

TOO LEGIT - TOO QUIT ... ist das Motto dieser CPC-FASTLOADER. Nach vielen Frust (Disketten mit layouteten Seiten kaputt gegangen) und Stress ('scheiss Layouten), habe ich es doch nach 3 Monaten Verspaetung geschafft, die Ausgabe 3 heraus zubringen. Darum habe ich beschlossen, dass Erscheinungsdatum nicht mehr festzulegen. Lasst euch also ueberraschen. Damit ihr aber keine Ausgabe verpasst, biete ich euch ein Abo an. Alles weitere ueber das Abo findet ihr im Heft. Jetzt sind wir ja beim Heft angelangt. Also diesmal sind 13 Seiten geworden. Nicht schlecht, oder ? Desweiteren haben sich diesmal auch mehrere mit Artikeln beteiligt, sodass ich nicht mal wieder alleine dagestanden bin. Und zwei feste Redakteure habe ich gewonnen, naemlich K-OS of BENG! (Du hast dich ja angeboten und ALIEN of BENG! (Du weisst noch nichts von deinem Glueck, bzw. jetzt weisst du es). Keine Panik sollte jetzt aufkommen, weil die zwei Redakteure bei BENG! sind. Ich werde mein moeglichstes tun, damit die Zeitschrift nicht von dem allgemeinen BENG! - Fieber beeinflusst wird (Hoe, Hoe, Hoe !! Im Moment ist wirklich jeder bei BENG! Der Name ist uebrigens von PAENG! abgeleitet !! Nichts fuer ungut !!) Leider aber habe ich von ALIEN, mit seinem Assemblerkurs, noch nichts gehoert, sodass ich diese Ausgabe ohne diesen herausbringen muss. Naechste Ausgabe kommt er bestimmt. Kommen wir zum naechsten Punkt des Vorworts. Labert mir doch tatsaechlich, in der Ausgabe 2, ein Typ namens OAS rein und will meinen Artikel " Die Wahrheit ueber den CPC+ " widerlegen. Die Argumente waren ja ziemlich laecherlich. An OAS: Den Beweiss kann dir K-OS, auf der letzten Seite, geben. Und es ist natuerlich ungefaehrlicher an Amiga-Soft dranzukommen, als an CPC+. Gehe in deine Klasse (hast du ja) und frage nach Amiga-Soft. Da wirst du dann ueberschuettet, im Gegensatz zum CPC oder CPC+. Nur fuer Demos ist der CPC+ viel zu teuer. O.k. das wars. Die Leserbriefe waren uebrigens ironisch gemeint ('ne Da Silva) ! Ich mache hier Schluss !!!! Artikel sind trotzdem immer willkommen !!

LEATHER REBEL / REJECTS

ICH HABE DIE REDAKTEURE NICHT GEWONNEN, SONDERN "DABUGEWONNEN" (DURCHFENLER)

ALLE GEIESRIEM DEMOS UND PDs kann man bei der Redaktion bestellen. Einfach 5 Discs (3") und 5 DM in ein Briefcuvert und dann zur Redaktion schicken. Die Disketten werden dann mit den getesteten Sachen vollgemacht und zurueckgeschickt. Enthalten : Overflow Iome 3 , 21 Century Demo , New Age Demo , MC Paddy Demo 3 , Advanced Demo , Copymate , Crack'M Rom No.4 . Das Cozeur Demo 5 kann im Moment leider nicht geliefert werden. Dafuer wird das Alpha Demo, From Beyond (neuestes Slash Demo), das Music Pack3 , das neue Paradise Demo von Paradox und das ALIEN MEGADEMO

Stop, Halt, Zurueck !!! Jetzt habe ich doch tatsaechlich, am Tag an dem ich die Seiten zum drucken verschicken wollte, ein Brief von Alien erhalten, wo er mir sagte das er an irgendeiner Umsetzung von Gluecksrad gearbeitet hat und deswegen keine Zeit hatte. Nun denn, so verzogerte sich dann nun doch, um ca. 1 Woche, die ganze Sache. Dafuer ist aber jetzt der Assemblerkurs drin. Ausserdem habe ich das neue Demo von Slash / Logon System erhalten, das ziemlich gute Routinen enthaelt (Vectorgrafix). Ich habe leider keinen Bock dies zu testen, vielleicht in der naechsten Ausgabe. Ist uebrigens mit anderen auch im Disc Service. (s.o.) Und noch was : Den Rundschatz 5.8 habe ich nun auch bekommen. Gefaellt mir sehr gut !! Ist ein sehr guter C-F Ersatz. Viel Infos rund um den CPC. Kein gewoehnliches Fanzine, weil keine Spieltests usw. drin sind. Hey BIOS ! Ein Fehler war drin ! Die Logon Demos waren schon im Umlauf ! Wer denn Rundschatz haben will, der schreibe mal an : BIOS , PF 0025 , 7959 Schwendi . In Sommer laeuft auch noch eine Paddy bei Marabu / BIOS . Viele Leute haben sich schon angekuendigt. Auch event. das Logon Team. Vielleicht wird es ja das Euromeeting 2. Wo ? Zwischen Bodensee und Ulm. Anmeldung mit Referenzen (clean !) noetig ! Wenn ich eine Mitfahrgelegenheit finde, dann bin ich auch dort. O.k. das wars ! Viel Vergnuegen mit dem CPC-Fastloader #3 !!

**ES BRODELT WIEDER IN DER SZENE .
EINE NEUE GROUP HAT SICH ANGESAGT !!
NEINNNN ! ES IST NICHT BENG!
ES IST : REJECTS**

**JA ! DIE NEUE GROUP REJECTS SUCHT NOCH MEMBERS, DIE WAS AUF DEM KASTEN HABEN IN GRAFIX, SOUND ODER CODEN .
FALLS INTERESSE VORHANDEN SCHREIBT EINFACH DIE REDAKTION AN !!!!!**



INTERPOOL
PO BOX 27
88475 SCHWENDI
GERMANY

LOVEBYTE

CPC-DOMAIN

Seit Ende letzten Jahres gibt's auch in Great Britain (endlich ?) ein Disc-Fanzine. Es handelt sich dabei um CPC DOMAIN, das bisher ein Paper-Fanzine war und ab Nr.7 (die mir zum Test vorliegt) seine Infos auf Disc unter die People bringt. Es erscheint ca. ein-monatlich. Herausgeber ist Alan Scully (richtig! der vom PD-Versand Scull PD). Die Aufmachung ist ganz simpel: Im Menu kann man mit einem Balken die einzelnen Rubriken anwaehlen, die dann immer nach dem selben Schema in Mode 2 (ASCII-Files) auf den Screen kommen. Mit Cursor up & down kann man beliebig im Text herumfahren. Wer einen Haufen Graphix, Sound und sogar Overscan etc. (wie in den franzoesischen Disc-Zines) erwartet, wird enttaeuscht sein, da es davon ueberhaupt nichts (NULL) gibt. Was gibt's dann ? Einen Haufen Rubriken mit einem Haufen News, Infos, Tests etc. Das Menu ist in 7 Kategorien eingeteilt: I.Regulars (Rubriken, die in jeder Ausgabe sind): News, Discounters (Rabatt auf Artikel von CPC-Versaenden- und Firmen, wenn man CPC DOMAIN-Abonment ist!), Comm-Line Adventuring (Adventure-Tips und Stories), Spotlight (PD-News) Backbone (Vorschau auf die naechste Ausgabe) II.Features (aktuelle Artikel): z.B. Spiele-, Anwender- und Pd-Tests. III.Postbag: Leserbriefe mit Kommentaren der Redakteure IV.CPC DOMAIN Information: Credits, Abos, sonstiges V.Scull SL: Hier wird's interessant: Der normale Scull PD-Versand existiert naemlich nicht mehr, sondern ist in einen CPC DOMAIN-internen Versand umgewandelt worden. Das heisst: Man kann Scull PD nur noch bestellen, wenn man ein Abo der CPC DOMAIN hat. Kosten fuer Bestellungen ausserhalb England: 4 Pfund (12 DM) pro 'selection'. Das bedeutet: Der Preis beinhaltet eine 3"-Disc, die Kopiergebuehren und Porto. Auf den ersten Blick sieht das etwas teuer aus, aber wenn man bedenkt, dass die Disc dabei ist, geht's. Im Fanzine ist eine Liste der vorhandenen PD enthalten (ca. 60 Discs). VI.Advertisers: kostenlose Kleinanzeigen, Helpline (Fragen und Angebote) und eine Liste mit billigen Adventures vom WoW-Versand. VII.Programs: Diesmal u.a. dabei ein PD-Game, das GPA Noel-Demo, ein Demo-Game (mit dem 3D Construction Kit gemacht) Basic Compiler. Ausserdem JLCS Copy-Utilities. Bewertung: Grafik: 2/10 Sound: 1/10 Inhalt: 10/10 Aktualitaet: 10/10 GESAMT: 33/50 Wem es nicht auf die Demo-Elemente (Sounds, Graphix etc.) ankommt, ist mit diesem Fanz 100% bedient! Kurz gesagt: Information pur.

Das Fanzine kostet pro Ausgabe in England 1.25 Pfund. Von Europa aus 1.75 Pfund (5 DM) Ausserdem muss man die Disc mitschicken. Fuer ein Abo gilt derselbe Preis. Man kann zwischen 4-10 Ausgaben-Abo waehlen (also 4-10 * 1.75 Pfund). Ab 8 Ausgaben-Abo bekommt man einen PD-Gutschein im Wert von 3 Pfund (9 DM).

Adresse:
CPC DOMAIN
Alan Scully
119 Laurel Drive
East Kilbride
Glasgow G75 9JG
Great Britain

K-05
or
BENG!

DISC FULL

- ◆ Dieses franzoesische Fanzine gibt es sowohl auf Papier als auch auf Disc. Zum Test lag mir die Disc vor.
- ◆ Nach dem Start kommt man ins Hauptmenu der Seite A. Der Hintergrund ist ein Pic aus dem neuen Mega-Game XYPHOES FANTASY. Ausserdem wurde noch ein Font aus THE DEMO verwendet.
- ◆ Die Rubriken: Editorial, Heroes (Bericht ueber einen 'Helden', dieses Mal Rick Dangerous: Game-Test, viele Pokes dazu und Compilations, bei denen Rick D. dabei ist), Bidouilles (Pokes fuer Discology und Multiface 2 + Beschreibung, wie man sie anwendet und Cheat Modes), Interview (in dieser Ausgabe POUM von AMSTRAD 100%), Utilitaire (Anwenderprogramm: Mark Error, ein Disc-Utility, mit dem man defekte Blocks auf Discs aus dem Directory 'ausschliessen' 'ausschliessen' kann), P.A. (Kleinanzeigen, Credits (sogar in Overscan).
- ◆ Das Menu auf Seite B ist auch wieder mit einem Piccy von XYPHOES FANTASY hinterlegt. Hier gibts folgendes zu lesen:
- ◆ 1. Previews: von - 3 mal duerft ihr raten - ... - richtig!
- ◆ XYPHOES FANTASY
- ◆ 2.Fanzines: Test ARKADIA 2 (75%), Adressen von einer Menge Fanzines
- ◆ 3.Tests:Builderland (70%)
- ◆ 4.Best Demo:Hier gibts erstmal noch ein Interview mit MADE of PARADOX (einer der Redakteure von DISC FULL). Er will uebrigens eine Demo mit DSC of BENG! machen (BENG! ??? kommt mir irgendwie bekannt vor!)
- ◆ Dann wird das neue PARADOX-Demo getestet:THE PARTY DEMO (von CMP gecodet): Resultat 76%
- ◆ 5.Beuh: Kommentare zu Leserbriefen(mit einem tollen BART SIMPSON-Pic)
- ◆ 6.Reportage: ueber spanische Magazine
- ◆ 7.Credits (auch in Overscan)
- ◆ 8.The Team: Steckbriefe der Redakteure und die BEAST-Story (Beast ist auch ein Redakteur! nicht das Game!). Ist ganz witzig gemacht.
- ◆ 9.Expo '91: Bericht ueber die MICRO'N CO-Messe
- ◆ Die Texte sind abwechslungsreich geschrieben und aufgebaut, es gibt ein paar verschiedene Sounds, einige Rubriken sind in Overscan. Ein Paar gelungene Gags sind auch dabei (in einer Rubrik sieht es kurz so aus, als ob der Compi abgestuerzt waere). Die Turn-Disc-Parts und das Intro sind gut gemacht. Der Inhalt ist ueber dem Durschnitt, da ein paar gute Rubriken dabei sind, die es sonst nirgends gibt (z.B. Heroes). Ein paar Softwaretests mehr koennten meiner Meinung nach nicht schaden.
- ◆ Die Bewertung sieht folgendermassen aus:
- ◆ Grafik: 8 von 10
- ◆ Sound: 8/10
- ◆ Inhalt: 8/10
- ◆ Aktualitaet: 8/10
- ◆ Konzeption: 8,5/10
- ◆ GESAMT: 40,5/50
- ◆ Fazit:Lesen- und sehenswert!
- ◆ Die Adresse, wo man es kriegen kann:
DISC FULL, 98 rue des Orteaux, F-75020 PARIS
- ◆ Fuer die Disc-Version muss man einen adressierten Rueckumschlag + eine 4 Francs-Briefmarke (oder Internationaler Antwortschein) + eine 3"-Disc hinschicken. Fuer das Paper-Fanzine Rueckumschlag + 2,50 Francs-Marke.

K-05
or
BENG!

GENESIS 6

Dieses franzoesische Disc-Fazine ist eher nicht zu empfehlen. Der Inhalt ist ziemlich mager und ich habe den Eindruck dass man unbedingt eine Disc vollkriegen wollte, egal mit was ! Das ist vielleicht etwas uebertrieben, aber in die Richtung Richtung geht's. Die Rubriken, in denen es Infos gibt, sind Bidouille(Tips zur Programmierung und Basteltips) und P.A. (Kleinanzeigen). Der Rest ist mehr oder weniger Demo-maessig: Digits (gescannete Piccy, mager !), CPC-Sexy (Pics, auch nicht besonders), Musique du Mois (Digi-Sounds von Mike Oldfield, zur Abwechslung mal ziemlich gute Qualitaet), Wettbewerb/Preisraetsel und Aufloesung des letzten, 10 par 10 (Kleine Listings mit max. 10 Zeilen. Ausserdem sind noch 2 Demos auf der Disc (Ugly Monster & Digit:Mega Giantess Demo und das Mach II Demo, beide ganz schoen alt!))

Der Text wird immer nach dem gleichen Prinzip auf den Screen gebracht: in einem Rahmen in Mode 2. Die Musik ist immer dieselbe (schnarch ! vielleicht zum Ausweniglernen und Mitsummen gedacht ?). Wenigstens gibt's ein paar Pics zur Auflockerung.

Grafix: 5 von 10 Sound: 2/10 (ist wenigstens ein guter !)
Inhalt: 5,5/10 Aktualitaet: 3/10 Konzept: 5/10
GESAMT: 20,5/50

Allerdings gab es bei dieser Ausgabe Probleme mit einem wichtigen Redakteur. Vielleicht ist die No. 6 deswegen nicht so gut ?! Um das zu ueberpruefen hab ich mir mal noch kurz die No. 4 reingezogen: Leider ist die fast genau gleich aufgebaut. Es gibt ein paar Rubriken mehr, aber sonst ist auch nicht viel mehr los ! Naja was solls, hier ist die Adresse:

Alexis HENAUX, 15 rue des narcisses, F-21300 CHENOUE
Man muss eine 3^{er}-Disc hinschicken + adressierter Rueckumschlag + 4 Francs-Briefmarke fuers Porto (oder Int. Antwortschein)

K-05
OF
BENGE!

CRACK 'N ROM 4

Und wieder mal ein franzoesisches Disc-Fanzine. Die Adresse, wo ihr es beziehen koennt:
Emmanuel FREGARD, 30 rue de la croix verte,
F-95130 FRANCONVILLE
Die Bedingungen sind dieselben wie bei GENESIS und gelten uebrigens fuer jedes Disc-Fanzine aus Frankreich.
Die Nummer 4 datiert vom 15.12.1991. Die 5 gibt's dann im April '92. Das Intro hat ein 'alter Bekannter' von mir 'verbrochen': DSC of BENG! (Hi Chris !). Ist ganz gut fuer seine Man kann die verschiedenen Sounds von SUPERCARS anwaehlen.
Das Fanzine ist wirklich super aufgemacht. Es gibt viele verschiedene Musics und Bilder (teils aus Games, teils selber gezeichnet) und in manchen Rubriken sogar Equalizer.
Die Rubriken sind die ueblichen:
News, Spieletips (Pokes und Komplettlloesung), Fanzine-Tests, Musics (mit Loader ! eine gute Idee), Game-Tests (Shadow Dancer: 15/20), eine Reportage, noch ein Spieletest (XYPHOES FANTASY, schon wieder!?), Anwenderprogramm-Test (Nemesis Express 3 (ein Backupprogramm, um Cassetten auf Disc zu ueberspielen, Wertung:18/20), Kleinanzeigen, Interview (in dieser Ausgabe leider keins), Joystick-Test, ein IQ-Test (allerdings sind die Fragen ziemlich alt) und The End, wo's noch eine Karikatur gibt. Die Turn-disc-over-Parts sind auch gut gemacht.
Fazit:Eines der besten Disc-Fanzines ueberhaupt !

Grafix: 9 von 10
Sound: 9/10
Inhalt: 9/10
Aktualitaet:9/10
Konzeption: 9/10
GESAMT: 45/50

K-05
OF
BENGE!

SUPER GUEINSTIG :

DAS CPC-FASTLOADER MEGA ABO !!!

6 AUSGABEN NUR 15 DM !!!!!

**KEINE DRUCKFRISCHEN UND
DURCHNUMMERIERTEN SCHEINE !!**

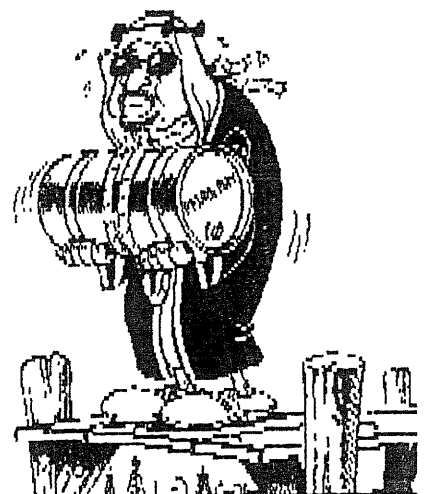
SONST STIRB DIESER MANN

LEGEN SIE DAS GELD IN EIN BRIEFKUEWERT UND
SCHICKEN SIE ES AUSREICHEN FRANKIERT AN :

CFL c/o JOERN GRUNERT, MENZELSTR.9, DUISBURG 1

KEINE POLIZEI !!!!!!!!!

Ich habe noch
kein ABO !!!



Mit Spannung hat die ganze CPC-Szene auf dieses Game gewartet. Schon laenger als ein Jahr gab es ein Demo davon mit ein paar Screens. Aber jetzt ist es endlich fertig. Ich mach euch schon mal die Spannung kapput (hoe hoe): Das Warten hat sich gelohnt! Das Spiel belegt eine komplette Disc und laeuft nur mit 128K. Herausgebracht hat es die franzoesische Company SILMARILS. Gecodet wurde es zu einem grossen Teil von Fefesse (bekannt durch super Demos) und Stephane Saint Martin (kurz SSM / bekannt durch Demos, mehrere Spiele und vor allem durch echt gute Grafix). Das Titelbild ist schon eine Klasse fuer sich. Es handelt sich um ein Meer mit Wellen (glaub' ich mal). Das Overscan-Pic 'laeuft' naemlich von oben nach unten den Screen runter, als ob jemand nen Eimer Farbe draufgeleert haette. Dazu kommt dann noch ein farbiger XYPHOES FANTASY-Schriftzug. Ausserdem noch ein Digi-Sound in recht guter Qualitaet (vom Amiga ruebergezogen glaub ich). Nach dem Laden muss man immer ein bisschen warten (de-crunching).

Jetzt zum Hauptmenue: Zuerst faellt der wirklich coole Sound auf, der mit einem ATARI-Soundchip gecodet wurde. In der oberen Mitte sieht man einen kleinen Bildschirmausschnitt, in dem ein paar Game-Sprites hin- und herlaufen. Schon mal ein kleiner Vorgeschmack. Sieht gut aus. Das Menue ist uebrigens auch im Overscan. Man kann folgende Options einstellen: Ob man mit Musik und Sound-Effects, nur mit Musik, nur mit Sound-Effects oder ganz 'ohne alles' spielen will. Dann kann man noch die Keyboard-Belegung aendern und natuerlich Joystick einstellen.

Als letzte Option kann man sich das Highscore-Table (Overscan! logo) anschauen. Falls man sich da eintragen darf (wenn man gut genug ist), werden Scores gesaved.

Jetzt stuerz' ich mich endlich ins Spiel. Nach dem Laden kommt noch mal ein supercoolfarbiges Overscan-Pic (eine Burg) und oben die Gamestory.

Man schluepft in die Rolle eines Kriegers der seine Braut von boesen Maechten befreien. Dabei hilft einem ein Zauberer, der seine Magie aber verloren hat. Ihm muss man nach und nach, durch Erreichen des naechsten Levels, wieder 'auf die Spruenge helfen'. In jedem Level (bis auf die Zweikampf Levels, aber dazu spaeter) muss man eine bestimmte Anzahl von Objekten, naemlich alle, einsammeln. Es sind immer zwei verschiedene (z.b. in Level 1 Goldstuecke und Schaedel). Aber jetzt geht's wirklich los mit dem Game. Leider ist der Gamescreen nicht im Overscan, aber ein Stueck groesser als normal, glaub' ich.

Der Screen ist schoen farbig (Mode 0). In den oberen vier Fuenfteln spielt sich die Action ab und drunter sind die diversen Anzeigen: Energy, Score, Leben, Anzahl der Super-Shots, Anzahl der bereits gesammelten Objekte. Das Spieler-sprite ist schoen gross programmiert, ebenso die diversen Gegner. Die Laufbewegung der Kriegers sieht etwas 'merkwuerdig' aus und sieht leicht abgehackt aus (ein paar Animationsphasen mehr und es waer perfekt). Aber es sieh auch so toll aus! Das Gameplay ist so aehnlich wie das von SHADOW OF THE BEAST: Man laeuft von links nach rechts und muss die Gegner abschiessen. Fuer manche braucht man ein paar Treffer mehr. Da gibt's fliegende Augen, Echsen am Boden, fliegende Viecher, Schnecken, fliegende Tintenfische Bienen und huepfende Froesche. Natuerlich gibt's auch noch ein paar Hindernisse am Boden, ueber die man springen muss. Der Hintergrund ist auch schoen gezeichnet. Da scrollen Baeume, Steine, Berge und der Himmel mit Wolken vorbei. Dann gibt's noch einen Haufen Bonus-Objekte zum einsammeln.

So kann man bessere Schuesse bekommen, neue Energie, Bonus-leben ein Schutzschild in Form einer Blase, neue Supershots (mit denen man alle Gegner auf einmal vom Screen wegpusten kann) Aber der Clou kommt, wenn man den Stern einsammelt. Dann naemlich 'verdoppelt' sich der Krieger. Praktisch an der Laengsache gespiegelt, so dass der zweite nach hinten schaut und schieisst. Das ist echt eine coole Idee. Wenn man draufgeht, verliert man alle seine Extra-Waffen wieder. Und das passiert ziemlich schnell, denn das Game ist ziemlich schwierig. Es kommen einen Haufen Viecher auf einen zu. Da muss man schon ganz schoen schnell reagieren. Ausserdem hat man von Beginn an nur 3 Leben. Wenn man alle Objekte eingesammelt und am Schluss ankommt, geht's ab in den 2.Level. Hier reitet man jetzt auf einem Pferd und muss Diamanten in der Luft einsammeln. Das ist allerdings etwas schwierig, da das Pferd oft nicht reagiert, wenn man springen will. Es ist wieder ein anderer Sound vorhanden und jetzt hat man's mit Fuechsen, groesseren Augen, Leoparden, Loewen, Voegeln und Baellen zu tun.

Im 3. und 5. dem letzten Level, muss man Zweikaempfe bestreiten und im 4. laeuft man wieder durch die Landschaft. Zuviel will ich jetzt auch nicht verraten, sonst ist die ganze Spannung weg. Nur so viel, dass noch ein paar super Overscan-Piccys kommen und am Schluss nochmal ein Amiga-Sound (glaub ich).

Fazit: Eindeutig das beste Game seiner Art. Das sollte man sich unbedingt zulegen. Als Original! Leider ist dieses Game von XOR auch gecrackt worden, was ich nicht OK finde, da es schliesslich von (ex-)Leuten aus der Szene geschrieben wurde!

Meine Bewertung:

Grafix: 11 von 10 (echt verdient!) Sound: 10/10 Idee: 9/10

Dauer-Motivation: 9/10 GESAMT: 39/40

K-OS of BENGI

BEZUGSQUELLEN

BATSOFT, DONNERSCHWEERSTR. 33, W-2900 OLDENBURG

TOPSOFT, POSTFACH 4, W-8133 FELDAFING

MB-VERSAND, POSTFACH 501132, W-KOELN 50

POWER PER POST, POSTFACH 1640, W-7518 BRETTEN

SOFTWARE DREAMS, OB. DORFSTR. 30, W-8643 KUEPFS/THEISENDORF

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

LEATHER REBEL



Et voila, ein paar CPC-Game-Tests aus dem franzoesischen Spiele-Mag JOYSTICK (Ausgabe Jan. '92). Leider weiss ich nicht was die erreichbare Hoestpunktzahl bei den einzelnen einzelnen Kriterien ist. Aber ich nehme mal 15 an.

PAPERBOY II: Es geht wie im ersten Teil darum, Zeitungsaustraeger zu spielen. Dabei prescht man durch die Stadt und muss diversen Hindernissen auf der Strasse und dem Gehweg ausweichen. Nach jedem Stadtteil, durch den man sich durchgeackert hat, muss man auf einem BMX-Parcours 'ein paar Runden drehen'. Die Grafix sind etwas einfach gemacht, aber schoen bunt. Die Animation ist schnell aber leider ist der Bildschirmanschnitt wieder mal ziemlich klein. Die Levels sind leider alle ziemlich aehnlich und deswegen rutscht die Motivation auch ziemlich schnell in den Keller. Aber echte Paperboy-Fans haben sicher ihren Spass dran.
Graphix: 13 / Animation: 13 / Sound: 12 / Handhabung: 15
Gesamt: 74% K-OS of BENG!

THE BLUES BROTHERS: Ein typisches Jump & Run von Titus. Man muss Blues Brothers etwas unter die Arme greifen, denen vor einem Konzert vom Sheriff der Stadt die Instrumente versteckt worden sind. Innerhalb eines Zeitlimits sollte man die 5 Utensilien also finden. Es gibt 5 Levels, also pro Level eins. Zum Bleistift die Gitarre, das Mikro, die Spielgenehmigung usw. Es gibt einen Haufen Gegner (Arbeiter, Polizisten), kurz gesagt hat sich die ganze Stadt gegen die Musiker gestellt. Es gibt einen Haufen Extras zum Einsammeln, z.B. Herzen fuer neue Energie, Huete und schwarze Brillen fliegen. Seine Feinde kann man nur aus dem Weg raemen, indem man mit Kisten auf sie schmeisst. Alles in allem hoert sich das nach einem netten Gameplay an. Die technische Seite wartet da leider mit ein paar Entaeschungen auf. Die Musik ist gut, ein Original-Blues Brothers-Sound. Der Bildschirmanschnitt ist wieder mal so mini, dass man ihn mit der Lupe suchen muss. Logo, da fuer kann man die Sprites schneller animieren, aber auch das hat nicht so ganz hingehauen. Wenn naemlich mehrere auf dem Screen rumlaeschen, wird die Animation ziemlich langsam. Naja was soll's... Bleiben ja noch die Graphics. Da wird uns Titus ja wohl nicht auch noch enttaeuschen ... oder doch? Leider doch, denn die Graphics sind nur in Mode 1 (aaarrggghhhhh), das bedeutet also nur vier verschiedene Farben. Raffinierterweise ist man bei Titus auf die Idee gekommen, 4 Blauabstufungen zu nehmen. Blue is beautiful ??? Bei dem Titel BLUES BROTHERS ist denen wahrscheinlich nichts anderes uebriggeblieben. Hoe hoe. Das ganze sieht ziemlich mager aus. Zu allem Uebel schockt uns Titus noch damit, dass die Screens nicht gescrollt werden, sondern einfach umgeschaltet. Zitat JOYSTICK: "Man muss sich daran gewoehnen." Wie wahr, kann ich da nur noch sagen. Wie die nach dieser Fertigmache noch auf folgende Wertung kommen, ist mir schleierhaft.
Graphix: 11 / Animation: 13 / Sound: 13 / Handhabung: 14
Gesamt: 67% K-OS of BENG!

CAPTAIN PLANET: Bei diesem Arcadegame von Mindscape muss man den Super-Hero CAPTAIN PLANET steuern, der gegen Umweltverbrechen vorgeht, allerdings mit etwas haerteren Methoden als Greenpeace. Das Game ist ganz abwechslungsreich. Man ballert rum, aber zum Teil ist es auch ein Geschicklichkeitsgame. Es gibt verschiedene Aufgaben. Mal muss man ein Atomkraftwerk reparieren, ein anderes Mal ein boeses Alien-Raumschiff bekaempfen. Die Steuerung ist sehr gut. Die Graphics sind schoen farbig und nicht sehr detailliert. Das Horizontalscrolling ist einwandfrei gemacht, so dass es auch bei vielen Sprites kein Ruckeln gibt.
Graphix: 15 / Animation: 15 / Sound: 13 / Handhabung: 15
Gesamt: 82% K-OS of BENG!

PREHISTORIK: Schon wieder ein Jump & Run Game von Titus. Die Aufgabe besteht darin, mit dem Familienoberhaupt einer Steinzeitfamilie auf die Jagd zu gehen, da die Familie nichts mehr zu beissen hat. Man jagt also je nach Level verschiedenen Tiere. Mal sinds Baeren, mal Pinguine usw. Um so ein Viech zu erledigen, muss man ein paar Mal draufhauen. Um einen Level zu beenden muss man innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Menge an Nahrung 'einsammeln'. In Hoehlen, die immer bewacht sind, kann man verschiedene Boni an sich raffen. Als da waeren: Wecker (zusaeztliche Zeiteinheiten), Bombe (murkst alle Gegner ab, die gerade auf dem Screen sind), Schild (Unverwundbarkeit waehrend einer bestimmten Zeit), Beil (Gegner lassen sich mit einem Schlag erledigen), Feder (hoeher springen) und das Kreuz (Bonusleben). Am Ende jedes Levels gibt's ausserdem einen Endgegner. Die Graphics sind wirklich einmalig super, toll gezeichnet und sehr bunt. Am Spielprinzip laesst sich auch nicht meckern. Schade, dass das Game ziemlich laaaaaangsaam ist. Und noch laaaaaaaangsaamaaaaaaamer, wenn viele Sprites auf dem Bildschirm sind.
Graphix: 17 (!) / Animation: 10 / Sound: 13 / Handhabung: 13
Gesamt: 68%

Mittlerweile hab ich selber ein Testexemplar bekommen. Da waere noch ein paar Sachen zu sagen: Man hat uebrigens ne Keule zum pruegeln. Im 1.Level (Stone Age) man's mit Dinosauriern, Baeren und Fledermaeusen zu tun. Der 2. (Ice Age) haelt dann Pinguine, Walroesser und Eisbaeren bereit. Im 3. gibt's Schlangen, fleischfressende Pflanze, Baeren, Voegel, Affen und Stoerche. Ausserdem kann man jetzt auch noch an Seilen hochklettern. Im 4.(zugleich auch letzter) Level wird man dann von Mollviechern (?), Dinosaurieren, anderen Steinzeitmenschen, grossen Affen (King Kongs ?) attackiert. Hier gibt's dann noch zusaeztlich Sprungbretter. Hat man alle 4 Level geschafft, kriegt man noch ein nettes Bild zu sehen und eine Laufschrift, in der ein witziges Schlusswort steht. Es stimmt, dass das Game langsamer wird, wenn mehrere Sprites auf dem Screen sind, aber JOYSTICK uebertreibt mal wieder. So schlimm ist es nicht.
Meine Bewertung:
Grafix: 10 von 10
Sound: 8,5/10
Idee: 8
Dauer-Motivation: 7,5/10
GESAMT: 34/40 K-OS of BENG!

(Anm. von Leather Rebel: Nun habe ich auch ein Testexemplar bekommen und ich muss sagen, dass die Geschwindigkeit doch rapide runtergeht, wenn mehrere Sprites auf dem Bildschirm sind. Desweiteren herrscht eine sehr ungenaue Koallitionsabfrage.)

Wie immer kurz vor dem Druck trudelt bei mir noch eine wichtige (oder auch nicht) Sache ein und ich komme nicht drumrum meinen Senf dazu zuschreiben, obwohl ich schon seit 26 Stunden wach bin (Videos reingezogen und Kaffee getrunken).

Da schickt mir OAS doch glatt ein riesen Briefumschlag, den die Postbotin nicht in den Briefkasten stecken konnte. Drin enthalten war unter anderem die neue CC#6 auf Disc. Ich lade es nun mit RUN"CC#6 und es erscheint direkt ein Menue in Schwarz-Weiss mit diversen Menuepunkten. Also mache ich es mal kurz : Viel Information, wenig Technik. So gefaellt mir ein richtiges Diskmag, ich mag alle franz. Diskmags, die mit viel Grafik und ziemlich wenig Information auffahren. Bei der CC ist alles so schoen unkompliziert und keine grossen Nachladezeiten. Insgesamt 160 Kilobyte Text auf einer Seite (hat uebrigens nur eine Seite). Hey, OAS ! Gut gemacht, mit der CPI Kritik bin ich voll deiner Meinung !!! Ich hatte nur kein Bock eine Kritik zu schreiben.

Nun denn ! Wie wir alle wissen ist die CeBIT nun entgeltig gelaufen (wohin denn ?) und ein Hunder ist geschehen. Ein Mann . . . keiner kennt seine Identitaet . . . der meist bedraengste Mann in der Szene (Wie ist dein Name ? Schickt 'ma ein Foto !) hat sich nun geoutet. . . OAS !!!!

Auf der CeBIT hat er sich nun endlich gezeigt (unbemerkt filmen konnte er diesmal sowieso nicht) und man hat nur noch Blitz-Lichter gesehen. Hey OAS! Ich schlaege dich zum TIME Magazin's " Man of the Year " vor. Schick dir doch einer ein Foto von ihm. Ich drucke es gerne ab !!!!!

Ausserdem hat Crown auf der CeBIT sein Cruncher und sein neues Disc-File Copyprog. unter die Leute gebracht. Ich muss sagen, dass die JL-File- und Discocopy Progs. nun geschlagen sind. Das Copy-Prog. von Crown ist echt einsame Spitze. Genau wie sein Cruncher, der wirklich alles kleinkriegt, im Wahresten Sinne des Wortes !

Das wars, Echt Cool Mann
(Ich haette mir nicht um 5 Uhr morgens New Jack City reinziehen sollen)

Leather Rebel (unsagbar muede)

STOP . . . STOP . . . STOP

In der CPI Kritik aus der CC steht, dass die CPI auf der CeBIT veroeffentlich wurde !!! Wieso habe ich dann die getestete CPI schon seit ca. einen halben bis einen Monat ??? Und wieso heisst ist meine Ausgabe die Nr.8 waehrend die in der CC#6 getestete Ausgabe die Nummer 9 ist, aber den gleichen Inhalt wie meine Nr.8 hat und wieso hat OAS geschrieben dass es nur 7 Ausgaben gibt ????????? O.K. ich gebe zu dies alles ist etwas verwirrend, aber ich moechte das ganze mal erklaert haben. Ich hatte die Nr.8 naemlich schon frueher als DSC und dieser ist Redakteur ! Und wie es mir scheint gibt es offiziell keine Nr.8 . Aber wieso habe ich sie dann ?????

Leather Rebel (verwirrt)

FINAL FIGHT

Nachdem ich mich ins Bett gelegt habe (siehe links), ruft doch tatsaechlich CROWN of BENG! an. Nach ein bisschen ge-laber konnte ich nun nicht mehr einschlafen und so schreibe ich eben nun noch einen Artikel. Den Test zu Final Fight ! Zwei Disketten enthaelt das Spiel und ich lade es nun. Nach kurzem laden erscheinen ein paar Pic, die einem erzaelen, dass man irgendein Maedchen retten soll. Man laedt die ganze Sache noch ein bisschen und man kann seinen Kaempfer auswaelen fuer Crown. Ich hab mich fuer Crown mit ihm ausgewaehlt, gehts los mit der Fruegelei. Man kann sein Kaempfer in alle Richtungen steuern, treten oder schlagen lassen. Nur geht das alles in einer laaaaaaaang-samen Geschwindigkeit voran, dass mein keine richtige Kontrolle ueber seinen Kaempfer hat. Nach einer Minute drueckt man am besten den Power-Knopf am Monitor und verabschiedet sich von dem Game.

Grafik : 7 / 12 (farbenfroh, aber laaaaangsam)
Sound : fx
Motivation : 5 / 12

Leather Rebel

NEWS

-Laut der AA erscheint nun doch noch dieses Jahr das Super-Spiel Lemmings. Das ganze ist aber mit Vorsicht zu geniessen, weil das die April Ausgabe von AA ist.

-Rodland ist nun auch fuer den CPC draussen und hat 71% abgeschritten (war schon auf dem Amiga gut), sehr farbenfroh

-The Blues Brothers (Test von K-Os in dieser Ausgabe macht meines Erachtens den Game-Boy Konkurrenz, die Bildschirm-fotos sahen aus wie Game-Boy. Der einige Unterschied ist das der Game-Boy nur Graustufen hat und Blues Brothers Blaubstufungen. Hat in der AA trotzdem 95% geholt. Spinner ! Sogar auf dem Amiga fand ich das Spielprinzip ermuedend und dann auch noch in schlechter Grafik ? Nein danke !!!

-Noch bevor das Malprog. "Mal mit mir" erscheint, kann man nun "Musiziere mit mir" bei All System Software kaufen. Auf der CeBIT-Paddy konnte man es bestaunen.

Leather Rebel

CRIME 1.3

Ich weiss, die Seite sieht wirklich ein bisschen chaotisch aus, aber was soll's. Ein paar Tage nach dem Gespraech mit Crown (siehe oben) habe ich nun als einer der ersten, die neuste Version von seinem File und Discocopyprogramm bekommen. Die Crime-Version 1.3 soll vor-laeufig die letzte Version sein. Waehrend die Copyprogs. der Version 1.0 bis 1.2 noch jede Menge Fehler enthielten (Der Schreib-Lese Kopf manchmal an falscher Stelle), so ist dies nun bei der neusten Version ausgemerzt. Crime 1.3 arbeitet sehr zuverlaessig und schnell, sehr schnell sogar. Es bietet unter anderem viele Moeglichkeiten und Sicherheitsmassnahmen, welches kein anderes Kopierprogramm bietet. Es erkennt sogar die Sourcedisk und fraegt nach, ob man die wirk-lich ueberspielen soll. Genial !!!! So was hat es noch nie gegeben. Man kann sogar mit seinem Drive-Selector umschalten, ohne das die Floppy wie ueblich, anfaengt rumzurattern und die erste Spur ueberspringt.

Ist Shareware (5 DM an den Autor) !!! GET IT !!!!!!!!!!!!!!!!

Die CeBIT'92 ist nun gelaufen und es gibt wieder einige Szenenews zu verlaufen. Dann fang ich mal an

Alien hat doch Previews von seiner Megademo herausgebracht, aber nur die wenigsten (einer ?) haben diese.

Alien, AST, Flash und irgendein franz. Cracker sind zu BENG! gestossen.

Headcrash (ex Little Un) ist auf'n PC umgestiegen und ist raus aus BENG!

Die Gruppen P.D.W. und 42-Crew gibt es noch. Bei P.D.W. sind noch CYAFT, Vampire, Treble A und Dennison. Bei 42-Crew sind noch Ninja of Death, Tiffy und Pablo Picasso, aber es ist fraglich, ob bei der 42-Crew noch einer aktiv ist.

SIR ist jetzt auf dem Amiga!

Incognito U. will wieder einsteigen!

Das Discmag BREAKPOINT ist auf der CeBIT nicht fertig geworden, wird aber in den naechsten Tagen erscheinen. Oder ist schon...

EGS hat das Super-Spiel PANG! umgesetzt. Ist auch schon bei einer renommierten Zeitschrift "ausgestellt". Ratet mal!

Der Digi-Blaster macht sich, nun ist schon ein Sampler da fuer in der CPCAI erschienen!

Advanced Demo von PDT of SS

Kaum habe ich das erste Demo von PDT getestet, schon schickt er mir sein zweites Produkt. Diesmal heisst das Demo "Advanced". Eigentlich wollte er dieses gar nicht so schnell fertig stellen, doch als er voller Begeisterung den Main-Part, in einem Tag gecodet hat, verging ihm die Motivation und er hat nun dieses, mit anderen Parts, veröffentlicht. Nach dem Laden sieht man, genauso wie beim 21 Century Demo, ein Mode 2-Pic mit einem Einhorn. Nach einem Tastendruck wird weitergeladen.

Man sieht nun oben, ein Sternenscrolling mit dem PDT-Logo, das sich hin und herbewegt. Unten erscheint nach einiger Zeit ein Softscroller, mit einem sehr guten Font a la THE DEMO. Nichts tolles!

Im Main-Part erscheint nun, in der Mitte, das PRODATRON-Logo, welches in der Mitte Raster hat. Unten ein dreifacher Scroll mit Raster. Nach ein paar Sekunden erwacht am untersten Bildschirmrand (kein Overscan!), noch ein Scroll und oben das Logo "ADVANCED" und zu guter letzt in der Mitte ein Pic von einem Jet. Mit Screen-Mode-Splitting. Der letzte Part beinhaltet, nur die Ramses-Bueste, die durch den ganzen Bildschirm scrollt. Fazit: Nett!

Grafik : 7 / 12
Sound : 6 / 12 (ausser im Main-Part "Cyberoid 2 Atari ST")
Routis: 8 / 12

Leather Rebel

OUT RUN EUROPE

Nun sind mir doch noch zwei Games, zum testen in die Haende gekommen. Fange ich mal beim ersten an (Hoe,Hoe). Das Programmiererteam "PROBE" hat sich nun an der Nachfolge von Out Run herangewagt. Nachdem Out Run ziemlich mies war, milde ausgedrueckt, kann man nur hoffen dass sie dazugelernt haben.

Nachdem ich das Programm gestartet habe, erscheint (abgesehen davon, dass die meisten das Cracker-Intro sehen) eine recht gute Musik (gut fuer ein Demo). Nach einem Tasten oder Joystickdruck, gehts weiter. Nun sehe ich ein gutes Pic, das mir erzaehlt eine Story (interessiert sowieso keinen). Nun erblicken meine Augen, ein Motorrad. Nach einigem Ueberlegungen komme ich auf die Idee, dass man den Joystick nach vorne druecken muss und bemerke das fuerchterliche Verhalten des Motorrades. Es grenzt an einem Wunder, wenn man nicht irgendwo gegenfaehrt. Nun, so geht es dann 7 Stages lang. Nur wird ab und zu das Gefaehrt gewechselt (Auto und Jet-Bike). Beim Auto und beim Jet-Bike wird nur die Steuerung ertraeglicher, dafuer aber wird bei der Geschwindigkeit dann eingespart.

Fazit: Nur bedingt zu empfehlen und vom Kauf (wenn ueberhaupt) ist auf jeden Fall abzuraten.

Grafik: 9 / 12

Sound: 1 / 12 (nur Motorgerraesch)

Motiv: 6 / 12

SNASH T.V.

Von der Amstrad Action als CPC-Spiel des Jahres gekroent und von allen deutschen Zeitschriften runtergemacht. Also muss man sich selbst ein Bild machen. Also erstes sieht man auf dem Bildschirm, ein fuer PROBE typisch, Auswahlmenue. Entweder Tasten definieren oder Joystick. Ich waehle nun Joystick an und sehe mich von oben in einer Arena. Nach ein paar Sekunden, erscheinen jede Menge Gegner die ich, mit meiner Humme, abknallen kann. Von Zeit zu Zeit erscheinen ein paar Extrawaffen, die ich aufsammeln kann. Wenn ich alle Gegner erledigt habe, komme ich in die naechste Arena und irgendwann zu den Zwischen-Gegnern und dem End-Gegner, dem Fernsehmoderator. Spaetestens nachdem merkt man das man sich in einer Fernsehshow befindet. Man kann Toaster, TV, Autos usw. gewinnen, man kann aber auch verlieren. Naemlich sein Leben. Am Anfang hat man davon sechs an der Zahl. Fazit: Technisch ist das Spiel einwandfrei, aber der Spielablauf laesst zu Wuenschen uebrig. Immer nur rumballern, rumballern und wieder rumballern. Ziemlich oede mit der Zeit. Aber es macht am Anfang, einen Heidenspass (nicht Christenspass). Aber es faellt mal wieder auf das PROBE, immer wieder die gleiche Routinen benutzt.

Grafik : 10 / 12

Sound : 5 / 12 (nur Schussgerauesche)

Motiv : 10 / 12 (anfangs)

7 / 12 (spaeter)

Leather Rebel

GOZEUR DEMO 5

Um es vorwegzunehmen, Gozeur wird immer besser ! Dieses 5. Demo ist eindeutig sein bestes. Ausserdem wollte er so das 'am meisten interaktive Demo mit den meisten Options' machen. Aber mittlerweile hat OVERFLOW von LOGON SYSTEM dies uebertroffen (siehe extra Test). Das Demo wird vom franzosischen Disc-Fanzine AMS'DEM praesentiert. Es gibt zwei Parts die man unabhaengig voneinander starten kann:

1. Part 1 (ach ne ?): Zuerst wird man gefragt, ob man eine AZERTY- oder eine QWERTY-Tastatur hat. Das ist wegen den Optionstasten. Auf den ersten Blick sieht der Part echt gut aus. Auf den 2. noch besser. Der Part ist voll Overscan (mittlerweile schon Standard ?) und ist mit dem Cybernoid-Sound hinterlegt. Auf dem Screen tut sich einiges: Im oberen Drittel ist ein Hardware-Scroll mit dem Logo NDC (kann man in CPC und CCC aendern) farbig abgestuft. Dieses Logo kann man nach rechts/links verschieben, die Grosse veraendern, einen Colour-Scroll im Logo aktivieren. Ausserdem kann man es diagonal verschieben, es horizontal es horizontal und vertikal scrollen lassen. Darunter sehe ich einen weissen Mode 0-Scroll, in dem die verschiedenen Optionen/Tasten in englisch erklart werden. Links und rechts davon hat Gozeur Chronos (Stopuhren) plaziert, an denen man ablesen kann, wie lang man denn zum Kuckuck schon wieder vor dieser Kiste hockt. Darunter ist dann ein Gozeur-Logo (etwas kleiner als das CPC-Logo). Durch dieses Logo laeuft ebenfalls ein Farbscroll; ausserdem wird es noch durch einen Schwabbller verzerrt, den man auch veraendern kann. Darunter ist ein schoenes Bild von MIG & SKF auf dem eine Burg, ein Ritter, Berge etc. dargestellt sind. Ist nett gemacht. Wiederum darunter ist Platz fuer 3 Equalizer, die waagrecht plaziert sind und gerade mal eine Hoehe von einem Pixel haben. Ganz unten am Screen ist der Haupt-Scrolltext (leider in franzoesisch), der mit einem lusitgen Font die Message rueberbringt. Die Buchstaben sind aus lauter kleinen Bobbeln zusammengesetzt. Mit verschiedenen Tasten kann man spezielle Messages fuer bestimmte Leute anwaehlen. Ausserdem kann man die Geschwindigkeit des Scrolls veraendern. Gozeur schreibt u.a.: "Es ist wahr, dass THE DEMO gut ist, aber man muss LOGON SYSTEM nicht fuer Goetter halten." Da hat er recht ! Den Sound kann man lauter und leiser stellen (jeden Kanal extra !). Als Gag kann man den ganzen Screen mit ESC 'einfrieren' und mit RETURN wieder 'auftauen'. Es gibt noch ein paar Optionen mehr, insgesamt 61.

2. Part 2: Auch der ist im Overscan. In den mittleren zwei Dritteln scrollt eine Landschaft vorbei (wieder von MIG & SKF). Im Hintergrund sind Berge, in der Mitte Baeume. Das Ganze in verschiedenen Farben. Sieht gut aus ! Leider flackerts etwas, oder sollen das Equalizer sein ? Im Vorderer Landschaft scrollen manchmal Sprites vorbei, z.B. ein Skater oder ein Geist. Eine witzige Idee. Ganz unten ist noch ganz unten ist noch ein ziemlich grosser Scroll. Der Font ist etwas eckig und gefaellt mir nicht so besonders, ausserdem ist er zu schnell zum mitlesen und auch noch in franzoesisch. Der Sound hier ist OK.

Ich komme auf folgende Bewertung:
Grafix: 8 von 10 Animation: 9/10
Effekte: 10/10 Sound: 7/10
GESAMT: 34/40

Fazit: Diese Demo sollte jeder in seiner Sammlung haben.

K-OS of BENG!

OVERFLOW TONE 3: S&KOH

Mit diesem Demo hat Overflow (ex Croco 21) voll bewiesen, dass er zu Recht neu bei LOGON SYSTEM dabei ist. Diese Demo ist echt super ! Sobald man S&KOH gestartet hat, kommen rechts und links horizontale Laufbaender (rot,gruen und gelb gestreift) von unten her in den Screen gescrollt, der im Overscan-Mode ist. Dazwischen fallen ploetzlich 2 Rechtecke von oben in den Screen, die sich dann entgegengesetzt (fuer unsere Mathe-Fans: punktgespiegelt) zu einander nach oben und unten bewegen. In beiden ist das gleich Pic: chemische Behaelter und die Formel S&KOH. Ein guter Anfang !

Aber es kommt noch besser. Danach wird angezeigt, welchen CRTIC-Typ man hat. Je nachdem kann man das Demo mit CONTROL 0,1 oder 3 anpassen.

Dann kommt oben ein OVERFLOW-Logo mit schraegem Coloursroll. Das soll bloss eine Erinnerung an den 'old look' von Croco 21 sein, wie im Scrolltext darunter steht. Denn jetzt geht voll der Punk ab ! Der naechste Part ist voll interaktiv. Es aendert sich also dauernd was (Sound, Farben etc.). Aber man kann die 100 (!!!) Optionen auch von Hand einstellen. Dazu gibt man die zweistellige Nummer (00-99) mit den f-Tasten ein und drueckt dann RETURN. Mit 100 Optionen hat Overflow eindeutig Gozeurs 61 Optionen in seinem 5.Demo geschlagen. Respekt !!

Nach und nach tauchen folgende Teile auf dem Screen auf: Unten hat Overflow zuengelnde Flammen plaziert (mal ne neue Idee ! sieht gut aus). Dann erscheint oben ein grosser weisser Scroll, in dem ein schraeges Colourraster laeuft. Von den Farben her sieht das echt toll aus ! Dann kommt noch ein huepfender Mini-Scroll (Mode 1) ueber den Flammen dazu, in dem die Optionen aufgelistet sind. Ganz unten und ganz oben (natuerlich im Overscan !) laufen jetzt LOGON-Scrolls. Aber jetzt kommt der Kneller: In der Mitte, also zwischen dem Haupt-Scroll und dem Mini-Scroll, scrollt jetzt noch ein cooles Pic horizontal durch den Screen. Darauf sind ein Gesicht und das obligatorische LOGON

Logo zu sehen. Die Graphix dazu hat uebrigens ZEBIGBOSS von den KRAD'OS CRACK'ERN beigesteuert. Den 'Rest' hat OVERFLOW allein gecodet. In diesem Bild fliegt dann noch ein kleines Sprite (eine Disc) hin und her. Der TOTALE WAHNSINN ! Der Text ist uebrigens komplett in Englisch (bis auf spezielle deutsche, franzoesische, italienische und spanische Messages). Ich werd' jetzt noch ein 'paar' Optionen beschreiben, damit ihr einen Eindruck bekommt, was sich alles veraendern laesst. Zuerst kann man einstellen, ob man die Optionen automatisch ablaufen lassen will (also interaktiv) oder nicht. Desweiteren kann man Greetts und die verschiedenen Messages (s.o.) aufrufen. Man kann unter 5 'crazy tunes' waehlen, die wirklich super sind ! Was den Sound betrifft gibt's auch ein paar 'Jingles' (kurze Musikstuecke) und 5 'strange FX' (also Geraeusche). Dann kann man von beiden LOGON-Scrolls die Farben (4 sind moeglich) und die Laufrichtung einstellen. Auch die Farben des Mini-Scrolls und der Flammen lassen sich aendern. Fuer den Haupt-Scroll gibt's auch einige Moeglichkeiten: entweder sind die Buchstaben selbsp colourgerastert (immer diese eingedeutschten Fremdwörter ! aarrrrggghhhhh) oder der Hintergrund. Wer' schlic't lieber mag, fuer den Yst weiss auf schwarz das Richtige. Ausserdem laesst sich der Miniscroll noch stoppen, oder das Huepfen an- und abstellen. Das Pic in der Mitte kann man in verschiedenen Ctaerken schwabbeln lassen. Das huepfende Sprite laesst sich in einen Joystick, ein Ying-Yang-Symbol, eine Disc oder in einen Ball verwandeln. Dann kann man noch einen Haufen Arten von 'Flugkurven' fuer das Sprite einstellen. Ein weiterer Clou ist, dass man beliebige Teile des Demos ausblenden (und natuerlich wieder aktivieren) kann.

Fazit: Dieses Demo ist allererste Sahne und gehoert in jede Demo-Sammlung. Es ist auf jeden Fall unter den besten fuenf dabei ! Zum Schluss noch die Bewertung:

Grafix: 9 von 10 Animation: 10/10 Effekte: 11/10 (!)
Sound: 10/10 GESAMT: 40/40

K-OS of BENG!

OVERFLOW ZOME 3

Yeah! Wieder eine neue Demo von Logon System... da war ich ja schon mal gespannt! Nun gut, nach dem Start scrollen rechts und links am Rand kleine Muster nach oben, und in der Mitte fallen zwei Logos rein, die auf und abhupfen und sich dann auch teilen... fuer den Anfang mal nicht schlecht! Aber dann der Hauptpart! Ich muss sagen, das haut einen beim ersten Mal schon um! Am oberen und unteren Rand, sieht man LOGON-Scroller, d.h. der Name LOGON wird ueber ein Muster 4-Bit schnell gescrollt. Bei diesen Scrollern kann man per Funktionstastenblock die Farbe aendern, die Scrollrichtung... ueberhaupt ist sind die 100 (!) Optionen zu erwaeumen, die man bei dieser Demo hat: Mit dem Funktionstastenblock muss man eine Zahl von 0-99 gefolgt von ENTER eingeben, und schon hat man eine der 100 Moeglichkeiten ausgewaehlt! Unglaublich! Doch nun weiter zur Demo: Unter dem oberen LOGON-Scroller, sieht man einen grossen, Byte-schnellen MODE 2-Hardwarescroll, der wahlweise mit verschiedenen Moeglichkeiten und Farben gesPLIT-rastert wird. Not bad! Am unteren Rand, ueber den unteren LOGON Scroller, brennt ein Feuer, dessen Farben man ebenfalls veraendern kann. Darueber ein bouncing Miniscroll, der einem die Optionen angibt. Diesen Scroll kann man ebenfalls vielfaeltig veraendern. Und nun der Hauptgag dieses Demos: in der Mitte gibt es einen riesigen Vertikal-Hardscroll, der laufend ein 32 K-grosses Bild scrollt, in dem Logos von OVERFLOW und Zebigboss usw. gescrollt werden. Jetzt hat man aber die Moeglichkeit, den Scroll vielfaeltig zu veraendern, ihn wie ueber eine Rolle laufen zu lassen und vieles mehr. Nicht ein simpler Schwabbler, wie man denken koennte, nein viel besser. Aber ich sollte mich jetzt etwas bremsen, sonst wird dieser Bericht noch 10 Seiten lang. Die Sounds (8 an der Zahl) sind allesamt leider etwas muede. Aber das Uebelste an der Demo ist der Text! Dort zieht dieses arrogante A... von Overflow ueber alle moeglichen Demos (besonders Deutsche) her! BTA Megademo und Intox werden als "auful" bezeichnet, naja, das ist wohl die typische Logon-Arroganz! Schade!

Insgesamt kann man wohl sagen, dass dies die beste CPC-Demo aller Zeiten ist, auch obwohl sie relativ kurz ist, aber hier gibt es in einem Part soviel zu sehen & entdecken, wie in anderen 5-Part Demos! Ach was sag ich, mehr!!!

GRAFIK: 12/12
SOUND: 7/12
CODE: 12/12
GESAMT: 11/12

ALIEN of BENG!

DEMO - KURZTESTS

Demo 5 (MIG & SKF)
Verschiedene Scroller, Sprite, Landschaftscroller
G: 8/12, S: 10/12, Code: 8/12, Ges: 8/12
AST System: Dreams
Mehrfachscroll gerastert, Landschaft wird gescrollt
G: 9/12, S: 7/12, Code: 8/12, Ges: 8/12
Virus 4
Gute Grafix, Scroll, scrollendes Schachbrett, Baelle
G: 11/12, S: 10/12, Code: 8/12, Ges: 9/12

ALIEN of BENG!

NEW AGE DEMO

Und schon wieder eine gute Franzosen-Demo! Ich muss sagen, die Frenchies werden langsam unheimlich! Diese Demo, von Strooki, Benjy und Duffy (glaub' ich zumindest) besitzt zwei Parts: Der erste Part ist schwer zu beschreiben: es gibt einen grossen Scroll, in den eine Landschaft scrollt! Ist schwer zu beschreiben, sieht aber gut aus! (Und ist sehr schwer zu coden!)
Gut, Tastendruck, zweiter Part: oben und unten scrollt ein grosser Scroller (klar) in der Mitte fliegen vier Kugeln ueber eine Landschaft durch die Gegend, darunter ist ein scrollendes Schachbrett, auf denen die Schatten der Kugeln zu sehen sind! Oben ist das NEW AGE Logo, das rechts und links von Equalizern eingerahmt ist, und manchmal durch einen besonderen Gag ersetzt wird (will ich aber nicht verraten... guter Einfall!)
Insgesamt kann man diese Demo als sehr gelungen bezeichnen.

Grafik: 10/12
Sound: 6/12 (uralt)
Code: 10/12
GESAMT: 10/12

ALIEN of BENG!

MC-PADDY III DEMO

Nach zwei MC-Paddys Demo bescherte uns das Schweizer Trio nun die 3.Demo. Und dafuer, dass sie in nur 3 Tagen geschrieben wurde (27-29.12.1991), ist sie echt gut!
Zu den einzelnen Parts:
Am Anfang sieht man ein Terminator 3 (...) Bild, der Terminator 3-Schriftzug aendert sich in MC-Paddy III, und Arnie sagt und ein paar Worte zur Demo. Mit animierten Lippen. Witzig!
Der naechste Part bietet Sterne, die hinter einem "UNIX" Logo hin und her fliegen (Terrific Stars Part), darunter noch mehrere verschieden schnelle Scrolllys und unten abwechselnd TMP, Asterix, Warlock Schriftzuege. Gut!
Im dritten Part sieht man oben einen per Split vervielfachten Sinusscroller, vertikale (!) Rasterhalken, einen auf und abgleitenden Scroller sowie ein sich hin- und her bewegender UNIX-Schriftzug.
Im vierten und letzten Part gibt es massenhaft Raster und einen unleserlichen Vertikalscroll.
Der einzige Kritikpunkt: Die Parts wirken "zusammengewuerfelt", aber in nur drei Tagen, kann man verzeihen.

Grafik: 8/12
Sound: 6/12
Code: 10/12
Gesamt: 9/12

ALIEN of BENG!

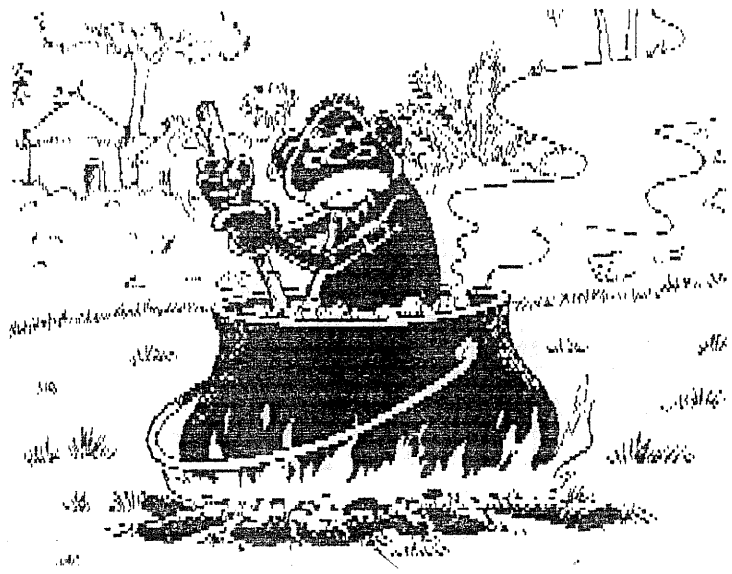
MC-PADDY 3

GEMIX die neue gegründete Gruppe, bestehend aus Asterix, TMP und Warlock, haben sich nun mit ihrem ersten Demo gemeldet. Von den MC PADDYS gab es ja schon 2 Demos. Wobei ich das dritte am besten und das zweite am schlechtesten fand. O.K. ich fang mal an:

Nach dem Laden hoert man erstmal den Sound von Aliens (U.K) und dann erscheint, ganz allmaehlich, ein Bild von Terminator und das OCEAN Logo. Wobei man erwaeihen muss, dass es sich dabei um T3 handelt. Einige Sekunden spaeter, aendert sich das Terminator in ein MC-PADDY um, sodass nun da MC-PADDY 3 steht. Das OCEAN-Zeichen wird dann auch in ein UNIX umgeaendert. Nicht schlecht, die Idee. Weil, man auch das Demo mit "T3" laedt, denkt man zuerst dies waere Terminator 3. Schoen und gut. Weiter zum naechsten Part. Es erscheint eine ganz gute Musik und es erscheint oben ein UNIX Logo, um dem sich ca.20 einzelne dicke Punkte winden. Darunter sind 11 gleiche Scroller, die mit unterschiedlicher Geschwindigkeit scrollen. Darunter werden nun die Namen der UNIX Mitglieder, abwechselnd eingeblendet. Auf Tastendruck wird der naechste Part geladen. Es erscheint, jetzt wieder der gleiche Sound und ein Countdown wird eingeleitet. Wobei sie merkwuerdiger Weise die "4" vergessen haben. Bei "0" angekommen beginnt der 3. und beste Part. Oben sieht man ca. 10 gleiche Sinusscroller und darunter bewegen sich ca. 15 mehrfarbige Balken wellenfoermig, von einem Ende des Bildschirms zum anderen Ende. Wenn man nun die Augen, ein bisschen weiter nach unten richtet, sieht man einen (sofern man nicht blind ist) Scroll der hoch und runter gleitet. Eben so einer, wie bei dem "Crazy Scroll" im BSC-Megademo. Das UNIX-Logo, scrollt dann noch im unteren Teil des Bildschirm, hin und her. Soweit sind sie dann in den drei Tagen der Paddy gekommen und wenn man nun den Greetinx-Part sehen will, muss man nun den Compi resetten und "t3.bon" laden. Es erscheint, oben ein vertikaler Scroll (like Megalomania) und darunter sind ein paar Raster, drei coole Equalizer und ein paar Logos. Fertig! Aus!

Fazit: Das beste MC-Paddy Demo und auch das beste Paddy Demo ueberhaupt.

Grafik : 10/12
Sound : 07/12
Routis: 09/12



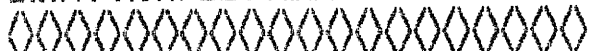
**NICHT SCHLECHT DIE PICS, ODER ?
SIND ALLE VON DER DIASHOW "SWISS IDEES" VON
CROCO DINGO. JETZT IM HANDEL !!!!!!!**

**... UND HIER DIE GREETINGS FUER DEN MATERIELLEM UND
GEISTIGEM BEISTAND DIESER AUSGABE :**

1. ALIEN OF BENG! (FUER DEINE ARTIKEL)
2. DSC OF BENG! (FUER DEINE WEITERLEITUNG NACH FRANCE)
3. JOERN MIKA (FUER CPC-MORD UND DEIN ARTIKEL)
4. K-OS OF BENG! (FUER DEINE ARTIKEL UND DIE DEMOS)
5. MIKE BEHRENDT (FUER DIE CPI-PERSONALITY)
6. OAS (FUER DEINEM GEISTIGEM BEISTAND BEI CFL #1 & #2)
7. STEPHAN WENDORF (FUER DEN DRUCK)

... DAS WAER ...

B.A.T. KOMPLETTLOESUNG TEIL 2 ◊



Ihr faellt eine " Surface Radar Decoding Device MK VI " - Card in die Haende, welche ich in Verwahrung nehme. Den richtigen Weg durchs Labyrinth, entnimmt man am besten der Karte, die auf der ersten Seite abgedruckt ist. Schnell noch ein Schild gekauft und ab zur Spielhalle. Zwischen 13 und 14 Uhr betreten wir die Halle. Als ich ein Spielchen wagen will, zwingt sich mir Sloan, der beste Bizzy-Spieler der Stadt, mir auf und wettet um 1000 Krells, dass er mich besiegen kann. Ich willige ein (man muss schon 1000 Krells vorweisen koennen) und Sloan zeigt sein ganzes Koennen. Sein Spiel ist bald vorbei und ich muss nur Level 6 erreichen, um ihn zu besiegen. Nach dem gewonnenen Spiel nehme ich Sloan zum Fuehrer (die 1000 Krells nicht vergessen). Nur mit ihm kommen wir an der Wache vorbei, die den Hangar bewacht. Beim Vermieter bezahlen wir 5900 Credits und schwingen uns darauf in den Gleiter. Am Radar erscheint ein orangefarbiger Punkt, den ich auch sogleich ansteuere. Als die Kuppel der feindlichen Basis in Sicht ist, schiesse ich ein Loch in sie. Nach sicherer Landung stehen wir vor einem Codepanel. Nach einigen Prohieren der passt der EpsilonCode, der aber geruehrt eingegeben werden muss. LUUKLUK - KUUKLUK. nach erfolgreichem Zutritt erspaene ich Orangor, der mich mit einer geladenen Kanone anvisiert. Ihn erledige ich genauso wie Merigo. Nun zurueck zum Gleiter zurueck und man erhaelt die entsprechende Meldung (Happy End)

meine Grueuwaru gemocht. mit Hilfe des verurteilten Elektrunx-keys betreten wir das Tunnelsystem. In " Evaporation Chamber " sehen wir uns um und entdecken einen Raum, wo wir den Edelstein aus dem Collier von Lydia unterbringen. Ihr faellt eine " Surface Radar Decoding Device MK VI " - Card in die Haende, welche ich in Verwahrung nehme. Den richtigen Weg durchs Labyrinth, entnimmt man am besten der Karte, die auf der ersten Seite abgedruckt ist. Schnell noch ein Schild gekauft und ab zur Spielhalle. Zwischen 13 und 14 Uhr betreten wir die Halle. Als ich ein Spielchen wagen will, zwingt sich mir Sloan, der beste Bizzy-Spieler der Stadt, mir auf und wettet um 1000 Krells, dass er mich besiegen kann. Ich willige ein (man muss schon 1000 Krells vorweisen koennen) und Sloan zeigt sein ganzes Koennen. Sein Spiel ist bald vorbei und ich muss nur Level 6 erreichen, um ihn zu besiegen. Nach dem gewonnenen Spiel nehme ich Sloan zum Fuehrer (die 1000 Krells nicht vergessen). Nur mit ihm kommen wir an der Wache vorbei, die den Hangar bewacht. Beim Vermieter bezahlen wir 5900 Credits und schwingen uns darauf in den Gleiter. Am Radar erscheint ein orangefarbiger Punkt, den ich auch sogleich ansteuere. Als die Kuppel der feindlichen Basis in Sicht ist, schiesse ich ein Loch in sie. Nach sicherer Landung stehen wir vor einem Codepanel. Nach einigen Prohieren der passt der EpsilonCode, der aber geruehrt eingegeben werden muss. LUUKLUK - KUUKLUK. nach erfolgreichem Zutritt erspaene ich Orangor, der mich mit einer geladenen Kanone anvisiert. Ihn erledige ich genauso wie Merigo. Nun zurueck zum Gleiter zurueck und man erhaelt die entsprechende Meldung (Happy End)

Leather Rebel

21. CENTURY DEMO

Eine neue Demo vom altbekannten PRODITRON of SPIDERSOFT. WASSSSSSS ? Ihr kennt PDT of SS nicht ? Kein Wunder, denn PDT ist neu in der Szene und bringt nun sein erstes Demo heraus. Da es sein erstes ist, gehe ich mal nicht so kritisch ran, wie bei Logon Demos oder ähnliches. Nun ja, der Programmierer hat ja schon sein Können, bei einer neuen Textverarbeitung gezeigt. Die ist so ähnlich wie WORD auf dem PC. Na, ist der Groschen gefallen ? O.K. Dann fang ich mal an : Nach kurzem Laden, erscheint ein s/w Pic mit einer Weltkugel und der Information das dieses Demo von PDT of SS gecodet wurde und es 21 CENTURY DEMO heisst. Schoen und gut ! Nun sieht man, im oberem Drittel eine 3 Ebenen Sternenscroll. Wenig spaeter erscheint in dem Sternenscroll, ein gutes PDT-Logo. Nach Erscheinen des Logos, tauchen Kaestchen in der Mitte auf, die sich in eine Richtung bewegen. Jaaaa, Wahnsinn !!! Und fuer die ganz schnellen in dieser Runde: >>>> EIN SCHACHBRETTSCROLLING <<<< Es ruckelt aber schrecklich. Dafuer ist der Scroll am unteren Bildschirmrand, um so besser. Sieht aber seeeeehr verdaechtig nach Alien Demo 3 aus. Nach einem weiteren Tastendruck, gehts weiter, . . Nun erscheint eine Woman, die hoch und runter gescrollt wird, weil sie urspruenglich von Marco Vieths Overscan Diashow stammt, aber dieses Demo nur ohne Overscan auskommen muss. Am linken Rand, ruckelt sich dann ein horizontaler Scroller, einen Ast ab. Durch massiven druecken der Space-Taste gelingt es mir endlich den naechsten Part zu laden. Aber was ist nun ? Der CPC hat sich selbst aufgehaengt, es sieht zumindest so aus. Aber als ich nun CAT eingebe, schreibt der Computer selber RUN"AMIGA-WB" hin. So schlaue wie ich nun mal bin, begreiffe ich, dass dies zum Demo gehoerte. Es erscheint nun ein verdammt aehnliches, Pic von der Amiga Workbench. Von oben kommt dann das Logo von PDT und ihnen drin bewegen sich dann Raster. Nun komme ich zum letztem Part. Hier erscheint erstmal ein Scroll in der Mitte. Dann erhoert die Music vom Intox Demo und oben sieht man dann, eine Pic von Stonehedge. Nett ! Wenig spaeter, sieht man unten links und rechts ein Font und in der Mitte ein Horizontaler Scroll, in dem die Credits verlaetet werden. Fazit: Nettes Demo, aber nichts tolles. Kann man aber verzeihen, weil es PDT erstes Demo ist und ich bin sicher das weitere und bessere Folgen werden.

Grafik: 7 / 12
Sound : 10 / 12
Routis: 6 / 12
Idee : 7 / 12
GESAMT: 7 / 12

(Nochmal was zur Klarstellung. Die Note "12" ist nicht das Mass aller Dinge. Die Note "10" ist schon Super. Ich bitte das dies die Softtester und Leser beruecksichtigen moegen)

Leather Rebel

Nach alter (?) Tradition ist hier wieder die PD-Ecke in der CPC-Fastloader. Diesmal habe ich zwei relativ neue PD Programme anzubieten. Diese sind dann auch auf Seite B der Disc zu finden. Dann fang ich mal an:

Copymate + (v3.2) von Marco Vieth (Ja, der mit dem Animator)

Nach dem Laden erscheint erstmal eine Vektorgrafik, die natuerlich mit dem Animator gemacht wurde. Nach einem Tastendruck, erscheint ein vorlaeufiges Menue. In dem Menue kann man auswaehlen, ob man nun sich dem Programm oder den zwei Anleitungen widmen soll, die uebrigens sehr vorbildlich sind. Ich waehle nun COPYMATE STARTEN und nach einem kurzen Laden, erscheint das Hauptmenue. Mit dem Joystick kann ich nun die verschiedenen Menuepunkte auswaehlen. In dem ersten Kaestchen, kann ich nun folgendes anwaehlen:

- 1) Diskette > Diskette oder Kassette
- 2) Normal > System oder Normal
- 3) A > Laufwerk "A" oder "B"
- 4) 0 > Bei Doppelkopflaufwerk Seitenwahl
- 5) Laden > Laedt die Files
- 6) Ladeparameter > Anfangs- und Endadresse des Files
- 7) Katalog > Ist ja wohl klar

Das war nun das Auswahlmenue zum Laden der Files. Genau das gleiche Menue gibt es dann zum Speichern der Files, aber das ist noch lang nicht alles was man machen kann. Wenn man ein File geladen hat, dann kann man es z.B. mit dem Menuepunkt "DUMP" bearbeiten. Nun kann man im File "herumfuschen", mit einem gutgemachten Diskettenmonitor.

Fuer die reinen Kopierer ist das Hilfsmenue interessant. Da kann man wie in den anderen Menues erstmal Laufwerk und Diskettenseite anwaehlen. Nun kann man Filecopy oder Seitencopy anwaehlen. In Filecopy kann man mehrere Files von Disk zu Disk kopieren. In Seitencopy muss man noch anwaehlen, ob man Normal, Super oder Daten kopiert. Normal wendet man an wenn die Daten ungeschuetzt ist, Super wenn die Daten geschuetzt sind und bei Daten kopiert man die Daten der Tracks (das Format bleibt erhalten). Desweiteren kann man den Header auf vielfaeltige Weise editieren und die Files loeschen, editieren und formatieren.

Fazit: Ein sehr gutes Kopierprogramm, das ohne Muehe ein kommerzielles sein koennte. Sehr viele gute Optionen, aber leider versagt der Kopierer bei einem gehobenen Kopierschutz. Leider kann ich hierbei nicht sagen: "Man kann auf die naechste Version warten", weil der Coder auf'n PC umgestiegen ist.

Leather Rebel

Exklusiv in der CPC-Fastloader, kann ich nun die neue Textverarbeitung von Joern Mika vorstellen. Nun, ja ich fang mal an!

Bei CPCWORD handelt es sich um ein modernes Textsystem, welches neben der Textverarbeitung noch zwei weitere Module beherbergt, ein universell einsetzbares Datenbanksystem, mit dessen Hilfe sich auch Serienbriefe und Etiketten erstellen lassen, und eine Rechtschreibprüfung, durch die sich Texte mit verschiedenen Wörterbüchern nachsehen und korrigieren lassen. Mit einem weiteren Teil, dem Installationsprogramm, lässt sich das System durch die Veränderung verschiedener Parameter an die eigenen Wünsche anpassen. Der Texteditor bietet neben den üblichen Bearbeitungsfunktionen z.B. auch Möglichkeiten zur Grafikeinbindung und zum mehrspaltigen Schreiben.

Eine ON-LINE Hilfe, welche in allen Teilen des Programms aufrufbar ist, informiert den Benutzer auf über 40 Hilfsseiten jederzeit über die gewünschten Funktionen.

CPCWORD wurde speziell für die Hardware des AMSTRAD CPC-6128 entwickelt und nutzt daher dessen Leistungen voll aus. Dafür ist der Betrieb dieses Programms auf einem anderen Rechner aber auch nicht möglich.

Normalerweise stehen für Text oder Datensätze 64KB Ram zur Verfügung. Eventuell vorhandene Speichererweiterungen von bis zu 512KB Ram können aber ebenfalls ausgenutzt werden. Diese müssen allerdings Dohbertin- oder dk'tronics-kompatibel sein. Insgesamt lassen sich ca. 70Seiten bzw. 4095Datensätze im Speicher verwalten, ohne dass Nachladeaktionen von Diskette nötig werden. Das ermöglicht auch bei langen Werken ein relativ zügiges Arbeiten.

Ein zweites Laufwerk ist nicht unbedingt notwendig, ein solches wird aber ebenfalls unterstützt, das Programm lässt sich auch ohne Probleme auf LaufwerkB betreiben.

Das Zusatzmodul beinhaltet neben dem Druckermenu noch eine Reihe spezieller Funktionen. Dazu zählen Layout-Kontrollen, wie die Automatische Seitenvorschau und die WYSIWYG-Darstellung, Inhalts- und Stichwortverzeichniserstellung und einiges mehr. Beim Ausdruck der Texte können auch Datensätze aus anderen Programmen, wie z.B. aus den integrierten Datenbanksystem, in den Text gemischt werden. CPCWORD enthält eine sehr leistungsfähige Mail-Merge Funktion, es kann gerechnet oder bedingt gedruckt werden.

Die leistungsfähige Datenbank lässt sich universell einsetzen, es können beliebige Datensätze mit beliebigem Inhalt erstellt und verwaltet werden. Mit einem speziellen Editor lassen sich Bildschirmmasken den eigenen Wünschen entsprechend gestalten. Es können z.B. Adressen, Bücher oder Kunden-Daten verwaltet werden.

Später beim Ausdrucken lassen sich die Datensätze dann in Texte einsetzen. Damit ist es möglich, Serienbriefe zu erstellen.

Für die Verwaltung der Datensätze bietet dieser Programmteil neben Funktionen wie Verbinden von Dateien, Löschen, Kopieren und Suchen von Datensätzen auch die Möglichkeit des Sortierens und des Filterns von bestimmten Sätzen.

Zum Nachsehen und Korrigieren von Texten ist die Rechtschreibprüfung zustaendig. Mit Hilfe von "Wörterbüchern" werden unbekannte Wörter gefunden und können sowohl korrigiert als auch "gelernt" (ins Wörterbuch uebernommen) werden.

Wörterbücher selber lassen sich auch als ASCII-Datei abspeichern und können dann mit dem Texteditor von CPCWORD bearbeitet werden.

Das war jetzt nur ein kleiner Ueberblick was man mit CPC-WORD alles machen kann. Zu diesem Programm koennte man Aufsätze schreiben. Diese Vielfalt von Optionen, gibt es noch bei keinem Programm dieser Gattung auf dem CPC.

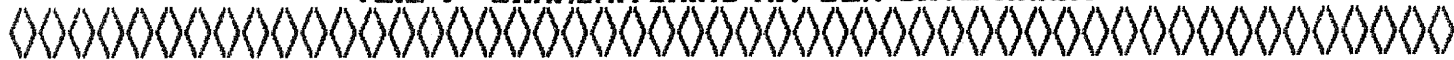
Wie gesagt, ich koennte die ganze CPC-Fastloader damit fuellen und haette dann die Seitenstaerkste Fanzine aller Zeiten. Das Handbuch ist schon ca. 60 Seiten dick.

Fazit: Die 2 (!) Jahre, die der Programmierer von CPC-WORD gebraucht hat, haben sich wirklich gelohnt. Eine absolute erschlagene Fuelle von Optionen, machen dieses Programm kaufenswert.
P C - Q U A L I T A E T ! ! ! ! ! ! !

Vertrieb: Mike Behrendt
Postfach 501132
5000 Koeln 50
Tel: 02236/47108

Leather Rebel

TEIL 1: BANKSWITCHING MIT DEN GATE ARRAY



Die Ansteuerung der Hardware ist beim Programmieren selbstverstaendlich eines der wichtigsten Dinge. Normalerweise erfolgt dies aber immer ueber das Betriebssystem, man braucht sich also keine Gedanken darueber zu machen. Wenn es nun aber um spezielle Dinge geht, wie zum Beispiel um das Bankswitching oder um die Faxenmacherei mit dem Videochip (siehe Demos) muss das Betriebssystem meiste passen. In dieser neuen Serie soll daher die direkte Hardwareansteuerung erklart werden. Dies geschieht bekanntlich ueber die OUT-Befehle und kann sowohl in Basic, als auch in Maschinensprache durchgefuehrt werden. Heute kommt das Gate-Array an die Reihe, ein Chip der extra fuer den CPC entwickelt wurde. Er ist unter anderem auch fuer das Bankswitching zustaendig, welches noetig wird, wenn man mit dem Z80 auf mehr als 64 KB zugreifen will. Dann muessen naemlich verschiedene Speicherbereiche gegen andere ausgetauscht werden. Dieser Teil der Serie spricht besonders die Besitzer eines 6128er oder einer Dobbertin-/dk'tronics-Speichererweiterung an.

Der Speicher im CPC ist in Baenke und Bloecke unterteilt. Jeder Block ist 64 KB lang. Der CPC-464 und der 664er ohne Erweiterung haben nur einen davon, den Block 0. Der 6128er dagegen enthaelt die Bloecke 0 und 1. Mit einer Speichererweiterung von z.B. 256 KB stehen einem 4 zusaetzliche Bloecke zur Verfuegung ($256 / 64 = 4$).

Jeder Block enthaelt nochmals vier Baenke zu je 16 KB. Bank 0 reicht von #0000 bis #3FFFF, Bank 1 von #4000 bis #7FFF, Bank 2 von #8000 bis #BFFF und zu guter letzt Bank 3 von #C000 bis #FFFF. Um die Baenke nun herumschwenken zu koennen, muss man dem Gate Array ueber Port #7F00 ein Byte uebersenden. Unter Basic geht das mit

```
OUT #7F00,(Byte),
unter Assembler schreibt man
LD BC,#7F00+(Byte)
OUT (C),C.
```

Das (Byte) hat nun folgenden Aufbau:

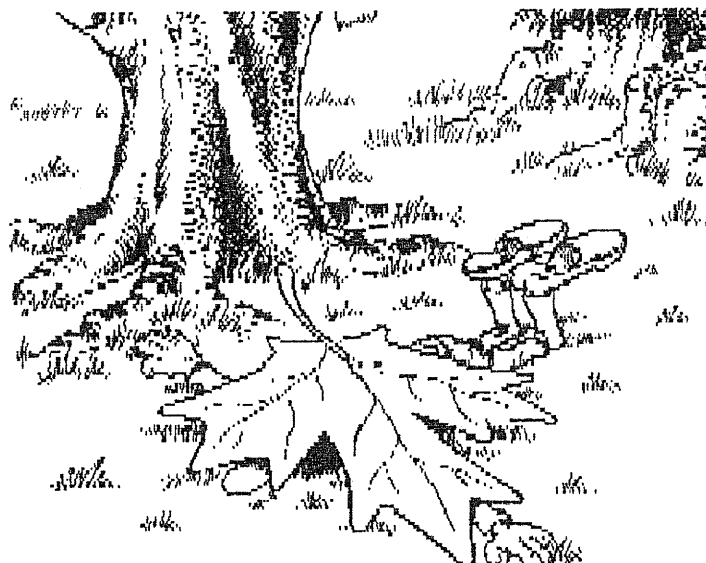
- Die Bits 7 und 6 muessen immer gesetzt sein, damit das Gate-Array weiss, dass es ums Bankswitching geht.
- Wenn alle anderen Bits geloescht sind, werden die Standard 64 KB eingeschaltet, d.h. die, welche beim Start aktiv waren. Ein eventuell durchgefuehrtes Bankswitching wird also rueckgaengig gemacht.
- In allen anderen Faellen geben Bit 3 bis 5 den 64 KB-Block an, der fuer das Bankswitching benutzt wird. Sind z.B. Bit 3 bis 5 auf 0, so ist Block 1 gemeint, sind Bit 3 bis 5 gesetzt, so ist Block 0 gemeint usw.
- Ist Bit 0 gesetzt, Bit 1 und 2 geloescht, so wird Bank 3 von Block 0 (also der Bildschirmspeicher ab #C000) mit Bank 3 des angewaehlten Blocks (der mit Bit 3 bis 5 angegeben wird) getauscht.
- Ist Bit 1 gesetzt, Bit 0 und 2 geloescht, so wird der gesamte Block 0 mit dem angewaehlten Block getauscht. Das gibt garantiert einen Rechnerabsturz.
- Ist Bit 1 und 0 gesetzt, Bit 2 geloescht, so wird Bank 3 des angewaehlten Blocks ab #C000 in Block 0 eingeblendet und Bank 3 von Block 0 kommt nach #4000, samt Block 0 mit dem angewaehlten Block getauscht. Das gibt garantiert einen Rechnerabsturz.
- Ist Bit 1 und 0 gesetzt, Bit 2 geloescht, so wird Bank 3 des angewaehlten Blocks ab #C000 in Block 0 eingeblendet und Bank 3 von Block 0 kommt nach #4000.

Die wohl komfortabelste Bankswitch-Anwendung ist folgende: Bit 2 ist gesetzt. Bit 0 und 1 geben die Banknummer des angewaehlten Blockes an (mit Bit 3 bis 5 angeben). Diese Bank wird nun bei #4000 eingeblendet, also mit Bank 1 des Block 0 getauscht. Mit der letzten Moeglichkeit kann man sehr einfach auf den gesamten Zusatzspeicher zugreifen. Folgendes Basic-Programm sollte dies nochmal verdeutlichen:

```
10 MEMORY &3FFF 'Bankswitch-Bereich schuetzen
20 INPUT "Block-Nr.:",blocknr 'Nummer des 64KB-Blocks
30 IF blocknr<1 or blocknr>8 THEN 20 'liegt zwischen 1 und 8
40 INPUT "Bank-Nr.:",banknr 'Nummer der 16KB-Bank
50 IF banknr<1 or banknr>4 THEN 40 'liegt zwischen 1 und 4
60 banknr=banknr-1 'Banknr. auf 0 bis 3 setzen
70 blocknr=blocknr-1 'das gleiche bei der Blocknr.
80 byte=banknr+blocknr*8 'Byte aus beiden Werten bilden
90 byte=byte OR #X11000100 'Bit 2,6 und 7 setzen
100 PRINT BIN$(byte,8) 'zur Kontrolle ausgeben
110 OUT &7F00,byte 'und dem Gate Array uebergeben
```

Joern Mika

**EIN AMIGA-USER SO, WIE WIR IHN UNS ALLE
WUENSCHEN !!!!!!!!!**



SPLITRASTER

Hi Leute! Ich hoffe, Ihr habt den Assemblerkurs mit den Rastern gut verdaut und seid bereit fuer eine Stufe haerter, den Splitrastern. Splitraster bedeutet mehrmals innerhalb einer Zeile die Farbe zu aendern, also anstatt zu warten, sofort die Farbe zu aendern.

Natuerlich muss ein Splitraster wesentlich genauer synchronisiert werden, man muss in immer zur EXAT gleichen Bildschirmzeit aufrufen, dh. nach einem HALT. Bei einem CALL &BD19 schwankt es immer um ein bis zwei NOPs. Die Synchronisierung haben wir ja das letzte Mal besprochen.

Zwischen den einzelnen HALTs muss man nicht bloed warten, sondern man kann, und das ist der grosse Vorteil, noch andere Routinen einhaengen. Man muss aber darauf achten, dass sie nicht laenger als ein Interrupt oder zwei oder drei benoetigen, (je nach Anzahl der HALTs ohne Routine, in unserem Beispiellisting darf die Routine maximal 3... na ja 2 Interrupts lang sein, da der erste Interrupt kurz nach dem Frame Fly kommt, der erste also gar kein richtiger ist. (Kotzloeffel so einer...))

Nun gut jetzt haben wir synchronisiert. Mit welchen Befehlsabfolgen macht man nun Split-Raster am besten?

Es gibt da drei Moeglichkeiten, die entweder 6, 13 oder 8 Splitraster ermoeglichen. Zunaechst die einfache aber langsamste aber oft reichen ja 6 Raster pro Zeile aus.

A) LD HL,FARBEN

```
LD BC,&7F00
OUT (C),C
LD C,(HL)
OUT (C),C
INC HL
LD C,(HL)
OUT (C),C
INC HL
USW.
```

B) mit dem Befehl OUTI. Dieser Befehl gibt den Wert, der in HL steht an den Port (C) (also B) aus und B=B-1. Nun heisst es, dass dieser Befehl beim CPC nicht genutzt werden koenne, weil die Zaehlvariable B gleichzeitig als Datenregister genutzt werde. Allerdings braucht man nach jedem OUTI nur ein INC B machen und schon gehts. Nur das Zaehlen muss man selbst machen, aber das entfaellt ja beim Splitraster sowieso, da man ja die OUTs direkt nacheinander hinschreibt. Desweiteren erhoehrt OUTI HL um 1. (Wie z.B. LDI)

```
LD HL,FARBEN
LD BC,&7F00
OUTI
INC B
OUTI
INC B
USW.
```

Mit dieser Methode bekommt man 8 Splitraster in eine Zeile.

C) wenn man jetzt mehr als 8 Splitraster machen will, kommt man ganz schoen ins Schwitzen. Wie soll das gehen ??? Die Loesung: man belegt die Register VOR der Schleife! Allerdings sind dann nur 6 verschiedene Farben moeglich (Reg A,C,D,E,H,L) es sei denn, man benutzt die Zweitregister. Doch das ist ein anderes Thema...

```
LD BC,&7F00
OUT (C),C
LD A,85
LD C,86
LD D,87
LD E,88
LD H,89
LD L,90
(Schleife)
OUT (C),A
OUT (C),C
OUT (C),D
```

USW.

Mit dieser Methode bekommt man 13 Splitraster in einer Zeile. Im Beispiellisting habe ich die erste Methode angewandt. Zum Schluss noch ein Hinweis, wie man bewegte Raster macht. Nicht etwa, in dem man am Anfang laenger oder kuerzer wartet, sondern, indem man jedesmal die Tabelle neu beschreibt, sich also einen Zaehler anlegt, wo der Balken ist, an dieser Stelle den Balken eintraegt, und wenn dann der Raster gezeichnet wurde, die Tabelle wieder loescht. Klaro? Ich hoffe, es ist alles klar. Wer noch Fragen hat, der soll meine Telefonnummer in eine meiner Demos suchen. Denn wie heisst es so schoen: Wer sucht, der findet... Das naechste Mal werden wir uns allgemein mit dem CRTIC beschaeftigen, d.H. Overscan und Schwabblers usw.

Bye bye, sagt euer ALIEN of BENG!

BEISPIELLISTING SPLITRASTER

```
; SPLIT-RASTER
; (6 mal pro Zeile)
;
; 5.4.1992 by Alien of BENG!
```

```
XOR A ;
CALL &BC0E ;Bildschirm loeschen
```

```
LD HL,&C9FB ;
LD (&38),HL ;
EI ;Interrupt ablenken
```

```
LD BC,&BC02 ;
OUT (C),C ;
LD BC,&BD32 ; fuer Bad CRTIC: anstatt &BD32 => &BD31
OUT (C),C ;
LD BC,&BC01 ; * Diese OUTs dienen nur zum Verschieben *
OUT (C),C ; * und Strecken des Screens, zum vollen *
LD BC,&BD2F ; * Genuss der Splitraster! Naechstes *
OUT (C),C ; * Mal genauere Erklaerung! *
```

```
FRAME LD B,&F5 ;
IN A,(C) ;
RRA ;
JR NC,FRAME ;Frame Fly warten
```

```
HALT ;
HALT ;
HALT ;warten, bis Screen
```

```
; eigentliche SPLIT-RASTER Routine
```

```
SPLIT DEFS 30 ;warten, damit Anfang der Zeile
LD B,&7F ;Portadresse Gate-Array
LD HL,TAB ;Anfang der Farbtabelle
LD B,10 ;10 Zeilen a 6 Raster-Farben
```

```
SPLITLOOP DEFS 3 ;Zeilensynchronisation: warten
LD C,B ;Schleifenzaehler zwischenspeichern
LD B,&7F ;Gate-Array Portadresse
XOR A ;A loeschen (d.h. Paper aendern)
OUT (C),A ;Gate-Array Paletten-Pointer
LD A,(HL) ;ersten Farbwert aus Tabelle lesen
INC HL ;Tabellenzeiger erhoehen
OUT (C),A ;und Farbe ausgeben
LD A,(HL) ;
INC HL ;
OUT (C),A ;naechste Farbe
LD A,(HL) ;
INC HL ;
OUT (C),A ;naechste Farbe
LD A,(HL) ;
INC HL ;
OUT (C),A ;naechste Farbe
LD A,(HL) ;
INC HL ;
OUT (C),A ;naechste Farbe
```

```
LD A,(HL) ;
INC HL ;
OUT (C),A ;letzte Farbe der Reihe aendern
LD B,C ;Schleifenzaehler zurueckgolen
DJNZ SPLITLOOP ;naechste Rasterlinie
LD B,&7F ;Gate-Array-Portadresse
LD C,84 ;Farbe: Schwarz
OUT (C),C ;ausgeben
JP FRAME
```

```
; Farbtabelle: 10 x 6 Werte, Farbwerte siehe CFL #2
```

```
TAB DEFB 68,69,92,86,68,64
DEFB 85,69,76,82,85,84
DEFB 85,71,76,82,85,64
DEFB 87,71,78,74,87,64
DEFB 83,75,74,75,83,75
DEFB 83,75,74,75,83,75
DEFB 87,71,78,74,87,64
DEFB 85,71,76,82,85,64
DEFB 85,69,76,82,85,84
DEFB 68,69,92,86,68,64
```



VORSCHAU AUF CFL #4

TEST VON ALIEN MEGADENO (draussen)
VERGLEICHSTEST VON STRATEGIESPIELEN
HARDWAREANSTEUERUNGSKURS TEIL 2
ALIEN ASSEMBLERKURS TEIL 3
TEST VON MUSIZIER MIT MIR (exklusiv)
und wie immer : GAMES, NEWS, DEMOS

geplant : Ferninterview mit OAS, ALIEN
DSC und ande.



IN LETZTER MINUTE

Jetzt noch schnell ein paar aktuelle Wertungen aus der neuen AMSTRAD CENT POUR CENT (Februar-Maerz '92). Die Kriterien: Grafik / Sound / Animation / Reichtum (?) / Szenario (wahrscheinlich Idee) / Handhabung / Anleitung / Dauermotivation Rhaa-lovely (?) / Gesamt
Die hoechste erreichbare Wertung ist fuer jedes Kriterium 100

- SMASH TV (Ballerspiel):
90 / 84 / 92 / 93 / 90 / 85 / 88 / 84 / 93 // 94 → Gold-Hit
- THE BLUES BROTHERS (Jump & Run):
95 / 90 / 94 / 92 / 80 / 86 / 76 / 84 / 86 // 87 → Hit
- TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II (Arcade):
90 / 70 / 92 / 79 / 82 / 84 / -- / 78 / 85 // 92 → Gold-Hit
- SLIDERS (Geschicklichkeit a la Marble Madness):
91 / 52 / 89 / 94 / 97 / 86 / 84 / 90 / 94 // 92 → Gold-Hit
- WWF WRESTLEMANIA (Catch-Simulation):
91 / 58 / 93 / 74 / 72 / 65 / 80 / 62 / 68 // 82 → Gold-Hit
- L'ANGLE D'OR-LE RETOUR (Action-Adventure):
88 / 76 / 86 / 80 / 89 / 78 / 88 / 76 / 74 // 81 → Hit
- SUPER SPACE INVADERS (Shoot 'em Up):
39 / 80 / 72 / 74 / 68 / 75 / 84 / 60 / 50 // 45
- PREHISTORIK (Jump & Run):
94 / 78 / 70 / 84 / 50 / 64 / 85 / 80 / 78 // 76 → Hit
- CISCO HEAT (Autorennen):
67 / 56 / 66 / 64 / 58 / 55 / 62 / 60 / 58 // 58
- WORLD CLASS RUGBY (Rugby-Game):
78 / 76 / 78 / 87 / 80 / 82 / 88 / 84 / 90 // 90 → Gold-Hit
- LA CRYPTTE DES MAUDITS (Grafik-Adventure):
94 / 86 / -- / 90 / 89 / 92 / 76 / 94 / 95 // 90 → Gold-Hit
- THUNDER BURNER (Ballerspiel):
92 / 78 / 64 / 60 / 10 / 40 / 10 / 20 / 50 // 47
- RETURN OF THE WITCH LORD - HERO QUEST LEVEL DISC (Rollenspiel):
82 / 80 / 84 / 94 / 97 / 86 / 90 / 94 / 96 // 90 → Gold-Hit
- PIT-FIGHTER (Kampf-Spiel):
40 / 90 / 50 / 30 / 20 / 50 / 60 / 30 / 30 // 43
- BABY JO (Jump & Run):
89 / 90 / 76 / 80 / 88 / 70 / 80 / 84 / 78 // 81 → Hit

Mir scheint allerdings, dass AMSTRAD CENT POUR CENT generell 'etwas' ueberbewertet!

K-OS of BENG!



DU BRAUCHST NICHT GLEICH KOPFLOS RUM-
SPRINGEN,

DIE NAECHSTE
CPC-FASTLOADER
KOMMT BESTIMMT

LAST NEWS

Ende '91 hat AMSTRAD (sowohl England als auch Frankreich) die Produktion des CPC 464 +, CPC 6128 + und der GX 4000 eingestellt. Der Grund: Die neuen Modelle verkaufen sich zu schlecht! Amstrad wird somit also ganz aus dem Homecomputer-Geschaefst aussteigen. Aber keine Panik! Deswegen ist der CPC noch laengst nicht tot. Es werden auch weiterhin noch Spiele und andere Programme entwickelt werden. So lange sie sich noch verkaufen ... Also: bleibt eurem CPC treu. Er ist definitiv der beste 8 Bit-Computer!

CPC FOREVER !!!

K-OS of BENG!

ALIEN PRESENTS: DEMO TOP 10

- | | |
|------------------|----------------|
| 1 OVERFLOW 3 | OVERFLOW |
| 2 THE DEMO | LOGON SYSTEM |
| 3 YAO!-DEMO | FEFESSE + P007 |
| 4 TERRIFIC DEMO | CADJO CLAN |
| 5 AMAZING DEMO | LOGON SYSTEM |
| 6 KKB FIRST DEMO | KKB |
| 7 NEW AGE DEMO | NEW AGE |
| 8 PARADISE DEMO | PARADOX |
| 9 BSC MEGADEMO | BSC OF GCS! |
| 10 OVERFLOW 2 | OVERFLOW |

GOOD DEMOS COMING SOON:

- CUDDLY DEMO (GPA)
AST SYSTEM "ONLY FOR YOUR EYES" MEGADEMO (AST SYSTEM)
CHAIN DEMO (DEUTSCHE COOPERATION MEGADEMO, Partz von THRILLER, WEEEL, BTA, CROWN, BSC, EGS und MERLYN)
ALIEN-MEGADEMO (wer is'n dat?)

