



Die Szene wuchs relativ schnell, und einzelne Gruppen begannen eine Art Wettbewerb darum, wer als erster bei den beliebtesten Spielen den Kopierschutz entfernte (sie crackte) und die kopierbare Fassung (cracked) anschließend der Allgemeinheit bereitstellte (released). Traditionell wurden die gecrackten Spiele mit einem Intro versehen, einem Cracktro. Anfänglich war das ein kleines Programm, das vor dem eigentlichen Spiel ablief und Computermusik und Computeranimationen zeigte. Zusätzlich wurden meist Scrolltexte verwendet, um befreundete Szene-Mitglieder und andere Gruppen zu grüßen (Greetings). Durch den meist freundschaftlichen Wettstreit spielte neben der Qualität des Spiels auch die des Intros eine Rolle für das Ansehen der Gruppe. Es wurden immer aufwändigere Intros programmiert, die teilweise die Grenzen der zur Verfügung stehenden Hardware erreichten.

Zu diesem Zeitpunkt spezialisierten sich immer mehr Szener auf das eigentliche Programmieren von Intros – das Cracken und die Spiele an sich wurden für sie zur Nebensache. Zwar ersannen die Software-Firmen immer neue Kopierschutzverfahren, aber das Aushebeln dieser softwarebedingten Beschränkungen war relativ simpel im Vergleich zu der Programmierkunst, die für Intros aufgewendet wurde. Der Ruf (fame) von renommierten Cracker-Gruppen gründete sich oft nur noch auf ihre spektakulären Intros. Es entstanden nun die ersten Demos (DemoDisks) ohne gecracktes Spiel.

So wurden die Schwerpunkte auch innerhalb der Gruppen neu gesetzt. Mit dem Auftritt der 16-Bit-Systeme, vornehmlich dem Commodore Amiga und Atari ST, wuchsen auch die Möglichkeiten der Intro/Demo-Programmierer. Innerhalb der einzelnen Gruppierungen entstanden feste Aufgabenbereiche: Grafiker sorgen für die visuelle Präsentation, indem sie Bilder, Animationen und Schriftzüge (ASCII-Art etc.) erstellen. Musiker komponieren die Musik und akustischen Effekte, die oft mit Hilfe von Trackern erzeugt wurden. Programmierer (Coder) leisten die hauptsächliche Programmierarbeit und fügen die einzelnen Elemente zu einer fertigen Demo zusammen.

Ende der 1980er und Anfang der 1990er Jahre wurden Raubkopien ein immer größeres Problem der Software-Industrie. Sie stellte wegen unzureichender Gewinne teilweise die Entwicklung von Spielen für bestimmte Plattformen komplett ein. Einige beschuldigen die Cracker-Szene sogar, für den Untergang des Amigas maßgeblich mitverantwortlich gewesen zu sein, da dort das illegale Kopieren der Spiele ausuferte; Raubkopien vieler Spiele waren schon im Umlauf, bevor sie überhaupt auf dem Markt erschienen.

Mit der Dominanz der PC-Plattform und des Internets wurden Cracks problemlos erhältlich und aufgrund der Vielzahl an neuen Programmen und Spielen, Massenware. Anders als in den 1980er-Jahren mussten die Programme nicht mehr per

Post versendet oder persönlich getauscht werden – man konnte sie einfach aus dem Internet herunterladen, einschließlich des Cracks. Diese hatten immer seltener eine Intro, meist waren die Informationen zum Crack und die Greetings nur noch in einer simplen Textdatei untergebracht. Auch die Behörden beschäftigten sich zunehmend mit dem Kampf gegen Raubkopien: Hausdurchsuchungen und Beschlagnahmungen der Hard- und Software und neben einzelnen Szenern wurden auch ganze Gruppen verhaftet. Neben anderen Interessen war das ein weiterer wichtiger Grund für die Abspaltung der Demoszene von den Cracker-Gruppen. Es entstanden verstärkt reine Demos, also die Veröffentlichung von Computerkunst ohne Verbreitung eines (illegal kopierten) Spiels, und eine deutlichere Differenzierung/Emanzipation der Demoszene von der Crackszene.

Hier einige Videos :

--Beasty Boys Hostages C64 Cracktro--

<http://www.youtube.com/watch?v=9xXRcRQg2m0&feature=related>

--The Company & Vision Amiga --

<http://www.youtube.com/watch?v=JIXwmw8UY9w>

-- Crystal / Melon DeZign Zool Cracktro --

<http://www.youtube.com/watch?v=jsFE4j921ml&feature=related>

Flashtros:

(Original)

<http://www.flashtro.com/>

--Flashtros C64 (nicht Original) --

http://www.docsnyderspage.de/_page/flash1.htm

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=137>