

CPC-CHALLENGE

DAS WORT ZUR CPC-CHALLENGE

Ihr haltet gerade die erste Ausgabe des inoffiziellen Nachfolgers der CPI und der CN in Händen! Die durch den Niedergang dieser beiden Mags und die leicht unsichere (?) Zukunft der CI sich auftuende Marktlücke soll mit der CC geschlossen werden. Ich freue mich, hiermit das derzeit einzige CPC-Paperfanzine Deutschlands präsentieren zu können! Es bleibt aber zu hoffen, daß die CI und/oder andere (neue) Magazine bald (wieder) in Erscheinung treten. Das Erscheinen der CC ist langfristig gesichert. Vorerst ist nur ein Adressenproblem zu lösen, da im Juni bundesweit die PIKs abgeschafft werden. Wer die nächste(n) Ausgabe(n) der CC pünktlich erhalten möchte, muß sie bis zum 31. Mai abonniert haben. Auch die Dienste der SERVICE LINE können vorläufig nur bis zum 31.5. in Anspruch genommen werden. Ich rufe hiermit auch auf, Artikel (z.B. Tests, Berichte) und Kleinanzeigen für die CC zu schicken. Zu etwas anderem: Der CPC avanciert zum vielseitigsten Homecomputer. Es gibt ihn in den 2 Normalausgaben (464, 664, 6128), in 2 Advanced-Up-to-date-Fassungen (Plus-Modelle), in Konsolenform (GX4000), und in 2 MS-DOS-PC-Varianten (CPC-Softwareemulator auf PC und PC-Hardwareemulator auf CPC)! Der Hammer schlechthin: MS-DOS 4.0-Hardware-Emulation auf CPC! Nicht nur, daß der PC-Teil in der PCAI für CPC-User jetzt einen Sinn bekommt, ein Aufstieg auf PC wird nahezu überflüssig! Damit wird all denen recht gegeben, die bis jetzt auf das zukunftsorientierte Konzept des CPC gesetzt haben" (PCAI)! OAS

INHALT:

Neues vom CPC-Markt
Gametests
Demotests
1 Utilitytest
Amstrad Plus/GX4000-News
Scene News
Fanzine News
CPC-Einkaufsführer
Bericht: Szene Meeting auf der CeBIT '91
First Aid
Service Line

NEUES VOM CPC-MARKT

In der englischen CPC-Zeitschrift AMSTRAD ACTION wurden die 50 besten Spiele des Jahres '90 prämiert. Der zweite Teil dieses Rückblicks liegt mir vor. Bloodwych (92%), Impossamole (66%), Klax (89%), Astro Marine Corps (83%), Fighter Bomber (89%), Stunt Car Racer (96%), Escape from the Planet of the Robot Monsters (78%), Lords of Chaos (84%), Deliverance (89%), International 3D Tennis (81%), Monty Python's Flying Circus (84%), Iron Lord (92%), Satan (83%), Night Hunter (73%), Skate Wars (80%), Rick Dangerous II (97%), Fire & Forget II (84%), Sim City (82%), Italy 1990 (88%), Time Machine (76%), Puzznic (84%), Kick Off II (86%), Shadow of the Beast (84%). CPC plusmäßig wurde noch Burnin' Rubber mit 89,2% ausgezeichnet.

Von Players gibt's drei neue Billigspiele und eine Neuauflage: Miami Turbo GT (3D-Autorennen, langweilig) (51% in C+VG 3/91), Turbo Kart Racer (ähnlich Run the Gauntlet / Super Sprint, aber spielerisch und technisch schlecht) (22%), Hawk Storm (Plattform-Action, sehr schwer) (46%) und Impossamole (Geschicklichkeit) (80%). Zum nächsten Billigspiellabel: Hit Squad bietet Neuauflagen von Operation Wolf (Action pur) (85%), WEC Le Mans (technisch und spielerisch sehr gutes 3D-Autorennen) (88%), Return of the Jedi (diverse Geschicklichkeitsszenarien) (79% in C+VG 4/91), demnächst erscheint Rambo III, The Real Ghostbusters, Driller, Arkanoid II, Spitting Image und Gryzor. Auch Mastertronic war nicht untätig und läßt Xenon (gutes vertikal scrollendes Shoot 'em up) (81%), Double Dragon (Martial-Arts-Game, zu langsam) (52%) und Silkworm (gutes horizontal scrollendes Ballerspiel für 2 Players gleichzeitig) (69%). Byteback schließlich läßt den Heli-simulator Tomahawk wieder steigen. Alle genannten Titel kosten bei uns etwas über 10 DM, sind zu diesem Preis nur auf Tape erhältlich, und das meistens beim Batsoft-Versand. Wer

LOVEBYTE

Billig gute Soft sucht, sollte zugreifen.

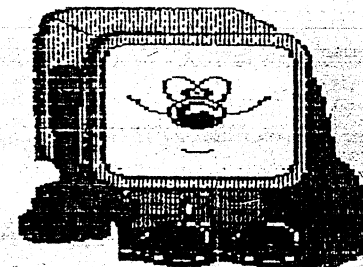
Zum üblichen vollen Preis erschien für CPC in der letzten Zeit unter anderen folgende Soft:

maxell

CF 2 3"-Disketten

Star Control von Accolade (Action im Weltraum mit einem Hauch Strategie, etwas schwer) (69% in C+VG 4/91); Chips Challenge von US Gold/Epyx (Strategie-Tüftel-Geschicklichkeits-spie mit 144 Levels) (89% in AMSTRAD Cent' 100% (=AMSTRAD 100%), "Ein sehr gutes Spiel!"); Swap von Microids (Denkspiel vom Tetris-/Klax-Schlag mit vielen Optionen) (90% in C+VG 4/91); The Light Corridor von Infogrames (3D-Geschicklichkeitsspiel, man stelle sich vor, einen Ball mittels eines Schwäfers in einem Tunnel, der von unten nach oben führt, voranzutreiben; viele Features) (94%); Fugitif von Lankhor (Nach dem Rollenspielhit Saga ist das Nachfolgeprodukt ein Grafikadventure mit Rollenspieleinschlag; exzellente GFX, gezeichnet in Mode 1 mit weit mehr als 4 Farben (!); zwei Disketten Umfang; ziemlich schwierig (Französischkenntnisse darüber hinaus erforderlich) (81%); Total Recall von Ocean (Plattform-Action-Spiel zum Film) (92%); Gremlins 2 - The new Batch von Elite Systems/Topo Soft (Jump & Run, Spiel zum Film) (55%); World Championship Soccer von Elite Systems/UBI Soft (schlecht, schlechter, World Championship Soccer) (15%); Ebenfalls jetzt erschienen: F16 Combat Pilot von Digital Integration (hervorragende Umsetzung des bekannten 16-bit-Flugsimulators !); Apprentice von Rainbow Arts (Jump & Run, ähnlich Super Mario Bros.)

DEMOS COMING SOON:
The Osteria-Paddy-Demo
The T.C.W. Mega-Demo
Chain Demo
The Apocalyptic Demo



In der Mache, beziehungsweise kurz vor dem Release, sind folgende Titel: Grand Prix 500 II von Microids (Motorradrennen); Super Monaco Grand Prix von US Gold (Formel 1-Spektakel, die ersten Screenshots zeigen detaillierte Grafik, hoffentlich leidet die Geschwindigkeit nicht zu sehr darunter); Toyota Celica GT4 von Gremlin Graphics (Brumm-brumm-Rally); Pepito von Microids (Caramba! Ein Arkade-Adventure in Mexiko, erinnert stark an Sierra-Adventures); World Championship Boxing Manager von UBI Soft (heimste schon auf 16-bit gute Kritiken ein); Back to the Future III von Image Works (Spiel zum Film, Wildwestaction); Terminator 2 von Ocean (Spiel zum

AMSTRAD

neuesten Schwarzenegger-Movie); Myth, Vendetta, Flimbo's Quest und Ninja Remix erscheinen jetzt als Compilation von System 3. The gates of hell are open. The final quest... GAUNTLET III... von US Gold folgt also der dritte Teil des Labyrinth-Gemetzels, und zwar nur für CPCs mit mindestens 128 kB! Könnte interessant werden... Shadow Dancer von US Gold (Shinobi-Nachfolger); Predator 2 von Image Works (Action 100%); Robozone von Image Works (Shoot 'em up); Swiv von Storm (Action, sieht gut aus); Coin Op Hits II von US Gold (Compilation: Dynasty Wars, Ninja Spirit, Vigilante, Ghouls'n Ghosts, Hammerfist); Battle Command von Ocean (Nachfolger von Carrier Command); Mercs von US Gold (1 bis 2 Spieler-Action im Guerillakrieg, Gute Backgroundgraphix.); Turrican 2 von Rainbow Arts (DAS Mega-actiongame !!!); Viz von Virgin (habe leider keine

ihren Namen dazu)
The Amazing Spiderman von Empire (Jump
& Run)

Weitere News:

Platz 1 der CPC-Top 5 in ACE 3/91
nimmt Shadow of the Beast ein; in ACE
4/91 hat jetzt Twinworld die Nase
vorn.

Im Februar verkauften sich die CPC
(Plus)- Fassungen von Teenage Mutant
Hero Turtles und Robocop 2 besser in
England als jedes Amiga-Game...

Die CPC-Soft-Verkaufs-Hitparade wird
daher auch weiterhin von den Turtles
angeführt. In der CPC-Top 20 tummeln
sich derzeit nur die Vollpreisspiele
Midnight Resistance von Ocean, Golden
Axe von Virgin und die Spielesammlung
Hollywood Collection von Ocean.

Unter den CPC-Usern ist bekanntermaßen
als Zweitlaufwerk das 5.25"-Format be-
liebt. Das 3.5"-Zweitlaufwerk ist aber
stark im Kommen. Das liegt u.a. daran,
daß ein 10er-Pack 3.5"-Markendisketten
schon ab 10 DM erhältlich ist, die
3.5"-Laufwerke etwas billiger als
5.25"-LW sind, die 3.5"-Disk erheblich
kompakter und flexibler sind, und daß
das 3.5"-Format die Zukunft gehört.

Jetzt gibt es ein weiteres Argument,
das für 3.5" spricht: Die englische
Firma MICROSTYLE (hat nichts mit
gleichnamigem Microprose-Label zu tun)
bietet jetzt für alle CPCs ein TEAC
3.5"-LW an (nur als 2.LW benutzbar),
das pro Disk 800 kB zur Verfügung
stellt, und das, ohne daß man die Disk
umdrehen muß. Und das für nur 79.95
Pfund, also etwa 230 DM! Zu diesem
Preis läßt es sich allerdings "nur"
als normales LW, also mit 360 kB, ver-
wenden. Um 800 kB pro Disk zu bekom-
men, braucht man dazu noch RAMDOS
(Disk: 24.95 Pfund) oder ROMDOS (ROM:
29.95 Pfund), damit wird das Format
installiert. Das ganze kostet dann
ca. 300 DM, was wirklich günstig ist.
Microstyle, 212 Dudley Hill Road,
Bradford, West Yorkshire, BD2 3DF,
England.

AMSTRAD ACTION erscheint ab der März-
Ausgabe regelmäßig mit einer Cassette
auf dem Cover, die vollständige
Spiele, Vorabversionen von brandneuen
Games, und "ernsthafte" Programme ent-
hält. Das Heft kostet dann 2.20 Pfund,
was unglaublich billig ist, wenn man
bedenkt, daß Billigspiele 2.99 Pfund
kosten. Außerdem ist ein Coupon in je-
dem Heft, mit dem man für ein CPC
Plus-Modul 5 Pfund (!) Ermäßigung er-
hält... So wird es wenigstens in der
Februar-Ausgabe, die mir vorliegt, an-
gekündigt. - Ab der nächsten CPC-CHAL-
LENGE gibt es immer die neuesten Infos
aus der AA.

CPC - EINKAUFSFÜHRER

Günstige CPC-Ware führen folgende
Firmen:

Topsoft, Postfach 4, 8133 Feldafing
(neueste Games)
Batsoft, Hauptstr. 66 b. 2905 Edewecht
(neueste Games, auch (wenige)
Anwendungen)
Power Per Post, Postfach 1640, 7518
Bretten

(26-Seiten-CPC-Katalog enthält nahezu
alles, was der CPC-User braucht;
sämtliche Serviceleistungen der ehem.
CPC-Zeitschrift Schneider Magazin /
Computer Partner werden hier geboten)
Pegasoft, R. Gärtig, Ringstr. 4, 7450
Hechingen-Beuren

(3"-Maxell-Disketten 4.79 DM/Stück,
mehrere 280-Maschinensprachelehr-
bücher für 5.00 - 9.80 DM)

Bei allen genannten Versänden kann die
CPC-Liste (bitte angeben) kostenlos
angefordert werden.

Eine gute Adresse für Public Domain-
Software ist J. Pak, Neumühle 38, 8802
Weißenzell. Eine volle 3"-Diskette
kostet hier 7.50 DM (plus VSK).
Erhältlich sind z.B. die PD-Disketten
von Martin Kotulla, sowie jede Menge
Demos aller bekannten Demoschreiber.
Die komplette Liste kann für 0.60 DM
angefordert werden.

SOFTWARE - KURZTESTS

Reihenfolge: Titel, Hersteller,
Grafik, Sound, Animation, Idee,
Gesamt (Motivation). 0 Punkte bedeutet
wie immer "nicht vorhanden", 10 Punkte
"Spitzenklasse". "FX" heißt "Soundef-
ekte".

	G	S	A	I	G
Gunboat / Accolade /	3	FX	3	4	2
Donald's Alphabets/Titus	8	2	6	8	7
Chase					
North & South / Info-	9	8	10	10	10
grames					
Quadrel / Loricel	7	6	0	8	8
Spielwert 8					
Grand Prix Circus /	6	FX	3	4	3
Accolade					
Mystical / Infogrames	8	7	7	9	8
Total Recall / Ocean	7	6	8	5	4

(MGK of APC)

AMSTRAD PLUS / GX 4000 - NEWS

Achtung! In England ist der Preis für
alle Plus-Modelle um 50 Pfund, d.h.
etwa einhundertundfünfzig Mark gesenkt
worden! Der Preis für einen 6128 Plus
mit Farbmonitor liegt somit bei
weniger als 1100 DM deutlich unterhalb
der Amiga-Preisgrenze. Eine kleine
Sensation ist der 464 Plus mit Mono-
chrommonitor: er kostet nur noch knapp
über 500 DM! Die GX4000-Konsole
hat mit einem Preis von knapp über 200
DM die Preisregion des Sega Master
Systems und des Nintendo Entertainment
Systems erreicht, bietet aber um
einiges bessere Hardware als die
Konkurrenten.

In Insiderkreisen schon länger
bekannt: Die erweiterten Hardware-
fähigkeiten der neuen CPCs (HW-
Scrolling vertikal/horizontal, HW-
Sprites, HW-Screensplitting, in jedem
Mode sechzehn Farben mehr, DMA-ge-
steuerter Sound, etc.) können durch
Senden eines Codes über einen OUT-Port
für Maschinensprache aktiviert werden!
Longshot von Logon System aus France
hatte diesen Code nach 2 Tagen raus.
Auch unter Basic werden die neuen
Fähigkeiten demnächst als RSX-Befehle
nutzbar sein.

Inzwischen haben die Programmierer aus
den neuen CPCs weitere Leistung
herausgeholt: Zweifunddreißig (32) HW-
Sprites sind ebenso möglich wie 48
Farben in Mode 0 gleichzeitig (kommt
im Shadow of the Beast-Modul zur An-
wendung).

In einer Kolumne der ACE erhielten die
Plus 4 von 5 möglichen Gesamtpunkten.
Die Aussichten für diese Computer
wurden als "sehr gut" bezeichnet.

Meldung der AMSTRAD ACTION (Februar):
"The GX4000 is winning the console
battle in France!" Allerdings
verkauft sich die CPC-Konsole in
Frankreich besser als irgendeine
andere Konsole, also besser als das
Mega Drive, die PC Engine, usw.! Die
Cartridges für die Plus-Maschinen ver-
kaufen sich in Frankreich auch rekord-
mäßig: Zwanzigtausend Stück je Titel
werden derzeit abgesetzt! Der weitere
steile Aufstieg der CPC Plus/GX4000
ist vorprogrammiert.

Der 464 Plus und der 6128 Plus sind
doch zu hundert Prozent CPC-
kompatibel! Amstrad bietet seit
Januar in Frankreich ein Modul für
eine Schutzgebühr von nur zwanzig Mark



VORSCHAU AUF CC NR.02

- das Gilliche
- Umfrage nach der besten
Anwenderprogramm

CC Nr.2 erscheint spätestens
Ende Juni '91!



an, das das Original CPC 6128-ROM enthält. Damit läuft alle normale CPC-Tape-/Disk-Software auf den neuen CPCs.

ARNOR (bekannt durch Anwenderprogramme wie z.B. Protext, Maxam...) hält es für möglich, daß ihre Anwendungen demnächst in einer erweiterten Version auf Modul für die Amstrad Plus erscheinen. AMSTRAD ACTION setzt sich z. Zt. bei verschiedenen Firmen dafür ein, daß Anwendungen auf Modul herauskommen.

Einige haben es immernoch nicht ganz mitbekommen: Die Module für die Plus-Geräte sind exakt dieselben wie für die CX4000. Das Cartridge, das den CPC Plus beiliegt, enthält lediglich noch das Betriebssystem.

Oft wird am 6128 Plus kritisiert, daß er keine Soft von Tape laden kann. Es geht aber doch! Die englische Firma WAVE baut für 20 Pfund (plus VSK) in den 6128+ einen Cassettenanschluß ein. Damit läßt sich dann zwar nur von Tape laden, und nicht save, aber welcher User mit Disklaufwerk will seine Programme schon auf Tape abspeichern. Es lohnt sich also für diejenigen, die Geld sparen wollen, indem sie Originale auf Cassette kaufen. Wenn man den 6128+ bei WAVE kauft, wird der Tapeanschluß kostenlos eingebaut. For latest details write to WAVE, 1 Buccleuch Street, Barrow In Furness, Cumbria LA14 1SR, England.

WAVE hat auch Lösungen für alle eventuellen sonstigen Kompatibilitätsprobleme zwischen CPC und CPC Plus.

AMSTRAD

Special Interest: SWITCHMADE (Trealin Graphics)

Gremlins erstes Produkt für die neuen CPCs in Modulform ist ein Hit! Das Jump & Run-Action-Adventure erreichte in Amstrad Action folgende Wertungen:

Graphics: 96 %

Sonics: 86 %

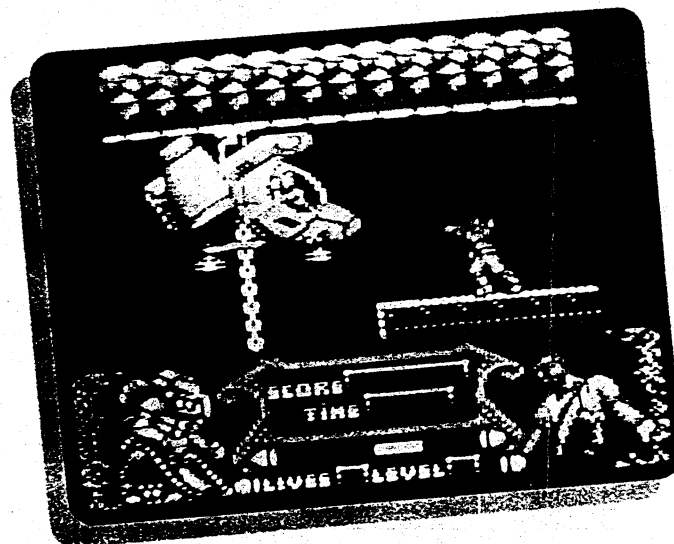
Grab Faktor: 81 %

Staying Power: 93 %

AA Rating: 94 %!

("Huge, and so playable!")

STRIDER II

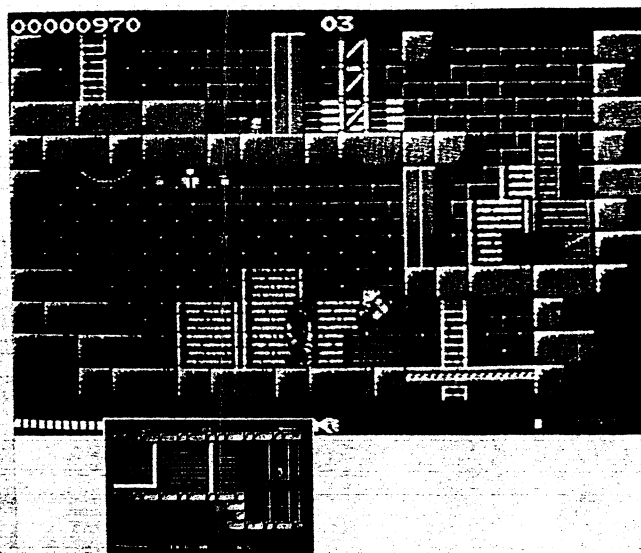


82%



Special Interest:
STRIDER II (US 3.)
Wer nehme Strider,
verbessere es technisch
und spielerisch - und heraus
kommt Strider II!

CPC-CHALLENGE



SCENE NEWS

Was aus der CPC-NEWS, dem CPC-Fanzine von der ATOM-Crew, geworden ist, fragen sich derzeit sicher viele User. CFG hat keine Zeit mehr dafür. Die Leute von CHG (CPC-Horror-Group, bestehend aus ATR, Wanda, Asmodis und Zombi) und Marc of BHC wollten die CN weitermachen. Einen von ihnen erteilte aber das Schicksal so manchen Swappers, so daß die CN vorläufig nicht mehr existent ist.

Auch die CPC-POWER International wurde aus Zeitgründen vom Herausgebers Mike Behrendt eingestellt. Tot ist sie aber dennoch nicht! Ab Ende April/Anfang Mai hat die CPI ihre eigene Mailbox in Köln. Zu bestimmten Zeiten ist das Mag dann für DFU-Freax erreichbar (1200 Baud, übliche Parameter).

Das in der letzten CPI in Aussicht gestellte neue Mag (sollte CPC-LIVE heißen), wird vorläufig nicht erscheinen.

Um die Zukunft der Crackers International nehmen die Gerüchte kein Ende. Nach langem Hin und Her steht jetzt immernoch nicht fest, was werden soll. Laut letzten Meldungen von WEEE! macht die CI angeblich in neuem Outfit weiter... (ohne Gewähr, äh, Gewähr)

Kürzlich fand die zweite ASM-Demo-Competition statt. Gerade eine CPC-Demo ging ein (schwaches Bild!!): die Terrific Demo vom Cadjo Clan, die von der ASM-Redaktion als "durchschnittlich" bezeichnet wurde...

Vom Cadjo Clan darf man übrigens früher oder später einen Soundtracker und ein Grafikadventure erwarten.

WEEE! of MDC & GCS programmiert an Midi Maze für den CPC. Bei diesem Labyrinth-3D-Ballerspiel können bis zu 8 (acht) CPC-User gleichzeitig teilnehmen. Dann werden nämlich 8 CPCs seriell über den Druckerport gekoppelt.

Durch was unterscheidet sich Digi-Sound vom STE / Amiga von dem des CPCs? Durch mindestens 4 Bit Samplequalität und einen Soundkanal, war bisher die Antwort. Ab jetzt lautet die Antwort: Durch 4 Bit (und das ist beileibe nicht viel, denn, wie stark rauschen die Samples von KKB? Richtig - praktisch gar nicht). WEEE! hat nämlich einen vierten Soundkanal programmiert. Alle 4 sind jetzt für 4 Bit-Samples ready to use! Die Abspielgeschwindigkeit ist mit 5 KHz pro

Sample immerhin auch nicht schlecht. Dieses Jahr wird aus deutschen Landen ein neues CPC-Betriebssystem samt dazugehöriger Hochsprache die User beglücken!

Eine neue Megademo ist im Anmarsch: "Chain Demo". Alles weitere ist top secret.

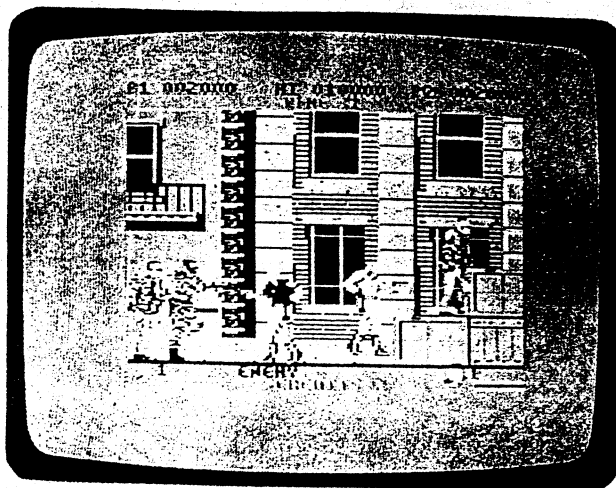
Bei BMC findet im Sommer die größte C.-Party des Jahres statt. Auch die Leute von Logon Sytem haben sich angesagt.

Syntax Error (France) hat die erste Demo für die CPC Plus geschrieben. Alle erweiterten Plus-Fähigkeiten werden dabei von Disk aus genutzt.

Frankreich geht neue Wege: In Amstrad 100% (März) findet sich eine 138 x 60 mm große Hinweisanzeige auf THE DEMO!

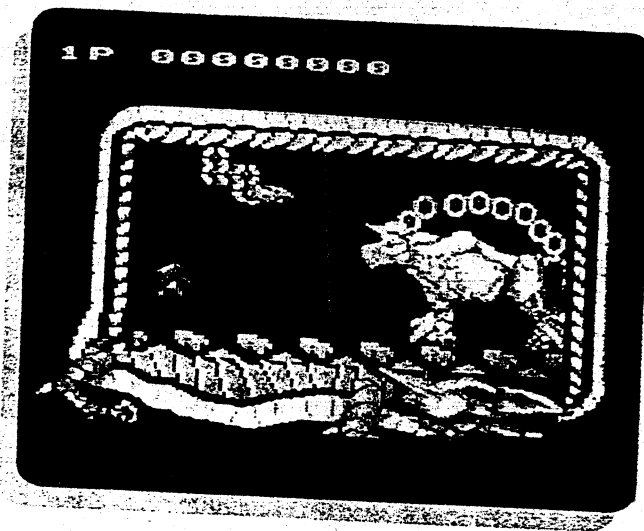
→ TESTS ←

ESWAT



ESWAT

SAINT DRAGON



Special Interest: SAINT DRAGON (Storm)

Die Umsetzung des horizontal scrollenden Spielhallen-Shoot'em ups ist da! Diesmal haben die Macher von Silkworm keine saubere Arbeit abgeliefert. Das Actionwindow ist - wie bei ESWAT - ziemlich klein, und von 16 Farben (Mode 0) ist nix zu sehen. Wenigstens wurde in die Levelendgegner etwas mehr Mühe investiert. Die Spielbarkeit ist fast über enorm an der Schnockentape, in dem die Action schlüpft.

In diesem Hinblick hat der zur gleichen Zeit erschienene Konkurrenztitel Dragon Breed aus dem Hause Activision klar die Nase vorn. Hier ist geschwindigkeitstauglich einiges mehr los, wenn auch nur in Mode 1. Der Bildschirm sieht auch in gewohntem Ausmaß dem Austragen des Spieletitels.

Amstrad 100% meint:

Saint Dragon : 55%

Dragon Breed : 75%

GAMETEST: ESWAT (US Gold)

„Kriminelle in Cyber City laufen Amok, Recht und Gesetz haben kapituliert.“ So lautet der erste Satz der Anleitung, und so wird sofort der Auftrag des Gamblers klar: Robocop-mäßig aufräumen. - Nach einem schmucklosen Intro kann man auf dem Monitor Underscan (das Gegenteil von Overscan ?!) bewundern: Haben es die Jungs von Creative Materials (Programmiertruppe) geschafft, das Lynx zu emulieren... So schlimm ist es aber nicht. Man pilgert also in dem etwas klein geratenen Bildschirmmausschnitt von links nach rechts mit der Knarre im Anschlag vorbei an Hausfassaden und was zu einer Stadt eben gehört. Das Scrolling und die Animation der Sprites hätten einer Überarbeitung bedurft. Die Grafik ist eher recht ordentlich, ebenso wie die Spielbarkeit. Leiwitzte Endgegner und ständig wechselnde Szenarien ermuntern zum Weitermachen. Es gibt immer etwas neues zu sehen - und später geht's an den Fassaden aufwärts! Außerdem: 2 Spieler simultan!

Grafik: 7

Animation: 4

Sound: 5

Idee: nichts Neues

Gesamt: 7

DEMOTEST: TERRIFIC DEMO (Cadjo Clan)

Monatelang arbeiteten WEEB! und Thriller an dieser Megademo, das Resultat kann sich sehen lassen: Eine komplette Diskette voll wahrer CPC-Demonstrationen. Es beginnt mit dem Desktop des Atari STs, wozu eine gut digitalisierte Leuchte ertönt. Dann die Green-/Colour-Monitorabfrage. Außerdem kann man ablesen, wie oft die vorliegende Demo bereits gestartet und kopiert wurde. Der folgende Screen ist in vier Teile aufgeteilt. Oben lassen sich mit den Tasten f3 und f5 die Credits hoch- bzw. runterscrollen. Darunter sieht man ein Dungeon, in dem man sich mittels der Cursortasten forthaweren kann. Kommt man an eine Tür, und durch diese hindurch, gelangt man in einen der Parts. Unter dem Dungeon stehen diverse Lives breit, sowie die Tastenbelegung. Unten findet der obligatorische Scroller sein Dasein. Das Genre ist - wie auch die Thriller Parts - in Cyberpunk gehalten. - Zu den einzelnen Parts: Es handelt sich um den Draw Part (von Thriller), Zang Part (Thriller), Whoops Part (T.), Mega Part (T.), Hubba Hubba Part (WEEB!), Boing Part (T.), Stars Part (T.), Megalomania Part (T.) und Wow Scroller (W.). Der Whoops Part sollte unregelmäßig Thriller Demo 5 werden, der Hubba Hubba Part WEEB! Demo 2. Überhaupt würde jeder einzelne Part eine sehr gute Einzeldemo abgeben, insgesamt eine echte Spitzenleistung. Ein Extralob an WEEB! für die Sounds!

X DEMO-TEST'S X

* TWINBLAST-DEMO *
* ELMSOFT & *****
***** ASTERIX *

Test by WARLOCK

* DEMO-TEST *

***** Made in Austria und der Schweiz *****

Als erstes kann man auswählen ob der nachfolgende Text in Deutsch oder in Englisch auf den Screen kommen soll. Hier werden dann kleine Fehler im Wablier entschuldigt.

Dann wird als nächstes ein Screen reinge'outet', der einem einen sauberen Sternen-Scroll in 3-D Form präsentiert. Auf diesem Screen drehen noch sechs Bälle so ihre Runden. Jetzt gilt es auszuwählen, ob ein Green- oder Color-Monitor vorhanden ist. Nicht zu vergessen ist, daß die Sterne nicht mit 'INK' scrollen, sondern in den vorgegebenen Positionen!

Durch Druck auf 'C' oder 'G' gehts dann weiter.

Die selbe Sterne-Routine zeigt uns nun die Autoren. Für alle die es noch nicht wissen, es sind dies "ELMSOFT" und "ASTERIX"! Mit einem Knall geht's dann weiter, mit einem Raster und Wablier Part. (Hey Elmar, tolles Grahic hier!)

Die Raster kommen toll rüber, leider ist eben hier der Wablier nicht ganz perfekt! Ausserdem vermisste ich hier einen Sound.

Auf Testendruck dann eben weiter, zum Scroll-Part. Hier sieht man einen fünf-fachen Scroll, gleiche Schrift und gleicher Text, jedoch andere Farben.

Durch drücken der "1", kann man den Text noch hüpfen lassen! Mittels der Cursor-Tasten geht der Text langsam auf und ab. Mit dem geeigneten "OUT", ist dieser Part schnell gemacht! (Sorry Elmar, aber dieser Part ist leider echt schwach!)

Als nächstes folgt nun der Part von ASTERIX. Hier gibt es folgendes: Sound, Sound-Equalizer, zwei Sprites, Raster- und Hardware-Scroll. Im ganzen ein guter Part, ohne Überraschungen, aber nicht zu vergessen, daß es das erste Hardware-Experiment von ASTERIX ist.

Durch den Split wird leider der Sound etwas langsam er, aber ein Detail, das kaum auffällt. Durch Druck auf "Space", wird dann noch so eine Adresse eingeblendet! (Ich glaube die Adresse könnte glatt von WARLOCK sein! Wer is'n das nun wieder?)

Jetzt geht's zum EGS-PART rüber. Hier gibt es folgendes: Overscan, Sound, Scroll, Split-Raster, Pseudo-Raster, Ink-Scroll und noch einige Specials, die ich hier nicht weiter erwähnen möchte, denn am besten ist es, Ihr zieht Euch diese Demo mal selbst rein, OK!!

Lange Rede, kurzer Sinn!

Eine gute Demo mit guten Graphics, sehr tollen Effekten, aber nur mittel-mässigen Sound's.

Bewertung: Programm: 9 P. / Sound: 7 P. / Effekte: 9 P. / Grafix: 8 P.
Insgesamt: 33 Punkte

WARLOCK

Neue Zeitschrift

Der Batsoft-Versand plant eine Zeitschrift, in der alle Computer behandelt werden. Sie wird USER UNIT heißen und von Artikeln der Leser leben. Software-tests und -tips neuerer und älterer Programme können hingeschickt werden und werden dann veröffentlicht. Die USER UNIT wird ca. 2,-DM kosten. Interessenten können sich bei Batsoft, Hauptstr. 66 b, 2905 Edewecht melden (kein Geld schicken!). Wenn sich genug gefunden haben, geht's los.

NEWS

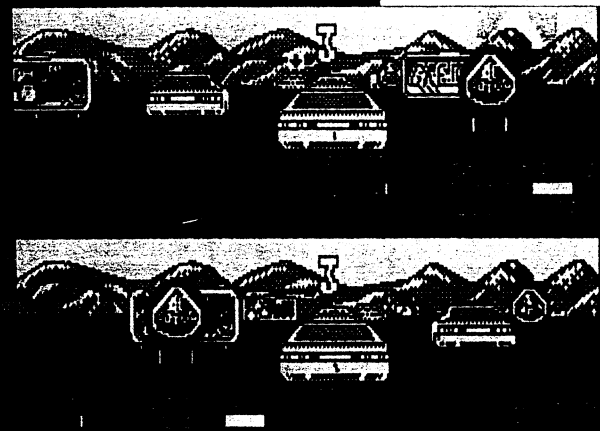
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE



Special Interest: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE (Scrollen)

Eine Autorennsimulation, wie es schon viele auf dem GPC gibt? Mitnichten. Was unterscheidet LTC von WEC Le Mans, Chase H.Q. & Co.? Viele verschiedene Strecken mit charakteristischen Merkmalen, in 18-heren Levels muß an bestimmten Boxen getankt werden, und am wichtigsten - zwei Spieler können gleichzeitig auf der selben Strecke antreten. Auch die Fahrerhätsche, die Kollisionsschraube und das Wettersystem fühlen etwas besser an als bei der Konkurrenz - auch wenn LTC nicht an die Geschwindigkeit von z.B. Chase H.Q. herankommt... „Truly excellent“ (18)

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE



EXTRA

EXTRA

NEWS

CPC

CPC PLUS / GX 4000 - SOFTWAREÜBERSICHT

Seit gut einem halben Jahr gibt es inzwischen die neuen CPCs. Die Softwarehäuser waren nicht untätig, so daß heute eine Vielzahl von Modulen erhältlich ist. Hier eine aktualisierte, alphabetisch geordnete Übersicht aller mir z.Zt. bekannten Titel mit Kurzbemerkungen und - falls vorhanden - Testergebnissen:
 Genre: 1=Action 2=Geschicklichkeit 3=Adventure 4=Strategie 5=Sport 6=Karate 7=Autorennen 8=Spieldautomatenumsetzung

Titel	Firma	Genre	Bemerkungen
Badlands	Domark/Tengen	28	Autorennen aus der Vogelperspektive
Barbarian 2	Palace	13	Tilt: 16 von 20. Mean Machines: 88%
Batman - The Movie	Ocean	1	Tilt: 15
Battle Command	Ocean	14	Nachfolger von Carrier Command
Battlestorm	Titus	1	
Burnin' Rubber	Ocean	7	Amstrad Action (AA): 92%
Chase H.Q. 2 - SCI	Ocean	78	Chase H.Q. I erreichte 97% in C+VG
Copter 271	Loricel	1	
Cougar Force	Tomahawk	12	2- und 3D-Szenarien; Power Play (PP): 29% (16-bit-Versionen)
Crazy Cars II	Titus	7	Amstrad 100% (A100%): Grafik 89%, Sound 74, Animation 92, Reichhaltigkeit 86, Langzeitmotivation 85, Reiz 93, Gesamt 86
Dick Tracy	Titus	13	A100%: 80,78,82,78,74,80,76
Fire & Forget II	Titus	78	Tilt: 17 Mean Maschines (MM): 28%
Gazza II	Empire	5	Fußball; AA: Grafik 66%, Sound 60, "Grab Faktor" 86, Langzeitmotivation 91, Gesamt 88; C+VG: Grafik 73%, Sound 66, Wert ("Value") 79, Spielbarkeit 75, Gesamt 74
Great Courts	UBI Soft	5	Tennis; A100%: 80,75,85,70,75,65, 73; Tilt: 17
Kick Off	Anco	5	Fußball
Klax	Domark/Tengen	248	Ausgezeichnet; Tilt: 16
Lemmings	Psygnosis	24	PP: 92%; C+VG: 91% (beides 16-bit) - erscheint demnächst -
Midnight Resistance	Ocean	1	A100%: 97,93,96,94,97,90,93; ASM: Grafik 9 von 12, Sound 10, Spielablauf 8, Motivation 9, Preis / Leistung 9; C+VG: 85,74,78,70,75 ("zu schwierig"); MM: 76%
Mystical	Infogrames	23	PP: 24% (16-bit)
Navy Seals	Ocean	1	Tilt: 17; A100%: 83%; PP: 24% (16-bit)
Night Breed	Ocean	1	Nochfolger von Op. Wolf; MM: 80%
No Exit	Coktel Vision	6	
Operation Thunderbolt	Ocean	18	Speedboatsimulation
Out Board	Loricel	25	A100%: 91,87,93,92,94,91,91; MM: 93%
Pang	Ocean	28	A100%: 90% (Normal-CPC-Vers.); PP: 65% (16-bit)
Panza Kick Boxing	Loricel	6	A100%: 78,79,84,85,82,83,84
Plotting	Ocean	24 (8?)	C+VG: 85,79,80,80,80; A100%: 96,93, 94,95,92,96,94; ASM: 9,8,6,8,8; MM: 78%
Puzznic	Ocean	24	
Robocop 2	Ocean	124	

Robocop 3	Ocean	1(?)
Shadow of the Beast	Ocean	13
Shadow Warriors	Ocean	16
Snow Brother	?	?
Spiderman	Empire	?
Strider 2	US Gold	16
Stun Runner	Domark/Tengen	78
Switchblade	Gremlin	13
Tennis Cup 2	Loricel	5
The Spy who loved me	Domark	1
Time Race	Loricel	24
Tintin sur la Lune	Infogrames	2
Toki	Ocean	138
Ultimate Golf	Gremlin	5
Wild Streets	Titus	6
World of Games	Epyx	5

- erscheint im Herbst -
 C+VG: 86% (Normal-CPC-Vers.)

futuristischen Rennspiel
 A100%: 90%; Tilt: 17; MM: 92%;
 AA: 96,86,81,93,94
 A100%: 85,85,90,95,85,95,91;
 Tilt: 16

"Tim & Struppi auf dem Mond"

C+VG: 84,69,51,63,59 ("zu einfach")
 MM: 49%; AA: 94,73,70,66,72



FUGITIF de LANKHOR



Special Interest: FUGITIF (Lankhor): Ikon- und textgesteuertes Grafikadventure (Mode 1 mit 12 Farben!). Amstrad 100%: 81 %.



Saga

Special Interest: SAGA (Lankhor)
 Ein umfangreiches Rollenspiel für zwei Spieler gleichzeitig, mit detaillierter (Mode 2)-Grafik. Amstrad 100%: 86 % !

X DEMO-TEST'S X

Vorstellung der MONSTERS-Demo von G.P.A.

Diese Demo hat eine schöne Grafik, sowie einen gut dazupassenden Sound und eine besondere Laufschrift. Diese bewegt sich in Halbkreis, und in der Mitte dieses Halbkreises werden die Pici's b.z.w. die Monstergesichter gezeigt. Die Schrift ist sehr bunt und groß, aber allerdings etwas zu schnell gemacht. Es ist auch noch eine zweite Laufschrift vorhanden, die sich am oberen Rand des Bildschirms befindet und sich von Zeit zu Zeit in der Art des Scrollings verändert. So gibt es eine zick-zack, wellenartige oder von unten nach oben bewegende Schrift (um nur einige zu nennen!). Hinter der Laufschrift bewegt sich dann auch noch eine Balkenformation. Bis auf das halbrunde Laufband bietet diese Demo eigentlich nichts neues an. Effekte! Sie ist aber doch gut gemacht!!

Grafik: 9 P. Programm: 7 P. Effekte: 7 P. Sound: 5 P. Gesamt: 30 Punkte

KAPUTI of ATOM

MC-PADDY DEMO II

Macher: WARLOCK / TMP & ASTERIX

MC-PADDY DEMO II von unserem Schweizer-Trio ist wohl die zur Zeit am gelungene Demo von Ihnen und übertrifft die erste MC-PADDY Demo wohl um einiges an der Aufmachung! Ich will hier mal versuchen, diese Demo vorzustellen:

Part 1: Ein Vollscreen (so wie auch die drei anderen!), wo in der Mitte die Namen der Jungs herumgeschritten und dabei die Farben der hinteren Rasterbalken annehmen. Oben steht groß "MC-PADDY 2" und dazu noch umgeben von einem pulsierende-Effekt. Unten wird uns noch ein Text in der Art der Ghostwriter-Schrift gezeigt und ein gut ausgewählter Sound dudelt dazu. Taste und Part 2 wird geladen!

Part 2: In der oberen Ecke wird uns wieder eine Schrift gezeigt, in dem die Buchstaben nach unten fallen und so der Text entsteht. In der oberen Mitte stehen mal wieder die Namen der Macher, die im Rhythmus des Sounds aufblitzen. In der unteren Mitte bewegt sich von rechts nach links der Name "MC-PADDY-DEMO", schön groß natürlich! Ganz unten läuft noch eine bunte Laufschrift.

Part 3: Der Sound von Ghost'n Goblins knallt mir hier gleich mal ins Ohr und eine übergroße bunte Laufschrift füllt den ganzen dritten Part aus!

Part 4: Oben zwei große durchgehende Rasterbalken und dahinter fliegen ein paar Sterne, davor im Halbkreis gezeichnet das Zeichen von TMP. Das ganze in Farbe natürlich! An der Seite hüpfen die Römischen-Zweier (II) auf und ab, sowie in der Mitte noch eine Art Rhythmus-Anzeige mit dem Sound fetzt. Ganz unten wieder ein Scroll-Text und dahinter noch die Schweizerfarben, die von einem Ende zum anderen sich bewegen. Dies dürfte wohl der beste Part in dieser sehr gut produzierten Demo sein!

Grafik: 8 P. Programm: 8 P. Effekte: 8 P. Sound: 7 P. Gesamt: 31 Punkte

KAPUTI

N.W.C.'s Finalcreation-Demo

Von NWC (New Way Cracking) wurde 1988 diese tolle Demo gemacht! Ich möchte Euch diese Demo hier mal vorstellen. Am Anfang wird abgefragt, ob man eine Message an andere weitergeben möchte! Ist dies der Fall, dann eine fünf Zeilen lange Nachricht eingegeben werden. Das Programm kopiert dies dann selbst auf Disc. Eine gute Idee, finde ich! Auch der Sound hier ist ganz in Ordnung. Die schon gespeicherten Message werden daraufhin im ersten Part gezeigt. In der Mitte des Bildschirms steht die Message und oberhalb, sowie unter dem Rand laufen zwei farbige Ketten, die je ein Schild mit der Aufschrift "Copy-Chain" zieren. Im Hauptpart, der den ganzen Bildschirm ausfüllt, sind zwei farbige Augen oben zu sehen und unten läuft eine große, farbig leuchtende Laufschrift. Die Schrift ist gut lesbar und der Text in Ordnung. Sound ist gut!

Bewertung: Programm: 8 P. Sound: 7 P. Effekte: 8 P. Grafik: 7 P. Gesamt: 30 Punkte

CFG of ATOM

Demotest: SKY-DEMO von Strooki

Die kleine, aber gut gemachte Demo von Strooki möchte ich auch gleich noch vorstellen! Nach dem Start sind schon mal farbige Rechtecke zu sehen, die auf dem Bildschirm von oben nach unten scrollen! Tastendruck und man kann ein großes "ST" sehen, um das Balken in allen Farben laufen! Echt gut gemacht, finde ich! Weiter geht es dann in den Hauptpart! Hier zeigt der Macher was er so alles kann. Unten ist eine große Laufschrift zu sehen, die zwischen zwei Balken von links nach rechts läuft. Oben im Bildschirm eine kleine aber gut gemachte Laufschrift, die so gezeigt wird, als laufe sie im Kreis herum. Zwei bekannte Kämpfer umrahmen das ganze noch links und rechts. Der Sound wurde ganz gut ausgewählt, und es ist echt eine tolle Demo geworden!

Bewertung: Programm: 7 P. Sound: 6 P. Effekte: 6 P. Grafik: 6 P. Gesamt: 27 Punkte

CFG of ATOM

Test: Bilder-Show III von KOA (Kaputi) und ELMISOFT

Seine neueste Bilder-Show hat KAPUTI of ATOM mit EGS of GCS gemacht! Das Programm wurde von ELMISOFT für die Bilder von KOA erstellt und es ist meiner Meinung nach die beste Show von den dreien! Am Anfang werden beide Macher unter einem Sternenhimmel vorgestellt von EGS. Die Bilder sind wieder erste Sahne, und gezeigt werden sie der Reihe nach mit einem farbigen Hintergrund. Zu sehen sind in der Hauptsache auf den Bildern unsere Freunde Garfield und Larry. Das Endbild hat KOA seinem Spezz PLUTON gewidmet, wie man sehen kann! Guten Sound gibt es auch dazu und dies Grafiken muß man echt mal angeschaut haben!

Bewertung: Programm: 8 P. Sound: 7 P. Effekte: 7 P. Grafik: 10 P. Gesamt: 32 Punkte

CFG of ATOM

FIRST AID

Wie gewohnt, gibt es auch in der CC eine Spielehilfssektion.

Multiface-Pokes:

Rick Dangerous 2	&85C2.00 (unendlich Leben)
	&9131.00 (unendlich Munition)
	&8F67.&C9 (unverwundbar)
Puzznic	&599D.00 (unendlich Zeit)
Atom Ant	&0BD7. (Anzahl Leben)
	&18B2.&C9 (Kollisionsabfrage aus)
Strider 2	&017E.00 (unendlich Leben)

Zur Eingabe dieser Pokes dient z.B. das bei Weeske (siehe Anzeigen in PCAI) erhältliche Multiface II.

Diese Cheats aktiviert man durch Drücken bestimmter Tastenkombinationen:

Indiana Jones and the last Crusade
TOD drücken, dann SHIFT zusammen mit der "2"-Taste, und schon kommt man zum nächsten Restart Point.

Xenon Mit ESC in den Pausenmodus gehen, dann TINY drücken ==>> unverwundbar!

Für diese Cheats braucht man einen Diskettenmonitor. Ich beschreibe die Prozedur an Discology 6.0: Man wählt in dieser Reihenfolge folgende Punkte an:

Editeur
Modes Edition Disque
3x RETURN drücken
Fonctions Rechercher
H drücken

Zeichenkette eingeben (siehe jeweiliger Cheat, ohne Kommas eingeben)
Diskette mit Game einlegen
RETURN drücken (Discology sucht...)
Ausgabe beispielsweise (beim ersten Rick Dangerous-Cheat) "00C2"
Im großen Hauptfenster sucht man links diese Adresse (in der Zeile "00C0"

steht ab der 3. Hex-Zahl die eingegebene Zeichenkette)
Courant
Mit den Cursortasten auf zu ändernde Hexzahl gehen und neue eingeben
Copy drücken
Ecrire
==>> Cheat eingebaut!

Rick Dangerous 2
Unendl. Leben: 3D.32.CD.86.CD.39
Unendl. Munition: 3D.32.CE.86.CD.4C
Unendl. Bomben: 3D.32.CF.86.CD.5F
Jeweils 3D durch 00 ersetzen.
Unverwundbar: 3D.32.2E.97.3A.B6
3D durch C9 ersetzen.
Strider 2
Unendl. Leben: 3A.8B.0C.D6.01
01 durch 00 ersetzen.

AMSTRAD

CPC

ORS



FANZINE NEWS

Frankreich:

Diskmagazin FANATIC. Ausgabe 5 ist erhältlich, indem man eine 3"-Disk und einen Internationalen Antwortschein an Fanatic, 9 Allée d'Ozonville, 91200 Athis-Mons, France, schickt.

England:

Papermag AOK (nein, nicht was wir in Deutschland unter diesem Kürzel verstehen). Bietet "Features", News, Reviews und Listings für CPC & CPC Plus. Für 2 Int. A-Scheine bei AOK, 31 Colebrook Road, Shirley, Solihull, W. Midlands, B90 2LB, England.

Papermag PLAYMATES. Bietet Game- und Anwenderprogr. tests, Gamecheats, Infos u.a., wird gesponsort von Firmen. Für 4 Int. A-Scheine oder 1.50 Pfund bei Carl Surry, 37 Fairfield Way, Barnet, Herts, EN5 2BQ, England.

Papermag PRINT-OUT. Enthält "serious computing"-Themen (Basic, MC, News, Programmiertips,...), hat 42 Seiten! Bei Print-Out, 2 Maze Green Road, Emsworts, Stortford, Hertfordshire, CM8 2PJ, England, für 1.10 Pfund oder 3 Int. A-Scheine.

CLUBS

Die United Amstrad User Group existiert seit 1986 und hat über 300 Mitglieder. Zweimonatlich bietet sie ein 40-seitiges Magazin (CPC USER), das praktisch alles enthält, was man von einer guten Compi-Zeitschrift erwartet. Mitglieder können außerdem kostenlos auf eine riesige FD-Soft-warebibliothek (Cassette und Diskette) zurückgreifen, die viel gute Soft (AMSDOS & CP/M) enthält und ständig wächst. Der Jahresbeitrag von 10.00 Pfund geht voll in Ordnung. Ein Einzelheft gibt's für 3 Int. A-Scheine (lohnt sich!).

UAUG, 41 Kings Road, Gosport, Hants, PO12 1PX, England.

WACCI (Worldwide Amstrad CPC Club Int. oder so ähnlich) nennt sich ein Club, der von einer Firma geführt wird, die CPC-Produkte vertreibt. Monatlich (!) erscheint ein Magazin, das auf 36 Seiten viel Interessantes für Anwender bietet (Basic, MC, Hardwareprojekte, Bibliothek (CP/M only)). 27 Pfund jährlich bei WACCI, 9 South Close, Twickenham, TW2 5JE, England. Ein Einzelheft kostet 1.50 Pfund.

Zu dem DSC-Part sage ich lieber nix ! Der besteht naemlich aus meiner 6. Demo, die lieber ein anderer testen sollte ! Vielleicht machtdas ja OAS ! (Anm. v. OAS: Geht jetzt nicht.) Den letzten Part sollte man sich unbedingt bis zum Schluss anschauen, weil man sonst einen guten Effekt verpasst ! Es faengt also damit an, das ein paar Print-Zeilen auf den Bildschirm kommen, ueber denen sich ganz langsam ein Kreator-Logo aufbaut ! Das dauert ziemlich lange. Wenn es fertig ist, kommt diese Art Flaggenbewegung, wo also die Bildschirmzeilen im Rasterinterrupt verschoben werden ! Nette Sache ! Im Ganzen ist das Treble A Demo III nicht schlecht, aber ich halte das zweite Demo fuer besser ! Ich bin aber auch der Meinung, dass das naechste Treble A Demo bestimmt sehr gut wird ! Und ich moechte hier mit auch dem CPC-Mike versprechen, dass das naechste Treble A Demo mit Greetinx ausgestattet werden wird !

(DGC of P.D.W.!) GAMETEST: LINE OR PIPE

Action

HAV WECH!

Fire ist nichts anderes als Operation Wolf oder Op. Thunderbolt in 3D. In Level 1 bewegt man sich an Baracken vorbei, feindliche Soldaten eröffnen von vorne das Feuer. Mittels des Fadenkreuzes lassen sich auch Verbandskästen (tut der eigenen Gesundheit gut) und Munitionskisten anvisieren und beschießen. Am Ende dieses Levels erwarten einen zwei Riesen, die mit Granaten eingedeckt werden müssen. Level 2. Vom fahrenden Jeep aus geht's Hubschraubern und anderen Jeeps an den Kragen. Level 3 versetzt einen in ein Motorboot, das über einen Fluß scrollt. Heranzoomende andere Boote und im Wasser watende Soldiers müssen hier um die Ecke gebracht werden. Wie's danach weitergeht, weißlich nicht. Und will ich auch gar nicht wissen. Mal von der indizierungssträchtigen Handlung abgesehen - das Game ist unspielbar langsam! Auch die Grafik taugt erst ab Level 2 was. Fazit: Mist! - GFX: 6 Anim.: 2 Sound: 5 Idee: 2 Gesamt: 2-3



AA RATING **85%**

GAMETEST: MAGIC LAND DIZZY (Codemasters)

Tröööt ! Dizzy 4 ist da. Abgesehen von wenigen neuen Features ist's immernoch dasselbe: ein Plattformspiel (Jump & Run also), bei dem nicht nur pfeilschnelle Reflexe, sondern auch Köpfchen beim Lösen diverser Puzzles gefragt sind. Ziel ist es, die vom Oberbösewicht „verzauberten“ Freunde Dizzys zu finden. Ein unterhaltsames, nicht einfaches Game. Die GFX ist zwar ganz nett gezeichnet, aber ziemlich monochrom... Der Sound, der unumgänglich auf die Dauer auf die Nerven geht, ist spritzig komponiert.

Graffix: 5
Animation: 6 Idee: 7

Sound: 7 Gesamt: 7
GAMETEST: AXYS (Hers
reich, hat sein erste
angekündigt wurde, in
AXYS-Logo, das grafis
sentiert wird. Teil 2
nete Mode O-Grafik in
ganz oben auf dem Scr
sen, und ab geht's: V
die GFX, heimtückisch
angerauscht, unten er
er gegen die Übermach
"em up zu tun. Zum Sp
sagen. Extrawaffen, R
de, etc. - alles da!
Actionsszenario erstre
samten Screen, Oversc
Scrolling könnte weic
sein - Hardwarescroll
immer einen Schuß abg
dem nächsten, und sic

Hey Leute ! Ich werde Euch jetzt den obengenannten Sampler vorstellen
wenn Euch diese Kritik zu subjektiv sein sollte dann ueberzeugt
Euch lieber selber ! Meine Adresse ist ueber die Redaktion zu
erhalten.

Nun aber zum HMGS : Das schoene an dem Sampler ist,dass er sich einem Vorspann selbst erklart,allerdings sieht der Vorspann verdachtig nach dem Vorspanngenerator aus ! Das Proggy selbst ist etwa 55 lang und ohne die mitgelieferten Samples noch etwas kuerzer ! Nun ab zum Ablauf des Programms : Man kommt also nach dem Vorspann in ein Menue,wo erstmal die Buende,Tondauer und die folgende Pause eingegeben werden soll ! Dabei muss auf die richtige Eingabe geachtet werden.Die Buende gehen nur von 0-9,die Tondauer kann zwischen 1-4 gewaehlt werden und die Pause zwischen 1-12,wobei die Pause 5 schon verdammt lang ist. Um die Eingabe zu beenden,wird der "Akkord" -1,0,0 eingegeben. Danach muss noch die Geschwindigkeit und die Lautstaerke eingegeben werden. Die Geschwindigkeit muss zwischen 1 und 3 und die Lautstaerke muss zwischen 1 und 15 gewaehlt werden.Fertig ist's nun und man gelangt in das Hauptmenue,wo die eingegebenen Akkorde angezeigt werde und man noch einiges an ihnen verbessern kann,weil es noch folgende Menuepunkte gibt : 1) Abspielen --- 2) Neu angeben --- 3) Stelle aendern --- 4) Diskoptionen --- 5) Geschwindigkeit --- 6) Volume --- 7) Quit ! Im Menuepunkt (4) kann man Samples Laden und Speichern ! Der Rest ist wohl klar !

Nun aber etwas zu der Qualitaet der Samples : Die Samples sind von Alex' Gittare mit Digitext gesampelt und werden durch die RSX-Befehle auf einen hoeheren Ton gebracht, und dadurch hoert sich das etwas komisch an ! Aber dadurch kommen auch ganz tolle Effekte heraus. Verschiedene Lautstarken haben zum Beispiel einen anderen Klang, und s weiter !

Bei dem Sampler wird auch das Programm "SAMP-OWN" mitgeliefert das die Samples in eigene Progies einbauen kann. Dazu muss man die Instructions im Lader dieses Programmteils lesen, aber das wird für Euch ebenfalls kein Problem sein!

Im ganzen ist der TREBLE A OF P.D.W. ! HEAVY METAL GUITAR SAMPLER ein
gelingendes Utility ! Es hat nur einen Nachteil : Die Version 1.0 ist
nur auf dem CPC 6128 lauffaehig ! Es ist aber eine V.1.1 in Arbeit, die
auch auf den kleinen CPC's laeuft ! Ich denke, dass der HMGS fue
Leute, die gerne mal was auf dem CPC ausprobieren moechten, ein Progo
ist, wo man sich mal vorsetzt und auch Spass mit haben kann !

teller: ?) - Pefesse, bekannter CPC Demowriter aus Frank-
s game herausgebracht. Nachdem es auf der Amstrad Expo 1990
es nun, Anfang 1991, fertig geworden. Los geht's mit dem
sch und animatorisch aufbereitetem
des Intros ist eine tolle geschickte
Overscan, dazu ein guter Sound, man
een ein großer Scroller. Die Pro-
ertikal von oben nach unten scrollt
kommt die erste Formation Aliens
öffnet ein einzelnes Sprite das Fen-
t. Ja, wie haben es mit einem Shoot
ielablauf gibt es also nicht viel an
iesengegnersprites an jedem Level.
Zur technischen Ausführung ist das
ckt sich unten und oben über den
an also erfreulicherweise. Das
her auf kaum einem Spielautomaten
ing! Zu bemängeln nur, daß man nur
eben kann, der erst verpuffen muß vor
langweilige Backward run 2000/1000

SZENE-MEETING auf der CeBIT '91

Raaaaahhh! Hallo Freaks! Jetzt muss ich (WEEEI of GCS) auch noch einen Bericht über das Treffen der Szene auf der CeBIT '91 schreiben. Na. Nu.
 Es ist Sonnabend, der 16. März, halb zehn. Ich nähere mich dem Messegelände. Wie immer werfen mich die Dimensionen dieser Messe um. 13 D-Mark für Schüler. Aha. Ungeduldig mache ich mich auf den Weg zur Halle 7, wo um 10 Uhr das erste Treffen der CPC-Szene stattfinden sollte. Am Amstrad-Stand angekommen, kann ich kurze Zeit später eine Menschenansammlung mit teils bekannten, teils unbekannten Gesichtern ausfindig machen. Im Laufe des Tages gesellten sich dann noch einige CPC-Freaks mehr dazu. Wie auch immer, der interessierte CPC-User konnte an diesem Tag folgende Leute treffen: Max & Bilbo, KNS, MCS, TCT, TNT, Merlyn (Claas & Boris), Excalibur & Freundin, Thriller, LTP, WEEEI, BSC, DJH, Black Mission, Goldwyn-Meier, So. Ma., REK, Sokotra Group, Jerry, Kreator, The Ultimate Warrior & Freundin, Grizzly, OS, Bach, UCS of WCG, Odie-Soft, Alex/ESC, MTI, The Crackware User Group (C.U.G.), und noch einige andere. Sogar OAS, der sich jedoch so gut getarnt hatte, dass ihn niemand entdeckt hat.

Auf der Messe selbst gab es einiges Interessantes zu entdecken: Die Commodore-User sind die letzten Chaoten. Überall liegen leere Bierdosen herum, zwischendurch sah man sogar einmal einen Krankenwagen aus Richtung des Commodore-Standes kommen. Das alles trägt sicher nicht dazu bei, der Firma ein gutes Image zu verschaffen. Der uralte C-64 wurde natürlich auch noch ausgestellt.

Aber auch Amstrad (England) hat sich was geleistet. Die waren nämlich überhaupt nicht zu finden. Statt dessen derselbe langweilige Amstrad Deutschland-Stand wie im letzten Jahr. Alles voller 'Super-PC's mit dem wahnsinnig fortschrittlichen Betriebssystem MS-DOS. Das Wort 'CPC' sollte man in der näheren Umgebung lieber nicht fallen lassen. Ich kann es einfach nicht verstehen, wie Roland Perry und Alan Michael Sugar es sich leisten können, ihre neuesten Produkt auf der weltgrößten Messe dieser Art nicht auszustellen. Auf der Amstrad Expo '90 ging es ja auch!

Sehr positiv fiel vielen auf, dass ACORN endlich mit einem eigenen Stand auf der CeBIT vertreten war. Überall nur Archimedes. Diesen Computer muss man einfach gesehen haben. For-Next-Schleifen beispielsweise laufen etwa 177 mal schneller ab als auf dem CPC. Die ACORN Mitarbeiter sind sehr freundlich und haben kein 'Ach du Scheisse CPC', wie man es vom durchschnittlichen Amiga-Lamer kennt, losgelassen. Als wir ihnen sagten, dass wir aus dem CPC-Bereich kommen. Nein, sie akzeptieren den CPC als vollwertigen Compi. Der Archimedes selbst ist sicher der Traumcomputer überhaupt. Gegen ihn sehen die zur Zeit noch beliebten 68000-Rechner genauso schlecht aus wie die guten alten 8-Bitter. Und: der Archie kostet heute kaum mehr als 2000 Taler. Is' doch was, oder?

Gegen 17 Uhr beschlossen wir dann, das Messegelände zu räumen, und uns auf den Weg zu GOLDWYN-MEIER zu machen, der uns für die folgende Party den Keller des Hauses seiner Eltern zur Verfügung stellte. Kreator, Thriller und ich fuhren zu diesem Zweck in T.U.W.'s Auto zusammen mit ihm selbst und seiner Freundin zum Partyort. Bis dahin hatte ich eigentlich eine eher negative Einstellung zum Ford Escort gehabt, die sich dann jedoch leicht geändert hat, als wir mit 190 Sachen über die Autobahn gezoomt sind. Nur leider erst mal 30 Km in die falsche Richtung. Tja, der Bordcomputer scheint halt noch ein alter C-64 gewesen zu sein. Doch: Dank Kreator's unfehlbaren Navigationsfähigkeiten kamen wir dann auch nicht viel später als die anderen an. Auf die Frage 'Wo ist den hier die 'xxx'-Strasse?' antworteten die netten

Einheimischen allerdings mit 'Nö'.

Zum Verlauf der Party ist folgendes zu sagen: Brötchen und Coca Cola waren leider nach ein paar Stunden alle.

Gleich von Beginn an war natürlich der feste Wille da, auch diesmal wieder eine Party-Demo zu verzapfen. Nur leider hatte niemand so die richtige Motivation dazu. Einige waren eifrig am Hardwarebasteln, einige zogen sich 'The Demo' rein, einige beschäftigten sich mit T.U.W.'s Freundin, einige beschäftigten sich mit einem grünen hochprozentigen Getränk mit Bananengeschmack. Überhaupt lief während der gesamten Party auf irgendeinem CPC immer 'The Demo'. Dies veranlasste eine kleine frustrierte Gruppe (u. a. Claas, Boris, Black Mission, DJH, BSC und mich) des öfteren für kurze Zeit den Weg hinaus in die Dunkelheit zu wählen. Auf diesen Trips (Lasst die Laternen in Ruhel!) kamen dann auch endlich die konkreten Ideen für die Party-Demo. Wieder in der gewohnten, von vom Yamaha-PSG-Chip erzeugten Sound erfüllten und vom Bildschirm-Gefflimmer erhellten Umgebung angekommen, begann Claas damit, seine Bob-Routine zu vollenden, ich versuchte mich am Robocop-Remix. Boris begann, nachdem sein Compi nach allzuviel Bastelei den inzwischen schon üblichen Blackout erlitt, ein Sinus-Scrolling zu programmieren, welches auf dieser Party jedoch nicht mehr fertig werden sollte. Nach einiger Zeit (er hatte inzwischen seinen 'Banana-Dröhnung'-Rausch ausgeschlafen (unüberhörbar)) gesellte sich dann auch Thriller zu unserer kleinen Programmier-Truppe, die wir inzwischen 'The Raaaar Crew' genannt hatten, und steuerte eins seiner wahnsinnig schnellen und flexiblen Scrollings zur Demo bei.

Gegen Tagesanbruch hatten sich schon viele verabschiedet, so dass wir die Demo nun in Ruhe und ohne das ständige 'The Demo'-Gepiepse (nicht mal 'n vernünftige Digi-Sound gibts da!) vollenden konnten. Die vorhandenen Frühstücksbrötchen konnten so auch etwas grosszügiger aufgeteilt werden. Am 'Lustige Scrolltextschreiben' beteiligten sich erwartungsgemäss wieder viele der noch übrigen Freaks (DJH, WEEEI, Alex/ESC, BMC, Thriller, REK). Der Text enthält serienmässig viele Raaaahh's und Longshot-bezogene Aussagen. Nehmt euch bloss in acht, wenn der Typ mal nach Deutschland kommt! Raaaaaaahhhhh! Wie auch immer, der 'The Demo'-Fru war endlich weg, die Antwort darauf läuft auf vollen Touren...

Gegen Mittag waren TCT, Thriller, Sokotra, DJH, REK und ich dann die letzten, die sich von GWM in Richtung Bahnhof Hannover verabschiedeten. TCT's kleiner Se hatte mit dieser wahnsinnigen Freak-Belastung sichtlich zu kämpfen. Wieder um eine wahnsinnige Szene-Party-Erfahrung reicher, machten wir uns auf unsere Heimweg. Zusammen mit Thriller konnte ich noch im selben Zug fahren (Scheisse! Doch kein Bordrestaurant! Raaaahh!), musste mich dann aber am Hauptbahnhof Northeim auch von ihm verabschieden (Heul...schnief...).

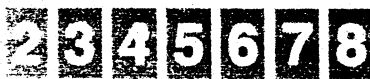
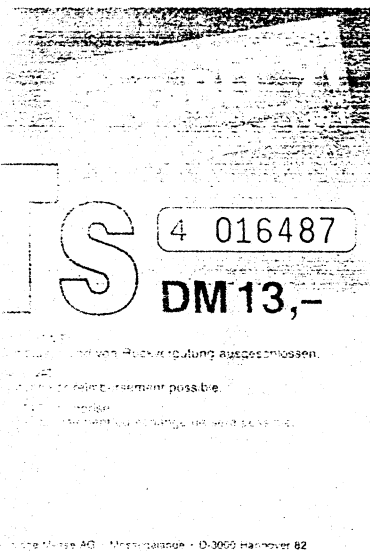
Mega-Thanx gehen noch einmal an Goldwyn-Meier (für seine Gastfreundschaft) (He I like your 664 Cursorkeys) (Will there be again a CeBIT Meeting on Saturday, the 14th of March, 1992?).

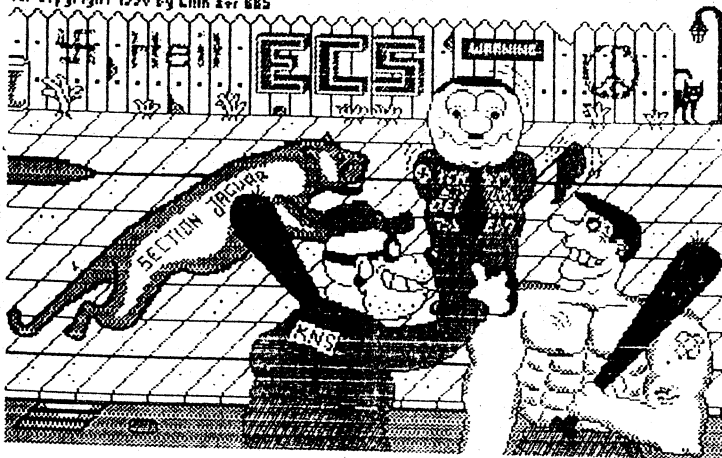
Und noch was für alle, die nicht dabei sein konnten: Lasst euch bloss von nicht beeindrucken! Diese Messe hat wieder mal gezeigt: Die CPC-Szene ist das witzigste was einem passieren kann. Die CeBIT-Treffen und die Copypartys werden mit jedem Mal grösser... Und wer sich heute noch einen neuen Computer kaufen will, für den gibt es eigentlich nur zwei vernünftige Alternativen: Archimedes oder 6128-Plus (da bevorzuge das Amstrad-Produkt).

I wish you a good 'RAAAAHHHHH'

WEEEI of GCS / MDC / CADJO CLAAS

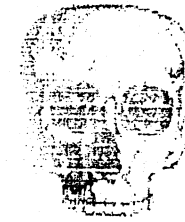
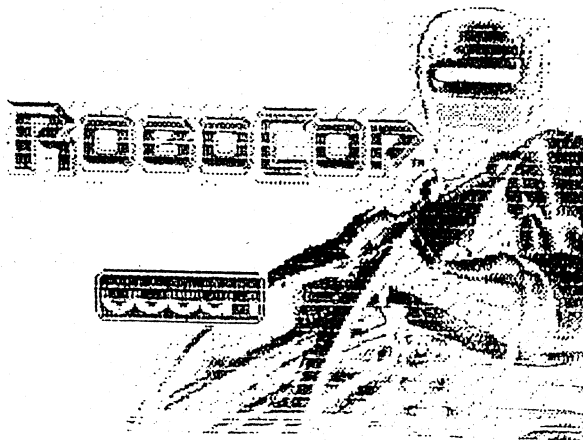
Tagesausweis
Schüler/Studenten
 one-day ticket - Carte journalière d'étudiants





Ich hab rausgefunden, wie sich das R-Register verhält:

Das R-Register ist ein 8-Bit-Register, dass sich bei jedem Speicherszugriff um 1 erhöht, z.B. der Befehl LD A,0 braucht 2 Bytes, d.h. das R-Register erhöht sich bei Ausführung um 2. Bei dem Befehl LDi erhöht sich das R-Register um 4, da erstmal die 2 Befehlsbytes gelesen werden und dann die Bytes auf die HL bzw. DE zeigen gelesen bzw. geschrieben werden. Das R-Register erhöht sich bei einem OUT nicht. Das 8. Bit des R-Registers behält seinen Wert bei, d.h. ein Wert grösser als 127 in das R-Register geschrieben setzt das 8. Bit, ein Wert kleiner als 128 löscht es. Also klar: 128 ist 0x80 oder 0x08.



Suche Tauschpartner auf 3" und 5,25"-AMSDOS! Tausche nur PD und Demos. Mr. AMS, Postfach 14 04, W-8110 Murnau

Kleinanzeigen

Split the Bit - das Diskmagazin für den CPC! Suche noch Beiträge aller Art. Programme, Berichte, Tips, etc. Ich werde an der Sache nichts verdienen, also kann ich auch nichts zahlen. Schickt alles auf Datenträger (3" oder 5,25"-AMSDOS) an Split the Bit, Postfach 14 04, W-8110 Murnau. Datenträger gibts mit der Erstaussage zurück.

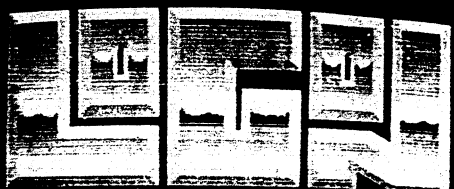
ROBOCOP 2



THE DEMO

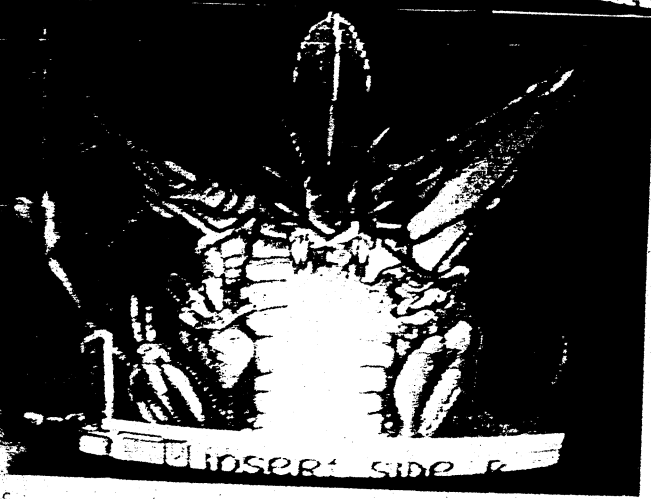


KNIGHT FORCE



THE DEMO

So big s



KNIGHT FORCE & THE DEMO

CPC - CHALLENGE SERVICELINE

- Originalsoftware (alles 2"-Disk)

Back to the Future II	25.-
Black Tiger	25.-
Dark Century	40.-
Deflektor	24.-
Dynamic Duo	25.-
Footballer of the Year II	24.-
Gothik	25.-
Moonwalker	25.-
Out of this World	19.-
Pink Magic	19.-
Savage	25.-
Space Harrier II	19.-
Wild Streets	24.-

Je Sendung plus 5.-DM VSK !
Bei gleichzeitiger Ponzine-
Bestellung zu den 5.- keine
weiteren VSK !
Nur Vorkasse (bar, keine
Schecks) !
Bestellungen an
FLK 124105 C, 2200 Kiel 1

- Public Domain Software

- Disk 1: Terrific Demo (von Gadjö Glen)
- Disk 2: The Demo (von Logon System)
- Disk 3: The Amazing Demo (von Logon System), Merlyn Demo 2, Merlyn Demo 3
Preview, KKB First Demo, Malibu Crackers Overseas Megademo
- Disk 4: ESC-KTB-Demo 1, Sugar Candy Demo (von Thriller, Yoda und The Goal)
- Disk 5: MTI Noise Tracker Preview, Risiko (Brattenspielumsetzung), Copymate
V. 3.2 (Filekopier- & Diskmonitorprgr.), BT3 Amiga Demo, CeBIT '91
Copy Party Demo

Je kodierte Disk 2.-DM. Je Sendung plus 1.-DM VSK-Anteil. Bei Bestellung
aller 5 Disk keine VSK ! Leerdisk müssen vom Besteller mitgeschickt wer-
den ! Nur Vorkasse (bar).
Bestellungen an

PLK 055238 C, 2120 Lüneburg (3", 5.25" (2x40 Tracks), 5.25" (VORTEX))
PLK 007329 D, 5042 Erftstadt (3,5" (40 Tracks/ 80 Tracks))

- Ponzines

- Crackers International (CI) Nr. 1,2,3,4,5,6 je 1.-
- CPC-News (CN) Nr. 2 1.-
- CPC User (CU) Ausgabe Februar '91 2.-
- CPC-POWER International Special Ed. 1 (Jan.'91) 1.-

Je Sendung plus 1.-DM VSK ! Nur Vorkasse (bar, keine Schecks) !
Bestellungen an

FLK 124105 C, 2200 Kiel 1

Die Angebote dieser Serviceline sind gültig bis zum 31.05.1991 !
Bei Ausverkauf (Orig.software) Geld-zurück-Garantie !

Letzte News:
Neue Demo von Black Mission: The Cuddly Demo (GPA-Cooperationproduction) !
Neue Demo von BBS und LINK: Miracle Demo !
Ansturm auf EDV-Obermaier wegen CPC Plus! Lieferengpaß !