CRACKERS INTERNATIONAL

Nr. 5
15.01.90
DM 0,50

INTERPOOL
POOK
GERMANY

DIE INTERNATIONALE CPC-ZEITSCHRIFT

Servus!

Pünktlich zum neuen Jahr gibts natürlich auch eine neue Ausgabe der CI. Wir haben weder Kosten und Mühen gescheut, um wieder über das Aktuellste in der CPC-Szene zu berichten. MCS hat sich dabei besonders ins Zeug gelegt und viele Demos und Spiele auf Herz und Nieren geprüft. Viele gute neue Spiele wie BATMAN von OCEAN zeigen, was der CPC zu leisten vermark. Zumindest in diesem Jahr wird wohl noch genügend Soft für unseren 8-Bitter produziert.
An dieser Stelle möchte ich mich für die rege Teilnahme an unserer Fragebogenaktion bedanken. KKB ist der Gewinner unseres Games. Als zweiten Preis verlosten wir ein Abo für 2 Ausgaben, daß Soviet Sörly gewann. Unsere Aktion hat gezeigt, daß wir sehr viele Leser haben, die auch einen PC ihr Eigen nennen. Deshalb haben wir vor, einen kleinen Teil der CI für einen PC-Teil zu opfern. Bitte schreibt uns, wenn an einer solchen Einrichtung Interesse besteht (Ein PC wie auch ein Atari ST stehen bald in unseren Redaktionsräumen (bei WEEE! der ST und bei mir der PC)).
Auch an einen Atari-ST-Teil ist gedacht, da viele CPC-User auf diesen umgestiegen sind oder umsteigen werden. Aber keine Angst, der Hauptteil bleibt natürlich dem CPC vorbehalten. Eine genaue Auswertung des Fragebogens gibt es erst im nächsten Heft, da WEEE! es nicht rechtzeitig geschafft hat, diese auszuwerten.
Bis zur nächsten Ausgabe, die hoffentlich Ende Februar erscheinen wird, wünsche ich Euch viel Vergnügen mit der vorliegenden Lektüre.

KNS

INHALT

BERICHTE
A visit at MCS's Part II 4
Die Mister X-Story 8
Der COPY-PARTY-Vergleichstest 3
Umgang mit Softwarefirmen (4) 5
SECTION JAGUAR lebt! 10

STÄNDIGE RUBRIKEN
Aktuelles vom CPC-Spielemarkt 2
Das Letzte vom Letzten 4
Kleinanzeigen 6
Leserfragen 6
MESSAGES 9
LAST WAY OUT 9
Schwarze Schafe 9
MUSYX-Corner 10
Wettbewerb 10
MESSAGES 12

REVIEWS
B.Bill's Rodeo Games 3
THRILLER-Demo 3 4
TOM & JERRY Demo 7 4
Oldie-Ecke: SORCERY 5
Black Mission-Demo 2 6
BATMAN - THE MOVIE 7
Sugar Candy Demo 9
THRILLER-Demo 4 11
STRIDER 11

HITPARADEN
Games 7
Demos 7
LP's & Hotline 10
Computersounds 7
C+VG TOP-10 7

SONSTIGES
IMPRESSUM 12
VORSCHAU 12

LOVEBYTE

LESERBRIEFE

Porky: Auch ich möchte meinen Senf zur CI abgeben. Ich finde die Zeitschrift das Beste, wa es seit meiner Geburt gibt. Vom Layout bis hin zum Schreistil finde ich alles super. Doch eines gefällt mir nicht. Die Spieletests sollten total wegfallen, denn die ASM-Redaktere wollen doch auch leben. (Okay, war ja nur'n Vorschlag). Ich stimme der Meinung zu CAB's Kommentar überhaupt nicht zu, denn solche 'Witze' wie über das Stadion von Sheffield sind als geschmacklos zu bezeichnen. MTI, wie würdest Du denken, wenn Du dabei gewesen wärst. Ebenso gehören keine Türkenwitze herein (gelle).
(Anm. Red.: Warum willst Du unbedingt, daß die Spieletests wegfallen? Findest Du in der ASM heute vielleicht noch vernünftige Tests für den CPC? Wahrscheinlich nicht. Deshalb wären sicher sehr viele Leute dagegen.)

ANTIghost: Eure Zeitschrift ist super. Macht mal eine Witzechart. Mehr Pokes und Karten.
(Anm. Red.: Was für Charts sollen wir eigentlich noch machen? Vielleicht kommt Section Jaguar ja auf die Idee, irgendwann ne Bierchart einzuführen. Na dann Prost!)

LeBon: Wenn der Bekanntheitsgrad Eurer Zeitung weiter so zunimmt, muß ich demnächst noch 'Sehr geehrte Damen und Herren der CI-Redaktion' schreiben. Dann seid Ihr DIE CPC-Zeitschrift auf dem Markt (eigentlich seid Ihr es ja jetzt schon).
... Und noch eine Kritik. Bei Eurem Fragebogen fehlt eine Frage. Nämlich die nach dem Geschlecht. Mich würde mal interessieren, ob und wenn, wieviele Mädchen mit dem CPC arbeiten...
Eure Idee mit der Compi-Game-Verlosung finde ich sehr gut, aber gibt das nicht wieder ein Loch in der Kasse? Ihr solltet ja schließlich nicht für die Leserschaft Euch in den Ruin stürzen.
(Anm. Red.: Die Frage nach dem Geschlecht hätte sicher noch in den Fragebogen reingemußt. Wir haben allerdings auch keinen weiblichen Abonnenten. Hiermit sind alle CPC-Girls (falls es sie gibt) aufgerufen, uns zu schreiben. Das wir ein Spiel verlosen, treibt uns sicher nicht in den Ruin, aber wir legen bei der CI ja sowieso eine ganze Stange Geld drauf. Wenn jemand ein Spiel (möglichst neu) spenden möchte, nur her damit. Der bekommt dafür dann auch ein kostenloses dreimonatiges Abo.)

CAB: Übrigens könntet Ihr nen Comic mit in Euren Mega-Fetzen reinbringen! Laßt Euch einfach von allen, die Comics zeichnen können, ein paar Skizzen (o.ä.) schicken. Ihr könnt Euch ja dann einen Zeichner aussuchen!
(Anm. Red.: Hiermit rufen wir alle, die gut zeichnen können auf, etwas creativ zu sein, und Comics zu zeichnen. Diese sollten schon etwas besser, als Donald Bug sein. Am bessten zeichnet Ihr diese in Mode 2 und schickt Sie auf einer Disk mit beigefügtem Rückporto zu)

MG-TBB: Warum macht Ihr keine Loader-Top 10 für die schönsten Loader?
(Anm. Red. siehe Brief v. ANTIGHOST)

MC.Q.: Hi Leute der CI, ich kann es mir einfach nicht verkneifen, Euch zu dieser Super-Zeitung zu gratulieren. Es ist echt stark, was Ihr da auf die Beine gestellt habt!! Die CI ist wirklich DIE Zeitung rund um die Szene am CPC.

Huff/Mr Hyde: Der Bericht (Satire aus CI-04), daß der CPC besser sei, als jeder MS-DOS Rechner, kann ich nicht bestätigen. Der soziale Abstieg allerdings, läßt sich durch die hohen Preise erklären. Nach dem Kauf eines PC ist man meist fast völlig pleite.

OLLI/CUG: Echt super Eure Zeitung. Wie wäre es mit einer Anwender-Ecke oder eine Ecke mit PC-News. Lesen eigentlich nur CPC-User diese Zeitung. Falls da auch noch ein paar PC-User sind, schreibt doch einen Leserbrief über meine Ideen. Weiter so, Leute!
(Anm. Red. Ein PC-Teil ist geplant. Näheres im Vorwort!)

(FORTSETZUNG AUF SEITE 12 !)

AKTUELLES

Seit der letzten CI hat sich auf dem Softwaremarkt wieder sehr viel getan. Auch für unseren guten alten CPC gibt es wieder eine ganze Menge neuer Spiele. Wie das im einzelnen aussieht, zeigt der folgende Überblick.

Los gehts bei OCEAN, der Firma, die wohl mit die besten Games für den CPC macht. BATMAN, das neue Spiel zum Film, ist so gut, daß es schon fast eine Strafe wäre, sich das Game nicht zu besorgen. Supersound und tolle Grafik sorgen für tolle BATMAN-Atmosphäre. Weiter machen zwei Baller-Games aller OPERATION WOLF von sich reden. Dies sind OPERATION THUNDERBOLT und CABAL. Beide verfügen ebenfalls über gute Grafik und Sound. Bei CABAL, eine Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten, dringt Ihr als Einzelkämpfer in in feindliches Gebiet ein. THE UNTOUCHABLES (Die Unbestechlichen) ist eine Umsetzung des gleichnamigen Films. Dieses Game zeichnet sich durch ebenfalls gute Grafik und den hörenswerten Sound aus. An den Strand zum Volleyball spielen, geht es in OCEAN's neuem Sportspiel BEACH VOLLEY. Natürlich geht auch OCEAN mit der Zeit und bringt in den nächsten Wochen ein 3D-Autorennen mit dem Namen CHASE H.Q. heraus. Warten wir's ab wie es wird.

Als nächstes schauen wir mal bei US-Gold vorbei, STRIDER, ein Ballergame, daß im nächsten Jahrtausend spielt, sieht auf dem Amstrad eigentlich gar nicht so schlecht aus. Sound gut, Grafik mittelmaß, Game etwas langsam, halt Mittelmaß, ok? Das in CI-03 angekündigte Game OUTRUN EUROPA wird nicht veröffentlicht. Stattdessen gibt es den Nachfolger TURBO OUTRUN. Auf dem 64er ist das Game wirklich klasse. War der Vorgänger noch ein absoluter Flop, so ist der Nachfolger das genaue Gegenteil. Supersound, tolle Grafik und vor allem die flotte Animation zeichnen den Nachfolger aus. Ich bin gespannt, wie die CPC-Version aussehen wird. Einen würdigen Nachfolger findet auch das schon legendäre Game GHOSTS'N GOBLINS in GHOULS 'N' GHOSTS. Die Amstrad-Version kann man uneingeschränkt empfehlen. Gute Grafik und ein angemessener Schwierigkeitsgrad sorgen für langanhaltende Motivation. Get it!!
Natürlich gibt's auch noch ne Filmumsetzung von US-Gold. Michael Jackson's Film MOONWALKER mußte dran glauben. Die Umsetzung ist aber, besonders auf 16-Bit, sehr gut gelungen.

Besonders aktiv neben OCEAN, ist momentan auch ACTIVISION. Bei dieser Firma hagelt es nur so von mehr oder weniger guten Neuerscheinungen. POWER DRIFT ist nun auch für den CPC erschienen. Wie das Ding geworden ist, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Testbericht in dieser Ausgabe.

Wonderboy ist wieder da! Mit SUPER WONDERBOY treibt er bald in Monsterland sein unwesen. Wie das Game am Ende aussehen wird? Bei FIGHTER BOMBER handelt es sich um einen Flugsimulator mit ausgefüllter Vector-Grafik. ALTERED BEAST ist ein neues, aber nur mittelmäßiges Action-Game. Als Fußballfan finde ich es ja toll, daß sich momentan so viele Hersteller um entsprechende Games bemühen. Wenn dabei allerdings sowas wie bei ACTIVISION's FIGHTER SOCCER rauskommt, dann können wir, so glaube ich, gern drauf verzichten. Das Game ist (jefalls die 64er- und Amiga-Version) so lahm und die Spieler (man sieht alle Geschehnisse von oben) sind teilweise kaum zu erkennen. Forget it! Mit GALAXY FORCE scheint es wieder eine rasante Weltraumballerei zu geben. Warten wir's ab. Zum guten Abschluß gibt es auch noch GHOSTBUSTERS II (der Film kommt im Januar in unsere Kinos!). Die ST-Version ist sehr gut umgesetzt. Mal schauen, was die 8-Bitter am Ende zu bieten haben.

Wir wechseln die Firma und kommen zu VIRGIN/MASTERTRONIC. Von dieser Company gibt's mittlerweile schon den Nachfolger von DOUBLE DRAGON, DOUBLE DRAGON II. Viel hat sich nicht geändert. Unser Tip: vor dem Kauf mal kurz probespielen! Bei CONTINENTAL CIRCUS handelt es sich schon wieder um einen dreidimensionales Autorennen. Die 8-Bit-Versionen sind nicht unbedingt zu empfehlen.
Nach SHINOBI gibt's noch ein Karate-Game mit NINJA WARRIORS. Näheres hierzu beim nächsten mal. Bei GEMINI WING scheiden sich mal wieder die Geister. Die CPC-Version ist derart schlecht, daß man fast heulen könnte. Schlechter Sound, miese Grafik und ein Ruckel-Zuckel-Uckel-Juckel-Scrolling runden die Sache ab.

Nun zu DOMARK und dem Ableger TENGEN HARD DRIVIN ist ebenfalls ein neues 3D-Autorennspiel. Da das Game grafisch und soundmäßig gut gelungen ist, kann man es uneingeschränkt weiterempfehlen (nur bei der 64er Version ist Vorsicht geboten!). DRAGONSPIRIT erinnert entfernt an XENON oder BLOOD MONEY. Ihr müßt Euch durch acht harte Level kämpfen, um in 9. die Prinzessin in den Klauen des Oberfieslings zu befreien. Durch die mäßige Grafik und den schlechten Sound kann man kaum von hoher Motivation sprechen. Mit der Automatenumsetzung TOOBIN könnt Ihr absofort Schlauchbootrennen auf Eurem Compi durchführen.
Als nächstes nehmen wir die Firma GREMLIN GRAPHICS unter die Lupe. Alle Fußballfreunde dürften sich freuen! In den nächsten Wochen soll FOOTBALLER OF THE YEAR 2 erscheinen. Vielleicht können wir in der nächsten Ausgabe schon mehr sagen, wie das Teil geworden ist. Ebenfalls von GREMLIN gibt's dann noch ein nettes Plattform-Spielchen mit dem Namen SWITCHBLADE. Die schon jetzt veröffentlichte AMIGA-Version verfügt über gute Grafiken, einem super Sound und ist vor allem sehr spielbar. Wir sind gespannt, wie die Umsetzungen auf die 8-Bitter aussehen werden.

Auch von FIREBIRD kommt natürlich wieder was neues. ACTION FIGHTER ist die Umsetzung des gleichnamigen SEGA-Automaten. Auf den 16-Bittern sowie auf CPC und Spectrum stellt dieses Ballergame gediegenes Mittelmaß dar. (64er? Forget it!).

Neue Software für den CPC gibt's erstaunlicher Weise auch aus Deutschland. Bei MAGIC BYTES treiben mal wieder Katz und Maus ihr unwesen, denn es gibt TOM & JERRY 2. Diesmal gibt es auch eine CPC-Version! Das erstaunliche hierbei ist, daß es bis heute keine CPC-Version von TOM & JERRY 1 gibt.
Auch von RAINBOW ARTS gibt's wieder was neues für die CPCs. Rock 'n' Roll nennt sich das gute Stück, mit dem Ihr bald auf Eurem Compi losrocken könnt. Hierbei müßt Ihr eine Kugel durch 32 Level bringen. Der Weg bis zum Ende ist gespickt mit Hindernissen wie Eisflächen, brüchige Plattformen, Krater usw. Insgesamt ein nettes und unterhaltsames Game.

Kommen wir nun zu TITUS. WILD STREETS heißt ein neues Karate-Games dieser Company. In KNIGHT FORCE schlüpft Ihr in die Rolle des Ritters Fair-Storm um die Prinzessin Tanyaaus den Klauen eines mächtigen Zauberes zu befreien. Wie es hierbei zugeht, könnt Ihr Euch sicher vorstellen, Gelle!
EMPIRE ist bei uns noch nicht so so bekannt. Diese englische Combringt mit GAZZA'S SUPER SOCCER ebenfalls eine Fußballsimulation auf den Markt. In Deutschland wird das Game unter dem Namen BODO ILLGNER's SUPER SOCCER angeboten. Wir bleiben am Ball und werden in einer der nächsten Ausgaben über das Game berichten.
Die Comic-Figuren SPIDER-MAN und CAPTAIN AMERICA treten in DR. DOOM'S REVENGE in Aktion. Das ganze ist eine Art Action-Adventure.

AGAIN AGAIN wartet mit AUSTRALIAN RULES FOOTBALL auf. Diese Sportsimulation ist allerdings nur für Feunde dieser Sportart empfehlenswert.
Und schon wieder ein Fußballspiel. Diesmal von GRANDSLAM. Liverpool YOU'LL NEVER WALK ALONE, so der Titel des Games. Die schon fertigen Versionen für C 64 und Atari ST sehen nicht schlecht aus.

Auch aus Frankreich kommen zwei neue Games. TIN TIN on the Moon ist grafisch und soundmäßig gut gelungen. Dieses Game war von INFOGRAMES schon seit ner ganzen Weile angekündigt.
UBI-SOFT präsentiert sein IRON LORD, mit dem man einen Ausflug in eine Zeit machen kann, als Ritter noch aktuell waren.
Nach Garfield kommt nun auch die Comicfigur SNOOPY von THE EDGE auf die gängigsten Compis. →

(Fortsetzung von Seite 2)
SNOOPY AND THE CASE OF THE LOST BLANKET soll Ende Dezember erscheinen. Ebenfalls im Dezember soll von der gleichen Firma die Umsetzung THE PUNISHER erscheinen. (Im Film wie im Spiel ist Dolph Lundgren, bekannt aus ROCKY IV, der Hauptakteur!) Näheres zum Spiel vielleicht beim nächsten Mal. Mit DARUIS PLUS bringt THE EDGE in den nächsten Wochen wieder ein Ballergame aller ersten Güte auf unsere Bildschirme.
Von THALAMUS kommt das Rollenspiel THE SEARCH FOR SHARLA, bei dem Ähnlichkeiten mit Dungeon Master oder Lords of Midnight nicht von der Hand zu weisen sind.

Auch CDS mischt bei diversen footy-game Produktionen mit EUROPEAN SUPER-LEAGUE mit. Dann gibts noch ein Sport-Quiz mit dem Namen SPORTING TRIANGLES. Die Fragen rund um den Sport zeichnen sich durch gute Qualität aus. Sollte das ganze eingedeutscht werden, wird das Ding sicherlich ein Erfolg.

ANCO veröffentlicht den neuen Fußballmanager PLAYER MANAGER, bei dem auch der ACTION-Teil nicht zu kurz kommen soll.

Vom Billigspieleheresteller CODEMASTERS gibt es zwei Neuheiten, über die es sich lohnt, zu berichten. BMX-SIMULATOR II ist da. Ähnlichkeiten zu BMX-SIM. I und Pro. BMX SIM. sind nicht von der Hand zu weisen (ha , ha, ha). Trotz das sich nicht viel geändert hat, macht auch dieses Game nicht zuletzt auch durch gute Grafik und passablen Sound einen heiden Spaß. Dann kann man noch den in der PRO-Reihe erschienenen PRO. TENNIS SIMULATOR empfehlen, der (zumindest in der 64er Version) in dieser Preisklasse unübertroffen ist. Wer als Tennisfan 10 DM übrig hat, sollte sich dieses Game unbedingt zulegen.

Bei LEVEL 9 gibts das neue Grafik-Adventure SCAPEGHOST. Grafik gut, Story stimmt, für jeden Fan von Spielen wie THE PAWN ein Leckerbissen.

So, wir hoffen, Euch ist von lauter Games nicht schwindelig geworden. Bis zur nächsten CI. Ciao. **KNS**

BUFFALO BILL'S RODEO GAMES

Hersteller: TYNESOFT
Cracker: Black Mission

Nach dem Laden erscheint eine Anfangsgrafik (Mode 1), ein Ruckelscroller und ein cooler Sound. Nachdem ich mir die Laufschrift zu Gemüte geführt habe, weiß ich jetzt auch, daß ich 1 für Ein-Player-Mode drücken muß (es können bis zu 4 Spieler teilnehmen!). Nach der Eingabe meines Namens, des Schwierigkeitsgrades, der Disziplinen und der Einstellung Joystick-Keyboard, kann ich endlich die erste Disziplin spielen. Also meinen Speedking umklammert und ab geht's!

In der ersten Disziplin finde ich mich als Indianer wieder, der mit acht Messern möglichst nah an die Squaw zu werfen hat, die sich auf einer drehenden Scheibe befindet. Wenn man die Squaw trifft, sind die Bonuspoints am Ar..äehh im Eimer! Als netter Nebeneffekt kann man einen ab und zu auftauchenden Maulwurf auch über den Haufen schießen kann, was einem auch noch 1000 Points einbringt (die Sadisten unter Euch, kommen also voll auf Ihre Kosten)!

Die zweite Disziplin ist das Trick-Schießen, welches wiederum in zwei einzelne Disziplinen unterteilt ist. Die erste besteht darin, Figuren abzuschießen (oder auch nicht, Sheriffs und Leute, die mit dem Rücken zu einem stehen, sollten verschont bleiben, da sonst Punktabzug !!), die genau wie bei COMBAT-SCHOOL auftauchen. Der zweite Teil ist da schon etwas netter, denn nun muß man Flaschen in der Luft treffen, die ein Cowboy wirft, bevor sie am Boden zerschellen.

Nun ab zur dritten Disziplin. Man reittet auf einen Pferd (na sowas aber auch!) und muß mit dem Lasso versuchen, ein entlaufenes Kalb einzufangen. Diese Disziplin ist ziemlich simpel, wenn man den Dreh raus hat.

Die vierte Disziplin ist das Rodeo, welches auch äußerst simpel ist. Es werden auf dem Bildschirm immer in den verschiedenen Himmelsrichtungen Pfeile eingeblendet, in deren Richtung nun einfach der Stick zu ziehen ist. Bei meinem ersten Spiel habe ich mich absichtlich vom Pferd fallen lassen, nachdem ich 5 Minuten nicht heruntergefallen bin (natürlich im Easy-Mode!).

Die vorletzte Disziplin ist fast identisch mit der Dritten. Nun muß man aber nicht mit dem Lasso ein Kalb einfangen, sondern vom eigenen Pferd aus auf einen Bullen (Nein, nein, kein Grün-Weißer!) springen und ihn dann an den Hörnern niederzuringen. Dieses ist ziemlich schwer, da man den Absprung vom Pferd auf den Bullen genau timen muß. Die letzte Disziplin ist da wieder etwas einfacher. Man muß nach altbewährter Ruttelmanier eine Postkutsche einholen, und dann aufspringen. Beim Anritt sollte man den Koffern ausweichen, die der Indianer von der Kutsche wirft. Wenn man nun auf der Kutsche ist, nur noch den Indianer ausknocken!!!

So, daß war mein kurzer (hoe, hoe) Review. Alles in allem ein Game, welches etwas über dem Durchschnitt liegt. Vor allem durch den Sound!

THE COOL

Grafik:	2-3	Spielidee:	2-3
Sound:	2+	Motivation:	2-3
Animation:	3+		

Die DDR-Regierung hat einen riesigen Windkanal bauen lassen. Getestet werden soll die gesamte sozialistische Produkt-Palette auf ihre Windschlüpfigkeit. Klar, war der Trabi dabei. Aber er landete im Leistungsvergleich nur auf Platz zwei. Sieger wurde eine Schrankwand aus Erfurt. KNS

DER COPY-PARTY-VERGLEICHSTEST

Es gibt ja schon vieles in der CI, aber ein "Copy-Party-Vergleichstest" ist wohl ein Novum. Nun ja, ich (BMC) habe von KNS den Auftrag dazu erhalten, da ich der einzige bin (war), der auf den letzten großen (oder kleinen) Partys immer vertreten war.
Also fangen wir mit der ersten Party an.
Das war die Party bei THE GREAT GECCO. Sie war schon relativ groß (ca. 15 Leute und ein Nervi (?)).
Ich werde nun kurz positives und negatives aufführen:
positiv: sehr gutes Essen, sehr billig, gute Organisation, viel Platz
negativ: schlechtes Bier (Hi MTI!) zu wenig Compis, keine Chips, wenig neue Soft.
Insgesamt war es aber doch eine gut gelungene Fete.
Gesamtnote: 2

Die nächste Fete war bei den GOS-sies. Hier waren fast die gleichen Leute vertreten, wie bei GECCO (weiterhin noch ein paar unbekannte, wie... (wie hieß er doch gleich??), ach ja, Jerry hieß er.).
positiv: Chips+Coke, gute Organisation, viel neue Soft, umsonst (!)
negativ: kein Bier, nicht so gutes Essen (zähe Brötchen), zu wenig Compis
Gesamtnote: 2-

Dann kam die Fete bei mir (Oh Gott!). Ich weiß, normalerweise kann man sich nicht selbst beurteilen, aber ich tu's trotzdem (Ha, Ha). Diesmal waren's schon ein paar mehr Leute (ca. 30), obwohl ich 45 erwartet habe (ca. 10 sagten tags zuvor noch ab).
positiv: viel zu saufen und zu essen, gutes Essen(ich vertrete hier die allgemeine Meinung!), gute Organisation (Ja, Ja, ich hör schon auf!)
negativ: zu wenig Platz, zu teuer (und ich mußte doch noch dazuzahlen), fast keine neue Soft, zu wenig Compis (Anm. CI: weiterhin war der Raum zu kalt und es gab keine Schlafgelegenheiten)
Gesamtnote: 3+

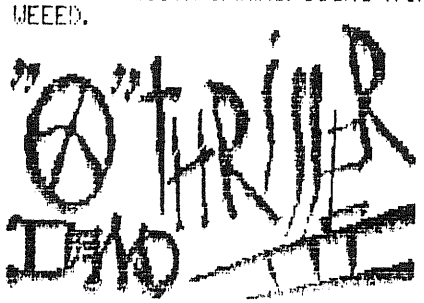
Die letzte (nicht DIE letzte) Fete war hoch oben im Norden bei MSM of TCW und Sowjet Sörli of CBS!. Sie war eher klein (aber fein), denn es waren nur 9 Leute da. Lustig wars trotzdem.
positiv: viel zu saufen und zu essen, genug Compis, gutes Essen, viel neue Soft, genug Platz, billig
negativ: schlechte Organisation (wo war doch gleich der Brombeerweg?)
Dieses war insgesamt die beste Copyparty (oder?).
Gesamtnote: 2

Hier noch 'ne kurze Bewertung der auf den Partys geschriebenen Demos: GECCO: 4+, GOS: 3+, BMC (ESC/KKB): 2+, CBS!-TCW: 2. **BMC**

THRILLER-DEMO 3

Nachdem mein erster Spieletest in der CI nicht veröffentlicht wurde (Snief!), versuche ich es nun mit einem Demo-Test. Ich werde im folgenden Bericht die THRILLER-DEMO 3 auf Herz und Fehler prüfen.

Im ersten Screen sehen wir einen Raster (aber nur dann, wenn der Pause-Schalter nicht an ist(?)), der über einem Thriller-Schriftzug rastert. Darunter ein Sternenscrolling und wir hören einen älteren Sound, der mir von den NMC Demos bekannt vorkommt (Trillerpfeife wird doch nicht etwa....?). Die Grafik ist wie immer bei Thriller gut. Nach Druck auf Space (man, war das schwer) geht's dann weiter zum zweiten Part. Dort erwartet mich dann ein Scrolling (das einzige im Demo (wenn's keinen Cheat Mode gibt!). Weiterhin kann ich zwischen 3 Sounds wählen, von denen einer häufig Scheiße baut. Dafür kann Thriller aber nichts, denn den hab ich gerippt(?). Die Grafik ist wieder sehr gut, aber das Scrolling hat einen kleinen Haken, denn die letzten Zeilen werden nicht gescrollt (diese sei aber nur auf dem 464 der Fall, wie mir Thriller versicherte (naja, wer's glaubt...). Aber irgendwie erinnert mich sein Label (too good to be legal) an MCS-Demos. Na ja, lassen wir das mal hier so stehen. Im nächsten Part (dem Moonwalker-Part) gibts gibts einen Moonwalker-Schriftzug und den Smooth Criminal Sound (von WEEE!).



Im letzten Part gibts dann ein wabbelnder, rasternder THE END-Scroll (weiß nicht, irgendwie kommt mir der bekannt vor. Da war doch mal einer,der hieß BMC und der hatte ein zweites Demo....). Dazu wieder ein schönes Ploop und den Sound von WEC LE MANS.
Fazit: Eigentlich ein gutes Demo, jedoch muß man einige Abstriche machen.

BMC

Grafik:	2	Text:	3-4
Sounds:	2	Stil:	2
Routinen:	2-3		

"Papilein, bekommt dein Susilein ein paar Pfennige?" - "Wenn du etwas von mir willst, Susanne - rede vernünftig!" - "Okay Alter, dann rück mal'n Schein raus!!!" TLB

A VISIT AT MCS's Part II

(The other side)

Wieder einmal war ich auf der Post und habe einen Stoß unsinniger Sendungen von meiner PLK abgeholt. Ach was haben wir denn da?!!? Ein Brief von "The legendary Monster-Tronic-International". So lautet sinngemäß rekonstruiert: "Hallo, ich bin MTI und habe ein Problem ... (schwafel, schwafel, einschleim..) der und der Strich flackert und flimmert. Ich bekomm das Gezuckel nicht raus, ... kanst du mir helfen, hab ja selbst keinen Schimmer, bettel, fleh Bye, Bye ... MTI." Nun ja, was will man machen, wenn man so einen netten Brief bekommt. Ich also nach Hause und nach einem Brief und einigen Telefongesprächen ist es dann auch passiert. MTI will mal "vorbeischauen", zweeks schreiben eines MCS-MTI-Elite-Demos, aus der aber nie etwas geworden ist. (Wahrscheinlich hatte MTI keine Böcke mehr, gell WEEE!) Gut, gut. Die vorgeplante Verspätung von MTI & Co ist natürlich eingetroffen. Zeit genug, Section Jaguar bescheid zu sagen, damit er sich die drei Auserirdischen einmal ansehen kann. Nach einiger Zeit kommen sie dann. Das Auto, welches aufgrund seiner seltsamen Flecklackierung und seiner Rostbeulen eher an einen Truppenjeep aus Kongoeinsätzen erinnert, fährt keuchend vor. Drei "Leute" aus fernen Welten steigen aus. Zwei groß und kräftig, einer nicht so. Hat MTI wohl seinen kleinen Bruder mitgebracht? Ich öffne also die Tür und nach der üblichen Begrüßungszeremonie stellte ich dann fest, daß MTI doch nicht der kleine Bruder von CUG war. Nun denn. Ich führte die drei Gestalten in mein Zimmer im 1. Untergeschoß (Treppe runter, einmal links! Keine eng verschlungenen Kellergewölbe!!!). Ich bot den Gästen passende Sitzgelegenheiten an und sie fühlten sich WIE ZU HAUSE!! (Ich gehe davon aus, daß sie zu Hause nicht noch schlimmeres Verhalten aufweisen) Oh was sehe ich denn da? Der Fahrer scheint leicht müde!!! Er entschlummert. Vielleicht hat die Fahrt doch keine 4 Dosen Cola sondern 4 Kästen Bier gedauert. Wie dem auch sei. Nach einigen Minuten entbrach zwischen MTI und mir eine heftige Diskussion bezüglich der Qualität mancher Demos! Eigentlich ein lächerlicher Aufwand, denn jeder weiß ja, daß MTI nur Effekte aus dem Titelvorspann der "Sesamstraße" verwendet hat. Nach einiger Zeit des Diskutierens war er dann überzeugt! Inzwischen merkte ich, daß CUG sich schon wieder einen Stoß Discs gegrabscht hat und wie ein Süchtiger die Games aus meinen alten Routinen herausfiltert. Sein monumentaler Monster-CPC, vermutlich aus einem Fischertechnik-Bausatz zusammengesetzt, saugt meine Disketten aus, bracht aber ab und zu eine Verschnaufpause oder eine Erste-Hilfe-Aktion, um sich wieder aufzurappeln. Soweit so gut. Der Chauffeur schläft immer noch und MTI zeigt mir stolz die Anfänge seines Ballergames. So vergeht der ganze Tag. Am späten Nachmittag kommen dann noch Section Jaguar und TNT, um die exotischen Geschöpfe aus der Ferne kennen zu lernen.
Schon auf der Straße hörte man die beiden amüsiert über den Guerillia-Wagen lästern. Der schon seit einigen Stunden Entschlafene springt aus seiner Vollnakose auf und fragt mich: "Brauchst Du die beiden noch?" ... "Nööh". Als absoluten "Höhepunkt" des Copytages führe ich stolz meine 4-Bit-digitalisierten Drums vor. Keine Resonanz! MTI: "Wie lange sollen wir noch still sein?" Das gab mir den absoluten Rest. Oh Gott, was für Banausen!!!
Nach einiger Zeit (CUG hat schon wunde Finger vom kopieren) entschließen sich die drei, endlich den schönen Westerwald wieder zu verlassen.
Später, Section Jaguar: "Mann waren das langweilige Typen." Wir ersäufen die schrecklichen Erinnerungen erst einmal gründlich in kühlem Fohr (wäller Bier)!!
Doch es halt nicht. Wir sind fürs ganze Leben gezeichnet!

MCS

TOM & JERRY DEMO 7

Ach ist das heute wieder eine Hetze. Bis KNS kommt habe ich noch 15 Minuten Zeit. Da kann ich ja noch eine Demo testen. (Arnold anschmeißen, Floppy verglühen.. ect.).

Der erste von zwei Parts ist mit einem typischen T&J Screen ausgestattet (Farbig und mit vorgetäuschtem Rasterinterrupt.) Es besteht sogar die Demokratie, zwischen zwei Sounds zu tockeln. Hui, was sehe ich denn da? Die Laufschrift besitzt doch tatsächlich die Frechheit, sich vor meinen Augen auseinanderzuziehen. Und noch einmal, Na wenn man das nicht dreist nennen kann, dann will ich Merlyn heißen. Nun zum zweiten Part: Ein Sprite mit dem CBS! Markenzeichen bewegt sich in einer horizontalen Laufbahn. Ein kleiner Ball springt von einer Ecke zur anderen. Das Bild dazu besteht, wie so oft, aus einem farbigen Schriftsatz.
Also ich muß sagen, daß mir eure 6. Demo besser gefallen hat. (War auf keinen Fall beleidigend gemeint.)

MCS

Grafik:	3	Text:	3
Sounds:	2-3	Stil:	3
Routinen:	2-3		

DAS LETZTE VOM LETZTEN

Section Jaguar crackt doch wieder. Er behält seinen CPC! Und Ihr?

Alex of CAB malte 2,5 Stunden an einem Picture. Als er dann abspeichern wollte, stürzte das Programm ab.

Vom Umgang mit Softwarefirmen

Satire

Teil 4

Im letzten Teil unserer kleinen Serie wollen wir Euch ein paar Tips für die Abrechnung Euerer vermarkteten Programme geben.
Was wäre, wenn Ihr Euere schlechten Programme zu einem schlechten Softwarehaus, z.b. AMSOFT, schicken würdet, und diese wären so treist, und würden uns auch noch einen Vertrag zuschicken, um eines dieser Programme zu vermarkten.
Für solche Fälle haben wir folgende Formulierung vorgesehen:
... möchte ich jetzt mal fragen, was das soll. Ich habe mich bisher immer darauf verlassen, daß Sie nicht antworten und nun so etwas. Eigentlich habe ich die ganzen Disketten und Programme nur geschickt, damit ich den Mist los bin und was machen Sie? Schicken mir einen Vertrag und ich hab die ganze Schose wieder am Hals. Lassen Sie mich wie bisher in Ruhe!!!

Jetzt eine Formulierung für den Fall, daß das Softwarehaus Euch einen Vertrag zuschickt und dann einfach vergißt, Euch ordnungsgemäß das Geld zu Überweisen.
... Vorige Woche habe ich Ihnen ein sehr interessantes Spiel mit dem Namen "Pac-Boy" geschickt. Gestern war ich mal wieder im Kaufhaus und habe feststellen müssen, daß Ihr Schluris mein Spiel unter dem Namen "Pac-Man" herausgebracht habt, ohne mich zu fragen. Soll ich jetzt vor Gericht oder schickt Ihr die Kohle freiwillig rüber?

Eine andere Sache ist, wenn man zwischendurch einige Zeit verhindert war, und dadurch nicht an die Abrechnung gedacht hat. Für solche Leute haben wir folgende Formulierung erarbeitet:
... ich weiß noch genau, daß ich, es war fast am Tag meiner Kommunion, einen Urheberrechtsvertrag von Ihnen bekam. Inzwischen haben Sie mein Programm "Multiplan" sehr erfolgreich vermarkten können. Als ich vor ein paar Tagen nach Beendigung meiner zwölfjährigen Bundeswehrzeit nach Hause kam, erwähnte meine Mutter die Frage einer Abrechnung, mit der ich mich nunmehr an sie wenden möchte.

Bei so manchem Softwarehaus und Verlag kommt es vor, daß sie vor Unordnung in Ihrem Chaos fast ersticken (Bestes Beispiel ist Markt und Technik in München). In einem solchen Saftladen ist es normal, daß diese die Abrechnung einfach vergessen. Wenn aber dann trotzdem mal eine Abrechnung eines solchen Hauses in den Briefkasten flattert, ist sie meistens obendrein falsch. Für solche Fälle haben wir folgendes für Euer Schreiben vorgesehen:
... Vielen Dank für Ihre 52-seitige Abrechnung. Ich schreibe Ihnen die Zeilen in aller Eile, da die Widerspruchsfrist von 2 Stunden sehr knapp gesetzt ist. Genaugenommen habe ich erst die letzten Seiten gelesen, in denen es heißt, ich sei Ihnen den Betrag von 4.917,36 DM schuldig. Könnte es vielleicht sein, daß Ihre Unkosten ein wenig zu hoch angesetzt sind? Besonders die Posten Klopapier (3,98 DM) und das Geschäftsessen im 'Intercont' (1.500,00 DM) scheinen mir doch fehl am Platze.

Manche Softwarefirmen wollen einfach nicht zahlen oder können es auch nicht. Nach mehrmaligen Anmahnen können solche Firmen sogar frech werden, wie im folgenden Beispiel geschehen:
... so habe ich zum wiederholten Mal eine Abrechnung angemahnt. Den Notizzettel, den ich nach nunmehr vier Jahren in den Händen halte, kann ich als solche nicht nehmen, zumal keine Summe, sondern nur der Vermerk "Halt die Klappe" zu lesen ist.

Auch Arbeitslose versuchen von Zeit zu Zeit, sich durch das Schreiben von Programmen zusätzlich zum Arbeitslosengeld ein paar Mark zu verdienen. Hier könnte folgendes passieren:
... und bin deshalb voller Stolz über Ihre Abrechnung. Seit mein Arbeitslosengeld wegen der Tätigkeit bei Ihnen gestrichen wurde, habe ich zum ersten Mal wieder Geld in der Hand. Auch wenn es nur 12,63 DM sind, so gab mir und meiner Familie Ihre Überweisung das Gefühl: Es geht wieder aufwärts.

KNS

Kennst du schon die neu Flagge der DDR? - Nein? - Schwarz, rot, gold, statt Hammer und Sichel ein Reisekoffer !

TLB

Oldie-Ecke

Test: SORCERY

Ja, das waren damals noch die guten alten Zeiten! Als man noch alle Games mühsam und langwierig von Tape lud und sich an den für heutige Ansprüche eher kritzelhaften Titelscreen aufgeilte, um sich die unendliche Ladezeit etwas kürzer vorkommen zu lassen. Damals gehörte Arnold noch meinem großen Bruder (A.W. of Section Jaguar! T.Ja, Section Jaguar bestand vor geraumer Zeit auch einmal aus 2 Freax. Da seid Ihr platt, was?), und ich durfte ab und zu einmal seine große Güte genießen um eines seiner Tape-Games zu zocken. Nun, das absolute an Grafik, Spielspaß und Umfang war damals unumstritten SORCERY, welches ich natürlich ab und zu einmal in den CPC einspeiste.
Begrüßt wird man von einem nostalgisch wirkenden "Sorcery-Picture", welches mit Hilfe der damals noch unergründeten Bildschirmouts auf den GT gesorcered wurde. Dazu eine kleine Laufschrift und ein Sound dazu, der für damalige Verhältnisse zwar nicht aus der obersten Schublade war, aber trotzdem gut zum Game paßt. ("Der Zauberlehrling" von ... aehm ... naja, ist ja auch egal).
Der Sinn des Games ist solchiger: Der Titelheld hat die Aufgabe, alle kleinen Sprößlinge aus den Käfigen der bösen Geister zu befreien und sich zu guterletzt in den Säulensaal zu begeben, in welchem sich ebenfalls alle kleinen Sorcers aufhalten. Als Hilfsmittel zur Bekämpfung der Bösewichte stehen Äxte, Schwerte uns sonstige Gewaltgegenstände zur Verfügung. Die Gegner (Dämonen, Geister, Monde, Augen und Sichelmänner) saugen dem armen Sorcerer die lebensnotwendige Energie aus der Hülle, welche man allerdings an den brodelnden Hexenkesseln in kürzester Zeit wiedergewinnen kann. Doch Vorsicht! Manche Kessel haben eine gegenteilige Wirkung und können einem ahnungslosen, abgeschlafften Hexenmeister den letzten Tropfen Lebenskraft abzapfen, welches ein sofortiges Ableben des selbigen mit sich bringt. Auch vor Wasser sollte man sich hüten. Die kleinste Berührung mit dem nassen Element hat ein absolut tötliches Ertrinken zur Folge. Damals war die Kunst des Schwimmes wohl nur dem Adel vorbehalten. (Ha, ha, ha)

Grafikmäßig ist dieses Spielchen sehr ansprechend gehalten, obwohl mich an der Spriteroutine ein wenig das einfache Ordnerprinzip stört. Aber für damalige Verhältnisse war das wohl Üblich. Nichts desto trotz ist SORCERY auch heute noch ein ansprechendes Game, welches es ab und zu noch mal verdient, in den Leiterbahnen des CPCs herumzusorcern.

MCS

Test: SORCERY
Hersteller:
VIRGIN GAMES
Preis: ca. 10 DM

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

JOKE

Zwei Irre treffen sich in der Steppe. Der eine hat eine Telefonzelle auf dem Rücken und der andere einen großen Stein. Fragt der mit dem Stein den mit der Telefonzelle: "Warum schleppst Du denn eine Telefonzelle mit Dir?" - "Ja, wenn mal ein Löwe kommt und mich beißen will, dann verstecke ich mich in der Zelle! ... "Und warum schleppst Du diesen schweren Stein auf dem Rücken mit Dir?" - "T.ja, wenn mal ein Löwe kommt und mich beißen will, dann werfe ich den Stein weg, und schon kann ich erheblich schneller laufen als zuvor!"

MCS

KLEINANZEIGEN

TRU of ICO sucht immer noch nach Tauschpartnern. Write to TRU, PLK 150, 8958 Füssen 1. Greetings to MTI, Nervi, TBB, Porky, TCW, KNS, ...

Suche PC-User zwecks Erfahrungsaustausch über Programmierung in Turbo-Pascal/Basic/C. O. Gottlob, Griesefeld 16, 4775 Lippetal 4

KKB sucht 3" Diskettenlaufwerk oder nur Controller für 464. Wer was hat, soll an PLK 031308 A, 8860 Nördlingen schreiben.

Suche Tauschpartner auf 3" und 5 1/4 Zoll, 2 x 40 Tracks. Weiter suche ich noch Grafikprogramme für Fischer-Plotter. Karl Ungeher, Malborghetg. 33/37, A-1100 Wien Österreich.

Suche 5.25" Floppy(doppelseitig). Bitte meldet euch bei Black Mission. (Adresse über die Redaktion). Und verlangt keine Wucherpreise, ich bin ein armer Cracker (Hoe, Hoe!).

Habe auf meiner Copy-Party Disks mit folgenden Nummern verloren: 100, XIX und XXII. Wer sie hat, bitte bei Black Mission melden. Thanx!

Wer hat gute Ideen für Demos, kann sie aber nicht umsetzen. Bitte meldet Euch bei Black Mission (über Redaktion).

Suche staatl. geprüften Dipl. Grafiker für meine Demos. Melden bei Black Mission. Pro Bild gibts einen Crack von mir!

OJH of GCS sucht Tauschpartner für CPC auf 3" und 5,25". Ruft mich an. Tel. (02054)/6893 (nach Dennis fragen). Auch Anfänger! (nach 20 Uhr).

Suche gute Demos allen Alters und Art. Schreibt an MG/TBB, PLK 070022 D, 4450 Lingen 1

Suche zuverlässigen Tauschpartner mit viel Stuff. Call 07581/6074 and ask for Markus (Porky).

Suche noch gute Tauschpartner. Schreibt an Disc Killer, PLK 059710 D, 2906 Friesoythe.

Hilfe! Ich ersticke in schlechter & alter Software. Wer schickt mir neues. Nur Tape. Schreibt an: ANTIghost, PLK 039063 o, 2970 Emden 1.

Suche für CPC 6128 Verlängerungskabel für Zweitfloppyanschluß. Wer weiß, wo ich dies bekommen kann oder verkauft mir eines. Außerdem suche ich Tasword 6128 und Turbo Pascal für CP/M+ (auf Tauschbasis) Bitte melden bei: Mark Lebius, Mergenthalerweg 25, 3000 Hannover 81

Suche noch Swapper (3"), die wenigstens ein bischen aktuell sind! Auch Anfänger! OTCO of CAB, Postfach 1366, 8962 Pfronten.

Searching for new Contacts! (3" & 5.25"). NEW ORDER, PLK 010414 D, 7920 Heidenheim.

Kaufe Originale auf 3'Disc. Zahle 10-20 DM, manchmal mehr! Meldet Euch bei ABB (Amstrad Bad Boy) of CAB & ICO, Postfach 1366, 8962 Pfronten.

Hey Andrea, melde dich mal wieder ! - Alex

CI-EPROM-Service! Brennen, kopieren, Programm-Erstellung. Wir haben fast alles!!! Z.B. Maxam, Utopia, Protext, X-DOOS, VDOS 2.1! Schreibt an die Redaktion!!!

Suche noch einen guten Grafiker für meine Demos. Schreibt an KNS, PLK 105 120 C, 5410 Höhr-Grenzhausen.

LESERFRAGEN

Wer dem Nervenzusammenbruch nahe ist, sollte uns schreiben! Wer eine noch offene Frage entdeckt und merkt, daß er jemand vor dem Nervenzusammenbruch bewahren kann, auch!

FRAGE
ANTIghost: Gibt es einen Cheet für Dragon Ninja?

ANTWORT (KNS)
Besorg dir die gecrackte Version von Section Jaguar. Diese hat einen Trainer einbebaut.

FRAGE
Chuck D of CAB: Hat jemand eine Ahnung, wie man Operation Wolf auf dem 6128 zum Laufen bringt, ohne das man mit Monitor oder ähnlichem ran muß?

ANTWORT (KNS)
Es gibt zwar eine 6128-Version von OPERATION WOLF. Diese scheinen allerdings noch lange nicht alle, die einen 6128 ihr Eigen nennen, zu besitzen. Für diejenigen hier eine Anpassung: Section-Jaguar-Loader laden. Dann folgende Pokes nacheinander eingeben: POKE &1475,&21 : POKE &1476,&18 POKE &1477,&60 : POKE &1478,&22 : POKE &1479,&06 : POKE &147A,&6B : POKE &147B,&C3 : POKE &147C,&00 : POKE &147D,&6A
Danach ganz normal mit SAVE "FILE" wie ein BASIC-Programm abspeichern und die ganze Sache mit RUN starten.

FRAGE
MG/TBB: Wer hat auf der BMC & TS Copyparty meine 3 Zoll Disc mit der Aufschrift Studio mitgehen lassen???

FRAGE
OAS: Wer kennt französiche CPC-Magazine?

FRAGE
Wuff/Mr Hyde: 1. Was soll ich auf die Zollzettel schreiben, wenn man Disketten ins Ausland verschickt?
2. Kann man bei Euch CI 1 und 2 nachbestellen?
3. Wo bekommt man Demos auf dem CPC her, wenn man nicht mehr tauscht und Games bereits verscheuert hat?
4. Wie organisiert man Copy-Parties, so das zwar Leute, die es erfahren sollen, mitkriegen und die Bullen nicht?
5. Wo kann man Copy-Parties ohne Fahndern abhalten und was braucht man allers?
Ich frage deshalb, weil ich eine COPY-Party für IBM-Freaks veranstalten möchte.

ANTWORT
1. Einfach als Bezeichnung 'Datenträger ' nehmen und als Mustersendung verschicken.
2. Jawoll, kann man. Alle Ausgaben kann man gegen 1.50 DM pro Exemplar (incl. Porto!) bei uns nachbestellen.
3. Gute Frage! Vielleicht ist ja einer unserer Leser bereit, Demos zu verschicken.
4. Nur Leute einladen, die man kennt und weis, daß auf diese verlaß ist. Wichtig! Nicht groß publik machen! Party-Ort an besten erst ganz kurz vorher bekanntgeben. Für eine Party braucht man Chips, viel Bölkstoff, Coke, Salate und das Wichtigste ist gute und neue Software, sowie genügend Compis.

BMC-DEMO II

Die Begrüßung in dieser Demo der Mittelklasse erfolgt durch ein Bild im Modus 0, einer 16-Byte-Scrollmessage und einem Schriftzug, welcher sich in einer vertikalen Laufbahn zwischen Überschrift und Laufschrift bewegt. Das Ganze ist soundmäßig mit der Neo le Mans - Mukke unterlegt. Hey was sehe ich denn da? Die Laufschrift ist im Aufbau unsauber. Sowas aber auch! Die Laufschrift im zweiten Part ist im übrigen auch etwas unsauber programmiert. Der Sprite wird vom Rasterstrahl erfasst und sieht deswegen etwas abwegig verzerrt aus (um nicht zu sagen, er ruckelt über den Bildschirm!).
Auch mit den Farben scheint es unser Blacky nicht so zu haben. Die meist klumpige Grafik erscheint, egal in welchem Mode, immer nur in wenigen oder einer Farbe. Rasterinterrupt und Outverzerrer sind ebenfalls vorhanden (Das gehört zur Mindestausstattung der 89er Demo). Der Verzerrer wird sogar durch eine horizontale Bewegung des Bildteils noch ein wenig schmackhafter gemacht. Der Rasterinterrupt ist allerdings nur auf Greenscreen zu genießen. (Las mich raten Blacky, Du hast einen Grünmonitor?)
Soundmäßig allerdings ist diese Demo wirklich gut ausgestattet. BMC hat wirklich zum größten Teil neue Sounds verwendet und dazu auch noch ziemlich viele.
Fazit an Black Mission: Geh nicht so geizig mit den Farben um. Du hast doch genug davon, oder? Die Grafik sieht meistens aus, als wäre sie von .... . Ein bischen mehr Pep in der Laufschrift und im Text könnte auch nicht schaden.

MCS

Grafik:	4	Text:	3-4
Sounds:	2+	Stil:	3
Routinen:	3		

DADDEL TOP-20

1. (1) Savage / Firebird
2. (2) Wec Le Mans / Imagine
3. (-) BATMAN - The Movie / OCEAN
4. (11) Stormlord / Hewson
5. (5) Crazy Cars 2 / Titus
6. (7) Dragon Ninja / Ocean
7. (4) Purple Saturn Day / Ere
8. (8) Dark Fusion / Gremlin
9. (-) B. B. Rodeo Games / Tynesoft
10. (6) Netherworld / Hewson
11. (-) After the War / Dinamic
12. (10) Skateball / Ubi Soft
13. (19) Blasteroids / Image Works
14. (3) Robocop / OCEAN
15. (15) Paranoia Complex / Magic Bytes
16. (9) Barbarian 2 / Palace
17. (-) Lizenz zum Töten / Domark
18. (-) Silkworm / Virgin Games
19. (18) Forgotten Worlds / US-Gold
20. (-) Dynamite Dux / Activision

DADDEL FLOP10

1. (3) GI Hero / Firebird
2. (-) JAWS / Screen 7
3. (-) Butcher Hill / Gremlins
4. (7) Street Gang Football / Code Masters
5. (2) Ninja Massacre / Code Mast.
6. (1) 4x4 Off Road Racing / Epyx
7. (-) Guerrillia War / Imagine
8. (8) Roadblasters / US-Gold
9. (5) Bomb Fusion / Mastertronic
10. (-) The Train / Electronic Arts

DEMO TOP-10

1. (1) Remix 1 / New Way Cracking
2. (2) Demo 2 / Merlyn
3. (4) Final Creation / NWC
4. (3) Demo 7 / MCS
5. (-) Last Demo / Fefesse/BCAU
6. (-) Demo 1 / ESC/KKB
7. (-) Demo 3 / Thriller
8. (-) Sugar Candy Demo / TC/YODA/TH
9. (-) Demo 4 / Thriller
10. (8) Demo 2 / WEEE!

DEMO FLOP10

1. (1) Anti-Juden-Demo / ECS
2. (2) Demo 1 / Al Capone
3. (4) Uckel Juckel Turbo Demo
4. (-) Demo 1 / Section Jaguar
5. (-) Haegar Demo / 42-Crew
6. (-) Paplo-Intro 1 / 42-Crew
7. (6) Pic Demo / SCS
8. (-) Pirate 007 - Intro
9. (7) Demo 1 / MCP
10. (9) Demo 2 / Thriller

Ein Ostfriese hat auf dem linken Unterarm Messer und Gabel eintätoviert. Was bedeutet dies? Drei Jahre unfallfreies Essen!!

"Ich werde nie angerufen!" - "Sie haben ja auch keine Telefon." - "Stimmt, aber das weiß doch keiner!"

Zwei Irre sitzen in der Wüste. Sagt der eine zum anderen: "Rück mal ein Stück, ich will auch im Sand sitzen." MCS

B+US TOP-10

1. Crazy Cars / Hit Squad
2. Indiana Jones / US-Gold
3. Robocop / Ocean
4. Batman-Movie / Ocean
5. Yie Ar Kung Fu / Hit Squad
6. Green Beret / Hit Squad
7. New Zealand Story / Ocean
8. Batman '88 / Ocean
9. Enduro Racer / Hit Squad
10. MIG 29 / Code Masters

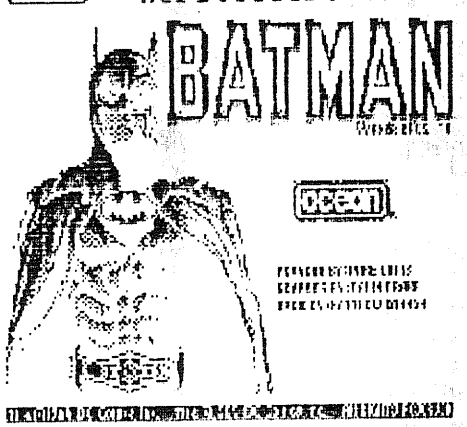
Hot Sounds!

1. (1) Deflektor
2. (2) Robocop
3. (5) Purple Saturn Day
4. (3) Wec Le Mans
5. (-) Batman - The Movie
6. (-) Stormlord
7. (-) Licence to Kill
8. (-) H.A.T.E.
9. (4) Savage
10. (6) Crazy Cars 2

Review

BATMAN - THE MOVIE

Hersteller: OCEAN CRACKER: BLACK MISSON



Nachdem nun das BATMAN-Fieber vom Amiland auch auf Deutschland übergeschwappt ist, kam nun nach Film, Platte und Buch auch das Compi-Spiel in unsere Gefilde. Meinereiner hat sich datt Dinge gleich untern Nagel gerissen und berichte darüber.
Ich bin mit einigen Erwartungen ins Spiel gegangen da ich wußte, daß die ROBOCOP-Programmierer am Werk gewesen waren, und - vorweg - ich bin nicht enttäuscht worden.
Das Ladebild erinnert mich schon als erstes Zeichen auffällig an das Spiel ROBOCOP und im Menü dachte ich erst, es wäre es (aber die Sprachausgabe fehlte (leider!).
Naja, der erste Level war dann auch eben genauso wie ROBOCOP (ehrlich!). Bis auf wenige Unterschiede glichen sie sich wie ein Ei dem anderen (das soll aber durchaus keine Kritik sein, denn ROBOCOP war ja bekanntlich ein Spitzenspiel!). Also nun aber zur Story. Du als BATMAN sollst den bösen Joker vernichten. Der in der Stadt GOTHAM sein Unwesen treibt. Im ersten Level bist Du in einer Chemie-Fabrik und mußt den Joker finden. Daran hindern Dich allerdings seine Kumples mit allen Mitteln (naja, wie das halt üblig ist, bei der Art von Spielen!). Du kannst Dich aber mit Deinem BATARANG gegen diese Angriffe wehren und mit dem BATSEIL kannst Du in höhere Ebenen gelangen (sehr gut gemacht!). Der Joker ist dann sozusagen der Endgegner, den Du durch einen gezielten Wurf zu Fall bringen mußt. Danach stürzt er in einen Giftbehälter und bekommt dadurch sein Markenzeichen, daß Grinsen (ebenfalls sehr gut gemächt (nicht das Grinsen, sondern der Fall ins Gift natürlich!)).
Im zweiten Level muß man dann mit seinem BATMOBIL durch die Stadt brettern und sich den Weg in sein Versteck ebnen. Dabei muß man den anderen Wagen ausweichen und sehen, daß man nicht ein eine Polizeisperre gerät. Mit Hilfe seines Batseils kann man sich kurz vor Kurven an Straßenschildern festklammern und somit die Kurve kratzen. Diese Level ist sehr gut gemacht, aber auch sehr schwierig! Tip: Immer an dem Pfeil orientieren (Ach was??!!).
In Level 3 muß man dann drei Lebensmittel, die der Joker vergiftet hat, herausfinden. Man kann jeweils 3 auswählen und der Compi sagt, wieviele davon richtig sind (wie bei MASTER MINT, einfach aber gut!).
In Level 4 muß BATMAN dann in seinem BAT-Flugzeug durch die Stadt fliegen und alle Luftballons, die vom Joker mit giftigen Gasen gefüllt wurden, abtrennen. Hierbei muß man aufpassen, daß die Luftballons nicht zerplatzen, da sonst der eigene Energiestand langsam zugrunde geht. Weiterhin stören einen auch noch Hubschrauber des Jokers. In diesem Level war für mich Endstation.
Resume: Hervorragende Grafiken, super Sound (in jedem Level ein anderer) und ein tolles Gameplay machen dieses Spiel zu einem Hit!!

BMC

Grafik:	1-	Spielidee:	2-
Sound:	2+	Preis/	
Motivation:	2	Leistung:	2

Bericht

Die Misten X-Story

EXKLUSIV!

Vielen Dank erst mal an die Redaktion der CI, der ich die Veröffentlichung dieses Berichtes verdanke. Meine Laufbahn als Swapper begann folgendermassen:

Irgendwann hingen mir die Videospiele auf meinen ATARI VCS zum Hals raus und ich beschloß, mir einen Compi zu kaufen. Ich hatte dabei im Hintergedanken, daß man hier die Games kopieren kann. So sparte ich mir ein paar Mäuse zusammen und legte mir Ende Mai'87 einen AMSTRAD CPC 464 mit Grünmonitor zu. Zwei Monate später kam dann noch ein 3-Zoll-Disc-Drive zu, denn alle meine Tauschpartner in der Schule hatten auch so eines und das Runterkopieren auf Kassetten ging gewaltig auf den Wecker.
In der Schule sammelte ich also dann so an die 300 Games zusammen. Doch dann war der Ofen aus, denn die Leute, die außerhalb der Schule Kontakte hatten, hatten plötzlich keinen Bock mehr, Päckchen zu verschicken. So schrieb ich dann auch bald jemanden an, den ich bei einem Krankenhaus-Aufenthalt kennengelernt hatte und der auch einen CPC sein Eigen nannte. Dann erhielt ich noch'ne sehr gute Adresse von einem EX-CPC-Swapper in meiner Schule und hatte somit schon 2 gute Kontakte.
Doch meine Gier kannte keinen Halt und ich durchstöberte alle Magazine, da ich nur so nach Kontakten lechzte!
Irgendwann im April'88 legte ich mir dann eine VORTEX-F1X-Station zu, da mir die 3-Zollies einfach zu teuer waren, um meine Soft-Sammlung drauf zu speichern. Das mußte auch sein, da ich wirklich jeden Mist kopierte, sogar die allerletzten BASIC-Games. Ich war ein leidenschaftlicher Soft-Sammler ...
Naja, dummerweise habe ich eben einen gewissen Harald B., auch bekannt unter dem Namen BAC of BHG, angeschrieben. Dies wurde mir dann eines Morgens zum Verhängnis ...

Es war der 23. Mai 1989, ca. 10 Uhr morgens und ich lag noch ziemlich verpennt von einer nächtlichen Computer-Session in Bett. Auf einmal rief meine Mutter mir zu, da würde jemand zu mir ins Zimmer raufkommen. Ich denke mir nix böses, da ich in den Ferien öfters um diese Zeit ein paar Kumpel zu kommen. Plötzlich stehen aber 2 Herren älteren Semesters vor mir und wünschen mir auch noch einen guten morgen. Da wußte ich schon alles. Nun war es eben soweit. Sie hatten mich erwischt!
Der eine öffnete seinen schwarzen Aktenkoffer und gab mir so einen komischen Wisch zum Lesen. Darin stand das Übliche, daß die Durchsuchung meiner Wohnräume angeordnet sei, wegen unerlaubter Verwertung urheberrechtlich geschützter Werke (usw. usw.). Ach Ja, anziehen durfte ich mich dann auch noch, bevor sie an meine Disc-Boxen gingen. Diese entleerten die die beiden erst zaghaft, dann aber immer schneller. Ich wurde gefragt, ob ich pornographische Software besitze oder gewaltverherlichende Programme. Ich zeigte Ihnen darauf eine meiner miesesten Sex-Picture-Collections, wobei sie gebannt auf den Bildschirm starrten. Anscheinend gefielen ihnen diese Bilder sogar (wer weiß ...).
Dann fingen die an, mich nach irgendwelchen Adressen auszuquetschen, wobei ich mich immer mehr einem Nervenzusammenbruch näherte. Dummerweise lagen auch noch einige Umschläge herum, die erst einige Tage vorher bei mir eingetrudelt waren und die ich noch nicht bearbeitet hatte. Blöderweise hatten diese Leute auch noch ihren Absender auf die Umschläge gekritzelt. Hier nun auch deshalb gleich mein erster Ratschlag: Nie den Absender auf irgendwelche Briefe oder Päckchen schreiben. Man weiß ja nie, ob der andere dem Kram rumliegen läßt (so wie ich). Wozu denn die Adresse aufs Kuvert schreiben, wenn sie der andere eh in- und auswendig kennt.
Zweiter Tip: Alle Kontaktadressen hinten ins Telefonbuch schreiben und dieses natürlich auch beim Haustelefon plazieren, da die blöde Bullerei in 80 % aller Fälle nur das eigene Zimmer durchsucht.
Dritter Tip: Nur Briefe verschicken, da diese unter dem Briefgeheimnis stehen. Warensendungen können zu Kontrollzwecken geöffnet werden.
Vierter Tip: Keine Listen herumliegen lassen. Nur eine Liste erstellen und diese dann auf Disc speichern. Diese Diskette danach codieren. Um Änderungen vorzunehmen, muß man diese zwar immer wieder entcodieren, aber es ist echt das Sicherste.
Fünfter Tip: Nur noch innerhalb der CPC-Szene swappen. Dazu zählen nur Leute, die bekannt sind und zu denen man echtes Vertrauen haben kann. Nicht mehr in der ASM oder in sonstigen Magazinen (Computer-Flohmarkt..) inserieren, da schon die Angabe der eigenen Telefonnummer eine zu große Gefahr darstellt.
Sechster und letzter Tip: Mit Leuten, die man wirklich gut kennt, am Besten über die Originaladresse tauschen, da vermutlich die Post für die Bullerei die PLK's überwacht und anscheinend auch nicht davor zurückschreckt, in besonderen Fällen Briefe zu öffnen. Das Dümmste ist natürlich,eine Postkarte an eine PLK zu schicken. Dann nämlich hat die Post auch gleich was interessantes zum Lesen.

Weiter in meiner Sache. Ich wurde gefragt nach einer Liste, worauf ich sagte, ich hätte nie eine erstellt. Dummerweise stand auf einer 3-Zoll-Disk das Wort "LISTE" und ich konnte diese nicht verschwinden lassen, da mich diese Bullenschweine nicht aus Augen liessen. Plötzlich packte mich dann aber der Rappel und ich griff mir die besagte Diskette und warf sie in hohem Bogen aus dem Dachfenster. Das blieb natürlich nicht unbemerkt. Einer der beiden lief im Sauseschritt auf die Straße und holte das Ding zurück. Ich wurde für dieses Verhalten ordentlich angeschnauzt, was mir aber nichts ausmachte, da ich sah, daß die Disc stark unter dem Aufprall gelitten hatte und mit 99,9 %iger Sicherheit keine Daten mehr von sich lesen lassen würde.
Insgesamt beschlagnahmten sie 247 Disketten, 6 oder 7 Umschläge mit Adressen (meist nur PLK's) sowie CI-Ausgabe 1 und 2. Um ein Haar hätten diese miesen Polypen auch noch mein gutes KARNOV-Original mitgenommen, welches ich ihnen dann aber noch rechtzeitig entreissen konnte. Die können nicht mal ein Original von'ner Kopie unterscheiden.
Als sich dann die Typen verabschiedet hatten, alarmierte ich natürlich sofort sämtliche Tauschpartner, so wie sich das eben gehört. Am nächsten Tag durfte ich mich noch zu einem Verhör auf die Polizeiwache begeben, bei dem ich allerdings keine grossen Aussagen machte. Es reichte den Beamten eigentlich schon, daß ich gestand, Raubkopien angefertigt zu haben. Zu den gefunden Adressen sagte ich weder Muh noch Mäh.

Abschließend möchte ich noch sagen, daß ich noch mal gut davon gekommen bin. Es kann auch viel schlechter ausgehen (siehe VIRUS-Story). Mein Verfahren ist seit dem 15.06.89 schon wieder eingestellt und ich habe seither auch nichts mehr von der Police gehört.

An alle Cracker, Swapper und sonstige Guys. Wir haben schwere Zeiten vor uns und dürfen uns nicht unterkriegen lassen. Trefft alle nur möglichen Sicherheitsmaßnahmen und kauft auch ab und zu mal ein Original, denn sonst gibt's irgendwann mal keinen neuen Stuff (K.N.S.) für den CPC. Das wär doch echt schade, oder?
I wish all Guys on CPC a long life and many good cracks and much stuff for the future!!! Keep on cracking, copying, swapping, telephoning (Hi Kalle!), computing and meeting other guys!
Last but not least the greetinx to my old swapping guys.
Greetings to: SUPERJOE, HELLFIRE MADMAX, BLACK MISSION, KNS, ALFOSOFT, MISTER T, GROO, DIDISOFT, TERRY and alle the others who swapped with me!!

ANTI-Greetinx to: BAC of BHG and RUDISOFT (Fuck off!!!)

Mein tiefstes Mitleid möchte ich an dieser Stelle noch an diejenigen senden, die auch verpfiffen wurden, oder irgendwie aufgeflogen sind und somit die mit viel Mühe angesammelte Soft-Collection los sind.

Mister X/KNS

Thomas Gottschalks Nachtgebet:
"Lieber Gott mach mich fromm, daß ich trotz Mc Donalds Pampe in den Himmel komm!"

MESSAGES

DJH of GCS: Die in der letzten CI veröffentlichte PLK gilt nicht mehr. Bitte schaut nach meiner Kleinanzeige in dieser CI.
PORKY: Robert Hoovar, wenn Du mir meine Disketten nicht schickst, dann hau' ich Dir eine vor'n Bahnhof, so daß Dir sämtliche Züge entgleisen. Dies gilt ebenfalls für THE KIDZ in Aalen.
Necromancer (TMC):
an ESC: Hey, ich bekomme noch 3 Disks von Dir!!!
an Sector B: Warum hast Du Dich immer noch nicht gemeldet?
an CUG (Oliver): Du hast der Polizei ja eine ganze Menge erzählt. Schade, daß ich Dein Vernehmungsprotokoll nur flüchtig sehen konnte - aber das waren ja wohl mindestens 5 Seiten.
CAB an TRU: Hiermit entschuldigt sich CAB bei TRU für die Verleumdungen usw.
CAB an alle im Raum Kempten: Die Kripo greift jetzt härter durch. Sie wollen allen im Ostallgäu an den Arsch, die im CF inserieren und ihre normale Adresse (Tel.-Nr.) reinschreiben. Bei uns haben sie auch schon einige Male angerufen! Also versteckt Eure Discs sicherheitshalber.
CAB an Stefan of TCW: please write again, I lost your adress! Alex of CAB & ICO, Postfach 13 66, 8962 Pfronten.
OAS an D.B. from TBB: Roger Rabbit gibt's nur für Amiga und Atari ST!
OAS an alle: Vernichtet nach dem Lesen Eure Crackerpost! Adressen entweder verschüsselt auf Disk ablegen oder auswendig lernen! Es gibt keine Alternativen, oder willst Du morgen die Bullen im Haus haben?
M.G. of TBB an EQUALIZER: He Alter! Was ist denn los? Schreib mal wieder!
M.G. an alle: TBB lebt !!!
OB, MG & TPS an SEC: Du alter Arsch, ich hoffe das Du uns endlich in Ruhe läßt. Oder willst Du wirklich eine auf die Fresse? (In die ICO kommste nicht rein!)
MIOC an SEC: Ich dachte Du wärst n Final-Demo von TPS of ICO in den Greetings, - wohl eher in den Anti-Greetings. Also lern doch endlich Maschinensprache, Timur!

SCHWARZE SCHAFE

ICE of KIDZ, PLK 106321, 7080 Aalen (Warnung von TNSI)
QUIN OF WCF, Postlagernd, 3002 Wedemark (Warnung von TEC u. KNS)
HERMAN from the death city, PLK 04757 D, 3180 Wolfsburg 1 (Warnung von 42-Crew)
Hub Style, PLK 437444 C, 7466 Dornhausen (Warnung von 42-Crew)
Nerd Sch., 8751 Sulzbach ist nach Angaben von TEC erwischt worden und verpfeift jetzt andere.
EGALITH, PLK 039844, Aurich (Warnung von EX-Zodiac)
. Trau, 4930 Gladbeck (Warnung on BBS of TFC)
VERLORD, PLK 031580, 6719 Kirchheim-Bolanden (Warnung von TRU)

LAST WAY OUT

Tips

CRAZY CARS I POKE 6398,10
WHO DARES WINS II
POKE &60C1,&00 für unendliches Leben. (beide von S.E.C.)

AGENT X II Paßwörter:
1. Loudhailer Goose
2. Pitiful Lobsters
3. small change got rain upon

SLAP FIGHT POKE&59CB,&0

PAPERBOY POKE &09AC,&00

WEC LE MANS POKE &09D1,0 sorgt dafür, daß bei Hindernisberührung nur ein Gang zurückgeschaltet wird. (OAS)

NEMESIS Haltet Euch immer im linken oberen Screenteil auf, dann drehen die feindlichen Jäger immer vorher ab. (CAB)

STARQUAKE Codewörter: Ascio, Ambor, Angle, Dulon, Elexia, Indol, Quore, Raliq, Snody, Vorex, Zodia und Optik.

Für die Leute, die sie noch nicht kennen, hier die Parameter zu **HEROES OF THE LANCE:**

	INT.	WISD.	DEXT.	CONST.	CHARISMA
GOLDMOON	12	16	14	12	17
STURM	14	11	12	16	12
CARAMOON	12	10	11	17	15
RAISTLIN	17	14	16	10	10
TANIS	12	13	16	12	15
TASSLEHOFF	9	12	16	14	11
RIVERWIND	13	14	16	13	13
FLINT	7	12	10	18	13

(Anm.d. Red. Bitte schickt uns mehr Tips & Tricks, Spielpläne, Pokes und Lösungen. Dies gilt besonders für die Spieler unter Euch. Gefragt sind vor allem auch aktuelle Spiele!)

SUGAR CANDY DEMO

Review

von THRILLER, YODA und THE COOL

Meine sehr geehrten Damen und Herren, ich präsentiere ihnen heute den einmaligen Sugar-Candy-Demotest.
Ok, dann wolln' wir mal (KNS sitzt an meiner Seite, da kann ja gar nichts schief gehen!). Im Eröffnungsbild dieser Demo wird von herablaufenden Rasterröhren aufgebaut. Mehrere einzelne Röhren huschen hintereinander über den Bildschirm und färben jeweils einen Pen des MODE 0-Bildes mit dem dafür vorgesehenen Ink ein, bis deutlich die Bezeichnung SUGAR-CANDY-DEMO auf dem Bildschirm erscheint. Eine einfach, aber doch sehr sehr zweckmäßige Routine steckt dahinter. Unterlegt ist die Angelegenheit mit zwei relativ guten Mukken. Das einzige, was mir an diesem Part nicht gefällt, sind die Sternchen. Sie sind etwas klumpig und einfarbig (etwas ist gut!) und blinken immer nur an ein paar verschiedenen Stellen auf. Nun gut. Mit Tastendruck kommen wir dann auch in den nächsten Part. Eine Blasenkulisse, ähnlich wie vom 1. Netherworld-Level, erscheint, und man kann die wohl vertraute Musik von Vindicator vernehmen. Nach kurzer Zeit wird der Bildschirm mittig von einem in Mode 1 dargestellten YODA-Sprite geschmückt. Da der Sprite softwaremäßig aufgebaut wird, kann man die Zeilenverschiebung des Rasterstrahles sehen. (Das ist aber nichts, weshalb man sich schämen müßte.) Für die Laufschrift, welche nach einiger Zeit erscheint, gibt es allerdings keine Entschuldigung. Sie ist zwar für eine Softwarelaufschrift groß genug, um sie lesen zu können (weil auseinandergezogen), aber am rechten Bildschirmrand kann man einen sehr unsauberen Aufbau erkennen. Der Muse ist in diesem Part mit zwei guten Sounds genüge getan worden. Der dritte Part stellt uns dann den Starprogrammierer der Demo, Thriller, vor (aplaus, aplaus!). Ein Thrillerscreen (Mode 1 mit 2 Farben), welches mit drei Ebenen steuerbarer Sternchen umspielt wird. Als musikalische Begleitung wurde ein Ubi-Sound gewählt. Doch, doch, daß hat was! Vierter Part. In diesem Part erscheinen Schriftzüge mit grafischem "Copperbalken" im Rücken. Auch die großen Sprites, die in vertikaler Laufbahn über den Screen wandern, sind solchermaßen gestalltet.

(Fortsetzung auf Seite 10)

(Fortsetzung von Seite 9)
Bei so großen Sprites kann man wie in Part 2 schon mal die zeilenweisen Verzerrungen als selbstverständlich bezeichnen. Achtung!!! Wenn Ihr eine Taste drückt, dann habt Ihr keine Chance mehr, dem fünften Part zu entrinnen (außer Reset). Aber ich wage es. Und schon ist es passiert. Mein Bildschirm hat den Geist aufgegeben. Er zeigt zwar noch das hervorragende Bild unseres Starprogrammierers Thriller, aber die ganze Angelegenheit zittert, wackelt und schwimmt hin und her, so das ein grausamer Flimmereffekt entsteht. Was soll ich jetzt bloß machen? Gott sei Dank habe ich KNS hier. Der kennt sich mit der Elektronik des Rechners so gut aus und behebt die Misere mit dem richtigen Tastendruck. Nun kann man langsam erkennen, um was es sich hier handelt: Ein geshaktes Thrillerbild. (Hoffentlich hat Dein Bildschirmkiller keine Auswirkungen auf die Lebensdauer meiner Anlage, Thriller!) Man muß nur ein paar Mal auf Space prügeln, und man hat die Sache überstanden. Das Thrillerbild steht still und eine kleine gespiegelte, einfarbige Laufschrift erscheint. Hey Thriller, Deine Texte sind ja wirklich spritzig. Ich glaube, Du hast einen entscheidenden Beitrag zur Textbenotung geliefert. Ganz im Ernst! Der sechste Part wird von einem traditionellen Röhrenbild in Blautönen bestimmt. Eine kleine Laufschrift ist auch vorhanden (oh wie exklusiv). Ich will ja nix und niemand heruntermachen, aber ich sehe sehr viel Grafik, welche nur aus Schrift und Röhren besteht. Ist das modern? Der siebte und letzte Part (endlich geschafft!) ist wirklich aus einem erquickenden Stöffchen gemacht. Das absolute Chaosbild kann eigentlich nur von Thriller stammen, auch der Text, welchen man in einer sehr billigen Minilaufschrift lesen kann, müßte von ihm sein. Der Hebulussound macht sich gut bei dem Text. Ich weiß auch nicht warum. Ist wahrscheinlich Tiefenpsychologisch bedingt. Ok, daß wars soweit zu den einzelnen Parts. Ach Thriller, ich werde gleich auch noch Deine neuste Demo testen (SUGAR CANDY DEMO). Ich hoffe Du hälst, was ein Starprogrammierer verspricht!! (Nimm mein Geschwätz nicht so ernst!)

MCS/KNS

Grafik:	3	Text:	2
Sound:	2	Stil:	3
Routinen:	2-3		

SECTION JAGUAR LEBT!

Entgegen unseres Berichtes in der letzten Ausgabe (Rubrik 'DAS LETZTE VOM LETZTEN'), wird SCJ auch 1990 weitermachen und cracken. Deshalb sucht er noch Leute die ihn mit Originalen beliefern. Sollte von Euch also jemand ab und an ein neues Game kaufen, so meldet Euch bei der Redaktion (in Höhr-Grenzhausen!) oder ruft einfach an. Telefon-Nr. gibts bei allen bekannten Leuten in der Szene.

MUSIC OF TEN

1. (-) Another day in Paradise - Phil Collins
2. (-) LAMBADA - KAOMA
3. (-) Ride on time - Black Box
4. (5) Batdance - Prince
5. (6) Innocent - Mike Olfield
6. (-) Leave a Light On - Belinda Carl.
7. (-) Dear Jessie - Madonna
8. (-) Pump up the Jam - Technotronic
9. (-) Personal Jesus - Depeche Mode
10. (-) Sowing the seed of love - Tears for Fears

LP-Charts

1. (-) But Seriously - Phil Collins
2. (1) 101 - Depeche Mode
3. (-) Earth Moving - Mike Oldfield
4. (10) Batman - Prince
5. (-) Street Fighting Years - Simple Minds
6. (2) Raw Like Sushi - Neneh Cherry
7. (-) A New Flame - Simply Red
8. (3) Nach uns die Sinflut - Die Ärzte
9. (8) Tracy Chapman - Tracy Chapman
10. (-) The Miracle - Queen

MUSYX-CORNER

Auch in diesem Heft berichtet Thriller wieder von 3 interessanten LPs der letzten Zeit.

EARTH MOVING
MIKE OLDFIELD

Lang, lang ist's her, seit er sich wieder einmal in seine dunkle Ecke zurückgezogen hat, um an neuem Zeug zu basteln. Und nun ist er wieder da! Und auch wieder führt er Anita Hegerland mit sich! Und auch diesmal beschert er uns einen absoluten Ohrenschmaus (Hach, welch Worte!). Doch klingt's neu auf der LP, denn diesmal läßt sich der Meister selbst an's Mikro bitten und singt, flüstert und brüllt, daß die Wände wackeln. Gitarre? Aber immer doch; und wie!! Der Mensch beherscht dieses Gerät wie kein anderer. Einziger Punkt an dem sich mancher stören könnte: Etwas viel Synthie, aber was soll's? Ist gut für die Top 10 (ist schon mit INNOCENT bewiesen worden) und der Rest leidet HIER ausnahmsweise nicht drunter.
Anspieltip: HOSTAGE

WHAT YOU DON'T KNOW
EXPOSE'

Noch nie gehört? Macht nix! Ist zwar keine Debut-LP, aber die 3 feschen Mädels haben bisher noch nicht viel von sich reden gemacht. Die Single WHAT YOU DON'T KNOW ist allerdings hier und da schon zu hören gewesen und klingt stark hitverdächtig. Ist zwar absoluter Synthie-Disco-stuff, aber sehr guter! Endlich mal wieder echter Pop! Für Abwechslung is auch gesorgt: Fetzen mit WHAT YOU DON'T KNOW; Hacken mit STOP, LOOK & THINK; Schmusen mit DIDN'T IT HURT TO HURT ME ... und so weiter ... mehr kann ich dazu nicht sagen, außer: GEHT SOFORT IN'S OHR UND WANDERT DANN IN DIE BEINE... und was seltener ist: DORT BLEIBT'S VORERST AUCH!!!

LOOK SHARP
ROXETTE

Schon etwas älter aber bisher noch nie so ganz hervorgehoben: LOOK SHARP; das 88er Album von ROXETTE. Hits konnten sie damit schon verbuchen und auch der Rest ist sein Geld wert. Diese Platte habe ich jetzt schon mindestens 3 Monate rauf und runter gehört und ziehe sie mir immer und immer wieder rein. Grund: Die clevere Mischung aus Pop, Beat und Rock macht das Ganze nie langweilig... zumindest bis Jetzt! Diese Mischung ist allerdings auch eine fatale Geschmackssache und ist außerdem zur Zeit wieder out. Trotzdem rate ich jedem, mal über den Schatten seines musikalischen Modebewußtseins hinüberzuspringen und sich die Scheibe von vorne bis hinten mal gründlich anzuhören und dann zu entscheiden: "GREAT oder ABSOLUTER MIST". Die Chancen stehen je nach Geschmack 50/50%!!

KALLE

Hall of Fame

Ferngespräche:
1. S.E.C - Porky 93 min
2. Thriller - KNS 90 min

Bomb Jack: 1.142.800 (CAB)
195.820 (ORS)
REX: 98.600 (OTCD of CAB)
Grad Prix Sim. 2: 82 % (OTCD/CAB)
Arkanoid 2: 167.850 (ORS)
Fast Food: 2.221 (MC. Q.)
Fire & Forget: 180.672 (MC. Q.)
R-Type: 90.400 (MC. Q.)
Space Harrier: 2.344.285 (MC.Q.)
Wec Le Mans: 82,4 km (KNS)
Live and let die: 6.327 (MC. Q.)
Dark Fusion: 239.310 (MC. Q.)
BUMPY: geschafft (The Saurian)
Buffalo Bill: 42.040 (BMC)

WETTBEWERB

Gewinner unseres kleinen Wettbewerbs aus dem letzten Heft wurde CAB. Er lieferte uns die beschissenste Bezeichnung für K.N.S.. Sein Abo wird deshalb um eine Ausgabe verlängert. Nachfolgend hier die besten vier Bezeichnungen:

1. Komisches, nabelloses Schlabbervieh (CAB)
2. Kaputter Nike-Schuh (NEW ORDER)
3. Keiner nippelt Susi (The Cool)
4. Kakerlaken niedriger Sexorganismen (AMOC)

Dieses Mal hat unser Redaktions-CPC folgende Buchstaben ausgewählt:

S.E.C.

Wer uns dafür die beschissenste Bezeichnung schickt, bekommt sein Abo um eine Ausgabe verlängert.
Viel Spaß Euerer Fantasie...

THRILLER-DEMO 4

Die Thriller-Demo 4 ist nach dem guten alten Brauch gebraut. Jeder Part verfügt über eine Laufschrift, einem Sound und Bonuseffekten.

Schon am Anfang wird man positiv überrascht. Endlich mal ne' Demo mit einer Bildschirmabfrage für Grün- oder Farbmonitor. Danach wird kurz nachgeladen und wir sind im ersten Part. Die Laufschrift, von der man dort begrüßt wird, ist zum Glück nicht eine der üblichen einfarbigen, auseinandergerissenen Billiglaufschriften. Auch alle anderen Laufschriften in den verschiedenen Parts (von denen gibt's 7 an der Zahl), sind mehr oder weniger anspruchsvoll.
Nach einiger Zeit setzt dann die musikalische Untermalung in Form des DYNAMIC DUO-Sounds ein. Im oberen Bildschirmdrittel wird danach zeilenweise eine Grafik mit dem Titel der Demo ("THRILLER-DEMO 4") aufgebaut. Nun setzt, zuerst noch etwas ruckartig, eine saubere Schwabbelroutine ein. Dies alles wird begleitet von Thrillers sinnlosen Kommentaren in der Laufschrift. (Ich kannte da mal ne' dänische Demo, KILL JLCS. Gewisse Ähnlichkeiten sind nicht von der Hand zu weisen. Triller-Pfeife wird doch nicht auf Ideenklau gegangen sein?) Nach Druck auf SPACE gelangen wir in den 2. Part. Dieser wird von einem altbekannten Up'n' Down-Scrolling geschmückt. Der Zusatzeffekt besteht darin, daß man das kunterbunte Thrillerbild in der oberen Bildschirmhälfte mit den Cursortasten in die Länge ziehen kann. Eine wirklich kranke Idee, denn auf sowas kann nur Kalle kommen. Begleitet wird die ganze Sache vom ATF-Sound.
Im dritten Part scrollt eine große, aber kurze Laufschrift in einem Thriller-Schriftzug. Begleitet wird die ganze Angelegenheit von einem kleinen Rasterinterrupt am oberen Bildschirmrand. Als Sounduntermalung wählte man den schon etwas betagten Sound von THE AMAZING SHRINKING MAN. Mehr gibt es eigentlich zu diesem Part nicht zu sagen. Nach üblichen Druck auf SPACE gelangen wir unverrichteter Dinge in den 4. Part. Ein etwa acht Pixel hoher Rasterzeileninterrupt ist zusammen mit einem Sprite a'la NORTHSTAR zu sehen. (Ich weiß ja auch nicht, aber da gab's doch mal ne Merlyn-Demo 2. Dreist, wie Kalle nun mal ist, meint er in seiner Laufschrift, daß seine Routine besser ist.) Die Laufschrift ist etwas kümmerlich ausgefallen. Zwar besitzt sie einen guten Zeichensatz, doch ist sie mit einer Höhe von normalen 8 Pixeln etwas klein geraten. Der von Kalle gewählte Sound aus dem Game LICENCE TO KILL paßt besonders gut zu diesem Part. Insgesamt aber wohl der beste Part dieser Demo.
SPACE und wir sind nach kurzem nachladen in Part 5. Im oberen Bildschirmdrittel wird ein rasternder GOS-Sprite immer wieder auseinandergezogen. In der Bildschirmmitte wird nacheinander der Titel der Demo auf den Bildschirm gebröselt. Ein gute Scroll-Routine mit gutem Zeichensatz runden die Sache im unteren Bildschirmdrittel ab. Begleitet wird die ganze Geschichte vom CHAIN-REACTION-Sound.
Part 6 wurde nach dem ANARCHY-Sound benannt. Hier verwendet Thriller eine gebogene Laufschrift. Was sich allerdings im ersten Moment toll anhört, sollte man erst mal gesehen haben. Die ganze Laufschrift ist 8 Pixel hoch und verdammt einfarbig. Was solls, war sicher trotzdem nicht einfach zu programmieren.
Die letzten zwei Parts dieser Demo sind von THE COOL, der nun endgültig den CPC verläßt und auf einen Atari STE umsteigt. Im ersten dieser beiden Abschiedparts besteht die Möglichkeit, zwischen 3 verschiedenen Sounds zu wählen. Im oberen Bildschirmdrittel bewegt sich ein SPRITE mit den Worten 'LAST WORDS' von rechts nach links. In diesem Sprite bewegt sich noch ein einfarbiges Raster. Im zweiten Teil wird durch zwei Sprites (ein CPC- und ein Atarizeichen) der Systemwechsel vom CPC auf STE bekanntgegeben. Nach Druck auf eine Taste erscheint nun noch eine unsauber programmierte Laufschrift mit den letzten Worten von THE COOL. Diese 16 Pixel hohe Laufschrift besitzt einen kaum lesbaren Zeichensatz und flackert ab und an. (Laut Thriller sah die ganze Sache vor seinem Eingriff noch viel schlimmer aus.)
Fazit: Im grossen und ganzen kann man die THRILLER-Demo 4 doch noch zu den guten Demos zählen. Besonders der Thriller-Textstil in den Scrollern der einzelnen Parts weiß zu gefallen. Ein gewisser sarkastischer Humor und die manchmal krank und sinnlos erscheinenden Bemerkungen sind nicht zu übersehen. Mach weiter so, Thriller!

KNS

Grafik:	2-3	Text:	2
Sounds:	2	Stil:	3
Routinen:	2		
THE COOL-Parts:	3		

"Mamma, was passiert eigentlich mit den Autos, die zu alt zum Fahren sind?" - "Ganz einfach. Dein Vater läßt sie sich als 'so gut wie neu' verkaufen!"

Fragt ein Mann: "Haben sie die Polizei gesehen?" - "Nein." - "Na, dann her mit der Brieftasche!" TLB

STRIDER

Hersteller: US-GOLD
Cracker: BMC

Jeder von Euch weiß wahrscheinlich, daß mit der Qualität der Games von US-Gold nicht allzuviel los ist. Darumn wird es Euch wohl verwundern, wenn ich sage, daß STRIDER einen gar nicht so schlechten Eindruck macht. In folgendem Testbericht werde ich Euch die Situation etwas näher bringen.
Nach einem nicht gerade perfekten Titelbild, welches eigentlich schon die übliche US-Gold-Qualität vermuten läßt, kommt eine schlichte Menüführung mit nur den nötigtsten optionalen Einrichtungen. Die musikalische Begleitung ist zwar nicht so schlecht wie sonst, läßt sich aber nur mit zufriedenstellend bezeichnen. Ich hoffe, daß das Spiel ein genauso zufriedenstellendes Urteil zuläßt.
Nach dem Start sieht man als erstes einen Kerl, welcher auf einem Minigleiter hängend über den Bildschirm ruckelt. Irgendwann läßt er dann los und schwebt zu Boden. Die ganze Angelegenheit erinnert so ein bischen an Saboteur 2. Nun setze ich meinen Helden in Bewegung und erkenne die köstliche Animation (Ganz toll!!!). Auch springen kann mein Ersatz-Batman relativ elegant. Bei einem Seitwärtssprung dreht er hoch in der Luft ein Rad und schwebt wieder zu Boden. Spätestens wenn Ihr an einer Wand hochklettert, oder Euch am Gebälk schwingt, werdet Ihr von der Animation überzeugt sein. Hier hat sich US-Gold endlich mal ein wenig ins Zeug gelegt.
Als Waffe läßt der Held eine Art Sichelblitz vor sich her zucken. Das Teil sieht zwar wuchtig aus, eignet sich allerdings nur für den Nahkampf. Vom ersten bis in den fünften Level konnte ich leider nur eine einzige Extrawaffe finden. Das unidentifizierbare Objekt, welches um den Spieler herumkreist, erweist sich als unzweckmäßig und ist auch schon bei der ersten Berührung des Gegners wieder flöten. Nach kurzer Spielzeit stoße ich im ersten Level auf eine Laser-Selbstschußanlage, die ich nur mit sehr vielen Schüssen dazu bewegen kann, mir den Weg in die tieferen Regionen des Levels freizugeben. Dort besiege ich dann so nebenbei eine pfundige Schlange und bekomme auch schon in den zweiten Level. Hier kommen kleine Hunde zur Begrüßung auf einen zu. Klein sind die Viecher auch nur im Gegensatz zu den folgenden Giga-Roboter-Kötern (oder was das darstellen soll). Nur ein paar Screens weiter schwinge ich mich gemütlich am Gebälk entlang, um mir die Animation meines Männchens anzusehen, da stehe ich doch plötzlich, ohne Grund und Boden unter den Füßen,

>NÄCHSTE SEITE<

in der Luft. Das geile ist, daß ich mich nur nach oben bewegen kann und somit irgenwann aus dem Bildschirm herausspringe und dort festsitze. So ein Scheiß aber auch! Wer hat denn das geracкt? Aha, Black Mission wars. Schäm Dich was, Blacky. Gott sei Dank geht mein Spieler aus irgendeinem Grund irgendwann ein, und ich darf ein paar Schritte weiter hinten wieder loslegen. Im Laufe der ersten fünf Level kommt nichts großartig Neues mehr. Ein paar Karatetypen, eine Mischung aus Indiana-Judas und Sindbad, ein paar Planeten, die man zerstören muß, um weiter zu kommen (keine Angst, sie wehren sich nicht!) ... usw.
Fazit: Besser als sonst, jedoch immer noch nicht so, wie es sein könnte. **MCS**

Grafik:	3	Spielidee:	3
Sound:	3	Movitation:	3
Animation:	2+	Preis/Leis.:	3+

MESSAGES

MCS an XXX: Leider habe ich in einer gewissen GOSP-Demo etwas sehr beleidigendes über mich lesen müssen. Veräarschungen und Sticheleien sind normal und meiner Meinung nach auch in Ordnung. Diesen Text aber halte ich für eine impertinente Frechheit. So etwas muß nicht sein. Und wenn, dann sollte der Schreiber wenigstens den Mut besitzen, und seinen Namen hinterlassen.

Aber jemand, der durch seine geistige Minderbemittelung einen solchen Text verfaßt, wird sich wohl kaum melden. Ich hoffe, ich habe den oder die Betreffenden wenigstens zum Nachdenken angeregt.
YODA COOPERATION an alle: Die PLK wird nicht mehr entleert! Eine neue Nummer gibt es nicht. Orginal-Adresse sofort vernichten. Danke! gez. FREDDY
TBB an SEC: Nur ein . . . . . Timun ist ein guter Timur! (Anm. Red. Message ging etwas zu weit!)
REDAKTION CI: Erwischt wurden in der letzten Zeit folgende Leute: TRU, Mr. Universum (aufgehört), Umberto und Skar von GREAT GECCO (beide aufgehört), MG/TBB sowie RCA (bei ihm wurde überhaupt nichts gefunden!).

Woran erkennt man an der Mauer, wo Ost und West ist? Man legt ne' Banane drauf und wo abgebissen ist, da ist Osten. MG

COPYPARTY-DEMO

CBS! TCW

Geschrieben wurde diese Demo auf einer kleineren Copyparty der CBS! und TCW-Groups.
Nach kurzer Ladezeit der Partydemo werde ich auch promt schon von einem total overstyltem Rasterinterrupt ins Gesicht geschlagen. Dieses wirre Farbröhrengetummel ist wirklich die blanke Übertreibung. Wo bleibt denn da die Ethik? Grafikmäßig ist dieser erste Part im typischen Copypartydemografikdesign ausgelegt. Schriftzüge und Gruppenbezeichnungen visueller Untergrundorganisationen schmücken sich in ihrer Sachlichkeit vor dem Farbröhreneintopf. Unterlegt ist das Geschehen, wie alle anderen Parts auch, mit einem WEEE-Sound. Weiter im Text. Der zweite Part besteht aus einem Picture mit dem Markenzeichen der zwei Hauptorganisationen, an welchem an der linken und an der rechten Seite die Namen der einzelnen Mitglieder rauf und runter scrollen. (In repräsentativer Hinsicht ja ganz zweckmäßig, aber wo ist das gewisse etwas?)
Der dritte und letzte Part hat ein "The End" Picture und eine Softwarelaufschrift. Ihr alle wißt sicher was das bedeutet, oder? Die Softwarelaufschrift kann man auseinanderziehen, verzerren, ... wie man will. Jeder Bauer sieht sofort, daß es sich um eine stink normale Laufschrift handelt. Scheiße, gell? Naja. Ich lese mir den Text durch (ca. 4 KB Copypartytext) und bin total am Ende ... Am Ende der Demo angelangt.

Grafik:	4	Text:	3
Sounds:	1	Stil:	s.u.
Routinen:	3		

(Ich wollt für Stil keine Note abwerfen, weil der Stil einer solchen Copypartydemo immer von äußerlichen Einflüssen geprägt ist (Streß, Müdigkeit, Geschwätz und manchmal auch Alkohol)) **MCS**

Wie kann man den Wert eines Trabbis verdoppeln? Volltanken!!!

LESERECKE (Fortsetzung von S.1)
OAS: Hier einige Anmerkungen zu CI:
1. Ihr müßt den Untertitel "Die letzte CPC-Zeitschrift" ändern. Einige Amiga-User lachten sich darüber kaputt und sahen den Abgang der CPCs aus der Szene bestätigt. ... Wie wärs mit einer Umfrage unter den Lesern nach einem guten Untertitel.
2. Laßt bitte Rupriken wie "Sowas kommt auf Meetings zustande!" und "Nervi's Kummerkasten" raus. Wen interessiert denn dieser absolute Megaschwachsinn (Anm. Red. keine Ahnung)?
3. Wie Ihr sicher schon aus ASM oder POWER PLAY erfahren habt, ist der Name UNITED SOFTWARE des bekannten Softwaregroßhändler vorläufig geplatzt; also doch wieder Ariolasoft.
4. Ich finde es unfair, wie ECS wegen seines mißratenen Demos so in Grund und Boden gestampft wird. In keiner Zeitung sollten Leute wegen Ihrer politischen Meinung oder ideologischen "Ausrutschers" (?) verunglimpft werden.
5. Seid Ihr sicher, daß Euch nicht mal die Bullen schnappen? Rechtlich gesehen ist CI doch eine Verbrecherzeitung! Und wenn die dann Eure Anschriftenkartei mit allen Abonnentenadressen haben, wäre die CPC-Szene so gut wie ausgerottet.
6. Weitet möglichst die Testrubriken und besonders die Rubrik "Neues vom CPC-Spielemarkt" aus! Schaden kann es wirklich nicht.
7. C+VG und Amstrad Action sind in Deutschland aus verschiedenen Gründen nur (noch) im Abonnement erhältlich. Die C+VG-Top Ten, sowie verschiedene Aussagen in CI weisen darauf hin, daß Ihr selbige Magazine bezieht. Deshalb möchte ich anfragen, ob es möglich wäre, für diejenigen CI-Abonnementen, die es wünschen, den Abo-Preis anzuheben, und die paar Seiten mit CPC-Softwaretests u.ä. aus genannten Magazinen kopiert mitzuliefern. Ich weiß, daß hört sich ziemlich nach Schnorrerei an, aber vielleicht macht Ihr es ja trotzdem.
(Anm. Red.: Normalerweise veröffentlichen wir so lange Leserbriefe erst gar nicht oder kürzen sie kräftig. Allerdings enthielt dieser Brief von OAS doch eine ganze Reihe interessanter Themen, die sicher eine ganze Menge von Leuten interessiert. Nun aber zu den Antworten: 1. Den Untertitel haben wir geändert (der Titel in CI-04 war übrigens ne' Schwachsinnsidee von WEEE!). Wem dieser Titel immer noch nicht gefällt, der kann uns ja Vorschläge schicken.
2. Vorläufig ist Nervis Kummerkasten sowieso gestorben. Thriller's "Sowas kommt auf Meetings zustande" war nur eine einmalige Sache. 3. Ist hiermit geschehen!
4. kein Kommentar
5. Verbrecherzeitung ist doch ein bischen hart. Zwar tauschen fast alle unserer Leser Programme, doch kann man sie dann doch nicht direkt Verbrecher nennen. Unsere Anschriftenkatei befindet sich immer an einem sicheren Ort. Selbst wenn wir mal Besuch bekämen, würde die Bullerei keine Adressen finden.
6. Schon geschehen. Ich hoffe Du bis zufrieden, oder?
7. Warum eigentlich nicht. Wir bekommen zwar die Amstrad Action noch nicht, doch wäre die Idee nicht schlecht. Die Abokosten würden allerdings ein bischen steigen (wegen Porto). Wer Interesse hat, sollte uns schreiben.

IMPRESSUM

* HERAUSGEBER: WEEE & KNS of CBS
* CHEFREDAKTEUR (diese Ausgabe): KNS
* REDAKTEURE: KNS, MCS, Mister X, Black Mission (BMC), The Cool, Thriller und WEEE (per Telefon!)
* LAYOUT u. DRUCK: KNS
* VERTRIEB: KNS
* Postbote: Commiesoft
* Abo: 3 Ausgaben für 4,50 DM
* Adressen: CI, PLK 105122 C, 5410 Höhr-Grenzhausen (auch für alle Abos!) oder CI, PLK 090485 A, 3420 Herzberg 1

VORSCHAU

In der nächsten CI findet Ihr u.a.:
- Die große Erwischt-Story von HERBY of TCW
- Karte zum 1. Level von BATMAN THE MOVIE
- und natürlich vieles mehr...