

# INTERNATIONAL

=====**DIE LETZTE CPC-ZEITSCHRIFT**=====

**HALLO**, doch, es gibt uns noch. Und es wird die CI auch weiterhin geben, solange wir wenigstens einen Abonnenten haben. Trotzdem werdet ihr euch fragen, warum der Wisch diesmal so spät (?) kommt... nun, ich könnte jetzt 'ne ganze Seite darüber schreiben, habe mich aber entschlossen, die wichtigsten Punkte kurz zusammenzufassen:

1. Coole Cypartys, die den Redaktionsschluß immer weiter verzögert haben (nich schlimm!)
  2. Zwei lahme Looser mit ihrem dämlichen Demo. Gich möchte euch weiteres ersparen, Insider wissen, worum es geht!
- Unter dem Zeitdruck hat auch die grafische Gestaltung dieser Ausgabe etwas gelitten, da diese doch nicht wenig derjenigen benötigt. Trotzdem viel Spaß... WEEE!

## INHALT

### BERICHTE

- 4 The Danish CPC Scene - by NMC!
- 9 Neue Crew von TBB gegründet
- 10 Mighty Trading Industries Info
- 4 A visit at MCS's
- 6 Umgang mit Softwarefirmen (3)
- 7 Große Cyparty bei WEEE
- 3 AMSDOS?
- 11 Erwischt! D.B. of TBB
- 3 Karl-Hermann erzählt...
- 9 Mein Videocontroller und ich
- 10 Meeting at Great Gecco
- 8 Vergleich: CI-Redakteure
- 9 Ariola-Soft tot
- 8 Indizierte Games

### REVIEWS

- 10 Purple Saturn Day
- 7 WEEE!-Demo 2
- 2 Timescanner
- 4 NMC-Remix I
- 12 ESC/KKB-Demo 1
- 5 NMC-Final Creation
- 5 NMC-Kill JLCS
- 8 Tom & Jerry Demo 6
- 3 Oldie-Ecke: Thanatos

### Ständige Rubriken

- 5 Last Way Out
- 9 Hall Of Fame
- 2 Aktuelles vom CPC-Spielermarkt
- 12 Impressum
- 5 Musyx Corner
- 9 News
- 6 Hitparaden
- 11 Wettbewerb
- 9 Leserfragen
- 6 Messages
- 7 Schwarze Schafe
- 6 Kleinanzeigen

## LESERECKE

### CAB.

Also ich finde das absolut gut! Endlich mal ein paar Leute, die sowas richtig aufziehen (Ann.Red: Wir sind nur zu zweit). Und laßt bloß die Witze drin! (siehe Witz von MTI über Stadion von Sheffield!). Ich bin vom Stuhl gekippt! Und der Hammer ist ja, daß die Herausgeber das ganze UMSONST machen! Macht weiter so!!!

### THE GOLDEN STU.

Hallo 'CI'. Hier schreibt der Goldene. Der Goldene wer? Der Goldene STU natürlich! Ich schreibe Euch eigentlich, weil in der 2. Ausgabe von 'CI' mein MCS-DEMO-SAMPLER in der DEMO-FLOP-TEN gelandet ist und ich finde, daß dies wirklich nicht gerechtfertigt ist. Ihr habt sie meiner Meinung nach nur in die Looser-Top-Ten genommen, weil ihr glaubt, ich will mich mit den Demos von MCS brüsten (kann ich ja gar nicht, weil ich ein Junge bin). Dies stimmt aber überhaupt nicht, denn der Sinn des Samplers bestand darin, sämtliche bis dahin erschienene Demos auf einer Disk zusammenzufassen (ist auf dem Amiga gang und gebe). Man beachte auch den Exit. Fazit: Der MCS-DEMO-SAMPLER von THE GOLDEN STU ist sicher nichts Überraschendes, aber auch nichts für die LOOSER-TOP-TEN. (Ann.Red: Daß Dein Proggy in besagter Top-Ten gelandet ist, lag zu den noch ziemlich ungeordneten Zeiten am Anfang der CI wohl mehr daran, daß ein gewisser Vertriebs-Opä alle Top-Tens noch so gut wie 100%ig in seiner Hand hatte. Auf der Suche nach Gründen liest Du bitte den Scrolltext des bekannten, aber trotzdem miserablen "CeBIT-Intro". Heutzutage wird dieser unglückliche Umstand niemandem mehr passieren, da wir inzwischen sooo viele Einsendungen zu den Hitparaden erhalten, daß daraus ein repräsentatives Ergebnis gezogen werden kann. Jenen Redakteur kannst Du ja auf der TCW-Cyparty ordentlich verlaschen, ok? (w))

### MR WILSON.

Hi WEEE, KNS + Co.! Die Idee, eine CPC-orientierte Crackerzeitschrift herauszugeben, ist von Euch echt gut verwirklicht worden! Seien es nur die Spieltests, die Berichte, die Top 10 (bzw. 20s), die Demo-Flop 10 oder die Songtexte, alles ist really cool aufgemacht. Allerdings hab ich noch eine Idee, um den Inhalt der 'CI' zu erweitern. Richtet doch auch noch eine Oldie-Ecke ein, in der Ihr einen "Oldie" pro Ausgabe testet! Und bringt auch mal was über Utilities! Have a good bit, Mr Wilson of Eight Dayz. (Ann.Red: Oldie-Ecke bereits verwirklicht!)

### SNOOPY.

Ich finde es echt gut, was Ihr da macht, und vor allem kostet es keine 6 Märker wie z.B. PC International. Deshalb also ein dickes Lob an alle, die an der 'CI' mitwirken.

### DB FROM TBB OF ICO.

Es ist die beste hypergigantische Mega-Zeitschrift, die es gibt. Die Schreibweise ist echt super!!! Der Inhalt kann von keiner anderen Zeitschrift übertroffen werden. Das wird nochmal DIE Zeitschrift für den CPC, und ich kann nur sagen: WEITER SO!!! Das Layout ist allereinste Sahne, kann nur noch von MCS-Demos übertroffen werden oder von xxxx (von der Zensur gestrichen, um WEEE vor Wutanfall mit anschließender Joystickzerstörung zu bewahren) Demo 2!!! Der Aufbau ist sehr locker, so wie wir Leser es haben wollen, nicht so geordnet. So, jetzt will ich aber aufhören, sonst geht mir noch die Luft aus!!!

### LE BON.

Die CI bietet trotz ihres geringen Umfangs sehr viel, und das auf eine sehr gute Weise. Und die Witze... einfach herrlich (... und ein paar zerquetschte). Doch eine Sorte von Witzen solltet Ihr nicht veröffentlichen, zumindest nicht, wenn Ihr nicht auf der Seite von ECS steht. Ich meine konkret in dieser Ausgabe (Ann.Red: CI 2) den Türkenwitz. Mit solchen Witzen sollten die Deutschen vorsichtig umgehen. Ansonsten, wie gesagt, ist die CI rundum gut. (Ann.Red: Wir veröffentlichen seit CI 3 keine Türken-Witze mehr)

Fortsetzung auf Seite 8...

=====

Trotz der Sommermonate gab es in den letzten Wochen wieder einige interessante Neuerscheinungen, über die ich auch diesmal berichten will. Eine Anmerkung vorher noch. Es passiert schon mal, daß ein Spiel besser oder schlechter bewertet wird, als es am Ende aussieht. So geschehen bei DARK FUSION von Gremlin und FORGOTTEN WORLD von US-Gold. Das kommt daher, daß ich die Versionen anderer Systeme (Spectrum und C64) berücksichtige, wenn die AMSTRAD-Version nicht getestet wurde. Um aber möglichst aktuell berichten zu können, muß sowas manchmal in Kauf genommen werden.

Ok, fangen wir diesmal mit VIRGIN GAMES/MASTERTRONIC an. Das in der CI 03 erwähnte Karatespielchen SHINOBI ist mittlerweile erschienen. Die Amstrad-Version ist leider nicht ganz so toll, wie beispielsweise beim C 64, aber immerhin ist noch ein mittelmäßiges Karategame entstanden. Neu ist die englische Softwarefirma SCREEN 7. Dieses Unternehmen versucht sich mit den Programmen JAMS, STEIGAR und HIGH STEEL auf dem Markt zu etablieren. Bei JAMS mußte nun der WEIßE HAI dran glauben. Auch er wurde versoffet. Leider ist es beim Versuch geblieben, denn das Game kann man getrost vergessen. Besser sieht da schon HIGH STEEL aus. Hierbei handelt es sich um eine Art Plattformspielchen. Als Bauarbeiter soll man durch verschoben von Bausteinen, die ein Kran herunterläßt, einen Wolken errichten. Bei STEIGAR handelt es sich um ein Game härterer Bauart. Als Hubschrauberpilot heißt es ballern was das Zeug hält. DOMARK/TENGEN läßt mit einer neuen Spielautomatenumsetzung aufwarten. Mit APB -ALL POINTS BULLETIN- könnt ihr bald auf Verbrecherjagd gehen.

Eine weitere Spielautomatenumsetzung gibt es von OCEAN. Von dieser Firma wurde das TRITO-Game THE NEWZEALAND STORY, ein BUBBLE-BOBBLE-Verschnitt, umgesetzt. Wer noch nichts von Neuseelands Geschichte weiß, kann dies hierbei mit Hilfe von Tiki und seinen Freunden nachholen. Könnte wieder ein OCEAN-Hit werden!

Von HEWSON wirts demnächst MAZE-MANIA geben, ein Labyrinthspiel mit Icons zum aufsammeln; Aliens, denen man ausweichen sollte, und ca. 12 Levels. Wird wohl wieder ein Programm in gewohnter HEWSON-Qualität und somit ein Hit.

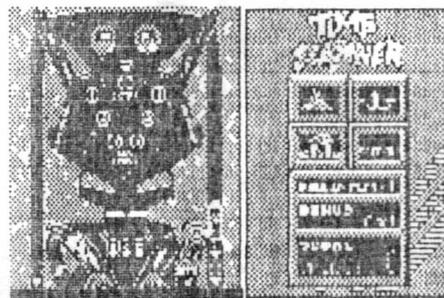
Mit reichlich neuem Stoff versorgt FIREBIRD die AMSTRAD-User. Da wäre zunächst mal RICK DANGEROUS, ein Spiel der Kategorie Hüpf-Kletter-Sammelspiel. Die Grafik und der Sound sind bei diesem Game mittelmäßig und die Spielidee so abgenutzt, daß wir dieses Game lieber schleunigst vergessen. Besser ist da schon MR. HELI. Mit diesem müßt ihr euch durch die verschiedenen Level ballern. Die Grafik ist hierbei

ausgezeichnet, nur der Sound fällt demgegenüber etwas ab. Empfehlenswert! Weiter gibt's noch ACTION FIGHTER, ein Motorrad-Game. Außerdem hat es Firebird geschafft, STARGLIDER 2 für den Spectrum umzusetzen. Diese sieht auf jeden Fall fantastisch aus (1. 8-Bit-Version!). Wann die AMSTRAD-Version kommt, steht noch in den Sternen.

AGAIN AGAIN wartet mit einem ganz verrückten Game auf. Sein Titel: GILBERT ESCAPE FROM DRILL. Man schlüpft in die Rolle eines Ausserirdischen. Wie das Game am Ende wohl aussehen wird? Wir bleiben am Ball! Machen wir bei der Firma MICROPROSE weiter. Bei STUNT CAR begeben ihr euch in die Rolle eines Stuntman. Ihr fahrt Rennen, Testfahrten, Autocrashes usw. Die Spectrum-Version, wie auch die 16-Bit Versionen, sehen wirklich fantastisch aus. Das Game ist vor allem sehr spielbar. Wann die AMSTRAD-Version kommt, steht noch nicht fest. MICROPROSE arbeitet neuerdings mit der Umweltschutzorganisation GREENPEACE zusammen. So entstand das Computerspiel RAINBOW WARRIOR, benannt nach dem ersten GREENPEACE-Schiff. Hierbei schlüpft ihr in die Rolle eines Greenpeacemitgliedes im Kampf gegen Umweltschützer. Eine gute Sache, wie ich meine, die man mit ca. 45 DM unterstützen sollte.

Von IMAGE WORKS wird es in nächster Zukunft PASSING SHOT, ein neues Tennispiel geben.

Auch bei ACTIVISION gibt's etwas neues. TIME SCANNER ist die Umsetzung eines Flipperspiels. Die Grafik der CPC-Version ist nicht schlecht (siehe Bild unten und Testbericht in Heft).



Dann gibt's noch ein neues 3D-Autennspielchen (nicht schon wieder!) mit dem Namen POWER DRIFT. Dies ist übrigens eine SEGA-Umsetzung. Die CPC-Version wurde vom WEC LE MANS Programmierer geschrieben. Man darf also gespannt sein.

Das soll für heute reichen. Natürlich auch in der nächsten CI wieder Neuheiten vom CPC-Spielermarkt. Ciao.

KNS

## JOKES

Was hat 31 Beine und 67 Zähne? Die 1. Reihe beim Heino-Konzert.

Junge sei mutig, Junge sei stark, bumz ohne Gummi, spar dir die Mark!

Tu was für's Vaterland, wandere aus, ECS!!!

## TIME SCANNER

HERSTELLER: ACTIVISION  
CRACKER: BLACK MISSION

Also, als ich das Spiel vor 2 Tagen bekam, da raffte die zählweise absolut nicht, mit der der Flipper umging; jetzt habe ich so ziemlich alles an dem Spiel geschnallt, ... bis auf den Namen: Endlich mal wieder ein Game, in dem man nicht auf Zeit oder Ähnliches spielt, wie bei STORMLORD zum Beispiel und dann heißt das Teil TIME SCANNER!!! Na ja, kommen wir zur Spielbeschreibung. Es geht um 5 Credits, die jeweils 5 Kugeln beinhalten, 4 Levels, von denen der 1. eine Art Special-Level ist, zu durchspielen. Nicht gerafft? Macht nix. Das mit den Credits ist so: Man hat einen Credit und kann mit ihm 5 Kugeln hintereinander spielen, die dann wohl auch früher oder später zwischen den Bumpen hindurchrutschen werden. Wenn man dann 5 Kugeln (1 Credit) verloren hat, ist GAME OVER. Man kann sich (man sollte natürlich genügend Punkte ergattert haben) in einer nicht abspeicherbaren Highscore-Tabelle nicht verewigen, doch für eine gewisse Zeit eintragen. Dann kann man mit einem Credit weniger dort weitermachen, wo man aufgehört hat, zu bumpen, schubsen und zu flippen. In 1. Level geht es darum, den Ball durch 2 bestimmte Bahnen zu schicken, was immer einen Buchstaben des Wortes VOLCANO mehr bedeutet. Sollte man diese 7 alle haben, darf man, bis alle 3 wieder durchgerutscht sind, mit 3 Bällen spielen, was den Spielverlauf allerdings erheblich verlangsamt! Na ja, nixdestotrotz muß man jetzt die Kugel nur noch einmal in einen Gang namens TIME TUNNEL schicken und ... man hat den Level erreicht.

In diesem geht es dann auch nicht anders zu. Die 3. Spielstufe ist dann schon einen ganzen Schlag schwerer, da dort die Gänge ausgeweiteter sind und man leichter die Auslinie trifft, die den Fall um die Bumper herum ins Aus befördert. Der letzte Level ist dann schon was besonderes. Die letzte Kugel - mir wird schon mulmig - und aus! GRARRRR! Wir versuchen also krampfhaft mit unserem letzten paar Kugeln wie üblich Punkte zu sammeln und die 7 Buchstaben SPECIAL auf eine andere Spielart auszufüllen: BREAKOUT! Hier gibt es nämlich ein paar Steine an oberen Screenrand, die mit dem Flipper abgetragen werden müssen (man stelle sich das einmal vor) und jedesmal wenn man die Wand weg hat, bekommt man einen Buchstaben mehr (große Freude) und die Wand zurück. (Uaargh!) Was danach passiert, weiss ich nicht. Ich hab's noch nicht geschafft... wäre ja auch langweilig, wenn ich verhaften würde! Zumindest habt Ihr jetzt einen Eindruck, was Euch in den 4 Levels erwartet. →

Das Spiel selbst ist auch nicht ganz wie immer vor sich. Man spielt in 2 Spielhälften. Es beginnt oben und wenn einem dann der Ball entwischt, kommt man ein Stockwerk tiefer, von dem aus man auch wieder hoch kommen kann, indem man (mit etwas Gefühl) das kleine runde Ding, was übrigens nochmal ein klitzekleines bisschen flackert, in eine Art Lift befördert, der es wieder in die obere Hälfte bringen kann, (Jawolllll) vorausgesetzt, ein Pfeil, die in die Richtung bestimmt, zeigt nach oben. Ansonsten bekommt man den Ball auf lebenswürdige Weise wieder entgegengeschleudert. Baeh! Am Flipper kann man (wie immer) auch rumrütteln und diesmal sogar OHNE TILT, allerdings auch ohne Einfluß auf den Ball, wie sich nach zahlreichen Versuchen meinerseits herausstellte.

Dann ist da noch zu erwähnen, das bei jedem Level ein anderer Sound während des Spieles zu hören ist. Diese hören sich trotz allem alle ziemlich gleich an. Ach ja, wie ich das Game finde? Guuuut Nee, wirklich. Trotz einiger Mankos, wie zum Beispiel das total ruckelige Scrolling zwischen den 2 Spielhälften, daß ja zum Glück aber auch nur einen Moment dauert, macht das Ding einen tierischen Spaß, auch wenn man einen Level schon in und

Wer für alles offen ist, kann nicht ganz dicht sein.

## NEUHEIT!! NEUHEIT!!

Gerade eben ist doch eine absolute Neuheit eingetroffen! Der Schneider/Amstrad CPC ist besser als jeder MS-DOS Rechner! Ich weiß, ich weiß, daß ist ja eigentlich nichts neues, sondern eher altbekannt. Nun aber zu der eigentlichen Neuheit! Bei meinem letzten Telefongespräch mit meiner alten britischen Freundin Joyce, welche auch in der Computerbranche tätig ist, hat eben diese ganz beiläufig erwähnt, daß sich doch in letzter Zeit eine verflucht falsche Schreibweise des CPC-Betriebssystems "Amidos" in User- und Literaturkreisen eingeschlichen hat. Bei der Entwicklung dieses Betriebssystems war nämlich keineswegs die Firma Amstrad federführend, sondern vielmehr hat sie den damals noch kleinen Softwarehersteller MIRCOSOFT beauftragt, für das Entwicklungskonzept "W123" ein Betriebssystem zu erstellen. Die richtige Schreibweise lautet also "AMS-DOS" und steht für "Advanced MicroSoft Disc Operating System". Nun weiß ja jeder, Computerfreak, daß "advanced" in etwa mit fortschrittlich oder verbessert zu übersetzen ist. Wir CPC-User dürfen also nicht auf solche weithergehenden Floskeln, wie "16/32 Bit-CPU", "RISC-CPU", "80486" oder "Cache-Speicher" hereinfallen. In der Praxis heißt das, Microsoft kann in 1000 Jahren noch die MS-DOS Version 31.4159265357989 herausbringen, sie wird NIE an das MS-DOS des CPC heranreichen! Auch der Amiga, den ja ohnehin nur MS-DOS emulieren (=simulieren) kann, ist also weit hinter dem CPC einzuordnen! Wer also seinen CPC verkauft, ist selber schuld. Und wer sich stattdessen einen MS-DOS-Rechner oder besagten Amiga zulegt, bedeutet das für den betreffenden eindeutig einen sozialen Abstieg.

SO.MA.

## Sowas kommt auf Meetings zustande!

Aus THRILLERs hinterster Schwachsinnsschublade...

Eine Einführung in die Veränderung von Ausdrücken: Nun ja, das soll ja vorkommen; da sitzt man wochenlang da, um sich einen besonders originellen Namen für die eigene Tarnung, eine Zeitung, seine Geranien, oder den Goldfisch auszudenken und nach-

auswendig kennt! Zudem ist der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch, obgleich man sich, sollte TIME SCANNER, auch als Glücksspiel abgeben, erst einmal einspielen muß. Alles klar? Dann kommen wir mal zur Bewertung:

GRAFIK.....3  
SOUND.....3  
SPIELIDEE.....2  
MOTIVATION.....2  
PREIS: 29,90/39,90 (DISK)

THRILLER/GOS

MOTIVATION BEI EINGABE: 6

## OLDIE-ECKE

TEST: THANATOS  
HERSTELLER: DURELL

Es war einmal vor langer Zeit ein Game namens THANATOS (gri: Tod). Und dieses Spielchen war das langjährige, unumstrittene, megaapoca... na ja, eben mein Lieblingsspiel. Nun werde ich kürzlich von einem der C.I.-Redakteure (KNS) angesprochen, einen Test von irgendeinem alten Schinken zu schreiben. Nun ja. Ich habe also eine völlig neutrale Auslosung durchgeführt (neutral nicht im Sinne von zufällig) und habe, wie es der Zufall so wollte, THANATOS von DURELL als mein jetziges Testobjekt auserkoren. Na denn mal los! Erst einmal muß ich meine individuellen Qualitätsansprüche um ein paar Jährchen zurückkurbeln. Dann muß ich die Diskette einlegen und ... Man wird von einem Titelbild mit auch für damalige Verhältnisse nicht gerade

anspruchsvoller Qualität auf das folgende Programm vorbereitet. Man sollte ein Game nie nach seiner Aufmachung beurteilen.

Nach kurzer Ladezeit erscheint dann auch schon das Game. Eine dezente Menüführung und eine passende Mucke machen einen guten Eindruck und geben die richtige Atmosphäre. Hauptfigur in diesem Spiel ist natürlich der Spieler, welcher einen Drachen zu steuern hat. Dieser Drache ist ein verzauberter Jüngling und hat die Aufgabe, eine Sorcer-Tussi zu finden und zusammen mit ihr an einer Rückverwandlung zu arbeiten. Dabei muß man durch einige Burgen fliegen, mystische Angelegenheiten regeln, Drachen töten (andere), Menschensiedlungen ausrotten und und und ...

Die Grafik haut eigentlich niemand aus den Latschen. Es handelt sich um eines der einfarbigen Speccy-Bitmuster. Besonderheiten bietet die Animation, welche wirklich besser ist, als 99% aller neuen Action-Games. So etwas muß man gesehen haben. Noch eine weitere Besonderheit ist ein sehr fein abgestuftes, versetztes Scrolling, welches den Eindruck einer unendlich weiten Landschaft gibt, welche wiederum an einem vorbeisaust.

(Fortsetzung auf Seite 4)

Warum tragen Ostfriesen Holzschuhe? Damit Sie sich beim Gehen nicht in den großen Zeh beißen!

kung auf ihre Umgebung. Der Gehörgang wird zusammengedrückt, das Trommelfell gebault und Wortfetzen falsch zusammengefügt. Aber da nicht nur die absolute gefährliche Telefonate, sondern auch die Fetten (Copypar-tys, usw...) !!!

Man stelle sich vor, da sitzt man nun vor einem Compi und wird dann von aussen in ein gemeingefährliches Gespräch zweier krimineller User mithineingezogen. (Nebenbei UNHEIMLICH INTERESSANT!) Im hinterletzten Erscheinungsbild der Realität schleudert das Gehirn, daß eben noch bei mehr oder weniger harmlosen Anti-Demos "arbeitete", zwischen der vorangegangenen Situation und der äußerst mitreissenden Kommunikation herum. Da kann das schlimmste entstehen, was man sich nur denken kann. Ein Beispiel: BLACK MISSION - Ausgangsstellung WACK MISSION - 1. Mutation WECK MISCHON - 2. Mutation WEG MISCHEN - End"produkt"

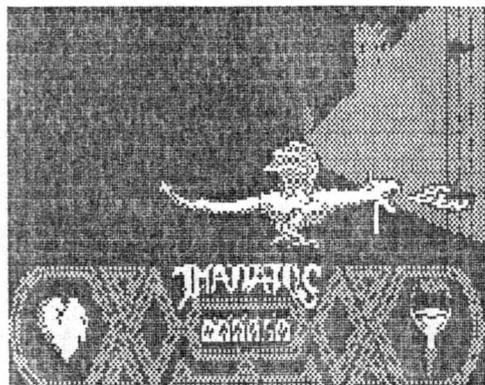
Man sollte sich darüber Gedanken machen!

NACHWORT: Nein! Nicht schon wieder in die Anstalt. In der nächsten CI: (Sollte THRILLER dann schon wieder entlassen sein (Anm.KNS: hoffentlich nicht!)) Wir beschäftigen uns mit den Gefahren und Mutationen des Weichspülens mit einem Händetrockner.

THRILLER

(Fortsetzung THANATOS von S. 3)  
 Wenn wir gerade bei unendlich weiter Landschaft sind. THANATOS bietet auch nach tagelangem Spielen noch Neuentdeckungen und Überraschungen. Wirklich ein unerschöpfliches Game. Falls es Jemanden interessiert, der sich an mir messen will: 4. Burg mit 89420 Points. Is das nix?

MCS



Spiel: THANATOS (1986)  
 Hersteller: DURELL  
 Cracker: DOUBLE A  
 Preis: ca. 10 DM

ANIMATION.....	1
GRAFIK.....	3
SOUND.....	2
SPIELIDEE.....	1

## DEMOTEST: REMIX I

Zuerst baut er 'ne sehr schöne Grafik von oben bis unten auf, die von farblich wunderbar abgestimmten Rastern durchlaufen wird. Der Soundeffekt (passt guuuut!) ist selbst programmiert.

Wir drücken eine Taste. Es sind unschwer 3 sehr schön hüpfend animierte Sprites zu sehen, die von einem toll gestylten Quarz-Farbscrolling durchzogen werden. Am Ende dieses Effektes fallen die Sprites nach unten, und nachdem ihre Trennpunkte hinterher gezischt sind, knallt der Rest auf den Screen: Wir sehen alle 3 Modi, 27 Farben, 3 x Scrolling, 1 x Farbscrolling, mehr als einen Haufen Farbbalken und 7 verschiedene

**NWE**

ältere, mehr oder weniger gute Sounds (Tasten 1-7). 16 Bit läßt grüßen. ... wir drücken mal wieder 'ne Taste und wir sehen ein Multi Colored Moving Border Scroll und auf weiteren Druck auf (na, was wohl?) ist 2 x Farbscrolling inklusive eine Border-durchforstende, 7 Zeilen hohe Hard-Scroll-Routi zu genießen. (20.10. '87 ... beachtlich)

GRAFIK.....	1-2
SOUND.....	2-3
ROUTINEN.....	1
TEXT.....	3
STIL.....	1

THRILLER/GOS & NERVI/TGG

SEITE 4

## THE DANISH CPC SCENE

exklusiv!

Well to start with, there are not much left. The only freak still cracking are JLCS and he don't use lots time of writing demo's (only made one).

UAC was one big, but now dead (Killed by amiga) but some of the guys have still their CPC.

TYRONESOFT done a bit of cracking, a single demo (The Mizard's Ultra Demo - get it if you haven't got it) one member still got CPC, but working on amiga.

MR. SHONUFF one demo, never cracked anything, more or less dead.

I (N.M.C.) have not been activ in writing demo's the last year or soo 'cos I have used my time coding a game (grafix by a member of Tyronesoft) and now I try to get it published by a firm, but until now no luck. (I might release it as N.M.C product if no firms want to publish it). Some guys might wonder if there will come any more demo's from me, well I have just got an amiga() soo... anyway if the public want me to write a new demo, I might do it...

DAX-LFS-DAC-007-SADC-RCS-MR.

WATSON-DELTA TRONIC and many more are long gone, some are now on (You guessed it - amiga).

By the way, if anyone thinks my KILL-JLCS demo was written by Tyronesoft, they're wrong, I wrote the demo after I had released my FINAL-CREATION 'coz JLCS had wrote some 'not so nice' about me, but since I had stopped, the plan was that the KILL demo should be a last screen in Tyronesoft's last demo, but Tyronesoft never made the last the last demo, soo that's why the Tyronesoft logo, anyway it's written in the scroll....

/Bye from

**NEW WAY CRACKING**

Denmark

P.S. This is my opinion, and some might feel different, soo don't chop me up!

## A VISIT AT MCS'S

Endlich, nach drei Stunden Fahrt, 210 km und 4 Dosen Coke sind wir am Ziel. Ein kleiner Ort mitten in den Bergen, man sieht nur wenige Menschen auf den Straßen, und der Mann, den wir nach dem Weg gefragt haben, erinnert uns seiner Sprache und Kleidung nach zu urteilen mehr an den Alm-öhi als an einen Westeuropäer des 20. Jahrhunderts. Noch einmal wird die Nummer am Haus mit der auf dem Zettel verglichen, dann steigen wir aus und gehen langsam und schwatzend zur Tür. Wir klingeln, nach kurzer Zeit öffnet sich die Tür, es erscheint ein etwa 14 Jahre alter Typ in Jeans und T-Shirt und bittet uns herein. Allgemeine Begrüßung, dieser Part wird sofort von unserem Organisator "The Legendary MTI" übernommen: "Hallo, das ist Oli of CUG, Tom of CUG und ich bin MTI." Händedrücker und andere Begrüßungsformeln werden ausgetauscht, dann folgen wir

unserem Gastgeber ins Haus. Unser Weg führt über eine schmale Treppe hinunter in die tieferen Regionen des Hauses. Wir durchqueren einige verwinkelte Gänge und gelangen schließlich vor eine massive Kellertür und erhalten Einblick in einen Raum von etwa 10 m<sup>2</sup> Größe. Das ist MCS Mike's Creative Studio. Der Raum, von dem eine undefinierbare Bunkeratmosphäre ausgeht, ist das Domizil eines der bekanntesten Amstrad-Demoschreiber. An den Wänden und der Decke verhüllen militärisch anmutende Tannetze die unverputzte Fläche, die Tür wird geziert von Kampfpanzern und Kriegsschiffen, Werbeplakate der hiesigen Armee hängen an der Wand. Einschußlöcher in den Wänden lassen uns vermuten, daß unser Gastgeber mehr als einmal den Ernstfall (Bullen im Haus) geprobt hat. Endlich fällt unser Blick auf das wichtigste im Zimmer, auf einem Tisch umsäumt von einer Diskettenbox, einem 3"- und einem 3,5"-Laufwerk steht ein Amstrad CPC 464, das Werkzeug und die Meister endlich in einen Raum versammelt beschließen wir nach kurzer Diskussion, auch unseren Computer herein zu schaffen. Nur unter großen körperlich Anstrengungen gelingt es uns zusammen, dieses technische Mammutwerk, das zusammen immerhin fast 20 kg wiegt, auf einer alten Kommode unterzubringen. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gelingt es dem Schöpfer (Oli of CUG), sogar das Ding zum laufen zu bringen. Entspannt setzen wir uns und fangen an. MCS und MTI sind schon nach kurzer Zeit in eine heftige Diskussion verwickelt, wer nun eigentlich das bessere Demo mit den besseren Effekten geschrieben hat. Oli macht sich an einer Handvoll Disketten zu schaffen, die er von MCS erhalten hat und kämpft dabei immer wieder mit seiner sehr merkwürdigen Schöpfung, bei der von außen nur noch der Monitor an einen Amstrad erinnert. Irgendwann im Laufe des Nachmittags wird es dann laut bei MTI und MCS. Und als wir nachfragen, worum es geht, erfahren wir, daß es The Golden STU gewagt hat, die ersten 6 Demos von MCS zusammenzubinden, und zwar in einen MCS-Demosampler. MCS nach dieser Nachricht kurz vor dem Zusammenbruch, ist außer sich. Hier ein rekonstruierter Ausschnitt...

MCS (in gehobener Stimme): "Das hier oben war mein erster Rasterzeiteninterrupt."

MTI (beschwichtigend): "Was denn, das Geflimmer da."

MCS: "Ja genau, das hat der einfach rausgenommen."

MTI: "Rausgenommen? Er hat das verbessert."

MCS (verwundert): "Verbessert?"

MTI: "Selbstverständlich, das sah nicht gut aus."

MCS: "Das sah nicht gut aus? Weißt Du was das für Mühe gemacht hat und wie stolz ich da-

mals darauf war...." Undsoweiter, Undsoweiter. Irgendwann gelingt es MTI darin, die Situation mit Hilfe vieler Worte und seines beschwichtigenden Lächelns zu meistern. Nach dieser kleinen Pause kehren wir wieder zur Routine zurück, es wird noch viel gesprochen und kopiert an diesen Tag. MCS und MTI beschließen, Antidemios zu schreiben, was sich in meinen Ohren eher nach einer Kriegserklärung anhört. Und irgendwann am Abend tauchen dann noch "Section Jaguar" und "TNT" (TNT 6ter) auf. Draußen wird es Nacht und wir entschließen uns, den Heimweg anzutreten. Oli und ich raffen unsere paar Disketten zusammen und verladen alles zusammen in meinem Fahrzeug. Nach über 8 Stunden sind wir froh, wieder frische Luft zu atmen und verabschieden uns. Ein letzter Gruß, ein leichter Druck auf das Gaspedal und wir sind wieder unterwegs, auf den beschwerlichen Weg zurück in die Karialisierung. **TOM/C.U.G**

## MUSYX-CORNER

Wie in jedem Monat berichtet Thriller auch diesmal wieder über die interessantesten LPs der letzten Zeit.

### 101 DEPECHE MODE

Wohl schon einigermaßen bekannt, trotzdem geb' ich mal meinen Senf dazu. Das beste, was Depeche Mode produziert haben in dem Abschlußkonzert ihrer letzten Tour, das 101. Konzert! Qualität der Platte: SUPER! Spätestens ab dieser Scheibe wird man zum DM-Fan! Der Sound kommt besser als auf den Studioaufnahmen rüber. Bestes Werk EVERYTHING COUNTS unbedingt reinziehen!

### RAW LIKE SUSHII NENEH CHERRY

Rap (kein Hip Hop!), der ins Ohr geht! Neneh Cherry ist keine Eintagsfliege! Buffalo Stance war nur der Anfang! Manchild der Nachschlag und diese LP ist der Beweis: Hier haben wir es mit einer beständigen Musikerin zu tun. Auch Songs, die nicht unbedingt auf Rap angelegt sind, passen hier völlig dazu. Songs wie KISSES ON THE WIND und HEARTS gehen sofort ins Ohr und bleiben da. Guter Tanzstoff! Optimal auch zum Zuhören, und zum Mitgröhlen erst recht! Ich glaube, wir werden noch viel von dieser Kirche hören!

### SA-FIRE SA-FIRE

Sie fing in den USA beim Funk-Label TSR an, kam immer wieder in die Dance Charts und wurde trotzdem nie in Deutschland vertrieben. ...bis TSR pleite ging und Sa-Fire allein in der großen Musikwelt stand. Was macht ein kluges Mädel mit einer nicht alltäglichen Stimme, die Spezialistin für Dance-Funk ist? Sie geht zu CBS und dann stand da

doch plötzlich ihre erste LP, die ich in Deutschland kriegen konnte in meinem Stamm-Plattenladen. Die Stimme der Frau ist einmalig! Ich habe etwas ähnliches noch nie gehört!!! Aber sie kann nicht nur fetzen, das Stück "Thinking of you" ist einer der wunderschönsten Schmusesongs, die ich je gehört habe!!! Eine wirklich heiße Scheibe!!!! **KALLE**

## DAS LETZTE VOM LETZTEN

Section Jaguar & Umberto (TGG) verlassen endgültig den CPC...

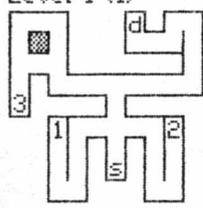
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR gibt's Jetzt auch für +64 von KKB!!!

Besten Kopierschutz des Monats: TIMES OF LORE

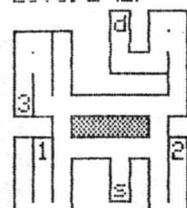
## LAST WAY OUT SPIELETIPS

### THE EIDOLON

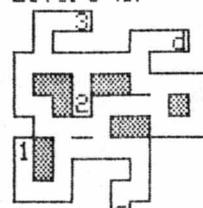
Level 1 (1)



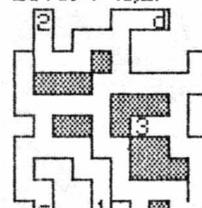
Level 2 (2)



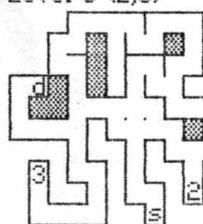
Level 3 (3)



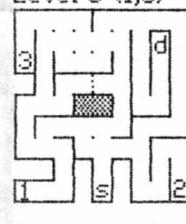
Level 4 (1,2)



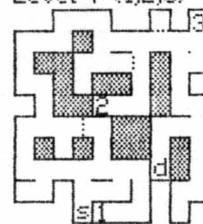
Level 5 (2,3)



Level 6 (1,3)



Level 7 (1,2,3)



s = Start  
d = Drache  
! = Energiesperre

Die Ziffern in Klammern geben an, welche Diamanten für den jeweiligen Level notwendig sind.

**TITANIC** Code für 2. Teil: SUSIE **HACKER II** LogIns: 00987/COVER/YASHAR/WOGAN/HIPPY **VINDICATOR** Code für Level 2: OPPENHEIMER für Level 3: ENOLAGRY **FREDDY HARDEST** Code für Level 2: 897653

### NEBULUS

Bei laufendem Spiel CTRL+SHIFT+D+M+P+(1-8) drücken.  
**IMPOSSABALL**  
10 memory &13ff:mode1:load"impobal2",&1400  
20 load"impobal3",&c000  
30 poke &a1a,255: ' 255 Leben  
40 poke &98aa,255: ' Killer bewegen sich nicht  
50 poke &96dc,0: ' kein Zeitlimit  
60 call &8200

**GAME OVER** Code für 2. Teil: ZAPPA **3DFIGHT** poke &13fe,0 **NEMESIS** poke &33c,0 **COMMANDO** poke &14bf,&fe **SUPER STUNTMAN** "LIVEWIRE" in Highscore geben (CAB)

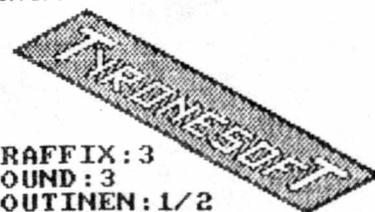
## THE FINAL CREATION

Zuerst begrüßt uns eine alte Musik und ein alter Zeichensatz. Ich drücke eine Taste und weiter geht's. Es erscheint die Aufforderung RUN OR COPY. Später wird mir klar, daß dieses Demo nur mit eben dieser Copy-Funktion kopiert werden kann. Eine neue alte Musik ertönt und an oberen und unteren Bildschirmrand ziehen sich in entgegengesetzter Richtung laufende Ketten. In der Mitte des Screens sind Messages zu sehen, von denen man sich auch eine eigene 5-Zeilen-lange entwerfen kann (wenn man am Anfang die Copyfunktion wählt). Coole Action. Ein HSS (Halb-Screen-Scrolling) der Güteklasse!!! Der riesige Zeichensatz wird durch mehrfarbige Rasterzeilen perfektioniert. Das Ding ist FFS (Full Full-Screen). Die Graffix wurde von THE SENTINEL entnommen und erweitert. Insgesamt kann man dieses getrost als eines der besten Demos auf dem CPC anpreisen!!!!

**GRAFFIX: 2** **TEXT: 3**  
**SOUND: 3** **STIL: schön**  
**ROUTINEN: 1**

## KILL-JLCS (NWC)

Es beginnt mit einer 1-Zeichen-hohen Laufschrift. Jetzt gerade entstand eine Graphik! In der Graffix ist ein sehr farbiges Farbscrolling (in der Schrift TY-RONESOFT!). Es setzt Musik ein! Das Scrolling entwickelt sich zu einem Multicolorscrolling. Die Grafik wird zu einem Waschlappen, danach noch andere Screenverzerren. Plötzlich sind Balken zu sehen. Der Verzerren wird heftiger. Die Musik wechselt. Es werden noch nie gekannte Effekte, nämlich Verzerren und Raster in einem gezeigt. So geht es immer weiter!



**GRAFFIX: 3**  
**SOUND: 3**  
**ROUTINEN: 1/2**  
**TEXT: 2**  
**STIL: 2**

WRITTEN BY NERVI (GREAT GECCO) AND THRILLER (GUILD OF SWAPPERS)



Wer ist absolut Super? Die Voraussetzung ist: SUPERMONITOR (aus der HC) auf EPROM! Maaaas? Du hast es??? Dann melde Dich sofort bei der Redaktion, die sagt's dann dem guten alten Onkel Thriller und der wird dann mit dir Kontakt aufnehmen! Deine beste Chance bisher!!! Na los! Du bist ja immer noch da!

Suche EPROM mit UDOS für 6128, suche auch Swapper, auch Anfänger. Schreibt an: BBS of TFC, PLK 1024 103 C, 6752 Winnweiler

CI-EPROM-Service! Brennen, kopieren, Programm-Erstellung. Haben z.B. Maxam, Utopia, Protext, X-DDOS, UDOS 2.1! GOS-OMat ist out!

### DADDEL-TOP-20

1. (5) Savage / Firebird
2. (2) WEC Le Mans / Imagine
3. (3) Robocop / Ocean
4. (13) Purple Saturn Day / Ere
5. (1) Crazy Cars 2 / Titus
6. (6) Netherworld / Hewson
7. (7) Dragon Ninja / Ocean
8. (-) Dark Fusion / Gremlin
9. (-) Barbarian 2 / Palace
10. (-) Skateball / Ubi Soft
11. (18) Stormlord / Hewson
12. (-) Grand Prix Sim. 2 / Code Mas
13. (4) Cybernoid 2 / Hewson
14. (9) Spitting Image / Domark
15. (-) Paranoia Complex/Magic Bytz
16. (-) Skate Crazy / Gremlin
17. (8) Operation Wolf / Ocean
18. (-) Forgotten Worlds / US Gold
19. (12) Blasteroids / Image Works

Was ist grün und hüpf durch den Wald? Ein Rudel Gurken! CAB

## WEEE! DEMO II

Auf dem Meeting bei Gecco veröffentlichte Weee sein 2. Demo, ich habe es natürlich sofort einem ausführlichen Test unterzogen. Sofort am Anfang springt einem wortwörtlich ein toller Effekt ins Auge. Auf beliebigen Tastendruck geht es sogar noch weiter. Also man sieht ein schön (buntes) Scrolling, über den Text lässt sich streiten. Der Sound, der dabei gespielt wird, hört sich sehr gut an (Superskills). Die Infos & Messages werden auf 3 Seiten schön bunt gezeigt. Nun folgt ein netter 1-Zeilen-Scroller über dem munter die Sternchen flitzen. Leider sieht man den Leuchtstofflampeneffekt nur auf Farbmonitoren. Die gezeigten Lissajous-Figuren sind ganz nett (wenn auch ein wenig langsam (hähä)). Anschließend folgt mal wieder eine Laufschrift. Das Hintergrundbild ist sehr gelungen. Auch der Preview auf kommende Erzeugnisse aus dem Hause WEEE! ist grafisch angenehm gestaltet. Im Schlußpart sieht ihr ein gut abgestuftes Bild. Den Sound, der dabei läuft, hat WEEE! selbst gemacht (Super). Außerdem ist wohl ein Cheat mit tollen Sachen vorhanden, durch betätigen von ... wird dieser aktiviert. Leider hat WEEE! zwischen den einzelnen Parts unterlassen, die Bildschirmfarben einzuschwärzen. Außerdem sind die niedrigen

### DEMO TOP-10

1. (-) Remix 1 / New Way Cracking
2. (1) Demo 2 / Merlyn
3. (2) Demo 7 / MCS
4. (-) Final Creation / NWC
5. (-) Demo 1 / ESC/KKB
6. (4) Demo 1 / Keule
7. (-) Kill JLCS / New Way Cracking
8. (-) Demo 2 / WEEE!
9. (3) Rape Demo / 50001
10. (5) Demo 2 / Great Gecco

### DEMO FLOP-10

1. (1) Anti-Juden-Demo / ECS
2. (2) Demo 1 / Al Capone
3. (-) Demo 1 / Pilluhuh
4. (-) Uckel Juckel Turbo Demo
5. (-) Demo 1 / Mix & Wyps
6. (9) SCS Pic Demo
7. (5) Demo 1 / MCP
8. (4) Madonna 1 - Live to tell / ECS
9. (-) Demo 2 / Thriller
10. (10) Intro 8 / SCS

### TOP-10 / C&UG

1. Robocop / Ocean
2. Microprose Soccer / Microprose
3. Treasure Island Dizzy / Code Mas
4. 720 / Kixx
5. Dragon Ninja / Ocean
6. Fast Food / Code Masters
7. Run the Gauntlet / Ocean
8. Evelyn Hughes Soccer / Audiogenic
9. Sas Combat Sim. / Code Masters
10. Operation Wolf / Ocean

Vor Gott und in einem Verkehrsstau sind alle Menschen gleich. LEBON

Ein Trabbi trifft einen Esel. Sagt der Trabbi: "Guten Tag, ich bin ein Auto." Sagt der Esel: "Angenehm, ich bin ein Pferd" GUESCH

Scroller etwas "aufbarbröselig". Trotzdem ist es ein sehr gutes Demo. Viel Spaß auf der Suche nach dem Cheat wünscht euch OLI/C.U.G.

GRAFIX: 2      TEXT: 3  
SOUND: 1      STIL: 2  
ROUTINEN: 2

## GROSSE COPYPARTY

BEI WEEE! AM 2.9.1989

Um 21.00 Uhr endlich trafen die Gäste ein. Es erschienen: KNS, WEEE!. Nach der gewohnten Begrüßung mit einer Flasche Coca-Cola konnte WEEE! es sich nicht verkneifen, nun schon zum 5. Mal in dieser Woche bei dem Basic-Freak Claas 'Helmut' Merlyn anzurufen um zu fragen, wann ein gewisses Demo endlich fertig sei. Nach der gewohnten Ausrede gab WEEE! leichtsinnigerweise den Hörer an KNS weiter, der sich dann eine weitere Stunde mit Merlyn über Greetings und den bekannten Demoschreiner xxx (nd!) unterhielt. Anschließend ging es daran, neue Software auszutauschen, wobei WEEE! feststellte, daß es nur eine Fileansammlung mit dem seltsamen Namen 'LTPDEM02.\*' sowie sein halbfertiges eigenes drittes Demo hatte, und KNS bemerkte, daß er seinen einzig neuen Crack 'Xybots' zu Hause liegen gelassen hatte. So lud WEEE! nun aus lauter Verzweiflung sein 2. Demo ein, worauf KNS mit seinem CeBIT Intro antwortete. Langsam näherte sich so der erste Tag seinem Ende.

### DADDEL-FLOP-TEN

1. (4) 4x4 Off Road / Epyx
2. (9) Ninja Massacre / Code Mas
3. (1) GI Hero / Firebird
4. (6) Para Assault / Zepplin Games
5. (3) Bomb Fusion / Mastertronic
6. (-) Last Ninja 2 / System 3
7. (-) Street Gang Footb / Code M
8. (5) Roadblasters / US Gold
9. (-) Schungel Buch / Ubi Soft
10. (10) B Type / Electric Dreams

## SCHWARZE SCHAFE

ACE OF KIDZ, PLK 106321, 7080  
Aalen (Warnung TMSI)  
THUNDER KID, PLK 134277 C, 2848  
Vechta (Warnung KNS)  
TWENY SOFT, PLK 033451 C, 2100  
Hamburg 90 (Warnung KNS)  
QUIN OF WCF, postlagernd, 3002  
Wedemark 1 (Warnung TEC+KNS)  
HERMAN from the death city, PLK  
004757 D, 3180 Wolfsburg 1 (Warnung 42-Crew)  
CLUB STYLE, PLK 437444 C, 7466  
Dattelnhausen (Warnung 42-Crew)  
MEGALITH, PLK 039644, Aurich (Warnung EX-Zodiac)  
STONE, PLK 044958 D, 4200 Oberhausen 1 (Warnung little un)  
MARK POLLMEIER, Wilhelm-Busch-Str.  
1, 4507 Hasbergen (Warn. little un)  
S. TRAU, Feldstr. 39, 4330 Gladbeck  
(Warnung BBS/TFC)

Folgender User wurde nach Angaben von TEC von Ariola-Soft erwischt und verpfeift jetzt andere Leute: Gerd Schölch, Schulstr. 13, 8751 Sülzbach  
Josef Neumann aus 8300 Esslingen ist nach Angaben eines erwischten User Ariola-Soft-Hintermann.

Das Meeting wurde am nächsten Tag um 13.00 Uhr fortgesetzt, nachdem WEEE!, genervt von der 40-minütigen Verspätung des Schulbusses wieder in die CI-Zentrale zurückkehrte, allerdings lernte er dabei seine eventuell neue Freundin kennen, wie sich möglicherweise später herausstellen wird. Auch gut...

Im Angesicht der aktuellen Lage hielt es die Redaktion für notwendig, nun endlich die CI#4 zu layouten. KNS war damit gestraft, Thriller's Beiträge einzugeben, wie er meinte. Die folgenden sechs Stunden vergingen relativ ruhig, abgesehen von WEEE!'s Wutausbrüchen beim Konvertieren des Timescanner-Screens für Knack's News-Teil und dessen Bemerkungen über 'Kalle's unmöglichen Schreibstil'. Dann ging es zum Höhepunkt des Tages, KNS düste schnell zu seinem Feriendort am Rande des Harzes, um u.a. seine süße Cousine abzuholen und anschließend zur NDR 2-Saturday Night Disco in Bad Lauterberg zu fahren. Was dort anschließend abging, läßt sich nur schwer beschreiben. Es spielten live Deborah Sasson und die Gruppe OKAY. Die Stimmung jedenfalls war riesig und konnte nur wenig durch Stinkbomben und Tränengas getrübt werden. Mit fast leerem Tank trafen wir dann die einstündige Heimfahrt zum zwei Kilometer entfernten Ort Barbis an um noch

➤NÄCHSTE SEITE

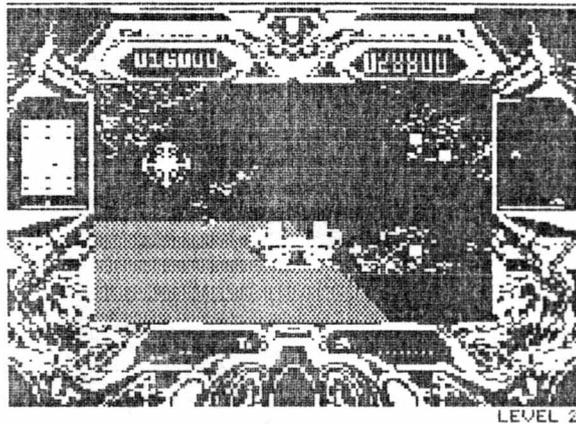




# PURPLE SATURN DAY

HERSTELLER: EXXOS/ERE CRACKER: THE SAURIAN

Ich also mal wieder von den... Ja, OK! Ich habe POST! Yippy! Aaaaah! Das Purple Saturn Day-Original! Na, bevor ich's gleich an The Saurian zum Cracken gebe, schau' ich's mir an. Es lädt. Abstanz! EPROM raus! Nochmal laden... Aaaaaah! Das EXXOS-Labbel grinst mich an und ich könnte es fast lachen hören, wenn da nicht sofort ein bombastischer Sound auf mich losdröhen würde. Nach ein paar Sekunden dann das Titelbild. Okay, Mittelmaß; gehen wir zum Game über. (Hechel hechel...) Das Menübild, was sich hier präsentiert, ist teilweise sehr gut und teilweise durch seine Farben etwas verwirrend, aber das sollte mich noch das ganze Spiel durch begleiten. Ok, als erstes düse ich durch den Asteroidengürtel des Saturns. Und zwar im Stalom um ein paar Fässer. Dabei muß ich aufpassen, daß



Beulen kriege, denn hier wimmelt's ja nur so von Asteroiden (Darum heißt das Ding ja auch Asteroidenring. Das ganze ist sehr schnell, und baut man einen Astro-Crash, so ist das sehr schön animiert: Der Stein knallt einem gegen... ja gegen was? Naja, er knallt halt und weicht dann ein bißchen.... müßt ihr euch halt mal reinziehen. In der nächsten Disziplin düst ihr über eine Art begrenztes Spielfeld, auf dem ihr so komische Flammendinger abballern müßt (Juhuu! Ballern! JEJEJE!) und die dadurch entstehenden Feuerbälle aufsammeln, um Punkte zu holen. Allerdings versucht euer Gegner das gleiche und schnappt euch auch mal ein paar Punkte weg. Macht aber Spaß, das ganze. In der nächsten Disziplin wird's kompliziert. ECS kann also schon mal abschalten. Hier müßt ihr Pole umlegen und Elektronen "befruchten", wobei sie in irgendwelche Schachteln hineinkriechen. Diese befruchteten Dinger setzt ihr in eine Art ROM ein und müßt schließlich einige andere Elektronen oder was das nun sein soll, durch ein paar Schleusen lotsen, damit sie diese ROMs schließlich unter Dampf setzen. Sind alle 3 ROMs fertig, ist alles klar, wenn es bei dir geschah (Oh, ich sollte Dichter werden). Doch tat der Gegner recht, so ist das schlecht. Also Klartext: Der Gegner ist auch mit von der Partie und versucht dasgleiche (dasselbe?) wie du. (tja, merkwürdig...) Ihr könnt euch auch gegenseitig die Dinger kaputt machen. Tja, glotzt halt mal rein. Im vierten und letzten Teil kann man endlich wieder ballern, und dann springt man irgendwie durch'n Weltraum und dann kommt man (sollte man es geschafft haben) durch die Lichtgrenze oder so und dann fliegt da so'n Riesen-Sprite vor einem rum und sieht ganz wabbelig aus und ich freue mich und das wars. Nun rechnet der Compi (sollte man nicht dummerweise den Trainingsmodus angewählt haben) die Ergebnisse nach, und anschließend wird der Gewinner (das ganze ist nämlich eine Art Olympische Spiele auf asteroidisch... Jeja!) abgeknutscht von so 'ner Sternentussi... Kommen wir also endlich zu

ANZEIGE

# Mighty Trading Industries

WITH LICENCE TO TRADE

Wie schon im Ghost-Writer angekündigt, verkaufe ich unter dem Namen Mighty Trading Industries (MTI) ab sofort Original-Software für den CPC sowie für alle anderen gängigen Systeme. Entgegen meinen Vorstellungen sind Preisangebote für ein neues CPC-Game (auf Disk) jedoch unmöglich und belaufen sich statt dessen auf DM 39,95 (Ausnahmen bestätigen die Regel). Cassettengames sind entsprechend billiger (19-29 DM) und Oldies kosten je nach Datenträger 10 bis 29 DM. Ein Software-Katalog wird demnächst als Demo und in gedruckter Form verbreitet. Alle Informationen lassen sich natürlich auch telefonisch bei mir erfragen. Also, was hält euch noch hier??? Bestellung, Beratung, Informationen, Fragen, Smalltalk etc. am MTI-Versand-Telefon: 02941 / 21724 (an jedem Wochentag von 14 bis 21 Uhr, bitte nach Jörg fragen).

## Livebericht: MEETING AT GREAT GECCO

Am 15. Juli um 9.00 Uhr in der Frühe bin ich aufgestanden. Ich sollte "The Legendary MTI", "The Golden STU", und "No. 1 of Treat" nach Lüdinghausen bringen. Mein Name? C.U.G. Woher ich komme? Aus Östinghausen. Tja, jetzt weiß niemand, wo Östinghausen ist, es liegt ca. 7 km nördlich von Soest (50 km östlich von Dortmund). Aber genug des Gequatsche. Nach einer langen "erholsamen" Fahrt nach Lippstadt (MTI etc.) und von da aus nach Lüdinghausen begann die große Suche nach dem Veranstaltungsort. Nach ca. 5 km Suche hatten wir es dann, durch die Mithilfe einiger netter Mitbürger, doch geschafft. Als erstes sprang uns Nervi ins Gesicht. Bei ihm waren Black Mission und Saurian. Wir dachten zwar, daß wir endlich am Ziel waren, doch weit gefehlt. Nervi lotste uns mit seinem Fahrrad (O) zum Veranstaltungsort. Wir waren natürlich die ersten (O). Nach einiger Wartezeit (1-2 Stunden) ging es dann endlich los (Puhh, geschafft). Zuerst wurden die Compis aufgebaut. Insgesamt 4 CPC's, zwei CPC 464 (YEARH) und zwei CPC 6128.

Es erschienen:  
LTP, Excalibur, Thriller (alle GOS), Black Mission, T.L. MTI, The Saurian, The golden STU, WEEEI, Nervi, Umberto und Skar (ehem. The Wizard), Oli of C.U.G. und Number One of Threat (ein Amiga-User).  
Der erste Höhepunkt (Anm.d.Red: WAS?) des Tages war die Veröffentlichung von WEEEI-Demo #2. Test in Review-Teil. Kurz danach geschah ein LIVESCHRECK (äh CRACK) von Black Mission. In nur 3 Minuten crackte er 3D Pool Billard von Finebird (Original von Thriller). Währenddessen versuchte sich MTI an einer Sternchen-Routine. Nach 21 Zeilen Assemblercode gab er genervert auf (bedingt durch die vieeeelen guten Ratschlä-

der lang ersehnten Bewertung:

GRAFIX.....	2
SOUND.....	1
ANIMATION.....	2
SPIELIDEE.....	2
MOTIVATION.....	2

THRILLER/GOS

ge.) Excalibur (GOS) und WEEEI schrieben in nur 20 Minuten ihr weltberühmtes "Fünf Minuten Demo" mit "tolle" Effekten und "mit einem Scroller, der MTI-verwöhnte User zum Schmun-

zeln anregt..." (Zitat MTI). The Golden STU, mittlerweile hat er einen eigenen "Computer" (einen Amiga 500 von Commore) hat sich dazu herabgelassen, einige (D) gute Sounds zu rippen (Barbarian und noch einer). Das Essen wurde einstimmig (außer MTI) als gelungen bis gut bezeichnet (MTI mochte wohl keine Pizza). Außer MTI's, STU's und Threat's Pardenorner Pils (es war leider nicht für den menschlichen Verzehr geeignet). Für die sportlichen Cracker unter uns gab es als Abwechslung Tischtennis. Insgesamt ist die Veranstaltung als gelungen zu bezeichnen. **OLI/C. U. G.**

## WETTBEWERB

Attention! Jeden Monat wird unser Redaktions-CPC zufällig zwei bis ?? Buchstaben auswählen. Wer uns dafür die beschissenste Bezeichnung einsendet (z.B. C I = Computer-Idioten (nein, wie komisch...)), dessen Abo wird um eine Ausgabe verlängert.

Hier die Buchstaben dieser Ausgabe:

**K. N. S.**

Viel Spaß eurer Fantasie...

## DIE - D.B. from TBB - STORY

In unserer Serie mit erwischten Leuten haben wir diesmal eine Story von D.B. from TBB. Ich möchte mich an erster Stelle mal ganz herzlich bei Dirk bedanken, daß er uns so heiße Unterlagen wie den Beschluß des Amtsgerichts Signaringen für die Hausdurchsuchung und den Durchsuchungsbericht der Polizei zugeschickt hat. Das merkt Dirk wohl auch bei der nächsten Telefon-Rechnung. Allein für diesen Bericht wurden Gespräche von ca. 3 1/2 Stunden geführt, wobei Dirk die meisten Kosten übernahm. Vielen Dank auch dafür nochmal. Nun wollen wir aber Dirk (D.B. from TBB) erstmal selber zu Wort kommen lassen: (KNS)

Ich, DB from The Blood Brothers of ICO danke allen Redakteuren der Crackers International, ganz besonders KNS für die Veröffentlichung dieses Tatsachenberichtes.

Wo fange ich am besten an? Hmm?? Am besten am Anfang meiner illegalen Raubkopierer-Karriere. Meinen CPC kaufte ich mir Ende 1986, weil mein Vater, der jetzt einen Atari 520 ST+ hat, schon vorher einen hatte. Meine Kohle reichte gerade mal so für 'nen 46k.

Ein halbes Jahr verging, bis ich mir die 3"-Diskettenstation DDII holen konnte. Ich war eigentlich mit den damals 20 Spielen, die ich hatte, sehr zufrieden. Dann kam mein erster Kontakt zu einem anderen CPC-User... Mein Spielbestand schnellte auf 80 Spiele hoch (BASIC-Spielen nicht mitgerechnet)! Meine erste Anzeige gab ich dann im Januar '88 auf.

Mit meinem ersten Kontakt, mit dem ich heute noch tausche, fing dann die große Leidenschaft an, Games zu sammeln. Zu der Zeit hatte ich etwa 6 Tauschpartner, und so kam es, daß ich mir wegen der nicht gerade billigen 3"-Disketten ein zweites Laufwerk kaufte. Ich bestellte mir ein 5.25"-Floppy. Meine Illegalität steigerte sich nun von Game zu Game...

Mein letzter Spielestand war bei 950 notiert und ich freute mich riesig, daß ich bald die tausender-Grenze überschreiten würde. Doch dazu kam es ja leider nicht mehr. Kommen wir nun zum Hauptteil meines Fiaskos...

21.5.1989, 9 Uhr. Ich stehe auf, wüργe mit viel Kaffee eine trockene Scheibe Brot runter (sie hat grauenhaft geschmeckt). Als erstes stellte sich die Frage, was ich denn jetzt tun sollte. Ich entschied mich nach langem Überlegen für mein fast fertiges Dead-Head-Intro. Es ist schon echt ärgerlich, wenn ein Fehler drin ist und man kriegt ihn un's verrecken nicht raus. Gegen 11.20 Uhr war ich fertig. Oh Gott, was seh ich denn da? T.E.C.'s Disketten sind noch nicht voll, aber 10 Minuten hatte ich ja noch, um sie zu füllen, so wie ich es mit mir tat (mit 'nem Haufen CHERRY-Coke!). Um 11.59 Uhr stürzte ich dann die Post mit lautem Geschrei wie > HALT <, > STOP <, > ARGHHH <, denn die Typen wollten gerade ihren Saftladen (ohne den wir hilflos wären) schließen (Haben diese Typen in ihrem Leben überhaupt schon mal was auf die Beine gestellt?). Dann ging ich mit neuer Post zu MG (von THE SWAPPER'S (ehemaliges Gründungsmitglied von S.C.S)). Mein (unser) neues Intro kopierte ich ihm natürlich sofort runter. Logo, oder?? Dann, um 13.53 Uhr zu Hause angelangt, schaute ich mir erst mal an, was ich denn da so schönes bekommen hatte. Discology rein und erst mal den ganzen Stoff rüberziehen. Dann auf einmal:

Ringg, Ringg, - es klingelte an der Wohnungstür. Ahhh, das wird bestimmt MG (der mittlerweile aus Pfullingen weggezogen ist) sein, der sich noch ein paar Spiele holen will!!! Na dann sofort zur Tür. Ich spähte in das Treppenhaus, konnte ihn jedoch nicht ausfindig machen. Statt MG krochen drei schlecht riechende, laut grunzende (un)menschliche Gestalten die Treppe hoch. Ich dachte, daß dies Vertreter seien, weil der erste, das größte Rindvieh, einen Aktenkoffer bei sich trug. Er fragte mich, ob ich Dirk B..... sei. Ich bejahte seine etwas sonderbare (dänliche) Frage. Unter dem Gesabber "Hier ist die Kriminalpolizei" verblassten meine durch den Monitor Röntgen-verstrahlten Augen. Er zeigte mir auch noch so'n halb verwesten, grünlichen, mit Police-Bakterien verseuchten Ausweis.

Mann, ist mir das Herz in die Hose gerutscht. Mein Adrenalin-Spiegel schoß so schnell hoch, daß ich mir beinahe in die Hose geseucht hätte. Einer von denen zeigte mir einen Hausdurchsuchungsbefehl und trat, ohne mich vorher zu fragen, ob ich nicht noch schnell meine Disketten verstecken will, ein. Ich ging vor, an meines Vaters's Zimmer vorbei und schloß auch meine Tür, obwohl Discology anzeigte "Please insert Destination Disc into Drive A"! Im Wohnzimmer angelangt, zeigt mir der so unschuldig (nur vom aussehen, da er (sie) ja in normalen Zivil-Klawotten rumschleiften) aussehende Bulle so'n komischen Wisch, wo allerhand Gesabber draufstand wie z.B. die Paragraphen, gegen die ich verstanden habe (Anw.d.Red: der Beschluß vom Amtsgericht, mehr dazu später). Das einzigste, wozu der Wisch gut gedient hätte, wäre als Klo-papier gewesen. Leider hatten sie auch 'ne Wohnungsdurchsuchungserlaubnis (auf Deutsch Durchsuchungsbefehl) bei sich, die mir ebenfalls ausgehändigt worden ist (mußte ich erst mal desinfizieren, da Police-Bakterien sehr gesundheitsschädlich sein sollen). Ich wollte erst mal in mein Zimmer schleichen und noch mein Adressbuch verschwinden lassen, was sich in einer Disc-Box befand. Anscheinend bin ich jedoch mit dem Bullen verheiratet gewesen, denn der Typ hat mir die ganze Zeit auf der Pelle geklebt. Ich griff ganz unschuldig (was sonst?) und ergriff das total unbedeutende (schön wär's) Büchlein und dieses wanderte ganz unauffällig in meine Hosentasche. Doch einer der Typen schien dies gemerkt zu haben, denn er packte mich am Arm und schrie, ich solle das, was ich da eingesteckt habe, sofort wieder (gegen meinen Willen) rausrücken. Dies hatte aber eine Gegenwehr meinerseits zur Folge. Die laute Diskussion wurde immer handgreiflicher und endete damit, daß ich beinahe ins Kitchen gekommen wäre! Nun, leider haben die Schleimer das bekommen, was sie haben wollten und ich protestierte und rief meine Mutter auf der Arbeit an, diese bestellte meinen Vater zu mir nach Hause. Erst als dieser kam, und sich von dem ordnungsgemäßen Zustand des Hausdurchsuchungsbefehls überzeugen hatte, durften sie anfangen, mein Zimmer von oben bis unten auseinander zu nehmen (wörtlich gemeint!). Das Resultat: 400 Disketten, 7 Diskettenboxen, 7 Leitz-Ordner mit diversen (hää?) Material usw. Zum Glück haben sie mir meinen Compi dagelassen, aber er wurde trotzdem behandelt wie ein Verbrecher.

Nachdem die netten Herren von der Polizei das Zimmer verlassen hatten (in Deutsch: Nachdem die Bullen das Schlachtfeld geräumt hatten), durfte, wie nicht anders erwartet, ich die ganze Schweine-rei wieder aufräumen. Da ich annahm, daß das Telefon überwacht wurde, begab ich mich in Lichtgeschwindigkeit zu MG, um von dort eine Telefonlawine zu starten. Da

>NÄCHSTE SEITE<

Ich noch Adressen bei mir trug (wo, will ich aus Sicherheitsgründen nicht erwähnen), war das alles kein Problem. Als erstes alarmierte ich BLACK MISSION und TEC. Später natürlich auch den gesamten Rest meiner Tauschpartner. Das war auch das Einzige, was ich tun konnte.

Ich finde, daß wir auf dem Amstrad doch eine Familie sind und daß wir doch einiges für die Sicherheit tun sollten, auch wenn's einen selbst erwischt, so wie mich. Aufgeflogen bin ich übrigens durch einen gewissen Gerd Schölch aus Sulzbach (Anm.d.Red: Die genaue Adresse steht seit C783 in der Rubrik 'Schwarze Schafe'). Ich bin leider nicht der einzige, den dieser Arsch hat auffliegen lassen. Wer gedacht hat, daß ich mich zur Ruhe setze, der sollte mal den ICD-Bericht lesen!

Das war's von mir. Spezial Greeting to: KNACKI-SOFT, Black Mission, TEC, TNSI, Thriller, Porky, Halloween, Crack Motion, Spiderman. Hypergigantische Mega Greetings to: Sector B, Groo, Yoda Cooperation, MTI, WEEE, ESC und alle, die auch noch Besuch von Grün-Weiß hatten!

Soweit die Story von Dirk. Jetzt möchten wir noch mal kurz auf den Beschluß des Amtsgerichts in Sigmaringen eingehen. Dieser Beschluß stammt vom 27.2.1989. Die Hausdurchsuchung bei TBB fand allerdings erst am Montag, dem 22.5./89 statt. Die Polizei hat sich also fast 3 Monate Zeit gelassen. Hier ein Auszug aus dem Beschluß:

"In dem Ermittlungsverfahren gegen Dirk B., geboren am ... in ..., wohnhaft ....., 7798 Pfullendorf wegen Verdachts von Vergehen gegen das Urheberrechtsgesetz wird gem. Paragr. 94, 98, 99, 102, 103, 105, 111 b ff. StPO angeordnet: 1. die Durchsuchung der Wohnung samt Nebenräumen des Beschuldigten im Anwesen ..... in Pfullendorf, des vom Beschuldigten beim Postamt Pfullendorf unterhaltenen Postfachs, ... und 2. die Beschlagnahme dabei aufgefundener Raubkopien von Computerprogrammen/ /-spielen und sonstiger Unterlagen, aus denen sich die Herstellung und Verbreitung solcher Kopien ergibt.

Gründe: Nachdem bei seinem Tauschpartner Gerd Schölch in Sulzbach aufgefundene Unterlagen besteht der Verdacht, daß der Beschuldigte Dirk B..... fortgesetzt Raubkopien urheberrechtlich geschützter Werke herstellt und/oder verbreitet hat. Es besteht somit der Tatverdacht, von Vergehen nach Paragraph 106 ff. des Urheberrechtsgesetzes, der erwarten läßt, daß die angeordnete Durchsuchung zum Auffinden solcher Unterlagen führen wird, die als Beweismittel für das Ermittlungsverfahren in Betracht kommen und/oder der Einziehung unterliegen. Die angeordnete Untersuchung hat sich auf das Tenor näher bezeichnete Postfach des

Beschuldigten beim Postamt in Pfullendorf zu erstrecken, da sich der Beschuldigte dieses Postfachs im Verkehr mit seinen Tauschpartnern bedient bzw. bedient hat. gez. Topell, Richter am Amtsgericht". Laut Polizeibericht durchwühlten die Beamten 70 Minuten lang das Zimmer von Dirk. Die Nebenräume sind dabei verschont geblieben. Überhaupt wird bei solchen Polizeiaktionen im allgemeinen nur das eigene Zimmer durchsucht. Eine Durchsuchung des ganzen Hauses wäre wahrscheinlich auch zu zeitaufwendig. Der einzige Fall, der uns bekannt ist, wo die ganze Wohnung durchsucht wurde, war bei VIRUS. Allerdings hatte er ja auch nur 2 Zimmer. Laut dem Verzeichnis der beschlagnahmten Gegenstände, das jedem Erwischten ebenfalls ausgehändigt wird (sollte), wurden bei Dirk 355 5,25" Disketten sowie 58 3"-Disketten sichergestellt. Umfangreiches Schriftmaterial, Listen und Briefe von Tauschpartnern, Anleitungen zu Programmen und sogar Original-Programme wurden ebenfalls beschlagnahmt. Daß bei solchen Polizeiaktionen manchmal sogar noch der Computer beschlagnahmt wird, zeigt der Fall VIRUS. Dies sind gottseidank allerdings Ausnahmefälle. Inwiefern Dirk nun bestraft wird, werden die nächsten Monate zeigen. Dies ist regional sowieso sehr unterschiedlich. Bei MISTER X wurden 270 Disketten beschlagnahmt und das Verfahren schließlich doch eingestellt. Ob er seine Disks wiederbekommt, kann natürlich auch nicht gesagt werden. Mit Sicherheit sind sie jedoch dann gelöscht (logisch!)

Wir werden auf jeden Fall am Ball bleiben und darüber berichten, wenn sich in Fall TBB etwas tut.

## ESC-KKB DEMO #1

In diesem Monat kamen endlich mal wieder ein paar sehenswerte Demos auf den Markt. So auch das neuste und erste Proggy von ESC & KKB.

Schon mal in Vorraus, die Demo belegt ungelogen eine ganze (D) Diskettenseite. Jetzt geht's los!

Am Anfang hört man eine Digistimme, die vermutlich "ESC" sagt (ohne Gewähr), dann folgt ein Screen mit dem bekannten und oft geklauten CeBIT'89-Bild von Closeau, das plötzlich durch die Gegend schwabbelt & zappelt (Ja, wer wird denn da bei MCS...). Außerdem werden die Leute begrüßt, die (Ja, richtig) auf der CeBIT'89 waren. Danach: ein neuer Sound, eine gut lesbare Laufschrift, die mich mit "Hallo..." begrüßt und zusätzlich noch ein paar Balkenbewegungen. Bis jetzt recht überzeugend.

*Tom Chilly  
Alex*

Als nächstes kommt die Einleitung für KKB's Part; natürlich mit Sounduntermalung. Die zweite Laufschrift sieht euch ganz witzig aus und die Balkenbe-

wegungen im oberen Teil sind besser als die ersten. Allerdings ist der Text zum Kotzen (sorry!). Ich hasse Texte, in denen man die Freaks langweilt, indem man ihnen seine liebste Pop&Rock-Gruppen, Filme, Schuhe, Zahnbürsten... aufzählt. Der absolute Höhepunkt war erreicht, als KKB alle ihm bekannten Vornamen (richtig von A-Z) über den Bildschirm scrollen ließ. (das hast Du toll gemacht) Schnell weiter mit Tastendruck... Ohh, was ist das? Die nun folgende Digi-Sprache (besser als Robocop) ist wohl die beste, die es je auf dem CPC gab. Danach sieht man eine 3D-Grafik mit einem 3D-Sternscrolling und der HOTSHOT-Muzak als-Backgroundsound. (Ich glaub es wird wieder besser) Auch im nächsten Part befindet sich ein guter Rasterzeileneffekt wobei die Idee wohl von MCS war. 7. Part: 6 Balken rotieren um einen doppelt so großen, zu dem Sound von Zynaps. Das ist der beste Part in der Demo von ESC & KKB! Auf Tastendruck kommen 6 andere Balken, die auch wieder um den mittleren rotieren (einfach super!)

Der nächste Screen wird regelrecht auf den Bildschirm 'gepuzzelt'. Kurz darauf scrollt die dritte Laufschrift über den Bildschirm. Das besondere daran ist, daß der Hintergrund nicht weggeschoben wird.

Im Endscreen werden kurz die Namen der drei Programmierer auf den Bildschirm geschrieben und es heißt Tschüss...

Alles in allem ist die Demo ganz gut und wird sicherlich für längere Zeit in der Demo TOP-10 bleiben. **YODA COOPERATION**

GRAFIX:	2-3
SOUNDS:	3
ROUTINEN:	1-2
TEXT:	5
STIL:	2-3

## ABO

Wer ein neues Abo möchte oder sein altes verlängern will, schickt bitte 4,50 DM pro Ausgabe an die PLK in Höhr-Grenzhausen und bekommt dafür wie gewohnt die nächsten drei Ausgaben. Der Preisanstieg ist wie folgt zu erklären: Wir müssen nicht nur für Porto, sondern in letzter Zeit auch verstärkt für Verpackung, Kopieren, Farbbänder und Telefongebühren aufkommen. Wir meinen, daß wir euch damit nicht zuviel zumuten. Wer ein noch laufendes Abo hat, bekommt seine CIs bis zum Ablauf desselben natürlich zum alten "Preis".

## IMPRESSUM

\* Herausgeber, Druck, Chefredaktion: WEEE!  
\* Layout: WEEE!, KNS  
\* Vertrieb: KNS, TEC  
\* Adresse:  
WEEE!, PLK 090485 A, 3420 Herzberg (WEEE!)  
WEEE!, PLK 105122 C, 5410 Höhr-grenzhausen (KNS)

# FRAGEBOGEN ZUR CRACKERS INTERNATIONAL 00004

1. Wie sind Sie auf die CI aufmerksam geworden?

- KNS-Message
- KNS Loader
- WEEE Demo 2
- Tauschpartner
- anderes: \_\_\_\_\_

2. Wie alt sind Sie? \_\_\_\_\_

3. Welche Ausgaben der CI kennen Sie bereits? \_\_\_\_\_

4. Wie bekommen Sie die CI?

- Abo
- Tauschpartner

5. Welchen Redakteur bevorzugen Sie? \_\_\_\_\_

6. Wieviele Personen lesen Ihre CI, Sie eingeschlossen? \_\_\_\_\_

7. Welche Systemkonfiguration besitzen Sie?

- CPC 464
- CPC 664
- CPC 6128
- Floppy: \_\_\_\_\_
- Drucker: \_\_\_\_\_
- Bildschirm: \_\_\_\_\_
- RAM-Erweiterung: \_\_\_\_\_
- Exp-ROMs: \_\_\_\_\_
- Stereokabel
- Joystick: \_\_\_\_\_
- Mouse: \_\_\_\_\_
- Epromer: \_\_\_\_\_
- Sonstiges: \_\_\_\_\_

8. Wieviele Original-Programme besitzen Sie?

- Eins
- Zwei
- Mehr: \_\_\_\_\_

9. Welche Textverarbeitung benutzen Sie gewöhnlich?

- Tasword
- Wordstar
- Proword/Protext
- Context
- Pyradev
- andere: \_\_\_\_\_

10. Zeichenprogramm:

- OCP Art Studio
- Happy-Painter
- G-Paint
- andere: \_\_\_\_\_

11. Monitor/Assembler:

- MAXAM
- S-Mon 1002
- Devpac
- Asso
- Rita
- andere: \_\_\_\_\_

12. Wieviele Games haben Sie bereits gecrackt? \_\_\_\_\_

13. Welche Programmiersprachen beherrschen Sie?

- BASIC
- Logo
- Pascal
- Assembler
- andere: \_\_\_\_\_

14. Wieviele Demos haben Sie bis jetzt geschrieben? \_\_\_\_\_

15. Wieviele davon, ohne bei anderen zu klauen / den Demomaker zu benutzen? \_\_\_\_\_

16. Welche Themen sollen in der CI mehr berücksichtigt werden?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

17. Welche weniger?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

18. Kritik / Verbesserung- / Erweiterungsvorschläge:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Den Fragebogen sendet Ihr zur Auswertung bitte an:  
**Redaktion 'CI'**  
**PLK 105122 C,**  
**5410 Höhr-Grenzhausen**  
oder  
**PLK 090485 A,**  
**3420 Herzberg 1**  
Als Lohn für Eure Mühe verlieren wir ein Original-Computer-Game !!!