

# DIE MEGADEMOS

*Unser Demowettbewerb zur "AMIGA 89" fand überraschenderweise nur eine schwache Resonanz, aber was in unseren Rechnern landete, kann sich sehen lassen...*

Ganz besonders fleißig waren die Demo-Könige BLACK MONKS, die uns gleich mit fünf Disketten eindeckten. Weitere "Lieferanten":

D-TECT und SUNLIGHT. Zugegeben, einfach war die

Sache wirklich nicht. Die Programmierertechnik übertraf in einigen Punkten so manches professionelle Spiel.

Hierbei muß man sich immer wieder wundern, daß es viele Introschreiber gibt, die Ihr Können nicht für ein Game einsetzen.

Dies betrifft übrigens zweifelsohne auch die Qualitäten der Musikstücke. Was gab es nun alles zu sehen?

Truppe liegt im Umgang mit der Farbe, den herrlichen Zeichensätzen und der effektvollen

Nutzung des Dual-Playfield-Modus. Sehen wir uns doch ein bißchen um...

## ACTIVE-DEMO

Ein Beispiel für den Dual-Playfield-Modus:

Ein Playfield scrollt hoch, das andere rückwärts, wobei das hintere auf dem Kopf steht und die Farben des vorderen Playfield annimmt (nur etwas dunkler).

Beide entsprechend zu einem Halbkreis mit Hilfe der Scroll-

register geformt:

Fertig ist die Walze. Darüber vier Stapel Rechtecke, die wieder entsprechend der Musik tanzen und darunter eine dicke fette Laufschrift mit tollem Farbcycling.

Das alles ist gar nicht mal so schwierig zu programmieren, sieht aber dennoch super aus.

## D-TECT-DEMO II

Dieses Demo beginnt eigentlich noch relativ harmlos: Zwei vertikale Laufschriften an den jeweiligen Bildrändern und ein Equalizer. Bei einem solchen werden die Schwingungen der vier Soundkanäle grafisch angezeigt. Absolut sehenswert. Es folgt eine herrliche Vectorgrafik, die durch eine riesige Anzahl von Eckpunkten verblüfft. Der Blitter läßt grüßen! (Oder

etwa doch nicht?) Auch das folgende Linedemo ist nicht von schlechten Eltern.

Allgemein kommt man zum Schluß: Mathematische Kenntnisse plus Blitterpapst multipliziert mit Hardwareprogrammierung de Luxe = Superintro!

Die fleißigen Black Monks servierten uns ein großes Cocktail toller Intros. Die Stärke dieser

## BIG FONT DEMO

Der berühmte animierte Sternenhintergrund ist zweifelsohne ein alter Hut! Ersetzt man diese Sterne aber durch schöne Kugeln, wirkt das ganze super

plastisch und effektiv. Darüber rollt nun eine Laufschrift, dessen Buchstaben fast so hoch wie der Bildschirm sind. Einfach traumhaft!

++ DIE MEGADEMOS +++ DIE MEGADEMOS +++

## AMIGA 89 DEMO (I)

Ein kräftiger Schuß ausgefüllte Vectorgrafik zeigt die drehende Platte mit Schachbrettmuster, auf der musikalisch synchronisierte Kugeln hüpfen.

Die "Kugelfont"-Laufschrift darunter schwingt fleißig einen Sinustanz. Und wie üblich: Diese Musik, diese Musik !!!!



## FOR AMIGA SPECIAL

Ebenfalls ein Werk der Blank Monks, aber eher aus den früheren Tagen. Es zeigt lediglich einen Sternenhintergrund und eine Laufschrift mit einfachen

Effekten. Lobenswert ist natürlich wieder die Wahl des Zeichensatzes und der dazugehörige Sound.

## AMIGA 89 DEMO (II)

Warum verflucht noch mal gibt es so was nicht in nochmals verfeinerter Form in einem Spiel ?

Sterne und Meteoriten rotieren und fliegen auf einem zu, daß es eine wahre Freude ist.

Dazu das göttliche Zusammenspiel mit dem Emblem der Amiga 89 und der Mad Monks. Echte Klasse! Als Bonus ein gelungener Marmorfont mit Spiegelung als Laufschrift. Tja, das muß man gesehen haben.



+++ DIE MEGADEMOS +++ DIE MEGADEMOS +++



MANEGE FREI  
FÜR DEN SIEGER!

SUNLIGHT MEGA DEMO

Rammtatamm, tätärätä, hier ist er nun: Der absolute einstimmig gewählte Hauptgewinner des ersten Preises: Licht aus, Spot (respektive Computer) an. Jaaa! Einge ganze Diskette vollgequetscht mit feinem akustischen

und grafischen Hochgenuß bot uns das SUNLIGHT-Demo. Sogar mit einem echt künstlerischem Touch. Es beginnt eigentlich ganz harmlos:

Wie eine DPAINT III-Anima-



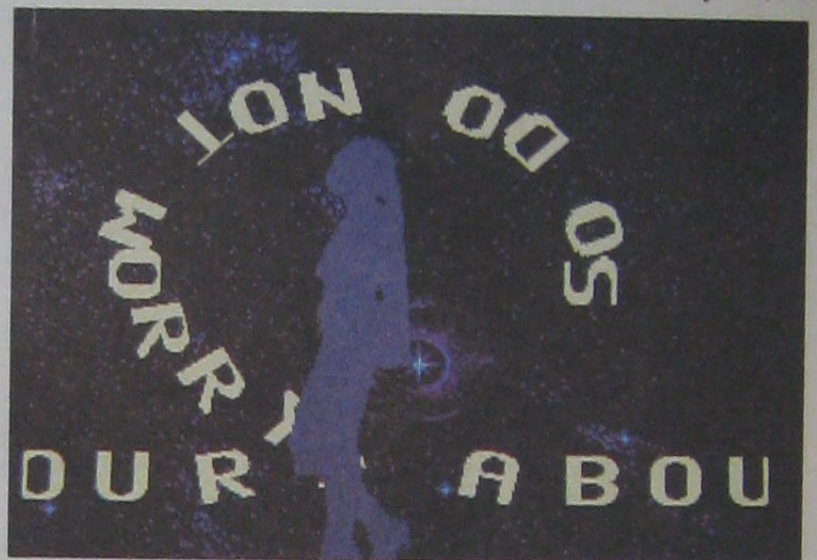
tion, die mit Hilfe des Perspektivmodus erstellt wurde, wirkt der monochrome animierte Sunlight-Schriftzug.

Aber dann geht die Post ab: Hinter einem auf- und abscrollenden Screen (abstrakt gestaltet) wandert der Schatten einer Frau eitel hin und her.

Diese Animation ist echt filmreif. Doch damit nicht genug: Eine Laufschrift schlägt alle möglichen und unmöglichen Kapriolen. Da hüpfen die Texte hin und her, rotieren was das

war der animierte Snoopy, der, sich auf den Feierabend freuend, über den Bildschirm hüpfte. Teil 5 zeigt eine verblüffende diagonale Schraubenlaufschrift, die anscheinend mit raffinierter Blitterprogrammierung (Linemodus) erstellt wurde.

Absoluter Hochgenuß! Hinter einem auf- und abscrollenden Hintergrund folgt wieder eine Z-Achsen-rotierende Schrift, die dem Teil 1 dieses Megademos entspricht. Abgeschlossen wird dieser Demoleckerbissen mit einem herrlichen Fantasybild, bei



Zeug hält und.... ach was! Das muß man einfach gesehen haben. Eine wahre Pracht. Dieses Teilmotiv trug wesentlich dazu bei, daß das Sunlight-Megademo zum Sieger gekürt wurde.

Vergessen Sie den Dualplayfield-Modus, denn der Quadroplyfield-Modus hält Einzug! Im dritten Teil konnten wir tatsächlich vier unabhängige Playfields bewundern.

Die Sache war allerdings wohl sehr zeitkritisch, denn es ruckelte schon noch ein bißchen. Fast schon ein lustiger Pausenfüller

dem ein Abspann abläuft. Hier können Sie nun erkennen, wer für dieses Werk "verantwortlich" ist!

*Für uns war das SUNLIGHT-Demo der eindeutige Sieger. Als Gewinn winkt ein Einkaufsgutschein über DM 1000.— (eintausend). Deshalb unser Aufruf an die Gewinner!*

*Macht weiter so! (ml)*

+++ DIE MEGADEMOS +++ DIE MEGADEMOS +++