

END 02/11

# CRACKERS

NR.08  
17.07.1992  
2 DM

# INTERNATIONAL

CI IS BACK ! ZWAR SOLLTE DIESE AUSGABE MIT DER HILFE EINIGER FREAK GEMACHT WERDEN, ABER ICH HABE DAS DING ALLEINE GEMACHT. MEGA-SHIT, DENN, ABER LEST SELBST !

Hallo Leute, es ist ungläublich, wie demotiviert die Leute alle sind. WEEE! hat sich zuerst gar nicht bei mir gemeldet, aber dann ging es richtig los. Die CI#8 ist eine der besten deutschsprachigen Fanzines geworden, die ich je gelesen habe. An Abos denken wir lieber nicht, denn so wie DAS das gerne macht, werden wir keine vorläufigen Termine machen! Außerdem wird diese Ausgabe NICHT so schwachsinnig wie die letzte! Ich habe allerdings doch sehr viele Probleme mit der CI, da ich keine Leserbriefe habe und mir (wie immer) keine Mitze ein (Kalle, Ellak und wie die alle heißen), hatten das ja echt drauf, höhöhö. Aber macht Euch trotzdem auf ein geile Ausgabe gefasst. **DIE CRACKERS INTERNATIONAL STRIKES BACK !** Viel Spaß beim Lesen wuercht Euch

DSC of BENG!

## INHALT

(sollte mehr werden!)

|                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| SEITE 1 : TESTS, GREETZ | SEITE 5 : TESTS,BERICHT  |
| SEITE 2 : AKTUELLES     | SEITE 6 : TESTS, SCREENZ |
| SEITE 3 : TESTS, QUIZ   | SEITE 7 : SZENE-NEUZ,    |
| SEITE 4 : TESTS, CHARTS | SEITE 8 : WERBUNG        |

## RODLAND

Hersteller :  
Cracker: Kor

Als Plattformspiel ist das vorliegende wohl im Jahre 1992 etwas mieserabel. Das Spiel scheint eher für Kindergartenkinder konzipiert worden zu sein, die mit der Reaktion etwas Schwierigkeiten haben. Kor's Lader brachte mich ja schon zum einschlafen, obwohl er mit einem Trainer aufwartet. Das "Titelpic" oder wie ich es nennen soll, ist auch unter aller Kanone. Ein "Rodland"-Schnittzug unter dem "Loading" steht. Super, das ist das, was ich schon immer wollte. Das Game an sich ist ein Plattformspiel, daß eigerrtlich eine witzige Idee hatte : Man ist ein kleiner Kerl, der mit einem Lasso durch die Gegend läuft und andere Fiecher, die Dich natürlich angreifen wollen, kaputt machen muß (ja, ja, ich weiß, laaaaangweilig und ääääätzend). Pflückt man aber nun alle Blumen, die auf den Plattformen (und manchmal in der Luft!) wachsen, dann mutieren die Fiecher und man kann sie, nachdem man sie eliminiert hat, als Bonus-Steine aufsammeln (Das Wort EXTRA gibt ein ExtraLeben!). Eliminiert man die Fiecher normal, kann man sich jedesmal eine andere Spielerei anschauen. Tolle Sache, haben wir auch noch noch bei keinem anderen Game gesehen außer bei .....! Kauft es Euch nicht, es lohnt sich nicht!

|                 |   |
|-----------------|---|
| GRAFIK.....     | 3 |
| SOUND.....      | 5 |
| SPIELIDEE.....  | 4 |
| MOTIVATION..... | 4 |

PREIS: 30-40 DM

DSC  
OF  
BENG!

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

SLASH-FROM BEYOND DEMO NO. 2!

DSC  
OF  
BENG!

die CI bekommt Ihr bei : DSC of BENG! \*\*\* Postfach 180143 \*\*\* 5600 Wuppertal 1 für schlappe 2 DM pro Ausgabe ! DSC/BENG!

Hier sollte eigentlich ..... diesen Satz werdet Ihr vielleicht noch öfter lesen, denn wie Ihr wisst, ist diese Ausgabe ja völlig aus der Luft gegriffen. Vielleicht ist dies auch die letzte Ausgabe der CI, aber Ihr wisst ja wie Ihr uns helfen könnt : wir brauchen Artikel, Berichte und sonstigen Kram. Wollt Ihr, dass die CI zugrunde geht ? (das war wohl eine rhetorische Frage). Wir brauchen HILFEEEEEE!

Hier sollte eigentlich die Leseecke sein, aber ohne Leserbriefe keine Leserecke. Dafür habe ich beschlossen, es den französischen Fanzines gleichzutun, ein paar Greeting loszuwerfen. Ich bedanke mich für, Beistand und Hilfe bei :

**Thriller**, als Ex-Redakteur der CI danke ich Dir. Du solltest wieder für die CI schreiben!  
**Baud**, thanx for you support and helping me 2 get in contact with some famous guys.

**OAS**, sad but true, aber auch von Dir bekomme ich manchmal ganz brauchbare Informationen.

**Leather Rebel**, ja, auch Dir muß ich danken, denn Du hast die besten Redakteure auf dem Fanzine-Sektor. Außerdem danke fuer all die coolen Infos.

**AST**, thanx for beeing there every time !

**BSC**, ist Dir bewußt, daß Du das erste Mal in einem Fanzine auf der ersten Seite erwähnt wirst und so weiter ? Na, ja, mache bitte etwas aktiver weiter als bisher. Ansonsten werde ich Dich vor Deinen CPC anketten.

**CPC-MIKE**, ich weiß, daß Du diese Zeitung nie in Deinen Händen halten wirst, es sei denn, ich bin so nett und schicke sie Dir, aber dies soll ein Beitrag sein, daß Du die Szene mal wieder als ein aktives Member bereicherst. Nun mach schon und schick mir endlich den Kasten Weißbier.

**ALIEN**, surely of BENG, Dein Megademo war wirklich spitze, aber ich habe gerade ein Preview der **Prodatron**-Megademo bekommen. Der kann jetzt Vector-Programmierung. Sieht geil aus und malen kann der auch und und und. Be careful, denn sonst steht Deine Megademo nicht mehr so hoch in der Top-Ten.

DSC

## From Beyond Demo 2

made by SLASH from Logon System

Slash hat sich von dem schlechtesten Coder bei Logon System zu einem wahren Geschwindigkeits-Coder gemauert. Nach dem eher lächerliche "From Beyond Demo 1", daß auf dem AFC-Meeting (das 2.) gemacht wurde, ist nun das 2. in dieser Serie erschienen. Slash versucht sich ein 2. Mal in Vector-Programmierung. Ein "Logon System" wird diesmal hin und her bewegt, daß allerdings nicht sooo toll aussieht. Der Scroll bewegt sich am unteren Bildrand und ist einfarbig und sieht "altddeutsch" aus. Zwischen Scroll und bewegtem Bild ist eine Grafik des neuen Logon System-Members EROS zu sehen, die wirklich klasse aussieht, aber das hätten wir auch erwarten können, denn wer das erste Demo kennt, kennt auch die Anfangsgrafik, und die war ja auch von EROS. Das "Logon System" dreht sich und geht hin und her und das übliche, da meint Slash im Scroll, daß alles doch etwas langweilig wäre, also kommt ein toller Sternen-Effekt, allerdings mit kleinen Kügelchen. Der waved dann hinterher auch noch, allerdings überschreibt ein Balken, der das "Logon System" bewegt, die Kugeln. Schade, denn die drei Ebenen, die sich dort bewegen, sehen ziemlich geil aus. Der Sound ist übrigens unalt. Ich persönlich hätte von Slash mehr >>>>

## Jokes

1) Treffen sich zwei Penisse. Der eine zittert wie Espenlaub. Fragt der andere : "Sag mal, warum zitterst Du denn so ?". Sagt der andere : "Nun, ich habe so'n Schiß - ich habe nämlich morgen mündliche Prüfung."

2) Der Manta-Fahrer fährt dreimal um die Pommes-Bude und läuft dann wie irre hinein und steckt seinen Kopf in die Fritöse. Da fragt der Besitzer "Ja, bist Du denn wahnsinnig ?". "Ey mann, ey, wenn ich schon nicht so schnell bin wie Nicky

Lauda, dann will ich wenigstens so aussehen !

3) Die Mutter sucht ihre Kinder im Haus und findet sie zum verrecken nicht. "Im Keller", denkt sie sich, können sie eigentlich nicht sein !. "Kinder, seid Ihr im Keller ?"

"Ja!" rufen die Kidz als Antwort. "Was macht Ihr denn da unten" will die Mutter wissen. "Wir machen Liebe!". "Ach so", antwortet die Mutter, "und ich dachte schon, Ihr raucht !"

4) Kennt Ihr den kürzesten Witz der Welt ??? Kommt 'ne Frau beim Arzt.

**Wählt den besten Witz!**

erwartet, aber für Slash und dafür, daß es eine neue Technik ist, ist dieses Demo nicht schlecht und ich hoffe, daß andere Leute diese Technik weiter perfektionieren werden (ich hoffe da auch mal auf deutsche Coder!). Meine Bewertung wird deshalb auch ein wenig schlechter ausfallen, nehmt es also als Ansporn !!!

## AKTUELLES

**TJA**, das ist nur der erste Teil der News, denn ich warte noch auf ein umfassendes Newspaket, daß Ihr dann wohl in der nächsten CI (#3) finden werdet. Hier also die vorläufigen News:

Eines der Top-Hits von A100% ist Smash TV. Dieses Game bekam von der französischen Zeitschrift 94% Das Game macht wirklich Spaß. Das Game ist von Ocean und von den Leutap geschicht, die schon TRANTOR, SAVAGE sowie DAM DARE gemacht haben. Ohne den Trainer ist das Game allerdings nicht zu schaffen. Auch ein A100%-Hit ist BLUES BROTHERS von Titus. Ein Plattformspiel, daß auf dem Colour-Screen nur blau aussieht. Ich halte es nicht für besonders gelungen, aber A100% gab trotzdem 87%!

Das Hick-Hack-Spiel Teenage Mutant Hero Turtles 2 von Probe wurde ist das dritte Top Spiel von A100%. 92% gab es, was bis auf die Grafik meiner Meinung nach total überzogen ist. "Great Conversation" schrieben sie als englischen Kommentar. Harharhar! Der Marble Madness Überschnitt SLIDERS bekam ebenfalls 92%, ist aber bei mir noch nicht eingetroffen. Sieht allerdings dem Screen-Shot nach zu urteilen nicht schlecht aus. Das ist nur für 128 K und läuft auch auf dem CPC+. Die Firma ist Microids.

WWF/Wrestlemania schnitt dagegen nur mit 82% ab, was mich verwunderte, denn das Game macht zum Abreagieren mehr Spaß als Panca Kick Boxing. Die Motivation ist hier riesengroß und es macht echt Spaß den Anderen die Knochen zu brechen (na ja?).

L'ARIGLE D'OR - LE RETOUR, also Golden Eagle 2 ist auch überbewertet worden. 81% ist eindeutig zu hoch! Das Game gibt es (nach meinen Infos) nur in französisch. Natürlich geht's darum, Leute abzuknallen!

Das einzige Game, daß sie richtig einschätzten, war SUPER SPACE INVADERS, daß als schlechtestes Game mit 46% abschnitt. Englischer Kommentar in voller Laenge: "This type of game makes us unfuriated.. We cannot stand that an ex classic can be distorted. It's a

complete botch-up."

Zu niedrig bewertet halte ich PREHISTORIK von Titus, daß durch die Grafik und die Coolness (wegen der Idee) besticht. Nur 76% bekam das Game, wobei A100% das Szenario nur mit 50% bewertete. Ich sage, es ist cool. Na ja, bewertet hat es ja auch Poom, der Typ mit Equinox (Sound-Revolution, HAH).

CISCO HEAT hat mit 58% meiner Meinung auch zu schlecht abgeschnitten, denn wenn ich so an andere Autoren denke (Crazy Cars 1, Out Run (alle Versionen)), dann ist CISCO HEAT echt gut.

World Class Rugby ist mit 90% (!) zu hoch bewertet. Das Game ist viel zu komplex und unübersichtlich in Mode 1 (4 Farben). Das Spiel kann deshalb nur von Fanatikern gespielt werden (Hallo CPC-Mike!). Der englische Kommentar: "best soccer game on Amstrad CPC". Na ja, wer's glaubt.

LA CRYPTE DES MAUDITS von Lankhor wurde als nächstes von Poom getestet. Ich habe mir den Test mal durchgelesen und man konnte direkt wieder den Filz lesen. NICHT OBJEKTIV. Das Game wurde von dem Cracker PYNARD geschrieben und wurde wohl gerade deshalb mit 90% gewertet. Na ja, ansonsten hätte Poom wohl keine neuen Games bekommen. Ein stinknormales Adventure, daß jeder von uns hätte schreiben können.

Verrissen wurde auch THUNDER BURNER, ein Game von Loricel. Na ja, besonders gelungen ist das wirklich nicht. Das wichtigste an diesem Spiel scheint zu sein, daß es das erste Game war, daß Callu of BENGI geackert hat. Gremlin hat mit RETURN OF THE WITCH LORD die versteckte Fortsetzung von HERO QUEST herausgebracht. Das coolste: die Version läuft nur mit Hero Quest. Hahahah! sagte sich TWO MAG und brachte das Game lauffähig ohne den ersten Teil als Crack raus. CONGRATULATIONS, TWO MAG! 90% bekam das Game von (aaaaahhh) Poom.

Als schlechtestes Game bekam (vollkommen berechnigt) ein Comark-Game seine Quittung: PIT-FIGHTER, daß auf dem Amiga so geil aussah, ist auf dem CPC das totale Flop-Game. Mit 43% wohl ein Game, das man nicht mal wegen der Pakung kaufen sollte. Wer's crackt ist selber Schuld, denn man könnte Zeit auch besser

nutzen. Meiner Meinung nach ist das beste Game, was sie in der A100% diesmal getestet haben, das Loricel-Game BABY JO. Ein lustiges Game, daß auf den ersten Blick so aussieht, wie Wonderboy. Aber weit gefehlt, das Game ist wesentlich lustiger. Ein paar tolle Effekte und Überraschungen warten auf den Spieler. Ein Kauf-tip von mir.

TERMINATOR 2 ist zwar schon etwas älter, aber man sollte trotzdem noch ein paar Takte darüber reden. Das Game ist wieder so ein langweiliges Ocean-Game zum Film, das auf lange Sicht gesehen überhaupt keine Motivation bringt. Der vorliegende Test davon aus der Cent pour Cent (A100%) war doch überzogen. Das Game bringt's nicht.

Bei dem Game zu der überragenden Comic-Serie SIMPSONS ist das Game (ebenfalls Ocean) genauso mies. BMC fand bei Cracken der 169Kb-Disc nur knapp 50 KB Code. Lächerlich, Ocean. DOUBLE DRAGON III von Ubi-Soft ist überhaupt der Knaller: Baud von Crack'n Rom hatte das Game beim ersten Versuch durchgespielt. Für Leute, die diese Games gerne spielen, empfehle ich FINAL FIGHT.

PAPERBOY 2 ist grausamer und code-mässig noch mieser als der Vorgänger. Ein Game, das man getrost unter „abgehakt“ weghängen kann.

PARAGLIDING von Loricel ist zwar ideenmäßig ganz nett, aber technisch und bedienungsmäßig beschissen! Nicht der Rede wert.

### MEHR ZU DEN GAMES IN DEN ZAHLREICHEN SPIELETESTS IN DIESER AUSGABE.

DEMOS haben sich ja in der letzten Zeit immer mehr in den Vordergrund gedrängt und sind wohl auch im Moment viel interessanter als igtentwache Games, wenn man mal von ein paar Ausnahmen, wie ZAPTBALLS aus der CPCRI, daß bekanntlich unser Elmsott programmiert hat, absieht.

In nächster Zeit stehen ein paar ganz tolle Demo-Releases bevor. Allen voran wohl die Chain-Demo, an der viele deutschsprachige Coder (Thriller, WEEE!, BSC, Alien und EGS....) arbeiten. Aber auch die Ecstasy-Demo (jaja, Frankreich in Tekkno-Fieber) wird bestimmt

nicht übel werden. Man hört auch hartnäckig immer wieder Gerüchte über eine Logon System THE DEMO 2 an der alle Member arbeiten sollen, aber die Releases von Slash's From Beyond Demos strafen dieses Gerücht. Ich darf Euch auch hiermit die Ankunft des PDT-Megademos mitteilen, ja, genau von dem PDT of BENGI. Außerdem plant RST von RST System noch eine Megademo mit dem Titel "International Demo", an der sich verschiedene EUROPÄISCHE Leute beteiligen. Unser Freund Thriller wird sich auch daran beteiligen. Falls DU noch einen Part für die erste europäische Demo machen möchtest, dann schreibe an mich (Redaktionsadresse) und Du bekommst alles weitere gesagt.

Zu Slash's From Beyond Demo 2 habe ich ja schon auf Seite 1 einen Test abgeliefert, aber zu Demo 1 sollte man sagen, daß es die erste Vector-Demo war, die je geschrieben wurde. Es soll auch schon ältere Vector-Demos geben, aber dies war die erste reine Vector-Demo. Allerdings hat Slash damit keinen sehr guten Eindruck hinterlassen. Genauso sieht es mit den RST System Megademo "FOR YOUR EYES ONLY" aus. Groß angekündigt, war nur der Part von ZZ Top "Fuck You" überragend. Der Rest blieb Mittelmaß. Aber ich habe schon Previews zu dem neuen Demo und ich kann Euch sagen, es wird geil/gut. Von Crown hat man ja Demomäßig nicht viel gehört, aber mit Uomit Visions (jaja, Uomit = Kotzen) ist er zurück. Utilities hat er ja ziemlich geile fabriziert, aber Demomäßig ist er ja nie so geil draufgewesen. Uomit Visions ist eine Screen-Show mit Pix, die von Amiga übergezogen wurden. Ganz nett, obwohl bei einigen Bildern einem echt das Kotzen kommt, wenn nämlich die Pix auf dem Colour-Screen aussehnen, wie ein Affe auf'n Schleifstein.

Alien Megademo ist eines der besten Demos, die in letzter Zeit rausgekommen sind. Das Demo ist in zwei Versionen erhältlich: eine Fileversion und eine CPM-Version, die allerdings auch auf B-Drives läuft. Das Programm selber werde ich in dieser Ausgabe noch verreiben. Ein musikalisch interessantes Demo kommt von Oliver Mayer, der mit jenem ST-Demo seinen Soundtrakter vermarkten will. Das Demo ent-

hält drei Soundmodule, die mit seinem Programm gemacht wurden. Das Programm wird von NEW AGE SOFTWARE vertrieben und ist wohl sein Geld vollkommen wert. Buy it or die.

Wenn ich jetzt von TOM & JERRY Music-Pack 3 rede, dann sgt Ihr bestimmt alle "Aaaaah, daß kennen wir", aber ich wäre mir da nicht so verdammt sicher, denn außerdem dem Demo sind da noch etliche Sounds drauf. Tja, selber Schuld, wenn sie bei Euch fehlen!

Das Intro von PDT zum derzeit zweitbesten Papermag (nur Crackers International ist besser), nämlich der CPL issue 4 war ja schon fertig, aber der Beitritt von PDT zu BENGI machte eine Neuprogrammierung des Sprites mit der Aufschrift "Rejects" nötig. Ansonsten ist das Ding echt cool!

CRTC is back, denn er setzt sich extrem für die im Sommer stattfindende Copyparty in England ein und hat dazu den coolsten Writen geschrieben, den ich je gesehen habe. Cool!

Lächerlich schein hier der Versuch eines Entrelace-Demos zu sein. Klar, daß der Verfasser unbekannt bleibt, denn das Demo besteht nur aus einem Bild, daß extrem flakert und in Mode 2 mehr Farben hat (denke, es sind 5 oder 6 Farben), als normal. Forget it.

Über die Previews, die ich noch habe, will ich weiter nicht mehr sagen.

### Mehr Demotests findet Ihr in dieser Ausgabe Eurer Crackers International.

Viele Release gab's aber auf dem Fanzine-Markt.

Allen voran war der Erfolg von CRACK'N ROM No.5 durchschlagend, denn dadurch, daß dieses Fanzine auf 2 Discs rausgebracht wurde, gut verteilte Infos hatte, sowie die Aktionen GERMANS LOOKING FOR FRENCH CONTACT, die ich geschrieben hatte & die Aktion FRENCH LOOKING FOR GERMAN CONTACT, die darauf von Baud, einem Redakteur, gemacht wurde, machte diese Ausgabe schon zu einem riesen Erfolg. Aber das Game von Hydrix, ZAXX, einer Klone von Puznic, machte das Discfanzine zu einem Hit, aber in einem Test in diesem Heft werdet Ihr mehr über dieses Fanz erfahren. KEEP COOL machte mit seiner zweiten Ausgabe erstmals von sich reden. Das Discmag ist nicht schlecht, allerdings kommt es noch nicht an die Klasse von CNR oder auch Arkadia ran. Ich warte noch auf das Mag, daß das schafft.

CPC DOMAIN ist ja das zur Zeit einzige Discfanzine in England. Es ist so technisch stumperhaft gemacht, wie etwa die Discausgabe der CPC-Challenge. Informativ ist es so wie die Crackers International (HAH).

### Natürlich findet Ihr mehr Fanztests in dieser CI

DISC OF BENGI

# 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 Menu erklingt, ist der Original-Addams-Family-Sound aus der Serie von SAT 1. 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 überfahren", antwortet jener! "Wat und der war so dreckig?", fragt der andere. "Nei, 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 180143 \*\* 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 PARADISE-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 RDK (Rawdisc) 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: 22 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 vernissen, 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 einfalten 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 an 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 Ovenscan-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 XX,XX,XX blinkt (aaah!). In der zweiten Seite erwartet uns SONIC von AST gewalt! 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 Gametfest auf uns, aber es werden nur zwei Games getestet: Moktar (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 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 meistens zweigeteilt, der Schirm!). Insgesamt ein wenig informatives oder technisch gelungenes Mag. Dafür hat es tolle Grafiken, aber wenn das allein genügt ... ?

|                    |   |
|--------------------|---|
| GRAFIK.....        | 1 |
| SOUND.....         | 1 |
| 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 Dich). Super Space Invaders ist das wohl schlechteste Spiel, daß man 1992 hätte rausbringen können, aber Taito machts dann auch noch. Nach dem Original (war schon scheiß!) 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 miese Grafik, miese 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 Szenar ....). Hier die Wertung .....

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

LETZTEREN PUNKT WERDE ICH JETZT INNER NOTIEREN, DENN DIE CRACKER MÜßEN JA AUCH WISSEN, WAS DIE FREAK VOM DEREN CRACKS HALTEN. BMC, DEIN SIPPSONS-CRACK IST FEHLERHAFT, GAMES CRACK IST GUT.

## JOKES

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



## 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 was 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.....   | 3 |
| 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 in 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. Einem 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 sdo 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 0815-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 Over-Scan, also Border!) 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 Stömungen 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 den 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 zuwenig Grips! Ich persönlich hoffe, daß die GOS IV besser wird. Die Leute, die auf der GOS II einstiegen sind zum Teil auch entwertet 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 Verarschungen wieder zurückgekehrt. Man wird sein erstes neines 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 dieses 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 Poim, dessen Soundtrakker zwar riesig angekündigt wurde und ebenso gut bewertet wurde, war in Wirklichkeit ein Flop. Aber zum Glück hat Oliver Mayer einen Soundtrakker rausgebracht, der den Ansprüchen gerecht wird. Der Noisetracker von NTI 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) vom 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 DKS 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 'nen Scherz machen übelst anschnauzen. 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 zusammehalten, 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 den 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 XOR) 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 (Aaaaahhhhh).

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 wahrweise 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 |
| BENÜTZUNG       | .....3 |
| PREIS/LEISTUNG  | .....4 |

## JL DISC/FILECOPY

|                 |        |
|-----------------|--------|
| GESCHWINDIGKEIT | .....2 |
| ROUTINEN        | .....2 |
| BENÜTZUNG       | .....3 |
| PREIS/LEISTUNG  | .....1 |

## CROWN'S CRIME

|                 |        |
|-----------------|--------|
| GESCHWINDIGKEIT | .....1 |
| ROUTINEN        | .....1 |
| BENÜTZUNG       | .....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 Proggie, auch Shareware) habe ich bis zum Exzess verbreitet (in CRACK'N ROM zum Bleistift!). Naja, 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 Baller-game, 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 befreien 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 Sternenscroller 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 Eier-Familie. 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 druch 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 einfaltlos und einfach schlecht. Wie gesagt ist nur das Titelbild 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 bekam ich dann aber doch einen Herz-Kranz-Gefäß-Kater-Katar: das Game läuft nur mit 128 KB!!! Hahahahahahaha, mich 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 einen schon an Ansatz ein paar Gegensätze auf. Am Anfang wird man beim Soundtrakter nach dem Laden gefragt, ob man nun den ST laden will, oder den Compiler. Bei

Equinoxe mußte 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 Soundtrakter zu einem Musik-Programm, was den Poun-Trakter (Equinoxe) haushoch überlegen ist. Der Aufbau des Soundtrackers ist in etwa den 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 Kritik-Punkt, der sich aber nicht an dem Programm festmachen läßt. Der Soundtrakter IST DAS BESTE Soundprogramm auf dem CPC! Wenn Equinoxe die Revolution war, dann ist der Soundtrakter das ARMAGEDDON!

|                |            |
|----------------|------------|
| SOUND          | .....1     |
| ROUTINEN       | .....1     |
| BENÜTZUNG      | .....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 an Game. Ihr habt das Picture, kauft Euch ja nicht das Game!

DSC of BENG

# BENG

LOADING...  
PLEASE WAIT!

Das Bild hier über diesen Text ist das Nachlade-Bild aus der ALIEN MEGADemo (der Demo 4). Es mir leid, daß ich in der Demo rumfuschen lassen mußte, aber alle wollen ja auch mal was von Dir in der CI sehen!

zur der letzten Seite doch noch ein paar Screenshots. Diese habt Ihr PDT of BENG! zu verdanken. Ich habe mich überhaupt nicht mit den kodierten Ladern von XOR zurechtgefunden. PDT hat's dann doch. Übrigens könnte BMC in seinem S-Space Invader Crack ruhig erwähnen,



Das Game PAPERBOY 2 ist wohl eines der mieseren Sorte, dieses Jahr. Schlechter allerdings ist SUPER SPACE INVADERS von TAITO vor Donark!

daß er diesen mit dem CROWN CRUNCHER gepackt hat. Kein netter Zug. XOR packt ja nicht nur seine Crack-Loader, sondern codiert alles auch noch. Ciauu,

# ROBOZONE



Robozone ist noch eines der besseren Games dieses Jahr!

DAS SCHLACHTGEWÄSSER

# SUPER SPACE INVADERS



Die Fratzen sind sehr furchterregend!

## SZENE-NEWS

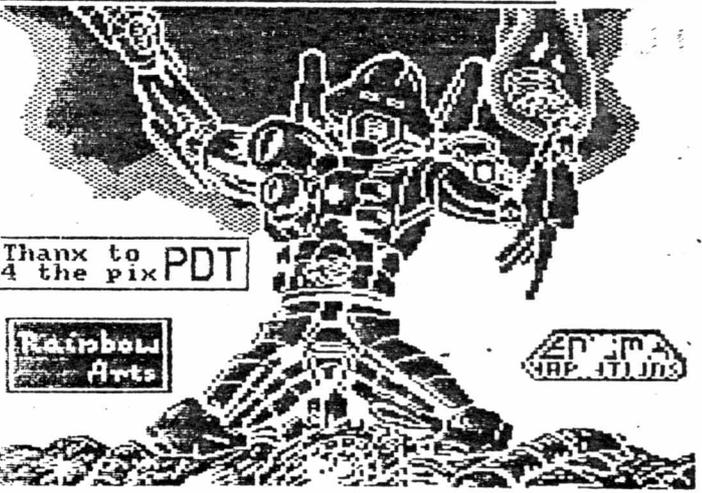
Irgentwie ist mir das etwas peinlich, aber ich kann nicht anders. Ihr werdet wissen, was ich meine, aber es hat was mit der Veröffentlichung zu tun und wann es sein wird. Ich werde die CI wohl auf dem EUROPEAN MEETING releasen, also der HUT-Party. Ja, ich kann doch. Auch wurden einige Progz, die ich testen wollte, nicht getestet, aber stellt Ihr mal in so kurzer Zeit ein Mag auf die Beine. Ihr werdet Euch wundern.  
Tja, mit NEW AGE SOFTWARE geht's jetzt aufwärts, obwohl sich wohl das Programm "Musizier mit mir, SOUNDTRAKKER" nicht so toll verkauft. Im C-F wurde zwar andauernd ein Soundtrakter gefordert, aber keinen will es kaufen. Naja, das sind wir ja von den Leuten aus dem

C-F, denn die wollen alles haben, allerdinx nichts kaufen: alles Raubkopieren, sage ich Euch. Falls Ihr einer der C-F-Schreiber seid, so bekennst Euch dazu und kauft das SOUNDTRAKKER-Programm, denn sonst ist die Erscheinung des Programmes "MAL MIT MIR" in Frage gestellt.  
Aus Frankreich ist die Gerüchte-Küche wieder voll im Gange. LOGON SYSTEM sollen verklagt werden, aber dieses Gerücht war wohl der April-Scherz von Digit.  
AST's International Demo wird wohl noch etwas auf sich warten lassen. Das kommt davon, wenn man Freax aus verschiedenen Ländern motivieren will.  
Ich (DSC) habe ja schon an einige Leute das Preview meines 8. Demos geschickt, aber ich werde es vielleicht NIE releasen. Ich hoffe, Ihr habt dafür Verständnis, aber Zeit ist Geld und Geld habe ich nicht. Overflow, der wohl das beste One-Screen Demo geschrieben hat, will sich nur noch

zum Demo-Schreiben an den CPC setzen, denn ihm ist der ST lieber. Wäre mir auch, aber wie gesagt: Kein Geld.  
Joker of BENG! arbeitet an einem streng geheimen Projekt, aber ich habe rausbekommen, daß es ein Tool ist. Ich bin gespannt.  
PDT's MegaDemo wird keine Sounds aus Games haben, denn es werden in diesem Demo nur Soundtrakter-Sounds zu hören sein. Ich werde sie machen, aber erwartet nicht viel davon.  
Leute, man bin ich froh, daß ich jetzt Schluß machen kann, mit der 8. Ausgabe der CI! ANTIGREETINX gehen an WEEEE!, der NICHTS für diese Ausgabe der CI getan hat (nimmt mir nicht übel, Chris, aber es stimmt, in Wirklichkeit hoffe ich, daß Du bei Ausgabe #9 wieder dabei bist!). Bis bald, Euer ...

**DA SILVA OF BENG!**

Terminator 2 ist ein guter Nachfolger des 1. Teils. Allerdings ist der erste Teil Besser! Anders ist es bei Terminator 2, der bessere Teil ist hier der 2, aber leider ist das Game trotz dem nicht das gelbe vom Ei aber das Digital-Pic ...!



Thanx to PDT  
4 the pix

Rainbow Arts

EMMA REPRODUCTIONS



©1991 LJN Ltd. All Rights Reserved  
©1991 Carolco International Inc. All Rights Reserved

All System  
Stephan-Waid-Weg 23  
7000 Stuttgart 60

# SOUND TRAKKER

## IST DAS BESSERE MUSIK-PROGRAMM FÜR DEN CPC UND CPCplus

(Laut Testbericht in der CPC Amstrad International Ausgabe 6/7 1992)

Fordert von uns die Demo-Diskette von Soundtrakker gegen eine formatierte  
3" Diskette mit Rückporto an, oder lasst euch die kostenlosen Infos schicken!

nur **69,00 DM** inkl. deutschem Handbuch und Demo-Songs

# All System

Stephan-Waid-Weg 23  
7000 Stuttgart 60  
0711/4201920 ab 18:00

| CPC Software auf  | Diskette | & Kasette |
|-------------------|----------|-----------|
| Lemmings          | 59,95 DM | 49,95 DM  |
| Addams Family     | 59,95 DM | -----     |
| Castle Master     | -----    | 14,95 DM  |
| Euro Boss/Cricket | -----    | 14,95 DM  |
| Sly Spy           | -----    | 14,95 DM  |
| Soccer Double 1/2 | -----    | 14,95 DM  |
| Turbo Tortoise    | -----    | 14,95 DM  |
| Gary Lin. Comp.   | 49,95 DM | 29,95 DM  |
| Wacky Races       | -----    | 14,95 DM  |
| North & South     | 54,95 DM | 39,95 DM  |
| The Simpsons      | 49,95 DM | 34,95 DM  |
| WWF Wrestlemania  | -----    | 44,95 DM  |
| 2 Hot 2 Handle    | 59,95 DM | 49,95 DM  |
| Double Dragon III | 49,95 DM | 39,95 DM  |
| Hollywood Collect | 59,95 DM | -----     |
| The Jetsons       | 24,95 DM | 24,95 DM  |
| Rodlands          | 49,95 DM | 39,95 DM  |
| 3D Construction K | 79,95 DM | 79,95 DM  |

Wir liefern Software und Zubehör für

Amstrad CPC 464,664,6128 und PLUS  
Commodore Amiga, IBM und kompatible  
Atari ST, Commodore C64, Spectrum  
Commodore C16/+4, Atari XL, CDTV,  
CD ROM (IBM), Atari 2600, Atari Lynx,  
Sega Game Gear, Sega Master, Game Boy  
Sega Mega, Nintendo NES,...

Fordert unsere Gesamt-Unterlagen  
gegen 1,00 DM in Briefmarken bei  
uns an! Es lohnt sich!

Farbbänder für alle Drucker zu sehr  
günstigen Preisen lieferbar!

Bei Sammelbestellungen geben wir einen  
Mengenrabatt, ebenso an GCS-Members!

# CRACKERS

EXTRA 1  
AUSGABE NR.  
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 NEIN ....

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, WEEEI ?). Das Demo ist von der Aufmachung her so, wie die guten 3D-Demos auf dem 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 siehst das nicht so toll aus, wie das Diskmag.

Ein weiteres Preview gibt es von der CPC-Fastloader #1, 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 anwählen kann. Das Titelbild ist geklaut und es fehlt an jeglicher Art von gutem 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 Informationsluft 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 : CRUZADER SOFTWARE

**Eigentlich** interessiere ich mich nicht für solche Programme, allerdings ist Crusader Software ein Firma aus dem schönen Stadt Muppental. Ich habe dann auch eine "gepackte" Version von Mickey bekommen, allerdings muß man sagen, daß es keine gezeichneten Programme von Crusader gibt. Diese Version des Programmes mußte also instand von dem überflüssigen Laden befreit

wenden. 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 Schutheitlabels machen. Das ist eine Menge. Nicht übel, aber eins ist schade : die Video-Labels sind zu klein und die Kassettenlabels könnten über die ganze Kasette gehen. Aussenden : welcher Freak braucht Tiefkühl-Labels ? Na ja, aber wir wollen Marabus "Nutri" nicht vergessen (hihihi). Das Froggy ist sein Geld wert!

|                      |   |
|----------------------|---|
| GESCHWINDIGKEIT..... | 3 |
| ROUTINEN.....        | 4 |
| BENUTZUNG.....       | 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 CeBit-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 angehaßt. Tips, die falsch sind oder von den Leuten nicht verstanden werden, so werden diese ganz übel vergrausst. So sind schon viele Leute in Verruf 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 Marabu kein Wort von Kalle und warum hilft WEEEI mir hierbei nicht ? Warum meldet sich ESC nicht mal bei CROWN 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 Freak, die wir bekommen können.

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

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

DSC  
of BENGI

## 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, jenachdem 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 irgendetwas macht. Nur ein kleines "BY ZWEISTEIN" wird durch ein Raster hinterlegt. Der Scroll-Text ist eher dünn 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:Readers' Letters:Help



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