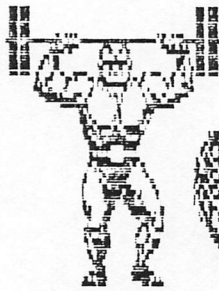
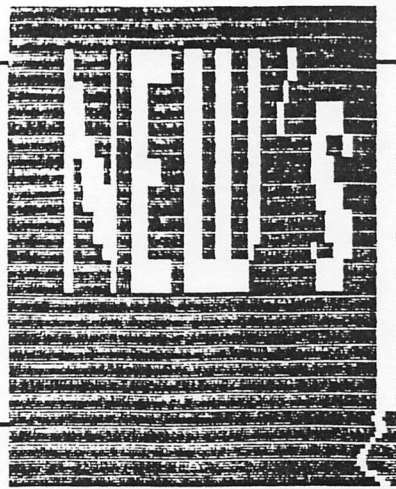
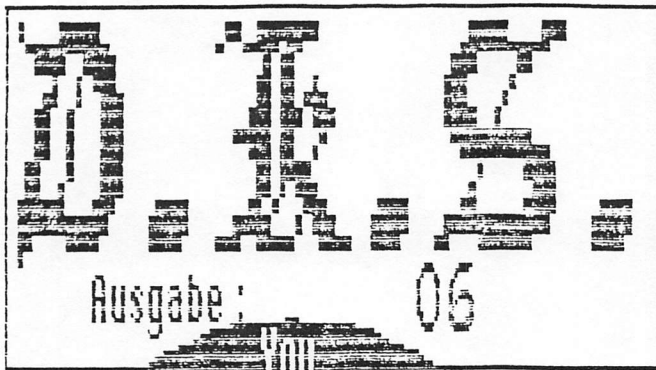


8 BYTES

INTERPOOL
PO BOX 27
88475 SCHWENDI
GERMANY



Preis: 3,00 DM

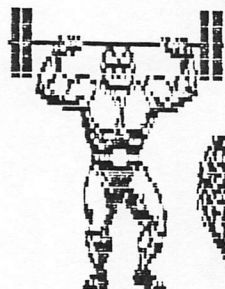
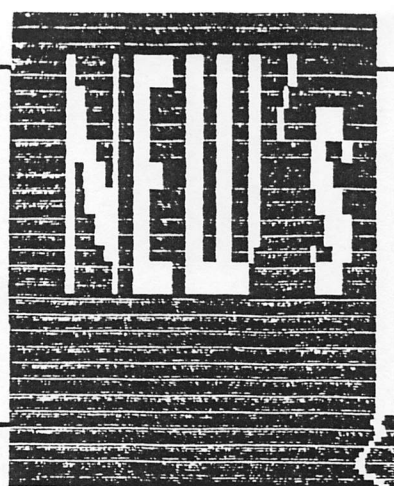
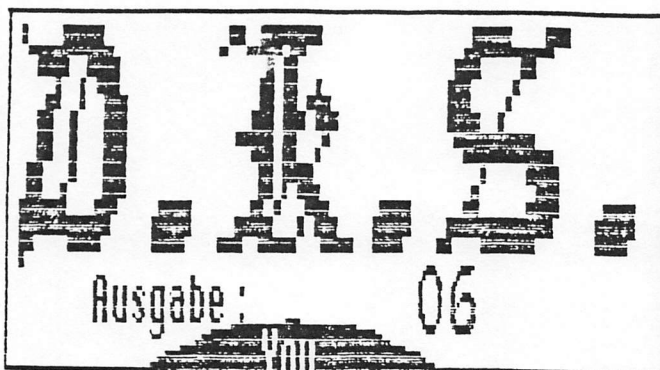


Draußen ist gerade ein kleines Wärmegewitter, richtig erfrischend nach fast 2 Wochen Hitze, Sonne und nochmals Hitze. Dieses Gewitter hilft nicht nur der Natur, nein es hat auch mich animiert wieder einmal die 'DKS-New's' zu gestalten - wirklich nur mich? - natürlich hat auch 'Schlumpf' wieder einige Seiten zu dieser Ausgabe geschrieben. Ach so ich bin natürlich nicht 'Mr. Anonymus' nein ich nenne mich schlicht und ergreifend 'The New', doch dazu ein anderes Mal mehr.

Also diesmal haben wir folgendes dabei - eine Bewertung des 5.25 Zoll Laufwerkes "Teamdrive", die Tests der Spiele "Chase HQ" und "Turrican I", die komplette Liste der Codes zum CPCAI-Spiel "Zap T' Balls" (eine Pang-Version von Elmsoft), den Mouseadapter mit dem geringsten Bauaufwand, Büchertests, einen 'Cebit'-Bericht und vieles andere mehr.

Nun aber noch einiges zur Geschichte der New's, sie gibt es jetzt schon ca. 1 Jahr. Ausgabe 1 (2 Seiten) bis Ausgabe 5 (13 Seiten) waren die Clubzeitung des 'D.K.S.-Computer-Clubs' aus Neubrandenburg (Ostdeutschland). Ab Ausgabe Nr. 6 erscheinen die 'DKS - New's' nun als Fazine, zum Preis von 3.00 DM (Bargeld oder Briefmarken), diese 3.00 DM benötigen wir wirklich nur um kostendeckend zu arbeiten, denn auch wir haben Auslagen, da wären zum Beispiel das Portogeld, das Geld für den Copyshop und noch einiges mehr. Doch nun zurück zum Thema, also ich entschloß mich die 'New's' als Fazine zu gestalten nachdem ein ziemlich wichtiges Clubmitglied - begrüßt sei Mr. New Power from DKS - auf den PC umstieg und sich der 'DKS'-Club so nach und nach in Wohlgefallen auflöste. Um dieses Mag auch weiterhin erscheinen zu lassen, und vor allem um für Euch weiterhin interessante Themen behandeln zu können, bin ich auf Eure Mitarbeit angewiesen. Also schickt Eure Beiträge und Anregungen am besten mit Eurer nächsten Bestellung, oder besser noch vorher, an uns.

Bis nachher Euer 'The New'



Preis: 3,00 DM



Teamdrive - Eine Alternative zu 3-Zoll

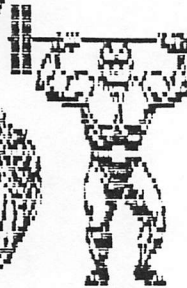
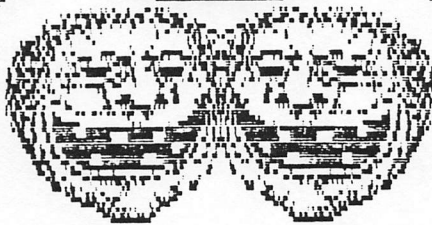
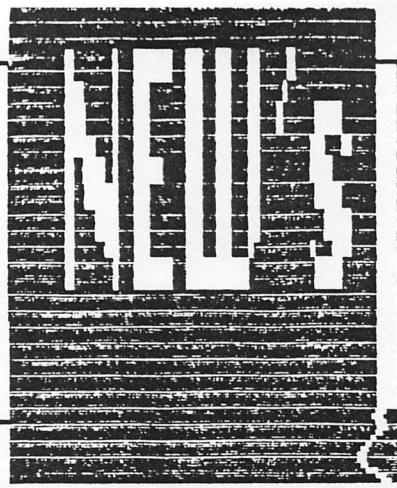
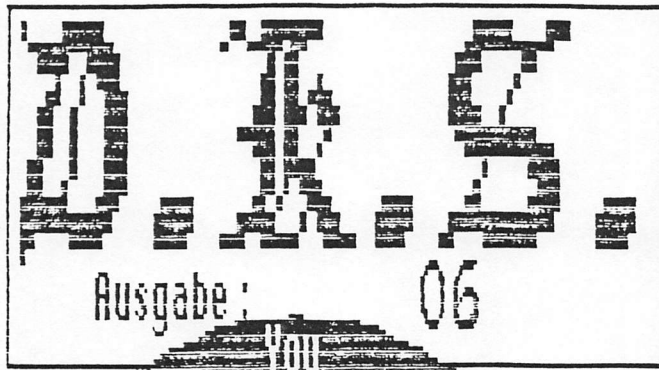
Wie oft hat man sich schon gefragt, wo bekommt man die 3"-Disks möglichst preiswert. Mit einem Preis von fünf bis sieben Mark ist ihr Preis außergewöhnlich hoch. Da denkt man doch an ein Zweitlaufwerk. Aber was ist besser 5.25" oder 3.5" ? Ich habe mich für 5.25" entschieden und mir ein Teamdrive gekauft.

Als das Teamdrive geliefert wurde, war ich etwas über das große Gehäuse des Laufwerks überrascht. Es ist immerhin doppelt so breit wie mein DDI-1. Mit einiger Mühe konnte ich es gerade noch auf meinem Schreibtisch unterbringen.

Nun aber zu einigen technischen Details.

Mit dem Teamdrive kann man Disketten im 180kB- und im 820kB-Format lesen und schreiben.

Das 180kB-Format ist dabei standardmäßig sofort nach dem Einschalten verfügbar, hingegen kann man das 820kB-Format erst nach dem dem Laden eines Init-Programms nutzen. Außerdem muß sich der Schalter auf der Rückseite in der Stellung "820kB" befinden. Das große Format nutzt die Disk beidseitig mit jeweils 80 Spuren. Dieses Format wird aber von vielen Kopierprogrammen (z.B. Discology) nicht unterstützt, so daß man unter Amsdos meist nur Basicprogramme von Hand kopieren kann. Da das aber viel zu umständlich ist, lohnt es sich eigentlich nur mit dem Normalformat zu arbeiten. Mit ihm gibt es überhaupt keine Probleme beim Kopieren. Es wird ganz normal als Laufwerk B: (!b) angesprochen. Die Disketten braucht man im Normalformat nicht wenden, denn auf der Vorderseite befindet sich ein Schalter, mit dem man Seiten A und B wählen kann.



Preis: 3,00 DM



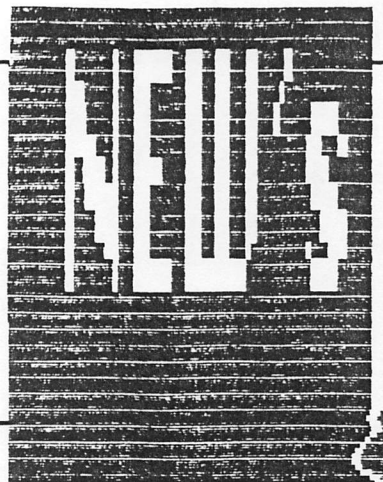
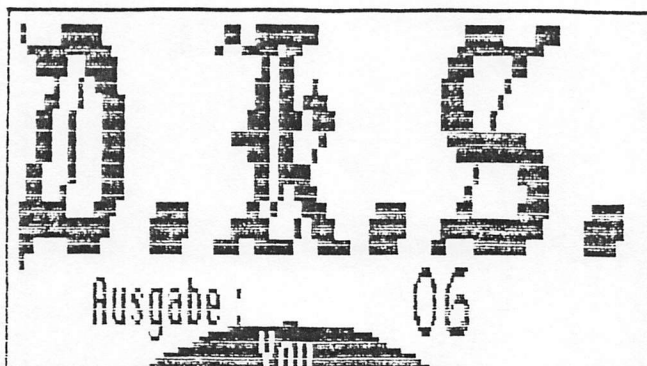
Lediglich unter CP/M läßt sich das 820kB-Format sinnvoll nutzen. Mit Hilfe des Kopierprogramms Geno kann man CP/M-Files auf 820kB-Disks kopieren. Die kB-Angaben im Directory stimmen zwar nicht ganz überein, aber Files laufen ohne Probleme. Mit 820kB-Speicherkapazität kann man endlich gut mit Turbo-Pascal arbeiten.

Die Disketten werden nach dem Einschieben ins Laufwerk mittels großem Druckknopf verriegelt und können nach einem Schreib-/Lese-Zugriff erst nach völligem Stillstand des Motors entnommen werden. Bis der Motor anhält, vergehen meist drei bis fünf Sekunden, ehe man die Disk wechseln kann, so das Kopieren von B: nach B: zu Qual werden.

Zum Teamdrive wird eine 5.25"-Disk mitgeliefert. Auf ihr befinden sich vier verschiedene Files. Mit FORMAT80.COM werden die Disks auf 820 kB formatiert (nur unter CP/M 2.2 möglich). HILFE80.COM gibt einige Hinweise zum Teamdrive. Durch SET80.COM und SET80.BAS wird das Teamdrive auf 820kB initialisiert. Alle Files außer das Formatierprogramm lassen sich auf andere Disks kopieren. FORMAT.COM hat laut Handbuch einen Kopierschutz, so daß es nicht kopiert werden kann. Mit Hilfe von Discology kann man sich aber ein Backup der Diskette anfertigen und ist dadurch vor einem "read fail" geschützt.

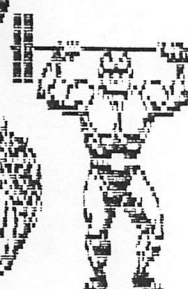
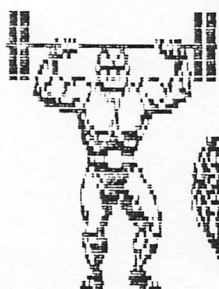
Das Teamdrive ist eine gute Ergänzung zum 3"-Laufwerk, obwohl das 820kB-Format relativ selten sinnvoll genutzt werden kann. Auf dieses Format kann man aber bei den heutigen Preisen von 5.25"-Disks getrost verzichten.

(Schlumpf)



You
get the
power

Preis: 3,00 DM



Heute möchte ich Euch hier wieder einige Spiele näherbringen!

Anfangen möchte ich mit dem Spiel 'Turrican', zum Testen stand mir die Kassettenversion von 'Kixx' zur Verfügung.

Also produziert wurde dieses Game von 'Rainbow Arts' auf einem C64 im Jahre 1990. Hier nun noch eine Wertung aus der Amstrad Action, das Game bekam dort 90%. Meine Wertung würde aber bedeutend höher ausfallen, denn die Grafik ist besser als auf dem C64, es gibt supergroße Sprites, ein schnelles 8 Wegescrolling, sowie eine Grafik mit großer Liebe zum Detail. Ein weiterer Vorteil gegenüber Teil II dieses Spiels ist ein realer Schwierigkeitsgrad, der ständig zunimmt.

Nun aber zur Vorgeschichte von Turrican!

Ein Märchen aus vergangenen Zeiten berichtet uns vom dreiköpfigen Mogul, der zurückgezogen in seinem Reich lebt. Dieser Mogul ist der Verursacher aller Ängste und Alpträume der Menschen. Es wird weiterhin erzählt, daß er vor langer, langer Zeit von dem Helden Devolon in eine unbekannte Dimension verbannt wurde. Angst und schlaflose Nächte verschwanden aus dem Leben der Menschheit.

Seit einiger Zeit werden die Menschen wieder von Alpträumen gequält und leiden unter großen Ängsten. Kaum jemand traut sich noch nachts aus dem Haus oder auf die Straße. So lebt dieses Märchen wieder auf, und die Menschen glauben, daß der Mogul in sein Reich zurückgekehrt ist. Als einziger Mann auf Erden, den der Mut nicht verlassen hat werden Sie losgeschickt, die Menschheit erneut von der Last der Angst zu befreien. Neueste technische Ausrüstung und Bewaffnung stehen Ihnen für diese Mission zur Verfügung. Finden Sie den Mogul in seinem Reich und vernichten Sie ihn.

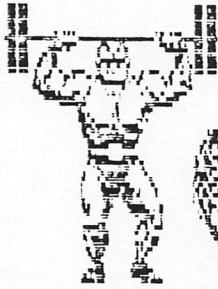
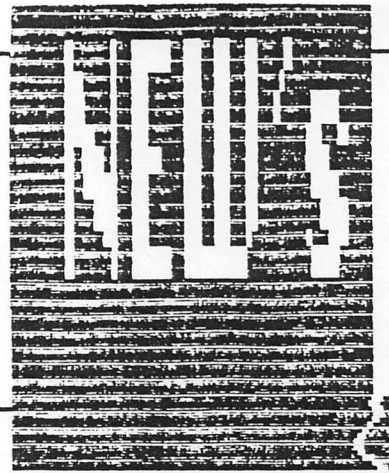
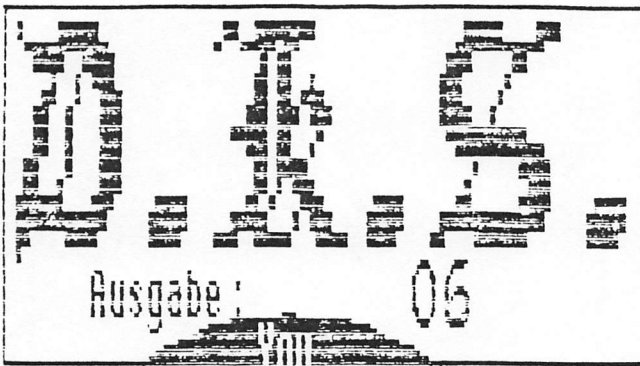
Die Aufgabe ist Euch nun wohl klar, deshalb hier nun noch einige wenige negative Punkte! Es gibt einige Fehler in der Anleitung und das Game hat leider keinen Sound (only FX), positiv ist die relativ kurze Ladezeit und unbegrenzt Continue-kredits, ebenfalls positiv ist der Preis von nur 14.95 DM.

Weiter soll es gehen mit 'Chase HQ', ein wirklich sehr gutes Autorennspiel. Auch hier stand mir nur eine Kassettenversion zur Verfügung diesmal aus der 'The Hit Squad'-Reihe.

Das Copyright dieses Games liegt bei 'Ocean' und ist aus dem Jahr 1989. Auch hier nun noch eine Wertung einer doch relativ bekannten Zeitschrift, 'Computer & Videogames' vergab 97% an dieses Spiel. Dabei muß ich sagen, diese Wertung ist nicht gerechtfertigt, die Grafik ist zwar sehr gut und beim 6128 spricht der CPC sogar einige bestens verständliche Worte, aber mehr als 92% würde ich nicht an dieses Game verschenken.

Doch nun zu einigen Einzelheiten dieses Spieles. Legt man die Kasette ein und startet das Spiel, so erscheint nach einiger Zeit ein Vorbild ala 'Miami Vice' als MODE 1 Screen, dieses Vorbild sieht auf einem Colourmonitor schrecklich aus ist in grün aber durchaus besserer Durchschnitt. Beim 6128 dauert es nun eine kleine Ewigkeit, bis der komplette Speicher (also die gesamten 128kb) geladen sind. Ein Tip an 464 und 664-User, das Spiel läuft auch bei Euch, Ihr müßt halt nur einige Abstriche machen und 'Chase HQ' lädt bei Euch nach. So nachdem Euer Compi fertig geladen hat, rast bei Euch auf dem Screen auch schon Euer Wagen den zu jagenden Verbrechern nach. Ihr könnt nun entweder mit 'ESC' die Tasten neu belegen, oder Ihr startet das Spiel mit einem Druck auf den Feuerknopf bzw. Schalten auf der von Euch belegten Tastatur. Nun wird Euch in Form eines Faxes die Informationen über den Wagen der Verbrecher übermittelt. Ach so ich vergaß Euch zu sagen, der Sinn des Spieles besteht darin, Verbrecher bzw. deren Autos von der Straße zu drängen. Aber jetzt gehts los, der CPC spricht einige Worte in bester 4 Bit Digiqualität zu Euch, leider fehlt diese Stimme bei nicht 6128-Usern, und rast los, die Grafik ist schnell aber nur in den einzelnen Leveln verschieden, einige schöne Details sind die sauber gezeichneten Figuren die Euch Nachrichten über die Verbrecher übermitteln, der Sound ist das übliche Motorengbrumm. Sollte Euch einmal die Zeit ausgegangen sein so sagt der 6128 zu Euch 'THE TIME IS OUT'.

Nun noch schnell zum Preis, auch hier nur 14.95 DM.



Preis: 3,00 DM



Hi Leute, hier bin ich also wieder. Womit ich Euch auf dieser Seite quälen möchte ? Hier sind unsere legendaren Spieletips!

Anfangen möchte ich mit den gesamten Levelcodes zum Spiel 'Zap T' Balls', dem Bonusprogramm der CPCAL Nr. 4/5 '92.

Level 01:
b e l i e b i g
Level 03:
E G S
Level 05:
G C S
Level 07:
D J H
Level 09:
B S C
Level 11:
B M C
Level 13:
G F A

Level 15:
O A S

Level 17:
C B S
Level 19:
G O S
Level 21:
M T I
Level 23:
A S T
Level 25:
T M P
Level 27:
W A R
Level 29:
E N D

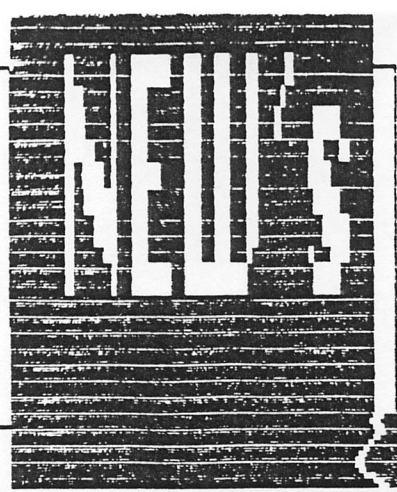
Nun aber noch einige Worte zu nächsten Seite, dies ist die Unterschrift und eine Karte zur Lösung von 'Clever & Smart'.

Lösung: Geh in Mr. L's Büro!...Briefmarken in die Post bringen. Dann ins Kaufhaus Cleverman. Küchenschürze kaufen. Beim Markt Blumen holen. Nun in Trudchens Elektroshop Lüsterklemmen und Kabel kaufen. In Mr. L's Villa Scheckheft holen und damit in die Bank, Unterschrift fälschen. Nun ins Kaufhaus Cleverman - Blaumann kaufen. In Baufabrik Scholz & ... Bohrer, Hammer und Zange holen. Aus altem Schuppen Dietrich holen, bei Schrottel den Schraubenzieher. In den Kanal einsteigen. Eine Leitung von 'A' zum Stromkasten legen. Kabel kaufen. Leitung an Stromkasten anschliessen. Bei 'A' Loch bohren und Leitung nach 'B' verlängern, bei 'B' bohren.

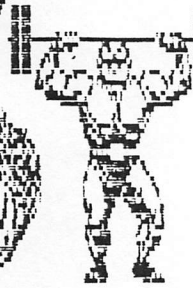
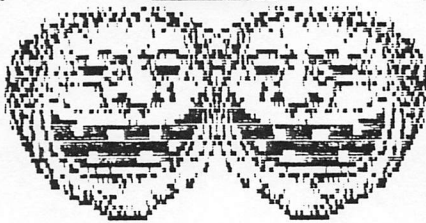
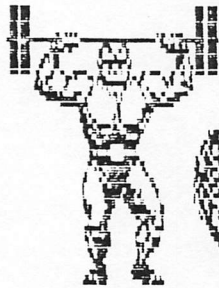


Die

Ausgabe: 06



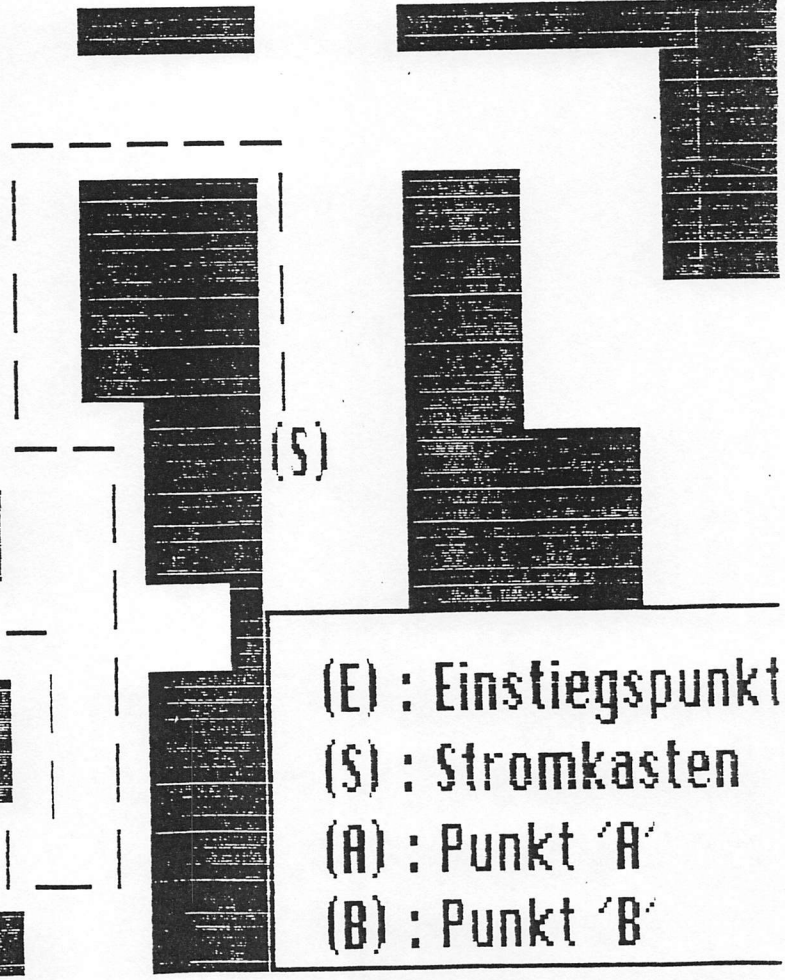
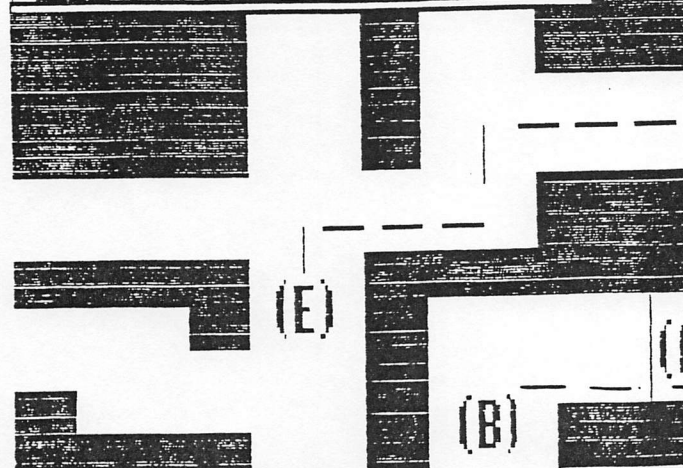
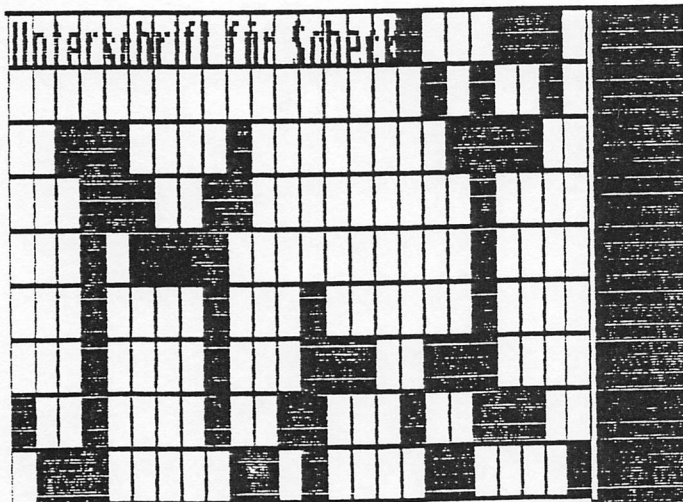
You
get the
POWER



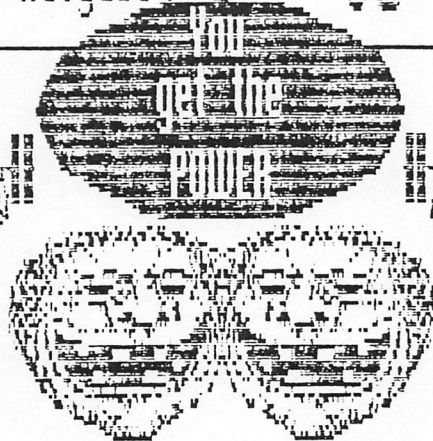
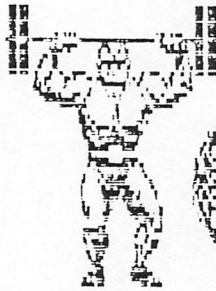
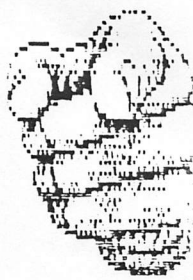
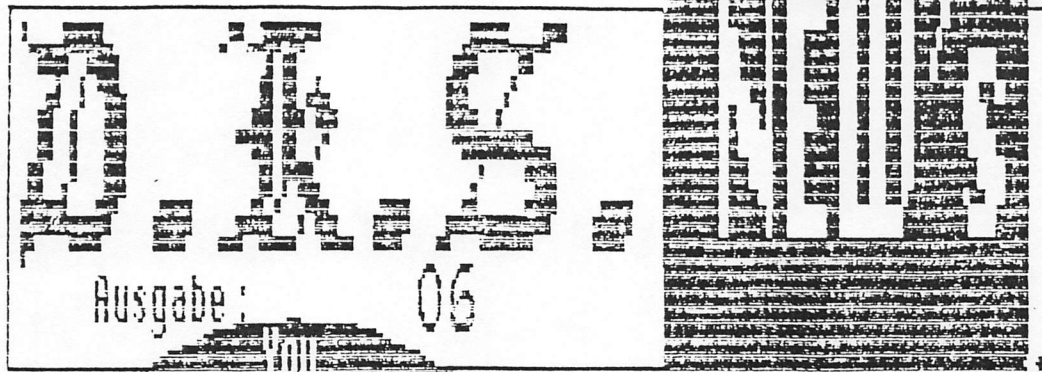
Preis: 3,00 DM



Clever & Smart (Karte zur Lösung in Ausgabe 5)



- (E) : Einstiegspunkt
- (S) : Stromkasten
- (A) : Punkt 'A'
- (B) : Punkt 'B'



Preis: 3,90 DM



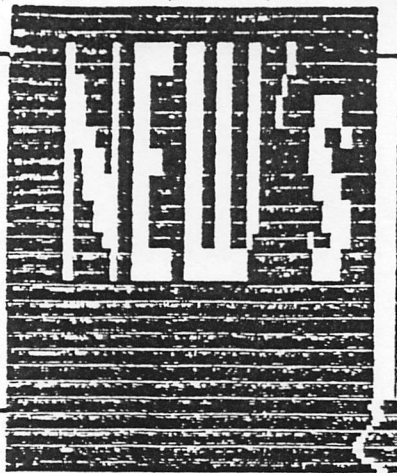
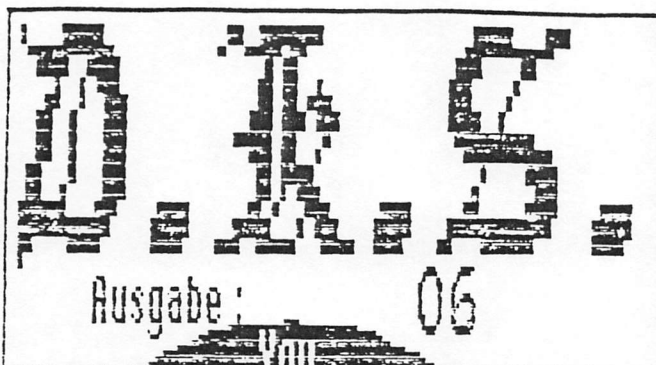
Und noch eine Seite mit Spieletips!

Um noch einmal auf 'Zap T' Balls' zurückzukommen, wie Ihr sicherlich bemerkt habt, sind sämtliche Levelcodes die Namen von aus der CPC-Szene bekannten Leuten (WAR steht für WARLOCK und AST für ASTERIX nehme ich an). Ich finde es gut, das es noch Coder mit Ideen gibt, die auch solche doch recht umfangreichen Sachen programmieren. Meine persönliche Meinung ist, so ein Spiel hilft dem CPC-Freund mehr als irgentwelche 08/15 Demos, wobei ich nicht behaupten möchte, daß WEEE und Elmsoft solche machen, außerdem wird noch der uns allen bekannten Zeitschrift 'CPC Amstrad International' geholfen. Deshalb hier mein Aufruf: Hab auch Ihr ein Spiel oder eine Anwendung geschrieben, so schickt sie an die obengenannte Zeitschrift, bzw. an die PDI und macht Euer Prog. zur PD.

Doch nun zurück zu den **Tips und Tricks!**

Cheat's: Bedlam: im Titelbild 'COPY'-Taste drücken
 Turtles: im Game Tasten 'G' 'O' '1' 'SHIFT' drücken
 Turrican: im Game 'unten' 'Feuer' 'RETURN' 'SHIFT' drücken = nächstes Level
 Turrican II: in Highscoreliste WIMFON eingeben = 'CONTROL' nächstes Level

POKE's: Ikari Warriors: &6915,&00 = unendlich viele Leben
 Super Pipeline II: &066C,&00 = unendlich viele Leben



Preis: 3,00 DM



CeBIT-Meeting '92

Es war also wieder mal soweit - es war März und somit CeBIT-Time. Am Sonnabend dem 14. März 1992 fand das alljährliche CPC-Freak-Meeting auf der CeBIT in Hannover statt. Der Termin 14. März wurde ja schon im Frühsommer 1991 bekanntgegeben, und somit konnte sich jeder interessierte Freak darauf einstellen. Dementsprechend hoffte man auch auf große Resonanz, obwohl es ja kurz vor dem Meeting noch einige Streitereien um den genauen Zeitpunkt gab. Daran ließ sich aber kaum jemand irritieren und reiste einfach an.

Nach über vierstündiger Fahrt durch Schneetreiben und über vereiste Autobahnen traf ich am späten Vormittag in Hannover ein. Nach längerer Parkplatzsuche war es schon zu spät, das um 10 Uhr angesetzte Treffen zu erreichen, aber es war ja gegen 12 Uhr noch Meeting vereinbart. Also ließ ich mir Zeit und ging in die erstbeste Halle, an der ich vorbeikam. Ich betrat die Messehalle und stand gleich vor dem großen Stand von Commodore. Irgendwie war ich wohl verkehrt. Es herrschte ziemliches Gedränge, so daß ich einen großen Bogen um Amiga & Co. machte.

Auf meinem Weg durch die verschiedenen Messehallen wurde ich mit Infos über Multimedia und 486er mit 50 MHz überhäuft. Aber eigentlich interessierte mich das alles nicht so brennend. Als es kurz vor 12 Uhr war, traf ich endlich in Halle 7 am Stand C04 ein. Rund um den relativ kleinen Amstrad-Stand standen viele Leute. Welche waren nun aber CPC-Freaks? Nach einigem Suchen entdeckte ich ein paar Leute mit C-F in der Hand. Nach kurzer Begrüßung ging es los mit dem üblichen Gelächere über den CPC. Ein Thema war zum Beispiel der Happy-Computer-Scanner, an dem sehr Pluton interessiert war. Ich mußte mir z. B. auch anhören, daß meine erste Scandemo nicht so gelungen ist. "Naja, ich bin halt noch am arbeiten ..." fiel mir nur schnell als Antwort ein.

Mike Behrendt versuchte krampfhaft die CPI#9 zum Sonderpreis von 3 DM zu verkaufen, aber jeder hatte schon ein Exemplar. Es wurde abgesprochen, daß man sich so gegen 15 Uhr noch einmal trifft, weil noch andere Leute kommen wollten.

In der Zwischenzeit schlenderte ich noch durch einige Hallen und kam auch wieder beim Commodore-Stand vorbei. Um auch nur einen Amiga zu Gesicht zu bekommen, mußte man sich durch Menschenmassen kämpfen. Überall lagen Bierdosen umher, und es stank entsetzlich nach Lösungsmitteln. Eine große Wand war völlig mit Grafittis besprüht. Der ehemals weiße Untergrund war nur noch schwer zu erkennen.

Gegen 15 Uhr wurde das CPC-Meeting am Amstrad-Stand wieder fortgesetzt. Nach einigen Minuten bat man uns höflichst, den Stand zu verlassen, da wir alles blockieren würden. Wir gingen ins Pressezentrum und ließen uns dort auf einer Treppe nieder.

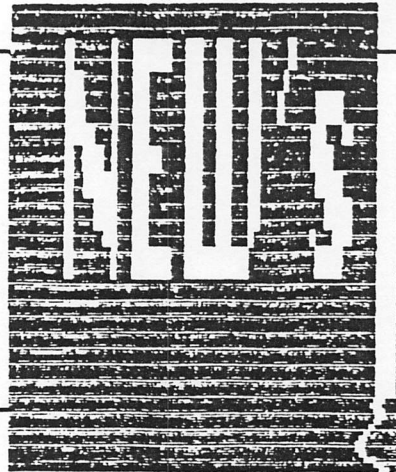
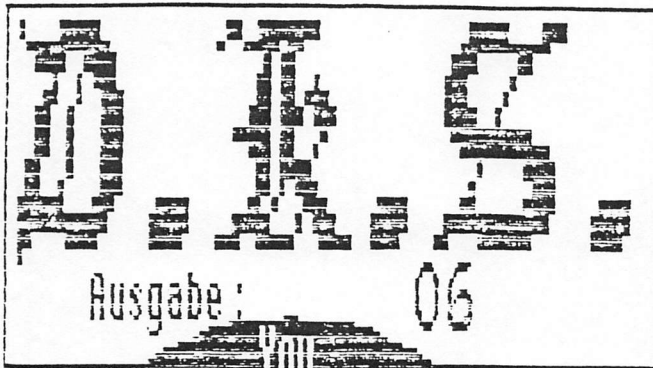
Endlich waren wir unter uns und man konnte erkennen, daß ungefähr 20 Leute anwesend waren.

Ich nenne lieber keine weiteren Namen der Anwesenden, da ich sicher wieder die Hälfte vergessen, und die sind dann sauer auf mich.

Es wurde wie wild fotografiert, gefilmt und Adressen getauscht.

Am Abend fand noch eine Party bei GWM statt, bei der sich viele Leute drängten. Ich war aber inzwischen schon wieder auf dem Weg nach Osten.

(Schlumpf)



Preis: 3,00 DM



Also Leute, wie soll es jetzt weitergehen, da von Euch einfach keine Vorschläge kommen, hab ich mir gedacht, ich nehme einfach mal die Bücherseite an diese Stelle und versuche Euch die AMSTRAD ACTION etwas näher zu bringen.

Die AMSTRAD ACTION ist neben der ... (Frankreich) und der CPCAI (Deutschland) eines der letzten großen CPC-Blätter in Europa. Sie erscheint in England, d.h. sie ist in englischer Sprache. Diese Zeitung ist aber auch in Deutschland, bei mir in Chemnitz auf dem Bahnhof bei WITWER, zu haben. Der Preis beträgt 2.50 engl. Pfund, in Deutschland müssen wir leider gleich das Doppelte berappen (hier 16.90 DM). Nun schreit nicht gleich wieder los, viel zu teuer und so, sondern lest erst einmal weiter.

Für das Geld bekommt Ihr wirklich eine ganze Menge geboten, da wären:

- 1.) Eine Kasette mit Software, welche im Heft vorgestellt wird (Spiele, Vorabversionen, Demoverversionen, PD)
- 2.) Informationen aus dem Land des Arnolds (Name des CPC's während der Entwicklungszeit)
- 3.) Adressen von Versandhäusern mit brandaktuellem Software- und billigem Zusatzhardwareangebot

So weit zum Allgemeinen, doch werden wir endlich einmal konkret. (Ich beziehe mich jetzt im Folgendem nur auf Heft Nr. 80.)

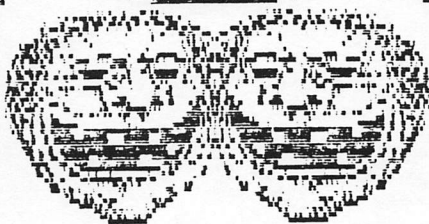
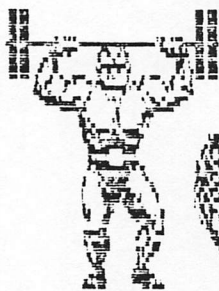
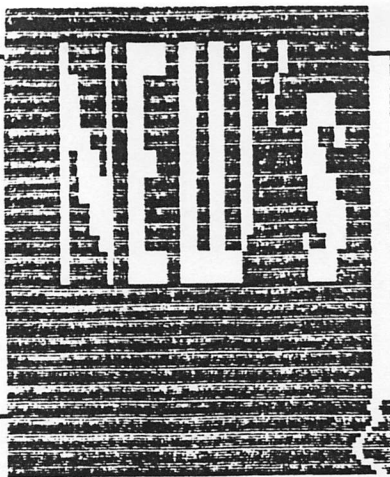
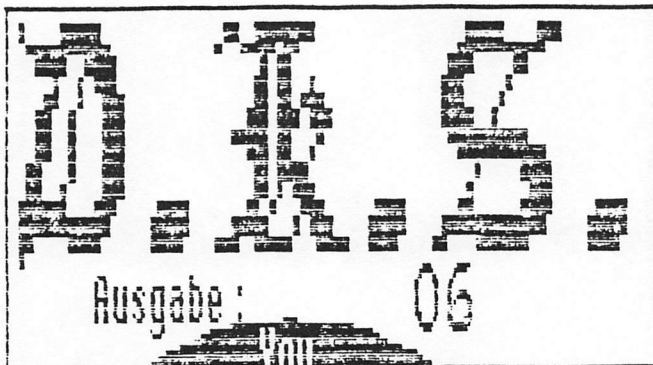
Also zu 1.) Auf der Kasette befanden sich 9 Programme und noch einige Pokes. Die Programme waren 'Stryker and the Crypts of Torgan' (spielbare Vorabversion), 'Croco Magneto' (Spiel), 'Anarchy' (Spiel), 'G-Paint' (kein Kommentar) und noch 5 kleinere (mehr oder weniger sinnvolle) Programme.

zu 2.) Das Informationsangebot ist fast unbeschränkt, es reicht von Interviews mit Softwarehäusern, über Spieletests, bis zu Kursen über Programmierung. Groß geschrieben werden bei der AA offenbar der Spieleteil und der Leserservice.

zu 3.) Die Adressen von Softwarehäusern befinden sich überall, in Form von Reklameartikeln, im Heft.

Nun noch meine persönliche Empfehlung, das Heft ist verdammt gut, es ist komplett in Farbe gestaltet, um es Verstehen zu können sollte aber ein gutes Englischgrundwissen vorhanden sein.

PS: Jetzt warte ich auf meine dicke Werbeprämie aus England (HA-HA)



Preis: 3,90 DM



- "Die Mouse bitte" -

Hier nun noch schnell den Mouseadapter mit dem wohl geringsten Kosten- und Bauaufwand.

Hier nun zum Sinn dieses Teils !

Also Ihr könnt jetzt sämtliche joystickkompatiblen Grafik- und DTP-Programmen (natürlich auch Spielen), und dies sind ja bekanntlich nicht wenige, mit der Mouse steuern. 100prozentig funktioniert die Mouse mit Artworx, G-Paint, G's - Malprogramm und dem Happy-Computerpainter. Mit dieser Mouse wird nun meistens ein einfacheres und komfortableres Arbeiten möglich. Meistens, nur deshalb weil sich bei einigen der Programme, einige (wenige) Funktionen, mit dem Joystick schneller ausführen lassen.

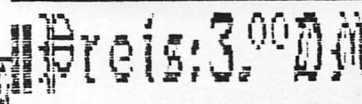
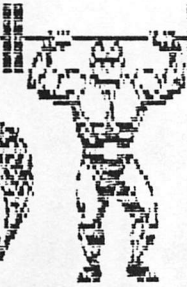
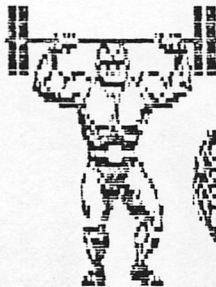
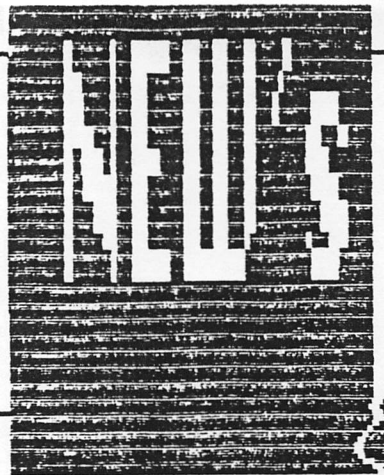
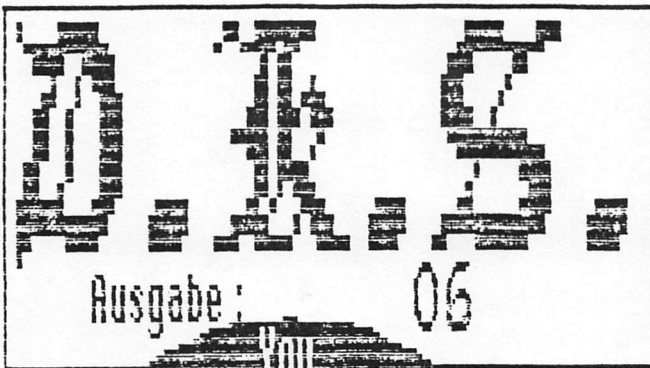
Auch wenn ich schreibe, daß dieser Adapter einen geringen Bauaufwand hat, so heißt dies nicht, daß Ihr überhaupt keine Elektronikgrundkenntnisse haben solltet. Nur keine Angst, ich mochte Euch nur keine umfangreichen Schaltungen erklären, nein ich mochte Euch nur mitteilen, Ihr solltet einigermaßen sauber löten können.

Doch nun zum benötigten Bastelmaterial, als das wären:

- 1x 9poligen SUB-D Stecker (Joystickstecker)
- 1x 9polige SUB-D Buchse (Gegenstück im Comp)
- 4x Dioden (universeller Typ)
- 1x Spannungsquelle 5V Gleichspannung (Flachbatterie)
- 1x GEOS-Mouse

und natürlich etwas Draht!

An Werkzeug solltet Ihr einen Lötkolben (max.40 Watt), eine kleine Flachzange, einen Seitenschneider und eine Abisolierzange bereitlegen. Für Werkzeug, welches Ihr nicht besitzt, fragt erst einmal einen Freund, vielleicht kann er Euch helfen, auch sonst läßt sich alles mit etwas Geschick und einem Messer bewerkstelligen.



Auch wenn der 'Computerkrieg' mit dem C64-User in einzelnen Regionen noch anhält, so geht doch einmal zu einem solchen, und fragt ob er Euch mal seine Mouse zur Probe Eures Adapters ausleihen kann.

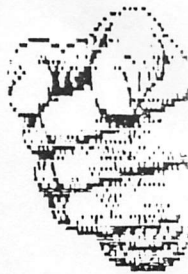
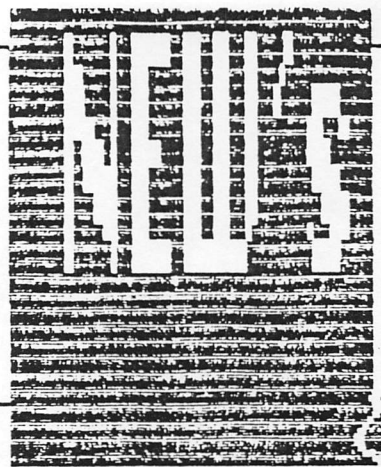
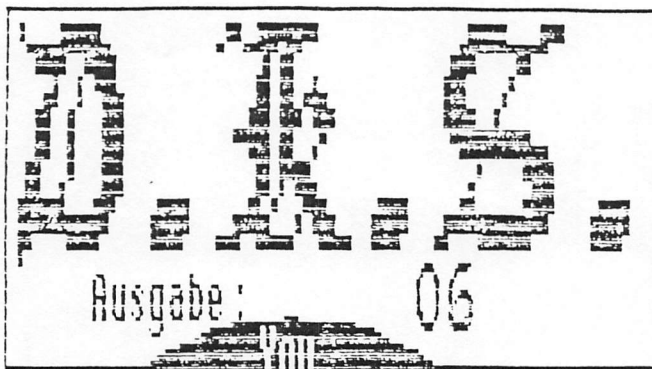
Hier also noch die 'Bastelanleitung' des Adapters !

Als erstes verbindet Ihr die Anschlüsse Nr.6 und 8 des Steckers mit den gleichen der Buchse, an Anschluß 8 lotet Ihr noch ein Kabel als Masseleitung an, dieses wird mit dem Minuspol Eurer Spannungsquelle verbunden. Nun wird noch ein Kabel an Anschluß 7 der Buchse gelötet. Das eben gelötete Kabel wird an den Pluspol der Spannungsquelle angeschlossen. Nun nehmt die Dioden, diese werden jetzt zwischen den Kontakten 1-4 der Buchse und des Steckers (1-1;2-2;3-3;4-4) eingelötet. Hierbei ist auf die richtige Polarität zu achten. Schließt also die Katode (meist mit Ring am Gehäuse gekennzeichnet) an den Stecker an, die Anode muß dementsprechend an der Buchse angelötet werden. So das war's auch schon.

Ach so Stecker ist bei mir das Teil, welches in den Compi gesteckt wird (Buchse also dies, wo die Mouse rankommt).

Bei mir leistet dieser Adpter nun schon einige Zeit seine Dienste, er hat zwar noch nie versagt, auch bei SCHLUMPF läuft dieses Teil, aber für eine Funktion bei Euch kann ich nicht garantieren, obwohl wenn Ihr alles richtig macht eigentlich alles klappen müßte.

Viel Glück, Ausdauer, Geschick und vor allem Gelingen wünscht Euch
The NEW.



Preis: 3,90 DM



Auf, auf zur vorletzten Seite dieser Ausgabe!
Weil dies die letzte mit Text gestaltete Seite ist findet Ihr hier wie immer alles quer durch den Gemüsegarten. Fangen wir an!

Ich möchte Euch bitten mir zu helfen, mein Problem ist folgendes, am 1.6.92 bekam nicht nur der Juni, nein auch der RIAS 2 wurde abgeschaltet bzw. wurde privatisiert und in RS 2 umbenannt. So weit so gut, aber leider kann ich seit eben diesem 1.Juni den Sender mit meinem Radio nicht mehr empfangen. Auf der selben Frequenz (Sender Hof) sendet jetzt RIAS 1. Nun zu meinem Problem, wer kann mir sagen auf welcher Frequenz kann man jetzt den RS 2 empfangen bzw. welche Sender sind hörens Wert.
Schreibt an: Jan Thiele W.-Firl-Straße 10 O-9047 Chemnitz.

Nun noch schnell zu den beiden Grafiken auf der letzten Seite, sie sind Hardcopies von Bildern einer Grafikkarte aus England. Bei diesen Grafiken handelt es sich um konvertierte Amigabilder in einer Spitzenqualität. Leider ist von der Qualität nicht mehr viel zu sehen, da der Kopierer Streifen in das Bild gemacht hat. Da die Diskette PD ist, erkläre ich mich bereit, allen die Interesse haben, eine 3 bzw. 5.25" (40 Tracks) Diskette und einen ausreichend frankierten Rückumschlag beilegen, diese Diskette zu kopieren. Schreibt wieder an obengenannte Adresse!

Nun noch die Vorschau auf die nächsten New's!
Was auf jeden Fall in Ihr steht folgt jetzt, als das wären der Bericht über das Stardrive, der Bericht von Schlumpf über seinen Scanner, wieder dabei sind Spieltest und Spielertips, außerdem gebe ich Euch noch die Anleitung zum Druckband nachfärben. Weiterhin stehen alle von Euch eingesandten Berichte, Artikel und Storys drin. Vielleicht ist in der nächsten Ausgabe wieder die Rubrik 'Personality' existent. Außerdem würde ich gerne eine Diskussionsrubrik (wie sie mal im CF war) und eine Rubrik in der sich die einzelnen Persönlichkeiten rund um den CPC vorstellen einführen. Dazu suche ich noch Themen bzw. Freiwillige. Ansonsten laßt Euch überraschen.
Die nächsten New's gibt es dann vorläufig wieder zum gleichen Preis bei Schlumpf bzw. bei mir.



THE

Ausgabe: 06

NEWS



You
get the
POWER



Preis: 3,00 DM

