

- FASTER THAN LIGHT -

ARE YOU READY TO FLY ? - Nein ? Ich schon ! Stress, Stress und nochmal Stress. Layouten, Kopieren, Telefonieren, zur Post latschen, Layouten, Kopieren ... Neiiiiinn !!! Die zwei Wochen Urlaub habe ich mir jetzt wirklich verdient. Vieles geplante ist ins Wasser gefallen. Der Paddybericht fuer die Euro-meeting 2 und der Test zu Zap't Balls -Advanced Edition, hat K-OS nicht geschickt. Zu dem CI#8 Test hatte ich keine Zeit, weil ich jetzt in den Urlaub fahre. Trotzdem habe ich das ganze doch noch geschafft. Ein paar Seiten weniger als die dritte Ausgabe sind es doch geworden, weil K-OS sich nicht gemeldet hat. Jetzt zum Erfreulichen: Insgesamt sind wieder jede Menge Spiele (z.B. Lemmings) getestet worden, PDT macht jetzt 2 Assemblerkurse (Hardwareansteuerungskurs und 280-CPU-Timing, Alien bringt euch das splitten bei und ich labere euch mit dem Castle-Paddy-Bericht voll. Also habt ihr allen Grund zum feiern und euch die CFL durchzulesen. Das ist die erste Ausgabe mit der ich wirklich zufrieden bin. Die Seitenanzahl wird sich auch immer um die 15-20 Seiten halten. Mehr hab' ich kein Bock zu layouten und kopieren. Jetzt kommen wir erstmal zur absoluten Sensation: Die CPC-FASTLOADER gibt es ab sofort auch auf Disc. Das ganze hat PDT of BENG! verbrochen. Es ist wirklich das beste deutsche Discmag. Overscan, Screensplitting, Splitraster usw. Zwei Artikel sind aus Platzgruenden auch nur in der CFL-DISCUSSION enthalten. Leider kommt die englische Version doch nicht raus, weil mir das ganze uebersetzen zu viel Arbeit ist. Das kann ja kein Schwein machen. Ausser es wuerde sich einer mit guten Englischkenntnissen zu Verfuegung stellen. Na, wie waere es ? Ja ! Du bist gemein, der so unglaeubig auf das Papier starrt. THE ARMY WANTS YOU ! O.K. Genug gelabert. Dieser CC-Typ, dieser OAS hat sich uebrigens in Hynomega umbenannt und hat jetzt ein Postfach. Die Nummer weiss ich im Moment nicht mehr. Die CPC-BILD #3 ist uebrigens, von Daisy, Leathi und Prodi, auf der Castle-Paddy gemacht worden. Ist der CFL#4 beigelegt ! Jetzt hab' ich wirklich kein Bock mehr zu schreiben.

Tschau,

LEATHER
REBEL
of BENG!

IMPRESSUM :

REDAKTION : CPC-FASTLOADER c/o JOERN GRUNERT
MENZELSSTR. 9
4180 DUISBURG 1

FESTE MITARBEITEN : ALIEN of BENG!
K-OS of BENG!
LEATHER REBEL of BENG!
PRODAIRON of BENG!

MITARBEITEN DIESER AUSGABE: ALIEN OF BENG!
BORAX OF HJI
LEATHER REBEL OF BENG!

ABONNEMENT : 5 AUSGABEN = 15 DM

DRUCK : STEPHAN MENDORF



GREETINGS (no special order):

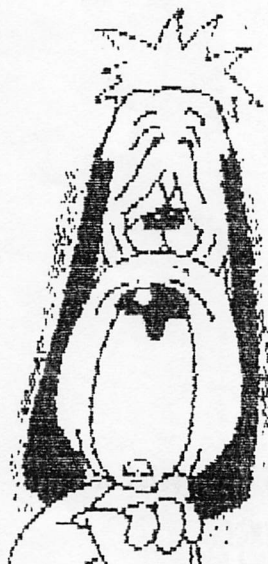
K-OS of BENG!
DSC of BENG!
CROWN of BENG!
ALIEN of BENG!
PDI of BENG!
MARABU of HJI
STAEDELN of CMR
PHOENIX from ACC
LUDOVIC
MIKE BENRENDI
MARCO VIEH
STEPHAN MENDORF
CHRISTIAN BECKHAUS
BORAX
ERIC DUCHOSSOY

ALIEN STORM

Was tun wenn Aliens die Erde ueberfallen haben ? Nein ! Nicht Leather Rebel holen ! (Nicht schlagen ! Bad Joke !) Man greift zu den Waffen und zeigt es den Aliens ! Soweit die Geschichte zu Alien Storm ! Eine weitere Umsetzung eines Mega Drive Spieles. Wenn ich mich an Golden Axe erinnere, kriege ich ein komisches Gefuehl in der Magengegend. Alle Welt war von der CPC-Version begeistert, nur ich nicht ! Das liegt wahrscheinlich daran, dass ich die MD-Version kenne. So ging ich nun mit gemischten Gefuehlen an die CPC-Version von Alien Storm. Als erstes faellt die gute Grafik des Menues auf. Zwei Steinbloেকে schlagen aufeinander und in der Mitte blitzt der Schriftzug ALIEN STORM auf. Sieht gut aus ! Als naechstes kann man sich eine Spielerfigur (von drei) aussuchen. Nun gehts ins Geschehen ! Genau wie bei Golden Axe ist die Grafik schoen bunt und die Sprites sind diesmal erheblich groesser, als bei Golden Axe ! Die Steuerung ist diesmal auch besser gelungen ! Alles in allem, ein sehr gelungenes Spiel, ausser die Zwischenspiele a la Operation Wolf, die zu langsam sind !

Grafix : 2/6 ; Sound : fx ; Motivation : 3/6

LEATHER
REBEL
OF BENG!



... und rasiert euch bloss nicht die
Beine !!!

HUDSON HAWK

Yo ! Die Filmumsetzung zu Hudson Hawk von Ocean, ist nun erschienen. Was bleibt mir also anderes uebrig als es zu testen. Fangen wir beim Menue an. Im Menue ist nun das uebliche einzustellen, ausserdem fliegt dann noch ein (unglaublich langsamer) Raster herum. Schoen und gut ! Der Bildschirm wird nun von oben und unten hineingezerzt. Schwer zu erklaren, muss man sich selber anschauen. Sieht aber nicht schlecht aus. Der Bildschirm ist mit verschiedenen Blauabstufungen realisiert worden. Sieht ein bisschen nach Blues Brothers aus. Stoeren wir uns nicht daran. Das Sprite (Hudson Hawk) laesst sich ganz gut steuern, aber es ist manchmal schwerfaellig, besonders wenn man sich buecken muss. Am Anfang springt man, von links nach rechts, durch die Gegend und weicht diversen Gegnern aus. Am Ende der Strecke muss man an ein hoeher liegendes Fenster springen, um in das Haus einzubrechen. Im Haus gehts nun von rechts nach links. Hier muss man dann auch noch Videokameras ausweichen. Der Reiz des Spiels kommt spaeter, wenn man durch die Luftschachte und diverse Labyrinth laeuft. Fazit: Nettes Spiel, aber die Dauermotivation laesst zu Wuenschen uebrig !

Grafix : 3/6 ; Sound : fx ; Motivation : 3/6

LEATHER
REBEL
OF BENG!

POTSWORTH

Bei Potsworth handelt es sich um ein gutes, Rick Dangerous aehnliches Jump'n'Run, das ebenfalls gut gelungen ist. Zu Beginn begruesst einen mal wieder das beliebte Menue: Keyboard, Joystick, Start (oeffter mal was neues, hoe hoe !) sowie ein echt schwacher Sound. Nun kann begonnen werden ! Zur Story: Man (?) ist ein kleines Maedchen, welches durch mit Gefahren gespickte Hoehlen laufen und verschiedene Gegenstaende (z.B. Mikros und Megaphone) einsammeln muss. Fahrtuehle gibt es auch, die muessen durch das Drauf-schieben von Kisten auf Knoepfe aktiviert werden. Trotz dieses schon oft benutzten Spielprinzips macht - zumindestens mir - das Game immer mehr Spass, vielleicht liegt es auch daran, dass ich 'n Jump'n'Run-Fan bin. Technisch erweist sich Potsworth aber 100% solide: weiches Scrolling in alle Richtungen, die Animation des Maedchens ist sehr gut (sie reisst den Mund zum Schreien auf, wenn sie zu hoch springt), die Sprites sind ausreichend gross und - wie die restliche Grafik schoen bunt. Abschliessend kann ich noch sagen, dass Potsworth ein astreines Jump'n'Run ist, das durch die 6 Level langes Spielvergnuegen verspricht. Die technische Ausfuehrung ist ebenfalls ganz goil. Einziger Schwachpunkt ist der miese Menuesound und die nervigen FX, wenn das Maedchen springt.

Grafix : 7/10 ; Sound : 3/10 ; Animation : 7/10 ;
Motivation : 7/10 ; Gei : 7/10

BORAX

DOUBLE DRAGON 3

Tja, nun ist es also auch fuer den CPC raus: Double Dragon 3, eine ebenfalls enttauschende Umsetzung, obwohl technisch etwas besser als Super Space usw. Nach dem Laden erscheint also das uebliche Menue (Controls, Player, Start), ohne auch nur den Ansatz von einem Sound. Nun kann man loslegen, immerhin zu zweit und gleichzeitig. Nun aber der Schock: die Grafik ist schlecht! Die Hintergruende sind zwar ganz gut gezeichnet, aber die Farbwahl ist echt aetzend da der Hintergrund immer einfarbig ist (Mode 1) und die restlichen 3 Farben in den Figuren gesteckt wurden. Womit wir beim Thema waeren: alle Figuren haben natuerlich die gleiche Farbe, und wenn man in 'nem dicken, fetten Gegnerhaufen steckt, ist es schwer, zu erkennen, wer man ueberhaupt ist. Nun zur restlichen Technik: Das Scrolling ruckelt schlimm und langsam, die laufen "eckig" (echt treffend!). Und das alles, obwohl der Screen mal wieder Handheld-Groesse hat, wo ja die Animation eigentlich astrein sein muesste! Zur Story: Man muss den legendaeren Rosetta-Stein finden, um das Boese zu vernichten (woe einfallsreich!). Dazu muss man wie einfallsreich!). Dazu muss man durch die verschiedensten Laender reisen, was gar nicht mal sooo schwer ist. Es gibt uebrigens 9 Level, die jeweils mit einem Obermoltz abgeschlossen werden. Mal was Positives (yeah!): Man kann in Laeden gehen, und sich dort Waffen, (in jedem Level andere) Energie und Leben dazukaufen, manchmal auch noch "Tricks" dazu bekommt man zu Beginn des Spiels 10 Coins, wobei gilt: 1 Sache kaufen = 1 Coin. Nach jedem Level bekommt man einen Coin (nein, wie grosszuegig) dazu. Im Endeffekt kann man dieses Spiel aber niemanden empfehlen, ausser er steht auf lahme farblose Ruckelgrafik.

Grafix: 5/10 ; Sound: 1/10 ; Animation: 5/10
Motivation: gaehn ; G:4,5/10

BORAX

ALIEN MEGADemo

Endlich ist es da! Das ALIEN MEGADemo !! Nach ca. einem halben Jahr Arbeit, hat es Alien geschafft sein viertes Demo herauszubringen. Nach dem Laden erscheint erstmal das Menue. Man kann die fuenf Parts mit den Tasten 1-5 anwaehlen. Hinter den Menuepunkten ist ein grosser Farbenscroll, der von links nach rechts scrollt, zu sehen. Ausser dem ist unter den Menuepunkten ein mittelgrosser Scroller zu sehen.

1.Part: Oben und unten sind insgesamt 24 (!) Sprites am rum-sausen, deren Flugbahn man mit den Cursortasten veraendern kann. Mittendrin ist dann ein normaler Scroller, indem uns Alien voll-labert (Hoe,Hoe)! Guter Part! Vorallem die 24 Sprites sind beeindruckend, wenn man bedenkt, dass das Terrific Demo nur Pixel hatte (im Stars-Part)!

2.Part: Man sieht oben ein grosses Alien Sprites von links nach rechts sausen (und umgekehrt), dass aber leider sehr ruckelt. Darunter ist ein grosser Sinusscroller, indem ein grosser Raster von oben nach unten laeuft. Sonst sind noch unten ein paar kleine Raster zu sehen. Nicht schlecht, wenn das Sprite oben nicht so ruckeln wuerde!

3.Part: Der BIG-PART des Megademos. Oben sieht man den Schriftzug Alien Megademo und darunter einen mehrzeiligen Ghostwriter, mit diversen Messages. Ausserdem sieht man unten einen grossen Hardware-Scroller. Good!

4.Part: Der Multiscroll 2! Wenn man sich an das Alien Demo 3 erinnert, faellt einem der Multiscroll-Part ein! Alien hat diesen perfektioniert. Nun sind noch mehr Scroller zu sehen und diese laufen nun sinusmaessig ueber den Bildschirm, ausserdem ist noch ein normaler Scroll am unteren Bildschirmende zu sehen. Great!

5.Part: Der BENG!-Part! Wie ja schon lange bekannt ist Alien nun bei BENG! und da bietet es sich doch an, einen Part im Alien-Megademo zu machen, um die Group bekannt zu machen (ES LEBE BENG! HOE HOE !!) Ganz oben ist ein Scroll zu sehen, indem Da Silva seinen Senf ueber BENG! ablaesst. Darunter ist ein (EGS-)Rasterscroller und (wie sollte es anders in einem Megademo sein) dazwischen, eher gesagt darueber, laeuft ein Vertikaler Scroller, only Two-Bitplanes. Good Part !!

Ich habe die einzelnen Part nur angeschnitten, in Wirklichkeit ist in diesem mehr zu sehen als ich beschrieben habe. Aber schaut euch es an! Das Demo kann man in BSC-MEGADemo Ecke stecken! Eines der besten deutschen Demos! Alien macht uebrigens einen Part fuer die CHAIN-DEMO!

Grafix: 10/12 ; Soundauswahl: 10/12 ; Routinen: 10/12

LEUTNER
REBEL
OF BENG!

POTSWORTH

Bei Potsworth handelt es sich um ein gutes, Rick Dangerous ähnliches Jump'n'Run, dass ebenfalls gut gelungen ist. Zu Beginn begrüsst einen mal wieder das beliebte Menü: Keyboard, Joystick, Start (oefter mal was neues, hoe hoe!) sowie ein echt schwacher Sound. Nun kann begonnen werden! Zur Story: Man (?) ist ein kleines Maedchen, welches durch mit Gefahren gespickte Hoehlen laufen und verschiedene Gegenstaende (z.B. Mikros und Megaphone) einsammeln muss. Fahrstuehle gibt es auch, die muessen durch das Drauf-schieben von Kisten auf Knoepfe aktiviert werden. Trotz dieses schon oft benutzten Spielprinzips macht -zumindest- uns mir - das Game immer mehr Spass, vielleicht liegt es auch daran, dass ich 'n Jump'n'Run-Fan bin. Technisch erweist sich Potsworth aber 100% solide: weiches Scrolling in alle Richtungen, die Animation des Maedchens ist sehr gut (sie reisst den Mund zum Schreien auf, wenn sie zu hoch springt), die Sprites sind ausreichend gross und - wie die restliche Grafik - schoen bunt. Abschliessend kann ich noch sagen, dass Potsworth ein ast-reines Jump'n'Run ist, das durch die 6 Levels langes Spielvergnuegen verspricht. Die technische Ausfuehrung ist ebenfalls ganz goil. Einziger Schwachpunkt ist der miese Menuesound und die nervigen FX, wenn das Maedchen springt.

Grafix : 7/10 ; Sound : 3/10 ; Animation : 7/10
Motivation : 7/10 ; Gesamt : 7/10

BORAX

ADDAMS FAMILY - PREVIEW VERS.

Aus der Previewversion von Addams Family (Covertape AA 81) kann man schliessen, dass das Game sehr gut zu werden scheint (ist es eigentlich schon raus?). Es ist (mal wieder) ein Jump'n'Run mit sehr guter Grafik, Steuerung und grossem Spielspass. Es ist ein reines Jump'n'Run, also ohne Schusswaffen. Man kann wie bei Super Mario Brothers auf die Gegner raufspringen, und sie dadurch kalt machen. Die Grafik ist super farbig und - genau wie die Gegner - sehr abwechslungsreich. Die Gegner sind gut animiert und schoen gross. Auch wenn viele Sprites auf dem Screen sind, wird das Spiel nicht langsamer, so dass es viiiel Spass macht. Ich finde, es ist so 'ne Mischung aus Rick Dangerous und klassischen Jump'n'Runs, denn die Fallen sind echt hart, das Spiel hat sowieso eine ziemlich knackigen Schwierigkeitsgrad (auch in den Einstellung EASY, es gibt auch noch MEDIUM und HARD). Ich schaeetze mal, dass Ocean mit diesem Game mal wieder grossen Erfolg haben wird, ich werde mir die Vollversion wahrscheinlich auch kaufen. DAS GAME IST SUPER! Es kann technisch und spielerisch voll ueberzeugen!

Grafix : 9/10 ; Sound : 4/10 ; Animation : 8/10
Motivation : 9/10 ; Gesa: 9/10

BORAX

CMP DEMO 7

Ein weiteres Demo von CMP! Sein siebentes Demo hat er nun herausgebracht. Nach dem laden erscheint ein riesiger Scroll der den gesamten Bildschirm mit dem Border ein Anspruch nimmt! Nach einer Weile wird der Scroll kleiner und an der unteren Seite erscheint dreimal das - CMP DEMO 7 - Logo. Nun beginnt der Scroll zu jumpen, shaken und so weiter. Im Scroll erscheint von Zeit zu Zeit dann noch ein grosser Raster. Der Text ist komplett in Englisch und der Sound kommt von Golden Axe!

Grafix : 8/12 ; Sound : 10/12 ; Coding : 9/12

LEATHER
REBEL
of BENG!

DREAMS von AST of AST SYSTEM/ BENG!

Dieses Demo ist von AST fuer das SOS FANZINE programmiert worden, es existieren zwei Versionen von diesem Demo, einmal mit einem guten Anfangspic und einmal (wie sollte auch anders) ohne! Keine Ahnung warum dies so ist, aber ich vermute bei der ersten Version war AST noch nicht bei BENG!, oder so! Oben laufen ein paar Mode 2 Scroller mit ein paar Raster drin, eben so wie bei Alien Demo 3. Darunter ist eine grosse scrollende Landschaft! Insgesamt eine gute Demo, auf jeden Fall die beste von AST!

Grafix : 10/12 ; Sound : 9/12 ; Coding : 9/12

LEATHER
REBEL
of BENG!

CPC-FASTLOADER #4 INTRO von PRODATRON of BENG!

Yeahhhhh! Das ist wirklich das beste Demo das jemals ein CPC erblickt hat! The Demo, Paradise Demo und die Chain Demo sind wirklich Mist, wenn man das CPC-FASTLOADER #4 INTRO kennt!! Das muss man gesehen haben! Wo? Am Anfang des wirklich fantastischen Mags - CPC-FASTLOADER - Discoversion!

Grafix : 12/12 ; Sound : 12/12 ; Coding : 12/12

LEATHI LEBER of PANG!

RSI-DEMO von FLY of GENESIS

FLY of GENESIS hat sich hier von einem Part von der RSI-MEGADEMO inspirieren lassen. Am oberen Ende des Bildschirms ist zweimal das Gesicht von Schwarzenegger. Dann kommt ein normaler Scroller der sich dann verdoppelt, rumspringt, verzerrt und so weiter. Sieht gut aus, endlich mal einen Part von einem Amiga-Demo ruebergezoogen.

Grafix: 7/12 ; Sound: 9/12 ; Coding: 10/12

LEATHER
REBEL
of BENG!

CPC-CHALLENGE #6

OAS gibt aber auch nie auf, nach (?) Wochen der letzten CC bringt er nun die neuste Ausgabe seines (von ihm beschriebenes "Kult-") Mag raus. Beim laden erscheint wieder der Schriftzug "It's shocking the Scene" (bei DER Fastloader-Routine, kein Wunder !!! hoe hoe). Yo, nun wird wieder der Screen reingeladen und der Bildschirm wackelt herum (ist von Crack'n Rom)! Auf Tastendruck erscheint ein Sound (oh Wunder!) und der Bildschirm bleibt endlich stehen! Das Menubild sieht wieder aus, wie das von der CC#6. Ein bisschen umgeändert, aber...anders! Me' Menge Test und Berichte (?) schwirren herum, die hauptsaechlich von OAS geschrieben wurden. Die Fastloader #3 wurde dort auch getestet und da hab' ich mir das doch gleich mal durchgelesen. RAAHHH!!!! Jetzt mal ein "bisschen" KRITIK: Was soll das heissen, dass das CI-Layout besser ist als der der CFL? Wo gibt es Unregelmassigkeiten? Der Freiraum ist nicht anders zurealisieren, weil ich das Layout nicht so verhunzen will wie die CPI!!! Ueberhaupt ist der Bericht ziemlich "konkurrenz-maessig" geschrieben (wie dieser hier)! O.K. Dann mal los: Die Szenenews sind veraltet (Rejects are dead!), vom Fanzine "THE OTHER WORLD" gibt es schon eine dritte Ausgabe und diese hatte ich schon ein Weile laenger als die CC#7, die Crack'n Rom 6 war auch schon draussen! Insgesamt kann man sagen, dass diese Ausgabe sogar besser war als die #6! OAS gibt sich wirklich alle Muehe und schreibt sich die Finger wund (ich uebrigens auch, weil ich alle Texte ins englische uebersetze!) Ich frage mich nur wie lange OAS dies durchhaelt!? Hi OAS! Hast du dein Abi geschafft? Ausserdem ist noch zu sagen, dass OAS sich jetzt in Hypnomega! Wie das ausgesprochen wird weiss der Teufel. Vielleicht Huepn Omega oder Huepno Mega vielleicht auch Opel Omega! Nun ja! Bevor ich ihn Fussel Omega nenne hoere ich lieber auch.

**LEATHER
REBEL
OF BENG!**



SZENEKULTUR

Yo! Hier mal wieder Klatsch und Tratsch aus der Szene!

Alien hat nun sein Megademo rausgebracht! Test in dieser Ausgabe!

Crown hat eine Extraausgabe seines BAD-MAGS herausgebracht! Ausserdem hat er eine Demo auf dem Amiga geschrieben!

Prodatron, Leather Rebel, Joker, Hydriis und Baud sind nun bei der Bad European News Gang! (kurz: BENG!)

Von der Breakpoint fehlt jede Spur!

Das Overflow Demo 4 ist (Geruechten nach) in Arbeit! Es soll auf jeden Fall was ganz anderes werden, als das Demo 3.

Die CPC-FASTLOADER gibt es ab der Nr.3 auf Disc. Die #3 ist ziemlich schlecht. Aber die vierte hat Prodatron gecoded und ist komplett in ENGLISCH! Damit unsere europaeischen Freunde auch an den Genuss der CPC-FASTLOADER kommen. (Hoe,Hoe) (Eigenlob stinkt!)

LEATHI LEBER of PANG! wies entschieden zurueck, dass BENG! von PANG! komme und forderte die BENG!-GANG auf sofort ihren Namen in LENG! umzuaendern, sodass keine Verwechslungen mehr vorkommen! (Ist ein Insider!)

FEFESSE zieht aus der Szene zurueck und schreibt nun keine Demos und Spiele mehr. Es hat wahrscheinlich mit dem Crack von XYPHOES FANTASY von X-OR zu tun. Stephan (der Grafiker von XYPHOES FANTASY will aber den zweiten Teil rausbringen)

Die neugegruendete Gruppe - REJECTS - ist so schnell in der Versenkung verschwunden, wie sie gegrueudet wurde. Die Leader (PDT und LEATHER REBEL) sind nun bei BENG!

Alien und Crown programmieren nun doch keine Parts fuer die Chain Demo, weil Thriller sich nicht mehr gemeldet hatte. (Ich hoffe das klaert sich)

AST of AST SYSTEM/BENG! plant eine "International Demo" in der jeder seine Part unterbringen kann!

PDT programmiert an seiner Megademo, erste Previews sehen sehr gut aus (Vectorgrafix)! Wenn alle Part so gut werden, dann wird das Alien Megademo wohl um einen Platz in den Charts weichen muessen!



CP-DEMO

Wieder ein Demo vom Paradox-Team. Nachdem Start erscheint erstmal in der Bildschirmmitte ein Paradox-Logo (guter Font), dazu ertönen kurz ein paar Laserpistolen-Schussgeräusche. Coole Sound-FX Choert sich so digitalisiert an. Kurz danach wird der Bildschirm neu aufgebaut (Overscan natuerlich). In der Mitte steht der Schriftzug "Clandestine" (ebenfalls ein toller Font), darunter mal wieder ein 3D-Schachbrett-scrolling, sieht allerdings verzehrt aus, da die Y-Abstaende der einzelnen Flaechen immer gleich gross sind. Oben bewegt sich ein grosser einfarbiger Hardscroller ueber den Screen, in dem erstmal was ueber die Croco Passion erzaehlt wird und wo man sie herkriegt. Mehr konnte ich nicht entziffern, da das ganze mal wieder komplett in French geschrieben ist... Der Sound ist gut, er wurde auch schon in THE DEMO im 3D-Scrollpart benutzt.

Fazit: Ein kleines Paradox-Demo, das zwar nichts umwerfendes enthaelt, aber trotzdem ganz nett aussieht.

Bewertung:

Grafix: 8 von 10 / Sound: 9 von 10 / Effects: 6 von 10

Umfang: 3 von 10 / Gesamt: 7.3 von 10 (Umfang kommt nicht in die Bewertung)

PRODATRON
OF BENG!

FULL RASTER DEMO

Das ist kein Scherz wie der Test vom CPC-FASTLOADER INTRO #4! Dieses Demo ist eine Verarschung der Szene, speziell der Programmierer. Syntax Odeur (man erkennt eine Aehnlichkeit, des Namens, mit Syntax Error) hat nun verschiedene Parts von Demos gehacked und hat den Text veraendert. Hier sind nun verschiedene Parts vom Cadjo Clan (Terrific Demo), Merlyn Demo 2, Gozeur Demo 5 oder Logon System zu finden. Ich konnte zwar nicht alles verstehen, weil diese Demo zum Teil in franzoesisch ist, aber Syntax Odeur ist nicht sehr gut auf Gozeur und Logon System zu sprechen. Die Texte im Logon Demo sind ganz amuesant so lesen. Auf jeden Fall kann sich jetzt kein Frenchie, like Overflow, mehr aufregend, dass die Deutschen nur kritisieren, aber keine Demos schreiben koennen. Nun hat ein Landsmann von denen mal Dampf abgelassen. Ich habe nichts gegen Logon, aber die Texte sind wirklich Shit! Eine Bewertung erspare ich mir, weil er ja nichts programmiert hat (fast nichts)!

LEATHER
REBEL
OF BENG!

CPC-FASTLOADER - DIE STORY -

Auf der Suche nach einem interessanten Bericht fuer die Leser, ist mir in den Sinn bekommen einfach mal die Geschichte des Fanzine CPC-FASTLOADER aufzuschreiben!

Beginnen wir ganz von vorne. Irgendwann im August '91 habe ich das Programm AMX-STOPPRESS erhalten. Nach ein bisschen ausprobieren, wollte ich mal ein Probefanzine layouts. Auf der Suche nach einem Titel ist mir nur der Untertitel - Faster than light - eingefallen. Dieser kommt von der gleichnamigen Firma FIL. Fast wie Fastloader, war eigentlich dann klar. Nun hatte ich denn Namen, den ich urspruenglich nicht behalten wollte. Aber davon spaeter! In der ersten Ausgabe, die ich in fuenf Tagen auf die Beine gestellt habe, waren nur Spieletests und ein paar Berichte. Nichts besonderes eben! Die Ausgabe, die acht Seiten enthielt, schickte ich an diverse Tauschpartner und an OAS. Dieser war begeistert und bot Zusammenarbeit an. Die erste Ausgabe "pappte" er an seine CC#3. Nun machte ich mich an die zweite Ausgabe heran. Alien bot mir spontan seine Hilfe an und schrieb ein paar Test und seinen (ungeschlagenen) Assemblerkurs (Teil 3 in dieser Ausgabe)! Leider kannten immer noch sehr wenig Leute die CPC-FASTLOADER, oder es interessierte sich niemand dafuer. Deshalb beschloss ich den Vertrieb der CFL (CPC-FASTLOADER) selber in die Hand zu nehmen, weil das Layout in der CC total verhumtzt wurde. Zwischendurch laberte ich auch mit OAS ueber ein grosses gemeinsames Fanzine, dass aber (so glaube ich) durch meine "Unabhaengigkeit" untergegangen ist.

Ich machte mich nun an die dritte Ausgabe heran, die was ganz besonderes sein sollte. K-Os schrieb sich fast die Finger wund fuer die Fastloader (grosses Dankeschoen an dich), Alien schrieb wieder fleissig an seinem Assemblerkurs und diversen Demotest und Prodatron schrieb einen Hardwareansteuerungskurs! Insgesamt sind es dann 18 Seiten geworden, die aber fast 3 Monate brauchten, weil ich ein bisschen traeege geworden bin. Nun ja, jetzt nicht mehr!!!! Kurz vor der Veroeffentlichung der CFL #3, bin ich auf die Idee gekommen, eine Diskversion a la CC zu machen. Diese hatte ich dann auch in 1-2 Stunden fertig und verschickte sie mit der Papierausgabe. Yeahh! Diese Ausgabe schlug dann ein wie eine Bombe! Alle Leute waren sofort begeistert und die Ausgabe 3 landete auf Platz 1 der CPC-CHALLENGE CHARTS, als bestes Paper-Fanzine! Nun ist die vierte Ausgabe da und ich werde erstmal eine Resonanz abwarten. Nur habe ich mir was ganz neues einfallen lassen. Das Geruest fuer die Discversion macht nun PDT (das Intro war schon goil) und die Discversion ist komplett in Englisch!!!! Jaaa, als erstes (nicht englisches) Mag ist die gesamte Ausgabe in Englisch. Ich glaube die Breakpoint hatte sowas vor, aber ich hoffe ich war schneller! Das war nun die Geschichte der Fastloader. Ich habe uebrigens kein Drucker! Ist ein bisschen komisch, dass ein Paper-Fanzine Leader kein Drucker hat, aber was soll's. Hier geht dann noch ein Greet an Stephan Mendorf der die zweite und dritte Ausgabe ausgedruckt hat!

Nun bin ich bei BENG! und bin gluecklich. Innerhalb eines halben Jahres habe ich (und natuerlich ALIEN, K-Os und PRODATRON) die L zum besten Fanzine der Amstrad Szene gemacht (Ich hoffe das, dass auch auf die Disc-Version zutrifft! Geil isse ja!! O.k. das war es! (Jetzt habe ich schon wieder eine halbe Seite mehr! HAE HAE)

LEATHER
REBEL
OF BENG!

UNION-DEMO

Dieses 5 Part maechtige Demo wurde von Paradox gecoded (hier genauer gesagt: Syndrome und CMP), die Gruppe, die sich ja erst kuertzlich einen guten Namen mit dem Paradise-Megademo machte. Im ersten Part sehen wir unten ein gutes Paradox-Logo, darueber befindet sich ein verticaler Scroller a la 3D-Scroll von THE DEMO. Dieser hier ist meiner Meinung nach aber ein bisschen misslungen, da er zu gross und zu schnell ist. Naja, sehen wir weiter.

Naechster Part: Unten wieder ein ganz gutes Paradox-Logo (in Sachen Grafik sind die Paradoxen in meinen Augen voll cool drauf). Dadrueber ein Hardscroller, der verdoppelt wurde (wohl, damit die den Screen noch vollkriegen konnten.) Mehr ist hier nicht los.

Kommen wir zum dritten Part: Ausser, das sich nun unten im Logo kleine Raster bemerkbar machen und oben statt des Doppel-Hardwarescrolls ein noch groesserer Scroll erscheint ist dieser Part eigentlich voellig identisch mit dem zweiten.

Der vierte Part: Er enthaelt oben einen kleinen farbigen "Gate-Array-Scroller" (so ham die ihn jedenfalls genannt), darunter gibt es aus drei 1 Pixel dicken Linien bestehender Equalizer den Ton an. In der Mitte des Screens laeuft ein sehr farbenreicher groesserer Raster-Scroller von rechts nach links ueber die Buehne.

Im fuefften Part gibt's wieder was zu sehen: Unten liegt, wie es im Union-Demo ueblich ist, ein Paradox-Logo, dahinter gibt's ein 3D-Starscrolling. Das wurde aber ein wenig unsauber programmiert (wenn's nicht Absicht war), denn es bleiben immer wieder Sterne haengen, so dass schliesslich fast nur noch ruhende Stars zu sehen sind. Oben laeuft ein kursiver Scroller, direkt darunter sieht man Raster, in den der Scroller seine grossen langen Schatten wirft.

Fazit: Eher Masse statt Klasse. Man sieht zwar, das viele Kenntnisse fuer dieses Demo erforderlich waren, allerdings kommt es mir eher so vor, als ob das ganze mal eben schnell in fuef Minuten zusammengecodet wurde. Trotzdem gehobene Klasse.

Bewertung:

Grafix: 8 von 10 / Sound: 8 von 10 / Effects: 6 von 10 / Umfang: 9 von 10
Gesamt: 7 von 10 (Umfang kommt nicht in die Bewertung)

PRODATRON
OF BENE!

CROCO MEETING 2 DEMO

Schon wieder ein French-Demo. Dieses 1 Part-Demo wurde (na logisch) fuer das zweite Croco-Meeting geschrieben.

Fangen wir gleich an mit der Beschreibung: Ganz oben sehen wir drei Sprites rumsausen ("CJC", "Cobra" und "LBC"), hinter denen noch ein paar duenne Raster ihr Koennen zeigen (wie immer rauf und runter und rauf und runter...).

Darunter liegt eine wirklich fabelhafte Mode 0 Berggrafik, auf der noch die Schrift "Croco-Meeting 2" steht. In der Bildschirmmitte befindet sich ein einzeiliger Ghostwriter (Franzensprache) darunter werden in einem rechteckigen Fenster die Adressen von drei franzoesischen Mags durch rauf und runterscrollen angezeigt. Schliesslich am unteren Ende unseres guten Monitors angelangt, treffen wir dann noch auf einen ziemlichen schnellen Hardscroller, der einen feinen Font enthaelt (rraaaahhhh, schon wieder alles in franzoesisch...).

Das goldene Fazit: Insgesamt ein sehr gutes 1 Part-Meeting Demo, das 'ne Menge Sachen enthaelt.

Bewertung:

Grafix: 9 von 10 / Sound: 6 von 10 / Effects: 8 von 10
Umfang: 3 von 10 / Gesamt: 8 von 10 (Umfang kommt nicht in die Bewertung)

PRODATRON
OF BENE!

CPC-FASTLOADER "DIE STORY"

Auf der Suche nach einem interessanten Bericht fuer die Leser, ist mir in den Sinn bekommen einfach mal die Geschichte des Fanzine CPC-FASTLOADER aufzuschreiben!

Beginnen wir ganz von vorne. Irgendwann im August '91 habe ich das Programm AMX-STOPPRESS erhalten. Nach ein bisschen ausprobieren, wollte ich mal ein Probefanzine layuten. Auf der Suche nach einem Titel ist mir nur der Untertitel - Faster than light - eingefallen. Dieser kommt von der gleichnamigen Firma FTL. Fast wie Fastloader, war eigentlich dann klar. Nun hatte ich denn Namen, den ich urspruenglich nicht behalten wollte. Aber davon spaeter! In der ersten Ausgabe, die ich in fuenuf Tagen auf die Beine gestellt habe, waren nur Spieletests und ein paar Berichte. Nichts besonderes eben! Die Ausgabe, die acht Seiten enthielt, schickte ich an diverse Tauschpartner und an OAS. Dieser war begeistert und bot Zusammenarbeit an. Die erste Ausgabe "pappte" er an seine CC#3. Nun machte ich mich an die zweite Ausgabe heran. Alien bot mir spontan seine Hilfe an und schrieb ein paar Test und seinen (ungeschlagenen) Assemblerkurs (Teil 3 in dieser Ausgabe)! Leider kannten immer noch sehr wenig Leute die CPC-FASTLOADER, oder es interessierte sich niemand dafuer. Deshalb beschloss ich den Vertrieb der CFL (CPC-FASTLOADER) selber in die Hand zu nehmen, weil das Layout in der CC total verhunzt wurde. Zwischendurch laberte ich auch mit OAS ueber ein grosses gemeinsames Fanzine, dass aber (so glaube ich) durch meine "Unabhaengigkeit" untergegangen ist.

Ich machte mich nun an die dritte Ausgabe heran, die was ganz besonderes sein sollte. K-OS schrieb sich fast die Finger wund fuer die Fastloader (grosses Dankeschoen an dich), Alien schrieb wieder fleissig an seinem Assemblerkurs und diversen Demotest und Prodatron schrieb einen Hardwareansteuerungskurs! Insgesamt sind es dann 18 Seiten geworden, die aber fast 3 Monate brauchten, weil ich ein bisschen traeege geworden bin. Nun ja, jetzt nicht mehr!!!! Kurz vor der Veroeffentlichung der CFL #3, bin ich auf die Idee gekommen, eine Diskversion a la CC zu machen. Diese hatte ich dann auch in 1-2 Stunden fertig und verschickte sie mit der Papierausgabe.

Yeahh! Diese Ausgabe schlug dann ein wie eine Bombe!! Alle Leute waren sofort begeistert und die Ausgabe 3 landete auf Platz 1 der CPC-CHALLENGE CHARTS, als bestes Paper-Fanzine!! Nun ist die vierte Ausgabe da und ich werde erstmal eine Resonanz abwarten. Nur habe ich mir was ganz neues einfallen lassen. Das Geruest fuer die Discversion macht nun PDT (das Intro war schon goil) und die Discversion ist komplett in Englisch!!!! Jaaa, als erstes (nicht englisches) Mag ist die gesamte Ausgabe in Englisch. Ich glaube die Breakpoint hatte sowas vor, aber ich hoffe ich war schneller! Das war nun die Geschichte der Fastloader. Ich habe uebrigens kein Drucker! Ist ein bisschen komisch, dass ein Paper-Fanzine Leader kein Drucker hat, aber was soll's. Hier geht dann noch ein Greet an Stephan Mendorf der die zweite und dritte Ausgabe ausgedruckt hat!

Nun bin ich bei BENG! und bin gluecklich. Innerhalb eines halben Jahres habe ich (und natuerlich ALIEN, K-OS und PRODATRON) die CFL zum besten Fanzine der Amstrad Szene gemacht. O.k. das war es! (Jetzt habe ich schon wieder eine halbe Seite mehr! HAE HAE)

LEATHER REBEL of BAD EUROPEAN NEWS GANG!

LEATHER
REBEL
of BENG!

SUPER SPACE INVADERS

Stell dir vor du spielst Space Invaders und dir wird schlecht. Stell dir vor du spielst Super Space Invaders und dir wird noch schlechter. So oder so aehnlich wird es jedem ergehen, der die neue "erweiterte" Version des altbekannten Klassikers Space Invaders spielt. O.k. die alte Version war ein grosser Hit, aber vor knapp zehn Jahren! Nun ja, jetzt musste natuerlich einer einen draufsetzen und es kam totaler Muell raus. Das ganze ist in Mode 0 programmiert, aber die Sprites sind so klobig und bewegen sich sooooo langsam, dass man - wenn man sich das Spiel gekauft hat - die Diskette am liebsten in den Muell schmeissen moechte. Aber nach diesem Test wird wohl keiner das Programm kaufen (hoffe ich doch). Die Bewertung erspare ich mir. Man gebe dem Hersteller noch eine Chance!

LEATHER
REBEL
of BENG!

ROD-LAND

Yo! Viele haben bestimmt von dem Spiel ROD-LAND gehoert. Auf dem Amiga habe ich es leidenschaftlich gespielt, weil der 2-Spieler-Modus einfach genial war! Man ist eine kleine Fee oder so aehnlich (sieht auf jeden Fall so aus) und laeuft auf einer Plattformebene, a la Bubble Bobble, ueber den Bildschirm. Verschiedene Gegner warten nur darauf die Spielerfigur zu beruehren, damit diese ein Leben verliert. Drei an der Zahl hat man davon und zwei Continues. Diese sind aber schnell aufgebraucht. Man kann sich mit einer Art Zauberstrahl verteidigen. Wenn man einen Gegner mit dem Strahl eingefangen hat, kann man ihn von einer Seite zur anderen werfen und nach ca. drei mal ist der Gegner unschaedlich gemacht worden. Manche Gegner teilen sich in zwei Leute (Zellteilung). Eine ganze Menge verschiedener Gegner sind auf dem Bildschirm zu sehen. Manche schiessen und manche laufen einfach auf dem Bildschirm herum. Um das ganze zu erleichtern, ist dem Spielersprite erlaubt, eigene Leitern zu zaubern. (Aber Vorsicht! Auch die Gegner koennen diese benutzen!) Hat man einige Levels hinter sich, muss man gegen einen Endgegner kaempfen. Die Grafik ist wirklich sehr gelungen und kommt der Amiga-Grafik sehr nahe. Die Grafik ist leider ein bisschen langsamer als bei der Amiga-Version, aber das faellt kaum auf. Hoert nicht auf die CPC-AL, die behauptet hat, dass das Spiel zu langsam sei. Wer Bubble Bobble oder Rainbow Island moechte, der wird Rod-Land lieben. Nein!! Er wird es verehren!! Soweit meine Meinung!

Grafix : 2/6 ; Sound : fx ; Motivation : 2/6

LEATHER
REBEL
of BENG!

Wie auch nicht anders zu erwarten bringt die CPC-FASTLOADER den ersten Bericht von der CASTLE-PADDY (auch genannt HJT-Paddy). Ich will mal anfangen:

Die Paddy fand vom 16.07.92-19.07.92 statt. Die meisten Leute sind aber schon Donnerstag gekommen und am Montag erst abgefahren, weil die Bahn dann billiger ist. O.K. Erstmal das wichtigste eingepackt als da waehren: 5,25" Laufwerk, 40 Discs und meinen Gruenmonitor. Schwerbepackt komme ich nun am Bahnhof an und warte auf Prodatron. Dieser kam dann mit seiner Schwester (wieso ist die denn nicht mitgefahren ?? hoe hoe) und seinem Key-board, Floppy und die neuste CPC-FASTLOADER Disc-Version in der Tasche. Aber davon spaeter. Erstmal in die Bahn am falschen Ende eingestiegen. Unsere reservierten Plaetze haben wir erst erreicht als wir schon in Duessel-dorf waren. In Koeln stieg dann Da Silva zu und praesent-ierte uns erstmal die neuste CRACKERS INTERNATIONAL die er ganz alleine gemacht hat. Geile Witze und gute Stichel-eien auf gewisse Personen waren drin. (Test in dieser Ausgabe). Nach 6 Stunden Fahrt kamen wir endlich in Biberach an und der gute alte Marabu holte und mit seinem Peugeot ab. Nach 10 (D) Kilometer Fahrt, zu seinem Schloss, kamen wir endlich an. Draussen sassen schon die verschiedensten Freaks und waren am Essen. ELMSOFT ging als erster auf uns zu und begruesste uns. Am Tisch sassen RED STORM of BENGL, HEXENMEISTER of HJT, K-OS of BENGL, KNUTSCHFLECK of HJT, MIKE B., DATA-MAX und JOKER of BENGL. Ich glaube das waren alle. Jetzt wurde erstmal das CASTLE besichtigt. Das war ein riesiges Haus mit etlichen Zimmern, von denen ich nur ein Bruchteil erblickt hatte. Wir ODS, PRODATRON und ich (LEATHER REBEL I) wurden in einem Zimmer einquartiert. Eine eigene Kueche hatten wir auch. Perfekte Organisation von Marabu und Mama Lore! (Das sollte ein Lob sein). Am ersten Tag habe wir uns nur die Freaks und die Umgebung (Programme) angeschaut. Unter anderem hatte Prodatron die Previews von seinem Megademo dabei. Echt geil! An der Disc-Version der CFL haben wir noch ein bis-schen gewerkelt (die Szenekultur ungeaendert). Im Laufe des Abends kam dann noch der Ueberladene (auch genannt Overload of HJT). Um fuenf Uhr morgens waren die meisten schon eingeschlafen. OVERLOAD, KNUTSCHFLECK und K-OS und ich waren noch wach. Ich wollte ja einschlafen, aber wenn DA SILVA mal aufgehoert haette Baume zu faellen, dann waere ich schon eine Stunde frueher eingeschlafen. Nach drei Stunden Schlaf ging es dann zu zweiten Runde der Castle-Paddy. Wusstet ihr schon das man Smacks aus einer Salatschuessel isst? Nein? Jetzt wisst ihrs. Der Ueber-ladene fand am Fruhestueckstisch keine Schuessel fuer seine Kellog's Smacks und nahm dann eine Salatschuessel. Der war ziemlich fertig. Num ja, Da Silva fruehstueckte ja auch mit der Kamera und konnte seinen Blick nicht von Mickey lassen, der ja so schon ausgeschlafen wirkte. Kein Wunder bei dem Kaffee!!! Nun machte man sich auf die neusten Projekte der verschiedensten Leute anzuschauen. Elmssoft liess mal wieder seine zwei Chain-Demo Parts laufen, die jetzt auch schon gut und gerne 1 Jahr alt sind. Geil sehen 'se aber aus.

Im Laufe des Tages kamen dann zwei Amiga-Freaks, samt ihrer Anlage. Der eine wahr ein schwergewichtiger Grafiker namens Abstract und der andere ein Coder namens Professor (sehr einfallsreich der Name). Auf jeden Fall kamen sie von der Group NUANCE (ich hab sogar Aufkleber von denen). Die beiden sassen sage und schreibe 2 Tage und 2 Naechte am Computer und waren ein Demo am coden, schlafen war fuer die ein Schimpfwort, aehhh, ich meine Fremdwort!

Am Freitag kamen dann noch Odie-Soft (samt dem geilen Archimedes), Cranium und Joker. Zwischendurch hat man sich denn WEEE - DMA - Sound auf dem CPC+ angehoert. Wahnsinnnnnnn!!! Sowas hat man noch nicht gehoert. Als PRODATRON und ich an der CFL-DISC sassen und den Sound hoerten dachten wir das waere ein Amiga. Aber als wir das sahen trauten wir unseren Augen nicht. Ein DMA-Sound mit Digi Einlagen, der sich hinter keinem Amiga Sound verstecken brauch. Dafuer soll dann auch noch ein Soundtracker rauskommen. Wenn der Soundtracker wirklich rauskommt, muss ich mir wirklich den Kauf eines CPC+ ueberlegen. Aber die Spiele haben keinen vom Hocker ge-hauen. Mehr Farbe und sonst nichts. Gegen Abend (oder war es schon Nacht) kam dann ALIEN (of BENGL: what else?). ALIEN plante dann mit PRODATRON ein neues Demo-Projekt an dem auch CROWN beteiligt ist. CROWN hat jetzt uebrigens CRIME 2.0 fertig und jedes BENGL-Mitglied bekommt eine Version zum testen und nach den Bug-Reports und Verbes-serungen kommt die Vollversion. Nicht schlecht, was? Vor-allem fuer BENGL-Mitglieder (hoe hoe)! CROWN konnte leider nicht zur Paddy kommen, weil er nicht frei bekommen hat. Shit! Aber, was soll's. The Paddy must go on!

Die Weltpremiere von der Vollversion von ZAPT BALLS war am Samstag. EGS hat wohl ziemlich alles aus dem CPC rausgeholt. Das Intro ist uebrigens der verbesserte Chain-Demo-Part von EGS. Nur ein bisschen schwer ist das ganze. Die Sounds sind diesmal vom Soundtrakter. Kauft euch das Game! Sogar ein T-Shirt mit Zap't Balls Aufdruck ist im Preis enthalten. The Cranium sass die ganze Paddy an dem Crack von LEMMINGS, den er leider, auf der Paddy, nicht vervollstaendigen konnte. Ein Paddy-Demo wurde auch gecoded (Code by: EGS, ALIEN, ODIE-SOFT, PDT, DSC, INCOGNITO U.; Grafix by: DSC, HEXENMEISCHTER, OVERLOAD)! Haltet mal Ausschau nach dem CASTLE-DEMO! Unterarmgrosse Salamander sind da in Massen rumgelaufen, vor denen sich besonders ALIEN erschrocken hat, (nehmt das nicht so woertlich, ihr muesst dabei gewesen sein) dafuer hat er sich dann an den Katzenbabys geraecht! (Wir haben alles auf Video! Ab zum Tierschutz-bund!!)

Viele sind dann schon am Sonntag abgehauen, als da waeren: Mickey, The Cranium, EGS, Red Storm und ein paar andere. Am Sonntag sind dann ALIEN, ODIE-SOFT, INCOGNITO U., DA SILVA, PRODATRON und ich (LEATHER REBEL) mit dem gleichen Zug nach Ulm abgehauen. Ich glaube nur noch K-OS und Knutsch-fleck sind noch dageblieben.

Yoo, war schon cool das Meeting! Obwohl nicht alle Groessen der Szene da waren. Viele sind zum Eurometing 2 gefahren, das am naechsten Wochenende in Frankreich war.

LEATHER
REBEL
of BENGL

TEIL 2 : DIE WAHREN AUFGABEN DES GATE ARRAYS

Hallo Ihr Hardies!! Nachdem ich mich ja in der ersten Folge erstmal gruendlich mit dem "Gate Array" blamiert hab, will ich das jetzt hier erstmal klarstellen:
Das Banksitching wird natuerlich nicht mit dem Gate Array bewerkstelligt, sondern mit 'nem PIO-Baustein. Dessen Ansteuerung erfolgt ueber den gleichen Port (#7F00). Deshalb hab ich das halt in der letzten Ausgabe verwechselt. Aber sonst stimmt alles in der ersten Folge...
Jetzt aber endlich zum zweiten Teil: Heute will ich euch mal zeigen, was das Gate Array denn wirklich so alles drauf hat. Und zwar kann man damit folgendes machen:

- Die Bildschirmfarben bestimmen
- Den Bildschirmmodus (Aufloesung) bestimmen
- Das obere und/oder das untere ROM ein- und ausschalten
- Den V-Sync-Zaehler loeschen

Es ist also erstmal in Zusammenarbeit mit dem CRTC fuer den Bildschirm zustaendig und kann dann noch die Roms rumswappen. Nebenbei sei noch gesagt das der Chip auch alle im CPC benoetigten Taktfrequenzen und Interruptimpulse (fuer'n Z80 usw.) liefert, aber das ist hier nicht so wichtig, da das wohl nur die interessieren duerfte, die gerne an und in ihren CPCs rumfummeln (nana!). Wie das mit den Bildschirmfarben geht, hat mein wehrter Kollege, der Ausserirdische, aehh, der Alien ja schon im ersten Teil seines Demo-Assemblerkurses gezeigt. Hier das ganze nochmal in Kurzform: Es muessen zwei Bytes an das Gate-Array ueber Port #7F00 gesendet werden. Im ersten Byte sind Bit 7 und 6 geloesch. Die Bits 0 bis ersten Byte sind Bit 7 und 6 geloesch. Die Bits 0 bis 4 geben die PEN-Nummer an. Diese kann zwischen 0 und 16 liegen, 16 steht hier fuer den BORDER. Im zweiten Byte muss Bit 7 geloesch, Bit 6 jedoch gesetzt sein. Die uebrigen Bits geben die Farbnummer an. Die Farbnummern hat ALIEN ja auch schon alle aufgelistet, da sie leider nicht denen des Basics entsprechen. Ein Beispiel: OUT #7F00,16 ; OUT #7F00,84
Der Border wird hierbei schwarz.
Eine Anmerkung: Unter Basic kann man leider mit dem Gate Array nicht viel anfangen, da einem da das Betriebssystem dauernd reinpfuscht...

Die uebrigen drei Moeglichkeiten des Gate-Arrays (Bildschirmmodus, ROM-Stellung und V-Synczaehler) koennen durch ein einziges Byte genutzt werden. Dieses hat folgenden Aufbau:

Bit-Nr: 76543210
Bedeutung: 10?VUUMM

Bit 7 muss also erstmal gesetzt werden, Bit 6 geloesch. Die anderen Bits haben folgende Bedeutung:

Bit 5 (?->wat soll dat?): Wie Ihr seht hab ich auch keine Ahnung, was damit los ist. Scheinbar ungenutzt oder ohne Bedeutung. Also was Ihr damit macht, ist wohl egal.

Bit 4 (V-)V-Sync-Zaehler loeschen: Dieses Bit loescht den V-Sync-Zaehler, wenn es gesetzt ist. Im Klartext heisst das, das nach dem Setzen dieses Bits es wieder genau eine 300stel Sekunde dauert, bis der naechste Interrupt ausgeloescht wird, auch wenn der naechste Interrupt eigentlich zu diesem Zeitpunkt schon frueher an der Reihe war. Wenn man also andauernt das Bit 4 setzt, kommt es zu gar keinen Interrupts mehr, da das Gate Array (es ist fuer die Erzeugung der Interrupts zustaendig) immer wieder von neuem zu zaehlen beginnt, bis es den naechsten Interrupt ausloest.
Bit 3 (0->oberes Rom switchen) Ist dieses Bitlein gesetzt, so wird das obere ROM (Basicinterpreter), welches im Bereich von #C000 bis #FFFF liegt abgeschaltet, der Z80 greift an dieser Stelle also auf das RAM zu. Bei geloeschten Bit 3 wird das obere ROM eingeblenet.
Bit 2 (U-)unteres Rom switchen) Wie beim Bit No. 3, nur diesmal gehts dem unteren Rom (Betriebssystem) im Bereich von #0000 bis #3FFF an den Kragen. Bei geloeschten Bit 2 wird also das Betriebssystem-Rom eingeblenet.
Bit 0 und 1 (M-) Bildschirmaufloesung waehlen: Dies sind wohl die interessantesten Bits vom ganzen Multifunktionsregister (so heisst ja das Teil, was ich euch gerade versuche zu erklaren) des Gate Array. Hiermit laesst sich naemlich der Bildschirmmodus bestimmen. Hier gilt folgendes:

- Bit 0 geloesch, Bit 1 geloesch: Mode 0
- Bit 0 gesetzt, Bit 1 geloesch: Mode 1
- Bit 0 geloesch, Bit 1 gesetzt: Mode 2
- Bit 0 gesetzt, Bit 1 gesetzt: kommt wieder Mode 0 raus

Ok, wollen wir gleich mal unter Basic ausprobieren: Compi resetten und schreiben:

OUT #7F00,&X10000110

Jetzt muesste sich eigentlich der ganze Screen in Mode 2 verwandeln, ohne das was geloesch wird. Aber, Stress, was soll das, es passiert ja gar nix! Hat der Prodatron wieder Bloedsinn gelabert ??

Tja, schuld daran ist das Betriebssystem, was selber 300mal in der Sekunde den Modus neu setzt, da auch 300mal in der Sekunde das ROM gewappt werden muss (wegen der Interrupts, die das Betriebssystem verwalten muss). Die Benutzung des Multifunktionsregisters unter Basic ist damit sinnlos.

Ausser man benutzt folgende brutale Methode:

WHILE 1:OUT #7F00,&X10010110:WEND

Jetzt wird tatsaechlich in den Mode 2 geschaltet. Da naemlich dem Gate Array neben dem Modus auch noch mitgeteilt wird, dass es den V-Sync Zaehler staendig loeschen soll, kommt es zu gar keinen Interrupts mehr, und das Betriebssystem kann also nicht mehr den Modus rueckkaendern. Leider hat das die Nebenwirkung, dass Ihr euch jetzt erstmal per Knopfdruck auf den Aus-Schalter vom Compi verabschieden muesst, da nun auch nicht mehr die Resettasten ueberprueft werden. Das wars dann auch wieder fuer heute, beim naechsten Mal wird wahrscheinlich erstmal eine komplette Bechreibung der Video-chip-Register an die Reihe kommen.

Tschau,
Euer

PRODATTRON
of BENG!

Hi Leute! Willkommen zum 3. Teil des Assemblerkurses fuer angehende Demo-Coderz! Eigentlich wollte ich heute den CRTC in seine Register zerlegen, aber nach dem guten Artikel von EGS in der CPCI will ich heute mit den beiden wichtigsten aber nicht mehr soooo einfachen Techniken fortfahren: Hardscrolling und das sagenumwobene Screen-Splitting. Viel Spass nun!

HARDWARE-SCROLL

Mit Hardwarescrolling kann man die Startadresse eines Screens in 2 Byte Schritten von &C000 bis &C7FE verschieben. Dies geschieht mittels Register 12 und 13. Durch fortlaufendes Erhoehen von Register 13 und wenn dies Carry gesetzt hat (d.h. von 255 auf 0 uebergesprungen ist) auch von Register 12 erreicht man, dass der Bildschirm immer 2 Byte verschoben dargestellt wird und man nur noch die Buchstaben einfüegen muss. Wie genau Register 12 und 13 aufgebaut sind, das koennt ihr ja auch in der CPCI nachlesen, hier also nur nur die gebrauchtesten Werte (der Screen ist dabei 16 K gross, aber mehr braucht man fuer ein Hardscroll ja nicht). Wenn man den Screen von &4000-&47FE verschieben will, geht man in Register 12 von 16 bis 19, bei dem &C0 Aequivalent von 48 bis 51.

Hier nun ein Patentrezept fuer durchgehendes Hardscrolling. (In diesem Fall mit dem Screen &C000)

(Zu Beginn Reg. 12 auf 48, Reg 13 auf 0)

- A Neue Phase: Erhoehe Register 13 um 1
- B Ist Register 13 von 255 auf 0 umgesprungen?
- Wenn nein, gehe wieder zu A
- C Erhoehe Register 12 um 1
- D Ist Register 12 52?
- Wenn nein, gehe wieder zu A
- E Setze Register 12 auf 48, gehe zu A

Wie das ganze geht, koennt ihr dann im obligatorischen Beispiellisting sehen. Am besten ihr experimentiert in BASIC rum, das ist nicht so schwer.

JETZT WIRD GESPLITTET

Nun aber zum Hauptthema. SPLITTING, wohl die Technik, die die Demo-Revolution Ende 1989 ermoeeglicht hat. Was ist Splitting? Splitting meint, dass man verschiedenen Screenbereichen verschiedene Screenadressen zuweisen kann, Beispiel in der oberen Haelfte von &4000, in der unteren Haelfte &C000. Einfach so die Register 12 und 13 zu setzen, das funktioniert ja nicht. Also muessen wir uns da einen Trick ausdenken.

Aber zuerst wollen wir uns mal so ein bisschen mit dem verantwortlichen Register 4 beschaeftigen. Der Normalwert dieses Registers ist 38, was bedeutet, das der CRTC pro Frame Fly (50 mal pro Sekunde).

Was koennt passieren, wenn der Wert heruntergesetzt wird? Logische Folgerung: Die Wiederholfrequenz steigt! Ein experimentieren mit Werten von 31-37 bestaetigt: Die Frequenz steigt an auf ungefaehr 70 Hz!

So, jetzt koennt man doch Register 4 auf 18 setzen, und schon hat man 100 Hz. (Register 7 noch auf 17, warum weiter unten). Aber je' t ueberlebt man eine grosse Ueberraschung: Man sieht nicht einen 100 Hz Screen sondern 2 gleich grosse Screens die innerhalb eines Frame Fly gezeichnet werden. Und schon hat man eine einfache Form des Splits gefunden: Man kann fuer den obere und untere Haelfte des Bildschirms eine andere Startadresse angeben, weil es zwei von einander un-abhaengige Screens sind !!! Aber: diese Methode hat zwei Nachteile:

- Der dicke Synchronisationsbalken in der Mitte
- man kann nur gleich grosse Screens machen.

Das erste Problem ist keins: In dem man Register 7 auf 255 setzt (eigentlich reicht schon ein Wert ueber Reg. 4) denn dann wird zwar wenn der Screen zu ende ist ein neuer angefangen, aber es wird nicht mehr synchronisiert und das Bild laeuft durch.

Jetzt kommt der Mega-Geistesblitz: Wenn der CRTC mit dem Bildschirm oben begonnen hat, setzt man Register 7 auf 255, damit beim Uebergang keine Synchronisation erfolgt, im zweiten Screen setzt man jetzt Register 7 auf 0, die Synchronisation kommt, man hat den laestigen Balken weg. (Dieses Synchronisation ein/aus muss natuerliche jeden Frame Fly erfolgen)

Da man jetzt sowieso immer synchronisiert kann man jetzt einfach in jedem neuen Screen ein neues Register 4 schreiben, und schon wird der naechste Splitscreen anders. WICHTIG: Die Laenge eines Splitscreens ist 1 groesser als der Register 4 Wert!

Hier nun das ultimative Patentrezept Splitting:

FRAME FLY abwarten
 Register 7 auf 255

Register 4 auf erste Screenlaenge \
 Startadresse fuer naechsten Screen setzen / SCREEN 1
 warten, bis Screen 2 begonnen hat /

Register 4 auf zweite Screenlaenge \
 Startadresse fuer dritten Screen setzen / SCREEN 2
 warten, bis Screen 3 begonnen hat /

Register 4 auf dritte Screenlaenge \
 Startadresse fuer ersten Screen / SCREEN 3
 Register 7 auf 0 /
 Frame Fly warten

und von vorne.

Natuerlich kann man das auch mit 4 oder mehr Screens machen, im ersten Screen (d.h. wenn der Elektronenstrahl sich mit dem Zeichnen des ersten Screens beschaeftigt), gibt man den Memory Wert fuer den zweiten an, im zweiten fuer den dritten usw. Im letzten Screen dann wie gewohnt Register 7 auf 0 setzen und die Startadresse fuer den ersten Screen setzen.

WICHTIG: Die Gesamtlaenge sollte 39 betragen! Wenn man also in 17 und 22 splitten will, Register 4 mit 16 und 21 beladen! Bei einem Split in 10-8-21 wuessen die Register 4 9,7 und 20 betragen!

Die Synchronisation kann man wieder per HALTs machen, die alle 6.5 Zeilen kommen. Nach dem Frame Fly kommt der erste in der 1. Zeile. Man kann sich ja auf einen Karo-Papier untereinander 0-38 aufschreiben, dann wann die Interrupts kommen und zum Schluss die Splitscreens. Nun weiss man, wann man welche Registerwerte uebergeben muss.

Im Beispiellisting habe ich einen einfachen 2-Split gemacht. Er verdeutlicht das Prinzip aber ganz gut.

Zum Schluss noch ein Hinweis: Wenn's mal nicht klappt, immer rumexperimentieren! Es ist noch kein Split vom Himmel gefallen!

Wie man mehrere Demo-Routinen zusammenhackt, man 1-Byte-Scrolls codet (Tip: Zwischen zwei Screenhaelften hin und herflippen, in die die Buchstaben byteweise verschoben eingefuegt wurden) sowie Vertikalhardscroll koennt ihr beim naechsten Mal erleben. Wer fragen hat, kann mich anrufen unter: 08106/301110 (yeah! endlich ein eigener Anschluss). Dort bin ich, Stefan, immer persoenlich da.

Bye bye, und viel Spass mit dem Beispiellisting wuenscht euch ALIEN of BENG!

UPPPSSSS! NUN JA, DA UNTEN SIEHT ES ABER SCHLIMM AUS, IST AUCH EXTRA FUER DAS GE-MACHT! JETZT SIEHTS ERST SCHLIMM AUS

CO2 RULEZ!

```
org &a000
; SCREEN-SPLITTING MIT HARDWARESCROLL
; 19.6.1992 by Alien of BENG!
;
ld hl,&c9fb
ld (&38),hl
ei ;Interrupt rauspfeffern
;
frame ld b,&f5
in a,(c)
rra
jp nc,frame ;auf vertikalen Sync warten
;
ld bc,&bc07 ;
out (c),c ;
ld bc,&bdff ;
out (c),c ;vertikalen Sync ausschalten
ld bc,&bc04 ;
out (c),c ;
ld bc,&bd11 ;
out (c),c ;erster Screen 18 Zeilen => 17 in Register 4
;Hardscroll
ld a,(r13) ;
inc a ;
ld (r13),a ;Register 13 Wert um eins erhoehen
or a ;von 255 auf 0 uebergesprungen?
jp nz,setsa ;mein, dann die Register setzen
ld a,(r12) ;
inc a ;
ld (r12),a ;Register 12 Wert um eins erhoehen
cp 52 ;schon 52?
jp nz,setsa ;mein, dann Register setzen
ld a,48 ;
ld (r12),a ;Register 12 Wert auf Anfang setzen
seta ld bc,&bc0c ;
out (c),c ;
ld a,(r12) ;
inc b ;
out (c),a ;Register 12 setzen
ld bc,&bc0d ;
out (c),c ;
ld a,(r13) ;
inc b ;
out (c),a ;Register 13 setzen
;
halt ;
halt ;
halt ;warten, bis erster Screen zu Ende, und zweiter
halt ;angefangen hat
;
ld bc,&bc07 ;
out (c),c ;
ld bc,&bd00 ;
out (c),c ;vertikalen Sync einschalten im letzten Screen
ld bc,&bc04 ;
out (c),c ;
ld bc,&bd14 ;
out (c),c ;zweiter Screen 21 Zeilen => 20 in Register 4
ld bc,&bc0c ;
out (c),c ;
ld bc,&bd30 ;
out (c),c ;
ld bc,&bc0d ;
out (c),c ;
ld bc,&bd00 ;
```

```
ld (r13),a ;Register 13 Wert um eins erhoehen
or a ;von 255 auf 0 uebergesprungen?
jp nz,setsa ;mein, dann die Register setzen
ld a,(r12) ;
inc a ;
ld (r12),a ;Register 12 Wert um eins erhoehen
cp 52 ;schon 52?
jp nz,setsa ;mein, dann Register setzen
ld a,48 ;
ld (r12),a ;Register 12 Wert auf Anfang setzen
seta ld bc,&bc0c ;
out (c),a ;
ld a,(r12) ;
inc b ;
out (c),a ;Register 12 setzen
```

Vielleicht haben sich schon manche ueber das Timing in Aliens Splittrasteroutine gewundert. Wenn man da naemlich mit Hilfe eines normalen Assembler-Handbuches nachrechnet, wieviele Takte pro Rasterzeile gemacht werden, kommt man auf einen ganz anderen Wert als 256. Tja, Tatsache ist, dass der Z80 im CPC staendig vom Gate Array gebremst wird. Dieses ist naemlich fuer die Erzeugung des Monitorbildes zustaendig und muss daher ebenfalls regelmaessig auf den Speicher zugreifen. Die Rams lassen sich aber immer nur von einem einzigen begrabischen, so bleibt dem Gate Array nichts anderes uebrig, als dem Z80 den Speicherzugriff zu verwehren, wenn es selbst an der Reihe ist.

Daher kommt es, dass von den stolzen 4 MHz, mit denen der Z80 im CPC ja bekanntlich getaktet ist, nur noch durchschnittlich klaegliche (??) 3,2 MHz uebrig bleiben.

Der Z80 wird also durch das Gate Array gebremst, was dazu fuehrt, dass die Befehle mehr Takte als ueblich schlucken. Wer nun wissen will, wie lang die Befehle im CPC tatsaechlich wie lang die Befehle im CPC tatsaechlich sind, der sollte sich jetzt unbedingt mal mein Gelaber anhoeren, wenn's ihn nicht langweilt. Also, in diesem Teil werd ich euch erzaehlen, wie das mit der Gate Array-Z80 Bremserei genau aussieht, im naechsten Teil wird dann 'ne komplette Liste aller Befehle und ihrer wirklichen Taktzahl abgedruckt.

Los geht's...! Das Gate Array greift einmal in vier Takten auf den (Bildschirm-) Speicher zu und klaut sich da dann zwei Bytes raus (so laesst es sich auch erklaren, dass ein NOP (4-Takte) bei Rastern genau 2 Bytes auf dem Screen breit ist). Fuer diesen einen Takt sendet es daher am WAIT-Anschluss des Z80 ein High-Signal, damit der weiss, dass jetzt der Zugriff auf die Rams strengstens untersagt ist!

Die Befehle des Z80 bestehen nun je nach Laenge aus mehr oder weniger vielen Zyklen. Ein Zyklus kann 3 bis 6 Takte lang sein. Jeder Zyklus hat eine bestimmte Aufgabe:

- M1: Solch ein Zyklus ist 4 Takte lang (manchmal auch 5 oder 6 und liest das Befehlskennbyte aus dem Speicher.
- RD: Dieser Zyklus ist drei Takte lang und bewirkt eine Leseoperation vom Speicher.
- WR: Auch der WR-Zyklus benoetigt drei Takte, er ist fuer's Schreiben in den Speicher zustaendig.
- IOWR / IORD: Diese Zyklen kommen nur bei den IN-/OUT-Befehlen vor und sind fuer das Lesen und Beschreiben des Ports zustaendig. Ihre Dauer ist unterschiedlich.
- Dann gibt's noch Zyklen, die nicht naeher definiert werden koennen, da bei ihnen der Z80 erstmal mit sich selbst beschaeftigt ist, also intern irgendwo am rummurksen ist. Mit den Zyklen verhaelt es sich nun so: Je nach Zykluslaenge wird immer der folgende Zyklus mit verschiedenen vielen WAIT-Signalen aufgeblaecht.
- Bei einem 4 Takte-Zyklus geschieht dem folgenden Zyklus nichts, er wird mit der normalen Taktzahl abgearbeitet, den Z80 interessiert dabei das WAIT-Signal nicht.
- Ist der Zyklus aber nur 3 Takte lang, so wird der folgende noch um einen Takt durch WAIT laenger gemacht.

- Bei 5T-Zyklen wird der naechste sogar um 3 verlaengert.
 - 6T-Zyklen bewirken eine Zeitverschwendung von 2 Takten.
- Wenn man sich das jetzt so ansieht, kann man feststellen, dass es im CPC nur noch 4 und 8 Taktzyklen gibt. Jeder Befehl ist also eine durch 4 Takte teilbare Zahl lang. Wollen wir uns mal einen schnappen: 'LD (HL),n' Dieser Befehl besteht aus drei Zyklen:
- M1 (4T): Der Z80 krallt sich den Befehlscode '#36' aus dem Speicher.
 - RD (3T): Der Wert 'n' wird aus dem Speicher geholt.
 - WR (3T): Der Wert 'n' wird an (HL) in den Speicher geschrieben. Normalerweise muesste er also 10 Takte lang sein, da aber der zweite und der dritte Zyklus um je einen Takt verlaengert werden, kommen 12 Takte heraus.
- Es gibt jetzt noch ein paar Ausnahmen, bei denen z.B. ein 3 Takt-Zyklus und ein 5er nicht auf 4 bzw. 8 Takte erweitert werden sondern ihre Dauer behalten und zusammen 8 Takte ergeben, aber das noch zu erklaren lass ich mal lieber bleiben. Naechstes Mal kommt also dann wie versprochen die komplette Tabelle aller Befehle mit Zyklen und wirklicher Dauer... Jetzt aber genug gezykelt!

Bis dahin, Freunde.

PRODUCTION
of BENG!



... und merkt euch :

**SOGAR IM ALTEN BIBERACHLAND,
WAR DIE CPC-FASTLOADER BEKANNT !**

Die ultimativen Mega-Charts der CPC-FASTLOADER!

Top 8 der Megademos (mindestens fuenf Parts!)

1. THE DEMO (LOGON SYSTEM)
2. PARADISE DEMO (PARADOX)
3. ALIEN MEGADEMO (ALIEN / BENGI)
4. BSC MAGEDEMO (BSC / GCS!)
5. TERRIFIC DEMO (CADJO CLAN)
6. YAO DEMO (FEFESSE + P007)
7. AMAZING DEMO (LOGON SYSTEM + MALIBU CODER)
8. TRASH MEGADEMO (KRADOS CRACKERS)

Top 10 der One-Part-Demos:

1. OVERFLOW DEMO 3 (OVERFLOW / LOGON SYSTEM)
2. NEW AGE DEMO (NEW AGE)
3. KKB FIRST DEMO (KKB)
4. INTOX (FEFESSE)
5. SYNERGY (BUNNY AND BUFFY / NEW AGE)
6. ALIEN DEMO 3 (ALIEN / BENGI)
7. RSI-DEMO (FLY / GENESIS)
8. SKY DEMO 2 (STROOKI / NDC)
9. DREAMS (AST / BENGI)
10. FROM BEYOND (SLASH / LOGON SYSTEM)

BESTES KOPIERTOOL:

CRIME 1.3 von CROWN of BENGI (SHAREWARE)

BESTES MALPROGRAMM:

MAL MIT MIR von CADJO CLAN (KOMMERZIELL)

BESTES SOUNDPROGRAMM:

MUSIZIER MIT MIR von BSC und WEEE! (KOMMERZIELL)

BESTES TEXTVERARBEITUNGSPROGRAMM:

CPC-WORD von PRODATRON of BENGI (KOMMERZIELL)

BESTER ASSEMBLER:

MAXAM (KOMMERZIELL)

BESTER CRUNCHER:

CROWN CRUNCHER 1.1 von CROWN of BENGI (SHAREWARE)

BESTES DTP-TOOL:

AMX-STOPPRESS oder MICRO DESIGN (je nach Geschmack) (KOMERZ.)

BESTES DISC-MAG:

CPC-FASTLOADER (FREEWARE) (HOE HOE HOE)

Bestes Actionspiel:

Zap t' Balls (EGS, erschienen auf CPC-AI Databox 3-4/92)

Bestes Geschicklichkeitsspiel:

Power Tetris (FACE HUGGER, erschienen auf CPC-AI DATABOX)

Bestes Sport-/Kampfspiel:

Panza Kick Boxing (LORICIEL)

Bestes Jump 'n Run mit Schiesselementen:

Xyphoes Fantasy (FEFESSE & STEPHANE SAINT MARTIN)

Bestes Strategiespiel:

North & South (RAINBOW ARTS) oder Defender o.t. Crown (UBI)

Bestes Rollenspiel:

Bloodwych (MIRRORSOFT)

Bestes Rennspiel:

Stunt Car Racer (KEINE AHNUNG)

Bester Cracker:

BLACK MISSION of GPA (BMC OF GPA)

Bester Coder:

ELMSOFT GAME SERVICE of GODLESS CRACKING SATANS (EGS of GCS)

Bester Musican (1.Komposition) ; (2.Technik) :

1. FEFESSE ; 2. WEEE!

Bester Grafiker:

STEPHANE SAINT MARTIN

Bester Demowriter (im Moment):

OVERFLOW from LOGON SYSTEM