurs statt. Die verwendeten Computer waren auch dieses Jahr wieder CPC und PCW. Nur die Sprache hatte sich verändert. Sie war nun TURBO PASCAL.

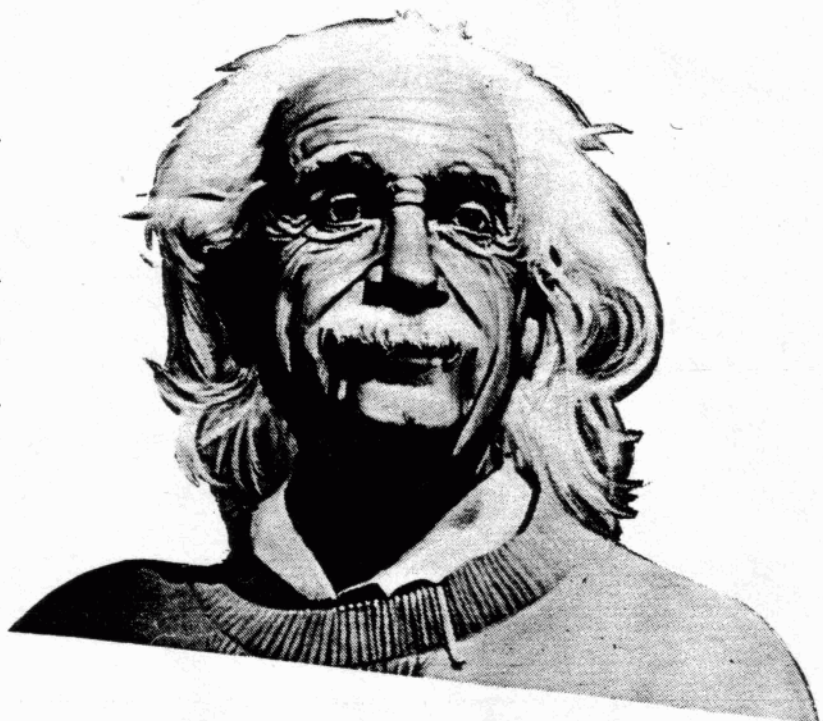
Das Ziel des ganzen Kurses war es, ein Programm zu entwickeln, das drei beliebige Geraden in ein beliebiges (das ist übrigens das meistgewählte Wort meines Ex-Mathelehreres) Koordinatensystem legt, die dann natürlich ein Dreieck bilden, und alles, was man nun berechnen kann, berechnet. Dies war für einige Teilnehmer sehr interessant, da sie mit diesem Programm dann ihre Hausaufgaben spielend erledigen können.

Dieses Ziel war natürlich sehr ehrgeizig, aber leider nicht ganz zu erreichen, da die Kursteilnehmer die Dinge selbstverständlich auch begreifen sollten.

Der Anfang war noch ganz gut verständlich. Man begann ganz simpel mit der Erklärung, wie ein solches TURBO PASCAL-Programm aufgebaut sein sollte, wie man dem Computer die "Befehle" erteilt usw. Am ersten Tag stand dann also ein Programm, wo man den Namen eingeben konnte (man beachte: Textvariablen. Erkläre mal Leuten, die sich nie mit Computer beschäftigt haben, was 'ne Text- oder auch STRING-Variablen ist) und wo der Computer einen dann einen schönen Morgengruß entgegenwarf.

Dann wurde es schon allmählich härter. Befehle wie RECORD usw. kamen hinzu, die Erklärungen wurden immer komplexer... War schon spaßig !

Als dann noch die Grafik dazu kam, war es schon richtig interessant. Aber alle Teilnehmer kamen sehr gut mit ! Ach ja, noch ein paar Worte zu Grafik mit TURBO PASCAL auf dem CPC/



Seite 3



PCW. Phillip und MOD haben die "Befehle" natürlich selber gebastelt. Es handelte sich um INCLUDE-Dateien, die als "Befehle" beigebracht wurden. Leider stürzte in der Folge ab und an mal ein Rechner ab, was aber immer humoristisch aufgenommen wurde. Außerdem wurde noch das Problem mit der unterschiedlichen Grafikauflösung von CPC/PCW beseitigt, so daß den Teilnehmer vorgegaukelt wurde, beide haben die selbe hohe Auflösung.

Auch die Pausen zwischen den Kurs und den nachfolgenden Abi-Kursen brachten MOD und Ablaze gut hinter

sich. Statt zu einem Kurs zu gehen, wo ein gewisser B.v.P. sich den Mund über das Sein des Menschen fusselig philosophierte, spielten wir lieber eine Runde RENEGADE unter erschwerten Bedingungen. Zum einen spielten wir beide auf dem gleichen Keyboard, dann hatte MOD immer eine Hand am EIN/AUS-Schalter, damit uns kein Lehrer dabei erwischt, und dann spielten wir noch gegeneinander und gegen die Gegner.

Wie jedes Jahr war es auch diesmal wieder sehr lehrreich, unterhaltsam und... ähh... ???  
ABLAZE of MOPS.

## Tips & Tricks

### Das Keyboard- das unbekannte Wesen

Nicht alle Tastenkombinationen sind allgemein bekannt. Es gibt immernoch viele, die nicht wissen, daß man mit CTRL-TAB vom Insert- in den Overwrite-Modus umschalten kann. Wenn man CTRL und CAPS LOCK drückt, ist es auch für die Zahlentasten (obere Reihe) so, als ob man CAPS LOCK bei den Buchstaben-Tasten gedrückt hat.

### Pokes, die weiterhelfen

POKE &B8d1,255:POKE &B8d2,22  
Die Pokes, um die Abspeichergeschwindigkeit beim CPC464 mit Kassettenlaufwerk zu erhöhen. Beim CPC6128 lauten die Adressen &b1e9 und &b1ea.

Mit PEEK(&b4e8) findet man ganz einfach heraus, ob CAPS LOCK nun gedrückt ist oder nicht. Sollte Bit 7 gesetzt sein (Wert>127), so ist CAPS LOCK gedrückt. Die Adresse für den CPC6128 ist &b632.

Mit PEEK(&b295) (CPC464) oder PEEK(&b735) (CPC6128) findet man heraus, ob schon ein SYMBOL AFTER vorkam. Werte sind 0 oder 255.

### Calls für BASIC- Programmierer

Auch Basic-Programmierer können sich eine Scheibe von den Systemroutinen abschneiden, ohne Assembler zu können.

#### Adresse Wirkung

&BB06	Warten auf Tastendruck.
&BB48	Break abschalten.
&BB4B	Break zulassen.
&BB57	Ausgabe von Zeichen verbieten.
&BB54	...und wieder zulassen.
&BB9C	Text- und Hintergrundfarbe tauschen.
&BC14	Bildschirm mit Farbe 0 löschen.
&BC6B(,0)	Cassettenmeldung abschalten (mit 0) bzw. anschalten.
&BCB6	Tonausgabe einfrieren.
&BCB9	Tonausgabe fortsetzen.
&BD19	Auf den Strahlrücklauf warten.
&BB8A	Cursur setzen/nehmen.

Diese Pokes, Peeks und Calls kann man ganz einfach in eigene Programme einsetzen. Zum einen geben die Programme dann mehr her, zum anderen sind diese Befehle sehr effektiv.



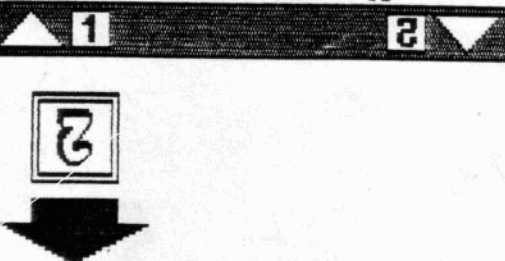
# Game Power

## Spiele-Tips & Tricks

Spielname	Cheat	Poke	HiSc	Key	Passwort
Alien	&2822,&80; &2847,0	x			
Apprentice, The	&9ddd,&00; &9dde,&00	x			
Arkanoid	&2f3,0	x			
Army Moves	&b3e,0 ; &865,0	x			
Asphalt	OPENOUT"D":LOAD"ASPHALT.PRGM" POKE &7900,0:POKE &6FB2,0 POKE &7e47,0:CALL 42240				
Atlantis	&181b,0	x			
Atomic	ADF,AYW,OAA,TOA				x
Axiens	&478c,&7f; &70df,&16	x			
Baby Jo	YOUPI,GLOUP,MUMMY				x
Ballbreaker	&2822,255; &281d,255	x			
Blagger	32518,255; 32579,0 32580,0; 31938,0; 31940,0	x			
Bomb Jack	&19fd,0	x			
Bomb Jack II	&18ea,0; &1a58,255	x			
Bomb scare	&a1f0,255	x			
Booly	&54f4,0; &4016,0	x			
Bounder	&320,0	x			
Brouce Lee	&62fa,255	x			
Chiller	&93a,0	x			
Combat Lynx	&5889,255	x			
Copout	&195b,0	x			
Cosa Nostra	&7e0a,0; &7a29,0	x			
Cybernoid	YXES			x	
Defend or die	&64e4,99	x			
Dragons Lair	&25a7,&b7	x			
Dragons Lair II	&7cc6,0	x			
Eden Blues	29579,100	x			
Electro Freddy	39356,255	x			
Elite	MEMORY &1A3F:LOAD"COMMONXX. BIN":POKE 14810,255:POKE 14811,255:POKE 14812,255:SAVE" COMMONXX.BIN",B,&1A40,34240				
Exolon	ZORBA			x	
Exolon	&41e4,255	x			
Fairlight	&6f8d,201	x			
Fantastic Voyage	&77fa,255	x			
Finders Keeper	&20ec,0	x			
Freddy Hardest	897653				x
Frost Byte	&255,255	x			

Spielname	Cheat	Poke	HiSc	Key	Passwort
Game Over	ZAPPA				
Gauntlet	15341,0	x			
Ghost'n'Goblins	MODE 4863:LOAD"CODE":POKE 20636,0:POKE 20633,24:POKE 33421,0:POKE 33410,0:POKE 20630,200:POKE 34148,0:POKE 34149,0:CALL 20480				
Ghouls	&109f,0	x			
Goonies, The	&472b,0	x			
Gyroscope	&4b6b,0; &4dc5,0	x			
Hexenküche	&9ca0,255	x			
Hexenküche II	&c1f2,255	x			
Hacker II	COVER				
Ikari Warriors	&9615,0; &6c59,0	x			
Impossible	&42010,255; 39082,255	x			
Jack The Ripper	&200a,&c9	x			
Kung Fu Master	&a037,255	x			
Lemmings	NOHBAKLFCW,MKHMLHBKCK, HBEONODPCL,JLNHBINDEX				x
Light Force	&621e,&3d; &6285,255; &6652,0	x			
Mag. Max	&1af1,0	x			
Marble Madness	&831f,0	x			
Mission Elevator	&bdee,&c9	x			
Monty On The Run	&c722,255	x			
Nemesis	&9d74,0	x			
Ninja Massacre	RAIN,PINK,YEAR,ROCK,WARD,HULL STAG,BEER				x
Nodes of Yesod	&575b,255; &6567,255	x			
Nomad	&223a,0	x			
Obsidian	&17e6,0	x			
Quattro	MOPS,ABLA,ZEDU,CKFA,CEHU,GGER FRAG,GLEG,OLDW,YNME,YERJ,AYSO FTMO,DCRI,TTER,SOAP				x
Rocky Horror Show	&c68,0	x			
Rogue Trooper	&2ec1,0; &1b51,0	x			

Disc - Mac #1  
(c)1993 by O&T Soft.  
Flash  
This issue is free to copy.





Spielname	Cheat	Poke	HiSc	Key	Password
Tempest	&leec,0; &ibfd,0	x			
Terra Cognita	&19ae,0	x			
Thrust	&715e,255; &433b,&3e; &433c,6	x			
Titanic	SUSI				x
Trapper	&4f2a,255	x			
Turbo Esprit	38409,&B7	x			
Turrican II	WIMPON		x		
Vindicator, The	Oppenheimer, Enolabay				x
Voodoo Rage	&411c,0	x			
Wizadore	&47e3,255	x			
Wonderboy	&52e5,0	x			
Xevious	&454,255	x			
Yie Ar Kung Fu	&7787,&b8; &9da6,0; &9da7,0 &9da8,0; &9da9,0	x			
Zap'T' Balls	Welt 1: GEH,MHP,LPT,RTF,TFL, FLG,LGA Welt 2: UNB,ELI,EVA,BLE,BUT, THI,SLO,OKS,LIK,EAC, LAU,SEY Welt 3: YEM,ITS,IHT,SDR,AWK, CAB,TID,AER,OTE,VAH, OUY,YEH Welt 4: WAK,EUP				x
Zap'T' Balls (CPCAI)	EGS,GCS,DJH,BSC,BMC,GPS,OAS, CBS,GOS,MTI,AST,TMP,WAR,END				x
Zynaps	&52e5,0	x			

Kein Gewähr auf Richtigkeit - Verantwortung für Folgeschäden wird abgelehnt - Nur mit Backups versuchen !!!



## Der Rundschlag

Der Rundschlag ist eines der größten und meistgelesenen Fanzines für den CPC.

- \* Informativ
- \* Aktuell
- \* Günstig

Unbedingt zu empfehlen !

Es werden übrigens noch Leser, Schreiber und freie Mitarbeiter gesucht. Wer den Rundschlag bestellen will, sollte sich wenden an (mit DM 5,-):

BIOS  
POSTFACH 27  
88475 Schwendi

Die ideale Ergänzung zum Diskmag  
DISC MAC !!!

# NEWS

im Disc-Mac!



# How to patch the Directory

Die Möglichkeiten, was man mit dem Directory machen kann, sind gigantisch. Heute wollen wir uns dem wohl spannendsten Thema zuwenden. Wir wollen das Directory so verändern, daß nicht mehr der normale Catalog ausgegeben wird, sondern irgendetwas anderes. Hierzu werfen wir erst einmal einen Blick auf eine Tabelle mit den Controlcodes (Zeichen <32).

Code	Name	Param.	Wirkung
04	EOT	m	Mode m einschalten.
06	ACK	-	Textausgabe zulassen.
08	BS	-	Cursor ein Zeichen zurück.
21	NAK	-	Textausgabe verbieten.
31	US	x/y	Cursor auf Position x/y setzen.

Diese 5 Werte darf man nicht unterschätzen, denn sie haben eine sehr große Wirkung und sind fast alle für unsere Zwecke nötig.

Nun suchen wir uns eine passende Probediskette, wo möglichst noch nichts oder nur unwichtiger Stoff drauf ist. Haben wir auch das getan, nehmen wir einen Diskettenmonitor zur Hand, mit dem man einzelne Sektoren lesen kann. Wenn wir das soweit haben, fangen wir an, das Directory zu suchen. Wir haben sicher eine Diskette im Laufwerk, die mit dem Data-Format formatiert wurde. Dort befindet sich das Directory auf Track 0/Sektor &C1-&C4. Beim System-Format suchen wir es bei Track 2/Sektor &41-&44.

Jetzt haben wir zwar schon das Directory gefunden, wir müssen jetzt aber erst den Aufbau klären, um richtig ans Patchen gehen

zu können. Nehmen wir mal an, wir haben ein folgendes Bild vor uns.

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

Ein gesamter Eintrag besteht aus 32 Bytes. Ohne große Erfahrung zu haben, kann man hier schon angeben, daß es sich um den Eintrag der Datei "BEISPIEL.BAS" handelt. Weiterhin können wir sagen, daß die Datei im User 0 liegt. Das erste Byte bestimmt damit den User. Sonst wird die Datei, angenommen sie wäre vorhanden, noch mit 3k im Directory auftauchen. Die 55/56/57 geben also die 1k-Blöcke auf der Diskette an, die von "BEISPIEL.BAS" gebraucht werden. Die 15 ist die Anzahl der Records.

Aber das Wichtige ist ja der Filename, der Rest kann uns ziemlich gestohlen bleiben. Die Bytes 2-9 sind für den max. 8 Zeichen langen Filename reserviert. Danach wird gewöhnlich ein Punkt ausgegeben. Es folgt dann die 3 Zeichen lange Kennung (Extension). Der Punkt ist nicht auf der Diskette gespeichert !

So. Jetzt wollen wir die Probleme aufzählen, die auf uns zukommen und Ideen entwickeln, wie wir sie lösen können. Zum einen fängt das Directory mit einer User und kB-Free-Meldung an. Diese können wir nicht verhindern, ist aber nicht tragisch. Nun wird der Name ausgegeben, an einer Position, die wir jetzt nicht genau bestimmen können. Hier eilt uns US zur Hilfe. Wir werden vor jeder erneuten Ausgabe von Zeichen den Cursor neu setzen. Hierdurch sind schon 3 von 11 Zeichen weg. Nun müssen wir den Punkt bedenken,



der vom AMSDOS oder CP/M nach 8 Zeichen eingesetzt wird. Hier werden wir, damit uns noch 1 Zeichen geschenkt wird, an 9. Stelle (Byte 10) ein BS folgen lassen. Der Punkt wird dann übergeschrieben. Damit sind nur noch 11-3-1=7 Zeichen zur Verfügung. Da jetzt die Meldung folgen würde, wie groß die "Datei" ist, müssen wir, aus optischen Gründen, die Textausgabe mit NAK verbieten. Das setzt aber voraus, daß wir die Textausgabe beim nächsten Filename mit ACK zulassen würden. Damit sind von 11 Zeichen nur noch 5 übrig. Nicht sehr ergiebig, oder?

Außer dem Sortieralgorithmus (die Einträge werden bei der Ausgabe alphabetisch Sortiert) kommt uns jetzt nichts mehr dazwischen. Und der ist für uns nicht schädlich, da der Block mit den Spezialeinträgen mit einem Zeichen <32 beginnt. Damit liegt dieser Block vor den "normalen" Einträgen. Die werden nicht mehr ausgegeben, da wir die Textausgabe abgeschaltet haben.

Fangen wir jetzt unser Abenteuer an. Nehmen wir als Beispiel mal ein Begrüßungsscreen, wo in der Mitte DISC MAC #1 stehen wird und unten links noch RUN"MAC. Als erstes schieben wir einen Eintrag vor, der den MODE auf 2 umschaltet, hierdurch wird auch die USER x-Meldung gelöscht. Noch mal etwas ganz wichtiges zwischen durch: Wir benutzen nur eine Backup-Diskette, damit wir nicht bei Versehen über schwerwiegende Verluste klagen müssen. Außerdem suchen wir uns Einträge mit dem User 229 (E9) raus. Dort befinden sich nämlich nur gelöschte Dateien.

Weiter im Text. Wir bereiten also folgenden Eintrag vor:

```
00 04 02 1F 23 0D 44 49 ....#.DI
53 08 43 15 00 00 00 00 S.C.....
```

```
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

Was haben wir gemacht? Wir haben dem User auf Null gesetzt (1. Byte), den MODE auf 2 (2. und 3. Byte), den Cursor auf die Position x=35/y=13 (4.-6. Byte) und schon die ersten 4 Zeichen ausgegeben. Nach dem "S" würde normalerweise ein "." kommen, hier wird aber der Cursor, wie schon besprochen, ein Zeichen zurückgesetzt. Es kommt dann noch das "C" und die Textausgabe wird verboten. Die weiteren Einträge werden erklären sich eigentlich, sofern der vorherige Text verstanden wurde, von selber.

```
00 06 1F 28 0D 4D 41 43 ...(.MAC
20 08 23 15 00 00 00 00 .#.....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

```
00 06 1F 2E 0D 31 20 20 ...1.
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 4D 15 00 00 00 00 ".M.....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

```
00 06 1F 06 16 41 43 0A .....AC.
0D 08 20 15 00 00 00 00 .. ....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 .....
```

Fertig. Wieviele Einträge haben wir dafür verbraucht? 5, na immer hin... Aber ist es nicht schön ?? Jetzt müßte es eigentlich möglich sein, daß jeder sein eigenes Titelbild entwirft.

Dank übrigens an MOD of MOPS, von dem einige wichtige Gedanken zu diesem Thema stammen. Als Literatur hinweis läßt sich "Das große Floppy-Buch" von DATA BECKER nennen. Es liefert zu diesem Thema das nötige Hintergrundwissen.

Ablaze of MOPS



# Software-Test

## Das Power-Pack im Härtetest

Da flattert mir doch in den letzten Tagen der Profi Software Pack ins Haus, und ich muß sagen, die hohe Qualität dieses Packs hat mich überrascht. Es handelt sich bei diesem Pack um ein..sagen wir mal, um ein "Entwicklungskit" für Assemblerfreaks. Anbei ist ein Monitor mit dem klangvollen und lyrischen Namen "MON5" (naja, Sachlichkeit kennt keine Grezen) und ein Z80 Assembler, der es in sich hat.

Also ran an' Computer (CPC6128 muß es sein !!!) und ein Blick in das Handbuch geworfen. Dieses schmeichelt zwar nicht gerade dem Auge und dem Verstand, aber Sachlichkeit steht bei diesem Programm sowieso an erster Stelle. Wenn man bedenkt, daß es außerdem aus dem Ausland (Ostblock) kommt, ist das Deutsch gar nicht soo schlecht, sondern sogar noch erstaunlich klar im Ausdruck, es verwirrt also nicht noch zusätzlich. Im Handbuch erfährt man auch die Speicheraufteilung und wie das Programm arbeitet. Was schon beim eintippen einfällt, ist die Bildschirmaufteilung mit einem etwa 64 Zeichen breiten, aber etwa 30 Zeilen hohen Screen und daß das Programm schon beim eintippen korrigiert. Die Einträge werden im Speicher komprimiert verwaltet, was sicher sehr nützlich ist. Als Höhepunkt des Komforts erwartet einen noch eine Menüleiste, wo die Menüs nach dem Pull-Down-Prinzip geöffnet und geschlossen werden. Außerdem wird dem Anwender noch eine spezielle Arithmetik geboten, die auf einfache Weise viele Möglichkeiten bietet. Man muß sich aber erst an die besondere Arithmetik gewöhnen, da sie wirklich sehr ausgefallen ist.

Weiterhin werden noch, wie vom MAXAM-Assembler gewöhnt, viele Kompilieranweisungen wie LOAD, PUT, CARGO, PRINTER (on/off) etc. dem User zur Verwendung bereitgestellt.

Außerdem bietet er noch "Verbesserungen" wie:

"LD A,(xxxx..man muß nicht die Klammer enden" (original aus dem Handbuch).

Besonders ist auch, daß man die High- und Lowbytes von IX und IY verwenden kann.

Nun folgen im Handbuch noch Kapitel über allgemeine Dinge und es geht dann endlich weiter mit dem Monitor. Er kann eigentlich nur als nettes Anhängsel betrachtet werden. Das wichtigste bleibt der Assembler, der mit seinem einen File von 16 kB sehr schnell geladen ist. Außerdem sollte man noch unbedingt die Geschwindigkeit erwähnen. Sie haut einen aus den Socken ! Laut Handbuch soll er 1000-2000 Zeilen schaffen, es sind aber erheblich mehr, je kürzer der Quelltext ist.

Auch das Preis/Leistungsverhältnis stimmt. Mit etwa 50-60 DM ist das Paket sehr günstig.

! Geschwindigk. !	Preis/Leistung!
! 92% !	! 88% !
! Handbuch !	! Bedienung !
! 75% !	! 94% !
Gesamt	
! ##### !	! ##### !
! ## ## !	! ## ## !
! ##### !	! ## !
! ## ## !	! ## !
! ##### !	! ## !
Besser als gut!	

Infos bei:  
O&T Soft  
c/o Andre Gerdes  
Leipziger Str. 66a  
30179 Hannover 1  
Germany





Um DISC MAC dem CPC-User näherzubringen, ist dieses voraussichtlich ein einzigartiges Sonderheft mit einigen Tips und Tricks. Doch was ist das DISC MAC wirklich ??? Wie der Name schon sagt, ein Diskettenmagazin. Hinter diesem Projekt stehen Flash, MOD & Ablaze of MOPS. Wir wollen aber nicht, wie bisher, die gesamte Arbeit übernehmen, da wir uns noch auf andere Projekte konzentrieren wollen. Wer also Lust hat, sich mitzuteilen oder Tips & Tricks, News und Kleinanzeigen veröffentlichen möchte, ist genauso willkommen, wie jene, die sich mit Software-(P)Reviews an uns wenden wollen. Weiterhin suchen wir PD, die wir als Zusatzprogramm weitergeben können. Selbstverständlich ist unser Diskmag kostenlos, was auch bedeutet, daß wir keine Belohnung an unsere Redakteure geben können.

Bisher konnten wir zwar nur eine DISC MAC-Preview-Version herausgeben (eben wegen der mangelnden Mitarbeit von außen), wir sind aber zuversichtlich, weiterhin aktiver sein zu können.

Wie schon erwähnt, dient diese Ausgabe dazu, zur Mitarbeit aufzurufen. Weiterhin würden wir uns freuen, nochmehr Leser zu erreichen.

Nocheinmal etwas zum Wahlzettel auf der letzten Seite. Wir bitten jeden, mitzumachen, denn jede Stimme zählt! Auch wenn der Zettel aus verschiedenen Gründen nicht ganz vollständig ausgefüllt werden kann, sollte man ihn trotzdem an uns zurücksenden. Das Ergebnis wird im DISC MAC #2, soweit es möglich ist, bekannt gegeben.

Weiterhin viel Spaß mit dem DISC MAC.

**Spezial!**

## Gegendarstellung

Im letzten Computer-Flohmarkt (C-F 9/10'93) war eine Anzeige folgenden Inhalts zu lesen:  
"Das GEOS-Maus-Interface von MOD soll 70 DM kosten? Das kann man auch für weniger als 5 DM haben. Einfach eine 9-polige SUB-D-Buchse mit einem SUB-D-Stecker verbinden: Pins 1 bis 4 an 1 bis 4 mit je einer Diode (z.B. 1N4148) verbinden. Die Anode muß an der Computerseite liegen. Pins 6 und 8 direkt an 6 und 8 legen. +5V an Pin 7 der Joystickseite und

Masse (Minns) an Pin 8 legen. Als Spannungsquelle kann eine Flachbatterie dienen. Alles funktioniert bei mir ohne Probleme. Die Idee hatte übrigens The New. xxx

Wir möchten nocheinmal ganz dringend darauf hinweisen, daß in dieser Anzeige fast *alle* Angaben falsch waren. Richtig war hier nur der Hinweis, daß diese Methode auch funktioniert.



# Die Story von der X-ten Bankcopy-Routine

Ja klar, Bankcopy-Routinen gibt es seit der Einführung des CPC 6128 wie Sand am Meer, aber:

- 1.) Ein Sandkörnchen mehr schadet da auch nicht.
- 2.) Die meisten Bankcopy-Routinen sind nicht mehr als Bankman-Derivate.

Das heißt, man gibt die Bank an und die Quell- und Zieladresse und die Routine kopiert dann. Und dann gibt es auch noch diese **genialen** RSX-Erweiterungen, mit denen man die Zusatzbanks als Bildspeicher verwenden kann...

OK, ich hab jedenfalls mal in der Mottenkiste gekramt, damit ABLAZE auch ein bisschen Programming in seinem Disc- bzw. Papermag hat. Herausgekommen ist dabei natürlich nicht das Nonplusultra, sondern eine Bankcopyroutine, die für gewisse Aufgaben einen eleganten Zugriff auf die zusätzlichen 64K des CPC 6128 ermöglicht.

## Programmbeschreibung

### **-Das Speichermodell:**

Die Bankcopyroutine simuliert dem Benutzer einen aus 5 Blöcken bestehenden Speicher. Der Block Null besteht dabei aus der normalen Ram-Bank von der Adresse &0000 bis zur definierten Konstante Bankborder. Die Blöcke 4-7 bestehen aus den normalen 4 zusätzlichen Ram-Blöcken des CPC 6128. Dabei läßt sich der Speicher jedoch nicht nur getrennt verwenden (das wäre nicht sehr komfortabel), sondern es wird ein durchgehender Speicher vorgetäuscht. Eine Adresse in dem von der Routine verlangtem Vornat besteht dabei aus drei Bytes: Einer 16Bit-Adresse sowie einem Bank-Selektor (0,4,5,6 oder 7). Die Adressen folgen dabei wie beschrieben aufeinander:

0,&0000 - 0,bankborder  
4,&4000 - 4,&7fff  
5,&4000 - 5,&7fff  
6,&4000 - 6,&7fff  
7,&4000 - 7,&7fff

Die Konstante bankborder dient dabei dazu, den Memory Pool von

Sprungleisten und Bildschirmspeicher abzugrenzen.

### **-Die Arbeitsweise:**

Die Routine arbeitet so, daß sowohl der Quell-Datenblock als auch der Ziel-Datenblock die Bankgrenzen überlappen kann. Wenn ein Datenblock nicht vollständig in die ausgewählte Bank passt (Zielaten), oder über Bankgrenzen hinweggeht (Quellaten), wird einfach während des Kopiervorgangs die Bank gewechselt und die Adresse für den nächsten Teildatenblock angepasst.

Damit die Routine quer durch alle Banks funktioniert, bracht sie einen Puffer (Speed lass nach...). Dadurch wird das ganze etwas langsamer, aber, wie schon Eingangs erwähnt, die Routine erhebt keinen Anspruch auf Optimalität unter jeder Bedingung. Gut geeignet ist sie meiner Meinung nach aber für Programme, die mit variablen Recordlängen arbeiten, besonders, wenn diese erst während des Arbeitens mit dem Programm aufgebaut werden (dynamische Datenstrukturen etc.).

Also, zurück zum Text: Die Adresse des Puffers kann innerhalb der Bank 0 frei gewählt werden (Konstante buffadr), er darf jedoch nicht in der zweiten Bank liegen (also &4000-&7fff), da die Routine diesen Bereich zum Swappen verwendet. Gleiches gilt auch für die Lage der assemblierten Routine, da sie sich sonst selbst "den Boden unter den Füßen wegzieht". Auch die Länge des Puffers kann frei gewählt werden. Für besonders Speicherplatzkritische Programme arbeitet sie bereits mit einem 1Byte großen Puffer, (Geschwindigkeits-)realistisch sind jedoch Größen von 200-1000 Bytes. Die Wahl der Puffergröße sollte natürlich zweckmäßigerweise mit den zu kopierenden Daten harmonisieren. Will man sowieso nur 80Byte-Strings kopieren, ist mehr auch nicht als Puffer erforderlich.

### **Der Aufruf:**

Der Aufruf geschieht mit folgenden Parametern:

hl=Quelladresse  
de=Zieladresse  
bc=Länge  
ixh=Quellbank  
ixl=Zielbank

Quelltext dazu  
auf DISC MACI



## Rundschlag ABO

Bei Bestellung angeben:

Rundschlag ab Nr.: \_\_\_\_\_

DM 23.-- als Schein/Scheck/Briefmarken beilegen.

Für die RS-Disk (gibt's dazu!):

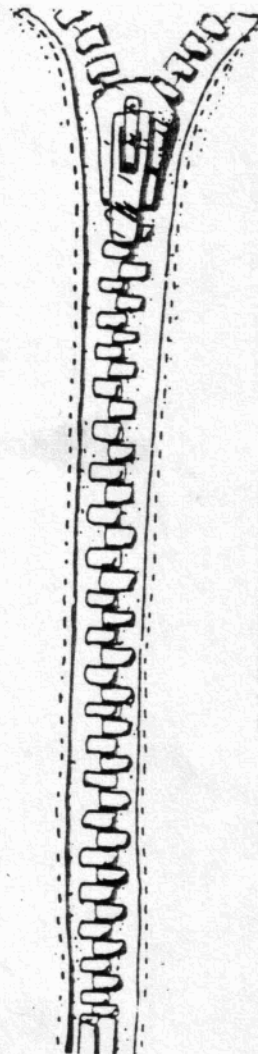
0 3" 0 3.5" 0 5.25"/40 0 5.25"/80  
0 VDOS 0 XDDOS

Name, Vorname, Straße, PLZ, Ort, Telefon  
und Unterschrift. Senden an:

BIOS

Postfach 27

88475 Schwendi



HEXENMEISTER GRAFIK



## O&T SOFT

### Spezialversand für CPC Hard - und Software

O&T SOFT, c/o Thomas Boroske, Bahnreihe 42C, 30179 Hannover

O&T SOFT, c/o André Gerdes, Leipziger Str. 66a, 30179 Hannover

### Das GEOS - Mouse - Interface

Das O&T - Geos - Mouse Interface ermöglicht den Betrieb einer Mouse am CPC ! Das besondere dieser Version ist, das der Strom NICHT von einer Batterie, sondern vom CPC kommt. Untergebracht ist das Interface in einem stabilen Kunststoffgehäuse. Man steckt es einfach zwischen CPC und Mouse. Arbeitet mit fast allen Grafik und Spieleprogrammen, da voll joystickkompatibel!

Bei uns nur 35.-

### Der O&T Bundesligamanager

Der O&T Bundesligamanager liegt jetzt in der 3. version vor. Nach der Testversion 3a ist nun auch die Vollversion 3b erhältlich. Gegenüber der 3a Version wurden die bekannten Fehler beseitigt und einige Verbesserungen vorgenommen. Testbericht im Rundschlag #11 beachten! Wenn Sie uns eine 3" Diskette + 7.- Porto zusenden, erhalten Sie das Spiel und eine Anleitung. NUR BEI UNS !

### Der Plotter XY4150 für den CPC/PC

Bei uns erhältlich: Der Plotter XY4150 für den CPC! Einfacher Anschluß an den Centronicsport und die Arbeit kann, da Software inkl. geliefert wird, sofort beginnen. Außerdem erhalten Sie einen Röhrchenstiftadapter, 5 Schreibfedern, eine Abdeckhaube und ein deutsches Handbuch. Lesen Sie den Testbericht in der CPCAI 10/11'92

Bei uns nur 280.-

Platinen-Service \* Low-Cost-Software \* PD/Shareware/Freeware \* Gesamtinformationen gegen Rückporto.

ACHTUNG! Hardware senden wir nur gegen Vorkasse (Bar/V-Scheck). Das Porto erheben wir per Nachnahme. Bei Softwareangeboten akzeptieren wir auch Nachnahmebestellungen. hinzu kommt aber eine Nachnahmegebühr. Infos nur gegen RP.



# DISC MAC VOTING SHEET

## The Best Coder

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## The Best Graphician

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## The Best Musician

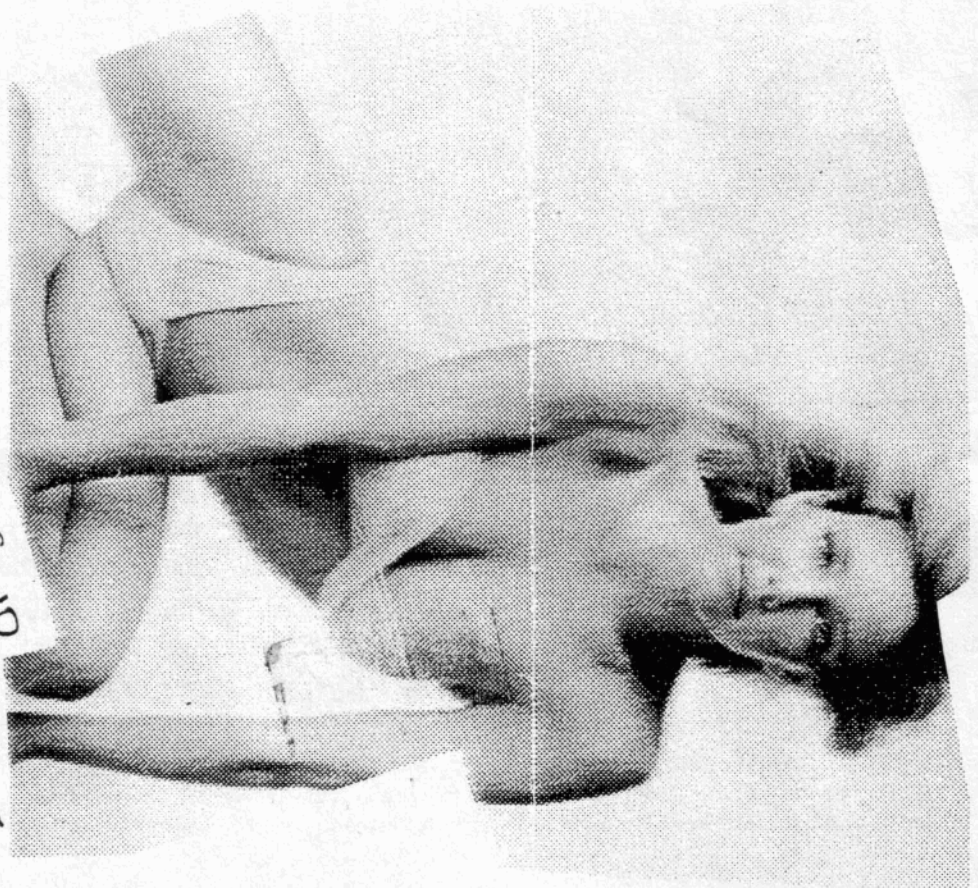
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## The Best Demo

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## The Best Program

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_



Send this  
Sheet to:

*Name & Group*

O&T Soft  
c/o André Gerdes  
Leipzig St. 66a  
30179 Hannover

\*Don't vote for  
your own Group  
or Production...

## The Best Tool

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## The Best Discmag

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## The Best Group

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## The Best Meeting

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## The Best Game

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_



## ATTENTION!

Meine Adresse hat sich geändert!

Ab jetzt und heute bin ich unter der  
Gemeinschaftsadresse *F&A Computing, Postfach 130208, 30868 Laatzen*  
zu erreichen. Desweiteren erreicht man unter dieser Adresse Flash, den  
einige eventuell auf der CeBIT'94 (MMM) kennengelernt haben.

Interessantes hinter dieser Adresse:

Versand des DISC MACs (ab #3), Infos um CPC-Produkte,  
Tausch-Ersuche (**legal stuff only!!!**), einiges an SHAREWARE  
und persönliche Briefe  
(den geplanten Empfänger bitte auf dem Umschlag vermerken!) etc...

Greetinx & go on movin'

FLASH & Ablaze of the Moving Pixels