

INTERNATIONAL

Moin Freaks!

Jawoll, hier liegt sie nun vor euch, die dritte Ausgabe der Crackers International! Allerdings wäre das beinahe wieder schief gegangen, denn Killer hätte mich fast erstochen, weil ich einen seiner Artikel nicht reinnehmen wollte. Ihr habt uns massig Beiträge geschickt. Thanx, macht weiter so (keine Beiträge = keine CI...)! Falls ihr eure Sachen auf Disk sendet, legt bitte genügend Rückporto dazu. Folgendes an Thriller: Dein Leserbrief ist ein wenig zu lang, er belegt über eine halbe Seite. Deshalb habe ich ihn gewaltig gekürzt (passiert sonst nicht), aber darauf geachtet, daß der Schwerpunkt deines Briefes erhalten bleibt. Ok? Apropos Leserbriefe: Wer mal richtig Dampf ablassen oder auch nur seine Meinung zur CI loswerden will, braucht nur zu schreiben. Vor allem werden natürlich Artikel benötigt. Wer das Bedürfnis hat, einen Bericht über was-weiss-ich oder einen Soft-Review zu schreiben, wer 'ne gute Story oder einfach nur ein paar Spiletips auf Lager hat, wer 'ne Idee für 'ne neue Rubrik hat und diese übernimmt, wer sonstwie irgendwo etwas oder doch... ..bla...bla... Redaktionsschluß für Ausgabe 4 ist Mittwoch, 12. Juli. Übrigens haben NC und Uba nur mit Mühe etwas schlechteres als DONALD BUG hingekriegt...

INHALT

BERICHTE

CPC-Soft im Kreuzfeuer - Programmierer unfähig?	8
Freundlicher kommunizieren ...	5
Texas - Musik, nicht nur für den heißen Westen	4
Gary Moore - Eine Legende	3
Postbetrug leicht gemacht	3
! COPYPARTY !	3
AKTUELLES	2
HALL OF FAME	4
DIE VIRUS-STORY	7
LAST WAY OUT	9
SATIRE	5

KLEINANZEIGEN... 9	SCHWARZE SCHAFEN... 8	COMIC... 10
LESERFRAGEN... 9	IMPRESSUM... 10	VORSCHAU... 10

...und diese übernimmt, wer sonstwie irgendwo etwas oder doch... ..bla...bla... Redaktionsschluß für Ausgabe 4 ist Mittwoch, 12. Juli. Übrigens haben NC und Uba nur mit Mühe etwas schlechteres als DONALD BUG hingekriegt...

LOVEBYE

REVIEWS

NCS - Demo 7	6
SCS - Intro 9	6
Barbarian 2	3
Dark Fusion	10
Skateball	10

HITPARADEN

Games	6
Demos	6
Kino	4
LP's & Hotline	4
Computersounds	4

LESERBECKE

THE COOL: Die zweite Ausgabe war wesentlich besser als die erste (weniger Musi - dafür mehr Comp). Weiter so!!! Wie wär's, wenn ihr immer die neu erschienenen Demos kurz previewed (natürlich nur Demos, die was 'taugen' !!!) Ein Comic wär echt gut!!! (Anm.d.Red: Kurztests von Games & Demos wird es ab CI 4 geben. Schickt uns eure neuen Demos, Leute!)

GHERKIN from SNEG: Also, was ihr da auf die Beine gestellt habt...allererste Sahnell! Nachdem die erste Ausgabe für meine Begriffe etwas dünn (sorry) war, schlug die zweite wie ein Hammer ein. Besonders gefallen haben mir die Spiletests - es lebe die freie Meinungsäußerung! Jedoch muß ich auch negative Kritik äußern: damals habt ihr einen riesen Trouble wegen der ECS-Demo gestartet. Doch was müssen meine trübten Augen auf Seite 7 erblicken?? Einen abgelutschten Türken-Witz! Geht euch da kein Licht auf? Andere massiv kritisieren und selbst den Fehler machen? Also, die anderen Witze sind O.K., aber Türken/Juden/Holländerwitze gehören nicht in die CI. (Anm.d.Red: Vielen Dank für deine berechnigte Kritik. Wir werden in Zukunft nur noch Ostfriesen-Witze veröffentlichen. In Ordnung? P.S.: Dein Urteil über die "CI" hängt eingerahmt über meinem Bett!)

SECTOR B: Fragt nicht, wer Sector B ist, ok! Eure Zeitschrift ist im CPC-Bereich das Beste in Deutschland. Natürlich steht ihr noch am ANFANG, ABER NUR WEITER SO.

YODA COOPERATION: Wer gegen Nazis (ECS) und Anti-Juden-Demos ist, sollte auch auf Türken-, Sadisten- und Faschowitze verzichten können! (Wir hoffen, daß damit das Thema "CI-Jokes" begraben werden kann!) (Anm.d.Red: siehe GHERKIN from SNEG)

TOM & JERRY: Wir finden, daß ihr die "CI" gegenüber der ersten Ausgabe erheblich verbessert habt. Die Artikel sind insgesamt qualitativ besser geworden. Es werden auch neue interessante Themen für den User angesprochen. Unsere Verbesserungsvorschläge: Demo-Tests vermehren, Redaktion erweitern, Cracker-Tips, Programmierer-Ecke, Interview von "besuchten" Leuten: Virus, Alex of ESC, Groo, MTI, Mad Max... (Anm.d.Red: Wer was für 'ne Crack- und Programmierer-Ecke hat, wer seine "Erwünscht"-Story loswerden will, HER DAMIT!)

S.C.S: Eure Zeitung ist der absolute Hammer. Auch, daß sie gratis ist, finde ich echt super von euch. Macht weiter so!

LITTLE UN (42-CREW): Die "CI" ist absolut megageil!!! Storys sind super! Layout ist auch nicht übel!!! Hans Rosenthal wäre mit Sicherheit hochgejump! Nur die Jokes sind veraltet! Macht weiter so!

TMC: Hier meldet sich nach langer Zeit mal wieder Neononancer in die CPC-Szene zurück. Erstmal vielen Dank an die CI-Redaktion für ihre tolle Idee mit dieser Zeitschrift und die Veröffentlichung meines Briefes. Auf diesem Weg möchte ich kurz was zu mir sagen. Ich hab' in den letzten Monaten keine Zeit mehr für den CPC gehabt (u. a. wegen meines PC's) und hab' momentan auch kein Interesse an Tauschkontrakten. Außerdem muß ich wohl mal

klarstellen, daß ich zwar ein sehr guter Musix-Ripper bin, vom eigentlichen Musik-Programmieren aber absolut keine Ahnung habe. Dies schreib' ich deshalb, weil ich in letzter Zeit sehr viele Telefonanrufe und Briefe wegen obengenannter Punkte erhalten habe. So, jetzt noch ein paar Special-Greetings an: CI-Redaktion, MTI & Empty Eye, T.E.C. (thanx for the CI!), CCF in Bäärtin, MCS, The Ex-Virus und alle mir unbekanntten Leute in der Szene!

THRILLER: (Anm.d.Red: dieser Brief ist an die Leser gerichtet) ...Es ist nun so, daß in unserer langsam ziemlich mittelpträchtig großen (wenn auch qualitativen) CPC-Szene in Germany jeder jeden kennt. Man hat Adressen ausgetauscht (CeBIT...), jeder schreibt jedem, und alles ist in Butter...oder doch nicht? So wird das Tauschen immer uninteressanter, oder? Es gibt für so wenig Leute, wenn jeder jeden kennt, einfach zu wenig Software, und so bringt's das einfach nicht mehr. Außerdem gibt's da noch das Problem, daß, wenn jeder Adresse, Telefonnummer, Quid-tung der letzten Turnhose usw. hat und dann mal wieder einer auffliegt, die Bullerei immer mehr an überhand gewinnt. Überlegt euch das mal! MTI macht (hoffentlich) Rabattbestellung und andere Leute schaffen hier und da für sich ran. Das ist echt der Aufschwung! Nix gegen Section Jaguar & Co., aber ich glaube, daß sein Belieferer nicht mehr existiert, was die Rettung! So werden auch Originale gekauft... nach und nach...

INTERPOOL BYE - WEEE
PO BOX 10
BÄÄRTIN



AMIGAS

DIE NEWS DES MONATS

Hallo Leute! Auch in den letzten Wochen gab es wieder eine ganze Menge neuer Programme für den guten alten CPC. Hier wieder der aktuelle Überblick. Wie immer zusammengestellt mit Hilfe C&UG.

Fangen wir diesmal bei US-GOLD an. Von diesem Unternehmen gibt es zwei ganz gute neue Programme. Alsda wären FORGOTTEN WORLD, ein Actiongame mit toller Grafik und gutem Sound. Die CPC-Version präsentiert sich in einer farbenfrohen Grafik sowie einem guten Scrolling. Auch eine Zwei-Spieler-Option wurde mit eingebaut. Holt euch das Ding, und es heißt Ballern, bis der Joystick glüht. Ebenfalls von US-Gold kommt INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, das Spiel zum Film. Das Action-Adventure entstand übrigens unter Mithilfe von Lucasfilm Games. Leider lagen uns noch keine Bildschirmfotos der 8-Bit-Versionen vor.

Für einen schlechten Witz halte ich das Game OUT RUN EUROPA. Das einzige, was sich an Out Run geändert hat, ist, daß man nun zwischen verschiedenen Hintergründen wählen kann. Man kann jetzt z.B. durch die Berge der Schweiz oder auch durch die Londoner Innenstadt fahren und Busse überholen. Spieltechnisch hat sich nichts geändert. Scrolling usw. sind immer noch zum Weglaufen. Die CPC-Version erscheint Ende Juni.

Von GREMLIN GRAPHICS gab es ja in der letzten Zeit auch nicht viel besonderes. Mehr Masse als Klasse! Dies ist auch wieder bei DARK FUSION der Fall. Hierbei handelt es sich um ein sehr mittelmäßiges Ballerspielchen, das als Vollpreissgame viel zu teuer ist. Hauptaufgabe wie so oft, Aliens abschießen. Die Grafik bei dieser Ballerei ist mäßig, Sound kaum vorhanden. Forget it!

HATE (Hostile-All-Terrain-Encounter) sieht da schon besser aus. Erste Bildschirmfotos zeigen eine feine 3D-Grafik. Es wird sich um ein Leviathan-ähnliches Ballerspiel handeln. Bleibt nur zu hoffen, daß das Scrolling bei HATE besser ist (mir tun heute noch die Augen von Leviathan weh!). Ebenfalls von Gremlin gibt es in nächster Zeit RAMROD und SUPER SCRAMBLE. Nähere Info's hierzu in der nächsten 'CI'.

Nicht viel neues in diesem Monat von OCEAN. Einzig und allein ein neuer Sampler mit dem Namen SPECIAL ACTION. Auf der Disk befinden sich 5 Programme von meist sehr guter Qualität, die sogar teilweise noch recht aktuell sind. Alsda wären CAPTAIN BLOOD, THE VINDICATOR, DRILLER, S.D.I. und DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE. Also viel Spiel für wenig Geld. Unbedingt zu empfehlen, wenn ihr die Games noch nicht besitzt.

Das einzig neue Game von Ocean in diesem Monat, VOYAGER, erscheint wahrscheinlich nur auf ST und AMIGA.

THUNDERBIRDS von GRANDSLAM ist wieder eine Computerumsetzung zu der gleichnamigen englischen Fernsehserie, die bei uns nicht bekannt ist. Es handelt sich hierbei um ein Grafik-Adventure. Näheres zu diesem Game beim nächsten Mal.

Von HEWSON gibt's STORMLORD. Dieses Game knüpft an CYBERNOID 2 an und wurde auch vom selben Programmierer Raf. Cecco geschrieben. Die Grafiken und der Sound sind wieder einmalig. Wer sich das Game nicht besorgt, ist selbst dran schuld. Get it!!!

ELITE bringt in diesem Monat MIKE READ'S COMPUTER POP QUIZ heraus. Bei diesem Spiel wird nach Daten bekannter Showgrößen rund um die Musikszene gefragt. Die Grafik bei diesem Game ist zweckmäßig, Sound und Fragenqualität mittelmäßig. Wenn das Game in Deutschland Erfolg haben soll, sollte eine deutsche Version erscheinen.

Von Vorteil für die CPC-User scheint sich die Trennung ACCOLADE'S von Electronic Arts Anfang dieses Jahres auszuwirken. ACCOLADE setzt

So, das war's schon wieder. Im nächsten Monat natürlich ebenfalls an dieser Stelle wieder aktuelle Info's vom CPC-Spielermarkt. Ciao.

nämlich verstärkt seine neuen Games auch auf den CPC um oder hat es zumindest angekündigt. In nächster Zeit sollen folgende Sachen erscheinen: THE DUEL - TEST DRIVE 2 (ein 3D-Autorennspiel), CALIFORNIA CHALLENGE, THE SUPERCARS und JACK NICKLAS CHAMPIONSHIP GOLF. Sobald die neuen Titel veröffentlicht sind, werden wir näher auf sie eingehen.

Von IMAGE WORKS kommt BLOODWYCH, ein Ballerspiel, das The Vindicator sehr ähnlich sieht.

Zwei neue Titel gibt's auch vom französischen Softwarehaus INFOGAMES. HOSTAGES gibt es nun endlich auch für den CPC. Außerdem gibt es nun die Fortsetzung der Bob Morane Reihe, nämlich BOB MORANE OCEAN. Hierbei handelt es sich um ein U-Boot-Spielchen mit schlichter Grafik. Am Anfang gibt es eine nette Titelmelodie. Mehr gibt's eigentlich nicht zu sagen. Am besten vorm Kauf anschauen und selbst urteilen.

Von ACTIVISION gibt es nun THE REAL GHOSTBUSTERS, eine Umsetzung von den bekannten Comics und Zeichentrickfilmen. Leider ist das Game mißlungen. Zwar ist die CPC-Version noch die beste der 8-Bitter, aber trotzdem ist die Grafik nur unteres Mittelmaß, Sound kaum vorhanden. So kommt bei dieser Geisterjagd leider kaum Motivation auf.

VIRGIN GAMES veröffentlicht in den nächsten Monaten u.a. SILK WORM, GEMINI WING!, ein vertikal scrollendes Ballerspiel ganz im Sinne von 1942, und SHINOBI, ein Karatespielchen. Nähere Einzelheiten, sobald die Titel erscheinen.

Eine ganze Palette neuer Games kommt von DOMARK. Im Juni gibt es LICENCE TO KILL, das Computerspiel zum neuen James Bond-Film, der im Sommer in unsere Kinos kommt. Damit sorgt Domark auch für die vierte James Bond Filmumsetzung.

VINDICATORS stammt zwar von TENGEN, wird aber von Domark vertrieben. Bei diesem Game haben böse Außerirdische wieder mal mehrere Planeten erobert (sie können es nicht lassen). Des Spielers Aufgabe ist es nun, mit einem Panzer bewaffnet die Außerirdischen zu vernichten. Dabei sieht man das ganze Geschehen von oben. Der Computer scrollt (ruckelt) in alle vier Richtungen. Die sonstige Grafik hält den CPC-Standard. Sound mäßig. Kann man durchaus empfehlen.

BOB'S FULL HOUSE ist die Vermisung einer englischen Quizsendung. Außerdem gibt's in den nächsten Monaten Spielhallenumsetzungen von APB - ALL POINTS BULLETIN (Polizist Bob schlägt nach seiner allmorgentlichen Vergatterung mit Gesetzesbrechern rum), DRAGON SPIRIT (der Spieler verwandelt sich in einen Drachen, um die liebliche Prinzessin Alicia zu retten; vertical scrollendes Ballerspiel) und TOOBIN.

Im Juni erscheint auch XYBOTS, ein Arcaden-Spiel, bei dem auch zwei Spieler gleichzeitig agieren können. Es handelt sich um ein Ballerspiel, das in naher Zukunft angesiedelt ist. Wieder einmal müßt ihr Aliens abschießen. Die ersten Bildschirmfotos sehen recht vielversprechend aus.

Immer mehr von Simulationen ab, kommt MICROPROSE. So auch bei dem neuen Arcade-Game XENOPHOBE. Die ersten Bilder der CPC-Version sehen recht vielversprechend aus. Man darf gespannt sein.

Und zum Schluß noch einen kleinen Überblick neuer Sachen auf dem Billigspiel-Markt. Von CODE MASTERS gibt's THE SQUAD (sehr mäßig). Bei SUPERNUDGE 2000 handelt es praktisch um die Umsetzung eines einarmigen Banditen (Geldspielautomat) auf dem CPC. Das ganze sieht noch ganz gut aus. Wer im Lokal Geld sparen will, sollte sich für ganze 10 DM dieses Ding zulegen.

Von ZEPPELIN GAMES kommt JOCKEY WILSON'S DARTS CHALLENGE, das ich jedem Darts-Fan an Herz legen will. Die Grafik ist für ein Spiel dieser Preisklasse einfach super. Für ca. 15 DM seid ihr dabei. Meine Empfehlung: Unbedingt zulegen!





POSTBETRUG LEICHT GEMACHT

Sicherlich ist es für euch auch schon schwer, die Unmengen an Porto für die Warensendungen und Briefe zu beschaffen, dem kann Abhilfe geschaffen werden! Die Methode, die MTI in seiner Stamp-Demo beschrieb, ist wohl ebbses veraltet. Wieso? Das könnt ihr im 1. Cool-Demo nachlesen! Also, ich hab' 'ne neue Methode, wie wir uns überhohe Portokosten ersparen können. Wenn ihr einmal die neue Gebührensübersicht der Post aufgeschlagen habt, dann werdet ihr bemerkt haben, daß ein Brief bis 100 g 240 Pf kostet, eine Warensendung bis 100 g kostet 140 Pf (etwa 2-3 Disks), Drucksache 200 Pf und eine Büchersendung 60 Pf. Was ist also sinnvoller, seine Disketten als Büchersendung zu verschicken? Wie stelle ich dies am besten an?

Dazu hab' ich mir auch schon einiges überlegt! Man nehme etwa in Größe einer 5 1/4 Zoll Diskette ein großes Buch, etwa 2 cm dick (besonders gut eignen sich Schneider Schüler-Kalender (nicht Amstrad!)) und höhle diese mit einem scharfen (Tepich-) Messer aus. Der Rand sollte nicht dicker als 1 cm sein! Fragt jetzt bloß nicht wieso, das weiß ich auch nicht, ich hab' es auf jeden Fall so gemacht!

Wenn das Buch jetzt nur noch aus Hülle und den Außenrändern der Blätter besteht, dann nehme man eine 3"-Disk und sehe, ob sie gut paßt. Also, mit meinem Schülerkalender kann ich 5 Disketten gleichzeitig verschicken.

GARY MOORE -

EINE LEGENDE

Wer kennt ihn nicht, den besten Gitarristen der Welt (Anm. d. Red: Subjektive Meinung von Killer)? Seine Platten sind der totale Wahnsinn, vor allen seine Maxis, die er meistens um 3 Minuten verlängert, auf den B-Seiten sind meistens Live-Versionen seiner Tourneen drauf. Seine Live-Shows sind total geil, denn er spielt seine Lieder in einem noch schnelleren Tempo und total verändert ab. Die aktuelle LP "After The War" hält sich schon seit Wochen in den Charts. Gary Moore, der in seiner Freizeit Jeff Healey hört (ja genau der, über den Wee einen Artikel schreiben will), hat seine Schüchternheit noch nicht überwunden. Bei seinen Live-Konzerten schaut er noch sehr oft konzentriert auf seine E-Gitarre. Sein Narbengesicht bekam er durch eine frühere Freundin, die bei einem Streit ihm mit den Scheren einer kaputten Flasche ihm das Gesicht zerschnitt. **KILLER**

JOKES !

Wie fängt man am besten Ostfriesen? -

Beim Wassertrinken. Man schlägt schnell den Klo-deckel zu.

Wo starb Napoleon? - Auf Helena (Oh wie peinlich).

Bei einer Büchersendung kostet das Porto bis 250 g auch nur 80 Pf. Total billig (relativ). Mit dieser Methode kann man also viele Disketten billig verschicken, außerdem relativ sicher. Wenn man jetzt nämlich auch das ausgehöhlte Buch in einen Plastikumschlag steckt, damit es aussieht wie neu, dann wird die Post wohl nicht auf den Gedanken kommen, das Buch durchzublättern! Für den absoluten Notfall kann man die Disketten ja noch mit Detroid schützen, damit auch kein Bulle sowas wie 'ne Chance hat!

Übrigens könnt ihr ja mal auf unser (Great Gecco) kleines Stamp-Demo warten, wo ich die Einzelheiten nochmal genau erkläre! MTI hat auch noch so 'ne Idee gehabt, von wegen gar kein Porto (Blindschrift), aber ich will nicht näher drauf eingehen! So, ich empfehle allen Hackern, diesen Trick anzuwenden, damit sich die Kosten in gesunden Grenzen halten, klar?

Yours **NERVI**

COPYPARTY!

Veranstalter: Black Mission

Datum: 2. September 1989

Ort: nahe Mettingen (zwischen Dortmund und Bremen)

Eintritt: ca. 5 DM

Schlafplätze, Verpflegung, Computers: genügend vorhanden

Nähere Info's und Einladung:

BLACK MISSION

PLK 032971 A

4532 METTINGEN

Die gesamte Amstrad-Elite wird (sollte) anwesend sein!

z. B. die Szene, wo unser Titelheld rückwärts in einen Brunnen stürzt. Er rudert mit den Armen, bis er schließlich das Gleichgewicht verliert. Wieder im Programm drin ist auch der aus dem ersten Teil bekannte Kopfschlag, wo man seinem Gegner mit dem Schwert den Kopf abschlagen kann. Bei Barbarian 2 kann man dies bei einigen Gestalten ebenfalls tun. Der Kopf-Kicker aus dem ersten Teil, ein kleiner Gnom, geht nun selber mit seiner Axt auf einen los. Wirklich ekelhaft ist auch ein Monster, das unserem Helden einfach den Kopf abbeißt (wie im ersten Teil mit viel Blut) und dann genüsslich herunter schluckt (siehe Bild). Da kann man nur sagen: 'Bon Appetit'.

Die Motivation bei diesem Game ist, wie nicht anders zu erwarten, sehr hoch, was nicht nur die gute Grafik ausmacht. Das Game ist von der Grafik her eine äquivalente Umsetzung vom C-64. Die Animation ist sogar noch eine Klasse besser. Der Sound hinkt allerdings etwas hinterher, was aber nicht tragisch ist. Das Game ist verdammt schwer und ohne Poke kaum zu bewerkstelligen. Die Fortsetzung von Barbarian ist wirklich noch um Klassen besser als der erste Teil. Bleibt nur zu

WEITER GEHT'S AUF SEITE 10...



Barbarian 2

Lange erwartet, nun ist sie endlich da, die CPC-Version von Barbarian II. Die C-64 Version gibt es ja schon seit Ende letzten Jahres. Eines vorweg, das lange Warten hat sich gelohnt!

Die Story des Nachfolgers knüpft an die des indizierten Vorgängers an. Das heißt, auch dieses Game könnte wieder bei der Bundesprüfstelle landen. Dazu später mehr. Nachdem wir im ersten Teil die schöne Prinzessin befreit haben, zieht sich Oberbösewicht Drax in seine Höhlen zurück und schmiedet neue Gemeinheiten. Es gibt nur einen, der Drax bei seinem Tun aufhalten kann, und das bist du (wer auch sonst??). Ihr könnt entweder in Figur des Titelhelden oder der Titelheldin (die Prinzessin als perfekte "Schwertfrau") schlüpfen und euch durch die 4 Level des Spiels, die es wirklich in sich haben, kämpfen. Nach dem Einlegen der Diskette und kurzen Laden sich testete die geackte Version



von Section Jaguar, in der man jeden der 4 Level einzeln laden kann und wo zum Glück ein Trainer existiert) präsentiert sich mir ein wirklich gut gelungenes Titelbild. Nach Betätigen einer Taste kann ich nun die Figur wählen, mit der ich mich durch den Level kämpfen will. Nach dem Laden tausche ich gespannt nach einer Titelmelodie, höre allerdings nichts. Schade! Außer ein bißchen FX gibt's im gesamten Spiel nichts zu hören. Hier hätte wirklich noch ein guter Titelsound hergemußt. NaJa, nach der ersten Enttäuschung drücke ich die Taste 2 für Joystick und starte das Game. Was sich mir nun präsentiert, ist wirklich toll!!!

Die Animation des Titelhelden wurde weitgehend aus dem ersten Teil übernommen. Das ist dann aber auch schon alles. Bei Barbarian II müßt ihr nun gegen Gnome, Saurier, Krebse, absonderliche Fantasy-Figuren wie Augen und andere häßliche Gestalten kämpfen. Diese sind alle glänzend animiert. Hier haben die Programmierer wirklich ganze Arbeit geleistet. Besonders gut gelungen ist

Hot Sounds!

1. (5) WEC Le Mans
2. (-) Crazy Cars 2
3. (4) Savage
4. (2) Netherworld
5. (1) Windicator
5. (-) Robocop
5. (-) Pro. BMX Simulator
5. (-) Mega Apocalypse
5. (-) Deflektor
10. (-) Tiger Road

Das mehrmalige Auftauchen des 5. Platzes ist auf die gleiche Punktzahl dieser Sounds zu. An der Sound Top-10 beteiligten sich diesmal: Yoda, Thriller, Nervi und Weee! (also ich...).

LP-Charts

1. (-) TEXAS - Southside
2. (-) DEPECHE MODE - 101 (live)
3. (-) PRINCE - Lovesexy
4. (-) ALPHAVILLE - The Breathing Blue
5. (-) PRINCE - Bat Man
6. (-) DIE ÄRZTE - Nach uns die Sintflut (live)
7. (-) SA-FIRE - Sa-Fire
8. (-) JEFF HEALEY BAND - See The Light
9. (-) METALLICA - ...and Justice for all!
10. (-) THE BLOW MONKEYS - Whoops! Here Goes The Neighbourhood

by Thriller & Weee

SONEN TOP TEN

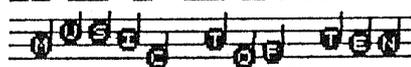
1. (-) Karate Tiger 3
2. (-) Zwillinge
3. (1) Rain Man
4. (3) Moonwalker
5. (4) Cocktail
6. (6) Zurück in die Zukunft
7. (-) Dance Academy
8. (-) Nr. 5 lebt II
9. (-) Salsa
10. (-) Otto II

Nach Bloodsport konnte Karate Tiger 3 nochmal eins an Spannung draufsetzen. Der Zuschauer hält von der ersten bis zur letzten Minute den Atem an! (Dabei sollen schon einige abgekratzt sein...) Wieder wurde ein hervorragender Soundtrack zusammengestellt (Test in CI 4?). Der Film erinnert jedoch ein wenig an "Remo". Kritik läßt sich eigentlich nur in der entscheidenden Phase des Endfights anbringen, dort wurde ein wenig zu viel mit Zeitlupe gearbeitet, so daß ein Teil der Action verloren geht.

WEEE

Langsam läßt sich zunehmende Beteilung der Leser an den Hitparaden feststellen. Weiter so! Schickt einfach eure eigene Top-10, egal ob Daddel, Hotline oder sonstwas.

NOUZEINE



1. (-) Rocket (Def Leppard)
2. (-) Around My Heart (Sandra)
3. (4) I Only Wanna Be With You (Samantha Fox)
4. (-) In The Name Of Love '88 (Thompson Twins)
5. (8) Straight Up (Paula Abdul)
6. (-) The Look (Roxette)
7. (1) Bitte Bitte (Die Ärzte)
8. (-) Americanos (Holly Johnson)
9. (-) Wake Up Death (Megadeth)
10. (-) Suicidal Maniac (Suicidal Tendencies)

Heute stellen wir mal keinen Flop vor (ich habe Angst vor niederschmetternden Leserbriefen (Hi Thriller!)), sondern haben etwas absolut außergewöhnliches zu verkünden: HEINO, jawoll, genau der, macht jetzt POPMUSIK! Auf der Hotline-Cassette findet ihr die von ihm selbst gecoverte Enzian-Version! Dies ist kein Scherz! (Ich finde sogar, es hört sich gar nicht mal so übel an!)

WEEE

JOKE DES MONATS!

Wenn man bedenkt,
wie er da hängt,
so lose in der Hose,
könnte man meinen,
man hätte keinen.

NERVI

Hall of Fame

Cassettenbrief:

1. 125 min. (Thriller)
2. 50 min. (Weee & Killer)

Ferngespräch:

1. 66 min. (Nervi-Black Mission, geteilte Kosten)
2. 43 min. (Weee-Nervi, Weee zahlte 65 Einheiten...)

GAMES

WEC LE MANS:

1. 82,8 km + 14,3 s. übrig (Nervi)
2. 82,8 km (Franker)
3. 82,4 km (Weee)
4. 76,8 km (FP?)

IK+:

schwarzer Gürtel (Tom, Weee)

AFTERBURNER:

16310210 (Little un (42-Crew))

OPERATION WOLF:

281418 (Jerry)

RENEGADE:

2 mal geschafft (Jerry)

NETHERWORLD:

14590 im 9. Level (Nervi)

OPERATION HORMUZ:

56750 (Little un)

BMX SIM., PRO BMX SIM., GRAND

PRIX SIM.: jeweils letzte Strecke (Tom)

GRAND PRIX SIMULATOR 2:

52% (Nervi)

Bei der Hall Of Fame kann sich natürlich auch jeder beteiligen. Bitte achtet darauf, daß ihr nur Hi-Scores schickt, die ohne Pokes/Cheats erreicht wurden.

TEXAS

MUSIK, NICHT NUR FÜR DEN HEISSEN WESTEN

Seit einigen Monaten macht die LP SOUTHSIDE der Gruppe Texas sämtliche Ohren sämtlicher Musikliebhaber verrückt. Der Grund für dieses spezielle Etwas ist der noch nie dagewesene Stil dieser Gruppe, mit ihrer EIGENEN Musik umzugehen. Country ist etwas völlig anderes, aber diese Atmosphäre von teils ruhigen und gelassenen und teils aufregenden wilden Westen, die die 10 Songs (auf der CD sind's 11) verkörpern sollen, kommt so astrein rüber, daß man alles um sich herum vergessen kann. Ich habe dieses ABSOLUTE Abschalten von allem um mich herum selten so extrem gut erlebt, tja, ich könnte schon sagen, nie erlebt, wie hier auf SOUTHSIDE. Der Song I DON'T WANT A LOVER dürfte ja wohl allgemein bekannt sein. Klar, zuerst werden sich dir Ohren bei manchen Kylie Minogue-verdrehten Leuten oder anderen an die neue Art gewöhnen müssen, die da in die Musikseele des Hörers reinknallt, aber spätestens beim 3. Mal hat man sich einigermaßen mit der streng westlichen Art der Gitarre vertraut gemacht, und es ist unnötig, noch wegzuhören. Ich muß als uralter Michael Jackson-Fan gestehen, daß mich Southside

auf ihre eigene Art mehr fasziniert hat, als Thriller, Bad, Off The Wall oder sonst eine Scheibe des wohl bekannteren Künstlers! (Ganz ehrlich, ich konnte es selbst kaum glauben.) Aber es sind ja nicht nur die neuen Gitarrengriffe und die stark durchdringende Baßgitarre, sondern vor allem die durchdringende Stimme von Charlene Spiteri, die überall (und vor allem auf FIGHT THE FEELING - unbedingt reinhören!) so ins Gehirn reindonnert, so daß der Sound einfach nicht mehr rausgeht. Was mir noch aufgefallen ist, ist, daß der Schlußsong (auf der LP) endlich mal wirklich ein Schlußsong war! SO und NUR SO (!) stelle ich mir den letzten Song auf einem Album vor!!! Fazit: Auch tanzorientierte Hörer (ich bin auch tanzorientiert!!!) sollten hier unbedingt mal reinhören. Ein kleiner Tip an diese: Habt ein bißchen Geduld, falls es euch nicht SOFORT in eure Synthie-Ohren übergeht! Ihr werdet es sicher nicht bereuen!!!

THRILLER

Das Leben ist nur ein schlechtes Adventure - aber mit verdammt guter Grafik!

DADDEL TOP-20

1. (5) Crazy Cars 2 (Titus)
2. (4) WEC Le Mans (Imagine/Ocean)
3. (2) Robo Cop (Ocean)
4. (1) Cybernoid 2 (Hewson)
5. (3) Savage (Firebird)
6. (8) Netherworld (Hewson)
7. (9) Dragon Ninja (Ocean)
8. (6) Operation Wolf (Ocean)
9. (10) Spitting Image (Donark)
10. (12) Batman 2 (Ocean)
11. (11) Pacmania (Grandslam)
12. (15) Blasteroids (Image Works)
13. (13) Purple Saturn Day (Exxos/Ere.)
14. (-) A 320 (Loricels)
15. (-) Last Ninja 2 (System 3)
16. (-) Gary Lineker's Hotshot (Gremlin Grafix)
17. (-) Pacland (Grandslam)
18. (-) Stormlord (Hewson)
19. (20) Navy Moves (Dinamic)
20. (19) Trivial Pursuit 2 (Donark)

Die Top 20 für diesen Monat wurde von KNS, Sector B, The Cool, Yoda und G.O.S. erstellt. An alle Leser gilt der Aufruf, sich an der Top-20 zu beteiligen: Schickt eure eigene Top-20 an den Verlag.



MCS-Nr. 7

Oh je, war das 'ne Aufregung diesen Monat! Und das Beste, beinahe hätten wir den Redaktionsschluß für die 'CI' verpaßt.

Leider gab es im letzten Monat keine sonderlich herausragenden Demos, so daß wir uns kurzfristig für das MCS-Demo 7 entschlossen haben. Na dann mal los.

Als erstes begrüßt uns ein sprudelnder Springbrunnen, wobei der Screen (alle anderen übrigens auch) die typischen MCS-Farben enthält! Zwei kurze Tastendrücke, und der zweite neue Effekt, ein schwer lesbares "Schwabbel"-Scrolling läuft über den Bildschirm. Der dritte Part wurde an Lynx (C-64 Looser) vergeben. Die letzten drei Screen enthalten kombinierte, bekannte, aber auch neue Balkenbewegungen und Schwabbeleffekte. Allerdings ist die Balkennotation Endscreen wieder total neu und echt ausgereift. Auch die Sounds passen zu den einzelnen Parts. Die Texte von MCS und Lynx reißen dagegen keinen vom Hocker. **YODA**

Grafix:	2	Text:	3-4
Sounds:	2	Stil:	2
Routinen:	1-2		

DADDEL FLOP10

1. (1) GI Hero (Firebird)
2. (-) Off Shore Warrior (Titus)
3. (2) Bomb Fusion (Mastertronic)
4. (6) 4*4 Offshore Road Race (Epyx)
5. (5) Roadblasters (US-Gold)
6. (8) Para Assault Course (Zepplin Games)
7. (-) Wanderer 3D (Elite)
8. (-) Pacland (Grandslam)
9. (7) Ninja Massacre (Code Masters)
10. (3) R-Type (Electric Dreams)

KNS, Sector B und Yoda. Auch die Flop-Ten können die Leser mitgestalten, indem sie uns die ihrer Meinung schlechtesten Programmtitel schicken.

DEMO FLOP10

1. (1) Anti-Juden-Demo (ECS)
2. (4) Al Capone Demo 1
3. (-) Modern-Talking-Renix (TOF)
4. (-) Madonna 1 - Live to tell (ECS)
5. (-) MCP-Demo 1
6. (-) Cooly Cola Mix (CCS)
7. (5) TFC-Demo 1
8. (-) TRU-Demo 1
9. (-) SCS Pic-Demo
10. (-) SCS Intro 8

Yoda / KNS



SCS-Nr. 9

S.C.S. hätte sein 9. Intro gern in der Demo-Top-10 gesehen. Andere Freaks hatten dafür schon einen Platz in der Flop-10 reserviert. Da ich jetzt bei niemanden das große Wei-aufkommen lassen möchte, feste ich das Ding eben. Als erstes erscheint auf dem Screen das Titelbild von Vermeer. Habe ich etwa das falsche Programm gestartet? Ich mache einen Reset und achte nun darauf, daß ich wirklich run "intro9" eintippe. Das führt aber zum gleichen Ergebnis. Nun ja, machen wir erst mal weiter. Als nächstes ist ein Digisound von Bros zu hören, der offensichtlich aus einem alten Demo von MBC entwendet wurde. Als die Musik endlich zuende ist, folgt auch schon der nächste Hammer: Es ist das bekannte DANCING GIRL

C+VC TOP-10

1. Robo Cop (Ocean)
2. Treasure Island Dizzy (Code Masters)
3. Dragon Ninja (Ocean)
4. WEC Le Mans (Imagine/Ocean)
5. Joe Blade 2 (Players)
6. Afterburner (Activision)
7. SAS Combat Simulator (Code Masters)
8. Batman 2 (Ocean)
9. Twin Turbo V8 (Code Masters)

DEMO TOP-10

1. (1) Merlyn Demo 2
2. (2) MCS-Demo 7
3. (4) 50001 Rape Demo
4. (5) Keule (WEEE!) Demo 1
5. (-) GECCO Demo 2
6. (6) Tom & Jerry Demo 5
7. (3) MCS-Demo 6
8. (-) Terratronic - Outer Space
9. (7) MTI Mega-Skyfire 1-3
10. (10) CBS!-Intro 3

Yoda / KNS / Thriller

zu sehen. Ja wird denn hier NUR geklaut??
Was anschließend kam, hat mich umgeworfen. Auf dem Screen war die Mitteilung zu sehen, man solle den Rechner zurücksetzen und das File INTROS.BA2 star-las, um Himmels Willen, soll denn das? Ich bin bis heute nicht dahinter gekommen. Wie auch immer, nun erscheint jedenfalls ein sehr schönes Bild eines Collies. Das erste, was mir an dieser Demo positiv auffällt (Wahrscheinlich nur, weil ich das Bild vorher noch nicht kannte). Dazu gibt es einen ätzenden Code Masters Sound mit einer 08-15-Scrollroutine, deren Text man sich auch aufs Klopapier schreiben kann. Nichts gegen S.C.S., aber dieses Demo war wohl nix... **WEEE**

Grafix:	4	Text:	6
Sound:	5	Stil:	3
Routinen:	5		

JOKES.....

Warum tragen Ostfriesen vorzugsweise gelbe Hemden? Damit man nicht sieht, wenn nach einer Schlägerei der Eierkopf austäuft.

Er war Sportlehrer, aber sie kam schneller.



Die Virus-Story - EXKLUSIV!

Bevor ich meine kleine Story zum Besten gebe, möchte ich mich bei der Redaktion der 'CI' bedanken. Sie haben es mir ermöglicht, diesen Bericht in Ihrer Zeitschrift zu veröffentlichen.

Für diejenigen, die diese Story kennen, ist es vielleicht uninteressant, aber dennoch lesenswert. Eigentlich fing alles ganz harmlos an. Meine Begierde nach neuer Soft veranlasste mich Anfang 1988, Dutzende von Listen an einschlägige Adressen im Schneider Magazin zu schreiben.

Nach kurzer Zeit wurde diese Mühe belohnt. Einige sehr gute User hatten mir geantwortet. Der Rest meiner Briefe blieb unbeantwortet, aber darum machte ich mir keine Sorgen. Für meine Tauschgeschäfte hatte ich eigens ein Postfach eingerichtet. Sehr praktisch, und vor allen Dingen sicher, wie ich mir dachte. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich in bekannten Computerzeitschriften von vereinzelt Polizeiaktionen gegen Hacker gelesen. Mit einem gelangweilten Desinteresse überflog ich diese Mitteilungen. Mich würden sie schon nicht erwischen. Woche für Woche wuchs meine Softwaresammlung an. Immer mehr Listen wechselten den Besitzer. Natürlich wurden die Listen jede Woche auf den neusten Stand gebracht und mit aktuellen Datum versehen. Meine Postfachadresse durfte natürlich auch nicht fehlen.

Aber nach einigen Wochen sah ich ein, daß ich mit dem Kopieren und Beantworten der Briefe nicht mehr nachkam. So schrieb ich einigen Usern ab. Von den ursprünglich 32 32 Tauschpartnern blieben nur noch 15!

4 Stunden täglich vor dem Compi haut den fanatischsten User vom Hocker. Ihr werdet es nicht glauben, aber einmal in der Woche hatte ich sogar Zeit zum Spielen oder Cracken. Zwischen meinen restlichen Tauschpartnern und mir entwickelte sich mit der Zeit eine fruchtbare Zusammenarbeit.

Ende 1988 trafen wir uns dann auch bei einer Copyfete. Fast alle waren gekommen. Section Jaguar, MCS, KNS, ESC, Wurm, Frog, Max of CBS, Tondjo usw.

Aber wie es so ist, wenn es gerade anfängt Spaß zu machen, kommt der Dämpfer. Dieser Dämpfer kam in Form zweier freundlicher, in zivil gekleideter Polizisten. Etwas von der Arbeit gestresst, fuhr ich wie jeden Tag zu meinem Postfach, entleerte es, und fuhr nach Hause. Kaum ausgestiegen, standen sie auch schon vor mir. Nichts ahnend ignorierte ich sie erst einmal. Erst als einer mir seine Marke unter die Nase hielt, zollte ich ihnen die nötige Aufmerksamkeit. Was war überhaupt los? War ich zu schnell gefahren? "Sind Sie 'Alex the Virus'?" Mein Atem stockte. Blitzschnell schoß es mir ins Gehirn. Nur nichts anmerken lassen. "Wer?". Er öffnete seinen Aktentkoffer und hielt mir schon zum zweitenmal etwas unter die Nase. Na was wohl? Eine Liste von mir! Etwas verdutzt und ungläubig schaute ich den freundlichen Polizisten an. "Das ist doch von Ihnen?", fragte er mich. "Das muß wohl ein Mißverständnis sein", sagte ich aus Verzweiflung. "Wir haben uns erkundigt, das Postfach ist auf Ihren Namen gemeldet, und hier auf dieser Liste steht der Absender." Ich fühlte, wie mir die Felle wegschwammen. Dann die

freundlichste Frage von allen: "Dürfen wir uns bei Ihnen umsehen?". Von mir kam nur ein energisches "Hein!". Beamter: "Wir haben aber einen Durchsuchungsbefehl." Technisches K.O. in der ersten Runde. Jeder Versuch von Widerstand hatte keinen Zweck.

In meiner Bude warfen sich die Beamten einen wohlgefällenden Blick zu, als wenn sie dachten "Schon wieder einer weniger" oder "Die nächste Beförderung kommt bestimmt". Nach der sprichwörtlichen Beamtengründlichkeit gingen sie nun vor. Kein Schrank, keine Schublade war vor ihnen sicher. Sogar unter'm Teppich konnten ja noch Disketten sein. Aber nach ca. 2 Stunden versicherten sie mir, daß die ganze Sucherei vergebens war. Es lag ja schließlich alles auf meinem Schreibtisch. Im Eifer des Gefechtes konnte ich meine Arbeitsdisk mit den ganzen Adressen meiner Tauschpartner in Sicherheit bringen. Mit etwas Einfühlungsvermögen mußte ich den beiden zum Schluß erklären, wie ein Computer eingeschaltet wird. Jedoch konnte ich mir ein Grinsen nicht verkneifen, als mich einer der Beamten fragte: "Sind in diesem Gerät noch geheime Informationen gespeichert?" Da er sich dieser Frage selber etwas unsicher war, besprach er dieses Problem mit seinem Kollegen. Als er sich mir wieder zuwendete, sagte er knapp und bündig: "Beschlagnahmt!"

Die traurige Bilanz dieser Aktion: 161 3"-Disks weg, Compi weg, alle Unterlagen (Anleitungen, alte Listen, sogar Briefumschläge und mein Telefonbuch) weg.

Natürlich habe ich alle meine Tauschpartner noch am gleichen Tag gewarnt, was natürlich eine ganze Menge Wirbel auslöste (sorry, sorry). Es war aber nur fair, sie zu warnen, denn wir saßen ja praktisch alle im gleichen Boot.

Am nächsten Tag mußte ich nochmal auf die Polizeiwache, um einige Papiere zu unterschreiben. Der Rechtsanwalt, den ich mit meinem delikaten Fall beauftragt hatte, konnte mir leider auch nicht viel helfen. Wie sich kurze Zeit später herausstellte, war ich einem Softwarejäger von Ariolasoft auf den Leim gegangen.

Ende Februar kam es zur Gerichtsverhandlung. Ich bekam eine Strafe von 2000 DM auferlegt. Es war viel, aber dafür wurde ich nicht vorbestraft. Von den Disks und dem Compi habe ich bis heute nichts mehr gehört. Hat sich bestimmt ein hohes Tier bei der Polizei unter den Nagel gerissen und spielt fleißig "Samantha Fox Strip Poker".

Eine sichere Methode zum Tauschen gibt es leider nicht. Trotzdem hier ein paar Tips.

1. Wenn ihr Listen verschickt, gebt keine Adressen auf dieser an, sondern nur auf dem Umschlag. Dann aber auch nur mit Maschine geschrieben. Kein Datum auf den Listen.
2. Nehmt alle Games, die Ariolasoft veröffentlicht hat (auch unter Lizenz), aus eurer Liste. Schreibt diese Games auf eine gesonderte Liste, die ihr erst beim zweiten Mal mitverschickt. Dies ist etwas arbeitsaufwendig, aber recht sicher.
3. Eine PLK-Nummer ist auch nicht 100%ig sicher, aber wesentlich sicherer als ein Postfach.

4. Laßt keine Umschläge und Listen von euren Tauschpartnern länger als zwei Tage liegen.
5. Alle Adressen gesondert verpacken oder auf Disks geschützt speichern.

Wir ihr wißt wurden auch Groo und ESC (Ann. d. Red. im Mai auch MI und Mister X) erwischt. Bei ihnen war das Ausmaß aber geringer wie bei mir. Sie machen natürlich weiter. Nachdem sich nun der Wirbel bei mir wieder gelegt hat, mache ich ebenfalls weiter. In der Zwischenzeit bin ich auch umgezogen und habe mir einen anderen Namen zugelegt. Umsteigen auf ein anderes System kommt bei mir nicht in Frage. Just have fun, just have Amstrad CPC!

Euer Ex-VIRUS

Greetings to my friends: Alex of ESC, KNS, Section Jaguar, MCS, TMC, CBS! (Max & Bilbo, Wo seid ihr?), Wurm, Tondjo, GCS (Amiga, Amiga), und alle Cracker, Demomaker und Swapper.

JOKES!

Ein Mann kommt zum Arzt und wünscht eine Gehirnantransplantation. Nach dem Preis gefragt, antwortet der Arzt: "Ein Gramm Hirn eines Lehrers kostet 100 DM, eines Professors 1000 DM und eines Ostfriesen 10000 DM." Als er das Verwundern des Patienten sieht, sagt der Arzt: "überlegen Sie mal, wieviele Ostfriesen wir erschlagen müssen, um ein Gramm Hirn zu bekommen!"

A little fucking in the morningtime, is better than a cup of Haferschleim!

Was ist warm, weich und stinkt nach Banane? Affenkotze (Har, Har)

Wir hatten früher einmal 100 Bibeln, heute nur noch 40. Das ist der Hunger nach dem Wort Gottes.



CPC-SOFT IM KREUZFEUER-PROGRAMMIERER UNFÄHIG ?

Wahrscheinlich wegen Minderwertigkeitskomplexen soll es in letzter Zeit immer häufiger vorkommen, daß User auf andere Systeme umsteigen - kein Wunder bei dem, was uns CPC-Besitzern hier so geboten wird. Bei fast jedem Programm muß ich an einen grinsenden Commodore-Business (Joke)-Machines-User denken, der wieder mit der Frage auf-lauert, warum das, was da so auf dem Screen schimmert, denn so elendig aussieht.

Ja, warum eigentlich? Ist der CPC denn so mies?

Natürlich nicht (ein erleichterndes "AHHHHH" macht sich breit), denn ein Computer ist nur so gut, wie die Software, die seine Leistungen präsentiert. Und einzig und allein dort liegt die Ursache für die Negativ-Einstellung zum CPC. Als der CPC 1985 aufkam, hatten z.B. die C-64er schon einen großen Vorsprung. Als sich Schneider-Fans noch mit groben Print-Grafik-Spielen (von Mastertronic) rumschlagen mußten, hatte man am C-64, was Programmierung betrifft, schon einiges mehr zu bieten.

Anfangs wurden beim CPC, sogar bei "richtigen" Spielen, die "vorzüglichen" BASIC-Fähigkeiten ausgenutzt, was auf dem C-64 natürlich fast undenkbar ist. Während dort wegen des mageren BASIC-Befehls-Satzes jeder Loser Maschinensprache wenigstens ansatzweise beherrschen muß (was im Grunde ja nix negatives ist), sind wir am CPC heute noch nicht vom BASIC losgekommen.

Es ist eine Schande, daß immer noch Demos rauskommen, die in BASIC programmiert werden, nur weil es keiner schafft, Assembler zu lernen. Alle in dieser Hinsicht fähigen Leute in unserer CPC-Szene, die einigermaßen was Vorzeigbares programmieren, kann man ohne zu untertreiben an einer (!) Hand abzählen.

Aber schließlich sind es nicht nur die Hobby-User, sondern vornehmlich die professionellen Programmierer, die unsere Soft-Versorgung in der Hand haben, und gerade deren Produkte sind meist unter aller Sau. Kann mir irgendeiner erklären, warum ein winziges Hi-Score-Kleinst-Scrolling in HOTSHOT zockelt???? Warum um alles in der Welt wird bei CIRCUS GAMES (Original-Version) eine C-64-Floppy initiiert (so langsame Ladevorgänge kenne ich sonst nur von Tape) ???

Warum sind z.B. in Mega Apocalypse nur einfarbige Sprites zu sehen, obwohl Mehrfarbigkeit weder Zeitverlust noch höheren Speicheraufwand zur Folge hat???

Warum ist bisher noch nie bei einem ernsthaften Spiel der Monitor-Typ abgefragt worden, damit auch die vielen Grün-User endlich was von den als Rot- oder Blau-Töne gedachten Farben haben??

Warum muß immer ich die ganzen guten Programme rausbringen?? (ein kleiner Scherz zwischendurch lockert die Atmosphäre)

Wozu gibt es die Reset-Tasten? Nur, um sie zu sperren? Sind Player überfordert, wenn große Grafiken verwendet werden oder die Musik auch während des Spiels weiterläuft???? Riskiert man in Demos einen Absturz, wenn mehr als eine Sache gleichzeitig geschieht???

Und dies war nur ein Ausschnitt aus meinem Mängel-Katalog, der natürlich den Rahmen dieses Magazins sprengen würde. Aber auf dem CPC ist man ja schon froh, wenn eine BASIC-Demo nicht mehr als eine Diskettenseite beansprucht und man bei Spielen auch auf Joystick-Steuerung umschalten kann.

Ich hoffe, daß wir diese 08-15-Experimentierphase bald hinter uns haben, denn langsam aber sicher lassen sich in den Demos erste Anzeichen von zunehmenden MC-Kenntnissen feststellen. Ich freue mich über jede Demo, die aus möglichst wenigen Files besteht, compactet ist und mehr als ein 1-Zeilen-RSX-Abtipp-Ruckel-Scrolling beinhaltet, in dem nur Scheiße steht.

Und wenn ich dann in der ASM lese, daß man sich mit den CPC-Games angeblich viel Mühe mache, dreht sich mir der Magen um. Sicher ist SAVAGE nicht an einem Nachmittag bei Kaffee und Kuchen entstanden, aber dafür sehen Spiele wie MOTOR MASSACRE um so mehr danach aus, als wären sie in SUFF programmiert worden. Ein kleiner Look in einige Games (es lebe der Disassembler) bestätigte meine Vermutungen, daß die meisten Programmierer teilweise nicht einmal die billigsten Tricks zur Geschwindigkeitsoptimierung beherrschen - meine Bewertungen reichen von "NICHT SCHLECHT" bis "ANFÄNGER", "IM VORBEIGEHEN PROGRAMMIERT" und "ABSOLUT UNFÄHIG".

Und wenn die Programmierer von IMPOSSIBLE MISSION mit dem Namen eine Andeutung auf die Programmierbarkeit des CPC ablassen wollten, dann sollten sie vielleicht den Beruf wechseln und Eisverkäufer werden - komisch, daß es auf anderen Systemen möglich ist, zusätzliche Gags und Specials einzubauen, und man auf dem CPC nicht mal das eigentliche Programm hinkriegt, obwohl es auf anderen Computern sicher nicht einfacher ist.

Deswegen ist auch die Vorstellung falsch, daß ein Systemwechsel aller Loser-Probleme ist, denn wer auf dem Amstrad schon zu nichts kommt, hat z.B. auf dem Amiga keine Chance!

Und wenn ihr euch demnächst dazu aufraffen solltet, euch ein Game zuzulegen, dann kauft gezielt nur das Beste, um den Herstellern klarzumachen, daß R-TYPE II erst gar nicht geschrieben werden braucht.

So, das war's für heute ... PRESS SPACE ... ach nee, dies ist ja gar keine Demo - zu dumm ...

The Legendary MII

SCHWARZE SCHAFE USER, DIE EINFACH DISKETTEN BEHALTEN!

Folgende Leute solltet ihr nicht anschreiben:

- ACE of KIDZ, PLK 106321, 7000 Ralen (Warnung v. TNSI)
- THUNDER KID, PLK 134277 C, 2048 Uechta (Warn. v. KNS)
- TWENY SOFT, PLK 033451 C, 2100 Hamburg 90 (Warnung von KNS)
- QUIN of WCF, Postlagernd, 3002 Wedemark 1 (Warnung von TEC & KNS)
- Herman from The Death City, PLK 004757 D, 3100 Wolfsburg 1 (Warnung v. 42-Crew)
- Club Style, PLK 437444 C, 7466 Datterhausen (Warn. von 42-Crew)
- HACKER, Kanalweg 6, 2900 Friesoythe (Warn. von WEEE)

Folgender User wurde nach Angaben von TEC von Ariola-Soft erwischt und verpfeift jetzt andere Leute. Hier die Adresse:
Gerd Schölch, Schulstr. 13, 8751 Sulzbach
(Falls der Gerd dies liest, kann er gern hierzu Stellung bei der Redaktion nehmen!)



LAST WAY OUT

SAVAGE (letzter Part)

POKE 12678, lives funktioniert nicht bei ACS-Crack. (von 42-Crew)

FREESTYLE BMX SIM.

Cheat im Namensmodus eingeben: TRHC (SPS Cr. Comp.)

BUBBLE BOBBLE

Paßwort für Level 79:
ZZZ133VZZZZZZZZZZZZ124U44ZZ1Y24U32

DEFEND OR DIE

MEMORY 16383; LOAD "NAME"; POKE 25828,255; POKE 25833,255
CALL 16421 (Man erhält 99 Leben + Bomben!)

HANSE (von KNS)

Ist man im Hafen von Lübeck, drückt man zweimal Return und läßt dann erst die Schiffe reparieren. Zu dem Zeitpunkt, an dem man die Georgenbrüderschaft aufgenommen hat (Fahne ganz oben), sollte man ca. 40-50 Schiffe sowie 80-100% seiner Anteile besitzen. Der Index liegt dann etwa bei 685-850. Gleichzeitig sollte man bereits fünf Speicher in Lübeck sowie fünf Speicher in Bergen oder Nowgorod besitzen. Dann sollte man seinen gesamten Anteilsbestand verkaufen als Neubau in Auftrag geben. Die Lübecker Speicher müssen alle mit Salz gefüllt sein. Unter Berücksichtigung einer gewissen Barreserve sind vom Restgeld eigene Anteile zurückzukaufen. Diese Investition hat zur Folge, daß man nur je einen oder zwei Züge benötigt, um die nächste Stufe zu erreichen. Dabei sind dann alle 80-100 Schiffe zu den fünf Speichern in Bergen oder Nowgorod zu schicken - es kommen traumhafte Pelzladungen zurück!

Suche Tauschpartner auf 3"-Disk! Write to: TRU, PLK 1 50, 8958 Füssen, or: The Great MIQ, PLK 10 01 74 49, 8958 Füssen. Greetinx to: NERVI, HTI, CPC-C.F.G.!

THRILLER liebt Dich immer noch, ANTJE!

Ich möchte gerne eine Verbindung mit Section Jaguar!
ANTghost, PLK 039063 C, 2970 Emden 1

Suche gute Demos Disk's! K. Stark, Mittelstr.5, 4019 Nonheim

Suche MP2 und zwei DK-Tronix Speichererweiterungen. Zahle gut! Also I swap the hottest Stuff on Amstrad CPC! Contact Nervi, PLK 088977 A, 471 Lüdinghausen (Look out for Purple Saturn Day!)

RAMBO 3

Colonel Trautman befreit man, indem man den Schalter neben der Tür mit den Explosivpfeilen (im selben Gebäudetrakt) beschießt.

CYBERNOID 2

Für Unverwundbarkeit "ORGY" bei der Tastendefinition tippen. Cybernoid 1: YXES (DJH of GCS)

Für den Fall, daß sich schon mehrere Spieler im Senat befinden, sollte man erneut unter Verkauf der eigenen Anteile (die zwischenzeitlich natürlich fleißig zurückgekauft werden müssen) eine Investition von 15-30 Schiffen als Neubau tätigen. Dies hat die sofortige Ernennung zum Bürgermeister von Lübeck zur Folge. Ein kleiner Hinweis noch dazu: Bei solchen Vorgehen erfolgen keine Angriffe von Waldemar auf Bergen oder Nowgorod.

KLEINANZEIGEN

ST-User verkauft Playboy-, High Society-, Lui Hustler- und Cover-Hefte der Jahre '86-'88 zum halben Preis (ca. 4 DM). Bin auch an ST-Soft interessiert. Operation TED, PLK 012237 D, 4780 Lippstadt.

Tausche neuste Software für CPC. Write to KNS, PLK 072532 D, 5400 Koblenz (Immer allerneuste Software vorhanden.)

Programmiere Computersound suche daher Noten zu fetziger Instrumentalmusik, die gut zu Demos, Ballergames etc. passen würde. Tausche auch neue Demos. Adr: C. Lier, Amselweg 14, 3422 Bad Lauterberg

Verkaufe Original Spiele Tapes/Disks. Liste für 1 DM in Briefmarken anfordern. S.C.S., PLK 126009 C, 4050 M'gladbach 1

Suche Bauplan oder Jemanden, der mir einen Scanner baut. Write to: FP7, PLK 098762 A, 2357 Bad Bramstedt! Need also good Contacts.

Hey NCS, du blöde Saul! Schreib endlich wieder Demos!

Viele süße Grüße an Bianca! Yet 21 letters! Thanx!!!



LESERFRAGEN

Wer den Nervenzusammenbruch nahe ist, sollte uns schreiben!

Wer eine noch offene Frage entdeckt und merkt, daß er jemand vor dem Nervenzusammenbruch bewahren kann, auch!

FRAGE

GHERKIN FROM SNEG: Da ich nicht zum erlesenen Haufen der begabten Hacker und Cracker (schleim) gehöre, habe ich ein Problem: Wie läßt man Prg's, deren Startadresse unter 256 liegt? Ist dies unter purem Basic nicht möglich (memory), oder ist Maschinensprache unumgänglich? Für 'ne kleine Hilfe würd ich euch die Füße küssen.

ANTWORT (WEEE)

Um an so niedrige Adressen zu laden, muß man schon einen Maschinenloader benutzen. Basic läßt dies nicht zu, da sonst der Basic-Bereich überschrieben werden würde. Ein defektes Basic-Programm wäre die Folge. Ein Beispiel-Loader: (Zum Fußeküssen machen wir noch einen Termin aus.)

```
LD HL,NAME ; Startadresse des Namens
LD B,12 ; Anzahl der Zeichen im Namen
CALL #BC77 ; CAS IN OPEN
LD HL,255 ; gewünschte Ladeadresse
CALL #BC83 ; CAS IN DIRECT
CALL #BC7A ; CAS IN CLOSE
RET
NAME: DEFN "FILENAME.EXT"
```

FRAGE

S.C.S. sucht Tips zu CAPTAIN BLOOD. Er kommt zwar zu jedem Bewohner, aber danach nicht weiter.

FRAGE

42-CREW: Was muß man bei dem Game ARKOS im dritten Part für einen Code eingeben?

FRAGE

ANTghost: Wie gibt man Pokes bei Thrust, Bruce Lee (also Speedlok) ein? Genaue Beschreibung bitte.

ANTWORT (KNS/WEEE)

Mit folgendem Programm lassen sich die meisten Speedlok-Programme auf Disk transferieren. Das Einbinden der Pokes ist dann auf die übliche Art (Monitor o.ä.) möglich. Einfacher wäre es allerdings, sich die geackte Version zu besorgen.

```
10 openout"d":memory &6ff:closeout
20 for a=45056 to 45163:read b:#=val("&"+b#):poke a,b:next
30 ltape:call &bb00
40 data 6,0,21,0,10,11,c0,9,cd,77,bc,eb,dc,
83,bc,e5,dc,7a,bc,dc,21,b0,21,ff,ab,11
50 data 40,0,1,ff,b0,db,c7,21,69,b0,11,37,
bd,6,3,4e,1a,eb,71,12,23,13,10,f7,37,c9
60 data cd,69,b0,af,cd,6b,bc,e,7,21,ff,af,
11,0,a4,cd,ce,bc,6,6,21,63,b0,11,0,9c,cd
70 data 8c,bc,21,40,0,11,80,a6,c1,c5,3e,2,
dc,98,bc,dc,8f,bc,d8,c7,4e,4f,42,4f,44
80 data 59,c3,34,b0
```

FRAGE

Ich suche IRGENDJEMANDEN, der/die von 5. bis 10. Juni in Nürnberg auf Klassenfahrt war und zu der Gruppe aus Hannover gehörte. Falls jemand aus dieser Klasse dieses liest, bitte unbedingt schreiben!! Porto wird zurückerstattet!!! Adresse: C. Lier, Amselweg 14, 3422 Bad Lauterberg



Skateball TEST BY NERVI

Ich komme mal wieder von der PLK und will natürlich sofort sehen, was für neuer Stoff gekommen ist. Nach den ersten 4 Disks war meine Stimmung schon auf dem Nullpunkt. Nur noch eine Disk, was sehe ich? Barbarian 2, hab' ich auch schon (Scheiße). Ich drehe die Disk um, und was sehe ich? Skateball. Ich bin natürlich total gespannt, was das wohl für ein Game ist. Ich schiebe also meine 3"-Disk hinein und was sehe ich? Ein Titelbild (nein wie originell), aber was für eins, in Mode 1, total geil. Nun blendet sich das Menu ein, wo man Optionen für den 2-Spieler-Modus, Schwierigkeitsgrad o. ä. findet. Ich starte direkt den 1-Spieler-Modus, und dann komme ich aus dem Staunen gar nicht mehr heraus. Ein total sanftes ruckelfreies Super-Scrolling. Das Spiel ist eine Art Xenovariante (You know?). Nur viel besser. Am unteren Bildschirmrand sieht man noch eine Gesamtübersicht der Spielfläche. Außerdem sein Team. Also, man hat drei Leben, die in Form von Köpfen am unteren Bildschirmrand angezeigt werden. Jeder einzelne Kopf hat andere Attribute, z. B. Reaktion, Geschicklichkeit usw. Jeder hat also andere Stärken und Schwächen. In der ersten Schwierigkeitsstufe kann man noch gar kein Leben verlieren, aber später befinden sich auf der Spielfläche Gruben oder riesige Stacheln, die man nicht berühren darf, wenn man kein Leben verlieren will (ach was...). Insgesamt ist Skateball eine Super-Umsetzung von ST, die sich wirklich sehen lassen kann. Das einzige Manko ist, daß die wenigen Soundeffekte das einzige sind, was zu hören ist. Außerdem besitze ich bis jetzt nur 'ne französische Version, ich hoffe, UBI-Soft macht sich die Mühe, dieses Game in deutsch umzusetzen.

Test: SKATEBALL
 Hersteller: UBI SOFT
 Cracker: ROCKY COBRA
 Preis: Ja

Grafik:	2
Sound:	3-4
Spielidee:	1-2
Motivation:	2

IN LETZTER MINUTE...

...erreichten uns noch folgende Zuschriften:

KLEINANZEIGEN

Wer besitzt noch Video-Aufzeichnungen der Sendung "MDR-Computerclub" mit Video-DAT-Signal? Habe Möglichkeit zum Auslesen, Konvertierung auf CPC- und PC-Format kein Problem. Bitte melden bei So.Ma. (Über Redaktion)

Suche AMX-PAGEMAKER (Original-Disk mit Anleitung). Angebote bitte schriftlich an die Redaktion (MEGATEDDY).

Suche Tauschpartner für CPC only 3 inch. Auch Anfänger!!! Schreibt an: DJH of GCS, PLK 013376 D, 4300 Essen 18

LESERBRIEFE

DJH of GCS: Eure Zeitung ist gut, ach was sag' ich da, super! Aber einige kleine Vorschläge:

1. Erwähnt doch die, die euch Tips oder Pokes zu Spielen schicken, namentlich.
2. Eure Spieletests würde ich komplett hintereinanderpacken, dann würd es übersichtlicher.
3. Witze gegen Ausländer und solche, wie den "Sheffield Witz" würde ich rauslassen. Das schadet doch nur eurem Image. Ich wollt euch doch nicht mit ECS identifizieren, oder? (Anm.d.Red: Wenn uns jemand Tips & Tricks schickt, wird er bei Veröffentlichung auf jeden Fall genannt. 2. Wir finden es besser, die Spieletests zur Auflockerung durcheinander zu bringen. Wenn die Mehrzahl der Leser dies aber anders haben will, so schreibt uns. 3. siehe Brief von CHERKIN)

LESERFRAGEN

FRANK AUS AALEN: Bei dem Spiel Hundra komme ich nicht weiter. Zum Schluß steht einem so ein Typ im Weg! Wie kommt man an ihm vorbei?



DARK FUSION

Ich komme mal wieder von der Penne nach Hause, und finde, wie so oft in den letzten Wochen, ein Päckchen mit 'ner Disk für mich bei Post. Ich ahne schon etwas und knalle das Ding natürlich gleich in meine schnuckelige 3"-Floppy. Auf den Befehl CAT ein Read fail, doch nach dem altbewährten CPM bekomme ich schon mal ein wunderbar buntes Titelbild zu sehen, das DARK FUSION einleitet. Ein **LEST BITTE WEITER AUF SEITE 5.**

FORTSETZUNG VON SEITE 3

hoffen, daß das Game nicht wieder in der roten Liste landet. Wer sich Barbarian II nicht zulegt, ist selbst dran schuld.

Test: BARBARIAN 2
 Hersteller: PALACE SOFTWARE
 Cracker: SECTION JAGUAR
 Preis: ca. 39 DM (Cassette)
 ca. 49 DM (Diskette)

Grafik:	1
Animation:	1
Sound:	4
Spielidee:	2
Motivation:	1

Vorschau

Was euch nächsten Monat droht, weiß ich noch absolut nicht (Jeff Healey-Bericht?). Auf jeden Fall erscheint Ausgabe 4 am 22.7.

ABO

Wer nachfolgenden Coupon ausfüllt, bekommt die nächsten 3 Ausgaben der "CI" für 3 DM, die sich aus den Portokosten ergeben, per Post, und muß sie sich nun nicht mehr mühsam, für 20 Pf die Seite, selbst kopieren.

CI-ABO-AUFTRAG

Name:

Straße:

Ort:

IMPRESSUM

- * HERAUSGEBER, LAYOUT, DRUCK: WEEE
- * REDAKTEURE: WEEE, VIRUS, KNS, YODA, KILLER, NERVI, THRILLER.
- * GRAPHIX DESIGN: NC (sorry)
- * VERTRIEB: KNS
- * ADRESSE:
 WEEE, PLK 090485 A, 3420 HERZBERG 1
 oder WEEE, PLK 105122 C, 5410 HÖHR-GRENZHAUSEN

Bitte versucht, eure Zuschriften gleichmäßig auf beide PLK's zu verteilen. Wer sie hat, sollte natürlich an die Ori-Adresse schreiben.

JIM LALLE & KAI KOTZE



GRAPHICS BY NC

WORDS BY UBA