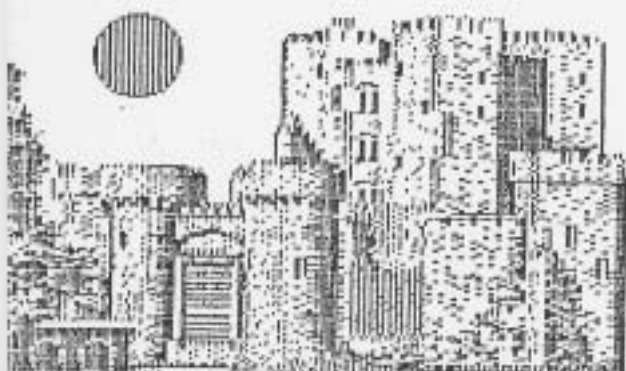


Raubkopierer Magazin

(c) GERMAN SPREADING SERVICE INT. 2100 !



Defender of the Crown !

Man war sehr gespannt auf die erste Umsetzung von Amiga auf den C 64 und es ist wirklich der reine Wahnsinn ! Die Graphik ist mit Abstand das Beste, was auf dem C 64 zu sehen ist ! Ehrlich gesagt, ich konnte mir nicht vorstellen, dass man das 2 3 1/2 Zoll Disketten umfassende ohne Verluste auf den C 64 umsetzen konnte, aber zum Glück habe ich mich geirrt. Das Spiel stammt von der relativ unbekannteren Firma CINEMARE (wer sagt denn, dass die guten Programmierer ausgestorben sind ?). Zum Spiel: Es handelt sich um eine Ritter-Simulation im 13. Jahrhundert auf der britischen Insel. Sie müssen die Krone des gefallenen englischen Königs verteidigen. Man kann nun Schlösser angreifen, feindliche Gebiete besetzen und vieles mehr. Die Graphik ist, ich kann es gar nicht oft genug sagen, einfach super, ob von den Trompetern, den Burgen oder auch von der Animation her. Der Sound ist auch atmosphärisch gut und schwer rauszuziehen ! Was mich stört ist, dass man, wenn man Pech hat einmal auf seinem eigenen Schloss attackiert wird, ist das Spiel schnell zu Ende ! Wichtig ist seine Armeen zu stärken, damit man kräftig Kriege führen kann. Hat man einmal viele Gebiete erobert, so hat man auch grosse Einnahmen und kann so seine Armeen gewinnbringend verstärken ! Abzüglich einiger kleinerer Fehler ist DEFENDER OF THE CROWN eines der besten Spiele, das für den C 64 geschrieben wurde !

(Wertung der Red.: 97 P.)



G.S.S. Fete!

Trotz extremer Schwierigkeiten bei der Raum- und Unterkunftbesorgung wird die G.S.S.-Fete doch noch mit sehr grosser Wahrscheinlichkeit am 22. August 1987 in der Nähe von Heilbronn stattfinden (Hey Mann, das Ereignis !!!). Informationen, Vorbestellungen etc. gibt es bei:

JOE COOL / GSS
PLK 016151 C
7101 Eberstadt

Wild-Western Germaney



Neues von der Raubkopierfront!

Neues aus dem Sumpf ?
Was geschah entscheidendes
im letzten Monat an der Front?

Zunächst einmal quittierte SIR von HANSEATIC CRACKING ASSOCIATION, Kreator des Ruelos Constr. Kit seinen Dienst auf dem C 64 um jetzt voll auf dem Amiga auf seine Kosten zu kommen. DADA BEGGAR und THE FAMOUS LOSER, EX-UNITED SWAPPING ARTISTS sind nun bei THE LAST GENERATION mit doppelter Kraft doppelt neue Sachen ??? COCO, starker Cracker von THE MAGIC CRICLE (MCL) macht nun MCL alleine weiter als ihn seine Mitstreiter aus seiner Gruppe werfen wollten. Krach bei den YETI FACTORIES. ACCEPT, Hauptcracker bei YF, verliess sie nun nach einigen Controversen und stellt nun seine eigene Gruppe vor, die sich da THE BEASTIE-BOYS nennen ! FANTASY (FANTASY FREEZE FRAME SERVICE) schaffte es wieder mal nicht, ein Spiel vernünftig zu cracken (THUNDERBOLT), denn trotz integriertem Titelbild stürzt das Spiel im vierten Level ab. Genauso wie FRANKENSTEIN von STARLINE, bei denen LABERDUCK und GRÖSSENWAHNSOFT KÖLN wieder einmal SCHEISSE gebaut haben, das sogar im ersten Teil schon nicht will !

The three Musketeers

Vor ca. 2 Monaten hörte man Gerüchte um ein Spiel das da THE THREE MUSKETEERS heissen sollte. Und was stellt man sich schon unter diesem Titel vor? Eine astreine Fecht-simulation oder? Dann kam die Nachricht, das das Original des Spieles 2 volle Seiten umfasste. Endlich kam von FAIRLIGHT eine 2 Seiten Version und kurz später von TRIAD (who else?) sogar eine einseitige Version. Man lud also



lachzend ein und stellte ein gutes bis sehr gutes Titelbild fest! Dann wird eine Vorgeschichte erzählt und die Graphik dabei ist auch astrein, man wartet, und dann geht das Spiel los: EIN ADVENTURE! Man kann nun mit der Leertaste drei oder vier mögliche Antworten/Aktionen und mit Return eingeben, mit f1 - f7 die vier Himmelsrichtungen (oder Joystick) bestimmen! Es geht darum am Anfang alle Musketeiere für seine Aufgabe mitzubeeilern. Graphik ist gut, der Sound Scheisse. Man ist also von seinen Erwartungen her enttäuscht, aber trotzdem ist das Spiel ganz gut, aber eben nur für die richtigen Adventure-Freaks! Deswegen wird das Spiel nicht allzu viele begeistern!
(Wertung der Red. : 71 Punkte)

Wer schreibt zurück?

Fangen wir erstmal mit den Leuten an, die auf keinen Fall zurückschreiben und auch Disketten behalten:
ACC.PLK050079C,7500 KARLSRUHE
SEVEN UP.PLK034599C,4300 ESSEN
ALIENS.PLK061276C,4630 BOCHUM
Aber sonst gibt es kaum noch welche die nicht wenigstens die Disketten zurückschicken

Und von dieser (LEGAL an, wollen wir Adressen veröffentlichen, wer seine Adresse hier auch finden möchte, ihr wisst ja meine (siehe Impressum)!

Fangen wir an mit:
GSS.PLK 016155C,7100 HEILBRONN
The Fanatic Duo.PLK123136C,4250 BOTTROP
COD.PLK 077547A,3100 Celle
The Darkness.PLK053226B,4000 Düsseldorf
Alpha 170.PLK 20890C,3000 Hannover
ANC,Postfach1121,4353 Oer-Erkenschwick
TLG.PLK 018827 C,6000 Frankfurt 1
KGB Crackware.PLK034695B,5600Wuppertal2
Stripes.PLK032761C,6050 Offenbach
Dueco 2002.PLK034352,4430 Steinfurt2
DS Computare.PLK006327A,4782 Erwitte
Radwar.PLK 040201C,5138 Heinsberg



UCF, Mike Smith, Downheeda Street 245,
2499 New York-USA
DEFCON 1, Seaside 84, 45002 Michigan Seas, USA
SCA, PO-BOX 470, CH 8037 Zurich, SCHWEIZ
TAU, Lloyd, Postlagernd, 5010 Salzburg, AUSTRIA

Das war es für das erste mit Kontakt-Adressen. Bis zur nächsten Illegal

HADES NEBUCA

Es gab letzten Monat eine Horabversion, in der da fälschlich HADES NEBUCA angekündigt wurde. Das Spiel ist ein stinknormales Ballerspiel, das relativ schwer ist, aber der Sound motiviert ungemein, er ist nämlich super! Das Spiel: BALLERN, BALLERN und nochmals BALLERN! Das Scrolling ist gut, und die Graphik kommt auch einigermaßen gut rüber! Wertung der Redaktion: 64 Punkte!



PIRATES!

PIRATES! von MICROPOSE, die ja bekannt für ihre kriegerischen Simulationen sind wie SILENT SERVICE und GUNSHIP! Man lädt also ein und stellt ein mittelmässiges Titelbild fest! Man kann nun 1) ein neues Spiel beginnen, 2) ein altes Spiel fortsetzen oder 3) eine berühmte Expedition leiten! Ich entschied mich erstmal für 1), ich gab meinen Namen ein, konnte mir eine spezielle Fähigkeit aussuchen (ich nahm Fechten) und meine Nationalität (4 sind möglich: Englisch, Französisch, Spanisch und Holländisch) bestimmen. Auf einmal kam eine dämliche Frage: "Wann kam der Silber Zug 1660 in Santa Carta an?" Ja, was soll das denn? Das Rätsel's Lösung findet man ganz unten in der Directory in File "DATES", das man zuerst laden sollte, denn dort werden alle Fragen beantwortet! Thanx to ESI! Nun, kann das Spiel aber losgehen, nachdem man also die Frage richtig beantwortet hat, fechtet man (Graphik nicht besonderes, aber ganz gut) mal kurz und dann findet man sich irgendwo im grossen Ozean wieder! Man steuert also mit seinem Schiff umher, man kann Städte ansteuern... oder man findet andere Schiffe, dann gibt's ein Seegefecht, das ganz toll gemacht wurde. Zunächst wird mit Kanonen geballert und dann gibt es meistens noch einen Fechtkampf, die Graphik ist sehr detailliert! Man kann nun in Städte reinkommen, eventuell eine Sondermission abstauben wie zum Beispiel, alle Franzosen erledigen oder so. Man besucht eine Taverne und heuert Männer, man bekommt alte Schatzkarten oder man geht zum Kaufmann und deckt sich mit Waren ein! Dann verlässt man die Stadt, um Jagd auf die Franzosen zu machen, deren Städte angreifen und schon wird man von den Holländern befördert. Man hat von den Holländern bestimmten Ruf, der über berühmte bis zu INFAM! reicht! Das Spiel ist unwahrscheinlich komplex, selbst nach 20 Stunden Spielzeit kommen immer neue Effekte hinzu. Heiraten etc. PIRATES! ist mit Abstand das beste Spiel, das je von MICROPOSE kam. Ja, Freunde weiter so, man kann sich sehr lange mit PIRATES! beschäftigen ohne das einem langweilig wird!
(Wertung der Redaktion: 98 Punkte!!!)





The Video Forces

Nicht nur Raubkopien von der neuesten Software, sondern auch von VIDEOS!!!!!! gibt es ab sofort bei MISTER MILLER! Gegen eine Gebühr von 2,- für Rückporto nimmt er UHS- oder BETA-Kassetten an oder tauscht gegen neue Filme, die nicht aus üblichen Videotheken stammen. Zuletzt eingetroffen: Star Trek IV, Over the Top, Feivel und viele mehr! Bei Interesse schickt Kassetten an: MRM, PLK 123146 C, 4250 Bottrop!

Der Kommentar

Der Monat Juni war ein sehr guter Monat für Raubkopierer! So kam zunächst das gute Kampfspiel BARBARIAN, es folgte die Super-Piratensimulation PIRATES, dann kam DEFENDER OF THE CROWN und schließlich THE LAST NINJA und EPYX's STREETSPORTS BASEBALL! Zwischendurch kam noch METRO CROSS, auch ein Spiel über dem Durchschnitt. Man konnte sich also nicht über zu wenig neue Sachen beklagen und auch die Qualität der Spiele stimmte. An und für sich eine kleine Sensation, denn, obwohl die Ferien beginnen, wurde eifrig, vor allem von TRIAD ge crackt! TRIAD crackten nicht nur sehr gut (siehe zum Beispiel THE THREE MUSKETEERS, das besser als das Original ist!), sondern brachten von (fast) allen Cracks gleichzeitig Trainer- oder Betrügerversionen zum verteilern raus! Es gab natürlich auch Ausfälle wie LIFETERM und KAT TRAP (Starline Cracks) oder SEERAEUBER, DAMN PATROL, COLONY und PONG, aber insgesamt überwiegen die guten, spielenswerten Spiele den Rest. Das sieht man auch in unserer Hitparade, in der 17 Neuzugänge sind, die ersten 6 nur New Entries! Nach diesem königlichen Monat wartet man nun voller Pein und Frust auf den Sommer, der immer eine Flaute mit sich brachte, aber wir wollen hoffen, das irgendwann nteressantes doch noch ankommt, spätestens, wenn im nächsten Monat eine ILLEGAL kommt, dann weiss man, das da zu wenig war!



Metro Cross

Ziel von METRO CROSS ist es, in einem bestimmten Zeitlimit durch einen Tunnel zu kommen und dabei über Cola-Dosen und andere Hindernisse zu springen oder auch Schanzen ausnutzen etc. Nach den ersten 3 Levels wird die überlebende Zeit zusammengezählt und dann 1/4 Level dazugaddiert. Mein Rekord steht bei 91.080 Punkten im Level 7 !! METRO ROSS macht grosse Böcke, allerdings quert es von Level zu Level ziemlich lange, aber sonst: ASTREIN!
Wertung der Redaktion: 91 Punkte!



Das nächste Spiel vom Automatenhersteller SEGA (ACTIVISION) und zumindestens vom Namen QUARTET her, kannte es wohl jeder und war gespannt. Das Titelbild kann man noch so eben gelten lassen, aber dann? Man kann sich also einen der vier Helden (deswegen auch QUARTET) aussuchen, um seine ach so gefährliche Mission zu meistern. Der Sound ist ganz gut, die Graphik ist recht bescheiden und das Spiel ist recht langweilig. Man kann mit seinem Helden von Haus zu Haus springen und hier und da ein paar Feinde erledigen. Zum Schluss kommt eine dicke schwarze Wolke, die man ca. 5 Minuten lang bebällern muss um sie zu zerstören und dann noch durch eine Tür und schon ist man im zweiten Level! Zum Glück gab es (natürlich von TRIAD) eine Trainer-version mit der das Spiel kein Problem mehr ist! Im Gegensatz zu ENDURO RACER ist QUARTET ein starker Abfall. Eine breitangelegte Werbung, wie schon bei ENDURO RACER, spricht von einem ACTIONGELADENEN SPIEL, doch ich glaube, das man damit nicht QUARTET meinte!
(Wertung der Redaktion: 51 / 100 möglichen Punkten)



Mutter's Revenge EHEKRACH 3

Donnerstag mittags, ein geplagter Schüler kommt gegen 16 Uhr von der Schule endlich nach Hause und findet, natürlich, seine Mutter vorm Computer am KRAKOUT zocken. Plötzlich klingelt das Telefon, unser geplagter Schüler geht ans Telefon, dessen Kabel unglücklich um eine Sprudelflasche gewickelt war, reißt dieselbe um... Der Sprudel erglaset sich über den Boden. MUTTER: "Verflucht, schon wieder ein Leben weniger!" Unser Held lässt ihn uns Jeff S. nennen, besorgt sich aus der Küche ein Trockentuch und will gerade die Kacke aufwischen, als Mutter meint: "Was ist passiert?" ohne ihre Augen vom Monitor zu bewegen. Jeff: "Hix, Mudder, gar nix, zock. Du ma ruhig weiter!" Er beginnt den Boden aufzuwischen und währenddessen fragt sich ZYX am Telefon, was der Jeff wohl so lange macht! Auf einmal schreien Jeff und seine Mutter gleichzeitig auf! Mutter: "Die blaue Sau ist wieder da!" Jeff: "Scheisse, Scheisse und nochmals Scheisse!", ihm ist der Hörer auf die Flasche gefallen, die Flasche kaputt gegangen und eine Scherbe in Jeff's Hand! Während Jeff elendig verblutet, stellt seine Mutter gerade einen neuen KRAKOUT-Rekord (für sie) auf, sage und schreibe 2,8 Millionen Punkte. "Da kuckse, wa? Hey, was ist los? Bist Du deswegen umgekippt? Sag doch was!"

GSS Int. 2100 On Tour!

1. Teil

HN/Frankfurt (dpa/AP/GSS): Erstmals hat sich Joe Cool, ein Mitglied des German Spreading Service International 2100, bereiterklärt einen Exklusiv-Bericht für das weltweit verbreitete Raubkopierer-Magazin "ILLEGAL" zu verfassen.

Am Morgen des 23. Mai 1987 um 7.30 Uhr kamen Batman, Capt. "Langhals" Future und der "Meditierer" (Südwest-Soft) im Hauptquartier von Joe Cool an. Nach einem ausgiebigen Frühstück (auf meine Kosten... Grummel... Grummel...) brachen wir (Batman und Joe Cool) nicht das Frühstück, sondern nach Heilbronn auf, um Top Gun, the "Fat" Agnus und Marauder abzuholen.

Nachdem wir in Heilbronn glücklich angekommen waren, holten wir Top Gun und Agnus ab und machten uns auf den Weg in einen bekannten Heilbronner Computer-Shop um einige Kopien von Agnus' Diskhüllenentwurf anzufertigen. Nach Bezahlung von 10 Kopien, gingen wir anschließend mit 150 Kopien, des Entwurfs, zufrieden aus dem Shop. Nach dieser einstündigen Aktion fiel uns ein, daß wir Marauder ganz vergessen hatten, aber es geht nichts über meinen gebunten Fiat Panda 245 (PS Hehehe!). Bei Marauder angekommen, mußten wir erst eine halbe Stunde klingeln, bis er aus den Federn gekrochen kam. Halbtrunken öffnete uns eine verkatterte Gestalt (der Stimme nach muß es Marauder gewesen sein) mit den Worten "Seid ihr WAHHHHNNSSIIINDIGG, ich bin erst um 6.00 Uhr heut' morgen ins Bett gekommen, war mit Pitchman noch 'ne Runde bechern (Hehehe)". Wir einigten uns mit ihm, daß wir ihn in einer weiteren (typisch) halben Stunde abholen.

Wir tuckerten nun weiter zum Italiener (Italian Stalian Hohoho) und wollten noch einen Videofilm abholen und ihm 'mal kurz wieder die Hücke vollhauen, aber der Freak war gerade unterwegs mit seinem Vadder " 'mal kurz 'en Amiga holen".

Also zogen wir enttäuscht ab, mit Kurs auf Bodega Bay. Dort angekommen mußten wir uns erst mal wieder 'ne halbe Stunde mit der Klingel beschäftigen. Nach dieser weiteren nutzlos vergangenen halben Stunde, die wir mit Schimpfworten, Hetzparolen und immer neuen Flüchen (die hier besser ungenannt bleiben sollten) verbrachten, machten wir uns ohne Marauder auf den Rückweg (endlich).

Um 10.00 Uhr war es dann endlich soweit, die Aktion Copy-Fete (Spendenkonto 200.000) konnte anlaufen. Nachdem wir Starsky (SWS) beruhigt hatten (es ging nur mit 5 Spritzen Vallium) und ihn halb bewußtlos ins Auto verfrachtet hatten, ließen wir die Motoren aufheulen (Üttel... Üttel... Krächzt... Krächzt...) und starteten in Richtung Frankfurt.

Kurs Autobahn mit Bleifuß! Das langersehnte Pole Position II konnte man auf der Autobahn Heilbronn/Frankfurt, zwischen Fiat Ritmo (Langhals-Tuning: Capt. Future & SWS) und Panda (Cool Racing Team: Joe, Batman, Top Gun & Agnus) live miterleben. Nach dem heißesten Rennen aller Zeiten kamen wir hell (Joe Cool in Führung) in Frankfurt an. In der Innenstadt machten wir uns nun auf die Suche nach dem goldenen Kind oh hoppla, da hab ich doch wohl was durcheinandergebracht. Natürlich machten wir uns auf die Suche nach dem Frankfurter Hauptbahnhof. Nach stundenlanger Parkplatzsuche fanden wir auf einem Parkplatz, auf dem wir auch noch zahlen mußten (Grummel... Grummel...) endlich einen Standplatz. Glücklicherweise auf dem Bahnhof angekommen (Ächtz... Ächtz...), riefen wir bei Mr. Perfect (USA) an und machten einen Treffpunkt aus. Dort angekommen ließen wir uns (Batman & Joe) auf einem Gepäckwagen nieder, die restliche Meute versammelte sich um uns. Plötzlich näherte sich uns ein schwarz gekleideter Mann (Nein, kein Ex-hebitionist!), und zügelte Schimanski-mäßig seine goldene Hundemarke mit den Worten "Kripo Frankfurt".

Wird es den Crackern gelingen den Fängen des gemeinen schwarzen Mannes zu entkommen und kann die Fete unter diesen Umständen stattfinden, oder war alles von diesen gemeinen Softwarefahndern inszeniert?



Eine Antwort auf diese heiklen Fragen finden sie in der nächsten Ausgabe von "Illegal" !!!



(Fortsetzung folgt)

(C) 2100 Joe Cool & Jason (UCA)

STREET SPORTS BASEBALL



Angesündigt war doch STREETSPORTS BASKETBALL und nicht BASEBALL, aber ist ja auch egal! Alle Sport-Simulationen von EPYX waren bisher immer eine Sensation! Leider schneller nicht alle (Ich auch nicht) die Regeln des Baseballs. Egal, man lädt rein. UCF-Crack! Hmmm, der Anfang sieht ja super aus. Ich bin also in einer Strasse, sehe ein paar zahlreiche Kids hanging around. Ich kann mir einen Team-Namen aussuchen und dann Kopf oder Zahl wählen? Auf einmal kommt eine nette Graphik mit einem Jungen, der eine Münze hochwirft. Kopf, ich hab gewonnen, darf anfangen zu wählen! Ich kann mit dem Joystick die Leute anwählen, die ich in meinem Team haben möchte und dann steht immer eine kleine Geschichte zu dem Typ dabei, es fängt an mit einem Don-Johnson-Fan! Nachdem ich also meine Mannschaft zusammengestellt habe, kann ich mir zwei verschiedene Spielfelder aussuchen. Die Graphik ist überdurchschnittlich und somit wird das Spiel auch für solche interessant, die vom Baseball überhaupt keine Ahnung haben. Die Sportsimulationen von EPYX sind und bleiben unübertroffen!

(Wertung der Red.: 85 Punkte)

Richtig Frankieren !!!!!

Die Post ist das wichtigste Medium im Leben eines erfolgreichen Raubkopierers. Um Unsummen von Portokosten zu sparen versucht man sich eben diese durch tausende Tricks zu sparen. So gibt es zum Beispiel den "Trick", Briefmarken mit Nagellack zu bepinseln, damit der Empfänger anschliessend den Stempel mit einem Nagellackentferner wegmachen und die Briefmarken wiederbenutzen kann. Aber Idioten, die meinen so den perfekten Trick gefunden zu haben, haben sich

voll getauscht, denn den Fleck von dem Nagellack sieht sogar ein Blinder. NACHGEBÜHR!!!



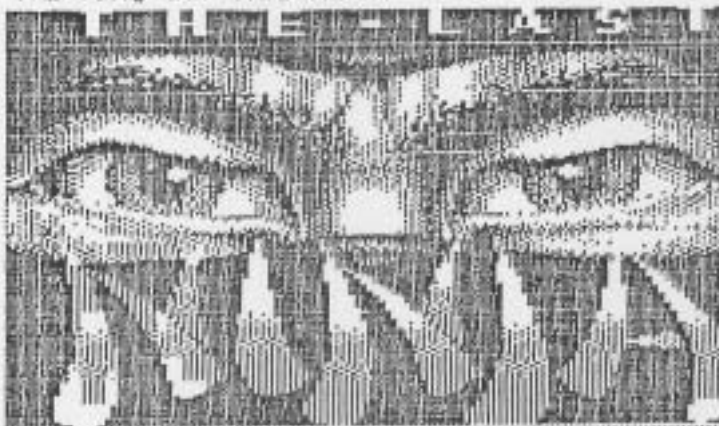
Jann gibt es noch so etwas ähnliches, nämlich einfach Tesafilm über die Briefmarke kleben, und dann später den Stempel abwischen! Ein bekannter Raubkopierer (den wir hier nicht nennen wollen) hat im Moment eine Klage wegen Gebührenunterschlagung am Hals. Wird so langsam ernst, denn wer sich fragt, warum er in letzter Zeit soviel Nachporto zahlen muss auf ganz normalen Warensendungen mit 80 Pfennig, der sollte wissen, das jeder Schalterbeamte eine Belobigung für das Aufdecken einer Nachgebühr bekommt! Also, alle kann aufgepasst, denn es ist kein Problem PLK's rückfolgend auf den Namen des Inhabers zu verfolgen. Am besten, man besticht den Schalterbeamten oder verspricht ihm, ihn mit neuer Software zu versorgen.

Idee und Copyright von MICROBYTE!

EAGLES!

Nein, das Spiel hat nichts mit IRON EAGLE zu tun! Doch, ist ganz gut! Ja genau von HEWSON CONSULTANT (URIDIUM). Naja, ist vielleicht ein bisschen schülerig! Jawoll, der Sound ist gut. Na, die Graphik geht so eben! Weiss ich nicht, mit zwei Flugzeugen gesplitteter Bildschirm so komische Punkte abballern. Geht man ziemlich schnell kaputt. Doch, der SOUND ist SUPER! Keine Ahnung, wie man in der 2. Level kommt. Du, keine Ahnung, da war kein Intro vor, weiss nicht wer da ge crackt hat! JAJA, alles klar, machs gut!

Wertung der Redaktion: 73 Punkte!



Auf kaum ein anderes Spiel wurde so gewartet wie auf SYSTEM 3's THE LAST NINJA! Nach dem wahnwitzigen Demo hingen die Zungen aller Computerfracks schon ziemlich weit heraus und TRIAD machte den Träumen endlich ein Ende! Auf den ersten Blick erscheint THE LAST NINJA als unwahrscheinlich kompliziertes und komplexes Kampf- und Sammelspiel, aber so schwierig ist es auch nicht!

Kurze Tips zum 1. Level: Nachdem man die ersten paar Gegner erledigt hat, alle Waffen einsammeln, dann zum Buddha gehen, der sagt einem dann, was man als erstes finden muss! Man muss einen Apfel, einen Sack und einen Schlüssel mitnehmen, danach ganz hoch (immer nach oben) bis zum Drachen, mit der Leertaste die Bomben einstellen, auf den Drachen zielen und BUFF! Am Drachen vorbei in den 2. Level! Der Sound (Die Sounds) sind einfach SUPER! Und auch die Graphik ist vom allerfeinsten! Alleine die etwas kompliziert angelegte Diagonalsteuerung macht dem Zocker zu schaffen. Insgesamt bietet THE LAST NINJA sechs Level, die auch einzeln in der TRIAD-Version (üblich) anzuwählen sind, allerdings besitzt man dann keine Waffen. Sollte wirklich noch einer den sechsten Level meistern, so wollen wir ihm die Enttäuschung vorweg nehmen. Anstelle einer wahnwitzigen Schlussgraphik, wird der Ninja weiss, die Graphik verschuldet und eine Schrift kommt: "THE SAGA CONTINUES!" Ist etwa eine Fortsetzung geplant? Hoffentlich, denn im Genre Kampfspiel ist "THE LAST NINJA" das Beste! Abgesehen von der Steuerung und von der Tatsache, das die Gegenstände schwer zu nehmen sind: 96 Punkte!

Challenge of the GOBOTS!

Bei CHALLENGE OF THE GOBOTS geht es irgendwie um Robots, Flieger und Ballern! Schon gemacht ist ein BUCH zum Spiel, das in vier Sprachen abrufbar ist (sogar Deutsch, mit einigen Fehlern allerdings) und dessen Graphik auch ganz gut ist. Zum Spiel: Sound gut! Graphik geht! Spiel NULL SCHECKUNG! Berühren darf ich mit meinem Flieger nur so komische Dinger, die dann gezählt werden, ansonsten macht es: KANUMM und ein Leben weniger! Schlecht ist das Spiel nicht, aber gut auch nicht. Mit einer Trainerversion ist das Spiel schon einfacher, aber es bietet trotzdem nichts Weltbewegendes! Wertung der Redaktion: 49 Punkte

Kopierprogramme unter der Lupe!

Nir testeten, stoppten Zeiten und überprüften die Lauffähigkeit von: WERNER-MACH HIN-ORIGINAL TRIUAL PURSUIT-ORIGINAL KAISER-ORIGINAL WINTERGAMES-ORIGINAL und eine ganz normale Diskette mit neuer Software. Es traten an: BURST NIBBLER V1.4, 15 MINUTEN COPY, FCOPY 3, TURBO NIBBLER V2.2 und das 15 SEKUNDEN COPY! Die Zeiten für eine Seite (mit Wechseln): 2:29 Minuten: TURBO NIBBLER V2.2 1:50 Minuten: 1.5 MINUTEN COPY 1:12 Minuten: BURST NIBBLER V1.4 0:54 Minuten: FCOPY 3 0:39 Minuten: 15 SEKUNDEN COPY Das 1.5 Minuten Copy zog kein einziges Original, ebenso das 15 Sekunden Copy und Fcopy 3. Der Turbo Nibbler V2.2 zog wenigstens noch das Kaiser-Original und der Burst-Nibbler V1.4 kopierte bis auf WERNER-MACH HIN alles, das ergab folgendes Bild:

BURST NIBBLER V1.4	: 4 Kopien
FCOPY 3	: 1 Kopie
15 SEKUNDEN COPY	: 1 Kopie
TURBO NIBBLER V2.2	: 2 Kopien
1.5 MINUTEN COPY	: 1 Kopie

Ausser dem 1.5 Minuten Copy und dem Turbo Nibbler brauchen alle Copies ein Parallelkabel und sind somit nutzlos für Benutzer ohne dieses Teil! Für seine enorme Schnelligkeit bietet der Burst Nibbler die besten Ergebnisse!



Ein neues Spiel von ELECTRIC DREAMS, die spätestens seit dem Müllspiel "BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA" auf der schwarzen Liste eines jeden Crackers stehen. Man befindet sich auf einem Planeten und kann nun eine Zeitmaschine in Gang bringen und eine andere Epoche besichtigen, dort aussteigen und abballern!!! Die Graphik ist relativ gut und schon detailliert! Auf jeden Fall ist das Spiel besser als "BIG SHIT IN ..." (dazu brauchte es nicht viel Können), nur den Durchblick durch FALCON hab ich nicht! ELECTRIC DREAMS hat sich rehabilitiert!



OINK! - Ein wahres schweinisches Spiel! Das Titelbild ist ganz lustig, ein Schwein sitzt vor einem Computer. Die Firma hab' ich im Moment vergessen, auf jeden Fall ist das Spiel auf den ersten Blick nicht so leicht zu durchzuschauen! Ist von vielen Karten die Rede und auf einmal, als ich die Tastatur durchprobierte, tat sich bei der - 1 - etwas, und zwar kam ein Spiel ala' Krakout! Ich zockte also ein bisschen, aber es war ungemein schwieriger! Ich konnte so komische Storensfriebe abballern und kämpfte mich bis ins 2. Bild, dann GAME OVER und ich bekam 2 Bonuspunkte, die auf die Karten 7 und 8 verteilte. Als ich nun mit dem Joystick auf 7 oder 8 ging, konnte ich auf einmal ein Feld wählen und bekam Witze oder auch ein Horoskop zu lesen. Als ich auf - 2 - ging, kam ein anderes Spiel, das mich an PARADROID erinnerte, auch hier gab es Bonuspunkte und auf - 3 - kam noch ein anderes Spiel, das wiederum an ZAXXON erinnert! Da staunte ich aber wirklich nicht schlecht! Die Graphik der Spiele hielt sich in Grenzen, war aber ganz gut und sie hatten eine hohe Spielmotivation. Heue, verblüffende Spielidee. (Wertung der Redaktion: 78 Punkte)



SHADOWSKIMMER

Ein neues Spiel von THE EDGE (BOBBY BEARING) mit gutem Titelbild und starkem Sound. Das Spiel? Keine Ahnung, um was es geht. Man fährt mit einem Raumschiff in einem Labyrinth umher und, tja, ah? Man kann ballern, man wird abgeballert und... KEIN PEIL, NO IDEA. Spiel scheint trotzdem nichts besonderes zu sein! (Wertung d.Red. : 41 P.)

ROGUE TROOPER

ROGUE TROOPER von der Firma PIRANHA ist ein Baller- und Suchspiel, das an THE GREAT ESCAPE von OCEAN erinnert. Solche Spiele gibt es massig, schwarz-weiße Spectrum-Graphik, diagonal bewegbare Sprites, dünner Spielwitz! Titelbild: Geht gerade so! Sound: kann ich mich nicht daran erinnern, einen gehört zu haben! Ein Spiel, das schlichtweg fad, eintonig und öde ist! (Wertung der Redaktion: 11 Pkte)



MÜLL - CHARTS

Und hier sind sie schon wieder, die Spiele, die uns im Monat Juni zum Kopfen anregen:

1	SEERÄUBER	32	Punkte
2	FORCE ONE	21	
3	DAWN PATROL	19	
4	COLONY	8	
5	ELECTION	6	
6	GRIBBY'S DAY OUT 2	1	
7	POING	4	
8	KAT TRAP	4	
9	DEHARIUS	3	
10	ROGUE TROOPER	2	
11	HEAD OVER HEELS	2	
12	THUNDERBOLT	2	
13	REISENDE IM WIND	1	
14	QUARTET	4	

Soundhitparade 7/87 !

Und hier die besten Sounds des Monats Juli.

1	THE LAST NINJA	1
2	I BALL	1
3	HADES NEBULA	1
4	EAGLES	4
5	THING BOUNCES BACK	4
6	WIZBALL	4
7	SHADOW SKIMMER	4
8	MAG MAX	4
9	GOBOTS	1
10	QUARTET	1



Es kamen die Spiele in die Wertung, die im Juli neu kamen und die einen passablen Sound vorzuweisen hatten!

SOFTWARE-STARS 7/87

1	DEFENDER O.T. CROWN	NEU!	33	3.91
2	THE LAST NINJA	NEU!	33	1.70
3	BARBARIAH	NEU!	33	1.49
4	STREETS. BASEBALL	NEU!	33	1.39
5	PIRATES	NEU!	33	1.39
6	METRO CROSS	NEU!	33	1.39
7	DELTA	(3)	4.M.	1.39
8	NEMESIS THE WARLOCK	(2)	2.M.	1.39
9	KRAKOUT	(4)	4.M.	1.39
10	GREEN BERET	(30)	13.M.	1.39
11	WIZBALL	NEU!	33	1.39
12	DINK!	NEU!	33	1.39
13	SLAP FIGHT	NEU!	33	1.39
14	ARKANOID	(11)	4.M.	1.39
15	GUNRUNNER	NEU!	33	1.39
16	MADNESS	(1)	2.M.	1.39
17	EAGLES	NEU!	33	1.64
18	WORLD TOUR GOLF	(14)	3.M.	20.32
19	MC LEADERBOARD	(19)	3.M.	20.85
20	HYPABALL	(28)	7.M.	20.83
21	ENDURO RACER	(7)	2.M.	20.79
22	DESTROYER	(13)	9.M.	20.36
23	SHADOW SKIMMER	NEU!	20	
24	WEST BANK	(26)	6.M.	19.77
25	WONDERBOY	NEU!	19.5	
26	SUPER ROBIN HOOD	NEU!	19.37	
27	HADES NEBULA	NEU!	19.1	
28	MAG MAX	NEU!	19.1	
29	THREE MUSKETEERS	NEU!	19.57	
30	THING BOUNCES BACK	NEU!	19.21	

Unser Dank für die Bewertung gilt: ALPHA-170, BRK, MIRAGE, THE DARKNESS, THE BLACK TULIP, LUKE SKYWALKER, THE LAST GENERATION, THE REMIX CREW, MICROBYTE, THE YOUNG CRIMINALS, MAGIC CIRCLE, KGB CRACKWARE, STRIPES sowie GSS WORLDWIDE, JOE COOL und allen anderen von GSS INT. 2100!

DEMO TOP TEN

Von vielen vorgeschlagen wurde eine Demo Top Ten, die wir deshalb noch nie gemacht haben, weil wir bei der Fülle von guten Demos einfach uns nicht für die Zehn entscheiden können und dann nochmal für das Beste davon. Aber wir werden versuchen in einer internen Jury das Demo des Monats in der nächsten Ausgabe zu wählen. Gabe es diesen Monat ein Demo des Monats, dann wäre es für mich: ROB & DAVID von ALPHAFLIGHT! Ich weiss, jetzt kommen tausende Proteststürme: "Mein Demo ist besser!", aber wir werden es nächsten Monat sehen!

Cracker des Monats

Wer machte im Monat Juni das Rennen? Wer belegte die übrigen Plätze? ILLEGAL, das Magazin für Raubkopierer und solche, die es werden wollen, gibt die Antwort:

1	TRIAD	(1)
2	HOTLINE	(2)
3	RAW DEAL INC	-
4	THE ARTWORKS / MADNESS	-
5	THE MAGIC CIRCLE	-
6	EAGLESOFT	-
7	DANISH GOLD	-
8	FAIRLIGHT	-
9	SCOUSE CRACKING GROUP	-
10	YETI FACTORIES	(5)

Und wieder einen herzlichen Glückwunsch an: TRIAD!

+ I M P R E S S U M +

Illegal tm 1987 (c) GSS INT. 2100
 Juli 1987, 2. Jahrgang
 Redaktion:
 Gorgar (Microbyte), BRK
 Joe Cool (GSS), Mr Miller (GSS) +
 The Turtle (GSS)
 Chefredakteur:
 Jeff Smart (GSS)
 Auflage:
 ca. 200
 Druck:
 Printing Force
 Preis: 80 Pf.

Vielen Dank für die Anregungen für die Demo Top Ten!
 Jetzt müssen wir erst einmal durch die Sommerflaute kommen, und dann mit neuem Elan an die Arbeit.
 Somit kann sich die Produktion der neuen ILLEGAL verschieben, aber sie kommt bestimmt!
 Trotzdem: Viele neue Sachen trotz des Sommers wünscht:
Ihre ILLEGAL-REDAKTION

Bei Anfragen oder ähnlichem wenden Sie sich bitte an:
JEFF SMART
 PLK 123144 C,
 4250 Bottrop