

20/02/91

# CPC - POWER INTERNATIONAL

No. 6  
1991

## EDITORIAL

Leider ist es soweit. Ihr haltet mit der CPC-POWER 6-7/91 die letzte Ausgabe in den Händen. Warum, werdet Ihr euch fragen. Ganz einfach: Ich bin in der Lehre als Kaufmann im Einzelhandel und komme Abends um 19.30 Uhr nach Hause und hab meistens andere Sorgen und Arbeit als CPI. Bedingt hierdurch verzögerte sich auch der Versand einzelner Exemplare, Disketten usw., da ich zu selten auf die Post komme. Aber ich plane bereits eine neue Fanzine, welche jedoch über eine Agentur layouted wird. Was die meiste Zeit verschlingt, ist nämlich das gottverdammte Layout!!! Ich wollen ausserdem ein Heft machen, was vom Inhalt her (Aktualität, Hochwertige Artikel, Fotos, gutes Layout, Anzeigen) gegen die PC AMSTRAD konkurrieren kann. Ich will sogar versuchen, die PCAI überflüssig zu machen! Aber ob das gelingen wird ... fraglich!

Die Seitenzahl wird bei ca. 40 Seiten liegen, auf DIN A5 und keine Listings. Erscheinungsweise alle 2 Monate. Heft 1 wird zu 99% am 29.6.91 erscheinen, der Preis wird 5.-DM betragen. Übrigends: Wer Lust hat, sich a bisserl Geld hinzuzuverdienen, einen PC besitzt und Zeit & Lust hat, für uns zu Layouten, melde sich bitte in der Redaktion Köln schriftlich oder telefonisch (siehe Impressum).

Nun aber zu den Abo-Geldern: Zum Teil habt Ihr ja noch Hefte bei uns gut. Wer es wiederhaben will, schickt uns eine Nachricht mit Angabe der Konto-Verbindung bis zum 26.3.91 an uns. Verrechnungs-Schecks oder Barzahlungen können nicht geleistet werden! Alles, was nach dem 26.3.91 eintrifft, kann nicht mehr berücksichtigt werden. Die Gutbuchungen erfolgend ab 27.3.91.

Ach so, wir haben auch nix gegen Spenden! Ich habe mit der CPI einen Verlust von rund 300 Mark erwirtschaftet (nicht schlecht, wa? Müsste nur das Minus weg!).

So, bis irgendwann mal ...  
Mike Behrendt  
*Mike Behrendt*

Berichte / Infos

- CPC-Cebit '91-Treff..... 01
- Interview mit M.Kleimann/ASM ... 02
- Sinn der CPC-Plus-Modelle ..... 03
- Fortsetzung folgt ..... 04
- Amstrad Expo 1990 ..... 05
- Neues vom CPC-Markt ..... 11

Test-Berichte Anwendungen

- Label-Master 1.0 ..... 06

Test-Berichte Games

- Shadow of the Beast ..... 07
- Stunt-Car Racer ..... 08
- Rick Dangerous II ..... 08
- Game-Telex ... Kurz-Infos ..... 09
- Test-Bericht THE DEMO im Anhang!

Rubriken

- Editorial ..... **LOVEBYE** ..... 01
- Restposten-Aktion ..... 04
- Übersicht der CPI 1-5-Tests ..... 09
- First Aid Spielehilfen ..... 11
- CPC + & GX 4000-Software-Show... 11

\*\*\*\*\*  
\* CPC - LIVE \*  
\* Das ultimative CPC-Magazin - \*  
\* \*  
\* Wer sofort Informiert sein will, \*  
\* wenn es erscheint, der schicke uns: \*  
\* Frankierten + Adressierten Rückum- \*  
\* schlag, ein DIN A4-Blatt (leer), \*  
\* steckt dies in ein Kuvert und ab \*  
\* die Post an: \*  
\* Mike Behrendt, *Erscheint bei* \*  
\* - CPC-LIVE INFO - *nicht!* \*  
\* Im Vogelsang 17, \*  
\* 5000 Köln 50 \*  
\* PLKs werden nicht angeschrieben !! \*  
\*\*\*\*\*

INTERPOOL  
PO BOX 27

*Cebit* 88475 SCHWEND  
GERMANY *JA*

\*\*\* CPC-TREFF CEBIT 1991 \*\*\* CPC-TRE

Treff auf der Cebit für alle CPC-Freax ist der 16.03.1991 am AMSTRAD STAND ab 10.00 Uhr im 2-Stunden-Takt (also 10.00, 12.00 usw.).  
\*\*\*\*\* NICHT VERGESSEN \*\*\*\*\*

# INTERVIEW MIT MANFRED KLEIMANN ASM

- CPC POWER : Magst du Demos von Leuten aus der Scene ?  
Manfred : Nein , nur Demos von Firmen .  
CPC POWER : Kannst du Programmieren ?  
Manfred : Ja .  
CPC POWER : Kennst du Programmierer ?  
Manfred : Ja .  
CPC POWER : Kennst du Cracker ?  
Manfred : Nein .  
CPC POWER : Kennst du Leute aus der Scene ?  
Manfred : Ja .  
CPC POWER : Wie geht es Martina Strack ?  
Manfred : Ich hoffe ihr gehts ganz gut bei United Soft (Anm. der Red.: Ariola Soft) .  
CPC-POWER : Warum gibt es anstatt der Amstrad Verkaufs Top 10 eine EC Electronic Top 10 ?  
Manfred : Es ist schwer die Amstrad Verkaufs Top 10 zusammenzustellen , da die grossen Vertriebe den CPC aus ihrem Angebot gestrichen haben . Es wird nur noch über kleine Händler vertrieben , die keine Angaben machen können .  
CPC-POWER : Warum stehen bei den Tests keine genauen Konvertierungsangaben ?  
Manfred : Wie gesagt , die grossen Vertriebe haben den CPC gestrichen , und geben deshalb keine genauen Angaben an .  
CPC POWER : Warum wurde Pop up (Bumpi) 2\* getestet ?  
Manfred : Keine Ahnung ! Der Tester wusste anscheinend nichts davon , das es Pop up schon gibt ! Aber besser 2\* als kein mal !  
CPC POWER : Kannst du dir denken , warum die grossen Vertriebe den CPC gestrichen haben ?  
Manfred : Der CPC nimmt an der Marktlage ab ! Zum Beispiel sind nur noch 5% aller Tests CPC Tests ! Der Hersteller kann die Software nur noch in Frankreich und England absetzen .Also gibt es für den deutschen Vertrieb kein Geld ! Der Grund ist also , das zuwenig Software vertrieben wird .  
CPC POWER : Was hältst du persönlich vom CPC ?  
Manfred : Er ist so ein zwischen Ding zwischen C64 und Specci . Der CPC ist leichter zu Programmieren als der 64er , hat aber eine wesentlichen schlechteren Sound . Ich würde sagen er ist das gleiche , wie der ST im Verhältnis zum Amiga (Amiga hat besseren Sound + Grafik, taugt aber nur zum Spielen ) .

Wir danken Manfred Kleimann für das Interview und wünschen ihm viel Spass beim Durchblättern seiner CPC-POWER INTERNATIONAL.

CPC POWER of TCW

(Anmerkung der Redaktion: Wir glauben aber eher daran, dass die ASM keine Spiele testet, weil es 'so wenig' CPC-User in Deutschland gibt. Programme zum Testen gäbe es genug, unserer Meinung nach! Über eine Stellungnahme im Nachhinein von der ASM hierzu würden wir uns freuen!)

## SINN DER AMSTRAD PLUS/GX4000

CPC Plus - ja bitte ! CPC-Plus - nein danke ! Bevor sich die Unerschraft in zwei Lager spaltet, soll dieser Artikel Klarheit in Sachen CPC Plus-Philosophie verschaffen. Roland Perry, einer der CPC-Designer, und Alan Michael Sugar, Amstrad-Chef, äußerten sich zu den neuen Kisten. Hiermit dürfte dann der Sinn der Plus-Technologie geklärt sein.

Interview mit Roland Perry:

Was war die Idee der neuen Maschinen ?

-Wir wollten die alte Maschine mit besseren Fähigkeiten wieder auf den Markt bringen. Unsere Idee war, einen 8-bit-Computer mit so vielen Eigenschaften eines 16-Bitters wie möglich zu produzieren. Wir wollten ein System so nahe wie möglich kommen, das sich wie ein Nintendo oder ein Amiga spielt, aber auf bestehender CPC-Technologie basiert. Das macht die Produktion für uns einfacher, billiger und schneller. Alle Softwarehäuser sind glücklich damit, weil das neue System alle alten Spiele und Programme laufen läßt. Es ist eine Entwicklung, die, wie wir meinen, lange fällig war nach all den Jahren der alten CPCs. Die Veränderung ist dramatisch, aber es handelt sich erkennbar um das gleiche Produkt.

Wie erklären Sie sich die große und ständig wachsende Gefolgschaft des CPCs ?

- Erst einmal, es hat niemals wirklich einen direkten Konkurrenten zum CPC gegeben. Der ganze Computer ist dafür vorgesehen, leicht benutzt zu werden, einfaches Programmieren in Basic zu ermöglichen, und daß alles in ihm keine Komplikationen verursacht. Das macht ihn für Leute interessant, die zum ersten Mal den Umgang mit Computern lernen, und von denen gibt es stets neue Generationen. Ferner nehme ich an, daß das Ende des klassischen BBCs bedeutete, daß die Leute, die ihn einst als Maschine zum Computern lernen kauften, nun den CPC kaufen. Viele Leute, jung und alt, denen normalerweise die Lust am Computern genommen ist, weil sie vor der Komplexität und dem Preis zurückschrecken, sehen sich den CPC an und merken, daß er einfach zu benutzen und billig ist. In der Computerindustrie ist es möglich, daß man einer Gehirnwäsche unterzogen wird und glaubt, daß man alle sechs Monate etwas Neues und Wundervolles bringen muß. Aber das Leben ist nicht so. Im echten Leben findet man ein Plateau der Marktmasnahmen, welches wir mit dem CPC auf einen Schlag erreicht haben. Mit dem CPC wie mit dem PCW hat niemand aus einem unerklärlichen Grund jemals etwas besseres herausgebracht. Als der 464 erschien, war gerade der Homecomputer Einstein angekündigt worden, Acorn war noch der Führer auf dem Homecomputermarkt, Sinclair war am Kämpfen, Commodore war im Begriff, den Plus 4 herauszubringen, und man munkelte von vielen anderen Maschinen, die unterwegs sein sollten. All das geriet auf wundersame Weise in Vergessenheit und hinterließ das CPC-Hauptstadium. Abgesehen vom ST und Amiga, bei denen die Identität - ob Business- oder Heimcomputer - leicht verwirrend ist, hat seitdem niemand einen Heimcomputer herausgebracht.

Warum also eine neue Maschine ?

Wir haben die Grundarchitektur des CPCs nicht verbessert, weil es keinen Grund dafür gibt, da alles vorhanden ist und einwandfrei arbeitet. Aber da die Konsolen am einen Ende des Marktes und teure Maschinen Maschinen wie die Amigas am anderen Ende knabbern und Konkurrenz durch Arcadespiele besteht, mußten wir etwas mehr bieten. Wir haben den Soundchip verbessert, um für die Programmierer Zeit zu sparen, die sie für Grafik verwenden können, fügten mehr Farben hinzu und einige Sprites. Die Light Gun hat nun einen Port zugewiesen bekommen. Wir bauten außerdem einen Rasterinterrupt ein, damit man bei jeder einzelnen Linie auf dem Screen anhalten kann und den Interrupt auslösen kann, um vielleicht die Sprites neu zu laden. Nun können Sprites Farbe wechseln, während sie auf dem Screen umherwandern, was zuvor möglich, aber sehr schwierig war. Spielertitel für unsere Maschine werden niemals die meistverkauftesten sein, weil es mehr 64er und Spectrums gibt. Aber die neuen CPCs geben Programmierern größere Entfaltungsmöglichkeiten. Es gab eine Debatte, ob wir den neuen 6128 mit einem 3,5"-Laufwerk ausstatten sollten, wie es die Norm bei anderen Maschinen zu sein scheint. Das Steckenpferd, das Kompatibilität mit dem alten CPC bezog, gewann. Die Leute fragen manchmal, warum wir nicht einen 6 MHz statt eines 4 MHz-Prozessors nehmen. Dann könnte das System nicht mit einem normalen Fernsehgerät benutzt werden. Teil der Eleganz und Unkompliziertheit des Originaldesigns ist die Art und Weise, in welcher das Rastertempo und das Timing perfekt miteinander ver-

bunden sind. Warum also Ändern ? Man kann alle möglichen Extras hinzufügen und darin enden, daß man von der Philosophie von billiger Einfachheit wegkommt.

Holten Sie den Rat von Softwareprogrammierern ein, als die neue Maschine designt wurde ?

- Aber hallo. Zum Beispiel wiesen sie uns darauf hin, daß die Spiele spritiefreundlicher sein sollten, mit vielen großen Charakteren, die durch Zusammenfügen vieler großer Sprites erzeugt werden, die sich über den Screen bewegen. Die Softwarefirmen mögen die neuen Features der Maschine. Der Soundgenerator läßt nun einfach digitalisierte Sprache zu, was dem Sound eine neue Dimension gibt.

Welche Zukunftsperspektiven hat der CPC ?

- Man nehme das Mini Car. Es ist 30 Jahre alt und funktioniert noch genauso gut wie vor 30 Jahren. Wie der CPC ist der Mini sehr benutzerfreundlich, sehr billig und von netter Erscheinungsweise und führte viele Leute ins Autofahren ein. Ich sehe keinen Grund, warum in 10 Jahren kein CPC mehr da sein sollte, sofern sich der Markt für einen familienfreundlichen Allzweck-Computer nicht ändert und Produkte wie der Amiga benutzerfreundlicher und billiger werden. Ich glaube, daß der Preis viele Jahre lang gleich bleiben wird, was bedeutet, daß er im Laufe der Zeit billiger wird. So ziemlich wie der Preis eines Farbfernsehers viele Jahre lang bei 200 Pfund lag. Falls wir jemals aufhören würden, den CPC zu produzieren, würde es einen Tumult geben, und Fragen würden im Parlament gestellt werden, und Leute würden hinausstürzen, um den restlichen Bestand zu kaufen. Es gehen immer Gerüchte um, daß wir den CPC töten werden, aber wenn sie wahr wäre, würde darüber nicht viel Zweifel herrschen. Wenn die Geschichte eben nur als Gerücht vorliegt, ist sie nicht wahr. In der ganzen Zeit, in der Amstrad im Computerbereich tätig war, über 6 Jahre also, haben wir nur zwei Maschinen zurückgezogen, den 664 und die Hard Disk-Version des PC 1512.

Wie haben die Einzelhändler auf die neuen CPCs reagiert ?

- Sie waren sehr begeistert. Wir liefern die neuen Modelle mit einer Demonstrationseinheit aus, die ein bisschen wie eine Musikbox aussieht, und in die Löden gehen wird, um den Kunden das Ausprobieren der Spiele zu ermöglichen. Die Händler haben darauf positiv reagiert. Es gab eine Zeit, in der es schien, als verkaufe jeder Laden, in den man ging, CPCs, und es ist immernoch einfach, einen aufzutreiben.

(aus ACU 10/90; engl. Übersetzg. von OAS)

Interview mit Alan Michael Sugar: (betrf. GX4000)

Kommen Sie nicht etwas zu spät mit der Eroberung des Konsolenmarktes ?

- Wir haben uns das gleiche schon anlässlich des Erscheinens der CPCs gesagt. Das hat uns nicht gehindert, die Nummer 1 in Frankreich zu werden. Ich bin sehr zuversichtlich. Noch ist auf dem Konsolenmarkt in Europa nichts verspielt.

Denken Sie nicht, daß die Konsole gegenüber ihren Konkurrenten zu teuer ist ?

- Nein, der Preis entspricht den erhöhten Leistungen der Konsole. Andererseits haben die Händler einen größeren Gewinn, als wenn sie eine Nintendo- oder Sega-Konsole verkaufen. Das wird sie anregen, unsere Konsole in den Vordergrund zu stellen. (Anm.d.Red.: Die paar Mark, die die Händler mehr kriegen, kommen letztendlich doch den Käufern zugute. Denn - je mehr verkaufte Geräte, desto mehr Software wird produziert!)

Warum haben Sie nicht das Konzept von Amstrad wieder aufgenommen, eine Konsole samt Monitor anzubieten ?

- Das war meine erste Idee, aber Nintendo hat dies in Japan versucht und es ist ein totaler Mißerfolg gewesen. Ich wollte das Risiko nicht eingehen. Ebenso hätte ich eine 16-bit-Konsole machen können, aber ich bin überzeugt worden, daß unsere Konsole die Realisation genauso guter Spiele, wie sie auf dem Mega Drive oder der PC-Engine laufen, zuläßt, und der Preis wäre sowieso zu hoch, um die breite Allgemeinheit zu vereinnahmen. Schließlich habe ich auch an den Markt der portablen Systeme gedacht, der mich interessiert, für den es aber zu spät ist. (Anm.d.Red.: Just imagine - ein CPC im Gameboy-Format für unterwegs!)

Was sind Ihre Hauptbesorgnisse ?

- Daß die Spiele nicht rechtzeitig (zum Erscheinen der neuen CPCs) fertig sind, und daß die Konsolen den Heimcomputermarkt aussaugen.

(aus Tilt 9/90; franz. Übersetzg. von OAS)

# FORTSETZUNG FOLGT . . .

Näch 8 Monaten CPC-POWER (5 Ausgaben) ist es nun Schluss ! Warum ? Nun gut : Zeit mehr für das aufwendige Layout. Bei der CPC-POWER INT. gibts ein Problem - keine Zeit fürs Layout !!!!! Somit haben wir uns dazu entschlossen, das Magazin einzustellen.

Wir planen bereits ein neues, professionelles Magazin mit dem Namen CPC-LIVE - Das Ultimative CPC-Magazin Wann es erscheinen wird (ob überhaupt), ist recht unklar, da wir, wie im Vorwort schon angesprochen, noch Leute für das Layout der Zeitschrift suchen. PC-Programme hierfür können gestellt werden, Texte werden im PC-Format angeliefert - was will man mehr ? Wer meint, auf dem CPC was gutes hinzukriegen - melden! Drucker ist erwünscht, aber nicht erforderlich.

Die CPC-LIVE soll eine gute, aktuelle und schnelle CPC-Zeitschrift werden, in der alles vertreten ist, Spiele- & Anwendertests, Szene-Berichte, News-telegramme, CP/M, Assembler, Top Ten's, Wettbewerbe, Berichte über alles, was mit CPC zusammenhängt, Serien, Kleinanzeigen, Restpostenaktion und Demokopierservice, um nur einiges zu nennen. Listings wie in der PC AMSTRAD wird es nicht geben, nur kürzere Tips/Tricks werden abgedruckt. Hinzu wollen wir eine große PD-Bibliothek aufbauen in verschiedenen CPC-Diskettenformaten. Das alles ist machbar - wenn wir das Layout nicht erstellen müssen !!!!! Ihr seht also, der Wille ist da !

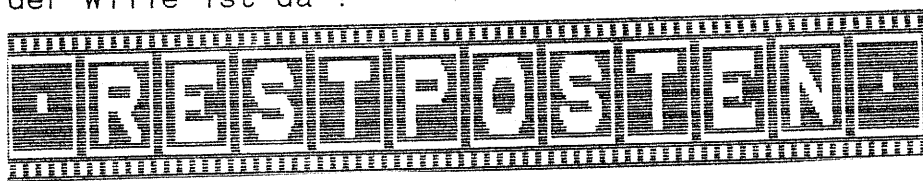
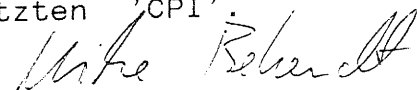
Nur eins vorweg: Das neue Magazin soll auch nur dann erscheinen, wenn's wirklich vom Layout her spitze ist und auch vom Inhalt her was bringt. Der Preis ? Lässt sich noch nicht sagen. Wird wohl bei 4 bis 6 DM inkl. VSK liegen, wir wollen uns aber noch nicht festlegen. Wenn das Magazin da ist, werdet's Ihr schon per Kleinanzeigen oder Formatanzeigen erfahren aus .... Computer-Flohmarkt, PC Amstrad und evtl. auch aus den Szene-Disk-Mags (\*Break\* Point, Frame Fly, Split the Bit und CPC-News).

Wenn alles gutgeht, also alles so läuft, wie wir es geplant haben, könnt Ihr schon im Mai'91 ein neues Heft in den Händen halten ...

Unsere Adresse lautet ab 1.2.1991 folgendermassen:  
Mike Behrendt, Im Vogelsang 17, 5000 Köln 50. Alles, wo CPC-POWER, CPC-User-Club oder sonstwas draufsteht, wird von der Post zurückgesandt - schließlich existieren wir in diesem Sinne nicht mehr. Die Telefonnummer erfährt keine Änderung. Ihr könnt euch immer noch an uns wenden ... Null Problemo ...

So, viel Spass noch beim lesen der letzten 'CPI'.

Mike Behrendt



Wie immer Soft- & Hardware, gebraucht, jedoch 100% ok (von uns geprüft)!  
Versandkosten: Nachnahme: 9.-DM,  
Vorkasse (Scheck) : 5.00 DM. Ab 100.-DM entfallen die Versandkosten. Aus Platzgründen können wir nicht unsere komplette Liste abdrucken, diese kann jedoch gegen frank. & adressierten Rückumschlag angefordert werden bei Mike Behrendt, im Vogelsang 17, 5000 Köln 50, Kennwort 'CPC-Komplett-Liste'. Oder einfach mal nachfragen: 02236/ 47108 von 19,30 bis 21.00  
Bestellen per Telefon : Null Problemo!

## Literatur:

Computer & Videogames 01/1991 ... 10.00  
Computer & Videogames 02/1991 ... 10.00  
(bis 20.2. solange Vorrat reicht)  
Computer & Videogames 03/1991 ... 10.00  
(ab 20.2. solange Vorrat reicht)  
Schneider-Magazin 2/87, 4/87 bis 8/87, 1/88, 5/88 bis 7/88...je 2.50  
PC Amstrad Int, 9/87, 12/89 ...je 2.50  
Schneider Aktiv Sonderheft 2 ...nur 5.00  
Buch: CPC 464 Insider Out ....nur 25.00

Cassetten-Programme:

Folgende Cass. für nur 5.90 :  
 Transmuter, Western Games, Radzone,  
~~Custard Pie Factory~~, Corridor Conflict,  
 Chiller, MAD, Endurance, Heroes of Karn

Folgende Cass. für nur 14.90:  
 Miami Vice, Ball Breaker, Mouny on the  
 Run, Tomahawk, Heavy on the Magix,  
 California Games, Archon Collection,  
 Room Ten, Elite, Freddy Hardest, MGT

Murder on the Atlantic ..... 19.90  
 Rampage ..... 6.90  
 Gauntlet - Deeper Dungeons ..... 6.90  
 Spindizzy ..... 9.90  
 Pride Utilities - System X ..... 9.90  
 ESCON Vokabeltrainer ..... 14.90  
 The Neverending Story ..... 14.90

Disketten-Programme:

International Karate ..... 15.90  
 Tank ..... 14.90  
 CPC-Memoru (Mükra) ..... 14.90  
 Datamat (Data Becker) ..... 13.90  
 Renegade I ..... 16.90  
 Greyfell - Legend of Norman ..... 19.90  
 California Games ..... 16.90  
 Special Offers 1 (DMV), ohne Hdb. 09.90  
 Special Offers 2 (DMV), ohne Hdb. 09.90

Oriental Games..... 24.90  
 Test Drive II ..... 24.90  
 Timescanner ..... 29.90  
 Purple Saturn Day ..... 24.90  
 Mad Ball ..... 19.90  
 Mastercopy v2.5 ..... 22.90  
 Blue War ..... 14.90  
 Know ..... 12.90  
 Vokabi (van der Zalm), ohne Hdb.. 17.90  
 Nemesis ..... 17.90  
 Chuck Yeagers Adv. Flight Trainer 49.90  
~~Pre-Design v2.1, ohne Hdb. .... 29.90~~  
 Clever & Smart ..... 19.90  
 Fast Basic Compiler/DMV ..... 19.90  
 Copyshop ..... 19.90

Hardware:

~~5 25"-Disk-Drive BASF 6106/08~~ *ML*  
 40 Tr., singlesided ..... ~~149.90~~  
 Data Media ~~64KB-Speichererwei-~~ *256KB*  
 terung, Deutsche Anl. (wird auf den  
 Prozessorsocket gesteckt).. ~~100.00~~ *150,-*  
 CPC 464-Keyboard, defekt, ohne  
 CRTC und Kass.-Rekorder ..... 30.00  
 3"-Disketten, gebraucht, z.t.  
 mit Programmen, Maxell, Schneider, *3,90*  
 Panasonic, Pegasys, Amsoft .... je ~~4.50~~  
 64KB RAM, Typ TMS 4164-15NL..... 17.90  
 (Ideal für Dobbertin Speichererw.)  
~~Seikosha GP 700 A, Farbdrucker.. 390.00~~



Jerry und ich waren vom 16-19 Oktober '90 auf Paris-Trip bei LOGON & CO und haben dabei die AMSTRAD EXPO besucht. Eine AMSTRAD-Messe der Megaklasse, die das Herz eines jeden Fans höher schlagen ließ. Gezeigt wurden auf einem riesigen Fernseher unter anderem einige Parts der sehr, sehr bald erscheinenden THE DEMO von LOGON SYSTEM, bei denen ich bei allen vergeblichen Versuchen, cool zu bleiben, schließlich doch ausflippte. Einige andere wohl auch... wohl nur zu extrem, denn irgendwann ging etwas Tränengas hoch. Sicher ein neidischer COMMODORE-Freak! Von den Firmen standen ausschließlich CPC+ und Konsolen (GX 4000) rum, auf denen die neuesten Games gezeigt wurden. Doch hauptsächlich das, mit dem "Neuen" mitgelieferte Game Burnin' Rubber, das, meiner Meinung nach, das Gleiche ist, wie WEC LE MANS in MODE 0, nur ruckeliger! Über die sonstigen Games: ROBOCOP II und NAVY SEALS fielen durch das starke Scrolling und die gute Grafik auf. NO EXIT ist ein langweiliges Prügelspiel. Mystical ist auch nicht sehr erbauend. PANZA KICK BOXING besticht hauptsächlich durch Grafik und so gute Animation, wie

PRINCE OF PERIA. Das TEENAGE MUTANT DINGS-Fieber ist auch in Frankreich weit verbreitet ; kein Wunder: Das Game ist Alles in Allem Sahne! TENNIS CUP II ist ebenso genial, FIRE & FORGET eher langweilig. Auf dem Automaten, wie auf dem CPC+. PUZZNIC, eine Art TETRIS, macht Spaß und COPTER 271 ist eine Art LIVING DAZLIGHTS (1. Level) mit astreinem Scrolling nach allen Seiten und 2 Player-Modus . Leider nur 'n Preview... leider nur Konsole! Switchblade ist witzig, spritzig, die PLUS-Versionen von CRAZY CARS II und WILD STREETS unterscheiden sich kaum von den "normalen" und PANG von OCEAN ist eine neuartige Mischung aus MEGA-APOCALYPSE und GRYZOR... auch nicht schlecht. Am Rande Highlights der PC-Games: BAT ist superkomplex, PRINCE OF PERSIA hat die beste Animation, die ich je gesehen habe und DICK TRACY ist ziemlich spassig. GENERAL hat sehr viel Software verkauft und es ist zu empfehlen, sich dort in Zukunft Games zu bestellen, da sie hier am aktuellsten sind. Der Monochrom Monitor des neuen PLUS ist ätzend monochrom, (wie der Name schon sagt) jedoch so 'ne BASIC-Demo mit Hardware-





Schulheft, Adressen und kostet inklusive des 15-Seitigem DIN A4-Handbuch im Ordner 64.95 DM. Die Erweiterungsdiskette 1 mit Tiefkühl, Video, CD, LP, MC kostet 24.95 DM. Das Komplettpaket kostet nur 79.90 DM. Bezugsadresse: Crusader Software, Axel Weber, PF 260154, 5600 Wuppertal 26 0202/ 59 23 03

Fazit: Empfehlenswert ist dieses Programm allemal! Crusader hat es mal wieder geschafft, ein sehr gutes und Leistungsfähiges Programm auf den Markt zu bringen - zu einem relativ vernünftigen Preis! Und dazu wird noch der kostenlose Druckeranpassungsservice geboten! Noch negativ zu bemerken: 24-Nadel-Drucker benötigen beim Ausdruck länger als 9-Nadler, da die 24-Nadler mit nur 3 Nadeln arbeiten! Hoffentlich bekommen wir noch mehr von ihm zu sehen!

Mike Behrendt

108 FOR PROGRAMMIER-SPRACHEN (17387)					
110 GOSUL (17387)					
120 PRINT "BASIC" 1010 LD BC 16384:LA					
1	Gena 3.1				5
2	Mona 3.1				6
3	Maxam				7
4					8
	NR.	DATA	CP/M	FARBE	GRUEN
	086				
ASSEMBLER					
				087	
	NR.	DATA	CP/M	FARBE	GRUEN
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					
HIGHLANDER I					

IN LETZTER MINUTE:

Bei einer fehlenden Disk, im Laufwerk gibt Label-Master keine Fehlermeldung aus sondern stürzt sofort ab !!! Andere Diskettenfehler werden jedoch angezeigt Das Label für Ordner ist in einer inkorrekten Größe und das MC-Label ist zu klein! Hoffentlich wirds bald korrigiert



GAMETEST: SHADOW OF THE BEAST

Auf dem AMIGA der absolute Hit, auf dem ST der absolute Flop, auf dem C64 der Konsolenfrust und auf dem CPC der Überraschungshammer. Das ist SHADOW OF THE BEAST. Nachdem sich GREMLIN eine lange, lange Zeit mit guten Spielen wirklich nicht brüsten konnten, ist ihnen mit SHADOW OF THE BEAST auf dem AMSTRAD die Revenge deutlich geglückt. Das Titelbild ist ziemlich gut rübergeyogen, wenn auch die Farben etwas unesthätisch wirken. Der Sound ist im ersten Level annehmbar und im Restlichen geradezu gi-gan-tisch !!! Was David Witt-Hacker da wieder aus dem, als Yogurthbecher verschrienen, CPC-Soundchip rausgeholt hat, ist schon alleine das Kaufen des Games wert. Doch zum Game selbst: Das Parallax-Scrolling ist zwar vollständig per Software gemacht, jedoch hätte man das, wenn man mal vom Flimmern hin und wieder in der Bildschirmmitte absieht, was im Übrigen rein garnix ausmacht, kaum besser machen können! In der ersten Level hat man zwar das 2-Ebenen-Scrolling einigermaßen gut hinbekommen, jedoch die Farben schlecht ausgewählt. Das stiftet einige Verwirrung, doch wird man ab der zweiten (Also im Baum) wieder verwöhnt. Die Grafik ist aller erste Sahne, der Sound suuuuper und die Gegner zahlreich und alles megaapokalyptisch animiert. Das laufende Biest hätte zwar 3-4 Animationen mehr vertragen können, jedoch sollte man im Ganzen voll zufrieden sein. Das Jump'n run and shoot 'em down macht allemal Spass und wenn man die großen und detailreichen Zwischen- und Endgegner sieht, ist man kury vor'm Ausflippen. Überhaupt ist die Grafik nur noch detailreich. Sowas hat man selten gesehen. Kompliment !!! Die Disc-Version hat übrigens noch ein paar Bildechen mehr beim Laden, wenn das Bitscrolling durchjodelt. Jaaaa auch das ist vom Amiga übernommen!!! Fazit: Wer dieses Game verpaßt ist selbst schuld !!!

THRILLER OF GOS

- GRAFIK: 98%
- SOUND: 94 %
- ANIMATION: 90 %
- MOTIVATION: 92 %
- SPIEL IDEE: 90 %

7

## Gametest: Stuntcar-Racer (Micro-Style)

Ein Spiel im bislang wohl schon bekannten Freescape-System ist entweder detailliert und langsam oder schlicht und schnell! Diese Erfahrung bestätigt sich immer wieder, so auch bei dem neuen Autorennen "Stuntcar-Racer". Micro-Style hat hier die Kombination "schlicht und schnell" gewählt. Wie schon von "Hard-Drivin'" bekannt, kann man mit Freescape eine sehr bewegungsrealistische Fahrbahn mit starken Höhenschwankungen und sonstigen Feinheiten erstellen. In Punkto Bewegungsrealität ist dieses neue Spiel sehr gut ausgestattet. Die einzelnen Tracks (8 an der Zahl) verlaufen bei "Stuntcar-Racer" Ähnlich einer Achterbahn sehr hoch über dem Boden, was bestimmt den "Reiz" auf der Fahrbahn zu bleiben drastisch erhöht. Denn ansonsten verliert man viel Zeit und Material.

Bei Spielbeginn fährt man auf dem einfachsten Ring mit dem größten Looser, den das Spiel anzubieten hat. Es ist kein Wunder, wenn man diesen auf ganzer Linie schlägt, aber die Tracks werden härter und die Gegner schneller. Schon beim dritten Track geht mir die Luft aus. Vor Antritt des Rennens wird man von Ketten auf die Fahrbahn gehieft. Sobald die Ketten loßlassen sollte man Feuer geben, und sich mit seinem Gegner auf keine Diskussion um den ersten Platz einzulassen. Hat man sich erst einmal einen ausreichenden Vorsprung erarbeitet, ist es ratsam, einen äußerst vorsichtigen Fahrstil zu bewahren, denn wenn man erst einmal von der hohen Fahrbahn hinuntergeplumpst ist, so ist es schwer die verlorene Zeit und den Gegner wieder einzuholen. Auch sollte man mit den Stürzen in der Hinsicht etwas sparsam umgehen, da der Wagen dadurch stark in Anspruch genommen wird, und es zu Ausfallerscheinungen kommen könnte. Besonders die Stellen, die man gerne unterschätzt, sind stark Absturzgefährdet (z.B. Das Ende einer Steilkurve). Auch sollte man sich davor hüten zu schnell über Erhebungen in der Fahrbahn zu fahren und somit abzuheben. Je mehr der Wagen in der Luft ist, umso weniger lässt er sich kontrollieren. Außerdem ist man auch schneller, wenn man auf der Kuppel einer solchen Erhöhung bremst, und das Gefälle hintunter beschleunigt. Letztendlich ist dieses Spiel nur eine Frage der richtigen Geschwindigkeit. Jeder Punkt auf den einzelnen Tracks hat eine Idealgeschwindigkeit, die man einhalten sollte, um optimal über die Runden zu kommen.

Bewegungsrealität: 86

Sound: FX! (brumm, knall) Gesamturteil: 91

Motivation: 89

Grafik: Grobes Freescape (dafür schnell)

MCS

## GAME-TEST: RICK DANGEROUS II

Rick Dangerous II ist inhaltlich nicht groß vom Vorgänger zu unterscheiden. Das selbe Spielprinzip ist es allemal geblieben. Es hat sich eigentlich nur der technische Aufwand geändert. War der erste Teil gut gemacht mit Vorder- und Hintergrundeffekten, so ist der Nachfolger geradezu genial. Die Vorder- und Hintergrundstufen sind geblieben, nur zwischen den Räumen zum Beispiel, wird per Hardware gescrollt. Das Levelmenu (4 Stück sind einzeln anwählbar) und die GAME OVER-Meldung

fallen von oben sehr hübsch animiert (jeder Buchstabe einzeln) herein. Hübsche Ideen, Kompliment! Das Game hat auch am Anfang jeder Level noch einen kurzen, recht akzeptablen Sound und Spass machen tut's alle denen, die schon den ersten Teil mochten. Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm und die Grafik ziemlich gut; was soll ich noch sagen...

GRAFIK: 88 %

ANIMATION: 92 %

SOUND: 72 %

MOTIVATION: 90 %

SPIELIDEE: 78 %

THRILLER OF GOS

8



Ungerechnet 15 DM wird Hi-Tecs neues Action-Adventure Beverly Hills Cats Kosten (Tape only) und wahrscheinlich früher oder später beim Ratsoft-Verband, wo es viele Billigspiele aus England gibt, erhältlich sein. Auf allen Systemen scheint STUN Runner, das Future-Racing-Game in 3D von Domark/Tengen, ein Flop geworden zu sein. Grafik und Gameplay wußten nicht zu überzeugen.

Ganz im Gegensatz zu Exterminator, denn dieses originelle Geschicklichkeits-Strategie-Game von Audio-genic ist auf allen Systemen ein Hammer!

Das größte europäische Softwarehaus Ocean, das die CPC-User bisher immer bestens versorgte, hat eine folgenschwere Entscheidung getroffen: Viele (wenn auch vorläufig nicht alle!) CPC- und C64-Neuheiten werden nur noch auf Modul hergestellt. Der CPC Plus wird somit als CPC der Zukunft privilegiert. Als Grund wurde das Raubkopierer-Problem genannt, das bei Modulsoftware nicht mehr existiert, und das Problem der Reklamationen wegen defekter Cassetten/Disketten. Außerdem sollen mit Cartridge-Software neue Wege beschritten werden. Ein CPC+/GX4000-Modul von Ocean wird weniger als 60 DM kosten. Allerdings werden die Programme darauf nicht einen Umfang von vielleicht 100 kB, wie z.B. ein Normal-CPC-Multi-Load-Game, haben, sondern bis zu 512 kB. Und das obendrein ohne das geringste Nachladen! So werden die Spiele Chase H.Q. II - Special Criminal Investigation, Pang, Robocop 2 und Navy Seals nur auf einem CPC Plus zu genießen sein. Auch für Amiga soll demnächst nichtkopierbare Modul-only-Software erscheinen. Da der größere Umfang der Modulsoftware mehr Programmierarbeit erfordert, wird Mitte dieses Jahres die Softwareproduktion von Ocean für den Spectrum eingestellt.

Fanzine-Fans kann ich zwei Adressen empfehlen: Gegen eine 3"-Disk und einen Internationalen Antwortschein gibt es bei Gérard Laurent, 19 rue Robert-Schuman, F-91200 Athis-Mons die neueste Ausgabe des Diskettenmagazines Fanatic. Das ganze ist in Französisch, enthalten ist aber auch Grafik und Sound. Gut aufgemacht wird im englischen Fanzine für CPC Play Mates Game- und Anwendersoft getestet. Das Papermag gibt's für 2 Int. Antwortscheine bei Carl Surry, 37 Fairfield Way, Barnet, Herts EN5 SBQ, England.

Wo ich schon bei Adressen bin: In Sachen CPC Plus/GX4000 habe ich vier davon zu vergeben:

Wer auf eine mit seinem Abender und der Anschrift Amstrad Information Centre, 1st. James'a Road, Brentwood, Essex CM14 4LE, England und dem Satzchen "I would like to get informations about the CPC Plus range" versehene Postkarte eine 60-Pf-Marke klebt, und das ganze in einen Briefkasten wirft, bekommt von Amstrad einen Prospekt mit Screenshots und allen Angaben zu den CPC+, sowie eine Liste der aktuellen Modulsoftware. Bei Flashpoint, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg ist für 15 DM ein englisches Magazin namens Mean Machines erhältlich. Darin wird u.a. CPC+/GX4000-Software getestet. Mean Machines ist eine Schwesterzeitschrift von C+VG. Hier gibt es die neuen CPCs am günstigsten im Ausland: Shekhana Consoles, 655 Greens Lane, London N8 0QY, England bietet die GX4000 für nur 79.99 Pfund an, also ca. 230 DM! Bei gleicher Adresse sind die Module Batman - The Movie, Klax und Operation Thunderbolt für je 24.99 erhältlich. 6 Pfund VSK bei GX4000, 1.50 bei Games. Die Modulpreise dürften im Laufe des Jahres noch um ca. 5 Pfund fallen. Die grandiosen CPC+ gibt es bei folgender Adresse: GPS, PO Box 571, Rayleigh, Essex SS6 9NE, England (Tel. Vorwahl GB + 0268782949). Preise: 6128 Plus + Farbmonitor 399.95 Pfund (1160 DM!), + Grünmonitor 304.95 (885 DM!), 464 Plus + Farbe 304.95 (885 DM!), + Grünmonitor 209.95 (610 DM!). VSK für's Ausland sind mir leider nicht bekannt. Sie müßten telefonisch erfragt werden. Titus kündigt mit Battlestorm ein "8-way scrolling Shoot'em up" für alle CPCs an. Sieht gut aus... Das wohl professionellste Game-Construction-Set erscheint im April für CPC: Incentives 3D-Construction-Kit ermöglicht die komfortable Erstellung von Spielern wie Driller, Dark Side, Total Eclipse und Castle Master. Man kann z.B. ein komplettes Haus mit Möbeln etc. kreieren, wobei sich z.B. Schubladen öffnen lassen, worin sich Gegenstände befinden können usw. Die Möglichkeiten sind wirklich phänomenal. Das Programm hat allerdings seinen Preis - ca. 70 DM (Cass./Disk), der aber völlig gerechtfertigt ist. Die C+VG 3/91 sollte man sich nicht entgehen lassen. Ab dieser Ausgabe wird das englische Super-Games-Magazinlich ein komplett neues Design haben...

Von den Machern von Rainbow Islands stammt Super Off Road, ein mehr entfernt Super Sprint-Verwandter, der seit einiger Zeit den CPC unsterblich macht. ACE meint: "Die Grafik ist exzellent, die Sounds sehr gut!" Zwei Spieler können gleichzeitig ran, bei dem von ACE mit 826 Punkten (Grafik 8 von 10, Sound 7, Fun Faktor 9) bewerteten Game.

Die Amstrad-CPC-Top 5 in der ACE-Februar-Ausgabe sieht so aus: 1. Wheels of Fire (86), 2. Shadow of the Beast (83), 3. Sim City (82), 4. Time Machine (81), 5. Tiger Road (79, von Klax als Billigspiel neu aufgelegt). Die ACE-CPC-Top 5 wird erstellt, indem die Durchschnittswertung aller im vergangenen Monat in allen englischen CPC-Soft-testenden Magazinen getesteten CPC-Games ermittelt werden. Die besten 5 kommen logischerweise in die Top 5.

Im Februar erscheint von Virgin die Compilation Wind of Fury, die die Titel Double Dragon II, Ninja Warriors, Dynamite Dux und Shinobi enthält.

Hier noch eine fünfte Adresse für potentielle GX4000-Käufer: Club Grafix, 94 Rothesay Road, Elson, Gosport, Hants. PO12 4PX, England. Gegen einen adressierten Rückumschlag und einen int. Antwortschein bekommt man Infos über kostenlose Mitgliedschaft ("GX4000" angeben) und Angebote für billige Konsolen, Games und Zubehör.

Im April läßt Predator 2 von sich hören. Dafür sorgt Image Works. Los Angeles ist per aufgepepptem Operation Wolf von Dealern u.ä. zu säubern. Demnächst dürfte man von Great Courts 2, auch Pro Tennis Tour 2 genannt, hören. UBI-Soft bringt das Super-Tennisgame für CPC! Last but not least hat Opera Soft die Motorradrennsimulation Pole 500 im Ofen. RVF Honda-like! (OAS)

#### ÜBERSICHT

Alle bisher in CPI getesteten Programme auf einen Blick

- CPI Nr. 1: CF-Coupon-Druck, Das Software-Experiment, Context
- CPI Nr. 2: X-Out, Rainbow Islands
- CPI Nr. 3: Discology 6.0, Great Courts, Tennis Cup, Timescanner, Klax
- CPI Nr. 4-5: Impossamole, Pop-Up, Sim City, Harricana (OAS)

#### CPC plus/GX4000 gegen den Rest der Welt

Die Software für ein System macht sich durch Qualität und Quantität bemerkbar. Je mehr von beidem, desto besser. Quantität sorgt für Konkurrenz zwischen den Softwarehäusern und damit auch für Qualität. Qualität hängt darüber hinaus von den Fähigkeiten der Programmierer ab, Quantität von der Menge der verkauften Systeme und dem Engagement des Computerherstellers. Wie sieht es beim Übertragen dieser Kriterien auf den CPC plus-Markt aus?

Quantitativ läuft die Entwicklung in die richtige Richtung. Die neuen Maschinen verkaufen sich gut, Amstrad kooperiert mit den größten europäischen Softwarehäusern, die Modulflut hat eingesetzt.

Qualitativ fallen die Programme sehr gut aus, weil die Programmierer den CPC-280 bestens kennen, also nicht mit einem völlig neuen Prozessortyp konfrontiert werden. Hier liegt auch der unschätzbare Wert der CPC plus. Man kann sagen, daß sie die ersten Computer der Welt sind, deren Fähigkeiten von Anfang an gut ausgenutzt werden (sehr gute Testergebnisse) und für die gleich viel Software produziert wird. Die 16-Bitter hatten in der ersten Zeit oft mit "Guru Meditations" und "Bomben" zu kämpfen, heute noch mangelt es an Systemausnutzung bei vielen Programmen. Der STE noch mehr als der Archimedes leiden an absolutem Softwaremangel.

Man nehme die CPC plus-Hardware und pure Fakten: MHz: 4. Das ist mehr als das Sega Master System (SMS) (1,0 MHz), das Nintendo Entertainment System (NES) (3,8 MHz), der C64 (0,97 MHz!) und das neue Super Famicom (1,79; 2,68 oder 3,58 umschaltbar) haben. Grafikauflösungen: 3. Das sind mehr als das Sega Mega Drive (SMD) (1), das SMS (1), das NES (1), die PC-Engine (PCE) (1), der Amiga (2), der C64 (1) und das Super Famicom (2) haben. Grafikauflösung & -farben: 640 x 200 bei 18 Farben gleichzeitig, 320 x 200 bei 20, 160 x 200 bei 32 (mit Tricks wurden schon 48 er-

von 4096 Farben. Das SMS schafft bei 256 x 216 zwar 22 Farben, aber nur aus einer 64er-Palette, die CPC+ bei nur etwas geringerer Auflösung schon 48 (s.o.). Das NES kriegt bei 256 x 192 gerade 16 aus 53 Farben hin. Die CPC+ lassen dagegen bei viel höherer Auflösung, nämlich 640 x 200, sogar 18 Farben zu, und das aus 4096! Bei der PCE sieht's exakt wie beim SMS aus, die Farbpalette ist mit 512 nur ein Achtel der CPC plus. Das SMD kommt auch über eine 512er-Palette nicht hinaus, allerdings können 64 Colors simultan dargestellt werden, wenn auch nur bei 320 x 224. Bei 320 x 200 können die CPC+ zwar nur auf ein Drittel so viele Farben, die Palette ist aber 8mal größer, und per hardwaremäßigem Rasterinterrupt können die Farben sowieso ständig geändert werden, so daß theoretisch 4096 Farben fast gleichzeitig möglich wären. Die 4096 Farben könnten den Screen meinen Berechnungen nach in etwa 2,5 Sekunden durchlaufen. In den meisten Amigagames wird eine Auflösung von 320 x 200 bei 32 aus 4096 Farben benutzt. Die CPC+ geben sich bei dieser Auflösung zwar mit 20 zufrieden, aber man wird sehen, was die Interrupttechnik hergibt... Der ST wartet mit 16 Farben aus 512 bei 320 x 200 auf. CPC+

### Jetzt da!

Die CPC plus sind ab sofort erhältlich bei  
EDV-Obermaier  
Bühler Str. 20  
4972 Löhne

Preise: 464+ mit Monochrommonitor	799.-
mit Farbmonitor	999.-
6128+ mit M.	999.-
mit F.	1299.-
GX 4000	348.-

### Neue Zeitschrift

Der Batsoft-Versand plant eine Zeitschrift, in der Leser Softwaretests und anderes schreiben können. Die USER UNIT wird ca. 2.- kosten. Interessenten können sich bei Batsoft, Hauptstr. 66b, 2905 Edewecht melden.

## I M P R E S S U M

der CPC-POWER INTERNATIONAL

Herausgeber:

Mike Behrendt (CPI)

V.i.s.d.P./ Schlussredaktion:

Mike Behrendt (MB)

Redaktion:

Wolfgang Noisternig

Christian Beckhaus

Bernd Leitenberger

Thriller of GOS!

OAS

MCS

Layout:

Mike Behrendt

Vertrieb:

Mike Behrendt

Im Vogelsang 17

W-5000 Köln 503

02236/ 47108 abends

Druck:

Eigendruck

Hotline:

02236/ 47108

täglich von 19.30 bis 21.00 Uhr

Einem Teil der Auflage liegt die

CPI-Special-Edition 1 gratis bei!

einer 8mal größeren Palette aus den Arme... Der PC spuckt unter EGA 16 Farben aus 64 bei 320 x 200 aus. Siehe "ST", nur daß die CPC plus-Palette im Vergleich 64mal größer ist... Unter VGA kommt der PC auf beachtliche Werte, allerdings kostet allein eine VGA-Karte samt VGA-Monitor etwa soviel, wie ein kompletter 6128+ plus mit Farbmonitor... Der C64 glänzt mit 16 aus 16 Farben bei 160 x 200. CPC+: Doppelte (bzw. 3-fache - siehe Shadow of the Beast) Farbzahl bei 256mal größerer Farbpalette... Hardwarescrolling: vertikal und horizontal. Damit schlägt die CPC plus-Technologie die des STs (nur vertikales hardwaremäßig) und des PCs (kein pixelweises Hardwarescrolling). Hardwarecreensplitting: alle 3 Modes gleichzeitig. Soweit bei anderen Systemen überhaupt möglich, sind die CPC plus die einzigen Computer, bei denen dieses Feature konsequent genutzt wird. Sound: Yamaha 3-Kanal-Stereo, 8 Oktaven, DMA-gesteuert (unabhängig von der CPU). Diese Eigenschaften sind besser als die des SMS (3-Kanal Mono), des NES (2 Kanäle mehr, aber nur halb so viele Oktaven und nur Mono), des STs (3-Kanal Mono), des PCs (1-Kanal Mono (was sonst) (ohne Soundkarte)) und des C64 (3-Kanal-Stereo, kein DMA). Der Sound hängt aber nicht nur von der Anzahl der Ausgabe-kanäle und Stereo ab. In Sachen Modulkapazität liegen die CPC+ mit 512 kB gleichauf mit der PCE, dem SMD und dem C64, läßt aber das SMS (128 kB) und das NES (256) hinter sich. Geht man von den Preisen in England aus, sind das NES und das SMS die einzigen stationären Videospielekonsolen, die billiger als die GX4000 sind. Der Cartridgepreis liegt mit 70 DM am unteren Preisende des Modulmarktes, trotz der guten Hardwareausnutzung. Der 6128+ mit Farbmonitor ist um einiges billiger, als ein Amiga mit Colorescreen. Der 464+ schlägt nebenbei auch schon diverse Preisrekorde.

Zitate: Gary Tracey, Softwareentwicklungschef bei Ocean: "Großartige Maschinen. Die Spezifikationen sind tatsächlich sehr gelungen und dem alten CPC überlegen. Es macht außerdem Spaß, damit zu programmieren. Ich habe viel Respekt vor der Art, in der unser Amstrad bat, zu kommen, und die Neuerungen zu überprüfen, bevor sie in die Produktion gingen. Wir gaben unsere Verbesserungsvorschläge und deren Ausführung an - und sie wurden wirklich realisiert. Niemand hat das zuvor getan. Wir werden die neuen CPCs umfassend versorgen."

Geoff Brown, Management-Direktor von US Gold: "Ich möchte, daß Amstrad erfolgreich ist, weil es eine britische Firma ist."

Peter Bilotta, Management-Direktor von Mirrorsoft: "Wir werden die CPC+ unterstützen, woimmer möglich." Peter Jones von Microprose: "Wir planen die Umsetzung diverser Titel."

Jonathan Ellis, Management-Direktor von Psygnosis: "Neben Shadow of the Beast und Lommings werden demnächst weitere Titel umgesetzt."

Zitate der europäischen Presse: "Technisch beeindruckend... großes Potential... sehr gefährliche Konkurrenz für andere Produkte... neue, ausgereifte Technik... gibt dem CPC-Benutzer einen neuen Reiz..."

Fazit: CPC plus - was sonst. Quod erat demonstrandum. (OAS)

## MS-PRINT

über 25 neue Punktbefehle zur Druckersteuerung, Verwaltung von Fussnoten, Erstellung von Index-Verweisen, Einfügen von Grafiken, Verwaltung von Kapitelüberschriften und Erstellung von Inhaltsverzeichnis und, und, und. Ausführliches deutsches Handbuch! Info gegen frank Rückumschlag oder direkt bestellen: 3''-Disc nur 39.90 DM zuzügl. 3.-DM Versandkosten. Und falls mal was nicht klappt, gibts den besonderen Service: Druckeranpassung oder Hotline direkt durch bzw. mit dem Autor !! Worauf noch warten? Bezugsadresse: Mike Behrendt, Im Vogelsang 17, 5000 Köln 503 oder gleich telefonisch bestellen: 02236/ 47108 von 19.30 bis 21.00

Anzeige

10

Die erweiterten CPC plus-Fähigkeiten können durch Senden eines Codes über einen OUT-Port für Assembler aktiviert werden!

FIRST AID - Spielentziffern

Turrigan: Durch Drücken der Taste TAB soll man angeblich eine Stage weiterkommen und unendlich Leben bekommen.  
 Power Boat Simulator: Im Spiel ESC, 1, 2, Z, X und SPACE drücken, um unendlich viele Leben zu erhalten.  
 Hammerfist: Im Pausenmodus YCY eingeben. Bringt unendlich Leben.  
 Bei den nun folgenden Tips sollte man so vorgehen:  
 1. Sicherheitskopie vom Original anfertigen  
 2. Discology laden, "Editor", "Ganze Diskette editieren", "Nach einer Zeichenkette suchen", "Hex" anwählen  
 3. Zeichenkette eingeben  
 4. Code ändern  
 5. Abspeichern  
 6. Reset + Spiel laden

R-Type: CO-9A-3A-BF-7A (CO durch O9 ersetzen)  
 Silkworm: 3D-CA-52-4F-32 (3D durch 00 ersetzen)  
 3D-CA-A4-4F-32 (3D durch 00 ersetzen)  
 Obere Zeichenkettenveränderung macht den Jeep unverwundbar, die untere den Heli.  
 Twinworld: 28-A7-28-OE-3D-32 (3D durch 00 ersetzen)  
 Macht unverwundbar.

CPC Plus / GX4000 - Software

Seit über vier Monaten gibt es inzwischen die neuen CPCs 464 Plus, 6128 Plus und GX4000. Die Softwarehersteller waren nicht untätig, so daß inzwischen eine Vielzahl von Modulen erhältlich ist. Hier eine Übersicht aller mir z. Zt. bekannten Titel mit Kurzbeschreibung und evtl. Testergebnissen:  
 1=Action 2=Geschicklichkeit 3=Adventure 4=Strategie  
 5=Sport 6=Karate 7=Autorennen 8=Spieleautomatenumsetzung

Titel	Firma	Genre	Bemerkungen
Cougar Force	Tomahawk	12	2- & 3D-Szenarien Power Play: 29% (16-bit)
Panza Kick	Loricciel	6	Normal-CPC-Version erreichte 90% in Ams.100%
Boxing	Ocean	1	Tilt: 15 von 20
Batman	Ocean	18	Nachfolger von Op. Wolf
Operation Thunderbolt			
Barbarian 2	Palace	13	Tilt: 16
Fire & Forget II	Titus	78	A100%: Grafik 80%, Sound 78, Animation 82, Reichhaltigkeit 78, Langzeitmotivation 74, Reiz 80, Gesamt 76; Tilt: 17
Tennis Cup 2	Loricciel	5	gesplitteter oder nicht gesplitteter Screen, Einzel und Doppel; A100%: 85, 85, 90, 95, 85, 95, 91; Tilt: 16
Klax	Domark	248	Ausgezeichnet; Tilt: 16
No Exit	Coktel	6	Tilt: 17; 16-bit-Versionen erhielten 24% in Power P.
Switchblade	Vision	13	A100%: 90%; Tilt: 17
Shadow Warriors	Gremlin Ocean	16	Normal-CPC-Version erreichte 86% in C+VG ("One of the best Amstrad Beat'em ups")
Chase H.Q. II	Ocean	78	Chase H.Q. I erreichte 97% in C+VG
Night Breed	Ocean	1	16-bit-Versionen erhielten 24% in Power Play (16-bit)
Flouwing	Ocean	24	A100%: 78, 79, 84, 85, 82, 83, 84
Robocop 2	Ocean	124	C+VG: Grafik 85%, Sound 79, Wert ("Value") 80, Spielbarkeit 80, Gesamt 80; A100%: 96, 93, 94, 95, 92, 96, 94; ASM: Grafik 9 von 12, Sound 8, Spielablauf 6, Motivation 8, Preis/Leistung 8
Navy Seals	Ocean	1	A100%: 97, 93, 96, 94, 97, 90, 93; ASM: 9, 10, 8, 9, 9 C+VG: 85, 74, 78, 70, 75 („zu schwierig“)
Dick Tracy	Titus	13	Spiel zum Film
World of Games	Epyx	5	Verschiedene Disziplinen C+VG: 84, 69, 51, 63, 59 („zu einfach“)

Wild Streets	Titus	6	A100%: 89, 74, 92, 86, 85, 93, 86
Crazy Cars II	Titus	7	"Tim & Struppi auf dem Mond"
Tintin sur la Lune	Info-grames	2	"Der Spion, der mich liebte"
L'espion qui m'aimait	Domark	1	
Spiderman	Empire	2	
Toki	?	18	
Strider 2	US Gold	18	
Battle Command	Ocean	14	Carrier Command-Nachfolger
Pang	Ocean	28	A100%: 91, 87, 93, 92, 94, 91, 91
Badlands	Domark/Tengen	28	Autorennen aus der Vogelperspektive
STUN Runner	Domark/Tengen	78	futurintachen Rennspiel
Copter 271	Loricciel	1	
Battlestorm	Titus	1	
Time Race	Loricciel	24	
Out Board	Loricciel	25	Speedboatsimulation
Gazza II	Empire	5	Fußball C+VG: 73, 66, 79, 75, 74
Puzznic	Ocean	24	
Shadow of the Beast	Ocean	13	48 Farben gleichzeitig
Ultimate Golf	Gremlin	5	A100%: 80, 75, 85, 70, 75, 65, 73; Tilt: 17
Great Courts	UBI-Soft	5	
Prince of Persia	Broderbund	236	A100%: 98, 97, 100, 98, 97, 100, 98
Lemmings	Psygnosis	24	Power Play: 92% (Amiga); C+VG: 93% (Amiga)
Robocop 3	Ocean	1	erscheint im Herbst '91

Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich bei den Testergebnissen um die der CPC+/GX4000-Version!  
 (OAS)

NEUES VOM CPC-MARKT

Für lückenlose Information seit der letzten Ausgabe empfehle ich die CPI-Special Edition 1, die für den Markt nachbestellt werden kann.  
 Judge Dredd von Virgin bietet recht mittelmäßige Action/ Jump & Run-Kost. Die CPC-Version, die im Februar erscheint, wird wohl auch nicht besser als die unterdurchschnittlichen 16-bit-Versionen sein.  
 Ein Vollpreisgame, das nur für 8-bit-Comps erscheint! Digital Integration macht's möglich: Extreme heißt das Actionwerk mit verschiedenen Leveln. Die Wertungen dafür lagen bisher im 80-90er-Bereich! Das Strategie-Geschicklichkeitsspiel Chips Challenge von US Gold machte einen guten ersten Eindruck. Die demnächst erscheinende CPC-Version dürfte wohl zu empfehlen sein.  
 Das Erstlingswerk der neuen Firma Impulze ist dagegen danebengegangen. Der stark abgespeckte Rainbow Islands-Clone schnitt allgemein schlecht ab. Bad the Duck heißt er.  
 Back to the Future III kommt in diesen Tagen von Image Works heraus. Es handelt sich um ein Wildwestgame, das dem Thema des Films folgt.  
 Das meistgekaufteste Game Anfang Dezember in England war die CPC- und die Spectrum-Version von Teenage Mutant Hero Turtles. Kein Amiga-/ST- oder C64-Spiel wurde in dem Zeitraum von 4 Wochen Ende November/Anfang Dez. in höherer Stückzahl verkauft. Das demonstriert einmal mehr die hohe CPC-Userzahl. Unter den CPC-Top 20 ist Back to the Future II das einzige Vollpreisspiel (Platz 19).  
 Nichts Gutes hat sich Domark/Tengen erlaubt: Badlands, das Super Sprint-ähnliche Spiel, erhielt 40% in C+VG und 656 (von Tausend) in ACR. Bemängelt wurden die Grafik, die 1:1 vom Spectrum rübergezogen wurde, das langsame Gameplay, die Intelligenz der gegnerischen Fahrer.  
 Das Schwertkampf-Actionadventure Golden Axe von Virgin wurde von C+VG mit 69% bewertet. Technisch ganz nett, die Steuerung, und damit das Gameplay, soll aber etwas zu wünschen übriglassen.  
 Gazza II von Empire erhielt als Modul für CPC Plus bereits 74%. Die Normal-CPC-Version dürfte spielerisch nicht allzu sehr abfallen. Geboten wird Fußball im Kick-Off-Stil, 2 Spieler können simultan antreten, und die "Action is fast and furious" (O-Ton C+VG).  
 Negativ macht sich aber bemerkbar, daß der Ball nicht den Boden verläßt, außerdem gibt es keine Fouls/Freistöße, und das Abgeben ist schwierig, weil kaum ein Mitspieler in Position steht.

11

# THE DEMO

by Logon System  
TEST von THRILLER

THE DEMO - IT'S HERE!

Nach immer wieder verschobenem Erscheinungsdatum ist sie endlich da, die lange erwartete THE DEMO von LOGON SYSTEMS aus Frankreich und sie ist gigantisch! Nach dem Starten mit CPM habe ich eine ganze Stunde, 45 Minuten und 37 Sekunden rumgetestet, wie mir der Timer verriet, der die ganze Zeit waerend man sich THE DEMO reinzieht mitlaeuft. Nach dem ersten Laden wird man unter ein paar huebschen Querrastern auf seinen CPC- und CRTCTyp hingewiesen und darauf, wie oft man THE DEMO gestartet und kopiert hat. Nach dem Druck auf Space wird das Menu nachgeladen.

Das Besondere an der Laderoutine, die von RUBI programmiert wurde: Beim Laden laufen Sound und Zaehler mit, jedoch geht das Laden selber tierisch langsam vor sich, sodass das Menu jedesmal ueber eine Minute lang braucht, bis es fertig geladen ist. Die Laderoutine hat noch einen Nachteil: Sie ist so konzipiert, dass die Stromversorgung ueber den MP 2 (Also den TV-Modulator) nicht ausreicht, wenn man einen Part nachalden will. Dann wird entweder nichts, oder alles moegliche geladen, nur nicht der Part!!! Das Menu selber besteht aus einer Punktereihe, die durch die Gegend hopst, was einigemal in THE DEMO auftaucht. Ansonsten ein langsamer Scroller mit einem vom 16 BITTER her bekannten Zeichensatz und dazu ein Ballerspiel mit Grafiken aus Lightforce und Xenon. Die Gegend scrollt vertikal per Hardscroll und man kann per Tasten, oder Joystick mit dem beweglichen Gleiter die "Parts abschiessen". Eine lustige Idee und eine sehr gute Umsetzung!!! Ausserdem schieisst der Gleiter Schuss fuer Schuss verschiedene Waffen ab. Dazu laeuft ein starker ATARI ST-Sound von CYBERNOID II und ein paar LOGON-Sprites zischen ueber den Screen. Ueber die Tasten TAB, CAPSLOCK, D, A, W, S, E, D, F, T, G, 1, 2, 3 und F0 lassen sich verschiedene Sprite-Animationen erreichen, ect... schieisst man einige Zeit kein Partsymbol ab, dann laed das Menu selbsttaetig einen von sich aus. Ob sich ein Part auf Seite 1, oder 2 befindet, wird durch entweder 1 oder 2 Kreuze vor der Partnummer markiert. Befindet man sich

beim Laden auf der falschen Seite, so wird fuer jede Seite ein anderer-TURN DISC PART nachgeladen. Sollte man danach immer noch die falsche Seite drin haben, laed er das Menu wieder nach. Bevor ein Part aufgefuehrt wird, wird man per Credits Page ueber Coder, Grafiker und Sound-Maker informiert. Die Farbkombination der Grafik veraendert sich hier zufaellig. ...nun moechte ich etwas naeher auf die Parts eingehen:

## 1: PICT / TAKE IT EASY

Bis auf den rotierenden Sinusscroller, den, wie ueber einen Balken rollenden, THE DEMO Schriftzug und den Textscroll bestehen hier eigentlich "nur" die 19 MODE 2 Scroller (Verschiedenfarbig). Sie scrollen zwar nur laufend den Namen LOGON SYSTEMS, aber dafuer in ganz verschiedenen Geschwindigkeiten. Von BIT-Langsam bis zu 2 Byte (schaetzungsweise) schnell. Per Joystick/Cursortasten kann man die Geschwindigkeit jedes Einzelnen verstellen, oder verschiedene Animationen ueber die Funktionstasten abrufen. Zum Teil ganz witzig, aber zum Teil auch etwas duerftig. Sound ist nicht der Tollste zu hoeren, aber eben halt wieder vom ST. Kommt ganz gut, der Part ...wenn da nur nicht ein Fehler waere: Also, ich weiss nicht, ob's an meinem CPC liegt, aber bei mir flackert der obere LOGON-Scroller ganz gewaltig! Naja, kein Demo ist perfekt!

## 2: SLASH / LOBOTOMIA

Ein gutes Logo, 6 grosse Equilazer Bubbles, ein Raster (ueber RETURN auf Color/Green regelbar) und einige Messages werden ueber den Raster gescrollt und verzogen wie in TERRIFIC DEMO - WHOOPS-Part. (Hoe hoe hoe!) Der Hauptgag dieses Parts ist ein riesiger Hardscroll, der sich auch wieder aus Bubbles zusammensetzt. Er wird BYTE fuer BYTE (also langsamer) gescrollt, aber mit Register 3, (Hi, Hardware-Freaxx!) was auf einigen Monitoren zu einem leichten Flimmern fuehrt.

## 3: DIGIT / MEGALOMANIAK

Dieser Part besteht fast vollstaendig aus reinen Softwareeffekten, doch aufgrund der Ideen, Anzahl von Tabellen und der exzellenten Grafik von ZEBIGBOSS (KRAD'OS CRACK'ERS) ist es einer der Besten, vom Aussehen her betrachtet. Woher die Musik stammt, wird auch nicht gesagt, (Wissen die Frenchies wohl selber nicht so recht!)

aber die ist auch megageil. Also, hier gibt's 'nen Sinusscroller (ohne Tabellenrotation) und Bitweise vertikal sinusverschobene Printmessages und auch ein Digit-Logo, was (wie bei NORTHSTAR) durch die Gegent gezerrt wird. Nach allen Seiten und mit unheimlich vielen Tabellen. Macht Laune! Hin und wieder werden noch Grafiken aufgebaut, von denen eine besser als die andere ist. Der Part enthaelt noch einen ganz besonderen Gag, (Hut ab vor dieser Idee!!!) aber ich will ja nicht alles verraten. Das einzige Manko ist, dass die Gruen-User MEGALOMANIAK nur verschwommen zu sehen bekommen, da der Bldschirm fuer den extremen fullscreen zu weit fuer einen Greeny Screeny auseinandergezogen wird. Register 0 has made it again.

## 4: LONGSHOT / PHOENIX

Der technisch beste Part enthaelt viel Abwechslung. Das einzige, was sich nicht veraendert ist das Riesenscrolling in der Mitte (Siehe LONGSHOT PART in der AMAZING DEMO ...RRRRRAAAHHHH!) und der obligatorische THE DEMO-Punktstreifen am unteren Bldschirmrand, wie im Menu zum Beispiel auch. Dazu kommen viele verschieden-kleine, bunte, langsame Horizontal-scrollings, Verticalscrollings, Sinus scroller, Raster, wieder mal 'n Spritezerrer ala NORTHSTAR, ein gedrehtes Messagefeld und ein groesserer Scroller, der manchmal stehenbleibt. Dazu laeuft der Sound von ...BURNING RUBBER (ja, das Spiel, was beim CPC Plus mitgeliefert wird) !!! Die Zeichensatze (was anderes wird ja kaum gebraucht) sind allesamt recht gut. Was hier besticht ist die Masse der Effekte und deren Groesse. Das alles zusammen und dann noch in einem Speicher... WOW! Leider laeuft dieser Part nicht auf allen CRTCs !!! (Megamanko!!!)

## 5: PICT / 3 D SCROLL

Na, das sieht mal geil aus !!! Ein riesiger Scroller, der zuerst 3D artig vertikal nach hinten kleiner und manchmal dabei noch zerdehnt wird und dann in einer Kugelform laeuft. Das ganze noch in verschiedenen Farben und darueber noch ein Grosser horizontaler Scroll, dessen Zeichensatz allerdings etwas klaeglich wirkt. Dahinter noch seitwaerts ein paar Equilazer. Nicht

# THE DEMO by Logan System → TEST ← !in letzter Minute!

allzuschwer zu coden, sieht aber superscharf aus !!! Kompliment !!!!

6: NAMINU / BALLS BALLS BALLS

Der meiner Meinung nach alles in allem beste Part der Demo !!! Ein riesiger Scroller mit einem guten Zeichensatz, Sternenscrolling, Spectrum analyzer (Auch der Erste auf dem CPC) und vor den Sternen ...Sprites (Maximal 9) !!! Wahlweise Baele, Sterne, Smileys, ect... diese kann man in allerlei Sinusarten in allerlei Richtungen schwingen lassen. Entweder man ueberlaesst die Animation sich selber, oder man beeinflusst sie per Tastendruck und da sind viele Tasten zu druecken !!! Per CONTROL und COPY kann man noch zwischen dem eigentlichen Part und einem Control Pad umschalten, das man aber auch einblenden kann (...). In diesem Control Pad sieht man alle Sprite-Move-Werte (X-Verlagerung, Y-Speed, ...) und kann sich gleichzeitig noch an ein paar sinusrotierenden Sternen ueber einem Logo erfreuen. Ich sag' nur: Der hat's in sich. Dazu noch die Sounds von MASK 3 und SKATE CRAZY (Ben Daglish... I love you !!!) ...YEAH !!! Dass dieser Part (Wie in den Messages erwaehnt) "one year of work war", dass ist nicht zu bezweifeln.

7: FRED CRAZY / MEGADEMO

Erst mal kriegt man mit Paukenschlag mitgeteilt, wie lange man die Demo schon "watched" und dann kommt... auf dem Gruenmonitor wieder mal Gewirr. (Der gleiche Muell wie bei MEGALOMANIAK) Nun ja, fuer alle Buntgucker: Riesiges Vertikalhardscroll im FULLSCREEN mit einem turbogeilen Zeichensatz, dahinter Sternenscroll und ein Equilazer und davor ein sinusschwingendes LOGON SYSTEMS-Sprite. Darunter ein sauscharfes LOGON-Logo, was irgendwann mal durch 'nen Horizontalscroll ersetzt wird. Die X- und Y-Geschwindigkeit des Sprites sind per Cursortasten oder Joystick zu verstellen und per Keyboard kann man noch ein bisschen an den Farben rumspielen. Die Graphik kommt hier groesstenteils von HIGH TOWER (wieder mal KRAD'OS CRACK'ERS).

Bravo, nicht schlecht !

TURN DISC PART A-B (LONGSHOT)

Nebeneinander 2 riiliiiiiiiiieesige, sehr gut gezeichnete Totankoepfe, zwischen denen ein paar Discs rauf und

runter jodeln und sich dabei drehen. Wieder mit einer riesigen Animationstabelle. Dazu ein ST Sound aus 'nem TCB Demo und ein Textscroll, der zufaellig mal mit 'nem Raster durchzogen wird und mal nicht. Kommt extrem lustig !!!

TURN DISC PART B-A (BRAD)

Ein Supercooles Bild von 2 Urmenschen, die animiert mit den Augen rollen und ein SIDE A-Sprite, was horizontal und vertikal schwabbelt. Sieht ab-so-lut geil aus !!! Dazu die -meiner Meinung nach bisher beste- Axel F-Umsetzung auf unserem Soundchip.

DEMO COPIER

Die Kopierfunktion ist fast die gleiche, wie bei AMAZING DEMO, nur dass man von Drive A nach B kopieren kann (Sehr gut !!!). Zur Vereinfachung kopiert er auch gleich Standardmaessig (Also~A-A) Auf SPACE. Man kann nach eigenem Verlangen die zu kopierende Seite einfach einlegen. Das heisst, hat man -aus welchem Grund auch immer- zB. nur Seite B zu kopieren... kein Problem... nur einlegen... Seite kopiert, die gerade eingelegt ist. Was vielleicht noch ein bisschen verwirrt ist, dass Seite A und B als Seite 0 und 1 bezeichnet werden und nicht als 1 und 2. Naja, wollen wir mal nicht so pingelig sein... Die Disc Routinen sind hier schoen schnell und mehr laest soich dazu eigentlich nicht sagen.

Alles in allem ist THE DEMO wirklich die zur Zeit beste CPC-Demo und LOGON SYSTEMS die beste CPC-Demogroup, doch die Protzerei, die die Leute hier und da in den Scrollern loslassen, kann einem schon mal auf den Geist gehen. Ausserdem deckt sich die Behauptung, AMAZING DEMO waere immer noch die beste Demo nach THE DEMO nicht mit meiner Einschaeztung. Technisch ausgereifter ist wohl immer noch die KKB FIRST INTRO, obwohl sie nur 2 Parts besitzt. Hinzuweisen waere noch auf den Demowettbewerb, den LOGON SYSTEMS beginnen wollen: Das naechste Demo von ihnen kommt -soweit ich das verstanden habe- erst, wenn jemand ein besseres Demo als THE DEMO schreibt. Dabei kommt es nicht auf die Masse der Parts an, sondern auf die Qualitaet der Technik und der Grafik. Also, streng Euch an, Freax-x !!!

Sehr positiv auch, dass keine Texte mehr in Franzoesisch waren ; alles in

gut verstaendlichem (wenn auch nicht immer ganz so perfektem) English. Was eventuell ein wenig hinderlich ist, ist, dass keine WRITE PROTECTION der Disc zugelassen wird, also Vorsicht beim Kopieren !!!!

So, damit hoffe ich, jede moegliche Information ueber dieses Megapaket an 2 Seiten Spitzensoftware geliefert zu haben. Bleibt mir nur noch viel Spass zu wuenschen mit diesem Meilenstein der CPC-Geschichte und die Bewertung aufzustellen:

GFX: 98 %

Routinen: 99 %

Sound: 90 %

Stil: 99 %

THRILLER OF GOS!

## HARDWARE-TIPS

Hardwaretips:

CRTC-Probleme:

In Register 2 moeglichst nicht hoeher als 49 (Normalwert 6 !!!) gehen! Wenn dies allerdings doch benoetigt wird, Register 3 auf 8 (Normalwert 14 !!!) stellen und dann erst mit Register 2 rumfuhrwerken. Aber aufgepasst: Legt man Register 3 tiefer als 8, (7 bis 0) dann macht sich das uf dem MP 2 (TV-Modulator) erst durch eine Gruen- und dann Grau- Faerbung des Screens bemerkbar.

Es wird auch abgeraten, Langsame Hardscrollings mit Register 3 (Horizontale Verschiebung des Screens ab Wert 5 abwaerts) hervorzurufen, da das auf manchen Monitoren zu Flackereien fuehrt und auf dem MP 2 zu Farbaenderungen (Siehe oben) !!!

Auch sollte man Register 0 nie auf 64, oder hoeher stellen, (Normalwert 63) auch wenn der Color-Monitor da mitmacht. Der Greeny tut's nicht!!! Siehe FRED CRAZY-MEGADEMO und DIGIT'S MEGALOMANIAK in THE DEMO !!!

Es vertraegt auch nicht jeder CRTC, wenn man Register 2 auf 0 setzt, wobei 1 noch OK ist.

THRILLER OF GOS

13 (A)