

IMPRESSUM

Herausgeber: SPHERICAL DESIGNS

Chefredakteur: Michael Mattner (mat)

Stellv.Chefredakteur: Torsten Michelmann (tom)

Redaktion: Pascal Kraus (pk)
Jens Neumann (jnm), Torsten Hartmann (thm)

Freie Mitarbeiter: Dave Henkensiefken (dave)
Robert Mattner (rmt), Peter Möllmann (pmn), Ricardo Hernandez (hz)
Oliver Rummel (oli), Patrick Schmidt (psm), K.Busch (kbu)

Comics: Pascal Kraus

Titel: Pascal Kraus

Anzeigenleitung: Michael Mattner. Alle Kleinanzeigen sind kostenlos.

Gewerbliche Anzeigen:

1 Seite: 35.- DM

1/2 Seite: 19.- DM

Kleinere Anzeigen auf Anfrage

Druck: ALLGAU-Print, Di/W 1-8939 Bad Wörishofen 2

Vertrieb: C&V-Redaktion und Spherical Designs

Händleranfragen zum Vertrieb des C&V-Boten sind erwünscht!

Abonnement: 10 Ausgaben kosten (incl. Porto) 18.- DM

Redaktion (Adresse): C&V-Redaktion, Gartenstr. 3
D(W)1-6108 Grafenhausen, Tel.: 06150/53113 (51710) (51683) (53794) (51720)

Redaktionsschluß für die Ausgabe 8/9-91 ist der **18. JULI 1991**
Dies ist auch der Anzeigenannahmeschluß!

Staffelpreise (wenn mehrere C&V-Boten abgenommen werden):

5 Hefte: 4,70 DM (zzgl. Porto)

10 Hefte: 9,50 DM (zzgl. Porto)

20 Hefte: 18,60 DM (zzgl. Porto)

50 Hefte: 46,50 DM (zzgl. Porto)

100 Hefte: 93,00 DM (zzgl. Porto)

größere Heftmengen auf Anfrage!

Manuskripte/Urheberrecht: Alle im C&V-Boten veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt
Reproduktionen jeglicher Art

(Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.)

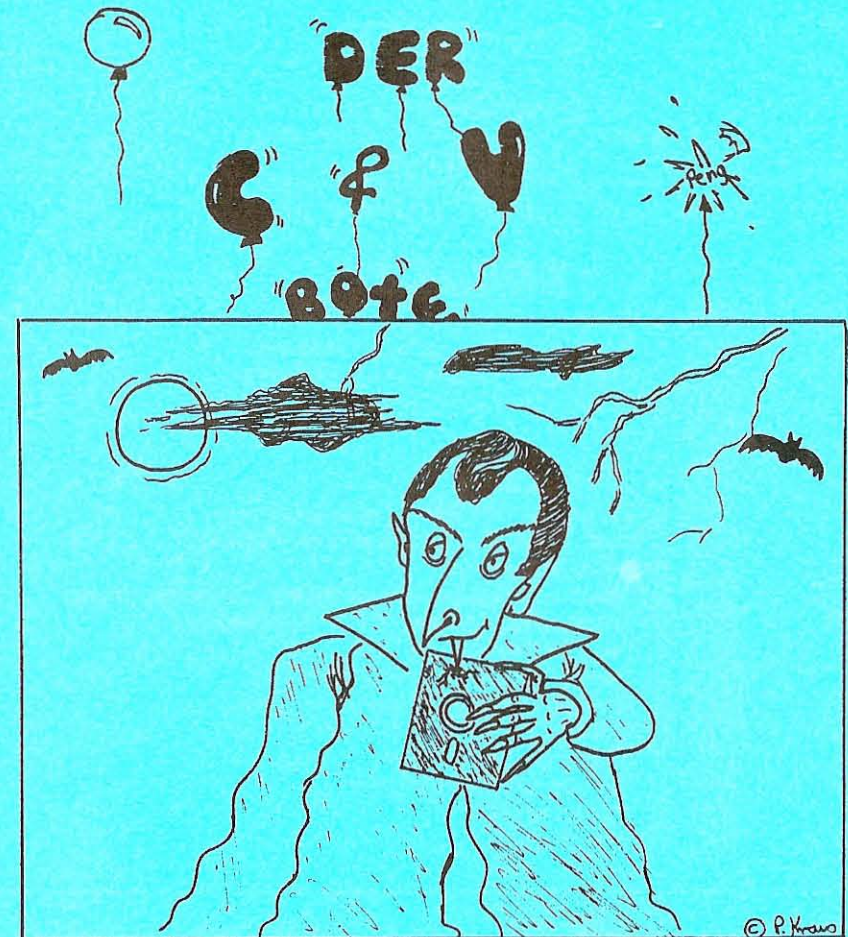
bedürfen einer schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.

Wir übernehmen weder Haftung, noch Gewähr für unverlangt eingesendete Artikel.

Presserechtlich verantwortlich sind die jeweiligen Verfasser.

Zugesendetes Festmaterial nehmen wir dankbar entgegen

und senden es unbeschädigt zurück!



PROGRAMM Mit Biß

COMPUTERSPIELE

Video - Tests

News, Addies und vieles mehr!

A Spherical Designs Production
Ausgabe 6/7-91 - Juni/Juli - 3. Jahrgang
Auflage: 250 Stk.

Einzelpreis: 1,- DM (+ 1,- DM Porto)
C&V-Redaktion, Gartenstr. 3, D(W)-6108 Grafenhausen

INHALT

- SEITE 3: Editorial, Horizon'91 Teil 2!
SEITE 4: S.W.I.V., Eskimo Games, Creatures
SEITE 5: Das Magazin, Turrigan II, Pick'n'Pile
SEITE 6: Video-Tests, Schneller Siegen
SEITE 7: Witzecke
SEITE 8: Charts
SEITE 9: Schallplattentests
SEITE 10: Earl Popel of Pomfrit's Kino Corner
SEITE 11: Last Ninja III, S.M. Grand Prix, Olmania, L.T.E.Chal.
SEITE 13: News and Gossip
SEITE 14: News and Gossip, Contact-Addies, Reactions, Thanks
SEITE 15: Transworld, Take'em, B.t.t.F.III, Nightshift
SEITE 16: Demo (P)Reviews
SEITE 17: Demo (P)Reviews, Kino-Tests
SEITE 18: PD-Test: Designer, Metal Gear u.v.a.
SEITE 19: HORIZON EASTERN '91 REPORT!
SEITE 21: IBM-Corner: Spiele-Tests und mehr
SEITE 22: IBM-Corner: Der IBM!, Satire
SEITE 23: Kleinanzeigen
SEITE 24: Impressum



IMPROVED BY MIKE ISD!

KLEINANZEIGEN 6/7-91

Kleinanzeigen werden kostenlos veröffentlicht. Hier eine Kleinanzeige veröffentlichen will, der rufe beim PD-Center an!

Das PD-Center präsentiert ein neues Kapitel in der Geschichte der PD-Software! Nähere Infos: Ihr habt die Möglichkeit unsere PD-Progress

1. als fertige Disks (zur Zeit 468 Disks vorhanden) für 2,00 DM
2. als selbst zusammengestellte Disks für 3,50 DM pro Disk oder
3. jedes Programm für einen individuellen Preis zu kaufen.
EINMALIG !!!
PD-Center, Gartenstr. 3, D(W)-6108 Grafenhausen

Verkaute Disketten mit Spielen für 2,- DM pro Stück. Tel. 06150/52142

RISIKO !!! Wollten sie nicht schon immer einmal Europa erobern? Wenn ja ist Risiko das Richtige für Sie! Vertrieb: PD-Center für nur 3,- DM
Anzeige von T. Michelmann!

Demo, Intro, Letter-Designer für Amiga & 64'er (mehr als 250 Stück!) bei Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, D(W)-5630 Remscheid II. Auch Nachnahme! 1,- DM für Rückporto belegen! Tel.: 02191/61919

Ich verkaufe
-1 Textadventure "Der Schatzjäger", für den C-128, mit deutscher Steuerung und farbigen Bildern, 10,- DM
-1 Textverarbeitungsprogramm "Protext", für den C-128 mit Anleitungsbuch, 30,- DM
-1 Text- und Dateiprogramm "Makrodat und Makrotext" für den C-64/128, 33,- DM
-2 Spielesammlungen mit je 6 Spielen auf einer Diskette für den C-64/128, je 10,- DM, oder beide 15,- DM
-2 Joysticks, voll funktionstüchtig, je 5,- DM
Bei allen Programmen handelt es sich um ORIGINALS! Zu den Preisen kommen bei Bestellungen bis 10,- DM eine Versandkostenpauschale mit dazu. Bestellungen telefonisch unter 08247/31649 rund um die Uhr.

Verkaufe Public-Domain Software für den C-64 Liste gegen 1,- DM Rückporto bei Daniel Betz, Johann Peter Hebel Weg 2, D(W)-6921 Zuzenhausen

Vergebe PD-Soft aus allen Bereichen 64/128'er, ca. 250 Disks, ab 90 Pf bei Rabbersott Odenwaldstr. 39, D(W)-6982 Ebenheid, 60 Pf Rückporto

Suche C-64 II Gehäuse bis

20,- DM Angebote bitte nur schriftlich an Sven Jensen, Mozartweg 2, D(W)-6921 Zuzenhausen

Wollen Sie auf Diskettenhüllen verben? Dann schreiben Sie mit 1,- DM Rückporto an T. Michelmann, Moselstr. 15, D(W)-6108 Grafenhausen.

Suche folgende Module für den C64: Hardcopymodul, Userport Expander, Schnecke 64, Bremse 64, Final Cartridge II, Final Cartridge II, Nordic Power Cartridge und Expert Cardridge Daniel Betz, J.P. Hebel Weg 2, D(W)-6921 Zuzenhausen

Kaufe defekte C64 1541, 1571, 1581, Plotter 1520, Drucker MPS, C128 Angebote bitte nur schriftlich an Daniel Betz, J.P. Hebel Weg 2, D(W)-6921 Zuzenhausen

Ich verkaufe für den C64/C128
-Broker von MABO-Soft 20,- DM
-MABO-Liga von MABO-Soft 30,- DM
-Est-Programm von U.Olufs 30,- DM
-Dragonsden-Modul 5,- DM
-Kick Off 2 20,- DM
-128'er SH51 mit Disk 15,- DM
-64'er SH 52, 54, 56 mit Disk je 8,- DM
-64'er SH 38 mit Disk 15,- DM
-64'er SH 37 42, 49, 34, 4/86 je 5,- DM, zus. 20,- DM

-64'er Hefte 4/84-1/91 je 1,- DM zus. 70,- DM
-Happy Computer Hefte 11/83-12/87 je 1,- DM zus. 50,- DM
-6 Joysticks Quickshot I je 3,- DM
-4 Diskboxen für 100 5 1/4 Disks je 10,- DM
-No-Name '5 1/4 Disks -neu- je 0,50 DM
-Input 64 Disks 9-11/87, 2,3,6,-8/88 je 4,- DM, zus. 25,- DM
-Input 64 Kassetten 4/85, 3+11/86 je 3,- DM, zus. 7,- DM
Angebote an Thomas Herb, Ringstr. 20, W-8951 Husheim

Suche jede Art von Reset-Taster, vor allem welche die an der Floppy eingesteckt werden, bis je 5,- DM Daniel Betz, J.P. Hebel Weg 2, D(W)-6921 Zuzenhausen

Suche Plotter VC-1520 oder 1520 bis 50,- DM, D. Betz, Adr. siehe oben

Verkaufe für je 3 DM in Briefmarken die Komplettlösung von Maniac Mansion, Zak Mc Kraaken oder Last Ninja 2. O. Betz, Adr. s.o.

Verk. 64'er Sonderheft Nr. 50 "Starthilfe" (incl. Disk) für 10 DM, D. Betz, Adr. s.o.

Public-Domain-Soft Super Preise!!! Einfach eine Listendisk für 3,- DM antordern! ASTAROTH, PLK, 84558 E

Verkaufe Amiga-PD! Liste gegen 2,- DM Rückporto Gonzo J. Schwendner, Weberstr. 3, W-2 Bremen

Verkauf Datensette und Gho busters I für 15,- DM. Verkauf außerdem noch: Invest (D) 25,- DM, Da Imperium (Disk) 20,- DM, Die Fuggger (Disk) 20,- DM, Flir Aces (Disk) 25,- DM, R-Type (D) 10,- DM, Atterburner (Disk) 25,- DM, "Alles über den C-64" (Buch) 10,- DM Wer Interesse hat, od kaufen will, schreibe T. Michelmann, Moselstraße 15-6108 Grafenhausen. Porto zu Besteller (PS Ich bin absolut seri! Ihr könnt ja Michael (Chetra tragen!)

Suche alte CINEMA-Hefte (Bücher und Bücher Heyne-Filmbibliothek Jürgen Fisch Wehrberger Str. 5, W-3 Hess Oldendorf 2

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9,- für den Spitzenpreis von 5,- DM. Beiheft ist noch vorhanden. J. Neumann, Beuneweg 21, W-6 Grafenhausen

Suche bespielte und/od unbespielte VPS Vid Kassetten Jürgen Fisch Wehrberger Str. 5, W-3 Hess Oldendorf 2

Searching for a system-disc the Shard M2-5600! Contact Capt Crunch, Look at da Contact Addie

Suche Final Cardridge Zustand Ia für 60,- DM Cyclone da Bombsquad, Antoniusplatz 4590 Cluppenburg, Tel.: 04471/85, lask for Ingo!

Verkaufe Reset Schalter IV den C-64 Neupreis 13,95 DM, V 6,95 DM, Jens Neumann, Beunew 21, W-6108 Grafenhausen

Der Aufbau des Computers

Teil II, oder?

Unterscheiden muß man heute eigentlich zwischen 8-Bit und 16-Bit Rechnern. Eine 32-Bit Architektur gibt es auch. Je höher die Bitszahl, desto schneller ist der Rechner, bzw dessen Verarbeitungsgeschwindigkeit. Bekanntester 8-Bit Prozessor ist der 6510, der im C-64 sein Unwesen treibt (und das noch sehr langsam dazu). Wo noch einer dieser Sorte ackert sind diverse Hompecomputer. Selbst der XT mit 8088 Prozessor hat zwar einen 16-Bit Prozessor aber nur einen 8-Bit Datenbus, also ein Flaschenhals. Sein großer Bruder hingegen besitzt beides im 16-Bit Ausführung. Ist also auch schneller in der Abarbeitung der Befehle.

Nu ein kleines Lexikon mit Begriffen, nicht nur aus der PC-Welt. Klare fangen wir bei A an:

Abbruch - Bedeutet ein Beenden des Programmes durch den User oder ein durch das Programm verursachter Absturz ohne Sicherheitsabfrage.

Abort - englische Bezeichnung für Abbruch

Adresse - Der Bereich, wo sich die Daten befinden, die geladen werden. Auch Speicherbanke genannt, welche wiederum durchnummeriert werden.

ALU - Zu deutsch: "Arithmetic Logic Unit". Logische Recheneinheit, die sich in der Zentraleinheit des Rechners befindet. Sie übernimmt alle mathematischen Aufgaben.

Arbeitsspeicher: In ihm befindet sich nach dem Laden das abzuarbeitende Programm. Auch RAM (Random Acces Memory) genannt. Oder besser ein flüchtiger Speicher, der nach dem Ausschalten seinen Inhalt unwiederbringlich verliert.

Architektur: So wird der Aufbau eines Computersystems bezeichnet. Darunter ist zu verstehen, der Aufbau und das Zusammenspiel von Prozessor und den anderen Bausteinen.

ASCII - Ist die Abkürzung für "American Standard Code for Information Interchange". Das ist eine Vereinbarung für den genormten Informationsaustausch der Zeichendarstellung unter Computern. 7 Bit's geben das Zeichen vor und das 8te Bit definiert das Unterscheidungsmerkmal wie Invers, Normal oder ob es sich um eine andere Darstellungsform handelt.

AT - AT ist die Abkürzung für "Advanced Technology". Damit ist die verbesserte Version des XT's gemeint. Erweitert und verbessert.

Aufwärtskompatibel - Als solche bezeichnet man Geräte, die trotz der Verbesserungen immer noch einige Eigenschaften der Vorgängerversion besitzen (Attribute)

Attribute - Wird aus dem lateinischen übersetzt mit "Kennzeichen", "Merkmale", "Eigenschaften".

Bar Code - Er ist auf vielen Artikeln zu

finden. wie Lebensmitteln, Preisschildern etc. Er heißt Strichcode, bzw Balkencode. Entschlüsselt (gelesen) mit einem Scanner enthält er verschiedene Angaben von Hersteller, Vertreter, Art der Ware, Importland, Preis etc.

Batch - Batch bedeutet übersetzt Stapel und ist somit die Aufrufdatei, bzw die Startdatei für die Programme, die man in ihr diverse Befehle, die vorher abgearbeitet werden sollen, eingebunden werden können. Kann so aussehen: @echo off - Ausgabe aus; cls - Screen aus; music 45 - Soundprg. an; mouse - Maustreiber; abcdef - Hauptprogramm; cd/- Verz.schließen.

Benutzeroberfläche - Ist ein komfortables Programm, das den User bei deiner Arbeit am PC mit dem PC durch Vereinfachung, Symbole und ähnliche Tastenbelegung hilft

(K.Busch)

Satire

* So von Familienvater zu Familienvater

Es war ein Tag wie jeder andere und kurz vor Ladenschluß beim Juwelier Karl Klunker. Plötzlich kam ein bulliger Kerl mit Schrotflinte herein und rief: "Hände hoch! Das ist ein Überfall!" "Nicht schießen, ich habe Frau und Kind!" "Ja? Sie auch? Da wollte ich schon immer mal jemand fragen: Also, Herr Klunker, daß ist so..." "Ach warum so formlich, ich heiße Karl!" "Angenehm. Gotthilf. Tja, so von Familienvater zu Familienvater." "Eben. Was wolltest du nun fragen Gotthilf?" "Ja, ich hab' da ein Problem." "Sprich dich ruhig aus." "Also ganz unter uns... ich meine, dir kann ichs ja sagen..." "Klar, so von Familienvater zu Familienvater." "Also, wie gesagt, ich habe ein Problem. Ach ich weiß nicht so, ob ichs sagen soll. Jetzt hat mich der Mut verlassen." "Komm schon Gotthilf. Mir kannst du doch alles sagen." "Na wenn du meinst Karl. Also, wie genau lege ich denn ein Baby trocken und welche Windeln soll ich nehmen? Sag mal, kannst du nicht diesen scheußlichen Alarm ausmachen? Da versteht man ja sein eigenes Wort nicht mehr!" "Du hast recht. Womöglich wacht unser Tobias oben auf und schreit dann." "Na jetzt sag' schon, wie wechselt man nun Windeln?" "Hmmm. Also... So von Familienvater zu Familienvater: Ich weiß es auch nicht so genau." "Tja, daß ist aber dumm. Ach, da kommt die Polizei. Fragen wir die mal." "Gute Idee." "Hallo Herr Bulle, sind sie zufällig Vater?" "Ja, warum?" "Wir haben da 'ne Frage: Wie wechselt man am Besten Windeln?" "Ganz einfach. Euch werd ichs sagen, so von Familienvater zu Familienvater. Als erstes die vollgeschissene Windel abnehmen, wegwerfen. Eine frische nehmen, das Kind an den Beinen hochnehmen, frische Windel unter den Arsch und drum Fertig!" "Danke und vielen Dank auch." "Gern geschehen. So von Familienvater zu Familienvater. Na dann, auf Wiedersehen!"

(pk)

Editorial

Auch Vorwort genannt...

Wenn sich die Nacht über das ganze Land senkt und die Vogel und alle anderen normalen Lebewesen schlafen, wenn sich die Sonne schon lange verzogen hat und der Vollmond am Himmel steht und man evtl sogar ein paar Sternchen blitzen sieht, wenn sich langsam die Grabplatten auf den Friedhöfen bewegen und die Nachtale schaurig schreit, die Turmuhr zwölz schlägt, dann ist es wieder soweit... Dann kann ich endlich wieder ungestört an dem C&V-Boten weiterarbeiten. Gute Einleitung, gelle? Aber so war es wirklich! Ich habe oftmals (was heißt oftmals: jeden Tag) bis spät in die Nacht vorm Computer gesessen und Buchstabe für Buchstabe, Wort für Wort, Artikel für Artikel, Seite für Seite dieser wunderschönen Zeitung geschrieben. Ach ja, wisst ihr eigentlich wie man sich fühlt, wenn man mit einer verstauchten & verzerrten Hand (die rechte natürlich) tippen muß? Nein? Aber ich weiß es jetzt... Oder wisst ihr wie man sich fühlt, wenn man Bauchkrämpfe hat, sich dauernd übergeben muß und trotzdem schreibt? Nein? Ihr Glücklichen! Dieses alles durfte ich in den Tagen vom 18.05. bis zum 23.05. erleben. In diesen 5 (ja, FÜNF!) Tagen habe ich nämlich die gesamte Zeitung geschrieben! Oh mann! Nie mehr wieder sovenig Zeit für eine Ausgabe! Naja, dafür hat es sich ja gelohnt. Wir haben diesmal zum ersten mal die lang erwarteten **Charts** (wenn auch noch etwas lächerlich aussehend) Wir haben einen Haufen (wirklich einen Haufen!!!) Spieletests - und sogar zwei HITS (man glaubt es kaum). Wir haben wieder jede Menge Witze. Eine ganze Menge News (können aber noch mehr werden). Und in allerletzter Sekunde traf dann sogar noch ein supergeiler Bericht über die Horizon Party hier ein! Danke nochmal an **Cruel/WoW**! Echt cool! Dafür musste leider die ursprünglich an dieser Stelle (da wo jetzt der Partybericht steht) geplante Poke-Seite "Schneller Siegen" ganz rausfallen. Sorry Jürgen! Kommt beim nächsten mal! Was man trotzdem noch alles ändern kann und ändern will. 1.wollen wir objektivere Charts! Also votet ein bisserl mehr, schließlich haben wir das verdient, oder? 2. wollen wir Interviews! Es wird sich doch irgendjemand finden, der ein paar Interviews machen kann (auf der SD-Party zum Bleisüß!) 3. wollt ihr einen anderen Namen??? Vorschläge sind hier auf jeden Fall keine (gar keine) eingegangen! Also, den einzigen den ich hätte wäre schlicht und einfach "C N V" anstatt "C&V Bote". Was haltet ihr davon? 4. wollen wir Fotogrußanzeigen einrichten (Idee von einem Leser!) Also schickt uns 'en paar Fotos und wir drucken die dann! O.k.? Hmm. Ja. Viel mehr fällt mir eigentlich auch nicht mehr ein. Außer das wir in der nächsten Ausgabe endlich mal mehr Demopreviews haben wollen Also, schreibt, schreibt! Ja, ich meine DICH! Nu ja. Wir haben noch zwei neue freie Redakteure: Patrick Schmidt (der diesmal wirklich schon massig geschrieben hat und dies zur nächsten Ausgabe noch verbessern will) und Oli Rummel. Yo, das wars. See you next issue same place? Bis dann!

Yours, Mike/SD

HORIZON EASTERN'91 - REPORT Teil III!

Tja, nachdem auf Seite 19 (da steht der erste Teil - den zuerst lesen!) kein Platz mehr war kommen hier die letzten Infos von Cruel rubergedüst: Fakten:

-Es waren etwa 730 Leute auf der Party vertreten.

-Sie kamen aus Schweden, Norwegen, Finnland, Danemark, Deutschland, Belgien, Österreich, der Schweiz und aus Spanien. Keine Holländer?

-Die Organisation kam zu kurz (es fehlten Dinge wie Bodyguards, Lebensmittelversorgung, Putzfrauen (Toiletten),...). Ich glaube das ein Grund dafür der schnelle Wechsel des Platzes war.

-Ein Haufen Leute wurden nicht oder schlecht über den Platz-Wechsel informiert. So waren viele in Varby anstatt in Huddinge. Die meisten -wie auch immer- fanden ihren Weg.

-Eintritt kostete es 60 Skr (etwa 10 US Dollar oder 15,- DM)

-Place war ein Gymnasium in Huddinge (Vorort von Stockholm)

-Vann: vom 29.03.1991 bis zum 02.04.1991

-Demo Competition Results: Stehen auch in den News

-Die wichtigsten vertretenden Gruppen waren: Beyond Force, Padua, Light, I+T, Prosonix, WoW, Role, G.A.'s, F4CG, The Blasters, Flash Inc., Cross, Panoramic Designs, War Deal Lamers, TaT, Shape, Triad, Censor, Noice, Ruthless, Illusion,...

-Der beste Saufe: Cruiser/ex-Origo (ich hoffe du hast wieder alle Sinne beieinander, wenn du dies hier liest)

-Die sympathischsten Leute waren: Ronin/Dunex, Eistein/WoW, CMR/Role, Effy/G.A.'s, Scorpie/F4CG, Gotcha/Talent, Grapple/WoW, I-man/WoW, Razy/Talent, (Note: Einstein hat einen neuen Namen: Eistein! Hehe!)

Das war alles.

Your weird guy, Cru(e)l!

S.W.I.V.

Vertrieb: STORM
Preis: ca. 50,- DM

Neugierig betrachtete ich die Verpackung auf deren Rückseite wirklich gute Screenshots von der Amiga-Version abgebildet sind. Nunja, dachte ich! Das scheint wirklich ein nettes Ballerspiel zu sein. Schnell riss ich die Verpackung auf, holte die Diskette heraus und begab mich zu meinem good old C64. Ich lud das Game und nach ca. einer Minute Ladezeit erschien das Intro, daß einigermaßen gut aussieht. Schliesslich drückte ich den Feuerknopf und es wurde weiter geladen. Als endlich das erste Level erschien, dachte ich mich trifft der Schlag. Das Game ist so aufgebaut, wie man es von dem alten Shoot'em-Up Construction Kit her kennt. Der Bildschirm scrollt nach unten und nach und nach kommen die Feinde, die es abzuschließen gilt. Man kann dies auf zwei verschiedene Arten lösen: Entweder fliegt man mit dem Hubschrauber und ballert alles ab oder man nimmt den Jeep (Port 1) und ballert um sich herum. Natürlich kann man auch zu zweit spielen. Alles in allem ist S.W.I.V. ein mittelmaßiges Ballerspiel mit dem man auch viel Freude haben kann. Das heißt im Klartext: MAN BRAUCHT DIESES SPIEL NICHT UNBEDINGT!!! Wer allerdings auf Highscore-Jagd gehen möchte und unbedingt ein Ballerspiel dafür braucht, für den ist dieses Spiel geeignet.

Bewertung:
Grafik: 48
Sound: 23 (nur im Intro)
Spaß/Spannung: 53
Animation: 38
Preis/Leistung: 47

(Patrick Schmidt)

Eskimo Games

Vertrieb: Golden Disk (Ausgabe 4/91)
Preis: 19,80 DM

Huch!! Eskimo Games!! Das kennst du doch von deinem Amiga!?! Ich war also sehr überrascht und neugierig. Denn auf dem Amiga war dieses Spiel ganz witzig. Ich lud es und war als erstes in dem typischen Golden Disk-Menue. Hier kann man sich jetzt aussuchen ob man die Anleitung zu dem Game lesen möchte oder ob man das Spiel gleich laden möchte. Ich entschied mich für das Game und schon ratterte die Floppy los. Als erstes erschien ein gut gezeichnetes Bild auf dem Iglus, Eskimos und vieles mehr zu sehen ist. Endlich wurde weitergeladen und das Hauptmenu des Spiels kam auf den Bildschirm. Hier sind dann die üblichen Sachen wie Hall of Fames, Anzahl der Spieler, Credits usw. Ziel

des Spiels ist es besser zu sein als seine Mitspieler. Hat man das geschafft, so bekommt man am Ende, nachdem alle Levels durchgespielt sind, einen motorisierten Schlitten. Die einzelnen Disziplinen sind:

IGLU-BAU

Man muß in einer bestimmten Zeit einenn Iglu bauen und muß dabei auf die Tiere, die da herumkrachseln aufpassen.

EIER SAMMELN

Hier muß man ein Gestell, an dem ein Seil hängt über die Nester der Vögel schieben und dann an diesem Seil herabklettern und das Ei aus dem Nest aufnehmen. Dies alles wäre halb so schwer, wenn nicht dauernd irgendwelche Vögel einem den Weg nach unten abschneiden würden und einem so zum Sturz bringen würden.

MIAMI ICE

Tausende hungrige Eskimos stürmen deinen Laden und wollen Eis haben. Du mußt sie nun alle zufrieden stellen und die leeren Eisbecher wieder auffangen. Ist erst einmal ein Eskimo zu dir durchgedrungen, dann ist das dein ENDE.

Leider ist mir die letzte Disziplin entfallen, aber auch sie ist genauso gut wie die vorherigen. Eskimo Games ist ein nettes Spiel (ohne Gewalt), das man sich durchaus leisten kann.

Bewertung:
Grafik: 78
Sound: 55
Spaß/Spielbarkeit: 90
Animation: 85
Preis/Leistung: 93

(Patrick Schmidt)

CREATURES

Mit dem Spiel "Creatures" habe ich wieder ein typisches Jump-and-Run Game auf dem Tisch liegen (sieht hübsch aus!). Es geht mal wieder darum in der Pampa rumzuspringen, Punkte zu sammeln und besser als der Gegner zu sein. Hat man alles geschafft ist man der Held des Tages und feiert eine Party (naja, so ähnlich zumindest). **Creatures** ist sicher um einiges schlechter als **Great Giana Sisters** oder **Hard'n'Heavy** aber Freunde dieses Genres sollten es sich trotzdem zu legen, da das Spiel sehr witzig gemacht wurde. Außerdem ist es mit 35,- DM nicht unbedingt teuer.

Bewertung:
Grafik: 69
Sound: 72
Motivation: 80
Animation: 57
Preis/Leistung: 78

(oli)

IBM - Corner SPIELE-TESTS

SIM CITY

Ein komplexes Programm, was man nicht mehr Spiel nennen kann. Man ist der Bürgermeister einer noch nicht existierenden Stadt, die man selber bauen muß. Straßen, Häuser, Polizeistationen etc kann der Bürgermeister bauen. Klar ist, daß das alles auch Geld kostet, wovon man natürlich nur wenig hat. Nach einiger Zeit siedeln sich die ersten Einwohner an, die ein reges Einzelleben haben. Sie bauen Häuser, fahren mit ihren Autos, und die Hauptsache, sie meckern an dem Spieler herum. Natürlich gibt es auch Steuern, die den Spieler an den Rand der Verzweiflung bringen. Es ist ein sehr interessantes Spiel, was sehr motivierend ist. Es macht halt Spaß immer wieder eine neue Stadt zu bauen und die Reaktionen der Bürger zu sehen!

Bewertung:
Grafik: 88
Motivation: 93
Preis/Leistung: 95
Sound: 66
Spaß: 94
GESAMT: 88

ZAK MC KRACKEN

Diesesmal habe ich meine Mottenkiste an Originalen herausgeholt und Zak McKracken gefunden. Der indirekte Nachfolger des Hits "Maniac Mansion" von Lucasfilm Games. In diesem Menugesteuertem Adventure geht es darum, daß man den 'Helden' Zak so geschickt steuert, daß er verhindert, daß die Außerirdischen die Erde überfallen. Die Steuerung ist wie schon gesagt, menugesteuert. Man braucht deshalb kein Wort einzugeben (außer wenn man abspeichern will). Zak kann durch die Menüführung vielfältige Befehle ausführen, und durch geschicktes Kombinieren der Fakten die man in der ganzen Welt, sogar auf dem Mars sammelt, löst sich allmählich das Rätsel. Der Spieler kann ähnlich wie bei Maniac Mansion auch noch andere Personen steuern. Im Gegensatz zu Maniac Mansion muß man jedoch auch noch was dafür tun. Bei Zak hat man sogar die Möglichkeit den King des Rock'n'Roll auch Life zu sehen, ohne Perücke, als Außerirdischen. Mithilfe der Credit Karte kann Zak seine Telefonrechnung bezahlen, im Geschäft nebenan einige Sachen kaufen und das wichtigste: Durch die Welt mit dem Flugzeug düsen. Klar ist natürlich auch, daß man im Flugzeug auch Unsinn machen kann, wie z.B. Eier in die Mikrowelle legen. Der Verpackung liegt ein nicht-kopierbarer Zettel bei, der bei bestimmten Flügen als Code-Abfrage dient. Außerdem ist eine Zeitung beigelegt, des Jahres 1997, in der viele Infos und Tips zu Zak drin stehen. Es gibt eine deutsche und eine englische Version von Zak McKracken.

Bewertung:
Grafik: 87
Motivation: 83
Preis/Leistung: 87
Sound: 46
Spaß: 93
GESAMT: 77

(alle Tests von Black Viper)

WARUM EINEN PC UND WARUM JETZT?

Die Computertechnologie entwickelt sich mit riesigen Schritten weiter. Der Ein-Megabytechip wurde schon letztes Jahr vorgestellt. Er ist so groß wie ein Fingernagel. Es wird fieberhaft an neuen Chips, die noch mehr Speicher haben und noch kleiner sind gearbeitet. Dieser schnelle Fortschritt macht Spitzentechnologie auch für den Normaluser, der Anfang der 80er Jahre hinter seinem C-64 saß. nutzbar. Hauptsächlich natürlich, weil alles billiger wird. Zugleich verringert sich auch der Markt für Rechner mit wenig Speicher. Am Anfang war der C-16, danach kam der berühmte C-64 mit viermal soviel Speicher. Der jetzige Renner ist der Amiga 500 mit 512 kByte (er steht hier stellvertretend für alle 512 kByte Rechner). Diese Evolution in der Computertechnik, die sich in knapp 10 Jahren vollzog, führt in einem großem Maße zu einem Preisverfall! Einen C-64 mit Diskettenlaufwerk, Disketten und ein paar Spielen bekommt man überall für knapp 500 DM. Knapp 300 DM weiter lautet schon der A-500. Der Trend ist klar: Immer mehr Speicher für immer weniger Geld. Ein Vergleich: Der A-500 hat achtmal soviel Speicher wie ein C-64, kostet aber nicht mal doppelt so viel! Dank dieser Überlegung fragen sich immer mehr Käufer: "Warum nicht gleich etwas mehr bezahlen, dafür aber sicher sein auch im nächsten Jahr auch noch eine sichere Softwareversorgung zu haben?" Das Ergebnis dieses logischen Denkens ist daß immer mehr Computer-Käufer sich für den zukunftssicheren A-500 entscheiden. Die Konsequenz ist, daß die Ware in noch größerer Menge produziert werden kann und folglich noch billiger wird! Und wenn es noch billiger wird, werden noch mehr Käufer den Schritt zum 512 kByte Rechner tun. Es ist ein sich schließender Kreislauf. Zu Gunsten des Käufers, der sich ein Neugerät anschaffen will aber auch zu Ungunsten desjenigen, der sich einen C-64 gekauft hat und jetzt feststellt, daß er nur noch 250 DM dafür bekommt. Und dieser Preisverfall wird weitergehen. Auch der Preisverfall der 512 kByte Rechner wird kommen und dann werden es die PC's sein, die gefragt sein werden. Momentan zeichnet sich zwar noch kein Generationswechsel ab, denn sowohl Amiga als auch PC erfreuen sich steigender Beliebtheit und leben, zumindest im Moment noch, in friedlicher Co-Existenz.

Wenn sich gestern der 14-Jährige einen C-64 zulegte, kauft er sich heute gleich einen Amiga. Es ist vorrauszusehen, daß dieser Trend auch weiterhin anhält und so, früher oder später, die kleinen PC's, die jetzt noch 1500-2500 DM kosten in die Jugendzimmer emzug halten werden. Dann ist es soweit, daß man sich fragt: "Warum einen A-500 für 800 DM kaufen, wenn es einen PC mit Festplatte und VGA für 1500 DM gibt?" Dies ist die logische Entwicklung des Computermarktes. Wenn man also als C-64 Besitzer jetzt noch mit dem Verkauf seines C-64 wartet, sollte man nicht vergessen, daß linear zum Preisverfall des Amigas und des PC's auch der Preisverfall des C-64 stetig und immer schneller zunimmt. Wer also jetzt die Trendwende in der Computertechnologie verschläft, wird früher oder später das Nachsehen haben. Sei es der künftige Bankkaufmann, der zwar prima mit GEOS aber kaum mit WORD umgehen kann, oder der noch 15-jährige, der mit viel Spaß auf seinem C-64 programmiert und dann in der Schule oder als Auszubildender mit ganz anderen Programmiersprachen konfrontiert wird.

(tom)

(Ich (tom) würde mich über evtl. Reaktionen freuen und werde jeden Brief hier ausführlich beantworten. Also, keine Scheu!)

PD 1, -

Ja, bei uns erhalten Sie jede Diskette im Format 5¼" für nur DM 1.--, jede 3½" Disk. kostet 2.-- DM.

Hier eine kleine Auswahl:

| * Spiele | * Anwender | * Wissen | * für Windows | * Branchen |
|--------------|-------------------|---------------------|-----------------|------------------|
| Nvet II | FW-Adress | Barneys Vokabeltr. | Window Press | Handelskalk |
| Robot | FW-Text | Persönlichkeitstest | Icon Editor | Profibu |
| 3D - Schach | FW-Disk | Historikus | WIN Utility | Einzelhandel |
| Spiele Box 3 | Label Expert | Chemie | WIN Utility #2 | Faktura Forte #1 |
| Spiele Box 4 | Infothek | Geraan #1 | WIN Utility #3 | Faktura Forte #2 |
| BOBO | Geburtsagsw. | Geraan #2 | WIN Prog. #1 | Fa. PC |
| Mau Mau | RM-File | Physik | WIN Prog. #2 | Büro #1 |
| Skat | Paketkarte | Elektra | WIN Prog. #3 | Büro #2 |
| Memory Skill | PC-Writer | Mathe Trainer | WIN Games #5 | Immobilien |
| Fußball | Translator | Mathe Ass | WIN Games #4 | Spesen |
| Mühle | Mietvertrag | Artikel Fix | WIN Games #2 | Büromanager #1 |
| Dame | Formular Designer | Buch Fix | WIN Games | Büromanager #2 |
| Flipper | Kundendatei | Lehrerknecht #1 | VGA-Treiber | a bis z |
| Mahjong | Disk-Archiv | Lehrerknecht #2 | Utility + Game | Geschäft |
| Tennis | PC-Schreib | Hallo PC | Trident Treiber | Nachnahme |
| ALF | BTX-Decoder | MG-Translate | Hintergrund #1 | GS-Auftrag |
| Super Flv | Etiketten CAD | Diskuo | Hintergrund #2 | GS-EAR |

Die Programme sind lauffähig auf IBM-kompatiblen PC-Systemen unter MS-DOS.
Bitte bei Bestellungen immer das Diskettenformat angeben! Bei Nachnahme + 7.50 DM, Vorkasse 5.-- DM

Außerdem liefern wir:

* Leerdisketten * Etiketten * Orga-Boxen * Diskboxen * Papier
* Disklöcher und, und, und

Fordern Sie unser Info an, oder Bestellen Sie bei:

Versandhaus Ammersdorfer
Bahnhofstraße 11

8056 Neufahrn

Katalogdiskette für IBM-Kompatible gibt's
gegen Angabe des Diskettenformates !!

Das Magazin

In dem Spiel "Das Magazin" von Ariola Soft (mittlerweile United Software) hat man die Aufgabe als Chefredakteur eine Spielezeitschrift zusammenzustellen und sie dann zu verkaufen. Doch vom Anfang bis zum Druck dauert es eine ganze Weile. So müssen Zimmer gemietet, Redakteure eingestellt und entlassen werden, da muß Werbung gemacht werden und Leserumfragen gestartet werden um zu erfahren wie zufrieden die Leser mit der Zeitschrift sind. Um eben diese zufriedenzustellen kann man auch Wettbewerbe und Auslandsreportagen mit einbauen. Es muß auch berücksichtigt werden welche Computertypen überhaupt mit aufgenommen werden. Desweiteren kann man an die Börse gehen, Sonderhefte drucken, und, und, und. Die Grafik ist nicht das Beste, der Sound gar nicht vorhanden und auch die 15-seitige Anleitung lässt Fragen offen. Ich kann das Spiel nicht unbedingt empfehlen, aber wer einmal sehen will, wie stressig das Leben eines Chefredakteurs (gell, Michael) ist, sollte es sich mal anschauen.

Bewertung:
Grafik: 46 Spielablauf: 69
Motivation: 64 Preis/Leistung: 55

TURRICAN III

Vertrieb: Rainbow Arts, Preis: 49,95 DM
Da lag nun die Turrican II-Verpackung vor mir, die ich halbwegs zerrissen hatte, weil ich so gespannt auf den zweiten Teil war, wo der erste ein HIT war. Schnell tippte ich LOAD*"8,1 ein und nach einer Weile wurde auch schon das erste Intro geladen. "Nun ja!!!", dachte ich, da ich das Intro nicht sehr berrauschend fand. Okay, ich drückte also Space und schon wurde weitergeladen. Nach einer Weile erschien dann auch endlich das zweite Intro. -COOLE MUSIK- So!! Feuer und schon wird das erste Level geladen. Als dieses erschien war ich im ersten Moment ziemlich enttäuscht, da alles im ersten Augenblick wie der erste Teil aussah. Jedoch nach längerem Spielen merkte man deutlich Unterschiede zum ersten Teil. Da sind bspw. neue Waffensysteme, mehr Action, größere Levels, und, und, und!!! Mir macht Turrican II Spaß, obwohl uch noch nie, bis jetzt, in das 4.Level gelangt bin. Die Levels sind erstens größer und zweitens viel viel schwieriger als es beim ersten Teil der Fall war. Trotzdem ist Turrican II ein Supergame! Ein Muß für jede Softwaresammlung Bewertung

Grafik: 90
Sound: 92
Spaß/Spannung: 87
Animation: 81
Preis/Leistung: 80



(Patrick Schmidt)

Pick'n Pile

Hersteller: UBI Soft

Pick'n Pile ist ein Geschicklichkeits- und Denkspiel, daß zwar sehr einfach aufgebaut ist, aber trotzdem jede Menge Fun bringt. Man kann es sowohl alleine als auch zu zweit spielen. Mit Joystick oder mit der Tastatur. Die Geschwindigkeit und die Schwierigkeitsstufe lassen sich auch verstellen. Das ist schon einmal ein Garant für langen Spielspaß. Jetzt zum eigentlichen Spiel. Es geht darum bunte Kugeln, die vom Himmel fallen zu stapeln. Und zwar so, daß immer mindestens zwei Kugeln einer Farbe übereinander sind, dann verschwinden sie. Mit zunehmender Spieldauer werden es aber immer mehr und man hat immer weniger Zeit sie alle verschwinden zu lassen. In den höheren Leveln kann man mit Geschick bis zu zehn Steine auf einmal verschwinden lassen, da die Steine nur dann verschwinden, wenn die ganze (vertikale) Reihe aus einer Farbe ist. Wenn man also einen Turm von Roten aufgeturmt hat und unten eine Grüne liegt, sollte man diese mit einer Roten vertauschen und schon ist der ganze Turm weg. Außerdem, je höher ein Turm, desto mehr Punkte bringt er. Das Vertauschen der Steine geht ganz einfach. Man geht mit seinem Zielkreuz auf einen Stein, klickt ihn an (das Kreuz beginnt zu Blinken), geht dann auf einen anderen Stein, klickt diesen an und schon vertauschen die Steine ihre Positionen. Damit die ganze Sache nicht zu einfach wird, fallen neben den Steinen auch noch Totenköpfe oder ähnliches vom Himmel, die man nicht verrücken kann und somit den Boden unausweichlich blockieren. Sollte man zum Schluß noch einen Stein übrig haben: Einfach Space drücken und schon fallen wieder ein paar Steine vom Himmel, nebst Totenköpfen, Bonussteinen oder Sanduhren.

(oli)

Meine persönliche Meinung: Dieses Spiel ist wirklich sein Geld wert. Es hat zwar keine besondere Grafik oder Musik, aber es macht echt Spaß. Außerdem paßt die Musik wunderbar zum Spiel.

Bewertung:
Grafik: 68
Sound: 70
Spielablauf: 75
Motivation: 90
Preis/Leistung: 80

(tom)

Video-Tests

Men At Work

Diesen geilen Film mit dem total unscheinbaren Namen sollte man sich nicht entgehen lassen, denn er überrascht vollständig. Es handelt sich um eine Action-Komödie im herkömmlichen Stil mit coolen Gags. Die Hauptdarsteller sind Emilio Estevez (der auch Regie führte) und Charlie Sheene (Platoon, Interceptor, Indianer von Cleveland). Die beiden möchten einen Surf-Shop aufmachen, aber es fehlt ihnen an Kohle. Darum arbeiten sie als Müllmänner um an das nötige Kapital zu kommen. Gleichzeitig findet ein Umweltskandal statt (heimlich werden Mülltonnen voll mit Giftmüll ins Meer gekippt) in dem ein Politiker verstrickt ist, der nicht länger den Mund halten möchte. Am nächsten Tag finden unsere beiden Müllmänner in einer Tonne die Leiche des Politikers und schlittern natürlich jetzt von einer Schwierigkeit in die andere, da sie jetzt versuchen die Leiche loszuwerden. Leider Gottes wird ihnen als Aufsicht ein alternder Vietnamkämpfer mitgeschickt, der ihnen zusätzliche Probleme bereitet. Zudem spielt noch ein geiles Weib mit, die einem den Film zusätzlich verstüßt. Man sollte diesen Film wirklich nicht versäumen!

Meine Wertung: * * * *

(Nothingface/SD)

Der mit dem Wolf tanzt

Diesen Film zu besprechen ist nicht gerade leicht, denn er ist 180min. lang und beinhaltet soviel Sachen, daß ich sie hier wirklich nicht alle aufzählen kann. Man kann diesen Film nur mit den eigenen Augen erfassen und begreifen. Es geht um Leutnant John J. Dunbar (Kevin Costner, "Feld der Träume", er führte auch selber Regie) der im Bürgerkrieg zum Helden wird. Nach einer schlimmen Kriegsverletzung läßt er sich in den Westen versetzen. Allein auf sich gestellt lebt er in Einsamkeit und Angst vor den Sioux. Aber er liebt die unberührte Natur und nach einer Weile bekommt er einen Wolf zum Freund. Als er eines Tages eine verletzte Sioux-Frau findet, bringt er sie zu den Indianern, die ihn sehr abweisend behandeln. Nach einiger Zeit freundet er sich mit den Sioux an und lernt ihr Riten und ihre Sprache kennen. Er entscheidet sich, seine Außenposition aufzugeben und zu den Sioux zu ziehen. Als aber seine Armee ihn aufspürt wird er als Verräter gefangen genommen. Die Sioux befreien ihn, doch er kann nicht länger bei ihnen bleiben, denn die Soldaten würden ihn suchen und er möchte nicht den ganzen Stamm in Gefahr bringen.

Meine Wertung: * * * * *

(Nothingface/SD)

Anm.: Zu diesem Film hat auch Knuffel einen Videotest geschrieben. Nothingface war schneller, deshalb wird seiner abgedruckt.

Knuffels Meinung über diesen Film:

Der Film ist weder mit Italo - noch mit älteren US Western zu vergleichen. Es ist ein klasse Film, der einfühlsam über Indianer berichtet. Unbedingt Empfehlenswert!

(Knuffel/Lotu)

SCHNELLEN SIEGEN

Ein kleines Programm zu Last Ninja:

```

10REM *** Last Ninja Remix Trainer ***
100 CLR:DIMTS$(20):DIMBL$(20):DIMF(20)
110 TS$(1)="05 19":BL$(1)="166":F(1)=1
120 TS$(2)="23 17":BL$(2)="107":F(2)=1
130 TS$(3)="12 14":BL$(3)="221":F(3)=2
140 TS$(4)="21 05":BL$(4)="197":F(4)=2
150 TS$(5)="33 03":BL$(5)="222":F(5)=2
160 TS$(6)="12 06":BL$(6)="131":F(6)=3
170 TS$(7)="22 05":BL$(7)="026":F(7)=3
180 TS$(8)="05 05":BL$(8)="084"
190 TS$(9)="23 05":BL$(9)="025"
200 TS$(10)="12 07":BL$(10)="139"
210 TS$(11)="21 13":BL$(11)="115"
220 TS$(12)="33 11":BL$(12)="140"
230 TS$(13)="12 14":BL$(13)="049"
240 TS$(14)="22 05":BL$(14)="198"
250 FOR I = 1 TO 7
260 IF F<>F(I) THEN GOSUB430
270 OPEN2,8,15,OPEN1,8,2,"#
280 IF F<>F(I) THEN GOSUB390
290 PRINT#2,"U1 2 0 "+TS$(I)
300 PRINT#2,"B-P 2 "+BL$(I)
310 PRINT#1,CHR$(173)
320 PRINT#2,"u2 2 0 "+TS$(I)
330 IF I=7 THEN 380
340 PRINT#2,"U1 2 0 "+TS$(I+7)
350 PRINT#2,"B-P 2 "+BL$(I+7)
360 PRINT#1,CHR$(169)CHR$(1)CHR$(141)
CHR$(175)CHR$(2)CHR$(234);
370 PRINT#2,"U2 2 0 "+TS$(I+7)
380 F=F(I):CLOSE2:CLOSE1:NEXT END
390 PRINT#2,"U1 2 0 18 0":PRINT#2,"B-P 2 2"
400 PRINT#2,"M-W"CHR$(1)CHR$(1)
CHR$(65):PRINT#1,"A",
410 PRINT#2,"U2 2 0 18 0"
420 RETURN
430 PRINT#(down)(right)INSERT DISK-SIDE"
F(I)CHR$(13)"(down)(right)PRESS ANY KEY"
440 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:RETURN

```

Zu CYLOGIC von MAGIC DISK
Run-Reset-Sys-Methode:
Poke 13749,99
SYS 13312

(Patrick Schmidt)

Horizon Party Eastern '91 - Report

geschrieben und erlebt von Cruel of WoW

übersetzt von Mikel/Spherical Designs

Donnerstag abend (28.03.1991). Nachdem ich meine Sachen gepackt hatte, fuhr ich zum Bahnhof von Hasselt (Belgien). Nachdem ich da eine Weile herumgehungen habe, fand ich **CMR/Role** am Eingang. Nun mußten wir nur noch auf **Scorpie/F4CG** warten (ich glaube, Zuspätkommen ist eine Gewohnheit von F4CG). Um 17.40 kam Scorpie's Zug endlich an. Nachdem wir alles in CMR's Auto getan hatten, fuhren wir zu **Effy** mit einer Geschwindigkeit von etwa 140 km/h. Als wir ankamen war es 18.30 Uhr. **Effy** packte immer noch seine Sachen. Wir halfen ihm beim Tragen all der Dinge in **Effy's** Auto... puh! Nachdem wir einige Fotos gemacht hatten, starteten wir die Limousine (**Effy's** Auto) und fuhren in Richtung der holländischen Grenze, die wir leicht passierten. Kurz vor der deutschen Grenze kam ein Problem auf. **Effy** hatte seinen Ausweis vergessen und wir mussten zurückfahren! **Effy** holte seinen Ausweis und wir fuhren als erstes mal zu einer Snack Bar (wir können nicht auf das belgische Essen verzichten!). Um 21.00 Uhr fuhren wir wieder in Richtung Schweden. An der holländischen und deutschen Grenze gab es kleiner Probleme. Wir fuhren durch die Städte Aachen, Köln, Dortmund, Bremen, Hamburg, Flensburg... mit einer Durchschnittsgeschwindigkeit von 150 km/h... die Zeit ging vorbei. Wir kamen in Danemark am Freitag um 2.00 Uhr (morgens) an. Wir mußten nämlich nur manchmal für etwa 30 Minuten stoppen, da wir zwei Fahrer hatten. Um 6.00 Uhr mußten wir eine Fähre zu einer dänischen Insel nehmen. Auf dem zweiten Boot hatten wir mehr Fun! Wir saßen im Auto als ein großes Ding an uns vorbeifuhr... Ein Zug. Aus Spaß sagte **CMR**, daß da drin vielleicht die beiden anderen Belgier sitzen... Dieser dumme Satz wurde war: Als wir auf dem Oberdeck standen, horten wir plötzlich hinter uns die dumme flämische Sprache... Yeah! **Einstein** und **Godfather** von **WoW** waren da! Es war so etwa um 12 Uhr, als wir in Helsingborg ankamen. Jetzt waren wir endlich in Schweden, aber unsere gute Laune verlief schnell, als wir auf einem Straßenschild sahen "Stockholm 566km". Oh no!

Nachdem wir eine Weile gesucht hatten, fanden wir dann schließlich das Gymnasium in Huddinge. Wir hatten 21 Stunden gebraucht um zur Party zu kommen!

Als erstes gingen wir durch die Schule um einige wichtige Leute zu treffen. Wir sahen **Gotcha/Talent**, **Razy**, **Talent**, **Ronin/Dunex**... Wir ließen uns im Speisesaal nieder, da sonst kein Platz mehr übrig war. Die erste Nacht verlief gut. Wir aßen Chips, tranken Cola, Bier... Wir sahen ein Video namens "Nightmare on Elmstreet 5"... Die meisten Typen aus unserer Gruppe (**WoW**, **Role**, **G.A.'s**, **F4CG**) gingen zu Bett (??? - wohl eher gingen zum Schlafsack) um 2.00 Uhr (morgens), weil wir alle müde von der Reise waren. In dem Speisesaal war es noch nicht einmal laut! Yeah! Samstag morgen wachte ich um 7.00 Uhr auf. Nach dem Frühstück packten wir unsere Sachen wieder zusammen, da keiner in den Speisesaal kam. Es war wirklich sch... daß wir keinen eigenen Raum finden konnten, also mußten wir uns im Korridor einrichten. Die allermeisten Gruppen codeten ihre Demos. Wir in **WoW** versuchten die **Internal 5** fertigzumachen, weil zu Hause etwas schief gelaufen war. In dem Essenshop auf der Party konnte man nur Chips, Cola und andere alkoholose Getränke kaufen. Also gingen wir in den Supermarkt. Was für Preise! Nach dem Einkaufen gingen wir wieder ins Gebäude und besichtigten die verschiedenen Räume. Jede wichtige Gruppe codete ihr Demo. **I+T** machten **Mamba 17** fertig und wir schafften es endlich die **Internal** fertig zu machen. Mit kleiner Hilfe von **Scorpie**, **I-Man** und **Grapple** (beide **WoW** Member). Auf der Party wurden keinerlei wichtige Cracks gespread. Ich konnte bloß **I+T's** "Lotus Turbo..." ergattern. Wir haben auch ein paar Originale bekommen und haben versucht dieselben zu cracken. Das war -wie auch immer- unmöglich. An diesem Samstag wurde es immer schwieriger saubere Toiletten zu finden, da 50 Lamer... Diese Schweden. Sind sie Schweine? (Ich will sie nicht beschimpfen!). In einigen Punkten versagte die **Horizon Party!** Um 17.00 Uhr ging die ganze belgische Gruppe Pizza essen. Boak! Nur **CMR** und ich suchten nach einer Hamburgerbar. Und wir fanden tatsächlich eine, nach 2km laufen. Yeah! Nach dem Abendessen gingen wir zurück zum Gymnasium. Auf **Effy's** Computer passierten seltsame Dinge: Einige Typen machten ein Mega-Interview (seht mal in die neue **Rock'n Role**). News wurden gesammelt. Plötzlich kam ein Typ von **Horizon** herein und begann den Platz zu säubern. Wir machten uns über ihn lustig, aber er mochte(?) es. **Scorpie** sagte: Wie man ein **Horizon**-Member wird? Als erstes Putzfrau oder Kloputzer werden... Am Abend passierte bei uns was besonderes. **Cruiser**-ex-**Origo** kam stock-besoffen zu uns, nachdem er uas **Origo** rausgeworfen wurde. Wir machten ein paar sehr schöne Fotos von ihm, während er **Scorpie's** Coding(?) storte, während er schrie und Cola drank... Nette Bilder von dem Typ! Wir lachten alle über ihn, bloß **Scorpie** hielt es nicht mehr aus. Er nahm ihn auf seine Schulter und trug ihn aus der Schule. Um 5.00 Uhr schliefen(?) wir ein. Ich würde sagen, dann wurde es lustig. Ich habe einige "minds" (Ed.: Was das wohl ist...?) mit mir gebracht und wir beworfen uns damit nun gegenseitig. Greif ihn an... Wen? Na unseren Leader **Einstein** und den **Godfather**. Unser Kampf wurde ernster, als mir **Scorpie** ins Gesicht trat. Glücklicherweise (für ihn) werde ich nicht so schnell ärgerlich. Nach einem 2-Stunden Schlaf, wachten wir auf, da **Dr.Cool** von **Censor** versuchte **Scorpie's** Haare abzurazieren! Dieses alte Arschloch! **Censor** stahl sogar unsere Cardridge. Sonntags wurde die ganze Party von diesen **Censor**-Typen gestört! Ich habe gehört, daß sie einen ganzen **Amiga** gestohlen und ihn dann weiterverkauft haben. Der Abgabetermin für die **Demo Competition** war um 18.00 Uhr. Aber wegen **Censor** mußte er geändert werden, da alle Gruppen von ihnen attackiert wurden. Nur **Prosonix** gab ein bißchen Widerstand und **Dr.Cool** wurde rausgeworfen. Während dieses Sonntags ging einigen Leute das Essen aus und kein Geschäft hatte offen! Die Lebensmittelversorgung kam zu kurz! Am Abend war der Abgabetermin und die Vorstellung aller Demos. Die Aula der Schule füllte sich mit **Scene-Guys!** Es waren viele **Amiga-Freaks** anwesend aber trotzdem kamen die meisten Demos vom 64'er! Yeah! 64 rulez! Nachdem wir die Demos gesehen hatten, durften wir abstimmen. Einige Stunden später wurde das Resultat bekannt gegeben. In dieser Nacht schliefen wir kein bißchen. Wir kopierten uns alle Demos, die wir bekommen konnten und auch unser **Mag** wurde gespread (nur zwei **Mags** wurden gespread. **Mamba** und **Internal**). Viele Leute verließen die Party an diesem Abend. Um 6.00 Uhr morgens verließen uns unsere Freunde in **Dunex**, **Einstein** und **Godfather**, da sie ihren Zug erwischen mußten. Wir (**Scorpie**, **Cruel**, **Effy**, **CMR**) verließen die Party um 8.00 Uhr und fuhren zurück nach Belgien. Wir kamen 19 Stunden später an. Nachdem ich einen Tag Ferien bei **CMR** machte (Danke für die Gastfreundschaft) fuhr ich nach Hause. Noch ein paar Party Infos findet ihr unter dem Editorial, da sie hier beim besten willen nicht mehr hingepaßt haben. Nochmals ein Danke-Schon an **Cruel**/**WoW**.

C&W-BOTE 6/7-91

Seite 13

PD-TEST: DESIGNER...

PD Center Disk Nr.002

Diesmal stehe ich vor einer schier unmöglichen Aufgabe. Wie, in Gottes Namen, soll ich einen Demomaker mit 20 Menüpunkten so testen, daß der Leser nicht einschläft, aber trotzdem einen Einblick in das Programm bekommt? Ich habe es versucht, ihr könnt es mir mitteilen, was ich falsch gemacht habe, oder was man besser hätte machen können.

DEMO MAKER V1.0

Um diesen Demomaker ging es im Einleitungstext. Ich habe mir viel Kopferbrechen darüber gemacht, wie ich ihn testen soll, einen langen Text in dem jeder der 20 Menüpunkte einzeln und in aller Ausführlichkeit behandelt wird oder einen Kurzen, indem nur die (meiner Meinung nach) interessanten Sachen gesagt werden. Nach langem Überlegen bin ich dann zum Entschluß gekommen, daß es wohl doch besser wäre, wenn ich einen kleinen Test schreibe, also hier in aller Kürze das Wichtigste:

- 20 Menüpunkte (A-T)
- 5 Sounds auf Disk
- 5 Zeichensätze auf Disk

Das wars dann auch schon, und jetzt die

Bewertung:

positiv: Man kann selbsterstellte Bilder in die Demos integrieren, eine Unmenge an Menüpunkten und Untermenüs.

negativ: Sounds und Schriftsätze müssen von der Disk nachgeladen werden (wozu man den genauen Wortlaut braucht)

INTRO DESIGNER

Der zweite Designer auf der Disk, er stellte mich aber vor weitaus geringere Probleme wie der erste, da er nur 13 Menüpunkte hat. Was nicht heißt, daß er viel schlechter ist, wie der Demo Maker V1.0, aber er muß auf ein paar Features verzichten. **Bewertung:**

positiv: Zeichensätze sind schon ins Programm integriert, Zeichensatz Editor für weitere ZS wird auf der Disk mitgeliefert

negativ: armseliger Sound (wenn man einen besseren hat, kann man ihn aber einladen).

DARK WARRIOR

Bei diesem Programm handelt es sich um einen Message Writer, wie man ihn schon tausendfach kennt, wenn man aber noch keinen hat, ist er unbedingt empfehlenswert. **Bewertung:**

positiv:

Es können Textteile hervorgehoben werden, und der Text wird sehr ansehnlich dargestellt.

negativ:

Man kann nur eine Message auf eine Disk machen, da die Messages immer unter dem selben Namen abgespeichert werden.

METAL GEAR

Das nächste zu testende Spiel am heutigen Tag. Hoffentlich kann ich damit mehr anfangen. Also, warten wirs ab: Es fing erneut ganz gut an. Wieder mal gute Grafik und guter Sound beim "Vorspann". Und das Niveau änderte sich danach kaum. Ich wurde erst mal mit einem Fallschirm überm Urwald abgesetzt. Ein sinnloses Ballerspiel? Tja, mit einem Bild wurde dann auch die Grafik mies. Aber ein reines Ballerspiel wurde es nicht. Man muß nämlich zusätzlich noch in einem Labyrinth herumlaufen und Karten oder so was ähnliches suchen. Nebenbei bemerkt: Es gibt kein Scrolling!!! Jeder Screen wird NACHGELADEN! Wie war das noch? Welches Jahr schreiben wir doch gleich? 1991? Irgendwie ist dieses Spiel ein typisches Spielhallenspiel in allen Bereichen (persönlicher Eindruck). Abschalten! Oder besser: Gar nicht erst anschalten...

Bewertung:

Grafik: 10

Sound: 10

Animation: 10

Spaß/Spannung: 5 (aber wenn man über die Grafik und die Programmierfähigkeit der Programmierer lachen kann: 100)

Preis/Leistung: was? wo?

(pk)

Schallplattentest

Richard Marx/Repeat Offender

Das 1989 erschienene Album war wohl der größte Erfolg von Richard Marx. Zwei ausgekoppelte Singles wurden Hits ("Angelia" und insbesondere "Right here waiting"). Wie sein Vorbild Elvis Presley spielt Richard Rock'n'Roll. Aber ausgerechnet die einzigen beiden Balladen wurden Hits. Außer den beiden Hits ist die Platte nicht so toll.

Bewertung: * * * *

(jnm)

FOTOGRÜßANZEIGEN

Hier ist die erste! Ich hoffe, daß sich einige andere auch dazu bereit finden ihr Foto hier abdrucken zu lassen! Ja? Einfach Foto+Text senden! Bis dann.

Captain Crunch
grüßt alle
coolen Guys in
der Szene!!!



(tom)

C&V-BOTE 6/7-91

Seite 10

Witzecke

Mantavitze

36. Was sagt der Manta-Fahrer, wenn er gegen einen Baum fährt?? Ey Mann, ey! Ich hab' doch gehupt!

37. Treffen sich zwei Mantafahrer, die ihre Ellenbogen in Gips haben. Meint der eine: "Ey, auch'n Manta entgegengekommen??"

38. Der durchschnittliche Mantafahrer ist 1,76m groß. Wie groß sind dann fünf Mantafahrer, wenn man sie übereinanderstellt? Immer noch 1,76. Die sind so hohl, die kann man ineinander stellen.

39. Sagt ein Mantafahrer zum anderen: "Ey mann, ey! Hier inne isse Akkustik echt mies, ey!" Sagt der andere: "Jetzt wo du dat sachtst, riech ick dat och!!"

40. Ein Lügendetektor wird in einer Hauptschule ausprobiert. Es melden sich ein Mantafahrer, ein Golffahrer und ein Unofahrer freiwillig. Der Unofahrer wird an das Gerät angeschlossen und sagt: "Ich denke, daß ich der beste Autofahrer bin." Das Gerät bleibt ruhig und er darf gehen. Auch der Golffahrer wird angeschlossen und er sagt: "Ich denke, daß ich das schönste Auto hier auf der Schule habe." Auch bei ihm macht das Gerät keinen Piepser. Nun wird der Mantafahrer angeschlossen. Er sagt: "Also ich denke,..." Das Gerät: "PIEP PIEP PIEP PIEP PIEP!!"

41. Warum gibt es keine Ostfriesen-Witze mehr? Weil jetzt alle Ostfriesen Manta fahren!!!

42. Was schießt dem Mantafahrer als letztes durch den Kopf, wenn er einen Frontalaufprall bei 160 Sachen hat??? Der Heckspoiler!!!

43. Was ist der Unterschied zwischen einem Vibrator und einem Manta? Der Manta ist nur für Arschlöcher!

44. Warum gehen die Mantafahrer jetzt immer barfuß? Weil die Cowboy-Stiefel jetzt serienmäßig eingebaut sind!!!
(Die waren alle von Patrick Schmidt)

45. Cowboystiefel können ab sofort unter dem Namen Mantaletten gekauft werden.

46. Wie läßt sich ein Bergheimer Disko innerhalb von 2 Minuten fast vollständig raumen? Mit dem Ausruf: "Vor der Tür steht ein Manta, bei dem noch das Licht brennt"

47. Golffahrer fragt Mantafahrer: "Was ist ein
C&V-BOTE 6/7-91

Vakuum?" Mantafahrer: "Ahh, ooh... ah, ich habs im Kopf, aber ich komm' gerade nicht drauf!"

48. Zwei Mantafahrer sehen sich einen JWayne Film im Kino an. Gerade reitet der Cowboy auf ein struppiges Gebusch zu und der eine wettet, daß er dort durchreitet. Der Andere hält dagegen. Sekunden später reitet Wayne durch das Gebusch und reißt sich die Haut auf. Darauf meint der, der die Wette gewonnen hat: "Du, ich muß dir was gestehen. Ich hab' den Film schon mal gesehen!" Meint der Andere: "Ich auch! Aber ich hätte nicht gedacht, daß er noch mal da durchreitet."
(Die waren alle von (rhz))

49. Warum werden Mantas mit verstärkter Antenne ausgeliefert? Damit man ganze Füchse dranhangen kann.

50 DAS MANTA UNSER

Manta unser, der du heizt auf der Piste
geheiligt werde dein Spoiler,
deine Schnelligkeit komme,
dein Fuchsschwanz wehe,
wie in Essen
so auch hier.

Unser täglich Power gib uns heute
und vergib uns unsere Goldkettchen,
wie auch wir vergeben unseren Friseursinnen
und führe uns nicht in 'ne Radarfalle
sondern erlöse uns von den Bullen.

Denn dein ist die Straße
und die Kraft
und die Schnelligkeit
in Ewigkeit.

BOH EY

51. "... wem gehört der blaue Manta draußen vor der Einfahrt?" "...ich, ich, ich!"

52. Was ruft ein Mantafahrer, wenn er aus der 20.Etage fällt? Hey mann, Hilfe ... mann, ey, hilfe mann!

53. Sach mal Auto! Hmmmhmmmmaannntahhhh

54. Ein Benzfahrer hält neben einem Manta an einer Ampel und sagt zum Fahrer: "Was ist schwarz, stinkt und kann nicht Autofahren?" Der Mantafahrer: "Keine Ahnung!" Der Benzfahrer: "Du!!!" Der Mantafahrer fährt weiter und hält an der nächsten Ampel neben einem Golf. Er dreht die Scheibe runter und fragt den Fahrer: "Was ist schwarz, stinkt und kann nicht Autofahren?" Der Golffahrer: "Keine Ahnung!" Der Mantafahrer: "Ich!!!"
(Die waren alle von (jnm))

Seite 7

Tja, hier sind sie nun also. Die NICHTGECHÄTETEN Charts des C&V-Boten! Zum ersten mal! Alles noch etwas lasch (nur 21 Vote-Sheets, die hier eingetrudelt sind), aber das kann sich ja noch bessern. Also, wenn die Charts objektiver werden sollen, dann müßt ihr mehr voten und das Vote-Sheet mehr spreaden!!! Bevor ichs vergesse: Das Minimum an Punkten für eine Platzierung sind 6!

| HITLINE | Punkte | F L O P F I V E | Punkte |
|--------------------------|--------|-----------------------------|--------|
| 1. (—) TURRICAN II | 40 | 1.(01) KICK OFF | 18 |
| 2.(08) Turrican | 23 | 2.(04) Back t/t future II | 13 |
| 3.(10) Last Ninja III | 15 | 3.(02) Kick off 2 | 12 |
| 4.(02) Microprose Soccer | 13 | 4.(05) Atomic Robo Kid | 11 |
| 5.(03) Rings of Medusa | 12 | 5.(—) Dino Wars | 10 |
| 6.(—) Grand Prix Circ. | 11 | 6.(—) Pac Man | 9 |
| 7.(05) Sim City | 11 | 7.(—) Lotus Turbo Esprit C. | 6 |
| 8.(04) Pirates! | 8 | | |
| 9.(06) Oil Imperium | 7 | | |
| 10.(01) Lords of Doom | 6 | | |

| THE BEST DEMO GROUPS | Punkte | ALL TIME GREATEST DEMOS! | Punkte |
|------------------------|--------|-----------------------------------|--------|
| 1. (—) CREST | 81 | 1. (—) THE LEGACY/FLASH INC | 19 |
| 2. (—) Flash Inc. | 53 | 2. (—) Ice Cream Castle/Crest | 14 |
| 3. (—) Bonzai | 33 | 3. (—) Graphixmania II/MDA | 14 |
| 4. (—) Horizon | 17 | 4. (—) McDonalds Rest./Crest | 13 |
| 5. (—) Beyond Force | 14 | 5. (—) Anal Intruder/Beyond F. | 10 |
| 6. (—) Cosmos Design | 12 | 6. (—) Best of Megaparts II/G*P | 10 |
| 7. (—) Genesis*Project | 11 | 7. (—) Utopia/Triad | 10 |
| 8. (—) Oregon | 10 | 8. (—) Red Hot Grillie Pep./Crest | 9 |
| 9. (—) Triad | 9 | 9. (—) 2 Years Crest/Crest | 6 |
| 10. (—) Censor Design | 8 | 10. (—) Red October/Bonzai | 6 |
| 11. (—) Crazy | 7 | | |
| 12. (—) Padua | 6 | | |
| 13. (—) MSI | 6 | | |
| 14. (—) Origo | 6 | | |

| BEST DISK MAGS | Punkte | BEST MUSICIANS | Punkte |
|--------------------------------|--------|----------------------------------|--------|
| 1. (—) MAMBA/IKARI+TAL. | 78 | 1. (—) JCH/VIBRANTS | 66 |
| 2. (—) Corruption/G*P | 36 | 2. (—) Drax/Vibrants | 62 |
| 3. (—) Bild Zeitung/X-Ray | 23 | 3. (—) Deek/Vibrants | 27 |
| 4. (—) Rock'n'Role/Role | 20 | 4. (—) Link/Vibrants | 25 |
| 5. (—) Hotshot | 17 | 5. (—) Metal/Bonzai | 17 |
| 6. (—) Remark/Mega Industries | 15 | 6. (—) Maniacs of Noise | 14 |
| 7. (—) Immortal Flash/Atlantis | 13 | 7. (—) A-Man/Action | 13 |
| 8. (—) Outrage/Spherical Des. | 12 | 8. (—) 20CC | 13 |
| 9. (—) Brutal Recall/Brutal | 10 | 9. (—) Laxity/Vibrants | 11 |
| 10. (—) Gamers Guide/Triad | 9 | 10. (—) Demons of Sound/Security | 11 |
| 11. (—) Bad News/Bad Taste | 7 | 11. (—) R.Owehand/EML | 10 |
| 12. (—) Newstyle/Duplex | 6 | 12. (—) Jereon Tel/Probe S. | 9 |
| 13. (—) Emmanuelle/TAT | 6 | 13. (—) Rage/MSI | 8 |
| | | 14. (—) Sony/Gloom | 7 |
| | | 15. (—) Audial Arts | 6 |
| | | 16. (—) Chris Hillsbeck | 6 |

| BEST SINGLE PAINTER | Punkte | BEST SINGLE CODERS | Punkte |
|-------------------------------|--------|-------------------------------|--------|
| 1. (—) GOTCHA/TALENT | 80 | 1. (—) CROSSBOW/CREST | 71 |
| 2. (—) Bizzno/Genesis*Project | 54 | 2. (—) Kjer/Horizon | 37 |
| 3. (—) Di-Art/EML | 33 | 3. (—) Zodiac/Flash Inc. | 35 |
| 4. (—) GEF/Crest | 16 | 4. (—) McSprite/Cosmos Des. | 24 |
| 5. (—) Scrap/Genesis*Project | 15 | 5. (—) S.E.S./Genesis*Project | 22 |
| 6. (—) Redstar/Flash Inc. | 14 | 6. (—) Scroll/MSI | 11 |
| 7. (—) Sparkler/MSI | 6 | 7. (—) Flamingo/Light | 10 |
| | | 8. (—) Walt/Bonzai | 6 |
| | | 9. (—) Vision/Crest | 6 |

BEST DEMOS APRIL/MAI 1991

- | | |
|---|----------|
| 1. Ice Cream Castle/Crest; The Legacy/Flash | 3 Punkte |
| 2. Noise Noise Noise/Noise; Demonstrate/TDU | 1 Punkt |

Demo (P)review

Paranoia/Akrak

Intro Oben: Akrak-Logo. Unten: 4*4 Scroller. Cooler Sound!
2Intro Credits werden vergeben. Der ganze Screen voll mit Grafik.
Menu: Oben Logo, unten Logo. In der Mitte ein 2*2 Scroller. Rechts und links vom Auswahlmenu wackeln irgendwelche Insekten herum.
Equalizer: Oben schwingendes Logo. In der Mitte ein 1*2 Scroller. Unten ein Equalizer. Cooler Sound.
DXSP: Oben ein schwingendes Akrak-Logo. Unten ein Paranoia Logo. Oben zwei Sprite Scroller.
Boobs: Mitte ein Akrak Logo. Unten ein Paranoia Logo. Drüber ein paar lame Boobs. Oben ein 1*1 Scroller.
Stretcher: Oben ein Akrak Logo. Darüber ein paar Sprites. Darunter ein 1*1 Flasher-Scroll. Darunter ein paar Stretcher.
Seaside: Man sieht ein Meer, wo ein paar schlecht animierte Delphine rausspringen. Unten ein Scroller. Oben ein Logo.
The End: Oben schwingendes Akrak Logo. Unten Paranoia Logo, daß sich mit einem The End abwechselt. In der Mitte werden die Credits vergeben.

Conspire/Oregon

Im Intro sieht es so aus, als ob man in einem großen Militärcomputer oder ähnlichem wäre. Verschiedene Sachen werden aufgeführt, wie Releasedate usw. Dann erscheinen über den ganzen Screen die Buchstaben "THIS IS CONSPIRE". Dann geht es ab in den nächsten Part, bei dem es nichts besonderes gibt, außer daß das Logo alle möglichen Bewegungen macht. Darunter kommen dann die Credits für den einzelnen Part.
2Part: Hier gibt es verschiedene Objekte, die aus einzelnen Ballen gebaut sind und die sich drehen und wenden. Die einzelnen Objekte kann man auswählen.
3Part: Unten Raster. Rechts Oregon Logo. über dem Raster immer der gleiche Satz, der hinüber scrollt. über dem Raster und dem Scroll sind vier 1*1 Sprites.
4Part: Oben ein Oregon Logo. Unten ein großer Scroll, der von einem Ball immer nach unten geschubst wird. Aber der Scroll kommt immer wieder auf den Screen zurück.
5Part: Hier kann man auch verschiedene Objekte, wie im 2.Part, auswählen, die diesmal aber in Vektorgrafik dargestellt werden. Bei den Objekten ist auch ein "MTV" dabei.
6Part: Unten eine blaue Hügellandschaft. In einem Tal wankt ein "MTV" herum. über den Bergen das Oregon Logo. Und ganz oben ein FLI-Scroll.
 Ich muß sagen: Coole Demo. Dieser Demotest wurde in 17 Minuten fertiggestellt!

Ice Cream Castle/Crest

Vanilla Ice: Unten ein cooler Sound und oben eine Fullscreen FLI Flexible Position Routine.

Cooler Sound!

Chocolate Ice: Unten ein Scroll. Oben ein Text, der um einen coolen Bild ausgetauscht wird oder so ähnlich.
Banana Ice: 120 Multiplexer Sprites, unterlegt mit cooler Grafik. Kein Sound.
Pine Apple: Oben ein Crest-Logo. Darunter ein Text. Darunter hat der Coder (Vision/Crest) die verschiedensten Scroll Möglichkeiten ausprobiert.
Orange Ice: Sieben Grafiken aus "Defender of the Crown" scrollen an einem vorrüber und können angehalten werden. Cool!
Apple Ice: Sprite Multiplexer unterlegt mit einer Grafik. Unten ein 2*2 Scroller.
Peanuts Ice: Oben ein Crest-Logo. Unten ein Overlace mit den verschiedensten Schriften.
Almond Ice: Unten ein 1*1 Char. Oben vertikale Raster.
Lemon Ice: Oben ein schwingender Scroll in einem Ball. Darunter ca. drei Bildschirme mit FLI-Grafik die hoch und runter schwanken.
Peach Ice: Oben Rastereffekt. Darüber ein Crest-Stretcher-Logo. Darunter ein Scroll.
Pistachio Ice: Lame!
Strawberry Ice: Unten Scroll. Oben ein Crest-Logo mit einem DVCP-Scroll. Darunter (Mitte) ein Text.
Cherry Ice: Oben Rastereffekte, die man ändern kann. Darüber läuft ein Scroll.
 Ich muß sagen, daß dieses Demo echt cool ist! Ich hatte gerne mehr darüber berichtet, aber ich hatte nicht mehr Zeit!
 (alle Previews von (pnm))

Kino Tests

DAS GESETZ DER MACHT

USA 1991, Regie: Michael Apted
 Darsteller: Gene Hackman, Mary E. Mastrantonio
 Noch ein Justiz-Melodrama, diesmal in eine Vater-Tochter Beziehung verpackt. Der lautere Bürgerrechtsanwalt Ward gegen Tochter Maggie, die skrupellos hübsche Karriere Anwältin im Dienst des Big Business. Keine Frage, wer hier sympathischer ist - aber auch wie der Hase läuft, alles also ausgehen wird, "Gorillas im Nebel" Regisseur Apted respektiert das Gesetz der Serie.

SO SIND DIE TAGE UND DER MOND

Frankreich 1990, Regie: Claude Lelouch
 Darsteller: Gerard Lanvin, Annie Girardot
 Wenn sich 13 völlig verschiedene Menschen in ein und derselben Nacht treffen, zusammen lachen und streiten - dann muß der Vollmond im Spiel sein... Regie-Routinier Lelouch ist großes Kino geübt: Eine assoziative Kette intensiver Bilder und Szenen zu den ewigen Themen Glück, Liebe und Vergänglichkeit. Ein Film zum Traumen, nicht nur für Mondsuchtge.

(beide Tests von (tom))

Demo (P)Review

Mal wieder ein kleines Vorwort: Tja, eigentlich wundert es mich ja, daß wir doch so ein Haufen Previews hier stehen haben, denn am Tage des Redaktionsschlusses waren hier nur jämmerliche zwei Stück. Doch dann hat sich unser freier Redakteur **Peter Hollmann** extra noch VOR seiner Pfingstreise hingesezt und nochmal VIER Tests geschrieben. Dafür gebührt ihm ein **DREIFACH DONNERNDES HIPP HIPP - HURRA - HIPP HIPP - HURRA - HIPP HIPP - HURRA!!!!** Solcher Arbeitseinsatz muß schließlich belohnt werden!

Starten wir gleich mit dem einzigen nicht-pnm Test.

The Legacy/Flash Inc.

Intro: Ein cooles Picture und in der Mitte ein Notefenster. In diesem werden die Credits bekannt gegeben.

1.Part: Zwei unausgefüllte Vektorballe in der Mitte, oben ein Logo, daß sich zeitweise nach links und rechts dreht. Unten ein Scroll mit einem 3*3 Charset.

2.Part: In der Mitte schwingt ein mir Raster-scrollern ausgefüllter 3D-Würfel. Oben ist ein Flash Logo, über dem ein Spritescroller läuft.

3.Part: Dreiviertel des Monitors werden mit einem Ball-Scroll ausgefüllt, der auch manchmal ein paar dreidimensionale Gegenstände darstellt. Ganz unten spiegelt sich alles noch einmal.

4.Part: Oben scrollt eine Hohlle von links nach rechts. In ihr scrollt ein Scroll von rechts nach links. Unten scrollt ein Schachbrett-Raster, auf dem Bälle hüpfen.

5.Part: Oben ist ein "Zoom again" Logo und unter diesem an beiden Seiten werden die Worte einzeln, in REALTIME angezoomt, bis sie sogar den Border ausfüllen!

6.Part: Über einem sehr sexy Picture schwingt ein Objekt, daß sich mit der Commodore Taste verändern läßt und in dem der Scrolltext so vor sich hinscrollt.

7.Part: Ein Berge-die-sich-im-See-spiegeln Picture in dem sich mehrere Sprites bewegen (Hai, Zeppelin). Darunter ist ein Scroll. Unter diesem ist ein Keyboard, wo die Töne gezeigt werden und ein kleiner Equalizer. Dazu läuft Digisound.

ERGEBNIS:
Graphix: 88 Musik: 92
Coding: 97 Ideas: 89
Eines der (wenn nicht das) beste Demos, die ich seit langem gesehen habe.

(Knuffel/Lotus)

Megademo III/X-Rated

X-Rated bringt mal wieder eine Megademo raus. Damit ist ihnen eigentlich auch was gelungen. Muß ich sagen. Wenn man die Demo (Ed: das Demo, oder?) lädt, dann sieht es zunächst einmal so aus, als würde der Comp abstürzen! So ist es aber gar nicht. Er geht ins "X-Rated Replay V50 Professional Freezer Menu". Es sieht genauso aus wie das echte des Action-Replay V50. Dann wird ganz automatisch der Monitor angewählt und der Cursor schreibt: "G 5400" und geht dann ins Intro. Also ich muß schon sagen, ein echt cooler Gag! Nachdem wir im Intro einen vertikalen Flasher gesehen haben, gehen wir in den Loader-Part. Der Loader stammt aus dem Spiel "Defender of the crown" Oben ein 1*1 Scroller. Unter ihm ist der Eddie von Iron Maiden's LP "Stranger in a

strangeland" mit einem Streichholz in der Hand. Sieht cool aus!

1.Part: Oben ein herunterfallender Flasher (mein Gott, wie heißt so was?). Unten ein? Na was wohl? Na klar, ein X-Rated Logo!

2.Part: In der Mitte kommen nach und nach die Messages. Unten cooler Scroll! Oben ein X-Rated Logo (schon wieder!)

3.Part: Ein Megadycppart mit sechs D.V.C.P.'s. Coole Muzak

4.Part: Säuft leider bei mir immer ab. Leider!

5.Part: Oben bricht immer ein Stück vom X-Rated Logo ab und setzt sich wieder an und ab und an und ab usw. Unten läuft ein in sich selbstdrehender Scroll.

6.Part: Oben ein cooles X-Rated Logo. Sound ist cool. In der Mitte ist ein D.V.P.P. Die Kenner wissen wahrscheinlich, was ich meine. Ein D.V.C.P. kennt ihr ja, oder? Ein D.V.P.P. ist fast das gleiche, mit dem Unterschied, daß der Scroll Pixel für Pixel ist.

Der 8. und letzte Part: Zu Anfang ein tolles (?) Bild. Dann kommt oben ein großer Borderscroll. Darunter wird entweder ein X-Rated Logo schwingen, oder ein paar Credits werden gegeben.

Im ganzen: Coole Demo. Echt, mit viel Witz! Beim Re-Crunching immer tolle Sätze, wie: "X-Rated, daß sind wir - tonnenweise Bier!"

Demonstrate/TDU

Intro: Oben ein "Demonstrate" Logo. Unten ein Scroll, der zwischen acht "Smilies" hin und her "gebongt" wird.

1.Part: Oben lames Logo. Unten lame Equalizer. In der Mitte zwei Scroller. Nichts besonderes.

2.Part: Oben und unten jeweils ein 1*2 Scroll. In der Mitte ein "TDU" Logo und ein paar verrückt gewordene Sprites.

3.Part: Oben fliegen irgendwelche komische Vogel durch eine Hohlle. Mitte: Lamer Scroll. Unten Scroll. In der Mitte ein "Demonstrate" Logo.

4.Part: Säuft ab.

5.Part: Oben "TDU" Logo und ein paar andere Grafiken. Dann ein paar Multiplexer Sprites.

6.Part: Ein lames "Peace" Logo. Unten ein 1*1 Scroller. Ganz unten ein Flasher "All we are saying is give peace a chance". Wenn man Space drückt erscheint das Peace Zeichen

7.Part: Oben ein FLI-Logo. In der Mitte ein großer Scroller. Unten werden die Credits vergeben.

8.Part: Lame Grafiken und lame Sound.

End-Part: Oben ein 1*1 Scroller, der durch ein vertikales schwingendes Logo immer hoch gestoßen wird. Unterlegt wird das ganze noch mit einer "The End" Grafik.

(Beide Tests von (PNM))

C8V-BOITE 6/7-91

Schallplattentests

Damit hier keine Mißverständnisse auftreten: Wir wurden hier gerne ALLE Arten von Musik vorstellen. Da diesmal jedoch nur Tests von Jens angekommen sind, sind die ganzen Testst etwas einseitig. Wer eine LP/MC/CD vorstellen möchte, kann dies jederzeit tun. Den fertigen Test einfach an uns schicken (Wertung 1-10 Sterne) O.k.?

Die Ärzte Live/Nach uns die Sintflut

LP / CBS / 463119

Zum glorreichen Auftakt der Schallplattentests zum Anfang das Beste (nicht nur weil ich "Ärzte"-Fan bin!). Das 1988 erschienene 3 (!)-Fach Live Album beinhaltet alle Ärzte-Hits. Dabei sind natürlich auch wieder umstrittene Lieder. Die letzte aufgenommene Ärzte-Platte ist wohl die Beste und Erfolgreichste. Sie verdrängte die Gruppe "U2" von Platz 1 und besetzte diese auch mehrere Wochen. Da dies, wie schon gesagt, die letzte Platte war lies sich 'die Beste Band der Welt' (so nannten (nennen) sie sich) nicht lumpen und legten auch noch eine Bonus Single dazu: "Der Ritt auf dem Schmetterling". Jedoch wegen des scharfen Textes nur Instrumental gespielt. Unverzichtbar für Ärzte und Punk Fans!

Bewertung: * * * * *

Depp Jones/Return to Caramba

LP / Epic / 4672301

Die von ex-Schlagzeuger der Ärzte, Bela B. gegründete Ärzte-Nachfolgeband verspielte sich ihren Bonus bei den (noch) Ärzte-Fans vollkommen. Die Platte hort sich beim ersten mal noch ganz gut an. Allerdings merkt man nach einer Weile, daß die Band noch gar keine geschickte Musikrichtung aufweist. Es ist (fast) alles vertreten. Von langsamen Balladen ("What about me?") bis zu Heavy-Metal ("Assholes on Fire"). Gesungen wird nun zu ca. 75% Englisch, was den vier Berlinern auch nichts einbrachte. Die 1990 erschienene Platte war schlichtweg ein Flop. Das einzig positive: Es sind halbwegs geschickte Texte. Das war's dann aber auch.

Bewertung: * * *

KING KÖNIG/King who?

LP / Ariola / 210523

Noch 'ne Ärzte-Nachfolgeband. Gegründet diesmal vom ex-Gitarristen der Ärzte. Die von drei Berlinern produzierte Platte hort sich im Gegensatz zu "Depp Jones" viel besser an. Doch die meisten Leute kapierten das nicht und kauften diese Platte nicht, so daß auch diese Platte ein Ladenhüter wurde. Aber dies soll das einzige sein, was "Depp Jones" und "KING KÖNIG" verbindet. Die Gruppe legte sich gleich auf die altbewährte Ärzte-Methode fest: Schnellgespielter, moderner Rock'n'Roll, also Richtung Punk. Gesungen wird nur in Englisch. Aufgenommen wurde diese Platte 1990

Bewertung: * * * * *

Helloween/Keeper of the seven Keys (Part Two)

LP / Noise Int. / 0117-1

Mit dem 1988 erschienenen erschienenen (Alle Vorstellungen wurden von (jmm) "Keeper of the seven Keys (II)" gelang der Hamburger Heavy-Band der Durchbruch.

C8V-BOITE 6/7-91

"Dr.Stein" und "I want out" wurden Hits. Aber auch die anderen sieben Songs sind nicht zu verachten. Im Gegensatz zu anderen Heavy-Metal Bands liefern die Hamburger Kirbis Rocker sinnvolle Texte.

Bewertung: * * * * *

Abstürzende Brieftauben/Der letzte macht die Tür zu

LP / Electrola / 795963

Das 1991 erschienene Album beginnt gleich am Anfang mit einer Menge geballter Unifug. "Morg'n" heißt das Stück. Danach geht's dann aber gleich los: 12 Schnellgespielte Lieder zum Mitgrohlen. Natürlich ist auch diesmal wieder ein Lied gegen Nazies dabei: "Raubermärchen". Mit diesem Album von den Fun-Punk-Tauben dürfte der Bandname "Abstürzende Brieftauben" kein Fremdwort mehr sein. Nebenbei haben Micro und Konrad auch noch die Single "Mein kleiner grüner Kaktus" herausgebracht, die aus unerfindlichen Gründen nicht auf der LP erscheinen dürfte.

Bewertung: * * * * *

Diverse/Festival der Volksmusik

LP / Rebel Recording / 008-3081

Um gleich Irrtümer auf die Seite zu räumen: Es handelt sich nicht um eine Platte von Oma. Im Gegenteil. Die 1990 gesampelte Platte beinhaltet 16 Punk-Songs vom Besten. Auf der von Ragazzi, Bravo und RTL präsentierten Platte sind Molotow Soda, Die Tauben, Spätzünder, Normahl, Idiots, Die Taucher, KGB, Die Frohlix, Hannan Alks, Goldenen Zitronen, King Rocko Schamoni, Lustfinger, Leeren Versprechungen, Dimple Minds, Schließmuskel und Emils vertreten. Die meistbenutzten Botschaften sind, wie bei sovielen Punk Bands, Alkohol und Liebe. Bei den meisten Bands eigentlich unwahrscheinlich, warum sie noch so unbekannt sind.

Bewertung: * * * * *

Marius Müller-Westernhagen/Live

LP / Warner Bros / 9031-72398-1

Das 1990 erschienene Doppel Live Album beinhaltet alle großen Hits von dem 42-jährigen. Bei dem Konzert in Dortmund, wo das Livealbum mitgeschnitten wurde, hatten die Fans nur bei Balladen wie "Freiheit" oder "Ganz und Gar" Verschlaufpausen, ansonsten ist bei Marius Rock'n'Roll angesagt. Es ist schon erstaunlich, wie der 42-jährige solche Konzerte durchsteht. Bei dem 1989 gegebenem Konzert wurde auch ein Live-Video mitgeschnitten, daß immer noch die Nr1 in Sachen Musikvideos besetzt.

Bewertung: * * * * *

(Alle Vorstellungen wurden von (jmm) geschrieben!!!)

Seite 9

Earl Popel of Pomvorn's KING-CORNER

AT CARMELA

Spanien 1990

Regie: Carlos Saura

Hauptdarsteller: Carmen Maura, Andres Pajares
1938 Bürgerkrieg: Carmela und Paulino
vergöttern mit ihrem Variete die
republikanischen Frontsoldaten, geraten un-
freiwillig in die Reihen der "Nationalisten" -
und tanzen nun zu Ehren des Faschisten-
führers Franco.

Altmeister Saura erzählt, historisch präzise und
mit liebevollen Charakteren, vom Künstler-
opportunismus und den tragischen Folgen.
Großes Kino, und ein Indiz dafür, daß im
heutigen Spanien auch das Bürgerkriegs -
Trauma nur noch zum Gelächter Anlaß gibt.

KING RALPH

GB 1990

Regie: David S. Ward

Hauptdarsteller: John Goodman, Peter O' Toole
Stellen wir uns vor, daß die englische Königs-
familie durch ein Unglück ausgelöscht wird -
und ein Las Vegas Entertainer, der mit seiner
Tölpelhaftigkeit den britischen Hochadel zur
Verzweiflung bringt, als unehelicher Nach-
komme den Thron besteigt...
Weit entfernt von einer Satire auf den Un-
Sinn der Monarchie, bleibt der Film auch
zwischen Komödie und Slapstick unentschieden -
bis er am Ende die Rituale des hohlen Prunks
selbst genüßvoll zelebriert.

MR JOHNSON

GB 1990

Regie: Bruce Beresford

Hauptdarsteller: D. Maynard Eziashi, Pierce
Brosnan

Nigeria, um 1920: Ein junger Schwarzer im
Dienst der Kolonialverwaltung will britischer
sein als die Briten, überfordert sich damit aber
grundlich und kommt auf die schiefe Bahn, von
der ihm keiner herunterhilft.
Eine erst komische, dann tragikomische
Geschichte, konventionell erzählt, mit schönen
Bildern aus dem Busch. Zurecht wurde der
Hauptdarsteller in Berlin ausgezeichnet. Der
Film indes ist kein großer Wurf.

FEGEFEUER DER EITELKEITEN

USA 1990

Regie: Brian de Palma

Hauptdarsteller: Tom Hanks, Melanie Griffith,
Bruce Willis

Ein smarter New Yorker Yuppie fährt in der
Bronx einen Schwarzen an und gerät zwischen
die Fronten von Politik, Justiz und Medien. Er
verliert Geld, Ansehen, Frau und Geliebte,
gewinnt aber sein Seelenheil zurück.

Tom Wolfes Roman, zynischer Report über den
real existierenden Zynismus des New Yorker
Geldadels in einer kongenialen Verfilmung - als

barockes Tafelbild einer Gesellschaft kaum
maskierter Wolfe.

DAS SCHWEIGEN DER LAMMER

USA 1990

Regie: Jonathan Demme

Hauptdarsteller: Jodie Foster, Anthony Hopkins
Die FBI-Polizistin Clarice soll den wegen Mordes
einsetzenden Psychiater Dr. Hannibal Lecter
ausfragen, um einem brutalen Frauenmörder
auf die Spur zu kommen. Ein Auftrag, der sie
faßt das Leben kostet.
Rabenschwarzer Schocker, elegant und brutal
inszeniert, doch nicht immer frei von
voveuristischem Vergnügen an seinen endzeit-
lichen Gewaltphantasien.

THE DOORS

USA 1990, Regie: Oliver Stone

Hauptdarsteller: Val Kilmer, Meg Ryan
Spektakuläres filmisches Denkmal zum
20. Todestag von Jim Morrison, legendärer
Lead-Sänger der "Doors": Sex & Drugs und
Rock'n'Roll bis zum jähren Ende des Frühvoll-
endeten in einer Hotelbadewanne in Paris.
Ein düsteres, überlanges Musikvideo,
psychedelischer Rückblick auf die wilden
Rock-Jahre. Der Mythos ist unsterblich, davon
sind zumindest die Fans überzeugt.

MISERY

USA 1990

Regie: Rob Reiner

Hauptdarsteller: James Caan, Kathy Bates

Das der Bestseller-Autor seine Heldin Misery
sterben ließ, wird ihm nach einem Autounfall in
den Bergen von Maine zum Verhängnis. Denn
die ex-Krankenschwester Annie, die den
Hilflosen findet und pflegt, ist ein gnadenloser
Misery-Fan. Sie foltert ihren Patienten solange,
bis er endlich eine Fortsetzung schreibt.
Ohne Oscar-Preisträgerin Kathy Bates als
psychotische Leseratte wäre diese düstere
Stephen King-Verfilmung nicht besonders
beeindruckend.

IN DER GEWALT DES JENSEITS

USA 1990

Regie: Adrian Lyne

Hauptdarsteller: Tim Robbins, Elisabeth Pena
Jacob Singer hat den Vietnam Krieg über-
lebt - in NY aber, nach 20 Jahren holt ihn die
Erinnerung an die grüne Hölle wieder ein,
macht seinen Alltag zum Horror-Trip.

Eine spektakuläre, aber unkritische Vision des
Vietnam Traumas: Mehrere Zeit- und
Handlungsebenen sowie die schnelle Schnittfolge
lassen Lynes buntes Jenseits-Epos vor allem
zu einem visuellen Parforceritt werden.

(Diesesmal wurden alle Tests, aus technischen
Gründen, von (tom) geschrieben!)

TRANSWORLD

Wer kennt sie nicht, die lustigen Werbecomics
der Firma Starbyte, die seit neuestem alle
Computerzeitschriften unsicher machen? In den
ersten Comics wurde besonders für die zwei
Wirtschaftsspiele "Invest" und "Transworld"
geworben. Ich habe mir für euch einmal
"Transworld" angeschaut um zu sehen, ob die
Werbung halt, was sie verspricht. Um es vor-
wegzunehmen. Sie tut es! "Transworld" ist ein
sehr komplexes Handels- und Strategiespiel mit
sehr vielen Haupt- und Untermenues. Es geht
darum Waren im In- oder Ausland einzukaufen
(so billig wie möglich natürlich) und diese so
teuer wie möglich in Frankfurt wieder zu ver-
kaufen. Logischerweise sind Automobile in
Stuttgart (Mercedes) und München (BMW)
billiger als in Moskau. Die Anleitung (komplett
in deutsch!) ist ebenfalls sehr umfangreich und
erklärt alle Details genauestens. "Transworld"
ist zwar kein Hit, aber ich kann jedem nur
raten: Es ist ein gutes Spiel, aber es fehlt
etwas an Langzeitmotivation. Auf deutsch: Nach
einer Zeit wird es langweilig. Das "Trans-
world" keinen Sound hat, fällt auch nicht weiter
auf, denn der wäre bei einem Handelsspiel
unnötig und störend. Wer auf solche Spiele
steht, sollte es sich auf keinen Fall entgehen
lassen!

Grafik: 85

Sound: --

Motivation: 62

Spaß/Spannung: 70

Preis/Leistung: 78

(oh)

KURZTEST: Take 'em

Um es gleich vorwegzunehmen: Take 'em ist so
ein beschissenes Spiel, daß es überhaupt nicht
wert ist auch nur irgendwie getestet zu werden.
Aber auf Wunsch des Chefredakteurs: Bei Take
'em ist man so etwas wie eine Schachfigur
(oder???) mit der man versuchen soll so viele
"Steinchen", die auf Feldern liegen, einzu-
sammeln. Das ganze natürlich in umwerfender
Grafik! Man kann zu zweit oder alleine gegen
den Computer spielen. Es gibt auch noch die
Möglichkeit sich ein Computer Demo anzusehen.
Dann kann man entscheiden, welchen Schwierig-
keitsgrad man will. Bis dahin ist ja alles noch
einermaßen anschaulich, aber dann... Man muß
also mehr Steinchen aufsammeln als der
Computer, aber selbst wenn man gewinnt: es
regt sich gar nichts. Ich habe dann noch zwei
Funktionen des Spiels herausgefunden: Man
kann einmal 'ne Wiederholung von einem Zug
sehen oder, wenn man aufs Kreuz klickt, ist es
Game Over. Zu guter letzt fehlt auch noch der
Sound! Also... Bei Take 'em ist man dem Herz-
infarkt sehr nahe!!

Aaaaaaaaaaaaaahhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh

Grafik: 40

Sound: ha?

Motivation: 0

Spaß/Spannung: 0

Preis/Leistung: 10 (Leerdiskette)

(jnm)

BACK TO THE FUTURE III

Vertrieb: Image Works Preis: 49,95 DM
Ohh ja!!! Ein neuer Tag, ein neuer Test, oder
wie war das doch gleich? Naja. So! Als ich
heute morgen meine Post durchsah entdeckte ich
unter anderem auch **Back to the future III**.
Ich machte mich sofort über dieses Spiel her
und war positiv überrascht, da das Game mit
guter Grafik und gutem Sound ausgestattet war,
was man von den beiden vorherigen Teilen ja
nicht behaupten konnte. Do zurück zur Zukunft
-ahhh- ich meine Spiel. Sie übernehmen die
Rolle von DOC BROWN und MARTY in diesem
Spiel und müssen einige Aufgaben erledigen.
Als da wären:

Das Kutschenrennen: Hier müssen Sie in die
Rolle von DOC BROWN schlüpfen und CLARA's
Kutsche einholen, bevor sie den Adler über die
Klippen macht. In diesem Spiel ist die Grafik
recht witzig gemacht und auch der Spielaufbau
ist sehr gut!
Der Schießstand: Hier heißt es ballern! Aber
schnell und gut!

Torfenverfen: Nein, nein! Ich bin nicht plötzlich
zu RTL, "Alles nichts oder?" umgesprungen.
Hier muß man nun Bufords Bande mit Torfen
beschmeißen. Dieser Part ist recht schwierig,
muß ich sagen.

Der Zug: Das letzte Level. Hier muß man auf
dem Zugdach herumlaufen um zum Cockpit zu
gelangen. Allerdings sind auch hier Bösewichte,
die einem vom fahrenden Zug werden wollen.
Jedes Level umfasst so um die 200 Blocks, ist
mit einer guten Grafik und einem guten Sound
ausgestattet.

Grafik: 82

Sound: 73

Animation: 78

Spaß/Spannung: 71

Preis/Leistung: 72

(psm)

Nightshift

Ich hatte mal wieder die Ehre ein Spiel zu
testen und machte mich voll Elan an die Sache.
Immer in der Hoffnung nicht enttäuscht zu
werden: Es fing auf jeden Fall schon mal gut
an. Gute Grafik beim Logo usw. Dann konnte ich
mich zwischen Fred und Fiona entscheiden,
zwei Geschwister. Ich wählte Fred. Dann kam ich
in eine Art Fabrik, nach dem ich zuvor einem
Männchen Obst oder so was angeboten hatte.
Als meine Zeit in der Fabrik um war (die ich
mit Fahrradfahren verbrachte) wurde ich,
glaube ich, von dem Männchen gefeuert. Dann
habe ich halt noch mal angefangen und irgend-
welche Knochen eingesammelt, statt Fahrrad zu
fahren - und wurde wieder gefeuert. Was mußte
ich tun um selbigem zu entgehen? Also nochmal
starten: Ich wanderte diesmal durch die Fabrik
solange meine Zeit reichte und bemühte mich
niergendwo abzusturzen, doch ich wurde wieder
gefeuert. Wenn ich wußte, worum es ginge, wäre
das Spiel wohl ganz gut!

Grafik: 65

Sound: 50

Spaß/Spannung: 7 (30)

Animation: 45

Preis/Leistung: 50

(pk)

NEWS and GOSSIP

Ein paar hab' ich noch
-Vincent und **Apollo** sind nicht ein und dieselbe Person, wie einige Gerüchte sagen. **Apollo's** richtiger Name ist **Vincent** und **Vincent's** richtiger Name ist **Thorsten**
-Delight, Def-Jem und **Range** wurden wegen Faulheit aus **X-Rated** gekickt
-Knuffel will **LOTU** verlassen und **LOA** joinen. Aber er muß sein Pseudo ändern um dies zu tun.

Contact-Addies

Um seine Adress hier wiederzufinden muß man
a) entweder ein ausgefülltes (mind. drei "Rubriken") Vote-Sheet zurücksenden, **b)** News an uns schicken oder **c)** eine kleine Spende (2 Disks oder 1-DM) an uns richten. Bitte schreibt dazu, was ihr für Contacts sucht (legal, illegal etc.).

Legal Swap:
 T.R.S./Control
 c/o Peter Möllmann
 Luisenstraße 8
 W-4290 Bocholt
 Germany
 c/o Andreas Buchholz
 Wiedkamp 18
 W-4796 Salzkotten-S.
 Germany
 -Send me Votes, News,
 Addies
 and so on for our mag!

Legal Swapping:
 Knuffel/LOTU
 Poststraße 13
 W-3013 Barsinghausen
 Germany
**Hot legal C64/Amiga
 Trade:**
 Track 18/SD
 c/o Stefan Hüls
 Dinxperloer Str. 87
 W-4290 Bocholt
 Germany

**For LEGAL Swapping o
 nly:**
 Henry Kiene (UKON)
 Gotha-Allee 17
 W-1000 Berlin 19
 Germany

Contact me:
 Exorcist/Chaos #1
 Hans Graf
 Greith 96
 8160 Weiz
 Austria
For LEGAL trade:
 Mike/SD
 Gartenstraße 3
 W-6108 Grafenhausen
 Germany

Hot'n'cool legal swap:
 Captain Crunch
 Museumstr. 21
 W-4590 Cloppenburg
 Germany
 - 0-5 dayz old stuff!

Coollest legal stuff
 Cyclone/Bombsquad
 Antoniusplatz 1
 W-4590 Cloppenburg
 Germany
 - 0-5 dayz old stuff!
 - 100% reply

**Hot C64 and Amiga
 stuff**
 Ray/SD

Reactions...

Yo Boyz! Nice Papermag! It's cool - saustark!
 Mehr News!

Sony/Gloom
 Hi Sony! Vielen Dank für deine positive Reaktion. Wie du siehst, haben wir in dieser Ausgabe schon ein paar News mehr als in der letzten. Wenn es noch mehr werden sollen, dann müssen wir irgendwann mal mehr zugesandt bekommen!

Yo! Yo! Here is Captain Crunch!
 Ya Papermag is quite nice, but what about sum photos from Freax in and outta scene? That will be cool! Fuck for jokes! Jokes can I read in the Bild-Zeitung! Put sum cool chapters in it! See ya in hell!

Yours Captain Crunch/LOA
 Tach Captain Crunch! Danke auch für deine Reaktion! Die Idee mit den Fotos ist echt gut und ich werde versuchen dies zu verwirklichen! Also, all ihr Freaks! Schickt mir ein Photo (Paßbild oder so) und ich printe es mit 'ner Grußzeile! Was hast du gegen Jokes? Sind doch lustig! Wenn aber noch mehr Beschwerden kommen... Welche coolen Chapters?

Yoho! Your Mag is really cool, but change da Outfit a bit!

Cyclone
 Hi Cyclone! Was sollen wir denn ändern, am Outfit mein ich? Tips und Ergänzungen nehme ich immer gerne entgegen!!!

Mein erster Eindruck über dein Mag: -uralte Spieletests; -uralte Spielepokes (uuuuuuuuah!); -unleserliche Schrift; -uralte Demopreviews; -zuwenig News; -zuwenig Addies. Aber ansonsten ist es ganz gut (bleibt noch was übrig?).
TMMM

Hallo TMMM! Also, erstmal vielen Dank für deine Reaktion! Zu deinen "Kritik"-Punkten: Spieletests waren und sind doch gar nicht so alt, oder? Spielepokes: Macht doch nichts! Die meisten alten Spiele sind doch besser als die neuen! Unleserliche Schrift: Tja, da habe ich ja schon was geändert (wie dir sicher aufgefallen ist). Ein NLO-Druck! Zuwenig News: Ebenfalls geändert! Uralte Demopreviews: Das lag, wie schon in der letzten Ausgabe erklärt, daran, daß drei Monate Pause zwischen den beiden Ausgaben lagen. Diesesmal ist es wohl schon besser! Zuwenig Addies: Also dafür kann ich ja wohl wirklich nichts! Die müßt IHR mir schließlich schicken! Ok?

Thanks
 Thanks furs Voten, fur News, fur Artikel und so weiter gehen (in no order) an:
 Astaroth/Chaos#1, Dave X-Shape,
 Knuffel/LOTU, Sony/Gloom, Cruel/WOW,
 Tracknit/SD, TLT/SD-HQ, Piontec/SD,
 Ukon/???, Exorcist/Chaos#1, Captain
 Crunch/LOA, Cyclone/Bombsquad, TBJ, James
 Dean, Ray/SD, Track 18/SD, Beachboy/Army,
 T.R.S./Control, Rebel/Exotic, TMMM und an alle
 anderen, die ich vergessen habe.

Last Ninja 3

Vertrieb: System 3 Preis: 54,95 DM
 Jeder kann sich bestimmt noch an den 1. Teil der Last Ninja-Reihe erinnern. Es war damals der Hit und auch der zweite Teil war nicht von schlechten Eltern. Aber der dritte Teil übertrug alle anderen Teile!!! Als ich das Game lud, was übrigens ziemlich lange dauert, da das Intro 209 Blöcke auf der Disk verbraucht, wartete ich schon voller Ungeduld auf das, was mir in den kommenden Sekunden der Bildschirm anzeigen würde. Das Intro startet. Endlich!!! Zuerst erscheint ein **System 3** Logo und dann... Man hört den Wind rauschen und es blitzt und donnert. Was sich jetzt auf dem Bildschirm abspielt ist unbeschreibbar. Eine SUPER-Animation ist auf dem Bildschirm zu sehen und dazu ertönt ein fetziger SUPER-Sound aus dem Monitorlautsprecher. Aber kommen wir zum Spiel zurück: Nachdem es unserem tapferen Held, Armakuni, nicht gelungen ist den Bösewicht Kunitokis zu beseitigen erhält er jetzt die dritte Chance. So in etwa lautet die Einleitung zu Last Ninja III. Eigentlich kann ich gar nicht viel zu diesem Spiel erzählen. Es schließt an den anderen zwei Teilen an!! In Last Ninja III wurde aber auf jedes Detail geachtet. Die Sprites sind sauber entworfen und super animiert!! Die Hintergrundgrafik ist einfach toll gezeichnet und schön anzusehen. Und die Musik, die wieder wirklich toll ist. Dieses Game ist eine **Bereicherung** für jede Spielesammlung!!!

Grafik: 96
 Sound: 98
 Spielbarkeit: 90
 Spaß/Spannung: 92
 Animation: 94
 Preis/Leistung: 87



hat und nun heruntergeschaltet mochte, endet das meist damit, daß man wieder bei 0 MPH anfangen muß Und das wiederum hat die Folge, daß man von allen Fahrzeugen überholt wird und das führt zum GAME OVER, da man eine bestimmte Position nicht überschreiten darf. Alles in allem ist Super Monaco GP ein mittel-mäßiges Rennspiel, daß man ruhig noch besser hätte gestalten können.

Grafik: 40 Sound: 42 im Intro, sonst: 22
 Spaß/Spannung: 63 Preis/Leistung: 45 (psm)

Oilmania

Oilmania erinnert vom Spielsinn her ein wenig an PacMan. Denn auch hier muß man versuchen kleine Punkte, die sich in einer Pipeline (oder so etwas ähnlichem) befinden zu sammeln. Das macht man, indem man den Kopf einer Spinne (oder so etwas ähnlichem) die sich am Eingang der Pipeline befindet systematisch nach unten bewegt und dabei eben jene, oben genannte, Punkte sammelt. Die Schwierigkeit bei diesem Unternehmen besteht darin, daß sich in dieser Pipeline Ratten und Maulwürfe (oder so etwas ähnliches) befindet. Denn kommt man mit solchen in Berührung ist man nämlich kaputt. Alles in Allem ein hübscher Zeitvertreib.

Grafik: 40 Sound: --
 Spaß/Spannung: 35 Animation: 25
 Preis/Leistung: 55 (15- DM) (thm)

Lotus Turbo Esprit Challenge

Vertrieb: Gremlin Preis: 54,95 DM
 Nein, nicht schon wieder ein Autorennsimulationsspiel habe ich gedacht. Und ich behielt recht!! Als ich das Game lud, erschien erst einmal ein Intro, welches sich noch ganz gut anschauen lässt. Aber dann!! Also, man bekommt jetzt ein Lotus Abzeichen auf dem Bildschirm zu sehen und muß den Feuerknopf drücken. Als ich ihn das erste mal gedrückt hatte, lud er schon gleich die erste Strecke. Beim nächsten Mal war ich schlauer und drückte erst einmal ganz vorsichtig. Aha! Ich kam ins Main-Menue. Hier kann man auswählen, ob der Computer die Gänge hochschalten soll, oder ob man das lieber selbst machen möchte. Außerdem kann man einen 1 oder 2 Player Modus einstellen. Drückt man nun den Feuerknopf erscheint ein zweites Menue, in dem man zwischen 3 verschiedenen Sounds, die sich allerdings nervtötend anhören, auswählen. Oder man nimmt nur Geräusche. Dann wird die erste Strecke geladen und man düst mit 19 anderen Autos Richtung Ziel. Die Grafik brachte mich nicht zur Begeisterung, muß ich ehrlich gestehen, obwohl sie nicht schlecht ist. Naia. Hat man die erste Strecke geschafft und ist unter den ersten Zehn, dann wird die zweite Strecke geladen. Und so weiter und so fort. Hat man einmal geloost, und ist nicht unter den ersten zehn Fahrern, so wird wieder das Main-Menue geladen.
 Grafik: 60 Sound: 20 Animation: Naja!!!
 Spaß/Spannung: 54 Preis/Leistung: 38 (psm)

Super Monaco Grand Prix

Vertrieb: U.S. Gold/SEGA Preis: 49,95 DM
 Und wieder flatterte mir ein Autorennsimulationsspiel (ganz schon langes Wort) auf den Tisch. Also!! Mit LOAD** 8,1 startete ich das Spiel und nach einigen komischen Geräuschen, die die Floppy machte, erschien das Intro. Hier lachte mir eine vollbusige Dame entgegen, die neben einem großen Schild mit einer SEGA Aufschrift stand. Dazu a bissl Music. Mit Druck auf den Feuerknopf kam ich in ein Menue. Hier kann man nun auswählen, welche Schaltung man haben möchte. 1. Automatik (bis 165 MPH); 2. vier Gänge (bis 180 MPH); 3. sieben Gänge (bis 199 MPH). Nun wird der Hauptteil geladen und das Spiel fängt auch gleich an. Erst die Qualifikationsrunde und dann das Rennen. Die Grafik ist nicht gerade überragend und Sound ist auch nicht vorhanden außer dem Motorengeräusch! Auch die Schaltung ist doof, da man beim Runterschalten den Stick nach hinten ziehen und dann den Feuerknopf drücken muß. Dabei bremsst der Wagen erst ab und schaltet dann einen Gang herunter. Das kann fatale Folgen haben, denn wenn man leicht abgebremst

STARSOFT

Jürgen Fischer, Wehrberger Str. 5, 3253 Hess. Oldendorf 2

Super Spiele zu Super Preisen!!!!!!

| Titel | C64 | Amiga | Atari | PC |
|-----------------------|-------|-------|-------|-------|
| Back to the Future 2 | 49,95 | 79,95 | 79,95 | 79,95 |
| Battlechess | 59,95 | 79,95 | 89,95 | 79,95 |
| Days of Thunder | 49,95 | 79,95 | 79,95 | 79,95 |
| Klax | 49,95 | 59,95 | 59,95 | 79,95 |
| Lettrix | 49,95 | 79,95 | 69,95 | 79,95 |
| Lotus Esprit Turbo C. | 49,95 | 79,95 | 79,95 | -,- |
| Maniac Mansion | 69,95 | 89,95 | 79,95 | 79,95 |
| Snowstriker | 49,95 | 79,95 | 69,95 | 79,95 |
| Total Recall | 49,95 | 79,95 | 79,95 | -,- |
| Zak McKracken | 59,95 | 79,95 | 79,95 | 78,95 |
| Zombie | 49,95 | 79,95 | 79,95 | -,- |

Und 500!! weitere Titel auf Anfrage.

Drucker

| | |
|---------------|-------|
| Epson LQ 400 | 711,- |
| Epson LQ 550 | 855,- |
| Epson LX 400 | 478,- |
| Star LC 24-10 | 796,- |

Farbbänder

| | |
|-----------------------|------|
| Star LC 10 | 6,55 |
| Star NL 10 | 8,95 |
| NEC P 6 | 9,10 |
| Epson LQ 400 | 8,95 |
| Epson LQ 500 | 8,95 |
| Epson LQ 850 | 8,95 |
| Citizen Swift 24 | 9,10 |
| Mannesmann Tally 8,15 | |

Weitere Drucker & Zubehör in meiner Liste !!

Solltet Ihr noch gute Programme oder Hardware haben, dann schickt Sie mir, ich würde sie gern für euch vermarkten.

Infos gratis Katalogdisk 3,-

Leerdisketten 7,- DM

PS: Jede 5. Zusendung bekommt eine GRATIS-DISK !!!

Simons Basic-Modul

Mit diesem Modul stehen dem Benutzer über 100 neue BASIC-Befehle zu Verfügung !! NUR 9,- DM

Wir führen natürlich auch 64er PD-Soft aus allen Bereichen. Eine Diskette kostet 2,- DM

Wichtige Mitteilung!!
Um PD-Soft für alle wieder attraktiver zu machen, möchte ich einen neuen Service einführen. Aber dazu brauche ich eure Hilfe: Ich möchte allen PD-Programmen Anleitungen in Form von Paperware kostenlos beifügen. Wenn ihr möchtet dann schreibt mir eure Anleitungen. Es gibt natürlich auch eine Belohnung für eure Mühen.

NEWS and GOSSIP

Tja, diesesmal sinds ein paar mehr News aber immer noch nicht genug. Auch diesmal stammt der Großteil aus der Outrage. Das muß sich doch mal ändern, also sendet, sendet, sendet!!!

- Rick/Paramount ging zu X-Ray
- Brego/Paramount ging auch zu X-Ray
- Deathstraker/WOW joined X-Rated
- Bruce/SD ging zu den Alcoholics
- Sir Maniac/SD ging zu Duplex
- Beryll/SD und Freeze/SD werden alle C-64 Aktivitäten stoppen und zu einer Amigagruppe gehen.
- Extacy und Dybanix sind tot.
- Track 18/SD ist nicht länger das SD-Amiga-HQ. TLT gab Hawke den Posten.
- Um Mißverständnisse aus dem Weg zu räumen hat das SD-HQ jetzt einige Regeln für die Gruppe herausgebracht
- Die Action News wird total umgestyled.
- Bas/Holland-HQ von SD gibt es nicht mehr. Somit ist SD nur noch in Deutschland und Finnland vertreten.
- Dreamscreen/SD hat sich in Dealer umbenannt
- Stingray/SD hat sich in Ray umbenannt
- Crazy ist tot
- TLT/SD-HQ beginnt Beer-Swapping
- SD hat einen neuen Swapper namens Iguana
- Di-Art haben die 64'er Szene verlassen und sind zur Amiga Szene gestoßen
- Stash sucht nach mehr Mitgliedern
- Cormac ging zu SD als Grafiker
- Tropic/WOW joined Bonzai
- Clive/WOW joined Hitmen
- Appolo/WOW joined Role
- Turrican wurde aus WOW geworfen
- Auch Birdmaud mußte WOW verlassen
- Rainman verließ WOW
- Predator/Depredators nennt sich jetzt Earthshaker und ging zu Silicon LTD
- Hotline hat ein neues Member namens Seal
- Tasken/Style ging zu WOW
- Slaine verließ Manovar und ging zu House Des. Jetzt nennt er sich DMC
- Babyface/Bronx ging zu X-Rated
- Scum wurde aus WOW geworfen
- Matt/WOW ist jetzt der Editor von Internal
- TAI wird jeden Monat eine Woche nach Venlo ihr Mag Emmanuelle herausbringen
- X-Rated wird ein Board namens The Drucks Station eröffnen
- R2D2/Fuel stoppte zu swappen
- Kern Bronx-Member wird zur SD-Party kommen
- Zibet/Inceria nennt sich jetzt Refit und ging zu Hotline
- Hotline wurde von einigen ex-Hotline-Membnern wieder gegründet
- Flexy verließ Camelot und ging zu Exotic als Cracker, Coder und Swapper
- Blitz/ex-Paramount waren zwei Personen! Eine von beiden nennt sich jetzt Def Jam und ging zu Exotic als Megaswapper und Cracker
- Godzilla/Exotic und Wildstyle/Tristar+Red Sector coden ein Game zusammen
- Das Coop zwischen Army und A-Team ist zu Ende, da Army tot ist. Alle Army-Member gingen zu A-Team
- Paramount ist tot
- Dave X-Shape ist tot (er verließ die Szene). (Ed.: Good bye, old friend! Much luck in da future!)
- Alle Sendungen die an eine PLK gehen werden überprüft, d.h. es wird nachgesehen ob es sich wirklich um eine Waren- oder Buchersendung handelt. Außerdem werden die Sendungen geöffnet, wenn kein Absender auf dem Umschlag steht.
- Gonzo ist jetzt nur noch auf dem Amiga
- Die Post will bis Ende nächsten Jahres alle Versendungsstürmen (Brief, Warensendung etc.) abschaffen! Es wird dann nur noch nach Gewicht gehen. Briefe sollen dadurch billiger und große Sendungen teurer werden.
- Ein Softwareversand nannte sich Joker und bekam Ärger mit dem Comp Mag Amiga Joker. Nun heißt er Richartz und bietet unter diesem Label seine über-tauerte Software an.
- Knuffel joined LOTU
- ADAC und Sparkasse oder so machen ein Game damit jeder sich selbst in Autofahren testen kann. Es ist absolut sch... Ich habe es getestet, da es ein Freund von mir gecoded hat. Nehmt euch in Acht vor diesem Spiel. Sony/Gloom
- Trauma ist tot
- Brainbombs sind tot
- Erotic/WOW ging zu Duplex
- Punk/Ride nennt sich jetzt Racer und ging zu CFA
- Diese (CFA) sind allerdings tot.
- Gonzo coded ein Disktracer (?) für den C-64
- Astaroth joined Chaos !!
- T.R.S. joined Control
- Century sind nicht tot. Sie arbeiten an einer 'Abschieds-Demo' (Name und Release Date sind unbekannt). Danach werden sie die Szene verlassen und für Geld arbeiten unter dem Label Century Art Studios! Aber Exciter/Century wird weiter unter diesem Namen swappen
- Exciter ist jetzt zurück von der Bundeswehr (ein Monat war genug)
- Unifer und Exciter sind auch auf dem PC
- Ceric wurde aus Triad gekickt, aber er sagte, daß er ging, weil er ihren Art nicht mochte
- Energy hat eine Sub-Group in Norwegen namens Smith. Sie sind jetzt in Belgien, Frankreich, Schweden und Norwegen
- Speedhawk verließ The Metal Team und ging zu Erematikn
- Father MC verließ The Metal Team und ging zu Action
- Die Resultate der Horizon-Party Demo Competition (falls sie jemand noch nicht weiß): 1 Beyond Force, 2 Flash Inc., 3 Panoramic Designs
- Flex und Touch verließen Lazer Inc. um eine neue Gruppe ins Leben zu rufen, namens Casual
- Jason verließ Lazer um Bronx als Megaswapper zu joinen
- Bird verließ X-Plicit um Bronx zu joinen
- Slayer/Topaz ging zu Urigo
- Glasnost/Legend nennt sich jetzt Warlord
- Rainman hat ein Game gecoded
- Mad Max/Energy ist jetzt auf dem Amiga in Quatex
- Rainman hat einen Amiga gekauft aber ist immernoch auf dem 64
- T.E.M./The Freaks hat alle seine Swapp-Aktivitäten gestoppt. TG-Acme übernahm die meisten seiner Kontakte
- Chief/ex-Xentrix ging zu Padua
- Enigma/ex-Xentrix nennt sich jetzt Extreme und gründete seine eigene Gruppe namens Reflections
- Alf und Arcop verließen WOW und gingen zu Duplex
- Vincent verließ WOW, weil er zur Armee muß. Nach seinem Dienst wird er zu WOW zurückkehren
- Stormlord/WOW ist der Leader der legalen Sektion von WOW