CRACKERS INTERNATIONAL

Nr. 2
17. 5. '89
GRATIS

INTERPOOL
P O B X 2 7
8 8 4 7 5 S C H W E I N D I
G E R M A N Y

G'Suffa!

Erstmal möchte ich klarstellen, daß ihr alle unwahrscheinliches Glück habt, diese Zeitung lesen zu können, denn bei dem Versuch, eine Tiefkühl-Pizza zu öffnen, hätte ich mich fast erstochen (JaJa, normalerweise bevorzuge ich auch unsere kleine Pizzeria hier, aber die hat um morgens halb zwei leider schon geschlossen). Also, damit Ihr wißt, was hier in der Redaktion überhaupt los ist: Man sitzt bis zu 12 Stunden am Tag vor der Kiste, verpennt deshalb jeden Morgen, geht daher kaum noch inne Penne, und wenn doch, verhaut man massenweise Tests. Nur, damit eure "CI" rechtzeitig fertig wird!

Also, Leute, ihr habt uns soviel Krempel geschickt, daß ich in eurer Post fast ersticke. Duft!

Wir haben vor, eine Leserbriefecke einzurichten. Also laßt euch nicht lumpen und schreibt uns alles, was ihr schon immer mal loswerden wolltet! Es wird nichts gekürzt und alles gedruckt! Es herrscht z.B. Unklarheit darüber, ob makabre Witze drinbleiben sollten. Was meint Ihr dazu?

Ein großes Dankeschön geht an MTI (Deinen Bericht 'CPC-Soft im Kreuzfeuer' kann ich aus Platzproblemen erst in der nächsten Ausgabe bringen), Yoda, KNS, M.B. und So.Ma., die uns interessante und witzige Artikel geschickt haben. Immer her damit, denn davon lebt die CI!

Die Hitparaden wurden gewaltig verändert, ihr findet statt einer Daddel Top 10 jetzt eine Daddel Top 20, außerdem eine Daddal Flop 10, eine Demo Top 10, eine Demo Flop 10, die Amstrad-Top 10 aus der "Computer- und Video-Games" und eine Sound-Top X (endgültiges Aussehen noch ungewiß).

Es sind eine Menge neue Rubriken hinzugekommen. Zu jeder Hauptgruppe hat EE, der für die gesamte grafische Gestaltung zuständig ist, ein kleines Piktogramm entworfen, das der Übersichtlichkeit dienen soll.

Falls ihr uns schreiben wollt, könnt ihr natürlich alles (Leserbriefe, Artikel, eure Top-Hits, Kleinanzeigen, Anleitungen usw.) in einen Umschlag packen (oder als ASCII-Files auf Disk schicken).

Bleibt noch zu hoffen, daß sich die CI mit eurer Hilfe noch lange über Wasser halten kann.

Bis in 4 (oder 67) Wochen - WEEE!

LESERECKE

Tolle Idee. Die Zeitschrift ist absolut super.
T.E.C.

Tolle Idee. Auch der Schreibstil ist gut gelungen.
So.Ma. & Playboy

Nicht übel, weiter so!!! Vielleicht etwas viel Musik, aber Layout und Fonts sind ganz in Ordnung (schöne Piccys und Fonts).
MTI

(Auf vielfachen Wunsch haben wir den Computeranteil drastisch erhöht, Anm. d. Red.)

Yoda, MTI und KNS haben Vorschläge für eine Demo-Ecke gemacht. Diese haben wir natürlich sofort für euch eingerichtet (Red.).

Die Zeitung an sich ist wirklich gut! Ihr könntet mal eine Computer-Sound-Hitparade einführen! Eine CPC-Demo-Hitparade! Eine Games-Ewigen-Besten-Liste! Übrigens, habt ihr schon den tierische langen Leserbrief von MTI? Die Gesamthitparade ist ja wohl ebbes veraltet!
Nervi of Great Gecco

(Demo-Hitparade: Ist drin! Sound-Hitparade: Hab' ich grade noch so dazwischengekleistert. Wird im Juni besser. Ewigen-Besten-Liste: In der nächsten Ausgabe. Was sollen für Games rein? Den tierisch langen Leserbrief von MTI hab' ich noch nicht. Red.)

Das BEWERTUNGSSYSTEM

Die Bewertungen aller Reviews bedeuten:

1 = SUPER 2 = GUT 3 = MÄSSIG 4 = SCHLECHT
5 = MISERABEL 6 = ABSOLUT SCHAUDERHAFT!

INHALT

Bericht
Reynolds Girls - S. 8
Filmmusik - S. 8
CeBIT '89 - S. 6
Ärzteschocker - S. 2
Machen Computer-Monitore Tschernobyl Konkurrenz - S. 3
Wie gehe ich richtig mit Disketten um? - S. 4

Satire
Wie Ihr mit den Softwarefirmen fertigwerdet - S. 8

Tips
LAST WAY OUT - S. 4
Die Anleitung zu Tau Ceti - S. 7

Review
Für euch getestet: Die Merlyn-Demo II. Seite 5.

Review
ROBOCOP - S. 8
BOMBFUSION - S. 3
NETHERWORLD - S. 3
PARA ASSAULT COURSE - S. 5

Fragen
Leserfragen auf Seite 4.

HITPARADEN
Hotline, Sounds: S. 8
Kino: S. 2
Games & Demos: S. 5

Preview
Aktuelles über die Amstrad-Spieleszene - S. 2

SCHWARZE SCHAFE - S. 5

GREETINX - S. 8 IMPRESSUM - S. 6 KLEINANZEIGEN - S. 2 HALL OF FAME - S. 7

AKTUELLES

Hallo Leute! Unter dieser Rubrik wollen wir zukünftig aktuelle Infos rund um den CPC-Softwaremarkt geben. Die Informationen stammen meist aus der in Deutschland indizierten englischen Softwarezeitschrift C&VG. Alle Infos sind darum brandaktuell!

Neues von GRANDSLAM ENTERTAINMENTS. Jetzt gibt es brandneu für den CPC THE RUNNING MAN nach dem gleichnamigen Film mit Arnie Schwarzenegger. Grafik & Sound sind bei diesem Game in Ordnung. Spielerisch ist es, wie so oft bei Filmumsetzungen, relativ langweilig. Endlich ist es da. Na was? PAC-LAND von Grandslam. Das Game war bereits Anfang 1988 für den CPC angekündigt. Es wurde seinerzeit viel Werbung darum gemacht. Die Grafik bei diesem Game ist recht gut, Sound kaum vorhanden. Ob sich das Warten gelohnt hat, müßt ihr selbst entscheiden.
Von OCEAN gibt es ebenfalls drei neue Titel. HEAD HEAT ist wieder ein Game zu dem gleichnamigen Film (ebenfalls mit Arnie!). Ganz von seiner Linie ab, gute Ballergames zu prodizieren, kommt Ocean bei RUN THE GAUNTLET. Es handelt sich um ein Sportspiel mit 9 unterschiedlichen Rennen (Motorrad, Boot, usw.). Die Grafik ist mittelmäßig, Sound recht gut, Gameplay wird schnell langweilig. Für alle, die immer noch nicht genug von RENEGADE haben, hat Ocean unter seinem Label Imagine nun den dritten Teil - THE FINAL CHAPTER - herausgebracht. Grafik gut, Sound von Jonathan Dunn. Sagt eigentlich alles, oder?
US-GOLD bringt ebenfalls einige neue Sachen auf den Markt. THE DEEP ist ein mittelmäßiges U-Boot-Spielchen, das eher in den Billigspiel-Bereich gepaßt hätte.

ARCADE MUSCLES ist ein Sampler, der bis 1943 und Bionic Commando nur Spiele miserabelster Qualität enthält. Wirklich viel Schrott für wenig Geld. HUMAN KILLING MACHINE ist ein Karate-ähnliches Game. Grafik und Sound sind in Ordnung. Spielablauf wird leider mit der Zeit etwas langweilig. In CHICAGO 30 schlüpft ihr in die Rolle eines Detektiven, der 4 Actionlevel zu überstehen hat. Grafik und Sound liegen im Rahmen.
Neu von MELBOURNE HOUSE gibt es WAR IN MIDDLE EARTH. Eine Art Rollenspiel mit bescheidener Grafik. Kann allerdings Spaß machen. Mein Rat: Vorher anschauen! Nach Barbarian (Psygnosis' Version) hat Melbourne House nun auch die Rechte an OBLITERATOR. Man kann gespannt sein, ob das Game an die Qualität der 16-Bitter herankommt. Ebenfalls von Melbourne House gibt es ein neues Karate-Spiel namens SHINOBI-MASTERNINJA. Einen ersten Eindruck könnt ihr euch durch das Video von Depeche Mode (Everything Counts) verschaffen.
Auch von dem französischen Softwarehaus LORICIELS gibt es für den CPC einige neue Programme. Als erstes wäre da BUMBY zu nennen. Den schleichenden Wahnsinn verspricht Loriciels beim Spielen von BUMBY. Ein Ball soll durch ein Terassenlabyrinth gelotst werden. A320 ist ein Action-Adventure, bei dem der Handlungsort ein Airbus mit 150 Passagieren ist. Der Spieler soll als Linienpilot die Nerven gegen einen paranoiden Vietnam-Veteranen behalten. Alle Grafiken sind digitalisiert und somit recht ansehlich. SKWEEK ist ein nettes Spielchen, mal ganz ohne Schießen. Grafik und Sound sind voll O.K.

MICROPOSE hat es geschafft, das vom C64 bekannte und dort hervorragend gelungene MICROPOSE SOCCER für den CPC umzusetzen. Genauer Test erfolgt in einer der nächsten Ausgaben. Ebenfalls von Micropose/Origin gibt es jetzt TIMES OF LORE. Das Rollenspiel ist besonders für Anfänger gut geeignet. Die Grafik ist für CPC-Verhältnisse wirklich gut.
Von SYSTEM 3 gibt es ein neues Supergame. DOMINATOR ist ein Menace-ähnliches Ballergame mit einer wirklich guten Grafik. Auch der Sound ist nicht von schlechten Eltern. Sehr empfehlenswert!
Von FIREBIRD gibt es ein neues Billard-Spiel mit dem Namen 3D-POOL. Es handelt sich um eine wirklich sehr realistische Billardsimulation.
Nicht viel gutes gibt es von ELITE zu vermelden. Mit WANDERER 3D hat man ein Game veröffentlicht, das vom Spielablauf, Grafik, usw., total veraltet ist. Die CPC-Version ist außerdem sehr langsam. Die 3D-Welle mit Rennspielchen wie Crazy Cars oder Fire & Forget scheint noch nicht vorbei zu sein. Sonst hätte Elite wohl nicht SUPERTRUX veröffentlicht. Statt Autos fährt man nun mit Lastwagen durch die Lande. Grafik und Spielablauf wie eh und jeh. Wem's gefällt...
CODEMASTERS bringt in letzter Zeit verstärkt auch Vollpreisgames heraus. Eines dieser Games ist ROCK STAR. Hier soll man sich als Rockstar seine Moneten verdienen und sich in der internationalen Szene hocharbeiten. Grafik und Sound und Spielablauf sind bei der CPC-Version wirklich Klasse.

GREMLIN GRAPHICS veröffentlicht in der nächsten Zeit BUTCHER HILL, ein Kriegsspiel mit schwacher Garfik und Sound. Die Motivation ist demzufolge nicht besonders gut. Vergessen! Wieder ein Fußballspiel, für das Gary Linker herhalten mußte, gibt es ebenfalls von Gremlin GARY LINKER'S HOTSHOTS. Leider ist auch dieses Soccergame grafisch ziemlich übel. Von Scrolling und Sound will ich erst gar nicht reden. Forget it!
Von dem deutschen Softwarehaus MAGIC BYTES gibt es nach langer Pause mal wieder ein neues Game. THE PARANOIA COMPLEX ist ein in alle vier Richtungen scrollendes Ballergame. Grafik ist gar nicht schlecht. Ich will bloß hoffen, daß dies nicht das letzte Game für den CPC von Magic Bytes war. Deshalb mein Aufruf an alle CPC-Besitzer: Seid so gut, bestellt euch das Original. Vielleicht gibt es dann noch mal eine Zeitlang neue Programme von Magic Bytes auch für den CPC. Unter Umständen gibt es dann sogar eine CPC-Version von Tom & Jerry (nicht die Swapper aus Darmstadt) usw... Magic Bytes wird mit diesem Game sicherlich testen wollen, ob es sich noch lohnt für den CPC Programme zu veröffentlichen. Es liegt nun an euch, ob es von dieser Firma weiter Programme für den CPC gibt. Denkt bitte daran!

Das soll für's erste reichen. Ich hoffe, ihr habt nun einen guten Überblick über die neusten CPC-Programme auf dem Markt.

KNS

Ärzteschock - Indizierung sich

Die beste Band der Welt meldet sich noch einmal zurück. Mit dem Lied "Bitte Bitte" schocken sie wieder die gesamte Musikszene. Ihr superaffengeiler Sound (das kann man keinen Punkrock mehr nennen) sprengt wieder die Boxen! Mit Sicherheit wird dieses Lied indiziert. Hier ein Ausschnitt aus der Maxi: "Babysex, Verkleiden des Sklaven als Baby mit Windeln, und er wird als billiges Baby behandelt. Toilettensex: Der Sklave fungiert als Toilette. Abbinden: Mit einem dünnen Lederbändchen werden Hodensack und Penis abgebunden. (Schreie im Hintergrund) Bitte laß mich dein Sklave sein. Bitte Bitte." Das Video wird erst am 19. Mai '89 um 22.00 Uhr auf TELE 5 uraufgeführt. Unbedingt angucken! Leute, kauft euch die Maxi, bevor es "Zu spät" ist!

Killer

CINEMA TOP 10

1. (-) **Rain Man**
2. (-) Nightmare 4
3. (1) Moonwalker
4. (-) Cocktail
5. (-) House
6. (-) Zurück in die Zukunft
7. (2) Labyrinth
8. (3) Scrooged

Der 150-Minuten-Film RAIN MAN landete auf Anhieb auf Platz 1, was vor allem der großartigen schauspielerischen Leistung Dustin Hoffmans zu verdanken ist. Obwohl scheinbar fehl am Platz, kommt auch der Witz, dezent und nicht übertrieben eingesetzt, nicht zu kurz. Auch Tom Cruise, der vor kurzem auch in Cocktail zu sehen war, hat seine Rolle sehr gut gespielt.

WEEE

KLEINANZEIGEN

Suche Tauschpartner auf 3" u. 5.25" VDOS 708K. S.C.S., PLK 126009 C, 4050 M'gladbach 1

Verkaufe 5.25 Floppy (kein Erstlaufwerk), 2*40 Tracks + Netzteil und Anschlußkabel. Preis auf Anfrage: Tel. 06331/95241

Suche Tauschpartner für Atari 800 XL (Disk). Commiesoft, PLK 039602 B, 5412 Ransbach-Baumbach 1

Tausche neuste Demos (AMS- u. VDOS) C.L., Amselweg 14, 3422 Bad Lauterberg. Suche Amdrum u. Music Machine.

Suche Tauschpartner für Amstrad/Schneider CPC. KNS, PLK 105120 C, 5410 Höhr-Grenzhausen

Suche die neuesten coolen Sprüche und PURPLE SATURN DAY. Tauche gegen Hot Stuff und geile Sprüche (WEC LE MANS o.ä.). Write to: Nervi of Gecco Demoware, PLK 088977 A, 4710 Lüdinghausen 1

Die CI veröffentlicht eure Kleinanzeigen kostenlos (gut, wa?). Schickt Euren Text einfach unter dem Kennwort "Annonce" an die Redaktion. Er erscheint in der nächst erreichbaren Ausgabe.

WEEE

MACHEN COMPUTER – MONITORE TSCHER – NOBYL KONKURRENZ?

Jeder, der längere Zeit vor seinem Computer verbracht hat, kennt die Ermüdungserscheinungen, die sich besonders am Spätnachmittag und in den Abendstunden besonders bemerkbar machen (nein, ich rede nicht von der natürlichen Ermüdung). Besonders durch ungünstige Lichtverhältnisse, die z.B. Spiegelungen hervorrufen, werden auch die Augen stark beansprucht, und wenn man den Experten Glauben schenken darf, ruft das ständige Arbeiten am Computer auf kurz oder lang Kursichtigkeit hervor, da der Monitor meistens sehr nah vor dem Betrachter steht.
Aber neben den optischen Aspekten gibt es auch unsichtbare Mitspieler. So strahlt der Screen z.B. Röntgenstrahlung aus, und rund um den Monitor werden elektronische Felder aufgebaut (ach deswegen ist es da immer so gemütlich warm).
Da das Forschungslabor der CI-Redaktion noch im Bau ist, muß ich mich hier zunächst noch auf Meßdaten stützen, die schon 1987 in einem P.M.-Computerheft veröffentlicht wurden. Dort wurden 16 Monitore von 11 Herstellern, darunter auch Schneider mit dem CPC-6128-Grün-Monitor GT-65 (-2), getestet. Beim ELEKTROSTATISCHEN FELD, dessen Grenzwert bei 40 kV/m (Kilovolt pro Meter) festgesetzt ist, liegt der CPC-Monitor mit 0.5 kV/m hinter Apple Macintosh auf Platz 2.
Der gemessene Höchstwert bei Monochrom-Monitoren liegt bei 29.5 kV/m und wurde von einem Taxan PC erreicht (Applaus). Beim NIEDERFREQUENTEN ELEKTRISCHEN FELD AUS DER BILDWECHSELFREQUENZ (ach so, klar, oder?) liegt der GT-65 auf Platz 11 (396 Volt pro Meter). Aber keine Angst, der Höchstwert für Farbmonitore liegt 3,5 mal höher und der Grenzwert ist 40.000 V/m.
Das NIEDERFREQUENTE ELEKTR. FELD AUS DER ZEILENFREQUENZ des GT-65 kann sich wieder sehen lassen: mit 26,6 V/m liegt die grüne Schneider-Schleuder auf Platz 7. Der Höchstwert für Monochrom-Geräte liegt doppelt so hoch, und der für Farb-Bildschirme liegt gar bei 123,5 V/m, aber noch weit unter dem Grenzwert bei 2000 V/m.
Die Auswertung der ÄNDERUNG DES ELEKTROMAGNETISCHEN FELDES PRO SEKUNDE ist nicht ganz so einfach, da diese in 3 RAUMRICHTUNGEN (x,y,z) gemessen wird. Ohne jetzt Durchschnittswerte etc. errechnet zu haben, würde ich den GT-65 auf Platz 5 oder 6 schätzen.
Die RÖNTGENSTRAHLUNG liegt bei allen Fabrikaten unter 0,03 und der Grenzwert bei 5 Mikrosievert pro Stunde (klaro!).
Fazit dieser ganzen schönen Zahlen: Trotz Aufenthalt in nächster Nähe zum Screen wird es keinem gelingen, schön braun zu werden (MCS ist auch eher blaß – sorry).
Freuen dürfen sich die Besitzer eines Grün-Monitors: nicht nur, daß dort dargestellte Zeichen besser zu erkennen sind und somit die Augen geschont werden, sondern auch die bei Monochrom-Monitoren gemessenen Werte liegen deutlich unter denen der Farb-Bildschirme.

Und wer jetzt aktiv etwas gegen die Strahlung unternehmen will, kann ja seine Bildröhre mit bleihaltigem Glas ummanteln, Gegen-Magnete einbauen, Metallfilter vor den Bildschirm setzen, das Plastikgehäuse mit Kupferfolie auskleiden, dieses anschliessend erden und das ganze Monstrum dann zum Sperrmüll schmeissen (oder doch lieber zum Sondermüll...).

The Legendary MTI

CI-JOKES!

Wußten Sie schon, daß in der Elbe mehr Pariser schwimmen als Hamburger?

"Karl hat das Trinken aufgegeben" – "Ach, woran ist er denn gestorben?"

Er: "Wieso sagst du mir nie, wenn du einen Orgasmus hast?" Sie: "Weil du dann gerade nie da bist!"

*1972 †1989

Ich möchte an meinen alten Freund Sascha erinnern, den ich seit ca. 13 Jahren kenne. WEEE

Review

NETHERWORLD

Ich komme eines Tages zu WEEE!, und was sehe ich unter seinem Gerümpel? Jawohl, eine 3-Zoll Disk. Na hoffentlich ist da ein gutes Game drauf. Ich schmeiße also seinen Compi an. Dieser stürzt erst mal ab. Tja, man soll eben nicht so viele Schalter dranlöten. Nach dem 5. Versuch läuft er endlich ohne Probleme. Nachdem ich "cat" eingegeben habe, erscheint auf dem Monitor das Verzeichnis mit dem Programm "Disc.Bin". Also nix wie 'run"disc' eintippen. Der Bildschirm wird schwarz, und auf einmal erscheint das Titelbild zum Spiel "Netherworld". Also, das Bild sieht super aus. Nun hoffe ich, daß das Game genauso gut ist. Aber als der Compi fertiggeladen hat, sehe ich kein GUTES Spiel, sonder ein Game ERSTER Klasse. Die Musik hört sich super an. Die Grafik ist excellent, und das Scrolling in allen Richtungen wahnsinnig schnell. Wie haben die das bloß alles in den Speicher gekriegt? Ich kann mir richtig vorstellen, wie der Z80 qualmt. Hier die Story: Eines schönen Tages kamen verdammt schaurige Typen auf die Erde und schossen alles, außer dem CI-Verlag, nieder. Dann machten sich die Redakteure KNS, WEEE!, MTI und ich auf um die Erde zu retten. Wir geraten mit unserem Raumschiff CPC in ein schwarzes Loch und werden bewußtlos.



Als wir aufwachen, sind wir auf einer unbekannten Welt gefangen. Um frei zu kommen, müssen wir Diamanten einsammeln. Wir haben dafür 60 Min. Zeit (im Compi-Game 60 Sek.). Aber es gibt natürlich auch Kreaturen, die dieses nicht zulassen. Und was tut man in so einem Fall? Man knallt sie einfach ab. Sie hinterlassen dann manchmal Extras. Wenn man die Items aufnimmt (auf keinen Fall eine Kreatur aufnehmen!), bekommt man Extrazeit, ein Extraleben oder eine vertauschte Steuerung spendiert. Und aus dieser haarsträubenden Story wurde eben das Game "Netherworld" gemacht. Das Abenteuer haben wir übrigens alle heil überlebt. **Killer**

Test: NETHERWORLD
Hersteller: Hewson
Cracker: KNS
Preis: 26 DM / 38 DM

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

Review

Bombfusion

Gleich vorweg, MASTERTRONIC ist mit BOMBFUSION kein Glanzstück gelungen. Die Hintergrundstory zu diesen Spielchen klingt wie schon bei 1000 anderen Games. Terroristen bedrohen die Welt. Du sollst nun diese bedrohte Welt retten. In einer nuklearen Aufbereitungsanlage (hoffentlich nicht Wackersdorf!) liegen zum einen Bomben, die du entschärfen mußt, und zum anderen sind da noch irgendwelche Kapseln, die in einen Sammelbehälter geführt werden sollen...
Bombfusion ist ein typisches Plattformspiel, wie wir es schon einige hundert Male gesehen haben. Die Grafik ist für CPC-Verhältnisse einfach grausam. Sound gibt es außer ein paar einfachen Effekten nicht. Daß dies bei Billigspielen auch anders geht, zeigen Spiele wie Agent X II. Das Spiel wird sehr schnell langweilig. Vor einem Kauf kann daher nur gewarnt werden. Besorgt euch deshalb lieber die kopierte Version oder zieht euch ganz einfach das alte, aber bei weitem bessere Bomb Jack rein. **KNS**

Test: BOMFUSION
Hersteller: Mastertronic
Cracker: Section Jaguar
Preis: 15 DM

Grafik:	4	Spielidee:	5
Sound:	5	Motivation:	5

CI-JOKES!

Was ist ein Musikliebhaber? Ein Mann, der Samantha Fox im Bad singen hört und das Ohr ans Schlüsselloch legt!

"Bitte, Klaus, tu's nicht! Um Himmelswillen, laß es sein!" Doch da war es bereits zu spät. Klaus hatte die Heino-Platte schon aufgelegt.

LAST WAY OUT - SPIELETIP

LAST NINJA 2 - LEVEL 1 -

Ins nächste Feld gehen. Feind bekämpfen und die blinkende Luke einschlagen. Zurück ins Startfeld. Die Falltür ist jetzt offen. Beim Kampf nicht zurückdrängen lassen, sonst muß man alles nochmals machen, allerdings mit der vollen Energie. Am besten ist es, man geht von der Falltür herunter. Schlüssel (P) aufheben. Jetzt nicht durch die Tür gehen, sondern auf gleiche Höhe mit dem Schatten stellen, hineingehen und nach vorn. Gleich nach dem Bildwechsel kommt ein bewaffneter Mann (Wurfsterne). Wenn man abhaut, wirft er. Die Kiste ganz in Ruhe lassen. Links weitergehen! Immer am unteren Rand laufen sonst... Ans Gitter laufen, und schon ist man oben. Ganz vorsichtig nach links. Jetzt sollte man springen. Stock nehmen (P)! Wenn man nun P und SPACE drückt, hat man nicht nur eine Waffe, sondern auch ein Extraleben. Zurückspringen. Rückwärts herunterfallenlassen.



Auf dem Weg die "Dinger" mitnehmen (P). Zurück zur Kiste. Mann ausschalten und Kiste untersuchen (P). Zweimal Leertaste drücken. Zurück zum Tor. Wurfsterne benutzen. Nach rechts, Mann erledigen. Imbißstand am Rad untersuchen (P). Weitergehen und Mann mit einem Wurfstern ausschalten. Er hat einen Stock und für weitere Entfernungen Wurfsterne. Ins nächste Feld gehen. In die hintere Tür gehen (P). Zurück zur Imbißbude, rechts weiter. Mann mit dem Wurfstern erledigen. Rechts weiter, die hintere Tür öffnen (P). Waffe mit Leertaste verstauen. Zurück zum Tor. Etwas rechts von der Mitte des Tors hinstellen. Den Schlüssel hervorkramen (SHIFT) und benutzen (P). Durch das offene Tor bis ins nächste Feld gehen.
Jetzt wird es schwierig. Es muß wieder gesprungen werden, und zwar so, daß Ihr zuerst auf dem Boot und dann auf der anderen Seite landet. Nachdem ihr nun hier seit, ein bißchen nach links und so lange nach vorn gehen, bis ihr ungefähr nur noch zwei oder drei Schritte bis zum Rand machen könnt. Sobald das Boot anfährt, wird gesprungen. Jetzt müßtet Ihr auf dem äußersten Rand des Bootes stehen. Man läßt das Boot solange fahren, bis es über die Mitte des Wegs hinaus ist. In diesem Augenblick müßt ihr springen, und schon ist der erste Level geschafft. **KNS**

Joke des Monats!

Wieviele Leute passen in das Stadion von Sheffield???
50.000 und ein paar zerquetschte...
(rasend komisch) **MTI**

LESERFRAGEN

Was muß man im 2. Teil von NAVY MOVES an den Computerterminals eingeben? Was ist das Ziel des Spiels?

Wer kennt das Mädchen, deren Alten einen BMW mit dem Kennzeichen HH-JD 1502 fahren?

Falls ihr Fragen habt oder Antworten wißt, schreibt an die Redaktion.

SAVAGE
Die Codewörter lauten:
Part 2 SABATTA
Part 3 FERGUS

EXOLON
'Redefine Keys' wählen und 'ZORBA' eingeben. Danach die wirkliche Steuerung.

TAU CETI
POKE &4FC0,&B7 (unendliche Missiles)
POKE &4FF2,&B7 (unendliche AMMs)
POKE &5025,&B7 (unendliche Flares)

GHOSTBUSTERS
Konto-Nr. 30736227 für 976.300 $

BATMAN
poke &1c90,0 : poke &34bb,0

ROADRUNNER
Im Titelbild die Tasten "U" und "S" gleichzeitig drücken.

FIGHTING WARRIOR
Im Basic-Loader vor dem CALL eingeben: POKE &8E53,&10 : POKE &8E55,&51

SENTINEL
```
10 openout"x" : memory &8ff :
   closeout
20 load"sentinel.bin",&900
30 poke &2353,&60
40 call &6000
```

Wie gehe ich richtig mit Disketten um?

Bericht

Fingerabdrücke können gefährlich sein

Ohne einem Computerfan besonders schmutzige Hände unterstellen zu wollen: Schweiß, Fett und Staub sind immer an den Fingern vorhanden. Und sie hinterlassen auch immer Fingerabdrücke. Die EDV kann bekanntlich Daten nur in Form sogenannter Bits verarbeiten. Eine Magtisierung, die ein Bit darstellt, ist 1,5 tausendstel Millimeter dick. Ein Fingerabdruck ist über 4 tausendstel Millimeter dick und begräbt damit buchstäblich die Bits unter sich: Der Magnetkopf, der den unmittelbaren Kontakt mit der Diskettenoberfläche benötigt, kann sie nicht mehr lesen. Doch was tun, wenn man eben doch mal versehentlich mit den Fingern die Datenoberfläche berührt und leichtsinnigerweise keine Datensicherung gemacht hat? In diesem Fall muß man unbedingt probieren, die Daten auf eine intakte Diskette zu kopieren. Dazu gehört Geduld, denn es könnte vielleicht erst beim 7. oder 8. Versuch klappen. Die Diskettenscheibe wird beim Betrieb vom Andruckkissen des Laufwerks an den Vlies auf der Innenseite der Diskettenhülle gepreßt und so gereinigt. Ist die Datenrettung gelungen, muß die die kränkelnde Diskette ausrangiert werden.

Reinigen meist erfolglos

Klappt der Rettungsversuch nicht, so wächst die Versuchung, die in wahrsten Sinne des Wortes wabbelige Scheibe zu reinigen. Doch wie? Das unfachmännische Reinigen ist meist nicht erfolgreich. Nasse Reinigung: Alkohol, Benzin, Frigen und Wasser sind ebenso ungeeignet wie alle anderen Lösungsmittel. Die Gefahr, daß die Eisenoxydbeschichtung der Floppies leidet oder sogar aufgelöst wird, ist groß, und schließlich "liegen" die Daten in dieser dünnen Eisenoxydschicht. In Jedem Fall zerstört eine solche Behandlung den Lubricant, d.h. die Gleitflüssigkeit, die in der Datenträgerschicht sitzt, und die Reibung zwischen Magnetkopf und Diskette mindert und daduroh für längere Lebensdauer der Floppy sorgt. Trockene Reinigung: Wenn überhaupt, nur mit weichen, nicht fusselnden Textilien unter Anwendung größter Vorsicht. Die Magnetscheibe darf dabei nicht deformiert werden. Schon ein sich durchdrückendes Staubkorn kann zu Datenverlust führen.

Verschmutzungen verhindern

Verschmutzungen, den Diskettenfeind Nr. 1, kann man verhindern, indem man die Hardware nicht in einem staubigen Raum aufstellt und die Disk nach Gebrauch sofort wieder in die mirgelieferte, im Übrigen antistatische Stecktasche packt. Disketten gehören natürlich nicht unter Aktenordner oder andere relative Schwergewichte. Die Hülle würde sonst an der Faltkante gestaucht und dadurch flacher. Der Scheibe würde der zum Rotieren notwendige Innenraum fehlenden. Gelagert werden Disketten am besten bei gleichbleibender Temperatur und Luftfeuchtikeit. Besonders Kunststoffe denen sich bei Hitze aus und ziehen sich bei Kälte zusammen. Das betrifft vor allem die Datenträgerfolie der Disk aus dem Kunststoff Polyester. Wer vom Datenspeichern aus der Kälte kommt und eine Diskette bei maximal erlaubter Betriebstemperatur von 50°C ins Laufwerk schiebt, braucht sich nicht zu wundern, wenn die Temperaturausdenung einige tausendstel Millimeter ausmacht. Bei einer Datenspur-

LEST BITTE AUF SEITE 5 WEITER...

FORTSETZUNG VON SEITE 4

-breite von nur 180m tausendstel Millimeter (bei 96 Spuren pro Inch) meldet das System sofort: "Diskette fehlerhaft". "Falsch gehandhabt" wäre die richtige Meldung. Gleiches bewirkt eine extreme Änderung der Luftfeuchtigkeit. Eine Steigerung von 20% auf 80% bewirkt bei einer 8"-Disk bis zu 60 tausendstel Millimeter Spurlagenversatz. Dieser Vorgang läuft mit zeitlicher Verzögerung ab. Darüberhinaus sind Disketten immer stehend aufzubewahren, am besten locker in Archivboxen. Man sollte sie niemals quetschen - die Hülle würde, wie schon beschrieben, auf die Dauer deformiert. Dies gilt auch für den Versand per Post, eine häufige Art des Datenaustausches. Mit dem lobenswerten Vorsatz gründlich sein zu wollen, haben die Absender schon oft Disketten zwischen zwei Lagen Hartpappe und das ganze dann in ungeeignete Umschläge gesteckt. Richtiger ist es, um den Rand der Disketten herum für gebührenden der Pappdeckel voneinander zu sorgen.

Mit Disketten auf Reisen

Gerade beim Transport ist die Diskette Temperaturschwankungen ausgesetzt. Bringt eine Disk beispielsweise im Winter vom eiskalten Briefkasten in die warme Stube mit normaler Luftfeuchtigkeit, so beschlägt sie ähnlich wie eine Brille. Wasser aber schadet Disketten: Hülle und Scheibe kleben zusammen. Wie bei Autos, die vom Innenraum her durchrosten, kann eindringende Feuchtigkeit in der Datenträgerschicht zu innerlichen Rostbildungen führen. Man verhindert dieses Schwitzwasser, indem man Briefe oder Päckchen mit Disketten ein paar Stunden ungeöffnet in den selben Raum wie den Computer aufbewahrt. So kann sich die Diskette akklimatisieren ohne mit der warmen Luft direkt in Berührung zu kommen. Disketten vor dem Versand in Alufolie einzupacken, bringt übrigens nur geringen Schutz gegen statische Aufladung und Feuchtigkeit. In keinem Fall sichert man sie dadurch gegen Magnetfelder ab. Bei Lagerung und Anwendung Magnetfelder vermeiden - so lautet der Hinweis auf der Rückseite der Disketten-Stecktasche. Dazu muß man natürlich wissen, wo es überall Magnetfelder gibt. Von Geräten, die an das Stromnetz angeschlossen sind, von "Pin"-Wänden mit Haftmagneten, magnetischen Büroklammerständern und Telefonhörern sollte man auf jeden Fall einen Abstand von 10-20 cm halten. Wirklich gefährlich sind aber nur die ganz starken Magnetfelder, wie beispielsweise die von Schweissrobotern, die mit Kondensatorenentladungen arbeiten. Lötkolben und Fernsehapparate haben keine für Disks gefährlichen Magnetfelder. Wer mit Disks auf Reisen geht, braucht an Flughäfen bei Sicherheitskontrollen keine Angst um seine Daten zu haben. Die Röntgenstrahlen, die zum Durchleuchten des Gepäcks eingesetzt werden, und die Magnetfelder der waffensuchenden "Torbögen" sind ebenfalls absolut ungefährlich. Wer es ganz genau wissen will: Ein 4 kA/m starkes Magnetfeld schwächt die gespeicherten Daten um ca. 2%. 27 kA/m bewirken die totale Löschung. Schlimm ausgehen kann es hingegen, wenn man Disketten in einem Auto liegen läßt, das in der Sonne parkt. Zwar halten die Datenträger höhere Temperaturen als die Elektronik der Computer aus, aber eine durch übermässige Hitze gewellte Diskettenhülle paßt nicht mehr ins Laufwerk und zieht sich ebensowenig von selber wieder glatt wie eine "gebratene" Schallplatte.

SO.MA.

DADDEL TOP-20

1. (1) Cybernoid 2 (Hewson)
2. (-) Robo Cop (Ocean)
3. (-) Savage (Firebird)
4. (-) Wec Le Mans (Imagine)
5. (-) Crazy Cars 2 (Titus)
6. (-) Operation Wolf (Ocean)
7. (5) Pirates (Micropose)
8. (-) Netherworld (Hewson)
9. (-) Dragon Ninja (Ocean)
10. (-) Spitting Image (Domark)
11. (-) Pacmania (Grandslam)
12. (-) Batman 2 (Ocean)
13. (-) Purple Saturn Day (Exxos/Ere.)
14. (2) Pro. BMX Simulator (Code Masters)
15. (-) Blasteroids (Image Works)
16. (-) Afterburner (Activis.)
17. (10) Live And Let Die (Domark)
18. (-) Zynaps (Hewson)
19. (-) Trivial Pursuit 2
20. (-) Navy Moves (Dinamic)

YODA/KNS/MTI

DADDEL FLOP10

1. (-) Gi Hero (Firebird)
2. (-) Bombfusion (Mastertronic)
3. (-) R-Type (Electric Dreams)
4. (-) Motor Massacre (Gremlin Graphics)
5. (-) Roadblasters (US-Gold)
6. (-) 4x4 Offshore Road R. (Epyx)
7. (-) Ninja Massacre (Code Masters)
8. (-) Para Assoult Course (Zepplin Games)
9. (-) Oink! (CRL)
10. (-) The Train (Electronic Arts)

DEMO TOP-10

1. (-) Melyn Demo 2
2. (-) MCS-Demo 7
3. (-) MCS-Demo 6
4. (-) 50001 Rape Demo
5. (-) Keule (WEEE!) Demo 1
6. (-) Tom & Jerry Demo 5
7. (-) MTI Mega-Skyfire 1-3
8. (-) CPC-Demo (D. Petkovic)
9. (-) MCS+SJ-Music Collection
10. (-) CBS!-Demo 3

C+VG TOP-10

1. Treasure Island Dizzy (Code Masters)
2. Robo Cop (Ocean)
3. Twin Turbo V8 (Code Mas.)
4. Joe Blade 2 (Players)
5. Giants (US-Gold)
6. Afterburner (Activision)
7. Dragon Ninja (Imagine)
8. Big Foot (Code Masters)
9. Wec Le Mans (Imagine)
10. Intern. Rugby Simulator (Code Masters)

DEMO FLOP10

1. Anti-Juden-Demo (ECS)
2. Super-Grafik-Picture-Show (ECS)
3. Cooly Cola Mix (CCS)
4. Alcapone-Demo
5. TFC-Intro 1
6. Gonzo Demo 2
7. Katto-Intro 3
8. M.C.S. Porno-Demo-Show (Megalith)
9. STV presents MCS
10. Campino-Demos

MERLYN II

Review

In diesem Monat ist das Merlyn-Demo II unser Favorit. Wir werden uns erlauben, jeweils das beste Demo des Monats zu bewerten. Die Merlyn II enthält 4 Screens, sowie 4 Sounds, wobei der 2. Sound zu der spitzen Grafik nicht optimal gewählt wurde. Wie zu erwarten war, wurden neuste & effektvolle Routinen integriert. Der Text war bis auf die Anti-Messages an ACS eher durchschnittlich. **YODA**

TEST: Merlyn II		Routinen:	1
Graphix:	1-2	Text:	3
Sounds:	2	Stil:	2

SCHWARZE SCHAFE

Hier wollen wir vor Usern warnen, die einfach Disketten behalten!

ACE of KIDZ, PLK 106321, 7080 Aalen (Warnung von T.N.S.I.)

TWENY SOFT, PLK 134277 C, 2848 Vechta (Warnung von KNS)

QUIN of WCF, postlagernd, 3002 Wedemark 1 (Warnung von TEC und KNS)

Scharfer Spruch (aus Intimsoft): Fängt der Pimmel an zu knicken, ist's zu Ende mit dem Ficken!

PARA ASSAULT COURSE

Review

Da haben wir's wieder. Manche Softwarehäuser, in diesem Fall das englische Softwarehaus Zepplin Games, können es einfach nicht lassen, praktisch eine Billigspielversion eines bekannten Vollpreisgames herauszubringen. In diesem Fall lehnt es sich stark an Oceans "Combat School" an. Ein oder zwei Spieler können gleichzeitig an der Ausbildung an einer Kadettenakademie teilnehmen. Hier liegt auch der größte Unterschied zu Combat School, denn wie schon erwähnt ist es möglich, gleichzeitig

FORTSETZUNG SEITE 6...

FORTSETZUNG VON SEITE 5

sich mit einem Partner zu messen, was bei Oceans Game nur hintereinander möglich ist.
Vier unterschiedliche Kurse müssen innerhalb eines Zeitlimits zurückgelegt werden. Rampen, Stacheldraht und Minenfelder sollen diese Aufgabe erschweren. Jedem dr Teilnehmer steht ein Bildschirmausschnitt zur Verfügung, der je nach Heftigkeit der Bewegung des Joysticks in alle Richtungen scrollt.
Kommen wir nun zur Ausführung des Programms. Also Combat School war tausendmal besser. Die Grafik von Para Assault Course ist noch nicht mal sooo schlecht (für'n Billiggame). Das Scrolling allerdings verdient die Note mangelhaft. Von Sound scheinen die Programmierer auch noch nichts gehört zu haben. So rechte Motivation will deshalb während des Spiels auch nicht auftauchen. Zu zweit mag es ja noch eine Zeitlang interessant sein, aber allein wird es ganz sicher in der hintersten Ecke einer Schublade landen.
Naja, abschließend ist zu sagen, daß es sich hierbei um ein weiteres Produkt für die große CPC-Softwaremüllhalde handelt. Von einem Kauf gar ist dringenst abzuraten! (Warten auf S.J.-Crack!)

KNS

Test: PARA ASSAULT COURSE
Hersteller: Zeppelin Games
Preis: ca. 20 DM

Grafik: **4**	Spielidee: **5** (abgekupfert)
Sound: **6**	Motivation: **5** (bei 2 Spielern 4)

MESSEBERICHT

Bericht

HANNOVER MESSE
CeBIT '89
Welt-Centrum für Büro·Information·Telekommunikation
8.-15. März 1989

Die Redakteure Killer und WEEE! haben für euch die CeBIT besucht (Ach, ihr wart auch da?). Also, der Eingang war nicht sooo überfüllt wie letztes Mal. Diesmal konnten wir uns schnell an der Kasse vorbeischmuggeln. Bei MARKT & TECHNIK wurde man fast zerquetscht (...), und man konnte wieder bei einem blöden Gewinnspiel mitmachen.
Am ATARI-Stand wurden geile MIDI-Demos gezeigt (Wahnsinn). Dabei trafen wir unsern alten Kumpel Bierwirth auf dem dicht bevölkerten Stand, er war einer der größten (wer?). Falls ihr zwei Musikdemos hören wollt, die wir unter größter Anstrengung mitgeschnitten haben, braucht ihr nur die Hotline-Cassette zu bestellen (Gratis-Zugabe).
Der DMV Verlag beschränkte sich auf den Verkauf von alten Zeitschriften.
AMSTRAD stellte den neuen PC 2386 vor, dessen 80386 mit 20 MHz getaktet ist. 32 Bit. Arithmetik-Coprozessor. 4 MByte RAM. 65 MB Harddisk. VGA Grafik. Incluskve Windows 386, MS-DOS 4.0, GW-Basic und Maus. Aber vom CPC hat man nichts gesehen.
Der SYBEX (nicht Siemens) Verlag hatte auch nur ein lahmes Gewinnspiel zu bieten.
SHARP, mit dem größten Stand auf der Messe, stellte einen Prototyp mit LCD-Plasmabildschirm (680 * 400 Bildpunkte und 256 Farben) und 40 MByte Speicher vor. Sharps Taschenrechner sind wie immer der übrigen heutigen Technik auf diesen Gebiet weit voraus.
Bei PANASONIC sah man wieder Wahnsinns-Drucker (kennt ihr schon den KX-P1081?) zu konkurrenzlos niedrigen Preisen.
Langsam bewegen wir uns nun zur ARTWARE-Ausstellung (mann, hat die Rolltreppe ein ruckeliges Scrolling!) Totenstille herrscht in der Light-Galerie. Wir treffen den bekannten Grafiker Jens Lee Ramsey. Zuerst meint er gar nichts, dann rülpst er und sagt, er könne es besser (HaHaHa). Was ist das? Ein halber Kronleuchter, ein grünes etwas? Nein, es sind Melkkameraden (was?) von Kazuki Yamahishi (ach so). Die meisten Kunstwerke hier sind Mikroprozessorgesteuert, nur selten hört man noch Relais klicken. Es ist schon seltsam, was manche Leute unter Kunst verstehen. Wir sehen einen ausgebrannten Canon-Laserdrucker (3 Meter hoch) mit einer völlig intakten Platine. Ah, da ist Ja auch unser alter Kumpel Bierwirth wieder. - Also da hat einer eine Cola-Dose zerknüllt und sie vergrößert. Würdet ihr so ein Poster aufhängen? Ich nicht. WEEE! schon (Oh Gott!).
Nach dem Artware-Trip sind wir nun bei IBM, die einen fast so großen Stand wie Sharp haben. Man sieht zu 98% Fachpublikum (fein angezogen, schlechter Eindruck, schlecht waschbar, schnell verschwitzt).
Nun zur Möchtegern-Firma COMMODORE. Es ist nur der Amiga 2000 zu sehen, und darauf noch nicht mal Demos, sondern nur scheiß Anwenderprogramme. Und dann stellen sie auch den 128 Diesel aus (was für eine Zumutung). Ein lahmes Malprogramm auf einem lahmen Amiga wurde von unqualifiziertem Personal vorgeführt. Das beste, was Commobore zu bieten hatte, waren Streichhölzer vom FC Bayern (aber selbst die funktionierten nicht einmal). Kurz gesagt: Außer Spesen nichts gewesen.
Interview muß sein. Also befragen wir einen Passanten.
CI: Wie lange sind Sie schon auf der CeBIT?
P.: Seit heute morgen.
CI: Welchen Eindruck haben Sie von der Messe?
P.: Einen sehr guten.
CI: Dürfen wir Sie noch fragen, welchen Rechner Sie benutzen?
P.: Sie dürfen. Ich besitze einen Archimedes.
CI: Wunderbar, wunderbar. Haben Sie Ihren Computer schon auf der CeBIT gefunden?
P.: Nein.
CI: Warum nicht?
P. (hilflos): Weiß ich nicht.

...WEITER GEHT'S AUF SEITE 7...

Satire

Umgang mit Softwarefirmen

Die meisten User haben zuviele Disketten oder Kassetten. Auch halten die meisten einen Kopierautomaten für ein Glücksspielgerät. Da sie nicht gewinnen können, sitzen sie auf einem Haufen überflüssiger kopierter Progys. Was also tun mit all dem Ramsch?
Ganz einfach. Nehmt eine Diskette und ein Manual, schickt alles an eine Softwarefirma und bietet ihnen eines euerer Programme an.
Zu allererst besteht natürlich die Chance, daß die ganze Chose gar nicht ankommt oder beim Transport völlig zerstört wird. Dafür sorgt schon die Post (es lebe die italienische Post!!!). Wenn aber doch, dann ist dies noch lange kein Grund, in Panik zu geraten. Im angeschriebenen Softwarevertag wandert euer Manual in den Papierkorb (die Müllabfuhrgebüren werden euch nicht angerechnet) und euer Datenträger wird intern weiterbenutzt. Damit könnt ihr eure Entsorgungsprobleme als erledigt betrachten.
Wollt ihr dagegen wirklich mal ein Programm zur Vermarktung anbieten, dann wird die Sache wesentlich schwieriger. Manualkopie, Diskette und Porto bringen allzu leichtfertige Gemüter schnell ins Armenhaus. Um nachher nicht ohne Diskette dazustehen, empfiehlt es sich, dem Bewerbungsschreiben Rückporto beizulegen. Die Company wird euch dann einen bunten Katalog zusenden ("Firlefanz 1984"), und mit beiliegender Bestellkarte könnt ihr ein neues Fünferpack mit HARRIER ATACK und 4 Roland-Spielchen bestellen.

Klarheit herrscht in diesem Fall über das Programm: Es fand keinen Anklang. Bei anderen Firmen müßt ihr schon Geduld aufbringen, wieviel, liegt an euch, aber spätestens nach einem Jahr ohne Antwort solltet ihr begreifen, daß nicht nur die Diskette, sondern auch die Programmvermarktungsidee (daß man so lange Wörter überhaupt schreiben soll!) perdü ist.

In der nächsten CI liefern wir euch ein paar Standardformulierungen, die selbst die größten Companys in die Knie zwingen. Wahrscheinlich werden sie euch deswegen noch lange nicht antworten, zumal es sehr schwer ist, einen Brief zu schreiben, wenn man auf allen Vieren durchs Büro rutscht, aber euch dürfte dann leichter ums Herz sein.

KNS

IMPRESSUM

* HERAUSGEBER, LAYOUT, DRUCK: WEEE!
* REDAKTEURE (zur Zeit): WEEE!, Killer, KNS, MTI, So.Ma. und M.B.
* GRAPHIX DESIGN: Empty Eye
* VERTRIEB: WEEE! (Harz), KNS (Rest der Welt)
* ADRESSE: WEEE!, PLK 105122 C, 5410 Höhr-Grenzhausen

FORTSETZUNG VON SEITE 6

CI: Vielen Dank für das aufschlußreiche Gespräch.
P.: Bitte bitte (nicht das von den Ärzten, Anm. d. Red.).

Anschließend bewegen wir uns zur Halle 19 (CompuCamp). Da stellt sich die Frage: Werden wir KHS, Section Jaguar und NCS treffen? Noch sind es 50 Meter...40..., nee, so schnell sind wir nicht. Ah, da ist ein EBI (Elektronische Besucherinformation). Ja welchen Joghurt nebi? EBI...Ebi...e.., äh. Nach einem Besuch beim EBI stehen wir kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Acorn stellt nicht aus. Warum nicht? Warum nicht? WARUM NICHT? Totaler Nervenzusammenbruch.

Auf dem Weg zum Ausgang sehen wir eine Touchscreen Bildschirm. Der Besucher kann sich mit Hilfe seines Fingers Informationen über die Touchscreen-Technik holen und den Bildschirm fettig machen.

Nun befinden wir uns auf dem Stand von SEIKOSHA, der sehr originell eingerichtet ist. Besonders gut gefallen uns die Unmengen von Grünzeug. ...aber keine Aufkleber...dafür schreckliche Tüten (nein, wie originell). Seikosha druckt größtenteils auf Umweltpapier (ach deswegen wächst da soviel Botanik). Dies ist zwar sehr bemerkenswert, aber leider sieht es nicht so gut aus. Und deshalb wird die Firma an Umsatz verlieren und schließlich pleite gehen.

Wir glauben, daß die Aufkleber out und die Streichhölzer in sind (siehe MICROSOFT und scheiß Commodore).

USA: Die USA-Monitore flimmern gewaltig und sind völlig verschwommen. Die Compis sind total langsam. Kommen wir noch mal zu den Monitoren zurück: Die Auflösung kann man vergessen, Kontrast ist schlecht, Farben sind ekelhaft. Die Amies hängen ca. 5 Jahre zurück.

Auf dem Messegländе sind sehr viele grün-weiße Typen in Aktion. Was wollen die denn? Raubkopierer, Hacker, die FATs löschen, oder nur Section Jaguar (small joke - sorry.) ?

Bei RADIO FFN gab es endlich die heißersehnten Aufkleber.

Schließlich treffen wir wieder unsern alten Kumpel Bierwirth und fragen ihn, wie sein Gesamteindruck sei. Er meinte nur, daß wir seine Füße anglucken sollten.

FAZIT: Viele Aufkleber, viele Streichhölzer, kein Archie.

Killer & WEEE

HALL OF FAME

WEC LE MANS: 39.6 km (WEEE!)
DEFLEKTOR: 78130 (Killer)
ARKANOID 1: 198857 (Killer)
STARSTRIKE II: 948000 (Killer)
PEPSI MADMIX: 116400 (WEEE!)
GAUNTLET 1 Warrior: 488454 (Winni)
Valkyre: 253247 (Winni)
Wizard: 1002946 (Winni)
Elf: 381170 (Killer)
TEMPEST: 46477 (WEEE!)
BOMB JACK 1: 961900 (Micky)

Es ist zwar klar, daß Cracker & Swapper kaum Zeit zum Spielen haben, falls ihr aber doch irgendwo einen Mega-Score aufgestellt habt, immer her damit.

WEEE

CI-JOKES!

Was ist schlimmer als die Ralley Paris-Dakar?
Ein'n Imbißwagen durch Äthopien!

Was ist ein Mülleimer unter einer Verkehrsampel?
Türkendisco!

Tau Ceti

Tips

Wir haben vor, jeden Monat eine nützliche Anleitung zu einem nicht ganz einfachen Game herauszubringen. Allerdings klappt das nur, wenn ihr uns Anleitungen zu komplizierten Spielen, wie z.B. Sentinel (nein, nicht zu Fire & Forget!), zuschickt. Sind diese zu lang (etwa wie die von Elite), so schreibt einfach das wichtigste heraus. Heute also Hilfreiches zu Tau Ceti.

WEEE

EINFÜHRUNG:
2047 ... Der interstellare Raumflug beginnt.
2050 ... Die ersten Kolonisten verlassen die Erde, um die Systeme ALPHA CENTAURI, BETA HYDRI und VAN MAANEN zu besiedeln.
2150 ... Eine Seuche rafft den größten Teil der bis dahin blühenden Kolonien auf TAU CETI hin. Die letzten Überlebenden fliehen.
2153 ... Kein Funkkontakt mehr zu TAU CETI.
2164 ... Eine Expedition soll TAU CETI wieder besiedlungsfähig machen, aber sie kommt nie mehr zurück.
2167 ... Roboter haben die Macht über TAU CETI. Ein einzelnes schnelles Beiboot mit einem mutigen Piloten muß ins Innere des Planeten vordringen, um den Zentralcomputer auszuschalten.
Du hast dich für dieses Unternehmen gemeldet!

DAS SPIEL:
Nach dem Laden seht ihr das Instrumentenpanel des Beibootes.
Der Bildschirm ist in drei Teile unterteilt:
1. Links befindet sich das Sichtfenster.
2. Rechts befinden sich die Informationsbildschirme.
3. Oben ist ein Kompaß und eine Realzeituhr.

Unterhalb dieses Bildschirmes befinden sich noch drei kleinere Schirme.
4. Name des Piloten und die zur Verfügung stehende Bewaffnung
5. Energie des Schutzschildes, Treibstoff und die Laser-Temperatur.
6. Kontrollbildschirme für den Autopilot.

Es kann zwischen zwei Betriebsarten gewählt werden. Im Flugmodus wird mit einzelnen Tasten und dem Joystick gearbeitet. Im Bodenmodus wird direkt über die Tastatur mit dem Mutterschiff-Computer kommuniziert.
Nach dem laden sehen beginnt eine Demo. Unterbrecht es mit der BREAK-Taste.
Ihr Beiboot besitzt folgende Ausrüstung:
- Ein normaler Laser
- Abwehrschilder
- 8 Infrarot-Raketen mit automatischer Zielauffassung
- 8 Anti-Raketen-Raketen (AMM)
- 8 Vorfeld-Beleuchtungsgeschosse
- Infrarot-Nachtsichtgerät
- 360-Grad Radar- und Blindfluganlage
- Planetenkompaß und Autopilot (ADF)
- AJDN-Computersystem

Eingabebefehle:
HELP listet untenstehende Befehle auf.
LAUNCH aktiviert den Flugmodus
MAP zeigt eine Karte und Informationen über die Städte. Verwendet links, rechts, hoch, tief und die Feuer-Taste, um den Cursor über die Karte zu führen.
REACTOR: Wiederaufladung des Reaktors, wenn an der Basis angedockt ist.
LOOK zeigt das Innere eines Gebäudes.
WAIT: 5 Minuten Pause.
STATUS zeigt Beschädigungen und Zustandsbericht.
EQUIP: Ausrüstung ergänzen und Gebäude reparieren.
NAME: Eingabe des Piloten.
PAD: Notizblock.
NEWPAD: Notizblock löschen.
SAVE speichert den Spielstand ab (ach!).
LOAD lädt altes Spiel ein.
KEYS erlaubt eine Neudefinierung der Tasten im Flugmodus.
QUIT beendet ein Spiel.
SCORE zeigt den aktuellen Punktestand.
PAUSE: Pause (arghh!)

Nachdem LAUNCH eingegeben ist, startet das Spiel. Folgende Tasten sind vordefiniert:
(Alle Funktionen können auch auf andere Tasten gelegt werden)
Q links
P rechts
S mehr Schub
X weniger Schub
SPACE Laser abfeuern
M Rakete abfeuern
F Beleuchtung abfeuern
A AMM abfeuern
V Blickrichtung ändern
R Statusbericht
I Infrarot an/aus
H Höhe steigern
G niedriger fliegen
J Sprung
L landen
ESC Pause (Feuer startet wieder)

Ein Tag auf TAU CETI dauert nur eine Erdstunde. Der Planet hat keinen Mond, daher ist es stockfinster. Manche Gebäude besitzen ein Schutzschild. Wartet, bis dieser sich öffnet, um hineinzukommen.
Um von einer Stadt zur anderen zu gelangen, muß eine Sprungplattform gefunden und "J" (JUMP) gedrückt werden.
Die Roboter in den Städten sind zum Teil schwer bewaffnet. Ihr Radar erkennt diese aber, genauso wie die Minen.

KNS

Sensationeller Aufstieg

Absolut neu in der Musikszene sind die "Reynolds Girls" mit dem Song "I'd rather Jack". Die beiden Girls Linda (18) und Aisling (16) meinen, daß der Sound von Mick Jagger und Fleetwood Mac ausgedient hat und deshalb haben sie ihr eigenes Lied gemacht. Das ist auch das Hauptthema vom Lied. Hier eine Zeile aus dem Lied: "I'd rather Jack, than Fleetwood Mac", übersetzt heißt das: "Ich hör' lieber Hip Hop als Fleetwood Mac. Damit ihr eine Vorstellung vom Lied bekommt hier der gesamte englische Text.

Killer

I'd rather Jack
I'd rather Jack
I'd rather Jack
All we wanna do is have a good time, then you went and took out house away. No one ever asked for our opinion. No, no, we don't get away.
A.M., F.M., All that Jazz, We'd rather sing along with Jazz. What happend to the radio, they never play the songs we know.
Golden Oldies, Rolling Stones, We don't then back I'd rather Jack, than Fleetwood Mac, no heavy metal, rock'n roll.
Music from the past, I'd rather Jack, than Fleetwood Mac, I'd rather Jack.
Can't they see that every generation, has music for its own identidy. But why the DJ on the radio station, is always more than twice the age of me. Who needs Pink Floyd, Dire Straits, that's not our music. It's out of date. Demographic Stereo they never play the songs we know.
Golden Oldies, Rolling Stones, we don't want them back.
I'd rather Jack, than Fleetwood Mac. No heavy metal, rock'n roll, music from the past.
I'd rather Jack, than Fleetwood Mac, I'd rather Jack, I'd rather Jack.
A.M., F.M., All that Jazz, We'd rather sing along with Jazz. What happend to the radio they never play the songs we know (Choruses to fade)

Abonnement

Hasste die "CI" schon abonniert? Ja? Okay, dann verschwende deine Zeit lieber mit einem anderen Artikel. Die anderen, die die "CI" mal irgendwie kopiert bekommen haben und dieses Risiko nicht mehr eingehen wollen, sollten sofort untenstehenden Coupon ausfüllen! **WEEE**

Ich bekomme die nächsten 3 Ausgaben der CI gegen 3,- DM (Porto) ins Haus.

Name:

.....

Straße:

.....

Ort:

.....

VORSCHAU

Nächsten Monat findet ihr in der CI u.a.:

- CPC-Soft im Kreuzfeuer
- endlich den Jeff Healey-Bericht
- einen Comic?
- Teil 2 "Umgang mit Softwarefirmen" (Ihr lacht euch tot!)

Die nächste CI gibt es (hoffentlich) noch im Juni. **WEEE**

HOT SOUNDS!

1 (-) Vindicator
2 (-) Netherworld
3 (-) Dragon Ninja
4 (-) Savage
5 (-) Wec Le Mans

KILLER

CI-GREETINX

Die Crackers International grüßt:
MCS ... Section Jaguar ... Nervi ... Groo ... Tom & Jerry ... Merlyn ... S.C.S. ... ESC ... Ex-Playboy ... ... Ex-ACS ... Ex-Frog ... Ex-Wurmi ... T.E.C. .... und natürlich alle Redakteure (s. Impressum).

HOTLINE

Wec Le Mans Top Ten

1. (-) Bitte Bitte (Die Ärzte)
2. (-) Romeos (Alphaville)
3. (-) The Loner (Gary Moore)
4. (-) I only wanna be with you (Samantha Fox)
5. (3) Zu spät (Die Ärzte)
6. (-) Help (Bananarama)
7. (-) I'd rather Jack (Reynolds Girls)
8. (-) Straight up (Paula Abdul)
9. (-) Looking for freedom (David Hasselhoff)
10. (-) Games without frontiers (Peter Gabriel)

Den ersten Platz haben sehr viele gewählt, fast so viele wie die für den zweiten Platz. Das Lied wird noch sehr viel Wirbel machen (siehe S.2 - Ärzteschokker). Und nun kommen wir zu dem Flop des Monats (nein, es ist nicht Heino). Es ist The Cure mit Lullaby. Dieses Lied ist total scheiße gemacht, genauso wie das Video (kotz, brech, würg...). Ihr könnt die Hotline-Cassette beim Verlag für 8,- DM bestellen. Und ihr könnt auch wieder bei der Hotline mitbestimmen. Wie? Na, ganz einfach: Indem ihr uns eure 3 Top-Hits schickt. **Killer**

SOUND OF CINEMA

Filmmusik sollte eigentlich dazu dienen, den Zuschauer eines Filmes mitzuunterhalten und die Filmhandlung zu begleiten. Daß es auch Filmmusik gibt, die überhaupt nicht zum Streifen paßt, erlebt man leider immer wieder, und leider wird auch der Film selbst, der manchmal sogar noch recht passabel ist, durch schlechte Filmmusik versaut.
Filmmusik umfaßt ein recht großes Gebiet von Heavy Metal bis zur Klassik. Allerdings sollte die Musik auch zu den Szenen eines Films passen und auf den Zuschauer wirken. So hängt die Schockwirkung bei machen Filmen unter anderem sehr von passender Filmmusik ab, die den Zuschauer entweder in Spannung oder Entsetzen oder in Erleichterung wiegen soll. Es gibt schon einige Filme, bei der die Musik gut zur Handlung und den einzelnen Szenen passt, aber leider auch sehr merkwürdige Filmmusiken, die wohl ungewollt das erreichen, was sie eigentlich nicht sollen. **M.B.**

Robocop

Ich wache um 5.00 Uhr morgens auf, und da fällt mir ein, daß ich gestern eine 5.25" Diskette bei einem Freund entwendet habe. Also schalte ich meinen Compi an und tue die Disk ins Laufwerk. Was sehen meine Augen da? Ja, es ist die 6128-Version von ROBOCOP. Also starte ich es. Das Titelbild gefällt mir sehr gut. Aber was sich dann präsentiert, ist einfach super!! Musik ist verdammt gut. Ich wähle erst mal 'Redefine Keys', da mein Joystick im Arsch ist. So, es kann losgehen. Ich drücke also auf die 'Y', um das Game zu starten. Und was höre ich da aus meinem Lautsprecher? Ja, gute, verständliche Sprachausgabe! Total stark! So, kommen wir erst mal zur Story: Man steuert eine Halb-Mensch-halb-Roboter Figur. Man muß / kann alles, was sich bewegt abschießen, aber man hat nur eine begrenzte Zahl von Schüssen. Man kann sein Munitionslager auffüllen, indem man blinkende Gegenstände aufnimmt. Man kann dann ganz normale Schüsse bekommen, aber auch einen Dreischuß und viele andere geile Sachen. So, den ersten Level habe ich erfolgreich abgeschlossen. Jetzt muß man einen Entführer abknallen, der eine Frau zum Schutz vor sich hält, aber das nützt ihm auch nichts, denn ich habe ihn gnadenlos durchlöchert. Den zweiten Level (nicht Label!) überspringen wir einmal. Er ist genauso wie der erste, nur, daß Jetzt ab und zu mal Motorräder vorbeifahren. Diese muß man natürlich auch repaturreif schießen. Als ich den zweiten Level beendet habe, muß ich eine Verbrechervisage auf dem Polizeicompi nachbilden (gut gemacht!). Danach befindet man sich in einer Fabrik. Man muß die Dealer abschießen (Jawohl, weg damit!). So, Jetzt heißt es auch für mich 'Game Over'. Also, das Game ist super gemacht, gutes Scrolling, schöne Grafik usw.
Kommen wir nun zur Bewertung:



Test: ROBOCOP
Hersteller: OCEAN
Cracker:
TB Crackers
Preis: 28 DM / 45 DM

Grafik:	2
Sound:	2
Spielidee:	3
Motivation:	2

Killer

NOCH'N JOKE?

"Mein Vater nölt jetzt schon ein halbes Jahr rum" - "Was will er denn?" - "Ich soll den Weihnachtsbaum wegräumen"