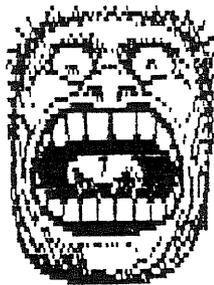
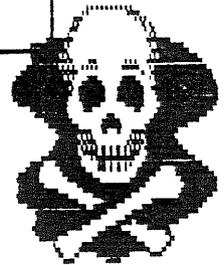
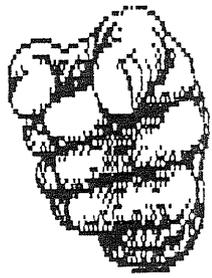




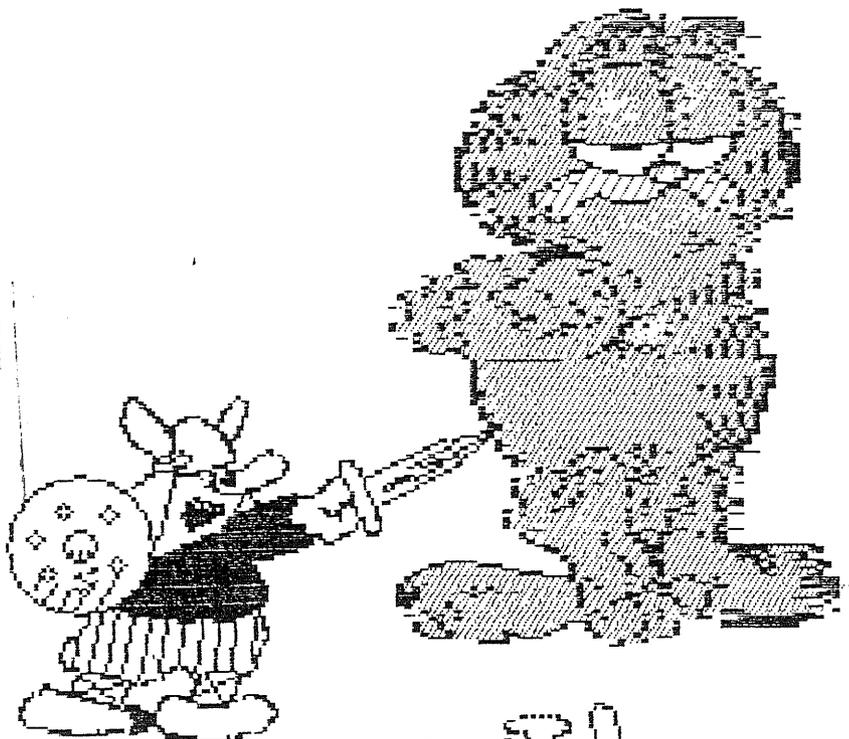
NEWS

Ausgabe 5

only for you



COVERBYTE



HAGAR KOMMT!

INTERPOOL
PO BOX 27
88475 SCHWENDI
GERMANY

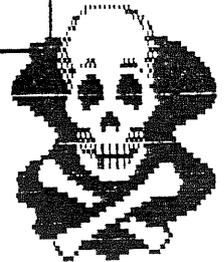


DDR NEWS

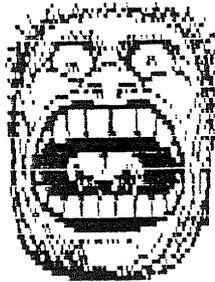
Ausgabe 5



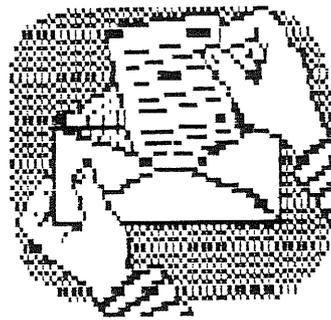
only for you



Schlumpf



geschickt von
Sonderseite



Schlumpf

Bericht über den
KC compact

Schlumpf
schreibt

KC compact - Der erste Bericht

Wie sicher viele wissen, gibt es außer den drei "normalen" CPC-Modellen (464, 664, 6128) noch einen Exoten, auf dem CPC-Programme laufen - den KC compact aus Mühlhausen/Thür. Das ist aber schon fast alles, was bekannt ist. Deshalb möchte ich diesen Computer etwas näher vorstellen.

Der KC compact ist ein Computer, der in der DDR produziert und verkauft wurde.

Die DDR-Wirtschaftsführung war bestrebt möglichst viele Produkte selbst herzustellen, damit diese Waren nicht für hartes Geld im westlichen Ausland importiert werden mußten. Wohin die eingesparten Gelder flossen, ist ja allgemein bekannt.

Um dieser Wirtschaftsstrategie gerecht zu werden, wurden auch Computer selbst entwickelt. Diese Produkte hinkten meist dem Trend etwas hinterher. Ein Teil dieser Entwicklung war auch der KC compact. Er ist aber nicht wie seine Vorgänger wirklich selbst projektiert worden. Wie sich durch meinen Test eindeutig herausstellte, ist der KC compact einfach dem CPC nachgebaut worden. Der Preis lag Ende 1989/Anfang 1990 bei 999,- DDR-Mark.

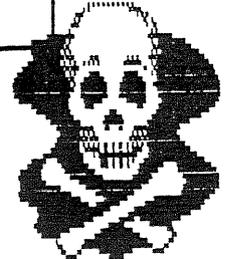
Zum KcC wurde auch Software geliefert. Diese Programme konnte man jedoch total vergessen. Eine Cassette mit fünf Spielen kostete 34 bis 39 Mark. Die meisten Spiele davon waren in Basic geschrieben. Es wurden aber auch CPC-Originalprogramme als KcC-Programme verkauft. So wurde z.B. Hi-Soft Pascal zu KcC-Pascal. (Die Copyrightmeldung wurde nur geändert.) Ähnliches passierte mit dem



DIAS NEWS

Ausgabe 5

only for you

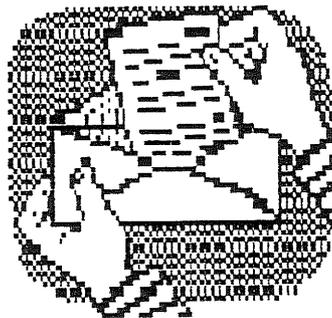


Schlumpf
Schlumpf



Schlumpf
Schlumpf

geschickt von
Sonderseite

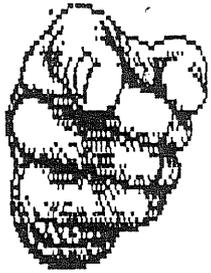


Schlumpf
Schlumpf

Bericht über den
KC compact

Motorradrennspiel Speed King.

Im Vergleich mit seinen DDR-Vorgängern sieht der KC compact klein aus. Die Tastatur hat einige Unterschiede zu seinen bekannten CPC-Brüdern. Die Tasten sind gut bedienbar. Es gibt jedoch keinen Zehnerblock. Die f-Tasten 0 bis 4 sind ganz links untereinander angeordnet. Die Tasten 5 bis 9 fehlen völlig. damit hat der KCc nicht 74 Tasten wie der CPC, sondern nur 69. Dem Betrachter fällt sofort auf, daß das Cassettenlaufwerk nicht wie beim CPC 464 im Gehäuse integriert ist. Als Speichergerät diente in meinem Fall ein externer Recorder, der mit Hilfe eines Diodenkabels an den Computer angeschlossen wird. Es besteht auch die Möglichkeit, eine Floppy an den Expansionsport anzuschließen. Der Expansionsport hat jedoch einen völlig anderen Steckverbinder, so daß ich meine DDI-1 nicht ankleben konnte. Im Gehäuse des KC compact gibt es im Gegensatz zu den CPCs keinen Lautsprecher. Der Ton kommt über den serienmäßigen HF-Ausgang und kann im angeschlossenen Fernseher angehört werden. Wenn man den Computer über den HF-Modulator betreibt, sind die Buchstaben in Mode 2 schwer erkennbar. Deshalb ist es sehr empfehlenswert, den KCc über die eingebaute SCART-Buchse an einen Fernseher oder Monitor anzuschließen. Spezielle Monitore wurden jedoch nie produziert. Da der KCc ohne Monitor geliefert wurde, kann er nicht wie beim CPC die 5 Volt Gleichspannung liefern. Als Spannungsquelle dient ein externes Netzteil. Wie bei den CPCs gibt es auch die Möglichkeit, den Stereosound

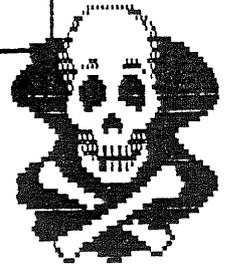


D.I.S. NEWS

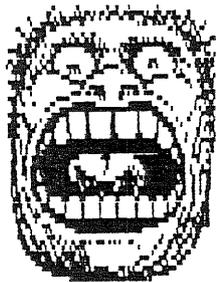
Ausgabe 5



only for
you

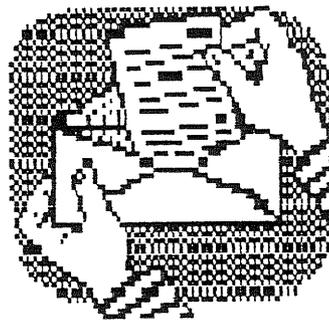


Schlumpf
schreibt



geschickt von

Sonderseite



Schlumpf
schreibt

Bericht über den
KC compact

mit einer Stereoanlage zu genießen. Dazu ist eine fünfpolige DIN-Buchse an der rechten Seite des Gehäuses angebracht. Es gibt auch einen parallelen Druckerport. Das achte Datenbit wird, anders als beim CPC, am Druckerport zur Verfügung gestellt, denn das Port zur Kassettenausgabe wird als achtes Datenbit umfunktioniert.

Durch die vielen externen Geräte kommt es leider zu einem großen Kabelgewirr auf dem Schreibtisch, so daß nicht mehr viel Platz für Bücher und andere Arbeitsmaterialien bleibt.

Im Hardwareaufbau gibt es einige kleine Unterschiede zum CPC. Die Schaltung des KCC wurde hauptsächlich mit DDR- und UdSSR-Bauelementen verwirklicht. Lediglich der der Soundchip ist der gleiche wie im CPC.

Der CRTIC trägt die Bezeichnung MC 4845 P. Mir ist nicht bekannt, ob die Longshot-Tricks auch auf dem KCC funktionieren.

Es gibt einige Probleme mit der Lauffähigkeit von Demos und anderen Programmen z.B. funktioniert nicht Overflow Tome 2.

Beim Musik Sampler II von Max und Bilbo läuft der 4. Sound nicht.

Head over Heels läuft beim Laden von der Originalcassette nicht.

Der Speedlocklader stürzt beim Anfang des Programms ab. Dagegen lassen sich aber Wizball und Sentinel einwandfrei laden.

Warscheinlich gibt es bei der Bearbeitung von zeitkritischen Programmen Probleme.

Der KC compact hat das erweiterte Basic 1.1, wie der CPC 664 und der CPC 6128. Die Vektoren und RAM-Variablen entsprechen denen des CPC 6128.

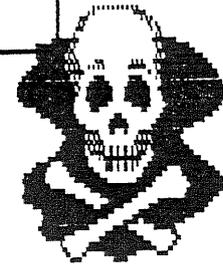
Da ich leider hardwaremäßig wenig Ahnung habe, ist es mir nicht



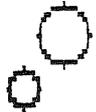
D.A.S. NEWS
Ausgabe 5



only for you

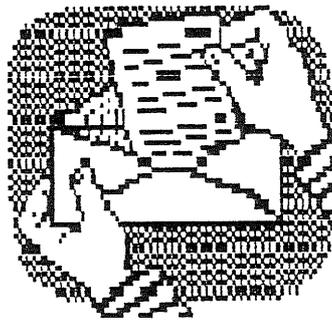


Schlumpf



geschickt von

Sonderseite



Schlumpf

Schlumpf
Schlumpf

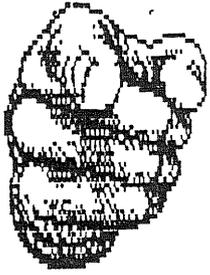
Bericht über den
KC compact

möglich auf alle Einzelheiten einzugehen. Einige weitergehende Hardwareinfos sind in der PCAI 6/7-91 zu finden.

Wer an spezielleren Informationen über den KCC interessiert ist oder KCC-Programme haben möchte, kann sich schriftlich an mich wenden.

Hier möchte ich (jetzt bin ich's THE NEW) ansetzen und Euch bitten schickt auch Eure Beiträge zur Veröffentlichung an unseren Club! über was soll man denn schreiben? Also dies ist mir völlig egal, Hauptsache es geht rund um den CPC! Was besonderst dringend ist, wäre ein Bericht über den CPC plus, es muß ja nicht so umfangreich sein! Also schmeißt Euch ins Zeug, das nächste Mal will ich Taten sehen. Ebenfalls erwünscht sind Top Ten (oder weniger), Berichte über Demos und jemand der uns in Assembler einführt.

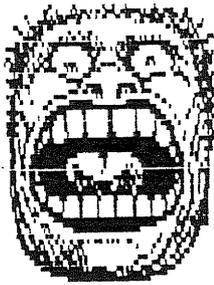
Aber jetzt muß ich noch etwas nachholen. Ich möchte mich herzlich bei Schlumpf für diesen wie ich meine doch recht informativen Bericht bedanken. Also recht vielen Dank sagt, im Namen des gesamten Club, THE NEW



D.I.S. NEWS

Ausgabe 5

only for
you



Hier steht alles
was über Demos
zu sagen wäre!



Auch diese Rubrik ist neu, deshalb hier noch schnell die Spielregeln: Jeder darf hier rund um Demos schreiben, besonderst erwünscht sind hier Berichte über Demos, über Demomaker, über Programmierer und Aktuelles über die Szene (wird eventuell eine eigene Rubrik).

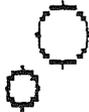
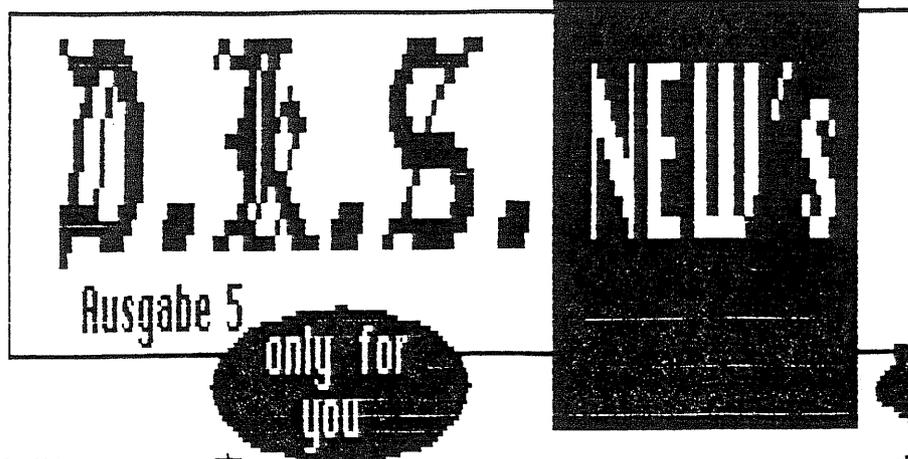
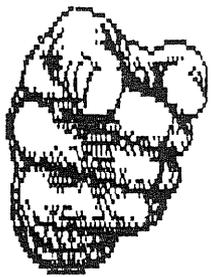
Hier nun mein erster Bericht, hier möchte ich meinen ersten Zusammenprall mit Demos schildern.

Vor nunmehr 1.5 Jahren erhielt ich nach einer Anzeige im CF (übrigens für alle CPC-begeisterten ein 1A Blatt) eine Diskette mit einigen Demos. Als ich damals den Brief öffnete und die Diskette ins Laufwerk schob, die Demo startete wollte ich eigentlich 'den CPC nur mal für kurz anmachen'. Als ich aber dann das erste Bild sah und den Sound hörte, wußte ich bereits das daraus bestimmt nichts werden würde. Aber jetzt möchte ich endlich konkret werden, meine erste Demo war die 'Twinblasdemo'. Ich weiß, jetzt denken viele von Euch diese Demo ist doch schon alt, sie hat doch schon einen Bart. Aber irgendwie ist mir diese Demo mit der Zeit immer mehr ans Herz gewachsen, mittlerweile bin absolut Demo begeistert und die 'Twinblas' ist nicht die einzige Demo geblieben.

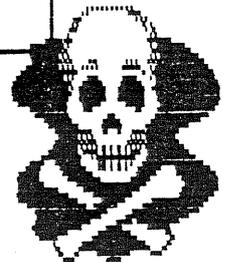
Nun noch schnell einiges zum Aufbau der Demo! Diese Demo ist nur für Freax mit Laufwerk geeignet. Sie ist in mehrere Part's gegliedert. Sie ist nach meiner Meinung keine 08-15-Demo, da sie viele eigene Sound's, Fullscreen und andere Part's besitzt.

Zum Schluß noch eine Bitte an die Assemblerkennenden unter Euch, schreibt doch auch einmal eine Demo und macht ein bißchen Werbung für den Club.

<Meinungen erwünscht>



Hardware -



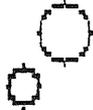
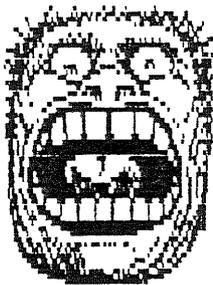
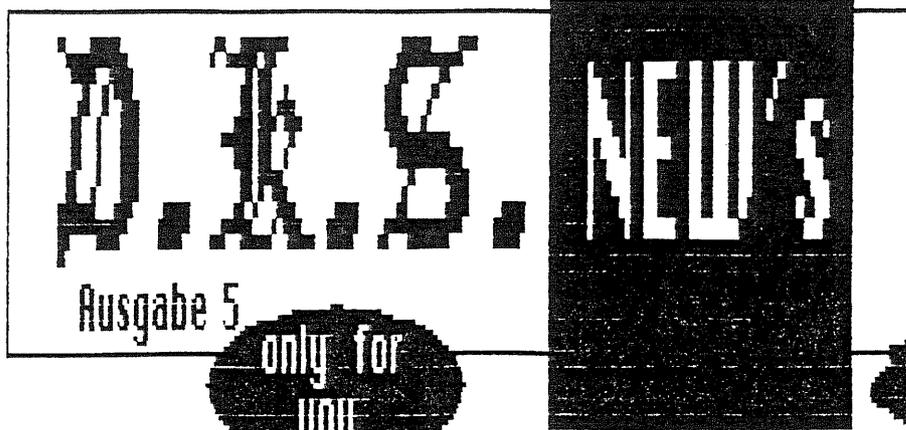
heute alles für den guten Sound

Wer kennt sie nicht, die Probleme mit dem CPC-Sound, wolltet nicht auch Ihr schon immer einmal den CPC-Sound in Stereo genießen? Ihr habt also die Lautsprecher (Kopfhörer) an die Klinkensteckerbuchse angeschlossen. Nun kam die erste große Erleichterung, der Stecker paßte schon einmal. Nun noch schnell irgend ein Spiel/Demo mit viel Sound rein und die Sch... fing an. Aus Euren Boxen/Kopfhörern war einfach nichts zu hören. Wer also sich ebenfalls mit diesen Problemen auskennt wird wissen, daß er sich nun entweder einen Verstärker kaufen muß (wo soll ich den bloß noch hinstellen?) oder gibt sich weiterhin mit dem kleinen Mono-Lautsprecher zufrieden. Aber Leuten mit einem schmalen Geldbeutel und diesen Problemen möchte ich mit diesem Artikel helfen. Für mich galt es also eine Lösung zu finden wie ich auch ohne Verstärker zum guten CPC-Stereo-Sound komme.

Der CPC liefert durch eine 3.5mm Klinkenbuchse (6128 auf der linken Seite / beim 464 hinten links) ein doch recht schwaches NF-Signal. Dieses ist ohne Verstärkung jedoch kaum hörbar. Die Anschlußbelegung dieser Buchse entspricht der eines normalen Walkman-Kopfhörers und ist im Handbuch angegeben. Für meinen jetzt folgenden Bastelvorschlag werden keine Vorkenntnisse in Sachen Elektronik benötigt, lediglich einige Kenntnisse in Löten müssen vorhanden sein. Was Ihr weiterhin braucht ist schnell aufgezählt. Alles was jetzt kommt braucht Ihr um Euren CPC Kopfhörer fähig zu machen: einen alten kaputten Walkman (nur der Verstärker muß noch voll funktionieren) und das Kopfhörerkabel des Walkman.

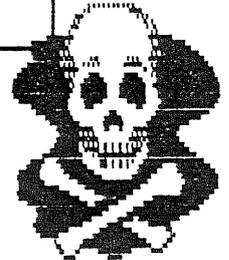
Als erstes nehmt Ihr Euer Walkmankopfhörerkabel und entfernt die Isolation beider Einzelkabel. Nun müßt Ihr einige Kupferdrähte sehen, diese verdrillt Ihr, außerdem müßte pro Kabel noch ein Isolierter Leiter zu sehen sein, auch dieser wird entisoliert. Als nächstes müßt Ihr alle drei nun entisolierten Leiter verzinnen, dabei müßt Ihr darauf achten, daß die Isolation nicht verschmorte wird.

Nun nehmt Ihr den Walkman und schraubt diesen auf. Ihr schraubt diesen soweit auseinander bis Ihr an den Tonkopf von der



Hardware -

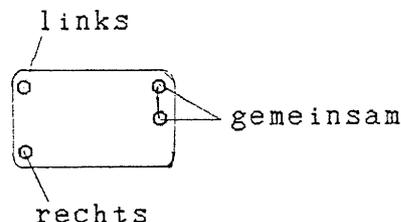
heute alles für den guten Sound



Hinterseite kommt. An diesem müßten nun 3 Kabel (zwei Isolierte und ein nichtisoliertes) angelötet sein. Als erstes wird das nicht issolierte Kabel abgelötet und das verdillte, vorverzinnte Kabel des Lautsprechers angelötet. Nun wiederholt bitte diesen Vorgang mit den beiden anderen Kabeln. ACHTUNG am Tonkopf dürfen keine nicht schon vorher sichtbaren Brücken zwischen den Anschlüssen vorhanden sein. Nachdem dies geschafft ist wird noch eine Zuleitung zum Motor mit dem Seitenschneider durchgekniffen. Jetzt könnt Ihr den Walkman wieder zusammen bauen. Das Kabel muß nun noch nach außen geführt werden, dabei darf das Batteriefach nicht gefüllt werden, es sei denn Ihr habt ein Netzteil für den Walkman. Jetzt noch die Batterien rein, das Kabel in den Anschluß am CPC gesteckt, den Kopfhörer angeschlossen, PLAY gedrückt und los geht's. Aber ACHTUNG, dreht die Lautstärke etwas zurück, da es sonst zu bleibenden Schäden in Euren Gehörgängen kommen kann, was wir doch alle nicht wollen, oder ?

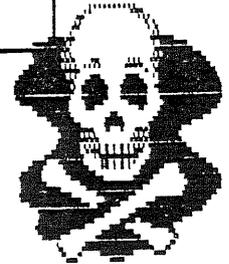
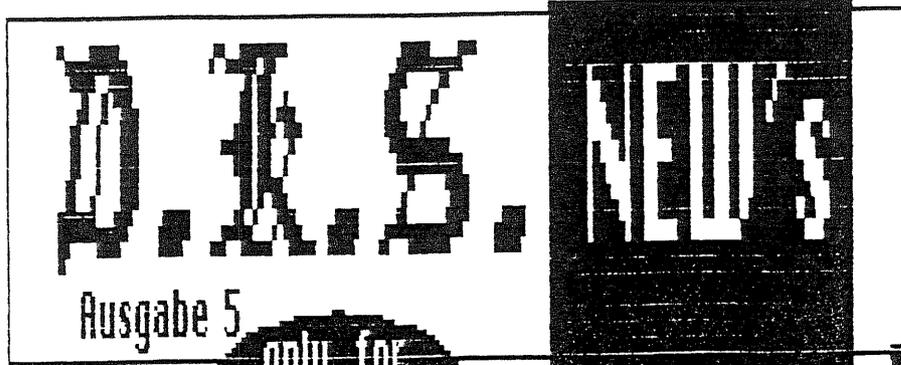
Hier folgt nun noch eine Skizze, die den Tonkopf von oben zeigt:

(So sah es bei mir aus!)



Ich hoffe das es auch bei Euch geklappt hat und Ihr nun in Ruhe den Sound genießen könnt.

- ACHTUNG: MIR IST LEIDER EIN FEHLER IM OBNSTEHENDEN TEXT UNTERLAUFEN!! ES DARF NICHT HEISSEN: ALS ERSTES WIRD DAS NICHT ISSOLIERTE KABEL ABGELÖTET UND DAS
- SONDERN: ALS ERSTES WIRD AM ANSCHLUSS DES NICHTISSOLIERTEN KABEL DAS EBENFALLS NICHTISSOLIERTE KABEL DER KOPFHÖRERLEITUNG ANGELÖTET.

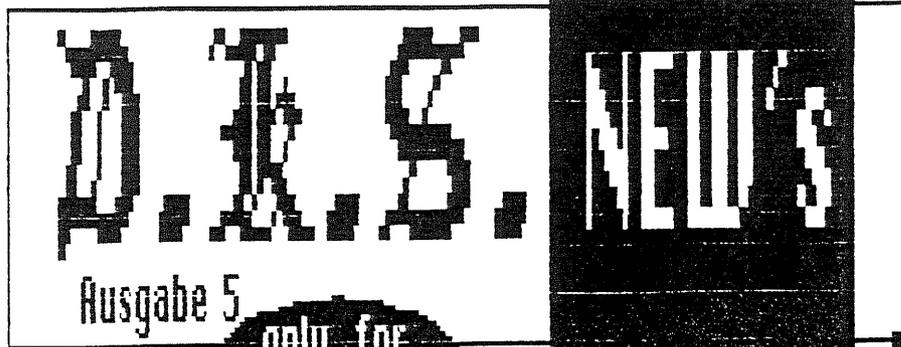


Also, in der heutigen Ausgabe der NEW's möchte ich, daß Ihr einmal prüft, ob Ihr geistig noch ganz auf der Höhe seit. Dies soll keine Beleidigung sein, sondern die Einleitung zu einem wie ich meine doch recht interessanten BASICprogramm. Der Titel dieses Programmes lautet: 'Biorythmus' und es bestimmt nachdem Ihr Euer Geburtsdatum eingegeben habt, Eure drei Lebenskurven. Wie ich finde lohnt sich der Aufwand dieses kurze Programm abzutippen auf jeden Fall. Auch so und jetzt noch etwas zum Copyriht: Dieses Programm stammt aus der PCAI 1'90. Hier folgt nun die kurze Basicmeisterleistung:

```

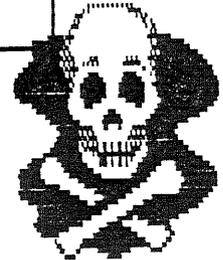
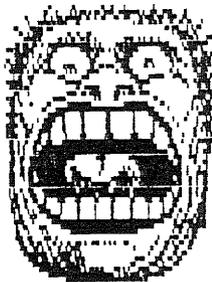
100 DEG:MODE 1:PEN 3:PAPER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,i*8:NEXT:BORDER 5
110 INPUT"Geburtsdatum T,M,J: ",s,n,i:INPUT"heutiges Datum T,M,J:
    ",t,m,j
120 MODE 1:PRINT TAB(7)"heutiges Datum:";t".";m".";j:PRINT
130 PEN 1:PRINT"physisch";:PEN 2:PRINT TAB(17);"psychisch";:PEN
    3 :PRINT TAB(34);"geistig"
140 GOSUB 210:h=g:m=n:j=i:GOSUB 210:a=h-g-s
150 PAPER 1:PRINT:PRINT USING"Geburtstag: ##. ##. #### Alter:
    #####";s;m;j;a+t:PAPER 0
160 ORIGIN 0,152,10,630,16,288:CLG 0:FOR i=1 TO 31:IF i MOD 5=0
    THEN y=8 ELSE y=4
170 PLOT i*20-10,-y,3:DRAWR 0,y*2:NEXT i:PLOT t*20-10,-136:DRAWR
    0,272
180 FOR p=1 TO 3:q=p*5+18:FOR g=1 TO 31:w=SIN(360*(a+g)/q)*136
181 IF g=t THEN LOCATE p*16-15,4:PEN p:PRINT USING"###.# %";(w+13
    6)/2.72
190 IF g=1 THEN PLOT 10,w,p ELSE DRAW g*20-10,w
200 NEXT g,p:CALL &BB18:RUN
210 f=m+13:g=j-1:IF m>2 THEN f=f-12:g=g+1
220 g=INT(365.25*g)-693975+INT(30.6*f):RETURN

```



Ausgabe 5

only for
you



Neue Rubrik - 'Personality'

Zu Beginn möchte ich einiges zur Vorgeschichte dieser Rubrik erzählen! Letztes Jahr im Dezember begann ich, einige Versandfirmen und Händler anzuschreiben und bat Sie mir einiges über Ihre Firmen zu schreiben. Und nun steigt die Spannung, wer darf beginnen ?

Beginnen darf eine der bekanntesten Versandfirmen, beginnen darf Batsoft

Hier also die Antwort von Batsoft:

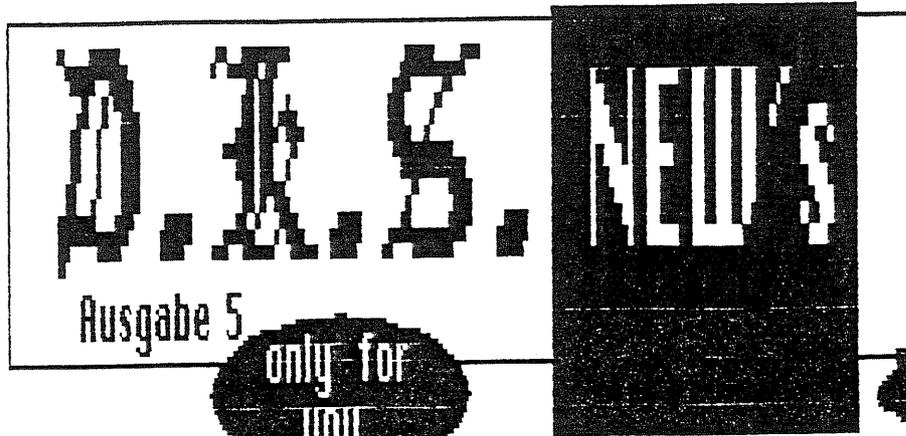
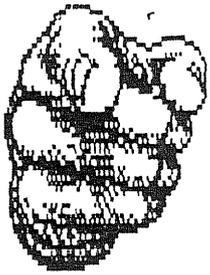
Die Fa. Batsoft wurde am 1.9.1990 (!) gegründet. Wir hatten uns damals vorgenommen alle Systeme zu führen, insbesondere die totgesagten. Dies erwies sich aber schon nach kurzer Zeit als ein schwieriges Unterfangen. Insbesondere der Atari XL hatte unter extremen Lieferzeiten zu leiden. Da waren wir damals schon beim C-16/+4 besser dran. Durchgesetzt hat sich aber der Spectrum (wenn auch mit einigen kleinen Rückschlägen) und vor allem der Schneider CPC.

Als wir damals angingen, hatte auch der CPC-Kunde mit Lieferzeiten von bis zu 8 Wochen zu rechnen, da wir die Ware erst orderten wenn Bestellungen bei uns eingegangen waren. Einzig und allein aus dem Grund, daß wir den CPC - Markt erst einmal kennenlernen mußten. Mittlerweile haben wir beim CPC über 200 Titel auf Lager, was die Lieferzeit natürlich erheblich verkürzt. Leider kommt es aber trotzdem noch zu längeren Lieferzeiten, weil manche Artikel (Hits sowie Neuerscheinungen) zu Hauf bestellt werden, wobei dieses unsere Lagerfähigkeit manchmal übersteigt, so daß wir wieder nachordern müssen. Nun hat sich der CPC-User aber als äußerst kulanter Kunde erwiesen, der für solche Probleme Verständnis hat.

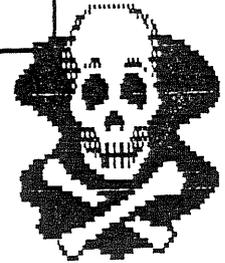
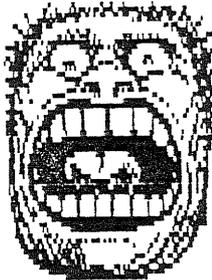
Als Gegenleistung stellen wir uns beim Umtausch von Software nicht so an. Sollte der Kunde einmal etwas bestellt haben, was auf seinem Rechner nicht läuft (Speicherplatzmangel) wird ohne Probleme umgetauscht. Auf Rückerstattungen per V-Scheck braucht unser Kunde auch keine 3 Wochen oder länger zu warten. Wir führen für folgende Rechner Software: CPC, Amiga, Atari ST, Specci, PC, C64, Sega Master, -Mega, -Game Gear, Lynx + Gameboy.

Standort:

Laden + Versand befindet sich in Oldenburg, ca 80 km westlich von



only for
you



Neue Rubrik - 'Personality'

Bremen. Unser Büro befindet sich in Edewecht, Widenweg 14.

Lieferbedingungen:

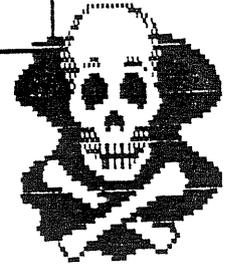
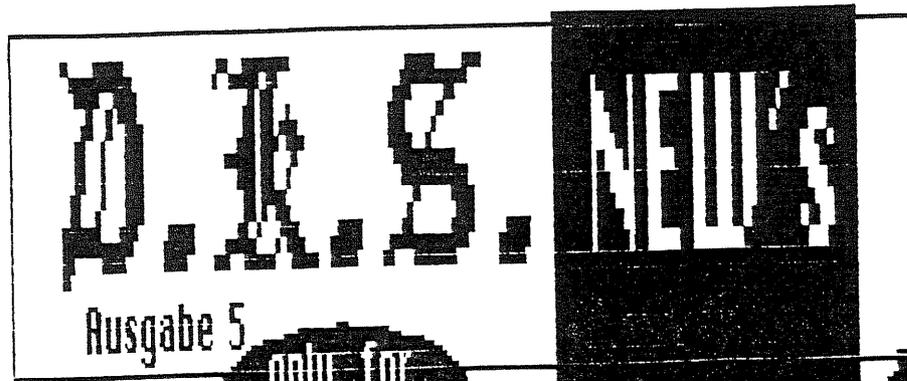
Bei Nachnahme zuzüglich 7,50 DM / Vorkasse zuzügl. 3,-DM (Ausland + 10,-DM). Unfrei an uns geschickte Software kann nicht angenommen werden. (Dies resultiert daraus, daß irgendwelche Künstler uns unfrankierte leere Pakete schickten und wir also für nichts Strafporto zahlen mußten). Bei Teillieferung (falls gewünscht) wird die gesamte Bestellsumme bei der ersten Lieferung eingezogen und die fehlenden Artikel frei Haus gesandt. Vorteil: man spart je NN Sendung 3,-DM (Als Kunde) die von der Post beim Adressaten an der Haustür zusätzlich einbehalten werden und 3,-DM (Als Versand) durch geringeres Porto. Ab 5 Artikel wird automatisch eine Hardverpackung genommen, unter 5 Artikeln werden 2,-DM extra fällig. Dies resultiert aus der Mehrarbeit bei der Verpackung.

Die Zukunft:

Wir haben mit einigen englischen und französischen Firmen Kontakt aufgenommen um demnächst mehr Software für den CPC anbieten zu können. Außerdem wird Hardware für den CPC aufgenommen. Was und ob überhaupt etwas daraus wird läßt sich noch nicht absehen.

Hier nun noch die komplette Adresse von Batsoft:

Batsoft
Donnerschweerstraße 33
W-2900 Oldenburg
Tel: 0441 / 8859536
Fax: 0441 / 86069



'Bücherecke'

Auch heute möchte ich wieder ein Buch vorstellen, welches sich mit der Maschinenspracheprogrammierung befaßt.

Der Titel : 'DAS MASCHINENSPRACHEBUCH ZUM CPC'

Der Verlag : Data Becker Verlag

Das steht drin: So wird der Einstieg in die Maschinensprache leichtgemacht! Das Maschinensprachebuch zum CPC 464, 664 & 6128 ist wichtig für jeden der Insider werden will.

Aus dem Inhalt:

- Was ist Maschinensprache
- Die Zahlensysteme
- Rechneraufbau
- Der Z80-Prozessor
- Aufbau der CPU
- Der Befehlsatz des Z80 mit ausführlichen Erklärungen
- Programmierung des Z80-Prozessors
- Kompletter Assembler zum Abtippen mit Programmbeschreibung
- Disd assembler und Einzelschrittsimulator
- Wichtige Systemroutinen für eigene Programme
- Maschinensprachemonitor als Listing

Die Autoren : Holger Dullin und Hardy Straßenburg

Meine Meinung: Das Buch ist gut geschrieben, es wird eine Menge Wissen, anhand von Programmbeispielen, vermittelt. Einziger Nachteil - es treten ab und zu caotische englische Tabellen als Zusammenfassung auf. Ansonsten kann ich dieses Buch als praxistaglich und sehr gut einstufen.

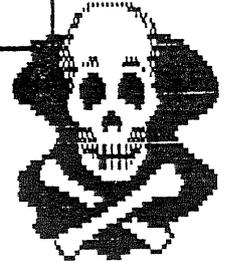


D.I.S. NEWS

Ausgabe 5



only for
you



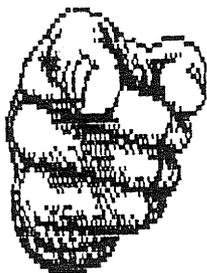
Unsere
Softwareseite

Also als ich letztens in meiner Softwaresammlung gekramt habe, fand ich eines meiner ehemaligen Lieblingsspiele auf Kasette wieder. Wie es der Zufall so wollte entdeckte ich ebendieses Spiel in der Liste meines Softwarehändlers sehr preisgünstig wieder.

Hier folgt nun eine Beschreibung des Spieles. Ihr seit wahlweise 1 Brontosaurier (BUB) oder im Zweispielermodus extra noch diesen Kollege BOB. In 100 Leveln müßt Ihr nun Eure Gegner Benzo, Bonnie-bo, Boa-boa, Blubbla, Boris, Bonner und wie sie alle heißen in Seifenblasen fangen, diese dann zerstören und somit Eure Gegner, die sich dann in allerlei Punkte bringendes Zeug verwandeln, ausschalten. Während Eurer Reise durch die einzelnen Level könnt Ihr Euch durch so einiges an bonuspunktebringendes Zeug das Leben erleichtern. So helfen Euch zum Beispiel ein paar Schuhe Eure Laufstärke und ein wappenähnliches Gebilde (soll laut Anleitung ein Stück Seife sein) Eure Blasenstärke enorm zu verbessern. Ein Wecker läßt Eure Gegner für einige Zeit an Ihren augenblicklichen Positionen verharren. Ach so jede Berührung mit den Obengenannten ist tödlich. Überhaupt nicht empfehlen möchte ich Euch eine Begegnung mit Baron von Blubba, den Ihr immer dann trefft, wenn Ihr für einen Level zu lange braucht.

Hier nun noch eine kurze technische Einschätzung des Spieles von mir. Also die Grafik stammt scheinbar aus den Anfängen der Computer-(CPC)-grafik (sie entspricht bestimmt dem C64-Standard). Der Sound(?) - ebenfalls nicht besonderst. Aber trotzallem, dieses Spiel verbreitet eine Menge Fun. Es ist zweckmäßig vom Automaten (auch dort schlechte Grafik und Sound hab ich mir sagen lassen) umgesetzt. Das Spiel ist ähnlich wie Lemmings ein ausgezeichnetes Spiel, was mich einige Zeit lang an den CPC fesselte. Einen Unterschied zu Lemmings gibt es natürlich, Lemmings gibt es für den CPC (noch?) nicht. Wenn ich das Spiel nach dem Schulnotenprinzip (1-6) bewerten müßte, so würde ich das Game mit einer 1 bis 2 benoten, diese Noten sind aber so relativ wie meine Aufsatznoten (Inhalt) zu sehen.

Für alle die es immer noch nicht rausbekommen haben, ich sprach von dem Game Bubble Bobble!

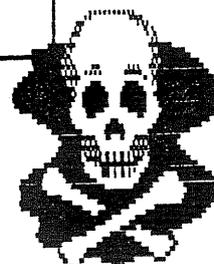


D.A.S. NEWS

Ausgabe 5



only for you



Auf der letzten Seite findet Ihr wie immer Alles!

Also fangen wir an, es folgen **SPIELETIPS**:

Cheat zu 'TRANTOR': - zum Schrank gehen, Joystick nach unten, und Tasten 'P', 'R', 'O', 'B' und 'E' drücken

Cheat zu 'ENDURO RACER': - bei 0 km/h Tasten 'O', '1', '4', '5' und Pfeil links drücken

Poke zu 'FIRE FORGET II': - POKE &4425,00 (unendlich Leben)
- POKE &45DF,00 (unendlich Raketen)

Poke zu 'IKARI WARRIORS': - POKE &6915,00

Lösung zu 'CLEVER & SMART':

Geh in Mr. L's Büro!...Briefmarken in die Post bringen. Dann ins Kaufhaus Cleverman. Küchenschürze kaufen. Beim Markt Blumen kaufen. Nun in Trudchens Elektroschop und Lüsterklemmen und Kabel kaufen. In Mr. L's Villa Scheckheft holen und damit in der Bank Unterschrift fälschen. Nun ins Kaufhaus Cleverman und Blaumann kaufen. Bei Baufabrik Scholz und Schrottell AG Bohrer, Hammer und Zange kaufen. Aus dem alten Schuppen den Dietrich holen und bei Schrottell AG den Schraubenzieher. In den Kanal einsteigen. Eine Leitung von Punkt A zum Stromkasten legen (CTRL. Kabel legen wählen, SPACE = Kabel legen). Zwischendurch muß noch einmal ein Kabel gekauft werden. Dann Leitung an Stromkasten anschließen (am Stromkasten FEUER). Jetzt bei A ein Loch in die Mauer bohren (CTRL., bohren wählen, SPACE). Nun die Leitung bis B verlängern und bei B bohren.

Hier nun noch die Kleinanzeigen:

Biete: -MP 1 (CPC 464 an Fernseher) wenig benutzt a. 35.-DM!

-Bücher aus dem DATA BECKER VERLAG:

'Maschinensprachebuch zum CPC' neu a.13.-DM

'Das große LOGO-Buch zu CPC und JOYCE' neu a.13.-DM

Portokosten müssen von Euch übernommen werden.

Schreibt an: Jan Thiele / W.-Firl-Str. 10 / O-9047 Chemnitz

Suche: Suche ständig Artikel bzw. Beiträge für die NEW's. Meine Adresse siehe oben.