

IMPRESSUM

Herausgeber: Michael Mättner

Chefredakteur: Michael Mättner (mat)

Stellv. Chefredakteur: Torsten Michelmann (tom)

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

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

Comics: Dave Henkensiefken

Titelblatt: Dave Henkensiefken

Anzeigenleitung: Michael Mättner, Gartenstraße 3, W-6108 Grafenhausen

Gewerbliche Anzeigen:

1 Seite: 35.- DM

1/2 Seite: 19.- DM

Kleinere Anzeigen auf Anfrage

Kleinanzeigen: Torsten Michelmann, Moselstraße 15, W-6108 Grafenhausen

Druck: COPY-SHOP, Darmstadt

Vertrieb: Die Redaktion

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

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

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

Redaktionsschluß für die Ausgabe 10/11-91 ist der **24. SEPTEMBER 1991**
Dies ist auch der Anzeigenannahmeschluß!

Staffelpreise (wenn mehrere Hefte 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

WILDFIRE

THE ULTIMATE SCENE-MAGAZIN

AUSGABE 8/9-1991

SPIELE-Tests

NEWS

CHARTS

SPIELE-
TIPS &
TRICKS

IBM
Corner

☒ - SPIELE

PD-TESTS

REVIEWS

ADDIES

COMICS
GO



MILESTONE

Ausgabe 8/9-91 - August/September - 3. Jahrgang

Auflage: 300 Stk.

Einzelpreis: 1,- DM (+ 1,- DM Porto)

Milestone-Redaktion, Gartenstr.3, D(W)-6108 Gräfenhausen

INHALT

SEITE 3: Editorial

SEITE 4: Predator 2, Movie Business, Glücksrad, Cylonic

SEITE 5: Skulls and Crossbones, Gilded Age, Over the Net, Cut In, V.G.A.

SEITE 6: ...und SIE kommen dich zu holen

SEITE 7: ...und SIE kommen dich zu holen

SEITE 8: ...und SIE kommen dich zu holen

SEITE 9: ...und SIE kommen dich zu holen

SEITE 10: Charts

SEITE 11: Charts, Comic

SEITE 12: News and Gossip

SEITE 13: Contact-Addies

SEITE 14: News and Gossip, Contact-Addies, Reactions

SEITE 16: Video-Tests

SEITE 17: Demo (P)Reviews

SEITE 18: Demo (P)Reviews

SEITE 19: Demo (P)Reviews

SEITE 20: Bocholter Copy Party 6'91

SEITE 21: Elicma Copy Party Hll

SEITE 22: The Ultimate Alc-Test

SEITE 23: The Ultimate Alc-Test, Witzecke

SEITE 24: PD-Tests

SEITE 25: Schneller Siegen, Interchange, Mark,Set&Go!, Schallplattentests

SEITE 26: Schallplattentests, Kino-Corner

SEITE 27: Kleinanzeigen

SEITE 28: Impressum

KLEINANZEIGEN 8/9-91

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 mit gestaffelten Preisen bis 1,20 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 Gräfenhausen

Verkaufe 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 11. Auch Nachnahme! 1,- DM für Rückporto beilegen! Tel.: 02191/61919

Ich verkaufe
-1 Textadventure "Der Schatzjäger", für den C-128, mit deutscher Steuerung und farbigen Bildern, 10,- DM

-1 Textverarbeitungsprogramm "Protex", 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 funktionsfähig, 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.

Vergebe PD-Soft aus allen Bereichen 64/128'er, ca. 250 Disks; ab 90 Pf. bei Räßersoft, Odenwaldstr. 38, D(W)-6982 Ebenheid, 60 Pf. Rückporto

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 W-2400 Lübeck 1. Rundum - Qualität!
-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-8851 Huisheim

Public-Domain-Soft Super Preise!!!
Einfach eine Listendisk für 3,-DM anfordern! ASTAROTH, PLK 084558 E, 2000 Hamburg 20

Verkaufe Amiga-PD! Liste gegen 2,-DM Rückporto. Gonzo, c/o J.Schvendner, Weberstr.9, W-2800 Bremen

Suche alte CINEMA-Hefte und -Bücher, und Bücher der Heyne-Filmbibliothek. Jürgen Fischer, Wehrberger Str.5, W-3253 Hess.Oldendorf 2

Suche bespielte und/oder unbespielte VPS Video Kassetten. Jürgen Fischer, Wehrberger Str.5, W-3253 Hess.Oldendorf 2

Suche Final Cardridge III, Zustand Ia für 60,- DM. Cyclone of da Bombsquad, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg. Tel.: 04471/85875 (ask for Ingo)

Verkaufe Reset Schalter IV für den C-64. Neupreis: 13,95 DM. VHB: 6,95 DM. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9/86 für den Spitzenpreis von 5,-DM. Beiheft ist noch vorhanden. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Suche Final Cardridge III, Zustand Ia für 60,- DM. Cyclone of da Bombsquad, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg. Tel.: 04471/85875 (ask for Ingo)

Verkaufe Amiga-PD! Liste gegen 2,-DM Rückporto. Gonzo, c/o J.Schvendner, Weberstr.9, W-2800 Bremen

Suche alte CINEMA-Hefte und -Bücher, und Bücher der Heyne-Filmbibliothek. Jürgen Fischer, Wehrberger Str.5, W-3253 Hess.Oldendorf 2

Suche bespielte und/oder unbespielte VPS Video Kassetten. Jürgen Fischer, Wehrberger Str.5, W-3253 Hess.Oldendorf 2

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9/86 für den Spitzenpreis von 5,-DM. Beiheft ist noch vorhanden. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Suche Final Cardridge III, Zustand Ia für 60,- DM. Cyclone of da Bombsquad, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg. Tel.: 04471/85875 (ask for Ingo)

Verkaufe Reset Schalter IV für den C-64. Neupreis: 13,95 DM. VHB: 6,95 DM. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9/86 für den Spitzenpreis von 5,-DM. Beiheft ist noch vorhanden. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Suche Final Cardridge III, Zustand Ia für 60,- DM. Cyclone of da Bombsquad, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg. Tel.: 04471/85875 (ask for Ingo)

Verkaufe Reset Schalter IV für den C-64. Neupreis: 13,95 DM. VHB: 6,95 DM. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9/86 für den Spitzenpreis von 5,-DM. Beiheft ist noch vorhanden. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Suche Final Cardridge III, Zustand Ia für 60,- DM. Cyclone of da Bombsquad, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg. Tel.: 04471/85875 (ask for Ingo)

Verkaufe Reset Schalter IV für den C-64. Neupreis: 13,95 DM. VHB: 6,95 DM. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9/86 für den Spitzenpreis von 5,-DM. Beiheft ist noch vorhanden. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Suche Final Cardridge III, Zustand Ia für 60,- DM. Cyclone of da Bombsquad, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg. Tel.: 04471/85875 (ask for Ingo)

Verkaufe Reset Schalter IV für den C-64. Neupreis: 13,95 DM. VHB: 6,95 DM. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9/86 für den Spitzenpreis von 5,-DM. Beiheft ist noch vorhanden. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Suche Final Cardridge III, Zustand Ia für 60,- DM. Cyclone of da Bombsquad, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg. Tel.: 04471/85875 (ask for Ingo)

Verkaufe Reset Schalter IV für den C-64. Neupreis: 13,95 DM. VHB: 6,95 DM. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9/86 für den Spitzenpreis von 5,-DM. Beiheft ist noch vorhanden. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Suche Final Cardridge III, Zustand Ia für 60,- DM. Cyclone of da Bombsquad, Antoniusplatz 1, 4590 Cloppenburg. Tel.: 04471/85875 (ask for Ingo)

Verkaufe Reset Schalter IV für den C-64. Neupreis: 13,95 DM. VHB: 6,95 DM. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Verkaufe Input 64 (Kassette) 9/86 für den Spitzenpreis von 5,-DM. Beiheft ist noch vorhanden. Jens Neumann, Beuneveg 21, W-6108 Gräfenhausen

Schallplattentests

Yello/Baby

Das Schweizer Duo bläst erneut zum Halali auf alle Konventionen elektronischer Popmusik. Wobei dieses "Baby" ein wirklich freudiges Ereignis darstellt. Meier und Blank arrangieren ihr üblich cartoonisches Computer- und Sequenzergeklacker wiederum linksch souverän und witzig. Zwischen Sample-Dschungeln und wabbernden Soundteppichen stechen vor allem ein gewisser Arc Colombo, der eine Irrsinn-Gitarre brettert und ein Knabe namens Beat Ash, der nicht minder gnadenlos auf die Percussion drischt, hervor. Nicht reinhören, mitnehmen!

Material/Third Power

Auf der neuen Material findet sich eine halbe Dekade Groove-Historie. Dabei sind Sly&Robbie, Bernie Worell, Maceo Parker, Fred Wesley, Herbie Hancock und derer andere Hochkaräter zuhause. Wer von Samplersäuftem Beat-Box-Gedöhn mal 'ne Pause benötigt, wird auf "Third Power", mit P-Funk & Soul "Riddims", sicher finden, was er braucht.

(Split/Elicma

Joe Grushecky/Rock and Roll

Wie es der Titel schon verrät, handelt es sich bei dieser Scheibe um Rock'n'Roll Musik. Rock and Roll ist das größte Projekt, daß Joe Grushecky je gemacht hat, denn die insgesamt 11 Stücke auf dieser CD umfassen eine Arbeitszeit von 2 Jahren. Es ist außerdem das erste Soloalbum, das Joe G. gemacht hat. Die 11 Stücke auf der CD sind bunt gemischt und somit wäre für Jeden etwas dabei. Bei den meisten Songs handelt es sich aber eher um ruhige, langsame Lieder, also eher zum anhören und relaxen als zum tanzen, aber dennoch wippt man immer automatisch mit dem Fuß den angenehmen Rhythmus mit. Also eine prima Scheibe für Leute, die nicht gleich das Tanzbein schwingen wollen, wenn etwas Musik durch die Lüfte klingt. (6 von 10)

SAXON/Requiem

Sicherlich hat jemand von Euch den Namen Saxon schon mal in Verbindung mit Heavy-Metal Musik gehört. Diese Maxi-CD hat allerdings wenig mit Heavy-Metal zu tun, vielmehr mit Hard-Rock oder Rock. Sie enthält zwei Lieder: 1.Requiem (We will remember) in zwei Versionen und 2.Reeperbahn Stamp. Das erste Lied ist nicht gerade schnell und sehr melodisch, also auch etwas für Nicht-Hard-Rock-Fans. Das zweite hingegen hat legt schon ein recht schnelles Tempo vor und ist "hart". Somit kommen alle auf ihre Kosten und für 9,95 DM ist es eine Spitzen CD!!! Wenn ihr nicht gerade "New Kids on the Block" oder "Grönemeyer" Fans seid, kann ich euch die CD nur empfehlen! (8 von 10)

Nel Oliver/Wadjo

Nel Oliver spielte in den 60er Jahren in der damals sehr bekannten Band "Ryda Jazz" und somit wurde auch sein heutiger Stil geprägt: Rock-, Disco-, Funk- und Afromusik. 1988 erschienen in seinem Album die beiden Lieder "Wadjo" und "Vokaval" auf dem Markt, die schließlich ein Hit wurden. Auf seiner nun erschienenen CD sind alle Werke samt seiner Hits von 1988 bis jetzt gesammelt. Nel Oliver unterrichtet die Öffentlichkeit über die Situation in Südafrika und vermittelt ein Gefühl der Hoffnung für die Schwarzen, die unter der Apartheid leiden müssen. Für Leute unter euch, die eine Mischung aus Disco-, Rock- und Afromusik mögen ist es sicherlich eine lohnende Anschaffung, da die Disc mit den 7 Musikstücken sehr abwechslungsreich ist. Hört mal ruhig in die CD rein, es lohnt sich. (5 von 10)

(dave)

Kino-Corner

Hudson Hawk - Der Meiserdieb

Der legendäre Einbrecherkönig Eddi Hawkins - in Fachkreisen besser bekannt als Hudson Hawk (Bruce Willis) - will sich, nach der Verbüßung einer zehnjährigen Haftstrafe, zur Ruhe setzen. Doch er wird von einem ebenso verrückten wie skrupellosen Gaunerpärchen gezwungen drei seltene Meisterwerke Leonardo da Vincis zu stehlen. Das Pärchen droht, sonst seinen besten Freund Tommy (Danny Aiello) umzubringen. Und Hudson Hawk stiehlt die Objekte mit wahrhaft virtuoser Leidenschaft. Was er allerdings nicht weiß, ist, daß sich in jedem der geklauten Gegenstände ein magischer Kristall befindet, ein wichtiger Baustein für die Herstellung von Gold. Um die Verwirrung perfekt zu machen, begegnet er auf seiner Diebestour um die halbe Welt der mysteriösen Anna Baragli (Annie MacDowell), von der niemand so genau weiß, mit wem sie zusammenarbeitet. In einem grandiosen Finale löst Hudson Hawk auch dieses Rätsel und rettet -so ganz nebenbei- die ganze Welt.

Lucky Luke

Ein Sandsturm fegt über die Prärie und bringt die Planwagen der erschöpften Siedler zum Stehen. Plötzlich entdecken Martha und Seth im Wüstenstau

ein Gänseblümchen, ein gutes Omen wie sie meinen, um eine Stadt zu errichten. Nach dem Gänseblümchen Daisy soll sie Daisy heißen. Wie in jeder richtigen Stadt gibt es selbstverständlich auch hier einen Saloon und wo ein Saloon ist, gibt es Schießereien. So wird aus dem friedlichen Ort plötzlich ein El Dorado für Revolverhelden und bald ist der Totengräber der reichste Mann. Doch dann taucht ein Mann auf, der einen Traum verwirklichen will... Ein Mann, der für Recht und Ordnung kämpft und sich für das Gute in der Welt einsetzt: Lucky Luke (Terence Hill), der schnellste Schütze im Westen, schneller als sein Schatten.

Turtles, Teil 2

Mit unserem Lehrmeister Splinter bestehen wir ein neues, großes Abenteuer. Denn stellt euch vor, der Shredder lebt! Jedoch nicht nur das. Shredder hat sich das grüne Gift besorgt, das unsere kleinen Schildkröten zu den Ninja Turtles werden ließ. Damit behandelt er einen Schäferhund und eine Schnappschildkröte, die sich daraufhin verwandeln...

(Split/Elicma)

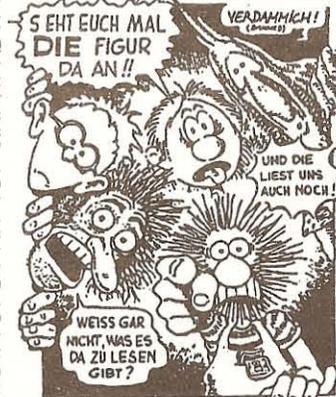
Editorial

So, da sind wir wieder. Diesemal auch gleich wieder mit mehreren Neuigkeiten. Zum einen wäre da etwas, was einem sofort ins Auge fällt, wenn man dieses Vorwort hier erblickt: zweispaltig. Wieso das? Na, damit ich den Comic in die Mitte bringen konnte. Das ist auch gleich eine zweite Neuierung: Überall im Heft könnt ihr (bunt verstreut) kleinere Comics finden. Ich hoffe sie gefallen euch... (mir tun sie zumindest). Damit will ich (und vor allem wollte dies Dave), das Heft ein bisschen mehr auflockern. Womit wir auch sofort beim nächsten Vorwort-Punkt wären: Dave! Der hat es nun doch tatsächlich geschafft nach langer, langer Zeit wieder Artikel zu schreiben: Den ultimativen Alo-Test und ein paar Schallplattentests! Großartig! Er hat sogar noch einen drauf gesetzt und "A trip to Berlin" geschrieben. Dieser konnte jedoch leider, aus Platzgründen, nicht abgedruckt werden. Das ist übrigens auch das erste mal dagesen: Platzmangel. Gleich drei ganzseitige Artikel mußten draußen bleiben: "A trip to Berlin" (von Dave - man glaubt es kaum, äh, öh, das hatten wir schon... ich glaubts trotzdem noch nicht) und "Der Western - Ein Mythos lebt" sowie "Wirld man als Kunde hinter Licht geführt?" (beide von Split/Elicma). Tut mir leid für die Verfasser (vor allem da Dave was geschrieben hatte... tsetsetse... freivillig!!! - ich glaubts immer noch nicht), aber ich werde sie (hoffentlich) dem nächsten Mal drucken lassen. So, und nun ein kleiner Hinweis zum Auspacken des Mag.

Dieses Mag ist KEIN Spherical Designs Produkt!! Egal was ihr lest - es ist es nicht! Nein! Nein! Nein! Ich habe diese Gruppe nämlich verlassen! Yo! Mitte left SD! Warum? Naja, wegen der "großartigen" Unterstützung des SD-Leaderships (TL) für dieses Mag. Dies bezieht sich nicht auf einzelne SD-Mitglieder (Faroul, Nothingface), denn die können wirklich nichts für die "Zuverlässigkeit" des (ex-)Leaders. Also, einfach akzeptieren wie es ist: **MILESTONE** ist gruppenlos - noch. Denn ich hoffe bald eine neue Gruppe zu finden, die mich dann etwas mehr unterstützt (soll heißen: News, Reviews, Vertrieb etc.). Nun der nächste Themenwechsel: Diese Ausgabe erscheint (wieder) mit einer zweiwöchigen Verspätung. Wieso??? Das hat vornehmlich zwei Gründe: 1. habe ich angefangen zu arbeiten (Ferienjob sozusagen) um mir ein bisschen Bares zu verschaffen... Deswegen hatte ich "etwas" weniger Zeit für diese Ausgabe. 2. habe ich eine Woche auf die Anzeige von Track 18 (Stefan H.) für die nächste "Mega Cooperation Party" gewartet. Er wollte nämlich eine Anzeige veröffentlichen und hatte mir gesagt, das Geld losgeschickt zu haben. Naja, angekommen ist nichts. Kommen wir zum Inhalt des Heftes, daß ihr in Händen haltet. Wir haben massig Demopreviews! Viele Addies, ein paar News und vieles weitere mehr. Besonders hervorzuheben ist da vielleicht noch der Artikel über eine Polizeiuntersuchung! Wirklich lesenswert! Dann haben wir diesemal (und auch in Zukunft) keine Fotos von Szenenmitgliedern. Und zwar bin ich da einer Bitte von Dense/Hysteric gefolgt. Er druckt in seinem Mag "Bullet Proof" nämlich schon Fotos ab. Und zwei Mags die Fotos drucken wollen?!? Das geht nie und nimmer (für eines reicht es ja schon kaum). Also sendet alle eure Fotos zu Dense (Addy siehe

unter Contact-Addies). Apropos Addies: Ich bin krampfhaft auf der Suche nach der Adresse von **Slice/GBF-Design/Crest**. Derselbe hat mir nämlich 'ne Disk geschickt und geschrieben, daß er gerne Comics für Milestone zeichnen würde. Leider hat er bloß vergessen seine Adresse dazuzulegen (besonders bitter für ihn, da er auch noch 2.-DM mitgeschickt hatte). Also, wer diese Adresse kennt, der gibt mir bitte schnellstmöglich bescheid! Oder **Slice**, wenn du das liest: Schreib' mir nochmal! So ich weiß nicht besonders elegant, das andauernde "so", nun zu etwas völlig anderem: **Soll Milestone in Englisch erscheinen?** Ich weiß nicht so genau, was ich von diesem Vorschlag, der mich gleich von mehreren Seiten erreicht halten soll. Auf der einen Seite ist es sicherlich positiv für die Auflage (mehr potentielle Leser) aber auf der anderen Seite sträuben sich mir die Haare, wenn ich an die Übersetzungsarbeit denke. Und das alle Redakteure ihre Artikel in Englisch abliefern, halte ich für nur sehr schwer zu verwirklichen. Also entweder finde ich jemanden, der gut und schnell und kostenlos übersetzt, oder... ich weiß nicht. Gibt es noch eine andere Lösung? Oder wollt ihr Milestone weiterhin in deutsch lesen? Bitte schreibt mir also, was ihr davon denkt. Dann gab es noch bescheiden wegen unseren Spieltests... Wir geben uns überhaupt nicht der Illusion hin "objektiv" zu schreiben, eine Sache immer wieder heron, eine Sache doch völlig logisch und in der menschlichen Natur bedingt, daß jeder Berichtverfasser seinen eigenen subjektiven Eindruck von dem zu Berichtenden hat und diesen in irgendeiner Form (bewußt oder unbewußt) auch in seinen Bericht einfließen lassen wird. Was soll also diese Beschwerde? Und nebenbei hat "Last Ninja III" auch meiner Meinung nach einen SUPER Sound! Also, solche Beschwerden ("Last Ninja ein super Sound??? Klar, wenn man keinen Soundchip hat") sind überflüssig und dumm. Ja, dumm. Einfach selbst darüber berichten! Das ist die Lösung! So (wieder das "so"), um gleich Beschwerden vorzubeugen: Die Demoreviews sind wie die News alt (größtenteils), aber das liegt einfach an unserer zweimonatlichen Erscheinungsweise! Denn schließlich trudeln die Reviews und die News kurz nach erscheinen der letzten Ausgabe und kurz vor Erscheinen der nächsten Ausgabe hier ein. Und nicht alle kurz davor. Also sind einige schon zwei Monate alt. Und dann haben wir mal wieder ein kleines Delay gehabt und... was solls. Wem es nicht gefällt, der mache es besser. Damit wäre ich am Ende dieses Vorworts. Wen sich manche Teile dieses Textes ziemlich gefrustet oder angreifend anhören, dann überlest das einfach, oder nehmt es nicht zu toternst, denn schließlich soll dies alles ja nur ein Hobby sein und vor allem eines, nämlich Spaß machen. Zu guter Letzt möchte ich noch **Storsten Michelmann** danken. Ihr habt euch doch sicher über die gut lesbare Schrift gewundert, oder? Dies liegt daran, das Storsten jetzt die Zeitung ausdruckt! Verabschieden möchte ich mich -wie immer- mit dem Aufruf doch bitte möglichst zahlreich News, Artikel, Plattentests und so weiter und so fort zu schicken, damit Milestone noch besser werden kann.

See you in Bocholt, Mike



PREDATOR 2

Im Vorspann von Predator bekommt man (in Englisch) erklärt, daß man sich in einen Bandenkrieg von Drogenhändlern einmischen soll, das heißt also, man muß ein paar Leute abknallen. Während man Leute abschießt, liegen auf der Straße auch manch "nützliche" Sachen, wie z.B. MP's oder Patronen. Um das Spiel wahrscheinlich aufzuheitern fahren ab und zu Motorradfahrer durch den Bildschirm, die auch umfallen, wenn man sie abschießt. Oder Damen, die wild mit den Armen wedeln. Sehr lustig, haha! Das ganze wird dann auch noch von einem beschissenen Sound begleitet. Und der Schwierigkeitsgrad. Das Spiel ist sowas von einfach. Bleibt nur noch die Grafik... Die ist wenigstens etwas geglückt. Aber nun noch mal zum Spiel selbst: Sich selber sieht man im Umriss. Wie schon am Anfang gesagt, man muß Leute abschießen die hinter Türen, Fenstern usw. stehen. Manchman kommt auch mal so einer ganz nahe und versucht einem Prügel anzudrohen. Aber wenn man zwei mal den Feuerknopf betätigt, ist der auch hin. Meiner Meinung nach hat "Predator 2" einen Platz in der "Flop Five" sicher!!

Bewertung:
Grafik: 35 Sound: 05
Motivation: 05 Spaß/Spannung: 05
Preis/Leistung: 12

Movie Business

Auf der Game-On 5/91 befand sich ein Spiel, daß es mir besonders angetan hat: Movie Business. Die Aufgabe des Spielers ist es mit Hilfe von Schauspielern, Regisseuren und geeigneten Studios Filme zu produzieren. Um an Geld zu kommen, kann Kredit aufgenommen werden und um seinen Film bekannter zu machen, besteht die Möglichkeit der Werbung in den Massenmedien. Am Ende eines Monats sieht man in einer Hitparade, wie der eigene Film im Vergleich zu anderen abgeschnitten hat. Natürlich können unvorhergesehene Ereignisse die Produktion verzögern. Leider verzichtet das Spiel auf Grafik und Sound, so das es ein reines Tabellenspiel ist. Trotzdem kann MB lange motivieren. Und in Anbetracht dessen, daß die ganze Game-On nur 7,50 DM kostet und das sich noch weitere Spitzengames darauf befinden (z.B. Schach!) kann ich allen nur raten: Zugreifen, wenn sie noch zu haben ist, wenn nicht: Nachbestellen!

Bewertung:
Grafik/Sound: ---
Motivation: 61
Spaß/Spannung: 82
Preis/Leistung: 100

(oli)

Glücksrad

Wer kennt sie nicht, die Show in SAT 1, die fast immer die besten Einschaltquoten erreicht? Wer "Glücksrad" nicht kennt, sollte sich das Spiel unbedingt kaufen!! Alleine schon der Preis von nur max. 30 DM ist sehr hitverdächtig. Man kann, wie gewohnt, "Glücksrad" zu dritt, oder auch nur gegen den Computer spielen, der dann die anderen zwei Mitspieler ersetzt. Nachdem man fertig geladen hat, erscheint dann auch schon Maren Gilzer, die allerdings, wie auch die gesamte Grafik, gelitten hat, da das Spiel in BASIC geschrieben ist!!! Unten links ist dann unser Glücksrad, an dem man dann einen Geldbetrag erdrehen kann. Allerdings gibt es hier auch "Bankrott" und "Aussetzen", aber es gibt auch den "Extradreh". Also alles getreu der beliebten Spielshow. Wenn man einen Geldbetrag erdreht hat, darf man dann einen Konsonanten nennen. Falls dieser in dem Wort (es gibt z.B.: Natur, Gruppen, Sport) drin ist, leuchtet er an der Tafel auf. Vokale kann man für 250 DM kaufen. Wenn man dann das Wort weiß, kann man auch auflösen. Vorratsgesetzt, man ist auch dran. Wenn man am Schluß den höchsten Betrag erdreht hat, kommt man in die Bonusrunde, wo es ein Auto, eine Reise oder eine Yacht zu gewinnen gibt. Falls der Gegenspieler gewonnen hat, kann er dummerweise nicht mehr weiterspielen. Er ist dann zu nervös... Aber wenn man in der Bonusrunde ist, bekommt man alleine eine Wortgruppe, die man innerhalb von 30 Sekunden lösen sollte. Wie in der Show, kann man auch hier 5 Konsonanten und einen Vokal nennen. Glücksrad ist für mich ein Hit, da es auch nach dem x-ten mal Spaß macht! Schade, daß die Grafik nicht ganz so toll ist. Der Sound wird eigentlich gar nicht vermisst. Nur wenn man eine Spielrunde gewonnen hat, kommt ein Tusch. Bewertung:

Grafik: 55 Motivation: 90
Spaß/Spannung: 95
Preis/Leistung: 90 (weil es nur 30.- DM kostet)

(jnm)

Cybonic

In diesem Spiel geht es darum kleine verschiedenfarbige Steinchen, die so von oben herunterfallen mit Hilfe eines Joysticks in eine geometrische Form zu bringen, die mit dem auf der rechten Bildschirmhälfte vorgegebenen Beispiel identisch ist. Hat man das geschafft, kommt man in ein weiteres Level, wo dasselbe Spiel von vorne beginnt. Nur die zu erstellenden Figuren werden von Level zu Level schwieriger. Ganz netter Zeitvertreib.

Bewertung:
Grafik: 50 Sound: 20
Motivation: 60 Spaß/Spannung: 55
Preis/Leistung: 55

(thm)

SCHNELLEN SIEGEN

New Zealand Story:
Shift E,D,C,T,V,G,H,N und SPACE im Titelbild solange drücken, bis der Border grau wird. Ergebnis: Unendlich Leben, Level-Warp durch drücken des Linkspfeils.

Vendetta:
Feuerknopf P,O,L,M, Winkel links und rechts gleichzeitig drücken. Ergebnis: Level-Warp

Rainbow Island:
In den Cheat-Modus gelangt man, wenn man im Titelbild folgendes hintereinander eingibt:

LEBSJRLJL
Dick Tracy:
POKE 42745,173
Turrican II
POKE 3085,173 (unendl. Zeit)
POKE 19514,165 (unendl. Energie)
POKE 19305,173 (unendl. Leben)
POKE 19379,189 (unendl. Energ.-Lin.)

Golden Axe
Level-Warp: Pausenmodus aktivieren und die rechte eckige Klammer drücken.

Last Ninja III
POKE 28862,185 (unendl. Leben)

(psm)

Interchange

Bei Interchange geht es darum, auf einer Plattform Ordnung zu schaffen, d.h. a) das man alles was darauf rumkrabbelt oder fliegt durch beschuß oder schnellen Mauerbau beseitigt und b) die Wege wieder so herzurichten, daß man jeden Weg benutzen kann, ohne in eine Sackgasse zu laufen oder gar herunter zu fallen. Das alles muß man man in einer bestimmten Zeit erledigen, die kommt einem am Anfang zwar reichlich bemessen vor, doch in den höheren Levels kann es ganz schön haarig werden. Von Zeit zu Zeit erscheinen Symbole, auf den Wegen, die man aufsammeln sollte, da sie einem z.B. Zeit oder Extra-Leben bescheren. Das während des ganzen Spieles kein Ton vom SID zu hören ist, kann man verschmerzen, mir ist es sogar erst aufgefallen, nachdem ich eine Weile gespielt hatte.

Meine persönliche Meinung:
Ein Denkspiel das zwar einfach aufgebaut ist, aber was einen durchaus fesseln kann. Außerdem wird die Motivation noch dadurch erhöht, das es Paßwörter für die Levels gibt (siehe "Schneller Siegen").

Bewertung:
Grafik: 60
Spielablauf: 75
Sound: nicht vorhanden
Motivation: 83
Preis/Leistung: 85

(tom)

Mark, Set & Go!

Bereits im Menu sieht man, wo bei "Mark, Set & Go!" der Hammer hängt. Eines der schlechtesten Menues, die ich bei Sportspielen gesehen habe. Auch während des Spieles bleibt "Mark, Set & Go!" ein billiger Abklatsch von bspw. "Summer Games". Bei dem Spiel, an dem max. 8 Spieler teilnehmen können, gibt es sieben Disziplinen:
1. Shooting Range: Hier muß man versuchen möglichst genau zu schießen. Zur Auswahl stehen drei Schwierigkeitsgrade.
2. 100m Dash: Das bedeutet natürlich Joystick rütteln, was das Zeug hält. Damit auch für Einfalt gesorgt ist: Der Computer läuft immer 10,22 Sekunden.

3. Long Jump: Auch hier wieder Joystick rütteln und dann am Balken abspringen. Einziger Lichtblick: Auf einer Art Monitor sieht man, wie gut man den Balken getroffen hat.

4. 400m Dash: Was wird man wohl auch hier machen????

5. Trainings Camp: In absolut geiler Grafik kann man hier fuer ein paar Sekunden boxen. Dann wird die Reaktion getestet. Weiter gehts dann zum Laufen und schließlich zum Gewichtheben.

6. Boxen: Hier hat man die Chance gegen Muhammed Ali & Co anzutreten.

7. Gun Shooting: Der krönende Abschluß!! Man kann versuchen genau in die Mitte des Kreises zu schießen. Es wird nur dadurch erschwert, daß das Fadenkreuz sehr schwer zu lenken ist. So steigt die Chance die Mitte nicht zu treffen um 100%!

Bewertung:
Grafik: 25 Sound: 45
Animation: 10 Spaß/Spannung: 20
Preis/Leistung: 25

(jnm)

Schallplattentests

Van Halen/F.U.C.K.
Mit ihrem 9er Album läßt die US-Rockkombo einer wahrhaft schwerarmierten Stahlkolob vom Stapel. Sunshine Rooker Sammy Hagar am Mikro, Eddi van Halen an der Steuerklampfe, besser: Axt, sowie sein Bruder Alex an Dum-Dum Drums und Michael Anthony am Breitsaitenbaß dampfen sie mit voller Kraft durch schwerste Hardrockgewässer. Er rollt und stampft, aber dieser Kahn kratzt weder eine Crossover-Boe noch einen Speedmetalsturm. Nicht zuletzt ist dies auch ein Verdienst der beiden Rudergänger an der Studioregeln. Andy Johns und Ted Templeman werden auf diesem Kurs mit Rocksongs wie "Spanked" oder "The dream is over" Van Halen wieder reichlich Fang bescheren. Ach ja, die Beflaggung: Nach "Oh, you ate one too 100 812!" ist diesmal "For Unlawful Carnal Knowledge".

Stan Ridgway/Partyball
Die Scheibe passt zum Wetter wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. 14 Tage Regenguß, musikalisch komprimiert auf 45 Minuten. Das ist schon mehr Resignation, denn Nachdenklichkeit, wie der amerikanischen Songwriter seine Vision vom Leben "Beyond Tomorrow" hier präsentiert. Zwischen Ruhe und Düsternis kommt auf "Partyball" die gute Laune schnell abhanden.

(Split/Elicma)

PD-TEST: PDC Disk Nr.006

Nun gut, da sind wir also wieder. 3 Tage nach dem ursprünglichen Ablauf des Abgabetermins bin ich jetzt soweit (physisch und psychisch), wieder eine PD-Diskette zu testen. Ich bin immer wieder überrascht wieviele Programme auf so einer armseligen Disk-Seite sein können - das ansehen dauert doppelt solange wie das Schreiben der Tests.

Das erste Programm auf der Disk Nr.006 heißt **MAGIC WRITER**.

MW ist ein Letterwriter mit zwei Ausgabe-geschwindigkeiten (normal und schnell) und einer Pause-Funktion. Außerdem enthält es die sowohl die Deutschen Umlaute als auch das "ß".

Die Ausgabe der Texte, die im übrigen immer unter dem Namen "Letter for you" abgespeichert werden, wird von einer Hintergrundmelodie begleitet, welche aber, sofern man irgendwann beim Schreiben auf "Pause" umgeschaltet hat, höflich zerstückelt wird, außerdem wird durch das Schwingen des Textes das Lesen des letzten Wortes der Zeile unmöglich gemacht.

positiv: es wird ein deutscher Zeichensatz zur Verfügung gestellt
negativ: siehe Text

PIC RIP 9.2

Pic Rip ist eine Hirescopy, mit dem Befehlssatz Search Colours, Change Background, Print, Invent und Save. Es ist die Möglichkeit gegeben, die Bilder in verschiedenen Grafikformaten abzuspeichern.

positiv: es ist eine Bedienungsanleitung auf der Disk.
Es können verschiedene Grafikformate erzeugt werden.
negativ: nichts

KURVENPLOT

Dieses Programm berechnet, wie schon der Name sagt, Kurven. Man hat die Wahl zwischen der Kartesischen Darstellung und der 3D-Darstellung (ich zog meistens die Kartesische Darstellung vor, da sie schneller dargestellt wird).

Es ist möglich die fertige Kurve auf Papier zubringen, oder abzusaven, bzw zu Laden.

positiv: nichts
negativ: auch nichts

TRAINERMAKER

Ich bezweifle, daß er funktioniert. Ich habe es mit Blue Max I, Bop'n Rumble und Turrican versucht, immer ohne Erfolg.

DISK MANAGEMENT

...hilft einem Dabei seine Disketten in Ordnung zu halten. Es hat einige ganz nützliche Funktionen, wie z.B. Error Status, Validate o.ä.

positiv: siehe Text
negativ: Formattieren dauert ewig

DISKHILFEN/COPY

... hat die fast die selben Funktionen wie Disk Management, ist aber in Deutsch geschrieben.

positiv: nichts
negativ: Formattieren dauert ewig

DISK TOOL

... ist ein einigermaßen komfortabler Maschinensprachmonitor

positiv: man kann auch auf den Drucker ausgeben
negativ: nichts

DISK FIX

... ist ein Programm zum Überprüfen von Disks auf Fehler, außerdem hat man die Möglichkeit, geschrathte Files zu retten. Er ist recht nützlich und außerdem einfach zu bedienen. Wer noch kein solches Programm hat, sollte zugreifen.

positiv: leicht zu bedienen

negativ: nichts

DIRECTORY SORTER

Mit diesem Programm hat man die Möglichkeit, Namen in der Directory zu verschieben, ich hatte nur ein Problem... ich konnte nirgends eine Taste finden, mit der ich die Veränderungen in der Directory abspeichern konnte.

positiv: nichts

negativ: siehe Text

NO DIRECTORY

Ein Blingänger, scheinbar nur ein Ausschnitt aus dem Funktionsfähigen Programm.

FAST CRACKER

Funktioniert einwandfrei, aber ich bin nicht bewandert genug, um mit der Track/Sektor Angabe etwas anfangen zu können.

DATEI PROGRAMM

... ist ein sehr flexibles Datenverwaltungsprogramm. Man kann 7 Datensätze eingeben, die man selber definieren kann. Daher man immer nur die ganze Liste ausdrucken kann, ist es wohl am besten für Lagerverwaltung geeignet. Es hat die Funktionen Daten laden, save, eingeben, definieren, ändern, drucken, suchen, freien Speicher anzeigen und Hint- und Vordergrundfarbe wechseln.

Ich finde es ist trotz des kleinen Mankos bei der Druckerausgabe seinen, ohnehin schon günstigen Preis wert.

positiv: sehr flexibel, übersichtliche Druckerausgabe

negativ: es werden immer alle Daten ausgegeben

ETIKETTENDRUCK

Dieses Programm macht es einem wirklich leicht, seine Etiketten zu bedrucken. Im Menü kann man zwischen den Kommandos Erstellen einer Etikette, drucken, speichern, laden, Directory, Disk Kommandos und Programm verlassen wählen. Im Normalfall wird man als erstes FI drücken um ins Editor-Menü zu kommen. Hier kann man auswählen mit welcher Schriftart (breit, revers, normal) man seine Etiketten bedrucken möchte. Es ist möglich eine Umschaltung für ein einzelnes Wort vorzunehmen.

positiv: einfache Bedienung, speichern der Etiketten möglich, Revers- und Breitschrift einstellbar

negativ: keine groß und klein Schrift

AD-MANAGER V5.0

... hat die Funktionen, die man von einem Adreß-Manager verlangt, also z.B. suchen, löschen, speichern, ausdruck einzelner Adressen, usw.

positiv: ---

negativ: nach Eingabe einer Adresse kommt man immer wieder ins Haupt-Menü zurück. Die Adreßausgabe ist enorm mickrig

AD-MANAGER V5.0

... hat die Funktionen, die man von einem Adreß-Manager verlangt, also z.B. suchen, löschen, speichern, ausdruck einzelner Adressen, usw.

positiv: ---

negativ: nach Eingabe einer Adresse kommt man immer wieder ins Haupt-Menü zurück. Die Adreßausgabe ist enorm mickrig

DISK/TAPE V2.4

... ist das letzte Programm auf der Disk, jubel!! Ich hoffe, daß der geneigte Leser immer noch wach ist. Und wünsche ihm, daß sein Tag auch weiterhin so erfolgreich verläuft.

Um nochmal auf das Programm zurückzukommen, es ist geschrieben worden, um einigermaßen komfortabel von Disk auf Kassette zu kopieren. Da aber heute ja fast keiner mehr eine Datensette benutzt ist dieses Programm wohl für die meisten uninteressant.

positiv: ---

negativ: ---

SKULLS AND CROSSBONES

Vertrieb: DOMARK

Preis: ca 29,- DM

Skull and Crossbones ist ein lustiges Jump & Run - Game, das einigermaßen Freude macht. Man steuert also One Eye oder Red Dog durch verschiedene Levels und muß so ziemlich alles abschlagen, was einem entgegenkommt. Damit wäre auch schon das ganze Spielprinzip erklärt. Die 64er Version ist zweifellos die beste Version des Spieles. Sie schlägt die 16 Biter Versionen um Längen. Das bedeutet aber nicht, das das Spiel absolut gut ist, denn aus der Grafik hätte man mehr machen können und der Sound ist auch nicht gerade überwältigend. Also ich würde sagen, das Skull & Crossbones ein Mittelmäßiges Jump & Run Spiel ist.

Bewertung:

GRAFIK: 58

SOUND: 51

Spaß/Spannung: 67

Animation: 43

Preis/Leistung: 85

(psm)

Gilded Age

Auf der Golden-Disk 5/91 befindet sich mit dem Game "Gilded Age" ein Strategiespiel in dem man in die Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs (nein, nicht Bürgerkrieg) zurückversetzt wird. Man schlüpft in die Rolle des Nordstaaten-generals im Kampf gegen den Süden. Dem Spieler stehen verschiedene Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung: Aufbauen einer Armee, Indianerüberfälle, Zugüberfälle, Duelle usw. Leider wird das Spiel sehr schnell langweilig und der Preis von 20,- DM stellt sich sehr bald als Fehlinvestition heraus. Das war im wahrsten Sinne des Wortes ein Schuß nach Hinten...

Bewertung:

Grafik: 82

Sound: 66

Motivation: 48

Animation: 63

Preis/Leistung: 30

(oli)

Over the Net

"Over the Net" heisst das Strandvolleyballspiel, daß uns die Firma Senias beschert hat. In einem kleinen Menue, bei dem im Hintergrund ein Strand und ein paar Leute zu sehen sind (in relativ schlechter Grafik, die sich auch nicht ändern wird), kann man auswählen, wieviel Mitspieler mitspielen (1-4 Spieler), es kann ein Trainingsmatch bestritten werden und wieviel Gewinnsätze gespielt werden sollen. Ziel ist es den "Sea Cup" zu gewinnen. Am "Sea Cup" nehmen noch zwei andere Mannschaften teil. Dann erscheint er auch schon, der Court, auf dem man spielen soll. Der Sand ähnelt eher

einem arg geschundenem Asphalt. Das Netz ist ein gerader Strich ohne Maschen. Dann ein weitere Schock: Nachdem der Gegner aufgeschlagen hat, kommt der Ball in meine Richtung...denke ich. Der Ball landet genau in der anderen Ecke, wo mein Partner 'Luke' (so heisst er) wie versteinert rumsteht. So geht das ganze zwei Spiele lang. Nur Asse. Natürlich werde ich letzter mit null Punkten!!! Dann endlich im 3.Spiel bemerke ich, wofür der Schatten gut ist: Nur an dem Schatten kann man feststellen, wo der Ball hinfliegt. Bei dem Spiel wäre es vielleicht sinnvoller das Spiel von hinten oder aus der Vogelperspektive zu spielen und nicht von der Seite. Nachdem ich dann endlich den "Trick" mit dem Schatten herausgefunden hatte, machte mir das Spiel auch langsam Spaß! Das Spiel beinhaltet alle Schlagvarianten, wie beim richtigen Volleyball. Pritschen oder Baggern (beides mit Feuerknopf), Schmetterern (mußte ich auch erst mal herausfinden: Stick nach Oben + Feuerknopf und dann nach rechts) und natürlich den Aufschlag (zwei mal Feuerknopf). Wenn das mit der Ballrichtung und der Grafik besser wäre, hätte "Over the Net" bestimmt einen Platz in der Hitline sicher!!

Bewertung:

Grafik: 40

Sound: 40 (kaum vorhanden)

Animation: 65

Motivation: 80

Spaß/Spannung: 75 (Tendenz nach oben!!)

Preis/Leistung: 60

(jnm)

Cut In

Ein typisches Weltraum Shoot'em up-Game. Der Spieler ist in Form eines Raumschiffes dargestellt, das durch einen Gang fliegt und man muß versuchen Seifenblasen abzuschießen (nein, wie originell!!!). Tut man das nicht und man berührt die Seifenblasen oder die Decke bzw. den Boden des Ganges, wird einem die Energie abgezogen. Ja, ja, so ist das halt im Weltraum.

Bewertung:

Grafik: 40

Sound: 20

Motivation: 35

Spaß/Spannung: 30

(thm)

V.G.A.

Siehe "Cut In"! Es hat genau denselben Spielablauf, nur daß man hier mit seinem Raumschiff jetzt auch andere Raumschiffe (keine Seifenblasen) abschießen muß

(thm)

(Anm.: Da (?) sieht man mal wieder wie "fleissig" feste Redakteure so sind... Oh Mann, ein Chefredaktor hat schwört! Aber was nimmt man nicht alles auf sich (sowas bspw.), um seine Leser zufriedenzustellen...)

MILESTONE 8/9-91

...und Sie kommen dich zu holen!

Jeder kennt SIE, jeder weiß, daß SIE nach einem suchen, doch keiner will wahr haben, daß SIE einen erwischen. Egal ob Cracker, Spreader, Swapper, Coder oder Lamer: Alle haben Angst vor IHNEN. Alle machen sich Gedanken übertreibe SIE. Man trifft Sicherheitsmaßnahmen wie PLK-Nummern (jetzt 'postlagernd'), arbeitet unter einem Pseudonym, reagiert nicht auf die FANGANZEIGEN in ASM oder Powerplay, man schaut sich erst ein paar mal um, bevor man seine Post abholt und achtet darauf, ob nicht doch einer von IHNEN dort steht. Alle wollen es nicht wahr haben, daß es einen selbst auch einmal erwischt. So war es auch bei mir. Als bei mir in der Gegend ein paar Freax aufgefliegen sind, dachte ich: "Pech gehabt", bin etwas vorsichtiger geworden und habe weitergemacht. Doch eines schönen Tages:

Es war kurz nach Fünf Uhr Nachmittags. Ich hatte gerade meine Post erledigt und sie auf den Flur geschleppt, da ich gleich zum Postamt wollte. Ich ging nochmal in mein Zimmer um das nötige Kleingeld fürs Porto zusammenzukratzen (ca. 20 DM) und da geschah es: Es klingelte. Wer kann das sein? Hmm, ich ging zur Tür und öffnete. Zwei Männer standen dort, der eine groß und stark mit Schnauzbart (sah aus wie ein COP und war auch ein COP), der andere etwas kleiner, dicklich und hielt ein paar Akten unter dem Arm. Als ich die Tür nun öffnete und mit gutem Gewissen fragte: "Ja?", antwortete der Dicke: "Wohnt hier XXX? Gut, wir sind von der Kriminalpolizei und sind wegen Betrugs hier" und hielten mir einen Hausdurchsuchungsbefehl unter die Nase. SCHEIÐE. Aber wegen Betrugs? Hmm, okay ich ließ sie rein. Doch gerade als ich ein paar Schritte in unseren Flur gemacht hatte, sah ich meine Post dort liegen. VERDAMMT, das sind doch Softwarefahnder, die mich hops nehmen wollen. SHIT!!! Schnell stammelte ich ein paar Brocken heraus, daß meine Mutter unter der Dusche sei und sie einen Augenblick warten sollten, doch sie marschierten mir einfach hinterher. Ich lief natürlich nicht in mein Zimmer, sondern in die Küche zu meiner Mutter. Die wunderte sich erst, schnallte dann aber ziemlich schnell, was passiert war. Die COPS (übrigens beide in zivil) wurden nun ungeduldig und verlangten, daß ich sie in mein Zimmer führe. Hmm, gab' es noch einen Ausweg? BING! Ok., ich führte sie nun an den von ihnen gewünschten Platz. Doch sie wunderten sich sehr, denn dort stand kein Computer oder ähnliches herum, nur jede Menge Playmobil und anderes Kinderspielzeug. Anscheinend waren die COPS doch net so dumm und fragten mich mit energischer und etwas gereizter Stimme ob ich sie verappeln will. Tja, das war das Zimmer meines kleinen Bruders...

Ok. Ich gab mich nun geschlagen und führte sie in mein unaufgeräumtes Zimmer. Überall lagen auf dem Boden Disks, Briefe und Hardwareschrott rum. Auf meinem Schreibtisch stand ein CG4 im PC-Gehäuse mit viel Zubehör, ein Monitor, ein Amiga und jede Menge Disks und Papierkram. Und nun gings rund. Der Eine fing an alles durchzuwühlen und der andere verhörte mich. "Hast du ein Pseudonym?" - "Ohh, nee, nicht mehr. Früher nannte ich mich mal Blablabla und Blablabla (alles erfunden)". Als dann der eine COP einen Brief mit der Anrede "Hallo XXX" fand, fragte er mich nochmal, ob ich ein Pseudonym habe. "Nein, nein" sagte ich. Daraufhin bekam der Dicke einen roten Kopf und da er eh schon sehr gereizt war, schnauzte er wie ein wütender Mathelehrer, daß ich die Wahrheit sagen müsse, ansonsten gäbe es nur mehr Ärger. Ich beteuerte ihm, daß ich kooperativ sein wolle und nur die Wahrheit sage. Der andere hatte schon fast meinen ganzen Schreibtisch aufgeräumt und stopfte alles, was nicht niet und nagelfest war. Unter anderem fand er auch einen Playboy - grinste, sagte "Du Ferkel" und steckte ihn auch ein. ARSCHLOCH!!! Nunja, ich versuchte noch alles zu retten, was zu retten war... Als mich nun wieder der etwas aufgebrachte und nun schon auf 180 gebrachte Dicke fragte, ob ich eine PLK besäße sagte ich scheinheilig "No" und was das überhaupt sei. Der andere hielt mir nun einen Brief mit einer alten PLK-Nummer von mir unter die Nase. "Ehh, ach das meinen sie" stotterte ich und sagte, daß ich diese PLK nicht mehr besäße (ich hatte inzwischen tatsächlich eine neue). Doch, oh Schreck, der andere COP fand zwischen dem Papierkram ein kleines rotes Kärtchen mit einer schönen, langen Zahl drauf. SCHEIÐE, "Und was ist das???" schnauzte der Dicke, der nun vor Wut kochte und so aussah, also wolle er mir im nächsten Moment an die Gurgel springen. Ich versuchte so ruhig zu bleiben wie es ging und sagte "Ehh, daß ist eine PLK von einem Freund von mir, hatte ich total vergessen, daß ich sie noch habe". Aber SIE schienen mir das nicht zu glauben, da sie nochmal nach der Adresse meines Freundes fragten. Mist. Wenn die COPS jetzt mit der PLK zur Post laufen und meine Sendungen abholen, bin ich total aufgeschmissen, da dort sicherlich ein paar Sendungen mit Geld auf mich warteten. Was tun? BING! Als er mich fragte auf welches Postamt die PLK laufe, sagte ich "Hauptpostamt 5, da und dort". Puhhhh, in Wirklichkeit lief sie aber auf ein anderes Postamt... Schwein gehabt.

(Fortsetzung auf Seite 8)

The Ultimate ALC-Test

Puhh... Lall, laber, quassel... So, nun ist es an der Zeit den Sieger (hicks) zu ermitteln: ... Der Sieger des ALC-Wettbewerbs ist (Spannung): DAVE !!! Ahhh, hmmm, hier ist doch irgendwas falsch... ehhh... gröhl... achso, wir wollten ja das beste Bier (und nicht den besten Säufer) ermitteln... eheee, sorry! (schäm, pein,...) Also, hier ist der Sieger nach Punkten:

1. Platz: HAAKE BECK EDEL-HELL (8,5 Punkte)

2. Platz: Budveiser (8,0 Punkte)

3. Platz: Flensburger und Krombacher Pils (je 7,0 Punkte)

Jaaa, HAAKE BECK Edel-Hell ist der Sieger!!! Also, wenn ihr mal wieder Bock auf'n Bier habt, dann greift getrost zu HAAKE BECK Edel-Hell. Aber Achtung, nehmt nicht das "normale" HAAKE BECK (bähhh), sondern nur EDEL-HELL!!! (Das HAAKE BECK wird auch oft mit BECK's verwechselt, aber BECK's meinen wir nicht!). Budveiser ist auch ein super Bier und es schmeckt fast noch besser als H.B.E.-h., ist allerdings etwas teurer... Flensburger und Krombacher können durch ihr hervorragendes Preis/Leistung Verhältnis überzeugen. Prima Biere!!! Und nun zu den Bieren, nach denen man auf gar keinen Fall greifen sollte: Guinness (bähh, pfui... nur für Masochisten), Salvator (urgs... Kettenöl!!!) und Pilsner Urquell (Labberzeug, leicht verfäulter Geruch).

So, daß wars dann wohl für heute... Ich wünsche euch nun viel Spaß beim nächsten "Bier genießen" und hoffe, daß wir euch ein bißchen mit dem Test geholfen haben... PROST!

(dave)

(Anm.d.Chf-rd.: Und nun noch 'ne kleine Anmerkung meinerseits: Da es in ganz Deutschland überall verschiedene Biersorten gibt und Dave in dem weit abgelegenen Bremen bspw. nicht an hessische (yo!) Biere 'rankommt, wäre es ganz nett, wenn ihr alle (!) ihm Biersorten schickt!!! Ja??? Dann werden demnächst weitere ALC-Tests erscheinen und am Ende des Jahres küren wir dann das Bier des Jahres (da wisst ihr dann auch wohin ihr fahren müßt um das Beste zu trinken). Also, ich (und Dave) zählen auf eure Mithilfe! Noch seine Adresse: David Henkensiefken, Ostendorpstraße 14, 2800 Bremen 1. Bitte keine Disks od.ähn. schicken, denn Dave hat nichts mehr mit Computern zu tun... Also, schickt und schickt und sauft und schickt und...)

Witzecke

55. Wie nennt man die Kotflügelverbreiterungen beim Manta? Potenzplanken

56. Mantafahrer an der Frittenbude: "Ich hätte gerne eine Portion Pommes!" Darauf der Verkäufer: "Wollen Sie was draufhaben?" Der Mantafahrer: "Schlägerei anfangen, oder was?"

57. Ein Parkplatz in der Innenstadt wird frei, neben dem ein Rentner steht. Kommt ein Mantafahrer vorbei und fragt: "Kann Mantaparken?"

58. Ein Flugzeug stürzt ab. GTI- und Mantafahrer retten sich mit dem Fallschirm. Der Mantafahrer öffnet seinen Fallschirm und gleitet sanft zur Erde. Der GTI-Fahrer reißt wie verrückt an der Reißleine, doch der Schirm öffnet sich nicht und er fällt an dem Mantafahrer vorbei. Daraufhin meint der Mantafahrer: "Was? Du willst ein Rennen....." Klack, Klack!

59. Ein Mantafahrer hat einen Rethorikkurs besucht. Er geht in ein Geschäft und bestellt einen Kringel Fleischwurst. Darauf fragt ihn die Verkäuferin, ob er Mantafahrer sei. Entsetzt fragt er sie, woran sie ihn erkannt habe. Als Antwort erhielt er: "Wir sind hier in einer Bäckerei".

60. Was sind die Lieblingsspeisen der Mantafahrer? Mantarinen und Tunefisch

61. Was sagt ein Mantafahrer, wenn er an eine Tankstelle kommt? "Volltanken und Ellbogen polieren bitte!"

62. Warum findet man in einem ausgebrannten Manta keinen Reißverschluß? Schon mal eine Jogginghose mit Reißverschluß gesehen?

63. Warum haben Mantafahrer 32 Knochen mehr als normale Menschen? Weil ihr Gehirn noch mechanisch betrieben wird!!!

64. Ein Benzfahrer und ein Mantafahrer stehen an einer Ampel. Zwischen die beiden fährt ein Rollstuhlfahrer. Der Benzfahrer zum Rollstuhlfahrer: "Na, wie flott bist du denn mit deinem Rollstuhl?" Der Rollstuhlfahrer: "Wenn ich mich ins Zeug lege, schaffe ich 10 km/h". Der Mantafahrer: "Mann ey, da kannste ja gleich zu Fuß gehen, ey!!!"

65. Warum ist der neue Manta 4m breit? Damit mindestens zwei mal IRMSCHER-TUNING nebeneinander draufpasst!

66. Nach einer Kollision mit einem Mercedes hat ein Manta eine riesige Beule im Kotflügel. Der Mercedesfahrer rät ihm: "Du mußt solange in deinen Auspuff blasen, bis du die Beule aus dem Kotflügel raus hast!" Der Mantafahrer folgt dem Rat und bläst und bläst. Nach einer Weile kommt noch ein Mantafahrer vorbei und fragt: "Was machst du denn da, mann, ey?" Der erste Mantafahrer erklärt dem zweiten, was der Mercedesfahrer ihm erklärt hat. Darauf der andere Mantafahrer: "Ey, mann, bist du blöd, ey, das kann doch gar nicht klappen. Du hast dein Fenster auf, da geht die ganze Luft doch raus, ey!" (jmm)

...und Sie kommen dich zu holen!

(Fortsetzung von Seite 6)
So, der andere COP näherte sich auch dem Ende der Aufräumung und stellte seine Beute stolz auf den fast leeren Schreibtisch Arrrghh - was sah ich da? Der hatte mein Adressbuch gefunden... Arrrghhh... Wenigstens war mein Zimmer jetzt aufgeräumt. Der Dicke gab mir nun noch ein Untersuchungsprotokoll das ich und meine Mutter unterschreiben mussten und SIE erklärten mir nun, daß auch meine gesamte Computeranlage beschlagnahmt sein. Urgs, bloß das nicht. Ich versuchte ihnen nun mit all meiner Überredungskunst einzubleuen, daß die Computeranlage zum größten Teil Eigenbau sei (aus dem PC-Gehäuse hingen tatsächlich noch ein paar Drahte etc. heraus) und wenn sie das beschlagnahmen, müßten sie die Geräte genau so wieder zusammenbauen. Das hat die COPs tatsächlich beeindruckt und sie ließen die Anlage tatsächlich stehen, aber trotzdem sei sie beschlagnahmt und ich dürfte sie nicht verwenden oder gar verkaufen. Man, die waren ganz schön naiv. Mir sollte es recht sein und möge der Klügere gewinnen. SIE machten mir nun klar, daß ich ein Verbrecher sei und in einiger Zeit Nachricht vom Staatsanwalt bekäme und bei ihm auch die Entscheidung liege, ob das Verfahren eingestellt oder eine Verhandlung aufgenommen wird. Sie trabten nun sehr zufrieden zur Tür raus. Der Dicke schien aber immer noch sauer zu sein und ich konnte nicht widerstehen ihn nochmal zu veräppeln und rief ihm hinterher "Auf Wiedersehen, Bis dann!" und um das Schlimmste zu vermeiden, knallte ich schnell die Tür zu. VERDAMMTE SCHEIßE, ich bin ERWISCHT worden. Gottseidank hatte ich mir ein zweites Adressbuch für alle Fälle angelegt und ich rief schnell alle meine Contacts an und warnte sie. Der Rest des Tages war für mich gestrichen, denn mit klopfendem Herzen und schloddernden Knien konnte ich nicht mal Fernsehgucken oder nur ein paar Chips essen.

Die nun folgende Zeit war die reinste Hölle. Diese Ungewissheit, was da nun auf einen zukommt und ob man nun tausende von Mark Strafe zahlen muß oder ob man 'ne Vorstrafe bekommt etc. Meine Contacts sagten mir das alles nur halb so wild sei und ich mich beruhigen sollte. Und nun fasste ich mir ein Herz und fing wieder an zu swappen. Von den COPs hörte ich erstmal 2 1/2 Monate nix. Doch, da, zwischen meiner (nun legalen) Post war ein Brief vom Polizeiamt XXX. Mit zitternden Händen öffnete ich ihn, ließ ihn im Eiltempo durch, doch allzuviel Aufschluß gab er mir nicht (seht selber, Abb 2). Nunja, ich erschien nun zum geforderten Termin und mußte erstmal eine halbe Stunde in so einem komischen Korridor warten. Endlich wurde ich dann in so ein kleines Zimmer reingeführt. Und wer saß da?

Der kleine Dicke. Ach du meine Scheiße, daß kann ja heiter werden. Nun, er quasselte mich nun voll, wie böse ich doch sei und ob ich mit der Polizei kooperieren, und ein Protokoll abgeben wolle. In diesem Augenblick viel mein Blick auf die Tüten mit dem ganzen Papierkram von mir... Sie sahen genauso aus, wie an dem Tag, als sie bei mir mitgenommen wurden. Die haben anscheinend den Papierkram noch nicht durchgeackert. Gut so - denn nun konnte ich im Protokoll erzählen, was ich wollte... Zum Schluß musste ich das (drei Seiten lange) Protokoll unterschreiben und der Dicke fragte mich, ob ich nicht zu meiner Entlastung ein paar Adressen nennen wolle. Nein - meine Contacts verrate ich nicht, ich bin doch kein Lamer-Arsch. Aber andererseits konnte es mir wirklich nicht schaden, wenn ich etwas Entlastendes vorzuweisen hätte und so kam mir ein genialer Einfall. Ich gab ihnen die Adressen von ein paar ausländischen Contacts (mit denen können Sie GAR NICHTS anfangen) und ein paar Addies von ein paar Schulfreunden, die gar keinen Compi haben. Der Cop sah nun sehr happy aus und ließ mich endlich gehen. Vorher gab er mir allerdings noch meine Disks zurück (auch die ganzen Raubkopien!!!) unter der Bedingung, daß ich alle RKs selbst lösche... ABER NATÜRLICH!!! Er behielt lediglich 23 Disks mit RKs als Beweismaterial. Ich schlenderte nun etwas erleichtert und voller Freude über die Dummheit der COPs nach Hause und es begann wieder eine lange Zeit des Wartens... Endlich kam ein Brief vom Staatsanwalt (Abb 3) wo er mir mitteilte, daß ich ein böser Bub sei und das nie wieder machen dürfe, außerdem sei das Verfahren mangels an Beweisen eingestellt (anscheinend haben die meinen Papierkram tatsächlich nicht durchgewühlt). JUHUUU!!! Verdammte Schwein gehabt.

Ihr fragt euch jetzt sicher: "Was will dieser Idiot eigentlich von uns? Der hat sich erwischen lassen, der ist doch ein Lamer...". Ja, so habe ich auch gedacht, als Andere erwischt wurden. Freax, ich möchte euch in euren unaufgeräumten Zimmern warnen, laßt euch nicht erwischen, seit schneller als SIE, seit klüger als SIE, kämpft gegen SIE. Vergesst mich nicht! Seit besser als ich und lasst euch nicht unterkriegen. Die Szene muß weiterleben, egal wo! Ich war auch einer von euch, aber ich werde nie wieder die coolen Cracks in meine Floppy schieben, ich werde nie wieder den geilen Sound und die coolen Grafiken bewundern können, ich bin tot! Schützt euch vor einer Krankheit die schlimmer als Krebs oder Aids ist: Die POLIZEI!!! Bye for ever, Guys...

(xxx)
Anm.: Aus verständlichen Gründen will der Schreiber dieses Artikels anonym bleiben. Aus rechtlichen Gründen aber dennoch folgendes: Der Inhalt der an uns gesandten Berichte muß sich nicht mit der Meinung des Herausgebers oder Mitglieder der Redaktion decken!

Elicma Copy-Party I + II

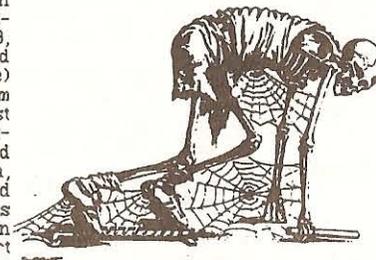
Wieder ein "etwas" älterer Partybericht. Aber der von der Elicma Party II ist sehr aktuell. Also, enjoy reading it! Ach ja, nochwas: Der erste Bericht ist von Split/Elicma, der zweite wiederum von Faroul/SD.

Elicma Copy Party VI - Report

Nach 13 1/2 Stunden Zugfahrt kamen wir (Split, Dragon, Sadist, Wuschel, Tasis und Mr.16 Bit, alle von Elicma) um 10.15h in Osnabrück an. Sogleich riefen wir Daw/Elicma, der die Party veranstaltete, an und ließen uns von ihm mit zwei Autos am Bahnhof abholen. In Alfhausen (no Joke!!!) angekommen, fuhren wir zum Partyraum und fingen dort erst einmal an umzuräumen und aufzubauen. Inzwischen war es 13.00h und wir (Tasis, Split, Mr.16 Bit und Dragon) hatten uns inzwischen kurz geduscht. Kurz gegessen und schon ging es wieder weiter mit den Vorbereitungen. Die zwei Elicma Plakate (Ausmaße 4*1,5m), die von Split für die Copy-Party gezeichnet wurden, wurden aufgehängt und die Vorbereitungen liefen weiterhin auf Hochtouren. Ein großes weißes Plakat (5*3m) wurde aufgehängt, es sollte für die Unterschriften der verschiedenen Gruppen herhalten. Nun war es soweit, die ersten Freaks trafen zu unserer 1.COPY-Party ein. Nach und nach kamen die Leute unter anderem von den Gruppen: Exort, Blackstar, End of Century 1999, Coma, Psyline, ... Und natürlich einige (wenige) Mitglieder von Elicma. Um 17.00h ging es dann erst einmal zum Grillen. Bratwürste, Salate, Weißbrot und genügend zu Trinken (Cola, Bier und Spirituosen) und alles war im Eintrittspreis enthalten. Dann ging es an die Arbeit. Es wurde kopiert (legal), programmiert, Kontakte geknüpft, geschwätzt, Musik gehört und gesoffen. Doch plötzlich, gegen 18.30h entstand ein fürchtliches Gemurmel bei zwei Leuten von Coma und kurz darauf fingen sie an Leute zu verarschen. Natürlich erblickten dies die Veranstalter und griffen sofort ein. Als die beiden Cohnmahrer auch diese angingen zu verarschen und angingen beleidigende Worte (Fuck...) zu schreiben kam es zum Krieg zwischen Elicma und Coma. Kurze Zeit später mischte sich auch die Gruppe Exort ein und hatte ebenfalls kurze Zeit später Krieg mit Coma. Als die Cohnmahrer dann gegen 19.45h die Party gezwungenermaßen verließen, da es ansonsten ziemlich sicher zu einer Schlägerei gekommen wäre, klatschten viele der Freaks begeistert. Durch diese Gewaltentrennung entstand wieder eine gemütliche Atmosphäre. Und es wurde wieder weitergearbeitet: Programmiert, Demos reingezogen, kopiert, gelabert, Musik gehört und gesoffen. Ungefähr eine Stunde nachdem Coma die Party verlassen hatte, trafen ca. 40 Computerfreaks ein und die

Party hatte ihren Höchststand erreicht. Dragon und Split programmierten ein Party-Intro (Crimetime) für den C-64, welches als Vorankündigung für die nächste große legale Amiga und C-64 Mega-Copy-Party dienen soll. Sie wird (Ed.: wurde!!!) von den Gruppen Byte Busters (Amiga), Exort (Amiga) und Elicma (C-64 & Amiga) organisiert (...)

Um 23.50h gingen dann einige Freaks in eine Pizzeria, wo sie kräftig warme (heiße!) Pizza bestellten und ihren Hunger stüllten. Dann ging es wieder an die Arbeit. Sadist und Royal/Elicma programmierten an einem neuen Demo auf dem Amiga. Dr.Mind/Exort machte seine aktuelle Compact fertig. Split/Elicma kümmerte sich um die Getränke und die heiße Musik. Daw/Elicma kümmerte sich um das leibliche Wohlbefinden der Leute. Tasis und Mr.16 Bit/Elicma übernahmen zu später Stunde den Empfang der zu spät gekommenen Freaks. Die anderen machten, was ihnen gerade Spaß machte. Am nächsten Tag endete dann die Party so gegen 12.00h. Abgesehen von Coma war es echt eine geile Party (vor allem am späteren Abend), auch wenn nicht so viele Leute gekommen sind, wie erwartet. (Split/Elicma)



Elicma Copy Party V2 - Report

Am Samstag (27.7.) sind wir in ca. 2 Stunden nach Papenburg gefahren und haben das Hotel, in dem die Party stattfinden sollte, schnell gefunden. Als wir gegen 14.00h reinkamen, stellten wir erstmal fest, daß die Reservierungsliste für die 64'er weg war. Man glaubte uns, daß ich "vorbestellt" hatte und wir bezahlten unsere 6.- DM.

Wir kamen in einen Raum, in dem nur 1 Amigas standen. "Weiter hinten sind die 64'er" sagte man uns. Wir dahin. Und was stand da? EIN mickriger 64'er von 'Kraze' (nie gehört von der Gruppe) und sonst nichts! Der Raum für die 64'er war nicht mal halb so groß und völlig abseits vom Hauptgeschehen. Ich kam mir total verarscht vor... Später kam noch jemand mit 'nem 128'er (ich weiß nicht, wer).

Auch auf der Amiga-Seite war meines Erachtens tote Hose. Ein paar codeten rum, pinselten hier und da an 'nem Pic herum aber es war das reinste Schlafmittel.

Und so sind wir gegen 18.30h leicht gefrustet wieder abgehauen.

(Faroul/SD)

Bocholter Copy Party Report 6'91

Hmm, nunja, ich weiß, ich weiß... es ist schon zwei Monate her... Aber: Unsere letzte Ausgabe erschien auf der Party und ich wollte halt doch über die erste und einzige SD-Party in Bocholt was schreiben. Außerdem hatten sich Faroul/SD und TRS/Abys Connection schon die Arbeit gemacht und was geschrieben. Von Track 18/ex-SD hab' ich dann auch noch ein Foto bekommen. Also: Einfach lesen, weil lesen Spaß macht...

Party-Impression von Faroul/SD

Es war meine erste Copy-Party überhaupt und frohen Gemutes fuhr ich mit einem Freund gegen 8.40h hier in Bremen los. Gegen 12.20h waren wir in Bocholt und suchten uns einen Parkplatz. Da die Party wegen eines Kongresses erst gegen 13.30h starten konnte, suchten wir nach einer Gelegenheit etwas zu essen, doch Bocholt lies uns hungern: nicht eine mickrige Pommes-Bude war zu finden!

Naja, um 13.25 waren wir wieder am Kolping-Haus und warteten auf den Start. Als wir dann unsere 5,00 DM abgedrückt hatten, setzte ich mich erstmal auf einen der Tische, während mein Freund die erste Führe meines Rechners herholte. Als die meisten aufgebaut hatten, war große Ratlosigkeit angesagt: Jeder saß wie blöd vor seinem Compy und wußte nicht, was zu tun sei. Langsam kam Bewegung in den Laden, die ersten Disks machten die Runde. Als negativ empfand ich, daß fast an jeder Ecke geraucht wurde. Ich kam mir als Nichtraucher wie'n Räucheraal vor.

Ich weiß nicht, ob auf jeder Party so'n Gedränge herrscht, doch ab 16.00h wurde es tierisch voll, chaotisch und hektisch. Jeder wollte möglichst viele Kopien abstauben, alles rannte wie wild durcheinander und schob ins Laufwerk, was zu kriegen war. Von der Demo-Competition hab' ich kaum was mitbekommen, die Leute waren zu doof das Mikrophon ohne Rückkopplungen zu bedienen und ver die Jury war, weiß ich auch nicht, ebenso war der "Vorführ-Fernseher" von Leuten umlagert, die unbedingt davorstehen mußten.

Gegen 19.00h war Feierabend, die meisten bauten ab und fuhren heim. Fazit: Wenn jede Copy Party so abläuft wie diese, dann kann ich das nur als traurig empfinden und dann wird die zweite Party, die ich besuche, die letzte sein.

(Faroul/SD)

Party-Impression



Eine zweite Impression von TRS/AC

Die SD-Mega-Copy-Party fand in einer Stadt im Westmünsterland statt. Im letzten Sommer fand auch schon eine Party statt, die aber von Action News (Stefan Hüls, Jan Derk Mallander) gestaltet wurde. Die Party letztes Jahr war absolut lame. Fast keine bekannten Leute o.ähnl. Der interessanteste war noch Markus Wiederstein, der mit seiner Freundin da war. Er hatte einen kleinen Softwareschutz mit, an dem sich einige messen sollten. Mal sehen, obs dieses Jahr besser werden würde dachte ich mir...

Diese Party sollte am 9.6.91 um 13.00h beginnen. Als ich um 13.15h mit meinem Radl und 'nem Kollegen ankam, da standen eine ganze Menge Typen vor dem Kolpinghaus. Der Grund war: Die CDU hatte irgendeine Sitzung und verlängerte diese bis auf 13.30h. Also ging es erst dann los. 5,- DM kostete der Eintritt. Man bekam einen Stempel und man konnte eintreten. Der Raum war noch kleiner wie letztes Jahr. Ich laberte ein bißchen und schaute hier und schaute da. Es wurde immer voller und voller. Nach und nach gelang es einem kaum noch durch die ganze Menge zu kommen. Einige Leute bastelten und feilten noch an Klängen oder ihren Demos. Dann kam die Competition. Es war so voll, daß ich von ihr nicht viel sah. Aber eines habe ich genau gesehen: Ein billiger Flackerbildschirm mit sich verändernder Schrift (laaaaammml). Alles lachte. Danach bin ich dann gegangen. Um 19.00h war das geplante Ende der Party. Zwischendurch war auch schon mal der Strom für 5 Minuten weg. Ich habe gehört es sollen insg. 300 Leute dagewesen sein. Zum Glück hat SD (Ed.: nicht mehr SD...) nächstes mal einen neuen, größeren Raum. Die Democompetition Resultate: 1.REBELS, 2.RADICAL, 3.ACRISE. Diese Gruppen waren da: Acrise, Triad, Role, Akrak, Hysterie, Bronx, Campaignons, Manowar, Inceria, Action, Hotline, TRSI, Radical, Guardian Angels, Gloom, TAT, Creation, Radius, X-Ray, Oregon, Vanity, Crest, Control, Collision, Rebels, Lore of Arts, WoW, Padua und...?

(TRS/Abys Connection)

Abb. 3:

Staatsanwaltschaft Bremen

Geschäfts-Nr.: 44 Js. [redacted] Jug.

(Bitte bei allen Schreiben angeben)

Staatsanwaltschaft Bremen 2800 Bremen PF 101360

Herrn [redacted]

2800 Bremen 1

Betr.: Ermittlungsverfahren gegen Sie

wegen Vergehens nach dem Urheberrechtsgesetz

Sehr geehrte r Herr [redacted]

in dem hier anhängigen Strafverfahren wird Ihnen zur Last gelegt,

☞ geschützte Computerprogramme kopiert und durch

Tauschhandlungen verbreitet zu haben.

XXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Bei der Vernehmung durch die Polizei haben Sie die Ihnen vorgeworfenen Straftaten eingestanden. Aufgrund dieses Geständnisses gehe ich davon aus, daß Sie die Schädlichkeit von Straftaten erkennen und Sie sich in Zukunft die Folgen derartigen Handelns für sich und andere deutlicher vor Augen führen. Ihre Erziehungsberechtigten werden von diesem Strafverfahren gleichzeitig benachrichtigt.

Anstelle einer möglichen mündlichen Hauptverhandlung vor dem Jugendrichter werden Sie hiermit eindringlich schriftlich ermahnt. Ich werde deshalb von der weiteren Durchführung des gegen Sie eingeleiteten Verfahrens absehen und es gemäß § 45 Abs. 2 Nr. 1 Jugendgerichtsgesetz einstellen.

Hochachtungsvoll

[redacted]
Staatsanwalt

2800 Bremen 1, den 10.1.1991

Postfach 101360

Gerichtshaus Domsheide 16

Fernsprecher (0421) 361-

(0421) 3611 [redacted]

Telex 246076 stab d

Telefax (0421) 361-4269

CHARTS

Zum zweiten mal... die obligatorischen Charts. Diesesmal schon ein bißchen objektiver (53 Votesheets - immerhin). Aber das kann ja noch besser werden. Wenn etwas meiner SUBJEKTIVEN Meinung nach - interessantes in den Charts passiert ist, dann findet ihr meinen Kommentar darunter. Er ist nicht immer toternst zu nehmen...

HITLINE	Punkte	FLOP FIVE	Punkte
1.(01) TURRICAN II	129	1.(01) KICK OFF	30
2.(03) Last Ninja III	102	2.(02) Back t/t future II	24
3.(02) Turrican I	54	3.(03) Kick off 2	22
4.(—) Creatures	38	4.(—) Skulls & Crossbones	19
5.(04) Microprose Soccer	30	5.(—) Turrican II	18
6.(—) Last Ninja II	29	6.(05) Dino Wars	16
7.(08) Pirates!	28	7.(06) Pac Man	13
8.(—) Great Giana Sisters	26	8.(—) Dick Tracy	10
9.(06) Grand Prix Circuit	19	9.(—) Predator II	10
10.(10) Lords of Doom	18	10.(—) Turtles	10
11.(—) Gunship	17	11.(—) Ferrari Formular One	10
12.(—) Tetris	17	12.(04) Atomic Robo-Kid	9
13.(—) Defender o/t Crown	12	13.(—) Spiderman	8
14.(—) Shadow Dancer	11	14.(—) Domino	8
15.(—) Ealyn Hughes Int. Soccer	10	15.(—) Wings of Glory	8

Viele, viele Evergreens in den Charts!

THE BEST DEMO GROUPS	Punkte
1.(01) CREST	186
2.(03) Bonzai	130
3.(02) Flash Inc.	108
4.(—) Light	51
5.(05) Beyond Force	41
6.(04) Horizon	34
7.(—) Megastyle	32
8.(08) Oregon	26
9.(10) Censor Designs	24
10.(09) Triad	16
11.(06) Cosmos Designs	15
12.(12) Padua	14
13.(—) Paradize	12
14.(—) Gloom	10
15.(—) Panoramic Designs	9

Light - Was für ein Sprung!

THE BEST DISK MAGS	Punkte
1.(01) MAMEA	129
2.(02) Corruption	95
3.(04) Rock'n'Role	70
4.(09) Brutal Recall	66
5.(05) Hotshot	44
6.(10) Gamers Guide	38
7.(03) Bild Zeitung	37
8.(13) Emanuelle	31
9.(—) Monthly News	24
10.(—) Mega Madness	19
11.(—) Condom	17
12.(07) Immortal Flash	15
13.(08) Outrage	14
14.(—) Script	13
15.(—) World News	12

Für insg. 77 Spiele wurden Stimmen abgegeben. Die "Spitze" (das schlechteste vom Schlechten) hält sich tapfer...

ALL TIME GREATEST DEMOS	Punkte
1.(02) ICE CREAM CASTLE/CREST	110
2.(01) The Legacy/FHI	33
3.(—) My oh my/Light	31
4.(—) Wonderland 8/Censor Des.	27
5.(03) Graphixmania II/MDA	26
6.(04) McDonalds Rest./Crest	24
7.(09) 2 Years Crest/Crest	24
8.(—) 4th Dimension/The Voice	18
9.(—) Kalle Kloak/MSI	17
10.(—) So-Phisticated 3/EML	16
11.(—) Lethal Display IV/Bonzai	16
12.(06) Best of Megaparts/G*P	15
13.(—) Conspire/Oregon	15
14.(08) Red Hot Chillie Pep./Crest	14
15.(—) Amiga Works II/Bonzai	12

THE BEST SINGLE MUSICIANS	Punkte
1.(01) JCH/VIBRANTS	171
2.(02) Drax/Vibrants	154
3.(11) Reyn Owehand	68
4.(03) Deek/G*P/Vibrants	58
5.(05) Metal/Bonzai	58
6.(07) A-Man/Action	53
7.(04) Link/Vibrants	43
8.(12) Jereon Tel	33
9.(09) Laxity/Vibrants	22
10.(—) Moon/FHI	18
11.(10) Demons of Sound/Y	17
12.(14) Sony/Radius	17
13.(—) Prosonix	12
14.(—) Mooz(ic)Art	10
15.(16) Chris Hülsbeck	10

Demo (P)Review

Synthetics/Amigo

1.Part: Sterne fliegen rum und blinken auf. In der Mitte ein flaschender Text mit Credits. Jereon Tel Muzak lach dacht immer der hieß Wilhelm Tell. Dat war doch der, der einen Apfel auf'm Kopf durchlöchert haben soll. Letztens habe ich gehört, daß das Beschiss war: Der Apfel war aus Wachs!
 Loader: Einfache Schrift mit Muzak
 2.Part: Oben ein Amigo Logo, daß sich im Wasser spiegelt. Darunter ein 2*2 Scroller. Unten steht dann noch billig Synthetic. Sieht irgendwie leer aus, der Screen.
 3.Part: Oben Weltallbild. Darin 8 Spritebälle. Darunter ein Boden, der auf euch zu kommt (kennt ihr doch). Darunter 2*2 Scroller
 4.Part: Oben Plotter. Darunter 1*2 Scroller. Unten 4 schwingende Amigo Logos.
 5.Part: Oben vier 2*2 Scroller. Unten die dazugehörigen Köpfe. Immer wenn jemand etwas sagt, kommt der zugehörige Scroll.
 6.Part (End Part): Oben ein schwingendes "The End" Logo. Darunter ein 1*1 Upscroller.
 Kommentar: Kein besonderes Coding!

Dusk/Oregon

Intro: Oben cooles FLI-Picture. unten Dusk-Sprites mit Raster
 1.Part: Ein 1*2 Upscroller, unterlegt mit einem coolen FLI-Bild! Wow!
 2.Part: Sunrise Logo mit FCD-Effekt u.ä.ä. Unterlegt mit scrollendem Muster. Darunter ein 8*10 Scroller. Unten Hügelandschaft.
 3.Part: Oben sich wellendes Dusk-Logo, das von einem Sunrise-Logo abgewechselt wird. Darunter ein Bild mit 2*3 Scroller. Über dem Scroller ein Plotter.
 4.Part: Oben cooles Sunrise/Dusk-Logo. Rechts davon kommen Sprites auf den Screen und verschwinden wieder. Unten cooler 5*4 FLI-Scroller.
 5.Part: Oben lames Bild. Multiplexer Sprites. Darunter 2*2 Scroller. Darunter Dusk-Sprites.
 6.Part: Links Sunrise-Sprites. Rechts 4*4 Scroller. In der Mitte ein FLI-Bild, das hinter einem Ausschnitt hin und her schwingt und man immer nur einen Teil des Bildes sieht.
 7.Part: Oben sich verändernder Spritetext. Darunter FLI-Logo. Darunter noch ein Logo. Darunter ein 3*3 Scroller. Ganz unten ein cooler Coloureffekt.
 8.Part: Oben ein sich stretchender Upscroller. Darunter ein 4*4 Scroller. Links unten ein waagerechter Equalizer per Raster. Unterlegt mit einem schwingenden Sunrise-Logo.
 9.Part (The End): Oben schwingendes "The End"-Logo mit zwei Totenköpfen. Darunter ein 1*2 Scroller. Unten schwingendes Dusk und Sunrise-Logo.
 Bemerkung: Viel FLI, aber gut!

Paradance/Paradise

Intro: Oben: ein Bild aus mehreren Sequenzen, so das es aussieht wie ein Film. Unten ein 4*4 Scroller.
 1.Part: Oben Paradise-Logo. Mitte 1*1 Scroller. Darunter: Plotter
 2.Part: D.Y.C.P. unterlegt mit schwingendem Paradise-Logo.
 3.Part: Schon wieder Straßenfahreffekt. Diesmal kommen einem die Sterne aber auch entgegen. Unten 1*1 Text. Oben Paradise-Logo.
 4.Part: Der ganze Bildschirm ist ein Zoomer. Man guckt auf ein Schachbrettmuster. Man wird fast verrückt. Unten ein 2*2 Scroller. Ein Ball zieht Kreise über den Screen.
 5.Part: Unten Paradise-Logo. Oben ein Vektorscroll, der um einen Ball seine Runden zieht. In gleicher Richtung fliegt auch ein Spriteball umher.

Summer Pack/TRC

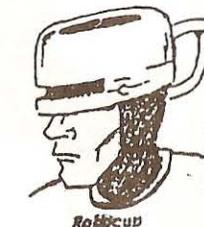
Intro: Oben: Summer Pack-Logo. Unten Ruling Company-Logo. Mitte ein 2*3 Scroller.
 1.Part: Oben zwei Tristar-Scrolls. Unten schwingendes The Ruling Company-Logo. Coole Musik.
 2.Part: Unten ein 1*1 Scroller. Darüber ein 256 Pixel-Plotter.
 3.Part: Schwingendes 2*2 Scroll. Unterlegt mit B.O.B.S.
 4.Part: Cooler Plotter. Oben 1*1 Messageline. Cooler Zak.
 5.Part: Schwingender und sich wellender Upscroller (1*1). Unterlegt mit coolem Bild.
Broadcast II/Creation
 Intro: Logos mit ein paar Sprites. In der Mitte ein 1*1 Scroller.
 Credits-Part: Oben und unten schwingendes Logo. Mitte ein paar Textzeilen, durch die andauernd Bälle hüpfen. Cooler Sound.
 1.Part: Oben ein Scrollstretcher unterlegt mit einem Bild. Darunter lame Sprites u.ä.ä.
 2.Part: Oben ein 1*1 Scroll. Darunter schwingendes Broadcast-Logo. Groovy Sound.
 The End Part: "The End"-Logo. Schwingendes Creation-Logo.

Party Demo/Abbyss Connection + Track

Intro: Party-Logo und cooler Sound.
 Part: Oben Party-Logo. Darunter zwei 2*2 Scroller. Unten ein A.C./Track-Logo, die sich abwechseln.
Sunrise/Duplex
 Intro: Oben schwingendes Sunrise-Logo. Darunter 8*8 Scroller. Mit Alf-Sound.
 1.Part: Oben ein 4*4 Scroller. Darunter ein schwingendes Sunrise-Logo. Unten '91-Sprites. Mitte ein Duplex-Logo, das sich im Wasser spiegelt. Lambada-Sound.
 2.Part: Mitte Alf-Sprites. Unterlegt mit Duplex-Logo. Oben ein 1*1 D.Y.C.P.
 3.Part: Oben rechts schon wieder Alf-Sprites. Oben Duplex-Logo. Unten Duplex-Sprites. Mitte ein Equalizer und ein 1*1 Scroller. Gute Muzak.
 4.Part: Oben: Raster Logo. Mitte D.Y.C.P.-Line. Unten 2*2 Scroller, mit Gebirge im Hintergrund.
 End-Part: Oben: Duplex-Logo. Darunter Upscroller. Unten Rastersplits.

Cockrousher/Bonzai

Intro: Cooler Zoomer. Cooler Sound.
 1.Part: Cooles Raytraced-Picture. Unten 1*1 Scroller. Muzak gut.
 2.Part: Mitte Bonzai-Logo. Unten: Cooler Scroller: Jeder Buchstabe enthält eine andere Grafik! Coool!
 3.Part: Oben Bonzai-Sprites. Unterlegt mit Bonzai-Logo. Darunter ein 8*8 Scroller.
 4.Part: Oben links, unten links, oben rechts und unten rechts Logo, so das ein leeres Kreuz entsteht... so das ein Scroller vertikal und der andere horizontal durch das Kreuz laufen können.
 End-Part: Gefüllte Vektorgrafik, die Schatten hinter sich her zieht. Fünf verschiedene Objekte.



Kommentar: Eine weitere gute Demo von Bonzai. Wieder mal alle (!!!!) Tests von

(pnm)

Demo (P)Review

Lozaz Pay/Lore of Arts

Intro: Oben: Schwingendes "Lore of Arts" Logo, darunter eine Message Line. Unten 2*2 Scroller.
1.Part: Oben ein "Lore of Arts"-Logo, darunter ein Blick auf eine Stadt, über der ein Flugzeug fliegt. Unten ein 1*1 Scroll.
2.Part: Unten ein 3*5 Scroller. Darüber ein "LOA", über das ein Schatten läuft, so das es zum Teil immer verdeckt ist. Das "LOA" verändert seine Farbe.
3.Part: Oben ein "Lore of Arts" Logo im Weltall (mit Sternen und Planeten usw.). Sprites die den 1*1 Scroller immer runterdrücken.
4.Part: Oben und unten im Border "LOA"-Sprites. Oben und unten dann je ein "Lore of Arts" Logo (schwingend). Dazwischen dann ein 2*2 Scroller.
5.Part: Unten ein Colour-Scroll. "LOA" Sprites unterlegt mit "LOA" Logo. Sanfter Tune von Joh.
6.Part: Riesiges "LOA" Logo. Darüber 8 verrückte gewordene Spritebälle. Darunter ein kleiner D.Y.C.P. (?) Coole Muzak von Drax.
7.Part: Oben ein verschwimmendes "LOA" Logo. Darunter ein 2*2 Scroll.
8.Part: Contact Part: Oben ein "LOA"-Logo. Darunter die Adresse von den Mitgliedern. Musik von Laxity.
9.Part: "Lore of Arts" Logo oben. 8 Spritebälle schwimmen über das Logo hinweg. Darunter ein 4*4 Scroller mit 2 verschiedenen Schriftarten.
10.Part: (Opel Manta Part): Oben Opel Zeichen. Darunter ein 2*2 Scroll. Musik von 20cc.
11.Part: Ein besch. Bild von einer Frau oben ohne. Es sieht so aus, als würde sie dort schon mindestens eine Woche liegen, weil sie oben (die Seite zur Sonne hin) ganz braun ist. Das was wohl eine Sonne sein soll, sieht aus wie der Mond. Oben ein 4*4 Scroller.
12.Part: Oben ein "Lore of Arts" Logo. Darunter ein 1*1 Scroller und 2*1 Scroller. Darunter lame Sprites.
13.Part: Oben schwingendes "LOA" Logo. Darunter zwei 1*1 Scroller. Darunter das gleiche Logo wie oben nur, daß es sich wellt(?). Coole Musik.
14.Part: Oben ein "LOA" Logo. Unten ein Scroll.
THE END (endlich): Oben ein "The End". Darunter ein schwingendes "Lozaz Pay" Logo. Darunter ein 1*1 Scroll.
 Mir machte es nach dem 5.Part schon keinen Spaß mehr. Alles zu eintönig gemacht. Wahrscheinlich liegt es auch daran, das Frank/LOA alles alleine gecoded hat.

Dreams of Dreems/Dreem

Ein Wickinge, bei dem auf Schild und Fahne etwas blinkt.
Intro: Logo oben. Darunter ein Y-moving-2*2-Scroller.
1.Part: Eine übergroße Mücke guckt einen an (Ed., die von der AC/DC-LP "Fly on the wall"). Über der Grafik ein Upscroller mit 1 Char in X-Position.
2.Part: Muzak von na, na wie heißt der noch? ... Der Sound ist auf jeden Fall zu Anfang wie bei "Verdammt ich lieb dich", oder doch nicht? Bei jedem Beat erscheinen die Umrisse einer nackten Frau. Dazu eine nette Story...
3.Part: Die Sterne fliegen an einem Logo vorbei, daß sich hin und wieder nach oben hin zusammen zieht. Darunter zwei 1*1 Scroller.
4.Part: (End Part): Oben ein "The", unten ein "End". In der Mitte ein Upscroller.

Recycler/Tristar

Menue: Oben und unten im Border je ein 1*1 Scroller. Oben ein "Recycler" Logo, darunter die 10 Namen der Parts in einem 1*1 Charset.
Loader: Oben "Recycler" Logo. Darunter wird in

einem 2*2 Charset angezeigt, wie lange man schon lädt.

1.Part: Links und rechts vertikal das Logo. In einem Kästchen in der Mitte werden immer große Buchstaben gezeigt, die die ganze Kiste ausfüllen. Über der ganzen Kiste "schwebt" noch ein Ding, das einen Scroller beinhaltet.
2.Part: Oben ein 2*2 Scroll. Unten ein "Recycler" Logo, bei dem die Buchstaben aufflashen und die Farbe verändern (sieht cool aus). Darüber Sprites.
3.Part: Oben ein "Recycler" Logo, das sich... (wie soll ich das bloß ausdrücken...?). Unten ein Tristar-Logo.
4.Part: Oben Scroller. Unten 14 Spritebälle, die mit einem "Recycler" Logo unterlegt sind.
5.Part: Oben 3*4 Sprites. Unterlegt mit einem "Recycler" Logo. Darunter ein 5*5 Scroll. Darunter ein Credit-Scroll.
6.Part: Oben "Tristar"-Sprites. Unterlegt mit einem FLI-Logo. Darunter ein 1*1 Scroller, der sich dreht und wendet.
7.Part: Unten ein (na, wie kann es auch anders sein?) - Richtig, ein "Recycler" Logo. Oben 7 Scroller, unten 8 Sprites. Coole Muzak.
8.Part: Oben 5 Sprites, unterlegt mit einem Tristar Logo. Unten in einem Kästchen fallen einzelne Satzteile runter und springen wieder hoch und verschwinden und dann wieder von vorne.
9.Part: Oben 47 Sprites unterlegt mit einem Logo. Darunter ein 5*5 Scroller.
10.Part: Oben "The End" Logo. Darunter ein 1*1 Scroller (in einem Kästchen). Darunter wieder in einem Kästchen 7 Zeilen mit Informationen. Muzak ist stark. Coole Demo. Schöne Grafiken und cooler Sound.

Defcon One/Radical

Intro: 2*2 Char - Flasher. Mittelmäßige Muzak.
1.Part: (Credit-Part): Oben "Defcon" Logo. Darüber schwingen "One" Sprites. Darunter 1*1 Charset mit dem man mit Space eine Seite weiter kommt.
2.Part: Oben ein sich wellendes "Defcon" Logo. Darunter eine Messie-Zelle, die die Farbe ändert. Darunter zwei Logos, die übereinander liegen und durch eine Sinus abgewechselt werden. Ein 1*1 schwingender Scroller ist mit den Logos unterlegt.
3.Part: Oben ein "Defcon One" Logo. Darunter ein 1*1 Scroller, der per Sinus immer wieder ins Wasser taucht(?). Hmmm?
4.Part: Oben "Defcon One" Logo. Darunter zwei Message Zeilen, die durch Sinus rauf und runter wackeln. Darunter ein 4*4 Scroller.
5.Part: Lame Digimuzik. Meinung: Lame. Lame Musik.

Dark Ages/Topaz

Intro: Oben ein 5*9 Scroller, der die Farbe wechselt. Darunter ein Dark Ages-FLI-Logo.
1.Part: Oben Text, der mit einem Scroll unterlegt ist. Darunter ein Topaz Logo. Darunter ein 4*4 Scroller über den ganzen Screen fliegt ein Logo.
2.Part: Oben FLI-Logos. Darunter ein 2*2 Scroller. Ganz unten ein Dark Ages Logo. Die Musik: Geschmackssache.
3.Part: Oben Tech-Tech-FLI-Logo. Darunter ein 5*5 Scroller. Unten ein Beerline Logo.
4.Part: Oben Logos, die sich bei jedem Beat abwechseln. Darunter Topaz Logo. Unten ein 5*6 Scroller. Muzak geht gut ab.
5.Part: Nette. nix mit "5 Part". Das Demo beginnt wieder von vorne. Joh, ne?

CHARTS

Die zweite Seite der Charts. Zu Bemerken ist noch, daß die Best Cracker Groups und die Best Swapper, sowie die Worst Demo o/t month neu dabei sind. Also, noch nicht viele Votes... Für den Biggest Lamer o/t month gab es nur 2 Votes. Also wurde er weggelassen...

THE BEST SINGLE CODERS	Punkte	THE BEST SINGLE PAINTERS	Punkte
1. (01) CROSSBOW/CREST	193	1. (01) GOTCHA/BYTERIDERS	162
2. (03) Zodiac/FHI	102	2. (04) GBF-Design/Crest	88
3. (02) Kjer/Horizon	80	3. (02) Bizzmo/GP	87
4. (07) Flamingo/Light	46	4. (06) Redstar/FHI	77
5. (08) Walt/Bonzai	43	5. (—) Sarge/Fairlight	32
6. (09) Vision/Crest	38	6. (07) Sparkler/MSI	29
7. (04) McSprite/Cosmos Des.	33	7. (05) Scrap/GP	16
8. (05) S.E.S./Genesis Project	32	8. (—) Dragon/Censor Des.	12
9. (06) Scroll/MSI	17	9. (—) Red Whiz/Offence	12
10. (—) Tha/Bonzai	12	10. (—) Fox/Dominators	11
11. (—) Jabba/Light	12	11. (—) Thunder/ex-Hitmen/now:?	11
12. (—) Lubber/Padua	8	12. (—) Goblin/Light	10
13. (—) Trap/Bonzai	8	13. (—) Karl/House Des.	10
14. (—) Unifier/FHI	7	14. (—) James Dean/Lore of Arts	9
15. (—) Solomon/Beyond F.	7	15. (—) Crept/FHI	8

THE BEST DEMOS O/T MONTH	Punkte	THE BEST CRACKING GROUPS	Punkte
1. ICE CREAM CASTLE/CREST	8	1. (—) IKRAI+TALENT	55
2. My, oh my/Light	7	2. (—) Genesis Project	28
3. Amiga Works II/Bonzai	2	3. (—) Legend	20
Wonderland 8/Censor	2	4. (—) Enigma	19
Recycler/Tristar	2	5. (—) Dominators	14
System Error/Clique	2	6. (—) Triad	10
Paradance/Paradize	2	7. (—) Action	9
8. Lethal Display IV/Bonzai	1	8. (—) X-Ray	8
Breathless/Hoaxers	1	9. (—) Hysterie	7
Nymphomania/Network	1	10. (—) Brutal	7
Lame Over/Faces	1	11. (—) Victims	6
		12. (—) X-Rated	6
		13. (—) Crazy	6

THE BEST SINGLE SWAPPER	Punkte	THE WORST DEMOS O/T MONTH	Punkte
1. (—) Aslive/Security	10	1. Three Years WoW	3
2. (—) RCS/Ikari+Talent	9	2. Lozaz Pay/Lore of Arts	2
3. (—) Moron/Paradize	7	3. Lame Over/Faces	1
4. (—) Antichrist/GP	6		

Ahh, naja, wie gesagt: Nicht gerade viele Votes...



NEWS and GOSSIP

Und wieder News. Diesesmal ausschließlich an mich gesendete News! Teilweise schon zwei Monate alt, aber da wir zweimonatlich erscheinen läßt sich das eben nicht ändern. Trotzdem: Keep on sending News!!!

-**Inceria** ist tot. Einige Member gingen zu **Triad**
-**Harlequin** joined **Audial Arts** aber er ist immer noch in **Silicon Ltd**
-**Audial Arts** joined **FHI**
-**The Hegg** ist der neue Leader der Neu Seeland Abteilung von **Chrome**
-**Whisp&Onyx** nennen sich jetzt **Whisp&Talent/XTR**
-Die Member von **Chrome's** Neu Seeland Abteilung sind: **The Hegg**, **Rocketman**, **Cougar**
-**Retaliator/Chrome-N.S.** ging zu **Weird**. Danach verließ er die Szene, kam dann zurück, ging wieder zu **Chrome** und verließ die Szene dann wieder...
-Das Coop zwischen **Army** und **A-Team** ist zu Ende, da **Army** tot ist und alle Member zum **A-Team** gingen
-In Polen gibt es eine neues Coop: **BIP+Parados**
-**Tom/ex-Hitmen** ging zu **DDT**
-**Rough/ex-Hitmen** ging zu **Chromance**
-**Dense/ex-Hitmen** ging zu **Hysterie**
-**Skanarchist/ex-Vision** ist zurück in der Szene und ging zu **DDT**
-**Gizmo** verließ **Chromance**
-**Extract** verließ **SD** und ging zu **T.A.T**
-**Jihad** ging zu **Action**
-**Virtuality** ging zu **Abyss Connection** als ein Coder
-**TRS/Control** ging zu **Abyss Connection** als Swapper (legal)
-**Battroid/Abyss Connection** verließ die Szene, nachdem er das Spiel "Zack!" gecoded hat
-**Sunrise** ist tot, alle Member gingen zu **Oregon**
-**Gloom** war tot für 'ne kurze Zeit wurde dann aber wieder gegründet.
-**Sony & Velcro**/beide **ex-Gloom** gingen zu **Radius**
-**TTS** verließ **Gloom**
-**Cannon** ist tot
-**Merlin/Cannon** nennt sich jetzt **Airtec** und ging zu **Decade**
-Alle anderen **Cannon** Member verließen die Szene
-**Shegun/Creation** ging zu **Battery**
-**Creation** ist tot
-**Hägar/Creation** ging zu **Dream**
-**Grump/TDU** verließ die 64'er Szene und ging zur Amiga-Szene
-**Hurricane** ist tot
-**El'Connor** sucht nach einer neuen Gruppe, die er als Elite-Swapper joinen kann
-**Jine** und **Mike D (ex-Crazy)** gingen zu **Chromance**
-**Per/Abyss Connection** ist zurück in der Szene
-**Contrax/Armageddon** gibts nicht mehr. Er hat **Paranoid** gejoined und nennt sich jetzt **Falcon/Paranoid**
-**QCF (Australien)** hat ein etwas anderes Mag herausgebracht. Dieses Mag ist auf Tape! Wer Dance & House Musik mag, sollte sich eine Kopie besorgen. **QCF FM** (das Mag) ist auf einer C-60 Kassette und enthält eine Menge der neusten Dancemusic genauso wie Australian releases und Charts. Wer eine Kopie will, schickt eine leere C-60 und eine leere Diskette an **P.O.Box 216, Rockhampton, Queensland, Australia 4700**
-Gerüchte in Australien sagen, daß einige Member von **kon Visual** die Gruppe verlassen wollen
-**Lore of Arts** suchen nach mehr Member: Coder, Painter, Musicians und Swapper.
-**Exotic** ist tot
-Die deutsche Post hat auch Fänger, sogar einen eigenen Sicherheitsdienst. Die Post-Fänger sitzen in Diskmags usw und suchen Briefmarken-Cheater. Also: Vorsicht bei Neu-Kontakten.
-**Scat/Gloom** ging zu **Extreme**
-**Joy Division** fragten **Brutal** nach einem Coop, aber **Brutal** lehnte dies ab
-**Lover** und **Wildfire** verließen **Dynax**
-**City** verließ **The Force** und ging zu **Dynax**
-**Decoy** wurde aus **Dynax** gekickt.
-**Velcro** verließ die 64'er Szene wegen eines kaputten C-128D. Er sucht jetzt eine PC-Gruppe
-**Cascay Studios** verließen **Abyss Connection** und gingen zu **Duplex**
-**X-Sist** wurde aus **Abyss Connection** gekickt
-**Abyss Connection** hat ein paar neue Member: **Diesel** (legal-Swap, Modem-Trade) und **Exert** (legal Amiga-Swap)
-**Abyss Connection** wird bald ihr erstes Demo rausbringen
-**Reaper** verließ **T.A.T** und ging zu **Trinity**
-**Beachtiger** verließ **Sense** und ging zu **T.A.T**
-**Patch, Mc-T-Fly** und **Barricade** verließen **Sense Designs** und gingen ebenfalls zu **T.A.T**
-Das neue **T.A.T-Demo Airdance IV** wird bald herauskommen.
-Das **TLS + Cabana** Coop ist zu Ende.
-Drei **Cabana** Member gingen zu **Xentrix**, u.a der ex-Leader **Cozy**
-**DAZ** ging zu **TLS**
-**The Lost Souls (TLS)** nennen sich jetzt **Lost Souls Designs**
-**Isuzo** ging zu **LSD**
-**Poverdrom** und **Al Bundy** (beide **LSD**) wurden gefragt **Clique** zu joinen und taten dies!
-**Madmix** nennt sich jetzt **Joker**, verließ **Cabana** als sie auseinander gingen und ist jetzt in **Clique**
-**Joker/Clique** brachte sein erstes Demo heraus (**It's a Joke/Clique**)
-**Al Bundy/Clique** bestand seine Examen (ein Jahr noch)
-**Aztec** ging zu **Clique** (Gerücht)
-Ein neues Girlie gründete eine neue ungarische Gruppe! Ihr Name ist **Monique**, die Gruppe heißt **Stella**
-**Mike** verließ **Spherical Designs** wegen mangelhafter Unterstützung für **Milestone!**

Demo (P)review

Achilles Heel/Crypt

1.Part: Im ersten Teil sieht man zwei springende Logos! Über diesen ist ein Scrolltext. Die Musik ist alt, aber gut.
2.Part: Nach Space sieht man oben einen 2*2 Scroller ueber einem Raster-Colour-Bar! Unter diesem sieht man eine coole Grafik. Ein Mystic Mon zeigt auf ein paar lustige Y-bewegende "Crypt"-Sprites. Unter diesen Sprites ist eine farbenfrohe Grafik wo eine Sterne herumfunkeln. Der Scrolltext ist dumm und cool! Oh. Unter der Grafik ist noch ein Raster-Colour-Bar. Der Sound ist wiederum alt, aber das ist o.k.
3.Part: Dies ist der letzte Part des Demos. Hier sieht man ein cooles Full-Screen-Picture!!! Darüber ist ein Sprite-Scroller, der in einem Kreis läuft. Auch cool. Der Text ist auch wieder cool. Der Sound ist auch nett, aber... Alles in Allem ist es ein cooles Demo. Kein spezieller Code, aber ganz nett.
(Captain Crunch/LOA)

7th Heaven/Gloom

Ich bin verwundert: Eine Demo ohne Intro. Man kommt gleich ins Menu!
Menu: Billig gemacht. Dort stehen 7 Zahlen die man per Joy anwählen kann. Das ganze ist mit einer Grafik unterlegt. Am rechten Rand ein lames Gloom-Logo. Coole Jch-Muzak.
1.Part: Es bauen sich 148 Multiplexer Sprites auf. Rechts die Credits in Grafik. Links Gloom Logo. Der Sinus der Sprites verändert sich nicht. Unterlegt sind die Sprites mit verschiedenen Text. Der Sound hält sich in Grenzen.
2.Part: Ein Gamepart. Oben zuckelndes Gloom Logo. In der Mitte die Spielfläche und ein Equalizer. Darunter ein 1*2 Scroller. Ganz oben und unten sind noch Raster. Man muß mit seinem zu steuernden Ball auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Dies wird erschwert, indem dort Gegenstände rumschwirren, die man nicht berühren darf. Cool gemacht!
3.Part: Oben entweder ein Scroller oder ein stehender Text. Darunter sich um 90 Grad drehende "Prince Denmark" Zigarettenschachteln. Unten ein Gloom Logo.
4.Part: Oben ein Interlace-Gloom-Logo. Darunter eine Grafik, in der die Welt als Sprite herumfliegt. Ober der Grafik ein Upscroller mit 1 Char in X-Position. Der Scroller wird durch einen Keil (?) nach rechts gedrückt, wenn er ihn berührt (?? - wie soll man das beschreiben?)
5.Part: Unten eine Grafik von einer Stadt. Oben ein Gloom Logo. Ein Spritescroller, der in Kreisformat sich verändert und dort rumhüpft. Muzak ist lame.
6.Part: Oben Plotter. Mitte 3*3 Scroller. Unten schwingendes Gloom Logo. Mit der Muzak, naja...
7.Part: Oben FLI-Logo. Darunter ein 2*2 Scroller. Darunter Multiplexer Sprites. Darunter noch drei Sprites ("TTS") die dort rumsäuseln. Die ganze Demo ist nichts überragendes aber auch nicht schlecht! Aber, es gibt bestimmt bessere. Die Muzak war teilweise schlecht. Alles meine Meinung!

Deelite/TRC

Intro: Oben TRC-Logo. Unten 2*2 Scroll. Coole Muzak von Drax
Coming soon: Ein Screen voll "Coming soon: Susane Reality Part II". Der ganze Screen schwingt.
1.Part: Oben ein "Ruling Company", wo sich das "Ruling" mit dem "Company" abwechselt. Darunter ein cooler Scroller. Unten cooles "Deelite"-Logo. Musik kommt gut rüber.
2.Part: Oben ein 4*4 Scroller, der die Farbe

wechselt. Darunter eine gute Landschaftsgrafik mit Wasserfall und vorbeifliegenden Vögeln.
3.Part: Oben ein Beachgirl (sieht gut aus). Darunter Scroller. Im Border: "TRC"-Sprites. In der Grafik ein paar Sprites, die dort rumhüpfen. Ich muß sagen, daß diese Demo eine coole Grafikdemo ist, die es sich lohnt anzuschauen.

Radio-Stations/Security

Intro: Nichts überaus interessantes.
1.Part: Oben Security Logo halb im Border. Darunter ein 1*1 Scroller. Darunter ein Bild, das... naja...
2.Part: Unten ein Security Logo. 1*1 Scroller. Muzak ist cool. Der Rest ist lame.
3.Part: Weltall... Sterne fliegen an einem vorbei. Oben Security Logo. Unten das ganze Spiegelbild. Dazwischen 2*2 Scroll.
4.Part: Oben großer Scroller. Mitte Bouncer. Unten 1*2 Scroll.
5.Part: Oben Security Logo. Unten großer 11*10 Scroller.
6.Part: Oben cooles Security Logo. Darunter Upscroller, der sich im Wasser spiegelt. Nichts besonderes, diese Demo.

Dystopia/Xentrix

Intro: Oben großer Flasher. Mitte Ein Männchen, daß den Mund auf und zu macht als wurde es sprechen. Links und rechts von ihm ein 1*2 Scroller.
1.Part: 40 ???zieher (Ed. war nicht zu lesen...) auf denen aller möglicher Sch... dargestellt wird. Unten im Border die Credits.
2.Part: Oben und unten ein "Xentrix" Logo, daß als Equalizer genutzt wird. Bei jedem Beat wird das jeweilige Logo größer und stoßt einen flashenden Ball an, der über oder unter dem Logo rumschwirrt. Sieht gut aus. Mitte ein 2*2 Scroll.
3.Part: Es wird eine "Lamer-Killer-Maschine" vorgestellt. Was ein Mist... (lecht doof). Unten ein Equalizer der die Ausschläge wir bei den Teilen im Krankenhaus darstellt. Die Dinger werden oft gezeigt, wenn einer im Film im Krankenhaus stirbt.
4.Part: Oben "Xentrix" Logo und unten. Mitte ein Scroller.
5.Part: Digi-part. Bei jedem Beat erscheint entweder ein "Betrayal", ein "Dystopia" oder ein "Xentrix". Die Grafik sieht in dieser Demo gut aus. Besondere Routinen sind da nicht!

Sonic Temple/Shade

1.Part: Oben Scroller. Darunter ein "Sonic Temple" Logo mit einer Explosion oder ähnlichem unterlegt. Sieht cool aus.
2.Part: Oben komischer Scroll. Darunter ein Shade Design Logo mit 'ner Frau daneben. Das Gesicht sieht aus, als hätte sie eine nicht gelungene Gesichtsoperation mitgemacht. Muzak, naja.
3.Part: Langsam baut sich ein Bild auf. Ein Junge der kegelt (o.ä.). Und Shade Logo. Unter dem Logo ein Sprite Scroller.
4.Part: Mitte, Shade Logo daneben und darunter 1*1 Scroller. Oben und unten sich wellendes "Designs" Logos. Muzak: mittel.
5.Part: Oben: X-Stretching "Shade" Logo. Unten: 6*8 Scroller.
6.Part: Oben: Plotter. Darunter zwei 2*2 Scroller. Unten: Logo und Sprites.
7.Part: Oben "Shade Designs Sonic Temple" Logo. Darunter eine Message-line. Darunter ein 1*2 Scroll. Schöne Grafiken! Leicht(?) Abstriche bei der Muzak.

Video-Tests

Air America

Im Jahre 1969 nimmt der junge Pilot Billy (Robert Downey jr.) eine Stellung bei der "Air America" in Laos an. Dort wird er von seinem neuen Partner Gene (Mel Gibson) in das Geheimnis der Fluglinie eingeweiht. Neben Lebensmitteln fliegen die Piloten auch Drogen und Waffen für die CIA. Bruchlandungen im Dschungel machen die beiden zu Freunden. Ihre Lage spitzt sich zu, als ein liberaler US-Senator ihrem Vorgesetzten auf die Schliche kommt. Billy und Gene sollen den Sündenbock abgeben, indem man ohne ihr Wissen Heroin in ihren Maschinen versteckt.

(Split/Elicma)

Feuer und Eis

Yo, Leute, heute werde ich euch einen astreinen Film vorstellen, den ich nur so aus reinem Zufall gesehen habe und hellaufla begeistert war... Genug geschwärmt, ich versuche jetzt mal eine Einleitung oder so, damit ihr jedenfalls etwas verstehen werdet, was ich euch jetzt erzählen werde:

Dieser Film heißt Feuer und Eis (Originaltitel: Fire and Ice). Es ist ein Zeichentrickfilm. Nein, nein, kein Walt Disney-Schund!!! Vielleicht kennt einer von euch **Ralph Bakshi**, welcher auch den Film "Herr der Ringe" gemacht hat? Auf jeden Fall ist er einer der führenden Zeichentrickfilmer und er und sein Kollege **Frank Frazetta**, der wohl begabteste Fantasy-Zeichner überhaupt, schufen gemeinsam eine Welt, in der Nichts unmöglich ist. In diesem Meisterwerk erstellen sie ein wahres Universum von Gut und Böse, von Licht und Finsternis, von Leben und Tod. Bei diesem Film wurde auch die sogenannte Rotoskopie angewendet. Ein Verfahren, bei dem Teile des Films mit echten Schauspielern gedreht, später aber übermalt werden. Es entsteht wirklich eine wahnsinnige Dimension mit so tollen und realistischen Zeichnungen, daß man denken konnte, der Film wurde auf einem anderen Planeten gedreht. Nun aber zur Story des Films:

Auch in diesem Film geht es, wie Anfangs erwähnt, um Gut und Böse. Der Eine, König Jargol, herrscht über eine vulkanische Feuerburg, die sich gegen den Will der Eisezeit von dem zauberkundigen Lord Nekron auflehnt. Dieser läßt Jargols Tochter Teegra entführen und ist damit in Besitz eines allmächtigen Amuletts, das Teegra um den Hals trägt. Natürlich gibt es auch zwei Helden, Larn und Darkwolf, die versuchen, die Prinzessin zu befreien. Nach vielen Abenteuern und Verwickelungen werden Lord Nekron und seine Barbarenherde schließlich bezwungen und als Feuer und Eis aufeinandertrifft, wird man

Zeuge von der Geburt einer neuen Welt. Wirklich, ein Wahnsinns Film!!! Ich kann nur allen Fantasy und Action Fans diesen Film wärmstens ans Herz legen, denn nicht nur das Optische ist super, sondern auch die Story ist voll okay! In Kritikerkreisen spricht man von einem "Brutalen Chaos und phantastischem Märchen zugleich".

Originaltitel: Fire and Ice (USA 1983)

Regie: Ralph Bakshi, Franz Frazetta

Spieldauer: 82 Minuten (ungekürzt)

FSK: Hmm, ich glaube 16

Bewertung:

Action 98 Anspruch: 79 Spannung: 100

(dave)

Freshman

Filmstudent Clark Kellog (Mathew Broderick) steckt in Geldschwierigkeiten und nimmt in seiner Not einen Job bei "Don" Carmine Sabatini (Marlon Brando) an. Bei seinem ersten Auftrag stellt Clark fest, daß Don Handel mit vom Aussterben bedrohten Tieren betreibt. Das FBI interessiert sich inzwischen auch für diese Geschäfte. Clark entschließt sich daraufhin mit seinem "Patent" zusammen einen Superclou durchzuziehen.

(Split/Elicma)



Rama Dama

Der Nachfolgefilm von Herbstmilch Regisseur Joseph Vilsmaier spielt in München während der Nachkriegszeit. Kati (Dana Vavrova) lebt mit ihren zwei kleinen Töchtern in der zerstörten Stadt und wartet auf die Rückkehr ihres Mannes Felix. Unter den Kriegsheimkehrern ist der Soldat Hans (Werner Stocker), der sich in den Trümmern ihres Hauses provisorisch einrichtet. Zwischen den beiden entwickelt sich eine Liebesbeziehung. Da kehrt Felix zurück und Kati muß sich entscheiden.

(Split/Elicma)

Contact-Addies

Um seine Adresse 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.).

Teaser/Proxion
c/o Barry Wuits
Abr. Kuyperstraat 24
5301 PL Zaltbommel
The Netherlands

legal swap

Tony/Public
c/o Stefan Dreier
Bauernstr. 4
W-8943 Babenhausen
Germany

For a cool swap time:

Nothingface/SD
(fnot o/t envelope)
041 242 B
postlagernd
W-7420 Münsingen
Germany

For GFX, Votesheets and legal swap contact:

Cruise/Abyss C.
Klosgartenstr. 25
W-5042 Erftstadt 1
Germany

For Ori-legal swap:

Also send photos for m
y Papermag "Bullet Pro
of".
Dense/Hysteric
c/o Sascha Bertges
Im Park 7
W-6719 Hettenleidelheim
Germany

Elite-Swap:

Searching for a new g
roup
El'Connor/Ex-HCE
(fnot o/t envelope)
PLK 001 200 D
W-4040 Neuss 1
Germany

Illegal & Origins:

Exorcist/Chaos #1
c/o Hans Graf
Greith 96
8160 Weiz
Austria

Highlander/CPS
c/o Oliver Brück
Gerstenschlag 4
W-5060 Berg Gladb.2

Germany

Legal trade:

Knuffel/Lore of Arts
c/o Dennis Heydrich
Poststraße 13
W-3013 Barsinghausen
Germany

Willi/SSW-TTL

P.O. Box 1123
W-3573 Gemünden
Germany

Swap & for "QCF FM"

(send a blank C-60 au
dio tape & disk)
Rocky Kid/QCF
P.O. Box 216
Rockhampton
Queensland
Australia, 4700

For a cool trade:

Argos/Oregon
(+no/t e.)
A Wuest
Postlagernd
W-6800 Mannheim 1
Germany

4 a cool swap (0-5)

-send Votes 4 our mag
-100% reply
also for covers
Captain Crunch/LOA
Museumstr. 21
W-4590 Cloppenburg
Germany

Beachboy/A-Team

c/o Harald
Bahnhofstraße 18
4623 Gunkskirchen
Austria

-only elite

-send PLK's, Votesheet
s, Cover
Imbecik/Dualis
(+no/t e.)
"Napalm Death"
Postlagernd
W-6473 Gledern
Germany

for elite swapping
everybody is welcomed

Baze/Brutal
Carlnielsenvej 76
5792 Aarslev
Denmark

Dyno Beat/Zildjian
P.O. Box 186
72910 Karmey Vosef
Israel

-Hot 64&Original swap

-Tool swapping
-anything for Magasce
ne
The Beast/Hysteric
(fno/t e.)
Karsten
P.O. Box 300 132
W-4290 Bocholt 3
Germany

RTS/Cross (+no/t e.)

Rene
P.O. Box 300 132
W-4290 Bocholt 3
Germany
-100% answer

Amiga Swap

Mac/Byte Busters
(fno/t e.)
PLK 036 966 D
W-8972 Sonthofen 1
Germany

-Contact for muzaks

-C-64 & Amiga legal sv
ap
Sony/Radius
c/o Markus Raab
Nürnberg Str. 22
W-8507 Oberasbach
Germany

For PC-Swapping:

Searching for a PC-Pro
up to join
Velcro/Radius
c/o Holger
Auernhammer
Bruckwiesenstr. 35b
W-8507 Oberasbach
Germany

-anything for Outrage

-no swapping!
Pussyriider/SD
c/o Matthias Alpmann
Zum Brunneken 1
W-4796 Salzkotten 5
Germany
Tel (+49)/05258/7304

for elite swapping

Cruel/Vow
Torenstraat 68
2243 Pulte
Belgium

legal swapping
Per/Abvss Connection
Hv Vikaristr. 27
W-7750 Konstanz 15
Germany

elite swap & oris

Extract/TAT (+no/t e.)
Daniel
P.O. Box 101 441
W-4100 Duisburg 1
Germany
++49/(0)203/334153

C-64 swap and oris

Fiery-Man/Inceria
(fno/t e.)
Manuel
P.O. Box 101 441
W-4100 Duisburg 1
Germany
++49/(0)203/726246
-elite preferred

100% reply

Al Bundy/Clique
23 Masefeld Way
Rhydyfelin
Pontypridd
Mid Glamorgan
CP37 5HD
South Wales
U.K.

For C64 & Amiga legal swap:

Faroul/SD
c/o Henning Peters
Am Huisberg 97a
W-2800 Bremen 1
Germany
++49/(0)421/445077

-Elicma is searching fo

r Coder, Musician and
Modetrader
for legal swap
Split/Elicma-HQ
c/o Artur Braun
Schwalbenweg 78
W-8960 Kempten
Germany

DAW/Elicma

c/o Daniel Wessling
Azzalenstr. 1
W-4552 Alfhausen
Germany

Amiga! Hot'n'cool swap

Sadist/Elicma
(+no/t e.)
PLK 189 858 E
W-8960 Kempten
Germany

NEWS and GOSSIP

Wieder ein paar Last-Minute-News:
 -**Sky/Dreams** verließ die Szene
 -**Typhoon/Collusion** ist wieder in der Szene, nach einer kurzen Pause.
 -**Digi** ist ein zwei Wochen wieder zurück! Also sendet...

Contact-Addies

Die übriggebliebenen drei...

Legal Swap:
 T.R.S./Abyss Conn.
 c/o Peter Mollmann
 Luisenstraße 8
 W-4290 Bocholt
 Germany

For your own hot'n'cool disk-covers:
 James Dean/LOA
 c/o Pascal Kraus
 Am Sportplatz 1a
 W-6108 Weiterstadt 2
 Germany

For Hot Swap:
 Typhoon/Collusion
 G.Bomansstr. 59
 6372 KR Landgraaf
 The Netherlands

Reactions...

That's not a scene mag, that's a mag to earn money (also not bad), but you must change a lot! No cool scene dude will read it for 1,50 DM. I produce also a mag. Write all in english!

Dense/Hysteric

Hi Dense! Erst mal Thank für deine Reaktion! Nein, nein, **Milestone** ist (leider!) kein Mag um Geld zu verdienen. Eher um Geld zu verlieren. Denn der Preis von 2,- DM (incl. Porto) deckt genau meine Kosten! Die Druckkosten sind nämlich ganz schön happig (**Milestone** wird nicht -wie dein Mag- kostenlos kopiert...). Wieso sollte kein cooler Scenedude das Mag kaufen? Wegen dem Preis? Oder weil es in deutsch ist? Das kann sich übrigens ändern. Mal sehen, was die anderen Redakteure davon halten. Machs gut und schreib' mir mal genauer, was ich alles ändern muß!

Der C&V-Bote (Ed: **MILESTONE**) hat sich in letzter Zeit ja ein bißchen positiv verändert. Die Spieletests sind nur noch wenige -zig Monate/Jahre alt, die Manta-Witze sind z.T. sogar recht gut. Die News sind auch nur noch wenige Monate alt, so auch die Demo-Tests und die Party-Reports. Zu schade, daß alles schon vor Monaten in allen möglichen Diskmags gestanden hat, ansonsten wäre es ja ganz lustig. Doe Spielepokes gibt's nicht mehr... Hätte sowieso keinen Sinn. Was mich wundert ist, daß bei dermaßen vielen Mitarbeitern (12 Leute) so wenig Mag herauskommt. Deshalb wundert es mich wenig, daß so wenig Addies im Mag drinnen sind. Einen Vorteil hat dein Mag aber im Gegensatz zu den Diskmags: Es ist Cop-Frei!

(TMM)

Hi "Mysterious Mister M"! Wieder so 'ne positive Reaktion! Die Spieletests sind eigentlich ganz aktuell gewesen (zwei Monate, bevor der Großteil der Spiele in der "ASM" vorgestellt wurde, hatten wir sie schon getestet - aktuell genug?). Aber wenn man ein Mag natürlich erst 11/2 Monate **NACH** Releasedate bekommt, sind emige Sachen tatsächlich schon veraltet. So verhält es sich auch mit den News und den Demopreviews. Als der (damals noch) C&V-Bote herauskam waren die Dinger ganz aktuell, doch dann gab es plötzlich meine alte Druckerei nicht

mehr und ich mußte mir 'ne neue Suchen -eine Woche Verzögerung-. Aus diesem Grund ist der C&V-Bote damals erst ZWEI Wochen nach Fertigstellung erschienen. Und EINE Woche lang wurde er geschrieben. Hätte ich also 0-Days-News gehabt, wären Sie bei Erstveröffentlichung schon drei Wochen alt gewesen. That's life! **Wenig Mag**???? Junge, die Textfiles dieses Mags betragen (gepackt!) etwa 700-800 Blocks! Welches Diskmag hat soviel??? Naja, ich hoffe die Antwort reicht dir aus.

Yo dudie! I think da Flop Five is a kewl idea! I have never seen dis chart... Keep it up! I hope ya won't be angry, cause my little joke in da FLOP FIVE! If so, then sorry... Yours.

Hi Tasty! Thanx für deine Reaktion! No, wieso sollte ich mich über deinen kleinen Witz ärgern. War doch ganz lustig! Freut mich, daß dir die **Flop Five** gefällt!

Yo Guys! Cool Papermag! Saueil! More Charts (hope you like my new Votesheet!!!!) Produce this mag every month!! Bring more Scene News! Change da Outfit! See ya.

Tasty/Dynax

Hi Tasty! Thanx für deine Reaktion! No, wieso sollte ich mich über deinen kleinen Witz ärgern. War doch ganz lustig! Freut mich, daß dir die **Flop Five** gefällt!

Split/Elicma

Tach Split! Ja, also, dein Votesheet hat ein Problem: Ein riesiges Elicma-Logo! So könnte man leicht den Eindruck bekommen, daß **Milestone** ein Elicmag wäre... dem ist aber nicht so! Also, bitte dieses Votesheet **nicht** spreaden! Nur das Original Milestone Votesheet (designed von Dave X-Shape). Ob wir **Milestone** irgendwann mal monatlich produzieren können steht in den Sternen. C.U!

Yep! Here is Captain Crunch! Your mag gets better! Yo! But improve your photo-print-quality! Put more Rap'n'HipHop Recordtests in ya mag! Kick off those lame Gametests! Put in some interviews with some cool guys from the scene! Yo! That's the way! O.k.? Enough crap! I'm off 4 now! See ya! -Peace- Yours.

Captain Crunch/Lore of Arts

Danke für die erneute Reaktion! Die Photoprintquality war bloß so schlecht, weil die Ausgabe schnell fertig sein mußte und so das Photo nicht gerastert werden konnte! Schickt mir Rap'n'HipHop Plattentests und ich drucke sie. Kommen keine, gibts in **Milestone** auch keine... Gametests: Die werden nicht gekickt. Vielleicht verringert, Interviews: Tja, da mußte ich mich mal anstrengen. Aber demnächst erscheint ja ein Interview mit dem CCC (siehe Vorwort). Also... Ciao!

Yo Spherical Designs! Euer Papermag is ja echt 'goil'! "Mamba" muß sich in Acht nehmen! Aufmachung und Inhalt sind wirklich gut. Nur der Comic war ja echt laaaaaame (Juni/Juli-Ausgabe)! Einige Verbesserungsvorschläge: -Gebt dem Mag 'n anderen Namen z.B.: Flash News, Nasty News oder Royal Mag, Truth or dare oder Pover News. -Erweitert die Charts. z.B.: "Beste Grafik/Musik bei Spielen", "Bestes Papermag", "Bester Kinofilm", "Bestaussehendste Frau" (lechz, sabber). Das macht's doch noch'n bißchen interessanter, oder? -mehr Beiträge für "Schneller Siegen" Ein Poke schon mal für... (Ed: siehe Schneller Siegen). -Also, ich warte auf die nächste Ausgabe (8/9-9)! 2.-DM liegen bei! Ciao.

Ronny/Royal-Soft-Crew

Moin Ronny! Jaja, so'n lamer Comic wird nicht mehr gedruckt! Einen anderen Namen hat das Mag ja schon! Die Charts erweitern? Puh Mal sehen Ja, wenn ihr mehr Schneller Siegen Beiträge schickt, dann kann ich auch mehr veröffentlichen. Aber ich kann sie mir ja nicht aus den Fingern saugen. O.k.? Bravo! Du bist einer, der es richtig macht! Zusammen mit dem Votesheet gleich das Geld für die nächste Ausgabe mitschicken! Bravo!!

MILESTONE 8/9-91

Jetzt kennenlernen!

CS ist neu!
 CS ist anders!
 CS ist witzig!
 CS ist kostenlos!!!



COMPUTER SOFT

"CS hat einen Teil jenes Geistes, der 'MAD' inzwischen verloren ging!" Frank Mattausch, Leserbrief

So bekommst Du Computer Soft kostenlos:

Einfach eine Postkarte bis zum 29.08.91 abschicken:

0212 66 66 66 6
 E. Mustermann
 Musterweg 66
 6666 MUSTERHEIM

ICH WILL CS!

Ausgabe 4/91 erscheint am 30. August 1991

CS COMPUTER SOFT 1
 Das ANDERE Software-Magazin für Commodore AMGA und Leibhaber
 22 Feb
 Mit plus Kriegsspiele sind schon! (Explosiv 29 Jan 1991)
 Der Gottzein und die bösen Computerfreaks

CS COMPUTER SOFT 2
 Das ANDERE Software-Magazin für Commodore AMGA und Leibhaber
 26 April
 Endlich sind die Programmierer fertig! Doch:
 Wo kauft man
TYCOON
 ?
 Eine Reportage des Grauens: Software-Abteilungen in S.K.D. und PH-Hamburg!

Fortsetzung auf Seite 2

MUSTER

Postkarte
 Olaf BÄHLKE
 Postfach 10 11 72
 W5650 SOLINGEN 1