

INTERNATIONAL

DIE INTERNATIONALE CPC-ZEITSCHRIFT

Servus!

Jawoll, hier sind wir wieder. In Euren Händen haltet Ihr die CeBIT-Ausgabe der CI. Wir haben uns mal wieder selbst übertroffen, denn die CI wurde um nochmal zwei Seiten erweitert. Desweiteren dürften sich alle ATARI ST-Freunde freuen, denn ab dieser Ausgabe gibt es einen ST-Teil. Wir sind deshalb auch auf Eure Reaktionen gespannt. Der ST-Teil wird wahrscheinlich in erster Linie die Umsteiger von CPC auf ST interessieren.

Alle in unseren Heften getesteten Demos können ab jetzt bei uns bezogen werden. Näheres hierzu auf der letzten Seite.

Leider müssen wir an dieser Stelle auch noch was unangenehmes loswerden. Sollten einige von Euch Kleinanzeigen oder andere Beiträge vermissen, so liegt das daran, das diese auf der Post in Hörn-Grenzhausen verschwunden sind. Als Vorsorge habe wir ab jetzt eine neue Adresse: CI, PLK 039 602 B, 5412 Ransbach-Baumbach. Die Adresse in Herzberg gilt natürlich weiter. Bitte schickt uns auch mal wieder Eure Kritik zur CI.

WEEE hat es endlich geschafft, die Fragebogen auszuwerten. Das Ergebnis sehr Ihr auf Seite 9. Doch nun genug der langen Vorreden. Wir wünschen Euch auf alle Fälle noch viel Vergnügen beim Verschlingen der neuen CI. WEEE! & KNS of CBS!

INHALT

BERICHTE

COPY-PARTY (BNC/TSC)	6
Die Story (HERBY/TOW)	7
Satire: FIRST INTRO	6
1040 STE Report	8
Fragebogen-Auswertung	9
AMSTRAD-NEWS - Neue CPCs geplant!	11
Interview mit einem High-Score-Jäger	12

STÄNDIGE RUBRIKEN

Aktuelles vom CPC-Spielermarkt	2/11
MESSAGES	4
Schwarze Schafe	4
MESSAGE	6
Kleinanzeigen	10
Leserfragen	11
Wettbewerb	12
LAST WAY OUT	13

REVIEWS

HARD DRIVIN'	2
CHASE H.O.	3
TOM & JERRY Demo 8	4
THE FINAL DEMO (TPS)	5
ATARI-ST(E)-GAMES	8
MILD STREETS	10
COPY-PADDY-DEMO	11
FCC-DEMO 1	12
CBSI-Meeting-Demo	12
Oldie-Ecke: Hexenküche	13
BNC-DEMO 3	13

HITPARADEN

Games, Demos	5
LP's & Hotline	12
LOADER-TOP 10	12

SONSTIGES

Hall of Fame	12
Impressum + Vorschau	14

LESERBECKE

OAS: CAB regte in seinem Leserbrief an, einen Comic für die CI zu kreieren. Ich bin da ganz klar dagegen. Das kostet viel zu viel Platz. Wozu gibt es denn ASM oder POMER PLAY oder NICKY MOUSE, die habe Platz für sowas. ... Zum Wettbewerb mit den Buchstaben-Abkürzungen: Was soll das denn? Das hat doch nichts mit Computer zu tun, sondern ist nur hinrissiger Schwachsinn! Raus damit! ...

(Ann. Red. Warum keinen kleinen Comic? Sieh Dir doch Seite 14 mal genauer an. Zu unserem kleinen Wettbewerb: Warum nicht? Alle Buchstabenkombinationen gehören irgendwelchen Gruppen. Unabhängig davon führen wir aber immer wieder Verlosungen durch. Vielen Dank auch für Deine Spende!!!)

CFG: Ich halte gerade die CI-Nr. 5 in den Händen und kann nur sagen, daß die Zeitung immer besser wird. Als Chefredakteur der CPC-NEWS weis ich, was für eine Arbeit so eine Zeitung macht! Nicht so toll finde ich die Idee mit dem PC-Teil. Hoffentlich schleicht er sich nicht zu sehr in die CPC-Szene ein! Die Sache mit dem Comic von CAB ist nicht schlecht. Auch die Witze gehören zu einer CI. Macht weiter so und last den guten alten CPC nicht untergehen!

TRU: Hi CI-TEAM! Ich finde die CI wirklich gut. Nur eines stört mich noch: MUSIX!!! Ich finde, daß das ganze POP-Geräffel in einer Compi-Zeitschrift nichts zu suchen hat! Macht lieber aus der 'HALL OF FAME' eine Ewigliste! Sonst gibt es nichts zu bemängeln. Good Byte - Alex from TRU

SPOKY: Eure Zeitschrift ist echt spitze!
(Ann. Red.: Thanx!!!)

TMC: ... PC-Teil: Na ja, das seh ich als PC-Besitzer zwiespältig. Wenn Ihr da vor allem an News denkt, bringt mir das zu wenig, da es für den PC genug aktuelle Zeitschriften gibt. Und CPC-Besitzer interessieren sich wohl eher für allgemeine Umsteiger-Probleme. So kleine PC-Einführ-

ungen in verschiedenen Bereichen (Software, Hardware, Grafik, Musik, Datenkonvertierung vom CPC auf PC) würde ich aber evtl. auch schreiben können. Zu der Rubrik "AKTUELLES" muß ich sagen, daß sie mir nicht sehr viel bringt, da sie nicht speziell auf die CPC-Version eingegangen wird (ich weiß, das liegt nicht an Euch, sondern an der C&MG). Der Zeitvorsprung der C&MG wird durch das Erstellen der CI wieder zunichte gemacht, so daß man alles in der AMS finden kann. Besser wäre es, alle für den CPC wirklich erschienenen Spiele des letzten Zeitraumes nach Firmen aufzulisten, kurz zu bewerten (mit Noten) und auf einen ausführlichen Test in anderen Zeitschriften verweisen (mit Seitenangabe). Denn wer sich für Spiele interessiert, kauft sich sowieso die ASM. ... Die Idee, Kopien aus der C&MG mitzuteilen, hat was für sich. Allerdings keine allgemeinen Spieltests, sondern spezielle CPC-Informationen zu Soft- und Hardware. ...
(Ann. Red. Was aus dem geplanten PC-Teil wird, wissen wir noch nicht.)

(Fortsetzung auf Seite 14)

HANNOVER MESSE



CeBIT '90

21. - 28. März 1990

Großes CPC-Treffen am Samstag, 24.03.90



Neue Software braucht der CPC. Auch in den letzten Wochen sind wieder einige interessante Neuerscheinungen erschienen, die wir Euch wie gewohnt an dieser Stelle vorstellen wollen.

Los geht's mal wieder bei OCEAN. Neu erscheinen wird in den nächsten Wochen das Plattformspielchen RAINBOW ISLANDS. Dies wird der praktische Nachfolger von BUBBLE BOBBLE sein. Es hat aber auch gewisse Ähnlichkeiten mit NEW ZEALAND STORY, daß ebenfalls erst vor kurzem bei dieser Firma erschien. Hoffen wir, daß die CPC-Version von RAINBOW ISLANDS nicht so schlecht wie bei NEW ZEALAND STORY ist. Weiter bei ENPIRE. Nachdem BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER bekanntlich ein Flop war, versucht sich dieses Unternehmen mit der PAC-MAN-Clone PIPEMANIA. Die bis jetzt veröffentlichte Amiga-Version kann sich sehen lassen. Mit DR. DOOM'S REVENGE hat man mal wieder einen richtigen Flop gelandet. Wertung in der Amiga zur Amiga-Version: Grafik komisch, Sound kaum, Spielablauf öde, Motivation: schnarch. Sagt eigentlich alles, oder?

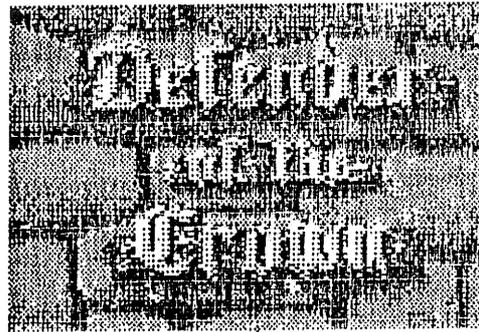
Auch bei RAINBOW ARTS gibt's schon wieder ein neues für den CPC. Das neue shoot'em up Game dieser Firma heißt X-OUT. Nachdem Rock'n'Roll wirklich gut war, dürften wir auch auf diese Neuerscheinungen gespannt sein, zumal die Amiga-Version ein Meisterwerk ist.

Bei der Firma Domark wird zur Zeit wieder an einer James Bond Umsetzung gearbeitet. Als Computerspiel soll der ältere James Bond - Filmtitel "The Spy Who Loves Me" erscheinen. Außerdem gibt's in den nächsten Wochen ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS, ein Ballerspiel in 3D-Touch (wie z.B. HEAD OVER HEELS ...). Unter dem Label TANGEN kommt CYBERBALL, der amerikanische Football in 21. Jahrhundert. Statt normale Spielfiguren steuert man Roboter, die sich auf Ketten bewegen. Grafisch und spieltechnisch ist das Game ganz gut umgesetzt worden.

Weiter bei SYSTEM 3. Bei dieser Firma tut man sich ja leider mit CPC-Umsetzungen immer ein bisschen schwer. So zuletzt auch geschehen bei dem Spiel MYTH, wo die Grafiken in Mode 1 sehr einfarbig wirkten (Hallo Blacky) und das Spiel nicht annähernd an die 64er-Version herankam. FLIMBO'S QUEST ist das neue Spiel von SYSTEM 3, einem horizontal scrollenden Plattformspiel. Die Grafiken der 64er-Version sehen gut aus. Wie die CPC-Fassung am Ende wohl aussehen wird?

Von UBI-Soft gibt's jetzt endlich die CPC-Version von GREAT COURTS Tennis. Gern hätte ich für Euch das Spiel getestet, doch die Diskette, auf der sich das Spiel befand, war leider defekt (Dank JERRY of CBS). Allerdings soll das Game

grafisch und spieltechnisch in Ordnung sein und das Spielchen unheimlich Spaß machen.



Kaum zu glauben ist die Umsetzung von DEFENDER OF THE CROWN auf den CPC. Die Jungs von UBI-Soft haben es sich nicht nehmen lassen, das Game, daß 1986 schon für den Amiga erschien, jetzt noch für den CPC umzusetzen. Aber die Arbeit hat sich gelohnt. Auf den zwei Disketten befinden sich tolle Grafiken und gute Sounds. Ich hoffe allerdings, daß es irgendwann eine deutsche, oder zumindest eine englische Version geben wird. Dann dürfte auch dieses Programm ein Erfolg werden.

Von Firebird gibt es P-47, ein Ballerspiel, daß stark an Silkworm erinnert. Die 8-Bit-Versionen wurden auch von den Programmierern von SILKWORM umgesetzt. Hier müßt Ihr mit einem Flugzeug alles abballern, was Euch in den Weg kommt. Man darf gespannt sein, denn auf 16-Bit handelt es sich nun um ein mittelmäßiges Game.

Von RAINBIRD gibt's jetzt auch CARRIER COMMAND und WEIRD DREAMS für unsere CPCs.

Von US-Gold gibt es jetzt ein neues Action-Game mit dem Titel BLACK TIGER, in dem Ihr es als Wächter der Hölle mit Dämonen und Drachen zu tun bekommt. Warten wir's ab. Der Nachfolger für HEROES OF THE LANCE ist mit DRAGONS OF FLAME gefunden. Näheres zu diesem Rollenspiel kann man noch nicht sagen.

NINJA WARRIORS von Virgin ist leider eines dieser langweiligen Karate-Games geworden. Mäßige Grafik und Sound helfen dem Programm auch nicht auf die Sprünge.



Die Firma TYNESOFT hat sich die Rechte für die Filmumsetzung von BEVERLY HILLS COP gesichert, und entstanden ist nun das dazugehörige Computer-

spiel. Der Sound der CPC-Version ist ganz nett. Grafik unteres mittelmaß (siehe dazugehöriges Bild: Unser Freund Axel Fatin nach dem er erschossen wurde in einem Krankenhaus), Scrolling und Animation zum weglafen, Motivation wo?

Könnt Ihr Euch noch an den Klassiker von ELITE, SPACE HARRIER, erinnern? Jetzt gibt es nämlich den Nachfolger, SPACE HARRIER II. Diesmal kommt das Spiel allerdings von GRANDSLAM. Ob es dort in guten Händen war, müssen wir abwarten. Das Ding wird in den nächsten Wochen erscheinen. Bei der französischen Firma Loriciels dürfen wir uns auf WESTPHASER freuen, mit dem wir in den wilden Westen ziehen können. Aufgabeteil: Cowboys erschliessen. JOHN LOW'S ULTIMATE DARTS ist wieder mal ein unglaublicher Schnoff. Was die Firma GREMLIN sich dabei wohl wieder gedacht hat, wird wohl Ihr Geheimnis bleiben.

Soweit unsere kleine Zusammenstellung neuer CPC-Games.

KNS



HARD DRIVIN'

Hersteller: DOMARK
Preis: ca. 50 DM (DISK)

Das neue Racing-Game von Domark basiert wie auch schon Driller und Total Eclipse auf einem Freespace-System in erweiterter Form. Die ausgefüllte Vektorgrafik ist weit aus schneller, dafür aber auch etwas unsauberer als die der eben genannten Games. Doch nun möchte ich Euch in etwas detaillierter Form von den Vorzügen und Nachteilen dieses Spieles berichten. Im Gegensatz zur 16-Bit-Version kann man bei der CPC-Version am Anfang des Ladevorgangs zwischen Rechts- und Linksverkehr auswählen. Die Ladezeit wird, zumindest in dem Crack, den ich momentan hier habe, nicht durch ein Titelbild oder sonstige repräsentative Versüßungen geschwächt. Je nach System wird entweder die 64 K-Version oder die 128 K-Version geladen. Leider besitzt die 64 K-Version weder Sound noch Sound-Effekte. Eigentlich relativ ärgerlich. Mit Sicherheit wären wenigstens die FX-Sounds programmiert und speichertechnisch noch machbar gewesen. Grafikmäßig und von der Form der Rennbahn ist diese Umsetzung nahezu 99 % an die Arcade-Version angelehnt. Jedoch mußten natürlich schwere qualitative Einbußen gemacht werden, bis das Game überhaupt auf 8-Bit-Niveau abgespeckt war. Doch nun zum eigentlichen Spielablauf. Man kann zwischen einem Automatik-Getriebe und einem 4-Gang-Schaltgetriebe auswählen. Ich persönlich kann das Schaltgetriebe empfehlen. Es bringt mehr Pep in die

Angelegenheit und macht auch das Bremsen vor gefährlichen Stellen einfacher. Nun denn. Bei Beginn des Spieles befindet man sich am Start (wie sollte es auch anders sein?) und hat eine Horde anderer Renner um sich herum. Ganze 2 Minuten hat man Zeit, um sich die schier endlose Strecke hinter sich zu bringen und sich somit als Hard-Driver zu qualifizieren. Ich kann Euch nur sagen, daß ich es bis jetzt noch nicht geschafft habe. Die Steuerung des Wagens ist nämlich derart schwerfällig, daß man am Anfang ohne die Funktion "Center Steering" nicht die geringste Chance hat, auf längere Zeit hinweg auf der Straße zu bleiben. Speziell bei hohen Geschwindigkeiten. Auch hat man nach einiger Zeit das Vergnügen, gegen einen blauen Sportwagen zu racen. Wirklich ein fast unerschaffbares Stück Arbeit, diesen zu überholen. Ich muß mich im Übrigen berichtigen. Gerade eben habe ich es geschafft, den Track in der angelegten Zeitspanne von 2 Minuten hinter mich zu bringen. Doch außer, daß ich jetzt die Strecke noch einmal von vorn fahren darf, ist nichts neues zu sehen. Nun gut. Dann gebe ich mich mal auf die Stunt-Strecke. Schon nach der ersten Kurve kommt ein brutaler Abhang, dem ich auf Grund überhöhter Geschwindigkeit zum Opfer falle. Ich fliege erst mal 50 Meter, drehe mich mit der Nase in Richtung Asphalt, und schalge auf. Das hat einen mehrfachen Salto und eine Schraube zur Folge. Dann schlage ich erneut auf und komme nach einigen Drehungen zum Stand. Das alles hätte man eigentlich gar nicht so richtig mitbekommen, wenn da nicht nach jedem Unfall ein absolut geniales Replay gezeigt würde. Hierbei bestimmt der Computer die bestmögliche Perspektive und zeigt den Unfall in allen Einzelheiten aus der seitlichen Ansicht. Eine tolle Sache ist das! Und besonders dann, wenn es sich nicht um einen öden Zusammenprall handelt, sondern wenn z.B. wegen zu wenig Speed aus der Saltobahn rausfliegt, oder wegen zu viel Speed bei einer Sprungschanze nicht mehr rechtzeitig zu Boden kommt, bevor sich das Auto zur Straße neigt. Allerdings sieht man

sowieso die Seitenansicht als auch die Simulationsperspektive aufgrund der recht unsauberen Free-Scope-Grafik nicht besonders gut. Bei der 16-Bit-Version und besonders bei der Arcade-Version ist das bedeutend besser. Zum Schluß noch ein kleiner Tip für Euch: Spielt HARD DRIVING mal auf einem Automaten. Ihr werdet Euch nicht mehr einkriegen.

MCS

Grafik:	3	Spielidee:	3+
Sound:	3	Motivation:	2
(nur 128K)		Preis/Leis.:	2



CHASE H.Q.

Hersteller: OCEAN
Preis: 39.95/49.95

Jeder spricht von dem neuesten Super-spiel von OCEAN, CHASE H.Q.. Nun ist die CPC-Version endlich auch in unseren geheiligten Redaktionsräumen eingetroffen. Ich riß mir das Ding gleich unter den Nagel, um es auf Herz und Nieren zu prüfen.

Nachdem ich im Januar einen Testbericht über die Spectrum-Version gelesen hatte (C&VG), die dort über alle Maßen gelobt wurde, und durch gute Grafik und flottes Scrolling zu überzeugen wußte, war ich natürlich auf die CPC-Version gespannt. Um es vorweg zu sagen, ich wurde nicht enttäuscht. Doch alles der Reihe nach.

Worum geht es in CHASE H.Q. eigentlich? Superagent XYZ erhält 5 Aufträge vom CHASE H.Q. (Jagd-Hauptquartier). Nun hat man 60 Sekunden Zeit, in denen man versuchen muß, daß Verbrecherfahrzeug einzuholen. Dabei gibt der Computer durch blinkende Pfeilmarkierungen einige Hilfestellungen. Sonst könnte es leicht passieren, daß man die richtige Highway-Abfahrt verpasst. Nimmt man die falsche Abfahrt, so kommt man aber trotzdem ans Ziel und bekommt noch einige Punkte mehr. Dieser Weg ist allerdings erheblich weiter. Habt Ihr nun innerhalb der 60 Sekunden das Fluchtfahrzeug erreicht, so werden Euch weitere 60 Sekunden zugeschrieben. Nun müßt Ihr versuchen, innerhalb dieser vorgegebenen Zeit durch Rammen des Fahrzeugs der Flüchtigen fahruntüchtig zu machen. Links auf dem Bildschirm wird dazu eine

Anzeige mit dem Zustand des Flitzers eingeblendet. Je mehr man mit seinem Fahrzeug den Gegner rammt, desto schlechter wird der Zustand des Verbrecherwagens (logisch, oder?).

Das ganze Spiel wird übrigens von den oft sinnlosen Kommentaren unserer beiden Fahrer (Nancy und Ralph (Nancys Baby)) begleitet. Gut gelungen ist die Punktwertung. Die belohnt nämlich das schadhlose Überholen der normalen Zivilfahrzeuge.

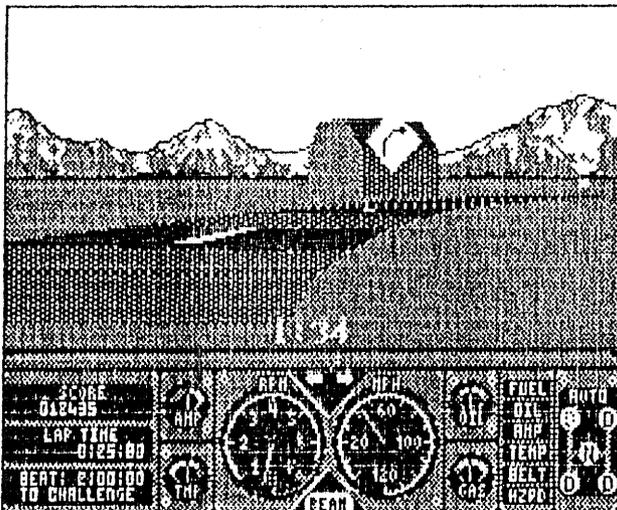
Die Grafik des Games ist wirklich gut. MEC LE MANS hat mir zwar noch besser gefallen, doch ist auch dieses Spiel im 30-Touch sehr flüssig im Ablauf. Da der 16-Farben-Modus gewählt wurde, ist die Grafik darüberhinaus sehr farbenfroh, denn die Farben wurden sehr treffend eingesetzt. Tip: Unbedingt an einem Farbmonitor spielen (Grün kommt nicht so zur Geltung). Leider besitzt das Game keinen Titelsound. Aber es wurden einige sehr gut digitalisierte Stimmen und Geräusche eingebaut, so das man das Fehlen eines Sounds doch verschmerzen kann. Die Steuerung könnte allerdings noch etwas präziser sein. Trotzdem kann man OCEAN zu diesem Spiel nur gratulieren. Die Umsetzung ist echt gut gelungen. Auf jeden Fall ist sie wieder die beste Version der 3 8-Bitter. Die CPC-Version ist wesentlich farbiger als die Spectrum-Version (da Monochrome) und CHASE H.Q. auf dem 6ter ist sowieso ein Schuß in den Ofen.

Fazit: Wer sich solch gute Spiele für den AMSTRAD nicht kauft, ist selbst draß schuld.

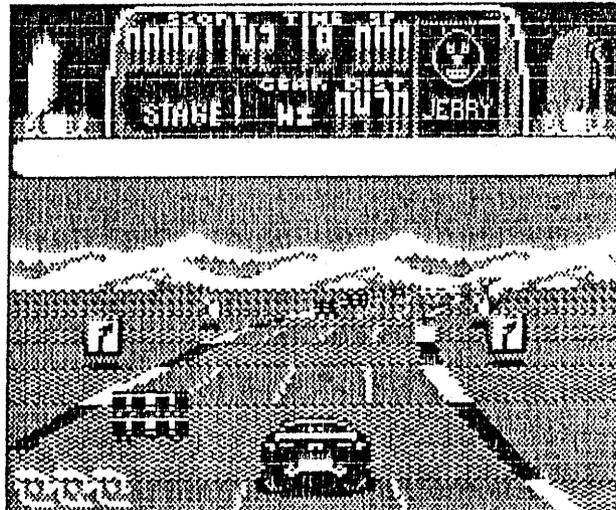
KNS

Grafik:	2+	Spielidee:	3
Soundeffekte:	2	Motivation:	1-
Animation:	2	Preis/Leis.:	2

Freund Hubert betrachtet auf dem Campingplatz interessiert das Pärchen vor dem Nachbarzelt und fragt: "Ob die wohl verheiratet sind?" Carl-Otto weiß es: "So halb und halb, sie Ja, er nicht ..."



HARD DRIVING DOMARK'S neues 3D-Rennen



CHASE H.Q., wieder ein Wahnsinnssgame von OCEAN!

MESSAGES

ATOM an CAB: das mit dem "P" am Ende tut uns leid!

ATOM an MCQ: Wir sind sauer auf Dich! Unsere Demo ist zwar nicht die Beste, aber so wie Du tust, ist sie nun auch nicht.

TRU: Hi Freax! TRU ist wieder da! Nach kurzer Swap-Pause melde ich mich wieder erholt zurück. Wenn Ihr mit mir in Kontakt treten wollt, schreibt an: TRU, PLK 117 454 C, 8958 Flüssen 1

TRU an Nervi: Könntest Du mir bitte meine 5 Discs zurückschicken? Vielen Dank!

TRU an ...: Ich weiß nicht ob Ihr es schon wißt, aber CAB und ich (TRU) wollen eine COPY-Party veranstalten. Wir hoffen, daß die ganze Arnold-Elite vorhanden ist. Weitere Info's bei CAB und TRU!

SCHWARZE SCHAFE

Von folgenden Leuten solltet Ihr Euch in Acht nehmen, denn diese behalten einfach Eure wertvollen Disketten.

Das diese Ruprik auch gewisse Erfolge verbuchen kann, zeigt der Fall "TRU -> QUERLORD". Schon kurz nach Erscheinen der CI-05 hatte TRU seine Disketten wieder.

Hier die Adressen:

ACE of KIDZ, PLK 106321, 7080

Aalen (Warnung von THSD)

QUIN of WCF, Postlagernd, 3002 Wedemark (Warnung von TEC u. KNS)

Gerd Sch., 8751 Sutzbach wurde erwischt und verpfeift! Jetzt andere.

MEGALITH, PLK 039844, Aurich (Warnung von EX-Zodiak)

S. Trau, 4930 Gladbeck (Warnung von BBS)

CHESTER, PLK 112 240 C, 8490

Schlüchtern (Warnung von ATOM)

Blacky Soft, Postfach 12 49, 2972

Borkum (Warnung von CFG of ATOM)



TOM & JERRY DEMO 8

Hallo Leute! Ich habe nunmehr das Vergnügen, Euch den Jungferntest der neuen Demo von T&J darzulegen. Die Demo ist, um es vorweg zu sagen, eine von den gehobenen Güte und besteht in nahezu allen Bereichen den Test mit guten Zensuren.

Gut, reden wir nicht lange um den heißen Brei herum, denn ich habe heute noch ne' ganze Menge Demos zu testen.

Im ersten Part ist eine mittelwäßige Mode 0 - Grafik zu sehen, durch welche ein dezenter aber ansprechender Rasterinterrupt läuft. Am unteren Bildrand ist eine typische T&J-Laufschrift zu sehen (sieht größer aus, als sie ist). Weitere Elemente: ein etwas müd' aussehender Sprite in der Mitte des Bildschirms ("DENO") und an beiden Seiten diese Objektes jeweils ein Sprite ("B" für achtens Demo), daß sich, wenn es zur Mitte bewegt wird, nach oben und unten

auseinander zieht. Das ganze Happening des ersten Parts baut sich, etwas an die Musik (XENOPHOBE) gelehnt, nach und nach auf. Eigentlich macht die ganze Geschichte einen relativ anschaulichen Eindruck. Doch nun zum nächsten Teil. Ich werd' sonst nicht mehr fertig. Ein großer aber häßlicher Sprite ("CBSI" oder vielleicht auch "CBSI") wird aus zwei Teilen zusammengesoben. Igit!! Wer hat den denn dahin geknallt? Darüber bewegen sich vier Sprites, welche in Abwechslung die Namen der 11 CBSI-Mitglieder enthalten, in einer rechteckigen Laufbahn durch einen Schwabbeleffekt. Ehrlich gesagt kommt die Sache nicht so gut! Zumal die meisten Namen in einem etwas ärrlichen Schriftzug dargestellt wurden. Die musische Begleitung dieses Parts ist durchaus angemessen. Die leierhafte Mukke von BATTLE VALLEY gibt der Darbietung den richtigen Touch von Müdigkeit. Auf Knopfdruck erscheint der selbe Ekelsprite wieder. Doch diesmal mit einer fetzigen Musik (ROBOCOP) und einer kleinen, abgestuften Laufschrift. Darüber bewegt sich ein gerollter Sprite ("The Newmasters" wörtl. übersetzt: "Die Neumeister"). Wenn die Grafik etwas anspruchsvoller wäre, dann würde es sich um einen sehr aufbauenden Part handeln. Auf Knopfdruck gelangen wir in den Dritten Part! Ein sich schier endlos hin und her bewegender Sprite ("Demo 8") kommt allmählich mittig des Bildschirms zum Stehen. Darunter eröffnet sich dann fast synchron zum Haupteinsatz des Sounds (Venom strikes Back) ein sehr lebhaftes Spritesgetümel bestehend aus "Tom", "Jerry" und ein um die eigene Achse rotierenden "CBSI". Die Angelegenheit paßt besonders gut zur spritzigen Musik. - Nächster Part. Aha, ich erkenne sofort die alte Karmelle von Zynaps. Der Schriftzug ("Tom&Jerry") vor dem Rasterinterrupt erinnert schwach an das Aussehen von Neonröhren. Darunter wieder ein kleiner Sprite mit Northstar-Effekt. In diesem Teil kann man einiges mit den Tasten 1-9 tun, um sich den Rasterinterrupt und den Sprite schmackhafter zu machen. Ich muß sagen, daß die Musik (Zynaps) sehr gut zum Part paßt. Doch nun zum Nächsten. Dieser Part ist den CPC-Treffern des vergangenen Jahres gewidmet. Raster und Schwabbel unspielen den Schriftzug "89 Meetings from the CPC-Scene". Ein paar Sterne (3-Ebenen) und ein krankhaft komisches Raumschiff hinterlaufen die zerrissene Laufschrift, durch welche die Erinnerungen an das Jahr 89 scrollen. Mit den Tasten 1, 2 und 3 kann man zwischen drei nervigen Sounds heruntoggen. (Ich hätte an Eurer Stelle auch keine besseren Mucken für diesen Part genommen, T&J.) Doch nun zum 6. Part. Gleich haben wir's hinter uns. Diesen Part muß ich ganz besonders loben. Die Idee für Greetings and Messages einen eigenen Part zu nehmen, finde ich absolut genial. Derjenige, der sie lesen will, schaut sich die Sache an und ist wahrscheinlich zu genüge befriedigt, und die Freax, welche sich einen Dreck um Texte solcher Art scheren, gehen einfach weiter im Programm. Auch der Part an sich gefällt mir eigentlich sehr

gut. Eine große Laufschrift durch beide Borden mit einem schön gezeichneten Zeichensatz, enthält den Text (Greetings, Messages und eine zusammenfassende Demo- und Loaderbewertung). Als weiteres ein ebenfalls sehr schöner Schriftzug ("GREETINGS") mit Rasterinterrupt und einem genärrlichen Schwabbeleffekt. (In Kombination mit der Musik Nr. 6 ein absolut geniales Zusammenspiel.) Mit den Tasten 1-6 kann man zwischen 6 verschiedenen Sounds wählen. Am oberen Bildrand bewegt sich ein länglicher Sprite ("T&J"), welcher grafisch zur Abwechslung mal relativ gelungen aussieht. Doch nun genug des Lobes. Der nächste und letzte Part hat es eigentlich gar nicht verdient, in einer Demo zu erscheinen. Die Mode 0 - Grafik ist absolut kläglich und einfach. Ein kleiner Sprite ("The End") bewegt sich über den Screen. Soll das ein harmonischer Ausklang sein? Also einen Sonnenuntergang kann man wirklich besser machen.

Fazit: Eine gelungene Demo mit leichten Schwachpunkten. Hätten Tom & Jerry so manche minderwertige Routine rausgelassen und sich auf die besseren Parts beschränkt, dann wäre die Sache noch viel besser zu bewerten gewesen. Mit den Spritelaufbahnen machen die beiden es sich ein wenig zu einfach. Abwechslungsreiche sowie umfangreiche Laufbahnen kosten zwar Zeit und Mühe, sind aber sehr effektiv. Soundmäßig sieht die Sache sehr rosig aus. Sehr viele und zum größten Teil sehr gute Mucken sind enthalten. Meines Erachtens hätten Ihr auch hier nur die Allerbesten nehmen sollen. (In einem Part bis zu 6 Mucken! 1 oder 2 sehr gute hätten doch auch gereicht!)

MCS

Grafik:	3	Text:	3+
Sound:	2+	Stil:	2-
Routinen:	2		

ANZEIGE

SOFTWARE DIREKT AUS ENGLAND

Viele Programme für den CPC sind leider in Deutschland nicht mehr erhältlich. Viele englische und französische Games werden in Deutschland nicht mehr vertrieben, weil es sich scheinbar für die Großhändler wie ARIOILA-SOFT oder auch BONICO nicht mehr lohnt. Um aber trotzdem an neue Programme wie GREAT COURTS von UBI-Soft ranzukommen, haben TOM & JERRY of CBSI die Möglichkeit, direkt über einen englischen Freund in England zu bestellen. Diese Games sind oft noch billiger, als in Deutschland (durch den günstigen Umrechnungskurs).
INFOS, LISTE und alles weitere bei:
**T&J, PLK 034 062 D
6100 DARMSTADT 11**

DADDEL TOP-20

1. (3) BATMAN - The Movie / Ocean
2. (1) Savage / Firebird
3. (2) Weo Le Mans / Imagine
4. (-) Chase HQ / Ocean
5. (-) Power Drift / Activision
6. (-) Great Courts Tennis / Ubi
7. (7) Purple Saturn Day / Ere
8. (9) B.B. Rodeo Games / Tynesoft
9. (6) Dragon Ninja / Ocean
10. (-) The Untouchables / Ocean
11. (-) Toobin' / Tengen-Domark
12. (4) Stormlord / Hewson
13. (-) Carrier Command / Rainbird
14. (-) Knight Force / Titus
15. (-) Strider / US-Gold
16. (18) Silkworm / Virgin Games
17. (20) Dynamite Dux / Activision
18. (10) Netherworld / Hewson
19. (16) Barbarian II / Palace
20. (5) Crazy Cars II / Titus

DADDEL FLOP10

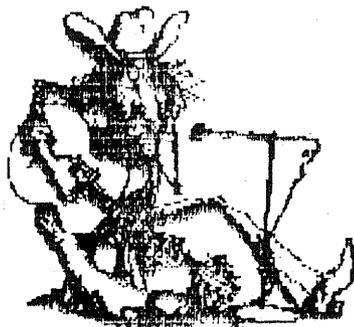
1. (3) Butcher Hill / Gremlin
2. (2) Jaws / Screen 7
3. (1) GI Hero / Firebird
4. (-) Super Tank Simulator / Code Masters
5. (-) Bodo Illgner's Super Soccer Empire
6. (5) Ninja Massacre / Code Mast.
7. (7) Guerilla War / Imagine
8. (4) Soccer Simulator / Code Masters
9. (10) The Train / Electronic Arts
10. (8) Roadblasters / US-Gold



THE FINAL DEMO

von IPS

Hallo Freax und Freunde der Demowelt. Ich habe heute wieder einmal das Vergnügen, die Demostunde der CI einzuleiten. Ich stelle zwar jetzt keinen absoluten Leckerbissen vor, aber immerhin eine Demo, die nicht zu den schlechtesten zu zählen ist.



Der erste Part zeigt zur Einleitung Namen und Programmierer der Demo in einer etwas plumpen Mode 0 Grafik, welche mit einem Inkroller

DEMO TOP-20

1. (1) Remix 1 / New Way Cracking
2. (3) Final Creation / NMC
3. (2) Demo 2 / Merlyn
4. (3) Demo 4 / Thriller
5. (-) Demo 8 / Tom & Jerry
6. (7) Demo 3 / Thriller
7. (4) Demo 7 / MCS
8. (-) Magic Demo 2 / ELMSOFT
9. (8) Sugar Candy Demo / TC/YODA/TH
10. (6) Demo 1 / ESC/KKB

DEMO FLOP10

1. (1) Anti-Juden-Demo / ECS
2. (-) Demo 1 / Overlord
3. (2) Demo 1 / Al Capone
4. (-) Demo 4 / Disk-Killer
5. (-) Intro 4 / CPC-Power
6. (8) Intro / Pirate 007
7. (5) Haegar Demo / 42-Crew
8. (3) Turbo Demo / Uckel Juckel
9. (-) Intro 3 / CPC-Power
10. (6) Paplo Intro 1 / 42-Crew

Boris Becker und Ivan Lendl beim Fallschirmspringen. Als Lendl's Fallschirm nicht aufgeht, prophezeit Becker: "Das wird Dein härtester Aufschlag."

Artist zum Zirkusdirektor: "Ich springe aus 20 Metern Höhe in eine Weinflasche!" Direktor: "Oh, tolle Show! Natürlich ist ein Trick dabei, oder?" Artist: "Klar, ich benutze einen Trick-
MCS

ausgestattet ist. Als musikalische Begleitung läuft die Mukke von Victory Road. Auf Knopfdruck eröffnet sich dann als zweiter Teil ein Punktefeuerwerk, welches von der Anzahl der Punkte her, schon zu den besseren Sachen dieser Art gehört. Leider sieht dieser Part trotzdem etwas blank aus, weil weder Grafik noch Sound die Gelegenheit begleitet. Der nächste Teil sieht hingegen wieder etwas ärmerlicher aus. Eine simple Mode 1 - Grafik mit einer großen Rasterröhre im Hintergrund. Die Röhre ist allerdings nur auf einem Grünmonitor zu genießen. Weshalb ist denn da am Anfang keine Abfrage für Grün- oder Farbmonitor? Nun gut, auf Knopfdruck kann man die Farben des Bildes und den Durchlauf der Röhre dreifach verändern. Hier hat Porky es sich ein bisschen einfach gemacht. Weiter im Text! Der nächste Part besteht lediglich aus einer Spritelaufschrift mit Inkrollen, unter Mitbenutzung des Borders. Keine Musik und auch keine Grafik. Die ganze Demo sieht wirklich ein wenig billig aus, so nackt und ohne alles. Was mir auffällt ist, daß bis jetzt nur im ersten Part eine Mukke zu hören war. Na Ja, machen wir mal weiter. Nanu, keine Reaktion auf das Drücken einer beliebigen Taste. Tja meine Herren: hier kann nur der Joystick helfen. Mit einem kleinen Feuertdruck

B+VG TOP-10

1. BATMAN - The Movie / Ocean
2. Paperboy / Encore
3. Robocop / Ocean
4. Power Drift / Activision
5. Stunt Car Racer / Microprose
6. Ghosts/Goblins / Encore
7. Continental Circus / Virgin
8. Crazy Cars / Hit Squad
9. Short Circuit / Hit Squad
10. Untouchables / Ocean

Hot Sounds!

1. (1) Deflektor
2. (2) Robocop
3. (-) Agent X II
4. (5) Batman - The Movie
5. (4) Weo Le Mans
6. (3) Purple Saturn Day
7. (9) Savage
8. (-) Xenophobe
9. (-) Astro Marine Corps
10. (8) H.A.T.E.

kommt der alte Arnold wieder in Schwung. Aber fragt nicht wie. Eine Hardwareaufschrift über den halben Bildschirm. Und das auch noch einfarbig und mit leichten Fehlern. Das ist doch schon waf, oder? Auch hier leider weder Grafik noch Sound. Aus diesem Part kommt man ebenfalls nur mit dem Fire-Button raus. Schande über Schande. Dieser nächste Teil der Demo ist auch endlich mal wieder was für Aug' und Ohr. Die selbe Musik wie aus dem ersten Teil und ein geschnittenes Mode 2 - Picture (siehe Bild). Darunter eine einfarbige Laufschrift. An dieser Stelle möchte ich auch mal kurz etwas zum Text sagen. Es stehen viele Sachen drin, welche nicht das Geringste mit der CPC-Szene zu tun haben. Die Leute, an die die Messages gerichtet sind, werden sie wahrscheinlich nie lesen, und die Freax aus der Szene interessieren sich nicht dafür. Auch sind alle Texte etwas überschwänglich. Es wird von Leuten erzählt, die eins auf die "Fresse" bekommen sollen, von Mädchen, denen an den Kopf geworfen wird, sie müßten noch viel im Leben lernen, usw. Also textmäßig ist die Sache voll und ganz daneben. Auf Knopfdruck kommt dann der letzte Part, welcher die Demo noch auf eine knappe Durchschnittsgüte bringt. Eine kleine Laufschrift wird von 8 soft bewegten Bällchen umspielt. Die Form der Laufbahn der Bällchen verändert sich im Laufe der Zeit. Doch, die ganze Sache sieht wirklich gut aus. Auch besitzt der Teil eine musikalische Begleitung. Um genauer zu sein sogar zwei. Die beiden OUT-RUN-Tracks untermauern das lebhafteste Geschehen. Ach was haben wir denn da? Die Laufschrift (Fortsetzung nächste Seite!)

(Fortsetzung von Seite 5)
(ca. 8 Bit hoch, mit Inkroller)
schwingt in einer harmonischen Wellenkurve für den Durchlauf eines Textes über den Bildschirm. Nett, nett. Doch an dieser möchte ich doch allmählich zum Ende kommen. Bleibt mir nur noch zu sagen, daß ich auch eine Message in dieser CI für Dich hinterlegt habe, Porykl

MCS

Grafik: 4	Text: 4
Sound: 3-	Stil: 3-
Routinen: 3	



COPY-PARTY

von BMC und TSC

Seit langer Zeit stand ja schon fest, wenn auch nicht ganz, aber zumindest, daß dieses Ereignis irgendwann in diesem Jahr (89) (hoffentlich) noch stattfinden würde. Nun war es endlich so weit. LTP, EXCALIBUR und ich (THRILLER) (Ann. Red. das sind die GOSSIES!!) hatten unsere Sachen gepackt und düsterten ab auf unsere bisher größte Copy-Party. Wir hatten ja schon einige Orgien in diesem Jahr erlebt und waren sehr gespannt, was uns erwarten würde. Kurz vor 3 kamen wir dann schließlich an und wurden schon erwartet. Am Bahnhof warteten KKB und KNS mit ihren Karren und ein paar anderen schon Ange-reisten und warteten auf wohl kommende Gäste. Und schon ging es los mit den Höhepunkten: Nach einiger Zeit entdeckten wir ein seltsam ausgebautes Fahrzeug, das da schon einige Zeit samt Insassen am Straßenrand stand und uns merkwürdig vorkam. FRED von YODA CO-OPERATION, mutig, wie er nun mal ist, befragte die merkwürdigen Gestalten sogleich, wer sie seien und diese fragten "mutig" zurück, ob die Leute von der Party schon da seien. Nach einer ziemlich müden Diskussion, stellt KNS schließlich fest, daß es WURMI, FROG und noch einer der alten Nun-AMIGA-Truppe waren. Sie sollten uns mit ihrem Wagen folgen. Unter Leit- und Steuerung (wenn auch nicht ganz unzufällig) von KNS, ging es mit dem Auto zum Partyort, auf dessen Weg durch ein geschicktes Wendemanöver die Amiga-Loser abgehängt wurden. Nun kamen wir also zu der Backsteinhütte, wohl auch Garage, oder Partyraum genannt, wo auch schon der klassische Teil von MERLYN, MAX und BILBO, MSM, OMEGA, THE SAURIAN, BLACK MOTHER (Die Mutter von BMC), THE PAT, So.Ma., Alex of ESC, MCS und WEEEI, der mir sofort seinen Sound für meine Demo in Form eines ausgedruckten Listings in die Hand drückte, vorhanden waren. Später kam dann noch der Rest. Schließlich ergaben sich zu den eben genannten noch: KNS, 2 Mann von YODA COOPERATION, BLACK MISSION selber, DISC-KILLER, NERVI und SKAR von THE GREAT GECCO, KKB (TOM & CHILLY), ... und wir eben (THE GUILD OF SWAPPERS (THRILLER, LTP und EXCALIBUR))!! Ich flickte dann, nachdem

WEEEI endlich nach langen Bitten und Flehen meinerseits den Sound als File rausgerückt hatte, generiert mein 3. Demo zusammen. Anschließend stellte ich mit BMC den Lader von PERICO DEL-GADO fertig, wobei ich vergaß, das Zeilenschutzprogramm zu löschen (GRR). Inzwischen hatte sich eine Elite-Truppe für die obligatorische COPY-PARTY-DEMO eingefunden, welches die vorangegangenen (5- und 6(0)-Minuten-Demos) übertreffen sollte... na dann mal los! ESC und KKB programmieren wie die Irren, YODA malt und WEEEI komponierte einen hypergeilen DEPECHE MODE-Megamix in 8 Stunden bei einem ohrenbetäubenden Lärm!! Schließlich setzte ich noch die Farben dazu. Doch Dank der Laufschrift und der Zeitprobleme wurde das Demo an diesem Tag noch nicht fertig. Inzwischen kopierten So.Ma. und ein sogenannter INCOGNITO, der seinen Compi netterweise zur Verfügung gestellt hatte, aber trotzdem zumeist nur selber dran saß, wie die wilden (INCOGNITO schaffte 8 Stunden am Stück ohne Pause). Ich testete derweil mit NERVI unter dem Namen TFOIT (THE FOREIGN DEMO TESTING TEAM) die neuen Frankreich-Demos und brachte dann endlich THRILLER DEMO 3 (Applaus!) heraus, das sich sogleich, wenn auch widerwillig, ebenfalls dem NERVI-Test unterziehen mußte (Ann. Red.: Alle Tests der hier genannten Demos wurden nicht veröffentlicht). Aufgrund seines neuen "Steige"-Scrollers programmierte THE SAURIAN auch noch einen Demopart fertig und die erste BMC/TSC-Demo war geboren. Weiterhin baute NERVI immermehr Demos mit dem 50001-Demonaker zusammen und der anwesende MERLYN-Teil erfreute die anwesenden Nicht-MERLYNS mit ein paar Einblicken in die (hoffentlich) bald kommende MERLYN-DEMO III. Inzwischen scheiterten SAURIAN'S Versuche, sein Faß Bier loszuwerden deutlich und die BLACK GULASCHSUPPE wurde anstattdessen geradezu verschlungen (mir brennt's heute noch an der Kehle)!!! So im Wechsel zwischen Nacht und Morgen rafften sich die YODAS auf und fingen an, ihre 30 bisher leeren Disketten vollzukopieren. SKAR versuchte den ganzen Abend, eine neue Rasteroutine fertigzustellen, was ihm aber einfach nicht gelingen wollte. Naja, zumindest hatte er mir ein paar RITTER RUM mitgebracht. Die Hälfte der Truppe hatte längst zum Feiern in den Autos Platz gefunden und gegen halb 8 ungefähr, war BILBO der Erste von Ihnen, der wieder an der Bildfläche erschien. Und wie!! Angetrieben von einem kräftigen Stoß von MAX donnerte er mit voller Wucht in die Glasscheibe. MOIN! Bald stand die Routine für die PARTY-DEMO und die Schaulustigen trafen sich vor BMC's Compi zum fröhlichen Textschreiben ein. Dieser Text, der zum größten Teil aus Fuckings bestand/besteht, motivierte die CPC-Gemeinde zu solchen Lachsalven, daß ich diesen Text heute immer noch mit einem Schal um den Hals (Heiserkeit) schreiben muß. Tja, so langsam düdelten alle nacheinander so ab. Adressen wurden ausgetauscht und so gegen 15.00 Uhr machten auch wir uns auf den Heimweg. Total geschlaucht schafften wir, nach

großen Verabschiedungszeremonie, incl. Fotosession, den Weg zum Bahnhof (dank So.Ma. und seiner Kiste) und schließlich nach Hause. Kurz vor unserer Endstation hatten wir auch noch eine CPC-mäßige Begegnung der 3. Art: Wir stehen da im Waggon und plötzlich kommt da ein altes bekanntes Gesicht samt dazugehörigem Körper grinsend auf uns zu: OLI of C.U.G.! Er kam gerade vom Bund (Der Grund, weshalb er nicht zur Party konnte) und war, genauso wie wir, auf dem Weg nach Hause. Richtig stramm war er in den ersten BUND-Tagen schon geworden. OLI, Du machst Dich!
(Ann. Red.: Die Copyparty fand übrigens im Oktober 89 statt)

THRILLER



KNS + SO.MA.

FIRST INTRO

Es begrüßt uns ein wunderbar sauber programmierter Rasterinterrupt, der nahezu alle Farben auf den Bildschirm bringt und fast, aber nur fast zu aussieht, wie die Entxor/pack-Begleitungen von NEW WAY CRACKING. Nach dieser tollen Einleitung begrüßt uns ein OLDIE BUT GOLDIE-Sound (Glider RIDER), ein wundervoll gemaltes Bild, das sicher von KNACKI-SOFT stammt. (unser Oberzeichner) Dazu eine Mega-Laufschrift (groß, fett und einfach schön) mit einem unwerfend gestalteten Zeichensatz. Nach einigen von Tot-lachen lustigen Englisch-Sätzen, schreiben sie (wohl speziell für ESC, damit's auch jeder versteht) in Deutsch weiter. Der Scrolltext beinhaltet unwerfende Ideen: Messages, Anti-Greetings, Greetings, und, und, und Insgesamt eine Super-Demo mit vielen Neuheiten. Das müßt Ihr Euch einfach mal reinziehen!!!

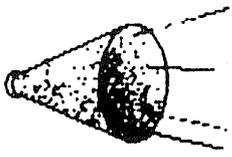
KALLE

Graphix: 1	Text: 1
Sound: 1	Stil: 1
Routinen: 1	

(Ann. Red.: Dieser kleine Test soll vorbeugend gegen allzuvielen Demos mit dem NMC Demonaker sein. Schreibt eure eigenen Demos!!!)

MESSAGE

MCS an TPS: Du klagst in Deiner "Final Demo" an, zuviel Eigenlob in meinen Demos an den Mann gebracht zu haben. Das gebe ich ja zu und ich finde es heute selbst blöd. Allerdings kann ich nicht verstehen, weshalb Du Dich darüber aufregst. Glaubst Du das DU der King bist und fühlst Dich somit herabgesetzt, oder hältst Du Dich für den Hüter aller etw-Grundsätze? Ganz abgesehen davon kannst Du mit Deine Texten auch keine Blumentopf gewinnen!



Die Story

Ja, vielleicht habt' Ihr uns bzw. mich schon wieder vergessen - was ich nicht hoffe! -, aber manche von Euch erinnern sich bestimmt noch an uns! Ich glaube, ich fange mal ganz von vorn an!

Ja, also, zuerstmal waren da so ein paar kleine bescheuerte CPC-Freaks, die haben krampfhaft versucht ihrem CPC etwas Spaß zu entlocken. Dies war gar nicht mal so einfach, denn schließlich war der CPC noch längst nicht so verbreitet, wie z.B. der C 64. Aber wir alten CPC'er waren ja nicht zu bremsen und wollten den 64er-Leuten mal so richtig zeigen, also ran ans Werk. Erstmals ein paar Leute gesucht, die auch eine solche Kiste haben, dann etwas beraten und dann schließlich **Die Copy Warriors** gegründet. Die CW bestanden zuerst nur aus 8 Leuten aus dem heimischen Bereich. Doch dann sind wir auf die Idee gekommen, man könnte ja mal auf eine Anzeige in der PC International antworten. Also gesagt, getan und schon hatten wir Kontakte zu einem anderen Club in den deutschen Bergen! Vorher hatten wir unsere Games ja fast alle gekauft und dann mit dem Doppeltape kopiert, aber nun hatten wir endlich auch einen Lieferanten, der uns gecrackte Discware besorgen konnte. Ja und dann ging's richtig los! Eine Anzeige in die neu entdeckte **AGM** und ab geht die Post. Gleich so um die 100 Zuschriften und mind. 50 Anrufe, über 25 Tauschpartner mit steigender Tendenz. Den neusten Stuff, wo's auf dem Markt gibt, Tauschkontakte ins Ausland - da kommt Freude auf!!! Die Copy Warriors bleiben als Club bestehen und bringen monatlich eine kleine Zeitung raus! Eine Softwarebibliothek wird eröffnet und man kommt ohne Probleme auf fast 40 Mitglieder. Es werden weiterhin Originale gekauft und die Tauschkontakte werden gepflegt. Bald sind wir die größten und rangieren auf den höchsten Plätzen der Charts. Der Umfang der Club-Zeitung steigt rasch auf 8 Seiten in Kleinschrift an. Wir erweitern unsere Kern-Gruppe um ein paar aktive Leute um auch mal was zum Vorzeigen zu bringen. Weihnachten 88 steht vor der Tür und der **AMIGA** auf dem Tisch! Und weil der da schon so steht, fangen wir auch dort an, aktiv zu werden. Die Kontakte auf dem CPC werden immer weniger und es bleiben schließlich nur noch die Allerbesten übrig. Aber man merkt mehr und mehr, daß im **AMIGA** doch sehr viel drinsteckt und vergift das Spielen auf dem guten alten CPC recht schnell. Auch die Kontakte wandern mehr und mehr von mir ab. Der Schwerpunkt auf CPC wandert von mir zu Stefan, der die Sache nochmal so richtig groß aufzieht. Der **AMIGA** wird im **TCW** eingeführt. Die Mitgliederzahl steigt nach einem kleinen Tief wieder an! So, jetzt geht's auf dem **AMI** weiter, doch wir merken schon sehr bald, daß die Szene hier viel härter ist. Also führen wir mehr oder weniger ein kleines Schattendasein. Dann plötzlich kreuzen die Bullen im **TCW**-Lager auf. Zuerst bei unserem Disc-Manager, zwei Tage später auch bei mir! Sie nehmen ein paar unachtsam liegengelassene Discs mit und ziehen wieder ab. Wir stellen die Kontakte für eine Weile ein, nehmen sie dann aber wieder auf.

Und da wir ja die Stärkeren sind gleich wieder mit Vollampf weitergemacht! Die Kontakte nähren sich wieder einem Höhepunkt, drum fragen wir unsere 'Programmer', ob sie sich fitt fühlen, ein kleines Demo zu schreiben. Nach 1-2 Monaten ist das Demo fertig und beinhaltet die Einladung zu einer Copy-Party bei uns in einem Bürgerhaus. Alles wird super geplant, die Demo war nicht übel und es wollen 'ne Menge Leute kommen. Also auf geht's zum Ereignis des Jahres!!! Dann einen Tag bevor die Party steigen soll kreuzen bei mir die Bullen erneut auf. Mit zig Leuten wird der Compiroom durchsucht, alle Discs und die Compis werden mitgenommen.

ENDSTATION!!!

Party fällt aus, ich bekomme 'nen riesen Krach - **WELTUNTERGANGSSTIMMUNG!**

Wir waren unachtsam beim verschicken der Einladungen und die Bullen hatten eine unserer Einladungen (die gar nicht für sie bestimmt war!!!) bekommen. So!! Wieder Sendepause. Bei mir geht gar nichts mehr! Nach 4 Wochen bekommen wir die Compis wieder zurück, aber die Discs müssen noch da bleiben. Dann Anfang Dezember Großrazzia bei Stefan und noch einem Freak. Stefan wollte gerade mit dem Swappen aufzuhören, da es ihm allein keinen Spaß mehr machte. Er wollte sich auch 'nen **AMIGA** kaufen. Tja, die Bullen waren schneller. Sie entkamen mit ca. 225 Discs! Nun stehen wir wieder ganz unten. Stefan und ich, wir werden uns vom CPC-Bereich zurückziehen, die anderen wollen weitermachen! Aber keine Angst, einen CPC haben wir immernoch beide in der Bude stehen, drum würden wir uns auch freuen, wenn man uns ab und an mal eine nette Demo schicken würde!

Ach ja, das Ende von der Story wollt Ihr ja sicher auch noch hören, oder ??? **IHR MUßT!!!** Ja, also am Montag hatten drei Leute einen Termin beim Gericht! Wer die drei waren könnt Ihr Euch wohl denken. Aber Ihr wollt wissen, wie's ausgegangen ist!!! Dann sag' ichs Euch (bleibt aber unter uns, gell!!!)

Wir hatten einen Termin zur 'Ermahnung'. Dort schnautzte uns eine Richterin ganz doll runter und sagte uns, sie werde das Verfahren einstellen und wir müßten 10 Sozialstunden abarbeiten. Die Disketten sollen angeblich vernichtet werden! Allerdings sagte man uns auch, daß wir beim nächsten mal mit einem Prozeß und einer Vorstrafe rechnen müßten! Noch 500 DM Anwaltskosten und das war's!

Im März wollen wir einen neuen Club eröffnen! Sein Name ist **Phönix**! Er soll in erster Linie für den **AMIGA** sein, aber auch der CPC soll vertreten sein! Also Leute, wann Ihr den CPC noch 'ne Weile am Leben erhalten wollt, dann macht mit beim **Phönix**. Wir brauchen jeden Mitarbeiter und viele Mitglieder! Dies gilt auch für den **AMIGA**! Also, worauf wartet Ihr?? Macht mit!!! Hott Euch **INFOS** von uns! Aber noch eins! Der **Phönix** wird ein 100% legaler Club, der Softwaremäßig 'nur' mir hochwertiger PD-Software dienen wird! Aber jetzt reicht's!

Bye yours **BERBA** of **TCW**

1040 STE Review

WOHH, bald ist es soweit. In der X-ten Ausgabe der CI wird eine ATARI ST Ecke eingerichtet (Anm. d. Red: Hier ist sie schon, wir über-treffen uns ja wieder selber, in der Geschwindigkeit... oder so). Als Einstimmung auf kommendes wer-de ich euch in dieser Ausgabe das neueste Produkt aus dem Hause ATARI, unter dem Motto STarkes noch STerker, vorstellen. Ersteinmal ist zu sagen, daß der ATARI 1040 STE der direkte Nach-folger des ATARI 1040 ST, STF und STFM ist. Was im Klartext heißt, bei der Entwicklung wurde darauf ge-achtet, die vollständige Kompatibi-lität zu den älteren ST's aufrecht zu erhalten, um auch weiterhin die mehr als reichlich vorhandene Software benutzen zu können. Laut ATARI Corporation und ST COMPUTER ist der STE zu 99,9% kompatibel. Probleme treten nur bei unsauberer Programmierung (noch kein Beispiel bekannt) und sogenannten Bordeneliminierungen (UNION-Demo und einige Loader) auf.

Achtung! Folgender Abschnitt ist besonders für alle AMIGA-Lamer unter euch sehr wichtig, die pau-senlos vom tollen SOUND und den vielen FARBEN ihres AMIGA's schwär-men. Der STE verfügt nämlich auch über eine Farbpalette von 4096 Farbtönen, die sich (wie bekannt sein dürfte) aus ROT-, GRÜN- und BLAUanteilen zusammensetzen. Wie kommt's, werden sich einige fragen, zu dieser Farbenpracht? Ganz ein-fach. Beim alten ST besteht jeder Farbanteil aus 3 Bit; ergibt also 8 Kombination, sprich (8*8*8) 512 Farbtöne. In weiser Voraussicht hatte ATARI ein viertes Bit für Er-weiterungen unbenutzt gelassen. Somit sind beim STE jetzt die Farb-anteile auf insgesamt 4 Bit erwei-tert worden. Dies hat demnach zur Folge, daß (16*16*16) 4096 Farben stehen. Um allerdings die hochge-priesene Kompatibilität zu ST zu erhalten, mußte die Bitwertigkeit geändert werden, indem das nie-drigste Bit vor das höchste ge-stellt wurde (00321). So ist gewähr-leistet, daß Karminrot ST gleich Karminrot STE ist.

Außerdem wurden neue Hardware-register geschaffen, die ab sofort auch ein hardwaremäßiges horizon-tales & vertikales Scrollen ermög-lichen.

(Kleiner Einschub: Der AMIGA erlei-digt dieses Problem mit sogenann-ten Playfields. Es handelt sich hierbei um nichts anderes als Bit-planes, die größer als der tatsäch-liche Bildschirm sind. Somit ist es möglich, nur einen bestimmten Be-reich des Playfields auf dem Moni-tor auszugeben und durch Positi-onsverschiebungen ein Scrollen

vorzutäuschen.)

Ungefähr dasselbe wird mit dem neuen Revisier-LINEWID erreicht.

Zu einer guten Grafik gehören mit Sicherheit auch gute Mücken! Dieser Arbeit übernimmt der 8-BIT-PCM-Soundprozessor, dessen Muzak über DMA abgespielt wird, so daß keine wertvolle Rechenzeit verschwendet wird. Letztendlich wird der ATARI STE-Sound mindestens so gut sein wie der AMIGA-Sound, wenn nicht noch besser, da es sich um CD Qualität handelt! Übrigens ist der gute alte YAMAHA AY-3-8912 (nämlich auch im CPC vor-handen) auch weiterhin tätig, um die viel erwähnte Kompatibilität zu si-chern.

Was ist sonst alles neu am ATARI 1040 STE? Klar, der MC 68k Prozessor (Taktfrequenz 8 MHz) ist (natürlich) noch tätig! Wobei der AMIGA übrigens nur mit losigen 7,14 MHz getaktet ist. Zusätzlich wurde der STE mit BLITTER, HF-MODULATOR (schon eingebaut!), 4 SIMM BANKEN (zum leichten Aufrüsten bzw. Aufstecken auf maximal 4 MB), 6 Joystickbuchsen (fun for everyone!), Stereo-Cynch-Buchsen (für die Stereolanlage) und dem neuesten TOS 1.6 bestückt. Auch das MIDI-Interface ist natürlich weiterhin vorhanden.

TOS 1.6 klingt vielleicht etwas verwun-derlich? Natürlich, wenn überhaupt, kennt ihr nur das neue 'Rainbow-TOS 1.4, mit dem man den ST wirksam auf-frischen kann.

Eigentlich dürfte es klar sein, daß man bei so vielen Änderungen neue Funkti-onen und X-BIOS Befehle benötigt. Die 1.6 Version ist speziell für den STE entwickelt worden und enthält demzu-folge alle notwendigen Erweiterungen sowie das oben erwähnte 'Rainbow-TOS'.

Ach ja, allen falschen Gerüchten zum Trotz kostet der ATARI STE + Mono-chrommonitor SM124 (70 Hz!) ca. 1444 DM und nicht 1400 DM (ohne Monitor!), wie von Happy-Commodore wieder-mal fälschlicherweise verbreitet wurde.

Nachwort: Wem der Artikel nicht ob-jektiv genug war, der soll sich in der nächsten CI beschweren.

FREDDY / YODA COOPERATION

IMPRESSUM ATARI TEIL

HERAUSGEBER: WEEE!
LAYOUT: WEEE! (Wer sonst?)
Redakteure: YODA COOPERATION,
THE COOL, WEEE!

Service: CI ATARI TEIL
PLK 090485 A
3420 HERZBERG

VORSCHAU - Wie schließe ich meine vortex/Dobbertin Floppy an den ST an

GAMES

Hier sitze ich nun vor meinem STE) und in den ewigen Bytegrün-en schlummert FIRST WORD PLUS. In Anbetracht dessen, daß immer mehr CPC-Freax sich einen STE) dazukaufen (die Betonung liegt auf DAZUKAUFEN, nicht eintau-schen, denn ein CPC muß bekannt-lich immer in greifbarer Nähe sein!), habe ich mir gedacht, daß ich in jeder Ausgabe die besten 3 Spiele teste, die seit der letzten CI auf dem ST rausgekommen sind! Na dann also los. Das erste Spiel im Trio ist:

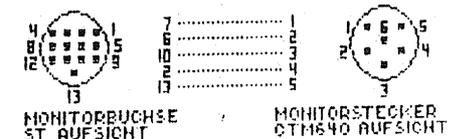
CHAMBERS OF SHAOLIN
Hersteller: THALION, Cracker: The Medway Boys

Thaolin setzt sich bekannterma-ßen zum Großteil aus der früher-sehr bekannten ST-Crackergrup-pe TEX zusammen. Das merkt man auch dem Spiel an, denn mit Ra-stern, Schwabblern, Sprites usw. wird nicht gegeizt! Zuerst muß man seinen Kämpfer in den 6 Kam-mern der Shaolin zu einem Karate-kämpfer heranbilden. Jenachdem, wie man in diesen Kammern abge-schnitten hat, kann man bestimm-te Schläge im Spiel später aus-führen oder auch nicht!

Nach den Kammern geht's dann endlich um's Kämpfen. Es müssen 4 Kämpfer besiegt werden, bevor man noch einem Drachen zeigen muß, wo es langgeht. Es kann na-türlich auch zu zweit gespielt werden (dann macht's erst so richtig Spaß, wer hat nu' den bes-seren Kämpfer usw.). Untermalt wird alles von wirklich für ST-Verhältnisse (ich sage ST-Ver-hältnisse, nicht STE-Verhältnisse (HOE, HOE)) hervorragend digitalisierten Sounds. Die Grafik ist auch mit viel Liebe zum Detail ge-zeichnet! Nun aber die abschlies-sende Wertung: Grafik.2 Sound.2+ Spielidee.2+ Motivation.2+ Preis/Leistungsverhältnis.2

ATARI HARDWARE TIPS

Wer einmal mit dem SM124 gearbei-tet hat (MIDI-Soft und übrige Anwender), der gibt ihn so schnell nicht wieder her. Für Games und Demos braucht sich allerdings nie-mand einen teuren Farbmonitor zu kaufen, man schließt einfach sei-nen CTM 640/644 vom CPC an!



MONITORBUCHSE ST AUFSICHT MONITORSTECKER CTM640 AUFSICHT

Da im CTM kein Lautsprecher ein-gebaut ist benötigt man einen ex-ternen Verstärker. Der Anschluß erfolgt beim ST über Pin 1 und 13, beim STE über die Cynchbuchsen.

Das zweite Spiel im Bunde ist: DOGS OF WAR

Hersteller: Elite, Cracker: Snake of The Replicants
 Leute, es kann wieder nach altbekannter Ikari Warriors Manier - ups, diesen Namen darf ich gar nicht aussprechen, ist ja indizient! also - Manier geballert werden. Ihr müßt in die bekannten Krisenherde der Welt und dort mehr oder minder schwere Aufträge erfüllen, wofür ihr natürlich Kohle bekommt. Die Hälfte davon gibts vor und den Rest nach Erfüllung der Aufgabe. Das braucht man auch, denn bevor es losgeht, wird man sich erstmal mit Waffen und Munition eindecken. Von einer Browning über eine Kalashnikow bis hin zum Flammenwerfer und der Panzerfaust ist wirklich alles vorhanden! Im eigentlichen Spiel wird abwechselungsweise vertikal und horizontal gescrollt. Die Grafik kann man als Mittelmaß bezeichnen, der Sound besteht zum großen Teil aus digitalisierten Schreien und Geräuschen. Aber das Spiel bringt einfach Fun - vor allem zu zweit!
 Nun die Bewertung: Grafik.3
 Sound.3 Spielidee.3 Motivation.2+
 Preis/Leistungsverhältnis.2

GREAT COURTS

Hersteller: Blue Byte, Cracker: The Marvellous V.8
 Endlich mal wieder ein antändiges Progy aus deutschen Landen. Diese Tennissimulation ist wirklich die beste, die ich bisher auf einem ST gesehen habe! Man sieht den Centre Court von hinten, d.h. seinen eigenen Spieler sieht man im Vordergrund, und der Gegner ist im Hintergrund auszumachen! Das bleibt auch immer so, d.h. die Seiten werden nicht gewechselt, außer im 2-Spieler-Mode. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber gut. Der Ball verändert seine Flugbahn, je nachdem, wie man zum Ball steht und wo man ihn getroffen hat. Diese Feinheiten kann man, oder soll ich sagen: sollte man aber unbedingt an der Ballmaschine probieren! Es existieren 3 Schwierigkeitsstufen, wovon der erste ziemlich lächerlich ist, die anderen zwei aber ganz schön anspruchsvoll! Ziel des Spieles ist es, den Grand Slam zu gewinnen (für alle Nicht-Tennisspieler: Grand Slam=Gewinn der Turniere in Australien, Frankreich, England und den USA) und erster der Welt-rangliste zu werden! Die Grafik ist guter Durchschnitt, wogegen der Sound aber ziemlich beschissen klingt!
 Nun also die Wertung: Grafik.2-3,
 Sound.3-4, Spielidee.Tennis halt,
 Motivation.2+, Preis/Leistung.2

So, das war's fürs erste Mal. Ich hoffe, es war einigermaßen interessant und informativ! Ich werde mir jetzt nochmal 'ne Round Great Courts reinziehen. (Ich muß in Australien gewinnen, ich mu...)

The Cool

FRAGEBOGEN AUSWERTUNG

Nun ist es endlich soweit: Wir veröffentlichen die interessantesten Ergebnisse unserer Fragebogen-Aktion. Die Auswertung der beliebtesten Redakteure haben wir vorsichtshalber weggelassen, da diese unter Umständen zu Anti-Demos und Killer-Uhren führen könnte. **WEEE!**

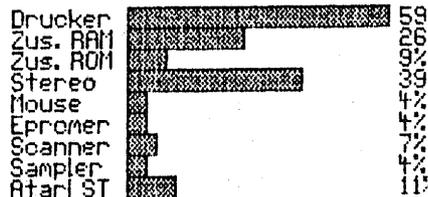
Verteilung der Computertypen:



Monitors:

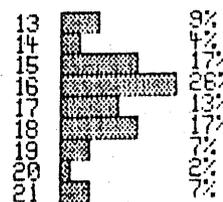


Peripherie der CPC-Besitzer:



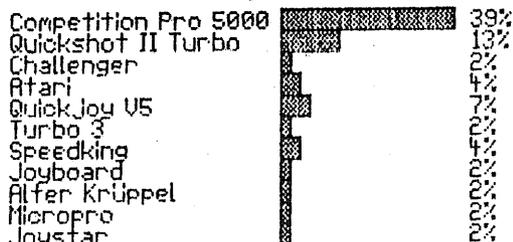
Ihr braucht euch gar nicht zu wundern, wenn viele C64-Freaks immer noch über den so unheimlich miesen CPC-Sound meckern: Bei 60% aller CPCs kommt er nämlich immer noch aus der

Durchschnittsalter der CI-Leser:

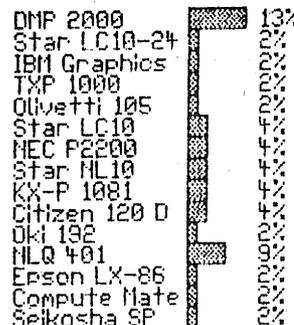


eingebauten Lautsprecher-Mutation!

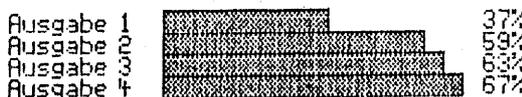
Die beliebtesten Joysticks:



Drucker am CPC:

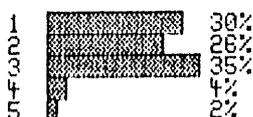


Bekanntheitsgrad den bisherigen CIs:

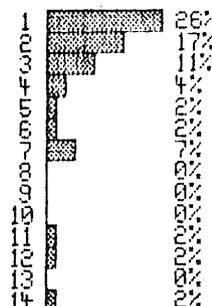


FLIEGT EIN KUCKUCK ÜBER'S MEER UND TRIFFT EINEN HAI. SAGT DER HAI: 'KUCK-KUCK!' SAGT DER KUCKUCK: 'HI!'

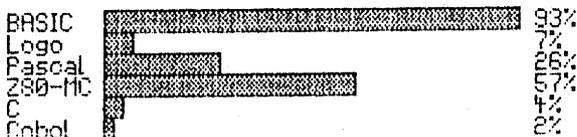
Wieviele Personen lesen an einer CI?



Wieviele Demos schreibt Jeder CPC-Freak?

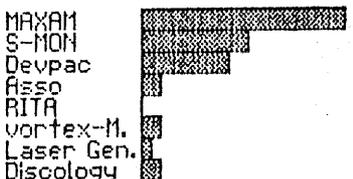


Programmierfähigkeiten:



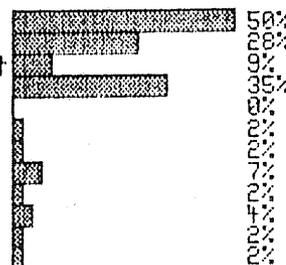
Etwas ist am C64 besser als am CPC: Man kommt gar nicht erst auf die Idee, Demos in BASIC zu schreiben...

Die beliebtesten Monitore/Ass.:

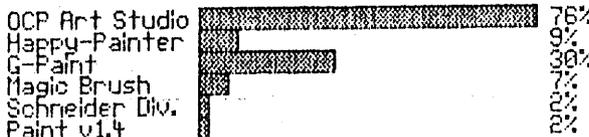


- Tasword
- Wordstar
- Proword/text
- Context
- Pyraedy
- Maxam Editor
- Multitext
- Starwriter
- USI Word
- Texpack
- X Word
- Textomat

Die beliebtesten Textverarbeitungen:



Die beliebtesten Mal/Zeichenprogramme:



Nicht vergessen:
CeBIT '90
 Treffen am 24. 3.

KLEINANZEIGEN

Suche noch Swapper, die wenigstens ein bisschen aktuell sind! Auch Anfänger! QTCD of CAB, Postfach 1366, 8962 Pfronten.

Wir suchen für unsere Demos noch Sounds, die sich mit Laser-Basic vertragen! Wer kann helfen, oder hat Lust, uns ein paar Tips zu geben. Schreibt an die Redaktion. GROUP ATOM

Ich suche noch ein paar Swapp-friends! Habt Ihr Interesse, dann schreibt an die CI-Redaktion! ATOM

Ich würde gerne mit Tom & Jerry, BBC und Porky sowie mit ZORRO in Kontakt treten! Wenn Ihr Lust habt, meldet Euch bei der CI-Redaktion! CFG of ATOM

Suche Tauschpartner auf 3" und 5 1/4" (VDOS+AMSDOS). Habe zur Zeit ca. 330 Games. Zum Beispiel Imp. Mission II, Lizenz zum Töten... THUNDERBIRD, PLK 160 397 E, 7100 Heilbronn.

Wer treibt in der Ecke Heilbronn sein Unwesen? Vielleicht könnte man sich mal treffen? Bin automatisch mobil! Bräuchte Nachhilfe in Cracken, Demo-writen, ... 07138/8202 T'BIRD

Suche Original (Disk) oder CPC 464 Version von Robocop und Rambo 3. Außerdem gesucht: Swap-Partners. Habe über 900 Games und immer das neuste. Pascal Rohrbach, Lyss-Str. 55, CH-2560 Nidau / Schweiz. Greetings von WARLOCK an: SJC, Asterix, TMP, T&J, BMC, all of CBSI and ICO und alle meine Swapp-Freunde.

Suche: MP2, UB 50,- DM oder Tausch gegen 10 gebrauchte Maxell 3"-Leerdisk (auf Wunsch auch nicht leer). Angebote an: Mark Lebus, Mergenthalerweg 25, 3000 Hannover 81

Verkaufe Originalgames (nur Disks): XARO, THE DEVILS CROWN und BRAVE-STARR für je 12 DM. LAST NINJA 2, PLATOON, THE EDDOLON und STIFF-LIP & CO. für je 15 DM sowie DAS SOFTWARE-EXPERIMENT (DMV) für 25 DM. Zusätzlich Portokosten! Andreas Wüllner, Karkweg 18, 2190 Cuxhaven 13.

Habe meine Systemdisc zur Vortex Disc-Station für CPC 6128 aus Versehen formatiert. Wer hat diese Diskette für F-1 (6128/664)? Bitte melden unter 07144/37935. Komme für Unkosten auf Geiersoft

Suche Tauschpartner auf 3" und 5 1/4" 2 x 40 Tracks. Weiter suche ich noch Grafikprogramme für Fischer-Plotter. Karl Umgeher, Malborghetg. 33/37, A-1100 Wien Österreich.

CI-EFROM-Service! Brennen, kopieren, Programm-Erstellung. Wir haben fast alles!!! Z.B. Maxam, Utopia, Protext, X-DDOS, VDOS 2.!! Schreibt an die Redaktion!!!

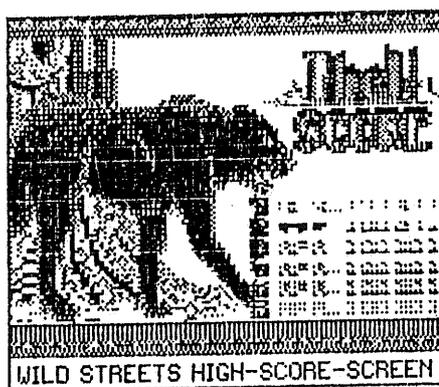
ANTJE, I got over it! Girls! Thriller comes!

SEITE 10



WILD STREETS von TITUS

Also da isses nun, daß neue von den Franzosen, von denen wir bis jetzt immer nur Gutes gesehen haben. Deshalb teste ich auch das Original, welches ich mir gegnapscht habe. Erst mal kurz zur Story: Die ganze Handlung spielt sich im New York der Zukunft ab. Die Hälfte der Stadt besteht nur noch aus alten, halb verfallenen Ruinen und notdürftig zusammengegeschusterten Hütten. Dort treiben die finsternen Wesen, Skins und andere Typen ihr Unwesen. Im anderen Teil der Stadt sitzen Drogenbosse, Waffenhändler und andere sogenannte Geschäftsleute umgeben von Luxus in ihre Villen und machen riesige Geschäfte. Die Stadt ist außer Kontrolle und der CIA versucht mit John Stevens und seinen Leuten die Lage wieder unter Kontrolle zu bringen. Dieser wird allerdings von irgendwelchen Drogenbossen entführt. Nun tretet Ihr ins Geschehen. Ihr sollt nämlich John Stevens aus den Händen seiner Widersacher befreien. Nun zum eigentlichen Spiel. Nach dem Starten werde ich erst mal von einem WAHNSINNS-FULLSCREEN-Ladebild begrüßt. (FULLSCREEN = Bild unter Mitbenutzung des gesamten Bildschirms) Dieses Piccy ist wirklich erste Sahne. Wenn das so weitergeht, dann würden wir mal wieder einen Hit testen. Im Spiel angekommen sehe ich die als hübsche Hintergrundgrafik dargestellten Häuser der Mafiosi. Es gibt kein Menü, man ist nach dem Ende des Ladevorgangs direkt im Spiel. Während des ganzen Spieles wird man übrigens unentwegt von einem schwarzen Panther begleitet. Dieser ist darauf abgerichtet, Dich zu verteidigen. (Sozusagen ein schwarzer (Section) Jaguar, gell!) Nun geht die Jagd aber endlich los. Bepackt mit meiner Kraft, dem schwarzen Panther und einer 357er Magnum mit sechs Schuß geht es den warteten Aufgaben entgegen. Nun ja, nun kommt das erste Manko. Die Animation ist nicht gerade allererste (saure) Sahne. Was soll's, sehen wir eben, was noch zu kommt.



Also Joystick nach rechts und kill'em. Und da, was ist das? Kein Scrolling?? Tatsache, der Bildschirm klappt nur um. Ist das zu fassen. TITUS kann's doch (TITAN). Aber was soll's. Der Sound ist diesmal nicht digitalisiert, aber trotzdem gut, obwohl er nach

einer gewissen Zeit doch auf die Nerven geht. Neben einem Sound während des Spieles existiert noch einer beim HIGH-SCORE-Screen. Leider ist das Spiel selber viel zu einfach. Schon beim ersten Spiel bin ich ohne Probleme bis in Level 4 gekommen (natürlich ohne Trainner oder Cheat-Mode). Da es nur 5 derer gibt, könnt Ihr Euch sicher schon denken, in welcher Region die Motivation anzusetzen ist. Nach jeden Level gibt es noch mal ein super OVERSCAN-Picture. Dargestellt ist dort im Großformat unser Held (James Taylor und sein schwarzer Panther). Die Sache mit dem FULL-SCREEN haben die Franzosen wirklich raus. (Das sieht man auch an vielen wirklich guten französischen Demos, die die letzte Zeit erschienen sind.) So plätschert das Spiel also Level für Level vor sich hin. Am Ende eines Levels bekommt man es dann mit den zwei Anführern der gerade angreifenden Gang zu tun. Auf diese haut und schießt man so lange drauf, bis ihnen die Energie ausgeht. Danach gelangt man in den nächsten Level, die sich voneinander kaum unterscheiden und auch kaum schwerer werden. Schon nach dem zweiten Mal ist es eigentlich kein Problem mehr, John Stevens zu befreien und ihn zum Hubschrauber zu bringen. Fazit: Die Grafik und der Sound sind wirklich allererster Güte. Was sie Franzosen so alles aus dem CPC rausholen kann sich sehen lassen. Das Game kann man man aber sonst total vergessen. Fünfzig Märker für'n Grafik- und Sound-Demo auf dem CPC kann man besser anlegen.

KNS/BMC

Grafik:	1-	Motivation:	4
Animation:	3	Spielidee:	4
Sound:	2	Preis/Leist.:	4



COPY-PADDY DEMO

von SJC, MCS, KNS, T&J und KREATOR

Vor einigen Wochen war ich zu einer Party (Paddy) wieder mal bei TOM & JERRY eingeladen, die ich aber absagen mußte, da ich erkältet war; zur Rettung aller CPC-Demo-Freaks und Laufschriften-Leser, denn sonst wäre der Text der dort entstandenen Demo sicher noch kränker geworden, als er ohnehin schon ist. Nun ja... in dieser besagten Demo gibt es 2 Parts, der erste TOM & JERRY-like mit dem typischen MCS-Styling: Viele kleine Sprites ergeben die Namen derer, die das ganze verbrochen (erbrochen?) haben, und kreisen um ein nettes Picture und dazu ein Scrolling, das -ach her-Jeh- Tom schon wieder auseinandergezogen hat. Das ganze ist ein wenig einfalllos, sieht aber (Fortsetzung auf Seite 11)

(Fortsetzung von Seite 10)
aufgrund der nicht so schlechten
Grafik trotzdem noch ganz gut
aus.

Im 2. Part ist dann ein megaapoca-
lyptisches MCS-Bild zu sehen (auf-
grund KREATOR's Aussagen hat er
wirklich Stunden daran gemalt...
verständlicherweise!), ein Scrolling,
das geschwabspiegelt (Ja! Schaut's
Euch doch selber an) und von einem
ganz gut abgestuften Raster
durchzogen wird. Der - wieder mal
TOM & JERRY-typische - an den
Wänden anstossende (Aua!) Sprite
schwabbt fehlerhafterweise sogar
noch mit. Der Part wäre bis auf die
wirklich sehr gute Grafik ja nix be-
sonderes, wenn der GIGA-SCHWACH-
SINNIGE Text nicht wäre. Ehrlich,
ich hab' ja auch schon 'ne Menge
Blödsinn geschrieben (CI-03), aber
sowas... und dann dieser eingebaute
System-Error, (Aufgrund eines an-
geblieben Wassereintriches im
Soundchip uckel-ruckelt es plötz-
lich nur noch so dahin...) der wirk-
lich jeden Käse übertrifft. Im
Großen und Ganzen allerdings so
ziemlich die beste Copy-Party-Demo
bis jetzt, was nicht zuletzt wohl
auch an der wirklich guten Grafik
im 2. Part und dem Mega-Unsinn
liegt.

THRILLER

Grafik:	1-3	Text:	1-2
Sounds:	1	Stil:	2-3
Routinen:	3		

Ein Skelett kommt zum Arzt. Der
mustert das Skelett und sagt dann
mit saurer Miene: "Sie kommen aber
spät."

Eine Schwester läuft im Kranken-
haus den Flur entlang und ruft:
"Herr Chefarzt, Herr Chefarzt,
soben ist der Simulant aus Zimmer
17 gestorben."



LESERFRAGEN

Wer dem Nervenzusammenbruch na-
he ist, sollte uns schreiben! Wer
eine noch offene Frage entdeckt
und merkt, daß er jemand vor dem
Nervenzusammenbruch bewahren
kann, auch!

FRAGE

- a) Wie gibt man eine Annonce auf?
b) Wie bestellt man die CI wieder ab?

ANTWORT

- a) Einfach den Kleinanzeigentext
oder Bericht an uns schicken.
b) Abo auslaufen lassen und CI
nicht nachbestellen oder kurzen
Brief an die Redaktion.

ANTWORT

zur Frage von ORS in CI-05 von
THUNDERBIRD:

1. AMSTAR & CPC
Adresse: Editions Soracom
La Haie de Dan, 35170 Bruz
(Kosten: 315 F (Eurocheque))
2. Micro News (wie ASM)
3. AMSTRAD Cent Pour Cent

Adresse: MEDIA SYSTEME EDITION
53 Av. Lenine
94250 Gentilly
Kosten: (231 F für Jahresabo
außerhalb von Frankreich)

FRAGE

WARLOCK: Kann man eigentlich als Nicht-
redakteur Spiele testen und dann den
Bericht an Euch schicken?? Sozusagen
als freier Mitarbeiter.

ANTWORT (KNS)

Natürlich kann jeder der Lust hat,
uns Testberichte schicken. Es kann
allerdings nicht alles wegen der Viel-
zahl der Einsendungen veröffentlicht
werden.

FRAGE

Diverse Leute: Wie kann man an die in
Eurem Heft getesteten Demos heran-
kommen?

ANTWORT (Red.)

Ab jetzt besteht die Möglichkeit, sich
die getesteten Demos über uns zu be-
ziehen. Näheres im Heft!



AMSTRAD-NEWS

Neue CPC's geplant

Die Firma Amstrad plant noch in diesem
Jahr drei weitere CPCs, incl. einer rei-
nen Spielekonsole, zumindest in Eng-
land zu veröffentlichen. Dies ist kein
Witz! Als Erscheinungstermin für den
erweiterten CPC ist der September
geplant. Neben der Konsole werden
der CPC 464 Plus sowie der CPC 6128
Plus erscheinen. Die Maschinen sollen
nach Angaben von Amstrad-Boss Alan
Sugar technisch stark verbessert
worden sein. So verfügen die Maschinen
über einen schnelleren Prozessor,
Hardware-Scrolling und Sprites (wie
beim 6ter, endlich kein Ruckelscrolling
mehr!), einer erweiterten Farbpalette
und einen 6-Kanal Stereo-Sound. Ein
Riesenvorteil dieser Maschinen ist, daß
sie trotz der gravierenden techni-
schen Änderungen noch kompatibel zu
den alten CPC Modellen sind. Das heißt,
das so gut wie alle bis jetzt erschie-
nenen Programme auf diesen Maschinen
laufen werden. Umgekehrt wird das
natürlich nicht der Fall sein (Ver-
gleich: Atari ST -> Atari STE). Erschei-
nen wird für die CPCs dann auch Modul-
Software (ähnlich der der Spielekon-
solen wie z.B. von SEGA). Diese Module
laufen natürlich nicht nur auf der
CPC-Konsole, sondern auch auf den
CPC-Plus Maschinen. Diese sollen in
England zwischen 20 und 30 Pfund (60
bis 90 DM) kosten. Die eigentliche Kon-
sole soll für 100 Pfund (ca. 300 DM)
angeboten werden. Für die CPC-Plus
Maschinen ist noch kein Preis bekannt.
Inwieweit die neuen CPCs in Deutsch-
land angeboten werden, ist ebenfalls
noch nicht bekannt. Auf Software-
Probleme wird der CPC auf Jeden Fall
nicht stoßen. Sobald wir weitere In-
formationen über diese Maschinen ha-
ben, werden wir natürlich darüber ber-
ichten.

KNS

MTI blubbt nicht nur, er zischelt auch!

"Superspruch": Go into box an fuck
the cops!

KALLE



AKTUELLES

Teil 2

Kurz nach Redaktionsschluß sind
noch die neue C&UG und die ACE
erschienen. Wir haben uns des-
halb entschlossen, noch in dieser
Aushabe von einigen interessan-
ten Neuerscheinungen zu berich-
ten.

Los geht's bei US-Gold. CRACKDOWN
heißt das neue Werk, daß GAUNT-
LET verdammt ähnlich sieht. Die-
ses Game besitzt gute Grafik und
Sound sowie eine 2-Spieler-Option
(zumindest die 6ter-Version).
Laut C&UG soll auch die CPC-Fas-
sung sehr gut sein. Außerdem
erscheint im April E-MOTION (das
"E" steht für Einstein).

HEAVY METAL von ACCESS Soft-
ware wird in Deutschland wohl nie
erscheinen, denn bei diesem
Kriegsspiel-Simulator befindet
sich auf der Rückseite der 8-Bit-
Disk als Zugabe das hierzulande
indizierte Game BEACH HEAD von
US-Gold.

Mit CROSSBOW THE LEGEND OF WIL-
LIAM TELL von SCREEN 7 kommt
wieder mal ein mittelmäßiges Game
auf den Markt, Grafik und Sound
dieses im Mittelalter spielenden
Acarde-Adventures liegen noch
im Rahmen.

Weiter bei GRANDSLAM. Die ST und
Speccy-Versionen von SPACE HAR-
RIER II erschienen. Das Game ist
grafisch und soundmäßig gut ge-
lungen, hat aber ein großes Pro-
blem. Es unterscheidet sich näm-
lich kaum von Elite-Vorgänger
SPACE HARRIER, das schon 1986
rausgebracht wurde. Wenn man
bedenkt, daß es dieses Game als
Billigspiel für 10 DM gibt, so ist
doch zu überlegen, ob man sich
das Neue überhaupt holt. Wenn
man den Vorgänger sowieso schon
hat, rentiert sich die Investition
überhaupt nicht. Die CPC Version
des Vorgängers von Elite ist bei
den 8-Bitern die Beste!

Bei TITUS gibt's auch wieder was
neues. DARK CENTURY heißt das
auf dem ST eher schlechte Action
Game, das uns in das Jahr 2250
führt. Die AMIGA-Version war gar
ein ASM-Flop. Da die Programmie-
rer von TITUS aber wissen, wie
man einen AMSTRAD zu programmi-
eren hat, muß man abwarten.
Von Domark gibt's im April KLAX,
ein TETRIS-ähnliches Acarde-Game.
Bei ENIGMA erscheint im April DE-
FENDERS OF THE EARTH.

Von PLAYERS PREMIER gibt's jetzt
JOE BLADE III. Gegenüber seinen
Vorgängern hat sich nicht viel
geändert. Das selbe Spielprinzip,
netter Sound und gute Grafik.
Ein Spiel, daß die Ausgabe von 10
Märkern auf jeden Fall gerech-
tfertigt, wenn man noch nicht ei-
nen der Vorgänger besitzt.

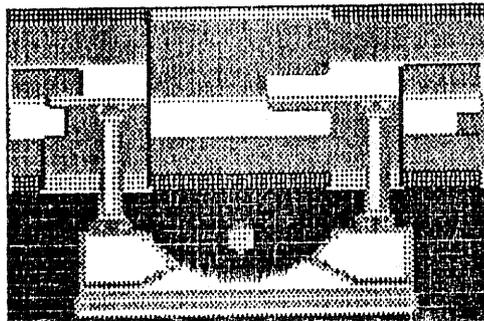
CHASE H.Q. von OCEAN wurde in der
C&UG mit 97 % getestet. Es ist so-
mit das Beste AMSTRAD-GAME seit
langem.

Soweit unsere kurze Zusammenstel-
lung neuer CPC-Software. KNS



FCC-DEMO 1

Die FCC-Demo 1 besteht zum größten Teil aus einfachen, etwas exotischen Grafiken und ebenso einfachen althergebrachten Routinen wie z.B. einfarbige Laufschriften, schlichte Screenverzerrer und Rastereffekte. Wie sich das im Einzelnen verhält, könnt ihr in nun folgenden Testbericht lesen.



Der erste Part (siehe auch Bild) besitzt außer einer unferndurchschnittlichen Mode 0-Grafik nur noch einen kleinen in höchsten Maße billig wirkenden Sprite (ein Bällchen), welcher in unestetischer Weise hektisch auf und ab springt. Musik und sonstige Effekte sind nicht vorhanden. Vielleicht war dieser Part als Aufwärmgymnastik für Z 80 gedacht. Wer weiß?! Mit beliebigem Tastendruck geht die Entdeckungsreise durch die 1. Demo von FCC weiter. Der Text besitzt 2 MUKKEN (CYBERNOID und PLATOON) eine einfarbige Laufschrift (24 Bit) und Mode 0-Screen mit einem zitterigen Stil. Textmäßig ist dieser Part etwas knapp gehalten. Um noch einmal auf den Textscroller zurückzukommen: Im Aufbau zwar sauber, in Größen und Ganzen aber technisch nicht ganz ausgereift. (Unterste Zeile wird im Rasterstrahl erfaßt und hinkt somit etwas hinterher). Doch nun zum nächsten Part. Mal sehen was der so hergibt. Zu sehen ist nichts weiter als ein schlechtes Bild (Mode 0) am unteren Bildrand. Das Bild (es wurde versucht, E-Blitze darzustellen) wird von einem geradezu impertinent einfachen Schwabbeleffekt durchlaufen. Begleitet wird diese Affaire von einem der PLATOON-Sounds. Der nächste und zweitletzte Part ist dafür wiederum einen Hauch besser. Zwar weiß ich nicht ganz, was ich von den verzitterten Schriftzügen halten soll, aber die gerollte Rasterröhre, welche durch ein FCC läuft, sieht einigermaßen annehmbar aus. Der letzte Part ist auch nichts besonderes mehr aufzuweisen. Das Mode 0 - Bild besteht wieder aus Farbröhren und der Sound ist wieder einer der nostalgischen Platoonmukken. Zwei kleine Rastereffekte an der oberen und unteren Seite des aus Farbröhren bestehenden FCCs geben diesem Part wenigstens einen Hauch von Pep. Für heutige Verhältnisse hat diese Demo nicht besonderes zu bieten.

MCS

Und hier die noch meine Wertung zur FCC-Demo 1:

Grafik: 3-	Routinen: 4
Sound: 3+	Stil: 3

Hall of Fame

Telefon:

1. THRILLER - KNS: 156 min
2. THRILLER - BMC: 133 min
3. CAB - ????: 132 min
4. THRILLER - BMC: 131 min

Cassettenbrief:

GOS! an NEU! - 6 Tapes! (ca 500 min)

Meiste Greetings: SUGAR CANDY DEMO (ca. 760)

Meiste Fuckings: BMC/TSC-COPY-PARTY-DEMO

Fire & Forget: 244.454 (War 7) (Sven M.)

Power Drift: 2.029.917 (OAS)

Ghork: 215.000 (Lebon)

1943: 215.860 (Lebon)

Time Scanner: 997.400 (Lebon)

Bumpy geschafft (+25 Leben): NEO-MYS

Firefox II: 113.650 (HI WEEED) (NEOMYS)



CBS! MEETING-DEMO

von T&J und KNS

Knacki und T&J haben sich mal zusammengesetzt und ein kleines, speckiges Intro für die CBS!-Crew geschrieben. Zwar ruft dieses Demo keinen Nervenzusammenbruch hervor, wie manch eine Party-Demo (besonders eine), trotzdem ist aber recht billig.

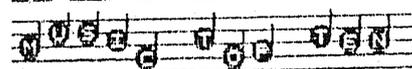
Wie alle Intros besteht auch diese nur aus einem Part. Am oberen Bildschirmrand kann man einen Rasterinterruption von der Höhe einer halben Zigaretten-schachtel erkennen. Etwas darunter prallen zwei Sprites ("Knacki-Soft" und "Tom&Jerry") permanent gegeneinander und stoßen sich wieder zum Bildschirmrand ab. Man erkennt sofort, daß diese Sprites sowie alle anderen Grafiken von Jerry stammen. Ein bisschen kläglich würde ich sagen, 2 Ebenen Sterne hinterlaufen die müllartige Grafik (d.h. sie hinterlaufen die Grafik nicht, sondern werden drübermodiert). Am unteren Bildschirmrand läuft ein ebenso billiger als auch auseinandergerissener Textscroller. Sogar der Text dieser Laufschrift ist auffallend kurz. Über der Laufschrift bewegt sich ein länglicher Sprite ("MEETING") in der üblich monotonen Laufbahn, wie man es von Tom & Jerry kennt. Das einzig Gute an dieser Intro ist die Musik (Megaapocalypse). Eigentlich paßt sie auch recht gut zu dem aufgeregten Geschehen.

Trotz meines ziemlich abwertenden Testes kann man nicht sagen, daß diese Intro was außerordentlich schlechtes ist. Es handelt sich halt um eine schlichte Party-Demo, wo man besonders niedrige Maßstäbe anlegen muß.

MCS

Grafik: 4	Text: 3-
Sound: 2	Stil:
Routinen: 3	Partystil

ROULETTE



1. (-) Enjoy the Silence - Depeche Mode
2. (-) Get Up - Technotronic
3. (-) La Luna - Belinda Carlisle
4. (7) Dear Jessie - Madonna
5. (-) Rich in Paradise - F.P.I. Projekt
6. (-) Got To Have Your Love - Mantronix
7. (1) Another Day in Paradise - Phil Collins
8. (-) I Wish It Would Rain Down - Phil Collins
9. (9) Personal Jesus - Depeche Mode
10. (-) Put Your Hands Together - D-HOE

AP-Charts

1. (1) But Seriously - Phil Collins
2. (2) 101 - Depeche Mode
3. (-) Belinda Carlisle - Runaway Horses
4. (3) Earth Moving - Mike Oldfield
5. (4) Batman - Prince
6. (10) The Miracle - Queen
7. (5) Street Fighting Years - Simple Minds
8. (-) Zig Zag - Hooters
9. (6) Raw Like Sushi - Menah Cherry
10. (-) Road To Hell - Chris Rea

LOADER-TOP 10

1. JUCS-Loader (Indiana Jones,...)
2. UAC/JUCS - California Games
3. TB-Crackers (Mr. Held)
4. TB-Crackers (Knightforce)
5. Thriller (Moonwalker)
6. Black Mission (Ghostbuster 2,...)
7. ESC (Test Drive 2, ...)
8. Merlin/BMC (Time Scanner)
9. Thriller (Perico Delgado)
10. ESC/KKB (Stormlord, ...)

WETTBEWERB

An dieser Stelle wieder unser kleiner Wettbewerb um diverse Begriffe. Als Gewinn winkt wie immer eine Verlängerung des Abos um eine Ausgabe. Ihr solltet uns für diese CI die beschissenste Bezeichnung für S.E.C. Diese kommt diesmal von TRU. Hier seine Bezeichnung:

S.E.C. = Schleimiger eingebildeter Commodore-Freak

Dieses Mal hat unser Redaktions-CPC folgende Buchstaben ausgewählt:

G.O.S.

Wer uns dafür die allerbeschissenste und dämlichste Bezeichnung schickt, bekommt sein Abo um eine Ausgabe verlängert.



Oldie-Ecke

Test: HEXENKÜCHE



LAST WAY OUT

Wieder mal treten wir die megaapocalyptische Reise in die grauen Vorzeiten des CPCs (Tape-Epoche), um uns die damaligen Vorzüge eines Games ins Gedächtnis zurück zu rufen. Unser heutiges Testobjekt hat den Namen HEXENKÜCHE und ist bei den Göttern auch heute noch ein teuflisch gutes Spielchen. Grafisch und soundmäßig, von Motivation, Animation und vom Umfang des Games her, ist alles zum Besten geregelt. Ein Spiel, welches nicht nur beim ersten Mal hinreißt.

Der Sinn des Spieles ist folgender: Mit der vom Softwarehersteller (PALACE!) gestellten Hexe hat man die Aufgabe, dem bösen Kürbis einen goldenen Besen abzu jagen, mit dem man sich die Dimensionen der schwarzen Magie erweitern soll (was man allerdings nicht erlebt. Das Game ist vorher zu Ende.). Dieser Diebstahl im Frontalangriff ist allerdings mit einer direkten Konfrontation mit allerhand zweifelhaften Gestalten der Nacht verbunden, welche wiederum drastisch an den Energiereserven zehren. Die Energie läßt sich nach einem gekonnten Landeanflug oder auch in der Luft an sprudelnden Energiequellen wieder beschaffen. Durch gespenstige Höhlen, Grotten und Katakomben muß man sich seinen Weg bahnen, um an die heiß ersehnten, mystischen "Gegenstände" zu kommen.

Wie gesagt; Hexenküche ist ein Game, welches immer lohnt, es mal wieder in den Kasten zu hauen!

MCS

Grafik: 2	Animation: 2-3
Sound: 2-	Motivation: 1
Idee: 1	Preis/Leist.: 1

Test: HEXENKÜCHE
Hersteller: PALACE SOFTWARE
Preis: ca. 10 DM

COPOUT: POKE &195B,0 (unendliches Leben)
NEMESIS: POKE &9D74,0 (unendliches Leben)

Bei dem Spiel **GEMINI WING** kommt man in die ersten 8 Level mit folgenden Paßwörtern: THESTART, EYEPLANT, WHATWALL, GOODHITE, SKULLDUG, BIGNOUTH, GREEPISH. (Group Atom)

STORM WARRIOR-Poke-Pakets:

&C9 poken: Unverwundbarkeit: &6E98
Unsterblichkeit: &6E0E
(von eingefrorene Feinde: &6D34
Leben!) Geist (Überraschung): &7386
Schweben ("): &5381
Effekt ("): &58C3
&00 poken: kein Schießen: &5D41 &5D42
&5D43 &5D93 &5D94 &5D35
&643E &643F &6440

FREEDOM FIGHTERS: POKE &4E82,0

CLEVER & SMART: POKE &5466,0

(Omas als Schläger, viele Autos & Mauern)

SIGMA SEVEN: POKE &3432,X (X = Anzahl der Leben!)

ANWENDER-ECKE:

SETUP: Viele wissen leider noch immer nicht die Fähigkeiten von CP/M zu nutzen. So gibt es die Möglichkeit, das Programme automatisch nach Aufruf von CP/M gestartet werden. Nachfolgend zeigen wir Euch, wie Ihr Euer CP/M mit dem Befehl SETUP präparieren könnt.

Zunächst CP/M 2.2 laden und anschließend den Befehl SETUP eingeben. Damit wird das Programm gestartet und die erste Abfrage ****INITIAL COMMAND BUFFER EMPTY**** erscheint auf dem Bildschirm.

Nun muß man "N" auf die Abfrage "Is this correct (Y/N):" eingeben.

Nach der erneuten Abfrage wird der Programmaufruf mit anschließendem M eingeben (z.B. FILECOPY.M und ENTER-Taste).

Nun muß man die CP/M-Diskette gegen die Original Programmdiskette wechseln.

Die weiteren "Is this correct"-Abfragen beantwortet Ihr dann alle mit "Y".

Nun wird das Programm nach erfolgtem Laden des CP/M automatisch gestartet.

Code zu **SOL NEGRO:**
24145220 (Cracker Abraxas hat ihn umgewandelt in: 0000000) (Leben)

GHOST HUNTERS:

Um in den Cheat-Mode zu kommen, während des Spieles "DEL" drücken. Man be-

findet sich nun im Pause-Mode. Nun "COMPLEX" eintippen. Mit der Leertaste und Enter gelangt man zurück ins Spiel. Die Energieanzeige wird nun wieder komplett aufgefüllt. Außerdem kann man mit den Buchstaben in andere Räume gelangen. Der Cheat läßt sich während des Spieles beliebig oft wiederholen.

BRUCE LEE: POKE &62FA,X

FROST BYTE: POKE &225,X

(X = Anzahl der Leben)

WESTERN GAMES:

Wenn man beim Pflanzspucken den allerkleinsten Frieß nimmt, einen Winkel von 9 - 12 Grad einstellt und mit voller Kraft spuckt, trifft man in den Topf.

Beim Melken ist der Joystick von links oben nach links unten, rechts unten, rechts oben, schräg nach links unten, links oben, rechts oben, rechts unten und schräg nach links oben zu bewegen.

Der Schwanz der Kuh darf während des Melkens nicht auf den Kopf des Spielers klopfen, sonst muß man von vorn anfangen.

JACK THE NIPPER:

POKE &200A,&C9 und man ist endlich unsterblich!

MONTY ON THE RUN:

POKE &C722,&FF (für 255 Leben)



BMC-DEMO 3

THE REVENGE

So, nun sitze ich hier, 2 Tage nach Redaktionsschluß und soll noch meine Meinung zur Dritten Demo von BLACK MISSION abgeben ... na denn: Als Vorwort möchte ich bemerken, daß ich versuche, möglichst objektiv zu sein, was nicht ganz leicht fällt, da ich die hypergigastarken Graphiken für BMC selbst gemalt habe, aber naja ...!

Nach dem Starten denkt man schon an einen Totalabsturz, Compl kaputt, oder so, aber es ist nur die etwas merkwürdige, jedoch effektvolle ENTPACK-ENTSCHÜTZ-ENT-CRUNCH-ENTBRATEN-Routine. Eine absolut neue Idee! Was für ein Part...

Nun begrüßt uns eine MODE 1-Grafik und eine MODE 1-Laufschrift. Beides von Blackie selbst gemalt und gar nicht mal schlecht !!! (Anm. Red. Darüber kann man streiten!)

GIMME A TUNE! Yeah,... die bald einhaltende Muzak ist wirklich megagigater-nagreat!!! Es ist der REVOLUTION-Sound, der zwar aus LOGONS REVOLUTION-Demo geklaut wurde, aber DER ist es wirklich wert. Ich habe noch nie so 'ne geile Musik auf dem AMSTRAD gehört. Vom ST rübergeholt und absolut gut. Wer den noch nicht gehört hat, hat echt was verpasst!

Unter dem an Screenobertrand befindlichen Demo-Logo rutscht noch der Untertitel der Demo hin und her: THE REVENGE OF COLORS. Gaaaaga! Darauf muß man erst mal kommen! Hübscher Einfall finde ich, nicht wahr, Jenny??!! Doch der eigentliche Gag kommt erst: Nacheinander werden die Greetinx in Sprite-Form eingeschubst. Jeder der "Obergegrüßten" hat ein eigenes Sprite, das zur jeweiligen Message/Greet reinscrollt und durch die Gegend BUMPT, bis man es nicht mehr braucht. Sehr witzig ... nicht schlecht gemacht ... auch die Grafik, die, man glaubt es kaum, von mir stammt. Die Bump-Animation der Sprites ist sehr

realistisch umgesetzt und Übertrifft jegliche 08/15-T&J-Animation bei Weitem (Sorry, daß mußte mal gesagt werden!).

Der Text enthält ansonsten das übliche und ca. in jedem 3. Satz ein 'CONTACT ME'. Außerdem muß noch bemerkt werden, daß die MODE 1-Grafik 7+3 (Jeder Sprite hat eigene) Farben enthält. Insgesamt ist BMC-Demo 3 wohl Wegwies beste Demo bisher und kann so einigen Leuten noch längst die Schau stehen! Obwohl nichts wesentlich neues enthalten ist (bis auf die Mega-Crunch-Kor-Routine), schaut man sie sich immer wieder gerne an. In der Bewertung habe ich die Abstimmung und den Aufbau der Demo beim Stil eingerechnet. Die Grafik-Note überlasse ich aus verständlichen Gründen KNS.

THRILLER

Grafik: 3	Text: 3
Sound: 1	Stil: 2
Routinen: 2-3	



INTERVIEW mit einem HIGH-SCORE-JÄGER

LeBon: Wir befinden uns hier bei Peter Meier-Müller-Schulze. Er ist der ungekrönte High-Score-Jäger-König. Wie lange sitzt du denn jeden Tag am Compi?

Peter: Aaaaaah! Achz! Yeah!

LeBon: Doch so lange? Ah ja! Und wieviele High-Scores hast du schon erspielt?

Peter: Jaaaauuuuuuuuuh! Ha! Tschok! Argh! Scheiße!

LeBon: Damit bis Du bewiesener Maßen der König. Und welches Spiel spielst du jetzt gerade?

Peter: Waaaaaaaah! Ratatatatt! Ball(a)Ball(a)Bäh! Fuuuuuuh!

LeBon: Und wieviele Punkte sind noch nötig, um den High-Score zu schlagen?

Joystick: Quiiiiietoch! Knirsch! Knack!

LeBon: Nur noch 100 Punkte? Alle Achtung! Dann wünsch ich Dir noch viel Glück!

LeBon packt seine Sachen. Schaltet den Recorder aus, mit dem er das Interview aufgenommen hat und zieht den Stecker aus der Steckdose.

Peter: AAAAAAAAAAH! Heeeuuuu! Schraub! Mut!

LeBon: Wieso ist denn der Monitor plötzlich so dunkel?

Peter schwingt unheilsverkündend seinen Joystickknüppel und geht auf LeBon los ...



ANZEIGE

COPY-PARTY BEI ESC/CBS!

Alex of ESC plant für diesen Sommer eine große Copy-Party. Alle, die Lust haben dabei zu sein, melden sich bitte bei der Redaktion oder bei folgender Adresse:

ESC, PLK 031 315 A
8860 Nördlingen 1

Nähere Infos auch in der nächsten CI.

LESERECKE (Fortsetzung von Seite 1)

(Weitere Anmerkungen zum Brief von TMC (S.1): Mit der Ruprik AKTUELLES ist das so eine Sache. Viele interessieren sich auch dafür und nicht alle kaufen sich die ASM. In der ASM stehen leider auch nicht immer die gesamten Umsetzungen, d.h. oft erscheint ein Spiel für den CPC, und es wurde in Testbericht in der ASM noch nicht mal erwähnt (starkes Stück!). Wir sind allerdings am Überlegen, ab nächster Ausgabe auch eine Ruprik KONVERTIERUNGEN einzuführen, in der die CPC-Umsetzungen kurz begutachtet werden (mit Hinweisen auf Testberichte in anderen Heften. AKTUELLES wird dann natürlich gekürzt.)

SEITE 14

TORUS: PC-Teil: Vielleicht könnte man in die CI für Leute, die 'relativ' ungerackte Games haben, eine Ruprik "Kopien von Anleitungen und Schutzabfrage-Seite" einrichten. Für selten benötigtes könnte man ja einen Versand einrichten... Nicht zu erwähnen brauche ich wohl, daß ich die CI echt super finde. Es ist wirklich stark, was Ihr an Zeit, Mühe und Geld in dieses Blättchen investiert, daß zumindest finanziell keinen Gewinn bringt. Macht weiter so, selbst wenn der CPC mal nicht mehr so laufen sollte. ... Ich finde man sollte in die CI auf jeden Fall eine Hardware-Ecke plus TroubleShoot-Feature einrichten. Es gibt doch bestimmt jede Menge Leute, die Klagen haben wie: Warum schluckt FSIII meinen Joystick nicht, oder: Wie kriege ich zwei Joysticks an eine Buchse (wirklich: Der PC hatte dies Problem schon vor dem CPC!!!). ... Falls ihr Testberichte von Amiga-Games braucht, die noch nicht in ASM stehen, können wir aushelfen. Kann nicht HTI oder MCS die RedSector-Demo mal eben für den CPC umsetzen?

(Anm. Red. Wir werden über Deine Vorschläge für die PC-Ecke nachdenken. Geplant haben wir auf alle Fälle eine Hardware-Ecke für den CPC (2. Joystick-Anschluß, A/B-Umschalter, Reset-Knopf ...). Test-Berichte für den Amiga brauchen wir vorerst nicht. Die RedSector-Demo von Amiga auf den CPC umzusetzen wird wohl unmöglich sein!)

HERBY/TOM: Hi CI-Redaktion! Ich find' die CI sehr gut! Sie ist witzig, locker und zudem noch informativ. Was will man mehr! Zudem ist sie noch mit viel Mühe erstellt: Ich finde es auch besonders gut, daß bei Euch jeder zu Wort kommt - und wenn er noch so dumm ist (gell Ste...)! Auch die tollen Ideen find ich doll. Was ich nicht verstehe ist, wie BMC den Copy-Party-Vergilt, objektiv machen sollte - auf der CBSI-TOM-Party hat er ja schließlich die meiste Zeit geschlafen (deshalb hat ihn die wohl am Besten gefallen...)! Die Witze sind zum Teil echt gut. Auch Demo-Tests find' ich gut - vielleicht manchmal etwas trocken. Und nun noch zu einem Typen, dessen Demos mir zwar gefallen (bis auf den Kacktext), der mir aber trotzdem etwas unympatisch ist. ... Es handelt sich dabei um MCS. Ich meine es ist ja schön und gut, daß Du was drauf hast

in Sachen Programmierung. Aber das ist noch lange kein Grund, sich wie den letzte Mensch aufzuführen. Auch Deinen Artikel zur Copy-Party Demo (CBSI/TOM) fand ich doof! Der Text ist mind. mit 2 zu bewerten - nur was für Insider - und die Grafik (Rasterbalken) sieht auch ganz nett aus. Machs' in der Zeit erstmal besser. Aber ich glaube von Dir wird man sowieso nichts mehr sehen - mangels Ideen. Und noch eine Message an Mister X: Auch ich bin durch diesen gewissen Harald Ber. aufgefliegen.

(Anm. Thanx für das Lob, nur das mit MCS verstehe ich nicht ganz. Sicher sind seine Texte in den Demos nicht das Berauschenste. Er findet sie heute ja selber schlecht. Im Übrigen, wenn Du MCS näher kennen würdest, dann würdest Du feststellen, daß er ein ganz netter Kerl ist!)

CPC-DEMO-SERVICE

Aufgrund vieler Anfragen könnt Ihr Euch jetzt die in der CI getesteten Demos auch beschaffen, wenn Euch die entsprechenden Kontakte fehlen. Das geschieht natürlich nicht ganz kostenlos. Ihr könnt uns Disketten zuschieken oder die Demos incl. Diskette (5 1/4 ANSDOS oder 3") bestellen. Sucht Euch einfach die Demos aus, die Ihr haben wollt (natürlich aus allen Heften).

Preise: Pro volle Diskette mit Demos: 1,50 DM Kopiergebühren. Zusätzlich 2,50 DM Porto und Verpackungskosten. Ein Diskette kostet (3 Zoll: 8 DM, 5 1/4": 1 DM)

IMPRESSUM

- * HERAUSGEBER: WEEE & KNS of CBS!
 - * CHEFREDAKTEUR: KNS, WEEE (ST)
 - * REDAKTEURE: KNS, MCS, HERBY, BMC, Thriller, The Cool, Yoda, WEEE, LeBon.
 - * LAYOUT u. DRUCK: KNS & WEEE
 - * VERTRIEB: KNS
 - * Abo: 3 Ausgaben für 4,50 DM
 - * Adressen: CI, PLK 039602 B, 54-12 Ransbach-Baumbach (neu!!) Adresse für ST-Ecke siehe S.8!
- Achtung: Die Post auf der alten PLK wird nicht mehr abgeholt!

