

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 undenkbar, 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 Mütze 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 wuenscht 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 miserabel. 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"-Schriftzug unter dem "Loading" steht. Super, das ist das, was ich schon immer wollte. Das Game an sich ist ein Plattformspiel, daß eigentlich 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 auf sammeln (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.....	3
SPIELIDEE.....	4
MOTIVATION.....	4
PREIS: 30-40 DM	

DSC
OF
BENG!

GRAFIK.....	1
SOUND.....	3
ROUTINEN.....	2
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 HILFE!!!!

Hier sollte eigentlich die Leseecke sein, aber ohne Leserbriefe keine Leseecke. Dafür habe ich beschlossen, es den französischen Fanzines gleichzutun, ein paar Greetinx loszuwerden. 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**, thank 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, thank 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 gemausert. 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 so toll aussieht. Der Scroll bewegt sich am unteren Bildrand und ist eintarbig 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 Sternchen-Effekt, allerdings mit kleinen Kügelchen. Der waved dann hinterher auch noch, allerdings überschreibt ein Balken, der das "Logon System" bewegt, die Kügelchen. Schade, denn die drei Ebenen, die sich dort bewegen, sehen ziemlich geil aus. Der Sound ist übrigens uralt. 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 Fröhse. Da fragt der Besitzer: "Ja, bist Du denn wahnsinnig?". "Ey mann, ey, wenn ich schon nicht so schnell bin wie Micky"

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 Kid 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!!!

INTERPOOL

P.O. BOX 27

88475 SCHWENDI

LOVEBYTE

AKTUELLES

IJA, 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 den französischen Zeitschrift 94% Das Game macht wirklich Spaß. Das Game ist von Ocean und von den Leuten gemacht, die schon **TRANTOR**, **SAVAGE** sowie **DAN DARE 3** 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 Color-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 Verschnitt **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 Microdis.

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'AGILE 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 Länge: "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 hatte 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, HAD).

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

World Class Rugby ist mit 80% (D) 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-Nike). Der englische Kommentar: "best soccer game on Amstrad CPC". Na ja, wer's glaubt.

LA CRYSTE 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 Carlu of **BENGI** ge-crackt hat. **Gremlin** hat mit **RETURN OF THE WITCH LORD** die versteckte Fortsetzung von **HERO QUEST** herausgebracht. Das cooleste: 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 berechtigt) ein **Qowark**-Game seine Quittung: **PIT-FIGHTER**, daß auf dem Amiga so geil aussah, ist auf dem CPC das totale Flop-Game. Mit 43% nahm 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 gefestigt 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 vorläufige Test davon aus der Cent pour Cent (A100%) war doch überzogen. Das Game bringt's nicht.

Bei dem Game zu der Übertragenden 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 gemen empfehle ich **FINAL FIGHT**.

PAPERBOY 2 ist grausamer und code-mässig noch mieser als der Vorgänger. Ein Game, das man getrost unter „abgehackt“ 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 irgendwelche Games, wenn man mal von ein paar Ausnahmen, wie **ZAPTBALLS** aus der CPCH, daß bekanntlich unser Elmssoft 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, WEEEL, BSC, Alien und EGS...) arbeiten. Aber auch die **Eostasy-Demo** (Ja ja, Frankreich im Tekkno-Fieber) wird bestimmt

nicht übel werden. Man hört auch hardneckig 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 Ankündigung des **PDT-Megademos** mitteilen, ja, genau von dem **PDT of BENGI**. Außerdem plant **AST** von **AST System** noch eine Megademo mit dem Titel "International Demo", an der sich verschiedene **EUROPAISCHE** 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 **AST System Megademo "FOR YOUR EYES ONLY"** aus. Groß angekündigt, war nur der Part von **ZZ Top "Fuck You"** überlappend. 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 **Demonäßig** nicht viel gehört, aber mit **Vomit Visions** (Ja ja, Vomit = Kotzen) ist er zurück. **Utilities** hat er ja ziemlich geile fabriziert, aber **Demonäßig** ist er ja nie so geil draufgewesen. **Vomit Visions** ist eine Screen-Show mit Pix, die von **Amiga** ruben-gezogen wurden. Ganz nett, obwohl bei einigen Bildern einen echt das Kotzen kommt, wenn nämlich die Pix auf dem **Colour-Screen** aussehen, wie ein Affe auf'm 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 verneifen. Ein musikalisch interessantes Demo kommt von **Oliver Mayer**, der mit jenem **ST-Demo** seinen Soundtrucker vermarkten will. Das Demo ent-

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

Wenn ich jetzt von **TOM & JERRY Music-Pack 3** rede, dann sag Ihr bestimmt alle "Aaaaah, daß kennen wir", aber ich wäre mir da nicht so verdammt sicher, denn außer 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 **CFL 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 in Sommer stattfindende **Copyparty** in England ein und hat dazu den coolsten **Writer** geschrieben, den ich je gesehen habe. Cool!

Lächerlich scheint hier der Versuch eines **Entrelace-Demos** zu sein. Klar, daß der Verfasser unbekannt bleibt, denn das Demo besteht nur aus einem Bild, daß extrem flakent 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 **GERMAN'S 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 **Hydris, ZAXX**, einer Klone von **Puzznic**, 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 **CHR** oder auch **Arkadia** ran. Ich warte noch auf das **Mag**, daß das schafft.

CPC OMNIA ist ja das zur Zeit einzige **Discfanzine** in England. Es ist so technisch stumperhaft gemacht, wie etwa die **Disc Ausgabe** der **CPC-Challenge**. Informativ ist es so wie die **Crackers International (HARD)**.

Natürlich findet Ihr mehr Fanz'-tests in dieser CI

DSC 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 Vester 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 sehr gut. Die Musik, die nur im Menu 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 Vester ist gut animiert und auch sonst kann man nicht weckern.

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. "Was und der war so dreckig?", fragt der andere. "Nein", 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 dünn, 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 läppische 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 Code 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 (Ramdisco) typisch sind. Über der Grafik ist ein Mode 1 Ghostwriter, der uns ingentetwas 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 wavy und sich später verdoppelt, wobei dann einer wavy und 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 vermisst, 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 Nummern 1 bis 6 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 XX,XX,XX blinkt (asahd). In der zweiten Seite erwartet uns SONIC 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 Querc-Farb-Rastern unterlegt ist. Marmor sage ich nur da. (2) wartet dann mit dem Gametest 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 neuesten 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 Redakteur 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 oder technisch gelungenes Mag. Dafür hat es tolle Grafiken, aber wenn das allein genügt ...?

GRAFIK.....	1
SOUND.....	3
ROUTINEN.....	3
TEXT.....	4
INFORMATIONEN.....	2
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 scheiße) und der Clone in den Titus-Classix (war schon besser, befindet sich auf den Da Silva Gameclassix Vol.2D), 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 genießen 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 Attaken und die generellen 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? NENE, 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 FREAX VON DEREN CRACKS HALTEN. BIC, DEIN SIFSONS-CRACK IST FEHLERHAFT. GAmu'S CRACK IST GUT.

JOKES

Was ist ein Heuballen auf dem Manta-Dach?

Ganz klar: externer Datenspeicher!

Kalle, ist'sne Idee, oder ????

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

1.	Depeche Mode/Violator	
2.	Front 242/Tyranny >For You<	LP
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	
1.	Nitzer Ebb/Ascend	
2.	Front 242/Headhunter	
3.	Depeche Mode/Enjoy the Silence	SINGLE
4.	KNIFDM/Money	
5.	Armageddon Dildos/Resist	
6.	KLF/America/What time is love ?	
7.	Shift/Electrofixx	
8.	PNE/Gold	
9.	Cabaret Voltaire/Kino	
10.	Terry Hoax/Police of Truth	

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&KQH)
7. Logon System/Amazing Demo
8. P007/Infux Demo
9. RAAHHH!-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+THP+Warlock/MC Paddy 3
20. DragonBreed Small Demo
21. AST System/Dreams Demo V1.1

2. Two Mag U.L.
3. Crown
4. Equalizer
5. BMC
6. Guild of crack.
7. Camu
8. Reilan
9. Xor
10. Rejects
11. Cartoons Gang

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

**Schickt uns
auch Witze**

CPC-CHALLENGE NO. 7

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	DSC of BENG!
SOUND.....	1	
SPIELIDEE.....	1	
MOTIVATION.....	2	
PREIS : 30-40 DM		

issue # 4
PREVIEW !

Mun, 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 CI noch vor der CFL* kommt. Aber ein Vorgeschmack jetzt schon durch meine Kommentare zu den mir vorliegenden Previews!

Als erstes liegt mir das Intro zu diesem Discomag 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 BENGI-Leiste, dann der Scroll und als letztes scrollt noch ein BENGI-Sprite über die BENGI-Leiste. Im Text, der deutsch ist (mann, ich habe mal wieder was verstanden!), wird über die CPL als Discoversion philosophiert. Auch O.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.....	4	DSC of BENG!
SOUND.....	3	
ROUTINEN.....	4	
TEXT.....	2	
INFORMATIONEN.....	2	
STILL.....	4	

HERSTELLER : GREMLIN
CRACKER : STEHT NOCH OFFEN !

GRAFIK.....	22
SOUND.....	22
ROUTINEN.....	1
TEXT.....	22
STIL.....	22

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

Mag gute Grafiken hat, so schluckt es eine Menge Speicher (Hallo SOS Fanzine!). Dieses Mag ist anders, da die Artikel alle in einem Binär-File abgespeichert sind (auch der Text) und dann komprimiert wurden (Natürlich mit dem besten PD-Cruncher, der auf dem Markt ist, der nicht unter CPM läuft: CROWN'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-

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

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 entervert 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 Say und das bedeutet, daß man spätestens nach drei Minuten einen Augenkatarr bekommt. Einfach grausam. Der Sound beschränkt sich auf "knuff", "Krantsch" und "sssss". Vergesst es. Die Motivation sinkt bei Gegnern zu Gegnern, da das Game-Play zu lahm ist und einfach wuuuaaaaaahhh!

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

ROADRUNNER

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

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.....	4	DSC
MOTIVATION.....	4	of
PREIS : 30-40 DM		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 ähnliche 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	DSC
MOTIVATION.....	3	of
PREIS : 30-40 DM		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 jedem 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	DSC
MOTIVATION.....	1	of
PREIS : 30-40 DM		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 8815-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 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 von 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 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 Einstiegen angeregt habe. Incognito U. ist ja zum Glück trotz der heutigen Verarschungen wieder zurückgekehrt. Man wird sein erstes reines Assembler-Demo in der "Take Off Megademo" zu sehen. In diesem 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 WEEEI mit super-GFX und super-FX), teils schlecht (offizielles Preview von Fox und Fixies, spastische Bewegungen der Sprites), waren. Die Arbeiten zu Killing Fist ist diesen 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 Pötn, 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 Noisetrapper 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) 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 komplizieren, 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 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 überbezahlte 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 diesem, 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 von 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 Crackern 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 (Aaaaaahhhhh).

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 wahlweise von 0-39/40/41 Trax. Das ist cool. Auch das Filecopy ist genial, 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. Ja, 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 Discowriter 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 Beispiel). Jaja, Copy-Proggies werden immer gebraucht!

CAPTAIN PLANET

HERSTELLER: MINDSCAPE
CRACKER: JLCS / TWO MAG

"Ihr habt die Macht", heißt der Wahlspruch dieser Comio-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 Umwelt-Team 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 durch Holiwald 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 einfallslos 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 einzutauschen 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 am 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 Benutzungs-freundlichkeit und last but not least die Ausnutzung der Hardware-Hüllkurventechnik machen den Soundtrakter zu einem Musik-Programm, was dem Poun-Trakter (Equinoxe) haushoch überlegen ist. Der Aufbau des Soundtraktors 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 Kritik-Punkt, der sich aber nicht an dem Programm festmachen läßt. Der Soundtrakter IST DAS BESTE Soundprogramm auf dem CPC!

Wenn Equinoxe die Revolutio war, dann ist der Soundtrakter das ARMAGEDDON!

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

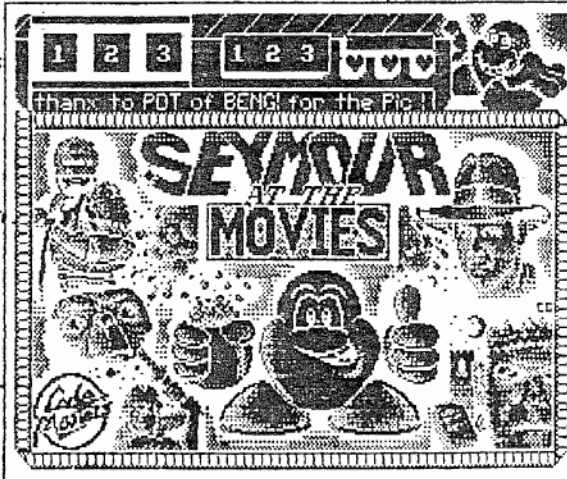
Da Silva of BENG!

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 Monne, 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

BENG

LOADING...
PLEASE WAIT!

Das Bild hier über diesem 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!

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.

Mit der letzten Seite doch noch ein paar Screen-Shots. 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 Allendings ist SUPER SPACE INVADERS von TAITO vor. Demark!

ROBOZONE



Robozone ist noch eines der besseren Games dieses Jahr!

DA SILVA OF BENG

SUPER SPACE INVADERS



Die Fratzen sind sehr furchterregend!

DEMARK

TAITO

SCENE-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 HJT-Party. Ja, ich kann doch. Auch wurden einige Prog's, 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 Program "Musizier mit mir, SOUNDTRAKKER" nicht so toll verkauft. In C-F wurde zwar andauernd ein Soundtrakker gefordert, aber keinen will es kaufen. Naja, das sind wir ja von den Leuten aus dem

C-F, denn die wollen alles haben, allerdings nichts kaufen: alles Raubkopieren, sage ich Euch. Falls Ihr einer der C-F-Schreiber seid, so bekennet 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 in 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.

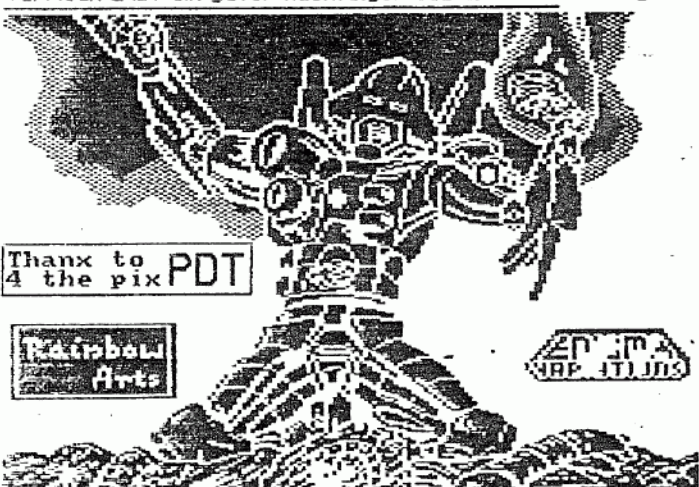
Ich (DSC) habe ja schon an einige Leute das Preview meines 8. Demos geschickt, aber ich werde es vielleicht RIE releasen. Ich hoffe, Ihr habt dafür Verständnis, aber Zeit ist Geld und Geld habe ich nicht. Overflow, der wohl das beste One-Screen Demo geschrieben hat, will sich nur noch

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 Soundtrakker-Sounds zu hören sein. Ich werde sie machen, aber erwartet nicht viel davon. Leute, mann bin ich froh, daß ich jetzt Schluß machen kann, mit der 8. Ausgabe der CI! ANTIGREETINX gehen an WEEE!, 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!

Turnican 2 ist ein guter Nachfolger des 1. Teils. Allendings 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 Digi-Titel-Pic ...!



Thank to 4 the pix PDT

Rainbow Arts

20th ANNIVERSARY



©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	& Kassette
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 gehen wir einen
Mengenrabatt, ebenso an GCS-Members!