
* Vorschau *

Das erwartet euch in ZONG 04/90:

- Testberichte zu den neuesten Programmen, Spielen, Hardware, z.B. Kick-Off, Monitor 1024 usw.!
- Software: Das berühmte Hugojagd, ein tolles Denkspiel, Börse u.v.a.!
- Tips zu Deja vu, Nadral (2. Teil) und anderen!
- Fragebogenaktion: Die Auswertung, die Gewinner, die Preise, die Konsequenzen ...

* In letzter Minute *

Achtung, hier spricht Kemal Ezcan von KE-Soft. Wir unterbrechen das Programm für die folgende Meldung: Die Atarinauten haben Worms erreicht. Letzten Meldungen zufolge hat die Invasion in Worms begonnen. Die Gaststätte SPLIT ist besetzt. Auch der Kontakt zu anderen Gaststätten auf dem Europäischen Kontinent ist zur Zeit nicht möglich. In Wachenbüchern wurden heute morgen gegen acht Uhr dreissig plötzlich auftretende starke elektromagnetische Felder registriert. Die Frage, ob eine Veränderung des 8-Bit Marktes oder gar eine Verschiebung der Gaststätte bevorsteht, konnte bisher noch nicht geklärt werden. Jeder weiß, was die Zukunft bringt, nämlich am 11.03.1990 in Worms in der Gaststätte SPLIT, Pfortenring 1, ab 10 Uhr dreissig: Das dritte ATARI 8-Bit Regionaltreffen! Leute, kommt zuhauf (tun wir auch!). Wer genaueres wissen will, melde sich bei LUDWIG, Tel. 06241/46619.

~~~~~  
Anzeige Anzeige

Aktuelle KE-Soft Information:

Aktuelle Infodisk: Nummer 11 mit fünf Demospielein.

Neuestes Vollpreisspiel: Antquest

Vorschau: Tecno Ninja, Aktionadventure auf Sarcendor!

# ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional



3/90

2. Jahrgang

DM 8,-

## Basic XE

- Ideal oder überflüssig?



## Nadral

- Der Lageplan



## Mountain Bike Racer

- Endlich auf dem Prüfstand



## Software:

Regenbogenquadrat  
Sabotage, Dredis-Demo  
PM-Editor, Shit und vieles mehr

Mit Diskette im Heft

# ATARI XL/XE

Keine neue Software mehr? Bitte sehr:

**TECNO NINJA** Action-Adventure auf Sarcendor. 19,80  
Mit vielen Extrawaffen und Gefahren.

**ANTQUEST** 1000 Fragen & Amseln für 4 Spieler 15,90

**DREDIS** Puzzeln Sie sich zu zweit durch die Röhre. 15,90

**TOBOT/BROS** Zwei Superspiele in einem! 19,80

**OBLITROID** Der Superheld! Action in 140 Screens u. 19,80  
vier Welten mit Continue-Funktion!

**SOGON** Das berühmte Kistenschleiben mit allen 50 14,90  
Screens und Backup-one-move-Funktion!

**ZADOR** Chinesische Weisheit, die süchtig macht! 14,90

**DRAG** Ein Frosch auf Diamantenjagd! Mit 50 19,80  
Level und Editor!

**ZONG** Die einzige deutsche ATARI-8-Bit Zeitschrift! 8,00  
Mit belligender Programmdiskette! Jeden  
Monat News, Infos, Tests, Tips, & Progs!

Kompletter Katalog mit Spiel gegen 2,- in Briefmarken:

KE-Soft, Frankenstr. 24  
6457 Maintal 4, 06181/87539

Ladenlokal: Öffnungszeiten nach Absprache.

## Inhalt

| Rubrik                   | Artikel                         | Seite |
|--------------------------|---------------------------------|-------|
| <hr/>                    |                                 |       |
| <u>Internes</u>          | Vorwort .....                   | 04    |
|                          | Wettbewerbe .....               | 34    |
|                          | Vorschau .....                  | 39    |
| <hr/>                    |                                 |       |
| <u>Allgemeines</u>       | Impressum .....                 | 03    |
|                          | Testberichte .....              | 08    |
|                          | Tips & Tricks / Das Forum ..... | 30    |
|                          | Abonnements .....               | 38    |
| <hr/>                    |                                 |       |
| <u>Testberichte</u>      | Spider .....                    | 09    |
|                          | Zielpunkt 0 Grad Nord .....     | 10    |
|                          | Gunlaw .....                    | 11    |
|                          | Mr. Dig .....                   | 12    |
|                          | Das große Spiele Buch II .....  | 13    |
|                          | Mountain Bike Racer .....       | 14    |
|                          | Basic XE .....                  | 15    |
| <hr/>                    |                                 |       |
| <u>Storys</u>            | Die USA läßt grüßen .....       | 24    |
| <hr/>                    |                                 |       |
| <u>Serien</u>            | Grafikprogrammierung .....      | 17    |
|                          | PD-Software .....               | 19    |
|                          | ZONG-Lexikon .....              | 20    |
|                          | Bastecke .....                  | 22    |
|                          | ZONG-Kochbuch .....             | 23    |
| <hr/>                    |                                 |       |
| <u>Software</u>          | Programmdiskette .....          | 26    |
|                          | Dredis-Demoversion .....        | 26    |
|                          | Sabotage .....                  | 27    |
|                          | FM-Editor .....                 | 27    |
|                          | Shit .....                      | 28    |
|                          | Regenbogenquadrat .....         | 28    |
|                          | Musikbonus .....                | 29    |
|                          | Tiny-Mite-Screens .....         | 29    |
| <hr/>                    |                                 |       |
| <u>Tips &amp; Tricks</u> | Gesucht / Gefunden .....        | 31    |
|                          | Grafikspielereien .....         | 31    |
|                          | Nadral .....                    | 32    |
| <hr/>                    |                                 |       |
| <u>Das Forum</u>         | Leserbriefe .....               | 03    |
|                          | Angebote .....                  | 36    |
|                          | Gesuche .....                   | 37    |

\*\*\*\*\*  
 \* Impressum \*  
 \*\*\*\*\*

Herausgeber:

KE-Soft

Redaktion:

K. Ezcan (K.E.)  
 M. Becker (M.B.)  
 M. Plejjer (M.F.)

Anschrift der Redaktion:

KE - S o f t,  
 Frankenstr. 24,  
 6457 Maintal 4  
 T: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin.

Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet.

Das Jahressabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,- incl. Porto & Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

Vervielfältigungen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung von KE-Soft gestattet!

Manuskript- und Programmeinsendungen:

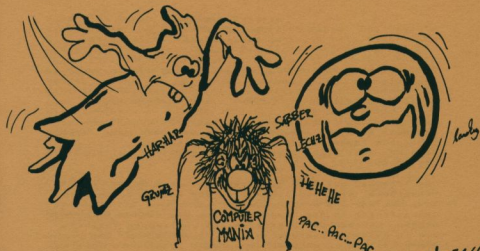
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einreichung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.

Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen

| Seite: | Im Heft: | Umschlagsseite/Heftmitte: |
|--------|----------|---------------------------|
| 1/1    | 50,-     | 80,-                      |
| 1/2    | 20,-     | 50,-                      |
| 1/4    | 15,-     | 25,-                      |
| 1/8    | 10,-     | 15,-                      |

Einzusenden ist eine Reprofähige Vorlage. Die Auflagenhöhe beträgt zur Zeit 200 Exemplare.



Computer-Wahnsinn! Es packt Dich ... irgendwann! YEAH!!!

Ja ja, da sieht man's mal wieder! Der Computer-Wahnsinn wird auch euch erwischen! Ein besonderer Dank geht an Andreas Kaschny, der uns wieder mal ein schönes Bild für unser Vorwort gemalt hat!

Für uns bedeutet diese Ausgabe etwas besonderes, nämlich besonders viel Arbeit, da der Februar nur 28 Tage hatte, das Heft dafür allerdings acht Seiten mehr! Oh Strep!

Für euch allerdings bedeutet dies genau das Gegenteil! Mehr Spaß mit ZONG. Dazu tragen hoffentlich auch die kleinen Illustrationen bei, die ab sofort einige Artikel schmücken werden. Niedlich, nicht? Wie, ihr könnt sowas auch? Na her damit! Wir freuen uns wie immer über jede Leserbeteiligung!

In diesem Moment haben wir hoffentlich von euch ALLEN die Fragebögen erhalten! Wer seinen nicht ausgefüllt zurückgesandt hat, sei hiermit verflucht! Dann sind sie des Todes, verdammt seid ihr, ihr seid alle des Tooodes! Na, eine Chance habt ihr noch: Wir verlängern die Aktion bis zum 15.03.1990! Wer noch keinen hat, bekommt ihn von uns kostenlos zugesandt. Also: Los jetzt!

Im übrigen können wir euch sonst nur das Übliche wünschen: Viel Spaß mit ZONG. Natürlich versuchen wir, ZONG ganz nach eurem Geschmack zu machen, also ist es wichtig, daß ihr uns wissen laßt, was Sache ist! Ein bißchen schade ist nur, daß man das immer und immer wieder sagen muß, damit ein paar Reaktionen kommen, oder?



\*\*\*\*\*  
 \* Leserbriefe \*  
 \*\*\*\*\*

Der erste Leserbrief kommt von Waltraud Müller, eine der bekanntesten ZONG-Leser:

Hallo ZONG-Team!

Toll die ZONG 1/90! Unsere Zeitschrift wird immer schöner. Wann ich gerade ein Zong erhalten habe, warte ich schon immer sehnsüchtig auf die nächste. Gieriger kann man wohl nicht sein! Und das habt ihr auf dem Gewissen!

Die Vorschau auf 2/90 weist auf die neue Serie "ZONG-Wörterbuch" hin, und ich hoffe, daß es das Wörterbuch ist, auf das ich schon so lange warte. Als Anfänger in der Computerei muß man sich mit Abkürzungen, unbekanntem Begriffen und englischen Vokabeln, die in keinem Wörterbuch stehen, herumquälen. Das beginnt schon bei den in englischer Sprache gehaltenen Spielen (und davon gibt es leider allzu viele) und wird echt frustrierend bei den Anwendungen. Vergebens habe ich bisher einen Programmierduden gesucht. Der von Detlef Schöbel ist nicht mehr zu bekommen. Die einfachen Ausdrücke wie LOAD, SAVE, Format, Edit usw habe ich inzwischen begriffen, aber was ist "EMP Sect WRT, Enternal, Recover / TRACE, MNEMONICS, MAINTENANCE, Reconfigure Drive, FMS FILE TRACE"? Das (und noch viel mehr) taucht immer wieder bei den Anwender-Disketten auf. Aber auch in den englischen Simulations- und Strategiespielen wie "Kennedy Approach", "Koronis Rift", usw. gibt es viele Begriffe, die unverständlich sind.

Gibt es eigentlich neben dem herkömmlichen Englisch noch ein Computer-Englisch? Manche Wörter finde ich entweder in keinem Wörterbuch, oder sie haben einen ganz anderen Sinn. Kann ZONG weiterhelfen?

Vielen Dank für den netten Weihnachts- und Neujahrsgroup per Diskette. Das war eine gelungene Überraschung. Eine Überraschung war für mich auch der 15. Preis in einem Wettbewerb, von dem ich auch nichts wußte. Den "Riesen-Oblitroid" habe ich an meinen Enkel weitergeleitet, der inzwischen seine Wände mit Postern tapeziert.

Bin ich eigentlich die einzige Frau im Club, die sich mal meldet? Ich las nur männliche Namen in der Siegerliste. man kommt sich da ziemlich deplaziert vor!!

Ich warte auf das in der Vorschau angekündigte Spiel "Antquest". Sobald es vorrätig ist, werde ich es bestellen. "Dredis" war für mich weniger interessant, weil ich bereits "Geo" besitze, und ich glaube, daß beide Spiele sich ähnlich sind.

Noch eine technische Frage:

Ich benutze als Bildschirm einen Fernseher. Das Computerbild ist dabei ein kleines Stückchen zu weit nach links versetzt, so daß der erste Buchstabe oder die erste Zahl nicht richtig lesbar sind. Das ist z.B. bei "Lapis Philosophorum" schlimm, bei dem Ziffern aufgeschrieben werden müssen, um weiter zu kommen. Gibt es eine Möglichkeit, den Screen des Programmes etwas nach rechts zu versetzen? POWER PER POST (Werner Rätz) bietet eine LAZY FINGER Diskette 10/85 an, in der ein Programm "Monitortest, eine Justierhilfe für den Bildschirm" enthalten ist. Wäre das etwas für mein Problem?

Viele Grüße aus dem Kohlenpott!

Waltraud Müller

Unsere Antwort:

Daß Du gierig nach den neuen Ausgaben bist, tut uns leider überhaupt nicht leid. Recht so.

Zum Thema Wörterbuch:

Die Problematik der englischen Ausdrücke ist uns bekannt. Auch die Aussprache einiger üblichen Begriffe schreit regelrecht nach einem vernünftigen Wörterbuch. In gerade diese Lücke springen wir, das ZONG-Team, mutig hinein, und hoffen, uns dabei nicht das Genick zu brechen.

An einen Programmduden wird unsere Serie wohl nicht heranreichen, aber eine vernünftige Übersicht wird wohl zustande kommen.

Zu den von Dir angesprochenen Spezialausdrücken ist allerdings zu sagen, daß wir diese nicht in unserem Wörterbuch aufnehmen werden, da sie teilweise nur Abkürzungen sind. Beispiel: "EMP Sect WRT" könnte heißen: Empty Sector write (Leere Sektoren schreiben). Sicher sein kann man sich da nie, aber eine intelligente Anleitung eines Programmes weiß diese Lücken meist zu schließen. Für alle Fehler der Softwarehäuser können wir allerdings auch nicht geradestehen. Sollten Einzelpersonen ganz spezifische Probleme haben, so sind wir gerne bereit, diese individuell zu beraten. Kurzübersetzungen von komplizierten Programmen waren schon öfter der Fall. Du bist nicht die einzige Frau in unserem Club, doch viele andere melden sich einfach nicht, oder halten sich verlegen zurück. Keine falsche Scham! Nur her mit euren Beiträgen, die Clubgemeinschaft wird es auch danken! Zum Spiel DREDIS ist zu sagen, daß zwar GEO eine ähnliche Aufgabe hat, daß DREDIS allerdings in allen Punkten besser und durchdachter ist. Man kauft sich auch nicht nur ein Strategiespiel und läßt alle anderen fahren, nur weil man bei ihnen ebenfalls denken muß. Zur Bildschirmjustierung ist zu sagen, daß Dein Problem nicht durch das PPP-Programm lösbar ist. Du hast ein "Hardwareproblem", welches nicht mit einer Software gelöst werden kann. Schau doch mal in der Bedienungsanleitung Deines Fernsehers nach, sie kann Dir sicher helfen!

Dein ZONG-Team

Hier einige Kurzmeinungen zu ZONG, die uns über die Fragebogenaktion erreicht haben:

"Die Lage des Atari XL/XE ist gut (wir haben ZONG). Die Lage meines Atari XL hat sich nicht verändert, er ist immer bereit für ein Spiel." R. Symma

"Warum bringt Ihr so viele Testberichte von Spielen, wenn ihr diese teuer kaufen müßt? Verwendet doch das Geld für z.B. mehr Literatur, Anwendung, ich finde, da hat man mehr davon. Nicht so viele Testberichte!" V. Weiphaar

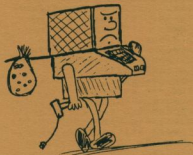
"An ZONG gefällt mir besonders der Humor, mit dem ihr eure Texte schreibt." T. Heubaum

"Ich würde gerne mehr über die Hardware wissen, was ist zur Zeit auf dem Markt erhältlich, was kann man im Eigenbau so alles zusammenschustern. Vermissen tu ich die Bastelecke für die Hardware." C. Schlegel

"Die Lage des XL/XE ist schlecht, aber nicht hoffnungslos. Es ist unter den Besitzern eine gute Solidargemeinschaft entstanden, die hoffen läßt, daß der Softwarestrom noch eine ganze Weile "tröpfelt". Ich kann damit leben und brauche nicht das Prestige eine XT's oder AT's. Vom ST ganz zu schweigen." S. Dorlach

"Als ich mein Abo bestellte, war es am nächsten Tag schon da. Alle Achtung!" T. Wodack

Von Doris van Hasselt kommt dieser Bildgrüp:



Mein Anwender versteht mich nicht ☹

Invex ist menschlich.  
Aber für das totale Chaos  
braucht man eine EDV-Anlage.

Was von Hand nicht geht,  
geht auch nicht mit EDV ☹  
Nur schneller ☹

P.S.: Verfasser nicht bekaud ☹



Das Bewertungsschema:

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Programmes ein Schema, welches euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:

Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das erste Kriterium "Grafik/Animation". Auch die akustische Untermauerung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".

Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig ist? Daher: "Spielspaß".

Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade unwertendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas sinnvollerem investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n' Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus lohnen. Also: Das "Preis/Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.

Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesamtbewertung stellt lediglich den Gesamteindruck, den das Spiel hinterläßt, dar. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien!

Das ZONG-Bewertungsschema sieht also z.B. wie folgt aus:

```

~~~~~
Grafik / Animation: ██████████ (10)
Sound / Musik: ██████████ (09)
Spielspaß: ██████████ (12)
Preis / Leistung: ██████████ (14)
Gesamtbewertung: ██████████ (01)
~~~~~
(Verfasser)
    
```

Und noch etwas:

Falls jemand einen Testbericht selbst verfassen möchte: Ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.

Auch Artikel, Storys oder ähnliches sind uns jederzeit willkommen!

Eure Mühe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt ihr eine Gutschrift bei KE-Soft. Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrags.



Hersteller: Secret Games, Datenträger: Disk., Preis: 29,-

Die Baronin Ira von Taxi möchte ihr Schloß, das von oben bis unten mit Spinnen besetzt ist, verkaufen, und stellt deshalb einen Kammerjäger, nämlich DICH ein, der das Schloß von der Plage befreien soll.  
 Hierzu wurden bereits in jedem Schloßraum Dosen mit Insektenspray platziert, die allerdings hinter verschlossenen Türen lagern, zu denen erst alle Schlüssel gesammelt werden müssen.  
 Aufgabe des Spielers ist es also, umherzulaufen und alle Schlüssel zu sammeln, damit sich die Tür zur Spraydose öffnet. Hat man die Spraydose erwischt, gelangt man zum nächsten Raum. Erschwert wird die Sache durch zahlreiche umherlaufende und von der Decke hängende Spinnen, die bei Berührung tödlich wirken. Na, immerhin hat man insgesamt neun Leben pro Spiel.  
 Nach zehn Level folgt ein Bonuslevel, in dem man nur möglichst viele Schlüssel auf sammeln muß. Danach bekommt man ein Codewort, mit dem man wieder im jeweiligen Raum beginnen kann.

Die Bewertung:

Die Grafik sieht sehr gut aus. Stört sind nur, daß sie in jedem Level gleich ist. Eine Farbumschaltung hätte sehr gut getan! Auch die Animation ist schön flüssig.

An Sounds mangelt es nicht, die Qualität der Sounds ist gut. Sogar eine Titelmusik ist vorhanden (recht gut).

Das Spiel selbst macht Spaß. Es handelt sich um ein richtiges Climb-and-Jump-Game. Endlich mal wieder eins! Da man insgesamt 40 Level zu bewältigen hat, geht auch der Spaß nicht so schnell verloren.

Für 29,- ist das Spiel etwas überteuert. Doch halt, da findet man doch auf der Diskettenrückseite das Spiel SNAP II+, ein Schlangenspiel ähnlich TINY-MITE. Auch dieses Spiel ist recht interessant, womit das Preis/Leistungsverhältnis ausgeglichen wäre.

```

~~~~~
Grafik / Animation: ██████████ (11)
Sound / Musik: ██████████ (12)
Spielspaß: ██████████ (13)
Preis / Leistung: ██████████ (10)
Gesamtbewertung: ██████████ (11)
~~~~~

```

M. P.



Hersteller: AMC Wiesbaden, Datentr.: Disk., Preis: DM 29,-

Auf dem Dachboden eines Freundes findest du ein altes Buch über die Abenteuer des Norpolforschers Scott. Dieser hatte angeblich einen Schatz am Norpol entdeckt, und auf gerade den bist du nun scharf geworden. Du machst dich auf und versuchst dein Glück. Die Schwierigkeiten fangen zu Hause an und enden im kalten Polar. (Ich möchte ein Eisbär sein ... Hey IDEAL Fans!).

Die Bewertung:

Die Grafik ist relativ einfach gehalten. Alles ist erkennbar und unterstützt damit den beschreibenden Text. Gleichzeitig sind manchmal wichtige Informationen in den Bildern enthalten, die im Text nicht erwähnt werden (z.B. eine Dachluke, die nur im Bild zu sehen ist!). Die Story ist interessant gestaltet, wenn man mal von der platten Motivationsanregung am Anfang absieht. Man muß in diesem Adventure mit Problemen dieser Zeit kämpfen und gerade dies macht die Story so interessant. Die Atmosphäre ist mittelmäßig. Sie wird zwar am Anfang durch gute Ideen gestützt, sinkt dann aber wieder ganz schnell, bis man sich zum Schlup wieder realistisch im ewigen Eis befindet (eine der stimmungsvollsten Szenen).

Der Parser ist nach einem ungewöhnlichen Prinzip geschrieben: Erst Substantiv, dann Verb (z.B. 'Schlüssel nehmen usw.). Trotzdem ist er recht umfangreich, wenn auch gewöhnungsbedürftig!  
 Der Spielspaß hält sich in Grenzen. Anzulasten ist den Programmierern, daß sie wohl oftmals keine Lust hatten, längere Irrwege zu gestalten. Viel zu oft rennt man einmal in die falsche Richtung, und schon ist man erledigt. Dies wirkt billig und stört im Spielfluß ungemein. Durch die witzigen Kommentare wird dieser Mißstand allerdings teilweise ausgeglichen.  
 Der Preis ist meiner Ansicht nach zu hoch gegriffen. Gesamt gesehen ist "0 Grad Nord" besser als viele andere Adventures.

```

~~~~~
Grafik: ██████████ (09)
Story: ██████████ (11)
Atmosphäre: ██████████ (08)
parser: ██████████ (09)
Spielspaß: ██████████ (09)
Preis/Leistung: ██████████ (07)
Gesamtbewertung: ██████████ (09)
~~~~~

```

M. B.





Gunlaw

Herst.: Mastertronic, Datentr.: Kassette, Preis: ca. 10,--

Nach vier Monaten des harten Kampfes sind alle Einwohner geflohen und nur DU bleibst zurück, um mit einem Maschinengewehr fünf Level der aggressivsten Feinde zu durchstehen.

Im Spiel sieht das Ganze dann so aus: Du steuerst eine Figur durch den bei Bedarf vertikal nach oben scrollenden Screen und kannst hierbei Feinde abschießen, die genauso aussehen wie du. Natürlich wehren sich diese Feinde auch, indem sie gleiches mit gleichem vergelten. Später kommen noch Laserbarrieren und andere Scherze hinzu, um dir das Leben schwer zu machen.

Die Bewertung:

Die Hintergrundgrafik ist mittelmäßig einfallsreich, die Schüsse der Feinde so dunkel, daß man sie kaum erkennen kann, was oft zu Frust führt.

Der Sound besteht aus drei verschiedenen Geräuschen, Musik gibt's nicht.

Beim Spielspaß tauchen Probleme auf: Man würde das Spiel eigentlich gerne weiterspielen, um mal weiterzukommen, doch leider ist das nicht so einfach, denn in dem Moment, in dem ein Feind getroffen wurde, explodiert er zwar, feuert aber noch (obwohl er schon ein gewisser ist, der jetzt bei den Engeln snackt) ein paar - meistens tödliche - Schüsse ab! Echt link!  
Nebenbei ist die Kollisionsabfrage auch noch etwas ungenau, so daß man nicht immer weiß, warum man denn nun dood ist! Es ist ja okay, wenn der eigene Spieler nur an den Füßen verwundbar ist, unfair wird es dann nur, wenn man ein Leben verliert, obwohl man gar nichts berührt hat (was mich sehr nachdenklich macht ...)!

Da das Spiel nur ca. 10,-- kostet, geht das Preis/Leistungsverhältnis einigermaßen in Ordnung, das Spiel ist aber schon wegen der gewalttätigen Spielhandlung nur für hartgesottene Joystickartisten zu empfehlen.

~~~~~  
 Grafik / Animation: ██████████ (07)
 Sound / Musik: ██████████ (04)
 Spielspaß: ██████████ (07)
 Preis / Leistung: ██████████ (08)
 Gesamtbewertung: ██████████ (07)
 ~~~~~

M. P.



Mr. Dig

Hersteller: Mircodeal, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Wer kennt es nicht, das uralt-Spiel "Mr. Do"?  
 Wer, du? Na gut, hier das Spielprinzip:

Man steuert ein kleines Männchen, daß in der Erde herumwühlt, umher und muß alle Kirschen einsammeln. Hierbei kann man noch Monster zerquetschen, indem man Äpfel auf sie fallen läßt.  
 Dort, wo die vier Monster starten, entsteht später eine Frucht, die - wenn eingesammelt - einen Monsterbuchstaben des Wortes "EXTRA" freisetzt. Wer diesen Buchstaben eliminiert, bekommt ihn. Hat man alle Buchstaben beisammen, bekommt man ein Extraleben.  
 Neben Äpfeln kann man auch noch eine Art Kugel, die Über- all herumprallt, dazu benutzen, Monster zu eliminieren. Man sieht, das Spielprinzip bietet allerlei Möglichkeiten, obwohl es schon etwas älter ist.

Die Bewertung:

Die Grafik bietet nicht allzu viel, was aber angesichts der Tatsache, daß das Programm von 1984 ist, kaum stört. Außerdem sind alle Figuren witzig und schön animiert.

Der Sound ist okay, es gibt sogar mehrere verschiedene Melodien, die zwar technisch nicht toll sind, aber Atmosphäre aufbauen.

Nun das Wichtigste: Das Spiel macht - trotz des uralten Spielprinzips - Spaß, was wohl mehr an der freundlichen Programmierung liegt, die nie zu Frust führt, da man nicht, wie bei anderen Spielen oft der Fall, dauernd ein Leben verliert, ohne zu wissen warum.

Bei einem guten Spiel, das nur DM 10,-- kostet, ist das Preis/Leistungsverhältnis natürlich angemessen. Es fällt positiv auf, daß die Anleitung ausführlich alle Möglichkeiten und Funktionen beschreibt.

Ein empfehlenswertes Spiel!

~~~~~  
 Grafik / Animation: ██████████ (03)
 Sound / Musik: ██████████ (10)
 Spielspaß: ██████████ (10)
 Preis / Leistung: ██████████ (11)
 Gesamtbewertung: ██████████ (10)
 ~~~~~

K. E.



Das große Spiele-Buch für ATARI, Band 2

Hersteller: Hofacker, Datenträger: Papier, Preis: 29,80

Es handelt sich hierbei um ein Buch, welches Programmier-  
tungs in ATARI-Basic beinhaltet. Die Palette reicht von  
einer ganzen Menge Spielen bis hin zu speziellen Techni-  
ken wie z.B. Sound, Musik, Grafik, PM-Grafik, Zeichensatz-  
grafik usw.

#### Zunächst die Spiele:

Die Länge der Listings ist kurz gehalten, kaum ein Lis-  
ting geht über mehr als fünf (DIN A-5) Seiten. Daraus  
folgt, daß die meisten Spiele innerhalb einer guten Stunde  
(oder mehr, falls man nicht so schnell ist) eingetippt  
sind.

Die Qualität der Spiele reicht von mittelgut bis sehr gut,  
wobei man immer daran denken sollte, daß es sich hier um  
BASIC-Programme mit ML-Routinen handelt. Manche der Spiele  
bestechen dann sogar durch hohe Arbeitsgeschwindigkeit  
und hübsche Grafik. Außerdem bieten die Spiele eine Menge  
kurzweilige Unterhaltung, zumal man die Programme natür-  
lich auch verbessern kann. Wer jetzt noch sein Turbobasic  
einläßt und die Programme ein bisschen aufpöppelt, kann  
durchaus zu einigen hervorragenden Spielen kommen!  
Das Spiel "Jumper", eine Frogger-Variante, bei der man  
seiner Liebsten Geschenke bringen muß, hat wirklich eine  
hübsche Grafik und ist durch eine Menge ML-Routinen trotz  
ATARI-BASIC sehr schnell. Alle Achtung!  
Hier noch die Titel der Spiele: Space Rescue, Ritter für  
einen Tag, Kismet, Jumper, Dynamit, Old Mac Donald's Farm,  
Melodie-Composer, Der Fluch des Pharaos, Hexapawn, Trapper,  
Cosmic Invasion, Bats, Motie.

#### Nun der Rest:

Das Buch bietet zusätzlich noch Kapitel über Sound, Grafik  
und Zeichendefinition.  
Wer von den genannten Themen noch keine besonderen Kennt-  
nisse hat, kann hier seinen Horizont erweitern. Gar nicht  
so übel!

~~~~~  
Die Bewertung: ~~~~~ (12)
~~~~~  
K. E.

Fällt euch etwas auf? O.K.! Das liegt daran, daß wirklich  
beide Bücher fast identisch aufgebaut sind. Die Qualität  
hat sich allerdings gesteigert.



Mountain Bike Racer

Hersteller: Zeppelin, Datentr.: Kassette, Preis: ca. 10,-

Wem es zu gefährlich ist, mit einem BMX-Rad durch die  
Landschaft zu düsen, kann seine Triebe nun am "Mountain  
Bike Racer" ausleben.

Im Spiel "steuert" man einen Radfahrer, indem man be-  
schleunigt, bremst und über verschiedene Hindernisse, wie  
z.B. Berge, Mauern, Autoreifen, Spalten und Sprungchan-  
zen springt. Das Problem ist, daß jedes Hindernis nur  
in einer ganz bestimmten Art bzw. Geschwindigkeit passiert  
werden kann. Die Mauern z.B. müssen in langsamster Ge-  
schwindigkeit überfahren werden. Leider schweigt sich die  
Anleitung (wenn man das so nennen kann) über das Spielge-  
schehen aus und erklärt nur die Ladeanweisung sowie die  
Steuerung. Nach einigem Herumfriemeln schafft man es je-  
doch, sich über seine Aufgabe klar zu werden.  
Schafft man einen Level in einer vorgegebenen Zeit, be-  
kommt man für die übrige Zeit einen Geldbonus, von dem man  
sich im Laden für die nächste Runde bessere Reifen,  
Schneeketten, Öl und andere Dinge kaufen kann.

#### Die Bewertung:

Die Grafik des Spiels ist Zeppelin-mäßig gut, wenn auch  
nicht im gleichen Stil wie Draconus oder Zybex. Man ver-  
misst allerdings einen Hintergrund. Die Animation des Rad-  
fahrers läßt auch keine Wünsche offen.

Der Sound im Spiel besteht nur aus drei verschiedenen Ge-  
räuschen: Strampel, Jump und Boing. Die Musik ist  
technisch gut, melodisch total mies.

Der Spielspaß kommt erst auf, nachdem man etwas frustriert  
versucht hat, die "Logik des Radfahrens" herauszufinden.  
Warum darf man z.B. auf einer Mauer nicht beschleunigen  
und auf einem Felsen nicht abbremsen?

Für ca. 10,- erhält man mit "Mountain Bike Racer" ein  
recht amüsantes Spiel, das allerdings nicht jedermanns  
Sache ist, da man anfangs etwas Geduld braucht, bis man  
damit zurechtkommt.

~~~~~  
Grafik / Animation: ~~~~~ (11)
Sound / Musik: ~~~~~ (08)
Spielspaß: ~~~~~ (09)
Preis / Leistung: ~~~~~ (09)
Gesamtbewertung: ~~~~~ (09)
~~~~~

K. E.





## BASIC XE

Da ich ab und zu einige größere Programme schreibe, habe ich mir vor etwa zwei Jahren das für den XE-Rechner zugeschnittene BASIC XE gebraucht gekauft. Gebraucht deshalb, weil ich unheimliche Ehrfurcht vor dem Neupreis in Höhe von 249,- DM hatte. (Ich bin ja kein Krösus!) Modul rein, Diskettenlaufwerk angeworfen und nach etwa 20 Sekunden meldet sich das BASIC XE. Es dauert also etwa genau solange wie beim Turbobasic. Wer bereits diesen Dialekt kennt, wird den Umstieg auf BASIC XE leicht finden. Sämtliche Befehle zum strukturierten Programmieren sind vorhanden: IF/THEN, IF/ELSE/ENDIF, WHILE/ENDWHILE, CALL/PROCEDURE/EXIT; Schleifen werden zur besseren Übersicht eingerückt. Eine automatische Zeilenummernvergabe ist ebenso vorhanden, wie die Möglichkeit, mittels des SET-Befehls automatisch Strings zu dimensionieren, die Kompatibilität zum Standardbasic herzustellen, und vieles mehr. Der Print Using Befehl, den man im Turbobasic vermißt, ist hier implementiert. Die wahre Stärke spielt freilich der Befehl EXTEND aus. Ich besitze einen 800XL mit einer 128K Ramdisk. Ich habe unter BASIC XE dann die Ramdisk des 130XE und etwa 90K zur Programmierung frei! Endlich kann ich den Speicher verwenden, den ich auch bezahlt habe!

Zur Rechengeschwindigkeit ist folgendes zu sagen: Im Normalmodus ist BASIC XE genauso langsam wie das Standardbasic. Allerdings gibt es den FAST-Befehl. Wenn dieser Befehl am Programmstart steht, wirkt er wahre Wunder: BASIC XE wacht auf, wird schnell. Spiele werden auf einmal nicht mehr spielbar, weil zuviel Hektik aufkommt.

Wer viel Speicherplatz für seine Programme braucht, und diese nicht unbedingt weitergeben will, ist mit BASIC XE gut bedient. Ohne DOS erhält man bei Eingabe "?FREE(0)+FREE(1)" 104500 FREE BYTES als Antwort. Das ist schon was, meine ich.

Doch ich will auch nicht verschweigen, daß die Erweiterungsdiskette (V 4.1) nicht ganz ohne Fehler ist. Nobody ist ja bekanntlich perfect ... Ich hatte mit viel Aufwand ein Programm geschrieben, das eng mit dem Drucker zusammenarbeitet. Immer wieder, an der gleichen Stelle, ist mein Rechner ausgestiegen. Bei einem normalen "? #1"Text... - Befehl. Kaum vorstellbar, mir blieb nichts anderes übrig, als die gesamte Prozedur umzuschreiben. Seitdem warte ich auf die Version 4.2, aber nichts tut sich...

Trotz dieses Bugs und seiner geringen Verbreitung werde ich dieses Basic behalten. Für bestimmte Anwendungen gibt es eben nichts Besseres.

Damit sich jeder einen Überblick verschaffen kann, was BASIC XE leistet, hier einen kurzen Blick auf die Befehle, die man sich immer gewünscht hat:

LOCAL..... Variable in Prozeduren mehrfach verwenden  
 FAST..... Teilkompilierung  
 SET..... Anpassung an den persönlichen Geschmack; autom. Dimensionierung, Einrücken Ja/Nein, Kleinbuchstaben erlaubt Ja/Nein, usw.  
 LOMEM..... Speicherbereich festlegen  
 LVAR..... Variablen auflisten  
 TAB..... Innerhalb einer Zeile an einer bestimmten Spalte drucken  
 PRINT USING. Formatierte Zahlenausgabe  
 BPUT/BGET... Gepacktes Laden/Speichern  
 RPUT/RGET... " " "  
 BLOAD/BSAVE. Binär Laden/Speichern  
 DIR/PROTECT/UNPROTECT/RENAME/ERASE..... Diskettenbefehle  
 LEFTS/MIDS/RIGHTS..... Stringbearbeitungen  
 PMGRAPHICS/PMCOLOR/PMMOVE/MISSILE..... Unterstuetzungen  
 BUMP/HITCLR/PMADR..... Strings auf- oder abfallend sortieren  
 SORTUP/SORTDOWN..... " "  
 CALL/PROCEDURE/EXIT..... Routinenaufzurufen  
 EXTEND..... Zusätzlichen Speicher ansprechen

Damit keine Mißverständnisse auftreten: BASIC XE läuft auch auf einem XL-Rechner. Nur ist dann der EXTEND-Befehl nicht ausführbar!

Noch ein Wort zum mitgelieferten Handbuch:

Es handelt sich um ein billiges Paperback mit etwa 130 Seiten. Alle Befehle, Funktionen etc. werden ausreichend behandelt, und auch ein Beispiel fehlt nicht. Etwas mehr Qualität wäre hier angebracht. Gerade bei einer Programmiersprache greift man doch öfters mal zum Handbuch, um etwas nachzuschlagen.

### Gesamteindruck:

Wer die Möglichkeit hat, an ein gebrauchtes Modul zu gelangen, sollte dies tun. Neu bekommt man es eh nirgends mehr. Der XE wird richtig ausgereizt, die Geschwindigkeit ist gut, kommt aber an Turbobasic nicht heran. Mit den noch versteckten Bugs muß man auskommen. Der Komfort bei der Programmierung ist unschlagbar, nahezu alle Bereiche werden unterstützt.

Stefan Doriach

~~~~~  
 Anm. d. Red.:
 Wir, KE-Soft, haben ein BASIC-XL Modul mit original Handbuch im Ringordner zu verkaufen! VB: DM 60,-
 Angebote an die Redaktion
 ~~~~~

\*\*\*\*\*  
 \* Grafikprogrammierung \*  
 \*\*\*\*\*

Nachdem wir nun über Pixel-Grafik, also Grafik, die sich aus einzelnen Punkten zusammensetzt, Bescheid wissen, widmen wir uns der nächsten Möglichkeit, nämlich Charakter-Grafik, also Zeichengrafik.  
 Hierzu zunächst etwas Theorie! Der Atari besitzt genau 128 verschiedene Zeichen. Diese reichen von den Ziffern, über Buchstaben bis zu Sonder- und Grafikzeichen. Jedes dieser Zeichen ist genau 8\*8 Punkte groß. Hier einige Beispiele:

```

00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 00000000 00000000 00000000

```

Da jedes dieser Zeichen ein bestimmtes Aussehen (Shape) hat, muß dieses irgendwo im Speicher des Atari abgelegt sein. Doch wie speichert man dieses Aussehen?  
 Wie ihr sicherlich wißt, besteht ein Byte aus acht Bits, die jeweils entweder den Wert null oder eins annehmen können. Man könnte die Zeichen auch so schreiben:

```

00000000 00000000 00000000 00000000
00011000 01111100 00111110 01111110
00111100 01100110 01100000 01100000
01001100 01111100 00111100 01111100
01100110 01100110 00000110 00000110
01111110 01100110 01111100 01100110
01100110 01111100 00011000 00111100
00000000 00000000 00000000 00000000

```

Daraus folgt, daß jede Zeile eines Zeichens, die genau acht Punkte breit ist, als ein Byte abgespeichert werden kann. Ein gesamtes Zeichen (also acht Zeilen) benötigt damit acht Byte, der gesamte Zeichensatz (alle 128 Zeichen) 1024 Byte, bzw. ein Kilobyte.  
 Um ein Zeichen zu codieren, hat jedes Bit eines Bytes, bzw. jeder Punkt einer Zeile des Zeichens, einen Wert. Diese Werte sind die Zweierpotenzen, also 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 (von rechts nach links). Der Wert einer Zeile berechnet sich also z.B. wie folgt:

01010101 =  $0 \cdot 128 + 1 \cdot 64 + 0 \cdot 32 + 1 \cdot 16 + 0 \cdot 8 + 1 \cdot 4 + 0 \cdot 2 + 1 \cdot 1 = 85$

Die Daten des Original-Zeichensatzes beginnen bei Speicheradresse 57344, jeweils acht Byte pro Zeichen. Die Reihenfolge entspricht der der Internen-Codes. Hierzu nehmt ihr am besten die Internal-Code-Tabelle aus ZONG 11/89 zur Hand. Achtung: Die Internen-Codes entsprechen NICHT den ASC-Codes! Wenn ihr euch also mal die Werte der Speicheradressen 57344+8 bis 57344+8+7 (das zweite Zei-

chen, das erste ist das Space) ausgeben laßt, und ver-  
 werdet ihr das Shape des zweiten Zeichens bekommen.

Hier die Ausgaberroutine:

```
FOR I:=57344+8 TO 57344+8+7: ? PEEK(I):NEXT I
```

Nun die Methode zur Codierung:

Ihr nehmt den Wert und versucht als erstes, 128 davon abzuziehen. Geht es (d.h. wenn der Wert größer oder gleich 128 ist), zieht ihr 128 ab und schreibt ganz links eine eins hin, ansonsten eine Null. Das wiederholt ihr mit 64 an der zweiten Stelle, mit 32 an der dritten usw. bis der Rest Null ergibt. Nun müßt ihr eventuell noch die restlichen Punkte durch Nullen ergänzen.

Euer ATARI bietet euch nun die Möglichkeit, den Zeichensatz abzuändern, um Figuren darzustellen, die nicht im Original-Zeichensatz enthalten sind. Dies können z.B. spezielle Sonderzeichen oder auch Figuren für Spiele sein. Da man den Speicherbereich ab 57344 allerdings nicht einfach abändern kann (ROM!) gibt es eine andere Möglichkeit: Der Inhalt von Speicheradresse 756 zeigt auf den Anfang der Zeichendaten, die auf dem Bildschirm dargestellt werden. Da der Zeichensatz nur bei vollen (bzw. halben) Kilobyte-Grenzen anfangen kann, gibt Adresse 756 nicht die direkte Anfangsadresse, sondern die sogenannte PAGE, auf Deutsch: die SEITE, des Zeichensatzes an. Diese ergibt mit 256 multipliziert die Startadresse.

Wenn ihr eingibt

```
GRAPHICS 0: ? PEEK(756)
```

werdet ihr als Ergebnis 224 erhalten.  $224 \cdot 256 = 57344$ , klar? Wenn ihr nun wollt, daß Daten aus einem anderen Speicherbereich als Zeichendaten dienen, müßt ihr einfach den Wert von Adresse 756 ändern. Page 144 beispielsweise ist im Normalfall freier RAM, den ihr dazu benutzen könntet, einen eigenen Zeichensatz zu definieren.

So, wenn ihr fleißig mitgedacht und alles verstanden habt, könntet ihr nun euren eigenen Zeichensatz definieren und auf dem Bildschirm darstellen. Na?

Hier noch eine kleine Anregung:

```

00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000
00000000 00000000

```

\*\*\*\*\*  
 \* PD-Software \*  
 \*\*\*\*\*

Name: Kochrezepte, Bezugsquelle: Alle

Alle, die unsere Kochecke mit Begeisterung verfolgen, finden hier das Ideale: Eine ganze Diskette voll mit sonderbaren Kochrezepten, die alle recht lecker aussehen.

Durch die geschickte Verwaltung hat man die Möglichkeit, nach Begriffen zu suchen oder die Rezepte sogar nach Kochdauer auszuwählen. Die Rezepte können auf dem Bildschirm oder auf dem Drucker ausgegeben werden. Natürlich bietet das Programm auch die Möglichkeit, eigene Rezepte einzugeben.

Fazit: Für Kochinteressierte fantastisch, für alle anderen nutzlos.

Bewertung: \*\*\*\*\*000000 (09)

Name: AM-20, Die Zeitmaschine, Bezugsquelle: Compyshop

In einem alten Tagebuch von George wird von sonderbaren Reisen mit einer Zeitmaschine geschrieben. Du machst es dir natürlich sofort zur Aufgabe, diesen George zu finden, um seine Abenteuer zurückzuverfolgen.

Man beginnt im Zimmer eines Hotels, landet aber recht schnell im Keller, wo man sich eine Zeitmaschine bauen kann, um dann nach und nach die gesamte bekannte Geschichte durchzuspielen, vom Atomkrieg bis zu den Zelos!

Wer es immer noch nicht gemerkt hat: Ein Grafikadventure mit guter Story, guter Atmosphäre und, was bei PD-Adventures nicht üblich ist, guter Grafik. Ganz nebenbei macht das Spiel auch noch Spaß!



Und nun der Haken: Das Programm enthält ein paar kleine Fehler, wie z.B. beim Befehl "Offne". Hier erscheint regelmäßig "Fehler 12 ist aufgetreten" auf dem Bildschirm. Als geübter Programmierer ist man natürlich sofort in der Lage, diese Fehler zu beseitigen, allerdings weiß ich nicht, ob man das Spiel MIT diesen Fehlern auch noch schaffen kann. Nun denn, ich hoffe es jedenfalls!

Das ändert aber nichts daran, daß "DIE ZEITMASCHINE" ein sehr gutes deutsches Grafikadventure ist, daß sich jeder, der gerne Adventures spielt, zulegen sollte. Kleiner Tip: "Die Zeitmaschine II" ist bereits erhältlich ...

Bewertung: \*\*\*\*\*0000 (12)

\*\*\*\*\*  
 \* ZONG-Lexikon \*  
 \*\*\*\*\*

- Backup (Bäck-app)

Kopie eines Originals zum Schutze gegen Zerstörung. Oftmals wird B. auch benutzt, um eine (Raubkopie) zu vertuschen.

- Basic (Baisick), dts. grundlegend

Abkürzung für "Beginners all purpose symbolic instruction code", was soviel bedeutet, wie "Für Anfänger zweckmäßige Programmiersprache". Einfach zu erlernende, aber, da eine (Interpretersprache), sehr langsame Programmiersprache für fast alle Rechner.

- Bildschirm-Maske

Ausdruck für feste Positionen, bzw. Felder auf dem Bildschirm, die die Bedienerfreundlichkeit eines Programmes erhöhen sollen, da sie z.B. bei Eingaben nur eine bestimmte Anzahl und Position von Zeichen zulassen.

- Bit (Bitt), dts. Stückchen

Kleinste Speichereinheit des Rechners. Das B. kann die Werte 0 und 1 (wahr und falsch) annehmen. Acht B. werden ein [Byte].

- Bool (Buhl)

Im ATARI-Basic oder Turbobasic-XL benutzte Methode, eine IF..THEN Abfrage zu ersetzen. Das Ergebnis einer Booleschen Abfrage ist jeweils 0 oder 1, z.B. ? (1=2) liefert als Ergebnis 0, während ? (1=1) als Ergebnis 1 liefert.

- Boot (Buht), dts. Stiefel

Als Booten wird das automatische Laden nach Einschalten des Rechners bezeichnet.

- Break (Bräik), dts. brechen

Als B. bezeichnet man die Unterbrechung eines Programmablaufs.

- Bug (Bag), dts. Käfer

Fehler im Programm. Herkunft von einem uralten Rechner, dessen Programm durch einen Käfer in der Anlage fehlerhaft war.

- Byte (Bait), dts. Biß

Speicherzelle des Rechners, bestehend aus acht [Bit], die Werte von 0 bis 255 (2 hoch 8 Werte) annehmen kann.



- CAD

Abkürzung für "Computer aided design", was soviel bedeutet, wie "Computer-unterstütztes Design". CAD wird meist in der Industrie benutzt, jedoch sind auch für kleinere Computer CAD-Programme erhältlich.

- Character (Karekter), dts. Schriftzeichen

Zeichen der Computerschrift. Bei den meisten Computern kann der [Zeichensatz] (Characterset) auch undefiniert werden, um die Zeichen für besondere Anwendungen, wie

- z.B. Spiele zu nutzen.

- Clear (Klier), dts. klar

Ausdruck zum Löschen, z.B. des Bildschirms oder eines bestimmten Speicherbereichs.

- Compiler (Kommpiler), dts. Zusammenträger

Programm, welches in der Lage ist, eine bestimmte Programmiersprache in die für den Computer verständliche [Maschinensprache] umzusetzen.

Eine Compilersprache unterscheidet sich von der [Interpretersprache] darin, daß sie den Programmcode vor der Programmausführung einmal umsetzt, so daß bei der Ausführung keine Zeit verloren geht, wodurch der Programmablauf schnell vonstatten geht.

- Computer (Kommputer), dts. Rechner

Das ist das, was ihr meistens vor euch habt.

- Continue (Konntinniu), dts. fortsetzen

Ausdruck für das Fortsetzen des Programmablaufs.

- Control (Konntroull), dts. Kontrolle

Taste zum Erreichen spezieller Zeichen des Zeichensatzes.

- Counter (Kaunterr), dts. Zähler

Zähler im Programm, der die Menge eines bestimmten Ereignisses festhält, um bestimmte andere Ereignisse auszulösen.

- Cursor (Körser)

Zeiger für die Zeichenposition auf dem Bildschirm.

- C-64 (Zeh 64), dts. Kotsbrocken

Taschenrechner, der von bestimmten Menschen auch als [Computer] bezeichnet wird.



Alle, die diese Rubrik nicht interessiert (leider sind dies ziemlich viele) möchte ich hiermit grüßen, damit sie wenigstens etwas von dem Text haben, und ihn nicht als "völlig stumpfsinnig" in die ewige Schwallgründe veratosen. Recht so!

Heute wollen wir uns etwas basteln, was die Disketten nach Gebrauch zum Bau dieses Gegenstandes nicht im Müll-eimer landen läßt.

Es kann jeder relativ einfach nachbauen. Besonders viel Geld ist dazu nicht nötig, und der Erbauer hat nur Vorteile.

Wie? Ein vorteilhaftes Bastelobjekt? Unmöglich! Unmöglich sagt ihr? Nicht bei uns, denn wir basteln uns in dieser Ausgabe einen

#### Ameisensonnenschirm!

Auf diese Idee kam unsereins, als er beim Kopieren einiger Files (ausgesprochen: Vaills) eine Diskette ablegen mußte. Da noch ein Joystick der Marke COMPETITION PRO vom letzten Spiel rumstand, lag nichts näher, als den runden Knüppel, dessen Durchmesser größer ist, als der des Diskettenloches, als Ablageflache für die Diskette zu benutzen.

In diesem Moment schien zufällig die Sonne auf diesen Schreibtischplatz. Dies wiederum veranlaßte eine unserer Antqueat-Ameisen, sich aus den Tiefen des XL zu erheben und sich unter diesen "Sonnenschirm" zu legen.

Habt ihr schon einmal eine Ameise unter einem Ameisensonnenschirm gesehen? Nein, na dann schaffst auch mal einen Competition Pro und eine Antqueat-Diskette an, denn nur unter die legen sie sich!

Außerdem wäre noch ein ATARI 800 XL notwendig, der mit einigen Ameisen durchsetzt ist. Wer keine Ameisen im Comp hat, kann sich ja welche in der Zoohandlung kaufen, zu Not kann man ja einen Ameisenbaren als Begründung angeben!

Gott ist dieser Text sinnlos!! Es wird Zeit, daß diese Serie abgesetzt wird, mir fällt eh' nichts mehr ein! Viel Spaß beim Basteln und auf Wiedersehen in zwei Monaten.

Euer Bastel-Team

PS: Was für eine Serie soll nun folgen? Wir erwarten Vorschläge von eurer Seite!



Habt ihr euch schon einmal Pralinen gemacht?  
Wir fordern euch hiermit dazu auf, selbst wenn ihr  
(verständlicherweise) mehr Interesse am Computer habt,  
den das Ergebnis läßt (wie immer) keine Wünsche offen.

#### Mandelsplitter

Grundsätzlich haben wir zwei Möglichkeiten: Weiße und  
braune Mandelsplitter. Die Zutaten unterscheiden sich,  
der Geschmack auch, die Zubereitung ist identisch.

#### Zutaten weiß:

100g geschälte Mandelstifte  
2 TL geriebene Orangenschale  
125g weiße Schokolade  
25 Pralinen-Papierschälchen

#### Zutaten braun:

100g geschälte Mandelstifte  
2 TL feingehackte Pistazien  
100g Vollmilchschokolade  
25 Pralinen-Papierschälchen

Auf geht's: Nehmt eine Pfanne und erhitzt darin die Man-  
deln OHNE FETT bei ständigem Umrühren. Wenn sie so langsam  
hellgelb werden (und sehr gut duften ...), könnt ihr sie  
herunternehmen und abkühlen lassen.

Und weiter geht's: Die abgekühlten Mandelstifte mit dem  
Gewürz (Pistazien oder Orangenschale) mischen.

Als nächstes braucht ihr zwei Töpfe, die ineinander pas-  
sen. Der große Topf wird ca. 1/3 mit Wasser gefüllt, der  
kleine obendrauf (Öffnung nach OBEN) gesetzt, so daß er  
im Wasser schwimmt. Das Ganze wird auf dem Herd sanft er-  
hitzt (es darf nicht kochen!).

Nun könnt ihr die Schokolade einbröckeln und so langsam  
schmelzen lassen. Ist dies geschehen, könnt ihr die  
Mandel-Gewürzmischung einrühren.

Jetzt wird's ernst: Von dieser Masse müßt ihr nun mit zwei  
Teelöffeln kleine Häufchen abnehmen und sie jeweils in  
ein Papierschälchen geben.

ACHTUNG: Ihr müßt die Dinger nun für ca. 12 Stunden im  
Kühlschrank ruhen lassen, damit sie ordentlich hart wer-  
den. Danach: Guten Appetit!

Noch ein paar Tips: Falls ihr die Pistazien nicht klein-  
gehackt kaufen könnt, müßt ihr sie eben selbst hacken. Da  
ihr im Hacken ja Erfahrung habt, dürfte das kein Problem  
für euch sein. Am besten geht's aber mit einem Messer.

Solltet ihr mehr auf Zartbitterschokolade stehen, ist  
dies auch kein Problem: Nehmt 100 Gramm und als Gewürz  
zwei Teelöffel kleingehackten kandierten Ingwer.

Also: Bis zum nächsten Mahl

euer ZONG-Kochteam.

\*\*\*\*\*  
\* Die USA läßt grüßen \*  
\*\*\*\*\*

Es war einmal ein rosiger warmer Februarmorgen, keiner  
dachte etwas böses. Die Post brachte die üblichen Be-  
stellungen, das routinierte Leben spielte seine täglich  
erklingende Melodie, nur daß diese nicht im geringsten  
so hübsch war, wie die, der herannahenden Vögel, wenn man  
mal von der schreienden Krähe hinter dem 2. Busch links  
absieht. Wir haben es auf diese Krähe abgesehen: Bummmm!

Ich entschuldige mich für die vorangegangene Szene, sie war  
geschmacklos!

Kommen wir nun zu etwas völlig anderem!

Ihr erinnert euch an die oben erwähnte Post? Richtig:  
Diese war an diesem Tag bloß nicht so trostlos wie die  
Krähe, sondern eher so bunt wie der tote Papagei, der  
gegen eine Wanderschnecke ingetauscht werden sollte,  
welche natürlich kein Ersatz für den sprechenden Papagei  
war! Jo hole vor diese doo.

In dieser Post, welche von einem männlichen Postboten,  
was allerdings keine Anspielung auf die Emanzipation,  
welche uns auch nicht in diesem Artikel interessieren  
soll, mit sich bringen soll, ausgetragen wurde, (Er ist  
also frei. PS: Schöne Grüpe an Seite 28) war,  
was mich sehr nachdenklich macht, aber na gut, das  
Playback wird dasselbe sein, auch ein Brief aus Amerika.

"Hey Leute, hat er etwa Amerika gesagt, hey man, jetzt  
wird's endlich interessant." Anm. d. Red.: Scheiß Fiache!

In diesem Brief, der in englisch, oder besser gesagt, in  
amerikanisch, geschrieben war, nahm der Schreiberling  
Bezug auf einen Artikel aus der amerikanischen ATARI-8-bit  
Zeitschrift ANTIC, in dem von UNS, also von KE-SOFT  
die Rede war. Er forderte freundlicherweise einen  
Katalog an, was uns zuerst in ein lautes "HURRAA" - Ge-  
schrei und kurze Zeit später in ein erschrecktes "Ohh"  
versetzte. Was soll ein Amerikaner mit einer deutschen  
Infodisk? Also ran an den Computer und losgetippt! Es  
mußte in mühevoller Kleinarbeit die gesamte Infodisk auf  
englisch übersetzt werden.

Doch nun haben wir den Vorteil, bzw. den Salat:  
Wir können endlich weitweite Kontakte vorweisen!  
Nicht nur Mitteleuropa liegt in unserem Einzugsbereich,  
auch das Empire und die USA liegen uns zu Füßen!  
Wenn ihr interessierte Amerikaner kennt, können wir ihnen  
die englische Infodisk zukommen lassen.

An uns kommt man nicht mehr vorbei. Und ob es euch nun  
papt, oder nicht, wir werden es zum größten XL/XE-Soft-  
wareproduzenten in Deutschland bringen.  
Der XL/XE, er lebe hoch, hoch, hoch.

Helau.

PS: Schaut euch Monty Python-Filme an, es lohnt sich!



220er Rechnerkompatibles: **PORTI/BLANK LABEL/TEXT** Start-Pr. 56420-755 BLZ. 96010075  
Apple II/Strat: **VIENEN/DESK** Start-Pr. 56410-1 BLZ. 91000000  
Apple II/Strat

\*\*\*\*\*  
\* Programmdiskette \*  
\*\*\*\*\*

## TALES OF DRAGONS AND CAVERNS

18. Für Freunde von Action-Games gibt es kaum ein so interessantes Spiel. Kämpfen Sie mit Taschenschnur und Seil gegen Drachen und Hiltienmenschen. Für 1 und 2 Spieler, zusammen oder abwechselnd. Der Highscore wird abgesichert.

## MIKE'S SLOT MACHINE II

19. Sie wollen heute nicht in die Kneipe? 70 Eier, bei unseren Spielautomaten checkt das Messerchen auch zu Hause.  
Ein "echter" Spielautomat mit Joker, Risiko, Ein "echter" Spielautomat mit Joker, Risiko, Superjoker, Superstein und Geldrückgabe. Drücken Sie ihn hoch! Sehr farbenprächtig!

## BILBO

19. In 54 Räumen können Sie sich oder die Gestalt ein- oder ausseren. Führen Sie die Axtgaleisier an der (Bass) Tür herum.  
Mit Zeitfunktionen! Für 1 oder 2 Spieler.  
Der große Spaß für die ganze Familie.

## PYRAMIDOS

20. Dieses Abenteuer ist eines der umfangreichsten, die es für den AMIGI BL/MS gibt.  
12 Action-Sequenzen sind durch unzählige Adventure-Sequenzen so eng miteinander verknüpft, daß dieses Abenteuer nicht langweilig werden kann! Einfache Eingabemethoden in den unteren Ebenen der Pyramide. Joystick-Steuerung ist in den oberen Stockwerken im Vordergrund zum vorteilhaften Spielereinsatz!

## HERBERT

20. Ein Spiel, das in seinen Animationen stark an Disney-Trickfilme erinnert. Herbert und Daxar besetzen alle Zonen der Entropiebefreiung, der 30-herliche Gottesgeistesentwurf hat.  
30-herliche verschiedenartig gestaltete, animierte Bildschirme mit vielen verschiedenen Heldenaktionen für viel abwechslungsreiche Action! Für 1 und 2 Spieler. Mit Highscore-Tabelle! Viele Monate auf **HERBII** der Hitparade!

## HERBERT II

20. Auch in diesem Action-Adventure sind unsere beiden Stars, Herbert und Daxar, wieder dabei. Und wie!!!!  
Nicht mehr Feinde wie Fleisch, tödliche Blitz-, Hochspannungsmasten und vieles mehr...  
Auch dieses Spiel verfügt über Trickfilm-Animationen und einen "Super-Hör-Sound"!  
29-herliche und unterschiedlich gestaltete, animierte Bildschirme mit vielen verschiedenen Heldenaktionen für viel Action-Genuss!  
Es handelt sich bei **HERBERT 2** um ein völlig eigenständiges Spiel für 1 und 2-Menschen. Mit Highscore-Tabelle!

20. Es geht noch preiswerter!  
Rufen Sie an, oder schreiben Sie uns!

## 29. PUNGO-LAND

20 Screens voller Überraschungen und Abenteuer. Versuchen Sie Ihr schärfstes Ziel zu bekommen, das Ihnen die bösen Eggthiefs perucht haben. Sollte sich in dieser schweren Aufgabe erwischen. Oder?

## 45. 3D-PAC PLUS

Eines der Lieblingsspiele unserer Fans! Ist ohne Zweifel dieses sehr schnelle Action-Games Sie mitten in Sozialgeschehen, durch perfekten gezielten 3D-Ansicht.  
Schnellste spannungsgeladene Begegnung!  
Sie müssen es gepasst und "erlebt" haben....

## 49. GHOST II

49. **RUNDS TROUBLE WITH KIDS**  
Sie sind zum, das Schicksal bestimmt. Aber das ist es nicht das Schicksal, Ihre Kinder abschicken werden einmal in den gefährlichen Weidwunden und Sie müssen den unerschrockenen Nachwuchs erlösen, bevor es der Kobold tut!  
Ein aktuelles Game für 1 oder 2 Spieler!

## SEA FIGHTER

49. Bei **SEA FIGHTER** geht es auch nicht um das Erleben, es ist sich selbst aufwendig. Game. Es ist Jugendlichen unter 16 Jahren nicht beschränkt zu empfehlen.  
Gehen Sie in Deckung, denn die Feinde fliegen in 3D-Raum direkt auf Sie zu. Ein Meerer! in 3D-Raum direkt auf Sie zu. Ein Meerer! in 3D-Raum direkt auf Sie zu. Ein Meerer! in 3D-Raum direkt auf Sie zu. Ein Meerer! in 3D-Raum direkt auf Sie zu.

## 49. LETHAL WEAPON

Mit neuen Waffen ausgestattet, fliegen Sie mit Ihren Raumschiffen einen Angriff auf die zentrale des Schiffsraumstrahler.  
Sie führen den Befehl des galaktischen Präsidenten aus und zerstreuen die Galaxie!!!!

## 49. SPIDER

49. Das es keinmal nicht gerührt werden haben. Sie sind in diesem 3D-Spiel. Spiel mit vielen kniffligen Bewegungen. Ihre Ihre Schritte wird der Baronin bra von Takt. Ihre Schritte wird der Baronin bra von Takt. Ihre Schritte wird der Baronin bra von Takt. Ihre Schritte wird der Baronin bra von Takt.

## 49. SNAP II

## 49. SNAP II PLUS

49. Versetzen Sie sich in die Lage, den Legenden des Kaisers Caligula den Barus zu machen. In Form einer Schlange. Versetzen Sie die Barate der Bonner. Um die Einweihung Britanniens zu befreuen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eine gute Key-Board. Um die Einweihung Britanniens zu befreuen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eine gute Key-Board. Um die Einweihung Britanniens zu befreuen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eine gute Key-Board.

ZIELPUNKT PRINT STAR II

ZIELPUNKT PRINT STAR II

ZIELPUNKT PRINT STAR II

ZIELPUNKT PRINT STAR II

ZIELPUNKT PRINT STAR II

ZIELPUNKT PRINT STAR II

ZIELPUNKT PRINT STAR II

ZIELPUNKT PRINT STAR II

ACHTUNG: Bitte kopiert vor dem ersten Laden ein TURBOBASIC-XL als AUTORUN.SYS auf die Vorderseite der Programmdiskette. Danach kann sie bootet werden. Auch diesmal dürfte ihr einen Schreibschutz anbringen.  
Schade ist, daß bisher keine eine verbesserte Version eines Programmes eingesandt hat ...

\*\*\*\*\*  
\* Dredis Demoverision \*  
\*\*\*\*\*

Bevor ihr das Programm laden könnt, geht ihr bitte ins DOS, formatiert eine Diskette, schreibt ein DOS.SYS drauf und kopiert alle "DREDIS.\*"-Files sowie das AUTORUN.SYS von der Rückseite auf die vorbereitete Diskette. Dann müßt ihr noch das File DREDIS.OTB in AUTORUN.OTB renamen und schon kann die neue Diskette mit OPTION bootet werden.

Ziel des Spieles ist es, die durch die Doppelröhre fallenden Steine so zu drehen und zu schieben, daß möglichst immer ganze Spalten gefüllt werden. Vollständig gefüllte Spalten verschwinden vom Bildschirm und machen somit Platz für weitere Steine. Es ist eine bestimmte Anzahl von Spalten zu bewältigen, um in den nächsten Level zu gelangen. Da dies die Demoverision ist, startet sie schon in einem sehr schwierigen Level, der kaum zu schaffen ist.

Mit SELECT kann die Anzahl der Spalten bestimmt, mit START das Spiel begonnen werden. Die Highscoreliste fehlt in der Demoverision.

Im Spiel fällt jeweils ein einzelnes Teil von oben in die Röhre hinab. Durch Joystickbewegung nach links oder rechts wird die Bewegungsrichtung des Teiles bestimmt. Im Zweispielermodus übernehmen die Spieler je eine Hälfte der Röhre und bekommen immer abwechselnd ein Teil.

Ist die Bewegungsrichtung bestimmt, kann das Teil nach oben und unten verschoben werden. Ein Druck auf den Feuerknopf rotiert das Teil um 90°. Durch Ziehen des Joysticks in die Bewegungsrichtung des Teils fällt dieses schneller.

Um den Level zu schaffen, muß die vorgegebene Anzahl von Spalten in beiden Teilen der Röhre geschafft sein! Ragt ein Teil in die letzte Zeile der Röhre, ist das Spiel (in dieser Hälfte!) beendet.

Das Originalspiel hat eine Menge Level mit verschiedenen Eigenschaften, mehrere Musiken, eine Highscoreliste sowie eine Levelanwahl.

Wir wünschen viel Spaß!



```

*****
* Sabotage *
*****

```

-- Nach einer Idee von Stefan Dorndorf --

Eigentlich sollte man solche Spiele gar nicht in ZONG zulassen, aber weil ihr's seid, hier mal ein nicht so nettes!

Die Regierung hat beschlossen, das geheime Hauptquartier von Dr. Bamuse zu vernichten. Zu diesem Zweck hat sie dort eine große Zeitbombe platziert. Da Dr. Bamuse sehr heilhörig ist, war er gleich mit seinen Robowachtürmen zur Stelle, so daß die Regierung die Bombe nicht mehr zünden konnte.

Aus diesem Grunde wird der Spezialagent Stefanus (also ihr und euer Joystick) beauftragt, um ins Hauptquartier einzudringen und die Bombe zu zünden. Das geheime Hauptquartier besteht aus sechs Räumen, die alle eine Verteidigungskanone gegen Fremdkörper sowie jeweils zehn Robowachtürme aufweisen. Die Robowachtürme können abgeschossen werden. Solange jedoch die Kanone aktiv ist, entstehen ständig neue Türme. Die Kanone besitzt ein Schutzschild, das nur kurz ausgeschaltet wird, wenn diese schießt. Auch die Kanone kann zerstört werden, wenn das Schutzschild nicht aktiv ist. Solange allerdings mindestens fünf Wachtürme vorhanden sind, erscheint diese nach kurzer Zeit wieder!

Solltet ihr es, alle Türme sowie die Kanone zu eliminieren, so öffnet sich der Raum und ihr könnt euch an den nächsten machen. Im letzten Raum steht dann die Zeitbombe, die durch Anschließen aktiviert wird. Der Countdown zählt von 99 bis null herunter. In dieser Zeit müßt ihr wieder zurück zum Ausgang des ersten Raumes gelangt sein. Der sechste Raum öffnet sich erst, wenn Türme und Kanone eliminiert wurden, die übrigen Räume sind auf dem Rückweg offen.

Die Steuerung erfolgt über einen Joystick in Port eins. Zu Beginn des Spieles stehen vier Leben zur Verfügung. Wer getroffen wird oder gegen einen Turm oder eine Wand rennt, verliert ein Leben. Sollte die Bombe explodieren, bevor ihr den Ausgang erreicht, ist das Spiel ebenfalls beendet.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Sabotieren!

```

*****
* PM-Editor *
*****

```

Dieses Programm ermöglicht das Erstellen und Animieren von mehrfarbigen Player-Missile-Grafiken. Eine komplette Anleitung ist im Programm unter der Funktion HELP erreichbar. Das Wählen der Funktionen erfolgt durch die Cursortasten, das Auslösen durch RETURN.

```

*****
* Shit *
*****

```

Um das Programm zu laden, bootet ihr ganz einfach die Rückseite der Programmdiskette.

Es war einmal eine Fliege, die glücklich ihr Leben lebte, bis zu dem Tage, an dem ein böser Mensch kam uns sie verschluckte. Gulp!

Zum Glück lebte die Fliege noch und dachte sich: "Vielleicht schaffe ich es, zu entkommen, bevor ich verdaut werde ...". Wie man sieht, handelte es sich um eine sehr intelligente Fliege.

Nun denn: Die Aufgabe ist klar. Steuert die Fliege durch das gesamte menschliche Innenleben und versucht, bis zum A... zu kommen, um zu überleben. Solltet ihr dabei an eine Darmwand stoßen, werdet ihr sofort verdaut (und verliert eines der fünf Fliegenleben).

Das ist aber noch nicht alles: Ihr müßt euch natürlich auch beeilen, denn der Verdauungsprozeß setzt so langsam von selbst ein. Der farbige Balken am unteren Bildschirmrand zeigt die verbleibende Zeit bis zum Verdauungsprozeß an. Ist er abgelaufen, so ist's aus! Doad, gewalst, bei den Engeln gesnackt!

```

*****
* Regenbogenquadrat *
*****

```

Ich glaube, keiner benötigt eine Erklärung für den berühmten Zauberwürfel, dem hirnerfetzenden Puzzle (fast so schlimm wie Sogon).

Nun denn, da wir euch aber nicht mit "ollen Kamellen" langweilen wollen, gibt's bei uns einen etwas anderen Zauberwürfel, nämlich einen zweidimensionalen.

Ihr seht auf dem Bildschirm ein Quadrat aus fünf mal fünf kleineren Quadraten, die zufällig verschiedene Farben haben. Im Ganzen gibt's genau fünf verschiedene Farben, was nicht daraus resultiert, daß der XL nur fünf Farben gleichzeitig darstellen kann, sondern aus der Tatsache, daß der Würfel aus genau fünf mal fünf Feldern besteht (ich glaube, das sagte ich bereits, knick knack).

Und weiter geht's: Eure Aufgabe ist es nun, diese fünf mal fünf Farben in dem Würfel, der genau fünf mal fünf Felder hat (er ist also frei, den er hat dreizehn Jahre seines Lebens im Gefängnis verbracht), so anzuordnen, daß jede Zeile des Würfels, der aus fünf mal fünf

Feldern besteht, nur eine der fünf Farben des Würfels, der aus genau fünf mal fünf Feldern besteht, enthält. Er ist also frei.

Welche Farbe in welcher Zeile ist, ist dabei egal, hauptsächlich alle fünf Farben des fünf mal fünf Felder großen Würfels sind in jeweils einer Zeile.

Ihr könnt mit dem Joystick ohne Feuerknopf die Pfeile steuern, mit Feuerknopf verschiebt ihr die Zeilen, bzw. die Spalten. Er ist also frei.

\*\*\*\*\*  
\* Musikbonus \*  
\*\*\*\*\*

Der heutige Musikbonus ist also frei, denn er besteht, ganz im Gegensatz zu den fünf Farben des Würfels, der aus fünf mal fünf Feldern besteht, nicht aus fünf Farben und fünf mal fünf Feldern, sondern ganz einfach aus Musiknoten (die also frei sind). Der Titel des Musikbonus, der ganz im Gegensatz zum Würfel, der aus fünf mal fünf Feldern besteht, frei ist, ist "Dancing Finger Samba". Er ist also frei.

\*\*\*\*\*  
\* Tiny-Mite Screens \*  
\*\*\*\*\*

Erinnert ihr euch noch? Nein? Versteht' ich garnicht, aber na gut, es gibt ja Leute, die machen das ja mies, weil die sagen, es is' ja immer das selbe.

Im Ernst: Für alle Leser, die uns die Treue gehalten haben und schon seit Ausgabe 07/89 dabei sind, gibt's hier ein paar (um genau zu sein: vier) Screens für das lustige Schlangenspiel "Tiny-Mite".

Um die Screens zu spielen, ladet ihr einfach das Spiel von Ausgabe 07/89 ein und legt, sobald das Titelbild erschienen ist, die Rückseite der Programmdiskette 03/90 ein. Schon kann's losgehen. Ihr könnt euch diese Screens übrigens auch selbst machen, indem ihr den Zeichensatz von Ausgabe 07/89 nehmt und mit dem Grafikeditor II aus Ausgabe 12/89 (Nachbestellungen werden gerne entgegengenommen) Screens definiert. Nur eine Bedingung muß erfüllt sein: Screen A - 100 Punkte, Screen B - 80 Punkte, Screen C - 105 Punkte, Screen D - 64 Punkte. Alle Angaben ohne Gewähr. Verstanden? Nein? Na, die Anzahl der zu fressenden Punkte muß mit der Anzahl in den alten Screens übereinstimmen. Ihr könnt natürlich auch ein paar Punkte mehr verteilen, was allerdings zur Folge hat, daß man den Screen schon geschafft hat, bevor alle Punkte gefressen sind, na und? Er ist also frei.

\*\*\*\*\*  
\* Tips & Tricks \*  
\*\*\*\*\*

Die Rubrik "Tips & Tricks" soll sich sowohl auf Spielertips als auch auf Tips in Sachen Programmierung beziehen.

Auch hierzu ist es notwendig, daß ihr, falls ihr irgendwelche Tips zu bestimmten Spielen herausgefunden habt, uns diese zusendet. Auch Programmertips nehmen wir gerne an. Spielertips können sich sowohl auf Adventures als auch auf Actionspiele, wie z.B. Drag, bei dem bekannterweise eine Menge schwierige Stellen vorhanden sind, beziehen.

Also: Wir warten auf eure Tips, die wir natürlich bealohnen. Sollte man Fragen zu Spielen haben oder sie beantworten können, kann man dies unter "Gesucht/Gefunden".

\*\*\*\*\*  
\* Das Forum \*  
\*\*\*\*\*

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, die komplett vom Leser gestaltet werden soll. Das Forum bietet folgende Möglichkeiten:

- Leserbriefe  
Hier soll jeder Leser seine Meinung sagen oder Verbesserungsvorschläge machen.
- Angebote, Gesuche  
Durch diese Rubrik wird jedem Leser das Veröffentlichende von kostenlosen privaten Kleinanzeigen ermöglicht. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden.

Alle Textbeiträge können auf Papier, auf Diskette oder per Telefon "eingesandt" werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor III aus 10/89 benutzt werden. Kleinanzeigen dürfen nicht gewerblicher Art sein.

Übrigens könnt ihr nicht nur Kleinanzeigen, Testberichte, Tips & Tricks und Leserbriefe an uns schicken, sondern zusätzlich Titelbilder, -musiken, Rezepte, Stories, eine witzige Idee für die Bastelecke, einen Duden, einen neuen Abonnenten werben! Alles (vor allem Letzteres) wird fürstlich belohnt (siehe "Abonnements").

In diesem Sinne:

ZONG!

\*\*\*\*\*  
 \* Gesucht / Gefunden \*  
 \*\*\*\*\*

Fragen von Waltraud Müller:

S.O.S Mangan: Wer weip den Befehl, mit dem ich den Medo-roboter zur Hilfe bewegen kann?

Abenteurer in Schottland: Wie kann ich den Erdrutsch (Felsbrocken) beseitigen? Ich habe den Sprengstoff und die Streichhölzer, aber keiner der versuchten Befehle hilft.

Mask of the Sun: Wie komme ich in der 1. Tempelruine an der Schlange am Eingang vorbei? "Flöte benutzen" nützt nichts.

Fragen von Michael Seibert:

Wie funktioniert der "Gamekiller (PD)"? Wie kann ich die gefundenen Sektoren ändern?

Hat jemand eine (möglichst deutsche) Anleitung für "F-15 Strike Eagle"? Bei meinem ORIGINAL war keine, und nun kann ich keine Bomben und Raketen verwenden.

\*\*\*\*\*  
 \* Grafikspielereien \*  
 \*\*\*\*\*

Hier ein paar kleine Grafikprogramme von Sascha Kriegel, der hiermit alle auffordert, mal wieder etwas zu experimentieren:

```

10 E=15;G=2;C=90;DEG
20 GRAPHICS 24;COLOR 1;SETCOLOR 2,0,0
30 B=159;D=59;F=0;T=1;PLOT 319,96
40 X=B*SIN(T+C)+160;Y=D*SIN(E*T+F)+96
50 FOR T=1 TO 400 STEP G
60 X=B*SIN(T+C)+160;Y=D*SIN(E*T+F)+96
70 DRAWTO X,Y
80 NEXT T
90 GOTO 90
    
```

```

10 E=18;G=10;C=28
20 GRAPHICS 24;COLOR 1;SETCOLOR 2,0,0;DEG
30 B=159;D=93;F=0;T=1;PLOT 237,99
40 X=B*SIN(T+C)+160;Y=D*SIN(E*T+F)+96
50 FOR T=1 TO 2000 STEP G
60 X=B*SIN(T+C)+160;Y=D*SIN(E*T+F)+96
70 DRAWTO X,Y;NEXT T
80 GOTO 80
    
```

\*\*\*\*\*  
 \* Lösungsweg: Nadral \*  
 \*\*\*\*\*

- Eingesandt von Stefan Dorlach -

Zeichenerläuterung:

Man sieht zuerst eine Übersichtskarte, auf der die Verbindungen zwischen den Räumen zu sehen sind. Es folgt ein Fahrplan, indem man auch die zu nehmenden Zusätze findet: Energie: E, Zusatzleben: ZL, Schlüssel: S, Tür: T

Es ist unbedingt darauf zu achten, daß die Energie erst dann in Anspruch genommen wird, wenn dies das Lösungsschema vorsieht. Ansonsten stimmt das Timing nicht mehr und man verliert irgendwann ein Leben!

ALPHA (1 Schlüssel - weip)

```

1--2--3--4 1, 2, 3, 4-E, 8, 7, 6-ZL,
          |
5--6--7--8 5, 9-S1, 10-ZL, 6, 7-E, 11-T1, 12
          | | |
9-10 11-12
    
```

BETA (2 Schlüssel - weip - gelb)

```

1--2--3--4 5--6 1, 2, 3, 4-E, 10, 9, 15, 21-ZL,
          | | |
7--8 9-10-11 12 20, 19-E, 13, 7, 8, 14-S1, 8-E,
          | | | | |
13 14 15 16 17-18 7, 13, 19, 20, 21, 15, 9, 10-E,
          | | |
19-20-21 22-23-24 11-ZL, 5, 6, 12-T1, 18-ZL, 17-S2,
                                     18, 12, 6-E, 5, 11, 10, 16, 22-T2,
                                     23, 24
    
```

GAMMA (3 Schlüssel - weip - gelb - rot)

```

1--2--3--4--5--6 1, 2-S1, 8-E, 7-S2, 13, 19, 25, 31-E,
          | | |
7--8 9-10-11 12 32-S3, 26, 20-E, 14, 8, 2, 3, 4, 5,
          | | | | |
13 14 15-16 17 18 6-E, 12, 18, 24, 30, 36, 35, 34-E,
          | | | | |
19 20 21-22 23 24 28, 29, 23, 17, 11-E, 10, 9, 15-T1,
          | | | | |
25 26 27 28-29 30 16-T2, 22, 21, 27-T3, 33
          | | | | |
31-32 33 34-35-36
    
```



DELTA (4 Schlüssel - lila - weiß - gelb - rot)

|             |                |         |          |
|-------------|----------------|---------|----------|
| 1--2        | 3--4           | 5--6--7 | 8--9     |
|             |                |         |          |
| 10-11-12-13 | 14             | 15      | 16 17 18 |
|             |                |         |          |
| 19 20       | 22-23-24-25-26 | 27      |          |
|             |                |         |          |
| 28 29-30    | 32             | 36      |          |
|             |                |         |          |
| 37-38-39    | 41             | 45      |          |

- 1, 2-E, 11, 20, 29-E, 30-S1, 39, 38, 37-E, 28, 19-ZL,  
 10, 11-E, 12, 3-ZL, 4-S2, 3, 12, 13-ZL, 22-E, 23, 32-T1,  
 41-S3, 32, 23, 14-E, 5, 6, 7, 16, 15-S4, 16, 7, 6, 5, 14,  
 23, 24-E, 25-T4, 26, 17, 8-ZL, 9-T3, 18, 27-T2, 36, 45.

EPSILON (5 Schlüssel - weiß - rot - gelb - lila - blau)

|                  |          |    |          |
|------------------|----------|----|----------|
| 1                | 2--3     | 6  | 7--8     |
|                  |          |    |          |
| 9-10-11-12-13-14 | 15       | 16 |          |
|                  |          |    |          |
| 17-18            | 19-20-21 | 23 | 24       |
|                  |          |    |          |
| 25               | 29-30    | 31 | 32       |
|                  |          |    |          |
| 33-34            | 35-36    | 37 | 38 39    |
|                  |          |    |          |
| 41-42            | 43       | 44 | 45 46-47 |
|                  |          |    |          |
| 49-50            | 51-52-52 |    |          |

- 1, 9-E, 10, 2, 3-S1, 2, 10, 11-E, 12, 13, 14, 6-S2,  
 14-E, 13, 12, 11, 10, 18-E, 17, 25-T1, 33, 34-S3, 33,  
 41-T2, 42-E, 50-ZL, 49-S4, 50, 42, 41, 33, 25, 17, 18,  
 10, 11, 19-E, 20-T4, 21-E, 29, 37, 45, 53-ZL, 52, 51,  
 43-ZL, 35, 36-E, 44-S5, 36, 35, 43, 51-E, 52, 53, 45, 37,  
 29, 30, 38-T5, 46, 47, 39, 31, 23, 15-ZL, 7, 8-E, 16-T3,  
 24-ZL, 32.

Wie, ihr wollt wissen, wie's weitergeht? Schaut im nächsten Heft nach!

\*\*\*\*\*  
 \* Wettbewerbe \*  
 \*\*\*\*\*

Seit ihr heiß auf Preise? Na, dann seid ihr hier ja genau richtig. Wir verlosen wieder gute Software, für einen geringen Preis: Ihr müßt uns einfach nur den Fragebogen zurückgeschickt haben. Wir haben aus internen Gründen beschlossen, den Einsendeschluß auf den 15.3.90 zu verlegen, damit uns auch noch die neuen Abonnenten ab Ausgabe 3/90 erreichen können.

Um ganz ehrlich zu sein, wir sind von euch überwältigt! Nicht nur, daß sich so viele an unserem Aufruf beteiligt haben, sondern auch, welche konstruktive Kritik dabei zustande kam! Alle Achtung. Wir versprechen euch, die 3/90-Ausgabe wird die letzte dieser Art sein. Neben einem wesentlich erweiterten Themenumfang wird auch eine von den meißten gewünschte Reduzierung gewisser Bereiche vorgenommen. Ihr habt gesprochen, und wir werden euch folgen (Hugh).

Für alle, die bis jetzt noch nicht dazu gekommen sind, uns den Fragebogen zurückzuschicken, geben wir euch hiermit noch eine Chance. Sollte jemand seinen Fragebogen verlegt haben, kann er ihn bei uns noch nachfordern.

Na, neugierig geworden wie ZONG 04/90 aussehen wird? Laßt euch überraschen, ihr werdet es nicht bereuen!

Aus den Fragebögen war unter anderem herauszulesen, daß sich die meißten ernsthafte Gedanken über die Zukunft des XL/XE machen. Viele sehen sie positiv, einige gehören wohl zu den Schwarzmalern, die eh' nur negativ denken können. Wie sonst ist es dann zu erklären, daß eben diese Personen kein Geld mehr für ihre Kiste ausgeben wollen?

Ist dies nicht ein Teufelskreis? Man glaubt, der 8-Bit Markt ist tot, kauft deshalb keine Software und Magazine, durch die sinkenden Umsätze der Produzenten sinkt deren Interesse, 8-Bit Software zu produzieren, das Angebot sinkt weiter, der Markt stirbt aus!

Ja seid ihr denn total verrückt geworden? Durch diese immer häufiger auftretende Meinung bieten auch immer mehr User ihren Atari zum Verkauf an. Der Wiederverkaufswert sinkt, die Nachfrage sinkt, der Markt stirbt aus (ich glaube, daß schlupffolgerte ich bereits).

Wer kein Geld mehr für seine Kiste ausgeben will, hat nur noch die Möglichkeit, über Raupkopien an Software zu kommen. Diese muß er allerdings von ehrlichen Käufern ergelert haben. Und genau diese spreche ich an: Bei euer kostbares Gut nicht mehr diesen Geizkrägen an. KE-Soft Produkte sind preiswert genug!

Dazu kommt noch der aufblühende Markt in der DDR. Hier liegt die Zukunft des XL/XE! Oder? Schreibt uns!

# ATARI BIT BYTER USER CLUB E.V.



CLUBZENTRALE:  
c/o Wolfgang Burger  
Wieschenbox 45, D-4352 Herten  
Telefon: 0 23 66 / 3 96 23

BIBLIOTHEK:  
Mathias Köster  
Windegg 2, D-4408 Dülmen  
Telefon: 0 25 94 / 16 45

Herten, Datum des Poststempels

## Hallo Atari 8-Bit User

Gerade in der jetzigen Zeit ist es wichtig, daß wir uns zusammenschließen, um eine Zukunftsperspektive für unser Hobby zu haben. Es gibt immer weniger Quellen, die Neuheiten oder Informationen über die "hiesigen" Atari-Rechner veröffentlichen. Deshalb möchten wir Dich auf den A.B.B.U.C. e.V. aufmerksam machen. Wir sind ein reiner 8-Bit Club, der sich mit den Rechnerarten Atari 400, 800, 600XL, 800XL, 130XE und 800XE beschäftigt. Zur Zeit haben wir 620 Mitglieder. Der Großteil wohnt in Deutschland. Wir haben aber auch Mitglieder im benachbarten Ausland und in Übersee (U.S.A., Canada, Neuseeland usw.). Desweiteren haben wir Verbindungen mit 20 weiteren Atari-Clubs im Ausland. Mit diesen Clubs tauschen wir Informationen regelmäßig aus und geben sie an die Mitglieder weiter.

Unser "Sprachrohr" ist das A.B.B.U.C. e.V.-Magazin, das alle 3 Monate erscheint. Es handelt sich hier um eine Fanblattschrift, die beidseitig randvoll mit Informationen und Programmen ist. In den vergangenen Jahren konnten wir jeweils 2 weitere Diatheten (Sondermagazine) ausgeben, und somit eine Beitragsrückvergütung an unsere Mitglieder geben.

Wir bieten unseren Mitgliedern für 5,-DM Monatsbeitrag aber noch mehr: Rechner- und Floppyreparaturservice zum Selbstkostenpreis, eine umfangreiche PD-Bibliothek

einer Bauplanservice, wo Schaltpläne der Hardware aber auch Platiner zu Erweiterungen zu bekommen sind.

Mailbox mit 8-Bit Software zum downloaden  
Regionaltreffen

und vieles mehr.

Solltest Du an weiteren Clubinformationen interessiert sein, fordere sie bitte bei der Clubzentrale an. Du kannst jedoch auch bei den Händen, der Dir diese Information geschickt hat, eine ältere Magazin Ausgabe des A.B.B.U.C. für nur 5,-DM anfordern.

In der Hoffnung, Dich bald als neuen Bit Byter begrüßen zu können, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen.

*Wolfgang Burger*  
Wolfgang Burger  
(1. Vorsitzender)

Eintrags-Nr. VR 1421, Amtsgericht Recklinghausen  
Kreissparkasse Recklinghausen, Konto-Nr. 54 000 468 (BLZ 426 501 50)

\*\*\*\*\*  
\* Angebote \*  
\*\*\*\*\*

Verkaufe zwei mal Schneider Team 6012P Direct Drive Plattenspieler. Schon ein paar Jahre alt, aber höchstens 30 Stunden gelaufen. Wie neu! Je DM 100,--.

Angebote an:

Mark Engler, Tel.: 06181/12473

Folgende Kassette für zusammen DM 20,--:  
Hacker, Gridrunner, Feud, Masterchess, Ninja.

Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms, 06241/46619

Verkaufe originale Mini-Speedy von Compyshop für DM 50,--.  
Verkaufe BASIC XL-Modul von OSS für DM 60,--.  
Verkaufe Platten-Kopiergerät sowie Offsetdruckmaschine. Vollständiges Offsetdrucken mit allen Raffinessen möglich. Zusätzlich gibt's noch einige Platten (Metall und Papier), sowie dazugehörige Chemikalien.

Alles zusammen für nur DM 2000,--.

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539

Verkaufe Teile meiner Original-Software-Sammlung auf Diskette und Kassette für XL/XE, z.B. Draconus, Periscope Up, Tanium, auch ältere Programme u.v.m. ACHTUNG! Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man sich schnell entscheiden. Weitere Info's und Liste bei:

Werner Schied, Im Brückenkamp 18, 4700 Hamm 4.

Verkaufe folgende Originale auf Disk:  
ATARI-Rechtschreibtrainer, DM 10,--  
ATARI-Sportlexikon, DM 10,--

ASM 02/88-08/89 sowie Happy-Computer 02/88-09/89 und die letzten vier CK's zu verkaufen.  
Nintendo Advantage Joystick für DM 60,-- (NEU!) oder gegen ATARI-Maitafel zu tauschen (zusammen mit einem der Programme auf Disk!).

S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Verkaufe Teile meiner Plattensammlung. LP's je 4,-- , z.B. Janet Jackson, Fritz Brause, Fire & Ice, Colonel Abrahams, Double, Edelweis, Kool & the gang, Little shop of Horrors, Madonna, Sandra, Tina Turner, Pia Zadora ...  
Maxi's je 2,-- , z.B. Riffi, Coldcut, ZZ-Top, Pet Shop Boys, Shakatak, SOS-Band, Times Social Club, Rick Springfield, Desireless, Blind Date, Matt Bianco, Madonna, Mel & Kim, Ofra Haza, Janet Jackson, Den Harrow, Commodores, Rick Astley, Herb Alpert, A-ha ...

Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

\*\*\*\*\*  
 \* Gesuche \*  
 \*\*\*\*\*

Suche günstige Farbmonitor + 800 XL, außerdem verschiedene Anwenderprogramme. Angebote an:

Volker Weiphaa, Berneckstr. 17, 7730 VS-Schwenningen

Suche Kontakte und Information über den Studiengang WIRTSCHAFTSINFORMATIK (kein FH) speziell für das Studium in Darmstadt. Infos an:

Marc Becker, Büchertalstr. 5, 6457 Maintal 4

Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinball Factory und Fight Night.

Andreas Scholz, Eulenberg 22, 3380 Goslar, Tel. 05321/61964

Suche Adventure "DEJA VU", habe fehlerhaftes Original und benötige deshalb funktionierendes Original oder Raupkopie, mit der man das Schulproblem lösen kann. (Schlüsselherausgabe im Klassenzimmer!)

Angebot an: KE-Soft, Tel.: 06181/87539

Ich möchte mir eine echte RS232-Schnittstelle bauen.

Wer kann mir Informationen darüber zuleiten? Schaltpläne, Bezugshinweise, Kaufquellen oder aber auch ein Fertiggerät werden angenommen.

Stefan Dorlach  
 Tel.: 06021/1250, Mainaschaffstr. 111, 8750 Aschaffenburg

Suche möglichst günstig einen Turbo-Freaser XL.

Carsten Schlegel, Bürgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42,  
 Tel.: 030/7520589

Gute selbstgeschriebene Spielsoftware zwecks Vertrieb über KE-Soft gesucht.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Suche folgende Spiele für Atari XL/XE: Playmates, Worms, Crossfire, Aztek Challenge, Canyon Climber, Seadragon und Quest for Quintana Roo.

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Suche Atari XE im Tausch mit Plattenspieler Schneider Team 6012 P Direct Drive System, neuwertig (max. 30 Std.).

Angebote an: Mark Enigler, Tel.: 06181/12473

\*\*\*\*\*  
 \* Abonnement \*  
 \*\*\*\*\*

#### Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

- 1. Pünktliche Lieferung**  
 Das Magazin ist jeweils zum 1. des Erscheinungsmonats in eurem Briefkasten! Ihr erapart euch also eine Menge Porto oder Telefonkosten, sowie die lästige Wartezeit, die bei einer schriftlichen Bestellung entsteht.
- 2. Preisvorteil**  
 Das Jahresabo kostet DM 84,--. Damit erhaltet ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.
- 3. Vollständigkeit**  
 Durch das Abo wird gewährleistet, daß eure Sammlung lückenlos bleibt.
- 4. Der ZONG-Club**  
 Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich aktuelle Neuheiteninfos sowie ab- und zu kostenlose Beilagen in ZONG!
- 5. Abbonus**  
 Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Kassetten: Amaurots, Caverns of Eriban, Colony, Cosmic Pirats, Daylight Robbery, Despatch Rider, Feud, Gunfighter Gun Law, Henry's House, Mr. Dig, Mountain Bike, Panik, Perscope up, Red Max, Rockford, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Thrust, Zybex.  
 Disketten: 0 Grad Nord, Printstar, Spider.  
 Literatur: Das große Spiele-Buch 1, ANALOGausgaben: 3/86, 8/86, 9/86, 12/86, 2/87, 5/87, 4/88, 9/88, 10/88, 12/88.

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu verweigern.

Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag der Bestellung in Bar oder als Scheck beizulegen, oder den Betrag auf entstehendes Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Bei Aboerstbestellung bitte den gewünschten Artikel sowie zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Hier das Konto für die Überweisung:  
 Kontoinhaber: K. Ezcan, Kontonummer: 52081408, Volksbank Hanau, Bankleitzahl: 50690000