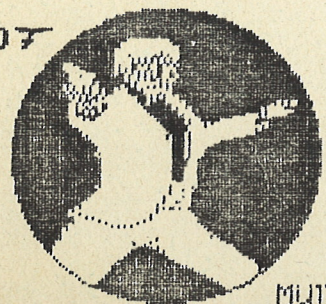


# Raubkopierer Magazin

(c) GERMAN SPREADING SERVICE INT. 2100 !

007




Endlich mal wieder ein Spiel zu einem Kinofilm, diesmal zum neuen James Bond - Film "THE LIVING DAYLIGHTS" von DOMARK ("TRIV. PURSUIT") ! Man war sehr gespannt, ob dieses Spiel den

MUM "VIEW TO A KILL" vom letzten Jahr schlagen konnte. Das Titelbild ist nicht übel und das Spiel ist auch nicht von einem schlechten Programmiererteam. Man läuft mit 007 durch 8 verschiedene Level und muss sich seiner Feinde erledigen. Ein reines

## THE LIVING DAYLIGHTS

Ballerspiel also ? Naja, fast. Es gibt noch Klaffenaussuch-Sequenzen, in denen man James mit anderen Ballerinstrumenten bestücken kann. Die Graphik ist ganz nett und die Sprites sind gut bis sehr gut. Die Animation ist im oberen Mittelfeld aber leider wird das Spiel doch recht schnell langweilig. Insgesamt ist "THE LIVING DAYLIGHTS" um einiges besser als "VIEW TO A KILL", aber dazu bedurfte es auch nicht viel. DOMARK hat sich Mühe gegeben und die Leistung ist wirklich ansprechend. Man darf weiter gespannt auf die nächsten JAMES BOND-UMSETZUNGEN sein, da DOMARK sich ALLE RECHTE an ALLEN James Bond FILMEN gesichert hat. Als nächstes ist "LIVE OR LET DIE" geplant. Der Sound ist auch nicht übel, wenn auch ein bisschen eintönig.  
WERTUNG DER REDAKTION : 76 PUNKTE

## REBEL

REBEL, von VIRGIN,  scheint nicht schlecht zu sein, es verfügt über mehr als 10 Level und man muss mit einem Panzer durch ein komisches Gebiet fahren und... tja... ah ? Eben, es scheint nicht schlecht zu sein, wenn mir mal einer sagen würde, was ich da überhaupt machen muss ! Der Sound geht so und die Graphik hält sich auch in Grenzen, aber trotzdem würde ich gerne wissen, um was es geht... Flugzeuge abballern ? Null Scheckung... Ich hasse Spiele, bei denen man trotz 1 Stunde Zockens keinen Sinn findet. WERTUNG D. RED. : 43 PUNKTE

## Die Kurzttests !

- HIGH FRONTIER - Strategie-Scheiss ! Null Scheckung, deshalb : 06
- B 24 - siehe HIGH FRONTIER 06
- CATABALL - aus ELITE's HIT PAK, naja, Wurm hupf herum, fad ! 39
- LAZER FORCE - cooles Ballerspiel mit mehreren Sequenzen : 74
- EXOLON - von HEWSON CONSULTANT, Sammel-Schiess-Hupf-Spiel, ganz lustig, interessante High-Score-Versionen 79
- ENFORCER - Sammel-Schiess-Hupf-Spiel, wie oben, bloss mit weniger Motivation, coole Trainerversionen 69
- DELIVERANCE - komisches Hupf-Schiess-Spiel mit lustigen Figuren 37
- JACKLE AND WIDE : absoluter TIEFPUNKTE, beschissene Graphik, beschissenes Spiel, beschissene Idee, also : 0!
- THE TUBE - 2-Sequenz-Ballerspiel : 57

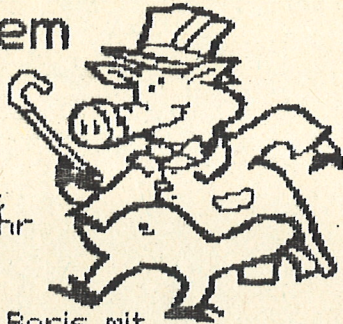
## Crackers against AIDS

Angefangen hat eigentlich alles auf der TOC - COPYFETE im Mai, als einige Jungs von RADWAR ENTERPRISES anfangen, GUMMIS unter die Leute zu bringen. Und jetzt brachten RWE ein Demo "RWE against Aids" heraus und mittlerweile sind bei CRACKERS AGAINST AIDS : OGM-CREW, AXIOM-1-CREW, COOL, GCA, RUN DMC, MEGAFORCE, OSI, TRIAD, RADWAR und GSS ! Einige neue Demos sind zu



erwarten und wer ein paar Preserve, ah, Perversile, ach, was, Perverse, nein, Quatsch, also, wer ein paar Präservative haben mochte, der schicke 2 Deutsche Gesunde Mark an RADWAR ENTERPRISES 1941 PLK 040201 C 5138 HEINSBERG DEUTSCHLAND  
Wie sagte RADWAR ? "Don't be a fool, protect your tool !" Und wie sagte ich ? "Always take a little gum, when you use your explosive gun !" Und wie sagte die Menge ? "AMEN !" Und wie sagen alle zusammen ? "Gehet hin in Frieden und GEBT AIDS KEINE CHANCE !" Oder wählt die Nummer Deutschland : 01 15 02 ! Oder in besonders schweren Fällen : 1 1 0 !  
CRACKERS AGAINST AIDS - FORCES OF THE WORLD UNITE AGAINST AIDS  
(c) RADWAR / GSS

# Neues aus dem Sumpf ????



Heinrich Lenhardt und Boris Schneider waren verzweifelt. "Unsere Auflage fällt und fällt und bald will keiner mehr unsere gesponserten Spieletests!"

"Heini, was sollen wir nur machen?" ächzte Boris mit rotunterlaufenen Augen (vom Weinen). Und Heini kam die Idee: "Lasst uns doch etwas über den Sumpf schreiben! Ein paar Sensationen und es dick aufs Titelbild setzen!" Und es hat geklappt! Wohl jeden ehrlichen Raubkopierer interessierte der neue HAPPY COMPUTER (9/87) - Bericht! Und was da für Klöppe kamen: 19-jähriger Jugendlicher bekam 23 Millionen Mark Schadensersatzklage, bei einem mussten die Beamten mit einem LKW kommen, um alle Raubkopien einzusammeln und mehrere befinden sich schon im Knast. HILFE! ICH BIN RAUBKOPIERER, WAS SOLL ICH TUN? Zieht man die Moral aus der HAPPY, dann lautet die Antwort: Am besten sich sofort der Polizei stellen oder sich am besten aufhängen! Oder wie der 21 Jahre alte Raubkopierer der eine Schusswaffe zog, als ihn die Polizei verhaftete? Schusswaffe? Ist das nicht übertrieben? Tatsache ist doch wohl, das es in der ganzen Bundesrepublik mehr als 1.000.000 Besitzer eines C 64 gibt und, sagen wir, grob geschätzt, mögen davon 99% Raubkopierer sein. Heini und Boris gegen Deutschland. Aber das beste ist ja wohl, HAPPY'S TELEFONSEELSORGE am 9.9.87 mit einem Rechtsanwalt und DEUTSCHLAND WOHL BEKANNTESTEM CRACKER YETI! Na ja, wir wussten ja das die Happy-Freaks schlecht informiert sind. Coole Methode um die Auflage zu steigern: Nächste ILEGAL: Lesen Sie von dem Redakteur, der von mehreren jugendlichen Kriminellen (Raubkopierer) brutal zusammen geschlagen wurde. Nach Meldungen handelt es sich dabei um Heinrich L., der Was anderes, was war mit METROCRÖSS ??? Die Uhr soll zu früh stoppen: FEHLER IM PROGRAMM. Ist Euch nicht aufgefallen, das, wenn man, eine Dose berührt, die Uhr stehen bleibt? Nein? Dann gibt es unbegründete Bonuspunkte. Vielleicht für das dümmste Gesicht vor dem Screen! Aber Achtung, in der Bewertung von PIRATES! stimmen wir ja fast überein, kann ja doch was mit Euch werden. Ansonsten: Frohes Verkaufen.

## DIE WAHREN KONTAKTE !!!!!

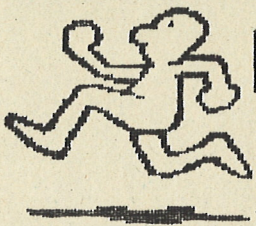
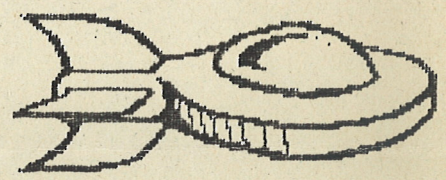
- C 64:
- ZYX / GSS, PLK 012308 B, 4200 OBERHAUSEN 12
- ERICH / NCA, POSTLAGERND, 2856 HAGEN
- THE KINGDOM STADE 2020, PLK 082915 A, 2160 STADE
- ICF / DIGITAL SOLUTIONS INC., POSTFACH 1121, 4353 DER-ERKENSCHWICK
- C 64 und AMIGA:
- TOM / NEW EDITION, PLK 220018, 6128 HOCHST
- AMIGA:
- AMIGO / THE CONNECTION, PLK 075674 A, 1000 BERLIN 37
- WARLOCK / THE FANATIC DUO, PLK 123133 C, 4250 BÖTTROF
- MICROBYTE, PLK 016914 C, 6000 FRANKFURT 1

# GAME OVER

Wie kann man öde Spring, Sammel & Ballerspiele interessant machen? Nun, ganz einfach: mit einer überzeugenden Graphik und einem MORDSSOUND (von Martin Galway)!!! So wird nämlich aus GAME OVER kein langweiliges Müllspiel, sondern ein packendes Actionspiel! Der Sound ist wirklich super und die Graphik der vorderen Bilder ist nichts tolles, dafür aber so gegen Ende des ersten Levels einfach absolute Spitze. Es lohnt sich also GAME OVER von IMAGINE durchzuzocken. Zum Spiel: Mit einem Kerlchen Feinde abballern und über Plattformen springen. Im Original Spiel sind die Bewegungen

viel zu langsam: ein Hoch auf die TRAINERVERSIONEN mit schnellerer Geschwindigkeit (Super, Jungs!)! Es tauchen im Spiel allerhand merkwürdige Gestalten auf, die einem das Leben schwer machen, aber wozu gibt es einen SPRITE-CHEAT (Sprite-Kollision ausgeschaltet)? Gerade mit einer Trainerversion wird GAME OVER zum Vergnügen, das Original hinkt weit hinterher.

Wertung der Redaktion:  
 - für das Original: 72 Punkte  
 - für die Trainer: 88 Punkte



## Maniac Mansion

Aha, das neue Spiel von LUCASFILMS, so ähnlich wie "LABYRINTH". Die Story: Die Freundin eines Jungen wurde von einem verrückten Professor entführt und nun schnappt sich dieser Junge 2 Freunde und versucht seine geliebte Freundin (SCHLUCHTZ... HEUL) zu befreien. Das ist aber nicht ganz so einfach. Die Spiel hat wesentlich mehr Überraschungseffekte wie LABYRINTH was auch logisch war, denn diesmal ist es nicht an die Handlung eines Films gebunden. Man kann über F1 - F5 die verschiedenen Teenager anwählen und mit F2 abspeichern. Die Steuerung erfolgt wie bei LABYRINTH, teils mit Joystick (Charaktere bewegen) und teils mit Tastatur (Kommandos eingeben). Die Graphik ist nichts aussergewöhnliches, aber gut. Nachdem man einen Schlüssel unter der Hausmatte gefunden hat, kann man das geheimnisvolle Schloss des Professors betreten und auf diese Gestalten aufpassen, sonst landet man in einem Stahlgefängnis. Es sind einfach ein paar umwerfend starke Ideen im Spiel, z.B. sieht man die Freundin des Jungen kurz (natürlich im geilen Minirock) und den Professor mit ihrem Grinsen. Wer sich aber an LABYRINTH satt gezeckt hat, den wird MANIACMANSION nicht sonderlich locken. Ansonsten: ein gutes bis sehr gutes und unterhaltsames, zu einigen Lachern anregendes Spiel, also: WERTUNG DER REDAKTION: 81 PUNKTE!

# WORMY ???

Unserem Chefredakteur Jeff Smart gelang ein Interview mit dem neuen Programmierer Team METAL DESIGNEZ!  
 JS: Euer Spiel trägt den Namen "WORMY". Und was geht es?

MD: Der Spieler verkörpert einen Wurm, der ganz gemütlich, ohne an etwas Böses zu denken in seinem Apfel auf einem ruhigen, abseits von Hektik und Stress gelegenen Bauernhof vor sich hin lebt. Doch Du verschläfst die Erntezeit und findest Dich, eines unerwarteten Morgens auf dem Marktplatz vor, und nun muss der Spieler WORMY zurück durch allerhand Gefahren zu seinen Bauernhof führen.

JS: Wie ist das Spiel aufgebaut?

MD: Flackerfreies Full Screen Left - Right Scrolling in 3 Scrollabschnitten, Special Effects, Super Sound (Kann ich bestätigen. Die Red.), sehr viele Sprites-Animationen, wahrscheinlich 6 Levels.

JS: Wie kamt Ihr zu einem Spiel?

MD: Aus reiner Langeweile. Mittlerweile haben wir die Fähigkeiten des C 64 soweit im Griff, das wir meinen, ein Spiel schreiben zu können.

JS: Welche Datenträger?

MD: Kassette / Diskette. Wobei auf Diskette eine abspeicherbare HIGH-SCORE Routine dabei sein wird!

JS: Habt Ihr Euch Gedanken über einen Kopierschutz gemacht?

MD: Über einen Kopierschutz konkret nicht, aber über einen hoffentlich SICHEREN KNACKSCHUTZ!

JS: Watt denn? Watt denn?

MD: Also, es ist nicht unmöglich zu knacken, aber es wird eine "SAU-ARBEIT" für den Cracker!

JS: Was ist das für ein Schutz?

MD: Will ich nichts zu sagen!

JS: Kleine Andeutung?

MD: Es wird sehr schwer zu crunchen sein. ISEPIC und FREEZE FRAME werden es nicht schaffen!

JS: Hört sich alles sehr interessant an, und warum soll das keiner diese "SAU-ARBEIT" machen?

MD: Es ist ein beträchtlicher Zeitaufwand nötig, der manchen Cracker wohl zur Aufgabe zwingen wird.

JS: Und wie läuft der Schutz?

MD: Lass Dich doch überraschen, nur wünsch' ich Dir viel Zeit und Ausdauer!

JS: Hm... Wann wird das Spiel voraussichtlich fertig sein?

MD: Wenn alles glatt geht, in 1 bis 2 Monaten.

JS: Jau, alles klar! Ja, dann schick' doch mal 'n Exemplar vorbei! Oder eventuell ein Preview!

MD: Ein Preview wird übrigens in Kürze erscheinen.

JS: Dann bedanke ich mich für dieses Interview und ich wünsch' Euch viel Erfolg für Euer "WORMY".

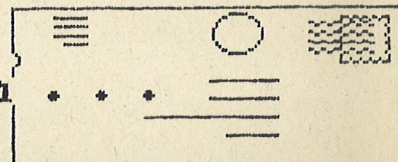
Im übrigen konnte ich mich überzeugen, das der Sound sehr gut ist, auch das Loading Tune ist hörensenswert. Die Graphik ist auch gut und ich glaube das Spiel hat wohl einige Chancen. Ausserdem lassen wir uns doch mal mit dem Knackschutz (HAHAHA!) überraschen. Das Preview, das in Kürze erscheinen soll, ist auch sehr gut, man könnte meinen, es waren professionelle Programmierer am Werk!

Jeff Smart



Nach dem gar schrecklichen vermuten lassenden Preview, hatte ich schon leichtes Magendrücken beim Reinladen von AIRWOLF 2 von ELITE. ACH, Du grüne Scheisse, dachte ich nur. Das Spiel hatte bestimmt 1944 grossen Erfolg gehabt, aber heute? ROTZ! Nicht nur der Sound, auch die Graphik, die Sprites und der Spielwitz ist absolut BESCHISSEN! Nur das Titelbild lässt die Vermutung zu, das ELITE das Spiel nicht schon seit 1983 in der Schublade hatte. Von ELITE kommt auch nur SCHEISSE im Moment ("DUKES OF HAZARD") und jetzt AIRWOLF 2. Wertung ohne Titelbild: 0!  
 (WERTUNG DER REDAKTION: 07 Punkte!)

## Noch mehr Adressen



Hier noch mal eine Adresse veröffentlicht, aber partout nicht zurückschreibt:  
 Tausche/Verkaufe Spiele für C-64 (disk) Listen an OLIVER NAZARETH, Feldstr. 37 2304 Laboe, Tel.: 04343 / 7847, Antwort: 1000 %  
 Dann gibt das solche Scherze wie:  
 - Schüler such preisünstigen Amiga, wenn möglich geschenkt. D.Lederer, Zeppelinstr.9,6800 Bamberg. Da fragt man sich doch echt: Was soll das? Die Idioten galuben doch nicht, jemals im Leben Antwort zu kriegen!  
 - Wer schenkt armen Schülern C 64 und 1541. Auch einzeln abzugeben. Unter der Nummer: 08704/1461 SCHLUCHTZ HEUL. Nicht vergessen: 08704 / 1461.  
 Das gibt doch gar nicht, die Anzeige steht so in der Zeitung, aber es lohnt sich bei: - DRIGEND! Wer schenkt armen Schüler Amiga? PORTO übernehme ich. Marc Dsigus, Kirchenstr.41,2006 Norderstedt Naja, der bezahlt ja immer hin schon mal Porto, also lohnt es sich doch.  
 Dann gibt es auch noch solche, die wollen in einer deutschen Zeitung ausländische Kontakte, wie:  
 - HI! C64-Freaks, searching for swapping partners in germany and of course europ disk, english and german spoken. contact now: 069 / 282619!  
 oder: - THE PRAYERS, TP Tauschpartner wanted (Käufer too) 06241 / 58060. Harald, ab 16 Uhr, Ozelot, FLK 1020700, 6520 Worms, Bye now!  
 Na, ich weiss nicht, ob so eine idiotische Mischung aus Deutsch und Englisch gut ist oder? Solche Anzeigen machen unsere gesamte Zunft schlecht, das ist einfach allerniedrigstes Niveau! Da muss man sich richtig schämen, wenn man da einen kennt. Apropos kennen:  
 FOR SWAP NEWEST SOFTSTUFF CALL: 0221/417320  
 Das ist doch das alte Arschloch RUBBER, hah, Moment, da! Das war doch was für unsere Happy - Freunde, die wild auf Raubkopierer sind: CALL THE STARLINE: 0221 / 417320, don't be shame, get the phone ... HAHAHAHAHAAAA, na, wenn das kein Armutszeugnis für STARLINE ist, aber ich frag' mich, ob RUBBERFUCK auf diese Anzeige angewiesen ist, wahrscheinlich, sonst hätte er die wohl nicht reinnehmen lassen. Nächsten Monat mehr  
 (c) Microbyte / GSS



- Entgegengesetzt allen Gerüchten, sollen STARLINE DOCH einen Cruncher haben. Bloss wissen sie nicht, was das komische 'INSERT TARGET DISK' soll!

- Bei ZAR (THE SECRET COMMANDERS) hängt die Hundeschleisse doch nicht an den Wänden. Sie hängt nämlich an der Decke.

- MENA hat sich mit Ihrer letzten Single plaziert, aber nur weil IDEFIX / TRIANON wieder einmal alle im Handel erhältlichen Singles aufgekauft hat.

- ACC hat wieder SUPER geknackt! Oder warum steht bei ACC's Knack "BLITZKRIEG" auf einmal "PRESS PLAY ON TAPE" auf dem Bildschirm

- Spruch des Monats, Verpackungs - Rückseite von "GUILD OF THIEVES": WHY BUY THIS GAME, WHEN YOU CAN STEAL IT

- Den Vogel abgeschossen hat diesen Monat: Die Bundesprüfstelle, Bonn.

- Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten: Folgende Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn indiziert: COMMANDO LYBIA, G.I. JOE 2, NICE DEMO, STROKER und (jetzt kommts):

1942 TRAINER (!!!!!)

- ANUBIS und LORD BLITTER, EX-COMMANDO-FRONTIERS sind nun bei FAIRLIGHT!

- JJ the BREAKER, ist raus aus UCF, deswegen kommt auch im Moment nichts!

- PLAYER - 1 - soll demnächst bei TWGI reinkommen.

- wir bekamen mehr Anfragen denn je über dieses ARSCHLOCH "THE BIG APPLE", der doch angeblich bei THE LIGHT CIRCLE sein sollte. Jetzt fühlen sich alle LIGHT CIRCLE-Mitglieder beleidigt und wollen widerufen: 0751 / 43181 (DIRK), Jeder soll anrufen und ihm schöne Grüsse bestellen! Oder schreibt ihm: BIG APPLE, PLK 054551 C, 7987 Weingarten!

So ein dummes Schwein (mehr über ihn in der nächsten Ausgabe...)

(c) RWE / DSI / TFD / GSS

**POKES und kein Ende!**

Gratulation allen denen, die gemerkt haben, das die POKES aus der letzten ILLEGAL nicht echt waren. Hier aber mal ein paar vernünftige POKES:

KRAKOUT: nach RESET (Lebenstrainer!)

POKE 44388, 234: POKE 44389, 234:

POKE 44390, 234: SYS 32837

**Stichworte zur DG - PARTY!**

- einer von RADWAR

in NINJA - Kostüm!

- TRIANON klauten ELECTRO'S FLOPPY!

- ANTI-TRIANON-ARMY gegründet!

- DUTCH USA-TEAM brachten ROCKMONITOR IV raus.

- GERMAN USA-TEAM mussten nach Haus trampen.

- GSS fielen unangenehm durch besoffene Computerfreaks auf.

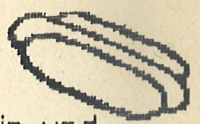
- alle waren da: TRIAD, FAIRLIGHT, SCC, RELAX, 1001 CREW.

- grosser Bericht in der nächsten ILLEGAL!

(JS)

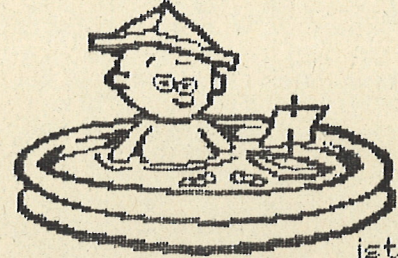


# SECTOR 90



SECTOR 90 ist ein reines Baller- und Sammelspiel von der Firma ICON. Die Sprites sind klein und die Graphik und der Sound sind nichts besonderes und trotzdem ist das Spiel nicht Übel. Man sammelt Gegenstände und muss sich durch ein Labyrinth von STAGES durchkämpfen. Feindlich gesinnte Roboter und schiessende Hamburger haben etwas dagegen. Will man eine Laserschranke unterbrechen, muss man erst eines der fünf Minispiele lösen. Insgesamt ist SECTOR 90 ganz lustig, vor allem wegen einer HIGHSCORE-Version von TFD! Das Titelbild geht so eben, aber das Spiel nimmt einen richtig in Anspruch, ja ja, alte Spielideen müssen nicht schlecht sein!

WERTUNG DER REDAKTION: 71 PUNKTE



## Wählen Sie Die Niete des 1. Halbjahres!

Und wieder einmal ist es soweit: DIE NIETE, DER LOSER, DAS ARSCHLOCH DES 1. HALBJAHRES 1987 wird wieder gewählt! Und Sie können mitstimmen. Sie haben 5 Punkte zu verteilen und hier unsere näheren Kandidaten:

COOL CRACKING TEAM DEUTSCHLAND, damit sind THE STARFORCE und PLAYBOY-SOFT gemeint! STARFORCE schickten z.B. am 15.6.87: KIKSTART 2!!! Überzeugt Euch: AIRWOLF / TSF: PLK 079498 C, 4044 KAARST 1, aber erschreckt Euch nicht! Oder vielleicht STARLINE? Nachdem von allen Cracks die längsten Versionen immer von STL kamen, fragt man sich doch nun wirklich: Haben die einen CRUNCHER?

CALL THE STARLINE (in der Happy...): 0221 / 417320! Armutszugnis!!!

Oder auch RECRACKNON, ah, TRIANON! FLOPPYKLAUNON's NENAFAN: IDEFIX: 069 / 8001001 (Klaus-Dieter), ANTI-TRIANON-ARMY are: 1001 Crew, Triad, Fairlight, TWGI, Relax... (alle, die bei Danish Gold waren!)

Wie wär's mit: INTERNATIONAL ROBOT CREW? Kennt keiner? Wer sie kernen lernen möchte, soll mir eine Disk schicken, dann schick' ich Euch ein paar Sachen von IRC und dann werdet Ihr sicher Eure volle Punktzahl den IRC - IDIOTEN geben.

Dann gibt es noch: GERMAN USA-TEAM, die im Streit mit den DUTCHES klarer als klar verloren haben... und von uns, als wir anriefen, 5 Mark pro Diskette verlangten. Guter Witz, oder ???

Aber selbstverständlich konnt Ihr auch solche Loser wie NICK, NOBODY, THE HAPPY CREW (FUNNYBOY), RAMBO THE SECOND oder WARLORD wählen... oder auch welche, die Euch einfallen! Schickt mir Eure Stimmen oder ruft kurz an.

Die Aktion läuft bis zum 25. September 1987 und unter den vielen tausenden Einsendungen / Anrufen wird einer gezogen, der bekommt: TAATAAAA!

5 \* 5 1/4 Disketten umsonst frei ins Haus!

Ja, ist das denn gar nichts? Also Freunde, schreibt uns und gewinnt!

Nochmal zur Erinnerung: Ihr könnt jeden, also wirklich jeden wählen. Bei Angst vor Prügelein garantieren wir Vergeltung!



# Die Lösungsecke !

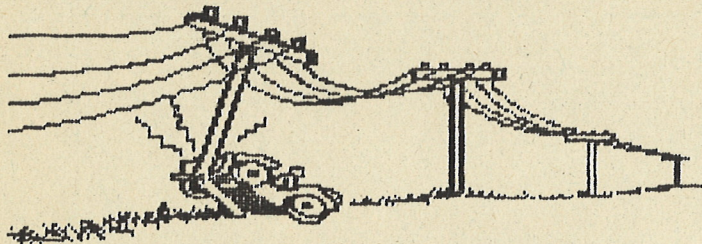
Ab dieser ILLEGAL an , werden wir versuchen einige Teil- oder ganze Lösungswege vorzuschlagen . Sollte irgendjemand bessere Vorschläge haben , melden ! Oder auch wenn jemand zu einem AKTUELLEN Spiel Tips hat , immer her damit !  
FANGEN WIR AN :

CODE für den 2. Level bei GAME OVER :  
ZAPPA (JS)

Teilweise Weg für 'GUILD OF THIEVES' :  
JUMP W , W , HELP MAN , W , W , OPEN BAG  
AND LIGHT LAMP , SE , S , BREAK DOOR ,  
GO FRONT , S , OPEN FLAP , GO COUNTER ,  
S , EXAMINE TILL , PUSH BUTTON , GET COIN ,  
N , N , N , NW , E , E , GO DRAWBRIDGE ,  
E , S , S , OPEN CABINET , GET KEY , CLOSE  
CABINET , N , N , W , S , S , WAIT , N ,  
SIT DOWN AND WAIT , E , N , und jetzt  
solange WAIT eingeben , bis der Torwächter  
sein Rattenrennen macht , dann :  
SET COIN ON GREY RAT , GET CAGE und an  
dieser Stelle kam bei mir die Abfrage nach  
der Anleitung ! ( TFD / SKYWALKER / JS )

## CALIFORNIA GAMES - HIGH SCORES ! ! !

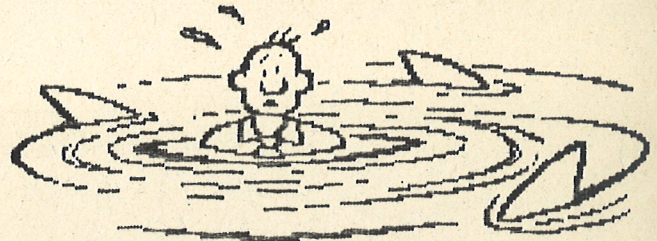
Wollen doch mal sehen , wer der beste bei CALIFORNIA GAMES im Lande ist , hier unsere HIGH SCORES , wer besser ist : MELDEN !  
HALF PIPE : 23.390 ( The Turtle )  
FOOT BAG : 70.130 ( Jeff Smart )  
SURFING : 8.4 ( Nick Knatterton )  
SKATING : 5.450 ( Jeff Smart )  
BMX RACING : 16.390 ( PGI )  
FLYING DISK : 1.510 ( Jeff Smart )  
Na , dann bin ich mal gespannt !



## TOP FUEL ELIMINATOR !

Ja , stimmt , es kam schon lange kein ( vernünftiges ) Autorennen mehr ! Nach DRAG RACE nun ein anderes DRAGSTER AUTORENNEN , nämlich TOP FUEL ELIMINATOR von GAMESTAR / ACTIVISION ( "ON COURT TENNIS" , "TWO ON TWO" ) . DRAGSTER , das sind die verrückten Karren mit einem Fallschirm hintendran . Jetzt versuchen sie , mit ungeheurem Speed über die Strecke zu perzen um dann mit dem Fallschirm zu bremsen . Nach unzähligen Versuchen hatte ich endlich die Steuerung raus : Am Anfang kann man allerlei Sachen einstellen ( Räder , Tankmischung etc. ) , die aber mehr oder weniger nichts direkt mit der Steuerung zu tun haben . Man sieht also unten in der Mitte des Screens sein Auto und rechts daneben das Tacho . Nun wartet man bis es los geht , und dann gleichzeitig : Darauf achten , das 1. das Fahrzeug nicht gegen die Bande knallt und 2. wenn das Tacho beim erstmal im Roten ist : KNOFF DRÜCKEN ! Und schon ist das Spiel nicht so übel , viele Turniere werden ausgetragen und der HIGHSCORE wird abgespeichert . Nicht schlecht !  
Wertung der Redaktion : 74 Punkte !

# Guild of thiebes !

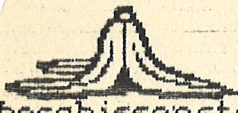


Langersehnt und heisserwartet : GUILD OF THIEVES von MAGNETIC SCROLLS ! Der Nachfolger zu "THE PAWN" soll mit "einigen der besten Graphiken auf dem C 64" (Happy Computer 9/87) dienen . Naja , die Graphik ist , zu meinem Erschrecken , nichts besonderes . Dafür aber ist das Spiel von der Idee gar nicht hoch genug zu bewerten ! Man wird also vom Boss der Diebesgilde los geschickt , um ein Schloss und alle dessen Umgebenheiten auszurauben und mit der Beute zurückkehren ! Da steht man nun , in seinem Boot und was soll man tun ? Deswegen gibt es eine Teil-Auflösung ( soweit , wie ich bin ) in dieser ILLEGAL ! Sollte einer weiter sein , bitte melde Dich ! Das Adventure ist einfach super ! Leider sind wieder ein paar dämliche Abfragen darin ( Welches Wort steht auf Seite 34 , Zeile 5 , 3. Wort in der Anleitung ? ) aber zum Glück gibt es von den BEASTIE BOYS für 4 DM die komplette Anleitung ! Lobenswerte Idee ! Ansonsten ist "GUILD OF THIEVES" das beste GRAPHIC/TEXT-Adventure in diesem Jahr . Der Parser ist erwartungsgemäss SUPER !  
Wertung der Redaktion : 94 Punkte !

## Der Kommentar zur aktuellen Kopierlage :

Ging ja zuerst gut ab , der Stoff von der Danish Gold Fete , Danish Circle verlor auf der ganzen Linie ! Sehr positiv taten sich FAIRLIGHT und TWR hervor . ACC und PC negativ . TRIANON und STARLINE sorgen immer wieder für Negativschlagzeilen ! Aber dann die Wochen und Tage nach der DG-Party ! Es kam ja gar nichts , überhaupt nichts . Jetzt gerade in der letzten Woche konnte sich das Raubkopiergeschäft wieder stabilisieren . Für Furore sorgte auf einmal : "GUILD OF THIEVES" , das ohne irgendwelche Vorankündigungen kam . Oder wie jetzt gerade zum Schluss : "QUEDEX" - PREVIEW , das neue Spiel von THALAMUS , also ein DELTA - Nachfolger . "MANIC MANSION" von LUCASFILMS kam auch sehr überraschend , im Gegensatz zum erwarteten "LIVING DAYLIGHTS" . Ich hoffe , das die Import-Intros keine Schule machen , oder wir bekommen demnächst STREESP. BASKETBALL mit 10 verschiedenen INTROS ! So , und dann gibt es hier noch das Rennen und die deutschen Copyfeten . Am 22.8. sind wir und am 29.8. ist NEW EDITION an der Reihe . Lassen wir uns mal überraschen , zu welcher Fete mehr kommen und wo es die besseren Sachen gibt . Das erfahren Sie bestimmt in der nächsten ILLEGAL !  
Jeff Smart





# MULL - CHARTS

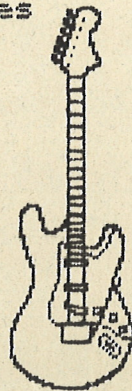
Und hier wieder die beschissensten Spiele im Monat August 1987, die Bauchschmerzen / Übelkeit etc. verursachten:

1	JACKLE AND WIDE	0.61
2	REALM	1.24
3	AIRWOLF II	1.46
4	TRIAIOS	1.70
5	B 24	1.70
6	STARFORCE NOVA	1.70
7	THE LAST WARRIOR	1.70
8	HIGH FRONTIER	1.70
9	DELIVERANCE	1.70
10	PROHIBITION	1.70
11	CATABALL	1.70
12	REBEL	1.70

## Soundbitparade 9/87 !

Und hier die besten Sounds des Monats AUGUST 1987 !!!

1	GAME OVER - MARTIN GALWAY	8.72
2	THE ANTICS - CHRIS HUELSBECK	8.41
3	THE TUBE - D. WHITACKER	7.43
4	LAZER FORCE	6.03
5	EXOLON	4.90
6	LIVING DAYLIGHTS	4.91
7	ENFORCER	4.41
8	SECTOR 90	4.31
9	REBEL	3.31
10	PROHIBITION	3.00



# DEMO CHARTS !

Und hier kommen die besten Demos des Monats AUGUST 1987:

1. THE FANATIC DUO - OUTBREAK OF EVIL
2. CREAM CREW - MEGA JIVE II
3. THE SUPERSONICS - PLAYBOY SHOW II
4. DUTCH USA-TEAM - FAR OUT
5. COMMANDFRONTIERS - BABY BLUES
6. THE JUDGES - THINK TWICE IV

Der erste Platz geht also diesmal nach Deutschland !

## Cracker des Monats

Wer wurde der beste Cracker im Monat August nach der Danish Gold Fete? Konnte HOTLINE seinen 1. Platz halten oder eroberte sich TRIAD die Krone zurück? Oder wie oder was?

1	HOTLINE	(1)
2	SCOUSE CRACKING GROUP	(4)
3	THE BEASTIE BOYS	(7)
4	FAIRLIGHT	(6)
5	RAW DEAL INC.	(5)
6	FANTASY CRACKING SERV.	(8)
7	EAGLESOFT	(1)
8	THE WORLDWIDE RULERS	(1)
9	TRIAD	(2)
10	PLUTONIUM CRACKERS	(1)

Und abermals konnte sich HOTLINE wieder durchsetzen! GRATULATIONS !!!!!

## SOFTWARE-STARS 9/87

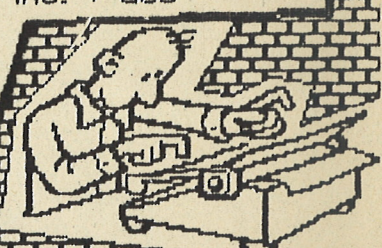
1	CALIFORNIA GAMES	(1)	3.M.	10.00
2	DEFENDER O. T. CROWN	(2)	3.M.	10.00
3	THE LAST NINJA	(3)	3.M.	10.00
4	PIRATES!	(4)	3.M.	10.00
5	GUILD OF THIEVES	NEU!		10.00
6	WIZBALL	(5)	3.M.	10.00
7	MANIC MANSION	NEU!		10.00
8	REBOUNDER	(4)	2.M.	10.00
9	STAR PAWS	(7)	2.M.	10.00
10	ROADRUNNER	(5)	2.M.	10.00
11	DESTROYER	(10)	11.M.	10.00
12	GAME OVER	NEU!		10.00
13	DELTA	(11)	8.M.	10.00
14	KIKSTART 2	(12)	2.M.	10.00
15	BARBARIAN	(8)	3.M.	10.00
16	THE ANTICS	NEU!		10.00
17	EXOLON	NEU!		10.00
18	ENFORCER	NEU!		10.00
19	ARKANOID	(13)	6.M.	20.23
20	LAZER FORCE	NEU!		10.00
21	KRAKOUT	(12)	6.M.	10.00
22	GREEN BERET	(28)	15.M.	10.00
23	HYPABALL	(24)	9.M.	10.00
24	ZYNAPS	(21)	2.M.	10.00
25	TOP FUEL ELIMINATOR	NEU!		10.41
26	METRO CROSS	(17)	3.M.	10.15
27	THE LIVING DAYLIGHTS	NEU!		10.93
28	SLAP FIGHT	(15)	2.M.	10.76
29	LEADERBOARD	(16)	3.M.	10.68
30	WORLD TOUR GOLF	(27)	5.M.	10.46

Unser Dank für die Bewertung gilt:

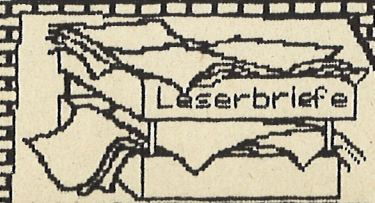
ALPHAFLIGHT, DIGITAL SOLUTIONS INC., KGB CRACKWARE, THE BEASTIE BOYS, HOTLINE (COCO), THE FANATIC DUO, THE LAST GENERATION, BRK, STRIPES, LUKE SKYWALKER sowie GSS WORLDWIDE, MRM, THE TURTLE, ZYX und allen anderen vom G.S.S. INTL. 2100 !!!!!

## + I M P R E S S U M +

ILLEGAL tm 1987 (c) GSS INTL. 2100  
 September 1987, 2. Jahrgang, Nr.20  
 -Redaktion:  
 RADWAR ENTERPRISES, MICROBYTE,  
 THE FANATIC DUO, LUKE SKYWALKER,  
 DIGITAL SOLUTIONS INC. + GSS  
 -Chefredakteur:  
 JEFF SMART / GSS  
 -Auflage:  
 350 !  
 -Druck:  
 PRINTING FORCE  
 -Preis: 80 Pfi



Leider mussten der WETTBEWERB und der Bericht: GSS ON TOUR Teil 2 entfallen, da die Jungs in Heilbronn genug mit der Copyparty am Hut hatten. Alle Berichte werden so schnell wie möglich nachgeholt! Ist hoch und hellig versprochen!  
 Viele neue Spiele, und das wir und ihr so schnell wie möglich aus dem Sommerloch herauskommen und einen geruhsamen Raubkopierschlaf wünscht EUCH  
 Eure ILLEGAL - REDAKTION !!!



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