

News Nr. 1 * 2 Jahrgang * unabhängig
überparteilich * überregional * etc.,...

Auflage: 1000 Stück

Herausgeber:
Sado Maso Marketing
Chefredakteur:

Dave E.
Stellv. Chefredakteur:
Carsten Bob
Chefmaskottchen:
Angie

Verantwortlich für Anzeigen sowie

Anzeigenannahme:

Carsten Bob, Tel: 0 74 33 - 59 50

Anzeigenformate:

1/1 Seite ist 230 mm auf 160 mm

Anzeigenpreise:

Es gilt die Anzeigenpreisliste vom
10.11.88:

1/1 Seite 50,- DM

1/2 Seite 30,- DM

1/8 Seite 10,- DM

2 Seiten (oder Doppelseite) 80,- DM

Layout, Titelgestaltung, Photos:

Dave E.

Comics:

Ravisher Design

Dave E.

FJP MW

Ralf

Leserservice: (Hotline)

Dave: (0 76 31) 15 15 0

Pfk 035 068 c

7840 Müllheim Baden

Druck:

Verlag Frenzel

Fliederweg 11

7844 Neuenburg 1

Bezugsquellen:

Pfk 035 068 c

7840 Müllheim Baden

Digital Marketing

Krfelderstr. 16

5142 Hückelhoven - Baaf

Copypartys - Venio Meetings

Bezugspreise:

2,- DM Heft

+ 2,- DM Porto

Erscheinungsweise:

ca. alle 2 Monate (Ruf doch mal an..)

Mitarbeiter (in No Order)

(feste Redakteure:)

Pascal * SID (Christian) * Maurice (TCM) *

Tim (Moskwa TV) * Norbert (???) * Jeff

Swart (Illegal) * Markus (Striker) * Ralf

(Alc) * Andreas (ECS) * Markus Sp.

(Maverick)

(frei Mitarbeiter:)

Lawyer * Mr. Hyde * Floid * Strikerforce *

SCG * TMG * Radwar * Digital Marketing *

Ravisher * Maniacs * The Priest * Striker -

Azoo * Tiger of Lash * Federation against

Waste * Anthrax/NE * Jürgen S. * Alcoholix

* Waste * CFA * Elite * Tachyonius * Bernd

* Looser * 711 * Hot Rubber * Noways *

Sascha (?) * Psygon * Boris * Hagar * Uli *

Mr. Maniac * Lamesoft * Klaus * Dieter *

Hans F. * Klaus II *

Und natürlich unsere Englischen

Schwesterzeitschriften:

ILLEGAL und SMASHER

(die in der GAME ON besser bewertet wurden

als wir (hehehe)

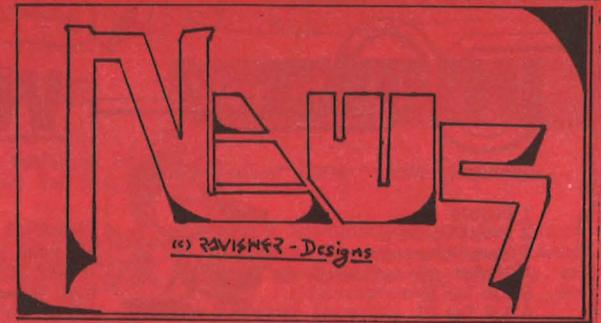
u.v.m. die ich natürlich vergessen habe...

hähäh!!!!!!



Hier ist Schluss

(c) 1989 by NEWS (S.M.M.)



unparteilich

überregional

unabhängig

1000 Stück Auflage

2. Jahrgang

2. DM

Nr. 1



INHALT

VORWORT

Inhalt:

- 1 Titelbild
- 2 Inhalt/Vorwort
- 3 News/Veranstaltungen
- 4 Großer Jahresrückblick '88
- 5 GJR Teil II
- 6 GJR Teil III
- 7 GJR Teil IV
- 8 Die Szene muß leben/Interview I
- 9 Mr. Dealer
- 10 Juristische Tips Teil II
- 11 Juristische Tips Teil III
- 12 Radwar Stimmungsbild
- 13 Radwar Partybericht
- 14 Interview II
- 15 Chris Hülsbeck
- 16 Die Hardwarestory
- 17 Portrait des Monats
- 18 New Touch, Floid, Delta Team
- 19 Bastelanleitung des Monats
- 20 Interview III/Ravishar/Maniacs
- 21 Leserbrief/Leserreaktionen
- 22 Polizaaktivitäten
- 23 Polizaaktivitäten Teil II/ Computer unser
- 24 Atari News
- 25 Cracker !x!
- 26 Wie cracke ich Ocean Games
- 27 Interview IV
- 28 Willi Bark (Katakis auf'm Amiga!!!)
- 29 Venlo Meetings/New Adress!!!
- 30 Telephonieren umsonst
- 31 Hacker und Spraadar im Wandal.
- 32 Impressum/Das letzte/Mitarbeiter
- 33 Hääää????????????



Eigentlich wollte ich nun im Vorwort ein paar Sachen erläutern, die sich neu in der NEWS gemacht haben, so z. B. daß wir ein Cracker IxI eingerichtet haben, in dem uns Cracker schreiben sollen, wie man programme crackt, damit auch die jüngeren unter uns sich einmal mit der materie befassen, Denn: Neue Cracker braucht das Land, oder daß wir eine neue Top Liste herausbringen werden, mit der noch genauer ermittelt werden soll wer die Nr 1 in Deutschland ist, (Schickt daher den angehefteten Zettel an uns zurück !!!!!), oder daß wir noch mehr aktuelle Themen bringen wollen, auf die unsere Leser reaktionen bringen und uns zu diesen Themen schreiben sollen, oder daß wir unser Heft auf noch mehr Seiten gebracht haben, und daß hoffentlich noch viel mehr zu diesem günstigen Preis kommen sollen, Liegt ja nur an Euch!! Schreibt uns viel und wir bringen noch mehr!!!

Doch dann habe ich von dem Crackerzeitschriftentest in der GAME ON gehört und war echt fertig... Unsere Kopien (Hä???) sollen nicht so gut sein ... (Ach ja, nur so nebenbei, wir lassen unser Heft ja drucken....), dann sollen unsere Themen nicht auf den Computer bezogen sein,... O.K., man muß Kritik vertragen können, Ich hoffe, daß wir trotz diesem Rückschlag noch besser werden und uns immer weiter verbessern können, Darum noch einmal unser Aufruf an Euch:

Schreibt uns bis daß Euch die Finger abfallen....

Also, wenn Ihr gute Artikel, Interviews, Comics, Zeichnungen oder so was ähnliches habt, dann schreibt uns oder ruft mich an, Wir brauchen immer Leute die Ihren Kreativität freine Lauf lassen wollen.

- Dave - Scheiß....



News

Hallo Leser,

Mein Gott, irgendwann mußte es ja so kommen, man konnte mit der Zeit gar nix dagegen machen,

Und nun ist es soweit, ich raffs nicht mehr, Ich habe diesen Monat so viele Neuigkeiten bekommen, Sei es durch's Telefon, sei es so per Mundpropaganda, oder durch Briefe,

Ich hab's nicht mehr gepackt, Es tut mir leid, sorry, Aber ich bin nun mal keine Maschine,

Dann habe ich gehofft, daß mir irgendjemand die Arbeit abnimmt und mir eine komplette News-ecke schickt, aber es war wohl alles gegen mich, Ich habe keine News-ecke bekommen,

Und darum sollt Ihr auch keine News-ecke bekommen, Schaut doch wo Ihr Eure News herbekommt, Ihr könnt mich alle mal

Also gut, ich gebe Euch noch eine letzte Change,

Wer will für und die News Ecke gestalten?

Wir suchen jemanden, der für und die News Ecke gestaltet, Wir schicken Ihm irgendwann im Monat alle Kopien von den News die wir bekommen und er sollte uns daraus eine fertige News-ecke gestalten,

Wer hat lust für uns zu Arbeiten? Meldet Euch bei uns, Ihr könnt Euren Fähigkeiten freien Lauf lassen und eine eigene Spalte bekommen, Wenn Ihr nun lust habt, dann ruft mich an oder schreibt mir.

Ich hoffe dieser Aufruf genügt, um Euch im nächsten Heft eine Super News ecke anbieten können,

Schickt uns Eure Neuigkeiten über Gruppenumbildungen, Neugründungen, Auffösungen etc., Wenn Ihr irgendetwas neues aus der Szene wisst, dann gebt uns bescheid!

Veranstaltungen

Radwar Party - Demo Competition

Digital Marketing hat auf der Radwar Party eine Demo Competition gestartet, Der Wettbewerb ist dreiteilig und wird (logischerweise) nach drei Kriterien bewertet:

1. Programmier-Ideen und technische Ausstattung
2. Äußerliches Design und graphische Ideen
3. Musikalische Effekte (Aufmachung)

Beispiel:

Ein Demo, in dem ein Mädels mit einem Joystick in der Hand rumtanzt und Jeff Smart versucht sie zu packen (packen nicht packen Ihr Schwei,...)

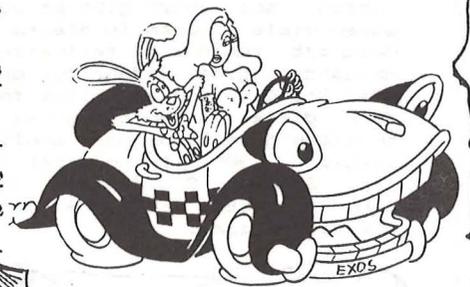
Dieses Beispiel wird tatsächlich im Blatt aufgeführt!!! Digital Marketing bietet viele Preise an und jeder, der an dem Wettbewerb teilnimmt wird etwas für seine Arbeit bekommen!

Als Preise gibt es Neue Games, C.O.P. Schocker (Hä?????) und viele andere Digital Marketing Produkte für den C 64 und den Amiga (C128).

Wenn Ihr nun heiß seid, dann holt Euch mehr Infomationen bei:

DIGITAL MARKETING
- Demo Competition -
Krefelderstr. 16

D - 5142 Hückelhoven 2





Grosser Jahresrueckblick +88

Der C64 im Jahr 1988

Hi Leute, hier ist SID und der versucht euch eine kleine(?) Zusammenfassung vom Jahr 1988 zu geben. keine Angst, ich werde nicht vom Wetter, vom Sport, von den Unglücken in der Welt schreiben, auch über solch schlimme Dinge wie Dave (hehehehe) nicht. Nein, ich werde nur allgemeine Dinge von der Szene erzählen. na ja, wollen wir mal anfangen: Was gabs neues 1988? Nun ich denke da vor allem an die Interlace-Routine, welche neue Farben auf dem C64 ermöglichte. Eingutes Demo hierzu wurde von einer Gruppe in der Schweiz geschrieben. Es hieß "Lets Disco!" und die Guys nannten sich "Horizon. Ausserdem gab es immer bessere Demos, vor allem super Logos und geiler Grafik. Es gab sehr grosse, wie bei ORION, WME, IKARI um nur einige zu nennen. Es gab jede Menge Scrolls. Hervorzuheben wäre hierbei das sie immer besser aussahen durch Farbdurchläufe und gute Sinusbewegungen. Leider gab es nur wenige neue Ideen. Die Demos ähnelten sich alle. Leider wurden, wie immer, gute Ideen sofort copiert, wie zB. die Idee mit dem Texteingeben im Scrolltext, die zu erst die Gruppe "Scoop" hatte mit Ihrem Demo "Personaly Lady". Ausserdem hat Scoop noch einige andere gute Demos rausgebracht, wie zB. "Thats it" und einige mehr, die mir sehr gefielen. Leider weiss ich nicht mehr, wer es war, der meinermeinung nach den ersten Scroll nur auf dem Rand langlaufen liess. Auf jeden Fall war auch diese Idee sehr gut! 1988 war auch das Jahr, in der die Gruppenbewegungen am stärksten wurde. So gab es Gruppen mit 25 Members und mehr. Jede Menge Gruppen entstanden und verschwanden auch schnell. Ich finde ein eher nicht so gutes Jahr hatten Orion(tot?), GB, ESI, MCG, TRIAD um nur einige zu nennen; allerdings hatte MCG viele Probleme mit der Polizei galube ich. TRIAD hatte wahrscheinlich nicht mehr die guten Members, bei INC war es ein durchschnittliches Jahr und ESI war eigentlich gar nicht so schlecht, konnte aber den Ruf von 1987 nicht unbedingt ausbauen. Am Ende des Jahres hatten auch noch Zenith verloren, obwohl die insgesamt ein gutes Jahr hatten, aber jetzt gibt es wohl kaum noch Members mehr. Es waren viele Gruppen in diesem Jahr. Vile hörten aber im C64 Geschäft zumindest teilweise auf und wechselten auf den Amiga(die grose Gefahr für den C64!), Atari St und auf die PCs! Positiv sind vor allem folgende Gruppen herauszuheben, denn diese hatten ein gutes Jahr, verbesserten ihren Ruf, brachten gute Demos oder ähnliches raus! Für mich sind die Sieger 1988 (in no Order): Fairlight, Bros, DCS, SCOOP, BB, Shining 8, Zenith, SF(auch wenn sie tot sind), Zenobis, WEB, TEC(?), ATC, HTL, SCG... Dies sind nur die Grossen.

Es gab auch viele kleine andere gute Gruppen, die gut abgechnitten haben, doch wenn ich sie jetzt alle nennen will, dann bräuche ich wahrscheinlich die ganze NEWS (wäre gar nicht so schlecht, dann steht wenigstens nicht so viel Mist drin! (HEHEHEHE)!!!. wer aber für mich die absolute Nummer 1(nicht nur in EUROPA) war, das ist (its lonely to be on the Top)!!! IKARI! Mit all ihren coolen Sprüchen, ihren absoluten geilen Trainerabfragen, ihren einfachen aber dennoch guten Intros und vorallem mit ihren arschschnellen Cracks, sin sie im laufe des Jahres 1988 die NR:1 in Europa geworden. In Deutschland war für mich STRIKE FORCE" die NR.1. Allerdings sind sie ja gegen Ende des Jahres aufgefliegen! Auf dem Amiga waren sie nicht unbedingt die Besten, aber auf dem C64 auf jeden Fall. NUN wird wahrscheinlich "711" ihre Nachfolge antreten. Wir werden sehen, wer sich 1989 durchsetzen wird! Es gab wohl 1988 kein Original, das nicht ge crackt wurde, unddeswegen war die Polizei auch ziemlich sauer. Sie schlugen zu wo sie konnten. Sie nahmen Lamer auseinander, sie suchen und suchten die Grossen und fanden sie zum Teil auch, wie zB STRIKE FORCE. Und Ich kann mir vorstellen, das sie auch bei anderen grossen Gruppen waren. Auch bei 711 waren sie, konnten aber nichtsfinden. Ich würde sagen 1988 war das letzte grosse Jahr des C64. Es gab die besten Demos, Intros, Ripps, Diggis, etc... Die Games hatten die besten Grafiken seit langem, die Musiken waren super dank RH, Chris, Maniacs of Noises, CD und anderen. Aber man merkte, das die Wundermaschine nun ausgelastet ist. Es gibt keine neuen Ideen, kaum noch bessere Musiks und auch die Grafik kann und wird 1989 nicht besser werden. Ich schätze 1989 wird das letzte ehrenhafte Jahr des C-64. Dann wird es ihn wahrscheinlich schlechter gehen, denn in einigen Geschäften wurde er schon 1988 vor Weihnachten erst gar nicht mehr angeboten.

Viele User bekamen Angst vor der Polizei. Und ich denke das war sicher auch der Grund dafür, das viele Gruppen "legal" wurden. Ich denke da an XAMPLE, die auch gute Demos machen und seit mitte 1988 gute Intros für andere schreiben. General-X of X?Ample verabschiedetesich auch deswegen wahrscheinlich mit einem Abschiedsdemo aus der Szene der Illegalen, auch wenn er in seinem Demo sagte, er würde nur aufhören, weil er keine Zeit mehr hat. Viele user führenauch ein Doppelleben. So zB: ein Member von 711, welcher auch für die Magic-Disk arbeitet. ich schätze, das sich auch aus diesen Gründen eine Gruppe aus Dänemark verabschiedete, obwohl sie sich zur NR.1 in Europa befand. Ich rede von den Pappillions oder auch TPI genannt. Mit ihrem Abschiedsdemo "We are the Champions" verabschiedeten sie sich aus der Szene! Schade eigentlich, denn nun hoert man nicht mehr das eigentümliche Repacken vor demIntro von Ihnen. Schade, denn sie brachten genauso wie es jetzt IKARI tut schnelle und 100% Cracks auf den Markt. Trotzdem wünsche ich ihnen weiterhin alles gute. Allgemein muß man sagen, das die Cracks im Jahr 1988 nicht so riesig waren, denn es gab viele Gruppen, die nur freezten oder schnell

crackten und dann immer gleich sagten "100% ge crackt". Vor allem die Deutschen haben sich das angewöhnt. Über all die Re cracker , die nach ihren Re cracks auch noch einen Intramaker benutzen möchte ich mich nicht weiter äussern, denn sie sind es nicht wert.. Tja, was gibts sonst noch so zu erzählen? Ich habe gehört, das sich Men at Work aufgelöst hat(stimmts oder nicht??) !? Schade, denn ihre Demos waren immer ganz lustig, wenn sie sich über Kommunisten, Schwule oder ähnliches äusserten. Witzig war auch der Live-Crack von TWG in der Sendung Highscore, die vom WDR ausgestrahlt wurde. Leider war 1988 auch das Erscheinungsjahr der NEWS. Das versauete natürlich das ganze Jahr!!! Nein. War nur Spass . Die NEWS brachte immerhin auch wieder eine gewisse Sicherheit in die Szene, denn wenigstens eine Zeit lang konnten Gruppen hier ihre Contactadressen abdrucken, auch mit PLK. Nicht wie in anderen grossen Computerzeitschriften. (Anmerkung der Redaktion: Die Veröffentlichung der Kontaktadressen ist immer noch möglich. Allerdings nicht mehr ganz umsonst.) Was war sonst noch los ?? Mc Donalds hat einen neuen Ham... ach nein, das hat ja nichts mit dem Computer zu tun. Aber 1988 waren auch jede Menge Copy-Partys. Alleine vor Weihnachten waren noch 2. Die Übliche in Venlo und die Radwar, die ja angeblich gut organisiert worden sei. Aber auch ausser diesen Partys waren noch andere von kleineren noch unbekannt Gruppen. Die nächste Copy-Party war am 14. Jan. von Lash. Demnächst soll auch wieder n Venlomeeting sein. Aber nicht mehr in der Schule .

1988 war auch das Jahr der Spreader. Dieser Gruppe von User will ich jetzt auch einmal ein paar Zeilen widmen, denn ich war selber einer (war, weil ich unter einem anderen Namen erwischt wurde!). Die Spreader sind eigentlich

ZUM ALTEN ARSCH

Ha! Nach zwei Jahren Jagd habe ich dich endlich, Zwerg Popelnase!

Bitte großer Watz, friß mich nicht!!! (Verzweifelt)

Fressen?

AAargh!



diejenigen, die am schlechtesten dran sind. Sie reissen sich für die Coder, Cracker, Lamer, etc... den Arsch auf, denn ohne sie würde der Stuff gar nicht so gut verbreitet. Und da ein guter Spreader mindestens an die 10-20 feste Contacts braucht, ist er auch am schlechtesten dran, den er kann am schnellsten erwischt werden. Man sollte deshalb Spreader nicht als verhinderte "coder" ansehen, die halt unfähig waren zu coden, sondern als wichtige Typen in der Szene. Leider war 1988 auch das Jahr der Kriege . So gab es Kriege zwischen Lash und Waste, an dem wahrscheinlich beide Schuld hatten. Ausserdem sickerte das gerücht durch, das MCG und SF Sztreit hatten (Beweise gibt es nicht!), und auch sonst gab es vile Streit zwischen den Gangs. So gab es von einer relativ unbekannt Gruppe WOW beschuerte Bemerkungen über CFR. Ich denke , das die Guys sich erstmal ein Beispiel an dem "neuen" Watch it Demo von CFR nehmen sollten. Ich finde alle diese Streits bringen nichts, denn sie vermiesen nur die Suene und sie machen es den Bullen wesentlich leichter. Besser wäre es, wenn die Szene zusammenhalten würde, damit nicht so vile Guys erwischt werden. Und wenn man sich nicht ab kann, dann soll man sich ordentlich auslabern oder prügeln. Aber nicht sich gegenseitig richtig verfeinden mit Antidemos, verpetzen bei der Polizei und so. Stattdessen sollte man lieber gute Demos schreiben. Ausserdem, diese Streits bringen letztendlich nichts ! Abschliessend möchte ich nur noch ein paar Dinge loswerden, ein paar Tips, wie Ihr euch vielleicht im Laufe des Jahres 1989 besser schützen könnt. Schreibt nicht mehr eure Adresse in Demos, Intros usw.. , rückt niemals, auch euren besten Contacts nicht mit der Privatadresse raus, versucht nicht die Post zu bescheissen, denn die kennen die Tricks mit Tesafilm, Seife, Wachs und so. Damit gefährdet ihr euch nur noch mehr. Sendet keine Bücher-Warensendungen mehr. Auch wenn normale Sendungen teurer sind, sicherer sind sie auf jeden Fall. Und ein Päckchen kann man mit 2kg vollpacken für 2DM. Und hört auf mit den Streits, das bringt sowieso nichts! Ausserdem rate ich euch nie mehr als 5-6 Contacts zu haben, es können dafür ja arschgute sein. Und wenn ihr 18 werdet, dann hört am besten mit Raubkopien ganz auf. Denn wenn sie euch dann schnappen, seit ihr absolut am Arsch . Auch ist es gut wenn ihr nie mehr als 20-30 disks im Haus habt, und eure Adressen immer sicher versteckt. Dann seit ihr immerhin noch geschützt, wenn sie denn doch komen. Abschliessend kann man sagen, das 1988 wohl mit eines der besten Jahre für den C-64 war. Zumindest, was die Qualität der Software und Demos angeht. Für 1989 sehe ich da schon eher schwarz. Ich schätze 1989 wird das erste richtige Jahr für den Amiga und den ST (Leider). Auf alle Fälle wünsche ich euch allen ein gutes 1989, ohne Polizei , ohne schlechte Zensuren, mit viel deutschem Bier, und mit coolen Stuff. Also bis zu einem meiner nächsten schlechten Berichte für die News. (Über die Szene werde ich nicht mehr so viel berichten können, denn ich mug ja legal arbeiten, weil ich erwischt worden bin! Ich arbeite nur noch mit PD-Soft und Originalen..)! Also , bis dann Euer SID !

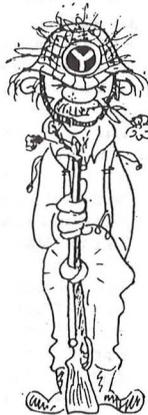
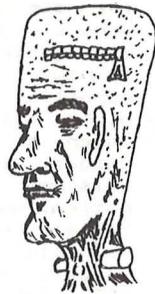


Die Szene muss leben

"Die Szene muss leben!"

Zur Szene gehoeren Cracker, Hacker, Coder, Organisier und alle Freaks (auch die kleinen gehoeren dazu!). Ohne diese Leute wuerde nichts laufen. Trotzdem ist die Szene in Gefahr. Schuetzt euch vor destruktiven Subjekten, wie z.B. Madonna Cracking Group (MCG)! Sie Schaden der Szene nur. Das sind die Typen, die die Szene und alle User nicht zu schaeetzen wissen. Und weil ihnen die so scheissesgal sind, werden sie zu Ueberlaufnern! Kann man das noch als wirklichen Contact bezeichnen?! Das soll aber nicht heissen, dass alle Looser und Lamer ab sofort diskriminiert und ausgerottet werden. Viel besser! Gute Coder wissen sich gegen Recracker und Reripper zu helfen. Schuetzt eure Intros und Demos (Blindroutinen, andere Routinen takten, etc.)! Nur so koennt Ihr verhindern, dass Pseudocracker sich mit den Lorbeeren anderer schmuecken. So wird die Szene saubergehalten! Ein weiterer Beitrag ist das veranstalten von Meetings, statt Copyparties, denn wie Ihr vielleicht gemerkt habt, wimmelt es in Venlo nur von Loosern, die die neuesten Games absahnen, waehrend die Top-elite, die nicht kommen kann, langsam aber sicher ausgebootet wird. Meetings, wie z.B. die RADWAR-Party sind die einzig wahren Orte, wo man Kontakte und Freundschaften knuepfen kann. Lamers bleiben weg, denn da gibts nur selten neue Software. Folglich kommen Lamer auch nicht an gute Kontakte! Die Szene muss zusammenhalten und immer gut organisiert sein (dazu gehoeren auch Crackermagazines!), damit der Existenz von illegalen Machenschaften (soweit man beim Knacken und Kopieren davon sprechen kann...) auch in Zukunft nichts im Wege steht.

DESHALB: "Keep up the good friendships, the good work the illegal work, never trade with your private address and never become a JUDAS"



Interview I

INTERVIEW

Interview mit MR. Dealer !!!

Tradidedum, schau, der Komissar geht um....

Moin, ich bins mal wieder, Pascal, die Polizei war mal wieder unterwegs und hat einen guten Spreader hochgenommen! Diesmal mußte MR. Dealer dran glauben.

Pascal: Du bist seit einiger Zeit bei Waste (The new Generation of Spreader) wie bist du zu dieser Gruppe gekommen?
MR.Deal:Ich habe die Adresse von RR of TEC bekommen und da haben wir beide (DU Blödmann!) uns doch mit einem Demo, welches du geschrieben hast bei Waste HQ Bernd beworben. Das war etwa ende November.

P: Was hast du denn Computermäßig vorher gemacht?

D: Blöde Frage! Ich habe in der von mir gegründeten Gruppe MDS mit einpaar anderen Spreadern gearbeitet, da warst du doch auch drin!

P: HöHö, weiß ich doch selber, nur die Lam... (äh) leser nicht !!!Tja, und nu bist du aufgefliegen (Game Over!). Wie war das denn als die Polizei kam?

D: Ich schlummerte noch und wälzte mich in süßen Träumen, als es gegen Mittag klingelte und eine ****\$**\$**\$*** **%\$*(*%\$** vor der Tür stand mit den Worten "Kriminalpolizei, könnte ich mal bitte Ihren Sohn sprechen?". In voller Panik fetzte ich aus dem Bett und schmiß ein paar meiner Disks in den Schrank und stopfte mir mein Adressbüchlein in die Hose (AH, wie pervers....).

P: Und hat er dir die ganze Bude auf den Kopf gestellt ???

D: Nö, er verhielt sich ganz friedlich, da ich ihn vorher ein wenig vollgeschleimt habe (Zum Glück, hehehe...). Er beschlagnahmte drei Adressen, die ich in der Panik vergessen hatte und nahm ein paar Umschläge, die ich noch abschicken wollte, mit. Er zählte die übrigen Disks durch, die ich auf dem Schreibtisch liegen lassen hatte, und ich mußte ihm ein paar Raubkopien zeigen.

P: es ist bekannt, das es mittlerweile eine Federation against Waste gibt. Galubst du, daß dein Auffliegen irgendwie damit zusammenhängen könnte?

D: Beweise habe ich zwar keine, aber das könnte ich mir schon gut vorstellen, dajetzt gerade wieder 4 weitere Members von Waste aufgefliegen sind. Wie zB. Trackz 16, TDD, TLC und Nightmare. Beweise hab ich wie schon gesagt keine, aber ich finde es scheisse wenn sich die Illegalen gegenseitig auffliegen lassen, stattdessen sollten sich die betreffenden darüber aussprechen oder das Maul halten!!!! So macht ihr es der Kripo doch doch nur einfacher!

P: Also, ich schätze man wird dann wohl in nächster Zeit nix von dir hören. Wie sieht die zukunfft für dich aus?

D: HMMMMM????? Nun, erstmal MR.Dealer ist tot! Mit Raubkopien werdeich nichts mehr machen, ansonsten bin ich erst mal ein Waste.Member im Ruhestand. Werde mich auf PD-Soft (Demos, Userprogs usw...) und Original beschränken. Außerdem werde ich jetzt mal wohnl besser anfangen Assembler zu lernen, da ich früher ja nur Spreader war.

P: Du wirst also doch weitermachen. Aber bis dahin heißt es dann wohl Insert Coin!!! Und wann wirst du weitermachen (Player, Get Ready)!!!!

D: Mit Raubkopien werde ich wohl nie wieder anfangen. Als legaler (Naja?) Freak fang ich heute an...

P: Das wars dann wohl schon ??? Hast du noch ein letztes Wort???

D: Lasst euch nicht erwischen, denkt dran das die guten Zeiten vorbei sind und ansonsten SIEG HEIL!!!!

Polizei: Wir haben's gepackt:



Juristische Tips Teil II

Hallo Dave..

Diesmal habe ich keine Tips für Deine coole "NEWS". Zur Zeit habe ich ziemlich viel zu tun mit meiner Arbeit. Aber Du kannst ja mal in die "NEWS" reinschreiben, daß wenn ein User irgendwelche Fragen zu den juristischen Tips hat Dir schreiben sollen und fragen, damit mir nicht der Stoff ausgeht. Das nächste Mal wird mein Bericht wieder SAGENHAFT. Ich versuchen nämlich gerade an ein Urteil gegen einen Cracker, der natürlich Anonym bleiben will, zu bekommen.

Also ein Anruf an alle USER, wenn ihr rechtliche Fragen habt, dann schreibt uns damit wir uns darauf einstellen.

Diesmal habe ich eine Liste der verbotenen Spiele beigelegt, die sicher einige Leser interessieren wird;

Top Gun
Ocean Software, Manchester/GB
BANz. Nr.118 v. 30.06.1988

Das U-Boot
Micro Prose Software Inc.,
Hunt Valley/USA
U.S. Gold Ltd., Birmingham/GB
BANz. Nr.20 v. 30.01.1988
aufgehoben BANz. Nr. 63 v. 31.3.1988

Who dares wins I + II
Alligata, Sheffield S 14 DW/GB
BANz. Nr.136 v. 28.07.1987

Army Moves
Imagine Software Ltd., Manchester
BANz. Nr.223 v. 28.11.1987

Barbarian — Der mächtigste Krieger
Palace Software, London/GB
BANz. Nr.205 v. 31.10.1987

Barbarian — The Ultimate Warrior
(engl. Fassung)
Palace Software, London/GB

Airborne Ranger
Micro Prose Software, Hunt Valley/USA
Microprose Software, Tetbury/GB
BANz. Nr. 100 v. 31.05.1988

Anti-Türken-Test
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.139 v. 31.07.1987
bestätigt BANz. Nr. 177 v. 23.09.1987
bundesweit beschlagnahmt 24.11.1987
bundesweit eingezogen 21.03.1988

Silent Service
Microprose Software, Hunt Valley/USA
BANz. Nr.41 v. 28.02.1987
aufgehoben BANz. Nr. 63 v. 31.03.1988
neu indiziert:
BANz. Nr. 140 v. 30.07.1988



Shockway Rider
FTL Gargoyles Games, Tipton/GB
BANz. Nr.223 v. 28.11.1987

Sieg Heil!!!
Computer Standbild
TCI, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.118 v. 30.06.1988

Legionnaire
Kingsoft Fritz Schäfer, Roetgen
BANz. Nr.223 v. 28.11.1987

Mandrol
CRL Group PLC, London/GB
BANz. Nr. 100 v. 31.05.1988

Mounta Mick's Deathride
Ariolasoft, Götterloh
Ariolasoft, London/GB
BANz. Nr.20 v. 30.01.1988

1942
Rushware, Kaarst
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987
gestrichen BANz. Nr. 100 v. 31.5.1988

1942 Trainer
Doctor Bit, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.162 v. 31.08.1988

Nice Demo, Nr. 1-3, 5-8
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.21 v. 31.01.1987

Paratrooper
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.162 v. 31.08.1988

Peep Show 2
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.63 v. 31.03.1988

Platoon
Ocean Software, Manchester/GB
BANz. Nr.100 v. 31.05.1988

Police Cadet
Artworx, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.223 v. 28.11.1987

Pomo (Almua)
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.100 v. 31.05.1988

Pomo Dia Show
IPS, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.73 v. 15.04.1987

Predator
Activision Deutschland, Hamburg
BANz. Nr.100 v. 31.05.1988

Prohibition
Infokom, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.152 v. 19.08.1987

Protector II
Ariolasoft, Götterloh
BANz. Nr.41 v. 28.02.1987

Raid on Bungeling Bay
Ariolasoft, Götterloh
(Label: Broderbund Software)
BANz. Nr.41 v. 28.02.1987

Raid over Moscow
Access-Micro-Händler, Mönchengladbach
BANz. Nr.162 v. 31.08.1985

Rambo, First Blood Part II
Rushware, Kaarst
BANz. Nr.115 v. 28.06.1986

Renegade
Imagine Software Ltd., Manchester/GB
BANz. Nr.40 v. 27.02.1988

River Raid
Ariola, Mönchen
BANz. Nr.238 v. 19.12.1984

S.D.J
Mindscope, Chicago/USA
genaue Abschrift unbekannt
BANz. Nr.177 v. 23.09.1987

Seafox/Seawolf
Ariola-Eurodisc, Mönchen
BANz. Nr.162 v. 31.08.1985

Sex Cartoons
Pure Byte, Helsinki/SF
BANz. Nr.205 v. 31.10.1987

Sex Games
Landi Soft, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987

Skyfox
Ariola-Eurodisc, Mönchen
BANz. Nr.8 v. 14.01.1986

Soldier
Rainbow Arts, Götterloh
BANz. Nr.118 v. 30.06.1988

Soldier One
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987

Space Invasion
Castle Capsule Computers,
West Midlands/GB
Elite System Ltd., West Midlands
BANz. Nr. 118 v. 30.06.1988

Speed Racer
T + T Chris Warling (Anschrift unbekannt)
BANz. Nr.238 v. 19.12.1984

St-Spezial Pomo Show
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.100 v. 31.05.1988

Stalag I
Rabbit-Software/K.A. Maughtin
(Anschrift unbekannt)
BANz. Nr.162 v. 31.08.1985

Star Soldier
D.S. Compware, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.177 v. 23.09.1987

Stroker
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987

Super Dia Show
DCS & CTP, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.63 v. 31.03.1988

S.W.A.T.
Materion Inc., Anschrift unbekannt
BANz. Nr.205 v. 31.10.1987

Swedish Erotica
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987

Tank Attack
B. Cotton Supersoft (Anschrift unbekannt)
BANz. Nr.162 v. 31.08.1985

Target (Target Renegade)
Imagine Software Ltd., Manchester
BANz. Nr.140 v. 30.07.1988

Teacherbusters
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.41 v. 28.02.1987

The first Nazi Demo
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.118 v. 30.06.1988

The Nazi
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.118 v. 30.06.1988

The Pomo Show I + II
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.152 v. 19.08.1987

Theatre Europe
PSS-Software, Coventry/GB
BANz. Nr.181 v. 30.09.1986

Terror
Flora Soft, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.167 vom 07.10.1987

Ariola Soft, Götterloh
BANz. Nr.244 v. 31.12.1987

Battlezone
Atari Elektronik, Hamburg
BANz. Nr.238 v. 19.12.1984

Beach Head
Access-Micro-Händler, Mönchengladbach
BANz. Nr.162 v. 31.08.1985

Beach Head II
Access Software, Birmingham/GB
BANz. Nr.6 v. 14.01.1986

Black Belt
Ariolasoft/USEGA, Götterloh
BANz. Nr.152 v. 19.08.1987

Blood'n Guts
American Action, Malmö
genaue Anschrift unbekannt
BANz. Nr.152 v. 19.08.1987

Blue Max
Ariolasoft, Mönchen
(Label: Synapse)
BANz. Nr.162 v. 31.08.1985

Border Army
Casio Computer, Japan
Anschrift unbekannt
BANz. Nr.162 v. 31.08.1988

Bridgehead (Legionnaire 2)
Kingsoft Fritz Schäfer, Roetgen
BANz. Nr.223 v. 28.11.1987

C 64 Pomo Nummer 1 !!
Private Software Service,
Anschrift unbekannt
BANz. Nr.244 v. 31.12.1987

Castle Wolfenstein
Muse Software, Anschrift unbekannt
Anschrift unbekannt
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987

Clean Germany
Men at Work Crew, Duisburg
BANz. Nr.140 v. 30.07.1988

Cobra
Ocean Software, Manchester/GB
BANz. Nr.223 v. 28.11.1987

Commando
Japan Castle Computers US Ltd.,
Anschrift unbekannt
BANz. Nr.41 v. 28.02.1987

Commando II
Elite Systems Ltd., Walsall/GB
BANz. Nr.40 v. 27.02.1988

Commando Libya Part I
(Blizzard Part I)
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987

Death Wish III
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Sheffield/GB
Cannon Productions N.V.,
Anschrift unbekannt
BANz. Nr.244 v. 31.12.1987

Desert Fox
U.S. Gold, Kaarst
BANz. Nr.115 v. 28.06.1986

Destroyer
Rushware Microhandels GmbH, Kaarst
Epyx, USA
BANz. Nr.118 v. 30.06.1988

Dia Show Expert
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.40 v. 27.02.1988

F 15 Strike Eagle
MicroProse, Birmingham/GB
BANz. Nr.223 v. 30.11.1985

Falcon Patrol
Virgin Games, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.21 v. 31.01.1987

Falcon Patrol II
Virgin Games, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.73 v. 15.04.1987

Fire Power
MicroIllusions, Granada Hills/USA
BANz. Nr.162 v. 31.08.1988

Flyerfox
Game Gems, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.41 v. 28.02.1987

Flying Shark
British Telecommunications PLC,
London/GB
(Label: Firebird)
BANz. Nr.100 v. 31.05.1988

Friday the 13th
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.41 v. 28.02.1987

G.I. Joe
Rushware, Kaarst (Label: EPYX)
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987

Girls they want to have fun
Brilliant Software, Eschwege
BANz. Nr.73 v. 15.04.1987

Green Beret (Automatenspiel)
Konami, Frankfurt
BANz. Nr.8 v. 14.01.1986

Green Beret (Computerspiel)
Imagine Software, Manchester/GB
BANz. Nr.140 v. 30.07.1988

Gringo — the duel
Carlo u. Lorenzo Barazetta,
ital. Anschrift unbekannt
BANz. Nr.40 v. 27.02.1988

Gryzor
Ocean Software, Manchester/GB
Ariolasoft, Riedberg
BANz. Nr.162 v. 31.08.1988

Gunship
Microprose Software Inc.,
Hunt Valley/USA
BANz. Nr.118 v. 30.06.1988

Gun Smoke
Capcom USA, Anschrift unbekannt
BANz. Nr.100 v. 31.05.1988

Highlander
Ocean/Imagine, Manchester/GB
BANz. Nr.244 v. 31.12.1987

Hitler Diktator
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.97 v. 26.05.1987

Ikarl Warriors
Elite Systems Ltd., Walsall/GB
BANz. Nr.118 v. 30.06.1988

Infernal Runner
Hersteller unbekannt
BANz. Nr.114 v. 26.06.1987

Jackal
Ariolasoft, Götterloh
BANz. Nr.140 v. 30.07.1988



Comic Comic Comic

Das ausgefallene Vorwort



Interview II

Interview mit Chris Hülsbeck

Unser Redakteur Striker hat mit Chris Hülsbeck am Telefon gesprochen:

?: Hi Chris

!: Hallo

?: Ich danke Dir, daß Du für ein Interview in der News bereit warst.

!: O.K. Dann schieß mal los.

?: Chris, wie alt bist Du jetzt?

!: Ich bin nun ganze 20 Jahre alt.

?: Schön, wie Du angefangen hast, weiß eigentlich jeder. Den großen Durchbruch hast Du mit Deinem Soundmonitor gehabt, der im 64'er Magazin zum Programm des Monats gewählt wurde. Wie aber bist Du zu Deiner jetzigen Stelle gekommen?

!: Naja, Angefangen habe ich nicht mit dem C64 sondern auf so'nem alten Büro PC und als der dann nix mehr taugte, mußte halt der 64'er her.

Natürlich habe ich auch Spiele getauscht. Wer macht das nicht. Aber die eigentliche Crackerszene ist an mir vorbeigelaufen. Wir bekamen die Spiele erst, wenn Sie schon uralt waren.

Dann fing ich mit Programmieren an, und nun sitze ich bei Rainbow Arts.

?: Du hattest ja in der Zwischenzeit noch ein paar Erfolge (Spiel, viele gute Musiken....)

!: Klar, Aber der größte Erfolg war doch der Soundmonitor, von dem es in zwischenzeit ja jede Menge Clones (Nachbauten) gibt. (Wie z.B. den Rockmonitor etc..) Und eben das

Chris Hülsbeck

Spiel "To be on Top".

?: An was arbeitest Du gerade? Hast Du vor noch ein Spiel zu programmieren oder machst Du hauptsächlich nur Game/FX-Musiken? Was sind so Deine Aufgaben bei Rainbow Arts?

!: Ich mache zur Zeit bei R. A. hauptsächlich nur Musik. Erzählen darf ich da natürlich nix, ist ja logo, aber ich kann sagen, daß ich gerade einen Sound Editor am Fertigstellen bin mit dem so ziemlich alles was mit Musik zu tun hat gemacht werden kann.

Neu am TFMX-Editor (so heißt der Sound Editor) ist, daß seine Rechenzeit erheblich verkürzt wurde. Das Drum hört sich an wie ein DIGI (Ich habe mich ja von DIGIS getrennt!!) und... Also alles in allem die Sounds sind kürzer und besser...

Ich benutze ihn schon seit einiger Zeit. Und er würde, wenn es nach mir ginge in ein bis zwei Monaten auf den Markt kommen.

Man kann mit dem TFMX-Editor eine komplette Games-Untermalung gestalten. Also auch FX!!!! Das Mega-Tool überhaupt.

?: Chris, nun mal was persönliches. Genug Werbung gemacht (hehe). Wen magst Du Musikmäßig am liebsten?

?: Ufff ... Laß mich überlegen. Eigentlich mag ich alles... So mag ich Scoob und J. Tell gern. Aber wie gesagt. Ich mag eigentlich alles was gut ist.

?: Umstrittenes Thema 64'er. Wie lange macht er es Deiner Meinung nach?

nächsten großen Erfolg feierst. Viel Glück mit Deinem TFMX-Monitor
!: Salut... (Ach ja, ich bin NEWS-LESER!!!)



!: Ich denke noch 2 - 3 Jahre.

?: Was denkst Du über die Crackerszene?

!: Ohh, ich könnte mich machmal schon aufregen, wenn ich ein Spiel sehe, bevor es im Laden zu haben ist. Denn wer soll da noch von Leben!

Der Programmierer ist auf die Softwarehäuser angewiesen und wenn die Pleite machen, macht auch er ganz automatisch pleite! Doch trotzdem ich es irgendwie aburteile habe ich viele gute Freunde in der Crackerszene!!!

Also ich halte nicht viel vom Cracken. Auch wenn es für manche eine Art der Selbstbestätigung oder Selbstbefriedigung ist. Wer nicht so, der so ... hähähä.

?: So Chris, machen wir Schluß! Wir hören uns wieder wenn Du Deinen

64er	<h1>Don't Panic!</h1>		Amiga
Robocop	DM 39,- Elite	DM 69,-	
Microprose Soccer	DM 42,- Zac Mc Kracken	DM 55,-	
Hawkeye	DM 35,- Dragons Lair	DM 99,-	
Thunderblade	DM 39,- Thunderblade	DM 65,-	
Last Ninja II	DM 42,- Operation Wolf	DM 59,-	
Armalite	DM 35,- Rocket Ranger	DM 79,-	
Versandpauschale DM 3,50/Express DM 6,50			
<h2>24h Hotline: 06254/669</h2>			
Carsten Weber Odenwaldstr.50 6101 Modautal 3			

Premiere: Hardware Ecke

KLEINE HARDWARESTORY EINES LAIEN

Bis jetzt hatte ich ja nie viel am Hut mit der Hardware meines Computers.
Ich gab ihm immer mit Hilfe meiner selbstgegrabschten Programmen denn Rest.

Nachdem ich aber mitanséhen mußte wie die meisten meiner Leidensgenossen ihre Compis aufgerüstet haben bis zum 4fachen Gewicht, wollte ich es auch wissen.

Ich suchte also mein Werkzeug zusammen, das leider nicht ganz des eines Feinmechanikers entspricht zusammen.

Das öffnen des Gehäuses fiel mir noch relativ leicht.

Mit Hilfe eines Schraubenziehers und ein paar gezielten Hammerschlägen war das Gehäuse ohne Probleme auseinander gesprungen.

Da fielen mir die drei Schrauben (Reste davon) auf, die ich vorher nicht gefunden hatte. Das sollte mich aber nicht weiter belasten.

Nun, jetzt lag die Platine vor mir mit den vielen Bauteilen, die aussahen wie kleine Brikkets.

Ich suchte also den Steckplatz mit dem Kernal.

Mir wurde empfohlen, das Betriebssystem zu wechseln und habe mir deshalb ein fertiges besorgen lassen von einem Freund.

Wie bekam man aber nun denn alten aus der Platine heraus?

Ich probierte es zuerst mit meinem schönen, alten, fast historischen 80W Lötkolben. Der Erfolg blieb mir unerklärlicher Weise aus.

So mußte ich andere Mittel finden. Mir blieb noch die robuste Beiszange. Nach einer halben Stunde reißen und zerran war der Baustein dann auch draußen. Allerdings der Falsche! Nach weiteren 20 Minuten (Ich hatte jetzt Übung) war es dann doch noch geschafft.

Ich wollte nun ans Einlöten der neuen Teile gehen. Hatte aber mit meinem gigantischem Löthammer doch Probleme ein einzelnes Beinchen des Sockels zu treffen.

Ich lieb mir deshalb mit grosser Überredungskunst ein kleineres Modell aus. Jetzt hatte ich echte Chancen. Nur mußte ich feststellen, das die meisten Leiterbahnen noch am alten Baustein hingen. Nachdem ich 90% der Bahnen durch Kabel ersetzt hatte waren die Bausteine endlich wieder drin. Jetzt mußte ich nur noch das Gehäuse wieder zu bekommen.

Es war halt doch etwas verzogen von meinem Schwung.

Da ich auch keine neuen Schrauben in meiner Ersatzteilekiste fand, mußte halt ein fester Draht herhalten, der gekonnt um das Gehäuse gewickelt wurde. Jetzt kam der große Augenblick.

Der Compi wurde eingeschaltet.

Aber was sollte das, ----- es geschah nichts.

Nach einer Stunde hatte ich den Fehler endlich gefunden.

Der Monitor war noch nicht angeschlossen. Aber jetzt ging wieder alles.

Nach diesem Erfolg machte ich natürlich gleich die nächsten Pläne für den nächsten Umbau. Jetzt sollte die Floppy dran glauben.

Doch das ist eine andere Story.

Die Geschichte von the New Touch
, Floyd and the Delta Team

Portrait des Monats



Charpenter 1: the Meeting

Es war einmal vor langer Zeit auf einem Planeten, genannt Erde! Die Sommerferien hatten gerade begonnen. Während dieser Zeit besuchte mich mein Freund, genannt Logo! Ach ja, ich bin Floyd! Wir beide waren damals Members von Picasso Industries. Auch zu dieser Zeit wurde unsere erste Spread-Disk fertig, die natürlich nichts besonderes war, aber auch nicht schlecht. Nun gut. Wir hatten dann beschlossen auf die MF(=Miami Force) Copy Party zu gehen, um Picasso Industries bekannter zu machen. Wir wußten allerdings nicht was uns nach bleiben würde.

Charpenter 2: The Copy Party

In einem Kaff ca. 20 km von Nürnberg entfernt kamen wir endlich an. An dieser Stelle ein großes Dankeschön an den netten Taxifahrer, der uns für 30.-DM ins Kaff fuhr! Solch ein Wucher! Die Party stieg in einem Wirtshaus(???). Als erstes trafen wir TCA (TIGER CRACKING ASSOCIATION), die jetzt leider hops gegangen sind. Also, drei Members von TCA waren wirklich geil (Nein ich bin nicht schwul!). Ich meine, die konnten coden wie die Sau! Tja, dann trafen wir noch Sexpress, CMC (dieser Angeber) of the Magicians, Genesis Project, Death (EX TWG!), Thrust (Amiga), The Frontline 1842 and Annex!

Mit Sexpress verstand ich mich besonders gut. Nun gut, schon auf der Party gingen Gerüchte um, daß sich Sexpress mit Picasso Industries verbünden würde. Eines noch zur Copy Party, die Organisation war genauso beschissen wie die Organisatoren selber.

Charpenter 3. Meeting between Floyd/Picasso In. and TJ/Sexpress

Tja, schon nach der Party quatschten TJ und ich immer häufiger miteinander. Das störte natürlich die Eltern und freute die Post. Um also besser quatschen zu können trafen wir uns. In einem Dorf namens Hofheim. Als erstes wollten wir ein Meeting-Demo coden, doch dazu dazuhatten wir zu wenig Zeit. Nach einigem geplauder über manche coole Crews, kam uns die Idee, daß sich Picasso Industries mit Sexpress zusammenschließen sollte. Gelich darauf liefen die Telefone heiß, da jeder die Neuigkeit den Members mitteilen wollte. Alle waren sehr happy über diesen ntschluß!

Charpenter 4: A new Generation

So waren wir endlich vereinigt, doch fehlte uns immer noch ein Name. Nach einiger Zeitstand aber auch der Name fest: The New Touch! Später wurden auch die ersten New Touch Cracks gespreadet (zB. Armalyte u.s.w.)

Charperter 5. Floyd meets the Rainbow Crew

An meiner Schule fand ich heraus, daß es auch hier drei coole Guys gab! Die RBC bestand aus: Nightmare, The Living Computer and The Dancing Devil. Diese 3 Guys trafen sich jede Woche einmal um zu coden, gamblen usw. Ich merkte bald, daß diese Guys wirklich gut waren. Nun wurden auch sie zur New Touch eingezogen. Doch nach einiger Zeit beschlossen wir eine eigene Crew aufzubauen.

Charperter 6: Foundation of The Delta Team

Mit einigen Tränen und heißen Diskussionen traten wir aus New Touch aus, und bildeten das Delta Team! Dazu holten wir noch ein Member namens Jason, der die Aufgabe bekam bei uns als Fast-Cracker zu schufteln! Nun ja, Das Delta Team wurde allerdings nur 4 Tage alt (jung).

Charperter 7 : The Delta Team joins Waste

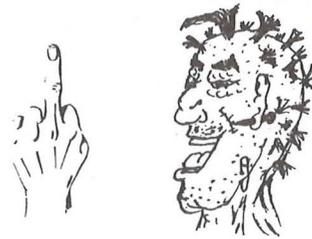
An irgendeinen Abend rief mich MR.Dealer of Waste an. Er wollte mit uns swappen. Ich war einverstanden. Doch am nächsten Abend rief er wieder an und wollte wissen, ob das Delta Team sich nicht Waste anschließen wolle. Wir waren gleich einverstanden, und so versank The Delta Team, und Waste wurde um 5 Members größer.

Charperter 9. The Future of Waste

Waste wird erst so mitte Januar groß herauskommen, da wir jetzt erst noch heiße Originale besorgen müssen, d.h. ich (Trackz 16 = Floyd) habe schon einen erstklassigen

Original Supplior gefunden! Die ersten Waste -Cracks sind also in einigen Wochen zu sehen! Bis dahin wird noch heftig kopiert und hauptsächlich programmiert (zB. Intros, Demos, Music Collections usw.)! An dieser Stelle möchte ich auch noch TEC, die Waste beigetreten sind, ein großes Lob für ihren starken Eifer aussprechen. Ihr seit wirklich Top! Im Großen und ganzen sieht Waste also einer guten Zukunft entgegen!

Written on a windy an cold day in December of 1988 by Tracky16 (jetzt Floyd)



Nachhall

17.1.89 - Anruf von Floyd an die Redaktion (Dave und Andreas sind fest am Diskutieren und besprechen der neuen NEWS). Floyd berichtet uns einige Neuigkeiten und die Tatsache, daß das Delta Team wieder aus Waste geflohen ist. Gründe dafür wollen wir hier aus Rücksicht auf Waste nicht nennen. Klar ist aber, das die Zukunft von Waste doch nicht mehr so gut aussieht. Die Gruppe wird wohl bald verschwunden sein aus der Szene!! dont worry, be happy

Dave L. / News
Tel. (0 76 31) 15 15 0

Basteltip: Teil II Heute: Wie bekomme ich schnell Pruegel

Für alle die Leute, die das Pech haben, daß ihre Eltern ein modernes Telefon mit all so nützliche Funktionen wie Speichern, Wahlwiederholung, Lautsprecher, Babyruf und ähnlichen Sachen mit denen man so schön spielen kann besitzen gibt es eine Lösung um das netterweise (Ich möchte nicht wissen wer sich das ausgedacht hat, Ist doch keine Geschäft für die Post!) eingebaute Telefonschloß zu umgehen, Willkommen zur 2ten Bauanleitung aus der exklusiven NEWS-Reihe! Laß das, denn Du darfst das nicht, Heute!

Telefonschloß Teil II

Der Aufwand ist zwar relativ groß, aber dafür ist es 'ne einmalige Sache, Alles was Ihr braucht ist:

1. Kreuzschlitz Schraubenzieher
2. Normale kleine Feile
3. Normaler kleiner Schraubenzieher
4. Lötlofen/Lötzinn/Lötdraht
5. 20 Min. Zeit
6. Coolness
7. Newsheft
8. Keinen Besuch vom Post-Notdienst für Reparaturen, Die werden dann doch stutzig!

Und schon geht's los! Vergewissert Euch, daß Eltern, Geschwister und ähnliche Schädlinge für Euer Vorhaben außer Haus sind und öffnet Euer Telefon, Merkt Euch genau, wie der Tastaturblock mit der Gabel verbunden ist, hier gibt's beim Zusammenbauen die größten Probleme, Zieht den Tastaturblock von der Grundplatte und öffnet ihn, (nicht aufbrechen!!! Mit Gefühl und Schraubenzieher.)

Jetzt kommt die Stunde der Wahrheit! Wenn es bei Euch genauso aussieht wie gleich beschrieben, dann könnt Ihr weitermachen, Seht Euch das Schloß genau an und vergleicht es mit der Abbildung.

So, oder so ähnlich sollte das Schloß bei Euch aussehen.

Jetzt kommts: Stellung 1 ist bei diesem Schloß der Babyruf, Stellung 2 ist das Telefonschloß offen und bei Stellung 3 ist das Telefon abgeschlossen, Dreist wie Ihr seid schnappt Ihr Euch die Feile und setzt sie an einen der beiden Füße, die sich unter Stellung 3 befinden an, trennt ihn in der Mitte durch und freut Euch, Ganz Coole machen das mit ner Zange, aber die

ABB 1:



1 2 3

ABB 2:



Null Problemo-

Feile geht auch... über und unter der durchtrennter Stelle lötet Ihr nun einen Draht an,

Nun könnt Ihr den Tastaturblock wieder anschließen, Die beiden Drähte müßt ihr aus dem Blech herauslegen, Die beiden losen Enden isoliert ihr ab, (System! gleich heiß ich's ab) und dreht sie zusammen, Nun zieht Ihr einen Gumminoppen aus der Bodenplatte auf denen das Telefon steht, Es entsteht ein Loch, durch die Ihr die Drähte von oben durchzieht, Am besten eignet sich der Noppen vorne rechts, an ihn kommt Ihr am besten ran.

Jetzt bracht Ihr das Telefon nur noch zusammenzubauen (Bis auf den Gumminoppen), Das war's, Zum Telefonieren nur noch die Drähte trennen, Um es wieder abzuschließen die drähte wieder zusammendrehen, Wenn Ihr telefoniert habt, die Drähte wieder in das Loch im Boden des Telefons stecken und den Noppen wieder draufziehen, (Am besten mit 'nem Stift oder mit 'nem Schraubenzieher, (Achtung braucht Übung!!!))

Das entdeckt keiner!!!!
Wenn ihr jetzt mit Dave (0 76 31 - 15 15 0) telefonieren wollt, müßt Ihr nur den Noppen abziehen und die Drähte auseinanderdrehen, Viel Spaß aber übertreibt es nicht - The Priest -

Nächsten Monat zeigen wir Euch wie man aus Eurem normalen (Tasten-) Telefon ein Telefon mit Wahlwiederholung macht, - Dave -

PSFK 035 068 C. 7840 Müllheim/Baden

Interview III

Interview mit Ravisher / Maniacs

?: Ravisher of Maniacs, Ihr seid 17 Leute, Eure Gruppe wurde am 01.01.88 gegründet und hatte Anfangs nur 7 Leute, Maniacs, wenn man das hört, da denkt man sofort an die Looser aus Bielefeld.
 ?: Nein, Nein, das sind Namensklauer, Wir kennen die überhaupt nicht, Das schein Looser zu sein die sich durch uns einen guten Namen anhängen wollen.
 ?: Wen gibt es länger?
 ?: Uns natürlich!!!!
 ?: Euer neuestes Demo heißt "Under Pressure of Work", Warum arbeitet Ihr auf dem Computer?
 ?: Moment mal, wir beraten uns gerade Naja, aus Spaß an der Sache rumkopieren ... cracken ... Macht einfach Spaß ... man wird bekannt.
 ?: Wie alt seid Ihr so im einzelnen?
 ?: Der jüngste ist 16 und der älteste ist gerade 20 geworden.
 ?: Wie sieht das aus mit dem 20-jährigen?
 ?: Oh je, frag mich nicht, daß ist ein Franzose
 ?: Arbeitet Ihr nur auf dem 64'er oder macht Ihr auch was auf anderen Computer?
 ?: Nur 64'er
 ?: Ähh, Also wir haben noch 1 Amiga Mensch in Hamburg, Ich kenn ja die Members auch nicht alle.
 ?: Was bedeutet Euer Name?
 ?: Wahnsinnige oder Verückte
 ?: Paßt das zu Euch oder warum gerade Wahnsinnige?
 ?: Äh, Ja, Nein... Doch ja, daß Passt, So nen zusammengewürfelten Haufen aus verschieen Leuten.
 ?: Wie seid Ihr auf den Namen MANIACS gekommen?
 ?: Wir haben in einem Lexikon nachgesehen.
 ?: Hat sich Eure Gruppe aus mehreren Lamergruppen zusammengesetzt oder
 ?: Wir haben uns vorher schon gekannt und zusammen was gemacht, Irgendwann haben wir uns dann gesagt: "Jetzt geht der Punk ab, wir machen was richtiges!"
 ?: He Ravisher, wie nennt Dich eigentlich Deine Mutter?

?: Uli
 ?: He, habt Ihr gehört, seine Mutter nennt Ihn Depp, Carsten, hast Du das gehört?
 ?: Heeee, Ich würg Dich gleich...
 ?: Größe, Geburtstag... interessiert eh keinen... Laß mal sehen was uns noch fehlt... Ah hier, was war Dein erster Computer?
 ?: Das war auch ... ein 64'er!
 ?: Und wie bist Du zu Ihm gekommen?
 ?: Ah ich hab gebettelt... Nein, ich habe Ihn beim Freund gesehen und die Spiele waren echt geil (Sex, Crime, Asc) und deswegen haben ich mir gedacht das brauche ich auch, Und Weihnachten habe ich einen gehabt!
 ?: Hast Du noch andere Computer?
 ?: Jah ich gehe gerne Saufen!
 ?: ???? Ah was... Computer - Saufen??
 Wie sieht es eigentlich mit dem Vater-Mutter-Schwester-Sohn konflikt aus, Vater freut sich wohl immer, wenn Sohnmann sich mit Amerikanern unterhält und neueste Software holt.
 ?: Der Konflikt ist eigentlich immer vorhanden, So mit Schule und so ... es heißt immer zuwenig gelernt... u.s.w... das übliche halt.
 ?: Was hat Dir eigentlich bisher am besten gefallen was Du mit dem Computer gemacht hast, (Erlebnis)
 Außer daß Du schon mal Sexgames gespielt hast?
 ?: Ich würde sagen die "VENLO MEETINGS"
 ?: Wie ist das Verhältnis zur Polizei?
 ?: Polizei ... äh...öh... ja, die mögen mich !!!!
 ?: So, was könnte ich denn nun noch fragen?
 ?: Na ob ich regelmäßig NEWS lese!
 ?: Das setzt ich ja wohl voraus!!!
 Wieviel NEWS Hefter lest Ihr eigentlich im Monat?
 ?: Zwei
 ?: Was, Ihr seid 7 Leute bei Euch und kauf nur zwei Hefter... ist wohl nen Witz.
 ?: Ne...
 ?: Moment mal, wenn ich da ne Statistik mach... Ich verkaufe 500 Hefte und jeweils 7 lesen 2 Hefte ... Macht ja WOW!!!!
 Gibts noch was ???
 ?: YEA... Hägar greets all his contacts.
 ?: Salut Ravisher, Hägar, und alle die sonst noch so im Hintergrund vom Telefon hängen
 ?: ksfdfjksf...dgfsriewiungjksdv nfdsoiukjgmrnjfohrhoiugjsihoik Tschuß,

Leserbriefe Leserbriefe

A Friend said, that your Magazin is Cool... So I want to buy 2 "NEWS" ...
 - Vision -

Hicks .. Rülpf ... will 'ne "NEWS".
 - Alcoholics -

Hey Dave,
 Ich bins Plastic von BROS. Wenn Du noch mal so 'ne Scheiße über mich schreibst, Mann warte nur...
 Wenn Du nach Venlo kommst, schlag ich Dir die Fresse blau ... klick tiuuüüü.
 - Plastic / Bros -

Anm. d. Red. Ich war in Venlo, Außerdem bekamen wir diese News von mehreren Seiten, Soll nicht so ne Scheiße am Telefon fallen!

Hallo Dave,
 Bis die Dezember "NEWS" kam hat's zwar ein wenig gedauert, aber immerhin ist sie am 21.12.88 endlich gekommen. (Stöhn!)
 Ich hab's fast nicht mehr ausgehalten ohne Dein Schmierblatt, Naja, leider keine Kleinanzeigen drin, aber ich hoffe in der nächsten Ausgabe sind wider welche drin.
 - Atomic Rooster -

Sieg Heil,
 Ich interessiere mich für Eure Zeitung, (Sehr teuer, aber egal) Wie soll ich zahlen? (Briefmarken, Münzen, etc.,)
 - Asphuxia Crew -

Anm. d. Red. Bezahlen kann man das Heft wie man will, Ob man nun Münzen, Scheine, Briefmarken oder einen Scheck schickt ist uns egal,

Hallo,
 Eure News ist ja echt super, daß muß mal gesagt werden, jedoch fehlt meiner Meinung nach so etwas wie eine Kleinanzeigenecke, wo jeder (gegen eine geringe Gebühr) Tausch- und sonstige Anzeigen hineinsetzen kann,
 - GZS Coop, -

Anm. d. Red. Kommt noch, kommt wider

Hallo Dave!
 Wow! Die "NEWS" ist wirklich nicht bad! (Lassen wir gerade noch so durchgehen, hähähäh)
 - Excelsior -

Hi Dave E. !!

Here's the CFA from SWITZERLAND!
 Danke für die "NEWS"! Echt Super!
 Hat mir (Dan) sehr gut gefallen!!!
 Natürlich werde ich die "NEWS" weiterhin bestellen, Ist doch klar.
 - CFA Schweiz -

... die Videoecke ist unnötig! Da könnte man eher eine Lame-Ecke einrichten,
 ... Der Bericht "Aus der Redaktion" kommt mir irgendwie bekannt vor,
 ... O.K, das war die Kritik dazu - Ansonsten hat sich die "NEWS" wirklich gemacht, Gutes Layout und informativ!!!
 - Snief / CFA -

Die Anschuldigung von Sascha ist berechtigt, da er absolut den Namen WASTE erfunden hat, Außerdem ist es diese Lamergruppe nicht Wert "WASTE" genannt zu werden, Obwohl die Übersetzung ja eigentlich stimmt!
 - Sascha -

Fuck WASTE
 - TEC -
 (Ex. Fuck Waste)

Anm. d. Red. Auf der VENLO Party haben wir TEC getroffen und wollten Sie fragen ob das stimmt, Jedoch wurde jede Frage überflüssig, Während auf dem C 64 das neue TEC Demo lief stand auf ihrem Monitor auf einem großen Schild deutlich für jeden der Lesen konnte: FUCK WASTE.

Wenn Auch Euch etwas aufregt, sei es am Heft, sei es in der Szene, dann schreibt uns, Bei uns ist jede Leserreaktion willkommen!!!
 Schreibt uns, Ruft mich an, Nehmt Kontakt mit uns auf,

Polizeifaktivitaten

über Sie,

Jeder kennt SIE, Jeder weiß, daß SIE einen suchen, Doch keiner glaubt an SIE oder will wahrhaben, daß SIE einen erwischen, Egal ob Cracker, Spreader, Lamer, Coder oder sonst einer, Sie alle haben Angst vor IHNEN, Jeder macht sich seine Gedanken über SIE, Jeder schaut sich, bevor er seine Post holt, um ob nicht doch einer von IHNEN dort steht, Ich war ein Spreader und zählte nicht gerade zu den Schlechtesten, Ich fühlte mich sicher, ich hatte alle Vorsorgen getroffen, Ich hatte eine PLK ein Postfach habe lange nicht mehr eine Contactadresse in die Intros, Demos oder ähnliches geschrieben, Doch ich hatte einen kleinen Fehler in meiner Vergangenheit gemacht, als ich mich noch zu den Lamer zählte, Genau wegen diesem Fehler "catchten" Sie mich und genau wegen diesem Fehler werde ich nicht wieder so in die Szene zurückkommen, wie ich es einmal war, Klar, jetzt fragt ihr Euch sicher: "Was will dieser Penner eigentlich von uns??? Der ist doch 'n Lamer, wer sich erwischen lässt ist halt 'n Lamer" So habe ich zumindestens gedacht, wenn einer meiner Contacts erwischt wurde und mich warnte, Auch als in meiner Nähe die ersten erwischt wurden, dachte ich immer, was soll's? Mich kriegen diese Scheißtypen sowieso nicht, Ich will Euch allen dort draussen an Euren Screens, in Euren nicht aufgeräumten Zimmern die voller Disks und Computerschrott sind, den Lamern und vor allem den ganz Großen (Ich denke da an die großen von BRD: 711, SF (tot?), TWG, BB (tot?), Triad (tot?) all Euch will ich eines sagen: Unterschätzt Sie die, diese blo,, grünen Männchen nicht, Fühlt Euch nie zu sicher, spätestens seit der MCG-Party und den Catchen der Polizei im letzten Jahr müsste es allen klar sein, SIE machen keinen Spaß, SIE räumen auf, noch erwischen SIE die Lamer, noch erwischen SIE manchmal die "Großen", aber irgendwann werden SIE auch zu DIR kommen, Und warum? (Warum ich??) Du fragst Dich: "Was hab' ich bloß falsch

gemacht??" Wenn Du es nicht weißt, SIE werden es wissen! Ich weiß, ich weiß, ich kenn' es auch dieses absolute geile Feeling, Ihr habt einen neuen Crack gemacht, Ihr werdet wieder von einer Gruppe mehr begrüßt und wieder gab es ein geiles Mega-Demo, Wieder gab es jede Menge geile IKARI-Cracks mit all ihren coolen Sprüchen, Wieder war eine geile Copy-Party, Ich kenn es! Wieder einmal war ich besser, schneller als alle sie, Schneller als alle, Schneller als die



Softwarefirmen, Schneller als meine "Freunde", Schneller als sie alle! Ich drehe den Verstärker auf und der coole Sound kommt rüber!! So war es bei mir, ich hatte viele gute Contacts, ich wurde oft begrüßt, kam in immer bessere Gruppen, und sie alle akzeptierten mich, Ich war schon lange kein Lamer mehr, ich zählte mich zu den besseren, Doch dann kamen SIE doch! Wenn ich mich nun frage: "Für wen habe ich mir in dieser ganzen Zeit eigentlich den Arsch aufgerissen?? Für wen habe ich das ganze Geld für's Telefon, Disk's, Porto etc... ausgegeben?? Für wen habe ich jetzt Ärger mit "vater Staat"?? Für wen bleche ich jetzt?? Für wen?? Ich weiß es bis heute nicht!! Ich weiß nur es war auch eine geile Zeit, Und es ist schade, daß ich mich von der Szene verabschieden muß, Leid tun mir auch meine Contacts die erwischt wurden (zum Teil zumindest...)..... Ich hatte mir ja immer vorgenommen, daß wenn SIE mich kriegen, daß ich dann ein paar Lamer aus dem eigenen Ort auffliegen lasse, Ich konnte es doch nicht, denn ich hatte

den Stoff häufig verkauft, Ich hatte zwar niemals Gewinn gemacht, Aber ich habe immerhin Stoff verkauft, Daß wäre ein gefundenes Fressen für SIE gewesen, Aber was fabere ich Euch alle dort draussen mit meiner Scheiße voll?? Ich wollte Euch nur mit diesem Bericht Good By sagen!! Und will nur eines sagen: "Jungs, Mädels, Ihr alle dort draussen, Vergesst mich nicht! Lasst Euch nicht erwischen!! Hört auf wenn Ihr 18 seid, Tut mir ein Gefallen: Laßt Euch nicht erwischen und heizt den Firmen und IHNEN noch mal so richtig ein! Schreibt weiterhin gute coole Demos, denn die darf ich ja haben, Sind ja keine RK's!!! Aber vergesst nicht, die guten alten Zeiten von 84-86 sind schon lange vorbei, SIE suchen Euch und werden einige finden!! Aber die Szene wird weiterleben ... Egal wo! Also machts gut! Macht's besser als ich!! Ich beneide Euch coole Guys, Ihr werdet weiterhin coole Cracks machen, Ihr werdet weiterhin den coolen Sound hören und fühlen!! "Wer ich bin?? Ein Ehemaliger von Euch! Jetzt ein verwischter!! Schützt Euch!! (Nein nicht vor AIDS, sondern vor einer Krankheit die genauso schimmig ist: POLIZEI) Bye Guys.....

Computer Unser



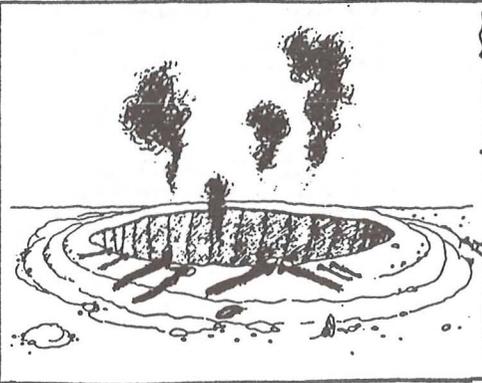
Computer Unser

... der Du bist in der Zentrale (oder auf dem Schreibtisch) geheißigt sei dein Bildschirm, Dein Wille geschehe, wie im Speicher so auf dem Drucker, Unsere täglichen Listen (Programme) gib uns heute und vergib uns unsere Fehler (Syntax Errors) wie auch wir vergeben denen die falsch programmieren (cracken) lass uns nicht lange warten (bei den Entpackungsroutinen) und erlöse uns vom Shut Down (Absturz) Denn Dein ist die Macht und die (Software-) Firma und das Personal in Ewigkeit

Return

Wer findet die sieben Fehler?

Leider hat der Zeichner die Zeichnung schlecht kopiert. Seien Sie scharfsinnig, finden Sie die Unterschiede!



Atari Ecke

Atari ST News Corner

Zusammengestellt von Mr. Hyde of Exocet Spreadinx

Hi Freaks und alle die es noch werden wollen! Hier also wieder die super-coole Atari Corner, jetzt jedoch mit einem völlig neuen Konzept: Keine Spiele-Berichte mehr (wer die lesen will, holt sich sowieso die ASM!), sondern Berichte über Computerspezifische Anwendungen oder Verschiedene Sachen wie PD oder so.

Also, fangen wir mal mit dem neuen Beta-TOS oder auch TOS 1.4 an: Es wird zunächst nur als Boot-TOS (TOS heißt übrigens nicht Tramiel Operating System sondern nur The Operating System!) auf Diskette an diverse Fachmagazine ausgeliefert, soll jedoch demnächst auch auf Roms erhältlich sein, so daß sich eventuell ein Freund mit 'nem Eprommer lohnen könnte (fühlt sich schon jemand angesprochen? Denkt an die PLK, gelle!)

In der neuen Benutzer-Oberfläche (neudeutsch Desktop) hat sich bis auf ein wichtiges Feature wenig getan: Jetzt lassen sich Dateien auch 'verschleiben', und zwar markiert man nun die Dateien wie gewohnt, drückt jedoch beim draggen auf das andere Directory die Control-Taste. Diese Funktion ist besonders beim zusammenkopieren von zwei einseitigen Disketten zu einer einseitigen Disk. Auch beim Massenspeicherhandling hat sich etwas getan: Es gibt jetzt eine neue File-Selektor-Box, bei der sich die Drives jetzt auch durch einfaches anklicken selektieren lassen. Praktisch, gelle? Auch die Festplattenzugriffe sind erheblich schneller geworden, fast so schnell wie unter Turbo-Dos. Auch ganz nett, aber wer kann sich denn schon eine Festplatte leisten?

Wesentlich mehr Unterschiede in der Benutzerführung bietet da schon Neodesk, ein Programm aus den Staaten, die ja eigentlich vom ST noch nicht gerade heimgesucht worden sind. Bei diesem Programm läßt sich zum Beispiel in der Textdarstellung das Directory mehrspaltig darstellen, es lassen sich bis zu sieben Fenster öffnen, dabei wahlweise mit bestimmten Extensions, zum Beispiel: Window 1 zeigt alle Dateien (*.*), Window 2 nur die Sourcetexte (*.S oder so), und Window 3 dann nur die Assemblierten Sachen (*.PRG). Neodesk verarbeitet auch Batch-Dateien, das sind Dateien mit Befehlen, die dann bei Systemstart der Reihe nach ausgeführt werden. Eingebaut ist auch ein neuartiger Monitorschutz, der nicht einfach den Bildschirm einschwärzt, sondern invers schaltet, sodaß man trotzdem noch erkennen kann, was gerade auf dem Bildschirm geschieht. Auch in der täglichen Arbeit eines Kopierers wird man von Neodesk unterstützt: Disketten lassen sich zum Beispiel einfach durch grabben des Diskicons auf das Mülleimericon löschen, und auch verschleiben von Dateien ist möglich (TOS 1.4 läßt grüßen!).

Das TOS 1.4 läßt sich, wie auch alle Programme, von denen im vorherigen Artikel die Rede war, bei uns bestellen (Neodesk haben wir leider noch nicht). Schickt einen Brief mit euren Wünschen an Untenstehende PLK. Schickt am Besten noch eine Liste von Eurer Software mit. Für jede Diskette müssen wir erst einmal 5,- DM nehmen, wenn wir dann von Euren Listen etwas bestellen, bekommt Ihr das Geld natürlich zurück!

Also, nun die versprochene PLK:
Mr. Hyde of Exocet Spreadinx
PLK 022680-D
4424 Stadthof



Premiere: Das Cracker 1x1

Das Cracker 1x1

Also ersteinmal schon n'abend, Ich bin Pascal und ich werde Euch wohl über die nächsten Ausgaben mit meinem kleinen Cracker 1x1 nerven, Frisch gewagt ist früh gestorben, und so woll ich jetzt mal langsam anfangen, Ich bekam meinen 04'er etwa Anfang '84 der aber leider schon nach einiger Zeit in die ewigen Jagdgründe einging und ich mich in endlose Depressionen stürzte, Nach wenigen Wochen zeigte mein Vater dann doch Mitleid (War ihm garnicht zuzutrauen! hehehe!) und kauft mir einen 128'er (tirifi,!!), Und von da an ging's dann richtig los, Ich verbarikiadierte mich in meinem Zimmer mit einem Assembler-Buch und lies mich einige Tage nicht mehr blicken, Dann fing ich an mir über Kumpels Originale zu besorgen, Somit war nun wohl ein neuer Cracker geboren, Das war bis heute wohl auch alles ganz schön bis auf die Tatsache daß ich in den letzten Tagen meine Motto ändern mußte, Also nicht mehr "1984, the big brother (cop's) is watching you", sondern, "1989, the big Father is warching me!!!!", Denn mein Vater hat nachdem ein Brief von der Schule (Passend zu Heiligabend!) meinen Compi beschlagnahmt!

News



Das ist der Grund, warum ich mich in dieser Ausgabe ersteinmal nur mit dem Ocean-Kopierschutzarten befassen und so gut wie möglich erklären, Das Cracken ist meiner Meinung nach in den letzten Jahren ziemlich verkommen, Selbst der letzte Looser kaufte sich einen dieser wiederlich ehehhaften Freezer wie: Ice-Pic, Freeze-Frames, Action

Cardrige oder die gesammelten Werke von Final Cardrige I bis III+. Und dann kamen diese Wahnsinnigen Mega-Groups wie "BEASTY BOYS", Also nix gegen Euch, ihr habt Euch geändert (Ich bin ja nicht auf einen Krieg scharft), ihr müßt aber wohl zugeben das einige Eurer Cracks damals gefreezt waren, Zum Beispiel "Outrun", ich hob euch schon oft versucht mitzuteilen daß die Startadresse von Outrun \$949d ist, Aber nochmals 'tschuldigung BB das ist ja Vergangenheit!! Irgendwie kotzt mich das alles an! Jemand crackt ein Spiel und sobald er merkt daß es nach zehn minuten nicht abstürzt oder kaputt ist klatscht er gleich hinter den Filenamen "101 %" oder mehr, So etwas kann einen ja nur auf den Senkel gehen! All diese die sich jetzt angesprochen fühlen sollten sich einmal ein Beispiel an IKARI

Dave E. (News)

PIK 035 068 c ; 7840 Müllheim / Baden
Tel. (0 76 31) 15 15 0

nehmen! Und ich glaub über Re-Cracker brauch ich wohl nichts weiter zu sagen als daß sie in meinen Augen nur die Lamerhaftesten, hirnlosesten, nutzlosesten und wiederlichsten Kreaturen sind die es gibt! Nun sollte ich endlichmal mit der Hauptsache anfangen, also,...

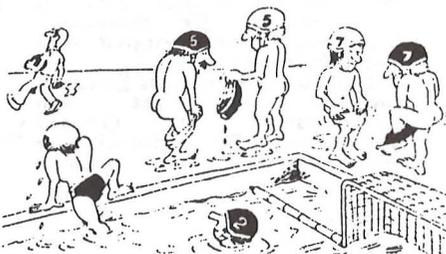
Wie cracke ich ein OCEAN-Game?

Also zu Anfang sollte man sich immer im Auge behalten "Hardware sucht Software für Burnware". Wenn man das nicht vergisst, dann klappt das immer!

Als zweites laden wir das Directory, nachdem wir uns eine Sicherheitskopie des Originals gemacht haben, Dort finden wir dann auf jedenfall drei wichtige Filenamen:

- "Loader"
- "F"
- "Name des Hauptteils"

Er ist meistens daran zu erkennen daß er etwa 250 oder mehr Blocks beträgt. In den meisten Fällen beginnt der Hauptteil, wenn man ihn lädt, irgendwo im Bildschirmspeicher (\$0400-\$07ff). Nun nimmt man sich einen Compacker der solche langen Files packen kann und gibt als Startadresse des Spiels, die Ladeadresse (welche sich ja im Bildschirmspeicher befindet!). Sollte dies nicht funktionieren schaltet man den Computer aus lädt S-Mon oder einen anderen Maschinensprachemonitor (Geiles Wort!). Ist man nun in dem Monitor, lädt man das File mit dem Namen "F", dieses File liegt etwa im Bereich von \$4000-\$5000, die genaue Start- und Endadresse notiert man sich am besten und sucht den Speicherbereich mit dem "d"-Befehl nach einem "JP" welches ausserhalb der notierten Adressen springt, die Zieladresse des "JP"-Befehls notiert man sich ebenfalls und liegt diese Adresse nicht in den Bereichen von \$e000-\$ffff so kann man sich sicher sein, daß man die Startadresse des Spiels gefunden hat! Nun muß man den Hauptteil einfach kompaktieren und als Startadresse die notierte Adresse angeben! Zum kompaktieren des Spiels benutzt man am besten einen Packer, welcher bis zu 257 Blocks kompaktieren kann, dazu kann man Packer wie den ISC-Packer V2.0 oder den Turbocompressor oder den neuen NEWS-COMPACKER benutzen. Diese Packer eignen sich sehr dafür.



"Teikottausch"

Alles was ich bis jetzt geschrieben habe ist unverbindlich, denn ich schreibe dies hier aus dem Kopf heraus. Ebenfalls hab ich mich ein wenig auf das uralte Spiel "Terra Cresta" gestützt, was aber nicht heissen soll, daß es bei anderen OCEAN-Spielen nicht funktioniert. Meine Beschreibung gilt für alle einteiligen OCEAN-Spiele. Nun zu den mehrteiligen OCEAN-Spielen. Ich schätze noch nie hat sich eine Softwarefirma so lächerlich gemacht wie OCEAN. Wer einmal probiert hat das ebenfalls uralte Game "Platoon" zu cracken der wird festgestellt haben daß an diesem Spiel nix zu cracken war! Denn, so lächerlich sich es auch anhört, OCEAN hat um das Spiel überhaupt auf eine Disk zu bekommen, da die einzelnen Levels je 250 Block normalerweise lang wären, den Packer des wohl legendarsten Duo's DYNAMIC DUO benutzt. Also Leute ich hätte wenigstens die Original Sys Zeile verändert! Hat man soch ein OCEAN-Spiel erwischt, kann man sich glücklich schätzen, denn man braucht nur noch sein Intro davorzuhängen und nötigenfalls einen Trainer einzubauen. Das wär's eigentlich für diesmal. Ich wollte denen die das hier interessiert nur einmal den Mund wässrig machen, damit sie natürlich die nächste Ausgabe der "News" sofort bestellen. Denen die so etwas nicht nötig haben, kann ich nur sagen, daß ich versuche, denen die nicht soviel Ahnung vom Cracken haben es so gut wie möglich einzutrichern: **NEUE CRACKER BRAUCHT DAS LAND!**

Wenn auch Ihr etwas zu einem Spiel erklären wollt, welches Ihr gecrackt habt, dann schreibt uns doch oder ruft mich an:

Dave (NEWS)
Pik 035 068 c
7840 Müllheim / Baden

Telefon: 0 76 31 - 15 15 0 (Dave)

Interview IV

INTERVIEW

Interview mit dem KATAKIS-
Programmierer (AMIGA)
Willy Berk

- ?: Hallo, Willy! Du hast also das Spiel KATAKIS auf dem AMIGA programmiert?
- ! : Ja, ich bin vor ungefähr 1 1/2 Jahren zusammen mit 4 Freunden auf die Idee gekommen ein gutes AMIGASPIEL zu programmieren, da es damals noch keine guten Spiele auf dem Amiga gab.
- ?: Wenn ihr also mehrere Leute wart, darf man dann erfahren, was Du alles an Katakis programmiert hast? Ich meine also Sound, Grafik usw.
- ! : Ich für meinen Teil habe also das Intro und teile der Grafik programmiert. Ausserdem war ich dann allerdings noch derjenige, der sich um die Kontakte zu Softwarefirmen gekümmert hat.
- ?: Bist Du eigentlich fest bei einer Softwarefirma angestellt?
- ! : Nein, das heißt ja, also ich meine ich bin halt sowas wie ein freier Programmierer.
- ?: Wie seid ihr auf die Idee gekommen gerade ein Spiel in dieser Art zu erstellen? Habt ihr euch da nicht so eine Atr Airtypeabkupferl erlaubt, und wenn dies der Fall gewesen sein sollte, gab es dann nicht irgendwelche Rechtlichen Probleme?
- ! : Nein, wir haben hier keinen Airtype abklatsch zu erstellen zu versuchen, denn Airtype gab's, als wir mit KATAKIS begannen noch garnicht. Ich persönlich bin eher durch das C-64 Spiel "DELTA" draufgekommen. Allerdings liegt ihr von der "NEWS" nicht ganz falsch. Es ist vielleicht daher möglich, daß KATAKIS in manchen punkten Airtype ähnlich ist, denn als wir AIRTYPE auf dem Automat entdeckten, muß auch ich zugeben, daß selbst ich einige Rubel dafür hab springen lassen. Aus diesem Spielfieber heraus ist auch die geile Schießroutine entstanden, die der von Airtype doch recht ähnlich ist.
- ?: Um noch einmal auf das Spiel "DELTA" zurückzukommen. Warum habt ihr euch gerade ein Beispiel ah ihm genommen?
- ! : Na, ganz einfach, weil ich finde, daß es kaum ein Spiel damals gab, das eine so starke Motivation auf mich auswirkte wie dieses.
- ?: So, damit hätten wir schon einmal den Teil hinter uns, wo wir was über das programmieren von dem Spiel wissen wollten. Jetzt folgen nur noch ein paar wenige Fragen zu deiner Person. Als dann, was ist denn deine Lieblings-Musik?
- ! : Funk, Rap usw.
- Computer " ! : Die C-64 Musik von Parallax & Stücke von Martin Galway.
- Spiel ! : Mau-Mau (allerding mit eigenen Regeln)
- Computer " ! : Hybris
- Computer ! : Cray 2
- Demo ! : Crackers Revenge von Sodan
- Roman ! : Perry Rodan und sonst. Science Fiction
- Film(Video) ! : Bloodsport
- Sexheft ! : Praline
- Wahlspruch ! : Hab ich keinen
- ?: So, und nun wirds ganz persönlich!!! Nun wollen wir auch noch wissen, wie alt Du bist, was für eine Haarfarbe Du hast usw.
- ! :-Name : Willy Berk
- Geb.Tag: 23.01.66
- Alter : Dürft ihr euch ausrechnen(HEHEHE)
- Größe : ca. 1,88 m
- Gewicht: Um die 80 Kilo
- Haarfarbe ist bei mir Dunkelblond

Venlo Partybericht vom 21.01.89

Uhh ... Nachdem wir uns morgens um vier auf die Socken gemacht haben, um rechtzeitig in Venlo zu sein, sind wir dann gegen 10.00 Uhr in Venlo angekommen. Nachdem wir uns erst einmal in der Stadt umgesehen haben, und den neuen Partyplace ausfindig gemacht haben (Wahl'n Witz: 10 Min. vom Bahnhof Venlo, hahahah ...) sind wir erstmal ausgiebig Frühstück gegangen. Party: Sofort nach öffnen des neuen Raumes stürmten jede Menge Freaks in die Halle. Erfreulich war, daß sich der Eintrittspreis von 5,- DM trotz des neuen Raumes nicht geändert hatte.

Leider war die neue "NEWS" nicht fertig, und man konnte nur Handzettel verteilen und Poster aufhängen. (Thanx noch mal an den Typ vom Eingang, der uns die Sache erlaubt hatte, da normalerweise die herumreichung von Handzetteln nicht gestattet ist. Thanx.....!)

Nachdem wir alle 500 (!!) Handzettel an den Mann gebracht hatten stürzte ich mich erst einmal an die Freaks um an Neuigkeiten heranzukommen und neue Leute anzuwerben.

Der Verlauf der "COMPUTERBOERSE VENLO" ging eigentlich seinen ganz gewohnten Gang. Man merkt aber, daß der 64'er immer mehr aus der Mode kommt. So lief auf dem 64'er eigentlich fast keine neue Soft während auf dem Amiga der heiße Kampf um neue Spiele losging (New Eishockey).

Ach ja, an dieser Stelle möchte ich mich bei dem Typ bedanken, der mir seinen vollausgerüsteten Amiga 2000 zur Verfügung stellte und den ich dann den ganzen Mittag vergewaltigt habe.

Wenn ich schon am bedanken bin, möchte ich mich auch bei dem assozialen Typ von der Woodpecker Crew bedanken, der mir so viele Spiele besorgt hat. (Du Drackars...) Dann noch bei CBS (Dietmar) und der andere Typ von dem ich den Namen leider vergessen habe ... Sorry) die auch noch für mich auf Achse waren. Thanx ...!

So, genug gelabert.... VENLO war wieder mal gar nix schlecht. Ich würde sagen, daß frühe Aufstehen und die beschissene Fahrt mit den Assozialen von war's wert ... Also .. Man hört sich oder trifft sich in VENLO. (Hipp Hipp)

Geile Inre! Wow! May! Party Born to be Number one

Venlo Partybericht vom 17.12.88

Ja, Venlo war mal wieder geil? Nachdem ich (Moskwa TV) mit ein paar Freunden (Volke und Thorsten TWG) in Venlo angekommen waren, erfuhren wir erst einmal, daß dies das letzte Meeting in dieser Schule werden würde. Am Eingang drückte man uns dann einen Zettel mit der neuen Anschrift in die Hand:

Zaal Staay
Witherenstraat 68
Blerick (Centrum)

Na ja, gut und schön. Wir schlossen unseren Computer an und machten uns auf die Suche nach den besten Zocks. Ich machte mich auf den Weg zu DCS und IKARI, die ich dort treffen wollte. Von beiden bekam ich gute Damos und Crack's. Anschließend kam Jeff und Maurice. Die "NEWS" und die "ILLEGAL" hatten natürlich bei diesem Meeting einen reißenden Absatz. Ich schob Jeff noch ein paar "NEWS" rüber, da wir etwas früher fahren mußten.

Verdammt ärgerlich bei diesem Meeting war, daß die letzte 1/2 Stunde (15.00 h - 15.30 h) förmlich ins Wasser fiel, da einfach der Strom abgestellt wurde.

Dies plagte besonders die Jungs von Alabama. Mitten im Crunchen wurde bei ihnen der Strom abgestellt. Schaiße!
Naja, hoffentlich wird's nächstesmal besser! See ya in Venlo ... Tim (MTV)

Dave Du Ratte, Sau, , Drackassi, wo warst Du? (Keep Cool)

- ?: So, dann wollen wir mal wieder zum Computer zurückkommen. Was für einen Computer hast Du denn?
- ! : Augenblicklich habe ich einen Sinclair ZX81, 3 C-64 und einen Amiga 1000, der ausserdem noch mit einer 20 MB - Festplatte ausgestattet ist. Ausserdem verfüge ich noch über einen PC AT.
- ?: Ach ja, ehe ich es vergesse zu fragen, hast Du irgendwelche besonderen Feinde oder Freunde in dieser recht harten Welt?
- ! : Tja, also wenn ich die frage auf Computer beziehen darf, durften meine Feinde im prinzip nur die Leute sein, denen mein Spiel nicht gefällt. Ansonten habe ich keine besonderen Feinde.
- ?: Dürfen unsere Leser eventuell auch erfahren, wie eigentlich Dein Verhältnis zur Bullizei ist?
- ! : Auf diese Frage möchte ich keinen Kommentar abgeben.
- ?: Wie bist Du eigentlich dazu gekommen auf dem AMIGA zu programmieren?
- ! : Dies war so, als vor 2 Jahren der Amiga auf den Markt kam bin ich halt losgegangen, und habe mir einen geholt. Damit war ich dann der zweite in Köln, der einen AMIGA hat.
- ?: Dein wievielties Interview ist dies nun?
- ! : Dies dürfte nun ca. mein viertes oder fünftes Interview sein.
- ?: Ach, jetzt noch was, was für Hobbies hast Du denn eigentlich so?
- ! : Hmhmhm, meine Hobbies?!? Als erstes bei meinen Hobbies stehen die Frauen, als zweites kommt faulenzen, dann machen wir mal mit Handballspielen weiter, und zu guter letzt kommt dann noch das Musikhören.
- ?: Hast Du sonst noch weitere Interessen?
- ! : Tja, mein Hauptinteresse liegt in einem möglichst langem Leben. Ausserdem hoffe ich auf (in meinem Langen Leben) auf viel gesundheit, Glück in der Liebe sowie im Beruf.
- ?: Ach, mir fällt gerade auf, daß wenn Du soviele Computer hast, was für Monitore verwendest Du denn dafür?
- ! : Für meinen Amiga 1000 verwende ich einen ganz gewöhnlichen Amigamonitor, für meinen PC habe ich selbstverständlich einen PC-Monitor und wenn ich mich mit dem C-64 beschäftige verwende ich einen Farbmonitor.
- ?: Woran programierst Du augenblicklich?
- ! : Woran ich im augenblick programmiere darf ich nicht verraten. Ich kann nur soviel sagen, daß es ein Ballerspiel ist, wovon es bis jetzt eine mißglückte ST-Version und eine recht gut gelungene 64er Version gibt. Zudem darf ich noch beifügen, daß es etwa gegen ende Januar bzw. anfang Februar fertig werden dürfte.
- ?: Und nun noch die abschließende Frage: Ist es das gleiche Team, das auch Katakis programmiert hat?
- ! : So kann man es auch ausdrücken.
- ?: Das wars dann, oder hast Du noch was zu sagen, was unsere Leser eventuell Interessieren könnte?
- ! : Nein, ich wüste im Augenblick nichts mehr. Also, Tschau.
- ?: Tschüs, bis zum nächsten mal, wenn Du was Interessantes und gutes Programiert haben solltest.

(C) by Carsten of N E W S

