

CPC-FASTLOADER

- FASTER THAN LIGHT -

ist sie nun, die erste Ausgabe der CPC-FASTLOADER. Sie hat zwar nicht viele Seiten, aber als 1 Mann Betrieb konnte fuer die erste Ausgabe nicht viel mehr aufreiben. O.K. ich habe mir gedacht das die CPC-FASTLOADER monatlich erscheint und ungefaehr 2DM kosten. Ich brauche aber eure Hilfe. Also schreibt Berichte und Artikel ueber Demos, Spiele, Anwender, Paddys usw. Ich brauche euch. r eine neue Demo geschrieben hat, der kann sie mir schicken und ich teste sie dann. Als Adresse drucke ich meine Originale, ist sicher und ich habe ja nichts zu verbergen. AUCH NICHT VOR DER POLITZEI! Tja ich weiss nicht mehr was ich schreiben soll. Ich hoffe sie ge-llt euch, die Demos und Spieletests sind zwar ein bisschen veraltet, aber ich verspreche sie werden aktueller. Also Berichte und tikel an:

ern Grunert
nzelstr.9
Duisburg 1
H. 8203/64544



SPIELTESTS

SPIEL: Starcontrol
HERSTELLER: Acolade

Da man von Acolade, bezuglich des CPC, nicht viel erwarten kann, duerfte man gespannt sein, ob die Programmierer etwas dazu gelernt haben. Nach dem Starten von Starcontrol, erscheint ein Alien als Titelbild. Nicht sehr besonders, aber ein Titelbild macht ja noch kein Spiel. Nach weiteren Laden, erscheint ein Menu. In dem Menu kann man das uebliche Einstellen. Ich waehle nun Full Game an und sehe eine Sternenkarte auf dem Bildschirm. Darauf ist meine Raumstation und die des Gegners. Nun kann ich auswahlen ob ich die Raumstation, auf einen anderen Planeten, verlegen will oder z.B. Kampfschiffe bauen soll usw. Die Raumschiffe zu bauen kostet Geld, wie alles in Leben. Deshalb kann ich mit den Raumschiffen Planeten erobern und die Rohstoffe abbauen. Dafuer kriege ich dann das noetige Kleingeld. Das Ziel ist es, die Raumstation vom Gegner zu karpren. Treffen sich zwei gegnerische Raumschiffe auf einem Planeten, so kaempfen sie um diesen. Die Steuerung des Raumschiffes muss man selber in die Hand nehmen. Wenn man den Joystick nach vorne drueckt dann gibt man Schub und mit links und rechts, dreht sie das Raumschiff, in die jeweilige Richtung, um die eigene Achse. Mit den Feuerknopf gibt man logischerweise Feuer. Der Computergegner ist ziemlich einfach. Ich habe ihn, in der schwersten Stufe, sofort geschlagen. Mit einem menschlichen Gegner, macht es aber sehr viel Spass. Hier die Bewertung:

Grafik : 4 / 18
Sound : 1 / 18
Strategie (Computer) : 1 / 18
Motivation (gegen Computer) : 5 / 18
Motivation (gegen Mensch) : 18 / 18

Leather Bel :

SPIEL: Gazza 2
HERSTELLER: Empire

Ein neues Spiel vom Flopmeister Empire und dann noch der Nachfolger von einem Flop. Das kann ja nicht gut gehen. Aber man soll den Tag nicht vor dem Abend loben. O.K. Nach dem Laden erscheint sofort das Spielfeld. Nun kann man die ueblichen Einstellungen naehen. Nach dem Anpfiff habe ich Anstoss und siehe da... der Gegner hat sofort den Ball. Er rennt und rennt und rennt und Tor. Ich freue mich denn es ist da, das ERSTE SPIEL FUER FUSSBALL-SASSER. Das Scoring ist gar nicht mal so schlecht, nur zu ueberuebersichtlich so das man nie den Ball kriegert. Nach einiger Ueberlegung, was ich positives an diesem Spiel schreiben kann, faellt mir ploetzlich ein das, dies gar nicht das schlechteste Fussballspiel ist, naechlich fiel mir z.B. ein das der Vorgaenger viel schlechter ist und Microprose Soccer noch schlechter ist. Insofern gesehen ist dieses Spiel gar nicht mal so schlecht. Ich empfehle aber lieber, Italy '98. Hier die Bewertung.

Grafik: 8/18
Sound: 5/18
Motivation: 3/18 (im Vergleich zu Microp. Soc. : 18/18)

Leather Rebel

SPIEL: HYDRA
HERSTELLER: faellt mir im Moment nicht ein!

Neues Spiel, neues Glueck. In diesem Fall Hydra. Nach dem Laden erscheint ein Titelbild mit einem schlussenden Boot und einem Crockett-verschnitt. Sieht sich schlecht aus. Nach weiteren Laden, sieht man einen Mann mit Sonnenbrille, der einen den Auftrag erklart. Auf der linken Seite sieht man die Westkueste der USA, mit einer Route aufgezeichnet. Und wieder Laden, Laden und Laden. Jetzt sieht man sein Motorboot von hinten, bis jetzt erinnert sich das ganze an Fire & Forget, mit dem einzigen Unterschied das dies auf Wasser ist. Das ganze entpuppte sich dann tatsaechlich als Fire & Forget Verschnitt. Die Grafik ist aber viel zu langsam, so das man nach spaetesten einer halben Sekunde, die beruehmten drei Tasten drueckt. ESC. .SHIFT. .CONTROL. ... Ja, ja das ist die traurige Wahrheit. Kauf lieber FIRE & FORGET 2. Wenn ihr es, als Raupi habt, dann ist der Fall sowieso gegessen. Hier die Bewertung:

Grafik (Titelbild): 8/18
Grafik (Spiel): 8/18
Sound: echt toll, echt stark, einmalig
Motivation: echt toll, echt stark, einmalig

SPILLETESTS

SPIEL: PREDATOR 2
ANSTELLE: OCEAN

...der eine Filmumsetzung von Ocean. Meiner Meinung nach, eine Beleidigung fuer den guten Film. Nach den ueblichen Einstellungen, gehts ...akt los. Man sieht einen durchsichtigen Mann von hinten, vor ihm ein Fadenkreuz, das bewegt werden kann. Nun muss man alles abballern, was sich in den Weg stellt. Ausser den Frauen und dem, im Hintergrund, laufenden Predator. Der Sprites bewegen sich wie Rheumaopas und das Scrolling ruokelt wie ein Erdbeben. Einmalig! Hier die Bewertung!

Grafik: Wo?
Sound: Wo?
Motivation: Ist verschwunden nach Mosambique!

Leather Rebel

SPIEL: F-16 COMBAT PILOT
ANSTELLE: DIGITAL INTEGRATION

Der Hersteller von dem, allgemein, bekannten "Fighter Pilot" hat eine brandneue Flugsimulation herausgebracht. Dies kann man als Antwort auf den, bisher besten Flugsimulator "Fighter Bonber" verstehen. Mit einem grossen Menue wird man erwartet, man kann allerhand einstellen. Wenn man fertig ist, dann sieht man ein Cockpit und die Landebahn. Wenn man startet, sieht man den Tower auf den Boden, der leider nicht ausgefuellt ist, genauso wie die anderen Grafiken im Spiel. Dafuer ist die Grafik, rasend schnell fuer den CPC. Die Missionen sind gut ausgewaehlt und abwechslungsreich. Wenn die Zeit reicht, fuege ich in dieser Ausgabe massig Tips bei. Insgesamt ein gutes Spiel. Hier die Bewertung:

Grafik: 10/12
Sound: 7/12
Motivation: 10/12

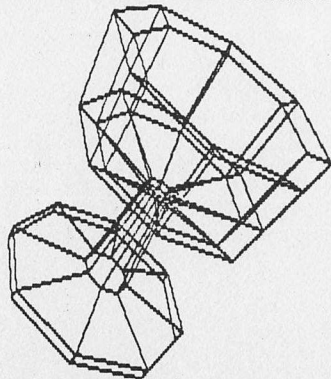
Leather Rebel

SPIEL: SWITCHBLADE
ANSTELLE: GREMLIN

Nun gibt es das super Spiel "Switchblade" auf fuer den REAL CPC. Die Geschichte kann man sich wie bei allen Jump and Run Spielen sparen. Man ist ein kleiner Typ und musst 16 Schwertteile in einem Labyrinth zusammen suchen. Nartuerlich hindern, Gegner die an diesen Vorhaben. Wenn sie dich beruehren, verlierst du Energie. Man kann sich aber wehren, inden man die Gegner z.B. weg boxt. Je laenger man den Knopf drueckt, ist die Schlag staerker. Man kann auch Extrawaffen ergattern. Diese Extrawaffen findet man meist in Steinen, die man kapput schlagen muss. Es gibt auch viele Fallen wie z.B. Stacheln die aus dem Boden kommen, wenn man drauf drueckt. Die Grafik ist in Mode 1 und sehr sauber programmiert. Ein Suchfaktor kann entstehen, wenn man lange an diesem Spiel sitzt. Ich ver-suche noch, eine Karte fuer dieses Spiel bis zur dieser Ausgabe aufzutreiben. Mal sehen. Hier die Bewertung:

Grafik: 10/12
Sound: 10/12
Motivation: 10/12

Leather Rebel



DEMO TESTS

DEMO: BSC-MEGADemo
CODER(s): BSC of GCS

Na ja, da ist wieder ein Megademo aus deutschen Landen. Ich weiss diese Demo ist schon ein bisschen aelter und wurde schon oft gete aber sowas kann man nicht oft genug tun. Wenn man das Demo mit KCPM einladet, erscheint dann ein Menue das man von der Amiga Mork bench her kennt. Nett gemacht, obwohl mir das Labyrinth von Terrifio Demo besser gefaehlt. Geschmackssache! Der erste Part heisst NoName Part. In der oberen haelfte erscheinen eine Menge bunter Raster die von unten nach oben laufen. Genauso wie der Hardware-scroller, nur nicht so schnell. In der unteren Bildschirmhaelfte ist eine Mondlandschaft von DMJ of GCS. Ein guter Part. In zweiten Part, der Main Part, sieht die ganze Sache schon anders aus. Als ich ihn das erste Mal sah, dachte ich was das fuer ein billiges Demo sei. Aber bei laengerem Zuscha n entpuppte sich der Part als sehr gelungen aus. Am Anfang, naechlich erscheint nur ein Hardware-Scroll und oben das BSC Logo. Aber nach ungefaehr einer halben Minute, erscheinen ganze viele Raster in Scroller, ein Megademo Logo und kurz darauf bewegt sich das BSC Logo, vor Raster, hin und her. Nicht zu vergessen sind noch die sehr guten Equalizer und wenn ich gut meine, dann meine ich gut.

Der dritte Part heisst Crazy Scroll. Im Hintergrund ist das Bild von Crazy Cars II zu sehen. Mit einer Veraenderung, statt Crazy Ca steht da jetzt "Crazy Scroll", gute Idee. In Vordergrund laeuft ein grosser Hard-Scroll, der nach kurzer Zeit an zu "Jumpen" faengt und seine Farben wechselt. Sehr Gut!
Der naechste Part heisst "4 Biplanes-Part". Was soll man dazu noch sagen. Like Terrifio Demo! Im Hintergrund der vorherbeschrieb Crazyscroll, davor ein herum fliegendes BSC-Logo und ein vertikaler Hard-Scroller.

Der folgende Part ist endlich mal ein origineller Part. Der Undersoon Part ist die Antwort auf die vielen Oversean Demos. In einem Min screen laeuft ganz unten ein Scroller und darueber drei Equalizer mit Raster im Hintergrund. Darueber sind dann staendig wechselnd Pictures. Super Idee!!!!

Es folgt der Castpart der Megademo. Ein grosses Pic und ein Scroller mit Raster, innen drin. Der Code fuer diese Demo hat BSC geschrieben und das Pic, Sound und Text koemt von Patrice von Read Only, der franz. Fanzine. Dieser Part soll nichts demonstrieren sondern Patrice wollte einfach nur, Informationen ueber die Read Only loswerden. Keine Bewertung moeglich!!!
Der letzte Part, ausser der Cheatmode-Part, heisst ganz einfach "Monty". Es wird ein kleiner Condo mit Monty gezeigt. Darueber ein unlesbarer Scroller. Ganz nett! Aber technisch schlecht!

Zu guter Letzt, noch etwas zu den Sounds. Kompliment geht an BSC der manche Sounds selber gemacht hat. Die Auswahl ist bei jedem P: sehr gut getroffen. Insgesamt eines der besten Demos auf den CPC. Hier die Bewertung:

Grafik: 9/12
Sound: 11/12
Routl.: 8/12
Ideen: 8/12

Leather Rebel

DEMO: DEFI DEMO
CODER(s): Digit und Fred Crazy

Hier habe ich ein ziemlich altes Demo vor mir liegen, es ist 1988. Am Anfang werden die Coder der Demo naechlich vorgestellt Digit ur Fred Crazy, die heute beide bei Logon System sind. Mit einem Druck auf Space wird der Bildschirm geloescht und ein blauer Ball er-scheint, der ueber den ganzen Bildschirm duelt. Im Laufe der Zeit erscheinen noch weitere drei Baelle, alle haben eine andere Farb- Dann erscheinen sechs grosse Equalizer, zu einem mittelaessigen Sound. Das ganze soll das Intro sein. Ein weiterer Druck auf Space und der Hauptteil wird geladen. Am oberen Rand ist ein grosser und direkt darunter ein kleiner Scroller. In der Mitte sind zwei Sprit-Strider. Dazwischen drei Equalizer, die man mit Z,X,C ausschalten kann und mit A,S,D, wieder anschalten kann. Mit den Tasten 1-8 und F0-F9 kann man Sounds auswaehlen. Die Demo ist von 28. Dezember 1988.

Fazit: Nett gemacht. Kann man als Sounddemo betrachten. Soll vielleicht auch eine sein. Aber ich kann kein Franzoesisch.

Grafik: 7/12
Sound: 10/12
Routl.: 8/12
Idee: 6/12

Leather Rebel

ANWENDERTEST

PROGRAMM: SWAP TT V.2.0
AUTOR: LARS ASCHENBACH (AUCH ALS LASSE ASSEBASSE BEKANNT)

Das Programm ist zwar etwas aelter (ca. 1 Jahr oder mehr), aber das mach ja nichts. Besonders hervorzuheben ist, das dieses Tool PD ist. Es handelt sich hier um ein Software-Verwaltungsprogramm. Davon gibt es ja auf dem CPC-Markt recht viele. Aber dieses Programm hat viele Optionen. Zu viele Optionen um sie alle zu erlaeuern. Ich nenne mal die wichtigsten. Eingabe, Editieren, Loeschen, Suchen, Blaettern, Solieren, Vergleichen, Einfuegen, Vertauschen. Also alles was ein gutes Verwaltungsprogramm braucht. Man kann so ziemlich alles mit den Dateien machen. Der grosse Nachteil von diesem Programm ist die langen Wartezeiten beim Laden. Fuer jede Option, naehlich, laedt die Floppy nach. Eine Ramdisk wird unterstuetzt, sowie auch zwei Laufwerke. Da meine Zeit, fuer die erste Ausgabe, knapp bemessen ist, kann ich jetzt nicht weiter darauf eingehen. Wenn es nicht bei der ersten Ausgabe bleibt (liegt an den Lesern) dann werde ich dieses Programm noch ausfuehrlich testen. Hier die Bewertung:

Vorteile: Viele Optionen, Ramdisk wird unterstuetzt und zwei Laufwerke werden unterstuetzt

Nachteile: Lange Wartezeiten wegen Nachladen, wird dadurch unkomfortabel, VBE-Manager ist bedienungsfreundlicher aber hat nicht so viele Optionen.

Leather Rebel

BEZUGSADRESSEN FUER GUTE SOFT

BATSOFT
DONNERSCHWEERSTR.33
W-2900 OLDENBURG
TEL. 0441/885936

TOPSOFT
POSTFACH 4
W-8133 FELDAFING

MB-VERSAND
POSTFACH 501132
W-KOELN 50

POWER PER POST
POSTFACH 1640
W-7518 BRETLEN

SOFTWARE DREAMS
OB. DORFSTR.30
W-8643 KUEPS/THEISENDORF

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

Genauerer, kann ich nicht sagen. Ich wuerde einfach mal den Katalog anfordern. Wer einen CPC-Plus hat, der sollte sich mal beim MB-Versand in Koeln melden. Der hat auch allerneuste Soft. Billige und aeltere Soft hat T.S. Datensysteme. Vorsicht! Ist sehr unzuverlaessig

Ich danke OAS fuer die Adressen, die ich der CC entnommen habe.

Jetzt will ich mal ein anderes Thema, als CPC, anschneiden. Den Atari Lynx. Da er keine Konkurrenz fuer den CPC ist und ich ein begeisterter Lynx Spieler bin, will ich mal auch ueber den Lynx aufklaeren.

Mit dem alten Lynx hatte Atari/Epox, eine ganz schoene Pleite erlebt. Der Lynx war zu schwer, zu gross und hatte zu viele Batterien verbraucht. Der Game Boy von Nintendo war aber genau anders, er war klein (zu klein), er leicht und verbrauchte wenige Batterien, weil er kein Hintergrundlicht brauchte und vor allen Dingen, der Lynx war doppelt so teuer. Von der Hardware war der Lynx, den Game Boy doppelt und dreifach ueberlegen. Der Lynx hatte Farbe, einen 3D-Chip der beliebig viele Objekte drehen und zoomen konnte, einen guten Monitor, einen besseren Soundchip und vor allen Dingen konnten 8-Spieler, sich zusammen "linken". Das heisst 8 Spieler koennen zusammen spielen. Ach, ja bevor ich es vergesse. Der Lynx hat 16 Megahertz und ist damit die schnellste Console der Welt. Durch die sehr ausgereifte Technik kann man den Prozessor auf 24 Megahertz hochdrehen und die andere Hardware pendelt mit. Das laesst sogar die Mega Drive oder die unausgereifte Super Famicom alt aussehen. Aber die viele Hardware, half nichts, der Game Boy wurde ein Verkaufsschlager wie alle Nintendo-Produkte. No wir gerade bei Nintendo sind. Alle Produkte die Nintendo rausbrachten waren Hardware maessig purer Schrott. Der NES war bei seiner veroeffentlichung schlechter als der 8-Bit Sega und wurde, von Experten, als Flop bezeichnet. Aber er wurde der Renner ueberhaupt. Der Game Boy wurde auch ein Verkaufsschlager, trotz schlechter Hardware. Der Hammer aber war die Super Famicom, als sie rauskam, sah sie aus wie eine Edelkonsole. Aber es stellte sich spaeter heraus das sie gar nicht so edel war. Sobald viele Sprites auf dem Bildschirm kamen, ruckelte es wie verrueckt und der 3D-Chip konnte nur ein Sprite, stufenlos, zoomen und drehen. Oh, jetzt bin ich vom Thema abgekommen. Also nach der Pleite von Lynx, bauten Atari und Epox (Epox hatte den Lynx gebaut und Atari vertreibt ihn, beide haben 50 % Anteil) einen neuen Lynx. Dieser neue Lynx ist jetzt draussen und er ist kleiner, leichter, verbraucht weniger Batterien (5 Stunden) und ist billiger (200 DM). Damit ist der Lynx II jetzt besser als der Game Boy (Geschmacksache). Fuer Software ist auch gesorgt. Bis zum Jahresende sollen 70 Spiele erhaeltlich sein und 1992 sollen die Hits Eye of the Beholder, Switchblade II, Lemmings und viele andere, konvertiert werden. So jetzt habe ich keine Lus mehr diesen Bericht zu schreiben, mir ist naehlich das Programm schon zwei mal, abgestuertzt und ich schreibe diesen Bericht zum DRITTEN Mal. Ich hoffe, ich habe den Game Boy Besitzern, jetzt auf den Schlipps treten, sofern sie einen anhaben.

Gut Lynx,
Leather Rebel

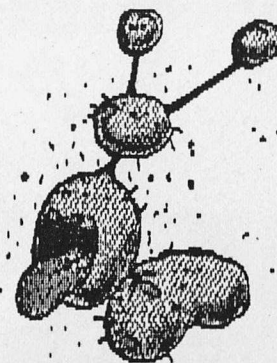
Hier noch eine Message:

Die Diskussionen haben eine Ende, es ist moeglich, ueber die Druckerschnittstelle, 8-Bit Sound zu machen. Die Bauanleitung steht in der PC Amstrad 8/9 1991. Ich hab' schon so ein Geraet, aber ich habe nicht die Beispielsounds von der Databox. O.K. Message zuemke.

JA, WAHNSINN: Hier noch eine Message:

Im Fruehjahr '92 kommt ein wiederbespielbarer CD-Player heraus. Er wird 1500 DM kosten und eine CD wird 20 DM kosten. Die CDs sind eine herkoemlichen CDs. Sie arbeiten wie die Disketten, d.h. die CD wird mit einem Magneten bespielt. Der grosse Vorteil gegenueber den Disketten ist die riesige Speichermenge. Man kann 400 bis 600 Megabyte speichern. Die Raubkopierfander haetten dann also keine Chance einen zu erwischen. Nicht mein Problem! Man kann dann seine gesamte Softw. sammlung in der Hosentasche mit sich runtragen und mit einer 1DM-Briefmarke verschicken. Sehr praktisch. Nur muss einer ein DOS daeuer schreiben. O.K. dann spart mal.

Greetings to: Alien of TTC, K-OS of UCSS und Stephan M.



Der beruechtigte NTI-Virus.

CPC-FASTLOADER ? SERVICELINE ??

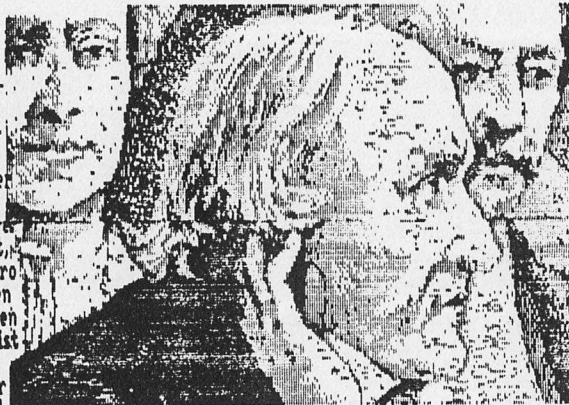
Wie in jeder Zeitschrift, gibt es auch in dieser, eine Serviceline. Tja, was soll ich hier anbieten. Auch ja, wer will kann die Ausgabe Nr. 1 hier nachbestellen. (Ha,Ha,Ha) Also wer an Demomangel leidet, den kann ich ein paar kopieren. Ich habe zwar nicht 1000 Disketten damit voll, aber die wichtigsten kann ich kopieren. Disketten und GENUEGEND Rueckporto-beilegen, sonst geht nichts. Fuer die, die viele Demos haben wollen, die koennen sich mal bei X-OS/UCSS melden. 2 DM pro volle Diskette mit Demos drauf. Disketten beilegen. Hat ungefaehr 1000 Demos und ist absolut zuverlaessig.

X-OS/UCSS
PLX 045852 A
7972 ISNY

Auch ja, bevor ich es vergesse : 1.40 DM Versandkostenanteil mitschicken.

Mein Statement zum CPC+ :

Die Euporie war gross, als man hoerte dass ein erweiterter CPC rauskommt. Um so groesser war die Enttauschung (oh, falsch getrennt), als er rauskam. Er erfuelle nicht die Erwartungen der Freax. Viele Fehlinformationen, wurden im C-F veroeffentlicht. Hallo OAS ! Nun, nach etwa einem Jahr, kauften sich mehr oder weniger User den CPC+. Wenn man diese User dann nach dem Piusser fragt, hann hoert man, das er super waere. Tja, meine Meinung ist das, wenn man den Computer hat, ihn dann gut findet und der CPC+, nur sinnvoll fuer Programmierer ist, die sich sofort an den Computer setzen und drauf los programmieren wollen (alter 2-80). Schoen und gut, aber fuer Swapper (ein Grossteil der Szene) ist er weniger sinnvoll, wegen der Module. Die Alternative fuer Swapper ist, sich fuer das Geld, den neuen wieder bespielbaren CD-Player zu kaufen. Wer's Geld hat !!!!



Pardon ? Der CPC ist der groesste ? ABER SICHER !!!

DER CPC IST :

KULT

SPIELE-NEWS

Auf der "THE EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW", wurden ueberraschend viele CPC-Spiele, ausgestellt. Ja, was soll ich nun noch viel sagen. Hier die vorgestellten Spiele:

Androgenic:

World Class Rugby (wieder ein Sportspiel)

Donark:

Super Space Invaders (der Nachfolger des bekannten Klassikers)
Pit-Fighter (die Umsetzung des Spieleautomaten, man kann gespannt sein)

Mirrorsoft:

Teenage Mutant Hero Turtles- The Coin Op (Die Automatenversion der Turtles, besser als die urspruengliche Computerversion)
Cisco Heat (kenn ich nicht)

Ocean:

Terminator 2 (wenn das Spiel wie der Film wird, dann darf man gespannt sein)
The Simpsons (Bart gegen die Aliens)
Smash TV (witziges Spiel, man muss einen Fernsehsender managen)
M.M.F. (Spiel zum amerikanischen Sportsender)
Hudson Hawk (Spiel zum Film mit Bruce Willis)
Robocop 3 (Robocop in Vektorgrafik)

Ittas:

Brainies (ein Logikspiel)
zu vermerken ist noch das Crazy Cars 3 veroeffentlich wird, aber nur fuer die 16-Bitter

U.S. Gold:

Gauntlet 3-The Final Quest (der dritte Teil des Klassikers)
G-Loc (umsetzung des bekannten Automaten)
Bonanza Bros. (zwei Diebe raueuen Haeuser aus)
Mega Twins (keine Ahnung)

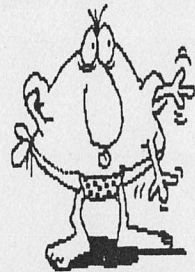
Das wars. Hier noch eine wichtige Nachricht fuer alle Rollenspieler. Das Super Spiel **THE BOLDEN** kommt nicht auf dem CPC heraus (Ha,Ha,Ha).

Toller Witz... Ich hab leuten hoeren, Killing Fist von Cadjo Clan und Tom von CBS fertig ist und von Sinarlis wird es herausgebracht. In der Demoversion soll die Animation, aber, nicht so toll sein. Abwarten ! O.K. das gehoert zwar nicht in die Spiele-News, aber wie ich gelesen habe, bringt Crown of P.D.M. ein Packer und Cruncher raus. Er packt ein Programm von 40 auf 17kB. Laut Little Un of 42-Crew, der dieses Programm schon, als einer der wenigen, hat, braucht das Programm eine halbe Stunde, zum packen und laut Crown, persoendlich, packt er auch Maschinenfiles mit Autostart und schreibt diese dann auch gepackt mit Autostart auf die Diskette.

Der McLosser Preis des Monats

Der McLosser Preis der Monats geht an: Longshot. Er behauptete er habe, das Screensplitting auf den CPC herausgefunden. Aber laut EGS of GCS stand dieser Trick schon, im 1982 erschienen, Tips und Tricks zum PC. Die Herkules und CGA-Karten haben, naehnlich, den gleich-CRTC wie der CPC. Danke an EGS of GCS fuer diese Aufklaerung.

Ich kann nichts machen, aber es muss noch rein. (kenn ich ihrendwo her?)
Die Firma P & P bringt einen Sampler fuer den CPC heraus. Es wird Hardware sein und Digiseven wird er heissen. Er soll 270 DM kosten und wird an Joystickport angeschlossen und und. Auf jeden Fall kann man parallel zum Sound Animationen, Animationen laufen lassen. Die Soundsensation fuer den CPC. Schau ma' mal !



Ein Amiga-User auf der Suche nach seinem Gehirn