

797+798 Printfox-Bilderdisk #3 ("")
799+800 Printfox-Bilderdisk #4 ("")
801+802 Printfox-Bilderdisk #5 ("")
803+804 Printfox-Bilderdisk #6 ("")
805+806 Printfox-Bilderdisk #7 ("")

Kosten für PDs:

Eine Nr. (Diskseite) kostet 1,50

Staffelpreise:

Bei Abnahme von über 50 Disknr.: 1,40 pro Nr.

Bei Abnahme von über 100 Disknr.: 1,30 pro Nr.

Porto und Versand:

(zzgl. dem Gesamt-Bestellwert!)

Bei Bar-Vorkasse (in DM): 2,50

Bei V-Scheck-Vorkasse: 3,-

Bei Nachnahmeversand: 5,50
(+2,- Zahlkartengebühr, kassiert der Postbote!)

<48h-Bearbeitungsrythmus

Versand nur in sicheren Luftpolstertaschen bzw. in sicheren Kartons! Die Disketten sind natürlich im Preis inbegriffen (Für 2 Nr. eine doppelseitige Diskette!)

Alle Programme sind unseres Wissens frei kopierbar! (→Public-Domain/Freeware/Shareware). Für evtl. (C)opyrights übernehmen wir jedoch keine Haftung!!!

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellungen nach Möglichkeit den Stonysoft-Bestellschein. Falls Sie gerade keinen zur Hand haben, nehmen Sie bitte ein DIN-A5-Blatt und vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift!

Bei Sammelbestellungen bitte die einzelnen Besteller (als jeweils eigenen Block) getrennt aufführen. Danke!

Gunther Steinle

Stonysoft

**Beethovenstr. 1
8943 Babenhausen**

☎: (08333) 1275

Bankverbindung: Postgiroamt München BLZ 70010080
Konto: 397096-806

ACHTUNG !

ES BESTeht DIE MÖGLICHKEIT, BEREITS
ERSCHIEBENE AUSGABEN DER PUBLIC IM
RAHMEN EINER PD-BESTELLUNG FÜR 5,-
(1,- DM MEHR ALS FÜR DIE AKTUELLE
AUSGABE) NACHZUBESTELLEN !!

----- DIE PUBLIC -----

Eine gute Nachricht für alle C-64-Freaks! Seit 1.1.0 post Public natum (neue Zeitzählung, steht für 1.1.1991) hat eine segensreiche Zeit für alle (unverwüstlichen) C-64-User begonnen: Die **PUBLIC**, ein neuartiges PD-Magazin, das seinesgleichen sucht, ist geboren. Es bietet dem Leser neben nützlichen und wichtigen(!) Informationen auch gleich eine Auswahl der besten PD-Programme, die auf der mitgelieferten, beidseitig bespielten Programmdiskette, enthalten sind.

...das besondere an diesem Magazin ist:

- der lockere, humorvolle und dennoch sachliche Stil
 - der enorme Informationsgehalt
 - die Bandbreite der Themen- und Rubrikenauswahl:
 - 1. eine ausführliche Dokumentation der auf der Programmdiskette enthaltenen Programme.
 - 2. Gründliche Tests von PD-Software
 - 3. DFÜ-Ecke (Grundlagen, Tips und Hilfen)
 - 4. Programmierrechen für BASIC und Assembler (Maschinensprache), auch für absolute Anfänger geeignet! Aber mit nützlichen Kniffen (Pokes, Routes, Codes..) für den echten Freak!
 - 5. Reporte (Berichte (nicht nur) über die Computerwelt, z.B. Zukunft?, Neue Entwicklungen, Messen, günstige Einkaufsgelegenheiten (Versteigerungen) usw..)
 - 6. Commodore User Groups in aller Welt (Kontakte!)
 - 7. Szene-News (was gibt's neues? Gerüchte und Facts!)
 - 8. Charts (die besten Coder und Cracker, Importer, Diskmagazine, PD-Games, PD-Utilities, Demos...)
 - 9. der aktuelle **Stonysoft**-PD-Katalog
- und last but not least die Gnadenlosigkeit der Tester!

UND JETZT DER PREIS!

Das Magazin (auf Papier) zusammen mit der beidseitig bespielten Programmdiskette kostet regulär **5,50** (inklusive Versand)

Zahlbar: Nur Vorkasse: Bar, per Überweisung auf Konto
397096-806, Postgiroamt München, BLZ 70010080 ...

na, ist das nichts ? Aber es kommt noch besser:

Wird die Public zusammen mit einer PD-Bestellung angefordert kostet sie sogar nur **4,-** (hier selbstverständlich auch im Rahmen einer PD-Bestellung per Nachnahme). Einfach auf dem Bestellschein ankreuzen und den Mehrbetrag von 4,- bei Endbetrag berücksichtigen!

Ein Jahresabo der Public kostet nur 30,- (bei Vorkasse oder zus. mit einer PD-Bestellung) oder 35,- (+2,- Zahlkartengebühr) bei Nachnahme, zu zahlen bei Erhalt der 1. Ausgabe. Übrigens: Jeder Abonnent erhält eine Abodiskette gratis! Sie ist ebenfalls beidseitig bespielt und enthält The Best of The Best, PD-Software allererster Sahne!

Testen Sie uns - Sie werden erstaunt sein!
In diesem Sinne: "Good Hack",

... Ihr Stonysoft Public-Domain-Team ...

Tragen Sie hier bitte Ihre
Kundennummer ein:

--	--	--	--	--	--

(Siehe Adressen-Etikett!)

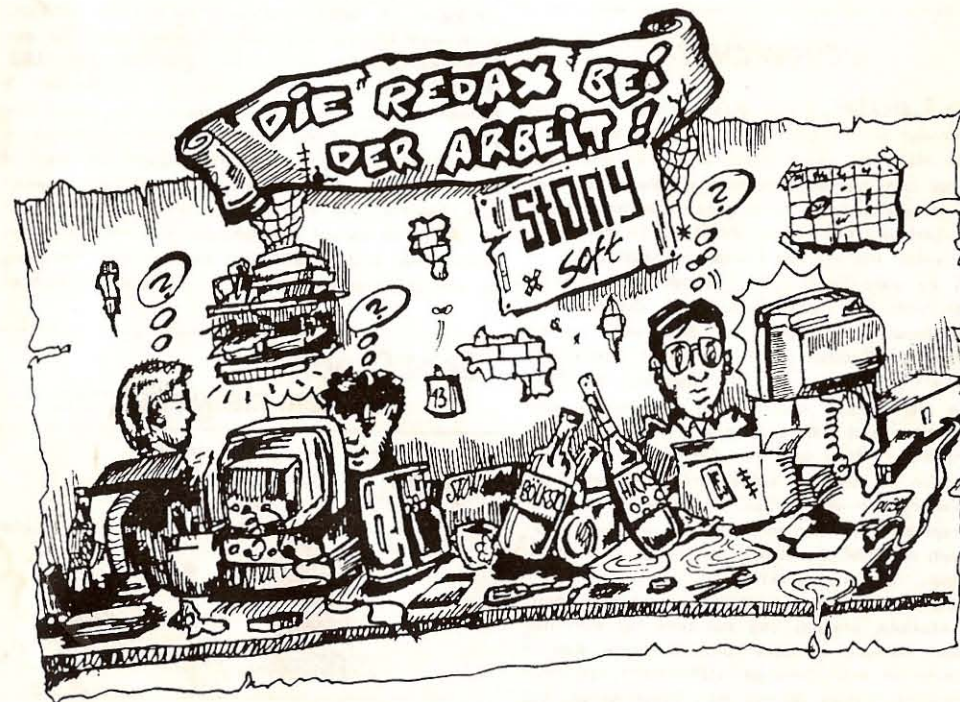
-- Bitte bei jeder Zuschrift angeben! --

PUBLIC

C64

AUSGABE #03

Oje! Schon die dritte Ausgabe!



Inhalt * Inhalt * Inhalt * Inhalt

Das Magazin:

File-Infos: jede Menge davon! **Tests:** Scrap-Writer V3.0 * RIAS-Intro-Utilities-Disk * 4 Germans Only! * Step by Step V2 * Phil Collins: Serious Hits... Live * Moontrap * **Reporte:** Einsteigerbericht Videofox * Atari gegen Commodore - Der ewige Streit * Tips, Informationen, Hintergründe * Cyberpunk **Tips:** Die gängigen Grafikformate **Programmierrecke:** Nachladen in Maschinensprache **DFU + CUG:** entfällt diesmal. Nächstes Mal gibt's etwas mehr. **Szene-News:** News und Facts

Die Programmdiskette

Seite 1 Seite 2

- | | |
|----------------------|-------------------|
| * Information | * File-Copier |
| * Break-In | * Logowriter |
| * Sir Richard | * Sector Editor |
| * English Civil Wars | * Etikettendruck |
| * PSY XX | * Dateiprogramm |
| * Underground | * Grafic-Copy |
| | * Magnum Digi '91 |
| | * Pieces of Light |
| | * Viruskiller |

VORWORT

Also Leute, wenn alles geklappt hat, dann könnt ihr auf der Programmdiskette jetzt endlich ein richtiges Menü mit allem drum und dran und Logo und Scroll und überhaupt bestaunen. Wenn mal (wie üblich) nix geklappt hat, dann geht entweder die Diskette überhaupt nicht, oder ihr dürft die Programme wie üblich mit meinem komischen Menü laden... Da viel zu viele Leser (kein Wunder bei unserer Auflage) sich über das Design der Diskette mit Nachlad-Menü und Hidden-Files beschwert haben, und mich der Gunther dermaßen unter Druck gesetzt hat (...), können ab jetzt und nun die Programme der Public einzeln und unabhängig vom Menü geladen und auch auf andere Diskette kopiert werden! Mehr dazu bei den File-Infos! Ich sehe zwar schon voraus, daß spätestens nach zwei oder drei Weitergaben der PUBLIC-Diskette nichts mehr vom ursprünglichen Design übrig ist, unsere Adresse futsch iss' und die Hälfte der Programme fehlt, aber egal... **Was soll's?**
Die C128-Ecke und das Schachding sind jetzt definitiv gestorben, erstens und zweitens hat sich halt überhaupt niemand gemeldet und überhaupt sind 'n paar Leute an mich herangetreten (aua!), die mich "umgestimmt" haben. Wobei man sagen sollte, daß

nicht ICH für die Schachecke war, sondern der Stefan. Aber ich bin's ja immer gewesen. Hinterher ... Aber bevor ich mich jetzt in Selbstmitleid verzehre, noch ein guter Vorsatz: **In letzter Zeit** haben wir die C64-Szene, auch die PD-Szene (die soll's ja wirklich geben...), sträflicherweise vernachlässigt. Soll nicht mehr geschehen. Wie ihr seht, haben wir den SZENE-REPORT erweitert, die Charts mächtig ausgebaut und mehr News (Yeah!) besorgt. Wir versuchen, jetzt mal für jede Ausgabe ein paar Interviews mit Top People aus der Szene und 'n paar Paadie-Berichte an Land zu ziehen. Wir hamm' jetzt mal 'ne Proforma-Cooperation mit der DEADLINE, dem neuen Magazin von DUALIS aufgebaut. Und zwar tauschen wir News und Votings für die Charts aus. Langsam wird's was!
Außer, daß wir mittlerweile den **3. Leserbrief** bekommen haben (jeder, der gemeint hat, ich könne nicht einmal bis 3 zählen, dem sei gesagt: Ha... ich kann sogar bis 7 zählen...), können wir noch etwas anderes, nicht minder tolles vermeiden: Zum ersten Mal in der Geschichte der PUBLIC haben wir mehr Artikel gemacht/bekommen, als wir übernehmen können! Das zeigt aber eigentlich nur, wie faul wir die letzten Ausgaben waren... Soll aber nicht heißen, daß ihr uns keine Artikel mehr schicken sollt!
Übrigens: Ab sofort verlosen wir in der PUBLIC auch was! Um die Charts im Szene-Report so objektiv wie möglich zu machen, brauchen wir EURE Hilfe! Schickt uns eure Votings (in mindestens 3 Kategorien, zum Beispiel: Crackercrews, Single-Importer und PD-Anwender!) zu. Unter allen Einsendungen verlosen wir jede Ausgabe 25 Second Hand-Disketten. Die Dinger sind sogar mit irgendwas bespielt, wir können aber keine Garantie für die Software darauf übernehmen. Einsendeschluß ist diesmal der 10.Juni 1991. Der Rechts- und Linksweg ist wie üblich ausgeschlossen... Take Ya Chance!

**Gebt Credits,
wem sie gebühren...**

INTRO + BOOT: Coding: Tony/Public.
Logo: Kay/Monsoon.
veery cool Music: ICS
Fast-Loader: Mirage's Special-Load



and Kay/Monsoon

- 662 6510 Operation-Codes (Referenz und Lehrbuchergänzung für Maschinensprache / Assembler)
- 663 Schulsammlung 3 (Primfaktorenzerlegung, Engl.-Vokabeln, Integr.Ladder, Matrix, Function Machine...)
- 664 Mathesammlung 2 (Monom. Mult., Mortgage, Percent, Planes, Roots-Quiz, Slope+int., Power-Fact...)
- 763 BASIC-Kurs 2 (Fortsetzung zu Nr. 655)
- 766 BASIC-Kurs 3 (" ")
- 768 Elektronik + FUNK für C-64 (Super: RTTY, RTH, Satellit-Menü, Morseübg., Säulendiagramm, Pi-Dämpfg., Mikro Verst., Verkürz. Dipol, Schwingkreisber...)
- 769 Schul-Mix (Voc-Learn, Formelsammlung, English Grammar, Vektorberechn., Magnetfeld, Super IQ-Test...)
- 770 Biologiesammlung (Lebenserwart., Bakterienverm., Photosynth., Enzymaktivität, Bio-Garten, Diet-Planner...)
- 771 Mathe-Hilfsprogramme (Geo (v. Kathetensatz bis zum Determinantenlöser), Algebra: Gleichungslöser etc.; Statistikkombinatorik; + Führerschein, Blüten-Therapie...)
- 772 Teachmaster (Assembler-Lehrprogramm (beginnt b. "Adam u. Eva", für absolute Anfänger geeignet!))
- 773 Basic Primer, Trickkiste 1+2, Features Quiz...
- 774 Mathematik 1-30 (Utility-Sammlg.), Little-Professor (amüsantes Quiz, es ist neben Schulstoff auch Allgemeinbildung gefragt!), Testing Psycho (Psychoanalyse)..
- 775 French Sentence, French Verbs, Latein, Englisch...
- 776 Anfängerkurs (Bits und Bytes, Basic Quiz, Intro to BASIC, Beginners Tips, Intro to 6502, Pokes...)
- 777 Car Race Mult., Fraction, Math Drill, Basic Befehle 1+2, versch. Mathegesetze, Grammatik Englisch...)
- 823 Landkarten u. Länderquiz-Sammlung (Prima!)
- 850 Basic-Befehle (engl.), Metric M., Geldumrechnen...

'Mixed'-Disks:

- 038 Zeichensätze (66 Stck.: Start mit Poke 53272,24!!)
- 237 Clubnews 10/11 / 88 (Computermag. von 'ASD')
- 238 Clubnews 12/88, 01/89
- 239 Clubnews 12/87, 1988: 01,02,03,04/05,06/07
- 240 Clubnews 08/09/88; Demo: Story-Shop 64)
- 250+251 Sprite Collection (von HWK, 7/89)
- 283 Prison,711-Mindbending, Sex'n'Crime #4 (Magazin)
- 305 Perry-Rhodan-Planetenroman - Dateien
- 306 Mantronix-News 2 (Computerzeitschrift)
- 323 Public News 3/89 (Magazin der PD-Freaks)
- 339 Mixed (Tiger Hell, Zauberland, Sinusmaker, Game1...)
- 340 Freeware (v.Commodore: Intelligenztest, Adressaufkl.)
- 364 Mixed (Supersorter II, Letter Noperator, Infowriter...)
- 371 Sex'n'Crime #3, 1st Demo, BBS Part 2 / Shape...
- 375 Sex'n'Crime #2, Intropack I/CCT, Atom-Popper...
- 433 Sex'n'Crime #7, Hydragrum, S. bester Freund 1-3
- 457 Scene Paper (Super Szenen-Magazin!!!)
- 502 ca.70 Zeichensätze (Achim, Big, Bird,Fraktur,Script...)
- 529+530 Publicnews (Diskettenmagazin der PD-Freaks)
- 533+534 Power User Disk (Mag. m. Future Composer 2+)
- 549+550 Action-News 2 (Super Diskmagazin!)
- 551 Ars Publica (Eines der besten Diskmagazine!)
- 556 Escape (sehr gute Diskettenzeitschrift)
- 565 Mix (Rooter (Action-Game), Colora (SUPER-Spiel), Fatal News #2, Sex'n'Crime #008+009)
- 569 Sex'n'Crime #004, Hollywood-Intro, Digi-Concert...
- 570 Amok-Selekt., Delirious IV, Power-Wrtr., Party-Pck..
- 584 Mix (Multi-Hardcopy 2, Clues, Bard's Tale-Hints, Fast Math, S.M. Sounds, Messbox+, KGB-Crunch...)
- 585 Mix (MS-Dos-Simulator, GW-Basic, Soccermaster, Tetrix (Super Tetris-Version!), Devil's Ball...)
- 591 Sex'n'Crime #006, Slot Machine, Genesis Proj., Skate!

- 612 Sex'n'Crime #011, Slowly we Rot, Phantom's Mentech..
- 618 Mix (Dragons Cave+++ , Gnampf : nette Arcade-Spiele, Watermessenger II, Coc..., Goodbye ACID...)
- 630 Mix (Homemate, Haunted Kill, Mr. Label Maker, Pirate Busters, Space Movie, Ground Snipe, Dig. Clock...)
- 631 Mix (7 up, Hovercraft, Savings & Loan, Disassembler, Chopper Marauder, Bartender, Top Gun, Mr. Dos V2...)
- 729 Infodisk der PD-Freaks aus Mannheim
- 730 Freeware (Magic-Writer, Datei, 3-D-Plot-Grafik, Textplus, WM-Editor, DSC-Driver...)
- 731 Freeware (Math Quiz, Count 1-10, Dart, Auto-Add-Teacher, Drill, Math Dice...)
- 732 Freeware (Schätzen, Wörter raten, Vokabeltrainer engl., Integ. Pyramid, Bomb Add...)
- 733 Freeware (viele Rechenprogr., Wahrscheinlichkeitsberechnung, Lotto, Altersversorgung, Vektoren...)
- 734 Mantronix-News Nr. 3
- 735+736 130 versch. Zeichensätze
- 737+738 90 versch. Zeichensätze
- 739+740 90 Printfox-Zeichensätze
- 743+744 Public-News 6/89 (v.d. PD-Freaks)
- 747 Mix (Writer-Coll., Diashow 1+2, Profi-Assembler, Games-Collection)
- 748 Mix (Sam-Fox-Movie, 1st Digi.-Sound, Karate-Kid-Pic, Disk-Mani, PC-Print, Hyper Dat...)
- 749 Logo-Collection (m. Autoload)
- 750 Mix (cool & cruel, Computer Geschichten, Double Hack'em, Elite instr. '86, Digisplay...)
- 810 Atrog #2 (etw. älteres, aber recht gutes Diskmag)
- 812 Mamba 15 März'91 (Super Diskmag), Paranews / Paramount (S.gutes Diskmag), Hasenjagd, Packpack 1
- 813 Mix (Galleon Compacker 3.9, Blip Blip 3+ (Spiel), Entering Vol 1 (Adressen-Demo), Basic-Packer
- 825 Deadline #1/Weird (hervorragendes Diskmagazin)
- 826 Deadline #2/Weird (" ")
- 827 Rock'n'Role / Role #7 Nov. '90 (gutes Diskmag)
- 828 Mamba 12 , Outbreak #01 (Super Diskmagazine)
- 829 Rock'n'Role #8 Jan. '91 (sehr gut)
- 831 Gamer Guide #3, Hotshot #8 (Ausg. 2/91, sehr gut!), Uxourious #2 (versch. Disk-Magazine)
- 832 Point of View #04 (Diskmag üb. EG UND(!) USA)
- 840 Sensual Newsline / Sense Design 1/91 (gelungen!)
- 843 Mamba 16 April '91 (Eines der besten Diskmags), Szene Press (Diskmag), Voglio Volare I (Demo)
- 844 Mamba 8 (siehe 843), Danger Freak, Ballup-Demo
- 849 Outrage #2 Ausg. 3/91 : Super Diskmag!
- 857+858 Action-News #06 (Magazin (noch) von DM...)
- 859 Mamba 9 (...Super, wie immer), Digital Delight
- 860 Syntax Error (cooler geht's nicht!!! Muß man gesehen haben...)
- 861+862 Action News #09 (Jetzt von Spherical Designs --> deutliche Verbesserung!)
- 863 Big Bang/The Wanted (Megademo, gute Grafik)
- 864 Watch it/CFR (recht gutes Megademo)
- 865+866 Bone Harder (Absolut geniales Megademo von Impulse; In d. Public 3 an 1. Stelle der Charts!)
- 868 4th Dimension (von Poltergeist, Super!)
- 869 That's Design (ausgezeichnetes Megademo)
- 870 Mood/Gloom (Super Megademo)

Printfox-Bilder

- 785 Letters, Men, Misc, Music, Office, Sports, Symbol...
- 786 Ausflug, No Panik, Katalysator, Christoph, Casio...
- 787 Printfox + Print-Shop + Print-Master Pics
- 788 Money, Office, People, Optics, Petchop, Skylines...
- 789 Aliens, Ding, Fische, Horror, Leute, Reptilien,Nager.
- 791 Account, ADS1, Apple, Arts, Audio, Auto, Ballons...
- 792 Printshop-Pics (Icons!)
- 793+794 Printfox-Bilderdisk #1 (47 gescannte Bilder)
- 795+796 Printfox-Bilderdisk #2 (ebenfalls gescannt!)

- 453+454 CRYPT-Demos (Beer II, Partyshocker, Graphcr...)
 455 Demented C. (Mega-Demo), Essential, Write Relaxed...
 456 33 Rips von 'STS'
 459 Harbinger 1+2, Sign. the Divine, Abdula-Abdash/V3
 460 Party '89, Lame'n'Lousy, Ruthless 2, Wraxirmer 4, Part II, Wisdom II, Gee 17/H17
 459 Harbinger 1+2, Sign. the Divine, Abdula-Abdash/V3
 460 Party '89, Lame'n'Lousy, Ruthless 2, Wraxirmer 4, Part II, Wisdom II, Gee 17/H17
 461 Savage Amusement (Super Megademo!!!)
 462 Artists of Fire, Venlo, Street Fight, Vector-Ball, Fury... Galaxy 7, Alien Syndicate, Empire strikes Back, Summer...
 463 The Larch, Remains of Bdemo, I-Ball-Theme, Orbit...
 465 Message 2 all U, Outtal, Bytestar Party, Short Intro...
 466 Sinapism 4 (Super Megademo)
 468 Horizon-Party-Demo (irres Megademo!!!)
 469 Released Digs (4 Samples by VIC 1989)
 472 Koala-Pictures (M+F, 1-4, Witz, RAF, Mask, Fenster...)
 474 Türkisch Basic, Digi-Mega-Demo, New Petshop-Boys, Heart, Pump it up, Rock The Thieves
 479 Beastie Boys, Digi Sabrina, Music Non Stop, Rap-Mix...
 481 Special-Packer-Disk (viele viele versch. Packer...)
 482 Digs (Dig this, Call-me-Remix, I Surrender Rem...)
 494 Musics, PSYXX, GSG-Demo, Contact I+II, Box IX...
 496 Koala-Pictures (Empeer, Gordon, Roger, Adler...)
 497 Dia-Show 2 (Cowboy, Strolchy, Mick, Mouse, Yvonne...)
 499 Alive & Fuck'n, Party-Adress, Armyant-Ranx, Remix...
 500 Verminator, GS-Sp V1, Utily-Competition, Rip 1-6...
 501 Night at Unic's, Phlegmy, Ratt Demo, Hellfire, Bombuzal, Pharao-Demo, Detonator-Demo, Shitty-Demo 4...
 506 Merlin 2, Merlin T.D., Sak to Bibo, ACID-Demo III...
 510 Wom's Western, Smiley Demo I, Acid-Demo II, Traz Musix, Mega (Picrus), Aids against RWE, The End...
 511+512 Let's Disco (Super Megademo, zweiseitig!)
 525+526 TRC and Goldwing's Diashow (Super Grafiken)
 539+540 Cosine's Gallerie (hochwertige Grafiken)
 543+544 Sound-Collection (Über 70 Sounds)
 548 Tricks... (Megademo von Atrix)
 554 Werner Winzig (Werner-Diashow)
 555 Lame'n'Lousy, Look Sharp, Censored, Airdance 101%
 557 Charlie Chaplin, Einstein IV, Demo des Monats, Signum...
 558 Abortion (Megademo)
 559 Extasy-Megademo
 560 TFB is dead, It's new, Here we are, Our own V2.0, For Alives, Alive 2.0, Also 4 Alive, Fresh Logo, ...TV Logo
 561 Braideath, Moonwalker, Marina Mix, Sonix-Ranx...
 562 4th Dimension (ungewöhnl. M-Demo, Super Grafik)
 564 Hysteria (Megademo)
 566 TLI Intro Prev., Shit-Dream, Slim, Intro-Demo Show...
 571 Bat Cave 2 (ausgezeichnetes Megademo)
 572+573 Resurrection (sehr eindrucksvolles Megademo)
 574 Censor (sagenhaftes Megademo, brilliant progr.!)
 575 Soon Sphinx, Cybersphinx, Party Proclam., Spring...
 576 Babylon II, Pimplesqueezer, Quicky, Knockup, Summer...
 579 Illusion (Megademo)
 581 Brainstorm III (witziges Megademo)
 586 Kawasaki-Synth, Spread it II, Hot-Lips, True Love...
 587 Here to stay, Really groove it, Venlo-Time, Amiga-Demo, Flash Fantasy, Boing Bom Tshak, Head Crash...
 592 Mega-Co-Demo (Megademo, nur Seite 1)
 594 We kill Seals (Super Megad., WKSO laden, SYS 2064)
 595 Electronic Dreams (Megademo)
 596 Sinapism 4 (Super Megademo)
 597+598 Great Sound-Disk (ca. 76 versch. Sounds)
 599 Amazzax 1-10, Ws Logo, X-Ample-Logo, Delirium 2...
 600 Musik-Collection 2 (div. Musikstücke)
 601 Quartz (gutes Megademo)
 602 Variety Omens (gutes Megademo)
 603 Digital Zaks (11 Sounds)
 604 New Int. fr. us, Execution, A.I.D.S., Nightmare Demo...
 605 Chaos #01 Rules (Megademo)
 606 Baboon's Demo-Competition (5 Demos)
 607 Koala-Viewer (m. 11 Bildern, mäBig!)
 608 Dirty Douzend VIII (Sampler/Megademo)
 609 Dirty Douzend IX (Sampler/Megademo)
 610+611 Visitation (Super Megademo)
 614 Dirty Douzend 12 (Sampler/Megademo)
 615 Gigey's Evergreen-Music-Collection
 616 Computer-Weekend (Überragendes Megademo)
 617 Animal (Megademo)
 619 Squalid (cooles Megademo)
 621 Agiliberty, Popcorn #3 (Disk-Mag.), impr. Sing Song Serenade, Sumthin, Keep Bustin, Radwar V4.-Report...
 622 Overdosed, Ranx by Wolf, TBL's Demo-Competition...
 625 Fillie Bub..., Goatbeard, X-Cess (s.gutes Megademo)
 628 Sounds (z.B. Funny-Songs, Denver Clan...)
 629 20 Sound-Monitor-Songs
 642 The Last One (Megademo)
 645 Outa Love, Joker Moves #1+2, HZ/Code is Art...
 646 Last in Line (Super), The Bat Cave 2, Extravaganza, Balls & Chains 1... Super Demos!!
 647 Insanity, Stubido (Sehr gutes Megademo)
 648 Addicted (Megademo)
 751+752 Demo Of The Year 1988
 753+754 Jukebox (Super Songs!)
 755 Red Hot Chili Pepper (Eines der besten M.-demos)
 756 HiC-Mega-Demo
 757 It's time (Megademo), Exotic Shit
 758 Torture / Padua (Wahnsinns-Megademo!)
 759 Summer Code 4 (Megademo)
 760 Sound-Rips / Lords of Violence
 778 One Year Crest (Megademo v. Crest (=hei8!))
 809 Siresopp/WOT (gutes Megademo)
 817+818 D.O.T.Y. 1990 (Super Megademo von ATG)
 819 Mega-Diashow/GSP (sage und schreibe: 33(!) Pics)
 821+822 Mc Donald's Restaurant/Crest (Witziges Megademo auf zwei Seiten, genial programmiert)
 820 On Tour/Cult 1991 (fähiges Mega-Demo)
 833 Trust You Eyes/Genesis 1991 (Eines der derzeit besten Megademos, von der Super-Gruppe)
 834 Demons of Sound (Musik)
 835 Heineken 2/Death 1991 (sehr gutes Mega-Demo)
 837+838 March-Meeting/Security (3/91) (Demo, das seinesgleichen sucht! Nahezu konkurrenzlos)
 839 Rattle&Hum/Abbyss (hervorragendes Megademo)
 841 Voglio Volare III/Ability (ultrahartes Megademo!!!)
 842 Demos(The Deadline, Warriors Demo, Miami Vice...)
 871 Bitmania / Abyss (Super Megademo)
 872 U.D.D./Gloom&Spherical Designs (Sehr gutes Megademo, siehe Public 3)
 848 2 Years Crest (Sagenhaftes Megademo von Crest)
 851 Blaa - The Demo (genial!)
 853 SO-Phisticated 3/Blackmail, 20cc (Megademo)
 854 The Last One/Maniacs (Megademo)

Lernprogramme:

- 124 Suprovoc (genialer Vokabeltrainer)
 486 Stundenplan, Vokabeltr., Mathe, unre. Verben, Musik
 535+536 Kernkraft-Info (Sehr interessant)
 545+546 Bio-Doc (Ein gesamtes Lexikon an Naturheilmitteln, von der Immunstärkung über 'Schönheitsbehandlg.' bis zur richtigen Hausapotheke! Mit Akkupunkturvorschl.!)
 637 Quiz-Grand-Priz (interessantes Quiz, in deutsch!)
 655 BASIC-Kurs 1 (Mit Lektionen, Beispielen...)
 656 Schulsammlung für Physik, Bio, Englisch...
 657 Cursus Latinus (mit Lektionen) + IQ-Test
 658 Schulsammlung 2 (Binomische Formeln...)
 659 Geosammlung (England Map, Geography-Test...)
 660 Elektra (Physikformel- u. Progr.-Sammlung, speziell für Elektrotechnik!)
 661 Mathesammlung (Brain Crane, Fast Add...)

3. Reactions ... Leserforum

Reactions ... Das Leserforum

Jaaaa ... Schon gut, Leute! Nicht schlagen... Wir ham' uns letztes Mal auffer Public #02 Programmdisk gewaltig vergriffen. Der Herausgeber (Stefan himself) war anscheinend zu BLÖDE, mehrere Files auf die Disk zu kopieren. (Spätestens jetzt haut er mich ... Na ... Na ... Ahhhhhhrng ... Schmerz ... Jetzt bin ich der Ritter, äh Redax, mit dem blauen Auge ...). Na gut, jedenfalls hat die LEUCHTE (he ... halt ... nicht das gleiche Aug ... auuaaaah ... doch ... er hat's getan!) vergessen, ein Tron-File mitzukopieren, ohne das das Spiel natürlich postwendend abgefuckt hat. Ich weiß zwar nicht, wie er's geschafft, aber selbst beim duchecken der Diskette ist ihm das nicht aufgefallen. Mein Gott, der braucht ja 'ne XXL-Brille (Marke Panzerglas)! So jetzt wißt ihr's!

An Rag: Von wegen - ich hab' beim Schreiben des File-Infos für Tron noch 'ne funktionierende Version gehabt (Unterstellt der mir doch glatt, ich hätt' mir den Test aus den Fingern gesogen... Den nicht, dafür aber... ähem... was wollte ich noch sagen... ABER EGAL!). Warum der Editor nicht geht, weiß ich bis heute nicht (DOCH - siehe unten!). Woher hast Du gewußt, daß meine CIA's "Im Mors" sinn'? Die sind über'n Jordan, ehrlich. Jetzt hab' ich zum Überbrücken so'n seltsamen C64 alt im Brotkasten-Design und irgendwie doch neu. Man kennt ja die Dinger, bei denen Digi-Sounds nicht richtig abgespielt werden. Genau - mit so'nem Ding muß ich jetzt 'rumfummeln (Hey, nicht das, was ihr 'mal wieder denkt!).

An Sven Behnke: Es soll doch tatsächlich 'ne Möglichkeit geben, Koala-Pix zu verändern... Koala-Bilder sind, wie der Name eigentlich schon sagt, mit dem Malprogramm KOALA-PAINT von der Firma Audio Light erstellt worden (oder auch mit 'nem anderen Programm gepaintet und dann hinterher in's Koala-Format gebracht worden. Sichtet dazu auch die Graphic-Utilities auf der Disk!). Für den C64 ist dieses Programm, obwohl alt (bereits 1983!), DER Standard geworden! Klauen kann man die Dings mit Pic-Rippern. Wie das genau geht, weiß ich auch nicht (hab' ich nie nötig gehabt!), man muß halt den Speicher umkrepeln. Die Leserbrief-Ecke ist hiermit offiziell eingerichtet... Tusch... Goill Ein Foto von uns gibbs definitiv noch nich', statt dessen kann 'ne Zeichnung vom Master Dan irgendwo in dieser Ausgabe gesichtet werden! Ich bin der OHNE Brille (wollte ich nur noch sagen...!) Und die anderen zwei auf'm Bild gehören eigentlich auch nicht zur Redax, die waren halt zufällig da, als der Dan das Bild gepaintet hat. Der, der links so 'rumsteht, als hätte er nix zu tun, ist der Gute Geist der Galaxis, der andere am Computer ist der Gunther, unser Sponsor. Wenn man sich's genau überlegt, ist eigentlich nur eine Figur von der Redax, und das bin ich! Vielleicht gibt's irgendwann mal ein paar Bio(Che-mie)graphien von den Leuten, die die Public machen.

Natürlich mit Fotos oder Portraits. Das wird'n Horror... Hehehe... Wir wollen zwar, daß die Public keine Altersbeschränkung von der BPS bekommt, aber DAS müssen wir einfach mal riskieren. Oje... hoffentlich artet das nicht in so'nen Personenkult wie beim Manni vonner ASM aus. Soll der doch tatsächlich schon Adressen von Schönheitschirurgen von mitleidigen Lesern zugeschickt bekommen haben... Was uns natürlich NIEMALS passieren könnte. Natürlich. Niemals. Apropos Aussehen: Aussehen tut's in der Redax natürlich nicht so, wir haben inzwischen mal aufgeräumt (hat 'ne ganze Woche gedauert). Gerüchte sind im Umlauf, daß wir in dem ganzen Krepel das Skelett eines ehemaligen Redakteurs gefunden haben, der sich verirrt hat und verhungert ist. Ist aber nur ein Gerücht. Sicher ist aber, daß jeder von uns neuerdings mit einem Freßpaket (für alle Fälle) und einem Piepser (für DEN Fall) ausgestattet ist...

Und es bewegt sich doch... Von Marco Radke (MR-Soft):

"Ich habe herausgefunden, wie man den TRON-CONSTRUCTION-Teil bedient (falls ihr's jetzt nicht auch schon wißt?! Nein ... NOCH nicht!). Nach CONSTRUCTION wählt man EDIT. Jetzt kann man mit LÖSCHEN die Steine auf der Platte entfernen. Man geht dazu auf LÖSCHEN (Feuer). Dann kann man auf dem Spielfeld hin- und hergehen und mit Feuer die Steine löschen. Hat man genug gelöscht, geht man gaanz weit nach rechts, bis man wieder in's Menü kommt. Mit SETZEN kann man die entstandenen Löcher wieder stopfen. Nach EXIT muß man den Startpunkt der Spieler 1,2 und Gegner A und B festlegen. Jetzt gelangt man automatisch in's Obermenü, wo man sein Werk abspeichern kann. Es werden zwei Files abgespeichert. Eins mit der Ergänzung ".tron" und eins mit der High-Score-Liste (".score"). Bei LADEN darf man diese Ergänzung nicht mit eingeben, sonst kommt etwas undefiniertes auf den Bildschirm. Na dann, viel Spaß." Danke, Marco. War ich doch tatsächlich zu blöde, den Editor zu bedienen. Oje... aber nu' wißt ihr's!

Ach - noch was: Ich soll mal so hinterrücks fragen, was ihr eigentlich über Raubkopieren oder vielleicht auch über "braune Software" (Nazikrepel) denkt... Schreibt, macht 'n Statement (wenn ihr überhaupt 'ne Meinung habt), damit hier mal was abgeht! Sonst kommt's noch soweit, daß ich Leserbriefe erfinden muß, wie meine werten Kollegen von der XXX (Name geändert): "Ich finde Brutalospiele ganz toll... Mister X aus München".

Bis dann und so... Euer Briefkastenonkel (Tony)

Wißt ihr, was cool ist?

Die Bundesprüfstelle (BPS) wird (auf höchsten Befehl hin) umorganisiert... Kick out!

Wir über uns...

Die **Public** erscheint zweimonatlich jeweils gegen Ende des Vormonats. Die **Public** ist ein Public Domain Magazin für den C64/128. Im Lieferumfang ist eine beidseitig bespielte 5.25 Zoll **Programmdiskette** mit ausgesuchten Public Domain Programmen (Action-Spiele, Adventures, Utilities und Simulationen) enthalten.

Die **Programmdiskette** ist beidseitig fehlerfrei auf einem einwandfrei justierten Diskettenlaufwerk kopiert worden. Sollten sich dennoch Ladeprobleme ergeben, dann überprüfen Sie bitte die Einstellung ihrer Floppy und korrigieren Sie diese entsprechend. Eine defekt gelieferte Diskette wird natürlich gegen Einsendung der defekten Diskette (!) kostenlos ersetzt.

Die **Public** wird mit einem **Stonysoft**-PD-Katalog ausgeliefert. Bei einer gleichzeitigen Bestellung von PD-Software und der **Public** entfallen natürlich die Portokosten. Die **Public** kostet dann nur noch 4,00 DM!

Wer möchte nicht...

das ganze Jahr über die besten und neuesten Public Domain Programme besitzen und über die Computer-Szene bestens informiert sein, daneben noch auf verständliche Weise Programmier- und Anwendungskniffe erfahren und nie mehr schlechte Public Domain Programme, Videos und Musik kaufen müssen? Da hilft wohl nur eins - ein Abo der ersten und einzigen C64/128 Public Domain Zeitschrift mit **Programmdiskette!**

Für **30 DM** erhaltet Ihr ein Jahresabo der **Public** (6 Ausgaben)! **Bonus:** Jeder Abonnent erhält einmalig die exklusive **Abodiskette**. Sie enthält 'The Best of the Best', Softwareperlen, die weder im Katalog noch in der **Public** erscheinen! *Ein Muß!*

→ Zum Bestellen eines Abos bitte das ABO-Kästchen auf dem **Stonysoft**-Bestellschein ankreuzen und der Bestellung 30,- (in bar oder als V-Scheck) beilegen. Natürlich sind im Abonnement-Preis die Porto- und Versand-Gebühren enthalten!

Was ist Public Domain Software?

Generell gibt es 3 Arten frei kopierbarer Software: Shareware, Freeware und Public Domain Software. Während Freeware und Public Domain Software grundsätzlich dasselbe bezeichnen, wird mit Shareware ein Programm bezeichnet, dessen Autor es in Umlauf gebracht hat und im Programm an die Benutzer seines Programmes appelliert, ihm für die Benutzung seines Programmes und, um als Benutzer eingetragen zu werden (und dadurch regelmäßig kostenlose Update-Versionen zugesichert zu bekommen), einen gewissen Betrag zu überweisen (meistens ca. 10-100 DM). Das Schlagwort Public Domain Software bedeutet dagegen 'Software des öffentlichen Besitzes'. Die Idee, die dahinter steckt, ist einfach zu erklären. Der Autor eines Programmes oder einer Routine stellt sein Werk der Öffentlichkeit zur Verfügung und verzichtet auf sein Urheberrecht. Er erlaubt jedem User eine Kopie seines Programmes. Alles, was er dafür will, ist, daß die Benutzer seines Programmes ihrerseits Programme der Allgemeinheit überlassen. Da aber die wenigsten Autoren sich dieses feinen Unterschiedes selbst bewußt sind, bezeichnen sie ihre Werke in der Regel auch als Public Domain, obwohl sie ein Honorar verlangen. Da es für den Anwender zunächst keinen juristischen Unterschied macht, ob er nun ein Shareware oder ein Public Domain Produkt benutzt bzw. 'testet', verzichten wir ebenfalls auf eine absolute Trennung. Jedoch sollte jeder so fair sein und, falls er das Programm wirklich regelmäßig benutzt und ein kleiner Betrag erbeten wird, diesen auch zu zahlen!

Übrigens... Sollte jemand das Verlangen verspüren, einem der Redakteure zu schreiben (Drohbriefe, Geschenke, dringende Fragen usw.), dann schreibt an **Stonysoft** oder spart euch das Papier und ruft einfach an!

Impressum

Herausgeber:

Stefan Dreier - Für alle Liefer-Verzögerungen verantwortlich! Schlagt ihn...

Redaktion:

Anton Brauchle (ab)
Stefan Dreier (sd)
(un)freie Mitarbeiter:
Roland Schliefer (rs), 3*G
Kay Wille (kw), Oliver Götz
Grafik:
Kay/Monsoon
Master Dan

Ausgabe: #003

Erstverkaufstag: 22.4.91

Auflage: ca.1000 Stück

Preis: DM 5,50
(incl.Mw.steuer + Disk!)

Bezahlt werden kann in bar, per Zahlkarte oder Überweisung: **Bitte geben Sie immer Ihre genaue Anschrift an! (Danke)**

Wir freuen uns über jeden Artikel und selbstgeschriebene(!) Programme, die uns zur Veröffentlichung zugesandt wird! Jedoch können wir für unverlangt eingesandte Manuskripte und PD-Disketten keine Haftung übernehmen. Für veröffentlichte Artikel oder Programme erhalten die freien Mitarbeiter einen entsprechenden PD-Einkaufsgutschein (je nach Länge und Qualität!).

Exklusivvertrieb:

Gunther Steinle
Stonysoft
Beethovenstraße 1
W-8943 Babenhausen
☎ (08333) 1275



Bankverbindung:
Postgiroamt München
BLZ 700 100 80
Konto 39 70 96 - 806

- 145 Garfield, Made in France 2, Magnezvous, Leprosy...
- 147 Snyft, Ha Ha, Going Dutch, Triad, Selector '88...
- 148 Young Love, Megamix '88, 20cc Note, Max. Overdr...
- 149 Arne, Lachsack, Jet Set, Front 242
- 153 Alf is here, Party Demo IV, Mega Micro, Grand Mix...
- 154 At The Party, After Death, Madness, Hexagonned...
- 161 Nightmare, Big Mac 1+5, Megademo, Omega 5.88...
- 162 Obstgarten, Blazer Musik, Roschee-Digi, Big Mac 2...
- 163 ACID, Freakstein, RP, Runner Power 2, J.T.F.F....
- 164 Karate Hack, BMX Kidz Hack, La Bamba, Hi Tec...
- 166 Bleifreies Bier, Hard, Universal Bust 1, Mixable...
- 167 James Bond 007, Amiga, Kung Fu Fighting, Sounds...
- 171 Megademo/Hic (sehr gutes Megademo v. HIC)
- 173 Koala-Pictures (Metallica 1+2, Monster, Sound...)
- 174 Koala-Pictures (Karate Kid, 5 Goblin, Circle...)
- 175 Demo Radio, Demo Werner, Demo Horses...
- 177 Koala-Pictures (Cool Guy, Star Trek, Activator...)
- 178 Koala-Pictures (Galactic, Holiday II, Sportcar 1+2...)
- 179 Koala-Pictures (Germany, Alien I, Tom Cat...)
- 180 Aids to MRS, Contact Demo, Just An Demo...
- 183 No Shoot, Rockbox, Silent, Musax, Guru #001...
- 184 Jackal's Demos (Super Sounds!!!)
- 186 Sabrina Boys, Future Shock, Hole-, Wave-Vector...
- 187 Dancing Into!, Think we're, Psychotic 3, Never can say...
- 188 Madonna-Diashow (aus d. Film 'Susan verzw. ges...)
- 189 Sounddemos (Okay Mix, Smash it, It's very keen...)
- 191 Diashow (ca. 10 Hires-Grafiken)
- 192 Enterprise II, Disco Model, Give me hope, 3D-Letter...
- 194 He-Man-Diashow (15 Stck.: He-Man and the Masters)
- 195 Koala-Pictures (Dixy, 1541, 1531, C128 D, 1571...)
- 197 Sound-Monitor-Songs (v. 22-36)
- 198 Koala-Pictures (Amiga, Schnecke, Bird, Future...)
- 199 Universe, Let's turn, Captain Power, Mt. St. Helens...
- 200 Sound-Monitor-Songs (v. 11-22)
- 202 Koala-Slideshow (15 Bilder: Farm, Car & Dog...)
- 205 Star-Wars-Show (Super!)
- 206 Flash Deluxe, Happy Birthday, My inner Voice, Fame...
- 208 Smily Picture Show (15 Bil.: Smily, Burger, Hobby...)
- 213 Brainstorm (Megademo), New Logo, FrontlineLogo...
- 214 Intro-Coll., New Intro, Audien Logo, Deathless, APD...
- 215 Cock's Tread, Lazer Logo, Deluxe, Coop., Stardom...
- 216 Algot's Revenge, Easter, Fit for Fight, Outworn...
- 217 German Filth, Just Alf, Hubbard Re-Mix, Octapopie...
- 218 Victims Of War, Gorbatschow-Rap, Cool News...
- 219 M.M.M.M.M.M. 7 (Megademo v. d. Visitors)
- 220 Act Of War, Big Trouble, Comet Disco, Top Secret...
- 223 Amiga Memories, Chrom Robot, Future Rock 1...
- 224 Wonderful 1+2, Hubbard Track 2, Dig is too, Transf...
- 225 Amiga-Demo 2, Enterprise II, Oral Job #2, Kitt-1...
- 226 Sam-Fox-Movie, Gelles Demo, The Byte Bite, Ninja...
- 227 Madonna, BC-Last Ninja, Brick-Wall, K.G.B., ZDF...
- 228 Aliens, Grand Prix, Music-Coll. 1+2, Mental Moons...
- 229 Dream Warriors, Chattin'88, Transputer-Demo, Max...
- 230 Screenshot, Boston, Rock Monti, Katzen, Synthiworld...
- 231 Rock This, Desperado, Absolute Demo, Time Crystals...
- 232 Lobotomy (Super Megademo v. Sector 90)
- 234 Hell House (Super Megademo)
- 236 A.S.I. Demo-Collection (Climber, Dragon, Coca-Cola...)
- 241 Hi Feaks, Samurai, 7 on the Top, Graphixmania, R.H.V...
- 242 Karate-Kid-Demo, Kaulhaus Demo, Holiday Rap...
- 243 China Child, Empire, Kiffer Drive II, Snake Crocket Mix...
- 244 Galvian, Speech-Demo, Megamove, Boys don't cry...
- 245 Zombs, Pray for Death, The Horror Show, 3D-Film...
- 247 Amiga Demo 2.0, On Amiga, Sky-Runner, Dark Tech...
- 253 Cool and Cruel, Computer Gesch., Elite Instr...
- 254 Surprising Demo 2 (Brandheißes Megademo/Poison)
- 257 Cooperation-Demo (Megademo/Diashow)
- 261 New Limits, Contest-Demo, Jumperletter 3, Intro 1-3...
- 262 M.U.S.I.C. for the masses (Tolle Sample-Musik)
- 264 Alice Cooper, Fire and Ice, Outtop, Dual-Cassette II...
- 269 Alf-Digi-Sounds (Alf-Samples)
- 271 ...to the Batcave (starkes Megademo)
- 272 Phantasie! (Cooles Megademo von 'TNT')
- 274 Music-Disc No. 1 (gute Musik)
- 276 Lame-Demo, Demo of Horizon, Tea-Party...v.Horiz...
- 280 TCC-Sound II+, Miami Intro, Rambo Intro, Ovaron...
- 281 Magic Colours, Think Twice Five, Katakis+/DNN...
- 282 Colour-Power, 711-sen., Grand Mix'88, Final Synth...
- 284 Welcome to Hell 2 (Super Megademo)
- 285 Tronix-Demos (Meeting-Demo, Banzai, Weird Lim...)
- 286 Illusion/BBS (Super Megademo v. BBS)
- 287 Universe, Fantasy, Captain Power, Let's Turn, Cute...
- 288 F.A.M.E. 1-3+6, Gamepaws, Vectordemo, Aids Bust...
- 307 Moon Man, Bonfire-Demo, Cool News, Contact 2001...
- 308 Sexy Thing, Game Over, King of Magic, Landscape...
- 309 Level-9-Pic-Show (Super Diashow)
- 310 The Video Hits II (Super Diashow)
- 311 Bürosprüche (witzige Welsheiten...)
- 313 Born to Win, Bytes Free, Atlantis-Demo, Labello...
- 314 Depeche-Mode-Demo (Megademo v. HIC u. TSS)
- 315 GSP-Picture-Show 1 (Super Diashow)
- 316 Musical Zodiac (gute Samplermusik)
- 322 Time Ory Demo, Sagor, Flash for Fantasie, VX43+...
- 324 Otto's Blues, Super Pictures 1, Pepsi Commercial...
- 329 Dia Show Hires (mit vielen Hires-Grafiken)
- 331 Party-Demo II (Megademo), Robocop, Platou, R-Type...
- 332 Venlo Demo (Megademo), Para, City, Rocky III+IV...
- 335 The Arrow, Fuck Gaddafi, Playboy Prev., Shoe...
- 336 Exos News Jan.89, Turn it, New Games, Fuck-Demo...
- 337 Koala-Pictures (Western, 64'er, ARC, Union...)
- 338 Koala-Pictures (A.F.T., Outrun, G.I.Joe, Nazi raus...)
- 345 Die Ärzte, Tetris Ripp, Garfield-Demo I+, Krüppel Kit...
- 346 It's Megatime, Demo-Aktion '89, Super Sampler 2...
- 348 Koala-Pictures (Turm, Küche, Diskette, Werner...)
- 349 Koala-Pictures (Mini-Dracula, Farm, Ei des Kol...)
- 350 29. Diashow (m. 19 Bildern)
- 351 Paint Magic Pictures (Titel Page, Train, Cats, ACID...)
- 357 Sound-Samples 3+4+6, Beverley Hills Cop...
- 358 Ronny's Pop-Show, Merlin T.D.I., Sound Mix '86...
- 359 Otto 1+2+3, It's Megatime, Demo-Aktion '89
- 360 Otto 4, Feature-Show 1, CD-Player, Cool Groove...)
- 369 Rock'n'Roll 1+2+3, Run like Hell, Demo!
- 370 Fantasy, SID & VIC's First, Garf's Revenge, Jailbreak...
- 372 Party, Force Ten, Indicator, Pimpelstweezer 5...
- 373 Digital ACID, Smooth Criminal, Digi-Concert - L&M...
- 376 Trash Coop, Intro Prev., Party Cooperation 9.9.89...
- 377 Smily-Pict.-Show (Swoozy, Hobby, Pirates, Tiger...)
- 378 Swoozie-Demo 1+2 (Super Sample-Musik)
- 380 Bomb The Basement (Super Sample-Musik)
- 382 Digi-Sounds von DN (OK Mix, Way You make, Millio...)
- 383 We're The Champions, Bit Image Top, Splashdown...
- 384 Battle Times, It is real, It's cool, We hate You...
- 402 Digits (Taylor Dane, M.U.S.I.C. Mix, Halley Projekt...)
- 406 Digits (Theme from S-Express, Dirty Diana, Quality...)
- 407 Argonic (Super Mega-Demo)
- 410 News-Letter, -Packer, MGOS-Test, 24 Sounds!!
- 412 Koala-Pictures (A Cat, SC Of Clam, DB 190 E...)
- 416 Digits (Kermit Digi, Roadblock Mix, Happy Digi...)
- 421 Koala-Pictures (Rimrunner, V.Empire, W.Games...)
- 422 Koala-Pictures (Fight, Stadion, Fuck, Zauberer...)
- 428 14 Soundmonitor-Songs
- 431 Hyperpic-Diashow 1 (sehr gut gezeichnet!)
- 432 The Final Intro-Collection
- 435 Kitt-Demo, A-Ha-Soundtracks, SCA-Scanner, Traz...
Picture, Circletwist II, Little Demo, Arrow Designer 4...
- 441 Surprising-Demo 1 (Megademo)
- 442 Compact-Disc 5 (Super!, 11 Titel)
- 445 Hotshot (Megademo)
- 449 Test the IQ, D.O.Victory, Mega-Message-Box, Shorty,
Megarock, Coffy Party, Cop Shocky, Bytespeed, Silent...
- 450 Pieces of Light (Super!), Aciiiiiiiid, Prise de tete, Firew...
- 451 Mantronix-Demo (sehr gutes Megademo)

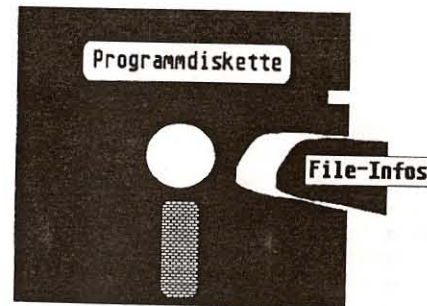
- 626 Monopoly, Quadropoly, Mühle, Öl-Dallas (Super!), Crown (Super! Geldspielautomat m. Sonderspielen etc.)...
 627 Tron Constr. Set (S.Gut!), Crazy Jogger, Hoops, Impulse, V.I.I.R.U.S. (Super! Pacman in Breakout-Action)...
 632 Astropanic, Fireballs, Tron, Invasion II, Airwolf III...
 633 Astro, Kirk-Print, Synchronicity, The Car, Werid...
 634 Killerpilller, Slither-Duell, Paralax, Ape Crazy, Star Fighter, Acrobat, Trench Fire, Bagdad, Pakacuda...
 635 Boxing, M.A.S.H., Mommy Slither, Afternoon, Cars...
 636 Safari, Vietnam 1969, Smurfen, Trivial Pursuit...
 639 Deblitz, Micro n Chips, Education, Slot Machine, War Rescue, Music Tutor, Spreadsheet, Shoot'em...
 640 Alien City, Prelude, Cabby, Trapped, Space Chase, Hacker, Zyco's Brain, Armagedon, Zapf 10 14...
 641 Rat Run, Poker, Will of Wises, Tank War, Whirlybird, Hamlet, Snake Escape, Poker it, Squirm...
 649 Detective, Super Keno, Card Guy, Air Rescue, Light Racers, Actionauts, Depthcharge, Hopper...
 651 Breakout 2, Pengo, Name that Note, Eliminator, Chuck a Luck, Card Girl, Stalingrad, States Quiz...
 653 Card Girl, Snooker, Cupid, Forest Fires, Flynn's Gold, Solitaire, One for One, Artillery, Swish...
 654 Bowling C-64, Blizzard '87, Knockout, Down the Chimney, Shuttle Escape, English Civil War (Super!)
 715 Flying Shark II, Perplex 1001, Digger-Game, S-Skat, Blast'em, Strip Puzzle
 716 RI-DI, League-Soccer, Reglerung, Zauberplanet, Will of Wisps, Hells-Bells
 717 ACR-Games (Brickbusters, Triads, Horse-Race, Yatzee, Battleships, Bowling, Poker...)
 718 PD-Tophits-Games: Starintruder, In The Deep, Tontaubenschießen, Empire, Flugsimulator, 3D-Laby
 719 PD-Tophits-Games: Run Buddy Run, Formel 1, Planet of Death, Crackers Revenge, SchiebBude, Zirkus
 720 Freak Out, Laser Gun, Labirinto (Super!), Space-Duell, Stellar-War, Great Pyramid, Paranoids...
 721 Meteor Trouble, Senso, Starnella, Entwicklungshilfe, Turmschlacht, Kniffel...
 722 1000 Miles, Power Plant, Acceleration, Hamurabi, Coin Flip, Jumin' Jack, Atari II...
 723+724 Game-Collection (Donald Duck, Flipper, Bammaron, Monster-Attack, Stellar, Triumph, Öl, Jetpac, Gringos, Eliza, Zolix+Tr., Catles of Doom...)
 725 Commodore Educational Soft: Abstract, AFO, Bio-Compact, Dracula, Dragon Island, Droids, Bowling...
 726 C-E-Soft: Battleship, Pong, Road Rally, Road-Race, Star-Trek IV, Bottlecaps, Cryptogram, Black Jack 2...
 727 C-E-Soft: AV or M, World-Time, Craps, Cube, Flight-Sim., Gunner, Hi-Q, Killer, Bunnies, Breakout...
 728 CE-Soft: Hangman, Blackbox, Chase, Entertainer, Fuge, Accel, Artillery, Cyclon Battle, US-Civil-War...
 729 Cracker's Revenge 2 (Super Action!), ABECEDA (Bilder Quiz, f. Kinder geeignet), Shoot'em up, The last which, Cracker's Revenge 3 (Super Grafik!, schnell!)
 780 Work Games (genial, aufwendige Hires-Grafiken, unterschiedliche Situationen --> hohe Motivation), HAWK (sinnlos(?)), aber automatenreifes Ballerspiel!
 781 4 Arcade Classics (gutes Ballerspiel, lädt nach)
 782 Blagger Constr., The Snowman, Imperium, Pokersam
 783 Entrapent.match, Digger, Mazma, Dangerzone, Archer
 784 Night Flight (Super Nacht-Flugsimulation, Baloon, Domsday Machine (sehr gut), Space 5 (brutal schwieg.))
 824 Starade, Buzzard Ronnjets, Space Odyssey, Nexus...

Demos:

- 007 Diashow (25 Bilder: Snowcard, Arc de Triumphe...)
 008 Diashow (27 Bilder: Hardware, Antiriad 2, Fantasy...)
 012 Koala-Pictures (Ferrari, The Eddi, Eddi Eagle...)
 015 Meaning of Life (Tolle Sample-Musik)

- 018 Super-Diashow (26 Bilder: Werner, Zeppelintown...)
 026 Joe-Cool-Diashow (ca. 15 sehr gute Koala-Pictures)
 030 Rabbish III, Sony-Demo, Musik 3, Tut Ench Amun...
 033 Koala-Pictures (Ice Pirates, Koala, Schloss, The City...)
 034 Koala-Pictures (1541, Sarg, Eagle-Soft, Haus, Kopf...)
 035 Koala-Pictures (Werner, Gry-Zor, Audi, Tot, Tor...)
 036 Koala-Pictures (Bruce-Lee, Rambo, Skyfox, C 64...)
 037 Koala-Pictures (Top Gun, Ninja, Lucky-Luke...)
 044 Amiga-Demos, Heads, The House 2, FBC Demo 5...
 045 C. Digi Action, Silhouette, 2nd Chapter, Censored...
 046 Activ-Demo, Musik Ninja, Thrust Concert, Digital D...
 047 Aliens, Rambo III, The Pink Panther, Contest-Demo...
 048 Iron Maiden's, Hitech, Paradise II, Gigamoja, Fjopp...
 049 GTI Musik-Disk (Dallas Quest, RTL, Killer Watt...)
 051 4753 Hates Jazz (Super Sample-Musik)
 053 Projekt B-Diashow (15 Bilder: Top Gun, C64...)
 054 Mega-Demo, Glubsch, The Legend, Fuckin' Cool...
 055 First One, Test The IQ, Justice, Challenge, Tricky...
 056 Airwolf-Demo, Push it, Eye-Demo, Turn up the Bass...
 057 Partydemo, Full Metal Demo, Synchronize, 4 of a kind...
 065 Koala-Pictures (AC/DC, Out Run, Sun Down...)
 066 Koala-Pictures (F16-Jet, Shadows 1+2, Sunday...)
 071 Hubbard Barbar 2 (versch. Musikstücke, menügest.)
 072 The Entertainer (Wahnsinns-Megademo m. Vektorgr...)
 073 Scrollmania (Super Megademo)
 074 Sexi Mix, Top 100 Demo, Digi Wonder, Monstershor...
 075 Dreier-Diashow I (16 Bilder: Werner, Gry-Zor...)
 076 Dreier-Diashow II (16 Bilder: Ferrari, City Cobra...)
 077 TNF-Beat-Box (Sample-Musik)
 078 Beat-Box-II (Sample-Musik)
 079 Diashow I (15 Bilder: Jedi, Purple H., Eagles 2...)
 080 Diashow II (15 Bilder: 4x40 Off Road, Hang On...)
 081 Diashow III (m. tollen Grafiken)
 082 Yourself Demo III, Moans, The Farm Song 4...
 083 Tronix (fantastisches Mega-Demo, z.T. einzeln laden!)
 084 Bad, Love This Now, Rock It, Exsultabundus, Unigen...
 085 Micro-Sleep (Tolles Megademo von XAKK)
 086 Metal-Dream (Super Megademo)
 087 DJ 4537 Goffs Off (Tolle Sample Musik)
 088 Slide-Show II (15 Bilder: Title, Car One, Logo...)
 093 Koala-Pictures (Coomputer, Castle, Earth, Nude...)
 095 The Best Demos (Lingsradikal, The Craft Demo...)
 096 Koala-Pictures (Big Deal, Target Renegard, Platoon...)
 097 Wild Boys, Pop Music I, Immorality, Running Night...
 098 Demo Worlock, Heavy-Metal, Tropic-Demo...
 099 4 Germans Only (Fantastische Sample-Musik)
 100 A Lousy One, That's.../Scoop, Intro-Collection...
 101 VIRUS (ein GUTartiger Virus)
 105 Koala-Pictures (Halloween, In 80 Days a.t.world...)
 106 Koala-Pictures (Alf, Woman, Drache, Girl, Gesicht...)
 107 DJ T2NDS RETURNS (Tolle Sample-Musik)
 109 Megademo/SD (Vorsicht! Bis auf die Bilder: schwach)
 111 Donkey Kong, Juke Box, Snazzi, Senseless, Snazzi...
 112 Megademo/Mac (siehe 109!)
 113 Afterburner, Higher Dimension, Leviathan, Jealousy...
 114 Tecno Beats (Sample Musik)
 115 Koala-Pictures (Amiga, Koala 1-3)
 116 Otto-Show (Tolle Samples von Otto, Der Film I...)
 117 Musikstücke (Superdigi, Mel&Kim, Guitar, Holidaymix...)
 122 Demo Of The Year (Wettkampf: Bestes Demo '87)
 129 DKW-Demos (Ski-Dance, Snoopy, Daltons, Axel F...)
 133 Part Two, Last From Us, Demodemo
 134 Logo-Dcs, Exult is here, The Wonder, Postmortem...
 135 Wild Thing (Super Megademo)
 136 Megademo II BTS (Tolles Megademo)
 139 Game-Diashow I (Purple H., Jedi, Tetris, Out Run...)
 140 Game-Diashow II (Platoon, Target R., Hang On...)
 141 Heavy Metal-Diashow (m. Heavy-Metal-Pictures)
 142 TS/Musik Coll. 2 (Tolle Musiken, menügesteuert)
 143 Ace 2088, Reconsider, Party Style, CAS Demo #1...
 144 Armalyte Hack, Weird Limits, Tiger Music, FAB...

5. File-Infos, Beschreibung des Menüs und der Diskette



Eine kleine Erklärung unseres (Übergeniegen) File-Info-Systems, das wir seit der letzten Ausgabe haben:

A	Rockin' World / Azoo	x	D
---	----------------------	---	---

Buchstabe Name des Schnellader -kompatibel?
 auf Disk! Programmms X=Ja, /=Nein
 /Autors

Art des Programms:
 Adventure, Game (Spiel), Demo, Utility



Und wieder hat der elende Radiergummi zugeschlagen... Der

Tron-Editor von der Public #02 geht doch. Siehe Reactions! Supervoc von der Ausgabe #01 hängt sich bei Datensettenaktionen auf. Keine Chance für Datensettenbesitzer. Das Formatierprogramm 15 Sekunden Format ist'n richtiger Schwindler... benötigt nämlich nur knappe 11 Sekunden!

A	Info	x	D
---	------	---	---

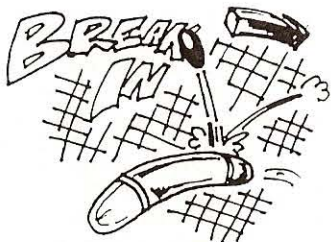
Die Information ist mit dem NoName-Notemaker (Stonysoft Nr.582) erstellt worden. In der Information kann durch 'Space' lediglich vorwärts geblättert werden. Ist das Ende der Nachricht erreicht, wird wieder die erste Seite eingeblendet. Dieser Text informiert kurz über die Public und ist hauptsächlich für die User gedacht, die sich die Programmdiskette nur kopiert haben und deshalb nicht über das komplette Magazin verfügen. Auf gut Deutsch: *Werbung pur!* (Man will ja die Public nicht nur schreiben, sondern auch verkaufen...) ab

B	Break-In / Powerrun	x	G
---	---------------------	---	---

BREAK-IN von der deutschen Demo- und Crackercrew POWERRUN (PWR) ist ein Clone, also ein Nachbau von Spielen wie Arkanoid I + II und dem Klassiker Break Out. Als kleinen Gag am Rande haben sich die Programmierer etwas Nettes einfallen lassen, im Spiel werden ab und zu Digis eingespielt! Der Hauptteil von BREAK-IN ist durch die Sprachausgabe und ein ziemlich gutes Intro eeewig lang geworden und umfasst beinahe 40 kByte. Aha ... der Hauptteil ... unser messerscharfer Verstand sagt uns, daß da noch irgendwas nachgeladen wird ... Richtig! Im Spiel werden die einzelnen Level nachgeladen. Die Jungs von POWERRUN waren beim Release des Spiels recht sparsam beim Designen der Level, ursprünglich haben sie nur ganze drei (!)

Nun zur Bedienung des Menüs. In der oberen Bildschirmhälfte erscheint die Ausgabennummer der Public und die Stonysoft-Adresse. Direkt darunter sind die Optionen angegeben, aus denen man wählen kann. Mit den Buchstaben A-Q wählt man ein Programm der Programmdiskette aus, das nach dem Einlegen der richtigen Seite geladen wird. Die Anwahl des Schnelladers geschieht nun mit der Space-Taste. Beim Start des Menüs ist dieser ausgeschaltet ("Schnellader ist AUS"). Durch einen Druck auf Space wechselt diese Nachricht in "Schnellader ist EIN" und der Turbo-Load wird aktiviert. Durch einen nochmaligen Druck auf Space wird der Turbo-Load wieder deaktiviert. Hat man jetzt ein Programm ausgewählt, wird der Bildschirm gelöscht und die Aufforderung, die richtige Seite einzulegen, erscheint. Falls man sich verwählt haben sollte, gelangt man mit "<" zurück in das Menü. Verbessert wurde auch der Rücksprung der Laderoutine, durch die man bei einem Fehversuch (Falsche Seite eingelegt ...) wieder in's Menü kommt. Wenn ein Programm nicht mit dem Turbo-Load des Menüs geladen werden kann, erkennt das Menü dies selbsttätig und schaltet (natürlich nur bei aktiviertem Turbo-Load) diesen wieder ab. Also bitte nicht wundern, wenn das Laden mal ein wenig länger dauert (Sollte aber nicht oft vorkommen!). ab

6. File-Infos



Stück bereitgehalten. Aber da das einfach zu wenig ist, hat sich der gute Stefan geopfert und noch 3 weitere Level entworfen. Es können jetzt also die Level 0 bis 5 angewählt werden, die dann nachgeladen werden. Trotzdem - nur sieben Level - klingt 'n bißchen mickrig - ha ... von wegen! Erstmals die Level durchspielen... (Ich hab's bis jetzt noch nie gepackt!). Nach dem Intro (dauert 'ne Weile!) zeigt BREAK-IN auch gleich das Hauptmenü an. Um sich schnell über die verschiedenen Art von Blöcken zu informieren, kann mit F7 ein Info-Screen gezeigt werden. Mit F1 wird die Schlagergeschwindigkeit (Tip: 3) und mit F3 der gewünschte Level (0-7) eingestellt. Das Spiel beginnt, indem man F5 drückt. Jetzt werden von der Diskette erst die Daten des gewählten Levels eingeladen... Und nu' geht's voll los! Im Wesentlichen entspricht das Gameplay von BREAK-IN dem der Klassiker "Arkanoid" oder "Krak-Out". Eine wesentliche Neuerung jedoch haben sich die Boyz von POWERRUN einfallen lassen: Trifft man während des Spielens einen kleinen Joystick, der ab und zu erscheint, dann kann der Ball mit dem Joystick gesteuert werden! Wäre eigentlich auch schon alles, was zu BREAK-IN zu sagen wäre. Ach ja... die Musix ist auch recht cool... ist wahrscheinlich was von Bros! ab

so 40 Sekunden geduldet, erscheint ... Nein ... erscheint kein Intro oder was in der Art ... wäre ja auch Platzverschwendung gewesen ... (kann man wieder 'drüber streiten!). Man wird ers'ma gefragt, welche Armee man eigentlich haben will. Es stehen einem drei Stück zur Verfügung, die unterschiedlich gerüstet sind. So sind in einer Armee mehr "Pikes" und weniger "Cavalry", während es bei der nächsten genau ander's rum aussieht! Es liegt beim einzelnen, für was er sich denn nun entscheidet (am besten ist immer noch'n kleines Probespiel). Nach der Wahl der Armee kann noch ein wenig Gärtner spielen und die Zahl der Wälder, die das Spielfeld einschränken, festlegen. Nach dieser Eingabe wird das Spielfeld aufgebaut, die Wälder eingepflanzt, und dann geht's auch schon voll ab...

"Was wollten wir hier schon wieder??"



Jeder Spieler besitzt zu Beginn eines Spiels 12 Einheiten, die er mit Joystick II irgendwo auf seiner Spielhälfte endlagern kann! Man sollte jedoch schauen, daß das Fort entweder hinter 'nem Wald oder hinter einigen Einheiten Pikes gut gedeckt ist. Hat man sich für einen Platz entschieden und Feuer gedrückt, erscheint das plazierte Teil (Unit oder Fort) dort. Hat jeder der Spieler seine Aufstellung beendet, scannt das Programm alles ein und das Spiel beginnt. Die Steuerung seiner Divisionen ist eine Sache für sich. In der untersten Bildschirmzeile wird angezeigt, was man gerade bewegen kann (Division auf'm Screen wird in einem Rahmen gelegt). Ein Pfeil links davon gibt an, in welche Richtung die Einheit bewegt wird, wenn man den Joystick nach oben pusht. Da jede Einheit nur eine begrenzte Anzahl von "Moves" und "Turns" hat, sollte man sich hier erst mal eingewöhnen, da es nachher im Spiel oft schon zu spät ist. Will man seine Bewegungsrichtung (Turn) ändern, kann man das mit Joystick rechts oder links tun. Die Einheit verändert ihre Lage und in der Info-Zeile zeigt der Pfeil in die neue Richtung. Sieht man gerade keine Möglichkeit dazu, kann mit SPACE zur nächstbesten Einheit gesprungen werden. Hat man alle Einheiten bis an ihre Möglichkeiten an "Turns" und "Moves" ausgefahren oder hat man genug gemacht, beendet RETURN den eigenen Spielzug und lässt den Gegner (mit dem gleichen Joystick) zum Zug kommen. Hey ... kann doch unmöglich alles gewesen sein. Ja,

- 710 Intromaker von "The Skaters"
- 711 Superwriter+
- 712 Bard's-Tale III - Applications: Char.-Maker, Hilfen, Trainer-Maker!..
- 713 Super-Music-Disk (Voice-Rockmonitor, Rockm. 5 (mit Digis), Prodrum (Schlagzeugprogr., ideal zu Rockm.)
- 714 Test-Disk (C64 + 1541 - Tester + Disk-Utilities)
- 761 Super-Diskutilities (Flippy Menu, PRG-Verwaltung, Scopy 64, Disk Dat., Speed Format, Diskorter neu (enorme Möglichkeiten!)), 80 Colours, Auto Menu, Easy Load (Super!), Turbo-Maker, Autostart-Generator..)
- 762 Allround-Grafik-Utilities (Graphmaster, Pic-Wandler (Menügesteuert, Super), Print-Shop Utility (guter Picwandler), Koala Display, Doodle Slideshow, Grafix...)
- 764 Utilities (Sprite-Editor, Sys-Finder, Mon-Dos...)
- 765 The Final Intromaker-Collection (TMG-Introm: 1-9)
- 767 Datawork 1.3 (Super Datenbank!)
- 807+808 Scrap-Writer III (Super Writer mit Sprachausgabe, 'ner Menge Digis, Sounds, Chars, Cursors...)
- 811 RCC&SDI-Writer (mit 46(!) Sounds und 26 Chars)
- 814 Titelbildgenerator (mit Bildern und Musics)
- 815 Messager V4.0+ (m. Scrollers, Chars, Musics), Quarterback, Future Introm. 2/ACF
- 816 Amateurfunk (Super, alles für Funker: Finger-/Aktiv-/Vierpolfilter, IC-Daten, HF-Technik, Netzwerkanalyse, Dämpf-Glied, Lautsprecher, QSL-Kartei, Elektronik...)
- 820 Intromaker 3.5/GSP (SUPER! Verb. von V3.4)
- 836 Deluxe-Driver 4.2 + Music (Der Computer als Radio: Sounds können gespielt und verändert werden!)
- 845+846 Disk Devil #5 / Century (Absolut geniale Utility-Sammlung, auf die kein Freak verzichten kann: Disk-Kopierer: Nibbler, 15s-Copy (parallel), File-Copier, 256k-Copy, Diskettenmanipulierer, Grafik-Programme: Zeichenprogr., Picchanger, Lores-Conv.; Sinus-Sprite- u. Charmaker; Turbo-Assembler, Monitor, Art-Bouncer...)
- 847 Crime-Utility-Disk (R.Designer, Letter Maker, Koalainter, Cross-Linker, Mad Eddi, Rainbowmaker...)
- 852 Introdresinger 3 (Genial!!!) + Utilities
- 855+856 Excess-Writer V1 (lächerliche Ausstattung: Gerade 100 Zeichensätze und 40 Musikstücke, gut)
- 867 Screen Writer, Funny Writer, Backsave/Load

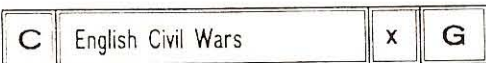
Adventures:

- 004 Adv.-Coll.: Adventure Generator, Der Magier (mit 24 Bildern), O'Hares Adventure, Othello..)
- 169 Der Fluch von Batterslea Hall (dt. Adventure)
- 170 Das Geheimnis der Pyramiden (dt. Adventure)
- 273 Heka-Freesoft-Adventures (Das Grab, Pyramide, Der Säuer, Bombenleger, Insel des Grauens...)
- 297 Jason (Super Action-Grafikadventure)
- 523+524 Verschundene Juwelen (sehr komplex, dt.)
- 650 Collect.: Surv. of fittest, Nightmare Park, Pirate Cove, Mars Adventure, Will of Wises, Hacker...

Spiele (gemischt):

- 013 Cops and Robbers, Pharao's Nadeln, Basketball, Atom Handball, Tron, Petals, Grand Prix, Montana, Patrum...
- 021 Breakout Construction Kit + Prodrum
- 040 Triads, Space Arena, Busters, Rox, Bowling, Yatzee...
- 041 Maze Ball, Kanufahrt, Hektik, Roulette, Hangman, Zauberpplanet, Grosses Rennen, Streichholz-Game...
- 062 The Metallien, Shoot 'em up II, Star Trek, Zauberpplanet...
- 089 Agricola, Cool Game, Allgemeinwissen, PSY XX...
- 090 Monopoly dt., Crak Up, Shoot 'em Wild, Paranoids...
- 104 Marauder II+, Dragon+, Terra Cresta II, Virus+...
- 137 Star Force, Weltraise, Pyramid II, Castle of Terror...
- 138 Schach, Tennis, Kniffel, Artillerie, 3D-Reversi, Tron...
- 159 Soccer Manager, Bundesliga, Schiebung, Outrider...

- 160 Race With The Devil, Nato Course, Crackers Revenge..
- 165 Discovery, Donald The Hero, Break IN (Super!!!, mit vielen Levels und Creator!!!), Olo
- 209 SOS, Wix-Wax, Star-Lanes, Motie, Blackjack 1.1, Galactic Empire, Gun Fighter, Sex Puzzle, Reaktionstest..
- 210 Shoot'em up-Constr.Kit-Games 1-3, Superhirn, Play, Astro.-Wars-Preview
- 211 Atom Handball, Pharao's Nadeln, Chess for Two, 64-Baseball, Numpus, Crazy Bomber, Great Pyramid..
- 212 Guess it, Banker, Tic-Tac-Toe, Enterprise, Birthday...
- 221 Flying Ace, Casanova, Vulgus, Erbe der Ushers, Voyage, Space One, Underground
- 263 Superhirn, Fast-Match, Poker, 17+4, Spielautomat, Magic Square, Kniffel, Türme v. Hanoi, Solitaire...
- 266 WAR-Games (Super!!! PW: "JOSHUA". Früher kommerziell, jetzt freigegeben. Mit Sprachausgabe)
- 289 Chopper, African Adventure, Defention, Supermind, Submarine, Killer Bunnies, Solitaire, Break Out...
- 290 Børse, D&D Part 1+2, Masterworld, Seeschlacht, Barricade, Mystery, Stocks, Combinat Wars...
- 291 Goldrunner (PD-Vers.), Man catch a Pea, Find The Titanic, Las Vegas City, Wahlkampf, Commando III...
- 292 Life, Space Fight, Stein der Weisen, Airwolf III, Hangmath, Deltaplane, Flaschbier II, Santolus...
- 293 Magier, Zahlenraten, Orion, Panzerschlacht, Spielesammlung, Dominospiel, Spiel-Casino, Kniffel...
- 294 Dynamit, Geheimdienst, Rasenmäher, Ritter, Indianapolis, Kemo, Mission im All, Dschungel, Gerloc...
- 295 Zone X, Pong, Snakes, Pinball, Checkers, Billiards...
- 296 Explorer, Deep-Space 1.0, Golf, Pro Football, Arena, Brain Quiz, Lunar Lander, Draw Poker, Motorcycle...
- 298 Cevluz (DAS Super Ballerspiel, fliegen Sie ihren Militärhubschrauber und erfüllen Sie Ihre Missionen...)
- 317 Breaker, Quix, Phaser, Apache Helli, The Black Hole The Derby, Black Jack, Moon Raider, Ikari Warrior II...
- 318 Time's End, Atlantis dt., Odyssey, C.I.A.-Adventure, Circle-World, Aztek-Tomb, Galaktika 64, Space-Sentinel..
- 319 Life Expert, Star Wars, Star Trek, Starbase&Ufo Bingo, Mastermind, 3D-Tic-Tac-Toe, Bridge-Trainer...
- 320 Querk, Puzzle, Kniffel, Gunner, Time Snap, Grungy Towers, Backgammon, Escher's Cube, Dam Busters...
- 321 Hunter, Easy Dungeon, Atari II, Clingon Capture, Spaceshooter, Deepspace, Huntersatellite, DSC Lunar...
- 325 Gun Fighter, Hangman, Fugue, Block, Jumbo Jet, Connect Four, Blackbox, Oil Tycoon, Trek 64...
- 328 Full House, Runaway, Ice Titans, Snowboard-Race Paul der Käfer : (m. Fastload, Interrupt-Uhrzeit...)
- 333 Play It 4.0, Interview, Black Jack 3, Robot Chase Caros Utility, Dragon Maze, Depth Charge, Clue...
- 343 Toxic 1.0 (Die besten Games)
- 397 Fussball-Manager, Zwergenstadt, Höhlengeheimnis, Mühle, Alien Panic, Galactic Drivers II, Koetie in Caves...
- 398 Five Card Stud, Quintic Warrior, Burgenschlacht, Goldbrush, The Comic-Game, Perfekt Golf (Super Grafik!)
- 424 Shogun, Tödl. Dioxin, Schach V2, Scroll-Machine, Snowboard-Race, Crazy Ballon, Cracker's Revenge...
- 473 Iridium, 4 Gewinnt, Reversi, Supermühle, Schiffe versenken, FDK, Nimm, Kartenkrieg, Superhirn, Kalaha...
- 483 Lotto-Ziehung, Agent Blotto, Müllomat, Kanufahrt, Biorhythmus, Psychiater, Roulettepiel, Punktefresser...
- 487 Kernkraftwerk, Regierung, Mission, Break-Out, Ping-Pong, Deutsche Fehler, Black-Box, Code, Psychotest...
- 492 Crackers Rev.4, Jeep Command 2, SOS... Super!!
- 498 Superlander, Wet Paint, Atom Handball, Torp.Bomber Bridge-Train., Sinner, Othello, Awari, Uhr, Torch Man...
- 515+516 Worldcup-Skiing II (rasant, mehrere Pisten!)
- 519+520 Game-Collection I (Super: Agricola, Brakout Constr. Kit, Space Arena, Sexibreakout, Dragon+, Soccer manager, Bundesliga, Race with the Devil, Crackers Rev...)
- 620 User-Supported Programms II(Arcade: Zeta 7, Snake Creator's Revenge; Strategie: Galactic Conquest, TREK Adventures: Grave Robbers, Bounty Hunter.... SUPER!!!)



ENGLISH CIVIL WARS ist ein genial-durchdachtes Grafik-Strategie-Spiel für zwei(!) Spieler. Das Umfeld des Spiels sind, wie der Name schon sagt, die Wirren des Englischen Bürgerkriegs. Da iss'es dann passiert. Zwei gegnerische Armeen, auf der einen Seite die Königstreuen Royalists (die Blauen), auf der anderen Seite die Konföderierten (Rot gekleidet!), treffen frontal aufeinander. Jetzt liegt es an euch, eure Armeen so zu positionieren und zu lenken, damit ihr zuerst das gegnerische Fort einnehmen könnt...

Leider haben's die Macher von ENGLISH CIVIL WARS nicht nötig gefunden, die einzelnen Teile zusammenzupacken, was die Ladezeit nicht gerade verkürzt, da ein Schnellader bei solchen Prozeduren einfach ausgeschaltet wird! Hat man sich aber doch

427 DFÜ (Proterm, Peeks u. Pokes, Saturn-Terminal, Label-Maker, Autoterm/1650C., Presidents-Quiz...)
 434 De Luxe Eddi (Message-Writer)
 443 Intro-Coder, Intro-Designer, Welcome Intro-Maker, Intro-Editor V10.1, Intro-Maker V1.2, Intro-Editor 6...
 444 Hypn. Riffs, Intröm. 4-7, Electro-Pencil, Raster Des...
 446 Utilities (Demomaker V1, Intro-Designer++(absolut Spitze!)), Dark Warrior, Editor 51500...
 447 Utits. (Cross-Linker, Disk-Demon, Packer De Luxe...)
 448 Utilities (Letter Maker, Extasy Writer, Speed Backup, Cruelcruncher, Notewriter, Message-Box, Compacker...)
 458 Utilities (File Copier, Disk Wizard 100%, Cross-Linker, Sledgehammer, Accesinus, Cruel V2.0+, Speedpacker 1.2...
 470 Intromaker 2/GSP (Mit Musiken, Digis, Raster, Wabbeln, Snaker, Rahmen, Vorhang etc...)
 484 Uts.(Omega-Writer, Intromaker+freezer, Dia-Showmaker, PGM-Security II, Autostarter, RAM-Protect...)
 485 Uts.(Etikettendruck, Disk-Management, Fast Cracker, Dateiprogr., Lagerbest., Aktienberechnung, Verein, Haushalt...)
 488 Freew.: Wordprocessor, Easy Edit, Typewriter, Type-Writer, Heating Cost, Weight Watcher, Adress-Book...
 489 Recipe Sizer, Checkbook, Bio-Rhythm./-Plotter, Mag Index, Pass, Netzwerke, RC Netzwerke, Recordings...
 490 Verwaltung (Haushaltsbuch, Lagerverwaltung, Progr.-Datei, Lagerbest., Video-Kartei, Daten-Archiv, Vereinskartei, Terminkalender, Adressdatei, Tabelle, LP-Datei...)
 504 Utilities (MDV-Virus, Scroll-Machine, Disk-Star 64, Graph-Changer, Koala-Entpacker, Pfeilcursor...)
 508 Honky Tonk II (18 super Utilities: Disc Wizard, Scroll-Editor, 15s. Copy (Superdos ben.), Profi Assembler...)
 509 Uts.(Splitting 64, Basic-Starter, Disklader, Sprite-Editor 64, Accelerator, Disk Expander, Magic-Drummer...)
 513+514 Moshwriter (Mit Riesenauswahl: Sounds+Chars)
 517+518 The Hammer-Writer (auch große Chars!)
 521+522 Rockmonitor VI (Super Musikeditor, mit vielen Digis (Musik und Instrumente), die bestmögliche Soundqualität auf dem C64, echt Wahnsinn!))
 527+528 IBASE 4 (Super Datenbank mit Anleitung!))
 531+532 Step by Step (Intromaker m. Chars u. Sounds)
 537+538 Softwriter (Wahnsinn! Mit tollen Effekten! Incl. Musiken, Chars, Sprites, Scrolls, Flashes, Cursors etc...)
 541+542 Acid-Utilities I (Amica Paint, Masterlock, Midas-writer, Future Relocator, Merlin Dos, Sprite Magic...)
 547 Raw-Info-Writer (Mit vielen Chars und Sounds)
 553 Utilities (U-Maker, Dos 40 Track, Ex-Dos, Isepic, Turbonibbler 4.0, Quickcopy V2, Epmom Module...)
 563 64 Forth V12 (incl. Programmierspr. Fig-Forth II)
 567 Art Intro-Editor, I Leave, Disklock, Error-Make V2.3...
 568 Pagewriter (m. Musiken und Zeichensätzen)
 577 Enigma-Writer (m. Chars, Sounds und Cursors...)
 578 Magic-Demo-Maker I (m. Rasters...)+Zogon (Action!!)
 580 Excellent Writer II (m. Sounds u. Chars)
 582 Raster-Color-Designer, Note-Maker, Logo-Maker, Musics A-N, Fonts A-O, Logos (ca. 23)
 583 Sinus-Maker 3.2, Demo-Maker 1, Color-Editor, Lauf-schrift++, Intropacvker 2.1, Pict. Linker 2, Copy-File/Part II
 588 Final-Writer (Mit vielen Musiken)
 589 Replaywriter (Mit Musiken und Chars)
 590 Message-Creator (- - - -)
 613 Neff's Writer 2 (Mit vielen Sounds)
 623 Uts.(SCT Writer, Timecrunch 5.1+, Sledgehammer+...)
 624 Uts.(Magic Symphonie (Datenverwaltung.), Superlabel (kofort. Etikettendruck), Popcorn #006, MOB Profi #1 (Mernügesteuerter Spriteditor), Waterfall, Spellbind Writer...
 643 Uts.(Texteditor, Note-, Infomaker, Notewriter, Basic Condenser, Artwriter, Mega-Packer, Picchanger...
 644 ZAP-Writer (mit allem Drum und Dran)
 665 Rockmonitor IV (m. Digis) + ACA-Writer
 666 TMG-Demomaker 1 (+ Utilities für eigene Demos)
 667 Utilities (Demo-, Intro-, Char- u. Screrengenerat.)
 668 Serious-Writer (mit Chars und Sounds)

669 Beat-Box-Editor (Super Drum-Machine! Mit digitalisierten Drums! Kreieren Sie Ihre eigenen Sounds)
 670 PWR-Intromaker (mit tollen Cghars und Sounds)
 671 Hardware-Tester (Floppy Reperatur-Kit, C-64-Checker, Justager, Floppychecker.. SUPER!!!)
 672 Crazy-Writer (m. ca. 100 Zeichensätzen (Chars))
 673 Utilities (Character-Set-Maker, Sprite-Buster, Anti-Virus, Message-Box, Magic-Monitor...)
 674 PD-Service-Freeware-Collect. (Blitzcopy, Floppy III, Progr.-Verwaltung, Stundenplan, Dir-Sorter...)
 675 Utilities (LP-Datei, Morsen, Textwork, Latein-Wörter, Mathe, Rechnung, Biorhythmus, Reaktionstest...)
 676 Utilities (Introcreator 1.0-1.8, Timecrunch 5.0, Compactor, Speed-Packer, Megacruncher...)
 677 Heka-Freesoft Dateiprogramme 3 (Kontodatei, Umsatzdatei, Cassetdatei, Vereinsdatei, Arbeitsplan...)
 678 DFÜ-Programme (NUA-Scanner, Proterm 64, DataHacker V2.1, Terminal, Unidatpro...)
 679 VTC-Spread-Disk #1 (Reisekosten, AMS, Tape-Label-Print, Tripel, Ungleichung, L.A.R.A., Peace...)
 680 Utilities (Sherlock, Bulletin-Board, C64ker, Disk-Creator, Disk-Doctor, NORAD, Kermit...)
 681 Utilities (28 Stück: Sprite-Mover + -Klauer, Pic-linker, Sound-Buster, SCR-Eddi, Lazer-Typer...)
 682 Utilities (Fractals Generator, Easy Edit, Typewriter, Type-Writer, Heating Cost, Weight Watcher, Adress-Book...)
 683+684 Mega-Writer V7 (Super Writer, auch mit vielen Chars und super Musik!))
 685 Utilities (Softi-Format, Zeichensatz-Editor, Turbo-Tape V3.15, Tape-Cracker, Messbox V2+V3, ISC V2...)
 686 Arrow-Designer-Pack + Letter-Writer 9
 687 Datenbanken (Datwork, Unidatpro, Cops Base, Database, Mail-List, Easy-Catalog, Database 2...)
 688 Utilities (Index 64, BASIC-Befehle 1+2, T.Dir, Disk-Fle 4.9, Disketikett., Txt-Verschl., Schreibmasch...)
 689 Utilities (DBASE, Load-Adress, Disk-Tidier, Color-Selector, Employer Tax, Jogger, 4040 Commands...)
 690 Utilities (TBS-Mon V2, Voice-Rockmonitor, Memory-Changer, ROM-Monitor, SPR-Interlace...)
 691 Utilities (ZS-Editoren, Text-Editor, Rob-Music-Cracker, Layout 64, ZX-Spectrum-Simulation...)
 692 Utilities (SID/VIC-FX-Press, Macro-Assembler, Raster-Editor, Lyrik 3.0, Spritekill, Zeilenmarker...)
 693 Rockmonitor V 5.0
 694 Utilities (CFB-Copy Dev. 9-->8, Speeddostape, T.E.S. Compressor, Grafik-Wandler, SBS-Editor...)
 695 Utilities (Intelligenztest, Songwriter, EST 1985, Kombinatorik, Bruchrechnen, Gauss/Krüger...)
 696 Heka-Freesoft Drucker 2 (Adress-Etiketten, Marktlage, Sternzeichen, Biorhythmus, Riesengrafik...)
 697 Utilities (Faktor, Drucker, Copy 220, Code-Master, Screen V1.0, Garfield-Coder, Scroll-Writer...)
 698 Utilities (FCI-Virus-Writer, 40-Track-Formatter, Intro-Editor V5.0+V7.1, Editor-Maker, Danger Floppy...)
 699 Utilities (Demo-Maker/MTV, Effect-Editor, Intro-Packer V4.0, Simple-Writer, Geos-Cracker...)
 700 Utilities (Mess.-Creator V1, Geschäftsbriefe, Dixy-Datei, Supertest V2.1+, Change BASC...)
 701 Utilities (Flash-Edit, Timecruncher 3, Dic-Convert 1+, INTROMAKER V3.4 (m. Sounds, div. Chars...))
 702 Message-Writer + Art-Writer (m. Sounds+Chars...)
 703 Utilities (Art-Bouncer, F.-Color-Edit, Orion TV 5.2, Disk-Cracker, TFC-Quickload, Alphawriter...)
 704 Utilities (Message-Constr.-Set, Prof. Sinus-Maker, Front-Editor 3)
 705 Rock Your Demo (Demomaker + D.Whittak-Ripper)
 706 Utilities (Intro-Maker V2.0, Letterviewer 1.1)
 707 Superwriter 2+
 708 Utilities (Home-Manager, Magic-Poker 64, G/S-Mega-Convert, Info-Maker, Texteditor 2.1, 6 Kopierer)
 709 Utilities (Intro-Packer V2, Dualsystem, 4-Color-Converter, Drummaker 2+(Super!)), File-Crypt, Eupander)

7. File-Infos

klar. Da war noch was. Ach ja - der Kampf. Im Spiel gibt's nur zwei Einheiten, die aufeinander ballern können, nämlich die Jungs vonner "Artillery" und die von den "Muskets". Hat man die Dings in 'ne Stellung gebracht, von der die gegnerischen Einheiten nicht mehr als 2-3 Schritte wech sind, kann man, wenn sie in diese Richtung stehen, mit Feuerknopf und Richtungsangabe (Joy nach oben) die Leute zum Ballern bringen. Stehen sich zwei Divisionen jedoch direkt gegenüber, dann geht's auch zwischen den Eingabemöglichkeiten der beiden Spieler los. Haben beide Spieler ihre Züge beendet, werden solche Kämpfe gezeigt - eingegriffen werden kann dann nicht mehr. Zuschauen ist angesagt! Klingt alles tierisch kompliziert, oder? Keine Sorge, nach ein paar Probespielen mit'nem Kumpel weiß man bestens Bescheid! ab

D	Sir Richard / Peter Diehm	x	G
---	---------------------------	---	---

Wie immer bei solchen Strategiespielen haben Sie die Aufgabe, ein Land, das nach dem Tod Ihres Vaters und der Flucht ihres Bruders und dem Aufstand der Bauern am (Fuß-)Boden liegt, wieder aufzurichten! Das ist aber garnicht so einfach, da es von Seuchen und Raubrittern heimgesucht wurde (und wird!). Doch Sie können es schaffen, falls, ja falls Sie ohne Habgier regieren.

Seien Sie ein gerechter König für ihr Volk, denn Sie haben nur eins!

Ein kleiner Tip: Beim Verteilen der Löhne und des Weizens (nein, nicht das BIER!) gibt es jeweils ein bestimmte Zahl, ab der ihr Volk zufrieden ist. Versuchen Sie diese zu finden, da dann das Spiel erheblich leichter wird...

Peter Diehm (Autor)



Ja... und macht eure Sache gut, denn schließlich soll das große Bauernsterben nicht schon im Jahre 1200 beginnen, oder? ab

E	PSY XX	x	G
---	--------	---	---

PSY XX ist ein reinrassiges horizontal scrollendes Ballerspiel von Thomas Koncina und Thorsten Koytka, das mit dem SEUCK (Shoot'em up Construction Kit) erstellt worden ist. Die Grafik und die Sound-FX (Effekte) sind enorm gut gelungen. Das iss'ne Freude! Die Story von PSY XX ist alt, einfach und kurz erzählt: Die Erde ist vom Untergang bedroht und nur DU kannst sie retten, indem Du alle Kernreaktoren auf deinem Weg neutralisierst und dabei am besten auch gleich die Aliens mitpulverisierst. Punkt. Ziemlich kurz, nicht? Nach dem Laden des Spiels erscheinen erstmal zwei Info-Bildschirme, in denen die Autoren von PSY XX erstmal sich selbst und ihr Spiel in höchsten Tönen loben. O.K., bei diesem Spiel ist das in Ordnung, iss' genehmigt! Nach 'nem Druck auf den Feuerknopf geht's auch schon volle Kanne los... Zuerst ist die ganze Sache nicht besonders schwierig, man bewegt sich durchs All und ballert alle anderen Sprites ab. Danach fliegt man über etliche Meter Plattformen. Hier haben sich die Programmierer was Nettes einfallen lassen: Der Gleiter fliegt (wie bei Uridium) über die Plattformen und man sollte schauen, daß man nicht gegen Aufbauten oder Türme (erkennt man an dem Schatten) knallt. Nach einer kurzen All-Session muß man sich auch schon durch eine Art Labyrinth hangeln, ohne mit dem Wänden in nähere Bekanntschaft zu treten. Aber was sag' ich... Spielt doch einfach selber mal! Hab' ich's doch glatt vergessen: PSY XX hat einen Trainer fix eingebaut. Das bedeutet also, daß dem Spieler keine Shuttles mehr verloren gehen können! ab

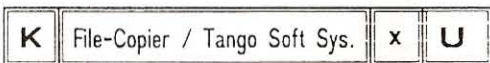
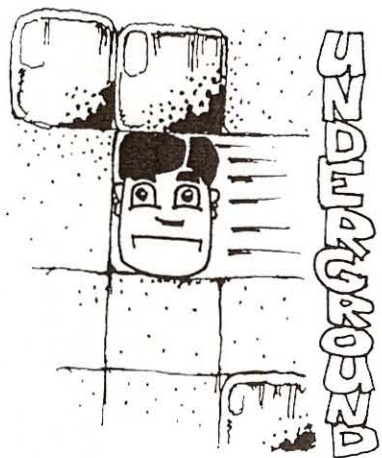
F	Underground	x	G
---	-------------	---	---

Das Geschicklichkeitsspiel UNDERGROUND von Sebastian Richter ist an das kommerzielle Arcadegame BOULDER DASH angelehnt. Anstelle des Erdhörnchens Rock hat sich aber bei UNDERGROUND ein Pacman, der auf den Namen Henry getauft worden ist, in die unterirdischen Caves eingeschlichen. Während man beim Spielen von BOULDER DASH I-IV lediglich genügend Diamanten einsammeln musste, um in den nächsten Level zu kommen, und es dafür etliche Lösungsmöglichkeiten gab, reicht es bei UNDERGROUND, alle EXIT-Steine aufzusammeln.

8. File-Infos

Doch bis dahin ist's ein weiter Weg, da es für jeden Level NUR EINEN Lösungsweg gibt (der aber erst gefunden werden muß...)! Das Programm lädt nach dem Start zuerst die Musik oder die Effekte nach, die unterm Gambien eingespielt werden. Das Gewünschte kann im Hauptmenü mit dem Joystick eingestellt werden. Die Musix und FX kommen höllisch gut 'rüber, da war ein guter Composer am Werk!

Steinen und nur zwei EXIT-Blöcke. Woooo - er hat's doch tatsächlich geschafft! Sechstes Cave - voll im Labyrinth. Beinahe ein Dutzend EXIT-Steine, und wie geht's bitte weiter? Naja, um's kurz zu machen: Den sechsten Level hat bis jetzt noch keiner von uns gepackt - - das wird uns wohl noch einige Stündchen kosten... UNDERGROUND is'n tierisch cooles Game. Beim Spielen kommt es endlich mal nicht nur, wie bei den ganzen Shoot'em Up's auf die Reaktion an, man kommt mit Überlegen gut weiter! ab



Der FILE COPIER von den Tango Soft Systems (TSS) ist einer der komfortabelsten Nur-File-Kopierer für den C64/128. Im Grundaufbau stimmt er sogar mit dem FILE-MASTER (Public #01) überein! Als weitere Features kann jetzt aber auch die Block Available Map (BAM) gesichtet und beschrieben werden. Was besonders hervorzuheben ist: Endlich hat in einem File-Kopierer auch einen anständig schnelle Formatier-Routine Platz gefunden. Doch dazu später...

Wählt man im Hauptmenü den Punkt "COPY FILES" an, dann liest das Programm das gesamte Directory der eingelegten Diskette ein und zeigt es auf dem Bildschirm an. Mit dem Cursor kann der Auswahlbalken durch die Liste bewegt werden. Hat man ein gewünschtes File erreicht, kann es mit RETURN angeklickt werden. Jetzt wäre es aber ziemlich mühsam, wenn eine ganze Seite zu kopieren ist, alle Files "zu Fuß" anzuwählen. Deshalb können mit F3 "TOGGLE ALL FILES" alles Programme einer Disk kopiert werden. Will man neu anfangen (weil man sich irgendwie geirrt hat), kann mit F5 "START OVER" nochmal begonnen werden. Wenn alle zu kopierenden Files ausgesucht sind, werden mit C diese Programme kopiert. Nun wird man aufgefordert, die Quelldiskette einzulegen. Nach einem Druck auf RETURN geht's dann auch schon los... Der FILE-COPIER zeigt, im Gegensatz zu den anderen Kopierprogrammen, die Tracks und Sektoren an, die es gerade bearbeitet und die Speicherinhalte, die gelesen oder geschrieben werden, grafisch auf dem Bildschirm an. Nach dem Laden der einzelnen Files wird man erneut aufgefordert, eine Disk einzulegen, diesmal jedoch die Zieldiskette. Hat man seine Kopierarbeit erfolgreich erledigt, springt FILE-COPIER in's Hauptmenü zurück.

Und was ist bitte mit dem Scratchesen?? Nur die Ruhe... Auch das ist möglich. Funktionieren tut's wie beim Kopieren. Auch hier werden die zu löschenden

Soeben hat der Stefan den zweiten Level geschafft (was mir bis jetzt nie vergönnt war...). Im dritten und vierten Level bekommt unser guter Henry Gesellschaft von 'n paar Üblen Gesellen, von den berühmigten grünen Pacmännern... Leider halten die aber nicht besonders viel von seiner Gesellschaft und sind wie der Teufel hinter ihm her! Bei einem näheren Kontakt mit einem von ihnen verfärbt sich unser Henry richtig gift-grün und man ist ein Leben ios... Yeah - das könnte heute noch lustig werden. Moment - jetzt spielt wieder der Großmeister Stefan (der Nasenbär). Die ersten drei Caves meistert er souverän (man merkt die wochenlange BOULDER DASH-Zockerei also doch!), im vierten Level (ober-Übel-fies!) bleibt er jedoch hängen. Na - Second service ... und ... yeaah! He made it! Örx - der fünfte Level is' tierisch hart - tausende von

Anwenderprogramme:

- 001 Kopierprogramme (Disk- u. Filekopierer aller Art)
- 002 Utilities (Wizard IV, Track 18, Ultra-Load, Supersort...)
- 003 Utilities (Eprom Lader, Huntercopy, Epromreise...)
- 005 Utilities (Mathe 64, Futurewriter, Terme 64, Vokabeln...)
- 006 Utilities (Disk Quäler, Disk Sorter, Top-Format, Duplic...)
- 009 Utilities (Checksummer V3, Fast Loader, Mastercopy, Tipp Ex 64, Turbocopy, Spritecrack, Turbo-Tape...)
- 010 Utilities (Antiscratch, Fast-Load-Maker, Trainer Pokes, Löschschtz, Load-Runner, Fcopy 2.1 u. 2.2+...)
- 011 Hot-Pegel-Utilities (Super Utilities: Quickcopy V2, PPS Copy, Cruncher 64, Track-Format, Autostart...)
- 014 Musik-Construction-Set (Toller Musik-Composer)
- 017 Movie-Writer 1.2 (Demo-Maker f. mehrseitige Demos (!), mit Sounds und Characters)
- 019 Double-Demomaker (Für zweiseitige Demos)
- 022 Demo Designer 3 (Demomaker m. hervorr. Sounds, Lettermaker III (schreiben Sie Briefdemos'))
- 023 Final Messenger (Super Writer, komplett)
- 025 Demomaker (Mit Koalabildern, Sounds und Chars)
- 027 Writer-Disk (Ninja-Dream-Hyper-Message-Writer)
- 029 Bullshit Letter Constr. Set (Writer m. super Effekten)
- 031 Utilities (COPY 58, Vokabeltrainer, Format 15s...)
- 032 Utilities (Spritecrack, Copy 190, Drive-Music, Flash 41, Copy 1541, Copy 1.5, Filemaster, Turbo-Nibbler...)
- 039 Diashowmaker+Loader Constr. Set (mit Sprites und Scrolling!), Disk-List, Multi-Lister, Speedcopy...)
- 042 Synthesizer 64 (Super Musikprogr. m. Musikst.)
- 043 Copy All Nibbler (Super Backups für jeden Zweck, nicht f. 128er!, 35s-Copy (seriell!!), Copy ohne Computer!)
- 050 Musik-Master (prima Tool mit vielen Digis)
- 052 Ripper Disk V1 (Sprite-, Koala-, Ram-, Charset-Ripper, Polizei V1, Wonderboy, Twopage-Demo, Dreier-Demo...)
- 058 Megawriter 1.0 (Mit Sounds und Chars)
- 059 Megawriter 6.0 (erw. Vers., dafür weniger Sounds)
- 060+061 Kermit 2.0+1.7x (DAS DFU-Program. schlechthin!)
- 064 DSC-Titelmaker (mit mehr Chars und Sounds)
- 067 Utilities (P-Lader, Diskmon. 3.5, Fileretter, Grafik, Plotter, Section 8 Copy, Compactor, Daumenkino...)
- 068 Intromaker (Machen Sie Ihren eigenen Vorspann)
- 069 Legend Writer (Der Writer mit den fliegenden Buchstaben, Super!! Mit Packer, Sounds u. Chars...)
- 070 Writer-Disk II (Enigma-, Super-Writer, Electro-Pencil)
- 102 Diskdevil V4.0 (Anwenderprogr., menügesteuert)
- 103 15 versch. Intromaker (natürl. ohne Accessoires)
- 108 Magic-Drummer (Schlagzeugprogramm m. Digis)
- 118 Disk-Devil V3.0 (Disk-Utilities, haupts. Kopierer)
- 119 Menu-Anwender (Copsys f. jeden Zweck)
- 120 Writer-Disk III (Crazy-, Real-, Introd.-Writer, Lazer Typer, Weltrekorde II, Writer, Funny Writer...)
- 121 Cornal 0.14 (Programmiersprache m. Programmen)
- 123 Titelmaker + Soundletter (Mit Sounds und Chars)
- 125 Utilities (Turbo-Copy, BC-Copy, Bebbi-Copy, Bitcopy, Tonkopf-Tester, Fast-Loader, Gigoalod, Hypra-Lo...)
- 126 Utilities (New Directory, Turbo-Tape 64, Future-Writer, Ultra-Load Plus, Disk ABC, Terminal 64...)
- 146 Utilities (Sprite Designer, Superposter 64, Titelmaker, Gamekiller, Magic Drummer, Photocopy, Introm. V2...)
- 150 Utility-Disk (Neues DOS, etliche Hilfsroutinen...)
- 151 MAC-Copy-Menü (Turbocopy, Mastercopy etc.)
- 152 Anti-Virus-Disk (Format- u. Sectoredits, Monitor...)
- 155 Utilities (Softi-Format, Koala-Copy, Tape-List 64, Digital Packer, C-64 Virus-Killer, Macro-Assembler...)
- 156 Utilities (Hypra-Convert, Adressen-Verwaltung, Disk-Master, Graphiccopy, Star-Writer V2.0...)
- 157 Power User Disk (30 Files: Omega Writer, Sinus-Maker, Magic-Editor, Byte-Press, Super Font, Burst V1.9...)
- 168 Tetra-Writer V1.0 (mit Sprites und Scrolls)
- 176 Heka-Freesoft Drucker-Utilities
- 181 Astronomie 1 (Halley'sche Komet, Weltzeituhr, Planetensystem, Wettervorhersage, Mondphasen...)

- 185 The Printed Word (Textverarbeitung)
- 193 Utilities (Bigcopy, Stundenplan, Fast Load 1.1, ...)
- 201 Verwaltungsprogramme (Platten Datei, Programm-sorter, Geschenke, Telefondatei, Hof/Heim...)
- 203 Verwaltungsprogramme (Kundendatei, Umsatzdatei, Mitgliederdatei, Kontenverwaltung, Vereinsverw...)
- 222 Kermit 1.6 (Super DFU-Programm, verb. Version)
- 233 Annex Intro-Designer (cooler Intromaker)
- 246 Utilities (Fast Hack'em + Nibb., The Mirror Boot, 41 Tracker, Pulse-Assembler, Repair Kit...)
- 255 TCC-Intro-Editor (mit eigenen Sounds+Chars)
- 260 Jake + Elwood II (Super Utilities: z.B. Double Image (kopiert fast jede geschützte Disk), Reloco III...)
- 265 Classic-Writer 2 (Super Writer m. Sounds+Chars)
- 267 Vision Writer V1 (Writer mit Zeichens.-Effekten)
- 268 Intro-Designer 2 (mit Sounds, Chars und Rastern)
- 270 Intromaker V3.4/GSP (m. div. Rastern, Sounds...)
- 271 Drummaker II (Super Schlagzeugprogramm)
- 279 Pic-Wandlers (div. Bildconv.: Trailer V1.1+V1.2...)
- 299 Intro-Writer/D+E (super Intromaker in dt. u. engl.)
- 300 Power-Writer (Mit kleinen und großen Zeichen...)
- 301 Arrow-Intro-Designer
- 302 Hochzeitszeitung (Alles für die Hochzeit...)
- 303 29 versch. Packer (Coder 1-17 u. andere)
- 304 Intromaker V2.0 (Mit Rastern, Chars und Sounds)
- 326 Intro-Designer++ (verbesserter Intro-Designer) +Utilities (L99-Packer, Messenger V1.0, MD-Virus...)
- 334 Utilts.+Demos (File-Backup, Flashdance, Label-Maker)
- 341 Utilities (Invertments, Keyboard Test, Market Crash, Stock Market, Typing Drill, Money Flow...)
- 342 Utilities+Writers (Message Writer, Sound-Packer, FX-Bytepress, Macro-Assembler, Raster Editor...)
- 353 Demodesigner/NPS (mit Sounds, Chars, Pictures...)
- 354 Intromaker/PWR (m. über 40 Chars u. Sounds)
- 355 Mixed: Intromaker 5+6+7, Dark Warrior, Final Messag
- 361 TPI-Mega-Cruncher (Super Packer) +Sharks Introm.
- 362 Demo-Designer II (verb. Vers., m. Sounds, Chars...)
- 363 Demo-Intromakers+Writer (Omega-Writer, Intromaker V1-V3, Intro V1-5, Beastie-Editor 7+8...)
- 364 Mixed (Letter Noperator, Supersorter II, info-Writer, I+M Democreator, Title Animator...)
- 365 Pocket Writer 2 (Super Writer m. Sounds, Chars)
- 366 Savage Writer (m. Sounds u. Chars)
- 374 Futurewriter II (Super Writer, mit tollen Schrifteffekten, Sprites, Galway-Sounds, eingeb. Packer...)
- 379 Rock-Writer, Funny-, Serious-, Profi-Writer
- 381 Writers and Utilities (Ghost-Writer, NO-Blocks-Boot, Pshop-Doodle u.U., Cassette-Editor, Printsh-Flip...)
- 385 Utilities (Vokabelpauker 64, Disk-Manager, Scrollwr...)
- 386 Intro-Editor 6+10.1 + Fontmagic
- 387 FCT-Demodesigner (mit vielen Sounds)
- 388 RIAS-Intro-Utilities (Raster, Sinusalgorithmen, Eff...)
- 390 Utilities (AD-Manager, Orion TV V5.2, Alpha-Writer...)
- 391 Copyprogramme 3 (Turbonibbler, Supercopy, FC...)
- 392 Copyprogramme 4 (Fastload akt., 4.5s. Copy, Copy 2...)
- 395 Utilts. (Hires-Hardcopy, Super Copy, Format Editor 2...)
- 399 Uts. (Texteditor V2, Booty, BAM-Editor, Pro-Drum 1...)
- 400 Utilities (Laufschrift, Textgenerator, Pro-Drum 2...)
- 401 Utilts. (Fractals Generator, Disk-Search II, Catcher...)
- 405 Utilts. (Timecrunch, Magic-Box V1, GCS Diskretter...)
- 408 Message Creator I (Mit Chars. und Musiken)
- 409 Cyborg-Writer (m. vielen Zs.), Sprite-Mover V9.0...)
- 413 Lotto III (Für Systemspieler, m. super Statistikfkt...)
- 414 Uts. (Title Animator, GSS Coder V1.2, Super Spriter...)
- 415 Utilities (Zigag-Writer, Messageboard, Prowess Sinus, 2*2 Genius (Chars->Sprites), Antirel., Packers...)
- 420 DFU (Term 64, Eagleterm, 64exchange, Autodial, Microterm, Diskviewer 3.C, Rel.-Seq-Conv., Copy-All...)
- 425 Utilities (Logo-Designer, ACA-Writer, Super Font, Sinus-Maker V4, Raster-Designer V2, ECA-Packer...)
- 426 Utilities (Commie-Writer II, Protector, Pathal, Hopper, L.C.S., Listschutz, Time Machine, Monitor, MAS...)

Die Vielfalt der Formate

Hier stellen wir Euch die bekanntesten Bildformate der verschiedenen Malprogramme vor. Die aufgeführten Zahlen sind Dezimalzahlen, deren Zählung bei Null beginnt; das erste Byte ist also Byte null.

REINES BITMAP-FORMAT

Diese Bilder sind auf der Diskette 32 oder 33 Blöcke lang, je nachdem ob die Bitmap mit 8000 oder 8192 Bytes abgespeichert wurde. Bilder des Starpainter, die im Normalformat gespeichert worden sind, belegen nur 8000 Bytes. Der Print-Shop benötigt für seine Bilder 8040 Bytes. Bildausschnitte sind nicht zugelassen. Ein Bild unter 8000 Byte wird nicht angezeigt.

37-BLÖCKE-FORMAT

Hierunter fallen alle Programme, die als Bitmap einen Bereich von 8 KByte und 1 KByte Farbinformation abspeichern. Dieses Zeichenprogramm benutzt die hochauflösende Darstellung und speichert zuerst die Farbe ab. Die Länge für dieses Format beträgt genau 9216 Bytes.

KOALAPAINTER-FORMAT

Das Koala-Format hat sich zum Standard auf dem C-64 für Multicolor-Bilder entwickelt. Der Koalapaainter hat eine weite Verbreitung gefunden, weshalb sich viele weitere Programme (z.B. Amica-Paint) daran angelehnt haben. Die meisten zur Zeit erhältlichen Digitizer legen ihr Bild ebenfalls zur Nachbearbeitung in diesem Format ab. Die Anordnung entspricht dem Blazing-Paddle-Format, nur daß hier jedes überflüssige Byte gespart wird. Die Bitmap geht also von 0 bis 7999, das Bildschirm-RAM von 8000-8999 und das Farb-RAM von 9000 bis 9999. Im allerletzten Byte (10000) ist schließlich die Hintergrundfarbe verborgen, so daß sich eine Gesamtlänge von genau 10001 Byte ergibt, die auf der Diskette 40 Blocks belegen.

Das besondere bei Koala-Bilder ist die Filename-Restriktion. Es muß mit dem Steuerzeichen für "Farbe Rot" beginnen. Dies hat zur Folge, daß der Name bei der Anzeige um ein Zeichen weiter links erscheint und rot ausgegeben wird. Wenn das stören sollte, einfach den Namen ändern.

PAINT-MAGIC-FORMAT

Paint-Magic ist ein reines Multicolor-Malprogramm, das seine Bilder mit einem kurzen Programm abgespeichert, mit dem man sich die Bilder wie Programme laden und starten lassen. Die eigentliche Bitmap beginnt daher erst ab Byte 115. Das Byte 8115 enthält die Hintergrundfarbe, und in 8118 steht eine Wert, mit dem das Farb-RAM gefüllt wird. Von Byte 8307 bis 9331 reicht die Farbinformation für das Bildschirm-RAM.

BLAZING-PADDLES-FORMAT

Dieses Programm nutzt alle Möglichkeiten der Multicolor-Darstellung voll aus und speichert daher der Einfachheit halber zuerst die Bitmap, dann das Bildschirm-RAM und schließlich das Farb-RAM ab. Das File ist stolze 10240 Byte lang, belegt auf Diskette 41 Blöcke, und die Hintergrundfarbe ist im Byte 8064 zu finden.

(OG)



9. File-Infos

Files mit dem kompletten Directory angezeigt. Will man eine neue Diskette formatieren, muß man sich nicht unbedingt einen Bart wachsen lassen: Die Formatieroutine des FILE-COPIERS erledigt das locker und lässig unter 15 Sekunden!

Hat man eine schon ältere Diskette, auf der plötzlich ein paar Blocks fehlen oder auf der 'mal ein Programm nicht mehr eingelesen wird, empfiehlt es sich, die Disk einfach mal zu VALIDIEREN. Das heißt, die Diskette und das BAM wird aufgeräumt und unnütze Directoryeinträge gelöscht. Es werden jedoch keine Daten gelöscht - die Diskette bleibt intakt!

Es soll ja immer noch Leute geben, denen ein normaler Writer nicht langt, um Briefe an Freunde zu schicken. Denen kann geholfen werden: Wie wär's, wenn der Brief oder die Message mit

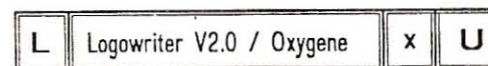


EDIT BAM auf die BAM geschrieben wird? Das eignet sich zwar nur für leere Disketten, und es kann allerhöchstens 'n Logo in der BAM untergebracht werden, aber cool issses auf jeden Fall... Hat man seine Arbeit erledigt, kann das Kunstwerk mit W(rite) abgespeichert werden. Aber Vorsicht: Nur auf leeren Disketten anwenden!

Schätzt man sich zu den Glücklichen, die zwei Floppies daheim 'rumstehen haben, kann man das mit dem FILE-COPIER voll ausnutzen: Mit CHANGE DRIVES können die Source- und Destinationnummern solange geändert werden, bis man sich zufrieden fühlt ("... Can't Get No Satisfaction ...").

Der letzte Menüpunkt ist auch für mich ein Mystikum. Ich weiß zwar, daß es eine DOS-Routine gibt, die SUPERDOS genannt wird und die recht gut sein soll, aber was es mit diesem CHANGE MODE auf sich hat...? Ich empfehle aber, den Modus immer auf NORMAL zu lassen, das hat bei mir immer geklappt.

Jou, viel Spaß beim Kopieren ... und ich mach' jetzt Schluß und geh' in meine Stammkneipe. See Ya! ab



Der LOGOWRITER V2.0 von The Ratfink der australischen Crew Oxygene hat ein besonderes Feature: Beim Abspeichern einer fertigen Message speichert er immer seinen Editor mit ab, er bleibt also immer funktionsfähig.

Nach dem Start des LOGOWRITERS kann mit Run/Stop eine neue, eigene Message erstellt werden, oder die bereits gespeicherte Messy abgerufen

werden. Ich hab' aus Jux 'mal ein bißchen was geschrieben... Ihr könnt's euch ja mal anschauen. Mit Space blättert man zur nächsten Seite.

Will man jetzt aber einfach so eine eigene Botschaft abschicken, sieht man auch gleich 'ne ultra-kurze Anleitung, mit Space geht's dann auch schon weiter! Wer sich jetzt etwas verwirrt der Frage "LOAD NEW LOGO [Y/N]" gegenübersteht, kann beruhigt werden: Im LOGOWRITER der Public ist ein Logo - was heißt bitte EIN Logo - UNSER Public-Logo von DAVE X-SHAPE (Thanx!) integriert und kann auch verwendet werden. Ist man jedoch absoluter Freak und bei irgend'ner Crew, dann kann natürlich ein neues Logo (Zeichensatz + Screen) geladen und farblich abgestimmt werden. Klar. Mit "Swing the Logo? [Y/N]" kann das Logo über die seitlichen Border 'rausgepusht werden - oder auch nicht, dann steht das Teil irgendwo in der Gegend 'rum...

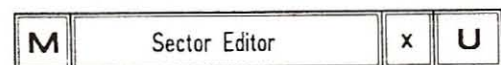


Danach kann eine neue Musik für die Message eingeladen werden ("LOAD NEW MUSIC?"). Ist aber wieder nur was für Könner, da von der Musik, die übrigens nur die Location \$1000 - \$2000 haben darf, die Init- und die Play-Adresse gekannt (und angegeben) werden muß. Nett wie ich bin, hab'ich aber schon 'ne goile Musix in den Editor geladen. Man kann also die Musik-Sache guten Gewissens mit No beantworten!

Jetzt sieht man den Editor-Bildschirm, das Logo hängt oben 'rum und die Musik wird eingespielt. In der unteren Screenhälfte sollte jetzt ein Cursor blinken... Die Texte können nu' normal eingegeben werden, will man was auf der Seite hervorheben, können mit SHIFT + Buchstabe, REVERSE ON + SHIFT + Buchstabe und REVERSE ON + Buchstabe verschiedene Blinkeffekte benutzt werden. Will man die nächste Seite editieren, dann geht's mit F1 weiter. Der Text der alten Seite wird gelöscht und in den Speicher geschrieben. Achtung: Die alte Seite kann jetzt nich' mehr editiert werden! Hat man sein Gelabere an den Mann gebracht (sprich: Iss' man fertich!), dann wird mit F8 der eingebaute Matcham-Packer aufgerufen. Nach der

10. File-Infos

Eingabe des Namens, unter dem der LOGOWRITER und die Message gespeichert werden soll, fängt das Ding auch schon an, zu arbeiten. Nix' gegen den Matcham-Packer, er ist wirklich gut, aber ein schnellerer Packer hätt's auch getan. So ist man halt genötigt, satte 3-4 Minuten zu warten, während der Packer vor sich hin macht.... Auf dem Screen werden zwei Adressen angezeigt. Die obere zeigt das aktuelle Ende der Message an, die untere die des Pack-Bereichs. Stimmt die untere Adresse, die auf dem Bildschirm angezeigt wird, mit \$FFFF überein, wird (ohne jede Vorwarnung) abgespeichert. Man sollte also die Disk in der Floppy lassen! Nach dem Speichern wird 'n Reset ausgelöst. Man kann sein Meisterwerk begutachten und normal laden. Wie gesagt - iss'ne golle Sache! ab



Der Sctoreditor ist das Userprogramm des Monats Mai/Juni, weil es ein sehr einfach zu bedienender Diskettenmonitor ist, der es Euch ermöglicht Disks genauestens zu untersuchen. Jetzt werdet Ihr Euch sicher sagen, daß das nichts besonderes ist. Der Sctoreditor den wir Euch bieten ist aber etwas Besonderes (wie alles in der PUBLIC - ist ja klar!). Mit ihm kann man nämlich die BAM hexadezimal (für Profis) oder auch mit dem ASCII-Code (für edle Lamer) ändern. Dies finde ich sehr nützlich, wenn mir ein Highscore zu hoch ist oder ich eine Nachricht auf Diskette suche oder hinterlassen möchte.

Nun aber zu den einzelnen Funktionen:
Mit '1' 'Sector Examine / modify' kann man den Track und den Sector der untersucht werden soll eingeben und abrufen. Danach erscheint in den ersten Zeilen der Track / Sector im ASCII-Code und darunter im Hex-Dump. Mit CRSR down kann man einen Track weiterblättern und mit CRSR right kommt man einen Sector weiter. Wer etwas hinzufügen möchte sollte für den ASCII-Code 'A' drücken (für hexadezimal 'h'), dadurch wird das Schreibfeld oben aktiviert (Cursor leuchtet auf), jetzt 'M' für modify pushen und schon kann's Lamen los gehen. Ich möchte aber auf keinen Fall jemand unterstellen, daß er dieses PRG so mißbraucht. Nach der Änderung kann der Track mit 'W' gespeichert werden. Vorher wird aber noch abgefragt, ob der Track / Sector auf dieselbe Spur wie vorher gespeichert werden soll.

Mit 'E' kommt man in diesem Screen in den Ram-Monitor (EMON von irgendeinem Heinrich). Dieser enthält die ganz 'normalen' (sagt der Tony, kann ich als Lamer nicht beurteilen!) Monitorbefehle, wer

sich aber nicht auskennt sollte sich den SMON mit Anleitung kaufen.

Übrigens mit 'X' für EXIT kommt man aus (fast) allen Screens raus. Wenn Ihr einen Sector reingeladen habt könnte man wenn man wollte einen Screendump machen (fragt mich aber nicht für was das gut sein soll).

Mit '2' kann man auf die Floppy zugreifen, für's formatieren von zerstörten Disks oder irgendwelchen anderen Senf.

Auch eine Sctormap kann man sich nach belieben ausdrucken oder auf dem Bildschirm ansehen. Diese zeigt die freien Tracks / Sektoren durch Striche und die belegten Spuren durch 'X' an.

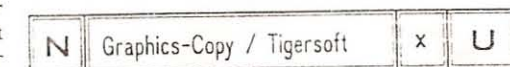
Durch 'Change Drive' kann man die Floopy, mit der gearbeitet werden soll, wechseln, so kommen auch die Leute mit zwei Laufwerken und solchen denen es nie schnell genug gehen kann, zum zug.

Wer sich von der Sctormap eine Hardcopy machen möchte, kann vom Programm aus die Adresse des Druckers anpassen. Mit '6' könnt ihr die Drivenummer wieder zurückstellen wie der Name schon sagt (Renumber Drive).

Der Menüpunkt 'Set Default Configuration' kann nur in dem Usermenue von Reconnaissance verwendet werden. Der Sctoreditor wurde nämlich aus dem Menue dieser Anwenderdiskette entnommen und ist uns in die Finger gerutscht. Sector Editor ist auf diese Sammlung angewiesen. Der Punkt '7' kann nur in Verbindung mit DI-SECTOR verwendet werden. Wer diese Sammlung besitzt soll sie bitte an mich schicken, ich suche diese schon seit längerem!

'8' führt eigentlich aus dem Editor heraus, aber auch hier ist das Programm auf die Usersammlung angewiesen. Es bleibt also nur noch der Griff zum Reset-Taster. Roland Schliefer

P.S.: Man sollte sein Glück mit dem SECTOR EDITOR vielleicht - wie beim Disk Wizard der vorigen Ausgabe - an irgenwelchen (nicht mehr benötigten) Disketten versuchen, bevor man in die Vollen geht! Ich weiß schon wieder, warum ich das sage... Ähemm: Auf keinen Fall an der Programmdiskette anwenden... ja?! ab



Wir haben da irgend'ne Grafik aus so'nem komischen Demo, die wir aus (unerfindlichen) Gründen uuunbedingt in'ne Slide-Show einbauen wollen. Leider liegt die Graphic halt jetzt im Dödel... ooops ... sorry ... Doodle-Format vor. Die Slideshow geht aber nur mit Koala-Pictures. Da ist guter Rat teu-

23. Report

ST GEGEN AMIGA DER EWIGE STREIT

Ja, das waren noch Zeiten. Als der Kleinkrieg zwischen den Atari ST-Usern und den Commodore Amiga-Jüngern voll im Gange war. Keine Demo kam ohne zynische Bemerkungen an die Gegenseite ("L'Amiga" und so...) aus. Manchmal wurden auch konstruktive Vorschläge zum Zeitvertreib auf Commodore Amiga-Parties gemacht: "Schlägertrupp in den ST-Laden um die Ecke" oder vielleicht "ST-Karate" (geht aber nicht mit dem Mega ST's, weil die 'nen Blechkasten haben: Sportverletzungen sind 'ne schlimme Sache!)

Die 8-Bitter trugen diesen Konflikt auf ihre Weise aus... Insider mögen sich an das "C64-Demo" für den Atari 800 XL erinnern. Oder an das eine Adventure, bei dem einen beim Bruce Lee-Laden mit einem C64 ein tierisch langer Bart wächst und man dann aus Schwäche zusammenbricht...

Wie war das eigentlich damals? Wie kam's überhaupt zu diesem scheinbar ewigen, jetzt aber schon etwas abgeflauten, Streit zwischen ST- und Amiga-Usern? Also, das war so: Damals (1984/85) ging's bei Commodore hoch her. Commodore-Gründer Jack Tramiel hatte endgültig die Nase bis oben hin voll. Er hielt's in seiner Firma wegen Internen Querrel mit seinem Geschäftsführer nicht mehr aus. Deshalb ließ er sich bei Commodore auszahlen und kaufte postwendend (für ein Butterbrot) die bankrotte Computer-Firma ... na ... na ... genau: Atari! Just zu dieser Zeit war es also, als eine kleine, recht unbekannte Firma namens AMIGA einen brandneuen 68000-Computer entwickelt hatte und einen Abnehmer (mit viel Köhle) für dieses Ding suchte. Eigentlich war der Amiga ja von seinem "Vater" Jay Miner nur als Konsole, ohne Tastatur geplant worden. Doch dazu später.

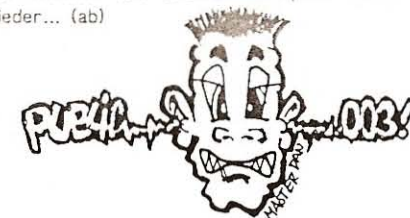
Da Jack Tramiel nach seinem glorreichen Einzug in Atari gleich einen 68000-Computer in Auftrag gegeben hatte, wollte er sich in einem Zuge auch das Monopol dafür sichern, indem er den zweiten 68000-Computer (von Amiga) einsackte. Nur hätte er beim Einkauf der Firma nicht gar so sparsam sein sollen... Der Vorstand der Firma Amiga nämlich verlangte einen Abkaufpreis von \$1 für eine Aktie ihrer Firma (für'n Appel und 'n Ei). Mister Tramiel wollte es den Leuten zeigen, berief sich auf seine angeblich schottischen Vorfahren und unterbot noch das Dumping-Angebot. Er wollte nur 0.80\$ für 'ne Aktie berappen. Da Commodore natürlich Wind von der Amiga-Sache bekommen hatte, versuchten sie den neuen 68000-Computer an Land zu ziehen. Im Endeffekt zahlten sie dann .30\$ mehr als Atari und hatten nun auch einen 68000 (protz!).

Nun hatte Commodore aber einen gewaltigen Vorteil

auf ihrer Seite: Die Zeit. Ihr Computer war ja - bis auf die Tatsache, daß es nur 'ne Konsole war, schon fertig. Die komplette Neuentwicklung eines derart komplizierten Computers dauert bekanntlich 'ne Weile. Da Ataris Schatzkästlein auch schon bessere Zeiten gesehen hatte, wurde der neue Computer zum rettenden Strohalm. Wenn - ja wenn er noch VOR dem Konkurrenten der Firma AMIGA produziert werden und in Serie gehen könnte. Die Leute von Commodore kämpften zu diesem Zeitpunkt mit einigen Problemen. Da der AMIGA ja als Konsole konzipiert wurde, und Commodore einen richtigen Computer daraus machen wollte, musste noch einiges umgestellt werden und vor allem ein völlig neues Betriebssystem erstellt werden.

Glück für Atari, könnte man sagen. Kaum ein neues Betriebssystem, das "Tramiel Operating System" (TOS) mit allen seinen Kinderkrankheiten zusammengebastelt, in den neuen Computer gefixt (dessen Chips übrigens von einem ehemaligen Commodore-Spitzenmann, nämlich Shiraz Shivi, den Jack Tramiel damals mitgenommen hatte, designt wurden), das Ding ST genannt und auf den Markt geworfen, gab Commodore auch schon seinen AMIGA frei zum Verkauf. Durch die übereilte Entwicklung des TOS und die unzureichenden Tests kam jedoch mit dem ST ein richtiger Panncomputer auf den Markt. Am Anfang ging recht wenig und nur durch penible Produktpflege und Weiterentwicklung des TOS steht der ST jetzt dermaßen gut da. Wohl im Gegensatz zu den Amigas: "Was passiert, wenn 100 Amigas gleichzeitig booten?" - "Na ... Massenabsturz!". Übrigens: Der Amiga-Entwickler Jay Miner hat einen tierischen Groll auf Commodore, da die seine Konsole dermaßen verändert haben. Das ist nicht mehr sein Computer (O-Zitat)! Man sollte aber gerechterweise dazu sagen, daß Mr. Miner am Amiga recht gut(? soviel möcht' ich auch 'mal haben!) verdient hat.

So war das damals... Die Tatsache, daß zwei gleichstarke 16-Bitter fast zeitgleich auf den Markt gekommen waren, lenkte den alten Streit zwischen den C64- und 800XL-Benutzern in neue Bahnen, da viele 8-Bit-User nun auf die 16-Bitter umgestiegen waren. Jeder wollte, daß von 'seinem' Computer am meisten über die Ladentische wanderten, jeder warb überall für 'seinen' Computer und 'seine' Firma, jeder machte den anderen Computer nach Kräften nieder... (ab)



als Coder, Grafiker oder Swapper ist einfach ein LAMER oder gar'n LOOSER... Und wenn es wirklich jemand von diesen Freaks wagt, die Leute mal anzuhauen, ob sie tauschen wollen, und ihnen mal 'n paar Disketten vorbeischickt, verschwinden die Disketten meist auf Nimmerwiederseh'n. Klar - Es ist ja unter ihrer "Würde", sich mit solchen LAMEHEADS abzugeben. Anscheinend blicken die Leute da 'oben' nicht so ganz durch, oder die Höhenluft hat ihre Denkfähigkeit mitgenommen... Jedenfalls haben sie anscheinend vergessen, wie sie angefangen haben. Oder haben die Leute schon zu Beginn ihrer Karriere Assembler programmiert oder mit über 50 Contacts gleichzeitig geswappt? Oder sind sie vielleicht in so'ne Gruppe hineingeboren worden? Aber nein - Nachdenken gehört anscheinend nicht zu den Stärken dieser Typen... Und es bleibt nur zu hoffen, daß sich das Verhalten hier schnell ändert, denn solche Leute machen die ganze Szene kaputt! (ab)



Das soll KEIN Portrait von solchen Leuten sein...

VIDEOFOX - EINSTEIGERBERICHT

Der Name SCANNTRONIC ist den C64-Besitzern seit Jahren ein Begriff, kommen doch Pagefox, Printfox, Hi Eddi auch aus diesem Hause. Diese Firma hat im Frühjahr 1990 wieder ein geniales Programm herausgebracht: VIDEOFOX! Dies ist ein Programm, mit dem man Vor- und Nachspänne für Amateur-Videofilme sowie Einblenden (fast ohne Probleme - darauf komme ich später), kreieren kann. Es können auch HiRes-Grafiken geladen werden und mit Schrift auf einer Tafel gebunden werden. Dies sieht dann recht professionell aus, kostet aber auch einige Arbeit, besonders wenn man die Pix selbst zeichnen muß. Das Programm läßt sich mühelos mit dem Joystick, einer Maus oder per Tastatur steuern. Zuerst aber zu den zwei Menüleisten des Programms. Die können entweder durch das Anwählen des Eselohr-Icons oder durch das Drücken der Tastenkombination Shift+Return aktiviert werden. In der ersten Leiste kann vor- und rückwärts geblättert, die Rahmen- und Hintergrundfarbe geändert, geladen, gespeichert und gelöscht werden. Hier ist's auch möglich, weitere Tafeln (soweit ich mich erinnere bis zu 21) anzufügen. In der zweiten Menüleiste kann man, wenn man kann, sämtliche Tafelparameter ändern (z.B. die Schrift fett, breit, shadow,

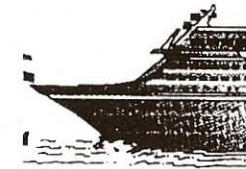
outline, hoch darstellen). Selbst Schriftzüge kann man auf Knopfdruck zentrieren, rechts- oder linksbündig anordnen. Außerdem kann der Abstand der Buchstaben erweitert oder verkürzt werden (iss' ja logisch!). Der Clou aber ist, daß alle Printfox-Zeichensätze (um die 600 Stück) verwendet werden können.

Am besten ist's, wenn man vor dem Starten des Programms "RUN 1" eingibt, dann wird nämlich ein Demo-File eingeladen und gestartet. An diesem Titel sollte man einige Zeit rumbasteln, dann kommt man mit diesem Programm am besten klar. Wenn man jedoch selbst Titel aufzieht, sollte man darauf achten, daß nicht mehr als gut 1/4 einer Tafel beschrieben wird. Hat man nun einen Titel oder 'ne Animation im Kasten, kann diese durch OK verlassen werden. Man gelangt nun in das Effektmenü, in dem man aus 18 verschiedene FX auswählen kann. Einige der FX kommen den im Fernsehen verwendeten sehr ähnlich. Man kann zum Beispiel die Tafeln smooth von unten nach oben scrollen lassen oder die Seiten einzeln einblenden. Sogar Spielereien mit Rastern und einem Radiergummieffekt sind möglich! Nun zur Technik: Für einen Spann können (ich hab' inzwischen nachgesehen) bis zu 22 Seiten beschrieben und bemalt werden. Dies sollte in der gewünschten Reihenfolge gemacht werden. Die Tafeln werden hintereinander, mit dem Effekten, die ihr ausgesucht habt, eingeblendet oder gescrollt. Jetzt braucht man nur noch einen Videorecorder und der Spann kann aufgezeichnet werden. Jetzt hätte ich beinahe ein 'klitzekleinen' Nachteil vergessen! Und zwar gibt's ganz wenig Probleme, wenn man versucht, einen Camcorder mit dem C64 zu verbinden. Es gibt nämlich nur ein ca.250 DM teures Interface einer Firma XZY in Utzbrützel (Zitat meines Audio/Videohändlers...), an das ich bis heute noch nicht gekommen bin. Falls jemand von Euch da draußen ein Interface basteln kann, das was taucht (taugt), informiert mich bitte! Ich hab's bis heute noch nicht geschafft... Ansonsten ist das Programm wirklich zu empfehlen. Es wird von Scanntronic, Parkstraße38, W-8011 Zorneding für ca.100 DM vertrieben. Mit den Extra-beigaben Eddison, einem HiRes-Zeichenprogramm, mit dem die Grafix für den Videofox erstellt werden können und mit einer, wie gewohnt ausführlichen Anleitung ist dieses Programm in dieser Leistungsklasse sehr zu empfehlen. Wer'ne Verwendung dafür hat... Get it! (rs)



er. So teuer wie'ne Public#03 ... GRAPHICS-COPY von Thomas Schmidt konvertiert Grafiken von allen möglichen Formate in alle möglichen Formate. Genauer: Es können Grafiken in den Formaten BLAZING PADDLES, KOALA-PAINTER, PAINT-MAGIC, STRIP-POKER (soso...), GIRLS-SHOW (nana... was soll man dazu sagen?), DIA-SHOW, HI-EDDI, DOODLE und dem hauseigenen FLASH! geladen und gespeichert werden! Das Ausgangsformat wird mit Cursor Up'n'Down ausgewählt, das Zielformat kann mit Cursor Rechts + Links bestimmt werden. Im Hauptmenü kann mit F1 das aktuelle Disk-Directory angezeigt werden, mit F3 ein Disk-Kommando eingegeben werden. Hat man sich zum Beispiel für die Kombination Koala-Painter - Blazing Paddles entschieden, kann man nach RETURN den File-Namen des Koala-Paint-Bildes eingeben, das dann geladen wird. Wenn alles klappt, erscheint ein Menü, in dem das Original und die Kopie gesichtet und dann die Kopie mit einem neuen Namen abgespeichert werden kann. Bei einigen wenigen Kombinationen kann's passieren, daß sie absolut nicht kompatibel sind. Eine Möglichkeit gibt's dann aber immer noch: Man kann versuchen, das Bild über Umwege (verschiedene Formate also) zu konvertieren. Wenn das nicht funktioniert, sollte man wohl sein Vorhaben aufgeben und die Diskette mit dem Bild in's Klo schmeißen. Wer näheres zu den verschiedenen Formaten wissen will, sollte den Bericht von Oliver Götz über "Formate und Grafiken" in dieser Ausgabe lesen. Alles klar, oder? ab

Disk zu bringen. Von da zum Sprung in ein Programm ist dann kein weiter Weg. Der Virenkiller checkt jetzt in zwei Durchgängen alle Files auf einer Diskette auf irgendwelche Anhängsel durch. Hat er welche gefunden, können diese mit KILL VIRUS entfernt werden. Von Viren befallene Files können per SHOW VIRUS FILES angezeigt werden. Das Directory der Diskette kann mit CATALOG gesichtet werden. Hat man seine Arbeit beendet, kommt man mit SPECIAL wieder in den Normalmodus. ab

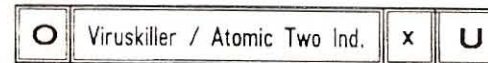


Was bitte hat das komische Schiff hier zu suchen?



Das Anwenderprogramm des Monats ist diesmal ein BASIC-Dateiprogramm der feinen Sorte! Also Leute - bitte - nicht gleich Vorurteile auspacken, nur weil's ein Basicprogramm ist. Dieses Datei-Programm hat seine Vorzüge in der Länge des Programms. Es belegt nur ca.10 Kbyte Speicher und eignet sich daher besonders zum Archivieren von Lp-Sammlungen, Personendaten (aber nicht das Datenschutzgesetz verletzen, gelle!) und Büchereien. Das Programm und die gespeicherten Daten können sehr schnell geladen und bearbeitet werden. Somit ist ein großes Manko von komplexeren Dateiprogrammen behoben, die oft sehr lange Ladezeiten haben. Oft hockt man dann ewig lange vor dem Computer, bis einem ein Minimum an Information zur Verfügung steht (z.B. bei einer Plattenverwaltung, wenn man ein besonderes Lied sucht). Für detailgenaue Beschreibung stehen sieben Definitionszeilen zur Verfügung. Aber was laber ich lang, schaut es euch einfach unten an! Es können ca.412 ganze Datensätze eingegeben und auch ausgedruckt werden. Die Daten erscheinen dann als 2*2 Charset auf'm Papier (bei vielen Datensätzen: Papierverschwendung - ansonsten übersichtlich!). Nun aber zu den einzelnen Funktionen:

- 1 Daten laden
- 2 Daten abspeichern (Werden als Sequentielle Datei unter "DATEI" gesaved!)
- 3 Daten eingeben (Angaben eintippen)
- 4 Daten definieren (Angaben definieren: Vornamen / Beruf / Hobbies und so weiter!)
- 5 Daten ändern (Datensätze können komplett geändert werden)
- 6 Daten drucken (Drucker ON-LINE schalten, Taste drücken und los geht's!)

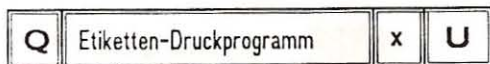


Spätestens seitdem die Bayrische Hackerpost einen C64-Virus veröffentlicht hat, ist die Feststellung aus der Welt geschafft, daß auf 8-Bit-Computern keine 'anständigen' Viren programmiert werden können. Seit dieser Zeit wurden etliche neue Viren programmiert, von denen jedoch nicht alle so harmlos wie der BHP-Virus oder der Virus der Magic-Disk (MD-Virus) waren... Es ist halt doch ärgerlich, wenn auf der wichtigsten User-Disk plötzlich der Track 18 fehlt, gelöscht oder auf einen anderen Track umkopiert worden ist. Damit's so weit erst garnicht kommt, haben die ATMIC TWO INDUSTRIES sich ein Herz genommen und einen Virenkiller für den C64 programmiert! Um einen Virenkiller zu verstehen, sollte man zuerst mal wissen, wie so'n Virus funktioniert. Der Virus hängt sich beim C64 an ein Programm auf der Diskette. Es reicht oft aber, wenn nur das Directory eingelesen wird, um einen Virus auf die

12. File-Infos

- 7 Daten suchen (Suchbegriff muß ein Teil eines Datensatzes sein)
- 8 Farben ändern (Schreib- und Hintergrundfarbe...)
- 9 Freier Speicher (zeigt noch verfügbaren Speicher an und räumt auf!)
- ↑ Programm verlassen (... und tschüss)

rs



Es ist ein Jammer... jetzt hat man sich 'nen Drucker angeschafft und will sich'n paar Etiketten für seine Diskettensammlung ausdrucken, und es will einfach nicht. Weder mit einer Textverarbeitung noch mit einem selbstgeschriebenen BASIC-Programm funktioniert's zufriedenstellend... und es ist alles andere als komfortabel. Zum Glück gibt's da dieses eine Programm von G.Zinner, das Endlos-Etiketten in der Größe 8 auf 3.5 cm bedruckt. Und genau das hab'n wir auf dieser Public!

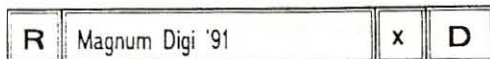
Das Programm läßt sich recht einfach bedienen. Im Wesentlichen werden alle Funktionen mit den Funktionstasten angewählt. Mit F1 im Hauptmenü kann das Etikett, das in der oberen Screenhälfte angezeigt wird, editiert werden. Um das Ding in Form zu bringen, kann die Normalschrift des Druckers in Breit- und Reversschrift umgeändert werden. Auch die Kombination von reversen und breiten Zeichen ist möglich. Hat man mal 'ne Zeile vergessen oder zuviel eingebaut, kann diese natürlich auch später eingefügt oder gelöscht werden! Hat man sein Etikett gemacht, kann mit F3 die ganze Sache an den Drucker weitergegeben werden. Das Programm steuert einen MPS 801 oder einen dazu kompatiblen Drucker an.

Um ein Etikett-Design nicht zu verlieren, wenn man das Programm beenden will, kann man die ganze Geschichte mit F5 speichern. Will man auf ein bereits editiertes Label zugreifen, kann dies per F7 geschehen. Da die Labels als sequentielle Dateien auf der Diskette abgelegt werden, dauert das so seine Zeit...

Mit F4 kann man noch die Diskette 'rumkommandieren: Formatieren, Validieren, Initialisieren, Scrachten und Rename. Alles komfortabel anwählbar - einfach o.k.!

Ich weiß jetzt eigentlich auch nich'mehr, was zu diesem Tool zu sagen ist - "einfach austesten" heißt die Devise!

ab



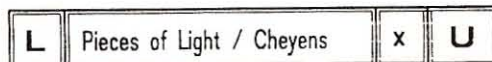
Ich als Freund guter C64/128 Musik/Digis - ich unterscheide hier, da der alte 64'er, der neue 64'er und auch einige Modelle des C128 Diesel (Turbo) "lößlicherweise" von Big Commodore verschiedene Kondensatoren verpasst bekamen und dadurch die Musikqualität seehr verschieden ist - freue mich, mal wieder so ein gutes Musikstück in die Hände zu bekommen! Weil dieses MAGNUM DIGI von K.Ruhrmann, das der KAY/MONSOON für uns verbessert hat (Thanx!), (angeblich ...) soooo gut ist, haben wir uns entschlossen, es auch Euch zugänglich zu machen (oooooh wie nett!! Danke Danke, nicht zuviel der Ehre...). Die Musik ist aus der Fernsehserie Magnum mit Tom Selleck - wirklich fetzig! Das Digi wiederholt sich so alle sechs Sekunden, die Schleife ist gut geschnitten, so daß der Anfang fast nicht zu erkennen ist.

Also, auf meinem C128D II (neues Motherboard, nur eine Platine, SID 6580) klingt das Stück klar, ohne störendes Rauschen und auch sehr laut. Gute Arbeit! Wer einen neuen C64 besitzt, wird vermutlich das Klangerlebnis nicht so gut mitkriegen. Genug - hört's Euch an!

rs

Und ich hör' wieder mal überhaupt nix... vielleicht sollte ich den Lautstärkereglер einfach mal so rauffahren... Öhmm...

ab



Pieces of Light ist ein von den beiden Codern Anenophis und Spirit programmiertes Demo der etwas anderen Art. Es wurde am 21.03.89 veröffentlicht, ist also kein taufisches Demo mehr, sondern gehört zu den Dingern, die ich öfters mal wieder rauskrame und mir ansehe. Die Coder gehören übrigens zur Crew *Cheyens*. Nun aber zum Demo: Während des Ladens wird man schon von einem Basic-Vorspann auf das Vergnügen eingestimmt. Nach dem Starten wartet das Proggi mit einem nicht sehr umwerfenden Intro auf, dessen Musik mir aber gefällt. Der Rest ist das übliche an Sprites, Rastern und Chars. Danach geht's aber in die Vollen! In der Mitte des Screens befindet sich ein Spritewindow, in dem Chars ihr buntes Unwesen treiben. In diesem Fenster erscheinen auch von Zeit zu Zeit recht bekannte Koalbilder, die man aus einschlägigen Diashows kennt. Super sind die Co-mixgrafiken wie der dicke alte Mann oder das Girl. Außerdem lassen die Coder ihren Senf zu alles und jedem ab, z.B. eine Verarschung von Iron Lord, von dem auch einige Sache geklaut und im Demo verwendet wurden.

Im zweiten Teil wird eine Geschichte erzählt, die

21. Report

Eindruck räumlichen Sehens zu vermitteln, wird das, an das Sehgerät übermittelte Bild von zwei Rechner zeitlich versetzt erstellt. So entsteht der Eindruck, man befände sich tatsächlich in der Umgebung, die simuliert wird. Die computer-erzeugte Hand (der DataGlove) wird in das Bild eingebunden und folgt den Bewegungen der eigenen Hand. So können in der virtuellen Realität Aktionen (Wasserhahn aufdrehen usw.) simuliert werden. Leider hat die ganze Sache einen Haken: die Bewegungen der künstlichen Hand sind recht zittrig und ungenau. Abhilfe schaffen wird eine neue Entwicklung von VPL: der DataSuit, der legendäre Datenanzug, von dem nur ein Prototyp existiert. Mit dem DataSuit kann nun endlich der ganze Körper in die virtuelle Realität einbezogen werden. Wenn diese Technik verfeinert wird, wäre in naher Zukunft bereits echt schweiß-treibendes Computer-Squash oder Badminton möglich! Es sind jedoch auch praktischere Verwendungen in Vorbereitung. So kann nun bereits die Oberfläche des Mars anhand von mit Sonden aufgenommener Daten mit Hilfe eines von Großrechnern erstellten Modells "bereitet" werden. So können die Bewegungen von Gesteinsammelroboters schon auf der Erde einprogrammiert werden, da eine Simultansteuerung per Funk viel zu langwierig wäre. Ebenso kann die Bewegung von Reparaturrobotern im Weltall oder in schwierigen Einsätzen (Brand, Unglück) von einer entfernten Stelle gelenkt werden. Der Roboter ersetzt dann den Körper des Menschen und führt dessen Bewegungen aus. Aber bis dahin ist's noch ein weiter Weg und der DataSuit nur ein kleiner Schritt in die Richtung.

Es wäre kein neuer Trend, hätte sich nicht sofort die Mode-Szene auf's Trittbrett gestellt. Das treibt gar seltsame Blüten: So sind in den USA zur Zeit "Cyberspace-Kleider" tooooschick. Diese Kreationen bestehen aber nicht wie gewöhnliche (puhh) Fetzen aus Stoff, sondern (man höre und staune) aus Computer-RAM-Chips. Ob die hierzu verwendeten RAM's bereits defekt waren, als sie zu 'nem Fummel verarbeitet wurden oder ob sie in Ordnung waren, konnte ich leider nicht in Erfahrung bringen... (Himmel Hilf!)

Ja Freunde! Wenn hier die ersten Freaks mit Silicon-Unterwäsche 'rumrennen, wisst ihr, was die Stunde geschlagen hat! (ab)



Maschinensprache oder BASIC?

Es ist und bleibt die Gretchenfrage für den C64, ob man seine Sachen im (leider viel zu mickrigen) BASIC V2.0 oder lieber in Maschinensprache (viel komplizierter!) programmiert. Um auf die ganzen grafischen Effekte wie etwa Rasterbalken oder Scroller zurückgreifen zu können, muß es schon Maschinensprache sein, da sowas leider im BASIC V2.0 überhaupt nicht zu realisieren ist. Eine Demo in BASIC... wenn das überhaupt jemals was wird, dann sieht das design-mäßig ebenfalls recht mäßig aus... Wie gesagt: Strebt man auf dem C64 nach Höherem, dann hilft nur noch, Maschinensprache zu lernen. Leider dauert das 'ne Weile. Ich kann aus eigener Erfahrung sagen, daß ein absoluter Anfänger (wie ich), wenn er sich richtig 'reinhängt, also 1-2 Stunden täglich programmiert oder fremde Demos auseinanderplückt, nach ein bis zwei Monaten das schlimmste hinter sich hat. Da ich sowieso zu faul war, um Maschinensprache richtig zu lernen (dauernd hatte ich was anderes zu tun: Töff-Töff fahren, Feste (feste) feiern, Kneipen-Tours veranstalten und so), kann ich's bis heute nicht richtig. Nix von wegen Top-Democoder und so... Aber vielleicht wird's ja noch was. Legt man jedoch nicht soviel Wert auf ein tolles Design und Geschwindigkeit, kann man sein Glück auch in BASIC versuchen. Für einfache Anwenderprogramme reicht auch das aus. Bei anderen Computern, etwa bei den MS-DOS-Dingern, gibt es mittlerweile komfortable Programmiersprache, die besser als BASIC und einfacher zu bedienen als Maschinensprache sind. Unter diese Kategorie fallen zum Beispiel die Hochsprachen C und Pascal. Programme, die in diesen Sprachen erstellt wurden, müssen den Vergleich mit Maschinensprache-Programmen nicht scheuen. Wie man sieht, es muß nicht immer Maschinensprache sein! (ab)

SIND DIE "GROSSEN" CREWS EINGEBILDET?

Was wäre die C64-Szene ohne berühmte Gruppen wie Ikari+Talent, Genesis oder X-Rated? Ohne die Leute, die die Freaks mit neuester Software versorgen, ohne die Leute, die sich einen gigantischen Fight um die besten Demos liefern, ohne die Leute, die Copyparties veranstalten?

Leider haben einige 'gute' Crews zur Zeit einen tierisch schlechten Ruf. So sind sie angeblich eingebildet und finden es unter ihrer Würde, mit 'einfachen' Freaks zu verkehren oder gar mit ihnen zu tauschen. Jeder, der weniger bringt als sie, egal ob

stellt oder vorhandene geändert werden!

Ein abgespeichertes Intro ist meist recht lang (140 Blocks) und sollte mit dem 1001 Card Cruncher oder was ähnlichem kleiner gemacht werden. STEP BY STEP V2 iss'ne runde Sache für Leute, die sich nicht immer die Mühe machen wollen, in wochenlanger Fummelerei ein Intro zu coden (oder es einfach nicht 'draufhaben!). (ab)



VIDEO

Moontrap (SF-Horror, ab 18!)

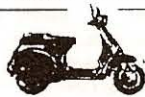


Bei einer Routinemission entdecken die Astronauten Grant und Tanner das Wrack eines Raumschiffs auf der Mondumlaufbahn. Bei einer Untersuchung entdecken sie dann einen eiförmigen Behälter und eine mumifizierte menschliche Leiche, die allerdings über 14 000 Jahre aufm Buckel hat. Auf der Erde im heimischen NASA-Labor öffnet sich die mitgebrachte Kapsel und baut sich aus den Leichenteilen und dem technischen Equipment in einen Killerroboter um, der jedoch gerade noch so zerstört werden kann. Daraufhin werden die beiden Astronauten nochmal zum Mond geschickt, um Nachforschungen anzustellen. Dabei stoßen sie auf die halbzerfallenen Gebäude einer uralten Zivilisation und auf eine junge Frau, die allerdings schon 14000 Jahre alt ist. Als sie gerade in ihr Shuttle zurückkehren wollen, greifen mechanische Kreaturen an...

Er fährt Roller... freiwillig!

MUSIK

Phil Collins: Serious Hits Live...



Das hier ist der erste Gasttest vom *Guten Geist der Galaxis*, der in Zukunft auch 'n Bißchen mitar-"darf"...

Ich (Rober Escher), Rollerfahrer und gnadenloser PUBLIC- und Musikfan wurde gewissermaßen gezwungen, hier in der PUBLIC eine MC, LP, CD meiner Wahl einem furchtbar strengen Test zu unterziehen.

Testen konnte ich die CD nur bei mir zuhause, da in der PUBLIC-Redax nur Heavy und neuerdings auch Klassik (Beethoven, Mozart u.a.) läuft. So entschloß ich mich ganz allein 74 Minuten lang die neueste Scheibe von Phil Collins anzuhören und erstaunlicherweise stellte ich fest, daß dies die erste Live-LP ist, die mir auf Anhieb gefiel. Phil spielt die bekanntesten Songs, jedoch mit einer Qualität, die meist keine Live-Platte hat. Wer jetzt also ein ausgesprochener Phil Collins-Fan ist, sollte in den Plattenladen gehen und sich die neue SERIOUS HITS LIVE besorgen. Es wird keine Fehlinvestition sein. (3*G)

RePoRt

CYBERPUNK ... Der Kult!

Wie schon so oft, sind wir in der letzten Zeit dabei, einen neuen Trend aus den Vereinigten Staaten zu importieren. NEIN - Keine Panik, nicht wieder sowas wie "ACID" oder "SPEED", es ist eine Art Computer-Kult.

Das ganze Treiben beschäftigt sich mit dem Buch Cyberspace von Robin Williams. Dort beschreibt der Autor eine futuristische Welt, in der Hacker, die sich jetzt Cyberpunks nennen, die große Kohle absahnen, indem sie ihr Können dem Meistbietenden verkaufen. Die Cyberpunks loggen sich per Unterbewußtsein in die weltumspannende 3D-Matrix ein, in der alle verfügbaren Daten des WorldNets gespeichert sind und klauen dort bestimmte Daten. Die Story handelt von einem solchen Datencowboy.

Robin William hätte sich wohl niemals träumen lassen, daß sein schon vor etlichen Jahren geschriebenes Buch einen solchen Rummel verursachen sollte. Oft sind es aber gerade die wirklich tollen Bücher, die erst spät "zündend". Das kann man auch bei Aldous Huxleys Buch "Brave New World" (dt. Schöne neue Welt) sehen, das schon 1930 (!) geschrieben worden ist und sich jetzt wie auch "Cyberspace" vom Geheimtip zur Massenlektüre gemausert hat.

Die Frage, die einem jetzt auf der Zunge liegt, möchte ich gleich beantworten: Wie war es möglich, daß "Cyberspace" so detailliert die mögliche Zukunft der Computer beschreibt, von deren Entwicklung immer gelesen wird?? Nun - Robin Williams hat wohl eine blühende Fantasie, da er sich beim Schreiben von "Cyberspace" nie zuvor in seinem Leben mit Computern beschäftigt hatte. Dennoch erkannte er deren gewaltige Möglichkeiten und beschrieb sie. Jetzt, an die 10 Jahre nach dem Erscheinen seines Buches haben sich sogar schon Cyberpunk-Clubs gegründet, deren Mitglieder zwar fast keine Computerkenntnisse haben, die möglichen Anwendungen aber ganz "toll" finden.

Neben dieser recht auffälligen Bewegung haben sich auch einige Firmen mit den Ideen des Buches "Cyberspace" eher still und leise beschäftigt. Die amerikanische Firma VPL entwickelte so vor kurzer Zeit den DataGlove, den Datenhandschuh. Das Equipment gibt es bereits käuflich zu erwerben - man blättert jedoch über 10000 Dollar für einen DataGlove und das Sehgerät, das wie ein Helm getragen wird, hin. Alles schön und recht, aber wie funktioniert der DataGlove? Der DataGlove sieht wie ein normaler Handschuh aus, ist aber über und über mit Kontakten gespickt. Um dem User den

die Freunde guter Musik sicher schon lange kennen: Nämlich die Story der Metal Kings, die auf der LP Kings of Metal von MANOWAR ist. Eine tolle Geschichte und eine tolle Platte! Die Musik des ersten Parts ist aus 'nem Teil des Last Ninja 2 (Matt Gray) rausgerippt. Der letzte Part überrascht durch eine Grafikspielerei, bei der ein vierfacher Sinus mit dem Joystick II verändert und die Musik auf den Anfang gesetzt werden kann. Die Musi geht aber tierisch schnell auf den Keks.

Alles in allem ein golltes Demo, das durch die Stories der Autoren und deren Kommentare besticht und immer wieder die ganze Sache aufmischt. rs

Top Greets, bei denen ein Kangaroo smilt und einen Finger hebt, die Normal Greets, bei denen das muntere Tierchen nur smilt und die Antigreets, bei denen der Hüpfen ablacht (kotz - würg - Lebensmittelorgasmus uns so... das was Euch auch immer passiert, wenn ihr zuviel Alk geschluckt habt, gel-le!). Danach wären auch die Regards endgültig gestorben.

Nicht ohne Grund nannte ich die Demo vorher "geil". Im nächsten Part bekommt man ein Frauen-gesicht zu sehen (called Elvira?) und einige Sprites. Liest man sich den Scrolltext einmal genauer durch (was ich immer bei guten Demos mache und auch jedem empfehle), stößt man auf eine kleine Sauerei, die irgendein Mädel betrifft. Ansonsten Matthias Reimt sich (nicht) - Verdammt ich lieb dich und ein guter Scroll.

Den nächsten Screen sollte man sich am besten wie auf einer Eierfarm vorstellen: Drei Küken bibbern um die Wette, das Ergebnis kann sich hören lassen.

Nochmal was für Geilmaier: Hier solltet Ihr euch ebenfalls auf den Scroll konzentrieren. Es wird eine kleine Bettgeschichte erzählt. Hinterher wird man zwar darauf aufmerksam gemacht, daß dies für Personen unter 18 nicht zugänglich sein sollte, aber, gelobt sei, was hart macht.

The Show goes on and on...! Es gibt auf der ganzen Disk keinen einzigen Part, bei dem die Coder einen Durchhänger hatten, oder die Scrolls, die Raster oder sonstige programmtechnische Abläufe nicht super ineinander passen. In den letzten Parts von TRL DESIGNS wird sogar die Musik sanft ausgeblendet, macht einen sehr professionellen Eindruck. Ansonsten ist fast jeder Teil mit DYCP-Scrolls, 2*2 Chars, Multiplexer-Sprites und tollen Sounds (oft Soundtracks wie "Come back and stay") ausgestattet. Diese Demo bekommt von meiner Seite nur die allerbeste Kritik. Nur weiter so, Jungs - nur so kommt man nach vorne in die Charts. Bekommen könnt's ihr wie immer bei und von UNS!

Eins würde mich aber noch interessieren: Früher (in grauer Vorzeit) kannten wir ein paar Leute von SECURITY (Ex-PD Freaks) wie Paradox Inc. oder den Runner. In den Credits kommen aber nur lauter neue, uns unbekannte Coder vor (Amarok - Demons of Sound - GAS ...). Runner wird zwar noch als Contax angegeben, hat sich aber am Demo anscheinend nicht beteiligt. Außerdem war die alte Crew zum Großteil aus Mannheim, was jetzt nicht mehr der Fall zu sein scheint. Wer also etwas genaues weiß, soll sich bitte bei uns melden. Vielleicht antworten auch Leute aus der neuen SECURITY! (rs)

Ein kleiner Test...

Marchmeeting / Security	837+838	D
-------------------------	---------	---

Grafik: 85 Code: 76
Sound: 89 Total: 84

EINFACH GENIAL! So kommentierte Stefan (unser Herausgeber und Mega-Swapper) das Megademo des Monats Mai/Juni. Ich muß sagen, da hat er nicht zuviel gelobt. MARCHMEETING von SECURITY ist eines der schärfsten, geilsten, farbigsten, besten, lautesten Megademos, das ich seit langem in die Floppy bekam. Endlich geht's auf dem Screen mal wieder rund. In Zukunft wird auch MARCHMEETING zu meinen favorite Demoz gehören, denn mit dem HIC Megademo aus dem Jahre '88 (glaub ich), das lange Zeit das Maß aller Dinge war, und CREST's Red Hot Chili Pepper kann es dieses Demo aufnehmen. Nun aber zu einigen besonders guten Pars (obwohl mir hier die Wahl weh tut!):

Los geht's mit einer kleinen Einführung und einem tollen Logo. Schon die ganze Organisation zeigt, daß sich die Coder etwas bei Ihrer siebenmonatigen Arbeit gedacht haben. Die Credits kommen ganz am Anfang für alle 16 Parts und man wird von ihnen die ganze Demo verschont. Der Adresspart ist aufwendig gemacht und man bekommt die ganzen Adressen der Leute, die am Demo mitgemacht haben, damit man ich an jeden mit Fragen und anderem Geschwafel wenden kann (nicht immer so eine Geheimniskrämerei!). Die Musik kennen Pop-Freax sicher, ich glaube sie ist von Kylie Malbock oder so (kenne mich in Pop nicht so aus), hört sich aber gut an.

Jetzt geht es in die Vollen! Schon die Greetings sind ein Hammer. Es gibt drei Kategorien, nämlich

BASIC

Die Geschwindigkeit der Commodore-Floppy 1541 I+II ist schon äußerst lästig... Wofür gibt es Schnellader und ähnliches? Doch auch in einem eigenen Programm kann man mit einem einfachen Befehl die Diskstation dazu veranlassen, Daten etwa viermal schneller als gewöhnlich einzuladen! Durch den folgenden Befehl wird ein Interrupt, der die Drehung des Floppymotors steuert, beeinflusst und die Zeit, die er benötigt, verringert. Keine Sorge: Die Funktionen der Floppy wird nicht gefährdet...
OPEN 1,8,15, "M-W" + CHR\$(7) + CHR\$(28) + CHR\$(1) + CHR\$(15)

Da war doch noch was...? Genau: Für ganz Eilige, die öfter mal ihre Disketten durchsuchen, um was bestimmtes zu finden, empfehle ich dieses: LO-AD"\$\$.8. Probiert es mal aus. Das dürfte so ziemlich der schnellste Directorybefehl für den C64 sein.

ASSEMBLER

Lektion 3 - Nachladen in Maschinensprache

Nachdem wir die letzten beiden Male näher auf die Interruptprogrammierung eingegangen sind (EBCM, Rasterbalken), sehen wir heute einem Problem in die Augen, das sogar alte Hasen oft zur Verzweiflung bringt: Das Nachladen von Programmen oder Programmteilen von einem Maschinensprache-Programm aus. Da ist nichts mit LOAD"...",8,1 oder so ähnlich. Glücklicherweise wartet das Betriebssystem dem C64 für diesen Fall mit einigen Routinen auf, denen nur noch Werte übergeben werden müssen, und die die ganze Arbeit machen. Nachladerroutinen in Maschinensprache habe ich schon einige (auch in Computermagazinen abgedruckt) gesehen, diese sahen jedoch immer nur so aus, daß stur ein Filename übergeben und dann auch schon losgeladen wird. Ist das nachzuladende File nicht auf der Diskette, bricht das Programm das Laden ab und startet das im Speicher (ab \$0801) gelegene Programm. Bei einem Maschinenspracheprogramm jedoch befindet sich meistens KEIN Programm an dieser Stelle: Also Abbruch des Programms (oder Absturz). Die umständlichste aber einfachste Lösung (Paradoxon des ab) hierfür wäre, daß man vor dem Laden einfach ab \$0801 eine bestimmte Befehlsfolge (zum Bleistift eine Basiczeile namens "10 SYS 49152") in's RAM schreibt. Bei einem Fehlversuch wird dieser Befehl aufgerufen und unser Programm ab \$c000 wieder aufgerufen. Lädt das Programm korrekt nach, wird dieser Befehl einfach über-

schrieben. Aber eigentlich ist das Blödsinn.

Es geht nämlich noch einfacher: Mit nur 3 Assemblerbefehlen kann man überprüfen, ob richtig geladen wird, oder ob ein FILE NOT FOUND-Error (oder sonstiges!) auftritt. Ist dies der Fall, dann springt das Programm zu einer angegebenen Stelle. In unserem Beispiel zu \$fce2, es macht also einen Reset.

Das Listing kann mit einem normalen Monitor (SMON) eingegeben werden. Die Kommentare sollten jedoch weggelassen werden! Die Assemblierung startet man hier mit a c000. Starten kann man das ganze Programm mit g (Go) c000!

```

c000 lda#01 Programm wird nach $0801
c002 ldx#08 geladen...
c004 ldy#01 Sekundäradresse ist 01
c006 jsr ffba
c009 lda#10 Filenamenslänge ist 10 Zeichen
c00b ldx#80 Filename liegt ab $c780 im
c00d ldy#c7 Speicher
c00f jsr ffb7
c012 lda#00
c014 ldx#ff
c016 ldy#ff
c018 jsr ffd5
c01b lda 90 Tritt ein Fehler beim Laden
c01d and#02 auf? Diskette nicht eingelegt
c01f cmp#02 und ähnliche Scherze?
c021 beq c02e Ja? Dann Sprung nach $c02e
c023 lda#8e Nein?
c025 jsr ffd2 ...
c028 jsr a659 Interpreter-Schleife aufrufen,
c02b jmp a7ae führt zum RUN-Befehl
c02e jmp fce2 Reset (bei Ladefehler)

```

Übrigens: Der Filename muß als ASCII-Code, nicht als normaler Bildschirmcode angegeben werden! Zu beachten wäre noch, daß das Listing im Moment nur Programme mit mindestens einer Startzeile (10 SYS XXX) oder Basicprogramme nachladen kann. Will man zum Beispiel eine bestimmte Musik nach \$2000 laden, die auch mit SYS \$2000 gestartet werden kann, muß man erstmal die Low- und Highbytes der Zieladresse verändern. Klar. Die beiden letzten Befehle (RUN-Befehl für den Interpreter - nur so können verschiedenste Programme ab \$0801 gestartet werden - JMP \$0801 funktioniert nicht!) können ganz weggelassen und durch JMP \$2000 ersetzt werden! ab

Den Preview auf die Nummer 4 haben wir auf der Programmdiskette - im 'NOTE!'-File verstaut...

19. Test

Missionen: 7 Feindflüge (Japan, Grönland usw.) und eine Trainingsmission in Florida. Je nach der Streckenlänge des Fluges empfiehlt sich, einen Zusatztank an Bord zu nehmen. Die Ausstattung des Flugzeugs ist recht gut gemacht worden. Neben verschiedenen Waffensystemen (Sidewinder, Mavericks und Co.) kann bis zu einem bestimmten Gesamtgewicht auch der erwähnte Zusatztank aufgenommen werden. Hat man sich für die richtige Ausstattung des Flugzeugs entschieden, steigt man auch schon vom Flughafen in die Lüfte. Zum Glück muß man beim Start- und Landemanöver nicht mit dem Jet irgendwie in der Gegen rumfummeln, Gas wegnehmen und so weiter, das erledigt alles die Automatik...



Na, da ist man also jetzt - in der Luft und was weiter? Ein paar Sekunden bleiben zum Luftholen, dann blinkt das Info-Monitor-Fenster. Wir kriegen Besuch - zwar uneingeladen, aber deswegen nicht weniger willkommen - ein Rudel Helikopter hält genau auf die Jet 'drauf. Da war doch was... Genau, unsere Bewaffnung... 'n paar mal auf Space und schon sind wir bei den Sidewinder-Luft-Luft-Raketen angelangt. Kaum erscheint der erste Schrauber vor der Kanzel, hat sich die Rakete auch schon eingestellt. Drööööhn ... Rummms ... Einer weniger. Hätte vielleicht statt zu jubeln ein wenig auf den Monitor linsen sollen: Ein Zusammenstoß bei 600 km/h soll nicht besonders gesund sein.... Natürlich, das zweite Leben. Und weiter geht's. Die Hubschrauber sind schon vorbei, ein Leuchtturm zieht links von mir vorbei ... Meer voraus! Ein winziges U-Boot wagt es doch tatsächlich, aufzutau- chen (Weg da, jetzt komm ich!). Mit einer Maverick stellt auch das Teil kein Problem mehr dar. Ich will den Test jetzt nicht zuuuu sehr in die Länge ziehen: Am Schluß hatte ich halt 'ne Trefferrate von 6%. Soweit zu meiner kriegerischen Veranlagung - die

Karriere als F16-Pilot können wir auch 'mal abhaken (dafür bleibt ja immer noch mein F40 ...). Aber was soll's? Ist doch nur ein Spiel, oder?

First Strike zeichnet sich durch sein hervorragendes Scrolling und die wirkliche gute Animation aus. Im Gegensatz zu ähnlichen Games ist First Strike wegen der Vielzahl der gegnerischen Sprites (Hubi's, 2 verschiedene Jäger, Heatseeker- und Radar-gesteuerte Raketen, Panzer, U-Boote, Zerstörer, Radaranlagen, Flughäfen und ... puuuuh ... Spionage-schiffel) auch nach dem 38sten Mal echt gut spielbar, wenn man seine Bedenken gegen solche Kriegsspiele mal auf die Seite schiebt... (ab)

Step by Step V2.0/Madox	Nr.531+532	U
-------------------------	------------	---

Positiv:	Negativ:	TOP
* gute Benutzerführung	* lange Ladezeiten	
* sehr komfortabel durch Menüs	* nicht sehr variabel einsetzbar	

Das hätten sich die fünf O-Beine (sprich: New Kids on da Block) auch nicht träumen lassen... Es gab bereits Äonen vor ihrer Platte "Step by Step" (wu-arg!) für den C64 einen Intro/Demomaker von der MADOX CREW, der den gleichen Namen trägt! Den Begriff Äonen sollten wir auch mal klären: Ich mein' damit so 2-3 Jährchen...

Machen wir gleich einen Sprung in's kalte (brr...) Wasser: Das Hauptmenü ist übersichtlich gestaltet. Alle Unterverzeichnisse lassen sich einfach anwählen und einheitlich mit F7 verlassen werden. So kann ein über 2 Bildschirmseiten langer Scrolltext editiert und auch, vom eigentlichen Intro getrennt abgespei- chert werden! Ist zum Beispiel recht nützlich, wenn man erstma' schauen will, wie man ein Demo auf die Reihe bekommt. Wie sieht ein fertiges Intro eigentlich dann aus? Also, ein Koalabild wird zu- nächst langsam von oben nach unten eingeblendet, dann beginnt die Musi und der Scroller. Der Scrol- ler kann im Editor an jede Stelle des Bildschirms bewegt werden. Gescrollt werden aber keine Buch- staben, sondern Sprites. Also 'n Spritescroller. Als besonderen FX kann noch die Farbe der Laufschrift verändert werden, oder (je nach Laune) diese auch zum Flashen (deutsch Blitzen, Blinken) gebracht werden...

Auf der STEP BY STEP V2-Diskette (zwei Seiten) haben löblicherweise auch über ein Dutzend Koala- Bilder und etliche Scroll-Sprite-Zeichensätze Platz gefunden. Sollten die Sprites aus unerfindlichen Gründen nicht ausreichen, dann können mit dem eingebauten Sprite-Editor eigene Zeichensätze er-

Intro-Utility-Disk/RISS	Nr.388	U
-------------------------	--------	---

Positiv: für jeden was dabei
Negativ: keine neueren Routinen

Die Intro-Utility-Disk von den RISING INTERNATIONALSOFT SYSTEMS (R.I.S.S.) der C64-Demo- und Cracker-Crew RISING INTELLIGENCE AFTER SUICIDE (R.I.A.S.) ist für Maschinensprach-Programmierer (vor allem für die Anfänger!) eine wahre Fundgrube... Auf der Disk finden sich Rastern bis hin zu Scrollern so ziemlich alles, was man in eigene Maschinensprach-Programme einbauen kann (und will). Die Disk iss' schon ein bißchen älter - hochaktuelle Routs (DYCP und so) sucht man also vergebens... Es wäre wohl 'n bißchen zuviel des Guten, wenn ich jedes File der Disk beschreibe. Deshalb mach' ich einfach eine kurze Übersicht. Die meisten der auf der Disk enthaltenen RASTER wurden von den BITSTARS und R.I.S.S. gerippt. Unter den beinahe ein Dutzend verschiedenen Rasterbalken hat sich auch eine Rastersplitroutine versteckt. Fei-



ne Sache, sowas! Die Interrupt-MUSIK ist von den SOLDIERS OF CREAMING SUN (SCS) aus verschiedenen Music-Collections geklaut worden. Beim Spielen der Musik pulsieren die Raster je nach der Lautstärke und Power. Für den Ripp der SCROLLER müssen die GERMAN SOFTWARE PIRATES, FCG, die BITSTARS und R.I.S.S. verantwortlich gemacht werden. Verschiedene SINUS-Formen, in die nur noch Sprites eingepflanzt werden müssen, haben R.I.S.S. zur Abwechslung auch mal selbst gecodet (diejenigen, die denken, R.I.S.S. könnten nicht programmieren und seien ganz einfach lame, können sich also beruhigen!). Auf der Disk sind auch drei komplette SCREENS enthalten, die aus Demos oder Intros von FRANTIC, BEYOND-FORCE und von REALITY gerippt worden sind. Die Dinger eignen sich wirklich gut zum Durchschauen. So kann man von den 'Könnern' noch was lernen... Auf der Diskette haben auch 'n paar tierisch coole Utilities Platz gefunden, ein Monitor uns ein (an den ECA-Packer V4.5 angelehnter) Packer und Linker und last but

not least der SSC-Character Mover. Dieses Anwenderprogramm erstellt aus einem beliebigen Zeichensatz (\$2000) einen neuen, der um die eigene Achse horizontal rotiert! Zwar schwer zu lesen, aber cool... Die R.I.S.S.-Ripp-Disk ist 'ne runde Sache, ein paar coole Routinen kann man eigentlich immer brauchen. Im Gegensatz zu ähnlichen Releases haben sich R.I.A.S. es nicht nehmen lassen, auch den Leuten Credits zu geben, die die Routs programmiert haben. Hat man Verwendung für die eine oder andere Routine, sollte man den Codern aber auf jeden Fall Credits geben! (ab)

Scrap-Writer III / Scrap	Nr.807+808	U
--------------------------	------------	---

Positiv: coole Digis einspielbar
Negativ: es hätten mehr FX
 übersichtliches Menü im eigentlichen Brief
 Sprungadresse im Brief sein dürfen...

Der Scrap-Writer III von Scrap, der früher in Genesis Project war und jetzt bei der Democrew Context ist, ist eigentlich der erste und einzige Writer seiner Art. In dem Writer können nämlich nicht nur verschiedene Zeichensätze, Cursorsen und Musikstücke verwendet werden ... NEIN! Es können auch Digis, genauer digitalisierte Sprachfetzen im Text wiedergegeben werden! Auf der doppelseitigen Diskette befinden sich neben 20 Zeichensätzen, Cursorbewegungen auch über 3 Dutzend Musix und etwa ein Dutzend Digis. Die Digis sind meist recht kurz, nicht öfter als ein Wort lang: "Ohhh Yeah!", "Rock", "Buuuuush..." und so in der Art. Im Brief werden die Digis mit F1 eingesetzt und im Brief, der für die Dauer des Digis eingefroren wird, wiedergegeben. Der Scrap-Writer iss'ne tolle Sache... die fertigen Briefe hören sich einfach nur cool an! Da auch die Sprungadresse angegeben werden kann, die nach dem Abspielen angesprungen wird, kann ein Scrap-Writer Brief auch als kurzes Intro (zum Bleistift für die Credits) verwendet werden. (ab)


First Strike / Elite	kommerziell	G
----------------------	-------------	---

Grafik: 83 Spiel: 93
 Sound: 70 Total: 88

Das kommerzielle Spiel "First Strike" von Elite läßt sich wohl am treffendsten als Flugzeug-Action-Shoot'em-Up mit einem tierisch schnellen 3D-Scrolling beschreiben. Der Spieler hat die Wahl zwischen 8 verschiedenen



NEWS

• ers'ma'n Aufruf: Wir suchen Aufsteiger oder auch schon etablierte Crews, die sich ein bißchen promoten wollen und die bereit sind, uns ein Interview oder ein Portrait zukommen zu lassen! Contact us!
 • Ihr wollt 'ne Copy-Paadie machen? Und ihr wollt uns nicht einladen?? Hey... jetzt geht's aber los... Schickt uns Einladungen und Dates. Bei genügend Angebot/Nachfrage machen wir 'ne eigene Rubrik auf!
 • Du hast tausende News daheim 'rumliegen und bekommst sie nicht los? Dann beweg' deinen Kader gefälligst an's  und ruf mal bei mir an: 08333 ... 2602 (ab 18.00 Uhr: Tony)

• UND JETZT GEHT'S WEITER IN ENGLISH... Wir machen das ab nu' so, weil wir die News auch in Englisch 'reinbekommen und die deutsche Übersetzung davon erstmal recht lange dauert und meistens noch furchtbar klingt ("Haben 'ne Zusammenarbeit aufbaut..." für "Built up a cooperation" sagt ja wohl alles!)

• Alphaflight is dead. Marc quit business, SYS is searching for a new crew to join, Max joined Crazy.
 • Transcom and X-Ray built up a cooperation.
 • Although Crazy quit their magazine Mamba (Game-ONI) and left it to Ikari + Talent, they aren't dead yet! Pyle and Deff joined Illusion, Gotcha and Peter joined Talent, Weasel and DJ/Lotus joined Crest. The remaining Members did not decide what

to do yet, but Crazy will certainly not die...
 • Excell left Ikari + Talent, b'coz of some disagreement with BOD.
 • 3DK and Jack Daniels of Paramount joined Genesis.
 • Technique (Ex-Fantasy) joined NEI, Grim Reaper/Exodus rejoined his old crew NEC + NEI, Exodus is perused dead.
 • Gene (Ex-Illusion), Ninja (Ex-Genesis) and Pet (Ex-NATO) joined the DOMINATORS.
 • Sex'n'Crime won't be produced any longer, as the editor (OMG/Amok) doesn't have any time for that stuff.
 • Spitfire of Action plans to release the mag scene-paper again.
 • Headlines, the mag from Illusion, Random, Crumbsucker and many more people won't be produced any longer.
 • Paramount got three new members in the USA: Skandle, Speed Demon and Cyberknight, who is also the sysop of the Paramount HQ Wares Domine.
 • The BBS "For Play" is now the Crusade HQ.
 • DYS (Ex-Occult) rejoined the scene after paying the fine for phreaking.
 • Dynamix kicked out 10 (!) members, only 6 Germans are left...
 • Extasy and Paramount are trading with Random.
 • Heatseeker was kicked out, Laywer left Crest, both joined X-Ray. Other new X-Ray-Members are Bonk and Major X.
 • Tango and Cash left Paramount to join their former crew Cross.
 • Vision is definitely dead. The legal part joined Light.
 • Problem Child of Actual Trading Generation is also in Illusion now.
 • Skater and Mirage left Culture and joined Censor.
 • Paralax of Paramount will release wares under his original name Sting.
 • Genesis is now trading with Random, too.
 • The following guys joined X-Ray: Jack (Ex-Tri-star), Ranger (Ex-I-T), Infinty (Ex-Manowar).
 • Cowabunga is now a X-rated magazine!
 • Markus, the editor of the disk-mag Deadline, joined Dualis! The Deadline is now called "disc-mag"
 • Brego left Ruthless and joined Paramount as a swapper.
 • Twist wasn't kicked out of Paramount, but left them in order to join Hitmen.
 • The Paramount-Board "Wild Side" isn't elite anymore.
 • Die Action News von den Leuten um Jan D. Mallander, die bisher mehr schlecht als recht von Digital Marketing vertrieben wurde, wird wegen internen Querelen mit DM von nun an, ab Ausgabe 10 also von Spherical Designs 'rausgegeben.
 • The Master Cracker/Ex-INC joined Mirage
 • Glasnost left Transcom and joined Legend
 • Garfield/Illusion quit the Scene
 • Maniac, Sky, Thage, Rick and Chris left Paramount and built up a new group called Pandora.



Codercrews

1. *Crest*
2. Bonzai
3. Flash Inc.
4. Cosmos
5. Blackmail
6. Censor
7. Origo
8. Horizon
9. Crazy
10. Light

Crackercrews

1. *Legend*
2. Ikari + Talent
3. Illusion
4. Dominators
5. Censor
6. Paramount
7. Extasy
8. Crazy
9. X-Ray + Transcom
10. Genesis

Musixcrews

1. *Vibrants*
2. Maniacs of Noise
3. Prosonix
4. 20CC
5. Sidbusters

Importercrews

1. *Culture*
2. Ikari + Talent
3. Illusion
4. Crazy
5. Censor

Single-Coders

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. <i>Crossbow</i> | ... <i>Crest</i> |
| 2. Hannes Sommer | ... Cosmos Designs |
| 3. Kjer | ... Horizon |
| 4. Zodiac | ... Flash Inc. |
| 5. Lubber | ... Padua |

Single-Crackers

- | | |
|------------------|--------------------|
| 1. <i>Snacky</i> | ... <i>Genesis</i> |
| 2. DOC | ... Ikari |
| 3. Powerplant | ... Legend |
| 4. Rockstar | ... Extasy |
| 5. BOD | ... Talent |

Single-Musicians

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 1. <i>JCH</i> | ... <i>Vibrants</i> |
| 2. Deek | ... Vibrants |
| 3. Reyn Ouwe Hand | ... Blackmail |
| 4. Link | ... Vibrants |
| 5. Drax | ... Vibrants |

Single-Graphicians

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1. <i>Diart</i> | ... <i>Blackmail</i> |
| 2. Gotcha | ... Talent |
| 3. Bizzmo | ... Genesis |

- | | |
|--------|---------------|
| 4. Fox | ... Bonzai |
| 5. Orc | ... Blackmail |

Single-Importers

- | | |
|-----------------|--------------------|
| 1. <i>KRS#1</i> | ... <i>Culture</i> |
| 2. Fletch, BOD | ... Ikari + Talent |
| 3. Joe Cool | ... Paramount |
| 4. Pyle | ... Illusion |
| 5. Kampftrinker | ... Genesis |

Diskmagazines

1. *Hotshot / Flash*
2. Mamba / Ikari + Talent
3. Corruption / G*P/Amok
4. Fatal News / Cosmos Design
5. Fair Charts / Light

PD-Games

1. *Zogon*
2. Doomsday Machine
3. Soccermaster
4. English Civil Wars
5. Hawk Mission

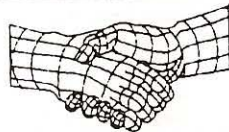
PD-Utilities

1. *Scrap-Writer III*
2. *Messy-Maker/T'Pau*
3. *Introduesigner 3/711*
4. *Logowriter/Oxygene*
5. *I-Base IV*

Demos ... Megademos

1. *Bone Harder / Impulse*
2. Torture / Padua
3. That's Design / Crazy
4. Two Years Crest / Crest
5. S. D. D. / Gloom + Spherical Designs

HANDSHAKES ARE
GOING TO THE
FOLLOWING PEOPLE
SUPPORTING US ...

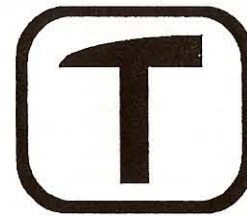


- Markus of Dualis, who is also the editor of the disk-magazine Deadline! Thanx for the cool news and votes!
- Faroul of Spherical Designs: Thanx for the news and the software.
- The Hood of Gloom and ANO of Padua: Thanx for ya' offer to code a new menu for us...
- Dave X-Shape of Ride: Thanx for da new logo used in the new menu.
- Kay of Monsoon: A big THANK YOU for the great software-support (Magnum-Digi'91, Promotion-Demo 1+2 and many more...), the normal + multicolor charsets and the veeery cool PUBLIC-LOGOZ. Hey... you can see one of them in our (little) intro!
- Marcus Geller: Thanx for coding the menu!
- Robert Escher (Der Gute Geist der Galaxis) for moral support ("... selber Ratte ...")

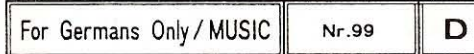
17. Test

Hallo!

Eigentlich gibt's zu dieser Test-Rubrik kaum was zu sagen: Wir haben diesmal versucht, möglichst viele (und nicht ganz soo ausführliche) Tests zu bringen.



Das System ist ja bekannt: Im Kasten steht erstmal' der Name des Programms, dann die Stonysoft-Diskette oder bei einem kommerziellen Programm die Anmerkung kommerziell und danach die Art des Programms. Die Höchstnote bei der Bewertung ist 100 (yo!), die niedrigste logischerweise 0 (böse ... böse)! Näheres steht sowieso in den File-Infos!



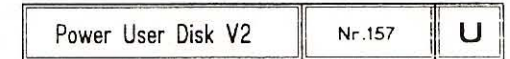
Grafik: -- Code: NONE
Sound: 88 Total: 90

"For Germans Only" von der deutschen Democrew M.U.S.I.C. ist ein Digi-Sampler mit drei teilweise minutenlangen Stücken. Damit keine Verwechslungen auftreten: Mit dem Titel "For Germans Only" will M.U.S.I.C. keinesfalls rassistische oder gar Fascho-Tendenzen an den Tag bringen, es ist halt eine gute Beschreibung der Digs, die, weil alle in Deutsch, im Ausland wohl recht schwer verstanden werden... Damit man beim Laden der über 40kByte langen Stücke keinen Infarkt bekommt, ist ein recht fähiger Schnelllader eingebaut - man denkt halt an die User...

Das erste Digi "Der blonde Hans" is'n witziger Mix von dem Lied, das 'mal in den Top Ten war, mit Ausschnitten aus Filmtexen von Hans Albers-Streifen. Das zweite Digi ist eigentlich nur was für 'Insider' und auch hier nur was für Fans der englischen Theatercrew 'Monthly Phytion' (ja, die mit dem sehr "englischen" Humor...). Das Digi ist ein Zusammenschnitt aus der Kreuzigung-Szene von "Das Leben des Brian" ("Life of Brian" im Original). Den Film MUSS man einfach gesehen haben (von wegen: "Niemand hat hier zu steinigen, bevor ich nicht diese Pfeife geblasen habe..." oder "Kreuzigungstrupp! Guten Morgen - jeder bitte nur ein Kreuz...")! Das letzte Digi schließlich ist ein Zusammenschnitt aus ein paar Monthly Phytion-Filmen ("Das Leben des Brian" und "Sinn des Lebens"), der mit cooler Musix unterlegt ist.

Leider ist's mit den Digs nunmal so: Eigentlich laufen sie nur auf den richtig alten C64/128(d) zu-

friedenstellend, man kann gut was hören. Da Commodore beim Bau des C64 II und neueren Versionen mit den Dimensionen eines bestimmten Kondensators mal wieder gezeigt hat, wird auf diesen Rechner das Abspielen eines Digs zum Trauerspiel - viel zu leise und viel zu rausch... Nennt man sich jedoch stolzen Besitzer eines alten C64, gibt's nur eins: Her mit dem Sampler! (ab)



Positiv:
* alle Utilities sind recht brauchbar

Negativ:
* zu lange Ladezeit durch zig Intros und den komischen Travelogue



Die POWER USER DISK (Version 1) von den Beastie Boys ist eine Sammlung nützlicher Anwenderprogramme (Utilities). Mittlerweile gibt's auch eine Version 2, die beinhaltet aber nur ein einziges Programm, nämlich den Rockmonitor, einen der besten Soundmonitore, den man für den C64 bekommen kann. Ja ... gut ... es mag bessere geben (ROMuzak), aber schließlich iss' der nicht Public Domain, oder?

Nach dem Start des Programms wird man zunächst gefragt, ob man sich nicht im Travelogue verewigen will. Das ist so'ne Art Adressenspeicher auf Diskette, eine Erfindung der Beastie Boys. Hat man das uns die Aufzählung aller früheren User der POWER USER DISK hinter sich gebracht, findet man sich im eigentlichen Menü wieder. Das Menü ist leider leider unglücklich aufgebaut. Für mich sieht das Teil wie'n BASIC-Programm mit 'ner Maschinensprach-Routine aus. Ziemlich lame, das Ganze... (Was man von den Programmen zum Glück nicht sagen kann!) Bei der Programmierung des Menüs haben sich die Leute von den Beastie's tüchtig vergriffen!

Wer sich jetzt noch fragt, welche Utilities die POWER USER DISK denn nun enthält, dem kann man eigentlich nur 'mal Bescheid sagen: Für jeden Zweck eins... Disk-Monitore, Kopierer, Intromaker, Pic Linker V1-V4, Disk-Utilities und Writer! Auf der Disk findet jeder, was er benötigt. Da alle Programme nachgeladen werden, sollte man nicht groß im Directory 'rumpfuschen (eine Mission für den Dir-Master und so!), da sonst das Spiel bald aus ist ... (ab)