

HEN

CRACKERS

EXTRA 1
AUSGABE NR. 1
HJT-Party!

INTERNATIONAL

HEISSAAAAA ! HJT-Party, wir kommen ! Diese Party wird wohl das zweite European-Meeting werden. Das muß gefeiert werden. Deshalb diese Extra-Ausgabe der CI !!!!

PREVIEWS, PREVIEWS

Furchtbar, daß sowas immer so spät ankommt, denn die Previews zu den neuesten Demos könnten auch mal besser verteilt kommen, aber MEIN

Gleich sechs Disks von AST kamen, randvoll mit Previews. Das beste was das 3D-Demo Preview von New Age Team. Allerdings hatte dieses New Age Team nichts mit dem zu tun, in der auch Duffy und Bunny rumspuken. Die Crew besteht nur aus unbekanntem Leuten. Die gesamte Crew werfelt auch noch auf dem Amiga (kennst Du die, Crown ?) und auf dem Atari ST (kennst Du die, WEEEE ?). Das Demo ist von der Aufmachung her so, wie die guten 3D-Demos auf den Amiga.

Auch die Members von AST lassen wieder was von sich hören. GFX für "No Inspiration" und für "European Demo" kommen von Biggles und ZZ Top.

Das CHR-Team hat ein Paperfanzine rausgebracht, allerdings sieht das nicht so toll aus, wie das Diskmag.

Ein weiteres Preview gibt es von der CPC-Fastloader #4, von der jetzt 3 Artikel fertig sind. Schade nur, daß es nur die deut-

schen Texte sind. Aber das Programmieren von POT ist so geil!

Ein Preview von ASICACID für den CPC+ ist auch bei mir angekommen, aber da ich keinen CPC+ habe, kann ich's hier nicht testen, aber ich werde es mitbringen und anschauen.

CPC-DOMAIN NR.11

Vergleiche darf man mit der CC von DAS wohl anstellen und ich möchte behaupten, daß sich DAS von der CPC-Domain einiges an Beispielen abgeschnitten hat. Verbessert hat sich auch dieses Mag seit seiner ersten Ausgabe auf Disk allerdings nicht. In diesem Mag gibt es zwar sehr viele Informationen, die man aus einem Menü (Mode 2) heraus auswählen kann. Das Titelbild ist geklaut und es fehlt an jeglicher Art von guten Coding. Tja, das war's dann auch schon. Ich kann leider nicht mehr Positives sagen, da es da nichts gibt, wenn man mal von der Informationslut absieht. Aber Negatives kann man auch nicht sagen, da Alan Scully sich eigentlich recht viel Mühe gegeben hat. Ich werde den Titel-Screen als Screen-Shot hier in die Extra-Ausgabe packen! Meine Bewertung:

GRAFIK.....	4
SOUND.....	4
ROUTINEN.....	3
TEXT.....	1
INFORMATIONEN.....	1
STIL.....	3

LABELMASTER

HERSTELLER: CRUSADER SOFTWARE

Eigentlich interessiere ich mich nicht für solche Programme, allerdings ist Crusader Software ein Firma aus der schönen Stadt Muppental. Ich habe dann auch eine "gecrackte" Version von Mokey bekommen, allerdings muß man sagen, daß es keine geschützten Programme von Crusader gibt. Diese Version des Programmes mußte also erstmal von den Überflüssigen Laden befreit

werden. Danach noch ein bisschen Crunchen und schon war das ganze Programm auf einer Seite verstaubt. Danach ging es an die Untersuchung des Ganzen: mit dem Programm kann man Kassetten-, Video-, Platten-, CD-, Tiefkühlwaren-, Disketten- und Schulheftlabels machen. Das ist eine Menge. Nicht Übel, aber eins ist Schade: die Video-Labels sind zu klein und die Kassettenlabels könnten über die ganze Kassette gehen. Aussenden: welcher Freak braucht Tiefkühl-Labels? NaJa, aber wir wollen Harabu's "Mutti" nicht vergessen (hihihi). Das Proggy ist sein Geld wert!

GESCHWINDIGKEIT.....	3
ROUTINEN.....	4
BENÜTZUNG.....	1
PREIS/LEISTUNG.....	2

SZENE, SZENE, SZENE

Ich weiß, daß dieses Thema eines der umstrittensten des CPC's ist. Ich will hier mal meine Meinung schreiben, obwohl mir das nicht gerade nur Freunde machen wird. Ich fange mal mit den positiven Aspekten der Szene anfangen. Dazu gehört wohl auch, daß

in diesem Jahr sehr viele Parties sind: vor allem die, auf der wir jetzt sind. Aber wir wollen die DeBit-Party, das leider ausgefallene Alien-Meeting und vor allem das bald stattfindende Shining-Meeting nicht vergessen. Auch in France geht mit Parties die Post ab.

Leider ist die deutsche Szene durch den C-F ziemlich gespalten. Die meisten Leute, die in C-F inserieren, sind ziemlich überheblich gegenüber denen, denen sie eigentlich Dank schulden. Leute, die Ihre Meinung sagen, werden grundsätzlich erstmal angemacht. Tips, die falsch sind oder von den Leuten nicht verstanden werden, so werden diese ganz Übel vergrausst. So sind schon viele Leute in Verrut gekommen oder aus der Szene ausgestiegen. Schade drum. Ich gebe den C-F-Schreibern die Schuld daran.

Einen weiteren Kritik-Punkt möchte ich den guten Leuten in der Szene widmen. Ihr seid echt ganz schön arrogant geworden oder besser gesagt:

Ihr müßtet Euch mal mehr um die anderen kümmern. Warum hört Harabu kein Wort von Kalle und warum hilft WEEEE mir hierbei nicht? Warum meldet sich ESC nicht mal bei DOMAIN und warum schickt mir BMC meine Disketten nicht zurück? All das sind Fragen, die nur die Leute selber beantworten können. Ich hoffe Ihr, die diese Ausgabe der CI

lest, gehört nicht zu dieser Sorte Freak. Wir brauchen alle Freaks, die wir bekommen können.

Ich hoffe, daß WEEEE sich wenigstens mal meldet und mich zu dieser Ausgabe beglückwünscht.

Falls Ihr ein Projekt starten wollt, dann wendet Euch an mich. Ich koordiniere alles. Viel Spaß, Euer

DSC
of BENG!

F. FLOHMARKT

(Fucking Flohmarkt)

BY ZWEISTEIN

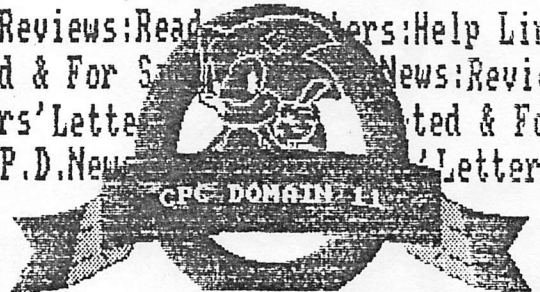
Dieses Demo ist Zweisteins erste Produktion. Es ist ein One-Screen-Demo ohne Over-Scan. Ich fange mit dem auffälligsten an: in der Mitte sind zwei Rasterbalken, die eine weiße Fläche begrenzen. In diesem springt ein Smily von

rechts nach links. Er wechselt immer seinen Gesichtsausdruck, nachdem wie hoch der Smily zwischen den Rasterbalken steht. Darunter läuft nun der Auseinandergezogene Mode 1 - Scroll. Der sieht nicht so toll aus. Oben im Bild steht ein "Fucking Flohmarkt"-Logo, welches sich nicht bewegt oder sonst irgendwas macht. Nur ein kleines "BY ZWEISTEIN" wird durch ein Raster hinterlegt. Der Scroll-Text ist eher dürrig ausgefallen, aber er ist englisch und daher schon etwas besser zu bewerten.

GRAFIK:	3	ROUTS:	2
SOUND:	2	STIL:	2
TEXT:	4	TEST:	DSC

Der Screen-Shot von CPC-Domain 11. Die GFX stammt von AST!

News:Reviews:Readers'Letters:Help Line:Wanted & For Sale:News:Reviews:Readers'Letters:Wanted & For Sale:FREE P.D.News:Letters:Hi



In This Issue: *The Fanzine Experience*
Can You Tell The Future?

The Chance To Win Top Quality Software

Press "C" to Configure or "ENTER" to Continue

ROADRUNNER

HERSTELLER : HI TEC SOFT
CRACKER : MAZE SOFTS of the GPA

Na, habt Ihr noch Zeit zwischen dem Coden und Cracken und Swappen, um noch ein feines Spiel zu spielen. Das Game hier ist aus der Hanna Babera Collection, da Hi Tec eh nur diese Games fabriziert. Allerdings denke ich, daß dieses Game mehr für BSC's kleinen Bruder ist. Netze Grafik hat das Spiel und der Sound, der natürlich während des Games nicht läuft, ist auch nicht übel. Das Game selber hat es weniger in sich. Du steuerst den Roadrunner (mop mop) und der böse Coyote (Will E. Coyote) schleudert Bomben, Gewichte und Blitze auf Dich! Deine Aufgabe ist es, Äpfel, Herzen und Buchstaben aufzusammeln. Damit haben wir auch den pädagogischen Teilaspekt drin. Wie gesagt, über die Grafik kann man nicht meckern. Ansonsten ist das Game absolut langweilig, was ja bei den Spielen der Hanna Babera Collection üblich ist. Sollte allerdings jemand ein Spiel für seine kleine Schwester oder seinen kleinen Bruder suchen, dann ist dieses Game absolut empfehlenswert (genau wie Yogi Bär und --- coming soon from JLCS--- die Jetsons!).

GRAFIK.....	2
SOUND.....	3
SPIELIDEE.....	4
MOTIVATION.....	4
PREIS : 30-40 DM	

DSC
of
BENG!

ROBOZONE

HERSTELLER : IMAGE WORKS
CRACKER : JLCS

Endlich mal ein gutes Spiel, bei dem sich die Programmierer mal Mühe gegeben haben. Der Crack von JLCS ist phantastisch. Man kann im Lader mit "0" den Cheat aktivieren. Das Titelbild ist nicht übel gemalt, allerdings sieht das ganze Mode 0 Bild etwas kahl aus, da nicht alle Farben ausgenutzt wurden. Das Game besteht aus drei Teilen, sprich drei Level. In Level (1) steuert man einen Roboter, der an den riesigen bösen Robocop erinnert. Man ist in einem Labyrinth, in dem man nach rechts, links und unten gehen kann. Einen kommen (wohl mutierte) Insekten entgegen, die sogar schießen können. Der Roboter ist gut animiert und das Scrolling (relativ) ruckelfrei. Im zweiten Level (läuft man frontal auf andere Roboter zu (Vector)). Diese muß man erbarmungslos abknallen. Man kann nur noch vorn, allerdings, wenn man zurück will, kann man mit der Steuerung nach hinten drücken, dann dreht man sich um. In Seitenstraßen kann man auch nach rechts und links gehen. Das dritte Level sieht wie eine ärmliche Version von X-OUT aus. Man steuert ein Raumschiff, daß durch einen Kanal fliegt, indem natürlich Raketen und andere Raumschiffe auf einen lauern. Besonders das Scrolling fällt einem ins Auge, da es ruckelt wie Sau! Aber die beiden ersten Level waren dafür ja Klasse.

GRAFIK.....	2
SOUND.....	4
SPIELIDEE.....	4
MOTIVATION.....	3
PREIS : 30-40 DM	

dsc of beng!

POTSWORTH

HERSTELLER : HI TEC
CRACKER : JLCS

"Potstausend", dachte ich beim Anblick dieses Games, daß das erste Hanna Babera Collection Spiel ist, was nicht nur für little kidz gemacht ist. Dieses game verfügt, wie eigentlich alle Hanna Babera Collection Spiele über eine gute Grafik. Das Spiel selber hat so eine Grafik wie Rick Dangerous (1), wenn auch nicht ganz so detailliert. Es gibt 6 Level und in jedem Level steuert man eine andere Figur durch ein Labyrinth (einmal Höhle, einmal Schloß...). Die Soundeffekte sind ziemlich mies, aber man kann ja kein Top-Spiel von Hi Tec erwarten (ich meine, erwarten könnte man es schon). Einige lustige Sachen hat das Spiel eingebaut. Es gibt so eine Art Fahrstuhl im ersten Level, der sich nur aktivieren läßt,

wenn man einen Kasten auf einen Punkt wirft. Ideen müßen die Leute von Hi-Tec gehabt haben um dieses tolle Jump and run Spiel zu realisieren. Die Motivation ist riesengroß, denn man muß versuchen aus jeden der 6 Level 6 Gegenstände (pro Level) suchen. Das macht einen Heidenspaß. Für Extras sorgen dann die Tröten, wie ich sie nennen will, die immer mal ein paar Punkte geben. Das könnte genauso ein Kultspiel werden, wie die beiden ersten Versionen von Rick Dangerous. I like it!

GRAFIK.....	1
SOUND.....	3
SPIELIDEE.....	2
MOTIVATION.....	1
PREIS : 30-40 DM	

dsc of beng!

SOUNDTRAKKER DEMO

by Oliver Mayer

Dieses Demo ist als Präsentation des Programmes "Mal Mit Mir", auch "Soundtrakker" genannt, gedacht. Daher ist es auch eine 0015-Demo geworden, die einzig dazu gemacht wurde, um den Soundtrakker zu vermarkten. Das Demo enthält drei Sounds, die mit dem Programm gemacht wurden, wobei jedes einzelne ein Feature des Soundprogramms enthält. Ein Scroller, der den unteren Teil des Bildschirms (kein OverScan, also Border0) füllt. Dieser läuft über einen grobes vertikales Raster. Das sieht als Effekt ganz nett aus. Nach einer Zeit erscheint über dem "Soundtrakker-Demo"-Logo (läpsch gezeichnet) ein die Adresse von der Firma, die das Programm vertreibt (Adresse in der Werbung in diesem Heft!), wobei unter dem "New Age Software"-Logo ein Raster läuft. Sieht nett aus, aber ist als Effekt wohl etwas abgegriffen. Im Allgemeinen wird das Utility, daß das beste Sound-Utility werden wird, wohl besser sein als die Qualität des Demos. Die Wertung zeigt:

GRAFIK.....	3
SOUND.....	1
ROUTINEN.....	2
TEXT.....	3
STIL.....	3

dsc

1 WEITERES JAHR SZENE

Thriller schrieb vor einem Jahr viel gutes über die neuen Bewegungen und Stimmungen in der deutschen CPC-Szene. Nun, das war, wie gesagt, vor einem Jahr. Nun ist es an mir, ein weiteres Jahr zu resümieren, auch wenn es mir nicht gerade viele Freunde machen wird. Seit letztem Juli ist viel passiert, vor allem, was die Leute angeht, die neu dabei sind und die, die ausgestiegen sind. Zu der wirklich großen Verlusten gehört Jerry, von Tom & Jerry (of CBS), der wohl der größte Swapper Deutschlands war. Naja, andere haben es geschafft, ähnlich gute Kontakte zu knüpfen!!! Auf der GOS-Paddy III stiegen dann zwar einige vielversprechende Leute ein, aber davon sind nur Crown, Odie-Soft und ich übrig. Die Party selber war nur für die Leute perfekt, die entweder über wenig Soft verfügten oder über wenig Grip!!! Ich persönlich hoffe, daß die GOS IV besser wird. Die Leute, die auf der GOS II eingestiegen sind zum Teil auch entnervt aus der Szene gegangen, da diese die ewigen Sticheleien nicht mehr ausgehalten haben. Pluton of Commotion ist hier das Paradebeispiel. Aber ich hoffe doch, daß ich ihn auf dem CeBit-Meeting wieder zum Einsteigen angeregt habe. Incognito U. ist ja zum Glück trotz der heutigen Veranschungen wieder zurückgekehrt. Man wird sein erstes reines Assembler-Demo in der "Take Off Megademo" zu sehen. In diesen werden auch noch andere Neueinsteiger zu sehen sein, wie Joker of BENG!, Treble A und halt Crown, der zwar nicht neu in der Szene ist, aber auf der GOS III erst richtig eingestiegen ist. Das Szene-Label Genix ist auch schon wieder tot, da KILLING FIST, dessen Previews teils gut (offizielles Preview von WEEE! mit super-GFX und super-FX), teils schlecht (inoffizielles Preview von Fox und Fixies, spastische Bewegungen der Sprites), waren. Die Arbeiten zu Killing Fist ist diesem Label völlig aus der Hand geglitten, sodaß die Frenchies die Arbeiten verrichten müßen

oder es erscheint nie, was wahrscheinlich der Fall sein wird. Der gewisse Polm, dessen Soundtrakker zwar riesig angekündigt wurde und ebenso bewertet wurde, war in Wirklichkeit ein Flop. Aber zum Glück hat Oliver Mayer einen Soundtrakker rausgebracht, der den Ansprüchen gerecht wird. Der Noisetrakker von MTI wird NICHT erscheinen. Allerdings sprach Mike Behrend, der Besitzer des MBU in Köln von einem Soundproggy, was er vertreiben will. Fanzine-mässig geht in Deutschland ja voll die Post ab. Zwar erscheint die CPC-Power International (CPI) von MBU sehr sehr unregelmäßig und ist wegen der übermäßigen Werbung nicht gerade interessant, aber hauptsache Fanzine. Die CPC-Challenge (OAS) ist immer noch technisch im Rückstand, aber hauptsache Fanzine. Die CPC-Fastloader (CFL) und der Rundschlag sind die Fanzines, die dieses Jahr neu entstanden. Das Fanzine OAS aus dem Osten kam kurz vor der CeBit zu mir (danke, Schlumpf!). Um es aber zu kompletieren, muß ich dieses Jahr leider sagen, daß es ohne Frenchies nicht mehr geht in der deutschen Szene nicht mehr geht. Damit Ihr mich nicht falsch versteht, das heisst nicht, daß ohne Frenchies nichts läuft; die Frenchies brauchen uns auch! Aus Frankreich kommen (zur Zeit leider) die besten Demos. Es wird Zeit, daß die deutschen Coder aufwachen und selber tolle Demos schreiben. Egal, die deutsch Szene formiert sich wieder, das ist sehr schön so. BENG! ist hierfür das beste Beispiel. Aber Eigenlob lassen wir lieber sein. Aber das schlimmste kommt noch: die Spaltung der Szene durch den Computer-Flohmarkt. Die meisten Leute, die in C-F inserieren, begnügen sich damit, Mist und Gerüchte in dieses Mag zu schreiben und andere Leute, die sie falsch verstanden haben oder mal einen Scherz machen überst anschauen. Damit nicht genug: das machen sie dann 5 Ausgaben lang, weil sie sich nicht informieren. Naja, diese Leuten sollten sich mal ein paar Fanzines besorgen. Das schlimmste ist, daß der CPC-Markt nur so von Geldgierigen Menschen beherrscht wird. Ich nenne hier keine Namen, denn ich würde bitterböse Briefe und Gerichtsvorladungen bekommen. Aber denkt an übersteuerte Programme bei einigen Diskversenden und bei einem Club, der teuer ist und man bekommt wenig Informationen (like C-F). Es ist schade, daß nach einem Jahr, wie Thriller es letztes Jahr beschrieben hat, die Szene in seine Einzelteile zerbricht und alles total demotiviert darsteht. Wir müßen in diesen, für den CPC so wichtigen Tagen alle so zusammenhalten, daß der CPC nicht stirbt. Schreibt Demos, programmiert oder macht Euch stark für den CPC! Wir brauchen DICH!

DSC of BENG!

falls Ihr ein Projekt starten wollt: DSC steht Euch als Kontakt zur Verfügung!!!!

COPY-CHALLENGE

Vergleicht man die Copy-Programme miteinander, so muß man feststellen, daß die Nicht-Kommerziellen Programme, die die besten sind.

Das beste kommerzielle Copy-Programm ist Discologie V6.0 (die Version 6.02 lag noch nicht vor). Auf dieses kann man zurückgreifen, falls die anderen Programme versagen. Wie Ihr wißt, kann man mit Discologie Disketten und Files kopieren kann. Allerdings kann man bei Discologie einschlafen. Die Kopie, die dauert tausend Mal länger (naja, übertrieben!) als bei den anderen Copy-Programmen. Laßt vom Kauf ab! Es gibt auch eine verkürzte Version (File + Discocopy mit 30 KB). Die Copy-Programme, die man empfehlen kann, sind die von dem norwegischen Cracker JLCS. Schon die Länge des Files läßt die Genialität dieses Programmes sehen: (beides zusammen) 6 KB. Allerdings kopiert das Discocopy nur die Tracks 0-39, was bei einigen Programmen (z.B. Turrican 2 Crack von XOP) nicht sehr dienlich ist. Das Filecopy kann auch ziemlich nervtötend sein, denn wenn nur wegen einem KB NACH dem Kopier-Vorgang die Meldung "Disc Full" kommt (Raaaahhhhh). Das beste Kopierprogramm ist zur Zeit das CRIME von Crown. File und Discocopy in 8 KB. Aber es ist nur ein File, also Disc- und Filecopy in einem File, daß ist neu. Kopieren tut es mahlweise von 0-39/40/41 Trax. Das ist cool. Auch das Filecopy ist genius, da es die KB-Anzahl angibt, die man kopieren will. Eine Überschreibe-Routine gibt es auch, die nur noch dadurch perfekter gemacht werden könnte, wenn man auch angeben könnte, was überschrieben werden soll. Tja, das ist ein Programm! Zu allen drei Teilen nun eine Wertung!

DISCOLOGIE V6.0

GESCHWINDIGKEIT.....	3
ROUTINEN.....	3
BENUTZUNG.....	3
PREIS/LEISTUNG.....	4

JL DISC/FILECOPY

GESCHWINDIGKEIT.....	2
ROUTINEN.....	2
BENUTZUNG.....	3
PREIS/LEISTUNG.....	1

CROWN'S CRIME

GESCHWINDIGKEIT.....	1
ROUTINEN.....	1
BENUTZUNG.....	1
PREIS/LEISTUNG.....	1

Noch was zum Preis: Laut der aktuellen Amstrad Cent pour Cent (A100%) ist der Preis für Discologie V6.0 350FF, daß sind ca. 120 DM. Das ist eine Menge, aber Ihr müßt bedenken, daß Ihr dafür auch noch einen Discmonitor dazubekommt (der neue SMon von Crown ist trotzdem besser!). JLCS-Copies sind allesamt kostenlos. Deshalb stimmt auch das Preis/Leistungs-Verhältnis. Auch wenn die Leistung nicht so toll ist wie bei Crown's CRIME. Das Programm CRIME ist Shareware, was soviel bedeutet: Du kannst es Dir besorgen, aber wenn Du es öfters benutzt, dann MUßT Du 5 DM an Crown schicken. Das solltet Ihr auch machen, denn Crown hat gesagt, daß er nur noch kommerzielle Sachen macht, wenn die Resonanz ausbleibt, und das Programm CRIME (zusammen mit Crown's Crunch Progg, auch Shareware) habe ich bis zum Exzess verbreitet (in CRACK'N ROM zum Bleistift!). Jaja, Copy-Proggies werden immer gebraucht!

CAPTAIN PLANET

HERSTELLER: MINDSCAPE
CRACKER: JLCS / TWO MAG

"Ihr habt die Macht", heißt der Wahlspruch dieser Comic-Serie. Naja, das Game hat außer einer Idee wohl keine Besonderheit. Captain Planet ist wohl ein eher langweiliges Ballerspiel, indem es um die übliche Geschichte geht. Captain Planet muß das Umwelt-Team retten. Also fliegt man von links nach rechts und ballert zu Erde Wasser und in der Luft alles ab, was sich einem in den Weg stellt. Und

was sag' ich Euch? Bevor Ihr einen von Umweltteam betreiben könnt, müßt Ihr gegen einen Endgegner kämpfen. Die Musik geht, die Anfangsgrafik geht auch, allerdings ist die Grafik im Game nicht soooo toll. Erwähnenswert ist noch der Trick, mit dem die Programmierer einen 3D-Effekt erreichen wollten: Einen Sternescroller in 2 Ebenen. Fliegt man hoch, sieht es auch so aus, als würde man hochfliegen. Naja, aber wenn das ganze Game so wäre, dann wäre es Klasse. Aber so wie es geworden ist, ist es MIES!

GRAFIK.....	4
SOUND.....	2
SPIELIDEE.....	4
MOTIVATION.....	4
PREIS : 30-40 DM	

DSC of BENG!

SEYMOUR AT THE MOVIES

HERSTELLER: CODEMASTERS
CRACKER: EQUALIZER

DIZZY müßte Euch ein alter Bekannter sein, denn den hatten Codemasters ja schon in Zusammenarbeit mit den Oliver Twins ausgeschlachtet bis zum Exzess! Das dumme Ei kullerte mit Eurer Hilfe durch den Screen, machte dumme Witze, immer auf der Suche nach Seiner Eierfamilie. Nun ist Dizzy tot! Lang lebe Seymour. Seymour sieht nicht mehr aus wie ein Ei, sondern wie ein Wackelpudding und dieser hat nun in diesem Teil der Serie nichts anderes zu tun, als durch Hollywood zu laufen und die gleichen dümmlichen Sprüche zu reissen, wie Dizzy. Was bei Dizzy noch lustig wirkte, wirkt hier lästig. Daran ändert auch nichts das tolle Titelpic, in dem einige Hollywood-Größen (in Blau) vorkommen. Die Grafik des Games, sowie der Sound sind einfalllos und einfach schlecht. Wie gesagt ist nur das Titelpic halbwegs genial (deshalb habe ich es auch fuer Euch rechts unten abgedruckt (Thanx to PDT)). Wer die alten Dizzy-Folgen durchgespielt hat, dem sollte Seymour keine großen Schwierigkeiten bereiten (allerdings auch keine Freude). Bei einer Sache bekomme ich dann aber doch einen Herz-Kranz-Gefäß-Kater-Katar: das Game läuft nur mit 128 KB!!! Hahahahahahaha, wach hatte man

selten so lachend und nach Luft schnappend unter meinem Computer-Tisch liegen sehen (das letzte Mal bei einem Brief eines Kontaktes, der behauptete, seinen CPC gegen ein Schlagzeug eintauschen zu wollen). Naja, darüber reden wir jetzt nicht. Wer sich das Game gekauft hat, der gehört erschossen. Sad but true, das Game ist beschissen!

GRAFIK.....	2
SOUND.....	4
SPIELIDEE.....	5
MOTIVATION.....	3
PREIS : 20-40 DM	

DSC of BENG!

MUSIZIER MIT MIR

(SOUNDTRAKKER)
HERSTELLER: NEW AGE SOFTWARE

"EQUINOXE, the revolution of Soundprogramming on Amstrad CPC" hieß es in der französischen Zeitschrift A100%. Das Programm, das UBI-Soft vor ein paar Monaten auf den Markt schmeiß, war leider (nämlich für den Anwender) ein Flop! Das Lachen von Oliver Mayer, der dieses Soundprogramm geschrieben hat, hätte ich gerne gehört, denn wenn man die beiden Programme vergleicht, so

fallen einem schon an Ansatz ein paar Gegensätze auf. Am Anfang wird man beim Soundtrakker nach dem Laden gefragt, ob man nun den ST laden will, oder den Compiler. Bei Equinox müßte man einen "Driver" benutzen. Der ST selber dann verfügt über viel mehr Freiraum für den Anwender. Dreiklänge für jeden Kanal, mehr Feinheiten, mehr Benutzungsfreundlichkeit und last but not least die Ausnutzung der Hardware-Hüllkurventechnik machen den Soundtrakker zu einem Musikprogramm, was dem Poun-Trakker (Equinox) haushoch überlegen ist. Der Aufbau des Soundtrakkers ist in etwa dem des legendären MTI-Soundtrackers ähnlich. Um alle Extras, Fähigkeiten und Raffinessen des ST zu erfassen bräuchte man allerdings das Handbuch, was bei meiner Version nicht beilag, da es noch nicht fertig gedruckt war. Das ist auch der einzige Kritikpunkt, der sich aber nicht an dem Programm festmachen läßt. Der Soundtrakker IST DAS BESTE Soundprogramm auf dem CPC! Wenn Equinox die Revolution war, dann ist der Soundtrakker das ARMAGEDDON!

SOUND.....	1
ROUTINEN.....	1
BENUTZUNG.....	1
PREIS/LEISTUNG.....	1
PREIS : 60-80 DM	

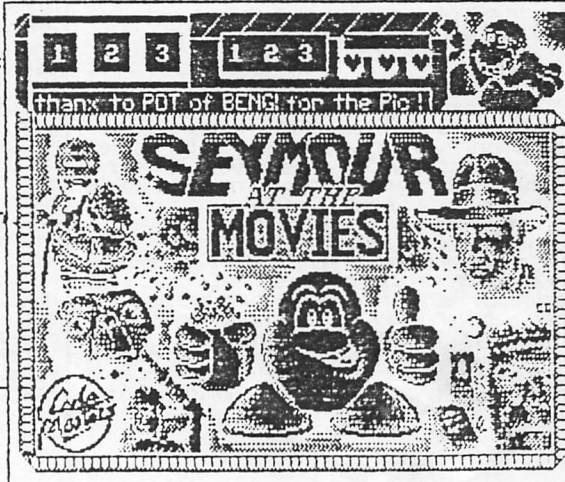
Da Silva of BENG!

JOKES :

Wir, von der offiziellen CI-Fußball-Mannschaft, haben Verstärkung bekommen:

- 1) Zwei Juden für den Sturm, denn die dürfen nicht verfolgt werden,
- 2) Einen Chinesen und 'nen Neger, damit mehr Farbe in das Spiel kommt,
- 3) Zwei Schwule für die Abwehr, damit mehr Druck von hinten kommt,
- 4) Eine 50-jährige Nonne, die hat schon seit 30 Jahren keinen mehr reinbekommen!

(danke CROWN!)



Das Pic zu Seymour at the Movies.

Echt das beste am Game. Ihr habt das Picture, kauft Euch ja nicht das Game!

DSC of BENG

DADDEL TOP-20

1. Zap/Balls
2. Wyphoos Phantasy
3. Power Tetris
4. Switchblade
5. Saby Jo
6. WLF
7. Hero Quest (1+2)
8. Prehistorik
9. North & South
10. Panza Kick Boxing
11. Loopz
12. Puzznio
13. Klax
14. Twinworld
15. Terminator 2
16. Turrican 2
17. Addams Family
18. Simpsons
19. Turrican 1
20. The light corridor

MUZAXX TOP-10

1. Depeche Mode/Violator
 2. Front 242/Tyranny For Youk
 3. PNE/Transmission
 4. Various/Body Rapture 2
 5. Nitzer Ebb/Ebbhead
 6. Celebrate the nun/Continuous
 7. Depeche Mode/Speak and Spell
 8. Cassandra Complex/Theomania
 9. Armageddon Dildos/That's Armageddon
 10. KLF/The White Room
- L P
1. Nitzer Ebb/Ascend
 2. Front 242/Headhunter
 3. Depeche Mode/Enjoy the Silence
 4. KMFDM/Money
 5. Armageddon Dildos/Resist
 6. KLF/America/what time is love?
 7. Shift/Electrofix
 8. PNE/Gold
 9. Cabaret Voltaine/Kino
 10. Terry Hoax/Policy of Truth
- S I N G L E

DEMO TOP-20

1. Logon-System/The Demo
2. Megademo/BSC
3. Cadjo Clan/Terrific Demo
4. Paradox/Paradise Demo
5. Alien of BENG! Megademo
6. Overflow/Demo 3 (S&KOH)
7. Logon System/Amazing Demo
8. P007/Infox Demo
9. RRRHHH!-Demo (CeBit 91)
10. Gozeur/Maxi Micro No.3 Intro
11. BMC/Cuddly Demo Previews
12. AST System/For your eyes only
13. Fefesse/YAO Demo
14. GOS Revenge Party Demo
15. EGS/AmigaDemo
16. Malibu/Overscan Demo
17. Overflow/Demo 2
18. BTA Megademo
19. Asterix+TMP+Marlock/MC Paddy 3
20. DragonBreed Small Demo
21. AST System/Dreams Demo U1.1

BESTE LÄDER (COPY CRACKS)

1. Two Mag U1.1
2. Crown
3. Equalizer
4. BMC
5. Guild of crack
6. Caku
7. Reilan
8. Xor
9. Rejects
10. Cartoons Gang

JOKE :

Warum können Schweine kein Fahrrad fahren?
Weil sie keinen Daumen zum Klingeln haben!

Schickt uns auch Witze

Diese Top-Ten sind natürlich nur von mir und da WEEE! jetzt noch nichts gemacht hat, muß ich alles machen. Naja, Ihr nehmt einfach 'ne Postkarte (60 PF) und schreibt Eure Top-10/20 drauf und schickt sie an die Redaktionsadresse. Ich werde den ganzen Dreck dann aus. Ich meine, daß ich die Sache übernehme! Die Top-10/20 sollen ja objektiver werden als diese, oder die in der CC! yours DSC/BENG!

CPC-CHALLENGE NO. 7

IT'S SHOCKING THE SZENE (once more)! Es wäre doch schön, wenn man es nicht alzu ernst nehmen müßte. Das ganze Mag hat sich seit der letzten Ausgabe nicht verändert. Die technische Seite ist allerdings verbessert worden; nun hört man einen Sound, den man aus circa 30 Demos kennt. Dieser geht einem aber schon nach dem ersten Artikel so auf den Sack, daß es schon nicht mehr schön ist. Tja, der technische Teil geht also baden. Kommen wir zum informativen Teil: Tja, dazu kann ich nur sagen, daß die Charts sehr gut gelungen sind. Die Szene-Infos beschränken sich auf die Ankündigungen der drei großen Partys; die eine ist in England (CRIC

Insgesamt haben Gremlin es mal wieder geschafft, ein Game für den CPC rauszubringen, daß den Anforderungen eines Users vollkommen gerecht wird. Ein Game für den anspruchsvollen Spieler, und wenn jemand von Euch das Game kauft, dann bitte ich um die Anleitung des Games!

GRAFIK.....	1
SOUND.....	2
SPIELIDEE.....	2
MOTIVATION.....	2
PREIS : 30-40 DM	

DSC of BENG!

Mag gute Grafiken hat, so schluckt es eine Menge Speicher (Hallo SDS Fanzine!). Dieses Mag ist anders, da die Artikel alle in einem Binär-File abgespeichert sind (auch der Text) und dann komprimiert wurden (Natürlich mit den besten PC-Cruncher, der auf dem Markt ist, der nicht unter CPM läuft; CRUMW's Cruncher!). So wird die CPC-Fast-loader zu einem ziemlich geilen Fanzine. Und noch was ist an diesem Fanzine, was alles andere bis jetzt dagewesene in den Schatten stellt: die CPC-Fast-loader wird das erste reine Eng-

lischsprachige Discmag sein. Leather Rebel scheint die Paperausgabe der CFL#4 schon fertig stehen zu haben, denn PDT sagte, er sei jetzt schon mit der Übersetzung beschäftigt. Na, da lassen wir uns doch mal überraschen. Auch für diesen Previewteil will ich so einen Wertungskasten machen.

GRAFIK.....	4
SOUND.....	3
ROUTINEN.....	4
TEXT.....	2
INFORMATIONEN.....	2
STIL.....	4

DSC of BENG!

CPC-FASTLOADER issue # 4 PREVIEW!

Nun, ich hoffe, daß ich über dieses Fanz' objektiv berichten kann, denn (1) habe ich wohl als einziger diese Previews, denn ich gebe meine nicht weiter und (2) sind die beiden Publisher bei BENG!, der Gruppe, bei der ich auch bin. Ich hoffe, daß diese DI noch vor der CFL#4 kommt. Aber ein Vorgeschmack jetzt schon durch meine Kommentare zu den mir vorliegenden Previews!

Als erstes liegt mir das Intro zu diesem Discmag vor. Ein Overscan-Demo erwartet uns dort. Zuerst sieht man nur die von PDT selbstgemalte "CPC-Fastloader"-Grafik. Nicht übel. So, wie es PDT's Art ist, baut sich erst nach und nach das Demo auf. Zuerst kommt der Raster-Equalizer, dann eine BENG!-Leiste, dann der Scroll und als letztes scrollt noch ein BENG!-Sprite über die BENG!-Leiste. Im Text, der deutsch ist (männ, ich habe mal wieder verstanden!), wird über die CFL als Discversion philosophiert. Auch D.K., auf jeden Fall nicht langweilig. Leider hört der Sound auf und er fängt nicht mehr an. Das sieht mit dem Raster-Equalizer nicht sehr lustig aus. Das Intro könnte man aber ohne weiteres auch als Demo rausbringen, eines der schlechtesten wäre es nicht.

GRAFIK.....	2
SOUND.....	1
ROUTINEN.....	1
TEXT.....	1
STIL.....	1

..... DAS IST ABER NICHT ALLES! Ich habe schon einen halben Artikel mit dem Aufbau der neuen Disc-Version der CPC-Fastloader. Die CFL#4 wird das einzige Discmag sein, daß sich aufwendige technische Spielereien leistet: Overscan, Splitraster-Equalizer (sieht gut aus!), Screen-splitting und guter Grafik. Tja, wie das der Junge macht, erklärt er auch. Er beschränkt sich, daß sich die meisten Fanz' entweder wenig Mühe geben, mit Grafik und zu viel Wert auf den Text legen und das alles in ASCII (Hallo OAS / CC!). Falls das

GRAFIK.....	1
SOUND.....	2
ROUTINEN.....	1
TEXT.....	2
INFORMATIONEN.....	4
STIL.....	1

DOUBLE DRAGON 3

HERSTELLER : UBI SOFT
CRACKER : XOR

OH, ist das Game nervtötend. Ich habe ja schon bei den News gesagt, daß das Game tödlich ist, aber beim spielen ist mir dann doch das große Kotzen gekommen und ich habe es später dann entverut aufgegeben. Das Game hat den Hintergrund, daß man der große Superheld ist und nach Steinen suchen muß. Die Spielidee ist also tierisch neu. Das Bild und die Figuren ruckeln wie Sau und das bedeutet, daß man spätestens nach drei Minuten einen Augenkatarr bekommt. Einfach grau-sam. Der Sound beschränkt sich auf "knuff", "krantsch" und "ssssSS". Vergesst es. Die Motivation sinkt bei Gegner zu Gegner, da das Game-Play zu lahm ist und einfach wuuuuuuuuuuuu!

GRAFIK.....	3
SOUND.....	5
SPIELIDEE.....	5
MOTIVATION.....	4
PREIS : 30-50 DM	DSC

SPACE CRUSADE

HERSTELLER : GREMLIN
CRACKER : STEHT NOCH OFFEN!

Endlich ein Game, daß man auch noch für einen 1992-Standart noch rausbringen kann. Der Sinn des Spielers ist mir nicht bekannt, aber es sieht aus wie eine Mischung aus Hero Quest und Switchblade. Die Grafik ist allerdings am meisten an Switchblade orientiert. Es würde mich nicht wundern, wenn der Kerl, der für Switchblade die GFK gemacht hat auch hier seine Arbeit geleistet hat. Man steuert so wie bei Hero Quest die fünf Figuren und muß einen Auftrag erfüllen. Die Grafik (am Anfang ist eine Farbenfrohe Mode) Grafik, die sich echt sehen läßt. Den Sound, den die Leute von Gremlin zu dem Game dazugepackt haben, ist spitzenklasse! Das Spiel selber ist in einer Mode 1 Grafik in Switchblade-Farben!

THE ADDAMS FAMILY

HERSTELLER: OCEAN
CRACKER: EQUALIZER

WIEDER ein Spiel zu einem erfolgreichen Film. I think you will love it. Leute, die auf Plattform-Spiele, Action, gute Grafik und lange Motivation stehen, für die ist dieses Game ein MUß. Auch für Sammler ist dieses Game ein MUß. Wer den Film nicht gesehen hat, der muß sich die Story anlesen. Also, der alte Onkel Uester war ja verschollen, aber da kam er wieder (er war natürlich der echte, der sein Gedächtnis verloren hatte!). Er ist auf der Suche nach dem Addams-Schatz und muß jetzt durch's Schloß laufen und an den gefährlichsten Figuren vorbei. Na ja, etwas langweilig ist die Story schon. Die Grafik erinnert sehr stark an die von Stormlord 1, ist also sehr sehr gut. Die Musik, die nur im Menue erklingt, ist der Original-Addams-Family-Sound aus der Serie von SAT1. Das Titel-Pic zeigt die ganze Addams-Family in trauriger Einigkeit. Wirklich cool, das Game. Die Steuerung ist gut, zum Beispiel kann man beim Springen noch steuern. Onkel Uester ist gut animiert und auch sonst kann man nicht meckern.

GRAFIK.....	2
SOUND.....	2
SPIELIDEE.....	4
MOTIVATION.....	3
PREIS: 30-40 DM	

DSC
of
BENG!

JOKE:

Treffen sich zwei Golfspieler. Der eine Golf ist total dreckig. Meint der andere Golf-Fahrer: "Ey, warum ist der denn so dreckig, Fahr' ihn doch durch die Waschstrasse, kost doch nix?". "Ich habe gestern noch einen österreichischen Überfahrer", antwortet jener! "Wat und der war so dreckig?", fragt der andere. "He, ",

kommt die spontane Antwort, "Ich mußte ihn aber noch über das ganze Feld jagen!"

DER WETTBEWERB!

TJA, die Wettbewerbe in der CI waren immer etwas dumm, aber unter meiner Leitung werden jetzt direkt ein Paar neue gestartet. Der alte Wettbewerb "Findet die beschissenste Bezeichnung" geht weiter und zwar diesmal mit folgenden (es sind nämlich jetzt immer zwei - ein kurzer und ein langer - Begriffe zu erraten):

- 1) BENG
- 2) THRILLER

Der Gewinner erhält KOSTENLOS bzw. UMSONST die neueste Ausgabe der CI! Derjenige kann diese Ausgabe ja auch an jemand anders abgeben.

EIN weiterer Wettbewerb wird von mir neu ins Leben gerufen: Der Mal-Wettbewerb. Zwar werden alle Bilder mit Pseudo (auf Wunsch auch mit Adresse) abgebildet in der fantastischen CRACKERS INTERNATIONAL, aber der beste Künstler wird mit einer Ausgabe der neuesten CI bestraft. Na, hört sich doch gut an, oder. Nun macht schon und viel Erfolg wünscht Euch

DSC of BENG!

Ich will ein ABO!

Das könnt Ihr haben. Ich verspreche Euch auch, daß die CI jetzt auch immer schön regelmäßig kommt. Das Abo kostet fuer 5 Ausgaben läpsche 9,50 DM. Das erspart Euch 0,50 bei 5 Ausgaben (rah!). Das Abo gibt es per Vorkasse bei DSC ** PF 120143 ** 5600 Wuppertal 1! Bis dann, DSC/BENG!

INTRO für MAXI MICRO 8

MAXI MICRO ist ja bekanntlich eines der besten französischen Discfanzines. Das dieses Mag deswegen auch guter Loder hat, war uns vollkommen klar, aber das Gozeur dabei ist, wusste ich zwar schon lange, aber daß er jetzt schon Intros für die programmiert war mir neu, obwohl es mich nicht überrascht hat. Für Gozeur ist dieses Intro wohl eine Weiterentwicklung seines PARADOX-Demo-Menu-Parts. In der Mitte befindet sich eine hübsch gezeichnete "MAXI MICRO"-Grafik, die in rot gehalten ist. Rechts und Links daneben laufen die üblichen PARADOX-Figuren, ich meine die, die für ROK (Ramdisc) typisch sind. Über der Grafik ist ein Mode 1 Ghostwriter, der uns irgentwas erzählen möchte, was ich Euch leider nicht mitteilen kann, denn alle Texte in diesem Demo sind (sad but true) in Französisch. Ganz oben ist ein verdoppelter Scroll, der waved und sich später verdoppelt, wobei dann einer waved unter der andere hinter diesem herläuft. Unter der "MAXI MICRO"-Grafik ist ein Equalizer, daneben (rechts und links) stehen die Namen der Leute, denen wir die Grafik verdanken: ZZ Top (Paradox & AST System Member) und Syndrome (was so viel wie Krankheitsbild heißt). Darunter der übliche Gozeur-Hardscroller, der (wie immer) gut gezeichnet ist und (natürlich) ein Maxi-Micro unter dem Hardscroller hat. Ansonsten wäre es auch kein Gozeur-Scroller gewesen. Die Grafik ist schön gezeichnet und der Sound ist passend ausgewählt (ich kann jetzt echt nicht sagen, welcher es ist). Alles in allem ein klasse Intro für ein Discmag. Sollte Gozeur auch noch das Endtro machen und vielleicht auch noch den "Turn-Disc-Part", dann kann das Ding nur Klasse werden. Bis jetzt gibt es nur das Intro (das auch noch offiziell), aber falls das ganze Mag noch vor Erscheinungstermin der CI kommt, dann wird's natürlich verrissen, darauf könnt Ihr Euch verlassen!

GRAFIK.....	1
SOUND.....	2
ROUTINEN.....	1
TEXT.....	4
STIL.....	1

< franz.!

DSC of BENG!

SOS FANZINE NO.6

SOS FANZINE ist ja schon eins der ältesten Fanzines in Frankreich. Diese Ausgabe allerdings würde ich nicht als die beste bewerten, da es eine Spar-Ausgabe scheint. Kein Intro, was bei den heutigen Fanzines eigentlich dazugehört. Das Menu besteht aus einem Bild (hübsch!). Die Menüpunkte werden mit den Nummertasten abgerufen. Wählt man (1), so kommt ein Bild. Dies stellt das Editorial dar, was eigentlich schade ist. Bei (2) wird es dann Klasse: KOD hat sich was tolles einfallen lassen: er zeigt ein Demo von sich und wenn man einen Buchstaben drückt, dann kommt der Poke eingeblendet. Zum Beispiel kommt beim Drücken von "T" der Cheat-Mode zu Terminator 2. Was der ist? Na schaut mal weiter durch's Heft. Unter (3) sind die Demotests zu finden. Dies ist so aufgebaut, daß am oberen Bildrand das Gruppenlogo zu finden ist und darunter der Test. Getestet werden Logon System, Logografiks und ein AST System Demo. Unter (4) erklärt AST von AST System die OverScan-Programmierung in Assembler und die Vorteile dieser. Ich finde das Klasse, daß jemand das macht. (5) zeigt dann den Weg zur Seite 2. Leider kommt da kein Demo (wie üblich) sondern ein Screen, der mit Hilfe von INK XXX,XXX blinkt (caash!). In der zweiten Seite erwartet uns SOMIE von AST gemalt: Und wieder gibt's 5 Punkte. Diesmal gibt es bei (1) ein Interview mit ... AST. Das sieht allerdings ziemlich genial aus. Ein Mode 2 - Bild mit Schrift, daß mit Quer-Farb-Rastern unterlegt ist. Marmor sage ich nur da. (2) wartet dann mit den Gametest auf uns, aber es werden nur zwei Games getestet: Naktar (Titus, 74%) und Prehistorik (Titus, 72%). Bei drei ist mir fast das Kotzen gekommen, da dort die neusten Nintendo-Konsolengames getestet werden. Unter (4) finden wir NEWS, die unter anderem auch von dem Summer-Meeting bei Marabu in Schwendi

berichtet. Diese Info wird von der Redaktion auch von AST haben, denn der ist mit mir in Kontakt. Die Party wird wohl das European Meeting No.2 werden, denn auch Logon System haben sich schon angemeldet. Wenigstens bei (5), der Punkt mit der Überschrift "End", hatte ich mal ein nettes Demo erwartet, aber ein wiederholtes Mal wurde ich enttäuscht. Nur ein Pic, aber dafür wieder mit Rastern hinterlegt (Yeah, immer mindestens zweigeteilt, der Schirm!). Insgesamt ein wenig informatives Mag, dafür hat es tolle Grafiken, aber wem das allein genügt ... ?

GRAFIK.....	1
SOUND.....	3
ROUTINEN.....	3
TEXT.....	3
INFORMATIONEN.....	4
STIL.....	2

DSC of BENG!

SUPER SPACE INV.

HERSTELLER: TAITO
CRACKER: TWO MAG

ACH Du heilige Scheiße (nein, ich meine nicht Uchi). Super Space Invaders ist das wohl schlechteste Spiel, daß man 1992 hätte rausbringen können, aber Taito wachts dann auch noch. Nach dem Original (war schon scheiße!) und der Clone in den Titus-Classix (war schon besser, befindet sich auf den Da Silva Gameclassix Vol.2), ist diese Version wohl das tödlichste, was einem Gamer passieren kann. Das Game hat diese Grafik, diese Routinen und kaum Sound! Dabei hat das Game auch noch 32 Level, die ohne Trainer überhaupt nicht zu

genossen sind. Die Hintergrundgrafik wechselt zwar alle 3 Level (glaube ich), aber man kann sie sich überhaupt nicht ansehen: Mode 0 und das in den grausamen Farben. Die Affaken und die gemeinen Raumschiffe (weiß) erkennt man gar nicht mehr. Die Anzeigen sind durch die idiotische Mode 0 - Grafik gar nicht mehr zu erkennen und der Sound hört sich so an, als hätte man ihn für JET SET WILLY nicht gebrauchen können. Klar, daß die kleinen Kidz zu Raubkopierern werden, wenn schon die größten Softwarefirmen (hier Titus) solche Games anbieten. Für solche Games sollen wir bis zu 50 DM berappen? NEIN, Leute, nicht mit uns. Wir haben zwar alle einen CPC, aber doof sind wir noch lange nicht. Wenn ich Psychologe wäre, könnte man dieses Spiel so sehen, daß es Titus rausgebracht hat, um vor dem CPC zu warnen. Vielleicht sollten die dafür fähigere Leute einstellen (ich kenn da ein paar Szenen ...). Hier die Wertung

GRAFIK.....	4
SOUND.....	4
SPIELIDEE.....	5
MOTIVATION.....	5
CRACK.....	1

LETZTEREN PUNKT WERDE ICH JETZT IMMER NOTIEREN, DENN DIE CRACKER MÜßEN JA AUCH WISSEN, WAS DIE FREAK VON DEREN CRACKS HALTEN. BMC, DEIN SIPSONS-CRACK IST FEHLERHAFT. GANU'S CRACK IST GUT.

JOKES

Was ist ein Heuballen auf dem Manta-Dach?
Ganz klar: externer Datenspeicher!
Kalle, ist'ne Idee, oder ????