

Alles was
über
Computer
geht

ILLEGAL

ILLEGAL
wird
nicht
lesen!

seit wann
liest du denn?
"Seit ILLEGAL!"

(DAS ERSTEN MAGAZIN)

Gerichte! SACS!
NEWS AUS DER SCENE!
Mitpaten!
Hintergrund
Stories!

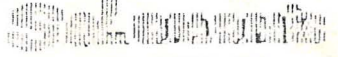
Oktober-Ausgabe
0 JS/RWE
20.9.1987

Mystery of the Nile!



MYSTERY OF THE NILE, ein Titel, der die Vorstellungen im Land der Pyramiden und Sphinxen lockt. Das Spiel: so ähnlich wie alle MONTY MOLE - Spiele. Aber dennoch, die Graphik ist besser und farbriger als bei den MONTY MOLE - Spielen und das Spiel ist auch besser. Man kämpft sich durch Bällern und Hüpfen in vier verschiedenen Leveln herum. Man kann scheinbar zuerst enttäuscht vom Spiel, aber nach langem Testen, war ich zuerst nicht begeistert von dem Spiel, aber dennoch fand ich es nicht so übel, wie ich zunächst annahm.
Bewertung der Redaktion: 50 Punkte.

SOLOMON'S KEY, die neueste Spielhallen - Umsetzung von der relativ unbekannteren Firma PROBE. Wer den Automaten kennt, der war natürlich sehr gespannt auf



den Computer, vor allem, weil ja wissen, das manche Spielhallenmätzen eben katastrophal in die Hose gehen können, ich meine als Paradebeispiel: TURBO ESPRIT von GURELL. Nun, denn, die Anfangsgraphik ist schon einmal sehr gut gelungen, und dann... das Spiel! Man muss sagen, PROBE hat sich sehr viel Mühe gegeben und es war die Mühe wert! Eine hervorragende Umsetzung!!! Zum Spiel selbst: Man muss mit seinem Kerlchen zunächst einen Schlüssel aufnehmen und dann durch eine Tür im nächsten Level sein Glück zu versuchen. Es ist so eine Mischung aus BOULDER DASH und LÖDERKÖNIG. Man kann durch Knopfdrücken einen Stein einsetzen, aber auch wieder wegnehmen. Ihren Erfolg versuchen selbstverständlich viele kleine Wescher (gemein) zu verhindern. Die Graphik ist recht lustig, der Sound passt sich der orientalischen Atmosphäre an und die Sprites sind klein, aber fein. Das Spiel finde ich absolut super, es ist bisher wohl eine der besten Umsetzungen von Kasten - Computer.
Bewertung der Red.: 95 P.

MINI PUTT



MINI PUTT, direkt aus den USA importiert! Ein neues Golfspiel von ACCOLADE, die meistens mit guten Spielen zu gefallen wissen! Die Anfangsgraphik von MINI PUTT ist einfach fantastisch, ein Finkpöpel fliegt oben durch den Bildschirm und in der Mitte steht ein Golfer, der den Ball genau im Takt der zwangsvollen Musik in eine Löchergrube schleigt. Bis hier: SUPER! Ich drücke also Knopf und schon wartet mich ein Kerlchen im Essenshaus und ich kann bis zu Spielern eingeben. Danach kann ich zwischen 4 Kursen wählen, wenn ich nun die Kurse in zweifacher Sicht. Man stellt sein Zielkreuz in die gewünschte Richtung und drückt zweimal den Knopf und dann presst der Ball durch die Gegend. Schwierige Passagen wie Gefälle, Abzweigungen, Hindernisse etc. wurden von ACCOLADE sehr gut gemeistert! Der Höhepunkt des Spiels besteht in der Absperrung der besten Rekorde. MINI PUTT ist mit Abstand das beste MINI GOLF, das es auf dem C 64 gibt! ACCOLADE hat ein neues Spektrum entdeckt und das freut uns als Sportfans doch, oder was?
Bewertung der Redaktion: 93 Punkte



HE, FREUNDE,

wie ihr seht, ist unsere **ILLEGAL** wieder einmal teurer geworden. Liegt es zum einen an mehr Quantität, auch an der stabilen Qualität, so liegt es zum anderen auch am neuen Format. Aber ich hoffe, dass ihr Euch trotzdem noch weiter für unser kleines Raubkopierermagazin, das langsam aber sicher größer wird, interessiert. Anforderungen mit Preis plus 0,50,- für Porto in Briefmarken an die Redaktion...
Euer JS!

MULL - CHARTS

Hier sind sie - die 12 Spiele, die uns im September 1987 enttäuschten und sofortiges Löschen mit sich zogen:

1. CAGE MATCH	0.14
2. PILE UP	0.00
3. HEADCOACH	0.00
4. DEATH RACE	0.00
5. VYBRID	0.00
6. SWAMP FEUER	0.00
7. ARDOK	0.00
8. WIZARD'S PET	0.00
9. ICE BLADE	0.00
10. THE ASTONISHING ...	0.00
11. CENTURIONS	0.00
12. MRS. MOP	10.23

Soundbitparade 10/87

Die 10 besten Sounds aus dem Monat SEPTEMBER 1987:

1. ACE II	8.28
2. KOB HUBBARD	
3. MEGA APOCALYPSE	8.91
4. DEATHWISH III	
5. BEA DASH	8.66
6. KAOS	
7. LAST MISSION	
8. BREAKER	
9. PIRATES IN HYPERSP.	
10. SOLOMON'S KEY	
11. RENEGADE	



SOFTWARE-STARS

DEFENDER OT CROWN	4.0 M.
CALIFORNIA GAMES	4.0 M.
THE LAST NINJA	4.0 M.
ACE 2	2.0 M.
GOLD OF THIEVES	2.0 M.
SOLOMON'S KEY	2.0 M.
MINI PUTT	2.0 M.
MEGA APOCALYPSE	4.0 M.
DEATHWISH 3	4.0 M.
TANK	4.0 M.
K.A.O.S.	4.0 M.
STAR BATTLE SIMULATOR	12.0 M.
DESTROYER	12.0 M.
GAME OVER	12.0 M.
MANIC MANSION	12.0 M.
POP'N RUBBLE	12.0 M.
ROADRUNNER	12.0 M.
MINIBALL	12.0 M.
LYNAPS	12.0 M.
SLAP FIGHT	12.0 M.
XOLON	12.0 M.
THE TUBE	12.0 M.
MYSTERY OF THE NILE	12.0 M.
KIKSTART 2	12.0 M.
SABOTEUR 2	12.0 M.
ARKANOID	12.0 M.
DELTA	12.0 M.
PIRATES IN HYPERSPACE	12.0 M.

Unser Dank für die Bewertung gilt:
RADWAR ENTERPRISES, LUKE SKYWALKER,
THE WORLD GREATEST IMPORTERS (BRIAN,
WARLOCK, DECIBEL, FORCE OF EVIL),
THE DARKNESS (TA), THE BEASTIE BOYS,
GSS (JOE COOL), ZYX, DSS, HCA,
KCB - CREW (UFO) und allen anderen

DEMO CHARTS!

Hier sind die besten Demos des Monats SEPTEMBER 1987:

1. SCOOP - PERSONAL LADY
 2. TEESIDE CRACKING SERVICE - MIKE (PIKUS)
 3. THE SUPERSONICS - PLAYBOY - SHOW IV
 4. JOLA - TERENCE HILL
 5. WIZAX - 3648 BEST OF '87
 6. HOTLINE - GAME CARD
 7. LAST SCIENCE - WORLD SHOE
 8. RWE - AIDS AGAINST RWE
 9. TKS - DEM MUSIC 23
 10. ALPHALIGHT - GSS-PARTY
- Unser Glückwunsch geht an:
TMC / SCOOP!

Cracker des Monats

Konnte **HOTLINE** einen **HATRICK** durchziehen? Oder holte sich endlich die Krone? Wie hoch kam Aufsteiger **PATI**? Kam **TRIAN** doch noch mal hoch? Oder wie oder was...
1. TEESIDE CRACKING SERVICE
2. SCOUSE CRACKING GROUP
3. TRIAN
4. VAN FACTORIES
5. THE BEASTIE BOYS
6. HOTLINE
7. FAIRLIGHT
8. EAGLESOFT INC.
9. THE LIGHT CIRCLE
10. FANTASY CRACKING SERV.
So konnten sich zum erstenmal **MAN** und **TCS** an die Spitze setzen.

+ I M P R E S S U M

ILLEGAL (m 1987) (c) JS / RWE
Oktober 1987, 2. Jahrgang, Nr. 21
- Redaktion:
RADWAR/ILC, B.R.K., KCB-CREW,
MICROBYTE/ICI, ZYX, TFD/TWCI,
LUKE SKYWALKER + THE LOST FLOPP
- Chefredakteur:
JEFF SMART
- Auflage:
350 f.
- Druck:
JS / TURTLE
- Preis: 1.60 DM



Da, wie fast alle wissen, ich im Moment Probleme mit GSS habe, mussten sich einmal alle angekündigten Berichte von GSS-HN entfallen. Meiner Schlempe ist es zu verdanken, dass alle RADWAR-Berichte fehlen (So Sorry, Jungs, aber dafür werden nächstemal alle f. Berichte dabei sein. Big dann und danke!)
Nur ein toter Rubberduck ist ein guter Rubberduck!
Eure ILLEGAL - REDAKTION!!!

Bei Anfragen oder ähnlichem wenden Sie sich bitte an:
Leserbriefe
JEFF SMART
FLK 123144 'C
4230 Bottrop

hoh wieder ein LLERSPIEL! PID FIRE

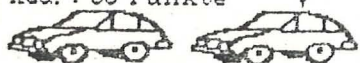
hoh wieder ein Baller-
1, bei dem es sich
in GREEN BERET für
handelt. Die Sprites
an so gerade, der
id ist nichts tolles
die Graphik lässt
zu wünschen übrig.
muss einfach alle Kerle
ben etc. abballern. Eine
ke Spielides und eine
vation wie beim Warten
dan Bus.
ung d. Red.: 02 Pkte.



ELL hat einiges gut zu machen,
h ihrer katastrophalen Umsatz-
y von "TURBO ESPRIT". Nun,
TEUR 2 unterscheidet sich nur
Vorgänger in den vielen
erschiedlichen Missionen. Ich
d das erste Spiel schon recht
ftig und so begeistert mich auch
as hier nicht sonderlich. Die
ites sind zwar angenehm gross,
Singlecolor, die Graphik ist
hissen, und der Sound ist nur
Ahnen.

SABOTEUR 2

ade unwerfend...
Spiel:
kann sich eine Spezial Mission
suchen, aber sie besteht eben-
stens aus 1. Toten und 2. Ein Teil
nen. Warum bei einem Kampf die
tes so unterschiedlich gross
1, das weiss wohl nur der
grammierer. Man kann sich mit
3a - Sternen verteidigen gegen
de etc. Das Spiel ist total
blos (im wahrsten Sinne des
tes) und uninteressant
langweilig. Man hat sich
der Programmierung viel
wenig Mühe gegeben,
man doch deutlich
misst. Also: Lasst lieber
Finger von SABOTEUR 2
zockt lieber noch mal "THE
I NINJA", da macht das
in mehr Spass
ung d. Red.: 38 Punkte



A THRACE !

THRACE ? Hört sich doch interessant
, oder ? Nach dem Laden und nach
Vorspann erwartete mich eine
phik von 1982 und ein Spielwitz von
1. Mit einem Auto in einer 3D - Sicht
ch eine Stadt fahren und
, zu mehr kam ich nicht, denn dann
hessen mich meine Böcke das Spiel
er zu zocken, dafür ist mir selbst
Joystick zu schade. Ich frage mich
ich, ob das Spiel neu ist, oder ob
0 (von dem es geknackt ist) in
den alten Disketten rumgekrant hat.
er the less: Das Spiel ist SCHEISSE !
tung d. Red.: 01 Punkt !

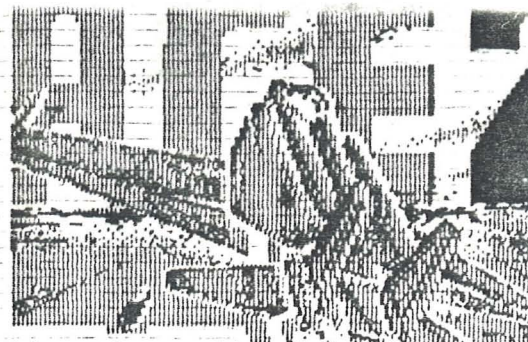
RENEGADE

Wie hiess es in der Werbung ?
"Du hast keine Zeit
zum nachdenken, keine
Zeit dich auszuruhen, aber
es ist immer Zeit um zu
sterben ! Eine
atemnehmende Konversion
des Arcade Hits von TAITO
nun auf Deinem Computer !
Wenn Du RENEGADE spielst,
würdest Du nicht glauben,
dass Du so gemein spielen könntest !"
Man war sehr gespannt auf das
neue Spiel von IMAGINE. Es sollte
ein Kampfspiel ala SHAOLIN'S ROAD
sein, bloss mit Motorrad Gangs etc...
Auf Konferenzen angekündigt, war
es dann endlich da und kuck an:
die Graphik vom Titelbild ist ganz
gut, über den mittelmassigen
Sound kann man hinwegsehen, und
die Graphik vom 1. Level ist richtig
hervorragend: ABER WAS IST
DENN DAS FÜR EINE STEUERUNG ?
Mit dem einem Joystick kann ich
meine Figur bewegen und mit dem
anderen zuschlagen oder was ?
Oder soll ich etwa mit Tastatur ?
Nach unzähligen Versuchen
Ausprobierens gab' ich schliesslich
völlig entnervt auf. Fazit:
RENEGADE könnte ein sehr gutes
Spiel sein, wenn die Steuerung
nur nicht so abgefickt beschissen
wäre, so eine drackige Scheisse
so eine verfluchte ! Wer weiss, wie
es richtig läuft, sofort bei mir
melden. Wertung der Red.: 40 P.

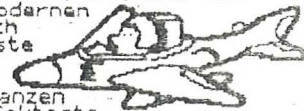


Deathwish 3

Endlich mal wieder ein Spiel zum Film,
diesmal DEATHWISH 3 mit
CHARLES BRONSON. Die
ganze Stadt ist ein
Chaos, Handtaschen-
rauber treiben ihr
Unwesen, bewaffnete
Mörderkommandos
haben es auf unschuldige
Mitmenschen abgesehen,
aber zum Glück gibt es
noch: COMPUTERSPIELE,
in denen der Spieler
das Schicksal der Stadt
selbst in die Hand, ah,
in den Joystick nehmen
kann. Sie verkörpern
also nun Charles Bronson. Sie laufen
mit ihm durch die Stadt und müssen alle
Verbrecher abknallen (HaHa) und sich
dann an der übrigbleibenden Blutlache
ergötzen. Zur Verfügung stehen ihnen
mehrere Waffen (mit CTRL auswählen)
und wenn sie sich vor ein Haus stellen
und RETURN drücken, kommen sie in
das Haus hinein und sorgen da für
Ordnung. Vorsicht bei rechtschaffenen
Bürgern, da hagelt es kräftig Minus-
punkte, aber dem professionellen Killer
machen die Minuspunkte nichts aus.
Die Sprites sind unwerfend animiert, man
erkennt sogar Charles Bronson, die
Graphik geht so und der Sound ist gut
(Ben Daglish). Das Spiel wird total
eintönig und es ist genau das Richtige,
wenn man sich von totaler Frustration
richtig abregieren muss
Wertung der Redaktion: 73 Punkte.



Ich wusste gar nicht mehr, wie alt ACE
überhaupt war, aber ich erinnerte mich
an einen guten Flugsimulator. So war ich
nun gespannt auf ACE 2. Das Titelbild war
schon sehr überzeugend, und dann der
Sound ! Rob Hubbard hat sich mal wieder
übertraffen der Sound ist einfach
SUPER ! Dann kann man eine ganze Menge
einstellen, über 2 Spieler Modus, Level
etc., bevor das Spiel beginnt. Die
Graphik ist so ziemlich die beste (zumin-
destens die Anfangsgraphik der beiden
Flugzeuge) die es je bei einem Flug-
simulator gab. Aber ACE 2 ist kein reiner
Flugsimulator, es ist eher ein Kampfspiel
wie TOP GUN, bloss eben mit einer
wesentlich besseren Graphik und einer
tollen Aufmachung. CASCADE stellt mit
ACE 2 den besten Flugsimulator vor,
den es bisher gibt für den C 84. Die
Anleitung ist sehr komplex, aber das
stellt für den modernen
Raubkopierer doch
nicht das geringste
Problem dar.
Wozu gibt es
schliesslich die ganzen
Writer ? Die perfekteste
Trainerversion kam wieder einmal von
OMEGA MAN (TCS), bei der man alles,
aber auch alles, einstellen kann. In
Intro wird die ganze Anleitung erzählt und
das Titelbild fehlt auch nicht. ACE 2
bietet neben spannenden Spielen bis zu
20 verschiedenen Schwierigkeitsstufen
auch eine High Score Eintragung. ACE 2 ist
ein fast perfektes Spiel, sieht man mal
von der komplexen Steuerung ab. Vor-
 allem zu zweit macht ACE 2 einen Riesens-
pass. Tja, Freunde bei OCEAN, so
sollten Flugsimulatoren sein.
Wertung der Redaktion: 95 / 100

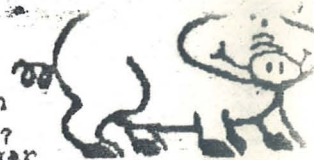


Unlautere Tricks beim Verkaufen von Software

ILLEGAL, das Magazin für den
modernen und aufgeklärten Raub-
kopierer, warnt vor folgender
Masche: Oft sind es ganz miere
Idioten, die in Software Magazinen
unter einem grossen Namen ihre
Anzeige aufgeben, so zum Beispiel:
DYNAMIC DUO, FLK 016821c in 6000
FRANKFURT 1. Wer sich auskennt,
der weiss, dass DD gar nicht aus
Frankfurt kommen. So bezahlen also
kleine Freaks einen Haufen
Geld, nur um mit Dynamic
Duo "tauschen" zu können.
Also Vorsicht bei grossen
Namen !!! (c) Microbyte / JS



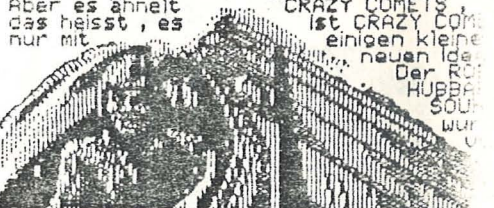
Happy - Idioten !



Was war denn
dieser Monat
mit Euch los ?
Ihr habt ja gar
nichts über den "Sumpf", will sagen
über die "Front" geschrieben. Dafür
hat ein Spiel bei Euch gewonnen,
das nicht nur geklaute Graphiken
Sprites und Ideen sondern auch de-
glichen Sound enthält, es heisst
"QUADRANOID". So ein Scheiss ! Ich
bin mal gespannt, wann ihr das
erstmal eines von der SOFTWARE-
FIRMA über den Kopf kriegt.
Hoffentlich bald. Im Übrigen
braucht ihr Euch nicht bei mir zu
bedanken, denn ich der Firma
OCEAN ein Freixemplar des HAPPY
COMPUTER - Schockers "QUADRANOID"
geschickt habe mit dem Hinweis,
dass ihr da noch 2000 DM oder so
für gezahlt habt, ihr Arsch-
 und lasst YETI in Ruhe. Ich bin
ja mal auf die Auswertung Eurer
Telefonseelsorgeaktion gespannt,
obwohl das wieder Volksverdummung
ist, man könnte es auch "Fortset-
zungsroman" nennen. Erst wird ein
grosses Ereignis angekündigt, das
wird, natürlich 3 oder 4 Hefte
später, über dieses Ereignis kurz
und knapp berichtet, oder was ?
Mit allerbesten Wünschen (Möge
Euch der Pleitegeier holen !)
DIE ILLEGAL-REDAKTION

Mega Apocalypse oder CRAZY COMETS 2 ?

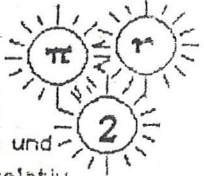
Nein, es ist keine Verarschung ! Dieses
Spiel ist kein selbsteditiertes CRAZY
COMETS, es ist wirklich MEGA APOCALYPSE
für das soviel Werbung gemacht wurde.
Aber es ähnelt CRAZY COMETS,
das heisst, es ist CRAZY COMETS
in einigen kleinen
neuen Ideen.
Der Red.
HUBBARD
SOUND
WURD



Werbung als grandioser 5 Kanal Sound
bezeichnet. Der Sound selbst ist nichts
Überragendes, dafür sind die Sound-
geräusche absolut super ! Das Spiel ist
das gleiche wie das ca. 3 Jahre alte
Crazy Comets mit neuer Graphik und neu-
en Sprites. Es fliegen mehr und schnellere
Planeten durch die Gegend und auch mehr
Raketen etc. die man aufsammeln muss.
Je nach dem ein Bonusleben bekommt oder
durch die das Raumschiff schneller wird.
Gerade in den höheren Levels, ab Level
10 wird die Geschwindigkeit "Faster than
light" und dann macht das Spiel Böcke.
Aber auch so, denn endlich mal wieder
ein gutes (wenn auch altes) Ballerspiel
mit Speed, Sound und Motivation. Das
einzige störende ist der Name, bei
dem ich mich doch echt frage, warum man
das Spiel nicht "CRAZY COMETS 2" genannt hat.
Wertung der Redaktion: 85 Punkte

PI R SQUARED !

omischer Name für ein Spiel, oder ?
 R QUADRAT ? Der Anfang von PI R
 QUADRAT sieht doch ganz lustig aus, und
 nachdem ich mich längere Zeit mit dem
 Spiel beschäftigt hatte, war ich doch
 sehr angenehm überrascht, denn dies
 ist endlich mal wieder ein ganz neues
 Spielprinzip ! Man bekommt vor jedem
 Level eine Formel gezeigt. Nun muss man
 mit seiner Kugel diejenigen Zahnräder
 abfahren, Wechseln eines Zahnrades =
 Knopf / mehr Gas = Richtung + Knopf,
 die den Komponenten der Formel
 stehen, aber: In der richtigen
 Reihenfolge. Man dreht in diesem Rad
 eine Runde und schon erscheint das
 Zeichen, das man nun "genommen" hat,
 unten rechts neben FORMULA. Man muss
 nun alle Elemente der am Anfang
 eingezeigten Formel "abfahren" und sich
 gleichzeitig in Acht vor
 anderen Bällen nehmen,
 die einem verdammt
 schnell die Energie
 abnehmen. Hat man die
 Formel zusammen, muss
 man noch ein Rad mit so
 einem komischen Zeichen
 abfahren, einmal rumfahren und
 ACK! Man ist im nächsten
 Level. PI R SQUARED ist relativ
 schwer, aber Übung macht den Meister !
 Ein sehr gutes Spiel mit einer interes-
 santen Spielidee, Graphik und Sound sind
 ebenfalls gelungen.
 Wertung der Redaktion : 83 Punkte !



NBA Basketball

NBA BASKETBALL ?
 Nach dem Deuten
 der Directory konnte
 man frohen Mutes
 STREISSPORT
 BASKETBALL
 vermuten, aber...
 nach TRIAD's
 Importintro kommt
 ein Intro einer neuen
 Gruppe aus USA,
 EPB und dann das
 Spiel. Ein Basketball
 Manager, wenn auch
 neue Spielidee, ein
 bisschen enttäuschend
 ist es schon. Man
 kann also wieder einmal
 unzähligen Untermenüs seine
 Mannschaft aufstellen bzw. Spieler
 kaufen und verkaufen, bis es zum
 wichtigsten, zur Spielsequenz
 kommt. Vor jedem Spielzug kann
 man die offensive und defensive
 taktischen Massnahmen einstellen
 und dann geht's los. Die Graphik
 ist sehr schön, wenn auch beim
 Torerfolg ein wenig unklar. Aber
 leider dauert das Spiel ziemlich
 lange, so das, ähnlich wie bei
 HEADGACH, es ziemlich langweilig
 wird. Man muss also viel Zeit
 investieren, um NBA BASKETBALL
 richtig durchzuzocken. Ansonsten
 ist das Spiel nicht übel, es bietet
 eine anständige Graphik und das
 ganze Drumherum ist auch nicht von
 schlechten Programmieren
 Wertung der Redaktion : 58 Punkte !



Pirates in Hyperspace

PIRATES IN HYPERSPACE, ein
 verheissungsvoller Name, oder ?
 Der Titelsound ist sehr gut,
 man kann sich also zunächst
 eines von drei Raumschiffen
 aussuchen und dann...
 1. Ballern 2. Ballern und
 3. na was schon ? Ballern !
 Es erinnert mich entfernt an
 manche AMIGA-Ballerspiele,
 natürlich nicht von der Graphik
 oder vom Sound her, nein,
 vom Spielaufbau. Scroll von
 unten nach oben, verschiedene
 Feind-Bewegungen, und immer
 mit dem Finger auf den roten
 Knopf : KAWUMM ! KAWUMM !
 Naja, Wertung der
 Redaktion : 54 Punkte



Wie organisiere ich eine sichere COPY PARTY ???

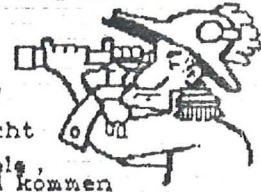
Nachdem der Hauptgrund für manche
 Leute nicht zu einer Copyparty zu
 kommen die ANGST vor dem AUFFLIEGEN
 ist, bringt "ILLEGAL", das Magazin für
 illegale Untergrund - Organisationen, nur
 einige Tips und Tricks, die man der
 Planung einer Copyparty möglichst
 beachten sollte um das Auffliegen,
 siehe Beispiel : NEW EDITION 29.8.87,
 zu verhindern.
 1. Früh genug die Werbetrommel rühren !
 Am besten 2 - 3 Monate vorher schon,
 damit es sich gut rumspricht.
 2. Niemals sofort Einladungen mit der
 genauen Ortsangabe und Adresse
 loschicken, denn das brach NE das
 Genick. Investiert lieber ein wenig mehr
 Geld in Einladungen und Porto. Schreibt
 auf die Voreinladungen eure Adresse
 (logischerweise die PLK oder ähnliches)
 mit dem Hinweis : Hier gibt es die richtige
 Einladungen. Dann könnt ihr in Ruhe :
 3. alle Interessenten auswählen und nur
 den richtigen Freaks eine Einladung
 schicken, diesmal mit 1. detaillierter
 Wegbeschreibung, 2. genauer Adresse
 und 3. genauem Zeitpunkt !
 4. Natürlich vorher noch
 eine grosse Halle mieten,
 damit alles
 klar
 geht
 und
 nicht
 2 Tage
 vorher



abgesagt werden muss
 5. Kündigt es bei dem Vermieter, evtl.
 bei der Stadt als "altes Klassentreffen"
 oder "Jugendversammlung" oder noch
 besser "ComputerInformationsveranstaltung."
 an !
 6. Es ist nicht zweckmässig, grosse
 Schilder in der Stadt aufzustellen mit
 "Hier geht's zur Copyparty !"
 7. Am besten irgendeinen ganz bekannten
 Cracker überreden zu kommen, um ihn als
 Aushängeschild zu nehmen. Denn wenn
 "der" kommt, dann kommen wir auch.
 8. Verargert mögliche Besucher nicht
 damit, Briefe mit der Einladung nur mit
 10 Pf Porto wegzuschicken, so dass
 die denn Rückporto berappen müssen !
 Beherzigt alle Punkte und eure Copyfete
 wird das Ereignis des Jahres. Weitere
 Termine von Copyfeten findet ihr in der
 neuen Rubrik "Copyparties around" JS!

Copyparties around III

Copyfeten kommen wirklich in Model
 So soll am 19. 09. 1987 die schon
 zweimal verschobene NEW EDITION -
 Party stattfinden ! Lassen wir uns
 mal überraschen, wieviele doch noch
 kommen ! Am 28. 09. 1987 ist der Tag
 der FUTURE DIVISION - Fete. Höhe-
 punkt soll ein Fussballspiel zwischen
 Last Science und FD / FCB und uns
 sein (Davon wussten wir nichts !) !!!
 In den Herbstferien (NAW) soll die
 ALPHAFLIGHT / DARKNESS Party
 stattfinden. Den genaueren Termin
 gebe ich Euch noch bekannt ! Am
 31. 09. 1987 sollte die STARLINE -
 FETE sein, aber es hat sich heraus-
 gestellt, das es sich um den Termin
 der Sperrmüllsammelung handelt !



Was wird demnächst gecrackt ?

Im folgenden Bericht
 ein Ausblick auf
 angekündigte Spiele,
 die so langsam mal kommen
 müssten :
 INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF
 DOOM von U.S. GOLD, Spielhallen-
 Umsetzung, sehr interessant !
 TRANTOR von PROBE, ein Schiess-
 und Sammelspiel wie EXOLON,
 BUGGY BOY von ELITE, ebenfalls
 Automaten - Konvertierung,
 BATTLE SHIPS von ELITE, eine
 Mischung aus DESTROYER und
 TAIWAN von OCEAN ist längst über-
 falls. BOBBLE BOBBLE von FIREBIRD/
 TAITO, eine Automaten Umsetzung.
 Dann wird CATCH 23 von MARTECH
 irgendwann in naher Zukunft
 kommen, ebenso wie SIDEWIZZ von
 FIREBIRD, ein Ballerspiel. Auch
 von FIREBIRD kommt SCARY MONSTERS,
 ein Hüpf- Schiess- und Sammelspiel.
 Von CRL gibt es auch etwas neues,
 TRAXXION, ein Labyrinth-Ballerspiel.
 Langersehnt ist auch BANGKOK
 KNIGHTS von SYSTEM 3, mit einer
 mehr als vielversprechenden
 Graphik. MOEBIUS (ein anderes
 Moebius) von ORIGIN SYSTEMS gibt
 es sogar schon zu kaufen. ATHENA
 von IMAGINE wird auch in den
 nächsten Tagen erwartet, genau
 wie JACK THE NIPPER II von CREMLIN
 GRAPHICS. Als schnellstes Multi-
 Screen Scrolling Ballerspiel wird
 IMPLOSION von CASCADE angepriesen,
 lassen wir uns überraschen. Auch
 überraschen wird uns ENLIGHTENMENT
 (DRUID II) von FIREBIRD. BINARY
 INNOVATIONS heisst die Firma, von
 der das gut aussehende MOON STRIKE
 kommt. Von CRL kommen SOLID AIR
 und DISCOVERY. R.I.S.K. (CHOPLINER
 II) wird erwartet, wie WATERPOLO
 von CREMLIN GRAPHICS.
 Weitere Titel von Spielen, die in
 kurzer Zeit erwartet werden :
 MASK, GETTYBURG, STREISSPORT
 BASKETBALL (EPYX), ARKHAM
 MANOR, ARMAGEDDON MAN, DAN DARE
 - PILOT OF THE FUTURE (VIRGIN),
 DEC IN THE DES und ausserdem
 die CINEMARE-PRODUKTIONEN :
 S.D.I., ORBITER und BALANCE OF POWER
 (c) JS / KGB-CREW (Thank for C+UG)

Die GSS Part



Nach über 3 Stunden Zug
 waren ich und ICF von DSI
 DECIBEL endlich in Heilbronn
 angekommen. Und schon
 holten uns JOE COOL mit
 Anhang vom Bahnhof ab, im Radio hör-
 man : "20 Kilometer Stau, Ausfahrt
 Heilbronn - Gundelsheim wegen einer
 Veranstaltung". Und dann waren wir
 Gemeindehaus, wo die Post abging. D
 ging es los : Wer bist Du denn ? Ich
 begrüßte also nach der Reihe meine
 alten Freunde : RADWAR (die wieder G
 verteilten, die aber viel zu klein sind
 die KGB-CREW, dann natürlich alle GSS
 Members (MRU, PITCHIE, AGNUSS, GUN
 ISS und TOPF GUN) und "RAMBO" MICRO.
 Da fährt man schon mal von Bottrop
 Heilbronn und wen sieht man da ? BRIG
 und WARLOCK vom fanatischen Duo. Es
 kamen noch (oder waren schon da) :
 ALPHAFLIGHT, DARKNESS, OVERSEAS,
 STRIPES, LIGHTFORCE, ACC, WOOD
 NEW EDITION, TFA, BIT - BREAKERS,
 L'DREAL HAMBURG, AMIGO, ACS, SYNDIC
 von den BEASTIE BOYS, DS COMPUTARE,
 tja und dann hies es : "Haltet eure
 Floppies fest !" Genau, IDEFIX von
 TRIANON war da ! Und er war auch sch
 wieder weg. Während TOM sich ziemlich
 breit machte (kein Wunder, er ist s
 hoch wie breit), wollte keiner dem
 ALPHA 170 glauben, dass er schon 16
 ist und nicht schwul. Es wurden insg
 260 Freaks gezählt, unter ihnen seh
 viele Unbekannten. Altmeister 1103 m
 ich ebenfalls sehr positiv erwähnen (s
 sage nur : SOCCER 5), wie eigentlich
 von RADWAR und ALPHAFLIGHT. Bei den
 nicht die geringsten Starallüren wie
 gewissen anderen (IDEFIX / SYNDIC)
 zum Vorschein kamen. Natürlich würd
 viel kopiert und auf einmal waren kei
 Getränke mehr da. Und es war sehr
 heiss und voll in der kleinen Halle. Al
 insgesamt war doch alles ganz positiv
 zum Schluss kam noch COCO (tut mir
 wenn ich ein paar vergessen hab' - b
 der Masse), den ich aber nicht mehr
 sah, denn, wie viele andere, machte
 mich gegen 19.00 Uhr zusammen mit de
 Jungs von der KGB-CREW und WARLOCK
 den Heimweg. Die KGB Jungs liessen u
 beide, nach langem Stau, um 22.00 U
 am Dortmund HBF raus, wir kämpft
 und durch ein starkes Gewitter zum
 ESSENER HBF (0.00 Uhr), wo uns
 glücklicherweise der gute LUKE SKYWA
 (DANKE !) nach einem nächtlichen An
 abholte.

Müll des Monats CAGE MATCH



CAGE MATCH, ein
 absolut lächerl
 Spiel, das wohl
 von uns mal kur
 auf die schnelle
 auch noch selbs
 schreiben wurde
 Es ist ein Ringk
 zwischen Mensch
 Tier, derart Sche
 dass keine Bewe
 richtig ausgef
 geschweige denn Treffer gesetzt we
 können. Das Titelbild ist zwar gut,
 ist der Rest absolut niedrige SCHEIS
 He, Firmen, wir haben 1987 und nich
 1982 ! Wertung der Redaktion : 00 P

FRONT!

Am 28.09. steigt also die FUTURE DIVISION - Fete. Es werden erwartet: FAC, LAST SCIENCE, HCA, MCS 5005, COCO, NE, ECS, DECIBEL, SCIENTISTS, THE DREAM TEAM und ich werde auch da sein! Was denn? Was denn? MSK ist raus bei STARLINE? Ist das beste, was er machen konnte, oder? Seine neue Gruppe heisst ANCOR und kuckt Euch mal das Intro von ANCOR an. Im Text: "... Intro programmed by msk ...", aber irgendwie kommt mir das aus einem alten INTROMAKER bekannt vor. Guter Witz, MSK! Mit FLASH (Erfinder von Demos und Intros) ist es entsüßigt vorbei, so hat er seine Floppy nun RWE geschenkt. HEADBANGER heiratet dieser Tage in den U.S.A. seine TITBANGERIN. Alles Gute! übrigens hat HEADBANGER nicht bei der Programmierung von CALIFORNIA GAMES mitgemacht! E? STARLINE senden neuerdings doch tatsächlich FUCKINGS an mich, wie kommt denn das? Wenn ihr Krieg haben wollt, dann bitte:



FUCKINGS TO STARLINE!

MR.PINGE von RELAX hat mal wieder einige Probleme mit der Schule, so wird sein Bruder SNOKE wieder weiterausuchen. Propos RELAX, IAN & MIC, zwei C-NET Programmierer sind jetzt auch bei RELAX, wir warten auf erste Demos! ETI IS BACK! Nach Auskünften von SNAKE geht es richtig wieder rund, das kann ein einseitigen deutschen Crackermarkt, situelig beherrscht von BEASTE BOYS nur erbeleben! SUPER! Von H.O.C. gibt es einen ANTI VIRUS gegen C.A., er nennt sich: PENICILIN-VICKI! Er regt sich COCO / HOTLINE doch über den schlechten Kopierschutz von VERMEER auf, und dann kann er es noch nicht einmal richtig knacken, es stürzt ab! AFTAIN FUTURE und ACCEPT von den EASTIE BOYS wollen am 21.9. nach LONDON zur Messe fahren und dort "wie die alten Knacker!". Warten's wir ab! Ich geht so aus, als wären THE ELECTRONIC NIGHT wieder da, zumindestens mit ein paar neuen Demos. In der Kooperation: TRIANON und STARLINE haben sich auch die richtigen Idioten zusammengesetzt: speedREcracker und WEBERFUCK. Die Telefonnummer, die ich in der letzten LEGAL von STARLINE reingeschrieben habe, ist nicht von RUBBERFUCK, sondern von MSK, also nervt RUB nicht, sondern MSK! Die Ausrede des Monats auf die Frage, warum er denn solange nichts hatte offen lassen: Ich hatte Besuch von irgendeinem aus Athen, den ich nicht kannte. Und der hat mich auf dem Klo eingesperrt und dann meinen Computer geklaut... Ich konnte fast aus der BILD-Zeitung sein, aber von MAD MAX / UNITED ARTISTS. CO haben, wohl aus Mangel an Originalen, den alten SOFTWARE-MANAGER noch mal herausgebracht. Schwaches Bild. Credits: RHE / TFD / KGB / YF / COCO + COUSE (Thank for nice conferences)!

HEADCOACH

Die Sport Simulationen von ADDICTIVE GAMES haben einen guten Ruf, man denke doch nur an das legendäre FOOTBALL MANAGER. So gibt es nun das neue HEADCOACH, das sie zum Manager eines Rugby - Teams macht. Doch schon kurz nach Starten des Spiels wird klar, das man viel Zeit mitbringen muss, da das Spiel voll in Basic programmiert ist. Nach etwa



2 Minuten Warten beginnt das Spiel mit einer gar gräßlichen Musik (immerhin ist eine Musik dabei). Man sucht sich also sein Team aus und quält sich tausende und aber tausende von Menüs, durch die komplizierte Spieleraufstellungsliste, endlich zum eigentlichen Spiel vor. Man kann also seinen gewünschten Spielzug eingeben, worauf jener sofort auf dem Bildschirm in einer kleinen, bescheidenen Graphik dargestellt wird. Zum Glück sind die einzelnen Befehle der Taktik nicht so kompliziert angelegt, so dass man zumindestens beim Spiel "durchsteigt". Doch während das Spiel viel zu lang dauert, verfliegt meine ganze Lust dem Vergnügen als Coach meiner Rugby-Mannschaft noch länger beizuwohnen, da die Spielsequenz viel zu langsam ist und keine Abwechslung bietet. Fazit: Viel zu komplex. Wertung der Redaktion: 29 P.

Die besten Briefe

Von dieser ILLEGAL an werden wir jeweils einen Brief veröffentlichen, von dem wir meinen, dass man ihn so kaum an mögliche Tauschpartner schicken sollte. So kamen wir in diesem Monat einfach nicht an diesem netten Brief der VIKINGS aus Schweden vorbei, den ich (Jeff) erhielt: HEI! Jag heter Lars och tillhör swapping gruppen "THE VIKINGS", och jag skulle gärna vilja byta spel och program med er. Om ni är intresserad så skriv eller ring till: (seing Adresse). PS: Vi gör också många "Demos" som vi också kan byta! D.S Ich weiss nicht, ob man in Schweden die Vorstellung hat, das Schwedisch hier in Deutschland's Schulen eine Pflichtfremdsprache ist, naja, nichtsdestotrotz hier die Antwort: HE, ALIER! Getz sperr ma Deine Lauscherchen auf! Wennne mit uns tauschen willst, dann schmeiss ma 'n paar paar Disk mit Deinen neuesten Sacheiken rüber oder watt? Und nochwatt, Atze: Beie nächsten Sendung schreibsu einfach ma in Suahell, wa ey? Na, das war doch nicht schlecht, oder? Wer ähnliche Erfahrungen mit Briefen dieser oder anderer Art gemacht hat, bitte zwecks Veröffentlichung melden! Smerebred! Smerebred! Rømpømpømpø!

CRACKERS AGAINST AIDS NEWS!

Unser besonderer Dank geht an die Aidshilfe Aachen, die uns ihre Unterstützung zugesagt hat. Wir haben einige neue Mitglieder, unter anderem THE SCIENTISTS (die auch auf der GSS - Fete waren). So schrieben sie auch als Einstand ein starkes Aids - Gedicht, das ich allerdings hier nur in gekürzter Form abdrucke (SORRY, Junge), sonst verbieten Eure Muttis Euch noch die "ILLEGAL". Aber jetzt kommt es: A. I. D. S.:



Es gab Zeiten da konnte man bumsen ohne Gefahr. Aids-Viren waren damals noch rar. Jetzt ist die Gefahr in den Bordellen gross. Frauen, merkt es Euch beim Lutschen, der Pariser darf niemals verrutschen. Von vorn und hinten dürft ihr's machen, denn mit Verhüttern könnt ihr lachen. Lachen, dass die Betten krachen und dabei noch Kinder machen!!!!

Die anderen neuen Mitglieder sind: THE LOST FLOPPY, MYSTERY MASTERS und last but really not least: SHARON! Das war im Moment alles bei C.A.A., die Kondomchen werden jetzt auch von RADWAR ausgeliefert, sie sind endlich eingetroffen! BIS DANN... B.K./J.S

WIZ

Noch ein Spiel der Gattung: Durchqueren eines Labyrinth zwecks Sammeln bestimmter Objekte und rücksichtsloses Töten nicht freundlich gesinnter Viecher. Die Graphik erinnert an "DRUIDS" von FIREBIRD, kommt aber trotzdem an ihre Klasse nicht heran. Der Sound ist ROB HUBBARD wässrig: GUT! Das Spiel ist eine Mischung aus GAUNTLET und DRUIDS. Die Steuerung scheint doch etwas schwerfällig, der Sprite reagiert sehr langsam. Ein schönes Titelbild ist auch dabei und der Sound passt richtig in das Spiel. Dennoch wird es auf die Dauer langweilig immer Fledermause, Zombies etc. abzuschliessen, es passiert einfach nichts und zum Weiterkommen ist das Spiel zu schwierig. Statt ihre Zeit mit so einem Spiel zu vergeuden, hatten die Programmierer lieber ein anderes Spiel mit besserer Spielidea schreiben können. Aber was soll's? DRUIDS ist nur sehr schwer zu übertreffen, obwohl WIZ ein gutes bis sehr gutes Spiel sein kann. Wertung der Redaktion: 72 Punkte!



HALLO, FREUN Tja, alles Schöne ge zuende, auch unse beliebter Wettbewerb "LOSER DES HALBJAHRS". Es beteielt sich sage schreibe: 264 Freak die ihre Stimmen abgaben. Es ergab folgendes

1.	TRIANON	224
2.	STARLINE	203
3.	GERMAN USA-TEAM	102
4.	SWISS CRACKING ASSOC.	93
5.	MADONNA CRACKING GROUP	84
6.	ALPHA 170	82
7.	NIGHTRIDER	64
8.	CCT-GERMANY	48
9.	WARLORD	45
10.	HANSEATIC CRACKING ASS.	40
11.	CIRCLE OF DESTRUCTION	30
12.	BIG APPLE	26
13.	INTERNATIONAL ROBOT CREW	25
14.	THE WEB	21
15.	BEASTIE BOYS	20

Unser allerherzlichste Glückwunsch an TRIANON (insbesondere IDEFIX), die knapp vor STARLINE gewonnen. Des weiteren wurden folgende Gründe genannt: VERKAUF (GUSA-TEAM), DISKETTEN-VIRUS (SCA), ALLGEMEINE DOOFHEIT (MCG / A 170), VERRAT AN SOFTWARE FAHNDER (NIGHTRIDER), SCHEISSE LABERN (BIG APPLE / WEB), AUFSCHNEIDEREI (HCA / IRC), INTROS VOR SPIELE SETZEN, DIE NICHT GEKNACKT WURDEN (COD), ASDZIAL (WARLORD). Und natürlich startet ab heute bis 5. Dezember Ausgabe der ILLEGAL die AK

LOSER DES JAHRES '88

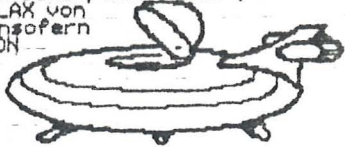
Mitmachen und Wählen darf jeder, wir garantieren Anonymität. Gewählt werden darf einfach Jodner, der unangenehm aufzufallen ist. Diesmal habt ihr wieder 5 Punkte zu vergeben. Nennt uns EUER LOSER DES JAHRES, oder schreibt ihn auf eine Postkarte und ab an die Redakti

CALIFORNIA GAMES - NEUE HIGH SCORES!

Es zeigt sich immer mehr, wer die beste ZOCKER im Lande ist. Es sind einige wahnsinnig gute Rekorde dabei, hier sind sie: HALF PIPE: 25.900 (N. Knatterton), FOOT BAG: 145.000 (Rockford), SURFING: 8.4 (N. Knatterton), SKATING: 8.340 (Jeff Smart), BMX RACING: 44.000 (Diabolo), FLYING DISK: 1.680 (Rockford). Wer bessere Rekorde haben sollt Unverzüglich bei uns melden! Es läuft natürlich nichts ohne entsprechende Beweise, bei nicht vertrauenswürdigen Personen!

LAST MISSION

MISSION von DATA EAST, ein von Aufmachung her gutes Spiel, vom relativiert durch die altbekannte Idee mit einem Raumschiff durch die Stadt ziehen zwecks Eliminierung idlicher Objekte. Die Graphik ist, ist besonders, dafür ist der nd, von David Whittacker, wirklich. Leider gibt es unheimlich viele Je dieser Masche, das beste davon ste PARALLAX von AN sein, insofern LAST MISSION t so sehr ressurant. tung der aktion: 1 Punkte



Ein Tag aus dem Leben eines ganz normalen Raubkopierers



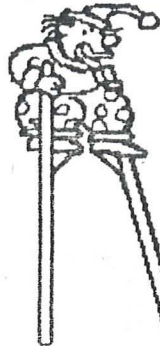
Freitag, 8:00 Uhr am frühesten Morgen. Jeff S. steht auf, d.h. er versucht aufzustehen, aber nichts wird, also 8:30 Uhr, S. steht sprunghaft auf, als er t, dass er eine halbe Stunde vernt hat. Nach einem hastigen Klo - uch und einem hastigerem Frühstück - einer noch hastigeren Fahrt zu Schule ng) ist Jeff S. um 7:50 Uhr in der ie, entschuldigt sich beim Lehrers s Zuspätkommen. Nach 5 Stunden - oder weniger Schlafen hat Jeff 2:40 Uhr Schule aus. Er fährt mit em Rad zur Post, die er 10 Minuten er frustriert verlässt, weil wieder ts auf der Lagerkarte war. Jeff verzweifelt, mude kämpft er sich n Hause, zu seiner Programmierstube , als er frohgelockt in Briefkasten 3:30 Uhr vier nach Raubkopien chencia Briefe entdeckt. In 10 nden prescht er an seinen Terminal siehe da! Nur neue Sachen. Monate und schon weiss es die te Stadt! Jeff S. kopiert nun 19 fe für alle Kontakte und nach 3 nden neuauf-treibendem Kopierem t Jeff zur Stadt und bringt seine fe zur Post und bringt seinen drei ensgenossen BRIAN, WARLOCK und ZYX neuen Sachen mit. Gegen 17:15 Uhr t Jeff ein, das er mal was essen te. Nach einem Besuch einer Pommes- z und Zockens des ARKANOID-Automaten t Jeff gegen 18 Uhr nach Hause ck. Nach 2 Stunden ausgiebigem ens der neuen Spiele, muss Jeff S. auch noch Schularbeiten machen. an 22:00 Uhr gibt es Abendbrot. 22:20 Uhr zieht er sich noch die tschau rein und um 23:00 Uhr geht noch "n Stündchen annen Kasten dem Stündchen wurden 3 und so fällt S. nach einem aufopferungsvollen wie ein nasser Sack in sein Bett (Ja, afen muss er auch noch). Samstag, 1 Uhr am frühesten Morgen. Jeff S. ht, d.h. er versucht aufzustehen, sup' er wieder einpennt und um 8:30 erschreckt hochschnellt. JS

ARDOK ?

Was ist das? Wollen uns die Firmen verarsachen, oder was? ARDOK ist genau das gleiche Spiel wie ASTERIX, bloss mit anderen Sprites und anderem Titelbild. Bin mal gespannt, wie ARDOK in der Werbung auftaucht! Wertung der Redaktion: 00 Punkte!

CIRCUS

Nach Gerüchten zufolge soll CIRCUS von irgendeinem AMI selbst geschrieben sein, und nicht von KONAMI 1983. Aber trotz allem ich finde das Spiel ganz lustig. Man muss mit seinem CLOWN verschiedene Aufgaben bestehen. Die Aufgabe sind immer Springen / Hüpfen zur



richtigen Zeit durch brennende Reifen und über Bälle. Zum Glück gab es sofort eine Trainerversion davon insofern war das Spiel bestimmt viel interessanter als ohne Trainer. Und so ist auch scheissegal von wem das Spiel geschrieben oder vertrieben wird oder wurde. So für ein Zwischendurch-Zocken genau das richtige Spiel. Wenn auch die Graphik und der Sound an 1983 erinnert. Wertung der Red.: 59 P.



THE ASTONISHING ADVENTURES OF MR. WEEMS AND THE SHE-VAMPIRE

Langer Titel, aber ein ziemlich uninteressantes Spiel. Dennoch ist es nicht schlecht. Das Spiel erinnert an Gauntlet, jedoch scheint es doch ziemlich komplex. Die Graphik hält sich absolut in Grenzen, und der Sound (war da überhaupt einer?)? Bisher kam von der Firma PIRANHA noch kein spielsenswertes Spiel, aber es sieht so aus, als wäre "MR. WEEMS and ..." wohl das beste Spiel bisher von PIRANHA. Leider gibt es auch von dieser Spielgattung so viele, das einfach keinen Spass mehr macht, durch die Gegend zu latschen und Vampire und anderes Zeug kaputt zu schiessen und nebenbei auch noch Sachen aufzusammeln, natürlich alles in einen Labyrinth.

"MR. WEEMS ..." ist kein Müllspiel, es gibt einfach zu viele Spiele dieser Art, aber die Firma PIRANHA hat sich Mühe gegeben. Aber Mühe allein genügt nicht, Frau Sommer! Wertung der Redaktion: 42 Punkte

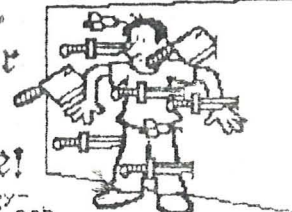


Wizard's Pet

Das Zauberer's Haustier. Tja, ein Spiel, dessen Spielidee aus der Steinzeit kommt.

Man rennt mit einem kleinen Tierchen durch die Gegend muss natürlich springen und natürlich schiessen. Das positivste an dem ganzen Spiel ist der sehr gute Sound von David Whittacker. Ansonsten ist das Spiel nichts, ich habe genau 55 Sekunden gebraucht, um das Spiel reinzuladen und zu testen, bevor ich RESET drückte. Wertung der Red.: 18 P.

Der Kommentar zur aktuellen Kopierlage!



Nach unserer Copy-party am 22/8/87 gab es nicht so besonders viele neue Sachen, 2 Tage später kamen DEATHWISH 3 und MYSTERY OF THE NILE. Und NEW EDITION haben verloren, ihre Party am 29/8/87 fiel ins Wasser (1. Lektion: Man verschickt keine Einladungen mit genauer Adresse)! Schade für NE! Dann ging es so langsam bergauf! Es kam "PIR SQUARED" ein gutes Spiel und mit "MEGA APOCALYPSE" noch ein spielswertes und auch verschickenswertes Spiel. Und dann: SENSATION I YETI FACTORIES ARE BACK! Es kamen 13 (!) Cracks auf 3 Disks von YETI, und alles die neuesten Sachen über "HEADBOACH", "LAST MISSION" und "SABOTEUR 2". Während BEASTIE BOYS sich mit ihren "LAST MISSION" und "SABOTEUR 2" - Versionen und mit dem Intro, das gelegentlich abstürzt bis auf die Knochen bläuterten, gab' es nur noch ein Thema: YETI'S RETURN. Ich sprach deshalb mit SNAKE, der die ganzen Sachen gecrackt hat, und er versicherte mir, dass diese Cracks keine Eintagsfliegen sei und ausserdem könnten YETI sowieso besser knacken als BEASTIE BOYS! Von TCS kamen Super - Trainer Versionen (e.g.: ACE 2) und viele andere neue Sachen. TRIAD brachte auch wieder mal ein paar Cracks ans Licht, wenn auch nicht so die Masse. SCG blieb beständig mit guten Cracks und HOTLINE blieb diesen Monat sehr schwach, ausser ein paar Trainern war da nicht viel! Dann gab' es noch die TRIANON / STARLINE Kooperation, von denen aber so gut wie nichts zu hören war. Dann gegen Ende dieses Monats kamen noch mal gute Spiele wie "MINI PUTT" oder "SOLDMON'S KEY" oder "TANK", die uns so langsam auf das vorstehende Weihnachtsgeschäft vorbereiten, denn jetzt geht es wieder rund! In den nächsten 3 Monaten erwarten uns eine Menge von neuen und guten (?) Spielen. Die schönste Zeit des Jahres beginnt, Freunde, lasst uns feiern. Mit vielen Grüßen, Euer Jeff Smart



Alte Opas verprügeln mit BOP'N RUMBLE

Suchen Sie auch oft ein Spiel, bei dem Sie sich von gestauten Aggressionen befreien können? Dann ist BOP'N RUMBLE genau das richtige Spiel für Sie! Da kommt der Sweet and tender Hooligan im Raubkopierer raus, da kann man alte aufmuffige Opas brutal zusammenschlagen, da muss man rotzfressen Lummels in die Presse treten, damlichen Kotern in den Arsch treten und bescheurten Gorillas ihre dumme Affenvisage polieren, kurzum: BOP'N RUMBLE ist ein lustiges Spiel und sehr realitätsnahe! Die Graphik ist gut, der Sound spiegelt die gesamte Atmosphäre wieder, bloss die Sprites sind sehr klöblich, sie erinnern mich an "DOC, THE DESTROYER". Insgesamt ein gutes Spiel, man hat viele verschiedene Schläge auf Lager um sich vor den bösen Opas verteidigen zu können, die natürlich auch zurückschlagen. In drei verschiedenen Schwierigkeit geht es dann zur Sache und es ist nur eine Frage der Zeit, bis der dieses Spiel auf die unstrittene Indizierungsliste kommt. Aber für frustrierte Stündchen ist BOP AND RUMBLE das Spiel! Wertung der Redaktion: 82 Punkte

MEAN CITY ?

MEAN CITY ? MEAN CITY ? War des nicht dieses Spiel, bei dem man nicht durchblickt und bei dem am Anfang des Spiels schon GAME OVER auf dem Bildschirm steht? Ja, ich glaube doch, na dann. Wertung der Redaktion: 10 Punkte

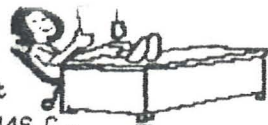
Bismarck

Von BISMARCK gab es vor langer, langer Zeit mal irgendein PREUIEW, ich meine sogar vom LIGHT CIRCLE. Nun Ja, das Spiel ist da! Es ist in Deutsch und das macht es für uns Deutschsprechende interessant, aber zum Wegschicken an unsere Kontakte aus dem Ausland ist es nichts! Zum Spiel: Es ist wohl eine Mischung aus BEACH HEAD und DESTROYER, aber lange nicht so gut wie die beiden Spiele. Ich schoss auf den Feind und schoss und schoss, aber nichts tat sich! Und die Entfernung stimmt! Naja, was will man machen? Und sonst scheint BISMARCK nicht schlecht zu sein, zumindestens für unsere Simulationsfreunde dürfte es etwas sein, zumal es in Deutsch ist. Die Graphiken gehen so eben und der Sound ist, für ein deutsches Spiel ganz passabel. Dennoch ist BISMARCK ohne Anleitung ein schwer zu steuernde Spiel, das so an Reiz verliert wegen zum Teil auch komplizierten und nicht verständlichen Ein- und Ausgaben! Wertung der Redaktion: 69 Punkte

Richtige Anschrift!

die richtige
aktionsanschrift
nicht:

MILLER, PLK 123146 C
BOTTROP, das ist nämlich von dem
loch, der ein paar Zeitungen für
kopiert hat und meinte, er müsste
e Adresse da reinschreiben! Er hat
t die geringste Ahnung und deswegen
: Fragen, Wünsche, Bestellungen und
und
: SMART / PLK 123144 C / 4250 BOTTROP
Bestellungen: Preis der Zeitung plus
F Porto!
to Mr Miller: Die Zeitung schreibe
immer noch ich!



TANK

K von OCEAN war auch eines der
en Spiele, die schon unendlich
ge angekündigt, durch Anzeigen
Magazine, waren und nun
sch erscheinen. TANK ist eine
nung aus BREAK THRU und
EL. Man fährt also mit seinem
er durch die Gegend, walzt
olliche Figuren platt, zerborst
olliche Panzer und sammelt
iebringende Bonuspunkte auf.
n jedem Lebensverlust verrät
m die Spielstandanzeige, wieviel
bereits zurückgelegt hat und
iel man noch fahren muss.
ach wird einem ganz schwindlig,
n man sieht, wie wenig man erst
hafft hat und wie viel noch zu
tern ist. Die Graphik und die
tes gehen so gerade, aber der
d ist absolut enttäuschend!
sehen davon ist TANK gar nicht
so übel, wenn gleich es auch
t der ganz grosse Knüller ist.
N hat seinen Tiefpunkt über-
den. Wertung der Red.: 67 P.

K.A.O.S.

S. von GOLDEN GAMES verfügt über
n Bomben Sound (\$8000), bei dem
dings die ROB HUBBARD - Routine
richtig geklaut wurde. Das ist auch
beste am ganzen Spiel, denn der
ist mehr als bescheiden, die Sprites
tern in ihrer Größe an QUARTETT.
Spiel: zu schwer und zu blöd!
ung der Redaktion: 29 Punkte

Catch a thief...

anderer USA-Import. Ein Spiel,
sen Graphik nicht
recht ist, aber
sen Sinn ohne
Anleitung wohl
m auf die Schliche
kommen ist. Schade,
n es scheint irgend
interessant.
ich kann durch eine
t ziehen und, tja,
war's auch schon,
ist feststellen.
nte. Egal, nichtsdestotrotz:
tung der Redaktion: 49 Punkte



Schon wieder Adressen?

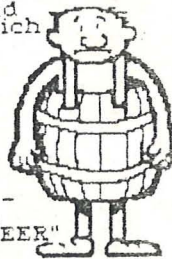
Und auf zur nächsten
Runde in unserem beliebtesten
Spiel "Anzeigen von und für
Idioten":
WER schenkt armen Schüler einen
C64 oder C129? An Rainer Kassinger
Zwischen-Wegen Str. 18 / 7709
Hilzingen. Antwort: KEINER!
Gutes Englisch mit Selbstantwort:
MEYI WANT TO SWAP SOFTWARE? YEARH!
WRITE ME: Olaf Ohms, Postfach 6445,
2300 Kiel. Diese geht ja noch, aber
Jetzt: Sicherlich würde ich meine Anzeige
auch in die Happy reinsetzen, wenn
*I'm looking for contacts to GB und USA:
SOFTWARE-SWAPPERS! C64 Disk only.

Write to: M.Müller ... von so einem, der
1. kein Englisch kann und 2. auch noch
GB statt UK und Satzordnungen durch-
einander bringt, von so einem traue ich
mich gar nicht, die Adresse abzudrucken.
Der Hammer:
Suche für C64 auf Disk die neuesten
Spiele. (ist nichts gegen einzuwenden)
Suche ausserdem POGO JOE (111) mit
Anleitung (Oh, Scheisse). Listen an:
M. Lindner, Rehagenstr. 36, 1000
Berlin 49. Er sucht neueste Spiele und
die POGO JOE Anleitung. 1. Frage: Wieso
braucht man zu POGO JOE eine Anleitung
und 2. Frage: Wie kann jemand NEUE
Spiele suchen, wenn er gleichzeitig
POGO JOE (1982) mit Anleitung sucht?
Solche Anzeigen sind eine Schande.
Wir fordern: Anzeigen für Leute mit IQ
ÜBER 10! (c) MICROBYTE / JS



Vermeer

Als alter Fan der Wirtschafts-
simulationen aus dem Hause
ARIOLASOFT, "KAISER" und
"HANSE", war ich natürlich
sehr gespannt auf das
neue "VERMEER". Zuerst
war ich noch positiv
überrascht von der
guten Programmierung,
die im Gegensatz zu
"HANSE" und "KAISER"
alle Eingabe recht zügig
verarbeitet. Aber dann
nach längerem und aus-
giebigem Testens war ich
doch enttäuscht. "VERMEER"
bietet sehr viele



verschiedene Möglichkeiten sein
Urmögen anzuhäufen, aber es
sind zu viele. Sei es über Reisen
und Auktionen, über Aktien,
über Bildersammlungen, über
Agrarprodukte, es sind einfach
zu viele, als das sich ein normaler
Spieler alle Einzelheiten seines
Vorgehens merken könnte. Schade,
denn die Programmierung von
"VERMEER" ist wirklich gelungen.
Vielleicht sollten die Jungs mal
ein "KAISER 2" rausbringen, das
war doch mal ein Tip, oder? Die
Graphik ist relativ gut und auch
so die gesamte Aufmachung ist
wirklich lobenswert, aber leider ist
das Spiel nicht spielbar. Dennoch
hat ARIOLASOFT gute Perspektiven
für eine gute Zukunft gesetzt.
Wertung der Redaktion: 66 Punkte

HYBRID von ARIOLASOFT ist
SCHLISSE. Man kann einen
Roboter (soll es ein Roboter sein?)
mit Joystick oder Tastatur bewegen
und feindlich gesinnte Roboter
abknallen. Das Scrolling ist hunder-
mies, Graphik und Sound (weicher
Sound?) auch. Ein absolut
beschissenes Spiel, das es gar nicht
lohnt kopiert, geschweige denn
gecrackt und mit einem Intro
versehen zu werden. Auf solche
Müllspiele können wir doch leicht
verzichten, oder was? Man fragt
sich doch, was sich die Firmen
bei solchen Spielen bezüglich Chancen
des Verkaufes denken.
Wertung der Redaktion: 01 Punkt

Die Kleinanzeigen der wahren Kontakte:

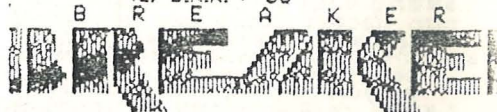
Ha, Freunde! Leider sind wir durch die
steigenden Preise (alles wird teurer)
gezwungen, einen geringen Unkosten-
beitrag von 0.50 DM pro Spalte zu
verlangen. Und vergesst nicht Euren
Computertyp anzugeben. Alle Anzeigen
an die Redaktionsanschrift!
- HE DU, ja, genau DU! Pack' Deinen
neuesten AMIGA Stuff auf ein paar Disks
und ab an: MR.TEST / THE CONNECTION,
PLK 034772 C, 7000 STUTTGART 1
- Tausch auf C64 und / oder AMIGA:
ZAB / TPA ENTERPRISES, POSTE RESTANTE
A-046 530, D - 7260 CALW, DEUTSCHLAND
- STREETBOY OF THE MYSTERY MASTERS,
PLK 026730 C, 5120 HERZOGENRATH!
- Amiga und C 64, neueste Sachen bei:
SCOOTER OF TUGI!
PLK 012309 B, 4200 OBERHAUSEN 12
- Die KGB CREW präsentiert: DOLPHIN DOS
(natürlich als Nachbau!). Dieser TOP
SPEEDER ist bei uns in der Grundversion
(Floppyplatte komplett inkl. Software
> Computereprom / Kopierprogramme <)
für nur >>> 80 <<< DM erhältlich.
Wer Epporns nicht selbst brennen kann,
kein Parallelkabel hat, etc., kann bei
uns selbstverständlich die komplette
Preisliste anfordern (aber Rückporto
nicht vergessen).
Bestellungen an:
KGB CREW / Kennwort: SPEEDER
PLK A 0 0 4 2 6 0
5528 Ennepetal
- Heute gecrackt - heute geschickt!
AMIGA 11 POWERSTATION
PLK 034 787 B / 7000 STUTTGART 1
- THE BRICK BITTERS,
PLK 041178 B, 7440 NURTINGEN
- STRIPES
PLK 04259 C, 6050 OFFENBACH
- SOFTWARE TECHNICS
PLK 060887 C, 1000 BERLIN 28
- DIABLO SPREADING SERVICE,
POSTLAGERND, 2855 HAGEN

5 Spiele für die Insel:

Welche fünf Spiele würden Sie auf
eine einsame Insel mitnehmen?
DIESMAL: JEFF SMART
1. PIRATES
2. KAISER
3. CALIFORNIA GAMES
4. WORLD TOUR GOLF
5. FOOTBALL MANAGER

Schallplattenkritik

Von vielen gefordert, und hier
sind sie: Die Schallplattenkritiken
von und mit BRK und JS.
DIE ARZTE - AB 18 Uo: 25.09
3 der Songs sind bereits verboten, 4
werden es wohl bald sein. Zitat vom
Indizierungsamt: "... der Kotus mit
einem Hund übertrafe bei weitem
zwischenmenschliche Beziehungen..."
MICHAEL JACKSON - BAD
hat nach Aussage seines Arztes 12 (!)
Operationen hinter sich, und sieht aus,
wie seine Platte heisst. BAD ist kein
Vergleich zu THRILLER, obwohl von Null
auf 1 in fast allen Charts. BAD ist
einfach 08/15 - Disco - Funk/Soul!
M.O.D. - U.S.A. for M.O.D.
Die früheren S.O.D. mit sage und schreie
22 Titeln auf der LP (keine Doppel LP)
Naturlich: HARD, SPEED and HEAVY!
JETHRO TULL - CREST OF A KNAVE
klingt wie DIRE STRAITS mit Querflöte.
PINK FLOYD - A momentary lapse of reason
Soundmässig wie die alten PF - Klassiker
aus den Siebzigern wie "Wish you were
here"
PET SHOP BOYS - Actually
bietet keine besonderen Renner wie
"It's a sin" und "What have I done...".
NEW ORDER - Substance
Die neue Doppel-LP mit allen Maxis, die
von NO kamen. Selbst mit "Blue Monday"
und der neuen "True Faith" (schöne
Umsetzung von Sharon auf C 64). Man
muss die alten bis zur neuen NO einfach
mal in einem Durchgang hören.
JAN HAMMER - ESCAPE FROM TV
Miami Vice lässt grüssen, instrumentale
Stücke aus Miami Vice.
GOOD COMING
DEPECHE MODE - NEVER LET ME DOWN AGAIN
RWE haben die Platte, aber: Uo: 25.09
BRUCE SPRINGSTEEN - TUNNEL OF LOVE
the Boss is back am Uo: 25.09
YES - GENERATOR Uo: 25.09
SAGA - WILDEST DREAMS Uo: 21.09
THE SMITHS - STRANGWAYS, HERE WE COME
die wohl letzte LP der SMITHS wird am
25.09. veröffentlicht.
Uo = vorraussichtliche Veröffentlichung
Alle Kritiken, ausser: DIE ARZTE aus
EFA - Information und NEW ORDER von
JS, geschrieben und ausgedacht von
den Jungs ausser B.R.K.
Alle Angaben ohne Gewähr, und nicht,
dass Ihr jetzt zu Euren Plattenladen
hinget und den Verkäufer verprügelt,
nur weil eure Platte einen Tag später,
als in der ILLEGAL angekündigt, kommt!
(c) B.R.K. / JS



BREAKER wurde bei uns auf der Copypart
verteilt und es sah auf den ersten
Blick wie ein schwacher KRACKOUT/ARKANOID
Verschnitt aus, nun vom Spielerischen
her kommt BREAKER nicht an KRACKOUT ran,
aber von der graphischen Seite her ist
BREAKER von RADARSOFT ganz gut. Das
Spiel besitzt ein gutes Konstruktions Set
mit einer Abspelcher Option auf Disk. Der
Sound ist ebenfalls gut bis sehr gut,
aber leider gibt es von dieser Art Spiele
in letzter Zeit zu viele, insofern ist
BREAKER nicht sonderlich interessant!
Wertung der Redaktion: 69 / 100 Punkte