

Vorschau

Pwomp, Brugga Brugga, Ka-Zitz, Ga-Splatz, Dit, Toon ...

Testberichte zu: Atomics, Collapse, Der leise Tod, Necromancer u.a.

Ausführlicher Bericht: NEW ATARI USER

Tips & Tricks zu: Tecno Ninja, Deja vu, Universal Hero u.a.

Software: Fire, Hunchback, Poker u.a.

Wie immer: PD-Software, Kontaktadressen, Kochbuch, Leserbriefe, Kleinanzeigen, Musik u.v.m.!

ZONG, die einzige deutsche ATARI-8-bit Zeitschrift!

ZONG 10/90 ist ab 01.10.1990 erhältlich!

Anzeige

Anzeige

Sonderangebote:

1. DROPZONE, ein hervorragendes Ballerspiel. retten Sie Ihre Bewohner, verteidigen Sie Ihr Land!

Disk, DM 19.80

2. PREPPIE, die absolut beste Frogger-Variante für Ihren XL/XE. Sammeln Sie mit Ihrem Golf-Jungen die verlorengegangenen Bälle ein!

Kassette 9,80 / Disk 14,80

3. BANDITS, der Klassiker! Ein Ballerspiel mit vielen Level und hervorragender Grafik! Bewahren Sie sich vor'm Früchteklau! Geliefert mit Translator-Disk!

Disk, DM 14,80

4. SUMMER GAMES, erleben Sie eine Olympiade hautnah! Messen Sie sich in spannenden Disziplinen wie Stabhochsprung, Tauchen u.a.!

Disk, DM 19,80

5. SPIDERMAN, ein Questprobe-Grafik-Adventure von Scott Adams. Hervorragende, z.T. sogar animierte Grafik und ein toller Paarer bietet dieses englischsprachige Adventure!

Disk, DM 19,80

Achtung: Alle Angebote nur solange Vorrat reicht!

Bezug: KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN



unabhängig - überregional



9/90

2. Jahrgang

DM 8,-

ATMAS II

- Makro-Assembler im Test



USA Intern

- San José Computer



Neue Serie

- Programmieren in Basic

Software:

- Speedscript

- The big quest

- Dr. Tom's Castle

- Seaquest und mehr ...



Mit Diskette im Heft

RESTPOSTEN

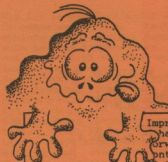
Hier unsere aktuelle Liste von Restposten-Programmen. Achtung: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man schnell handeln! Die Preise sprechen außerdem für sich!

Programmname:	Datenträger:	Kurzbeschreibung:	Preis:
Airball	Steckmodul	3-D Suchspiel	49,80
Alien Ambush	Diskette	Ballerspiel	9,80
Cartoonist	Diskette	FM-Editor	9,80
Castle W. (indiziert?)	Diskette	Action-Adventure	19,80
G.T. Sound Tool (für ST)	Diskette	Soundprogramm	29,80
Mission Asteroid	Diskette	Grafikadventure	14,80
Preppie II	Diskette	Geschicklichkeit	14,80
Sky Writer	Steckmodul	Englisch Lernen	29,80
Success with Math	Diskette	Gleichungen lösen	9,80
Taxicab Hill	Diskette	Taxifahren	9,80
Tomahawk	Diskette	Helikopterflugsimulator	19,80
Trivial Pursuit	Diskette	Frage & Antwortspiel	19,80

Kassettensoftware auf Anfrage!

Auf Seite 32 finden Sie außerdem unsere aktuellen Sonderangebote!

Die Bestellung erfolgt zu den KE-Soft üblichen Bedingungen. Für Porto und Verpackung werden pauschal DM 4,- berechnet. Bei Nachnahmebestellung + 4,- NN-Gebühr.



	Innenpressum	04
	Inhalt der Wühlkiste	04
	Vorwort / News	05
	Kontaktadressen	16
	PD-Service	31
	Vorschau	32
Testberichte	Journey to the Planets	08
	The Count	08
	ATARI Peeks & Pokes	09
	Atlas II	10
	Tecno Ninja	11
	Lesertest: Ogre	12
	Crumbles Crisis	12
	Airball	13
	Lesertest: Rogue	14
Storys	San Jose Computer	15
Serien	Turbobasic XL	20
	Programmieren in Basic	22
	Bastelecke	23
	PD-Software	24
Software	Programmdiskette	17
	Speedscript	18
	Seaquest	18
	Dr. Tom's Castle	18
	The Big Quest	19
	Little Demo	19
	Musikbonus	19
Tips & Tricks	Chimera	25, 27
	Crystal Raider	26
	Tecno Ninja	27
	Drag	27
	Stein der Weisen	28
	Gesucht/Gefunden	28
Das Forum	Leserbriefe	06
	Angebote	29
	Gesuche	30
Inserenten	KE-Soft	02, 32

Impressum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Flejjer (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefon: 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 Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,— incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch. 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 Einsendung 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:

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte	Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,—	80,—	1/4	20,—	30,—
1/2	30,—	50,—	1/8	15,—	20,—

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Chimers, Despatch Rider, Escape from Doomworld, Gunlaw, Head over Heels, Henry's House, Nightmares, Panik!, Robot Knights, Sidewinder, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, STORM, Tanium, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Ghostbusters, Herbert I, Tales of Dragons ...
Literatur: ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Listings aus Analog
Heften, ATARI-Magazine: 5/87, 5/88, 10/88, 1/89, 2/89, 3/89, 5/89, 6/89, 7/89, 8/89, 9/10/89, 11/12/89, Peeks & Pokes zu ATARI XL.

Hallo Freaks!

Wie man an der Karrikatur von Soundmaster K.Ezcan rechts erkennen kann, war der Sommer auch bei uns eingebrochen, um nun hoffentlich endlich wieder beendet zu sein.

So langsam, allerdings wirklich langsam, kommt auch die Softwarewelt wieder ins Rollen: An Neuheiten gibt's von LDS das Spiel "Atomics", weiterhin von KE-Soft "Zebu-Land" sowie einen brandneuen Katalog und eine neue Demodiskette. Außerdem haben wir für euch ein paar Restposten und Sonderangebote aufgebauert. Näheres hierzu auf den Seiten 2 und 32.

Für alle Softwareliebhaber haben wir eine kleine Story über San-Jose, ein Softwaregeschäft in den USA, entdeckt. Dort kann man sich einige interessante Dinge bestellen. Da wir dies schon getan haben, gibt's auch ab sofort einige interessante Testberichte mehr! Interessant ist auch die neue Serie "Basic für Anfänger", die sich an alle wendet, die sich noch nicht so gut mit ihrem Gerät auskennen, bzw. endlich mal anfangen wollen, selbst zu programmieren. Für fleißige Textschreiber haben wir außerdem das Programm "Speedscript" auf der Programmdiskette. Diese Textverarbeitung läßt keine Wünsche offen. Als Abobonus gibt's dazu noch die passende Referenzkarte. Natürlich sind auch die übrigen Programme nicht ohne! Insgesamt habt ihr also trotz des Sommers eine sehr interessante Ausgabe vor euch!



Noch eine kleine Statistik

Viele unserer Leser haben sich dafür ausgesprochen, den Umfang von ZONG zu erweitern. Also, der durchschnittliche Umfang liegt meist bei 32 Seiten. In den ersten Ausgaben gab es pro Seite insgesamt 58*58, also 3364 Zeichen Text. Das macht pro Ausgabe 107648 - 5 * 3364 = 90828 Zeichen. Fünf Seiten entfallen für Titelbild und Allgemeines-Texte. Mit dem neuen Schriftbild ergibt das dann pro Seite 58*70, also 4060 Zeichen, d.h. pro Ausgabe 109620. Da nun auch noch die Allgemeines-Seiten entfallen sind, beträgt der durchschnittliche ZONG-Umfang 4060 * 31 = 125860 Zeichen. Selbst wenn eine Ausgabe nur 28 Seiten (-109620) hat, ist der Umfang damit noch um rund 20% größer als bei einer früheren 32-seitigen Ausgabe (-90828)! Natürlich sind wir gerne bereit, den Umfang noch zu erweitern, eventuell sogar auf DIN4, allerdings muß hierzu die Leserzahl noch stark ansteigen. Wer ein Abo wirbt, hilft damit also nicht nur uns, sondern auch sich selbst! Ah!

Leserbriefe

Hallo Ihr ZONGler.

ich hab zwar noch nicht lang Euer Magazin aber am Anfang gleich ein paar Fragen:

- 1.) Wie erstellt man auf einer Diskette ein DOC-FILE?
- 2.) Ich habe meinen ATARI zwar schon zwei Jahre lang, fand jedoch kein Magazin, welches auch Anfängern Unterstützung in Sachen Programmierung gibt. Bekommt man bei Euch in diesem Falle Unterstützung?
- 3.) Warum gibt es das Programm PRINT-SHOP nicht mehr zu kaufen?
- 4.) Gibt es von dem Schneider-Programm "PRO DESIGN" eine ATARI Version?
- 5.) Könnt Ihr in Eurem Magazin anfragen wer das Programm PRINT-SHOP verkauft?

Andreas Wolfarth

Zong-Red(aktion):

- 1.) Für genau dieses Problem haben wir den Textleser & -schreiber in Ausgabe 8/90 veröffentlicht, wir hoffen, er hilft Dir weiter.
- 2.) Klar, man beachte die Serien Basic für Anfänger ab 8/90, Spiele-, Musik-, Sound- und Grafikprogrammierung sowie die Serie über Turbobasic.
- 3.) Den gab es mal für 2 Wochen bei uns zu kaufen, doch die fünf Exemplare waren in Nullkommantsch weg!
Tip: Kleine Softwareläden in Kleinstädten abgrasen, und dies im sehr weiten Umkreis!
- 4.) Dieses Programm gibt es nicht für den Atari.
- 5.) Also Leute, wer verkauft ihm (oder uns) einen PRINT-SHOP?

Hallo allerseits,

schon wieder falle ich euch auf den Wecker (nein, nix mehr von wegen R-Type oder so). Ganze 12 Mann auf dem ZONG-Treffen! Tolle Leistung! Manche Typen kann ich ja noch verstehen. Wenn die Anreise 3 Stunden (oder so um die Kante) dauert, ist das schon lästig. Und wenn man dann nicht Autofahren kann ... Aber die aus der näheren Umgebung sollten sich in Asche legen!

Das mit der Hitparade war ja auch so ein Hammer! Ich glaube wirklich die anderen ZONG-Leser haben zuviel in der Sonne gelegen und haben jetzt einen Stich, oder was ist los?
Mit Titelbildern oder Sounds kann ich leider nicht dienen, aber anbei ist noch ein Testchen und vielleicht veröffentlicht ihr ja in einer der nächsten Ausgaben mein mitgeschicktes Lottoprogramm (als Strafe für diejenigen, die sich nur bedienen lassen!)

Nun noch was zur Cultivation-Demo. Das Spiel ist großer Mist. Warum dürfte klar sein: Schon wieder DM 20,- ausgeben! SUCHT!! Aber in der Hoffnung, daß ihr meine Tecno Ninja-Karten abdruckt und mir dafür genügend Knete gutschreibt (Hechel, Lechz, Gier ...), warte ich noch ein Weilchen. Wenn ihr es aber wagen solltet, meine Kunstwerke (ich denke bei diesen Worten an meinen Kunstatlehrer, der solche Striche malt und sie als Meisterwerke bezeichnet) nicht abzudrucken, schicke ich euch ein Killerkommando vorbei.

Was war da noch? Schnell noch mal im neuen ZONG nachgeblättert... Ach ja, die Grafik-Ecke. Letztes mal habe ich sie schon vergessen, diesmal muß ich sagen (auf Papier?), daß mich vor allem die Player-Missel-Grafik brennend interessiert. Macht, wenn möglich weiter! Ihr seid die ersten, die dieses Problem so beschreiben, daß nicht noch ein größeres daraus wird.

Auf den Turbobasic-Kurs bin ich auch gespannt. Wie ihr an meinem Programm sehen könnt, haperts bei mir noch etwas, gelinde ausgedrückt. Und dann wäre da noch etwas: Ich glaube meinem Drucker bohners ein bissl (er ist also frei, oder wie?). Wie aus dem Brief ersichtlich ist (ich kann mich also auch gewähnt ausdrücken). Wo wir gerade beim Thema sind: Was sagte Gott zu Moses? "Echt tierisch. Deine Arche" läßt der 1027er ab und zu mal eine Zeile aus (ich hab es schon mit einer Farbrolle und einer Kiste Aspirin probiert, hilft aber nichts). Ich habe aber den Text so gelassen, wie er ist, denn es handelt sich bereits um den 3. Versuch: Beim 1. gingen 4 Zeilen flöten, beim 2. 'nur' noch drei. Falls jemand eine Ferndiagnose stellen kann, gut, wenn nicht, auch nicht schlimm.
Mein Druckerpapier ist langsam zu Ende und ich stelle fest, daß der Brief doch 'etwas' länger wurde, als geplant. Bleibt nur noch, mich für die PD-Disk zu bedanken. Tschau (ich liebe Raeschsdsdraipunk)!

ZONG-Red(aktion):

Michael Seibert

Daß das ZONG-Treffen ein Findall ohnegleichen und eine Blamage aller unserer Leser war, ist klar, genauso, wie es klar ist, daß Nicht-motorisierte kaum kommen konnten. Die Strafe für die Faulheit findet man nun jeden Monat in Form eines bedenkenwerten Leserprogrammes. Vielleicht bist demnächst DU dran (hä, hä). Deiner Sucht kannst Du ja jetzt fröhnen (ich hoffe, CULTIVATION läßt dir noch Zeit, ZONG zu lesen). Ein Programm mit Erklärung kommt in einer der nächsten Ausgaben, um die Player-Missel-Grafik in Programme einzubauen.
Der Turbobasic XL-Kurs wird Dir sicher in Sachen strukturierter Programmierung weiter helfen und Deine Programmierideen auf Vorderramm bringen. Zu Deinem Drucker fällt uns auch nichts ein.

Es lebe ZONG!

Wir waren nicht als einzige im Urlaub, wie uns diese Karte zeigt:

Hallo KE-Soft !!
Viele Grüße vom Urlaub an der Nordsee
wünscht Euch Euer 144'er Markus Rösner

PS: Bisher habe ich nur ZADOR und TECNO NINJA von Euren VP's, beide waren und sind jedoch jeden Pfennig wert.




Journey to the planets

Man befindet sich auf einem fremden Planeten in einem fremden Universum und hat ein starkes Bedürfnis, nach Hause zurückzukehren. Da die Götter dieses Planeten freundlich sind, geben sie dem Spieler ein kleines Raumschiff, eine Pistole sowie unendlich viel Energie. Außerdem versprechen sie dem Spieler, ihn nach Hause zurückzuschicken, wenn er ihnen von jedem Planeten des Universums einen bestimmten Schatz bringt. Hoffnungsvoll macht man sich also auf den Weg ins Weltall, nachdem man seine Pistole und das Raumschiff gefunden hat. Nach einigem Herumfliegen landet man dann (hoffentlich) sicher auf einem fremden Planeten. Nun wird (am oberen Bildschirmrand) angegeben, welcher Schatz zu suchen ist. Man findet einige sonderbare Gegenstände oder Monster, die nach einigen gelösten Rätseln irgendwann zum Schatz führen. Beispiel: Man kann mit Hilfe eines Luftballons, den man mit einer Luftpumpe aufgeblasen hat, einen Käfig über einen Skorpion schweben lassen. Wenn man nun den Ballon im richtigen Moment abschießt, fällt der Käfig so herunter, daß der Skorpion darin gefangen ist, und man an den begehrten Schatz gelangt. In dieser Art hat man einige Rätsel zu lösen, bevor man sich auf den Heimweg machen kann ...

Die Bewertung:

Man merkt der Grafik zwar an, daß das Spiel schon einige Jahre auf dem Buckel hat, aber das stört überhaupt nicht, da man sich sowieso nur auf die Rätsel konzentrieren muß. Die Sounds sind besser, aber auch nicht umwerfend, die Musik ist hörbar. Allerdings passen die Sounds sehr gut zum Spielgeschehen, das einen sehr lange fesseln wird, da man allein schon eine gewisse Zeit braucht, um sich mit der Lenkung des Raumschiffes vertraut zu machen. Bis man dann auch noch alle Rätsel gelöst hat, dürfte wohl eine ganze Weile vergehen. Da das Spiel als Steckmodul geliefert wird, geht der Preis abseits in Ordnung! Viel Spaß beim Erforschen der Planeten!

Hersteller: Roklan Software		M.P.
Datenträger: Modul		
Preis: DM 19,80 (bei KE-Soft)		
Grafik/Animation: *****		-07
Sound/Musik: *****		-09
Spielspaß: *****		-12
Preis/Leistung: *****		-11
Gesamtbewertung: *****		-12

The Count



Bei "The Count", (Deutsch: Der Graf) handelt es sich um ein Spiel der SAGA-Reihe (Scott Adams Graphic Adventure), also um ein Grafikadventure. Man sieht sich als Spieler in einem Schloß gefangen und muß versuchen, den Grafen (Dracula) zu töten. Hierzu benötigt man natürlich einen Holzpflock, einen Hammer sowie einen Anti-Biß-Schutz. Außerdem muß die Ruhestätte des Grafen erstmal gefunden werden. Findet man nicht schon am ersten Tag den erwähnten Anti-Biß-Schutz, wird man



zwangsläufig von Dracula gebissen (was böse Folgen haben kann!). Insgesamt also kein leichtes Unterfangen! Wie bei derartigen Adventures üblich, gibt es zu jedem Ort ein Bild sowie einen beschreibenden Text. Sehr nützlich ist auch die HELP-Funktion, mit der man vom Programm nützliche Hinweise bekommen kann.

Die Bewertung:

Grafisch gesehen war die SAGA-Reihe schon immer unschlagbar! Die Bilder besitzen eine faszinierende Gemaltheit, obwohl sie alle in den gleichen drei Farb-tönen gehalten sind. Wonderful! Daß THE COUNT Englisch ist, ist eine Tatsache, die mich eigentlich eher freut, als stört, denn mit diesem Adventure kann man sich wesentlich besser verständigen, als mit fast allen deutschen Programmen! Auch der Preis ist sehr günstig, zumal das Programm in einem wirklich schönen Cover geliefert wird. Bei diesem wieder so richtig Spaß!

Hersteller: Adventure Internat.		K.E.
Datenträger: Disk		
Preis: 19,80 (bei KE-Soft)		
Grafik: *****		-14
Athmosphäre: *****		-12
Spielspaß/Parser: *****		-13
Preis/Leistung: *****		-12
Gesamtbewertung: *****		-13

Spiel macht mir das Adventurespielen wieder so richtig Spaß!

Büchertest: Atari Peeks & Pokes

Memory-Maps für den ATARI gibt es eigentlich viele. Die meisten haben allerdings den Nachteil, daß lediglich die Adressen mitsamt Bedeutung erklärt werden. An praktischen Beispielen mangelt es immer. Bei dem hier vorgestellten Buch ist das allerdings anders! Es handelt sich um eine Memory-Map, die zu fast jeder Adresse ausführliche Erklärungen oder sogar Beispielprogramme in Basic gibt. Daher können auch die noch nicht so fortgeschrittenen Freaks etwas lernen. Erfreulich ist auch, daß einige Grundlagen wie z.B. Umwandeln von hexadezimalen Zahlen, Byte-Aufbau und anderes ausführlich erklärt werden. Auch eine Grafikmodetabelle sowie Kapitel über Zeichensätze oder PM-Grafik fehlen nicht. Abgerundet wird das Ganze dann durch ein kleines Lexikon, in dem die wichtigsten Begriffe erklärt werden, sowie durch eine Label-tabelle, die die oft verwendeten Abkürzungen erklärt. Insgesamt also ein sehr interessantes Buch, das sowohl für Anfänger, die sich zu erstmalig mit PEEK und POKE beschäftigen, als auch für fortgeschrittene Programmierer, die eine gute Memory-Map benötigen, geeignet ist. Die Frage ist nur, ob das Buch bei DATA-BECKER noch erhältlich ist. Wenn nicht, besteht nur die Möglichkeit, es gebraucht zu erwerben. Der Preis ist uns leider unbekannt.

Name:	Peeks & Pokes zu ATARI 600XL/800XL
Autor/Verlag:	Koch / Data Becker
Zielgruppe:	Anfänger / Fortgeschrittene
Bewertung:	Gut, Ausführlich, Interessant K.E.



**ATMAS II
MAKRO-ASSEMBLER**

Um in Assembler programmieren zu können, benötigen wir normalerweise folgendes Werkzeug:

- Einen Texteditor zum Erstellen des Quelltextes
- Einen Assembler
- Einen Maschinensprache-Monitor

Eben diese drei Programme stellt der ATMAS II zur Verfügung. Geliefert mit einem über 200-seitigen 6502-Buch plus Anleitung & Referenzkarte. So wird einem schon optisch signalisiert, daß dies kein Spielzeug ist! Das Programmpaket kommt auf einer ungeschützten Diskette, so daß man sein Lieblings-DOS verwenden kann. Getestet habe ich ATMAS II unter DOS 2.5, Happy DOS 4.5, Bibbo DOS 5.1 und Turbo DOS XE 2.1. Eine Ramdisk wird vom Programm akzeptiert. Der ATMAS-Editor ist ungleich komfortabler als der Basic-Editor. Er kommt ohne Zeilennummern aus und hat eine Fülle von Befehlen, die das Schreiben eines Quelltextes angenehm machen:

Cursor zum Textanfang/Textende. Kopierregister, Zeichen suchen, Tabulatorweite setzen, Text löschen und viele mehr.

Von hier wird auch der Assembler aufgerufen, der den gerade erstellten Quelltext in Maschinencode umwandelt, was erfreulicherweise sehr schnell vonstatten geht. Der Monitor, von dem aus das Programm gestartet und auf Fehler hin geprüft wird, bietet folgende Befehle:

Memory Dump, Goto, Disassemblieren, Binary Load/Save, Change Memory, Fill Memory, Disk Directory, Blocktransfer, Editor.

Nun zu den Makros: Der Unterschied von Unterprogrammen zu Makros liegt darin, daß man Unterprogramme jederzeit aufrufen kann, sie allerdings genau auf ein Programm zugeschnitten sein müssen. Makros sind allgemeiner gehalten, dafür müssen sie allerdings immer in den Quelltext eingefügt werden.

Auf der Diskette werden zwei Makros, die die Ein-/Ausgabe mit Peripheriegeräten erleichtern, sowie ein Makro zum Zeichnen auf dem Bildschirm mitgeliefert.

Nun der Nachteil: Beim ATMAS II fehlt der INCLUDE-Befehl, somit ist die Quelltextlänge auf 6Kb begrenzt, was bei längeren Programmen zu Komplikationen führen könnte.

Fazit: ATMAS II eignet sich sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene, die sich an Assembler herantrauen. Man bekommt für sein Geld ein gutes Werkzeug, unterstützt von einem umfangreichen Lehrbuch! Die 6Kb Textspeicher genügen in den meisten Fällen, bei sehr komplexen Programmen können damit allerdings Probleme auftreten.

S.D.

ATMAS II, Disk + Buch, DM 29,- (bei KE-Soft), B: ★★★★★★★★★ -12



Tecno Ninja

- Eingesandt von Markus Röener -



Nach dem Kauf von Tecno-Ninja zu Hause angekommen wurde das Programm sofort geladen. Die eingeklebte Disk hindert etwas an Lesen der Anleitung. Landing-Code eingetippt und ich erwartete ein Spiel in der Art von Mastertronic's "Ninja".

Weit gefehlt: Ein Such-, Hüpf- und Geschicklichkeitsspiel. Also eines jener Sorte von Spielen, die ich überhaupt nicht ausstehen konnte (betont sei hier KONKRETE). Aufgabe ist es, an zehn geheimen Orten mit je zehn Screens eine Menge Monster zu erledigen. Waffen zu finden und am Ende jedes Level einen Teil des verlorengegangenen Steines von SASSA-FRAS zu erwischen.

Also erst mal ein Weichen gespielt, bis ich alles begriffen hatte. Aber dann, dann übte das Spiel so einen Reiz aus, daß die Diskette tagelang in der Diskettenstation blieb!

TECNO NINJA, das ist ein seltsames Spiel. Noch nie hat bei mir ein Spiel dieser Gattung so einen Reiz auf mich ausgeübt. Ich jedenfalls will dieses Spiel nicht mehr missen!

Zwar ist das Spiel nicht gerade an einem Abend gelöst, aber auch nicht in drei Monaten. Ich bin bisher in Level sechs vorgedrungen und versuche, noch weiter zu kommen.

Die Grafik ist gut gelungen (In allen Level, denn der liebe Markus änderte einfach die Filenamen, damit er diesen Test schreiben konnte, es ist inzwischen aber alles wieder umbenannt).

Der Sound ist eben Excan-mäßig. Was soll ich dazu noch schreiben? Es weiß doch eh' jeder, daß dieser Sound einmalig hypergeil ist!

Bloß der Schwierigkeitsgrad könnte ein wenig leichter sein, d.h. die Energie sollte langsamer abgezogen werden.

Inzwischen fesselt mich das Spiel Tag und Nacht (nur solange keine Schule ist).

Wie immer ist das Programm in compilertem Turbo-Basic geschrieben. Doch eine Eigenart sei nicht verschwiegen. Wenn der liebe User beim Booten der Diskette nicht die Option-Taste drückt, so ist die Diskette hoffnungslos verloren: Ein File wird umbenannt, und dieser Name existiert eben schon auf der Disk, umbenennen ist nich' mehr. (Arm.d.Red.:

Sowohl Umbenennen als auch Umtauschen ist bei uns möglich.) Wenn man bedenkt: Früher habe ich mich vor Spielen dieser Gattung gehütet, aber heute ...

Kauft euch dieses Spiel, oder ihr seid des Todes, dieses Spiel ist der absolute Wahnsinn!

KE-Soft, Diskette, DM 24.80		
Grafik / Animation ...	★★★★★★★★★★	-13
Sound / Musik	★★★★★★★★★★	-13
Preis / Leistung	★★★★★★★★★★	-13
Spielpaß	★★★★★★★★★★	-15
Gesamtbewertung	★★★★★★★★★★	-14





Ogre

- Eingesandt von Sascha Kriegel -

"Stop the Ogre in it's Tracks" heißt es auf der Verpackung. Ein Ogre ist eine computergesteuerte Kampfmaschine mit stärkster Bewaffnung, Panzerung und nur bis zu 50 Meter lang. Kein Problem also, oder??? Als Spieler kann man in die Rolle des Verteidigers (der Kommando-Posten CP muß verteidigt werden) oder in die des Ogre (zwei zur Auswahl) schlüpfen. Es können auch zwei Spieler gegeneinander spielen. Der Spieler, der den CP verteidigt, kann hierzu auf einem 15 Sechsecke breiten und 21 Sechsecke langen Spielfeld, welches mit Kratern und Hindernissen versehen ist, seine Einheiten verteilen. Zur Verfügung stehen schwere Panzer, Raketen-Panzer, Howitzer, "Ground-Effect-Vehicles" und Infanterie. Jede hat verschiedene Angriffs-, Verteidigungs-, Bewaffnungs- und Bewegungswerte. Die Werte aller Einheiten dürfen zusammengenommen nicht einen gewissen Wert übersteigen, wobei man diese Regel auch bei Bedarf weglassen kann. (Für Anfänger gut). Im Spiel selbst läuft immer alles nach dem gleichen Schema ab. Zuerst führt das Ogre seine Aktionen aus (erst bewegen, dann schießen). Danach kann der Spieler seine Einheiten bewegen, das Ogre beschießen und die GEVs noch einmal bewegen. Nun ist das Ogre wieder dran.

Die Bewertung:

Die Grafik ist für ein Strategiespiel sehr gut. Alles wird in der höchsten Auflösung dargestellt. So kann man alle Einheiten klar voneinander unterscheiden. Musik gibt's keine, die Sounds sind zweckmäßig simpel. Die Bedienung läuft über Pull-Down-Menüs. Alle Aktionen werden so ausgelöst. Gesteuert wird der Pfeil, mit dem man die Funktionen anklicken kann, wahlweise mit Joystick oder Tastatur. Etwas nervend ist, daß alle Funktionen erst betätigt werden müssen. Dies hemmt den Spielablauf. Ansonsten ist das Spiel nur zu empfehlen, da es sehr viele Möglichkeiten gibt, zu gewinnen. Durch die vielen Funktionen ist es schnell zu erlernen. Man erhält zu dem Spiel noch eine Anleitung, strategische Tips und eine Referenzkarte. Als Gag liegt noch eine "Radiation Badge" bei, die die radioaktive Strahlung anzeigt (soll wirklich funktionieren).

Grafik / Animation.....	★★★★★★★★	-12	12 S.K.
Sound / Musik	★★	-02	
Motivation	★★★★★★★★	-14	

Crumble Crisis

Bei diesem Spiel rennt und schwebt man in einem vertikalen Labyrinth herum. Man darf dabei keine Mauern, Hindernisse und umschwebende Monster berühren und muß pro Level 6 sogenannte "Wuschels" fangen, welche einem in der Funktion des Wärters des intergalaktischen Zoon entwischt sind. Dazu steuert man einen kleinen Fänger.



Die Bewertung:

Einfach aber zweckmäßig hält sich die Grafik. Sie ist ganz nett, was man von der primitiven Animation des Spielers und der Monster jedoch nicht behaupten kann. Diese sind recht billig gemacht. Die Grafik wechselt von Level zu Level.
Die Sounds sind billig bis schlecht, die Titelmusik ist jedoch durchschalltlich.
Bei diesem Spiel hat mich ziemlich schnell der Frust gepackt. Da wäre als erstes die Kollisionsabfrage. Sehr oft passiert es, daß man über ein Hindernis hinwegfliegt, und dies im Sinken noch leicht berührt. Doch anstatt nur Energie abgezogen zu bekommen, darf man den gesamten Screen gleich nochmal spielen. Ebenso link ist, daß man nicht die Mauern von der Seite oder von unten berühren darf. Die Energie reicht für etwa 8 Berührungen. Dies wäre alles noch nicht so schlimm, würden nicht oft genug weniger als 6 Wuschels im Labyrinth versteckt sein, wodurch das Spiel unerschaffbar wird. Eindeutig ein Fehler.
Selbst für DM 10,- ist dieses Spiel noch zu teuer.
Abschließend ist zu bemerken, daß dieses Spiel zum Glück alt genug ist, sodaß es keiner mehr kaufen kann (hoffentlich).

Red Rat, Kassette, ca. DM 10,-			 M.B.
Grafik / Animation ...	★★★★★★	-08	
Musik / Sound	★★★★	-06	
Spielspaß	★★★	-04	
Preis / Leistung	★★★★	-07	
Gesamtbewertung	★★★★	-06	

Airball

Airball ist ein Action-Adventure, das mit "Knight Lore" und "Chimera" zu vergleichen ist. Man bewegt eine Figur durch ein riesiges Labyrinth aus Räumen, welche alle dreidimensional dargestellt werden. Dazu muß man bestimmte Gegenstände einsammeln und über Hindernisse springen. Bei Airball steuert man einen kleinen umherhüpfenden Ball, dem mit der Zeit die Luft ausgeht. Zum Glück findet man jedoch in der Seite des Labyrinth oftmals Luftpumpen, die den Ball wieder auffüllen. Ziel des Spieles ist es, ein Buch des Zauberers zu finden, welches im Labyrinth seiner Burg versteckt ist. Dazu kann man sich aufpumpen (Achtung, nicht zuviel, sonst platzt man) und sich auf die Suche machen. Vor spitzen Gegenständen wird gewarnt. Damit man nicht den Überblick verliert, sollte man sich eine Karte zeichnen.

Die Bewertung:

Die Grafik ist gelungen und wechselt von Burggebiet zu Burggebiet ab. Die Animation des Balles ist auch passend. Er hüpf lebendig und fällt mit der Zeit aus Luftmangel in sich zusammen.
Sounds hört man keine, doch dafür dudeln permanent verschiedene Melodien bei Titel, Spiel und GAME OVER.
Das Spiel motivierte mich, als einen begeisterten Kartenzeichner, un-

Bekannterweise gibt es in den USA ein wesentlich größeres Softwareangebot für den XL/KE als bei uns. Um in den Genuß dieser Waren zu kommen, bleibt uns also nichts anderes übrig, als sie direkt aus den USA zu bestellen.
 Ein Händler, bei dem dies möglich ist, ist SAN JOSE COMPUTER in Californien. Dort gibt es ein breit gefächertes Angebot an XL/KE Software zu vernünftigen Preisen. Hier ein paar Beispiele, die für euch interessant sein könnten:

Steckmodule:

Battlezone	\$19.95	Desert Falcon	\$19.95	Necromancer	\$19.95
Star Raiders II	\$19.95	Karateka	\$19.95	Dark Chambers	\$29.95
Airball	\$29.95	Fight Night	\$19.95	Final Legacy	\$19.95

Diskettensoftware:

Kennedy Approach	\$4.95	Silent Service	\$9.95	F15 Strike Eagle	\$9.95
The Newsroom	\$15.00	Bookkeeper	\$9.95	Sillicon Dreams	\$9.95

Hardware/Zubehör:

1020 Color Printer/Plotter	\$14.95	Atari KEP-80	\$79.00
Numeric Keypad & Software	\$9.95	Light Gun	\$35.00
ATARI SX212 Modem	\$79.95	De Re Atari Book	\$7.95

Solltet ihr etwas bestellen wollen, schreibt direkt an:

San Jose Computer
 The ATARI Store
 640 Blossom Hill Road
 San Jose, CA 95123
 U.S.A.

Bezahlen müßt ihr das ganze in Bar, d.h. Dollars beilegen. Zur Sicherheit schickt ihr den Brief dann am besten per Einschreiben mit Luftpost (Wir haben es natürlich schon erfolgreich ausprobiert). Für Porto müßt ihr zum Gesamtbetrag mind. 10 Dollar hinzurechnen. Gebt bitte an, ob die Ware per Schiff oder per Luftpost geschickt werden soll. Bei Versand per Schiff müßt 10-15 Dollar für Porto reichen, bei Luftpost solltet ihr pro 500 Gramm Gewicht vier Dollar zuzüglich sechs Dollar Grundgebühr berechnen. Im Notfall lieber etwas zu viel beilegen, die Leute sind ehrlich und senden den Rest zurück! Falls ihr der Amerikanischen Sprache nicht mächtig seid, hier noch ein Bestelltext:

I WANT TO ORDER THE FOLLOWING ITEMS: (Jetzt sollte die Liste der zu bestellenden Artikel mit Gesamtwert folgen.)
 TOTAL AMOUNT OF \$(Betrag+Porto). REST FOR POSTAGE AND HANDLING, IS INCLUDED IN CASH. PLEASE SEND BY SHIP/AIRMAIL (nur zutreffendes stehen lassen!) IMMEDIATELY. SHIP TO: (Hier muß die eigene Adresse stehen.)
 WITH BEST REGARDS: (Unterschrift)

Als Bestelltext gilt natürlich nur der Text in GROSSBUCHSTABEN.



gemein. Man müßte sich nicht nur eine Karte zeichnen, sondern gleich mehrere, da das Schloß 5 Etagen hoch sowie auch 5 Etagen tief ist. Man stößt auch schnell auf linke Grenzzräume, die entweder tödliche Sackgassen, oder megagefährliche Räume darstellen, die entweder tödlich für \$29.90 + \$5 -- ist, die Cartridge gerade noch erträglich teuer, wenn auch nur für Spielerecke, die solche Spiele lieben. Insgesamt gesehen ein sehr interessantes, aber teures Spiel, da USA-Import.

Atari, Cartridge, \$29.80 (bei SAN JOSE)

Grafik / Animation...	★★★★★★★★	-11
Sound / Musik	★★★★★★★★	-10
Spielspaß	★★★★★★★★	-10
Preis / Leistung	★★★★★★★★	-09
Gesamtbewertung	★★★★★★★★	-10



Lesertest: Rogue

- Eingesandt von M. Seibert -

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Rollenspiel, bei dem der Spieler in den Dungeons of Doom das Amulett von Vendor finden muß. Es handelt sich um ein "IAC" - Umsetzung. Man kann Schilder, Sprüche u.a. finden und muß Monster überwinden. Die einzelnen Räume der Level werden erst nach Durchqueren sichtbar. Levelübersicht: OPTION-Taste.

Die Bewertung:

Die Grafik ist nichts besonderes. Einige Monster sehen zwar putzig aus, sind jedoch nicht animiert. Sie werden einfach einen Schritt versetzt. Außer einem Klicken gibt es nichts in Sachen Sound. Das Spiel ist zwar immer anders aufgebaut, im Ganzen aber schlecht. Die erste Waffe, die man besitzt (Bogen) ist auch gleichzeitig die beste. Schnell hat man ein gutes Schild gefunden. Danach kommen fast nur schlechtere. Bei einer gewissen Anzahl Gold wird diese durch Buchstaben-Zahlenkombination dargestellt und ist so unleserlich. Die einzelnen Scrolls zeigen kaum eine Wirkung, Ringe und Kete scheinen überflüssig, genau wie die Funktion SUCHE. Eine ausführliche Anleitung hätte da Wunder getan. Apropos Wunder: Es ist doch irgendwie seltsam, daß man selbst mit der besten Waffe den Ungeheuern kein Pixel krümmen kann. Da hilft nur schnelles Durchlaufen. Level über 99 können nur als Zeichen dargestellt werden. Orientierung: Keine da! Freilich habe ich das Amulett nie gefunden!

Mastertronic, Kassette, ca. DM 10,--

Grafik / Animation...	★★★★	-05
Sound / Musik	★★★★	-0,42
Spielspaß	★★★★	-05
Preis / Leistung	★★★★	-06
Gesamtbewertung	★★★★	-05



Kontaktadressen

An dieser Stelle findet ihr monatlich die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste:

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
(XL/XE-Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
(Softwarehersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
(Atari-Club, PD)
- Compysshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
(Software, PD)
- Compyssoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
(Versand: Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
(Software für XL/XE)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71
(Club, Software, PD)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
(Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
(Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Merkt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
(Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
(Versand: Software)
- Power per Post, Melanctonstraße 75/1, 7518 Bretten
(Versand: Hard- & Software, PD)

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFUHRliche BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, denn wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!

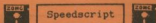


Programmdiskette

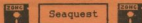


Die Diskette kann einfach gebootet werden. Die Programme sind in TurboBasic programmiert. Eine PD-Version des TurboBasics aus Holland befindet sich auf der Diskette!

Na dann mal los! Viel Spaß!



Es handelt sich hierbei um ein hervorragendes Textverarbeitungsprogramm, das übrigens PD-Software ist. Eine komplette Anleitung dazu würde hier einige Seiten in Anspruch nehmen. Nur soviel: Man kann einfach drauflos tippen. Das Speichern erfolgt per CTRL. S, das Laden per CTRL. L. Allen Abonnenten liegt außerdem zum 1.9.1990 als Abobeilage eine Referenzkarte zu diesem Programm bei. Dort sind fast alle Befehle mitsamt Erklärungen aufgeführt. Wer noch mehr wissen möchte, kann sich die PD-Diskette beim PD-Service bestellen.



- Eingesandt von Stefan Dorndorf -

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine kleine Seekrieg-Simulation. Aufgabe ist es natürlich, möglichst viele gegnerische Schiffe umzunieten. Hierbei sind einem folgende Anzeigen behilflich:

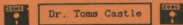
R: Entfernung zum gegnerischen Schiff
V: Eigene Geschwindigkeit
<>: Winkel zum gegnerischen Schiff.

Ein negativer Winkel bedeutet: Nach links steuern, ein positiver Winkel: Nach rechts steuern. Die eigene Geschwindigkeit wird per Joystick hoch/runter gesteuert. Je langsamer das Schiff, desto schneller kann es sich drehen.

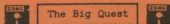
Ein tiefer Ton zeigt an, daß der Gegner ein Torpedo abgeschossen hat. Wenn der Torpedo näher kommt, wird der Ton höher. In diesem Fall sofort ausweichen, d.h. Geschwindigkeit verringern, drehen, dann Geschwindigkeit wieder erhöhen.

Mit dem Feuerknopf wird ein Torpedo abgefeuert. Ein evtl. laufender Torpedo wird dabei "gelöscht".

Viel Spaß!

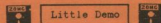


Der böse Dr. Tom will mit seinen Zauberblitzen dein Dorf in Schutt und Asche legen! Als einziger Freiwilliger machst du dich natürlich sofort auf den Weg, um Dr. Tom in seinem Schloß aufzusuchen und zu überwältigen. Bereits als du dich dem Schloß nähertest, läuft es dir einkalt den Rücken herunter, und kaum hast du die Eingangshalle betreten, fällt auch schon die Falltür hinter dir zu, RUMMS! Jetzt gibt es kein Zurück mehr für dich! Im ersten Raum triffst du auf eine bewegliche Mauer, die dich zu zerquetschen droht, wenn du nicht schnell genug bist. Also rasch den Schlüssel mitgenommen und ab in den nächsten Raum, der aus einer riesigen Fallgrube mit tödlichen Spitzen am Boden besteht. Über der Fallgrube schweben kleine Plattformen, auf denen du gerade so entlanggehen kannst. Wenn du das schaffst, gelangst du in den dritten



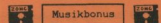
Raum, in dem Dr. Tom's Wächter auf dich warten! Solltest du auch diese umgehen können, stehst du bald Auge in Auge mit dem schrecklichen Doktor selbst! Versuche, den rettenden Hebel zu erreichen, bevor er dich mit seinen Todesblitzen zu Staub verwandeln kann! Aber beeile dich, denn die Zeit ist knapp und dein Leben schnell verfliehet!

Aufgabe bei diesem Spiel ist es, das Schloß (schon wieder?) des Grafen Frank N. Stein zu plündern. In jedem Raum gibt es eine Perle und einen Schlüssel, der die Tür wieder öffnet. Beide gesammelt und ab in den nächsten Raum, in dem dann schon das erste Monster wartet! Natürlich darf man bei der ganzen Angelegenheit keine Wand berühren, da man sonst sofort elektrisiert wird! Das Monster kann man aber zum Glück beseitigen, indem man sich links daneben stellt und im richtigen Ausblick (per Feuerknopf) ZAPPT! Da das Zappen sehr laut ist, kann Frank dich jetzt natürlich schneller orten, also Beeilung, sonst wird der gesamte Raum mit Wasser überflutet, Blubb! Natürlich mußt du in jedem Raum ERST die Perle, DANN den Schlüssel einsammeln. Auch die Monster sind nicht berechenbar: Manchmal haben sie Angst, manchmal gehen sie durch die Wand ...



Dieses kleine Demoprogramm soll eigentlich weniger die Fähigkeiten eures ATARI zur Schau stellen, sondern vielmehr zeigen, was man mit Hilfe einer simplen Zeichendefinition gekoppelt mit einer kurzen Musik und einer einfachen Farbumschaltung erreichen kann. Wir glauben nämlich, das viele von euch in der Lage wären, gute Programme zu schreiben, da das eigentlich gar nicht so schwer ist. Leider bekommen wir immer noch sehr wenig Programmeinsendungen. Woran liegt's? Warum schreibt ihr uns nicht einmal? Auch wenn ihr beim Programmieren nicht weiterkommt, könnt ihr uns gerne um Rat fragen. Und glaubt ja nicht, euer Programm sei zu schlecht, um veröffentlicht zu werden, denn im Notfall können wir immer noch ein bißchen daran herumbasteln ...

Also, hören wir von euch?



- Eingesandt von Stefan Solbrandt -

Ah! Das erste Musikstück, das mit dem PD-Musikprogramm SOFTSYNTH erstellt wurde. Auch in diesem Bereich würden wir gerne mehr von euch hören (im wahrsten Sinne des Wortes!). Der Titel des Stückes ist YESTERDAY, und ist also frei!

Turbobasic XL

Teil 3: Programmierhilfen/Fehlermeldungen

Das Turbobasic XL bietet neben den zusätzlichen Befehlen natürlich auch einige Programmierhilfen, die die Arbeit erheblich erleichtern können, sofern diese sinnvoll eingesetzt werden.

Hier nun eine komplette Übersicht:

- Um mehr Übersicht in einem Programm zu erhalten, können anstatt eines REM's auch einfach zwei Minuszeichen eingegeben werden. Diese werden beim Listen als eine ganze Zeile ausgegeben.

- Beim Listen von Programmen wird die strukturierte Programmierung durch Einschübe der Schleifen und Unterprogramme hervorgehoben. Diese Tabulierung kann mit Hilfe von "*"L-" abgeschaltet werden, um beim Listen auf Diskette Platz zu sparen. "*"L" oder "*"L+" schaltet die Tabulierung wieder ein.

- Mit Hilfe von DEL n1,n2 kann man mehrere Programmzeilen löschen.

```
DEL 100,1000
```

löscht alle Programmzeilen von 100 - 1000.

- RENUM n1,n2,n3 nummeriert alle Programmzeilen ab n1 um. Die neuen Zeilennummern beginnen bei n2 mit Schrittweite n3. Der Befehl ändert auch die Zeilennummern bei GOTO, GOSUB usw. ACHTUNG: Berechnete Sprünge können nicht behandelt werden! Also kein GOTO 1000*A!

- Der Befehl DUMP erzeugt eine Variablen/Label/Proc-Liste.

DUMP gibt die Liste auf dem Bildschirm aus.
DUMP "P:" gibt die Liste auf dem Drucker aus.

Beispiele:

```
A = 42      numerische Variable
B(10,1)    Array
C(0,0)     undimensioniertes Array
E$ 10,20   String, LEN=10, DIM=20
F$ 0,0     undimensionierter String
H PROC 1   PROC H in Zeile 1
I # 2      Label I in Zeile 2
J ?       Label/Proc ohne Zeile (wurde gelöscht!)
```

- TRACE+/TRACE-

Mit diesen Befehlen wird der TRACE-Modus ein-/ausgeschaltet. Dieser gibt, alle im Programm ausgeführten Zeilennummern auf dem Bildschirm aus.

- Der "*"B+" Befehl läßt einen Druck auf die BREAK-Taste wie eine normale Fehlermeldung ablaufen. Hierdurch kann BREAK durch ein einfaches TRAP abgefangen werden. "*"B-" führt wieder den Normalzustand herbei.

Fehlermeldungen

Im Turbobasic XL werden alle Fehlermeldungen mit einem kleinen Hinweisertext versehen, der das Blättern in der Anleitung manchmal ersetzt. Zusätzlich gibt es einige neue, an die neuen Befehle angepaßte, Fehlermeldungen:

- 22 ?NEXT

Schachtelungsfehler. Zu einem REPEAT fehlt ein UNTIL, zum WHILE das WEND usw.

- 16 ?GOSUB

Zu einem GOSUB fehlt das RETURN.

- 13 ?FOR

Zum NEXT fehlt das FOR.

- 23 ?WHILE

Zum WEND fehlt das WHILE.

- 24 ?REPEAT

Zum UNTIL fehlt das REPEAT.

- 25 ?DO

Zum LOOP fehlt das DO.

- 28 ?EXEC

Zum ENDPROC fehlt EXEC.

- 29 ?PROC

Tritt auf, wenn eine unbekannte Prozedur aufgerufen wird.

- 30 ?*

Tritt auf, wenn ein unbekannter Labelname aufgerufen wird.

- 27 XPROC

Tritt auf, wenn PROC-Anweisung nicht durch EXEC ausgeführt wird.

- 26 ?EXIT

Tritt bei einem EXIT ohne Schleife auf.

- 15 ?DEL

Schleifenteile wurden während des Programmablaufs gelöscht, z.B. mit DEL.

So, bis zum nächsten Mal, ZONG - ZONG!



Basic für Anfänger

Mit dieser Serie soll allen geholfen werden, die ihren XL/XE bisher nur zum Spielen (oder so) benutzt haben. Auch diejenigen, die ganz neu eingestiegen sind und noch nicht ganz mit diesem DING zurechtkommen, finden hier Hilfe. Allerdings setzen wir voraus, daß sich jeder schon einmal mit der Tastatur usw. beschäftigt hat, denn wir wollen hier nur Programmierkenntnisse vermitteln und nicht erklären, wie man das Gerät anschliesst! Nebenbei solltet ihr alles direkt am Computer erproben.

Nun denn, auf geht's!

Grundsätzlich: In Basic unterscheiden wir zwei Modi, nämlich den Direkt- und den Programmmodus. Befehle, die im Direktmodus eingegeben werden, führt der ATARI sofort aus, während ein Programm erst nach Eingabe von RUN ausgeführt wird. Hier zwei Beispiele, wobei die Befehle noch nicht von Bedeutung sind:

1. Direktmodus

PRINT "ER IST ALSO FREI!"

2. Programmmodus

10 PRINT "ER IST ALSO FREI!"

Ich hoffe, der Unterschied ist klar geworden. Ach so: Ein Programm ist eine Folge von Befehlen mit aufsteigenden Zeilennummern, die in ebendieser Reihenfolge abgearbeitet werden. Am besten schlagt ihr mal im ZONG-Lexikon nach, falls etwas nicht verstanden wird.

Wichtig ist, daß der Computer sich nicht das merkt, was auf dem Bildschirm sichtbar ist, sondern nur das, was als PROGRAMM eingegeben wird. Wenn wir also im Direktmodus etwas eingeben, steht es zwar danach noch auf dem Bildschirm, der Computer hat es aber wieder "vergessen".

Beginnen wir also mit dem PRINT-Befehl. Print bedeutet eigentlich nichts anderes als "schreibe". Der Text, der vom Computer geschrieben werden soll, muß nach PRINT und in Anführungszeichen stehen. Also z.B. PRINT "DIES IST DER TEXT". Nach Eingabe dieser Zeile und Drücken der RETURN-Taste schreibt der Computer

DIES IST DER TEXT

auf den Bildschirm. Wer ein wenig mit den verfügbaren Zeichen experimentiert, wird feststellen, daß allein mit dieser Anweisung lustige Symbole auf den Bildschirm gebracht werden können. Nun als Programm:

Die Grafiksymbole des Programms rechts werden per Tas-10 ? " " tendrückt zusammen mit der CONTROL-Taste erreicht. Der 20 ? " ▼ ▼ " PRINT-Befehl kann durch das Fragezeichen "abgekürzt" 30 ? " 4 " werden. Das Programm zeichnet also eine Spielkarte auf 40 ? " " den Bildschirm. Denkt daran, daß ihr nach Eingabe jeder 50 ? " " Zeile die RETURN-Taste drücken müßt, damit sich der 60 ? " ▼ ▼ " Computer die Zeile auch merkt. Startet dann das Pro-70 ? " " gramm mit RUN.

Mit dem PRINT Befehl können wir allerdings nicht nur feste Zeichenketten (auch als STRINGS bezeichnet) ausgeben, sondern genauso gut Rechnungen ausführen:

PRINT 3*5

Der Computer schreibt nun nicht "3*5", sondern das Ergebnis der Rechnung nämlich "15" auf den Bildschirm. Der Unterschied liegt darin, daß wir ganz einfach die Anführungszeichen weggelassen haben. Wenn wir nun allerdings

PRINT ER IST ALSO FREI

eingeben, wird uns der Computer eine Fehlermeldung (ERROR) ausgeben, weil er den Befehl nicht versteht. Also: Für feste Strings (Zeichenketten) immer Anführungszeichen benutzen. Folgende Rechenarten können wir mit dem ATARI ausführen:

Addition	"+"	PRINT 3+5
Subtraktion	"-"	PRINT 3-5
Multiplikation	"*"	PRINT 3*5
Division	"/"	PRINT 3/5
Potenzierung	"**"	PRINT 3^5

Spätestens beim Ausprobieren der Division werden wir merken, daß der Computer anstatt einem Dezimalkomma (z.B. 0.6) einen Dezimalpunkt (also 0.6) verwendet. Dies liegt daran, daß unser ATARI ein amerikanisches Produkt ist. Auch beim Eingeben von Rechnungen müssen wir mit dem Dezimalpunkt arbeiten, denn das Komma hat eine andere Bedeutung. Also "PRINT 0.6" anstatt "PRINT 0.6". Ihr könnt natürlich auch mal ausprobieren, was bei der zweiten (falschen) Methode erscheint ...



Bastelecke

Lieber Atari-User, ich begrüße Dich im Club der verrückten Computer-Freaks, die schon immer stark belastende Spiele spielen. Solltest Du ein solcher sein, hast Du sicher schon bei vielen linken Spielen erbärmlich unter deren Linkheit gelitten. Dieser aufgestaute Frust führt, wie Statistiker herausfanden, zu einem erhöhten Joystickverschleiß bei den Heizern. Wir wollen diesem Verschleiß entgegenwirken, denn erstens verkaufen wir keine Joysticks, und zweitens habt ihr bei einem zu hohen Verschleiß kein Geld mehr, um unsere Software zu kaufen! Daher stellen wir euch die preiswerte Alternative zu dem in die Ecke gefeuerten Joystick vor: Einen

BITBANGER

Den stellt man sich wie folgt her: Man kauft sich einen entsprechenden großen Quader Schaumstoff (z.B. 10*10*15cm). Dann schneidet man von der Hälfte einer Kopfseite 5cm tiefer zu den Kanten hin.

Dann besorgt man sich einen 30cm langen Holzstab mit höchstens 5cm Durchmesser. Man schneidet ein Loch mit ebenfalls 5cm Durchmesser durch den Schaumstoff. Daraufhin steckt man den Stab soweit durch, daß dessen Kopfseite mit der des Schaumstoffes übereinstimmt. Wer es nicht kapiert hat, dem sei gesagt, daß das ganze einen Schaumstoff/Holzhammer darstellen soll. Viel Spaß (macht ja eh keiner nach).

In diesem Monat haben wir leider nur zwei neue PD-Disketten. Dafür handelt es sich allerdings um sehr schöne Programme, deren Anschaffung sich mit Sicherheit lohnt.

Name: S66 - Mensch ärgere dich nicht. Bezug: KE-Soft

Dieses Spiel ist eine Computer-Umsetzung des bekannten Brettspiels. Es können bis zu vier Spieler oder Computerspieler gegeneinander antreten. Die Grafik ist gut gelungen, das Spiel sehr interessant. Besonders witzig ist es, wenn man einmal vier Computerspieler gegeneinander antreten läßt und dabei zuschaut. Insgesamt ein lustiges Spiel.

Bewertung: ***** -10

Name: S67 - Action, Sport, Adventure. Bezug: KE-Soft

Auf dieser Diskette befinden sich gleich fünf verschiedene Spiele:

Skeet

Skeet ist eine grafisch sehr gut gelungene Version von "Tontaubenschießen". Auch spielerisch bietet das Spiel einigen Spaß, da es gar nicht so einfach ist, die Ziele zu treffen.

Cosmic Arc

Eine Umsetzung des altbekannten VCS-Spiels, bei dem es darum geht, in der ersten Phase auf das eigene Raumschiff zufliegende Meteoriten abzuwehren, um dann mit einem kleinen Beiboot die auf der Planetenoberfläche herumirrenden Menschen einzufangen.

Atlantis

Als Bewohner der Stadt Atlantis müßt du die Stadt vor dem Untergang schützen, indem du mit den Laserkanonen angreifende Raumschiffe abwehrt, bevor sie die gesamte Stadt zerstören können.

Dragonlord

Eine Art Rollenspiel im Miniformat. Man steuert seinen Helden in einem großen Verlies umher. Beim Händler kann man sich Ausrüstung und Zaubersprüche besorgen, um sich dann in das Abenteuer zu stürzen. In den vielen Räumen trifft man auf Rätsel, Monster sowie Goldschätze ...

Pharao

Ein Mini-Grafik-Adventure, bei dem man zuerst in der Wüste umherirrt, um dann später Zutritt zu einer geheimen Pyramide zu erlangen. Dort trifft man auf viele Gefahren, die nur mit Hilfe der eigenen Intelligenz ausgeschaltet werden können.

Bewertung: ***** -12

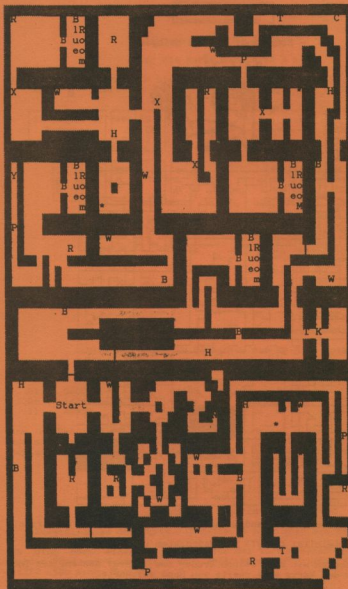
Chimera Komplettkarte:

Legende

B - Bread
W - Water
* - Warhead
C - Computer
N - Spanner
T - Toaster
K - Key
H - Hourglass
P - Padlock
X - Box
Y - Torch
- - Pyramid
- - Fence

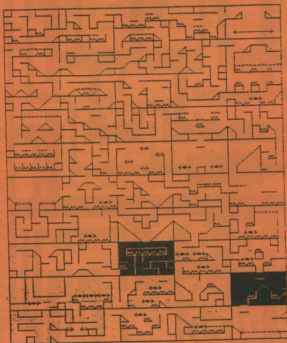
Lösungsweg:

Spanner nehmen, dann die Fences eliminieren. Nun den ersten Warhead stationieren. Brot nehmen, alle Toaster eliminieren, nun Schlüssel nehmen, Türen öffnen, Boxes eliminieren. Warhead (oben rechts) nehmen, stationieren (Blue Room). Fackel in den dunklen Raum (ur) bringen, Warhead nehmen, stationieren. Pyramide nehmen, Hourglass eliminieren, Warhead (oben links) nehmen und stationieren. In den grünen Raum (oberhalb rechts vom Start) gehen: Geschafft!



Crystal Raider

- Eingesandt von Ino Heibges -



Ino Heibges konnte mit folgendem Cheat-Modus diese Karte entwerfen:

Im Menü (Titelbild) <START> bei gedrücktem Feuerknopf drücken.

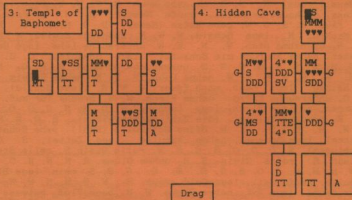
Zusätzlich möchten wir noch seinem Bruder Amu Thukral danken, der Ino zum Überprüfen der Karte eine zweite von Hand zeichnete.

Tecno Ninja

- Eingesandt von M. Seibert -

Hier die Karte der Level 3 & 4:

M = Münze, ♥ = Herz, D = Diamant, S = Schlüssel, T = Tür, E = Elixier,
A = Auge, ■ = Start, | = Weg in eine Richtung, -G = z. Bild gegenüber



- Eingesandt von Christian Wessels -

Hier die gesamten Codes für das KE-Soft Spiel:

Level	Code:	Level	Code:	Level	Code:	Level	Code:
01	00000	16	94183	31	71427	41	38819
06	14742	21	52396	36	65651	46	83275
11	47938	26	26564				

Anm. d. Red.: Wir möchten noch einmal darauf hinweisen, daß auf den ersten 20 verkauften Exemplaren ein Fehler in Level 17 ist. Wir kopieren bei Zurücksendung des Originals den fehlerfreien Level drauf!

Chimera

- Eingesandt von Martin Timmermann -

Zusätzlich zu der Karte auf Seite 25 hier noch ein Freezer-Tip:

Es gibt noch einen sog. Poke für den Turbofreezer von G.Engel. Es werden Food und Water nicht abgezahlt, wenn \$3PC7 \$00, \$3FFA \$A5 und \$42F2 \$60 sind. So! Ah!

Lapis Philosoforum (Stein d. Weisen)

- Eingesandt von W. Müller -

Erklärungen: N,S,O,W-Richtung, R/H=Runter/Hoch, I=Inventar, Speichern= Spielstand abspeichern, Lade= Spielstand laden. VERB zuerst eingeben!

H. öffne Truhe, sehe Truhe, nehme Buch, nehme Laute, R. lese Buch, lege Buch, raus, N, W, rein, borge Leiter, raus, O, O, S, S, S, O, fange Maus, raus, N, N, O, H, gebe Maus, W, S, W, W, rein, spiele Laute, raus, O, kaufe Schaufel, kaufe Messer, N, N, W, rein, gebe Leiter, raus, S, S, W, W, gebe Katze (Kater), N, O, N, N, W, hypnotisiere Wachen, N, lese Schild, N, W, N, schneide Schilf, N, S (ins Wasser), N, O, nehme Stab, W, N, W, W, untersuche Lehm, lege Schilf, lege Messer, nehme Abdruck mit Schaufel, lege Schaufel, O, O, S, S, S, O, S, S, S, S, S, W, S, S, untersuche Schmied, N, N, O, N, N, N, N, N, W, N, N, N, N, W, nehme Laub, W, S, S, nehme Reisig, N, N, W, lege Reisig, lege Laub, mach Feuer, W, S, S, breche Tür auf, W, S, Tor, S, O, untersuche Käfig, nehme Blech, W, W, S, nehme Reisig, N, N, S, nehme Lumpen, poliere Blech, lege Lumpen, N, O, N, N, O, O, O, S, S, S, W, W, W, S, S, W, N, öffne Schatulle (Zahl), sehe Schatulle, nehme Zettel, lege Spiegel, nehme Ampulle, lese Zettel, S, O, N, lege Schlüssel, N, O, O, S, S, S, S, W, rolle Stein S, rolle Stein O, rolle Stein S, rolle Stein S, H, nehme Blume, R, N, N, N, O, O, nehme Feder, W, N, N, N, O, O, S, S, S, O, S, S, S, rein, lege Blumen, lege Ampulle, kaufe Seil, lege Geld, raus, N, N, W, N, N, W, N, N, N, N, falle Bäume, lege Axt, nehme Bäume, W, N, bau Floß, betrete Floß, rudere N, rudere N, rudere O, verlasse Floß, O, S, S (Hier zur Sicherheit Abspeichern, falls man das Lösungswort nicht schaffen sollte.), Ja, S, öffne Kiste, sehe Kiste, nehme Hammer, nehme Nägel, O, O, S, nehme Bohlen, N, W, S, stütze Stollen, W, nehme Erz, O, N, N, O, kitzle Drachen, nehme Diamant, W, gebe Diamant, N, W, betrete Floß, rudere W, rudere S, rudere S, verlasse Floß, S, O, S, S, S, S, O, S, S, lege Stab, lege Lampe, O, O, nehme Krug, W, W, S, S, S, nehme Wasser, N, N, rein, nehme Blume, mache Feuer, raus, N, N, N, O, rein, O. ENDE

Gesucht/Gefunden

Michael Seibert schreibt: Mit dem "Gamekiller" habe ich schon mehrere Games gekillt, sprich sie funktionieren nicht mehr (glücklicherweise nur Spiele, die vorher auf Cassette waren). Irgendwie muß das Ding klappen. Weiß denn keiner mehr Rat? Ich habe schon mehrere Tips für euch eingeschickt, jetzt seid ihr dran.

Christian Wessels will zu den Ausserirdischen wissen: Ich weiß nicht mehr weiter. Ich finde einfach nicht heraus, wie man den Schlüssel aufhebt. Wer das vielleicht weiß, bitte ich mir zu schreiben. Zur Not bin ich unter 02841/5632 erreichbar. Und noch eine Frage: Wie kann man bei Ghoustbusters gegen den Marshmallow-Man kämpfen? Antwort s.o.!

Angebote

Verkaufe

- David's Midnight Magic, ein Pinball Game auf Modul, bis zu vier Spieler, bis zu drei Bälle gleichzeitig. DM 20,- inkl. Porto
- Phillips s/w Videokamera V100, 10m Kabel, Netzteil und HF-Modulator, anschließbar an jeden Fernseher, Blende, Brennweite und Scharfeinstellung per Hand, für Überwachungszwecke bestens geeignet. DM 180,- + Porto
- Terminal 800+ DPU Original incl. Disk, Anleitung und Spezialkabel. VB 25,- + Porto.

Stefan Dorlach, Mainaschafferstr. 111, 8750 Aschaffenburg.

Verkaufe

- Leerdisketten NoName 5'25 incl. 14% MWSt. 10 Stück: DM 7,50, ab 100 Stück: DM 6,90 je 10 Stück.

Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach

Verkaufe

- 800 XL Computer mit Joystick, XF551 Floppy und ca. 60 Disketten, XL12 Tape mit 15 Kassetten sowie transportablem Farbfernseher als Monitor. Zusammen nur DM 600,-.
- Paralleles Centronics Interface mit Druckerkaabel für DM 100,-.
- XL12 Tape für DM 25,-.

Nur abends oder am Wochenende: 06241/46619.
Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original. DM 15,-
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,-
- Bücher: 5 * TKGK: je DM 3,- zusammen DM 10,-. Papierflieger selbst gemacht - 20 Modelle: DM 6,-. MAD-Müll No.4: DM 4,-. Sexdoping: DM 15,-. Knoff-Hoff-Buch 1: DM 8,-. 6 * MAD-Taschenbücher je 2,-, zusammen DM 10,-. Die drei ??? und der magische Kreis: DM 3,-. Afterlast English-Letters: DM 5,-. Horror Pop-Up Buch: DM 6,-.
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,-, 6 Hefte DM 10,-.

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

Gesuche

Suche Originalsoftware auf Diskette.

K. P. Silbert, Tappenstraße 46, 3200 Hildesheim.

Suche Dateiverwaltung AUSTRÖ-BASE zu kaufen.
S. Dörlach, Mainaschaffer Str. 111, 8750 Achaffenburg, 06021/12509

Suche folgende Spiele: Mule, Gunship und Eidolon.
Die Spiele sollten möglichst günstig, garantiert funktionstüchtig und nur Originale sein!

Michael Seibert, Leibeschrang 38, 6682 Ottweiler

Suche ATARI XE (egal welcher Typ).
Suche deutsche Anleitung von Flugsimulator 2 (auch Fotokopien).

Ino Heibges, Hauptstr. 49, 6231 Sulzbach/Ts, Tel: 06196/73394

Wer verkauft billige Cassetten- und Diskettensoftware? Liste an:

Christian Wessels, Elsterstr. 8, 4130 Moers, 02841/56532

Fleißiger Tipper gesucht, der gegen Gutschrift Programme abtippt.

Besitzen defekte ORIGINALS von TOMAHAWK und PHANTASIE I und suchen lauffähige Version.

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

Suche für ATARI 800 XL Floppy (XF 551 oder 1050) sowie Kontakt zu ATARI-8-bit-Usern zwecks Programmtausch.

Thomas Görner, Rudolf-Marlaß-Str. 88, DDR-9006 Chemnitz

Suche zur Vollständigkeit meiner Programmsammlung einige Analog und Computer-Hefte aus 1985 leihweise, da ich mir nur einige Seiten kopieren möchte. Zahle alle entstehenden Postkosten.
Wer hilft mir?

Bodo Jürss, Amandastr. 50, 2000 Hamburg 36

Suche Diskettenlaufwerk Atari 1050 mit Netzteil und Kabel!

Angebote an: Jochen Urteil, Kurzer Weg 1, 31/11 DDR-6822 Rudolstadt 2

KE-Soft sucht:

Eine Atari 1050 (Floppy).

Programme: Playmates, Worms, Canyon Climber, Quest for Quintana-Roo, Crossfire, Seadragon, Ghost Encounters

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

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhaltlichen PD-Disketten, der Preis pro Ladeeinheit beträgt 1,-, der Preis pro Kopier-8 x 2 " - 20,-. Diese Methode ermöglicht es auch, die Disketten nach deren Mischungen zusammenzustellen und nicht für eines zu bezahlen, das Achtung! Falls ihr NEUE PD-DINGE habt, die nicht in der Liste stehen, schreibt sie uns zusammen mit euren Touchschonchen.
**=, Topobatic erforderlich, Zahl. Anzahl der benötigten Disketten
U = Spielbe, A = Abenteuer, U = Utility/Anwendung, D = Demo, G = Gemischt
U 001 Games + Demos
002 AM 3
003 AM 3
004 AM 3
005 AM 3
006 AM 3
007 AM 3
008 AM 3
009 AM 3
010 AM 3
011 AM 3
012 AM 3
013 AM 3
014 AM 3
015 AM 3
016 AM 3
017 AM 3
018 AM 3
019 AM 3
020 AM 3
021 AM 3
022 AM 3
023 AM 3
024 AM 3
025 AM 3
026 AM 3
027 AM 3
028 AM 3
029 AM 3
030 AM 3
031 AM 3
032 AM 3
033 AM 3
034 AM 3
035 AM 3
036 AM 3
037 AM 3
038 AM 3
039 AM 3
040 AM 3
041 AM 3
042 AM 3
043 AM 3
044 AM 3
045 AM 3
046 AM 3
047 AM 3
048 AM 3
049 AM 3
050 AM 3
051 AM 3
052 AM 3
053 AM 3
054 AM 3
055 AM 3
056 AM 3
057 AM 3
058 AM 3
059 AM 3
060 AM 3
061 AM 3
062 AM 3
063 AM 3
064 AM 3
065 AM 3
066 AM 3
067 AM 3
068 AM 3
069 AM 3
070 AM 3
071 AM 3
072 AM 3
073 AM 3
074 AM 3
075 AM 3
076 AM 3
077 AM 3
078 AM 3
079 AM 3
080 AM 3
081 AM 3
082 AM 3
083 AM 3
084 AM 3
085 AM 3
086 AM 3
087 AM 3
088 AM 3
089 AM 3
090 AM 3
091 AM 3
092 AM 3
093 AM 3
094 AM 3
095 AM 3
096 AM 3
097 AM 3
098 AM 3
099 AM 3
100 AM 3
101 AM 3
102 AM 3
103 AM 3
104 AM 3
105 AM 3
106 AM 3
107 AM 3
108 AM 3
109 AM 3
110 AM 3
111 AM 3
112 AM 3
113 AM 3
114 AM 3
115 AM 3
116 AM 3
117 AM 3
118 AM 3
119 AM 3
120 AM 3
121 AM 3
122 AM 3
123 AM 3
124 AM 3
125 AM 3
126 AM 3
127 AM 3
128 AM 3
129 AM 3
130 AM 3
131 AM 3
132 AM 3
133 AM 3
134 AM 3
135 AM 3
136 AM 3
137 AM 3
138 AM 3
139 AM 3
140 AM 3
141 AM 3
142 AM 3
143 AM 3
144 AM 3
145 AM 3
146 AM 3
147 AM 3
148 AM 3
149 AM 3
150 AM 3
151 AM 3
152 AM 3
153 AM 3
154 AM 3
155 AM 3
156 AM 3
157 AM 3
158 AM 3
159 AM 3
160 AM 3
161 AM 3
162 AM 3
163 AM 3
164 AM 3
165 AM 3
166 AM 3
167 AM 3
168 AM 3
169 AM 3
170 AM 3
171 AM 3
172 AM 3
173 AM 3
174 AM 3
175 AM 3
176 AM 3
177 AM 3
178 AM 3
179 AM 3
180 AM 3
181 AM 3
182 AM 3
183 AM 3
184 AM 3
185 AM 3
186 AM 3
187 AM 3
188 AM 3
189 AM 3
190 AM 3
191 AM 3
192 AM 3
193 AM 3
194 AM 3
195 AM 3
196 AM 3
197 AM 3
198 AM 3
199 AM 3
200 AM 3
201 AM 3
202 AM 3
203 AM 3
204 AM 3
205 AM 3
206 AM 3
207 AM 3
208 AM 3
209 AM 3
210 AM 3
211 AM 3
212 AM 3
213 AM 3
214 AM 3
215 AM 3
216 AM 3
217 AM 3
218 AM 3
219 AM 3
220 AM 3
221 AM 3
222 AM 3
223 AM 3
224 AM 3
225 AM 3
226 AM 3
227 AM 3
228 AM 3
229 AM 3
230 AM 3
231 AM 3
232 AM 3
233 AM 3
234 AM 3
235 AM 3
236 AM 3
237 AM 3
238 AM 3
239 AM 3
240 AM 3
241 AM 3
242 AM 3
243 AM 3
244 AM 3
245 AM 3
246 AM 3
247 AM 3
248 AM 3
249 AM 3
250 AM 3
251 AM 3
252 AM 3
253 AM 3
254 AM 3
255 AM 3
256 AM 3
257 AM 3
258 AM 3
259 AM 3
260 AM 3
261 AM 3
262 AM 3
263 AM 3
264 AM 3
265 AM 3
266 AM 3
267 AM 3
268 AM 3
269 AM 3
270 AM 3
271 AM 3
272 AM 3
273 AM 3
274 AM 3
275 AM 3
276 AM 3
277 AM 3
278 AM 3
279 AM 3
280 AM 3
281 AM 3
282 AM 3
283 AM 3
284 AM 3
285 AM 3
286 AM 3
287 AM 3
288 AM 3
289 AM 3
290 AM 3
291 AM 3
292 AM 3
293 AM 3
294 AM 3
295 AM 3
296 AM 3
297 AM 3
298 AM 3
299 AM 3
300 AM 3
301 AM 3
302 AM 3
303 AM 3
304 AM 3
305 AM 3
306 AM 3
307 AM 3
308 AM 3
309 AM 3
310 AM 3
311 AM 3
312 AM 3
313 AM 3
314 AM 3
315 AM 3
316 AM 3
317 AM 3
318 AM 3
319 AM 3
320 AM 3
321 AM 3
322 AM 3
323 AM 3
324 AM 3
325 AM 3
326 AM 3
327 AM 3
328 AM 3
329 AM 3
330 AM 3
331 AM 3
332 AM 3
333 AM 3
334 AM 3
335 AM 3
336 AM 3
337 AM 3
338 AM 3
339 AM 3
340 AM 3
341 AM 3
342 AM 3
343 AM 3
344 AM 3
345 AM 3
346 AM 3
347 AM 3
348 AM 3
349 AM 3
350 AM 3
351 AM 3
352 AM 3
353 AM 3
354 AM 3
355 AM 3
356 AM 3
357 AM 3
358 AM 3
359 AM 3
360 AM 3
361 AM 3
362 AM 3
363 AM 3
364 AM 3
365 AM 3
366 AM 3
367 AM 3
368 AM 3
369 AM 3
370 AM 3
371 AM 3
372 AM 3
373 AM 3
374 AM 3
375 AM 3
376 AM 3
377 AM 3
378 AM 3
379 AM 3
380 AM 3
381 AM 3
382 AM 3
383 AM 3
384 AM 3
385 AM 3
386 AM 3
387 AM 3
388 AM 3
389 AM 3
390 AM 3
391 AM 3
392 AM 3
393 AM 3
394 AM 3
395 AM 3
396 AM 3
397 AM 3
398 AM 3
399 AM 3
400 AM 3
401 AM 3
402 AM 3
403 AM 3
404 AM 3
405 AM 3
406 AM 3
407 AM 3
408 AM 3
409 AM 3
410 AM 3
411 AM 3
412 AM 3
413 AM 3
414 AM 3
415 AM 3
416 AM 3
417 AM 3
418 AM 3
419 AM 3
420 AM 3
421 AM 3
422 AM 3
423 AM 3
424 AM 3
425 AM 3
426 AM 3
427 AM 3
428 AM 3
429 AM 3
430 AM 3
431 AM 3
432 AM 3
433 AM 3
434 AM 3
435 AM 3
436 AM 3
437 AM 3
438 AM 3
439 AM 3
440 AM 3
441 AM 3
442 AM 3
443 AM 3
444 AM 3
445 AM 3
446 AM 3
447 AM 3
448 AM 3
449 AM 3
450 AM 3
451 AM 3
452 AM 3
453 AM 3
454 AM 3
455 AM 3
456 AM 3
457 AM 3
458 AM 3
459 AM 3
460 AM 3
461 AM 3
462 AM 3
463 AM 3
464 AM 3
465 AM 3
466 AM 3
467 AM 3
468 AM 3
469 AM 3
470 AM 3
471 AM 3
472 AM 3
473 AM 3
474 AM 3
475 AM 3
476 AM 3
477 AM 3
478 AM 3
479 AM 3
480 AM 3
481 AM 3
482 AM 3
483 AM 3
484 AM 3
485 AM 3
486 AM 3
487 AM 3
488 AM 3
489 AM 3
490 AM 3
491 AM 3
492 AM 3
493 AM 3
494 AM 3
495 AM 3
496 AM 3
497 AM 3
498 AM 3
499 AM 3
500 AM 3
501 AM 3
502 AM 3
503 AM 3
504 AM 3
505 AM 3
506 AM 3
507 AM 3
508 AM 3
509 AM 3
510 AM 3
511 AM 3
512 AM 3
513 AM 3
514 AM 3
515 AM 3
516 AM 3
517 AM 3
518 AM 3
519 AM 3
520 AM 3
521 AM 3
522 AM 3
523 AM 3
524 AM 3
525 AM 3
526 AM 3
527 AM 3
528 AM 3
529 AM 3
530 AM 3
531 AM 3
532 AM 3
533 AM 3
534 AM 3
535 AM 3
536 AM 3
537 AM 3
538 AM 3
539 AM 3
540 AM 3
541 AM 3
542 AM 3
543 AM 3
544 AM 3
545 AM 3
546 AM 3
547 AM 3
548 AM 3
549 AM 3
550 AM 3
551 AM 3
552 AM 3
553 AM 3
554 AM 3
555 AM 3
556 AM 3
557 AM 3
558 AM 3
559 AM 3
560 AM 3
561 AM 3
562 AM 3
563 AM 3
564 AM 3
565 AM 3
566 AM 3
567 AM 3
568 AM 3
569 AM 3
570 AM 3
571 AM 3
572 AM 3
573 AM 3
574 AM 3
575 AM 3
576 AM 3
577 AM 3
578 AM 3
579 AM 3
580 AM 3
581 AM 3
582 AM 3
583 AM 3
584 AM 3
585 AM 3
586 AM 3
587 AM 3
588 AM 3
589 AM 3
590 AM 3
591 AM 3
592 AM 3
593 AM 3
594 AM 3
595 AM 3
596 AM 3
597 AM 3
598 AM 3
599 AM 3
600 AM 3
601 AM 3
602 AM 3
603 AM 3
604 AM 3
605 AM 3
606 AM 3
607 AM 3
608 AM 3
609 AM 3
610 AM 3
611 AM 3
612 AM 3
613 AM 3
614 AM 3
615 AM 3
616 AM 3
617 AM 3
618 AM 3
619 AM 3
620 AM 3
621 AM 3
622 AM 3
623 AM 3
624 AM 3
625 AM 3
626 AM 3
627 AM 3
628 AM 3
629 AM 3
630 AM 3
631 AM 3
632 AM 3
633 AM 3
634 AM 3
635 AM 3
636 AM 3
637 AM 3
638 AM 3
639 AM 3
640 AM 3
641 AM 3
642 AM 3
643 AM 3
644 AM 3
645 AM 3
646 AM 3
647 AM 3
648 AM 3
649 AM 3
650 AM 3
651 AM 3
652 AM 3
653 AM 3
654 AM 3
655 AM 3
656 AM 3
657 AM 3
658 AM 3
659 AM 3
660 AM 3
661 AM 3
662 AM 3
663 AM 3
664 AM 3
665 AM 3
666 AM 3
667 AM 3
668 AM 3
669 AM 3
670 AM 3
671 AM 3
672 AM 3
673 AM 3
674 AM 3
675 AM 3
676 AM 3
677 AM 3
678 AM 3
679 AM 3
680 AM 3
681 AM 3
682 AM 3
683 AM 3
684 AM 3
685 AM 3
686 AM 3
687 AM 3
688 AM 3
689 AM 3
690 AM 3
691 AM 3
692 AM 3
693 AM 3
694 AM 3
695 AM 3
696 AM 3
697 AM 3
698 AM 3
699 AM 3
700 AM 3
701 AM 3
702 AM 3
703 AM 3
704 AM 3
705 AM 3
706 AM 3
707 AM 3
708 AM 3
709 AM 3
710 AM 3
711 AM 3
712 AM 3
713 AM 3
714 AM 3
715 AM 3
716 AM 3
717 AM 3
718 AM 3
719 AM 3
720 AM 3
721 AM 3
722 AM 3
723 AM 3
724 AM 3
725 AM 3
726 AM 3
727 AM 3
728 AM 3
729 AM 3
730 AM 3
731 AM 3
732 AM 3
733 AM 3
734 AM 3
735 AM 3
736 AM 3
737 AM 3
738 AM 3
739 AM 3
740 AM 3
741 AM 3
742 AM 3
743 AM 3
744 AM 3
745 AM 3
746 AM 3
747 AM 3
748 AM 3
749 AM 3
750 AM 3
751 AM 3
752 AM 3
753 AM 3
754 AM 3
755 AM 3
756 AM 3
757 AM 3
758 AM 3
759 AM 3
760 AM 3
761 AM 3
762 AM 3
763 AM 3
764 AM 3
765 AM 3
766 AM 3
767 AM 3
768 AM 3
769 AM 3
770 AM 3
771 AM 3
772 AM 3
773 AM 3
774 AM 3
775 AM 3
776 AM 3
777 AM 3
778 AM 3
779 AM 3
780 AM 3
781 AM 3
782 AM 3
783 AM 3
784 AM 3
785 AM 3
786 AM 3
787 AM 3
788 AM 3
789 AM 3
790 AM 3
791 AM 3
792 AM 3
793 AM 3
794 AM 3
795 AM 3
796 AM 3
797 AM 3
798 AM 3
799 AM 3
800 AM 3
801 AM 3
802 AM 3
803 AM 3
804 AM 3
805 AM 3
806 AM 3
807 AM 3
808 AM 3
809 AM 3
810 AM 3
811 AM 3
812 AM 3
813 AM 3
814 AM 3
815 AM 3
816 AM 3
817 AM 3
818 AM 3
819 AM 3
820 AM 3
821 AM 3
822 AM 3
823 AM 3
824 AM 3
825 AM 3
826 AM 3
827 AM 3
828 AM 3
829 AM 3
830 AM 3
831 AM 3
832 AM 3
833 AM 3
834 AM 3
835 AM 3
836 AM 3
837 AM 3
838 AM 3
839 AM 3
840 AM 3
841 AM 3
842 AM 3
843 AM 3
844 AM 3
845 AM 3
846 AM 3
847 AM 3
848 AM 3
849 AM 3
850 AM 3
851 AM 3
852 AM 3
853 AM 3
854 AM 3
855 AM 3
856 AM 3
857 AM 3
858 AM 3
859 AM 3
860 AM 3
861 AM 3
862 AM 3
863 AM 3
864 AM 3
865 AM 3
866 AM 3
867 AM 3
868 AM 3
869 AM 3
870 AM 3
871 AM 3
872 AM 3
873 AM 3
874 AM 3
875 AM 3
876 AM 3
877 AM 3
878 AM 3
879 AM 3
880 AM 3
881 AM 3
882 AM 3
883 AM 3
884 AM 3
885 AM 3
886 AM 3
887 AM 3
888 AM 3
889 AM 3
890 AM 3
891 AM 3
892 AM 3
893 AM 3
894 AM 3
895 AM 3
896 AM 3
897 AM 3
898 AM 3
899 AM 3
900 AM 3
901 AM 3
902 AM 3
903 AM 3
904 AM 3
905 AM 3
906 AM 3
907 AM 3
908 AM 3
909 AM 3
910 AM 3
911 AM 3
912 AM 3
913 AM 3
914 AM 3
915 AM 3
916 AM 3
917 AM 3
918 AM 3
919 AM 3
920 AM 3
921 AM 3
922 AM 3
923 AM 3
924 AM 3
925 AM 3
926 AM 3
927 AM 3
928 AM 3
929 AM 3
930 AM 3
931 AM 3
932 AM 3
933 AM 3
934 AM 3
935 AM 3
936 AM 3
937 AM 3
938 AM 3
939 AM 3
940 AM 3
941 AM 3
942 AM 3
943 AM 3
944 AM 3
945 AM 3
946 AM 3
947 AM 3
948 AM 3
949 AM 3
950 AM 3
951 AM 3
952 AM 3
953 AM 3
954 AM 3
955 AM 3
956 AM 3
957 AM 3
958 AM 3
959 AM 3
960 AM 3
961 AM 3
962 AM 3
963 AM 3
964 AM 3
965 AM 3
966 AM 3
967 AM 3
968 AM 3
969 AM 3
970 AM 3
971 AM 3
972 AM 3
973 AM 3
974 AM 3
975 AM 3
976 AM 3
977 AM 3
978 AM 3
979 AM 3
980 AM 3
981 AM 3
982 AM 3
983 AM 3
984 AM 3
985 AM 3
986 AM 3
987 AM 3
988 AM 3
989 AM 3
990 AM 3
991 AM 3
992 AM 3
993 AM 3
994 AM 3
995 AM 3
996 AM 3
997 AM 3
998 AM 3
999 AM 3
1000 AM 3

PD-Service

1001 Games + Demos
1002 AM 3
1003 AM 3
1004 AM 3
1005 AM 3
1006 AM 3
1007 AM 3
1008 AM 3
1009 AM 3
1010 AM 3
1011 AM 3
1012 AM 3
1013 AM 3
1014 AM 3
1015 AM 3
1016 AM 3
1017 AM 3
1018 AM 3
1019 AM 3
1020 AM 3
1021 AM 3
1022 AM 3
1023 AM 3
1024 AM 3
1025 AM 3
1026 AM 3
1027 AM 3
1028 AM 3
1029 AM 3
1030 AM 3
1031 AM 3
1032 AM 3
1033 AM 3
1034 AM 3
1035 AM 3
1036 AM 3
1037 AM 3
1038 AM 3
1039 AM 3
1040 AM 3
1041 AM 3
1042 AM 3
1043 AM 3
1044 AM 3
1045 AM 3
1046 AM 3
1047 AM 3
1048 AM 3
1049 AM 3
1050 AM 3
1051 AM 3
1052 AM 3
1053 AM 3
1054 AM 3
1055 AM 3
1056 AM 3
1057 AM 3
1058 AM 3
1059 AM 3
1060 AM 3
1061 AM 3
1062 AM 3
1063 AM 3
1064 AM 3
1065 AM 3
1066 AM 3
1067 AM 3
1068 AM 3
1069 AM 3
1070 AM 3
1071 AM 3
1072 AM 3
1073 AM 3
1074 AM 3
1075 AM 3
1076 AM 3
1077 AM 3
1078 AM 3
1079 AM 3
1080 AM 3
1081 AM 3
1082 AM 3
1083 AM 3
1084 AM 3
1085 AM 3
1086 AM 3
1087 AM 3
1088 AM 3
1089 AM 3
1090 AM 3
1091 AM 3
1092 AM 3
1093 AM 3
1094 AM 3
1095 AM 3
1096 AM 3
1097 AM 3
1098 AM 3
1099 AM 3
1100 AM 3
1101 AM 3
1102 AM 3
1103 AM 3
1104 AM 3
1105 AM 3
1106 AM 3
1107 AM 3
1108 AM 3
1109 AM 3
1110 AM 3
1111 AM 3
1112 AM 3
1113 AM 3
1114 AM 3
1115 AM 3
1116 AM 3
1117 AM 3
1118 AM 3
1119 AM 3
1120 AM 3
1121 AM 3
1122 AM 3
1123 AM 3
1124 AM 3
1125 AM 3
1126 AM 3
1127 AM 3
1128 AM 3
1129 AM 3
1130 AM 3
1131 AM 3
1132 AM 3
1133 AM 3
1134 AM 3
1135 AM 3
1136 AM 3
1137 AM 3
1138 AM 3
1139 AM 3
1140 AM 3
1141 AM 3
1142 AM 3
1143 AM 3
1144 AM 3
1145 AM 3
1146 AM 3
1147 AM 3
1148 AM 3
1149 AM 3
1150 AM 3
1151 AM 3
1152 AM 3
1153 AM 3
1154 AM 3
1155 AM 3
1156 AM 3
1157 AM 3
1158 AM 3
1159 AM 3
1160 AM 3
1161 AM 3
1162 AM 3
1163 AM 3
1164 AM 3
1165 AM 3
1166 AM 3
1167 AM 3
1168 AM 3
1169 AM 3
1170 AM 3
1171 AM 3
1172 AM 3
1173 AM 3
1174 AM 3
1175 AM 3
1176 AM 3
1177 AM 3
1178 AM 3
1179 AM 3
1180 AM 3
1181 AM 3
1182 AM 3
1183 AM 3
1184 AM 3
1185 AM 3
1186 AM 3
1187 AM 3
1188 AM 3
1189 AM 3
1190 AM 3
1191 AM 3
1192 AM 3
1193 AM 3
1194 AM 3
1195 AM 3
1196 AM 3
1197 AM 3
1198 AM 3
1199 AM 3
1200 AM 3
1201 AM 3
1202 AM 3
1203 AM 3
1204 AM 3
1205 AM 3
1206 AM 3
1207 AM 3
1208 AM 3
1209 AM 3
1210 AM 3
1211 AM 3
1212 AM 3
1213 AM 3
1214 AM 3
1215 AM 3
1216 AM 3
1217 AM 3
1218 AM 3
1219 AM 3
1220 AM 3
1221 AM 3
1222 AM 3
1223 AM 3
1224 AM 3
1225 AM 3
1226 AM 3
1227 AM 3
1228 AM 3
1229 AM 3
1230 AM 3
1231 AM 3
1232 AM 3
1233 AM 3
1234 AM 3
1235 AM 3
1236 AM 3
1237 AM 3
1238 AM 3
1239 AM 3
1240 AM 3
1241 AM 3
1242 AM 3
1243 AM 3
1244 AM 3
1245 AM 3
1246 AM 3
1247 AM 3
1248 AM 3
1249 AM 3
1250 AM 3
1251 AM 3
1252 AM 3
1253 AM 3
1254 AM 3
1255 AM 3
1256 AM 3
1257 AM 3
1258 AM 3
1259 AM 3
1260 AM 3
1261 AM 3
1262 AM 3
1263 AM 3
1264 AM 3
1265 AM 3
1266 AM 3
1267 AM 3
1268 AM 3
1269 AM 3
1270 AM 3
1271 AM 3
1272 AM 3
1273 AM 3
1274 AM 3
1275 AM 3
1276 AM 3
1277 AM 3
1278 AM 3
1279 AM 3
1280 AM 3
1281 AM 3
1282 AM 3
1283 AM 3
1284 AM 3
1285 AM 3
1286 AM 3
1287 AM 3
1288 AM 3
1289 AM 3
1290 AM 3
1291 AM 3
1292 AM 3
1293 AM 3
1294 AM 3
129