

Cpc-Challenge

OAS

SCHUTZMARKEN

Das Wort zur CPC-CHALLENGE Hiermit wird nun endlich die vierte CC auf die Szene losgelassen. Dieses Heft ist besonders Programmierer- und Anwender-orientiert, was vor allem daran liegt, daß die CC-Softwaretester sich diesmal etwas auf den Lorbeeren der ersten drei Hefte ausruhen. Ich habe noch meinen Teil dazu beigetragen, indem ich vor lauter Inland-Szene die Beschaffung der Soft-Infos aus dem Ausland vernachlässigt habe. Dennoch hat diese CC gamesmäßig einiges zu bieten, meine ich. Ab der nächsten Ausgabe gehören jedliche Probleme dieser Art ohnehin der Vergangenheit an, wie Ihr sehen werdet... Übrigens: Zum zweiten Mal (nach Nr.3) präsentiert sich die CC als 3er-Pack: Wachten letztes Mal die CC 3, CB 1 und CI 7 den Verbund aus, so sind es diesmal CC 4, CB 2 (no comment) und CFL 1! Angesichts der nicht enden wollenden Diskussion um die neuen CPCs halte ich es für angebracht, einen meiner Artikel aus CPI 6/7 noch einmal hervorzukramen (siehe weiter hinten im Heft). Erstmalig in Deutschland findet Ihr im Heft auch das Listing für die RSX-Befehle, mit denen Ihr auf den PLUS die 4096 Farben, die Sprites & das Scrolling programmieren könnt! Die Zukunft der CC zieht zunächst so aus, daß mit der CFL kooperiert wird. Eine Umstellung des Formats auf A5 ist möglich (Danke an Grizzly für den anschaulichen Vorschlag (siehe links). Ich suche jemanden, der die CC günstig im A5-Format mit Pappumschlag (-cover) kopieren lassen kann. Who can help? Ansonsten wünsche ich Euch, was zu wünschen ist (Frohe Weihnachten, Prost Neujahr und sauft nicht so viel...) und schließe mit dem absoluten Redaktionsschluß für die nächste Ausgabe: Sonnabend, der 11.1.92!

CPC (+)-Heil! Yours Omega Soft (OAS)

PS: Kauft zu Weihnachten mal wieder Soft!

OAS

NEUES VOM CPC-MARKT

Soft

Unübersichtlich wie immer, die Weihnachts-Software-Woge, wobei der CPC keine Ausnahme macht. Hits sind üblicherweise ebenso dabei wie Nieten.

Darkman, die Filmumsetzung von Ocean, ist leider in letztere Kategorie einzuordnen. Das Game ist mit Dick Tracy vergleichbar: ein Jump & Run-Spiel ohne Glanzpunkte.

Nicht viel besser ist leider Equinoxe geworden. Das Sound-Softwarepaket ist laut DSC unheimlich lahm. Wer ein ordentliches Soundprgr. sucht, sollte auf den MTL-Noisetrapper warten, der derzeit von ^{u.a.} zuende gecodet werden soll.

Über weitere neue Soft wird Euch diesmal ^{u.a.} Leather Rebel aufklären (in CFL). Aus der Abteilung Hardware sei noch zu vermelden, daß das Geschäft Electro Conrad in München seit Oktober bis Weihnachten den CPC 6128 mit Monitor für 245,-DM anbietet. Es soll sich dabei um ein Weihnachtsangebot der Firma Amstrad handeln. Bei diesem Traumpreis werden sich nicht wenige neue CPC-User finden... Bis zur nächsten CC+CFL...

Yours Omega Soft

In a computer climate dominated by the idea of Virtual Reality, Domark may have come up with the best piece of software imaginable. **3D Construction Kit** claims to include the ability to build a world and fill it with whatever you want.

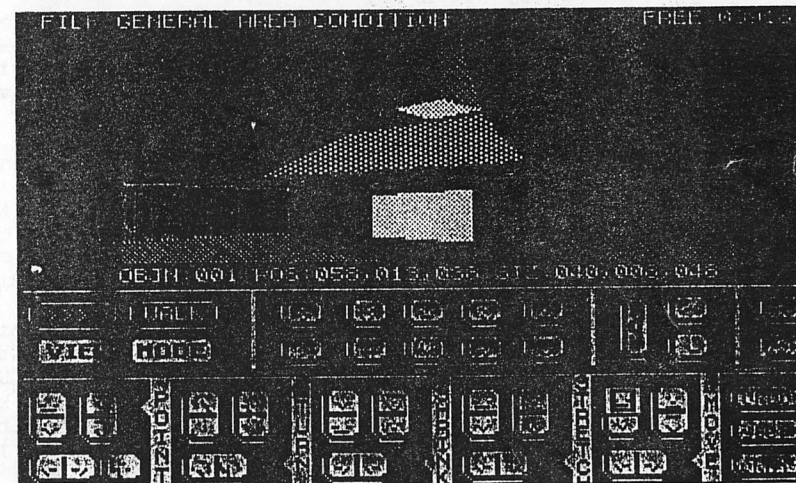
DER WEIHNACHTS- TIP:

3D Construction Kit

IT'S
MEGA!!

- 128K Editor (main program for 128k machines)
- 64K Editor (two parts for 64k machines)
- The Freespace Compiler (arranges your construction into a fluid, working format)
- A disk formatter

Use the disk formatter first if you have a disk-based machine, as Kit files have to be saved onto a special format.



COMPETITION!

Die Cassette mit GWM-CPC-Computer Music Volume 3 Preview, die unter allen Neuabonnenten verlost (!) wurde, geht an ... Leather Rebel! - Unter allen Altabonnenten und Neu-Einzelheft-Bestellern wird nächstes Mal ein AA-Tape mit Demoversionen von Hero Quest und 3D-Construction Kit, sowie mit den vollständigen Programmen Technican Ted und Devpac samt Anleitung (englisch) verlost, dazu 3 Gutscheine für je eine kostenlos vollkopierte Disk beim CC-Service!

ACTION

G.M. Grizzly's Interessen
Das Magazin für den CPC-Markt
Nr. 1/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12/13/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/104/105/106/107/108/109/110/111/112/113/114/115/116/117/118/119/120/121/122/123/124/125/126/127/128/129/130/131/132/133/134/135/136/137/138/139/140/141/142/143/144/145/146/147/148/149/150/151/152/153/154/155/156/157/158/159/160/161/162/163/164/165/166/167/168/169/170/171/172/173/174/175/176/177/178/179/180/181/182/183/184/185/186/187/188/189/190/191/192/193/194/195/196/197/198/199/200/201/202/203/204/205/206/207/208/209/210/211/212/213/214/215/216/217/218/219/220/221/222/223/224/225/226/227/228/229/230/231/232/233/234/235/236/237/238/239/240/241/242/243/244/245/246/247/248/249/250/251/252/253/254/255/256/257/258/259/260/261/262/263/264/265/266/267/268/269/270/271/272/273/274/275/276/277/278/279/280/281/282/283/284/285/286/287/288/289/290/291/292/293/294/295/296/297/298/299/300/301/302/303/304/305/306/307/308/309/310/311/312/313/314/315/316/317/318/319/320/321/322/323/324/325/326/327/328/329/330/331/332/333/334/335/336/337/338/339/340/341/342/343/344/345/346/347/348/349/350/351/352/353/354/355/356/357/358/359/360/361/362/363/364/365/366/367/368/369/370/371/372/373/374/375/376/377/378/379/380/381/382/383/384/385/386/387/388/389/390/391/392/393/394/395/396/397/398/399/400/401/402/403/404/405/406/407/408/409/410/411/412/413/414/415/416/417/418/419/420/421/422/423/424/425/426/427/428/429/430/431/432/433/434/435/436/437/438/439/440/441/442/443/444/445/446/447/448/449/450/451/452/453/454/455/456/457/458/459/460/461/462/463/464/465/466/467/468/469/470/471/472/473/474/475/476/477/478/479/480/481/482/483/484/485/486/487/488/489/490/491/492/493/494/495/496/497/498/499/500/501/502/503/504/505/506/507/508/509/510/511/512/513/514/515/516/517/518/519/520/521/522/523/524/525/526/527/528/529/530/531/532/533/534/535/536/537/538/539/540/541/542/543/544/545/546/547/548/549/550/551/552/553/554/555/556/557/558/559/560/561/562/563/564/565/566/567/568/569/570/571/572/573/574/575/576/577/578/579/580/581/582/583/584/585/586/587/588/589/590/591/592/593/594/595/596/597/598/599/600/601/602/603/604/605/606/607/608/609/610/611/612/613/614/615/616/617/618/619/620/621/622/623/624/625/626/627/628/629/630/631/632/633/634/635/636/637/638/639/640/641/642/643/644/645/646/647/648/649/650/651/652/653/654/655/656/657/658/659/660/661/662/663/664/665/666/667/668/669/670/671/672/673/674/675/676/677/678/679/680/681/682/683/684/685/686/687/688/689/690/691/692/693/694/695/696/697/698/699/700/701/702/703/704/705/706/707/708/709/710/711/712/713/714/715/716/717/718/719/720/721/722/723/724/725/726/727/728/729/730/731/732/733/734/735/736/737/738/739/740/741/742/743/744/745/746/747/748/749/750/751/752/753/754/755/756/757/758/759/760/761/762/763/764/765/766/767/768/769/770/771/772/773/774/775/776/777/778/779/780/781/782/783/784/785/786/787/788/789/790/791/792/793/794/795/796/797/798/799/800/801/802/803/804/805/806/807/808/809/810/811/812/813/814/815/816/817/818/819/820/821/822/823/824/825/826/827/828/829/830/831/832/833/834/835/836/837/838/839/840/841/842/843/844/845/846/847/848/849/850/851/852/853/854/855/856/857/858/859/860/861/862/863/864/865/866/867/868/869/870/871/872/873/874/875/876/877/878/879/880/881/882/883/884/885/886/887/888/889/890/891/892/893/894/895/896/897/898/899/900/901/902/903/904/905/906/907/908/909/910/911/912/913/914/915/916/917/918/919/920/921/922/923/924/925/926/927/928/929/930/931/932/933/934/935/936/937/938/939/940/941/942/943/944/945/946/947/948/949/950/951/952/953/954/955/956/957/958/959/960/961/962/963/964/965/966/967/968/969/970/971/972/973/974/975/976/977/978/979/980/981/982/983/984/985/986/987/988/989/990/991/992/993/994/995/996/997/998/999/1000/1001/1002/1003/1004/1005/1006/1007/1008/1009/1010/1011/1012/1013/1014/1015/1016/1017/1018/1019/1020/1021/1022/1023/1024/1025/1026/1027/1028/1029/1030/1031/1032/1033/1034/1035/1036/1037/1038/1039/1040/1041/1042/1043/1044/1045/1046/1047/1048/1049/1050/1051/1052/1053/1054/1055/1056/1057/1058/1059/1060/1061/1062/1063/1064/1065/1066/1067/1068/1069/1070/1071/1072/1073/1074/1075/1076/1077/1078/1079/1080/1081/1082/1083/1084/1085/1086/1087/1088/1089/1090/1091/1092/1093/1094/1095/1096/1097/1098/1099/1100/1101/1102/1103/1104/1105/1106/1107/1108/1109/1110/1111/1112/1113/1114/1115/1116/1117/1118/1119/1120/1121/1122/1123/1124/1125/1126/1127/1128/1129/1130/1131/1132/1133/1134/1135/1136/1137/1138/1139/1140/1141/1142/1143/1144/1145/1146/1147/1148/1149/1150/1151/1152/1153/1154/1155/1156/1157/1158/1159/1160/1161/1162/1163/1164/1165/1166/1167/1168/1169/1170/1171/1172/1173/1174/1175/1176/1177/1178/1179/1180/1181/1182/1183/1184/1185/1186/1187/1188/1189/1190/1191/1192/1193/1194/1195/1196/1197/1198/1199/1200/1201/1202/1203/1204/1205/1206/1207/1208/1209/1210/1211/1212/1213/1214/1215/1216/1217/1218/1219/1220/1221/1222/1223/1224/1225/1226/1227/1228/1229/1230/1231/1232/1233/1234/1235/1236/1237/1238/1239/1240/1241/1242/1243/1244/1245/1246/1247/1248/1249/1250/1251/1252/1253/1254/1255/1256/1257/1258/1259/1260/1261/1262/1263/1264/1265/1266/1267/1268/1269/1270/1271/1272/1273/1274/1275/1276/1277/1278/1279/1280/1281/1282/1283/1284/1285/1286/1287/1288/1289/1290/1291/1292/1293/1294/1295/1296/1297/1298/1299/1300/1301/1302/1303/1304/1305/1306/1307/1308/1309/1310/1311/1312/1313/1314/1315/1316/1317/1318/1319/1320/1321/1322/1323/1324/1325/1326/1327/1328/1329/1330/1331/1332/1333/1334/1335/1336/1337/1338/1339/1340/1341/1342/1343/1344/1345/1346/1347/1348/1349/1350/1351/1352/1353/1354/1355/1356/1357/1358/1359/1360/1361/1362/1363/1364/1365/1366/1367/1368/1369/1370/1371/1372/1373/1374/1375/1376/1377/1378/1379/1380/1381/1382/1383/1384/1385/1386/1387/1388/1389/1390/1391/1392/1393/1394/1395/1396/1397/1398/1399/1400/1401/1402/1403/1404/1405/1406/1407/1408/1409/1410/1411/1412/1413/1414/1415/1416/1417/1418/1419/1420/1421/1422/1423/1424/1425/1426/1427/1428/1429/1430/1431/1432/1433/1434/1435/1436/1437/1438/1439/1440/1441/1442/1443/1444/1445/1446/1447/1448/1449/1450/1451/1452/1453/1454/1455/1456/1457/1458/1459/1460/1461/1462/1463/1464/1465/1466/1467/1468/1469/1470/1471/1472/1473/1474/1475/1476/1477/1478/1479/1480/1481/1482/1483/1484/1485/1486/1487/1488/1489/1490/1491/1492/1493/1494/1495/1496/1497/1498/1499/1500/1501/1502/1503/1504/1505/1506/1507/1508/1509/1510/1511/1512/1513/1514/1515/1516/1517/1518/1519/1520/1521/1522/1523/1524/1525/1526/1527/1528/1529/1530/1531/1532/1533/1534/1535/1536/1537/1538/1539/1540/1541/1542/1543/1544/1545/1546/1547/1548/1549/1550/1551/1552/1553/1554/1555/1556/1557/1558/1559/1560/1561/1562/1563/1564/1565/1566/1567/1568/1569/1570/1571/1572/1573/1574/1575/1576/1577/1578/1579/1580/1581/1582/1583/1584/1585/1586/1587/1588/1589/1590/1591/1592/1593/1594/1595/1596/1597/1598/1599/1600/1601/1602/1603/1604/1605/1606/1607/1608/1609/1610/1611/1612/1613/1614/1615/1616/1617/1618/1619/1620/1621/1622/1623/1624/1625/1626/1627/1628/1629/1630/1631/1632/1633/1634/1635/1636/1637/1638/1639/1640/1641/1642/1643/1644/1645/1646/1647/1648/1649/1650/1651/1652/1653/1654/1655/1656/1657/1658/1659/1660/1661/1662/1663/1664/1665/1666/1667/1668/1669/1670/1671/1672/1673/1674/1675/1676/1677/1678/1679/1680/1681/1682/1683/1684/1685/1686/1687/1688/1689/1690/1691/1692/1693/1694/1695/1696/1697/1698/1699/1700/1701/1702/1703/1704/1705/1706/1707/1708/1709/1710/1711/1712/1713/1714/1715/1716/1717/1718/1719/1720/1721/1722/1723/1724/1725/1726/1727/1728/1729/1730/1731/1732/1733/1734/1735/1736/1737/1738/1739/1740/1741/1742/1743/1744/1745/1746/1747/1748/1749/1750/1751/1752/1753/1754/1755/1756/1757/1758/1759/1760/1761/1762/1763/1764/1765/1766/1767/1768/1769/1770/1771/1772/1773/1774/1775/1776/1777/1778/1779/1780/1781/1782/1783/1784/1785/1786/1787/1788/1789/1790/1791/1792/1793/1794/1795/1796/1797/1798/1799/1800/1801/1802/1803/1804/1805/1806/1807/1808/1809/1810/1811/1812/1813/1814/1815/1816/1817/1818/1819/1820/1821/1822/1823/1824/1825/1826/1827/1828/1829/1830/1831/1832/1833/1834/1835/1836/1837/1838/1839/1840/1841/1842/1843/1844/1845/1846/1847/1848/1849/1850/1851/1852/1853/1854/1855/1856/1857/1858/1859/1860/1861/1862/1863/1864/1865/1866/1867/1868/1869/1870/1871/1872/1873/1874/1875/1876/1877/1878/1879/1880/1881/1882/1883/1884/1885/1886/1887/1888/1889/1890/1891/1892/1893/1894/1895/1896/1897/1898/1899/1900/1901/1902/1903/1904/1905/1906/1907/1908/1909/1910/1911/1912/1913/1914/1915/1916/1917/1918/1919/1920/1921/1922/1923/1924/1925/1926/1927/1928/1929/1930/1931/1932/1933/1934/1935/1936/1937/1938/1939/1940/1941/1942/1943/1944/1945/1946/1947/1948/1949/1950/1951/1952/1953/1954/1955/1956/1957/1958/1959/1960/1961/1962/1963/1964/1965/1966/1967/1968/1969/1970/1971/1972/1973/1974/1975/1976/1977/1978/1979/1980/1981/1982/1983/1984/1985/1986/1987/1988/1989/1990/1991/1992/1993/1994/1995/1996/1997/1998/1999/2000/2001/2002/2003/2004/2005/2006/2007/2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021/2022/2023/2024/2025/2026/2027/2028/2029/2030/2031/2032/2033/2034/2035/2036/2037/2038/2039/2040/2041/2042/2043/2044/2045/2046/2047/2048/2049/2050/2051/2052/2053/2054/2055/2056/2057/2058/2059/2060/2061/2062/2063/2064/2065/2066/2067/2068/2069/2070/2071/2072/2073/2074/2075/2076/2077/2078/2079/2080/2081/2082/2083/2084/2085/2086/2087/2088/2089/2090/2091/2092/2093/2094/2095/2096/2097/2098/2099/2100/2101/2102/2103/2104/2105/2106/2107/2108/2109/2110/2111/2112/2113/2114/2115/2116/2117/2118/2119/2120/2121/2122/2123/2124/2125/2126/2127/2128/2129/2130/2131/2132/2133/2134/2135/2136/2137/2138/2139/2140/2141/2142/2143/2144/2145/2146/2147/2148/2149/2150/2151/2152/2153/2154/2155/2156/2157/2158/2159/2160/2161/2162/2163/2164/2165/2166/2167/2168/2169/2170/2171/2172/2173/2174/2175/2176/2177/2178/2179/2180/2181/2182/2183/2184/2185/2186/2187/2188/2189/2190/2191/2192/2193/2194/2195/2196/2197/2198/2199/2200/2201/2202/2203/2204/2205/2206/2207/2208/2209/2210/2211/2212/2213/2214/2215/2216/2217/2218/2219/2220/2221/2222/2223/2224/2225/2226/2227/2228/2229/2230/2231/2232/2233/2234/2235/2236/2237/2238/2239/2240/2241/2242/2243/2244/2245/2246/2247/2248/2249/2250/2251/2252/2253/2254/2255/2256/2257/2258/2259/2260/2261/2262/2263/2264/2265/2266/2267/2268/2269/2270/2271/2272/2273/2274/2275/2276/2277/2278/22

Stefan Schmidt: „Die letzte CPC-Challenge war echt ganz ok, bis auf das CPC+ -Gesülze.“
(Anm. d. Red.: „Gesülze“ meint. „etwas besser darstellen, als es ist“. Da die „CPC plus-News“ aber nur auf Tatsachen basieren, zeigt Dein Kommentar, wie sehr die neuen CPCs unterschätzt werden.)

DSC of PDW!: „Urlaub ohne CC = ohne Spaß“

Elmsoft of GCS: „Die dritte CC war wieder mega, die CPC-Bild auch. (...) In der allgemeinen Turrigan II-Euphorie war ich auch sehr glücklich über Deinen Satz „... aber sicher noch nicht das letzte Wort in Sachen technischer Ausnutzung“. Endlich mal einer, der sich nicht gar soooo blenden läßt. Ich kann dieses idiotische Programmiersystem schon fast nicht mehr sehen. Da wird nämlich jedes Bild neu aufgebaut, also zuerst der Hintergrund, dann die Sprites drauf, dann die Screenbank wechseln und alles wieder von vorne. So ein Game setzt kein programmtechnisches Geschick mehr voraus. (...) Was jetzt nicht heißen soll, „Cyborgs“ wäre besser (...).“

Knutschfleck: „Die neue CC gefällt mir sehr gut, wenn auch an manchen Stellen die Kopierqualität zu wünschen übrig läßt. Die Spiele- und Demo-Tests sind, von der Menge und der Beschreibung her, gut. Ausnahmen bestätigen die Regel: einem Flop-Spiel wie Star Bowls wird eine viertel Seite gewidmet und für Games like Total Recall und North & South nur (gute) Noten ???
Die Szene-Artikel sind goil. Besonders die 2 über die BMC-Party (by the way: den einen Bericht hat Mickey verbrochen, aber der andere ?) sind interessant und witzig geschrieben. (...) Übrigens, von einem Zusammenschluß von der CC mit der CI halte ich nicht so viel, im Gegenteil: je mehr Fanzines, desto besser. Kooperation statt Fusion !“
(Anm. d. Red.: Ich drucke ab, was ich kann. Wenn für gute Games manchmal nur Noten eingeschickt werden, kann ich nix machen. - Der andere Bericht ist von Thriller. - CC+CI findet nicht statt, da CI als Kultmag eigenständig erhalten bleiben soll. CC+CPI ist wahrscheinlich, was kein Nachteil ist, da alle CC-Artikel dann eben in CPI stehen und man nur für ein Heft bezahlen muß.)

Nochmal DSC: „Die CC Nr. 3 war die schlechteste bis jetzt ! ... Bitte teste in Zukunft nur noch Games, die Du selber hast, und schreibe nicht mehr aus A100% bzw. AA ab ! Das führt nur dazu, daß Leute verleitet werden, Games zu kaufen, die nach Meinung der Zeitungen geil sind, aber in Wirklichkeit nur Schrott sind ! Siehe Equinoxe (Poum-Tracker) und Darkman (Anm.v.OAS: neues Game von Ocean): ich habe beide Programme, und sie sind beide beschissen ! Aber da Poum Redakteur bei A100% ist, konnten die Leute sein Programm ja nicht verreißen ! Dafür lobten sie es als Revolution ! Ja, voll daneben !“
(Anm.d.Red.: Natürlich testen wir nur Programme, die den Redakteuren vorliegen. Nur in der Rubrik „Neues vom CPC-Markt“ berichten wir über Titel, die uns noch nicht vorliegen. Dort „testen“ wir aber keine Soft !)

Schlumpf: „Der Inhalt von CC 3 ist wieder spitze. Jedoch die Druckqualität... Change your copyshop!“

(Anm.d.Red.: Liegt an der Tagesform der/des Kopierer(s) !)

K-OS of PDW: „Ich find's echt super, daß Du die CC (fast ganz allein) auf die Beine gestellt hast und daß Du Dich so reingehängt hast !“

(Anm.d.Red.: YOH! Und weiter geht's!)

BBS: „Noch eine Klarstellung zum Fucking Exams - Test von K-OS: Mehr als Ficker wird in der Demo nicht geflucht. Das mit den 3 „zu schnellen“ Scrollings finde ich übertrieben ! Die Scrollings drehen sich noch um die eigene Achse, um das nicht zu vergessen! Und außerdem: „LOGON SYSTEM - THE BEST TEAM ON CPC“ ist in Mode 2, das Scrolling in Mode 1 und das Logo, das auf und ab jumpst, in Mode 0. Das ist wirklich schwer zu realisieren (das bewegte Split-screen).“

CFG: „CC 3 ist wieder ganz gut geworden, finde ich !! Gibt es schon eine neue CC ?“

(Anm.d.Red.: Ja, hat sie einer schon gesehen ?)

A+M Soft: „Das Teil ist geil !!!“

KLEINANZEIGEN

Suche Original- oder kopiertes Handbuch des NLQ 401, da ich beim Kauf leider keines bekommen habe. Übernehme Kopier-, Porto- und sonstige Kosten. Bitte melden bei: Karsten Kammler, Heinrich-Hertz-Straße 4, 4280 Borken-Gemen, Tel. 02861/5117

Tausche neuere Demos und Fanzines auf 3" und 3,5". Melden bei R. Kabala, Magdeburger Str. 5, 6752 Winnweiler

Jetzt beziehe ich mich mal auf den Test zum „Cool Magazine“ (CC 3): In dem Preis von 3,50 DM sind Versandkosten enthalten. Diese sind günstiger als die Nachfrage. Ansonsten ist die Zeitung so, wie sie geschildert wurde. DEA of CT

Wer Lust hat, kann jederzeit Artikel oder sonstige Berichte und Kleinanzeigen für das „Cool-Mag“ schicken. Bitte an DEA of CT, PLK 155576 E, 5180 Eschweiler

Verkaufe CPC 464 mit GT 65 (Grünmonitor) und Vortex TV-Modulator, sowie DDI-1 Diskettenlaufwerk (3 Zoll)! Dazu noch ca. 65 Spiele auf Cassette (alles Originale!) und 3-Zoll Leerdiscs ! Dabei ist auch ein Original-AMSTRAD-Joystick (mit Anschlußmöglichkeit eines zweiten Joysticks) und einige Zeitschriften. Alles komplett nur 380,-DM, plus Versandkosten und Nachnahmegebühr !
A+M Soft, PLK 066540 C, 8522 Herzogenaurach 1

Löse meine Softwaresammlung auf ! Über 60 Disks und über 80 Cassetten. Liste gg. 60 Pf. in Briefmarken bei W. Trantow (nein, nicht Trantor -Anm.d.Red.), Mörehsiedlung 21, 2120 Lüneburg

Schlumpf (aus Gera) fährt am Sonnabend, dem 14.3.92, zur CeBIT nach Hannover und würde unterwegs Leute mitnehmen. Wer also zum Great CPC Meeting auf der CeBIT kommen will und an der Strecke Gera-Erfurt-Gotha-Mühlhausen-Göttingen-Hildesheim-Hannover wohnt, melde sich bei der Redaktion.

Mr. AMS würde ja gerne die lang angekündigte SPLIT THE BIT (Diskmag) machen. Nur fehlen Leute, die mitmachen. Also geht Stoff und zwar an PE 1404 8110 Murren !

Kleinanzeigen einfach formlos an die Red. schicken ! --- Kostenlos, also her damit !

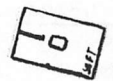
Omega-Software

Schlecht, schlecht, schlecht.
Mangelhaft !

Geniales Motorspielspiel ! Im Großen und Ganzen sehr gute Grafik ! Sehr gute Spielabläufe !
by GWM

Ganz weiteres Spiel !
T-1000

Sehr gutes Utilitie zum Erstellen von Freescape
Adventuren als Thriller, Total Horror, Action Master
etc. Wahrscheinlich viele Optionen, mit guten Beispiel-
Programmen ! Allerdings Anleitungsmöglichkeit !!



Hydra

Ziemlich schlappers Schnellbootrennspiel, wie James
Bond Umsetzung LIVE AND LET DIE

Gutes Denkspiel ! Aufgabe ist
klar ! Zusammenfassen ! Das

FANZINE-TEST: CPC-FASTLOADER Nr. 1

Der deutsche CPC-Fanzine-Markt macht sich ! Schon das
vierte Mag, das in der letzten Zeit sein Comeback gege-
ben oder ganz neu erschien: CPC-FASTLOADER bereichert
nach CI, CFI und CC die Szene ! Leather Rebel, bisher
noch nicht sonderlich bekannt, besorgt das Papermag
nicht nur im Alleingang, er hat sich auch einiges vor-
genommen: CFL soll monatlich erscheinen und lediglich
2 Deutsche Mark kosten. Heft 1 ist gar kostenlos ! Ich
habe jedenfalls beim Postabholen bisher noch nicht viel
größere Schocks bekommen, als diesmal völlig unangekün-
digt ein neues Mag aus deutschen Landen zu erhalten
(noch größere Überraschung löste freilich Thrillers
Sendung von damals mit CI 7 bei mir aus...). Soviel vor-
weg: CFL hat große Ambitionen !
Es handelt sich also um ein (noch) 8-seitiges Magazin
im DIN A4-Format, das sich weder im Inhalt, noch im
Layout wesentliche Blößen erlaubt. Die CC präsentiert
die erste CFL-Ausgabe im Anhang, also macht Euch selber
ein Bild.
Bleibt zu hoffen, daß die CFL gebührende Unterstützung
erhält, was sicher das größte Problem für ein gutes Fan-
zine in Deutschland ist...
Eines ist mir aber noch unklar: Was meint der Untertitel
„Faster than light“ ? Das scheitert doch schon an der
Deutschen Bundespost...

(Omega Soft)

FIRST AID

- Pokes, die beispielsweise mit dem Multiface-Modul einzu-
geben sind:
- Shadow of the Beast: &2920,0 (unendl. Energie)
 - Magicland Dizzy: &FE9B,0 (auf dem Wasser gehen)
&F7B3,&C9 (Super-Sprung)
- Paßwörter:
- Supercars: ODIE und BIGC (im Track-Selection-Screen
eingeben)
 - Night Shift: Kirsche/Kirsche/Banane/Blaubeere (Level30)
- Cheats:
- Arkanoid II: Im Menü die Tasten T A I O drücken. Da-
raufhin ändert das Border die Farbe und
im Spiel öffnet man per ESC das Tor zum
nächsten Level.
 - Blazing Thunder: S L I M E im Options-Screen drücken
(unendlich Leben)
 - Yogi's Great Escape: Redfine Keys: I C E (unendl. L.)
 - Continental Circus: CLR drücken und Tasten neu mit
C H E A T und SPACE definieren
(unendl. Versuche)

Tips:

- Hero Quest: Level 1 (The Maze): Zusammenarbeit aller.
Jeden Raum nach Gold durchsuchen, Charaktere aufbauen.
Wizard kann nur 100 Goldstücke aufnehmen ! Level 2 (Res-
cue Sir Ragnar): Zusammen bleiben. Bei Monstern sofort &
gleichzeitig angreifen. Ständig Gold suchen. Südlichste
Kiste meiden (Palle + leer) ! Level 3 (The Lair of the
Orc Warlord): Bewaffnung kaufen, Gold suchen. Den War-
lord als Gruppe angreifen. Level 4 (Prince Magnus' Gold):

... (siehe Seite 1) ... falls ein Fallgrube im Weg ist, bringt das der Dwarf in Ordnung. Wenn man den Schatz behält, können die Charaktere nicht Champions werden, aber man erhält 50 Goldmünzen extra.

Ein Leser hat Fragen zu Carrier Command. Wer kann helfen?

1. Wie speichert man einen Zwischenstand ab?
2. Wenn ich ein Strategy Game spiele, dann baut sich auf den Inseln, auf die ich meine ACCBS abstelle, nichts auf. Die gesamte Produktion der Güter muß meine Base Island übernehmen (und die schafft alleine nicht viel). Warum baut sich auf den Inseln also nichts auf? Wenn ich übrigens ein Action Game spiele, dann bauen sich die Commandcentres usw. problemlos auf.

(OAS)

BERICHT: SCUG-TREFFEN

In Form eines Leserbriefes ging von Mr. AMS dieser Bericht über ein Treffen der Schneider CPC User Group (siehe CPC-Club-Anzeigen im CP) ein:

Der Preis für die Plus-Maschinen liegt jetzt so halbwegs im akzeptablen Bereich. Allerdings hatte ich nichts oder nicht viel von den Erweiterungen. Vor allem hat der CPC+ Kompatibilitätsprobleme weil das AMSDOS verschoben wurde, wie ich auf dem Treffen der SCUG erfahren habe. Herrn Wiedmann habe ich das auch gesehen. Da war dann so ein Typ mit einem 386er im Tower und wir sind beim Wühlen in einer Diskettenbox über einen CPC-Emulator gestolpert. Kein Witz, sowas gibts wirklich. Naja, den haben wir dem dann in die Hand gedrückt und der hat ihn gestartet. Die Maschine ist nicht gelaufen, die ist gekrochen! Natürlich war der Emulator auch völlig unausgereift, kein AMSDOS, VDOS, X-DDOS oder was ähnliches ist uns zur Verfügung gestanden. Bei der Eingabe von CAT hat er "Press PLAY, then any key" gebracht. Es ist mir zwar klar, daß einige Z80-Befehle für den 386 erst mal übersetzt werden müssen (Z80 und 80386 sind bekanntlich nicht 100% kompatibel), aber sowas von langsam! Wir haben uns natürlich in ausreichendem Maß lustig über diese MS-DOS-Schnecke gemacht. So ein STling ist mit einem Portfolio (der Computer, der so klein ist, daß man damit nicht mehr vernünftig arbeiten kann) rumgerannt. Er hat noch 'nen CPC im Schrank, hat er gesagt, und darum hat er mich auch in dem Ding gespeichert. Helmut Jungkunt hat seinen aufgepowerten CPC mitgebracht und großartig ZCPR angepriesen. Als ich dann Logon System 1991 - The Demo gestartet habe geriet er allerdings in Panik, er hatte Angst um seine Festplatte und hat uns deshalb auf Stefans CPC plus verwiesen, der hatte allerdings so seine Kompatibilitätsprobleme. Also haben wir schnell einen anderen CPC seines Grünmonitors beraubt und diesen Greeny Screeny an eine 6128-Konsole gehängt. Naja, Grünmonitor und Overscan, war nicht so ganz das wahre. Aber als der CPC angefangen hat Musik zu dudeln (als einziger Rechner auf dem ganzen Meeting) guckten alle her, egal ob MS-DOSler, STling, CP/Mer aller Art oder ähnliche Gattungen des Homos sapiens personal-computerus. Ein TA ist auch rumgestanden. Auf dem habe ich aber immer nur bierernste Sachen, oder zumindest Sachen, die bierernst ausgeschaut haben, gesehen. Eine kleine Portion Burnin' Rubber habe ich auch gespielt, allerdings mit so einen schwergängigen Competition Pro - und ich dachte immer die haben Mikroschalter. Das Joypad hatte Stefan nicht dabei. Außerdem hat er ein Shell für den CPC geschrieben, allerdings hatte er das EPROM daheim liegen lassen. Naja, ist auch noch nicht so ganz fertig, das Shell. Aber man darf gespannt sein.

FANZINE - ADRESSEN

DIT von LOGON SYSTEM gab mir einige Fanzine-Adressen in Frankreich. Inwieweit es sich dabei um Paper- oder Diskmags handelt, weiß ich leider nicht. Mal anfragen!

- Joystad, Mad Rel, 23 rue Aurillon, F-91600 Savigny
- Noix de Croco, Veyre, 3 rue Sebbane, F-69600 Oullins
- Magazine, Franck Rousseau, 9 rue du Donjon, F-91800 Brunoy
- Runstrad, 58 rue de la Briquetterie, F-17000 La Rochelle

Internationalen Antwortschein bzw. Tauschware nicht vergessen!

(OAS)

FANZINE-TEST: CPC-POWER INTERNATIONAL Nr.8

Die alt eingesessenen deutschen Paperfanzines geben ihr Comeback. Nach der plötzlichen Rückkehr der CI heißt es nun auch: CPI strikes back! Ende Februar noch die Bankrott-Meldung und „nie wieder ein Fanzine“ (O-Ton Herausgeber M.B.), ein halbes Jahr später die Relaunch-Ankündigung, und eines Tages, ich gerade in meinem Hotel in Athen, pfeift mich der Rezeptionstyp herbei und überreicht mir den Umschlag mit der druckfrischen CPI 8. So kann's gehen. Von der Ausgabennummer 8 sollte man sich aber nicht täuschen lassen. Heft 6 wäre richtiger, da Nr. 4/5 und 6/7 Doppelausgaben waren. Genug der Vorrede. Fakten! CPI Nr. 8. 1.10.91. Von Mickey & Co. 14 beidseitige A4-Seiten. DTP-mäßig gelayoutet (klarer Fortschritt gegenüber früheren Ausgaben). Preis: 5,-DM. Höhepunkt ist eigentlich nur der 2-seitige, recht tiefgreifende 1. Teil der Serie „Grafik & Basic des CPCs“. Ein Lob für Idee und Absicht geht an die „Umweltseite“, aus der aber mehr gemacht werden könnte als lediglich eine Abschrift des Greenpeace-Magazins. - Was sonst noch: AMSTRAD ACTION-Vorstellung (kann für 165 DM bei CPI abonniert werden!), ein Gametest (Hero Quest (Resultat: 90%)) und der Rest stark CI- und CC-inspiriert (Artikel aus CI Nr. 2 neu aufgewärmt, Top 10s, CPC-Einkaufsführer, CPC Aktuell,...). Im Heft auch ein Gutschein, für den man 2,50 DM Ermäßigung auf evtl. weitere Bestellungen bekommt (der Artikel, den man beim Herausschnippen des Q-Pongs beschädigt, ist sowieso nur eine KNS-Satire aus CI 2 ...). - Richtig losgehen wird es aber auch erst wieder ab der nächsten Ausgabe: 30 Seiten, ein Forth-Kurs und vor allem ein Covertape mit PD-Soft sind angekündigt. Der Preis von 6,-DM wird dann auch in Ordnung gehen. Allerdings stellt sich die Frage, ob eine Disk als Heftzugabe nicht sinnvoller wäre. Das Kapitel „Cassette“ sollte auf dem CPC langsam abgehakt werden. Der Preis für Heft + Disk würde dabei auch nur höchstens 10 DM betragen. Eine Überdenkung des Konzepts wäre somit wünschenswert. FAZIT: Für 2,50 DM (5,00 minus 2,50-Gutschein) ganz brauchbar. Für CPC- und Fanzine-Fans sowieso ein Muß. Die nächste CPI erscheint am 2.1.92. Bestellungen und Artikel (im ASCII-Format auf 3"- oder 5,25"-AMSDOS-Disk) sind zu senden an die CPI-Redaktion, Mike Behrendt, Postfach 501132, D-5000 Köln 50.

(Omega-Soft)

CPC-CHALLENGE No.04

Red - Adresse: post lagemd

von Omega Soft (OAS)
und

PLK 124 105 C
W-2300 Kiel 1

Bir Boss Soft (33S)

Da Silva of BENG! (DSC)

Elmssoft Game Systems of Godless Cracker Satans (EIS of GCS)

Goldwyn-Meier of The Copy Warriors (TWM of TCW)

LINK

Mickey of The Copy Warriors

Thriller of Guild of Swappers (GOS)

WEERE! of GCS

- & Knutschfleck

++ REDAKTIONSSCHLUß FÜR CC 05: SA, 11.1.1992 ++

VORSCHAU AUF CC 5

- Bericht über den Happy Computer Scanner (by Schlumpf)
- MC-Kurs Teil II (by Thriller)
- DFÜ-Kurs (by COMSOFT) (wenn Mike mir endlich mal die Artikel schickt)
- u.v.a.m.!



FANZINE-TESTS

CEPC CHALLENGE

by LINK



Die Demo-Top Ten ist diesmal von DSC aufgestellt worden. In Klammern die Platzierung der Demos bei Mickeys Aufstellung aus CG Nr. 3.
 Neue Demos aus Frankreich, die sich sehen lassen können:
 Scanline System Megademo und Toxic Demo ! Aus deutschen Landen ist auch mal wieder eine Topdemo in Umlauf: Alien Demo III !
 Gespannt sein darf man auf die CPC AMSTRAD INT. 2+3/92 ! Dort wartet nämlich ein Bericht über einige der besten Demos auf uns ! Vorgestellt werden sollen z.B. The Demo (V 4.0), Alien Demo 3 und Terrific Demo.
 Diese Information habe ich aus erster Hand ! Ein Bericht über Fan-zines ist auch geplant.
 Erwähnenswert noch, daß das ASM-Magazin über Demos aller Systeme berichten will. Laßt Euch also mal herab und schickt eine Disk mit neuen guten Demos an die ASM, Kennwort Feedback/Demos, PF 870, 3440 Eschwege.
 Demo-Vorstellungs-Erfolg kann ich nicht versprechen, aber je mehr CPC-Demos eingehen, desto sicherer ist er !
 Viel Spaß beim Demogucken (und -coden ?) wünscht ... Omega Soft



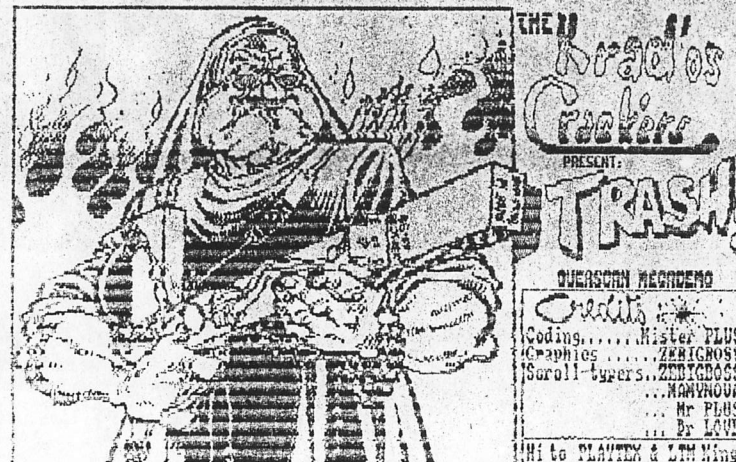
TRASH DEMO

Tja, diese Demo ist schon ziemlich alt (1990), aber schlecht ist diese Demo auf jeden Fall nicht.
 Beim ersten Anblick des Directory erstaunte mich der Name : TRASH (am.: Abfall). Tja, nichts wie los und starte ich das Ding mal.
 Ich werde von einem FEFESSE-Sound überrascht, den ich aber schon bereits kenne. Langes Warten.... Und dann kommt die große Enttäuschung ! Einfach ein MODE 0-Text, der seine Farben ändert (16x16). Nach diesem Tiefpunkt erfreut sich mein Auge an einem abfallenden Sinusscrolling. Das (oder der) Font wurde geklaut; mir fällt aber nicht der Name dieses, jetzt, unglücklichen Games ein.
 Noch was nebenbei, die Demo kommt aus Frankreich, ist aber auf british english.
 Nach einem heftigen Spacedruck kommt ein ziemlich guter MODE 1 Screeny, welcher die Credits enthält. Die Musik ist wieder von FEFESSE.
 Die Grafik könnt ihr irgendwo im Heft bewundern, wenn DAS etwas Vernünftiges aus dem Scheißausdruck gemacht hat.
 Die Credits werden von mir reingezogen, und mein Finger gleitet ans SPACE.
 Ein OVERSCAN-Piccy (MODE 0) blickt mir ins Auge, das mich an Stormlord erinnert. Ein Sternschenscrolling schrollt von links nach rechts. Auf einmal ein gigantisches Aufblitzen meines Bildschirms, und zu dem OVERSCAN-Piccy schaut mich einer aus GHOST'N'GOBLINS an. Was der hier verloren hat ?? Obendraüber ist ein GHOSTWRITER, der in MODE 2 ist. (Tja, wieder mal SPLIT) Der ist auch dazu noch farbig. Und gaaaaanz unten am Bildschirmrand erscheint ein Scrolling. (gutes Font).
 Die Demo steigert sich in den Parts wie der Orgasmus (nicht pervers gemeint !!). Bloß einen Bug habe ich entdeckt : Den Scrolly im 3. Part kann man nicht richtig lesen ! Er geht aus dem Bildschirm raus. Genug geschwallt, komme ich zum Schluß :

Programm : 7 (von 10)
 Grafik : 5
 Sound : 9
 Effekte : 5

GESAMT : 25 => 62.5 %
 (BBS)

DEMO



→ THE BEST DEMOS:

01 THE DEMO	- LOGON SYSTEM	(02)
02 AMAZING DEMO	- LOGON SYSTEM + MALIBU CODERS	(05)
03 TERRIFIC DEMO STAGE 00001	- CADJO CLAN	(01)
04 MEGADemo	- BETASOFT COLOGNE	(03)
05 YAO DEMO	- BCAV	(07)
06 THE FIRST DEMO	- KKB	(04)
07 INTOX DEMO	- MALIBU CODERS + PIRATE 007	(05)
08 TRASH MEGADemo	- ? ? ?	(07)
09 DEMO NO.3	- ALIEN	(--)
10 CUDDLY DEMO PREVIEWS	- BLACK MISSION	(--)

So kann's passieren: Da bastelt man kurz vor dem Einschlafen noch an der neuen, ultimativen Spriteroutine, mit der man PANG 1:1 von der Konsole auf die alten CPCs herunterkonvertieren könnte, ärgert sich noch einmal über den idiotischen Kommentar von Ocean's "Assistant Software Manager" Lorraine Broxton, der zu der Idee meinte: "We do not commission work for just one format and our market is now mainly ST, AMIGA and PC" und mitten im (Gedanken-)Satz wird's endgültig dunkel. Den Rest nimmt man mit als Stoff für den nächsten Traum. Und so kam's dann auch. Plötzlich waren sie da, unzählige PANG Bälle, dazwischen Mr. Broxtons verzogene Fratze, ein endloses Gehüpf und Durcheinander, im Hintergrund der Source-Code meiner Spriteroutine, alles in einer Traumauflösung von 160*200 Punkten. Dann kommt der Punkt des großen Fallens, dem man in der Regel durch rasches Aufsetzen zu entkommen trachtet. Und schon sitzt man im Bett, naß und keuchend, mit der ganzen, vollen Erinnerung. So geschehen heute, 21.10.91, 0.35h. Die Erinnerung: Der schnellste Softwarescroll der Geschichte.

Ich (EGS of GCS!) hab's gleich für die niedergeschrieben, die sich noch nicht so recht mit Hardwarescrolls und ähnlichem neumodischem Zeugs anfreunden konnten. Was nicht davon abhalten soll, es trotzdem zu versuchen. Es kann natürlich sein, daß die nun folgende Methode schon oft in Demos verwendet wurde und daß der Trick uralt ist, für viele wird es aber trotzdem eine große Hilfe für ihre Demos sein.

Gut, fangen wir also an: Als Beispiel für die verschiedenen Methoden scrollen wir die oberste Zeile des Bildschirmspeichers, 79 Bytes von &C001 nach &C000. Es geht hier wirklich nur um's Prinzip, die echte Scrollroutine sollte sich dann schon jeder selbst basteln können.

In den guten alten Zeiten (MAGIC DEMO II) als ich noch keine Tabelle mit den Ausführungszeiten aller Z80 Befehle hatte, scrollte ich noch so:

```
LD HL,&C001:LD DE,&C000:LD BC,79:LDIR
```

Gut, geht? Verschlingt genau 426.25 msec (Mikrosekunden) oder 6.7 Rasterzeilen.

Dann kam TWINBLAST DEMO, ich hatte noch immer keine Zeittabelle, irgendwer hat mir jedoch den Tip gegeben, daß LDI schneller ist. Gut:

```
LD HL,&C001:LD DE,&C000:LDI:LDI:LDI:LDI:.... (79*LDI)
```

Schon besser: 312 msec oder 5 Rasterzeilen. Eine Steigerung von 27%!

So, und jetzt kommt er, der "Traumtrick": Inzwischen sollte es sich auch schon herumgesprochen haben, daß PUSH noch schneller als LDI ist. Nur wie soll man einen Scroll PUSHEN???

(Vorher bitte ein DI, sonst findet Ihr die Adresse der Interruptroutine mitten im Scroll wieder!)

```
LD SP,&C001:POP HL:POP DE:POP BC:POP AF:EXX:POP HL:POP DE:POP BC:
DEC SP:PUSH BC:PUSH DE:PUSH HL:EXX:PUSH AF:PUSH BC:PUSH DE:PUSH HL
LD SP,&C00F:POP HL:POP DE:POP BC:POP AF:EXX:POP HL:POP DE:POP BC:
DEC SP:PUSH BC:PUSH DE:PUSH HL:EXX:PUSH AF:PUSH BC:PUSH DE:PUSH HL
....3*GLEICH WEITER. (Immer &E zum Wert von SP)
LD SP,&C047:POP HL:POP DE:POP BC:POP AF:DEC SP:PUSH AF:PUSH BC:PUSH DE
PUSH HL:LD A,&C04F:LD (&C04E),A
```

Etwas verwirrend und langwierig, dafür kostet es genau 246 msec oder 3.8 Rasterzeilen. Eine Steigerung von 42% gegenüber LDIR. Der Scroll im MAGIC DEMO II hätte also fast doppelt so groß sein können. Wer da nicht zugreift ist selbst schuld. Viel Spaß beim Coden....

```
;Grosster Softwarescroll der Geschichte (c)1991 by EGS of GCS!
;Das Listing schaut vielleicht furchterregend aus, ich glaube aber trotzdem, das
;man diverse Tricks gerade dadurch besser lernt. Viel Spass beim Experimentieren
ORG &4000:NOLIST
XOR A:CALL &BBA5:LD (MATRIX+1),HL;Zeichenmatrixadresse im Rom holen
XOR A:CALL &BCOE:LD HL,&C000:LD DE,&C001:LD BC,&3FFF:LD (HL),183:LDIR
LD HL,&BD35:RES 7,H:LD (SOU+1),HL;Soundoutput mit &BD34
DI:LD BC,&7F88:OUT (C),C;Lower ROM einschalten+Mode 0
LD BC,&7F10:LD A,&5F:LD HL,&4455:OUT (C),C:OUT (C),H:DEC C:OUT (C),C:OUT (&7F
DEC C:OUT (C),C:OUT (C),L:DEC C:OUT (C),C:OUT (C),H;Farben
LD BC,&BC07:OUT (C),C:LD BC,&BD25:OUT (C),C:LD BC,&BC0C:OUT (C),C:LD BC,&BD33
OUT (C),C:LD BC,&BC0D:OUT (C),C:LD BC,&BDB0:OUT (C),C:LD BC,&BC06:OUT (C),C
LD BC,&BD24:OUT (C),C;Videocontroller
LD HL,&839:LD (L+1),HL:LD HL,&C9FB:L1 LD (O),HL;System rauswerfen,
;LOWER ROM ist ein, darum Spezialtrick
;Scrollprogramm ab &5000 ins Memory poken..
LD A,58:LD DE,&5000
LOOP1 PUSH AF:LD A,5
LOOP2 LD HL,SCROLL:LD BC,20:LDIR:DEC A:JR NZ,LOOP2
LD HL,SCROLL2:LD BC,18:LDIR:POP AF:DEC A:JR NZ,LOOP1
LD HL,&C4B1:LD D,0:LD IX,&5000:LD A,58
LOOP3 PUSH HL:LD B,6
LOOP4 LD (IX+1),L:LD (IX+2),H:LD E,&E:ADD HL,DE:LD E,20:ADD IX,DE:DJNZ LOOP4
LD E,6:SBC HL,DF:LD (IX-7),L:LD (IX-6),H:DEC HL:LD (IX-4),L:LD (IX-3),H
DEC IX:DEC IX
POP HL:LD E,A:LD A,H:ADD A,8:LD H,A:JR NC,W1:LD BC,&C050:ADD HL,BC
W1 LD A,E:DEC A:JR NZ,LOOP3
LD DE,RETURN:LD (IX+0),&C3:LD (IX+1),E:LD (IX+2),D
LD B,&F5:FFLY2 IN A,(C):RRA:JR C,FFLY2
EI:FFLY IN A,(C):RRA:JR NC,FFLY:HALT:HALT:HALT;Synchronisation
;Hauptprogramm
LOOP5 LD C,&FE:LD A,7:CALL SOU:LD A,R:LD C,A:XOR A:CALL SOU:LD A,R:LD C,A:LD A,
CALL SOU:LD A,8:LD C,15:CALL SOU
HALT:DI:LD (RETURN+1),SP:JP &5000:RETURN LD SP,0:EI;Scrollen
SPALT LD A,1:DEC A:JR NZ,W2:TEXTAD LD HL,TEX:LD A,(HL)
CP &FF:JR NZ,W3:LD HL,TEX:LD A,(HL)
W3 INC HL:LD (TEXTAD+1),HL:LD H,0:LD L,A:ADD HL,HL:ADD HL,HL:ADD HL,HL
MATRIX LD DE,0:ADD HL,DE:LD DE,TAB:LDI:LDI:LDI:LDI:LDI:LDI:LDI:LDI:LD A,8
W2 LD (SPALT+1),A:EXX:LD HL,&C4FF:LD BC,&C850:LD D,8:EXX:LD HL,TAB
LD B,8
LOOP6 LD A,183:RL (HL):JR NC,W4:LD A,&FF:W4 EXX:LD E,A:LD A,H
LD (HL),E:ADD A,D:LD H,A:LD (HL),E:ADD A,D:LD H,A:LD (HL),E:ADD A,D:LD H,A
LD (HL),E:ADD A,D:LD H,A:LD (HL),E:ADD A,D:LD H,A:LD (HL),E:ADD A,D:LD H,A
LD (HL),E:ADD A,D:LD H,A:LD (HL),E:ADD HL,BC
EXX:INC HL:DJNZ LOOP6
JP LOOP5
SOU JP 0
TEX DEFM "RHAAAAA!!! IST ES NICHT WUNDER-WUNDER-SCHOEN-DAS NEUE NOTRAN"
DEFM "TOR DEMO IM EXKLUSIVVERTRIEB VON OAS UND CC?? IST DER SOFTWARESCROLL "
DEFM "NICHT RIESEN-RIESEN-RIESEN-GROSS? GIBT'S SOWAS IM 'THE DEMO'??? WOHL NET!"
DEFM "DANN BAUT ES SCHOEN IN EURE DEMOS EIN! (SPEZIELL FUER DIE 8 PIXELSCROLL
DEFM "PRODUZENTEN. ICH WILL MAL KEINE NAMEN NENNEN) HE KALLE! KANNSTES DAS "
DEFM "NAECHSTE NOTRANTOR DEMO AUCH HIER VEROFFENTLICHEN??? ALSO BESSER ALS "
DEFM "DER GUTE ALTE MTI SCROLLMAKER IST'S DOCH SCHON-ODER?? WIE WAER'S UE"
DEFM "BRIGENS MIT EINEM DEMOWETTBEWERB? MAXIMALE LAENGE WIE HIER 1 SEITE! "
DB 255
SCROLL DB &31,0,0,&E1,&D1,&C1,&F1,&D9,&E1,&D1,&C1,&3B,&C5,&D5,&E5,&D9
DB &F5,&C5,&D5,&E5
SCROLL2 DB &31,0,0,&E1,&D1,&C1,&F1,&3B,&F5,&C5,&D5,&E5,&3A,0,0,&32,0,0
TAB DS 8
```

ASSEMBLER - DER KURS ! by THRILLER OF GOS!
PROFIMAESSIGES DEMOCODING !

SO, ICH WERDE NUN IN DEN KOMMENDEN AUSGABEN EINEN ASSEMBLERKURS DURCHFUEHREN. ICH WERDE GANZ VORNE BEGINNEN UND ZUERST SO DIE SOFTWARE-EINZELHEITEN ERKLAEREN UND WIE MAN RASTER UMSCHALTERT UND SO UND WERDE DANN LANGSAM ALLES NACH UND NACH, AUCH DIE HAERTEREN SACHEN BEHANDELN, WIE HARDCROLLING ETC....! VORAUSSETZUNG IST, DASS IHR DIE ASSEMBLER-BEFEHLE KOENNT UND EINEN ASSEMBLER HABT. IHR MUESST DIE BEFEHLE MIT IHREN FUNKTIONEN NICHT ALLE (!) IM KOPF HABEN, ABER SO DIE WICHTIGSTEN SCHON, UND MIT DER ADRESSIERUNG MUESSTET IHR EUCH AUCH SCHON NACH UND NACH SELBER VERTRAUT MACHEN. DAMIT MEINE ICH SO SPIELCHEN, WIE LD (HL), A UND LD A, (HL) UND LD L, A ...BLA BLA BLA!

FANGEN WIR ALSO ENDLICH AN MIT DEM GRUNDSTEIN JEDES DEMOCODERS, DEM BILDSCHIRMAUFBAU BEIM CPC:

DER BILDSCHIRMSPEICHER FAENGT NORMALERWEISE BEI &C000 AN UND GEHT BIS &FFFF. MAN KANN AUCH EINEN ANDEREN SPEICHERBEREICH VERWENDEN, ABER DANN MUSS MAN DIE HARDWARE-REGISTER VERAENDERN UND DAS WUERDE JETZT UND HIER AM ANFANG DOCH SCHON ZU WEIT FUEHREN. ALSO, WENN MAN DEN COMPI ANSCHALTET, LIEGT DER BILDSCHIRMSPEICHER (AUCH SCREEN-RAM, ODER VIDEO-RAM GENANNT) VON &C000-&FFFF.

NUN WIRD DER BILDSCHIRM FOLGENDERMASSEN AUFGEBAUT:

IN &C000 STEHT DER WERT FUEHRT DAS ERSTE BYTE (DAS OBERSTE BYTE) DES ERSTEN ZEICHENS GANZ LINKS OBEN IM SCREEN. POKET MAN ALSO AN &C000 EINEN WERT, SO ERSCHEINT DIESER IM OBEREN STEL DES ERSTEN SCREEN-ZEICHENS. (VORSICHT: WENN DER SCREEN IM READY-MODUS SCHON GESROLLT WURDE, IST AUCH DIE ANFANGSADRESSE VERAENDERT UND &C000 BILDET NICHT MEHR DEN ANFANG. DANN AM BESTEN Z.B. MODE 2 EINGEBEN!)

PROBIERE MAL:

MODE 2:INK 0,0:BORDER 5:LOCATE 1,12:POKE &C000,&FF

DU SIEHST: DAS ERSTE BYTE IM SCREEN WIRD DURCH EINEN STRICH AUSGEFUELLT.

IM MODE 2 IST JEDES ZEICHEN EXAKT 8 PIXEL BREIT. HIER UEBERNIMMT JEDES BIT EINES BYTES EINEN PIXEL. IST ALSO IM MODE 2 EIN BIT AN EINER BESTIMMTEN SCREENADRESSE 0, SO HAT AUCH DER PUNKT AN DIESER ADRESSE DIE FARBE 0, IST ES AUF 1 GESETZT, HAT AUCH DER PUNKT FARBE 1. NUN BESTEHT DAS ZEICHEN ABER AUCH NOCH AUS 8 VERTIKALEN REIHEN. IM MODE 2 HAT JEDE DIESER REIHEN IM ZEICHEN 1 BYTE. ALSO 8 BYTES, VON DENEN JEWEILS 1ES DURCH SEINE 8 BITS 8 PIXEL BESTIMMT, ERGEBEN EIN ZEICHEN AUS 8*8 PIXELN.

WEITER IST ZU SAGEN, DASS SICH DIE BENUTZUNG DES WORTES ZEICHENS EIGENTLICH NUR EXAKT AUF MODE 2 ANWENDEN LAESST. IN MODE 1 IST 1 ZEICHEN 2 BYTES BREIT. DAS HEISST, DASS INNERHALB VON 2 BYTES 1 PUNKT AUCH 2 BITS ZUGESPROCHEN BEKOMMT, DIE LETZTENDLICH AUSSAGEN, JE NACHDEM, WAS SIE FUEHRT EINEN WERT ERGEBEN (00=0/01=1/ 10=2/11=3), WAS FUEHRT EINE FARBE DER PUNKT HAT. IM MODE 0 HAT EIN ZEICHEN Sogar 4 BYTES !!!

UM DIE ANORDNUNG EINES MODE 0 ZEICHENS ZU VERDEUTLICHEN:

10 MODE 0:PRINT"O << SPACE TO KILL!"

20 FOR Z=&C000 TO &F800 STEP &800:FOR A=0 TO 3:POKE Z+A,&FF:CALL &BB18:NEXT

SO, DAS VERDAUT JETZT MAL UND DANN LEST WEITER!

DIE ADRESSIERUNG DES BILDSCHIRMAUFBAUS GEHT JETZT SO VOR SICH, DASS DIE ADRESSEN VON &C000-&C7FF ERSTEINMAL ALLE BYTES DER OBERSTEN REIHEN JEDES ZEICHENS AUF DEM SCREEN NACHEINANDER VON LINKS OBEN NACH RECHTS UNTEN ANGEBEN.

ZUR VERDEUTLICHUNG EIN BEISPIEL:

MODE 2:FOR Z=&C000 TO &C7FF:POKE Z,&FF:NEXT

DIE ADRESSEN VON &C800 BIS &CFFF GEBEN ALLE BYTES DER 2.REIHE ALLER ZEICHEN WIEDER UND SO GEHT ES WEITER BIS &F800-&FFFF, DIE DIE BYTES DER UNTERSTEN REIHE WIEDERGEHEN. UM DAS ERSTE ZEICHEN DES SCREENS ALSO ZU LOESCHEN, MUESSTE MAN FOLGENDE ADRESSEN AUF 0 SETZEN:

WENN WIR ALSO JETZT VON ZEILE ZU ZEILE HUEPFEN WOLLEN, SO MUESSEN WIR AB &C000 UNSERE SCREENADRESSE IMMER SOLANGE HOCHZAEHLEN, BIS WIR DIE HOEHE 1 ZEICHENS UEBERSCHREITEN. DANN KOMMEN WIR UEBER DEN SPEICHERBEREICH VON &FFFF HINAUS. UND JETZT KOMMEN WIR ZUM ASSEMBLER-TEIL:

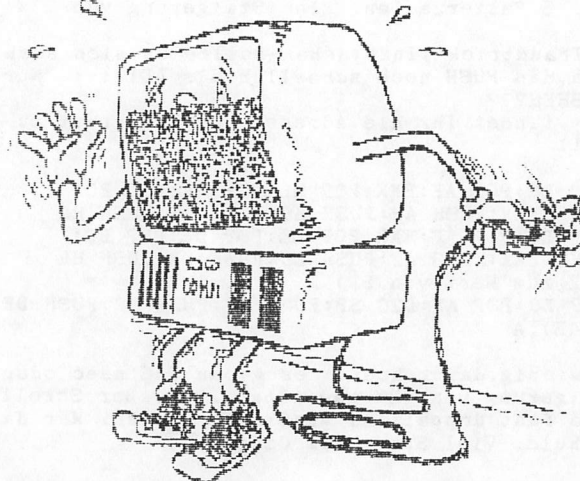
MAN STELLE SICH VOR, MAN WILL JEWEILS DAS ERSTE BYTE IN EINER ZEILE AUF &FF SETZEN: MAN FAENGT GANZ OBEN BEI &C000 AN, ADDIERT, UM IN DIE NAECHSTE ZEILE ZU KOMMEN, &800 DAZU UND DAS SOLANGE, BIS 8 ZEILEN (1 ZEICHEN) SO ABGEARBEITET IST. DANN SIND WIR BEI &F800 (SIEHE LISTE OBEN). NUN MUESSEN WIR AN DAS OBERSTE BYTE DES ERSTEN ZEICHENS IN DER 2.ZEICHENREIHE. (OBERSTE ZEILE EINES ZEICHENS HEISST IMMER ZWISCHEN &C000-&C800.) DIESER BYTE LIEGT IN UNSERER NORMALEN BILDSCHIRMEINSTELLUNG 80 BYTES (ALSO ZEICHENZEILENBREITE) HINTER &C000. (IST DOCH GANZ LOGISCH!)

ZURUECK ZUR ROUTINE:

WIR HABEN EBEN 7 ZEILEN A &800 AUF UNSEREN AN &C000 ANGEFANGENEN SCREEN-ZAEHLER ADDIERT UND SIND BEI &F800 ANGEKAMMT. WENN WIR DAS JETZT NOCHMAL TUN, DANN KOMMEN WIR UEBER &FFFF UND AUS DEM SCREEN RAUS (DER COMPI HAENGT SICH EVENTUELL AUF). WAS TUN ??? NU, BEIM ADDIEREN UEBER &FFFF WIRD AUTOMATISCH DAS CARRY-FLAG GESETZT. DAS HEISST, WIR SIND MIT DER HOEHE EINES ZEICHENS FERTIG UND MUESSEN ZUM NAECHSTEN ZEICHEN AN &C050 (&C000+80). UM JETZT DAHIN ZU KOMMEN, ZIEHEN WIR EINFACH UNSERE 8 ADDIERTEN &800 (ABZUEGLICH DER 80 BYTES, DIE WIR WEITER WOLLEN) AB. DARAUS ERGIBT SICH DIE ZAHL &3FB0 (&800*8-80).

SO, DAS MUESST IHR JETZT MAL VERKRAFTEN... AUFGABE BIS ZUM NAECHSTEN KURS: ASSEMBLER-CODE, DER VON &C000 ANGEFANGEN JEDES ERSTE BYTE EINER ZEILE IM SCREEN LOESCHT. (DER SCREEN HAT 200 ZEILEN)

DAMIT WAEREN WIR AM ENDE UNSERES ERSTEN Kurses ANGEKAMMT. ICH HOFFE, IHR SEID SO RELATIV DURCHGESTIEGEN UND PROBRIERT JETZT NOCH 'N BISCHEN RUM, WEIL MAN DABEI DANN AM ENDE DOCH NOCH ALLES AM BESTEN LERNT. NUR WENN MAN UEBERHAUPT KEINEN PLAN HAT, IST'S OFT SCHWERER. NAECHSTES MAL MACHEN WIR DANN SPRITES UND DANN 'N SCROLLING UND DANN FANGEN WIR Sogar WAHRSCHEINLICH SCHON MIT EIN PAAR HARDWARE-TRIX AN. BIS DANN! EUER: THRILLER



ASSEMBLER - DER KURS ! by THRILLER OF GOS!
PROFIMAESSIGES DEMOCODING !



THE DA SILVA OF P.D.W. ! - STORY !

Ihr wisst vielleicht, dass man Spiele mit Copyright nicht kopieren darf ! Dafuer gibt es in der Bundesrepublik Deutschland immer noch ein Urheberrecht ! In Oesterreich klappt es auch hervorragend ohne, aber ich wohne nun mal hier und so habe ich mich also strafbar gemacht ! Aber lasst mich die DSC-STORY von Anfang an erzahlen !

Wir gehen in diesem Jahr um etwa 6 Monate zurueck, bis wir den 22.05. 1991 schreiben ! Ich bin in der Schule und meine Mutter saugt im Wohnzimmer Staub. 9.20 Uhr : Es klingelt und der Tuer. Draussen stehen zwei Zivilbulen ! Sie halten meiner Mutter einen Beschluss des Amtsgericht Wuppertal und einen Durchsuchungsbefehl unter die Nase ! Meine Mutter stellt sich zuerst dumm, aber als die beiden drohen, mich aus der Schule abzuholen, wird meine Mutter gefuegig und zeigt Ihnen mein Computerzimmer, wo die beiden dann ganz leisure anfangen, dieses und mein angrenzendes Jugendzimmer total auseinanderzunehmen ! Im Durchsuchungsprotokoll, dass sie meiner Mutter dalassen steht auch drin, was sie gefunden haben : Programmlisten (konnten sie nix mit anfangen, weil keine Adressen dabei waren !), 8 Diskettenkaesten mit insgesamt 485 Disketten ! Meine Mutter hat es dann beglaubt und dann sind sie 30 Minuten nach Ihrem Einmarsch wieder verschwunden. Ich wurde in der Schule dann ans Telefon gerufen, und als meine Mutter dann stammelte "XXXXX, weisst Du, wer gerade da war ?", konnte ich mir denken, was passiert war ! Zum Glueck hatte meine Mutter noch drei Sendungen vom Postboten an den Bullen vorbei ins Schlafzimmer geschmuggelt, und ich musste nicht ganz auf Soft verzichten ! Fuer meinen Vater war ich danach (und bin es wohl immer noch) DER "RIMINELLE ! Er sagte mir immer "Dich besuche ich nicht, wenn Du im Knast sitzt" (man muss sehen, ich war zu der Zeit schon 18!) und verhielt sich ziemlich intolerant mir gegenueber. Nun hatte ich aber Glueck, dass man sich wirklich auf die deutsche Szene verlassen kann. Ich hatte mich schon lange vorher mit CPC-Mike verabredet, dass er mal zu mir nach Wuppertal kommt, und das tat er dann am Wochenende darauf. Zu meinem Ueberraschen kamen dann noch Mickey und BSC und Vampire und Treble A, was im Enderfekt zu einem der besten Meetings der CPC-Szene gehoert ! Klar, dass ich erstmal nur Demoz kopiert habe, ist doch logisch, nach so einem Erlebnis ! Das hat mich dann auch zu einem der groessten Demosammler gemacht ! Long time after nothing (ich sammelte und sammelte Demoz) kam dann einen Monat (!) spaeter dann erstmal der Bescheid, dass meine Disks beschlagnahmt waren, da sie vermuteten, dass sich auf ihnen Raubies befinden wuerden. Dazu halt die Vermutung, dass ich § 111 b StPO gebrochen haette ! Nun gut, dass liess einen merken, dass es die "Gerechtigkeit" noch gibt. Es verging wieder ein Monat und drei Tage vor meinem Geburts-tag war dann ein weiterer Brief der Staatsanwaltschaft im Briefkasten, in dem mir mitgeteilt wurde, dass man bereit sei, die Klage fallenzulassen, wenn ich einer aussergerichtlichen Einziehung meiner Disks zustimmen wuerde, was ich dann auch getan habe ! Demnach hat man auch nicht die Anklage gegen mich erhoben, was wohl doch ein Vorteil fuer mich ist, da in meiner geheimen Stasi-Akte kein Vermerk RAUBKOPIERER auftreten wird. Man muss ja davon ausgehen, dass Vater Staat ueber jeden eine Akte besitzt. Am 28.8 bekam ich die Bestaetigung, dass das Verfahren gegen mich eingestellt worden ist. Ein Vierteljahr voller Bangen und Hoffen war nun gluecklich beendet !

Trotzdem will ich hier nicht aufhoeren und sagen : Man habe ich Glueck gehabt ! Ich muss sagen, dass ich danke, dass ich wegen desselben Typen aufgefliegen bin, wie auch vorher schon CPC-MIKE, WEEE! und INCOGNITO ! Den Namen moechte ich nicht nennen, aber er war auch einer der ersten, die mir nicht mehr geschrieben haben, als ich nichts mehr hatte ! Sonst habe ich keine Swappfriends verloren, hoechstens welche gewonnen, aber ich mache ja nichts ungesetzliches mehr ! Leute, prueft mit wem Ihr tauscht ! Im gegenseitigen Interesse : Vernichtet immer Briefe, wenn Ihr sie gelesen habt und codiert bzw. versteckt Eure Adresslisten ! Und nun eine ganz wichtige Sache : Wenn die Bullerei zu Euch kommt, dann muessen Eure Disketten versteckt sein, und zwar am besten in dem Schlafzimmer Eurer Eltern, den darauf haben die Fahnder keinen Zugriff, denn Ihre Beschluesse und Fetzen Papier gelten nur fuer Deine privaten Raeume ! Deine Mutter brauch den Bullen nicht Dein Zimmer zeigen, wenn Du nicht da bist ! Also spricht mit Euren Eltern und ich wuensche Euch, dass Ihr tolerante Eltern habt ! Wenn sie Dich beim Arbeiten erwischen, das muusst Du darauf bestehen, dass sie nur Raubkopieen mitnehmen duelfen ! Es ist natuerlich selbstverstaendlich, dass Du Ihnen beim Catalogisieren der Disketten nicht helfen darfst ! Wenn sie dann gehen, einen Experten hohlen (wird's mein toller Swappfriend sein, der alle verpfeift ??? Uebrigens, der Kerl ist noch immer aktiv dabei !), dann lasst die Disks ganz leise in der Bude Eures Freundes verschwinden ! Um's gleich zu sagen : dies ist keine Verherrlichung des Swappens und wenn von Euch einer erwischt wird und er beruft sich dann auf mich, der hat schon verloren : das hier ist keine Garantie, aber es zeigt, was passieren kann und wie man die Gefahr verringern kann ! Es sind schon viele Leute aufgefliegen und es werden noch viele auffliegen (bei CPC-MIKE waren sie auch, haben aber dank meiner Tips (siehe oben) nichts gefunden -- hehehehe !).

Nun aber zur Diskussion, die an diesem Punkt wirklich angebracht ist : Warum gibt es in Deutschland noch dieses dumme Urheberrecht ?? Zwar gibt es dieses auch auf Musikkassetten usw., aber meine 261 Tapes haben die nicht mitgenommen, ganz zu schweigen von meinen knap 30 Bootlegs. Beim Kauf von einer Leerkassette wird aber auf die Produktionskosten noch ein Betrag aufgeschlagen, die diese Industrie an die Musikmachende Industrie abgibt, um die Verluste der Musik-Raubkopiererei zu decken. Bei Videokassetten wird es genauso gehandhabt ! Warum kann man das nicht bei Computerdisketten einfuehren, indem man einen Betrag auf den Diskpreis aufschlaegt ?? Ich denke zwar, dass die 3"- Disketten schon jetzt ueberteuert sind, aber dafuer, dass man nichts mehr zu befuerchten hat, wir man ja wohl bezahlen koennen ! Diese Loesung ist allerdings sehr unwahrscheinlich !

In Oesterreich ist Swappen legal, weil es dort kein Urheberrecht gibt (oder hat das einen anderen Grund ?). Das bedeutet fuer die Industrie, dass sie sich darauf einstellen muss, wo sie Ihr Geld herbekommt ! Aber aus dem Grund, dass Deutschland ein Land ist, indem die Grossindustrie zu viel Macht hat, koennen wir damit wohl auch nicht rechnen ! Eine andere Moeglichkeit (und das waere die letzte und wohl beste!) waere, dass die Computerspiele-produzierende Industrie die Preise soweit senkt, dass sich jeder User (und das sind halt junge Leute, die vom Taschengeld Ihrer Eltern abhaengig sind), die Games leisten kann, die er gerne haette ! Der reale Preis fuer ein Computerspiel koennte z.B. bei 20 DM liegen, sodass es sich jeder leisten koennte ! Dann wuerde mehr verkauft und der Umsatz wuerde fuer die Firmen steigen ! Kaufen

...hat vielmal sovietisch freix ein game haette die firma schon mehr Gewinn ! Aber auch diese Moeglichkeit ist sehr unwahrscheinlich ! Nun noch ein Wort an die Softwarefahnder und Softwarefirmenstaraen- waelte . der CPC ist fast ein toter Computer ! Er haellt sich doch praktisch nur noch ueber die Szene am Leben ! Warum guckt Ihr Euch nicht den Sektor C64 oder Amiga an wo die Luete COMERCIAL SWAPPING be- treiben was den Goffirmen noch weit aus mehr schadet ! Lasst die CPC Freax in Ruhe sie sind harmlose kleine Fische !

Nun aber von mir an Euch : am besten ist es wenn man gar keine Raub- kopien macht und nur Demos sammelt ! Aber das waere vielleicht der Anfang vom Ende des CPC ! Deshalb : zuegelt Euch ! Macht keine fal- schen Kontakte ! Haltet Euch an meine Kniffe und und und ! Ich wuerde keinem von Euch wuenschen dass er erwischt wird ! Alles andere Schdens und Gute wuenscht Euch fuer die Zukunft (mit dem CPC) !

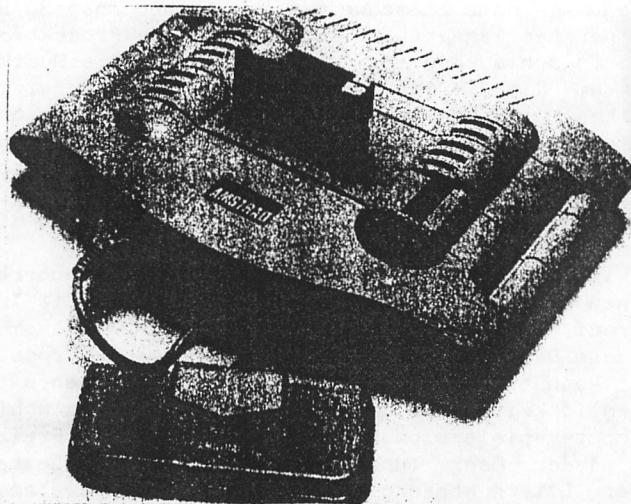
DA SILVA OF PUBLIC DOMAIN SOFTWARE WORLDWIDE

PLUS NEWS

Auch diesmal gab es Bewegung auf dem Plus-Sektor. Lobenswert, daß er vor allem in der deutschen Szene immer mehr Einzug hält, der 6128 PLUS. In der CPC AMSTRAD INT. 2+3/92 werdet Ihr genau erklärt fin- den, wie Ihr die 4096 Farben, die Hardwaresprites usw. in Basic und Assembler programmieren könnt.

Das Preisniveau läßt indes auch keinerlei Kritik mehr zu. Ein befris- tetes Angebot einer englischen Firma ist inzwischen leider schon wieder ungültig: 4 Wochen lang gab es den 6128 PLUS mit Farbmonitor für 200 englische Pfund, also knapp 600 DM, zu kaufen ! Aber auch in Deutschland zahlt man jetzt Rekord-Tiefpreise für die gleiche Konfi- guration: der MB-Versand verlangt lediglich 799 DM ! Wer da nicht zugreift, dem ist nicht mehr zu helfen (muß mal gesagt werden). Einige angekündigte Module sind nun auch erschienen; leider fehlt mir hier das Info-Material aus France, weswegen Ihr mit Modul- kritiken bis zur nächsten CC warten müßt...

Omega Soft



PIN No	GX4000	CTM64H
1	Sync	Red
2	Green	Green
3	Lum	Blue
4	Red	Sync
5	Blue	Ground
6	L Sound	Lum
7	R Sound	
8	Ground	

GX4000 am
CPC-Monitor



BERICHT: CpRs Design Technology

Christopher Price von CpRs Design Technology, ließ mir den Produktkata- log '91 zukommen, um die CC-Leser mit seiner Firma bekannt zu machen. Nun, CpRs D.T. bietet für die CPCs zwei Produktreihen:

a) Radio Communications Software, im einzelnen: Tone Encoder Package, MC14410 Emulator (DTMF Encoder), DTMF (PMR) Encoder Package, CTCSS En- coder Package, Audio Signal Generator, Belcomm BC506 Program, Tait T500 Program, Icom ICH6 Program, Nabishi 901V Program und Universal Diode Matrix Board Calculator. Die Programme sind für Funktechniker ge- dacht; die ersten fünf dienen dem Checken von Dekodier-Charakteristika des Empfängers „without having to spend alot of money on upgrading his test equipment“. Die anderen sind zum Bestimmen relevanter Stellen zum Anlöten von Dioden bei „Diode Matrix Synthesis Radios“ und zum Program- mieren der Anlagen im Allgemeinen da. - Nein, dies ist nicht die April- ausgabe der CC, und vielleicht liest ja tatsächlich einer die CC, der was damit anfangen kann. Man sieht hier einmal mehr, daß der CPC zu allem Möglichen und Unmöglichen eingesetzt werden kann.

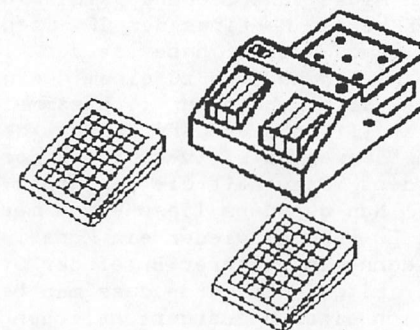
b) Hardware Game Controllers, genauer: Game-Pro Mk 1 und 2; das sind so kleine Kästen, an die man zum einen 2 Joysticks und zum anderen Pedale ("Foot Switches") anschließen kann. Ich versteh' das Prinzip dieses Utensils nicht ganz, aber AMSTRAD ACTION meinte: "Fed up fumbling with joysticks ? The Game-Pro Mk2 - now you'll be able to play two player games as they should be played." , und AMSTRAD COMPUTER USER war auch nicht gerade abgeneigt gegen das Ding: "Dream machine - well worth pur- chasing for its innovative style and function."

Das Teil gibt's übrigens für CPC, CPC+, PC, Amiga und ST. Für weitere Informationen wende man sich an CpRs Design Technology, 70 Potton Road, Eynesbury-Hardwicke, Cambs PE19 2NN, Great Britain.

(Omega-Soft)

CpRs Design Technology

THE 'GAME-PRO Mk2' SERIES



"DREAM MACHINE - Well worth purchasing for its innovative style and function" - Chris Knight (A.C.U)

"KEEP IT UNDER CONTROL - Fed up fumbling with Joysticks?... the Game-Pro Mk2 - now you'll be able to play two player games as they should be played." - Amstrad Action

BMC-Party - Report Teil 2

(Thriller)

... von TUNDESTRUCK. DJH saacht: 's geiiiil! Um 4 haben wir uns auf Radio FFN erstamlt reingezogen wie schlecht ihre Hoerer an den Sekretairinnen baggern. Langsam waren alle am pennen.. Robby von der 100 % 100 war der coolste: er gab sich mit 2 Stuehlen und viel Luft dazwischen im kalten Flur zufrieden. Rheuma Ahoi! Naja... vielleicht auch besser als in dem ueberfuellten Wohnzimmer... ein wirklich interessanter Geruch !!! Ich habe schliesslich die 2. Nacht auf dem Fussboden verbracht... nach dem Motto: Das macht uns nur noch haerter. Was sollte ich auch machen ??? Man hatte mir meine Luftmatratze gerippt !!! Am Sonntag morgen wurden erstmal T-Shirts bemalt und Fotos gemacht und, nachdem auch noch DRAGON BREED aus HOLLAND (allerdings ohne POWERHOUSE) angereist waren, an BMC ein Pokal verliehen.. dazu gleich was: Immer wenn einer eine groessere Fete macht mit internationalen Gaesten wird der AMSTRAD 100 5 100 Pokal weitergereicht an den Organisator. Cool wa ?!!!! Na so langsam sind dann alle wieder abgetauscht... bleibt noch zu erwahnen, dass der Frenchie-War also jetzt endlich zu ende ist, da fuer jede Menge Infos ausgetauscht wurden, die LOGON-Girls echt niedlich sind, kostenlos 100 % 100-Mags verteilt wurden, die Suppen am Samstag wesentlich besser waren als die Freitags(-der 13.-)Wuerstchen, es dummerweise nicht zu der angekuendigten Riesenpaddydemo kam, aber LONGSHOT mit einem Text, der von allen zusammen auf der Paddy verfasst wurde, noch 'ne Demo macht und diese Paddy letztendlich so ziemlich all unsere erwartungen erfuehlt hat. Es kann halt keiner so viel chaos veranstalten, wie die CPC-Freaxx !!! So moechte ich schliessen mit einem schoenen Gruss an die Imbiss-Verkaeuflerin, meine Traumfrau. Euer Paddy-Redakteur: THRILLER OF GOS

BMC-Party - Report Teil 2

(Mickey)

... 100% - ah, scheisse, nein, Gruppenfoto natuerlich! Also, Foto's ueber Fotos (juhu, ich bin in der Amstrad 100% September-Ausgabe! Hoe Hoe Hoe). Und dann hiess es Pokalverleihung! Häh? Wat ? Pokal fuer 'ne Copy-paddy ??? Naja. ... Und BMC erhielt den AMSTRAD 100% Pokal - geiles Teil! BMC kann diesen Pokal bis zur naechsten Internationalen Paddy behalten, muss aber zu dieser neuen kommen, egal ob die Paddy besser oder schlechter, mehr oder weniger Teilnehmer hat, Hauptsache International!, kommen und den Pokal ueberreichen! Yeah, ein Wanderpokal! T-Shirts von Logon, GOS und so wurden natuerlich auch noch signiert, ebenso BSC's und mein Buechlein (kopiere Unterschriften - Stueck 10 DM! Porto frei! hoe hoe hoe)

Gegen 15.30 haute dann die GOS-Crew und WEEE ab, gegen 17 Uhr haute ich mit BSC und DJH ab! Die Frenchies muessen so gegen 21.30 gefahren sein, aber egal! Die Paddy war die geilste, die's bisher gab!

MICKEY OF T.C.W.

Anmerkung von Mickey of T.C.W. / THE STATEMENT:

Da wohl mittlerweile hinreichend bekannt sein duerfte, wer Mickey ist und in der CI 7 es deutlich genug wird, braucht Ihr euch aber nicht zu freuen (Hallo Grafenreuth!). Ich werde natuerlich entsprechende Konsequenzen ziehen und dazu gehoert auch, das Swappen von Games usw. aufzuhoeren; einzig und allein Demos und PD werd ich in Zukunft noch swappen! Macht euch also keine Hoffnungen!

Und noch was an BMC of GPA: Mach dir keine Hoffnungen, den Pokal luehse ich dir naechstes Jahr schon ab - 600 Leute, 300 Compis platz, THAT WILL BE GREAT! Ich hoffe nur, das ich den Raum kriegen werde...

700-PADDY '91

written by GMM of TCM

a soll ich (gerade ich) nun also einen Bericht ueber die 100% '91 machen !?

t, fangen wir an. Nachdem ich mich aufgerufen habe :00 Uhr, in den Ferien - (-) ging es also los ! Nun ja, ie anderen, die riskierten von Freitag (9.8.) bis ag (11.8.) in Mickey's Huette zu verhungern (Ne, WEEE t/oder zu verdursten (Ne, kalle !), mussten ja schon kt genug gewesen sein, aber THE CRANIUM und ich waren insinnig, uns schon am Mittwoch in Mickey's Obhut zu ... Dummerweise kam es dadurch auf uns zu, die alten fuer die hungernden Freax zu besorgen ! (Ja ufswagen sah es nach so viel aus !!!) Ansonsten wurde schon angefangen, die Diskys durchzusehen (ich), bzw. s Rechner in ein satanistisch schwarzes PC-Gehaue jauen (THE CRANIUM).

und der Abwechslung war die Freude dann natuerlich , als als allererstes der C0000 CLAN vor der Tu stand uch kraeftig Leben in Form eines Auflaufes mit sich te ! ((- Sweckte besser als er aussah !)) - kamen dann auch noch BSC und PLUTON (der Frame Fly 2 antierte) und wir besetzten den Partykeller. Nun wurde leissig fluessig Brot und, was natuerlich nicht fehlte BANANA DRINKING, gekauft. Doch bevor man es sich g gewuetlich machen konnte, musste ja auch noch der uFT vom Bahnhof abgeholt werden. Nachdem wir uns g verfrachtet hatten, woran eine bloede Auskunft ohne ran schuld war, ueberlegten wir uns, ob wir FREAX/SOFT doch einfach stehen lassen sollten, was wir aber doch ahtbringen wollte !!!!

amen wir letztendlich nach 2,3,4,5 (?) Stunden MIT XFT zurueck zur Party ! eitag Abend, bzw. die Freitag Nacht, zog sich dann

Der Samstag begann fuer mich erst spaet, und gefruenstueckt habe ich irgendwie Ravioli oder aehnliches ...

BTA war mittlerweile schon gekommen, und DJH meldete sich dann auch irgendwann im Laufe des Tages (I know no time, sorry...) Da er aber TURRICON II noch nicht hatte, und PLOTTING vergessen, wurde er gleich wieder rausgeschmissen. Damit war dann die gesamte Brigade versammelt. Da sasssen wir nun mit ganzen 10 Freax und 6 Compis und was soll man grossartig erzaehlen, jeder weiss was dann passiert (SUB wird gegrueudet - Hahaha !).

Gegen Abend verabschiedeten sich dann einige Leutchen, um in der City den Kino-Film 'Die nackte Kanone' anzugucken, das heisst, nur noch "Der Anatomische Schaefer", PLUTON, FREAX/SOFT (der die Zeit nutzte 60 seiner 150 mitgebrachten Diskys zu fuehlen !!!), MICKEY und meiner einer blieben und hielten die Stellung...

Nun gut man machte es sich mit Bier, Banana Doerhung und eifersuechtigen Freunden gemuetlich, veraergerte die Nachbarn und zog letztlich gruendlich los, us die CITYzens von der letzten Strassenbahn abzuholen, die uns auf halben Weg ebenso gruendlich entgegenkamen. Dann ging es im Dorfe auf zum froehlichen Taggen und irgendwann kam man zurueck zu den Stellungen. Der weitere Abend verlief halt so wie inner : Raubis, Muecken, BAT, LOOPZ, Eproamer, Coden usw. usw. Irgendwann probierten wir dann noch Video zu gucken (SUB - Mitgilted GUENII), was aber an fehlerhaften CRTCS des Videorecorders fehlschlug...

Das war das Ding mit dem Samstag und der Sonntag brachte die ach so verhasste Abschiedsstimmung. Ich weiss allerdings nicht mehr in welcher Reihenfolge die ganzen Leutchen gefahren sind, gegen Nachmittag allerdings war, soweit ich mich erinnern kann, nur noch BSC am nerven. Zu der Zeit kam auch der Einfall der CPC-BILD, einer SUB-Veroffentlichung, die entweder gegen eine Mark pro Ausgabe beim M.B. Versand koeln bestellt werden kann, oder aber durch die Szene kopiert wird... (FREAX, WEEB)

Dann meldete sich auch noch KNS, der uns natuerlich gerade recht kam, da wir dringendst einen Fahrer suchten, der uns in die Pizzeria bringt.

Irgendwann fuhren dann auch die beiden letzten Mohikaner und erst am Dienstag fuhren THE CRANIUM und ich nach Hause. Einzigst negativ ist, dass viele von THRILLERS 3-4-Leerdiskys fehlen, wo sind die ???

Ansonsten war es nicht nur meinerachtens eine Spitze-Party und Dank geht an Mickey, der uns im Endeffekt das ganze Haus trotz der Sauberungsaktionen am naechsten Tag zur Verfuegung stellte. Thanx von mir an die zu der Zeit einzigste Bewohnerin des Hauses, die trotz des Laeres ruhig geblieben ist und super Kaffe gekocht hat (eine dumme rabiate Hausfrau halt...)

So, auf jeden Fall wird es weitere Partys geben, man kann nur hoffen, dass sie vom Partyeffekt auf diesem Standard bleiben, bzw. immer besser werden, wie halt unser kleiner geliebter CPC. That was all, for today, a GMM production...

PS.: Die Namen und die Handlung sind frei erfunden. Jede Aehnlichkeit mit lebenden Personen waere rein zufaellig.

- Das Erscheinungsdatum der CHAIN DEMO bleibt weiter im Verborgenen. Elmssoft beispielsweise ist mit seinen zwei Parts bereits fertig, während es bei anderen nur schleppend vorangeht. Nach EGS wird sein Vektor-GFX-Part wohl nie auf allen CRTCs laufen. Sein zweiter Part, der aus „simpler zu codenden Hardwaretricks“ besteht, entstand in nur 2 Wochen (im Gegensatz zu den 3 Monaten des 1.Parts); jedoch lautet die Prognose, daß die meisten eher auf dem 2. Hardware-Part abfahren werden, als auf dem 1. mit seinen „hyperkomplizierten Softwareroutinen“. Schaun mer mal.

- Auch Merlyn steuern einen Vektor-Part für die CHAIN DEMO bei, der laut Augenzeugenbericht auch erste Sahnne sein soll !

- Thriller wird für oben genannte Demo mit einem Special-Raster-Scroll aufwarten, der sich gewaschen hat !

- K-OS, der Ober-Swapper, ist bei UCSS ausgestiegen und jetzt bei PDW!

- Mehr als die halbe Szene hat '92 das Abitur abzulegen. Wird es einen allgemeinen CPC-Ware-Engpaß zu überwinden gehen in den ersten Monaten des neuen Jahres ?

- Was ist aus EGS' Produktion CYBORGS - BLAST THROUGH HISTORY geworden ? Kaputi hat noch Grafik beige-steuert und EGS die vollständige Version herausgebracht und an 15 Softwarehäuser geschickt. Antwort bisher nur von LANKHOR: „Wir veröffentlichen keine Werke ausländischer Autoren.“

- Die Gruppe THE COLUMBIA DEMONSTRATIONS (TCD) hat sich aufgelöst. GWM ist nun bei TCW und Pyramnia tritt szenemäßig (Übrigens: „-mäßig“ ist laut eines Forschungsinstituts Trendwort '91...) nur noch mit Grafiken für GWM in Erscheinung.

- Die CPC-POWER INTERNATIONAL bietet jetzt einen AMS-
TRAD ACTION-Abonnement-Service an. Wer das CPC-Magazin
Nr. 1 regelmäßig haben möchte, sollte mit 165 DM in der
Tasche (12 Ausgaben) bei CPI, PF 501132, 5000 Köln 50
vorstellig werden.

- Entgegen der Meldung aus CI Nr. 7 gibt es die engl. Zeitschrift COMPUTER & VIDEO GAMES (C+VG) sehr wohl noch!

- AMSTRAD ACTION berichtete vor einiger Zeit über den KCcompact. Das abgebildete Foto stammte dabei aus der PCAI, und die Darstellung suggerierte einem, daß der KCc jetzt immer noch hergestellt würde...

- Hardware-SPRITES auf dem „normalen“ CPC sind entgegen anderer Meldungen sehr wohl möglich ! Laut EGS sind bis zu 5 am Screen möglich, ein Sprite kann dabei sogar größer als der Bildschirm sein. Nur ist das alles mit einem riesigen Programmieraufwand verbunden und geht zudem nur mit 128 KB. (Ein Grund mehr, warum 128 KB endlich Standard werden sollte !)

- Gerüchten zufolge soll es den sehr bekannten World Amstrad CPC Club International (WACCI) nicht mehr geben, vermeldet mein England-Korrespondent. Weiter: "I don't know how true all of this is, but as yet I can't find out just what is happening." - Tja, let's hope...

- Neuigkeiten von CFG & Co.'s Diskmag CMI ! Im Dezember kommt die zweite Ausgabe, und zwar von CFG, ASMODIS und ATR. Mit grafischer Unterstützung von Seiten Kaputis kann wohl auch wieder gerechnet werden, ebenso mit meiner! Es geht nicht an, daß die Rückmeldungen laut CFG so gering ausfielen, wo Diskmag in Deutschland doch Mangelware sind ! Von Eurer Beteiligung hängt es dann ab, ob es CMI weiterhin geben wird ! Hier nochmal die Adresse: CMI-Red., PF 1504, 8312 Dingolfing ! Also macht was ! Artikel auf Disk und was Ihr sonst noch so verbrechen könnt ! (OAS)

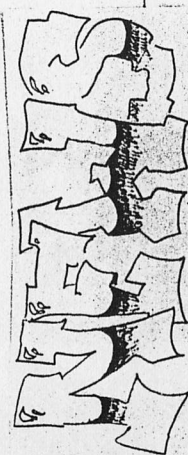
Einige recht gute deutsche CPC's sind z.B. "MIR" von Boris (Marlyn), The Chromium, das System Journal, die MBV, die bereits oder eventuell noch zu WEEF kommen. Einige der besten und einige gute Programme in Russisch sind Teil des russischen Thriller & WEEF-Wenden im Maximum-Anspruch auf 2 Vorschau: MAL MIT MIR! Die Sprachversion ist Programm und wird bei BSC und WEEF machen einen CPC Plus-Part für die AGS nach dem Lemmings kommt in kurze auf den Markt von verschiedenen guten einen Psychois, zum anderen von einem Stern. Es gibt auch ab sofort für 99,00 DM erhältlich bei MBV. Updates ebenfalls. Die CPC-POWER-Mailbox wird von aus Chelidonia (Jugend) 1978 erstellt. Mehr in CPI#9. Killing Fast wird nicht mehr von Genie produziert. ... DAS wurde in CPC Info 3 des wuppertaler Clubs als ein Beispiel des CPC's hingestellt. CPC-Bild 2 ist schon nun endlich vorhanden wieder erste Sanna). MBV bemüht sich um die Rechte in Deutschland an so vielen (wäre dann billiger, Deutsche Amerikaner und usw.) nach Italien, kommt nicht ein, außer im Softwaremarkt, der sich aber sehr langsam

```

*** AKTUELL *** TELEX *** AKTUELL *** TELEX *** AKTUELL ***
Die CPC-Power-Mailbox geht ab dem 01.01.1992 online.
täglich an 7 Tagen in der Woche und 52 Wochen im Jahr.
Ab dem 01.01.1992 geht die Box in Zusammenarbeit mit der CPCAT
ein Brett! Rufnummer steht noch nicht fest, das ganze läuft
612843''+ 20MB-Festplatte Vortex HD 2000 (ähnliche von der
Das Modem bekomme ich ebenfalls von der CPCAT gestellt.
Vorraussichtlich ab 1.1.92 geht parallel in die Woche Sonntag
noch nicht feststehend) eine weitere CPC-Box online von der
*** **

```

(Mickey)



HOW TO GET THE REAL CPC CHALLENGE...

CC 1, 2 und 3 können für je 2,-DM nachbestellt werden. Abonniert werden kann vorläufig nur bis Ausgabe 6, da sich ab Nr. 7 das CC-Konzept ändert. CC 4, 5 und 6 kosten je 3,-DM (incl. VSK). Wie man die CC ab Ausgabe 7 bezieht, wird in Nr. 6 verkündet.

- Das Diskmag FRAME FLY ist laut CFG endgültig tot (nachdem auch Xeno aufgehört hat).
- Red Storm of CGA, der angeblich aussteigen wollte, beweist mit seiner neuen FUTURE INTRO das Gegenteil, die ganz gut sein soll. DSC compacted & linkt das Ganze z.Zt. Nur der Scrolltext fehlt noch.
- CI Nr. 8 ist in Arbeit. Ein Bericht darin wird die MB-Versand-Story sein. Wann sie herauskommt, entzieht sich meines Wissens.
- DSC ist aus PDW! ausgestiegen, was wohl ebenfalls K-OS (obwohl eben erst bei PDW! eingestiegen) und Crown tun werden.
- Eine neue europäische Gruppe ist entstanden: BENG! Mitglieder: die aus PDW! Ausgestiegenen, Little Un of 42-Crew, ACE (Frankreich, Herausgeber des Press Fire-Diskmags) und evtl auch DragonBreed (Niederlande). Eine erste gemeinsame Demo ist in Arbeit!
- SJI (Superjoe International) arbeitet laut DSC bei der CPC AMS-TRAD INT.!
- Die TCW-Megademo STUNNING DEMO kommt jetzt im Dezember!
- Mickey hat sein Pseudo aufgegeben. Es gibt jetzt nur noch Mike B.
- Höchste Zeit! WEEE! endhüllt in GPI Nr. 9, sowie in der CPC AMSTRAD INT. 2+3/92 (!) dem deutschen Publikum endlich ausführlich, wie die neuen Fähigkeiten der CPC PLUS per RSX-Befehl und in Assembler programmiert werden können und macht mit den Systemadressen vertraut! (Als erstes dt. Mag gibt es in dieser CC schon einen Vorgeschmack für PLUS-Owners!)
- Die neue CPC-Mailbox in Köln wird wohl auch ein CC-Brett haben!
- Weil bei Tom (of CBS!) anscheinend der Ofen aus ist, wird KILLING FIST wohl in Frankreich zuende gecodet. Cadjo Clan bieten sich allerdingx auch an.
- PINK CELEBRATION, die vor allem in der CPC-Szene bekannte Techno-Gruppe, hat sich aufgelöst! Höhepunkte waren u.a. Live-Auftritte bei der GOS-Paddy dieses Jahr. WEEE! und Thriller haben aber bereits ein neues Tekkno-Projekt in Planung...
- Cooperation der Fanzines CC & CFL! UND: - BMC ist tot!

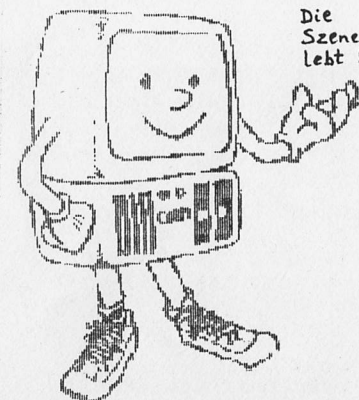
(OAS)

ZU GUTER LETZT

„Im Büro einer Baufirma in Stockport (England) spielte im Sommer 1988 ein Computer vollkommen verrückt. Es war ein Amstrad PC 1512. Er grunzte und brummte, pffiff und gab ein merkwürdiges Heulen von sich. Wirre Schriftzeichen erschienen auf dem Drucker; manchmal leuchtete der Bildschirm grell auf. Seltsam: Der Computer arbeitete sogar dann noch wie wild, wenn man den Stecker rauszog. Experten nahmen ihn vollkommen auseinander. Sie fanden - nichts. Mögliche Erklärung: Es gibt Hinweise darauf, daß „Zeitreisende“ manchmal erfolglos versuchen, in unsere Welt einzutreten und Kontakt mit uns aufzunehmen. Dann passiert irgend etwas Seltsames...“ - Also, Leute! Vielleicht melden sich Zeitreisende bevorzugt auf Amstrad-Computern? Ein weiterer Beweis für die Vielseitigkeit dieser Geräte! Achtet also auf Eure Maschinen! Ach ja, der Artikel stand am 4.10.91 in der BILD-Zeitung. (Omega Soft)

SZENE NEWS UND GERUECHTE !

TCW hat ein neues Mitglied: ALIEN *** Die Arbeiten fuer die Stunning-Demo von TCW gehen voran! Man hoert schon von einigen Gastparts! So-gar SUG sollen einen machen, was ich persoendlich fuer unwahrscheinlich halte! *** Einige Leute wollen sich zu einer Europaweiten Gruppe zusammenschliessen! Dabeisein sollen LITTLE UN, DSC und andere! Insgesamt sollen Leute aus 4-5 Laendern dabeisein! *** Bald soll es die beruechtigte Demo zur verruchten 3. GOS-Party geben! Parts by BSC & WEEE! (CPC+), P.D.W.! (main work by Crown), LTP und Pluton! Wait and See! *** Laut Mickey's letzten Geruechten in CC#3, will keiner mehr swappen! Falsch! Deutsche knuepfen Kontakte mit Daenen und Franzosen! Ausserdem sollen Aktionen von Da Silva mit franz. Discmags laufen mit dem Titel "German Guys looking for French Contax"! *** KTC soll ein bekannter Szene-Typ gewesen sein! War es K-OS THE CRACKER??? *** MICKEY of TCW programmiert nun doch nicht Lemmings! Er ueberlegt sich allerdings, ob er nicht einen Assembler schreibt, da er auf der GOS-Party viel dazugelernt hat! *** bmc hoert auf zu cracken!!! *** CPC CHALLENGE und CPC-POWER INTERNATIONAL schliessen sich zur CPC-CHALLENGE POWER INTERNATIONAL zusammen *** MB-DOS soll die Benutzer-Oberflaeche werden! Allerdings wird's einiges kosten! *** CYBORGS, das Game von Elmsoft soll zu schwer sein! Leute, die es auf der GOS-Party gespielt haben, sollen spaetestens nach zwei Screens draufgegangen sein! *** Der Standart des Noisetrackers und des aufgeputschten Plann Trackers (Equinoixe) soll gebrochen werden! [redacted] soll an einem Soundproggy der Superlative arbeiten! Trotzdem soll WEEE! dem MB-Versand einen Noisetrackerconverter angeboten haben! *** Das Malprogramm von Cadjo Clan soll nicht Maniac Grafix, sondern MAL MIT MIR heissen und wird bei A.S.S. erscheinen! Diese Produktion wird wohl die einzige fuer A.S.S. bleiben, da es Vertragsschwierigkeiten mit der Firma gab! *** Ein neues Filecopyprogramm soll in Produktion gehen, dass sogar JL Filecopy schlagen soll: THE CROWN FILECOPY! Nach dem CROWN BUNCHER nun ein zweites Utility der Spitzenklasse! Warten wir's ab! *** Der MB Versand wird nicht von A.S.S. uebernommen! *** Da Silva wird den Demokopierservice des MB-Versands leiten! (DSC)



This is 'NO TRANTOR DEMO 5' BY THRILLER OF G.O.S. !!

```
0 CALL &BD22
0 PRINT "no trantor demo 5 ";
0 CALL &BD25
0 GOTO 10
```

This is 'NO TRANTOR DEMO 3' by THRILLER of G.O.S. !

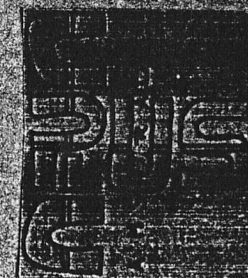
```
00 MODE 0
01 CALL &BC00
02 PRINT "Bitte warten !"
03 FOR z=1 TO 650
04 FOR a=3 TO 6
05 PLOT z,a,RND*15
06 SOUND 1,z,1
07 NEXT a,z
08 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(15," ")
09 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
10 PEN 3:PRINT "*****";
11 PEN 2:PRINT " NO TRANTOR DEMO III";
12 PEN 1:PRINT "-----";
13 PEN 3:PRINT "*****";:PEN 1
14 WHILE INKEY$=""
15 CALL &BD22::
16 CALL &BD25::
17 WEND
18 BORDER 0
19 WHILE INKEY$=""
20 OUT &BC00,2:OUT &BD00,43
21 :
22 OUT &BC00,2:OUT &BD00,48
23 :
24 WEND
25 OUT &BC00,2:OUT &BD00,46
26 WHILE INKEY$=""
27 a=RND*2000
28 SOUND 1,a,1
29 WEND
30 PAPER 0
31 MEMORY &3FFF
32 LOAD "NOTRAIII.N01"
33 CALL &4000
34 MODE 1
35 PRINT "T H E E N D"
36 FOR t=1 TO 1000:NEXT t:CALL 0:POKE 8,1:CALL &B900:CALL &C000
37 END
```

NO
TRANTOR
DEMO 3 !

by
Thriller

POWER
DEMO

```
10 ' This is the Lader from NO TRANTOR DEMO III
20 MEMORY &3FFF
30 d1= 170
40 FOR adr=&4000 TO &4A60 STEP 10
50 c=0
60 FOR i=adr TO adr+ 9
70 READ b$
80 byte=VAL("&"+b$)
90 c=c+byte
100 POKE i,byte
110 NEXT i
120 READ cs
130 IF cs<>c THEN PRINT "DATA error in line" d1:END
140 d1=d1+ 10
150 NEXT adr
160 SAVE "notraiii.n01",b,&4000,&A60
170 END
180 DATA 26,14,2E,19,CD,75,BB,21,AD,40,&038C
190 DATA 7E,FE,00,CA,07,40,E5,CD,5A,BB,&0554
200 DATA CD,21,49,CD,D2,49,CD,43,40,CD,&053C
210 DATA D2,49,CD,43,40,CD,D2,49,CD,43,&0563
220 DATA 40,CD,D2,49,CD,43,40,3E,2F,CD,&04B2
230 DATA 1E,BB,C2,13,49,26,14,2E,19,CD,&0345
240 DATA 75,BB,E1,23,C3,0A,40,21,30,C7,&0459
250 DATA CD,A4,40,21,30,CF,CD,A4,40,21,&04A3
260 DATA 30,D7,CD,A4,40,21,30,DF,CD,A4,&0559
270 DATA 40,21,30,E7,CD,A4,40,21,30,EF,&0469
280 DATA CD,A4,40,21,30,F7,CD,A4,40,21,&04CB
290 DATA 30,FF,CD,A4,40,21,80,C7,CD,A4,&05B9
300 DATA 40,21,80,CF,CD,A4,40,21,80,D7,&04D9
310 DATA CD,A4,40,21,80,DF,CD,A4,40,21,&0503
320 DATA 80,E7,CD,A4,40,21,80,EF,CD,A4,&0619
330 DATA 40,21,80,F7,CD,A4,40,21,80,FF,&0529
340 DATA CD,A4,40,C9,54,5D,01,4F,00,23,&039E
350 DATA ED,B0,C9,48,65,6C,6C,6F,20,4C,&04C6
360 DATA 65,75,74,7A,20,21,20,20,20,20,&0289
370 DATA 20,20,20,20,48,69,65,72,20,73,&029B
380 DATA 70,72,69,63,68,74,20,45,78,63,&03CA
390 DATA 61,6C,69,62,75,72,20,6F,66,20,&0394
400 DATA 47,4F,5C,20,21,21,21,21,21,21,&01CF
410 DATA 21,21,21,21,21,21,21,21,21,20,&0149
420 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,49,63,&01AC
430 DATA 68,20,73,69,74,7A,65,20,67,65,&03A3
440 DATA 72,61,64,65,20,76,6F,72,20,54,&0387
450 DATA 68,72,69,6C,6C,65,72,27,73,20,&03AC
460 DATA 20,32,20,4D,6F,6E,69,74,6F,72,&035A
470 DATA 65,6E,2E,20,45,69,6E,65,72,20,&0334
480 DATA 62,75,6E,74,20,75,6E,64,20,65,&03A5
490 DATA 69,6E,65,72,20,67,72,75,65,6E,&03EF
500 DATA 2E,20,20,57,69,72,20,68,61,62,&02EB
510 DATA 65,6E,20,76,69,65,6C,20,53,70,&0386
520 DATA 61,73,73,2E,20,57,69,72,20,68,&034F
530 DATA 61,62,65,6E,20,75,6E,73,20,65,&0391
540 DATA 6E,74,73,63,68,6C,6F,73,73,65,&0446
550 DATA 6E,20,64,69,65,20,2A,2A,2A,2A,&028B
560 DATA 2A,20,4E,4F,20,20,20,20,20,20,&01A7
570 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,&0140
580 DATA 20,54,52,41,4E,54,4F,52,20,20,&028A
```



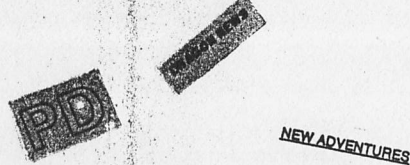
Überzieher. Oh, aber auf dem Klo gibt's noch mehr. Tipp man jetzt F**k, man erhält man die Meldung "Nonononono ! There's no way I do that !" Man kann sich aber auch im Beischlaf mit einem Baum üben, was wegen bestimmten Voraussetzungen aber doch nicht funktioniert. Der Held hat ein kleines Eigenleben, denn er weigert sich manchmal etwas zu tun. ("Ich klettere den Baum nicht rauf, dafür werde ich nicht bezahlt"). Das man sich mit Tieren und sogar Bäumen unterhalten kann, macht das Adventure auch nicht gerade zu einer traurigen Angelegenheit. Hier kann man sich mal richtig austoben und z.B. in einem Damen-Lokal als Stripper so richtig die Sau rauslassen. Solange jedenfalls bis die Damen anfangen über Deine wollene Unterwäsche zu lachen. Das Adventure ist auch ziemlich logisch aufgebaut. Versucht man z.B. gleich zum Anfang in die Kanalisation zu klettern, weigert sich der Held. Läßt man ihn zuvor aber mit einem Bier Mut ansaufen geht's ohne Probleme.

CAN I CHEAT DEATH ? gibt's bei Adventure PD (Debby Howard) zusammen mit weiteren Simon Avery auf einer Diskettenseite für 1 Pfund und Rückporto (Disk natürlich mitschicken).

Adventure PD ist DIE Adresse für alle CPC-Adventure-Fanatiker. Die "Stock-List on Disk" erhält man gegen eine Leerdiskette und 2 intern. Antwortscheinen. Dort gibt's etliche Infos über Adventures (Gesamtprogramm der Advent. PD, Gesamtverzeichnis aller englischen CPC Adventures, Adventure Map Maker, Einkaufsführer und und und.) Außerdem hat Debby Howard jetzt eine Art CPC-Adventure-Fanzine Namens Dragon News herausgebracht. Auf 6 Seiten findet man Reviews, Wettbewerbe, Tips, News über Adventures und Programmierer usw.

Eine echte Perle die bei Adventure PD zu haben ist, ist "Eve of Shadows" ein hervorragendes Text-Graphik Adventure, das eine ganze Diskettenseite beansprucht. Es hat wirklich Spitzengrafiken, daß man sich fragt wieso Rob Buckley es zu PD erklärt hat. Testbericht von Eve of Shadows nächstes mal.

Adresse:
Adventure PD
10 Overton Road
Abbey Wood
London
SE2 9SD
Great Britain



PS: Da Can I cheat Death ? und Eve of Shadows PD ist, können diese Programme auch von mir bezogen werden. Schickt 1 Diskette an OAS (möglichst nicht leer). Er wird sie dann an mich weiterleiten. Bitte 2,- DM für Unkosten beilegen!

HAVE AN ADVENTUROUS DAY !
Yours Knutschfleck

```

10 call &a000, text, style, paper, groesse
15 oder &a000, text
20 MEMORY &9FFF
30 d1= 170
40 FOR adr=&A000 TO &A103 STEP 10
50 c=0
60 FOR i=adr TO adr+ 9
70 READ b$
80 byte=VAL("&b$")
90 c=c+byte
100 POKE i, byte
110 NEXT i
120 READ cs
130 IF cs<>c THEN PRINT "DATA error in line" d1: END
140 d1=d1+ 10
150 NEXT adr
160 END
170 DATA A7, C8, 3D, 28, 24, 3D, 28, 0A, DD, 7E, &03C2
180 DATA 00, 32, 87, A0, DD, 23, DD, 23, 3D, 28, &03BE
190 DATA 0A, DD, 7E, 00, 32, 85, A0, DD, 23, DD, &0499
200 DATA 23, DD, 7E, 00, 32, 7F, A0, DD, 23, DD, &04AC

```

```

210 DATA 23, DD, 6E, 00, DD, 66, 01, 7E, A7, C8, &049F
220 DATA 32, 06, A1, 23, 22, 3B, A0, DD, 2A, 7F, &037F
230 DATA B0, 3E, 01, CD, 0E, BC, 21, 9F, C0, 22, &0428
240 DATA 66, A0, 21, 00, 00, 22, 04, A1, DD, 7E, &0349
250 DATA 00, CD, A5, BB, CD, 06, B9, 11, FC, A0, &0566
260 DATA 01, 08, 00, ED, B0, CD, 09, B9, 06, 08, &0343
270 DATA F3, 11, 9F, C0, C5, CB, 40, 28, 0A, 06, &046B
280 DATA 01, CD, CB, A0, 10, FB, CD, D9, A0, 06, &05BD
290 DATA 08, 21, FC, A0, C5, E5, 0E, 00, CB, 26, &048E
300 DATA 38, 02, 0E, FF, 06, 02, 62, 6B, 71, 23, &02B0
310 DATA 36, 00, 2B, 7C, C6, 08, 67, 30, 04, 11, &0257
320 DATA 50, C0, 19, 10, EF, 54, 5D, E1, 23, C1, &049E
330 DATA 10, DA, 2A, 66, A0, 01, 4F, 00, A7, ED, &03FE
340 DATA 42, 06, 08, 36, 00, 7C, C6, 08, 67, 10, &0247
350 DATA F8, 2A, 66, A0, 23, 22, 66, A0, C1, 10, &0444
360 DATA A6, DD, 23, 21, 06, A1, 35, 20, B7, C9, &0413
370 DATA F5, C5, 06, F5, ED, 78, 1F, 38, FB, ED, &0659
380 DATA 78, 1F, 30, FB, C1, F1, C9, 2A, 04, A1, &0500
390 DATA 23, 23, 22, 04, A1, CB, 3C, CB, 1D, 01, &02FD
400 DATA 00, BC, 3E, 0C, ED, 79, 04, 7C, C6, 30, &03E2
410 DATA ED, 79, 05, 3E, 0D, ED, 79, 04, 7D, ED, &048A
420 DATA 79, C9, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, &0142

```

Scrolling. Verschiedene Groessen !

PD - OK ! Aber woher ?

In Deutschland gibt's zwar einige PD-Anbieter, aber diese verlangen zum Teil horrend Preise (von 6.50 DM bis zu 30 DM (!) pro Disk). Was liegt also näher, als sein Glück mal bei einer ausländischen PD-Library zu versuchen ? Besonders stark vertreten sind die britischen PD-Anbieter - wahrscheinlich deshalb weil selbst die jüngsten User etwas gegen Raubkopien haben. Ob dies tatsächlich "moralische" Gründe sind, oder ob die Jungs nur angst vor den Software-Häusern und der Polizei haben, sei mal dahingestellt. Fest steht jedenfalls, daß es in GB keinen Mangel an PD-Libraries gibt. Erwähnen sollte ich vielleicht noch, daß die Briten im Gegensatz zu etlichen Deutschen, unter Pd nicht unbedingt nur Demos verstehen. DARTSMA PD hat zwar nicht besonders viele Demos, trotzdem hat diese PD Library alles was das Herz eines PD Fans begehrt. Ob Utilities, Spiele (u.a. Adventures, siehe Adventure PD), Databases, Clip Art für DTP und Zeichenprogramme oder Fonts - auf den über 70 Disketten von Dartsma PD findet man (fa.) alles. Sogar Prosys aus der CPC Intern., wie z.B. Koma-Copy (naja - ist ja genau genommen keine PD) ! Als sehr Anwender freundlich kann man den Preis bezeichnen : 2 selections kosten 0.50 Pfund, wobei eine 'selection' einer Diskseite entspricht. Also kostet 1 Disk umgerechnet nur 1.50 DM ! Die Disks müssen natürlich selbst gestellt werden. Achtung : es werden nur Maxell & Amsoft Disketten akzeptiert ! Für die Stock-List-On-Disk schickt ihr einfach eine Diskette, einen adressierten Rückumschlag und 2 internationale Antwortscheine (gibt's für jeweils 2 DM bei der Post) an Dartsma PD, oder wenn ihr zu faul dazu seid - an mich (OAS freut sich schon - Hä-hä-hä !). Auf dieser 'Stock-List' kann man alle Disketten auflisten und zum Teil näher erläutern lassen. Außerdem befinden sich auf der Disk noch ein Gag (nicht GAC !) - Adventure, ein Magazin mit einigen Infos sowie ein simpler ELIZA-Verschnitt. DARTSMA PD ist wirklich sehr zuverlässig und schnell (schneller als manche deutsche PD-Anbieter). Übrigens, für alle 6128 Plus Besitzer : alle PD Programme von Dartsma laufen auch auf den Plus-Modellen.

Adresse:

Dartsma Pd Library

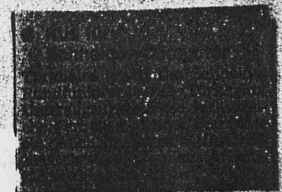
C/O Adam Shade
42 King Place
Cherton London
SE7 8HF

Great Britain

(Knutschfleck)

LAST MESSAGE:

LISTING!



CPC-FASTLOADER

- FASTER THAN LIGHT -

Ist sie nun, die erste Ausgabe der CPC-FASTLOADER. Sie hat zwar nicht viele Seiten, aber als 1 Mann Betrieb konnte fuer die erste Ausgabe nicht viel mehr aufreiben. O.K. ich habe mir gedacht das die CPC-FASTLOADER monatlich erscheint und ungefaehr 2DM kosten. Ich brauche aber eure Hilfe. Also schreibt Berichte und Artikel ueber Demos, Spiele, Anwender, Paddys usw. Ich brauche euch. Eine neue Demo geschrieben hat, der kann sie mir schicken und ich teste sie dann. Als Adresse drucke ich meine Originale, ist sicher und ich habe ja nichts zu verbergen. AUCH NICHT VOR DER POLIZEI! Tja ich weiss nicht mehr was ich schreiben soll. Ich hoffe sie gefällt euch, die Demos und Spieletests sind zwar ein bisschen veraltet, aber ich verspreche sie werden aktueller. Also Berichte und Artikel an:

ern Grunert
nzelstr.9
Duisburg 1
H. 8203/64544



SPIELTESTS

SPIEL: Starcontrol HERSTELLER: Acolade

Da man von Acolade, bezueglich des CPC, nicht viel erwarten kann, duerfte man gespannt sein, ob die Programmierer etwas dazu gelernt haben. Nach dem Starten von Starcontrol, erscheint ein Alien als Titelbild. Nicht sehr besonders, aber ein Titelbild macht ja noch kein Spiel. Nach weiteren Laden, erscheint ein Menu. In dem Menu kann man das uebliche Einstellen. Ich waehle nun Full Game an und sehe eine Sternenkarte auf dem Bildschirm. Darauf ist meine Raumstation und die des Gegners. Nun kann ich auswaehlen ob ich die Raumstation, auf einen anderen Planeten, verlegen will oder z.B. Kampfschiffe bauen soll usw. Die Raumschiffe zu bauen kostet Geld, wie alles im Leben. Deshalb kann ich mit den Raumschiffen Planeten erobern und die Rohstoffe abbauen. Dafuer kriege ich dann das noetige Kleingeld. Das Ziel ist es, die Raumstation vom Gegner zu karpren. Treffen sich zwei gegnerische Raumschiffe auf einem Planeten, so kaempfen sie um diesen. Die Steuerung des Raumschiffes muss man selber in die Hand nehmen. Wenn man den Joystick nach vorne drueckt dann gibt man Schub und mit links und rechts, dreht sie das Raumschiff, in die jeweilige Richtung, um die eigene Achse. Mit den Feuerknopf gibt man logischerweise Feuer. Der Computergegner ist ziemlich einfach. Ich habe ihn, in der schwersten Stufe, sofort geschlagen. Mit einem menschlichen Gegner, macht es aber sehr viel Spass. Hier die Bewertung:

Grafik: 4/12
Sound: 1/12
Strategie (Computer): 1/12
Motivation (gegen Computer): 5/12
Motivation (gegen Mensch): 12/12

Leather Rel:

SPIEL: Gazza 2 HERSTELLER: Empire

Ein neues Spiel vom Flopmeister Empire und dann noch der Nachfolger von einem Flop. Das kann ja nicht gut gehen. Aber man soll den Tag nicht vor dem Abend loben. O.K. Nach dem Laden erscheint sofort das Spielfeld. Nun kann man die ueblichen Einstellungen machen. Nach dem Anpfiff habe ich Anstoss und siehe da... der Gegner hat sofort den Ball. Er rennt und rennt und rennt und Tor. Ich freue mich denn es ist da, das ERSTE SPIEL FUER FUSSBALL-HASSER. Das Scoring ist gar nicht mal so schlecht, nur zu unuebersichtlich so das man nie den Ball kriegt. Nach einiger Ueberlegung, was ich positives an diesem Spiel schreiben kann, faellt mir ploetzlich ein das, dies gar nicht das schlechteste Fussballspiel ist, naechlich fiel mir z.B. ein das der Vorgaenger viel schlechter ist und Microprose Soccer noch schlechter ist. Insofern gesehen ist dieses Spiel gar nicht mal so schlecht. Ich empfehle aber lieber, Italy '88. Hier die Bewertung.

Grafik: 6/12
Sound: 5/12
Motivation: 3/12 (im Vergleich zu Microp. Soc.: 12/12)

Leather Rebel

SPIEL: HYDRA HERSTELLER: faellt mir im Moment nicht ein!

Neues Spiel, neues Glueck. In diesem Fall Hydra. Nach dem Laden erscheint ein Titelbild mit einem schliessenden Boot und einem Crockett-verschnitt. Sieht noch schlecht aus. Nach weiteren Laden, sieht man einen Mann mit Sonnenbrille, der einen den Auftrag erklart. Auf der linken Seite sieht man die Westkueste der USA, mit einer Route aufgezeichnet. Und wieder Laden, Laden und Laden. Jetzt sieht man sein Motorboot von hinten, bis jetzt erinnert sich das ganze an Fire & Forget, mit dem einzigen Unterschied das dies auf Wasser ist. Das ganze entpuppte sich dann tatsaechlich als Fire & Forget Verschnitt. Die Grafik ist aber viel zu langsam, so das man nach spaetesten einer halben Sekunde, die beruehmten drei Tasten drueckt. ESC. .SHIFT. .CONTROL. ... Ja, ja das ist die traurige Wahrheit. Kauf lieber FIRE & FORGET 2. Wenn ihr es, als Raupi habt, dann ist der Fall sowieso gegessen. Hier die Bewertung:

Grafik (Titelbild): 8/12
Grafik (Spiel): 8/12
Sound: echt toll, echt stark, einmalig
Motivation: echt toll, echt stark, einmalig

SPIELTESTS

SPIEL: PREDATOR 2
ANMERKUNGEN: OCEAN

...der eine Filmumsetzung von Ocean. Meiner Meinung nach, eine Beleidigung fuer den guten Film. Nach den ueblichen Einstellungen, gehts los. Man sieht einen durchsichtigen Mann von hinten, vor ihm ein Fadenkreuz, das bewegt werden kann. Nun muss man alles abballern, was sich in den Weg stellt. Ausser den Frauen und dem, im Hintergrund, laufenden Predator. Der Sprites bewegen sich wie Rheumaparas und das Scrolling ruckelt wie ein Erdbeben. Einmalig! Hier die Bewertung:

Grafik: Wo?
Sound: Wo?
Motivation: Ist verschwunden nach Mosambique!

Leather Rebel

SPIEL: F-16 COMBAT PILOT
ANMERKUNGEN: DIGITAL INTEGRATION

Der Hersteller von dem, allgemein, bekannten "Fighter Pilot" hat eine brandneue Flugsimulation herausgebracht. Dies kann man als Antwort auf den, bisher besten Flugsimulator "Fighter Bonber" verstehen. Mit einem grossen Menue wird man erwartet, man kann allerhand einstellen. Wenn man fertig ist, dann sieht man ein Cockpit und die Landebahn. Wenn man startet, sieht man den Tower auf den Boden, der leider nicht ausgefuehrt ist, genauso wie die anderen Grafiken im Spiel. Dafuer ist die Grafik, rasend schnell fuer den CPC. Die Missionen sind gut ausgewaehlt und abwechslungsreich. Wenn die Zeit reicht, fuege ich in dieser Ausgabe massig Tips bei. Insgesamt ein gutes Spiel. Hier die Bewertung:

Grafik: 10/12
Sound: 7/12
Motivation: 10/12

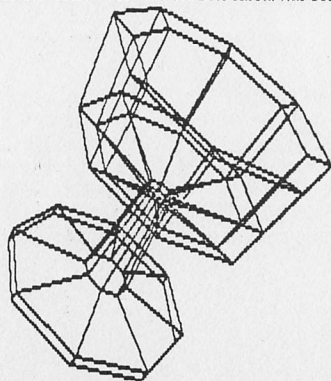
Leather Rebel

SPIEL: SWITCHBLADE
ANMERKUNGEN: GREMLIN

Man gibt es das super Spiel "Switchblade" auf fuer den REAL CPC. Die Geschichte kann man sich wie bei allen Jump and Run Spielen sparen. Man ist ein kleiner Typ und musst 16 Schwertteile in einem Labyrinth zusammen suchen. Naetuerlich hindern, Gegner die an diesen Vorhaben. Wenn sie dich beruehren, verlierst du Energie. Man kann sich aber wehren, indem man die Gegner z.B. weg boxt. Je laenger man den Knopf drueckt, ist die Schlag staerker. Man kann auch Extrawaffen ergattern. Diese Extrawaffen findet man meist in Steinen, die man kapput schlagen muss. Es gibt auch viele Fallen wie z.B. Stacheln die aus dem Boden kommen, wenn man drauf drueckt. Die Grafik ist in Mode 1 und sehr sauber programmiert. Ein Suchfaktor kann entstehen, wenn man lange an diesem Spiel sitzt. Ich versuche noch, eine Karte fuer dieses Spiel bis zur dieser Ausgabe aufzutreiben. Mal sehen. Hier die Bewertung:

Grafik: 10/12
Sound: 10/12
Motivation: 10/12

Leather Rebel



DEMO TESTS

DEMO: BSC-MEGADemo
CODER(s): BSC of GCS

Na ja, da ist wieder ein Megademo aus deutschen Landen. Ich weiss diese Demo ist schon ein bisschen aelter und wurde schon oft geteilt, aber sowas kann man nicht oft genug tun. Wenn man das Demo mit KPM einladet, erscheint dann ein Menue das man von der Amiga Mork benoch her kennt. Nett gemacht, obwohl mir das Labyrinth von Terrifico Demo besser gefaehlt. Geschmackssache! Der erste Part heisst: NoName Part. In der oberen Haelfte erscheinen eine Menge bunter Raster die von unten nach oben laufen. Genauso wie der Hardware-scroller, nur nicht so schnell. In der unteren Bildschirahaelfte ist eine Mondlandschaft von DHJ of GCS. Ein guter Part. In zweiten Part, der Main Part, sieht die ganze Sache schon anders aus. Als ich ihn das erste Mal sah, dachte ich was das fuer ein billiges Demo sei. Aber bei laengerem Zusehen entpuppte sich der Part als sehr gelungen aus. Am Anfang, nachhallich erscheint nur ein Hardware-Scroll und oben das BSC Logo. Aber nach ungefaehr einer halben Minute, erscheinen ganze viele Raster in Scroller, ein Megademo Logo und kurz darauf bewegt sich das BSC Logo, vor Raster, hin und her. Nicht zu vergessen sind noch die sehr guten Equalizer und wenn ich gut meine, dann meine ich gut.

Der dritte Part heisst Crazy Scroll. In Hintergrund ist das Bild von Crazy Cars II zu sehen. Mit einer Veraenderung, statt Crazy Cars steht da jetzt "Crazy Scroll", gute Idee. In Vordergrund laeuft ein grosser Hard-Scroll, der nach kurzer Zeit an zu "Jumpen" faengt und seine Farben wechselt. Sehr Gut! Der naechste Part heisst "4 Bitplanes-Part". Was soll man dazu noch sagen. Like Terrifico Demo! In Hintergrund der vorherbeschrieb Crazyscroll, davor ein herum fliegendes BSC-Logo und ein vertikaler Hard-Scroller.

Der folgende Part ist endlich mal ein origineller Part. Der Underscan Part ist die Antwort auf die vielen Overscan Demos. In einem Miniscreen laeuft ganz unten ein Scroller und darueber drei Equalizer mit Raster im Hintergrund. Darueber sind dann staendig wechselnde Pictues. Super Idee!!!

Es folgt der Castpart der Megademo. Ein grosses Pic und ein Scroller mit Raster, innen drin. Der Code fuer diese Demo hat BSC geschrieben und das Pic, Sound und Text kommt von Patrice von Read Only, der franz. Fanzine. Dieser Part soll nichts demonstrieren sondern Patrice wollte einfach nur, Informationen ueber die Read Only loswerden. Keine Bewertung moeglich!!!

Der letzte Part, ausser der Cheatmode-Part, heisst ganz einfach "Monty". Es wird ein kleiner Condo mit Monty gezeigt. Darueber ein unlesbarer Scroller. Ganz nett! Aber technisch schlecht!

Zu guter Letzt, noch etwas zu den Sounds. Kompliment geht an BSC der manche Sounds selber gemacht hat. Die Auswahl ist bei jedem Part sehr gut getroffen. Insgesamt eines der besten Demos auf dem CPC. Hier die Bewertung:

Grafik: 9/12
Sound: 11/12
Routl.: 8/12
Ideen: 8/12

Leather Rebel

DEMO: DEFI DEMO
CODER(s): Digit und Fred Crazy

Hier habe ich ein ziemlich altes Demo vor mir liegen, es ist 1988. Am Anfang werden die Coder der Demo namentlich vorgestellt Digit und Fred Crazy, die heute beide bei Logon System sind. Mit einem Druck auf Space wird der Bildschirm geloescht und ein blauer Ball erscheint, der ueber den ganzen Bildschirm duelt. In Laufe der Zeit erscheinen noch weitere drei Baelle, alle haben eine andere Farbe. Dann erscheinen sechs grosse Equalizer, zu einem mittelmassigen Sound. Das ganze soll das Intro sein. Ein weiterer Druck auf Space und der Hauptteil wird geladen. Am oberen Rand ist ein grosser und direkt darunter ein kleiner Scroller. In der Mitte sind zwei Sprites aus Strider. Darzwischen drei Equalizer, die man mit Z,X,C ausschalten kann und mit A,S,D, wieder anschalten kann. Mit den Tasten 1-8 und F0-F9 kann man Sounds auswaehlen. Die Demo ist von 28. Dezember 1988.

Fazit: Nett gemacht. Kann man als Sounddemo betrachten. Soll vielleicht auch eine sein. Aber ich kann kein Franzoesisch.

Grafik: 7/12
Sound: 10/12
Routl.: 8/12
Idee: 6/12

Leather Rebel

ANWENDERTEST

PROGRAMM: SWAP TT V2.0
AUTOR: LARS ASCHENBACH (AUCH ALS LASSE ASSEBASSE BEKANNT)

Das Programm ist zwar etwas aelter (ca. 1 Jahr oder mehr), aber das mach ja nichts. Besonders hervorzuheben ist, das dieses Tool PD ist. Es handelt sich hier um ein Software-Verwaltungsprogramm. Davon gibt es ja auf dem CPC-Markt recht viele. Aber dieses Programm hat viele Optionen. Zu viele Optionen um sie alle zu erlaeuern. Ich nenne mal die wichtigsten. Eingabe, Editieren, Loeschen, Suchen, Blaettern, Sortieren, Vergleichen, Einfuegen, Vertauschen. Also alles was ein gutes Verwaltungsprogramm braucht. Man kann so ziemlich alles mit den Dateien machen. Der grosse Nachteil von diesem Programm ist die langen Wartezeiten beim Laden. Fuer jede Option, naemlich, laedt die Floppy nach. Eine Randisk wird unterstuetzt, sowie auch zwei Laufwerke. Da meine Zeit, fuer die erste Ausgabe, knapp bemessen ist, kann ich jetzt nicht weiter darauf eingehen. Wenn es nicht bei der ersten Ausgabe bleibt (liegt an den Lesern) dann werde ich dieses Programm noch ausfuehrlich testen. Hier die Bewertung:

Vorteile: Viele Optionen, Randisk wird unterstuetzt und zwei Laufwerke werden unterstuetzt

Nachteile: Lange Wartezeiten wegen Nachladen, wird dadurch unkomfortabel, UBE-Manager ist bedienungsfreundlicher aber hat nicht so viele Optionen.

Leather Rebel

BEZUGSADRESSEN FUEER GUTE SOFT

BATSOFT
 DONNERSCHWEERSTR.33
 W-2900 OLDENBURG
 TEL. 0441/885336

TOPSOFT
 POSTFACH 4
 W-8133 FELDAGING

MB-VERSAND
 POSTFACH 501132
 W-KOELN 50

POWER PER POST
 POSTFACH 1640
 W-7518 BRETTEN

SOFTWARE DREAMS
 OB. DORFSTR.30
 W-8643 KUEPS/THEISENDORF

T.S. DATENSYSTEME
 DENISSTR.45
 W-8500 NUERNBERG 80

Genaueres, kann ich nicht sagen. Ich wuerde einfach mal den Katalog anfordern. Wer einen CPC-Plus hat, der sollte sich mal beim MB-Verband in Koeln melden. Der hat auch allerneuste Soft. Billige und aeltere Soft hat T.S. Datensysteme. Vorsicht! Ist sehr unzuverlaessig

Ich danke OAS fuer die Adressen, die ich der CC entnommen habe.

Jetzt will ich mal ein anderes Thema, als CPC, anschneiden. Den Atari Lynx. Da er keine Konkurrenz fuer den CPC ist und ich ein begeisterter Lynx Spieler bin, will ich mal auch ueber den Lynx aufklaeren.

Mit dem alten Lynx hatte Atari/Epyx, eine ganz schoene Pleite erlebt. Der Lynx war zu schwer, zu gross und hatte zu viele Batterien verbraucht. Der Game Boy von Nintendo war aber genau anders, er war klein (zu klein), er leicht und verbrauchte wenige Batterien, weil er kein Hintergrundlicht brauchte und vorallen Dingen, der Lynx war doppelt so teuer. Von der Hardware war der Lynx, den Game Boy doppelt und dreifach ueberlegen. Der Lynx hatte Farbe, einen 3D-Chip der beliebig viele Objekte drehen und zoomen konnte, einen guten Monitor, einen besseren Soundchip und vor allen Dingen konnten 8-Spieler, sich zusammen "linken". Das heisst 8 Spieler koennen zusammen spielen. Ach, ja bevor ich es vergesse. Der Lynx hat 16 Megahertz und ist damit die schnellste Console der Welt. Durch die sehr ausgereifte Technik kann man den Prozessor auf 24 Megahertz hochdrehen und die andere Hardware pendelt mit. Das laesst sogar die Mega Drive oder die unausgereifte Super Famloom alt aussehen. Aber die viele Hardware, half nichts, der Game Boy wurde ein Verkaufsschlager wie alle Nintendo-Produkte. No wir gerade bei Nintendo sind. Alle Produkte die Nintendo rausbrachten waren Hardware massig purer Schrott. Der NES war bei seiner veroeffentlichung schlechter als der 8-Bit Sega und wurde, von Experten, als Flop bezeichnet. Aber er wurde der Renner ueberhaupt. Der Game Boy wurde auch ein Verkaufsschlager, trotz schlechter Hardware. Der Hammer aber war die Super Famloom, als sie rauskam, sah sie aus wie eine Edelkonsole. Aber es stellte sich spaeter heraus das sie gar nicht so edel war. Sobald viele Sprites auf dem Bildschirm kamen, ruckelte es wie verrueckt und der 3D-Chip konnte nur ein Sprite, stufenlos, zoomen und drehen. Oh, jetzt bin ich vom Thema abgekommen. Also nach der Pleite von Lynx, bauten Atari und Epyx (Epyx hatte den Lynx gebaut und Atari vertreibt ihn, beide haben 50 % Anteil) einen neuen Lynx. Dieser neue Lynx ist jetzt draussen und er ist kleiner, leichter, verbraucht weniger Batterien (6 Stunden) und ist billiger (200 DM). Damit ist der Lynx II jetzt besser als der Game Boy (Geschmacksache). Fuer Software ist auch gesorgt. Bis zum Jahresende sollen 70 Spiele erhaeltlich sein und 1992 sollen die Hits Eye of the Beholder, Switchblade II, Lemmings und viele andere, konvertiert werden. So jetzt habe ich keine Lus mehr diesen Bericht zu schreiben, mir ist naemlich das Programm schon zwei mal, abgestuertzt und ich schreibe diesen Bericht zum DRITTEN Mal. Ich hoffe, ich habe den Game Boy Besitzern, jetzt auf den Schlipps treten, sofern sie einen anhaben.

Gut Lynx,
 Leather Rebel

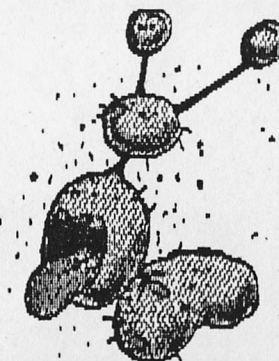
Hier noch eine Message:

Die Diskussionen haben eine Ende, es ist moeglich, ueber die Druckerschnittstelle, 8-Bit Sound zu machen. Die Bauanleitung steht in der PC Amstrad 8/9 1991. Ich hab' schon so ein Geraet, aber ich habe nicht die Beispielsounds von der Databox. O.K. Message zuende.

JA, WAHNSINN: Hier noch eine Message:

Im Fruehjahr '92 kommt ein wiederbespielbarer CD-Player heraus. Er wird 1600 DM kosten und eine CD wird 20 DM kosten. Die CDs sind eine herkoemlichen CDs. Sie arbeiten wie die Disketten, d.h. die CD wird mit einem Magneten bespielt. Der grosse Vorteil gegenueber den Disketten ist die riesige Speichermenge. Man kann 400 bis 600 Megabyte speichern. Die Raubkopierfander haetten dann also keine Chance einen zu erwischen. Nicht mein Problem! Man kann dann seine gesamte Softw...sammlung in der Hosentasche mit sich runtragen und mit einer LDM-Briefmarke verschicken. Sehr praktisch. Nur muss einer ein DOS daeuer schreiben. O.K. dann spart mal.

Greetings to: Alien of TTC, K-OS of UCSS und Stephan M.



Der beruechtigte NTI-Virus.....

CPC-FASTLOADER ? SERVICELINE ??

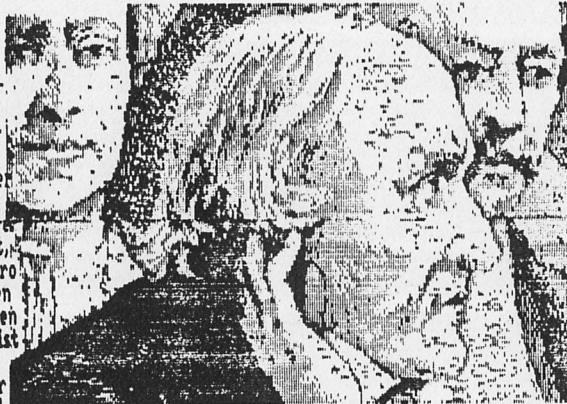
Hier in jeder Zeitschrift, gibt es auch in dieser, eine Serviceline. Tja, was soll ich hier anbieten. Auch ja, wer will kann die Ausgabe Nr. 1 hier nachbestellen. (Ha,Ha,Ha) Also wer an Demomangel leidet, den kann ich ein paar kopieren. Ich habe zwar nicht 1000 Disketten damit voll, aber die wichtigsten kann ich kopieren. Disketten und GENUEGEND Rueckporto beilegen, sonst geht nichts. Fuer die, die viele Demos haben wollen, die koennen sich mal bei K-OS/UCSS melden. 2 DM pro volle Diskette mit Demos drauf. Disketten beilegen. Hat ungefaehr 1000 Demos und ist absolut zuverlaessig.

K-OS/UCSS
PLX 045852 A
7972 ISNY

Auch ja, bevor ich es vergesse : 1.40 DM Versandkostenanteil mitschicken.

Mein Statement zum CPC+ :

Die Euphorie war gross, als man hoerte dass ein erweiterter CPC rauskommt. Um so groesser war die Enttauschung (oh, falsch getrennt), als er rauskam. Er erfuellte nicht die Erwartungen der Freax. Viele Fehlinformationen, wurden im C-F veroeffentlicht. Hallo OAS ! Nun, nach etwa einem Jahr, kauften sich mehr oder weniger User den CPC+. Wenn man diese User dann nach dem Plusser fragt, hant hoert man, das er super waere. Tja, meine Meinung ist das, wenn man den Computer hat, ihn dann gut findet und der CPC+, nur sinnvoll fuer Programmierer ist, die sich sofort an den Computer setzen und drauf los programmieren wollen (alter 2-80). Schoen und gut, aber fuer Swapper (ein Grossteil der Szene) ist er weniger sinnvoll, wegen der Module. Die Alternative fuer Swapper ist, sich fuer das Geld, den neuen wieder bespielbaren CD-Player zu kaufen. Wer's Geld hat !!!!



Pardon ? Der CPC ist der groesste ? ABER SICHER !!!

DER CPC IST :

KULT

SPIELE-NEWS

Auf der "THE EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW", wurden ueberraschentlich viele CPC-Spiele, ausgestellt. Ja, was soll ich nun noch viel sagen. Hier die vorgestellten Spiele:

Androgenic:

World Class Rugby (wieder ein Sportspiel)

Donark:

Super Space Invaders (der Nachfolger des bekannten Klassikers)

Pit-Fighter (die Umsetzung des Spieleautomaten, man kann gespannt sein)

Mirrorsoft:

Teenage Mutant Hero Turtles- The Coin Op (Die Automatenversion der Turtles, besser als die urspruengliche Computerversion)

Cisco Heat (kenn ich nicht)

Ocean:

Terminator 2 (wenn das Spiel wie der Film wird, dann darf man gespannt sein)

The Simpsons (Bart gegen die Aliens)

Smash TV (witziges Spiel, man muss einen Fernsehsender managen)

H.W.F. (Spiel zum amerikanischen Sportsender)

Hudson Hawk (Spiel zum Film mit Bruce Willis)

Robocop 3 (Robocop in Vektorgrafik)

Itas:

Brainies (ein Logikspiel)

zu vermerken ist noch das Crazy Cars 3 veroeffentlich wird, aber nur fuer die 16-Bitter

U.S. Gold:

Gauntlet 3-The Final Quest (der dritte Teil des Klassikers)

G-Loc (umsetzung des bekannten Automaten)

Bonanza Bros. (zwei Diebe raueuen Haeuser aus)

Mega Twins (keine Ahnung)

Das wars. Hier noch eine wichtige Nachricht fuer alle Rollenspieler. Das Super Spiel **XYZ OF THE BEHOLDER** kommt nicht auf den CPC heraus (Ha,Ha,Ha).

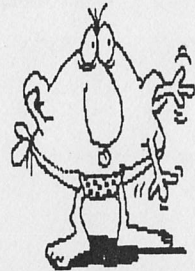
Toller Witz. ... Ich hab leuten hoeren, Killing Fist von Cadjo Clan und Tom von CBS fertig ist und von Sinarlis wird es herausgebracht. In der Demoversion soll die Animation, aber, nicht so toll sein. Abwarten ! O.K. das gehoert zwar nicht in die Spiele-News, aber wie ich gelesen habe, bringt Crown of P.D.M. ein Packer und Cruncher raus. Er packt ein Programm von 40 auf 17kB. Laut Little Un of 42-Crew, der dieses Programm schon, als einer der wenigen, hat, braucht das Programm eine halbe Stunde, zum packen und laut Crown, persoenlich, packt er auch Maschinenfiles mit Autostart und schreibt diese dann auch gepackt mit Autostart auf die Diskette.

Der McLoser Preis des Monats

Der McLoser Preis der Monats geht an: Longshot. Er behauptete er habe, das Screensplitting auf den CPC herausgefunden. Aber laut EGS of GCS stand dieser Trick schon, im 1982 erschienen, Tips und Tricks zum PC. Die Herkules und CGA-Karten haben, naehnlich, den gleich CRTIC wie der CPC. Danke an EGS of GCS fuer diese Aufklaerung.

Ich kann nichts machen, aber es muss noch rein. (kenn ich ihrendwo her?)

Die Firma P & P bringt einen Sampler fuer den CPC heraus. Es wird Hardware sein und Digiseven wird er heissen. Er soll 270 DM kosten und wird an Joystickport angeschlossen und und. Auf jeden Fall kann man parallel zum Sound Animationen, Animationen laufen lassen. Die Soundsensation fuer den CPC. Schau ma' mal !



Ein Amiga-User auf der Suche nach seinem Gehirn