

XL/NE

8,--

Nr.34/4.Jahrgang

Magazin für Atari XL/XE Computer

1/92

Im Test: DTP-Programme

Phönix Softcrew

Interview mit dem Kaiser II Erfinder

Plastron

Neues aus England

Assembler

Neue Serie für Anfänger

XL/XE Trafo

Netzteil zum selbst basteln

Guild Of Thieves

Komplette Lösung und Karte

Wassergnom II

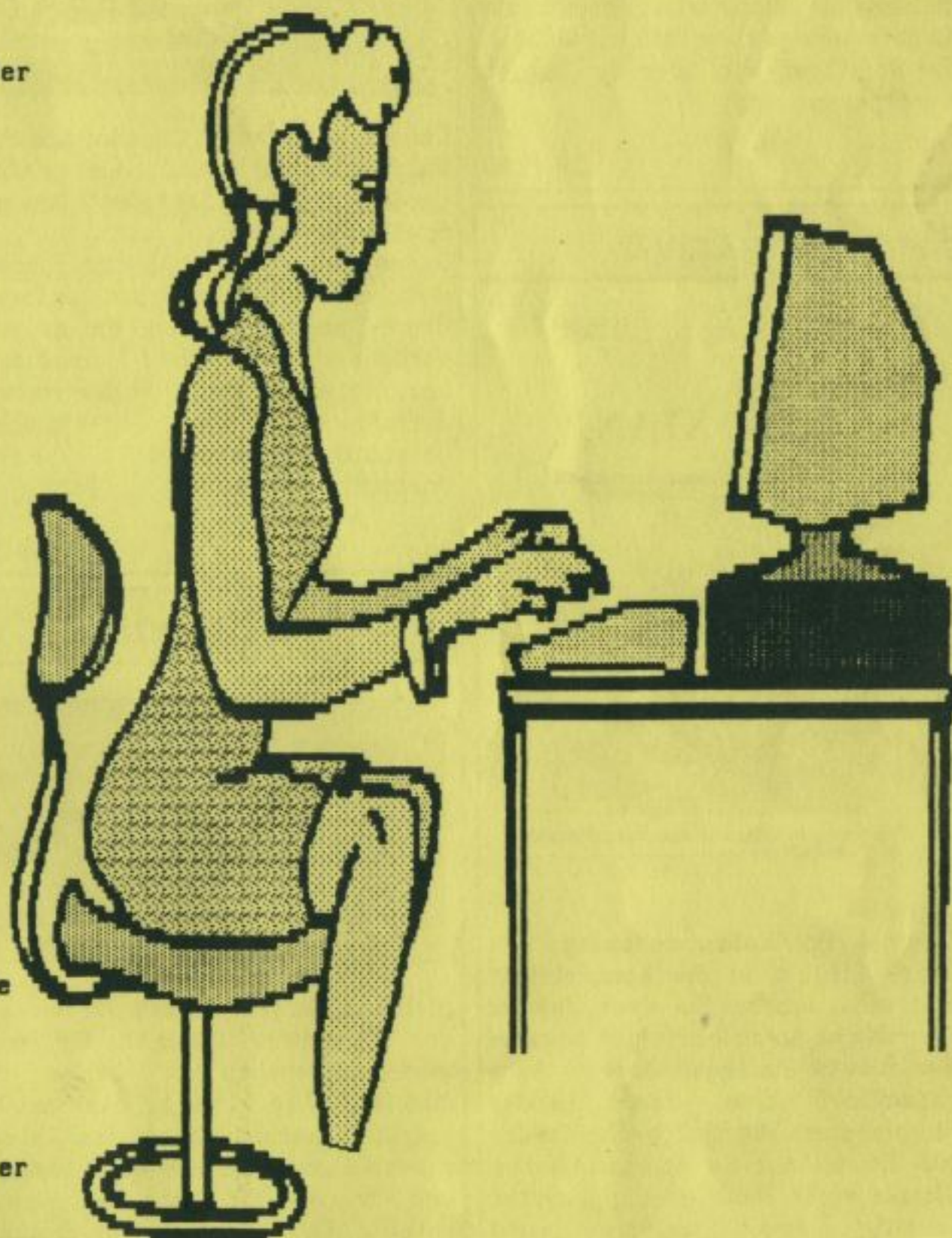
Gefährliche Abenteuer in der Tiefe

Cursor Steuerung

Tolle Editierhilfe für Programmierer

PD-Software

Aktuelle Neuheiten im Test

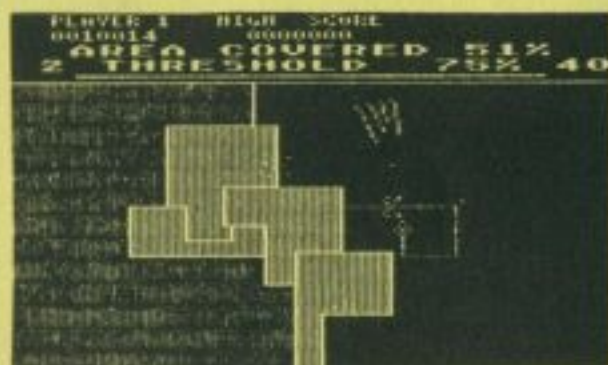




Modul-Power



Qix



Original Spielhallenumsetzung von Atari! Steuern Sie den Stix und rauben Sie dem Qix die Fläche, indem Sie möglichst flink große Teile umrahmen. Lassen Sie sich nicht von den Sparx erwischen und beeilen Sie sich, sonst greift die unbarmherzige Fuse um sich! Achten Sie auf Ihren Weg, oder Ihr Tod ist vorprogrammiert!

DM 14,80

Kaboom



Der Bombenleger geht wieder um! Als Polizeipräsident sind Sie dafür verantwortlich, daß er keinen Schaden anrichtet.

Da er sich nicht so leicht fangen läßt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Bomben, die er mit Vorliebe von hohen Gebäuden herunterwirft, mit Wassereimern aufzufangen. Ein schnelles Geschicklichkeitsspiel! Mit deutscher Anleitung.

DM 14,80

Zenji



Finden Sie die Quelle der Weisheit! Auf einem labyrinthartigen Spielfeld sollen alle Felder so gedreht werden, daß eine durchgehende Verbindung mit der Quelle entsteht. Neben einem unerbittlichen Zeitlimit versuchen böse Gedanken, Sie von diesem Vorhaben abzuhalten. Mit deutscher Anleitung!

DM 14,80

Galaxian

GALAXIAN



Original Spielhallenumsetzung von Atari! Als Sie in die Kampfeinheit eintraten, dachten Sie nicht, daß die Angriffe so schnell erfolgen würden! Nun stehen Sie Ihnen Auge in Auge gegenüber: Eine Horde wilder Kampfdronen, die sich nacheinander mit Gebrüll auf Sie stürzen. Haben Sie die erste Welle erledigt, wartet bereits eine größere und gefährlichere im Hinterhalt! Ein actionreiches Ballerspiel. Mit deutscher Anleitung.

DM 14,80

Millipede



In Ihrem Garten wimmelt es nur so von Ungeziefer. Räumen Sie mal wieder ordentlich auf! Leider ist dies nicht so einfach, denn viele Insekten machen Ihnen das Leben schwer! Lassen Sie sich nicht lumpen und freuen Sie sich auf eine geballte Ladung Spaß und Action! Wieder eine Original Spielhallen Umsetzung von Atari! Mit deutscher Anleitung!

DM 14,80

Megamania



Ein spannendes Ballerspiel mit vielen verschiedenen Angriffswellen! Kämpfen Sie gegen Hamburger und Bügeleisen ...

DM 14,80



Vorwort



Mit dieser Ausgabe erhalten Sie zum ersten Mal Ihr ZONG Magazin auf DIN A4.

Dies ist sicher etwas ungewöhnlich, doch wir gehen mit der Zeit und wollen Sie nicht nur inhaltlich, sondern auch optisch immer auf dem neusten Stand halten. Möglich wurde dies durch neue DTP-Techniken, mit denen uns die Gestaltung Ihres ZONG Magazines in diesem Format erst möglich wurde. Die Gesamtzahl der Seiten mußte dabei etwas angepaßt werden. Im nächsten Monat erhalten Sie jedoch ein noch umfangreicheres ZONG.

Nicht nur das Format ist neu, auch unsere Abobonusregelung haben wir neu gestaltet. Ab sofort darf sich jeder neue Abonnent aus einer Liste (siehe vorletzte Seite) ein Programm nach Wahl aussuchen.

Neu ist auch unser Logo. Das alte ZONG-Symbol hat nun ausgedient. Es wird jedoch noch lange auf den alten ZONGs in Ihren Erinnerungen erhalten bleiben. Wie gefällt es Ihnen? Schreiben Sie uns Ihre Meinung.

Alles neu macht der Mai, in diesem Fall der Januar. So hat die neue Assembler-Serie von Frederick Holst angefangen. Neueste Produkte werden unter die Lupe genommen, ein großer DTP-Vergleichstest

macht die Wahl zwischen den verschiedenen Programmen sicher leichter.

Überraschen wird Sie sicher das frühe Erscheinungsdatum. Wir mußten uns vor Weihnachten nochmal richtig hineinknien, damit Sie Ihr ZONG pünktlich erhalten. Schließlich machen ja die Druckereien und sonstige Dienstleistungsunternehmen zwischen den Jahren zu!

Interessant ist das Interview mit dem Kaiser II Programmierer Carsten Strotmann, der einiges zu berichten weiß. Wer einen alten Brotkasten zu Hause hat, und ein XL-Netzteil braucht, findet im Workshop die passenden Umbauanleitungen vor.

Unsere Spieletips werden nun von Waltraud Müller geleitet. Diese erfahrene Adventurespielerin hat uns eine lange Komplettlösung zu dem englischen Klassiker "The Guild Of Thieves" beschert. Ausführliche Karten dürfen natürlich auch nicht fehlen.

Genug der langen Vorrede, stürzen Sie sich einfach hinein, Sie werden viel zu lesen und zu tun haben! Einen guten Rutsch ins neue Jahr wünscht

Marc Becker

Inhalt

Rubriken

Vorwort	03
Impressum	27
Abobonus	27
Vorschau	27

Forum

Leserbriefe	04
Angebote	26
Gesuche	26

Stories

Treffen in Hannover	05
Phönix Softcrew	05

Tests

DTP-Programme	07
Plastron	08
Pirates Of The Barbary Coast	09
Ballblazer	10
Oblitroid	11

Spieletips

The Guild Of Thieves	12
Spindizzy	15
Cheats	15

Serien

PD-Software	16
Adventureprogrammierung	17
Grafikentwurf	19
Assembler	20

Workshop

Datensortierung	22
XL-Netzteil	23

Software

Programmdiskette	24
Cursor Steuerung	24
Wassergnom II	24
Guzzler	24
Obst	25
Lunar Landing	25



Leserbriefe

Wertes KE-SOFT Team!

Ich schreibe aus den neuen Bundesländern und möchte mich für den Katalog bedanken! Ich suche aber immer noch Anwenderprogramme für eine Turbodatasette. Klar, für Normalkassette gibt es die, aber da wächst einem doch ein Bart! Meine Frage also: Warum vertreiben Sie keine Turbotapesoftware? Vorteile: 10 mal schneller, Umbaukosten DM 10,-, Basic & Turbobasicprogramme sind 10 mal schneller, u.v.m. Das System wäre doch eine Bereicherung auf dem so mageren Atari Homecomputer Sektor. Ich kann es nur wärmstens empfehlen. Laßt mal in dieser Hinsicht etwas von euch hören!

ZONG-Redaktion:

Das Problem mit der Turbo-Datasette ist uns bekannt. Leider ist diese in den westlichen Landesteilen nur äußerst gering verbreitet. Wir konnten uns jedoch schon von Ihrer immensen Geschwindigkeit überzeugen. Für Datasettenbesitzer ist sie sicher eine interessante Alternative. Leider hat sie, wie Sie ja bereits anmerkten, nur einen entscheidenden Nachteil: Es fehlt die Software. Die meisten Kassettenprogramme kommen aus England, da dort die Datasette stärker verbreitet ist, als die Floppy. Diese Kassetten befinden sich uns im Angebot, sind aber nicht im Turbo Format. Das Überspielen in ein Turbo Format ist natürlich ebenso nicht gestattet. Dies ist der einfache Grund, warum wir keine solche Software ins Angebot aufnehmen können. Wenn Turbotape Software erscheinen soll, muß diese speziell dafür entwickelt werden, was nur dort möglich ist, wo das System verbreitet ist. Da dies nur in den östlichen Landesteilen der Fall ist, und dies auch nur, weil früher keine Floppys zu erstehen waren, gibt es dafür keinen Markt, so daß auch kein Softwarehaus dieses System unterstützt. Aus technischen Gründen können wir auch selbst die Herstellung von Kassettensoftware nicht

realisieren. Wir sind also in dieser Hinsicht auf Importe aus England angewiesen.

ZONG-Team.

Hallo KE-SOFT(ler)!

In der Hoffnung, daß die liebe Bundespost so gnädig ist und diesen Brief noch rechtzeitig ankommen läßt, möchte ich Euch "Frohe Weihnachten und ein geschäftstüchtiges neues Jahr" wünschen!

Eigentlich wollte ich ein "Weihnachtsgeschenk" für ZONG mitschicken, doch leider gefiel mir Euer Programmervorschlag, Windows in Programme einzubauen, so gut, daß ich es für (fast) zwingend halte, dies in diesem Programm auch zu tun. Es handelt sich dabei um eine Aufbauversion zu Kemals Labelprinter, nur etwas umfangreicher. So können z.B. die Filenamen mittels Balken ausgewählt werden. Denn was nutzen die Filenamen mit der Extension .DAT, .CTB, usw. auf den Label, die nehmen doch nur Platz weg.

Das war eigentlich der Hauptaufhänger, und gezwungenermaßen fielen da noch andere Funktionen mit rein, sodaß es ein Labelprinter und zugleich ein "Diskettenkoordinator" (mir fiel gerade kein anderes Wort ein) geworden ist. Und kaum hatte das Programm fast seine Vollendung erreicht, steht im ZONG die Window-Technik. Urgs!

Gerade jetzt steht meine Facharbeiterprüfung ins Haus, und so fällt das Umschreiben ins Wasser, jedoch nur bis zirka kurz vor Weihnachten, dann hab' ich Urlaub (und Zeit)! Wenn es dann richtig lauffertig ist - Vorfreude ist die schönste Freude - hoffe ich auf Euch, oder?

So jetzt noch was zu Eurer neuen Serie "Grafikprogrammierung". Ich wünsche mir, daß darin auch mehrfarbige Playerdarstellung, Playerbewegung (z.B. laufender Mensch) und Spielebenspeicherung nicht auf Diskette, sondern im Speicher abgelegt, beschrieben werden. Denn Programmierungshilfen dieser Art habe ich noch in keinem

Buch entdeckt, und ich würde es gerne in Programmen verwenden, weil es doch erstens besser aussieht (Player) und zweitens schneller läuft (Spielebenen). Ich fände es sehr günstig, dies miteinzubauen, denn ich bin sicher nicht der einzige, denn dies interessiert.

Nochmals schöne Weihnachten und Tschüß sagt der stolze ZONG-Abonnent

Heiko Jankosfske

ZONG-Redaktion

Ihr Brief kam vor Weihnachten an, doch leider konnten wir ihn erst jetzt abdrucken. Für die Grüße danken wir recht herzlich, sollten Sie ZONG schon vor Silvester erhalten, wünschen wir Ihnen auch allen einen guten Rutsch!

Wir freuen uns immer wieder, wenn die Workshopabteilung die Leser zu neuen Ideen inspiriert. Daß Sie gleich eines der ZONG-Programme verbessert haben, gefällt uns umso mehr, da wir ja schon recht oft zu solchen Maßnahmen aufgerufen haben. Auf den neuen Labelprinter warten wir gespannt. Er findet sicher seinen gebührenden Platz.

Zum Thema "Grafikprogrammierung" ist zu sagen, daß es sich, wie Sie sicher inzwischen gesehen haben, um einen Workshop zum Thema "Grafikentwurf" handelt. Dieser erläutert die Entwicklung guter Grafik auf dem XL/XE und nicht deren Programmierung. Über die Programmierung von Grafik, speziell Zeichensatz und Player-Missiles, aber auch Animation, finden Sie in älteren ZONG Ausgaben eine Menge Lesestoff. Die Serie "Grafikprogrammierung", die in den ZONG Ausgaben 12/89 bis 6/90 zu finden ist, dürfte alle Ihre Fragen klären. Ein passender Grafikeditor wird mit ZONG 12/89 auch gleich mitgeliefert. Die Programmierung von Spielen wird im zweiten ZONG Sonderheft ausführlich behandelt werden.

Mit dem Hoffen auf ein baldiges Eintreffen des neuen Labelprinters verabschiedet sich

die ZONG-Redaktion



Treffen in Hannover

Am Sonntag den 24.11.91 trafen sich in Hannover in den Räumen der Gerhard-Uhlhorn-Gemeinde wieder einige Atarianer, um in einer gemütlichen Runde zu klönen und zu kaufen. An Ausstellern hatte Andreas Volpini, der das Treffen organisierte, einiges mobilisieren können: Neben KE-SOFT fanden sich eine riesige Delegation des A.C.T. Bremen, einige Hobbywerkler und die TOP-Magazin Macher aus Halle ein. Nachdem alle Gruppen Ihre Stände aufgebaut hatten, kamen auch schon die ersten User in den Raum. Es gab eine nette Kaffee-Ecke, an der man auch mit leckerem Kuchen versorgt wurde. Die Hannoveraner lernten User aus anderen Teilen kennen, man konnte einen Auszug aus unserem Angebot begutachten (und natürlich auch kaufen), mit uns und anderen Usern über Programme und Leute reden (in dieser Reihenfolge) und einen netten Nachmittag verbringen.

Neues gab es nicht zu bestaunen, viel mehr artete dieses Treffen in einen großen Kaffee-Klatsch aus. Das Treffen war hervorragend organisiert, doch leider vermißte man etliche Besucher. Dies ist auch der Grund, warum das KE-SOFT Team demnächst wohl noch seltener auf solche Treffen fahren wird. Wenn nicht eine gewisse Zuschauerzahl garantiert werden kann, ist diese Art der Kundenbetreuung einfach zu zeitaufwendig. Die Kosten holt man ja meistens wieder einigermaßen raus, mit der Zeit sieht das schon anders aus. Dadurch, daß wir schon Samstagabend anreisen mußten und uns wegen der langen Fahrt der gesamte Sonntag verloren ging, konnten wir ZONG 12/91 erst ein bis zwei Tage später rausbringen.

Eigentlich ist es schade, daß zu solch einem gutorganisierten Treffen so wenig Leute kamen, aber vielleicht liegt es einfach an der Passivität vieler User, die lieber gemütlich zu Hause ihre Software bearbeiten, als mal einen Nachmittag für das Miteinander unter den Usern zu opfern. Dennoch hatte kein Besucher sein Kommen bereut!

Marc Becker

Interview mit Phönix Softcrew

ZONG: Carsten Strotmann, Du bist bekanntlich der Programmierer von Kaiser II, alias Phönix Softcrew. Wie kommst Du auf den Namen?

PHÖNIX: Ganz einfach. Wir, d.h. ich und Björn, suchten einen neuen Namen, als wir mit dem Kaiserprojekt angingen. Wir fanden, daß dieser Name gut klingen muß. Dann machten wir uns eine Liste von fünfzig Namen und legten uns auf PHÖNIX fest. Nachträglich fiel uns dann auf, daß dieser zwar schon ein wenig abgegriffen sei, daß in ihm aber auch eine gewisse Symbolik liegt. Der Atari 8-Bit, wie der Phönix aus der Asche. Aus seiner Zerstörung wieder in glorreiche Zeiten auferstehend.

ZONG: Wie bist Du zu Kaiser II gekommen?

PHÖNIX: Wir haben vor vier Jahren sehr gerne Kaiser I gespielt. Dann kam auf dem ST das Kaiser mit besserer Grafik raus. Ich habe es damals in einer Zeitschrift gesehen. Ich bin dann zum Björn rüber gegangen, habe ihm die Grafiken gezeigt und gemeint, fast so gute Grafiken könne er doch auch malen. Daraufhin wollten wir für uns Kaiser II mal eben so fertigmachen. Nach einem Jahr hatten wir das Spiel dann fertig. Noch nicht so groß und nicht mit so vielen Sondersachen, wie es jetzt der Fall ist, sondern eher so wie Kaiser I mit besserer Grafik, schnellerem Spielfluß und schnelleren Spielalgorithmen drin. Dann wollten wir dies dem ATARI-Magazin andrehen. Als die hörten, daß es auf TurboBasic basierte, haben die gesagt, sie ließen das gleich lieber sein. Das war zu den Zeiten, als es schon runterging.

Es blieb daraufhin erstmal bei uns in der Ecke liegen. Ich kramte es immer mal wieder hervor, wenn ich die Zeit dazu hatte und habe es ein bißchen verbessert. Irgendwann hat das dann der Andre Kaiser gesehen und mich gefragt, ob Sie das nicht verkaufen könnten. Wir haben dann noch ein halbes Jahr daran gearbeitet, das Handbuch

geschrieben, letzte Bilder gemacht, Geheimdienst als Äquivalent zum Krieg mit reingebracht und sind dann damit rausgegangen.

ZONG: Du hattest also nicht Kontakt zum Kaiser I Autor Dirk Beyelstein?

PHÖNIX: Nein, ich hatte nur das fertige Spiel als Vorbild gehabt.

ZONG: Bist Du persönlich so mehr eine Strategiespielfan, oder wie kamst Du dazu?

PHÖNIX: Ich spiele grundsätzlich Spiele, bei denen man ein wenig überlegen muß. Boulderdash spiele ich zum Beispiel sehr gerne. Knobeleyen, wo Rätseln drinne sind, mag ich, Adventures sind mir allerdings zu trocken, mit Ausnahme solcher PC-Adventures wie Monkey Island.

ZONG: Was sind Deine Lieblingsspiele?

PHÖNIX: Boulderdash, die Lucasfilme-Spiele Ballblazer und Rescue On Fractulas.

ZONG: Wie kommst Du zu den letzten beiden Spielen, die haben doch weniger etwas mit Strategie zu tun?

PHÖNIX: Ich finde, daß sie einfach gut gemacht sind und sich auch gut spielen lassen. Bei Ballblazer z.B. liefere ich mir zu zweit mit meinem Bruder regelrechte Schlachten. Einfach fesselnd.

ZONG: Wie bist Du zu dem XL gekommen?

PHÖNIX: Ich hatte vorher einen VC-20. Damit habe ich angefangen, zu programmieren. Ein Freund von mir hatte einen Atari 800, später einen 130er und hat sich dann einen ST gekauft. Ich dachte mir dann, daß es langsam Zeit wäre aufzusteigen und habe mir dann den 130er von ihm gekauft. Dann habe ich ein Jahr lang in BASIC die ersten Spiele programmiert. Später habe ich dann Björn getroffen, mit dem ich etwa zwei Jahre lang immer wieder neue Sachen gemacht habe. Allerdings ohne jeglichen Kontakt zur Außenwelt. Auf der Hobbytronic entdeckten wir dann den ABBUC e.V., in den wir sofort eintraten. Seitdem habe ich eine Menge Leute kennengelernt. Das erste, was ich



auf dem neuen Atari damals getippt habe war Cavehunt, programmiert vom Kemal, entnommen der Computronic. Ich finde die Musik heute noch gut!

ZONG: Wie siehst Du die Zukunft des XL?

PHÖNIX: Ich sehe die Zukunft nur noch auf Clubbasis. Also nicht mehr kommerziell. Ich glaube, daß die Clubs weiter für sich existieren und neue Sachen entwickeln. Kommerziell ist der Zug abgefahren. Ich denke mir, daß jeder, der nebenher etwas professionelles mit dem Computer in Richtung Datenverarbeitung allgemein machen will, sich einen leistungsstärkeren Computer kaufen wird. Diejenigen, die diesen Computer auch weiterhin behalten, tun dies eher aus Nostalgiegründen und arbeiten eher auf dem Atari um des Atari willens. Als Hobbycomputer wird er wohl sicher noch eine ganze Weile überleben und auch auf Clubbasis sein Dasein fristen.

ZONG: Wie stehst Du so zu Raubkopien?

PHÖNIX: Das ist so eine Sache. Ich finde es nicht gut, wenn man die Sachen immernoch beziehen kann. Zur Zeit habe ich gar keine mehr. Damals habe ich nach dem Motto gelebt, wenn ich es mir kaufen kann, kaufe ich es. Aber wenn das irgendwelche Firmen sind, die inzwischen schon tot sind, frage ich mich halt, ob man deswegen auf diese Programme verzichten soll.

ZONG: Dein Vorschlag wäre also, daß jeder seine Sammlung dahingehend durchforstet, was es noch zu kaufen gibt und diese Programme dann entweder bei sich löscht oder kauft?

PHÖNIX: Von der Rechtsprechung ist dies natürlich nicht o.k., da jegliche Raubkopien strafbar sind. Ich fändes es nur vom Gesetzgeber gut, wenn er die Regelung einführen würde, daß man zwei Jahre nach dem Sterben einer Firma, die Ihre Vervielfältigungsrechte nicht verkauft hat, diese Programme als PD freigibt, so sie nicht mehr im Handel zu haben sind.

ZONG: In dem Fall fallen die Rechte ja meistens an die Programmierer

zurück.

PHÖNIX: Wenn ich als Programmierer nicht mehr groß etwas damit machen will, würde ich das als PD freigeben.

ZONG: Das Problem ist, daß die meisten Programmierer dieser Programme zum Zeitpunkt der Firmenaufgabe kaum noch etwas mit dem XL zu tun haben und daher dies auch garnicht mehr wissen. Wäre es nicht daher Sache der Clubs oder Firmen, an diese Leute heranzutreten?

PHÖNIX: Ja, bin ich auch der Ansicht.

ZONG: Wie stellst Du Dir eine Zusammenarbeit der noch verbleibenden Atari XL/XE Firmen vor?

PHÖNIX: Vor zwei Jahren war ein großes Zusammentreffen auf der Atarimesse, wo nach dem Tod des Atarimagazines darüber verhandelt wurde, wie es mit dem XL noch weitergehen solle. Wir beide hatten nun letztens die Idee, soetwas doch nocheinmal zu machen. Ich hatte dies auch initiiert und auf der ABBUC-JHV durchgeführt. Die Zusammenarbeit ist wichtig und man sollte sie auf freundschaftlicher Basis machen. Konkurrenzdenken bringt in der Hinsicht nicht viel, da man eh recht schlecht allein davon leben kann.

ZONG: Wie siehst Du das, wenn ein Händler anderen die Preise seiner Produkte vorschreiben will? Siehst Du es als vernünftig an, wenn jeder Händler für XL die gleichen Preise hat?

PHÖNIX: Das entspricht nicht der Marktwirtschaft. Das wäre ja fast so, wie es damals im Ostblock war. Natürlich kann man als Hersteller Preisvorschläge machen, aber wenn der Unternehmer seine eigene Gewinnspanne beschneidet, ist dies seine freie Entscheidung.

ZONG: Hast Du weitere Projekte in Planung?

PHÖNIX: Bei unserem neuen Projekt sind die Planungsarbeiten jetzt fertig. Wir wollen nun mit dem Programmieren beginnen. Wir müssen noch wegen der Hardware

schauen, da ich mit der neuen 3.5" Floppy arbeiten will, um alle Source-Codes auf einer Diskette zu haben. Ich muß jedoch noch sehen, wie sich das DOS mit dem Action in diesem Zusammenhang vereinbaren läßt. Die Grafiken sind schon beim Björn in Auftrag gegeben worden. Es handelt sich dabei um eine Wirtschaftsstrategiespiel wie Kaiser und spielt im alten Ägypten. Soviel kann ich schon verraten, wann es jedoch erscheint, kann ich noch nicht vorhersagen. Es hängt ganz davon ab, wie wir beide Zeit haben, da wir ja beide arbeiten. Da wir noch andere Hobbys haben, müssen wir das immer individuell regeln.

ZONG: Wirst Du dann ZONG eine Demoversion mit Grafiken zusenden?

PHÖNIX: Da wir momentan noch nicht mit dem Programmieren angefangen haben, kann ich nicht sagen, wie lange dies dauern wird.

ZONG: Wir warten gespannt drauf. Danke für das Gespräch!

Anmerkung

Wie kurz vor Redaktionsschluß telefonisch zu erfahren war, liegt das neue Projekt zur Zeit im stocken, da der Grafiker ausgestiegen ist. Aus diesem Grunde sucht die Phönix Softcrew zur Vervollständigung einen fähigen Zeichner für Grafiken. Bedingung ist allerdings, daß dieser im Bereich Münster (max. eine halbe Autostunde entfernt) wohnt, so daß eine Zusammenarbeit gewährleistet ist. Falls Sie dazu in der Lage sind und Interesse haben, melden Sie sich bitte bei der Redaktion unter 06181-87539.

Kaiser II

Ein spannendes Strategiespiel für mehrere Spieler, das auch Sie monatelang fesseln wird! Wie, Sie kennen dieses hervorragende Spiel noch nicht? Jetzt haben Sie die Gelegenheit, dies nachzuholen. Benutzen Sie einfach Ihren Exklusiv-Bestellschein.

Nur DM 24,80



DTP-Programme

Wer träumt nicht davon, einmal eine eigene Zeitung herauszubringen? Schon als Kind setzte man sich hin und schrieb mit Freunden zusammen sein Wochenblatt. Heutzutage geht dies natürlich viel einfacher, denn es gibt leistungsfähige Programme. Diese Programme nennt man DTP-Programme, oder ausgeschrieben: "Desktoppublishing" Programme. Diese Programme ermöglichen es, in komfortabler Weise Texte zu schreiben und diese in Verbindung mit Grafik auf dem Drucker auszugeben.

Auf "großen" Computern gibt es bereits eine Menge dieser Programme. Sei es der Ventura-Publisher, Pagemaker oder Calamus. Die Preise dieser Programme liegen natürlich dementsprechend hoch. Mit DM 1000,- muß man da schon rechnen.

Für unseren "kleinen" sah es in dieser Hinsicht lange Zeit sehr schlecht aus. Derartige Programme waren nicht vorhanden, man erklärte unseren Atari für nicht leistungsfähig genug für diese Anwendungen. In letzter Zeit hingegen hat sich in diesem Bereich einiges getan. Verschiedene Programme tauchten auf, viel Werbung wurde gemacht. Doch was leisten die einzelnen Programme? Drei der bekanntesten für den XL/XE haben wir hier unter die Lupe genommen, Ihre Vor- und Nachteile beschrieben.

Newsroom

Dieses aus den USA importierte Programm erlaubt es, immer ein Achtel einer DIN A4 Seite zu erstellen und abzuspeichern.

Die Texteingabe erfolgt per Tastatur. Die Darstellung erfolgt in WYSIWYG Form (What you see is what you get = Was Du siehst ist was Du bekommst, d.h. Ausdruck = Bildschirmdarstellung). Die Texte werden automatisch formatiert und um eventuell vorhandene Bilder herum angeordnet. Es ist also kein Problem, einen vorhandenen Text nachträglich umzuändern, ohne alles neu schreiben zu müssen.

Man hat hier die Wahl zwischen fünf verschiedenen Zeichensätzen mit jeweils einer festen Schriftgröße. Deutsche Umlaute sind nicht vorhanden, andere Zeichensätze können nicht verwendet werden. Vorteilhaft ist, daß die großen Zeichensätze trotz ihrer Größe eine hohe Auflösung haben, da sie nicht einfach eine Vergrößerung der kleinen Zeichensätze sind.



An Clip-Arts (Bildern zum Einbinden in den Text) sind insgesamt ca. 600 im Programmpaket enthalten. Die Qualität der Grafiken ist hervorragend, alle Bereiche sind abgedeckt. Das Grafikformat ist leider nicht zu anderen Programmen kompatibel. In ZONG werden wir jedoch in Kürze ein Konverter-Programm veröffentlichen.

Zum Bearbeiten der Grafiken steht ein komfortabler Editor zur Verfügung. Dieser bietet die üblichen Funktionen wie Linien, Füllen, Vergrößerung usw. Eine Ausschneide-Funktion ist leider nicht vorhanden.

Das Programm läßt sich leicht bedienen, die Bedienung erfolgt per Joystick und Tastatur. Wahlweise können zwei Diskettenstationen benutzt werden, dies erleichtert das Arbeiten mit dem Programm etwas. Hierdurch fallen oftmals längere Ladezeiten oder das lästige Diskettenwechseln weg.

Zum Ausdrucken einer Seite kann man verschiedene abgespeicherte Teilseiten anwählen und positionieren. Der Ausdruck erfolgt dann in einem Stück als ganze DIN

A4 Seite. Im Drucker Menü kann zwischen einer Menge verschiedener Drucker gewählt werden. Darunter KMM801, Anadex, BMC, C-Itoh, Citizen, Epson, IDS, Mannesmann, Printek, Prowriter, Seikosa, Star usw.

Der NEWSROOM wird mit einem ca. 100 seitigen englischen Handbuch geliefert. In diesem sind alle vorhandenen Clip-Art Grafiken übersichtlich abgedruckt. Der Preis beträgt DM 49,80, das Programm ist aber leider sehr schwer zu bekommen.

Typesetter



Auch dieses Programm stammt aus den USA. Man kann hier die gesamte Arbeitsfläche, die später auf dem Drucker ausgegeben wird, in einem Stück bearbeiten. Die Darstellung auf dem Bildschirm erfolgt vergrößert.

Bei der Texteingabe ist leider keine automatische Formatierung vorhanden. Wer nachträglich etwas ändern will, muß den Text neu gestalten. Auch hier erfolgt die Darstellung in WYSIWYG.

Es können beliebige 9-Sektoren Zeichensätze (z.B. von der Diskette Headliner/Fonts) benutzt werden. Die Schriftgröße ist beliebig, jeder Zeichensatz läßt sich vergrößern. Bei der Vergrößerung wird natürlich die Auflösung klobiger. Deutsche Umlaute sind nur vorhanden, wenn der entsprechende Zeichensatz diese beinhaltet.

Clip Arts sind im Programm keine vorhanden, aber es können beliebige 62-Sektoren Bildern geladen werden. Nach der Konvertierung können z.B. auch Print-Shop Icons verwendet werden.

Die Bearbeitung in grafischer Form bietet auch hier die üblichen Funktionen wie Linien, Füllen, Vergrößern usw. Auch bei diesem



Programm fehlt leider die Funktion "Ausschneiden".

Das Programm bietet eine sehr gute Menüführung und ist angenehm bedienbar. Wer will, kann mit zwei Diskettenstationen arbeiten, was das Arbeiten noch etwas erleichtert.

Der Ausdruck der Arbeitsfläche erfolgt wahlweise in DIN A5 oder DIN A4 Quer- oder Hochformat. Der DIN A5 Ausdruck gibt die Arbeitsfläche in Originalgröße aus, bei DIN A4 Hochformat wird die Arbeitsfläche gedehnt, bei Querformat im gleichen Größenverhältnis quer ausgedruckt. Das Programm arbeitet mit Epson oder Prowriter Druckern zusammen.

Das Handbuch ist, wenn das Programm aus USA bestellt wird, in englisch. In Kürze wird das Programm jedoch bei KE-SOFT zum Preis von DM 59,80 mit komplett deutschem Handbuch und Referenzkarten erhältlich sein.

WASEO-Publisher



Der WASEO-Publisher ist ein Programm aus deutschen Landen. Die Arbeitsfläche ist hier genau eine Bildschirmseite groß.

Auch hier wird der Text per Tastatur eingegeben und in WYSIWYG dargestellt. Leider ist ebenfalls keine Textformatierungsfunktion vorhanden. Wer nachträglich etwas ändern will, muß den Text neu gestalten.

Auch dieses Programm verwendet Standard 9-Sektoren Zeichensätze. In den vorhandenen Zeichensätze sind deutsche Umlaute enthalten. Als besonderer Gag ist ein Zeichensatzeditor mit enthalten. Es stehen insgesamt 12 verschiedene Schriftgrößen zur Verfügung. Auch hier verlieren die Zeichensätze bei Vergrößerung ihre Auflösung.

Auf der Programmdiskette sind

bereits einige Clip-Arts enthalten. Diese sind kompatibel zu denen des Programmes "Der digitale Redakteur". Die Qualität der Clip-Arts ist nicht umwerfend. Die meisten Print-Shop Clip Arts sind besser, die des Newsroom sind haushoch überlegen. Allerdings bietet das Programm die Möglichkeit, Print-Shop Motive umzuwandeln.

Der Grafik-Editor bietet auch hier die üblichen Funktionen, ist aber zum Glück auch mit der Maltafel bedienbar. Bei diesem Programm ist als einziges die "Ausschneiden" Funktion vorhanden. Der Nachteil ist, daß das Programm beim Zeichnen etwas langsamer ist.

Die Bedienung des Programmes ist gut gelöst, die Menüführung gut gestaltet. Lange Ladezeiten fallen nur an, wen von einem Programmteil (z.B. Grafikeditor) in einen anderen (Publisher) gesprungen wird.

Der Ausdruck einer Arbeitsfläche folgt wahlweise in DIN A6 Größe, wobei die Position auf dem Blatt wählbar ist, oder in DIN A4 Größe, wobei zwei Files untereinander gedruckt werden. Bei dieser Ausdruckart geht allerdings die Auflösung verloren. Um eine A4 Seite in hoher Auflösung zu drucken, müssen also per Hand vier Files an die richtige Position gebracht werden. Unterstützt werden leider nur Epson kompatible Drucker.

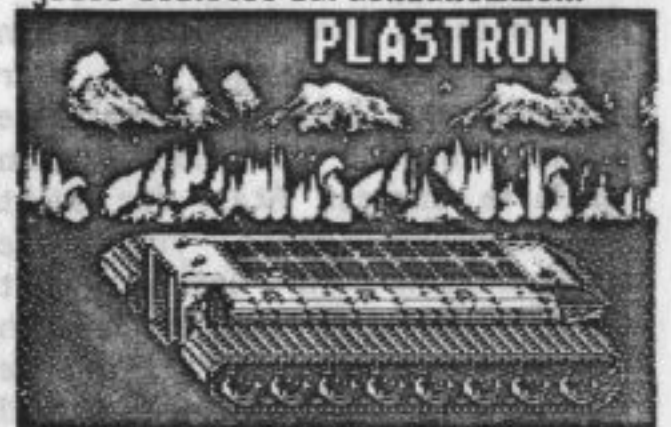
Das "Handbuch" ist natürlich in deutsch, allerdings nur acht Seiten lang. Dies ist nicht viel, aber es reicht aus, um nach einer Weile der Herumprobierens mit dem Programm zurechtzukommen. Der Preis für dieses Programm beträgt knapp DM 35,--.

Kemal Ezcan



Plastron

Die reichhaltigste, soweit bekannte Quelle für fossile Brennstoffe im Universum ist ein kleiner weit entfernter Planet, Plastron. Die Omni-Corps haben diese Brennstoffe seit fünf Jahrhunderten abgebaut und raffiniert, nun mit der einzigen Quelle für wertvolle Rohstoffe in den gesamten vereinigten Galaxien sind sie zur mächtigsten Organisation im Universum geworden. Eine Piratenbande wurde angeheuert, um Brennstoff von Plastron zu stehlen und dadurch Omnis Macht zu untergraben. Ein kleines Raumschiff tritt in die Atmosphäre von Plastron ein und schickt eine Raumfähre in Richtung Oberfläche. Als Narbengesicht Aasfresser Eins haben Sie die Aufgabe, soviel Brennstoff wie möglich aus den schwer verteidigten Minengebieten auf Plastron zu holen und mit dem Vorratstank am Ende jedes Gebietes zurückzukommen.



Soweit zur Story dieses neuen Spieles aus England. Nach dem Laden präsentiert sich das Spiel mit einem farbenfrohen Titelbild. Startet man das Spiel, wird man sofort von einer wirklich gut gemachten Musik begrüßt. Auf dem Bildschirm sieht man die grafisch hervorragend definierte Landschaft, die mit verschiedenen Geschwindigkeiten in mehreren Ebenen scrollt. Das eigene Gefährt, der Aasgesicht Narbenfresser, der wie ein Mondauto aussieht, wird per Joystick gesteuert. Man kann nach oben und unten den auf der Landschaft befindlichen Gruben und Steinen ausweichen sowie nach vorne oder hinten beschleunigen oder bremsen. Zusätzlich hat man die Möglichkeit, zu springen, was allerdings nur begrenzt möglich ist. Zusätzliche Sprünge kann man in Form von Behältern, ähnlich den Fuel-Behältern, die ebenfalls gesammelt werden müssen, hinzubekommen. Bei der Fahrt durch



die Landschaft sollte man außerdem auf die von oben und vorne kommenden Feinde achten. Schießen, bzw. sich gegen diese wehren kann man leider nicht.

Wie schon erwähnt, hat man sich mit der Grafik sehr viel Mühe gegeben. Beim Spielkonzept war dies leider nicht der Fall. Die Landschaft wiederholt sich bereits nach ca. 20 Sekunden, ist also sehr kurz geraten. Im höheren Levels ändert sich zwar das Aussehen des Bodens, nicht aber der Level selbst, mit Ausnahme der Feinde, die natürlich entsprechend fieser werden.

Auch die Steuerung ist sehr merkwürdig. Bewegt man sich nach oben oder unten, wird man schön fein gleichzeitig nach vorne oder hinten bewegt (wegen der 3-D Darstellung). Leider kann man nicht diagonal steuern, so daß es schier unmöglich ist, vernünftig auszuweichen oder Gegenstände einzusammeln. Die Kollisionsabfrage ist alles andere als nett: Zum Einsammeln der Gegenstände muß man diese haargenau berühren, bei einem Feind allerdings reagiert sie schneller! Die Feinde unterliegen übrigens nicht diesem 3-D Grafik Bewegungs Gesetz, das die eigene Bewegung beeinflusst: Sie hopsen munter in der Gegend herum. Ganz nebenbei wird in der Anleitung verschwiegen, wann man einen Level geschafft hat. Liegt es an der Entfernung, oder etwa an der Anzahl der gesammelten Fuels? Ich konnte es bei meinen Testversuchen leider nicht herausfinden. Ganz plötzlich hatte ich mal einen Level geschafft und kam in den Genuß des nächsten (gleichen) Levels. Die Gruben sind übrigens extra nett: Berührt man eine auch nur annähernd, wird man sofort komplett hineingezogen. Es ist beinahe unmöglich, zwischen zwei Gruben hindurch zu fahren, ohne in mindestens eine davon hineinzufallen.

Fazit

Auf diese Art von Spielen kann ich getrost verzichten. Derartige gibt es auf größeren Computern genug: Tolle Grafik, fantastische Musik aber ein total langweiliges und überaus unfaires Spiel. Anstatt der Grafik und der Musik hätte man

mehr Wert auf das Konzept und die Ausführung der Steuerung sowie der Kollisionsabfrage legen sollen. Das alte Moon Patrol läßt sich wesentlich besser spielen. Wer eine Grafik- und Sounddemo haben will, sollte zuschlagen. Für den Preis von knapp drei englischen Pfund ist es noch erträglich.

Hersteller: Herlequin

Datenträger: Diskette

Preis: ca. DM 10,--

Bezug:

Miles Better Software

219/221 Cannock Road

Chadsmoor, Cannock

Staffordshire, WS11 2DD

England

Kemal Ezcan

Pirates Of The Babary Coast

Als Sie im Hafen gerade an nichts Böses dachten, plünderte der berüchtigte Pirat "Bloodthroat" das Schiff aus und, was noch viel schlimmer war, raubte Ihre Tochter. Nun verlangt er innerhalb von 30 Tagen 50000 Goldstücke Lösegeld, wenn Sie Ihre Tochter nicht in einem Harem wiederfinden wollen. Mutig machen Sie sich sofort auf die Suche nach dem Piraten. Dazu müssen Sie zwischen den einzelnen Häfen der Karte hin und her segeln.



Auf der Fahrt begegnen Ihnen oft Piratenschiffe, die Sie durch gezielte Schüsse aus Ihren Bordkanonen vernichten können. Allerdings vernichten auch diese Piraten Ihre Kanonen, wenn Sie nicht aufpassen. Daher ist Vorsicht die Mutter der Porzellanbox. Mit der Zeit weiß man die Distanzen jedoch einzuschätzen und muß nur schnell genug feuern. Hat man ein Schiff zerstört, hat man die Wahl, sich das Logbuch des Käptens



Ja, ich möchte die Vorteile des ZONG-Abos nutzen und ZONG ab der nächsten Ausgabe regelmäßig im Abo beziehen! Ich möchte folgendes Programm als Abobonus haben (siehe Liste):

Den Gesamtbetrag in Höhe von DM 84,-- bezahle ich ...

- per Scheck (beiliegend)
- per Vorausüberweisung (Quittung beiliegend)
- per Nachnahme (+NN-Gebühr)

Meine Adresse:

Name

Straße, Nr

PLZ, Ort

Ausschneiden und einsenden an:

KE-SOFT Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4



Achtung!

In unseren Regalen schlummern noch eine Menge Ausgaben früherer ZONG-Magazine. Sie sind prall gefüllt mit wertvollen Informationen, Berichten, spannenden Spielen und nützlichen Anwendungen für Ihren XL/XE.

Eine einzelne Ausgabe: DM 8,--.

Ab 5 Ausgaben nur noch je DM 7,--!

Ab 10 Ausgaben nur noch je DM 6,--!

Ab 15 Ausgaben nur noch
Je DM 5,--!

Kreuzen Sie einfach die gewünschten Exemplare an, legen Sie den Gesamtbetrag in Bar oder als V-Scheck bei (DM 6,-- Versandkosten nicht vergessen) und ab geht die Post an:

KE-SOFT

Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

Ich möchte folgende ZONG-Exemplare mit Programmdiskette nachbestellen:

- | | | |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 9/89 | <input type="checkbox"/> 10/89 | <input type="checkbox"/> 11/89 |
| <input type="checkbox"/> 12/89 | <input type="checkbox"/> 1/90 | <input type="checkbox"/> 2/90 |
| <input type="checkbox"/> 3/90 | <input type="checkbox"/> 4/90 | <input type="checkbox"/> 5/90 |
| <input type="checkbox"/> 6/90 | <input type="checkbox"/> 7/90 | <input type="checkbox"/> 8/90 |
| <input type="checkbox"/> 9/90 | <input type="checkbox"/> 10/90 | <input type="checkbox"/> 11/90 |
| <input type="checkbox"/> 12/90 | <input type="checkbox"/> 1/91 | <input type="checkbox"/> 2/91 |
| <input type="checkbox"/> 3/91 | <input type="checkbox"/> 4/91 | <input type="checkbox"/> 5/91 |
| <input type="checkbox"/> 6/91 | <input type="checkbox"/> 7/91 | <input type="checkbox"/> 8/91 |
| <input type="checkbox"/> 9/91 | <input type="checkbox"/> 10/91 | <input type="checkbox"/> 11/91 |
| <input type="checkbox"/> 12/91 | <input type="checkbox"/> 1/92 | |

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

anzuschauen, oder aber seinen geladenen Schatz zu bergen. Entweder erhält man dadurch Informationen, oder aber kann sich im Gold wälzen. Dieses braucht man aus vielerlei Gründen. Zum einen kann man für die Auslösung der Tochter sparen. Dies ist jedoch meist unmöglich, denn das Schiff wird durch die Piraten beschädigt und muß dementsprechend oft repariert werden. Andererseits kann man aber auch Waren dafür kaufen und in anderen Häfen verkaufen. Dies kann einen beträchtlichen Gewinn einbringen (wenn man nach einer langen Reise noch den Einkaufspreis weiß). Neben dem Handel mit Waren kann man sich in einem Shop mit Matrosen, Kanonenkugeln, Essen und Neuheiten (Informationen) eindecken.



Diese Neuheiten sind meist recht teuer und bringen selten das Geld ein, was sie kosten. Insgesamt hört sich alles recht umfangreich an, hat man am Ende doch sogar noch eine Schlacht mit dem Oberpiraten vor sich, doch alle Theorie ist grau, will sagen, die Realität sieht leider etwas anders aus.

Nun, sicher macht es Spaß, zwischen den Häfen hin und her zutuckern. Die Kämpfe weiß man mit der Zeit auch zu meistern. Doch schon die Sache mit dem Handel hat Ihre Tücken. Man kann ein wenig mit dem Verkäufer bzw. Käufer handeln, es springen dabei aber nur sehr kleine Goldbeträge heraus. Also fängt man an, den Handel sein zu lassen und lieber nur noch zu kämpfen, was mit der Zeit natürlich auch langweilig wird: Kanonen laden, zielen, feuern, zielen, feuern, den nächsten Hafen anlaufen, Schiff reparieren, Crew aufstocken, Kanonen laden u.s.w. Irgendwann hat man auch dazu keine Lust mehr und macht sich auf die Suche nach dem Oberschurken. Da er sich auf einer von vier Inseln aufhält, hat man ihn recht schnell aufgestöbert. Nun muß man nur noch schnell laden können, die

Entfernung gut abschätzen, in meinem Fall war sie 25, und Ihm schnell eine Breitseite verpassen. Mit etwas Glück ist das Spiel dann schon geschafft. "Na toll", sagt man sich da nach einer Stunde Spielzeit. Nach einigen schönen "Geschafft"-Bildern beginnt das Spiel von vorne, so man nicht den Computer einfach ausmacht, das Spiel in die Ecke schmeißt und einen enttäuschten Testbericht darüber schreibt. Sicher, man hat einiges zu tun, die Schlachten und das An- und Verkaufen sind grafisch wunderbar gelöst. Beim Ballern hat man Scrolling, alle Möglichkeiten sind per Joystick-Pfeil auf dem Bildschirm anklickbar, doch mit der Zeit flacht das Spiel einfach zu sehr ab. Nichts für mehrmaliges Spielen. Der Preis ist mit fünf Pfund ertragbar. Da macht es kaum etwas, daß man dieses Spiel in England bekommt. Aber dafür kostet es halt nicht so viel und ist wiederum erschwinglich. Mehr dafür zu verlangen, wäre sicher auch nicht gerechtfertigt.

Datenträger: Diskette
Hersteller: Starsoft
Preis: ca. DM 15,--

Bezugsquelle: Miles Better Software
219/221 Cannock Road, Chadsmoor,
Cannock
Staffordshire, WS11 2DD, ENGLAND

Marc Becker

Ballblazer

Bei diesem legendären Actionspiel von Lucasfilm handelt es sich um eine actionreiche Ballschlacht. Im Jahre 3097 muß man mit einem Rotofoil, ein schwebendes asymmetrisch geformtes Ein-Mann-Gefährt, den Plasmorb, einen ebenfalls schwebenden magnetisch geladenen Ball, ergattern. Dieser muß mit Hilfe von Energiestößen in das gegnerische Tor katapultiert werden. Je größer die Entfernung zum Tor, desto mehr Punkte bekommen Sie. Dieser Wettkampf artet schnell zu einem harten Fight aus. Sie können gegen einen zweiten Mitspieler oder aber einem von neun Druiden kämpfen. Diese stellen sich, je nach



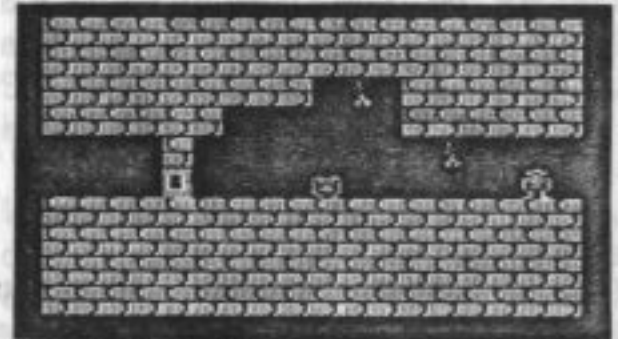
Schwierigkeitsgrad, dementsprechend geschickt an und versuchen, das heimische Tor zu verteidigen und Ihnen den Plasmorb reinzudrücken. Variabel ist in diesem Spiel nicht nur die Zeit, sondern auch die beiden Wettkämpfer. Dadurch ist es auch möglich, zwei Druiden gegen sich selbst spielen zu lassen und die Aktion dem Computer zu überlassen. Dargestellt wird das Szenario durch einen zweigeteilten Bildschirm. Auf der oberen bzw. unteren Hälfte sieht man das Geschehen aus der Sicht des jeweiligen Spielers. Dargestellt ist die Ebene in einer dreidimensionalen Darstellung, bei der sich die Spielfiguren, Bälle und Tore in Blitzschnelle entfernen, nähern oder vorbeihuschen. Das Scrolling ist umwerfend sanft und schnell, die Grafik allgemein faszinierend.

niederzumachen, wenn dieser nicht mal wieder schneller ist. Zu zweit ist die ganze Sache natürlich noch spannender, wie auch Carsten Strotmann in seinem Interview zu berichten wußte. Leider muß ich noch ab und zu ZONG-Texte schreiben, so daß ich mich von dem Modul richtig losreißen muß. Ich finde den Preis durchaus angemessen, schließlich gibt es nur noch sehr wenige Anbieter dieser hochqualitativen Software.

Hersteller: Atari
Datenträger: Steckmodul
Preis: DM 29,80
Bezug: KE-SOFT
Muster: KE-SOFT

Marc Becker

verschiedenen unterirdischen Höhlensysteme hin- und herwandern, viele Monster erlegen, gut springen können, Waffen sammeln, Munition holen und die Energie auffrischen. Aufzüge nehmen in den unteren Höhlensystemen die schwierige Aufgabe ab, in den nächsthöheren Raum zu springen. Doch Vorsicht: Überall lauert der Tod!



Ist schließlich Tindalos erledigt, so gibt dieser einen Schlüssel für eine geheime Tür frei, die geöffnet werden muß, um schließlich "nur" noch ganz nach oben zu springen (durch mehrere Bilder hindurch), um schließlich den Ausgang zu erreichen. Störend ist hierbei nur, daß die Energie permanent abgezogen wird, sobald Tindalos abkratzt. Da muß man oft von der Continue Funktion Gebrauch machen, die einen an dieser Stelle weiterspielen läßt, wo man verendete. Ist schließlich der Aufzug erreicht, muß man nur noch nach oben fahren und man ist frei und bekommt eine kleine Schlußzeremonie zu Gesicht, die aber ein bißchen zu spärlich ist, für soviel Nerven, die der Spieler aufbringen mußte. Jetzt noch ein Wort zur Verpackung: Geliefert wird ein 20 Seitiges Anleitungsheft mit ausführlichen Beschreibungen und Abbildungen sowie Karten zu allen Höhlensystemen und einigen Tips. Die Grafik und Animation ist bei Oblitroid spitzenmäßig, grafikmäßig ist dieses Spiel eines der besten von KE-SOFT - viel Abwechslung und humorvolle Definition, schön farbenfroh und alles sehr gut erkennbar, was will man mehr? Sound gibt es in Form einer fantastischen Titelmelodie vor dem Spiel und als zahlreiche Soundeffekte während des Spieles, die allesamt sehr gut gelungen sind. Oblitroid weckt den Entdeckertrieb beim Käufer (ich betone: Käufer). Insgesamt ein sehr herausforderndes Spiel.

Markus Rösner



Das fängt schon mit der Einleitung an. Unter dem Lucasfilm-Symbol schweben die Spielfiguren, Bälle und Tore immer hin und her, ganz in Spielmanier. Ab und zu hält dann eine Figur an, ein Mensch schaut heraus und winkt Ihnen zu. Die Musik ist fast unbeschreiblich. Sie fetzt, ohne jedoch übertrieben zu wirken. Man könnte Ihr stundenlang zuhören. Die Sounds und die Zwischenmusik im Spiel befriedigen alle hohen Ansprüche. Ohr und Auge werden regelrecht verwöhnt. Der Spielspaß bleibt dabei nicht im geringsten auf der Strecke, wie man dies oft von anderen Spielen gewohnt ist, die eine tolle Grafik mit starken Sound aber ein flaches Spielkonzept haben. Auch nach Stunden macht es immer noch Spaß, herumzuheizen und den Gegner

Oblitroid



So, dieses geniale Action Adventure hat noch niemand getestet, deshalb sehe ich mich jetzt genötigt, über dieses Produkt zu informieren: Wir befinden uns irgendwo in der Zukunft, überall herrscht Frieden. Überall? Nein, da gibt es einen kleinen, gräßlichen Planeten, der den schrecklichen Herrscher Tindalos hat, der sich dem Frieden querstellen will. Sie als letztes Überbleibsel der Xyros Kampfschule sollen nun dem bösen Herrscher den Garaus machen, auf das in der ganzen Galaxie Frieden herrschen wird. Daß sich Tindalos Ihnen nicht freiwillig stellt, dürfte wohl klar sein. Sie müssen nun durch die

Guild Of Thieves



Zu diesem Grafik Adventure erreichten uns so viele Tips, daß wir sie zu einem Lösungsweg zusammengefaßt haben. Auch die Karten sollen den verzweifelten Amateurdieben, die der Gilde beitreten möchten, dazu verhelfen.

Los geht's

Wir sitzen in einem Boot und müssen es am Seil zum Steg ziehen, dann auf diesen springen. Auf dem Festland helfen wie einem Mann. Dieser ist dankbar und nimmt uns mit ins Schloß. Der Torwächter begleitet uns.

Während wir auf das Rattenrennen warten, vertreiben wir uns die Zeit und schnüffeln im Schloß herum. Dabei werden wir fündig und reißen uns einige Gegenstände unter den Nagel: In der Galerie das Ölbild, in Lounge nehmen wir aus dem Eimer einen Kohlebrocken, zerschlagen ihn auf dem Boden und finden ein Fossil. Im Drawing Room zerfleddern wir ein Kissen - eine Banknote kommt zum Vorschein. Prima, jetzt haben wir Geld für das Rennen im Courtyard und setzen auf die graue Ratte. Diese gewinnt, wir erhalten einen Scheck und der Wächter gibt uns noch einen Vogelkäfig dazu.

Wir haben aber noch längst nicht genug geklaut und suchen weiter. Im Billiard Room spielen wir ein wenig Billiard und wundern uns über die eiernde Billiardkugel. Wir öffnen sie und finden einen Ring. Den Billiardstock nehmen wir auch gleich mit und gehen zum Spare Bedroom. Dem Nähkästchen auf dem Bett entnehmen wir eine Nadel und einen Faden (na sowas, wir wollen doch

Meisterdiebe werden, und keine Schneider), schauen neugierig unter's Bett und nehmen, gierig wie wir sind, auch den China Pot mit. Den Anzug aus der Garderobe aus dem Stuhl und die Tasche. Uff, wir hätten einen Lastwagen mitnehmen sollen!

Wir haben das Gefühl, noch etwas zu brauchen und kicken im Bedroom auch unter's Bett. Aus dem Gefäß grapschen wir uns die Made. Eklig, aber es muß sein. Nun wandern wir nach Norden, öffnen den Quartierschrank und finden mal wieder etwas. Weiter zur Küche und mit dem von dort mitgenommenen Rattengift zum Junk Room gehen (Lampe benutzen). Hier nehmen wir den Würfel und schieben den Müll zur Seite. Jetzt erfaßt uns die Bastelleidenschaft und wir fertigen eine Angel aus den Utensilien, die wir uns bereits einverleibt haben. Die Pfadfinder unter uns wissen, welche das sind. Damit angeln wir weiter südlich einen Fisch (fish a fish), beschmieren den mit dem Rattengift und füttern den Bären in der Dining Hall damit. Vorher öffnen wie seinen Käfig mit dem Schlüssel aus dem Quartierschrank. Der Bär pennt ein und wir klauen den Platinpokal (platinum chalice). Den Käfig verschließen wir wieder, damit uns Meiter Petz nicht verfolgt, wenn er aus seinem Träumen erwacht. Ach ja, im Bathroom sollten wie noch die Toilette spülen und das Hufeisen von der Stalltür nehmen und reiben.

Von der Küche geht es nun in den Keller. Im Weinkeller wiummelt es nur so von Ratten (nicht den Compy ausschalten, meine Damen, es ist gleich vorbei mit denen). Wir öffnen schnellstens den Absperrhahn, brechen das Rohr ab und warten. Die Viecher verenden im Wasser und wir sperren den Hahn wieder zu. Nachdem wir uns das Rohr unter den Arm geklemmt haben, waten wir durch das Wasser, nehmen die Sektflasche und aus der roten Flasche den Rubin heraus. Im Main Bedroom rücken wir das Bild über den Schrank. Wir setzen uns auf's Bett (endlich mal ausruhen) und drücken mit dem Wasserrohr auf den Knopf. Sesam öffne dich - wir sind im geheimen Labor (nix mit Ausruhen). Im Kürbis steckt eine Plastiktüte, die wir uns greifen. Wir wollen nicht alles mit uns

herumschleppen und gehen zu Ry the Maat um folgende Gegenstände im Safe zu deponieren: platinum chalice, fossil, oil painting, ruby, china pot, designer dress, diamond ring, plastic bag.

So erleichtert marschieren wir noch einmal zur Küche, nehmen die Marmelade aus dem Glas und gehen zum Stall. Die Fliegen stürzen sich wie wild auf die Marmelade. Nun lassen wir alles fallen bis auf folgende Sachen: Swag bag, champagne bottle, wooden cube, jam, cage and cheque. Nachdem wir uns hier fast die Füße wundgelaufen haben, verlassen wir nun das Schloß. Vorher aber müssen wir die Champagnerflasche und den Würfel in die Tasche legen.

Wir wandern wieder einmal (heißen wir etwa Müller?), und zwar zur Mühle. Dem Müller rufen wir zu, die Flügel anzuhalten. Innen kaufen wir für den Scheck eine Laute, stecken diese auch in die Tasche und verlassen vorsichtig die Mühle.

Nun schlagen wir uns durch den Wald nach Westen, dann nach Süden zum Tempel. Hier sind wir pietätlos und nehmen einiges mit: Vom Alter den Weihrauchbrenner, vom Top of Stairway das Rhinoceros, im Organ Room von der Orgel die Keys und die Handschuhe vom Bienenstock im Tempelgarten. Wir spielen jetzt den starken Mann und zerbrechen in der Grotte (NW gehen) die den Weg versperrenden Stangen. Im Raum mit dem Skelett (Circular Chamber) nehmen wir den Knochenfinger und auch die Truhe mit dem Herz mit (igittigitt - es ist kein Herzchen von KE-SOFT).

Wer keine nassen Füße liebt, sollte jetzt aufhören. Wir anderen waten wieder einmal durch das Wasser zum Wasserfall. Hier lösen wir die Strickleiter (untie ladder) und gehen zum Tempel zurück. Ah, da ist ja noch eine Statue. Schnell geschnappt und schwuppdwupp zieht sie uns einen Wasserschacht hinunter. Jetzt die Statue aber schnell loslassen, sonst nimmt das Spiel ein feuchtes Ende! Wir tauchen besser durch einen kleinen Tunnel und begeben uns nach Norden zur Sandy Bank. Zurückversetzt in die Kindheit buddeln wir im Sand, finden eine Brosche und Schuhe, die wir sofort anziehen. Da ist ein kleiner



Schacht, den wir hinunterklettern und siehe da - wir sind wieder in den Höhlen, die mit dem Wasserfall verbunden sind.

Uns hat nun das Goldfieber gepackt. Wir ziehen die Handschuhe an, klettern im Claustrophobic Chamber das Seil hoch, nehmen dort die Hacke und schlagen im Rock Face einige Mineralien ab. Wer weiß, vielleicht haben wir den Fund unseres Lebens gemacht! Wir verlassen die Grotte wieder und gehen am Friedhof entlang (Beeren pflücken und mitnehmen) zum Laden. Die gläserne Tür zerbrechen wir einfach und gehen hinein. Den Schlag öffnen, hinter die Theke gehen, den Knopf an der Kasse drücken und die Münzen stehlen machen wir schon mit der linken Hand. Die Münzen stecken wir in den Schlitz und kommen so in den Zoo. Ins Zoobüro kommen wir mit dem eisernen Schlüssel. Dort nehmen wir den Spaten und öffnen die Schublade. Mit dem dort gefundenen Grotty Key öffnen wir die kleine Tür. Wir betreten den Käfig, machen aber die Tür vorsichtshalber sofort wieder hinter uns zu und öffnen den Vogelkäfig. Den Piepmatz nehmen wir mit und sperren auch diesen Käfig wieder zu. Im Insect House holen wir uns die Schlangehaut und gehen damit sofort zum Hot House. Hier findet die Spinne Ihr klebriges Ende und wir können endlich die Marmelade mit den Fliegen fallenlassen. Dafür nehmen wir die Succulent-Frucht und schütteln den Baum. Eine Kokosnuss fällt herunter, die wir mit dem Spaten spalten und dann im Aviary dem Macaw geben. Der hat dann sein Plauderstündchen.

Wir müssen noch einmal zum Schloß zurück (nur nicht nervös werden). Dort gehen wir zum Main Bedroom, nehmen von dort den Spiegel zum Muddy Room mit. Den Lichtstrahl lassen wir mit dem Spiegel auf das Wachs reflektieren und fangen den Edelstein auf.

Unsere Wanderung nimmt kein Ende! Wir müssen zum Tempel zurück und dort durch den Rainbow Room in die Crypt. Um diesen Raum gefahrlos durchqueren zu können, haltebn wir eine bestimmte Reihenfolge ein: (black), violet, indigo, blue, green, yellow, orange, red, (white). Den Sarkophag öffnen wir mit dem

Fingerknochen und nehmen das Auge sowie die Statuette im Skrine mit. Die Tür zur Black Library öffnen wir mit dem hölzernen Schlüssel und finden dort ein Buch. Das Gewölbe verlassen wir in der umgekehrten Richtung. Die Reihenfolge der Farben ist aber anders - black und white sind vertauscht.

Wir haben schon bald Plattfüße - aber leider müssen wir noch einmal ins Schloß und durch den Main Bedroom ins geheime Labor. Dort legen wir die Schlangehaut, das Herz, das Auge, die Beeren und den Holzwürfel in den Kessel, dann öffnen wir das Sacht. Nun das Pulver in den Kessel tun. Wir erhalten jetzt den Anticube, den wir in der Swag Bag oder der Hosentasche aus dem Schloß bringen.

Einige Gegenstände deponieren wir nun im Safe der Bank of Kerovnia: Silverpletrum (ist an der Laute befestigt), incense burner, statuette, ivory rhinoceros, chips of minerla, platinum brooch und gem. Bevor wir zurück durch den Room of hot coals gehen, müssen wir uns die Succulents auf die Füße reiben und die restlichen unbedingt ablegen. Dem Vogel sagen wir zunächst "hello", erst dann solange "hooray", bis er es wiederholt.

Wir brauchen 395 Punkte, um in die Bank zu kommen. In die Bank müssen wir folgende Dinge mitnehmen: Plastic card, plastic die, champagne bottle, cage, lute, anticube. Die plastic die finden wir vorher im Opaque case. Mit den farbigen Würfeln und der Zahlenkombination 5555 wird es geöffnet. Vor der Bank stecken wir uns erst einmal einen Kaugummi in den Mund, öffnen dann die Tür und gehen hinein. Wir schließen uns der längeren Schlange an und zeigen dem Kassenbeamten die in der Hosentasche gefundene Plastikkarte. Dadurch gelangen wir automatisch in das Büro des Managers. Jetzt so vorgehen: drop the cage, say to the Minah Bird hooray, shake the champagne bottle, drop the champagne bottle. Als der Manager uns herausführt, stecken wir den Kaugummi ins Schlüsselloch (Mutter sollte die Socken auch so stopfen), damit der Manager nicht mehr zurück kann.

Knall Bumm - die Sektflasche explodiert! Wir stecken nun den Plastikwürfel und den Anticube in die Hosentasche und werden zum fröhlichen Musikanten. "Play lute and sing urfanore pendra" geben wir ein und wir schweben nach Süden ins Büro, dann nach Osten in den ersten Cubical Room.

Die Cubical Rooms durchqueren wir mit Hilfe der plastic die. Wir würfeln eine 2 und gehen down, eine 1 und SE, eine 6 und down, eine 5 und w, eine 4 und down.

Wow - wir finden jetzt alle Dinge, die wir inzwischen in die Safes deponiert hatten, wieder. Schnell alles gegrapscht, den Anticube und die Plastic die auf die Waage gelegt, damit dieses Geheule aufhört. Ist Ruhe eingekehrt, nehmen wir beides wieder an uns. Nun latschen wir nach NW (nimmt denn das überhaupt kein Ende?) und finden uns im White Room wieder. Da wir keine Fakire sind, müssen wir uns mit den vorher abgelegten Succulents die Füße einreiben, bevor wir wieder einmal über die heißen Kohlen gehen. Die Succulents nehmen wir mit.

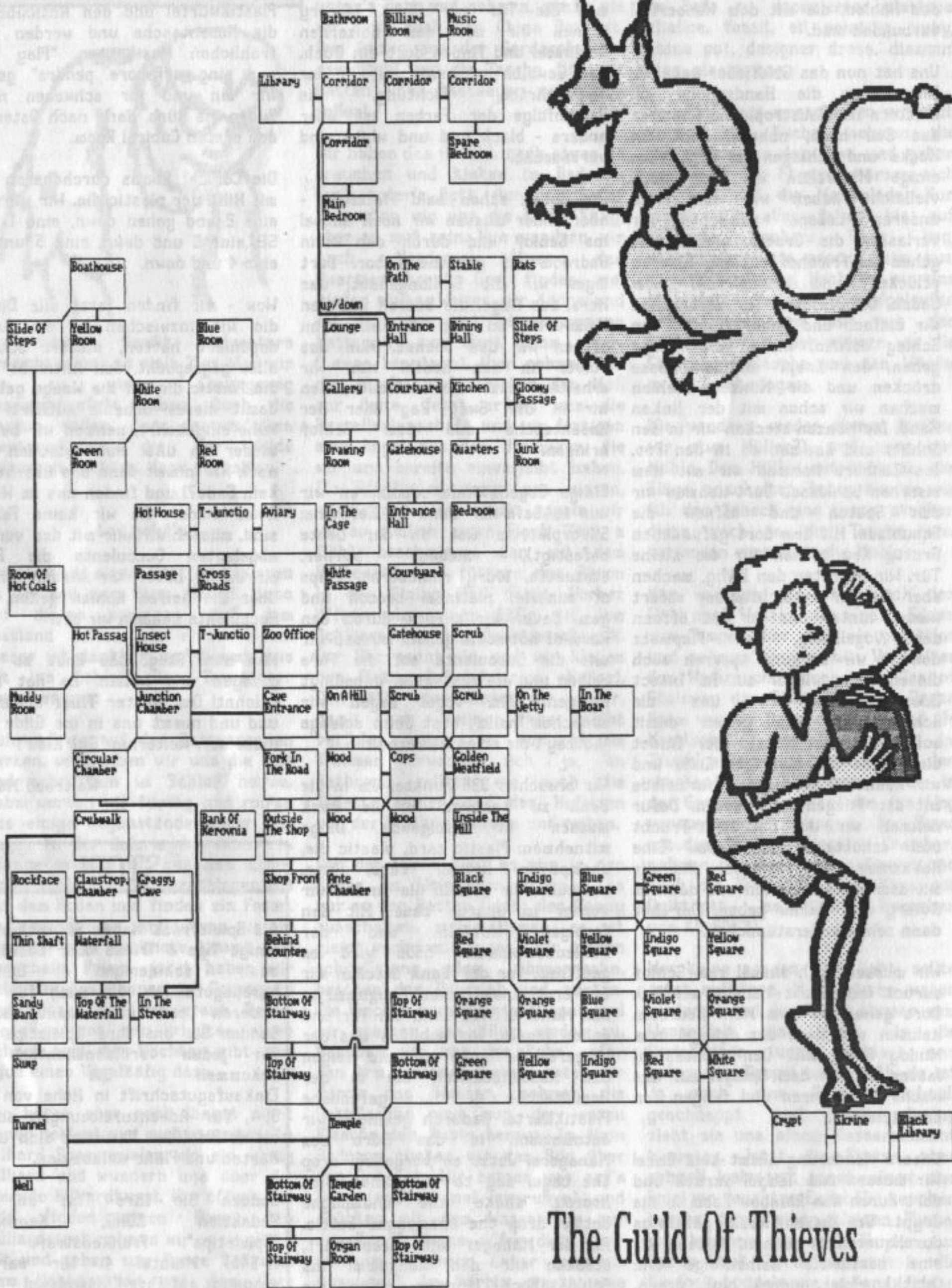
Nun zum Steg, das Boot zu uns gezogen und hinein. Es hat sich gelohnt! Der Master Thief erwartet und und nimmt uns in die Gilde der Diebe auf. Weiterhin "Gut Klau"!

Waltraud Müller

STOP!

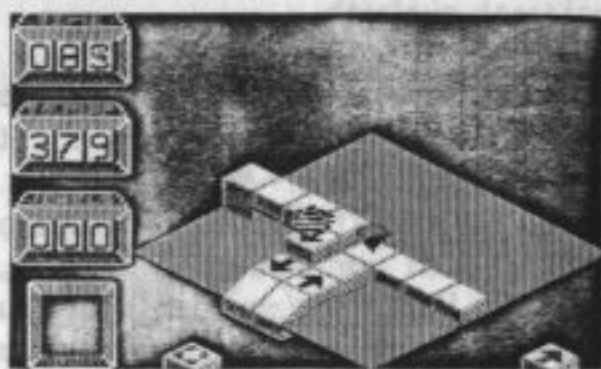
Als Spiefreak haben Sie sicherlich einige Tips & Tricks oder Lösungen zu schwierigen Spielen herausgefunden, die auch für die anderen Leser interessant wären. Senden Sie uns Ihre Spieletips zu, für jeden veröffentlichten Tip bekommen Sie eine Einkaufsgutschrift in Höhe von DM 5,-, für Adventurelösungen sogar bis zu DM 40,-. Natürlich sind auch Karten und Pläne willkommen.

Senden Sie Ihre Tips an die Redaktion ZONG, Kennwort "Spieletips", Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4. Wir warten gespannt auf Ihre Einsendung!



The Guild Of Thieves

Spindizzy



Die in diesem Spiel zu findenden Clues bewirken leider meist in einem anderen Raum eine Veränderung, so daß es ziemlich schwierig ist, zurechtzukommen. Hier also die richtige Reihenfolge der Clues. Angegeben ist die Raumnummer, in der der Clue zu finden ist sowie die Raumnummer, in der die Veränderung bewirkt wird. Auf der Karte finden Sie die richtigen Räume schnell wieder.

Clue in Raum	Wirkung in Raum
13	19
16	17
16	11 + 12
28	29
22	29
29 (Rampe)	38
35	38
38	26
29 (Pfeil)	27
27	37



Nun noch schnell ein Cheat für unendliche Zeit:

Editor: Sektor 197, Byte 92 (müßte auf 20 stehen) in FF umändern.

Freezer: \$BC und \$BD sind das Lo- und Hi-Byte für die Zeit.

Waltraud Müller

Cheats

Ruff'n Reddy (Diskversion)



Editor/Monitor - Sektor 73, Byte Pos. 78 von 03 in FF ändern (255 Leben).

Freezer - \$0860 = Leben, \$08AE auf 1 = Unsterblichkeit.

Yogi's Great Escape (Diskversion)



Editor - Sektor 72, Byte Pos. 3 von 03 in FF ändern (255 Leben).

Freezer - \$0B42 = Leben

Clowns And Balloons

Editor - Sektor 64, Byte Pos. 28 von 03 in 09 ändern.

Blinkys Scary School



Editor - Sektor 244, Byte Pos. 122 von C9 in A9 ändern (unendliche Leben).

Waltraud Müller

Restposten

Achtung!

Nur solange Vorrat reicht!

Anwendung & Utilities

Austro.Base (Disk)	DM 39,80
Austro.Text (Disk)	DM 39,80
Bibo Dos (Disk)	DM 14,80
Basic XL (Modul)	DM 59,80
Black Magic Composer (Disk)	DM 29,80
Design Master (Disk)	DM 19,80
Disketten Bibliothek (Disk)	DM 19,80
Home Filing Manager (Disk)	DM 19,80
Invi. To Programming 1 (Kass)	DM 9,80
Invi. To Programming 2 (Kass)	DM 9,80
Invi. To Programming 3 (Kass)	DM 9,80
Karteikarten (Disk)	DM 14,80
Kyan Pascal (Disk)	DM 29,80
Masic (Disk)	DM 24,80
Progr. Workshop I (Disk)	DM 5,--
ST-65 Assembler (3,5" Disk)	DM 29,80
Time Wise (Disk)	DM 14,80
Vereinsverwaltung (Disk)	DM 29,80

Literatur

Atari Users Encyclopedia	DM 19,80
Atari Magazin 3/4 '87	DM 5,--
Atari Magazin 5/6 '87	DM 5,--
Atari Magazin 9/10 '87	DM 5,--
Atari Magazin 11/12 '87	DM 5,--
Atari Magazin 3 '88	DM 5,--
Atari Magazin 4 '88	DM 5,--
Atari Magazin 5 '88	DM 5,--
Computes 3rd Book Of Atari	DM 19,80

Der Versand erfolgt nur per Nachnahme. Versandkosten: DM 6,--. Senden Sie Ihre Bestellung an:

KE-SOFT

Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

Oder schneller:

Telefon: 06181-87539

Oder noch schneller:

Fax: 06181-83436



PD-Software

Das Jahr fängt ganz gut an, besonders im PD-Bereich, denn dort gibt es einiges neues:



Bei dieser Diskette handelt es sich um ein Druckprogramm für Epson- und kompatible Drucker. Neben bereits fertigen Disketten mit Fonts und den bereits vorhandenen auf den "Daisy-Dot" Disketten gibt es auch auf dieser "Dot Magic" Systemdiskette einige neue NLQ-Fonts, die man mit dem Druckerzeicheneditor noch verändern, bzw. neu erstellen kann. Man kann Bilder, ASCII-Texte oder Etiketten ausdrucken. Wenn man seinen Text mit einem ASCII-Programm schreibt, kann man sogar noch Sonderfunktionen wie z.B. Breitdruck, Unterstreichen, Bild drucken, neuen Text hinzuladen usw. einbauen. Es wird alles in der sehr ausführlichen Anleitung auf Diskette näher erklärt.

Es ist auch möglich, Druckeretiketten mit den NLQ-Fonts zu bedrucken, sowie eine Art Schreibmaschine zu aktivieren, mit der man dann Zeile für Zeile eintippt und diese dann sofort ausgedruckt wird.

Die gedruckten Ergebnisse sehen sehr gut aus, man mag gar nicht vermuten, daß hinter dem Ergebnis ein 9-Nadler steckt. Leider hat dieses Ergebnis auch seinen Preis, denn die Schrift wird als Grafik ausgedruckt, deshalb geschieht das Ausdrucken der Texte nicht gerade in Rekordgeschwindigkeit. Trotzdem kann ich diese Diskette nur jedem Epson- und kompatible Drucker Besitzen uneingeschränkt weiterempfehlen. Briefe, die mit "Dot

Magic" gedruckt werden, sehen schon ganz anders aus, als mit der herkömmlichen NLQ-Schrift.

C-64 Diashow KE's Slideshow



Diese drei Disketten bieten etwas für's Auge. Sie beinhalten viele Bilder, die von einem Brotkastencomputer konvertiert wurden. Das Slideshow Programm ist sehr gut, es bietet mehrere interessante Aufbaueffekte und auch die Grafiken sind wirklich hervorragend. Insgesamt sind fünf Diskettenseiten mit diesen Bildern gefüllt.

Auf der sechsten Diskettenseite befindet sich die KE's Slideshow. Diese zeigt viele Screenshots aus KE-SOFT Spielen, wie Oblitroid, Tecno Ninja, Drag, Zador, Sogon, Ashido usw. Eine gute Möglichkeit, sich von der Qualität der KE-SOFT Grafiken zu überzeugen.

PD-Hits #2



Auf dieser Diskette gibt's mal wieder mehrere Spiele. Diese sind im einzelnen "Agent 08/15", "Kitten" incl. einem Leveleditor sowie "Jumping Ghost".

Bei "Agent 08/15" handelt es sich um eine etwas abgeseckte Version des "Spy vs. Spy" Spieles. Grafisch sehr

gut gemacht, Fans dieses Spieles werden sich sofort in gewohnter Umgebung wiederfinden. Spaßig und hektisch zugleich.

"Kitten" ist eine Art Leiterspiel mit einer Katze, die allerdings nicht rennen, dafür aber springen kann. Durch geschickte Sprünge müssen Gegenstände eingesammelt werden, um der Herzensdame den Hof zu machen. Keine leichte Sache! Wem die mitgelieferten Level nicht reichen, kann sich mit dem Editor ganz leicht eigene erstellen.

Das letzte Spiel, "Jumping Ghost" ist ebenfalls ein Leiterspiel, diesmal allerdings etwas konventioneller, was nicht heißen soll, daß die Aufgabe leicht zu bewältigen ist! Man hat schon so seine Probleme, den Geist heil durch die Level zu bringen ...

Abschließend kann ich nur sagen, daß sich derjenige, der diese drei Spiele noch nicht kennt, diese Diskette schnellstens zulegen sollte.

Space Gauntlet



Ein fast schon geniales Ballerspiel befindet sich auf dieser Diskette. Ziel ist es, mit seinem Raumschiff, mit dem man am linken Bildschirmrand startet, in allen 50 Leveln an den rechten Rand zu gelangen. Dabei hetzen einen sehr viele verschiedene Feinde, die jeder für sich ein anderes Angriffsmuster und andere Bewaffnung haben. Diese sollte man schnellstens abballern, bevor man selbst dran glauben muß. Ebenso ist es manchmal nötig, sich seinen Weg durch die vorhandene Landschaft zu schießen. Viele Optionen im Titelbild garantieren lang anhaltenden Spielspaß. Da auch die Grafik stimmt, kann man zu diesem Preis nur zuschlagen.

Markus Rösner



Adventure Programmierung



Ich hoffe, daß alle Leser dieser Serie gut in das neue Jahr gerutscht sind. Jeder wird sicherlich einige Vorsätze für das neue Jahr haben und vielleicht hat sich ja auch einer von Ihnen vorgenommen, ein spannendes Grafik Abenteuer zu schreiben. Denn daß dies gar nicht so schwer ist, wie viele glauben, versuche ich Ihnen ja Monat für Monat zu zeigen. Ich hoffe, daß ich mit dieser Ausgabe der Serie wieder einen Teil dazu beitragen kann, etwas Licht in die Geheimnisse der Programmierung von Adventures zu bringen. Wie schon in der letzten Ausgabe angekündigt, geht es heute um Objekte und Gegenstände.

Was sind Objekte?

Wenn wir das Beispiellisting aus der letzten Ausgabe noch einmal durchspielen, merken wir nach kurzer Zeit, daß die Adventure Welt recht trostlos ist. Da liegt zum einen daran, daß die Ortsbeschreibungen nicht sehr stimmungsvoll geschrieben sind. Anregungen zu diesem Thema finden Sie in ZONG 8/91. Zum Anderen aber, und das ist das entscheidende, haben wir keine Möglichkeiten, in der Welt etwas zu bewegen. Die Welt ist zu starr, zu leblos. Jetzt kommen die Objekte ins Spiel.

Wenn wir uns beispielsweise im Wald befinden, sollte es möglich sein, Bäume zu untersuchen, Äste aufzusammeln und an anderer Stelle irgendwie zu benutzen. Nun gibt es aber noch gravierende Unterschiede zwischen Objekten im Adventure. So gibt es nämlich bewegliche und unbewegliche Objekte. Diese

Unterscheidung ist deshalb so wichtig, weil wir durch rationellen Speicherverbrauch gezwungen sind, beide Objektarten unterschiedlich zu behandeln. Bewegliche Objekte verbrauchen natürlich mehr Speicher, da das Programm "wissen" muß, in welchem Raum diese sich gerade befinden. Damit es etwas einfacher wird, sprechen wir im folgenden von Gegenständen, wenn wir bewegliche Objekte, und von Objekten, wenn wir unbewegliche Objekte meinen.

Speichern von Objekten und Gegenständen

Um die (unbeweglichen) Objekte brauchen wir uns im Grunde nicht mehr zu kümmern. Der Parser übergibt uns nach der Eingabeanalyse Werte für OB (Objektnummer) und VE (Verbnummer). Im Beispielprogramm ist der Parser übrigens etwas anders realisiert, als es im vierten Teil (ZONG 10/91) besprochen wurde. Der Grund dafür ist, daß der Beispielparser in dieser Form leichter zu durchschauen ist. Der Nachteil ist natürlich die Geschwindigkeit, was aber bei einer so geringen Anzahl von Wörtern nicht auffällt. Alle Objekte werden einfach hintereinander, ohne Spaces, in den String geschrieben. eine Variable zählt einfach alle Wörter (je 5 Buchstaben) durch, vergleicht mit der Eingabe und gibt das erkannte Verb/Objekt als Kennnummer in den Variablen VE/OB zurück. Mit diesen Variablen und einfachen IF-THEN Abfragen lassen sich, wie im Beispielprogramm gezeigt, alle möglichen Verb-Blöcke abhandeln.

Folgende Zeile würde also bedeuten:

```
IF OB=1 AND SP=2 THEN ? "...":GOTO 210
```

Wenn sich der Spieler in Raum 2 befindet (SP=2) und Objekt 1 in der Eingabe gefunden wurde (OB=1), dann schreibe einen Text und springe zur Eingabe zurück (GOTO 210).

Welches Verb in der Eingabe analysiert worden ist, läßt sich an der Programmzeile nicht erkennen. Das liegt daran, daß das Programm in Zeile 410, je nach gewähltem Verb, in einen bestimmten Verb-Block

springt.

Etwas komplizierter verhält es sich mit den Gegenständen. Da diese beweglich sind, wird in dem ARRAY OBJ() zu jedem Gegenstand der Raum gespeichert, in dem sich der Gegenstand gerade befindet. Dazu gibt es drei unterschiedliche Möglichkeiten:

OBJ(x)=SP und SP>0: Gegenstand x befindet sich in Raum SP.

OBJ(x)=0: Gegenstand x ist nicht sichtbar oder zerstört.

OBJ(x)=-1: Der Spieler trägt den Gegenstand.

Um einen schnellen Zugriff auf jedes Element des Arrays zu gewährleisten, empfehle ich, alle Gegenstände am Schluß des Objektstrings aufzuführen. Der Zugriff erfolgt dann folgendermaßen: Ort des Gegenstandes = OBJ(OB-(Anzahl der unbeweglichen Objekte)). Im Programm also OBJ(OB-4).

Weitere Hinweise

In Zeile 710 befindet sich die Gegenstandstabelle. Diese definiert lediglich die Startwerte jedes der drei Gegenstände. Eingelesen werden diese Werte in Zeile 70 mit Hilfe einer Schleife. Erwähnenswert ist noch die Auflistung der Gegenstände ab Zeile 551. Der Aufruf dieser Zeilen erfolgt in Zeile 192 mit der Einleitung "Ich sehe".

Synonyme

Synonyme sind gleichbedeutende Wörter. Als Beispiel aus dem Listing möchte ich das Wort "Rasenmäher" nennen. Wenn wir diesen Gegenstand untersuchen möchten, geben wir "Untersuche Rasenmäher" ein. Es genügt auch "Unter Rasen". Es könnte aber auch sein, daß der Spieler "Untersuche Mäher" eingibt. Es ist schon frustrierend, wenn man dann ein "Ich verstehe das Objekt nicht!" zu hören, bzw. zu sehen bekommt. Dank unseres variablen Adventures-Systems ist es möglich, solche Synonyme einfach einzubauen. Ändern wir einige Zeilen einfach folgendermaßen um:



```
10 DIM ...0$(41)
20 0$="...BRECHRASENMAEHER"
402 IF OB=8 THEN OB=7
```

Das beste an dieser Lösung ist, daß die Verb-Blöcke mit den IF-THEN Abfragen unangetastet bleiben, da der Gegenstand "Mäher" in Zeile 402 einfach in den Gegenstand "Rasen" (OB=7) umgewandelt wird. D.h. das Programm "weiß" zum Schluß nicht mehr, was eingegeben wurde, sondern nur noch, daß der Rasenmäher gemeint ist.

Beispielprogramm

Zur Veranschaulichung befindet finden Sie am Ende dieses Textes ein Mini-Adventure zum Abtippen. Ziel des Abenteuers ist es, in das Haus zu gelangen. Die Schwierigkeit dabei ist, daß die Tür abgeschlossen ist.

Wer Lust hat, kann ja versuchen, das Adventure um einige Räume und Objekte oder Gegenstände zu erweitern.

Als Vorschau auf die nächste Ausgabe sei hier darauf verwiesen, daß es um Befehlswörter wie "Load", "Save", "Inventur" oder "Beschreibung" gehen wird.

Stefan Sölbrandt

```
10 DIM E$(40), O$(36), V$(26), RI(5,4), OB
J(3)
12 0$="TUER GARTEHAUS GARAGKISTEBRECHRA
ASEN"
13 V$="UNTERBENUTNIMM LEG OEFFNE"
15 -----
40 ? "K":POKE 82,0:POSITION 0,2
50 SP=4:REM ANFANGSRAUM
60 RESTORE 600:FOR I=1 TO 5:FOR Q=1 TO
4:READ A:RI(I,Q)=A:NEXT Q:NEXT I
70 RESTORE 710:FOR I=1 TO 3:READ A:OBJ
(I)=A:NEXT I
190 GOSUB 500+SP
191 IF SP=1 THEN END
192 OBJ=0?: "Ich sehe":FOR I=1 TO 3:IF
OBJ(I)=SP THEN GOSUB 550+I:OBJ=1
193 NEXT I
194 IF OBJ=0 THEN ? "nichts besonderes"
195 ?
199 -----
200 REM ***EINGABEANALYSE
210 ? "→":INPUT E$
211 E$(LEN(E$)+1)=" "
212 IF LEN(E$)<3 THEN 450
218 -----
219 REM ***PARSER
```

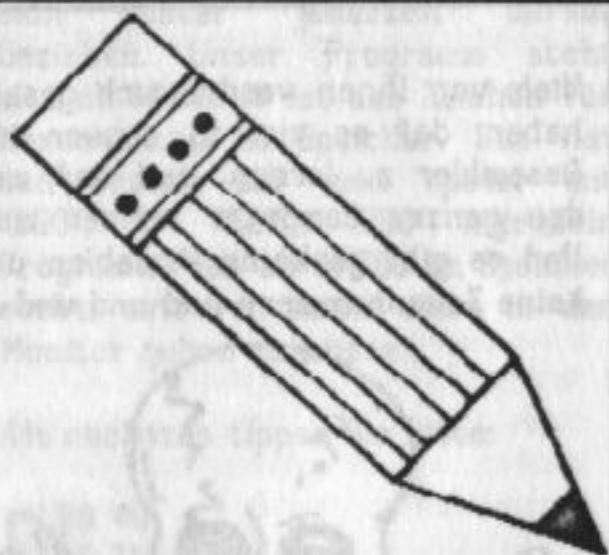
```
220 I=1
222 IF E$(I,I)=" " THEN I=I+1:GOTO 222
230 FOR Q=1 TO LEN(V$) STEP 5
240 A=0
250 IF V$(Q+A,Q+A)=E$(I+A,I+A) THEN
A=A+1:GOTO 270
260 NEXT Q:?"Ich verstehe das Verb ni
cht.":? :GOTO 210
270 IF V$(Q+A,Q+A)=" " THEN 300
280 A=A+1:IF A=6 THEN 300
290 GOTO 250
300 VE=INT(Q/5+1)
310 I=LEN(E$)
312 IF E$(I,I)=" " THEN I=I-1:GOTO 312
320 IF E$(I,I)<>" " THEN I=I-1:GOTO 32
0
330 FOR Q=1 TO LEN(O$) STEP 5
340 A=0
350 IF O$(Q+A,Q+A)=E$(I+A+1,I+A+1) T
HEN A=A+1:GOTO 370
360 NEXT Q:?"Ich verstehe das Objekt
nicht.":? :GOTO 210
370 IF O$(Q+A,Q+A)=" " THEN 400
380 A=A+1:IF A=6 THEN 400
390 GOTO 350
400 OB=INT(Q/5+1)
410 ON VE GOSUB 1010,1210,1310,1410,15
10
449 -----
450 RI=0:IF E$(1,1)="M" THEN RI=1
452 IF E$(1,1)="O" THEN RI=2
454 IF E$(1,1)="S" THEN RI=3
456 IF E$(1,1)="W" THEN RI=4
458 IF RI=0 THEN 210
460 IF RI(SP,RI)=0 THEN ? "Dahin fuehr
t kein Weg!":? :GOTO 210
470 SP=RI(SP,RI):GOTO 190
499 -----
500 REM ***RAUMBESCHREIBUNGEN
501 ? "Ich habe es geschafft. Das Adve
nture ... ist geloest!":RETURN
502 ? "Ich stehe vor der Tuer.":RETURN
503 ? "Ich befinde mich im Garten.":RE
TURN
504 ? "Direkt vor mir steht das Haus."
:RETURN
505 ? "Hier bin ich in der Garage.":RE
TURN
550 REM ***GEGENSTAENDE
551 ? "eine Kiste":RETURN
552 ? "ein Brecheisen":RETURN
553 ? "einen Rasenmaeher":RETURN
670 REM ***RICHTUNGSTABELLE
680 DATA 0,0,0,0
681 DATA 0,0,4,0
682 DATA 0,4,0,0
683 DATA 2,5,0,3
684 DATA 0,0,0,4
700 REM ***GEGENSTANDSTABELLE
710 DATA 0,0,3
999 -----
1000 REM VERBEN
1001 -----
1010 REM UNTERSUCHEN
1020 IF OB=1 AND SP=2 THEN ? "Es ist e
ine alte Holztuer.":GOTO 210
1030 IF OB=2 AND SP=3 THEN ? "Hier mue
```

```
sste auch mal wieder gewaecht ... werden
!":GOTO 210
1040 IF OB=3 AND (SP=4 OR SP=2) THEN ?
"Es sieht insgesamt doch recht alt au
s.":GOTO 210
1050 IF OB=4 AND SP=5 AND OBJ(1)=0 THE
M ? "In der Ecke steht eine Kiste!":OB
J(1)=5:GOTO 210
1060 IF OB=4 AND SP=5 THEN ? "Ich sehe
nichts ungewöhnliches!":GOTO 210
1070 IF OB=5 AND SP=5 AND OBJ(1)>0 AND
OBJ(2)=0 THEN ? "In der Kiste ist ein
Brecheisen.":OBJ(2)=5:GOTO 210
1080 IF OB=5 AND SP=5 AND OBJ(1)>0 THE
M ? "Sie ist aus Eisen!":GOTO 210
1090 IF OB=6 AND (OBJ(2)=-1 OR OBJ(2)=
SP) THEN ? "Ein normales Brecheisen!":
GOTO 210
1100 IF OB=7 AND (OBJ(3)=-1 OR OBJ(3)=
SP) THEN ? "Er sieht schon sehr alt au
s.":GOTO 210
1130 ? "So etwas kann ich hier nicht u
ntersu... chen.":GOTO 210
1200 REM BENUTZEN
1210 IF OB<5 THEN 1290
1215 IF OBJ(OB-4)<-1 AND OBJ(OB-4)<>SP
THEN ? "Das muesste ich erst einmal h
aben!":GOTO 210
1220 IF OB<6 OR SP<2 THEN 1230
1224 IF RI(2,1)=0 THEN ? "Es klappt. D
ie Tuer ist aufgebrochen!":RI(2,1)=1:G
OTO 210
1226 ? "Die Tuer ist schon aufgebroche
n!":GOTO 210
1230 IF SP=3 AND OB=7 THEN ? "Er funkt
ioniert nicht!":GOTO 210
1290 ? "Das kann ich hier nicht benutz
en.":GOTO 210
1300 REM WEITWERFEN
1310 IF OB<5 THEN 1390
1320 IF OBJ(OB-4)<>SP AND OBJ(OB-4)<-1
THEN 1390
1330 IF OBJ(OB-4)=-1 THEN ? "Das habe
ich doch schon!":GOTO 210
1340 IF OB=5 THEN ? "So stark bin ich
nicht.":GOTO 210
1370 OBJ(OB-4)=-1:?"O.K.":GOTO 210
1390 ? "So etwas kann ich hier nicht n
ehmen.":GOTO 210
1400 REM LEGEN
1410 IF OB<6 THEN 1490
1420 IF OBJ(OB-4)<-1 AND OBJ(OB-4)<>SP
THEN 1490
1425 IF OBJ(OB-4)<-1 THEN ? "Liegt doc
h schon!":GOTO 210
1430 OBJ(OB-4)=SP:?"O.K.":GOTO 210
1490 ? "So etwas kann ich hier nicht h
inlegen.":GOTO 210
1500 REM OEFFNEN
1510 IF OB=1 AND SP=2 AND RI(2,1)=1 TH
EN ? "Ich habe sie doch aufgebrochen."
:GOTO 210
1520 IF OB=1 AND SP=2 THEN ? "Womit de
nn? Ich habe keinen Schluessel.":GOTO
210
1530 IF OB=5 AND SP=5 THEN ? "Sie ist
bereits geoeffnet!":GOTO 210
1590 ? "Das kann ich hier aber nicht o
effnen!":GOTO 210
```

Turbobasic Listing



Grafikentwurf



Hallo und herzlich willkommen! Der zweite Teil der Serie Workshops wird heute das Titelbild für das Spiel SELECTRA zuende bringen. Wie auch beim letzten Mal erläutere ich die einzelnen Schritte dabei und werde bestimmte Fragen aufwerfen, die dann in den nachfolgenden Teilen des Grafik-Kurses beantwortet werden.

Wie geht's weiter?

Sehen wir uns wieder einmal das letzte Bild des letzten Teiles an.



Der Schriftzug von SELECTRA ist schräg gestaltet und wird von einem (grafischen) Schatten hinterlegt. In den freien Raum rechts unten wurde ein Atari-Computer hineinkopiert.

Den Schriftzug selbst können wir noch ein bißchen aufpeppen. Oftmals sehen wir ja in diversen Schriftzügen einen Farbverlauf. Zum Beispiel Flammen, die im Schriftzug nach oben schlagen, oder Efeu, der sich an den Buchstaben entlangrankt. Wenn wir solche Effekte auch auf unserem Atari verwirklichen wollen, müssen wir uns vorher ein paar Gedanken zur Technik machen. Da wäre zunächst einmal die Frage der gleichzeitig darstellbaren Farben. Wenn wir Flammen darstellen wollen, müssen wir nämlich mindestens die Farben Rot, Gelb und Schwarz benutzen.

Wenn wir jetzt bedenken, daß das Bild des Atari-Computers rechts unten noch unbedingt ein Weiß oder helles Beige braucht, wären wir mit unseren Farben jetzt schon am Ende: Der Atari kann im normalen Farbgrafik Modus nämlich nur vier Farben gleichzeitig darstellen!

Dies ist jedoch nur die halbe Wahrheit, aber um diese andere Wahrheit zu sehen, brauchen wir die Hilfe von einigem maschinensprachlichen Aufwand. Die ganze Technik nennt sich DLI und bewirkt, daß 128 Farben gleichzeitig dargestellt werden können. Nur hat diese Technik auch wieder einen Nachteil: Pro Bildschirmzeile (also nebeneinander) können ebenfalls nur vier Farben gezeigt werden. Also muß man auch hier darauf achten, wie man die Grafik entwirft. Aber diesem Thema wollen wir uns in einer späteren Folge widmen.

Wollen wir uns erst einmal die nächste Einschränkung ansehen: Die Auflösung. Als Auflösung bezeichnen wir die Anzahl aller gleichzeitig darstellbaren Bildpunkte. Dieses Prinzip dürfte hinreichend bekannt sein, wer es schon kennt, überspringe bitte den nächsten Absatz.

Stellen wir uns vor, wir müßten ein Bild malen, nur indem wir einzelne Kästchen auf einem Karo-Papier ausmalen (manche kennen das ja vom Stricken eines Pullovers her). Dann würden wir nichts anderes tun, als eine Computergrafik zu erstellen. Denn nichts anderes macht der Computer auch: Er zeigt Bilder, indem er eine Menge unterschiedlich eingefärbter Bildschirmpunkte zeigt. Es macht doch aber wohl einen riesigen Unterschied aus, ob wir (um zu unserem Karo-Papier zurückzukommen) mit Kästchen arbeiten, die 0,5 Zentimeter groß sind, oder ob wir Millimeterpapier zur Hand nehmen, nicht wahr? Auf Millimeterpapier würde das Bild viel detailreicher und feiner werden, als mit der groben "Auflösung" des ganz normalen Karo-Papieres.

Es gibt da eine Fausregel: Je mehr Farben, desto gröber die Auflösung. Und da wir mit vier Farben arbeiten, ist die Auflösung nicht mehr ganz so hoch, wie z.B. im schwarz-weiß Modus. Das bedeutet konkret: Kleine

und feine Schriften wie zum Beispiel winzige Efeublätter, sind sehr schwierig oder gar nicht innerhalb des SELECTRA Schriftzuges zu verwirklichen.

Der langen Rede kurzer Sinn: Wir begnügen uns mit einem einfachen Farbverlauf, anstatt von Flammen, Efeu oder anderem Zeug. Das sieht auch gar nicht mal so schlecht aus, wenn wir uns Bild 6 anschauen.



Um den Farbverlauf von Weiß nach Schwarz weicher zu gestalten, wurde die Trennlinie zwischen dem weißen und dem schwarzen Bereich aufgelöst. Es gibt zwei Möglichkeiten, einen weichen Farbverlauf zu gestalten:

- a) Man nimmt eine oder mehrere Zwischenfarben.
- b) Man rastert den Bereich.

Ich habe mich für die zweite Lösung entscheiden müssen, da mir keine weiteren Farben mehr zur Verfügung standen; alle vier Farben waren schon verbraucht.

Weiter im Text: Bild 7 zeigt einen neuen, kleineren Schriftzug: THE GAME.



Denn eine große Überschrift hat, wie in der Zeitung, meist eine kleinere Überschrift, die etwas erläutert. Nun, SELECTRA könnte sowohl ein Denk-, als auch ein Action-Spiel sein. Daher habe ich einfach nur die Unterzeile THE GAME gewählt. Dieser Schriftzug entscheidet sich in drei wesentlichen Punkten von der großen Überschrift.



1. Sie wurde in einem anderen Schrifttyp erstellt.

2. Sie wurde komplett konstruiert und gemalt, ohne die Hilfe eines ATARI-Zeichensatzes.

3. Sie verbindet zwei unterschiedliche Schriftgrößen miteinander.

Es gibt verschiedene Regeln, nach denen man einen ausgewogenen (wohl proportionierten Zeichensatz) entwirft. Diese werden Sie noch kennenlernen. Wichtig ist eigentlich im Moment nur, daß wir das kleine Loch links unten gefüllt haben.



Bild 8 zeigt dann noch, wie die beiden einzelnen Worte THE GAME mit einer Überschneidung bedacht wurden, sowie die "Unterschrift" des Zeichners. Allen Unkenrufen zum Trotz möchte ich sagen, daß die Unterschrift NICHT das wichtigste an einem Bild ist!

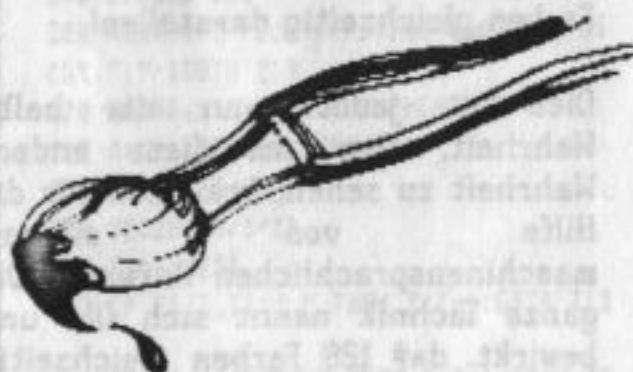
Kurz vor Schluß wollen wir uns noch einen Augenblick mit der Raumaufteilung des Bildes beschäftigen. Es fällt dabei auf, daß sich eine gedachte schräge Linie unterhalb des Schriftzuges (von der linken Mitte nach rechts oben) und eine gedachte perspektivische Linie durch den ATARI (von rechts unten nach links oben) ungefähr in der Mitte des Bildes treffen. Das Bild ist also in drei größere Flächen zerteilt:

- Der obere Bereich mit dem Schriftzug,
- Der rechte größere Bereich mit dem Atari Computer
- Und der links kleinere Bereich mit dem zweiten Schriftzug.

So liebe Leute, das war's für diesen Monat. Beim nächsten Mal geht es endlich an's Eingemachte, in die Tiefe der Technik!

Rolf A. Specht

Atari Lightpen



Jetzt neu im Angebot!

Egal, ob Sie sich künstlerisch betätigen wollen, für ein neues Abenteuerspiel Bilder zeichnen oder neue interessante Anwendungen programmieren wollen: Der Lightpen ist genau das richtige Werkzeug, um schnell und problemlos Grafiken zu entwerfen. Mit dem mitgelieferten Steckmodul "Atarigraphics" wird das Zeichnen auf dem Bildschirm zum Kinderspiel! Die vielfältigen Funktionen ermöglichen auch das detailgenaue Bearbeiten von komplexen Grafiken.

Hier nur einige der Funktionen, die Ihnen der Lightpen bietet:

Variable Spiegelachsen

Zeichnen von Ovalen

Über 100 verschiedene Füllmuster

Zurückfüllen

Zoom-Funktion

Einbinden von Text

Zeichnen direkt auf dem Bildschirm

Doch nicht nur das Entwerfen von Grafiken, auch das Abfragen in eigenen Programmen ist kein Problem. Mit diesem Gerät eröffnen sich Ihnen neue Dimensionen der Programmierung!

Nur DM 79,80

Assembler

Viele von Ihnen werden sich gesagt haben, daß es viel zu schwer ist, Assembler zu lernen, und daß man den ganzen Computer kennen muß. Und es gibt ja keine Variablen und keine Zeilennummern und und und ...



Keine Angst, das stimmt zwar zum Teil, aber ich will einmal versuchen, Ihnen diese Sprache so nahe wie möglich zu bringen. Sie werden nämlich sehen, daß assembler in einigen Teilen sogar einfacher zu handhaben ist, als Basic. Dazu aber in späteren Kursteilen mehr.

Heute wollen wir uns erst einmal an die neue Programmierenebene gewöhnen. Um die Listings einzutippen, wäre es zweckmäßig, einen ATMAS II zu besitzen, da er für den Anfänger und Fortgeschrittenen am leichtesten zu bedienen ist. Bevor Sie jetzt weiterlesen, studieren Sie bitte das Bedienungshandbuch des ATMAS II, sofern Sie dies nicht bereits getan haben. Dort können Sie sich schon einmal mit der Bedienung des Editors, dem Monitor und dem Compiler vertraut machen.

Nun geht es aber los: Wenn Sie das Programm geladen haben, wartet der Editor auf eine Eingabe. Im folgenden Text steht ">>" für einen Tabulatorsprung.

Geben Sie nun ein:

```
>>ORG $A800
```

Diese Zeile sagt dem Compiler, zu dem wir später noch kommen, wo er das nachfolgende Programm im Speicher plazieren soll. In Basic machte dies die Sprache automatisch. Das hat Vorteile, aber auch Nachteile. So weiß man



nämlich mit dem ORG-Befehl immer, wo das Programm steht und kann sich später jederzeit darauf beziehen. Unser Programm steht also ab \$A800 (\$ ist das Zeichen für Hexadezimal) im Speicher. Das hat den Grund, daß man später mit "ESC", "U", "ESC", "ESC" irgendein Programm, das ab \$A800 im Speicher steht, aufrufen kann, ohne in den Monitor gehen zu müssen.

Als nächstes tippen Sie bitte:

```
>>LDA #0
>>STA 710
```

Dies sind die ersten richtigen Befehle, die wir verwenden. LDA heißt **ausgeschrieben** "Load Accumulator" (auf Deutsch: "Lade den Akkumulator"). Der Akkumulator (lat. von "Sammler") ist eine Art Variable, die allerdings namentlich festgelegt ist, also ein Sammelpeicher, daher auch der Name. Der Befehl LDA lädt den Akkumulator mit dem nachfolgenden Wert, in diesem Fall also null. In Basic würde das heißen:

```
A=0
```

STA heißt **ausgeschrieben** "Store Accumulator" (auf Deutsch: "Speichere den Akkumulator"). Dieser Befehl speichert den Inhalt des Akkumulators in die nachfolgende Speicheradresse, in diesem Fall also 710. In Basic hieße das:

```
POKE 710,A
```

Im Basic kann man am Ende des Programmes einen END-Befehl verwenden, der aber nicht nötig ist. In Assembler ist ein derartiger Befehl nötig, weil der Computer sonst einfach die nächste Speicherstelle (in der sich kein von uns geschriebenes Programm mehr befindet) als Fortsetzung des Programmes ansehen würde. Dies würde zu einem Fehler oder sogar einem Systemabsturz führen. Um dies zu vermeiden, schreiben wir ans Ende nun den Befehl RTS. Dies ist die Abkürzung für "Return from Subroutine" und heißt auf Deutsch "Zurück von der Unteroutine". Da wir unser Programm direkt aufrufen, kann man es als Unteroutine ansehen.

Das vollständige Listing sieht nun

so aus:

```
>>ORG$A800
>>LDA #0 >>STA 710 >>RTS
```



Nun würde man am liebsten RUN eingeben, um sich das Ergebnis einmal anzusehen. In Assembler muß das Programm aber erst einmal an die richtige Stelle geschrieben werden. Das macht der Compiler. Im Basic geschieht dies beim Abarbeiten des Programmtextes automatisch, weshalb Basic auch so langsam ist.

Mit der Tastenkombination CONTROL.Y wird das im Editor befindliche Programm in den Speicher geschrieben. Der Compiler gibt uns nun die Endadresse des Programmes an und wartet auf einen Tastendruck. Nun sind wir wieder im Editor und können nun das Programm mit den Tasten ESC, ESC, U, ESC starten. Als Ergebnis sollte der Bildschirmhintergrund schwarz werden.

Wer will, kann das Programm auch vom Monitor aus starten. Dazu tippt man CONTROL.P. Der Bildschirm wird gelöscht und es steht nur "Monitor" da. tippt man nun "G" für "GOTO ADRESS", fragt der Computer nach der Startadresse. Die Startadresse ist bei uns (wie schon erwähnt) A800, diesmal aber ohne Hex-Zeichen. Auch hier wird der Hintergrund schwarz. Mit "E" gelangt man zurück in den Editor.

So, das war's für dieses Mal. Sie haben heute zwei der wichtigsten Assemblerbefehle kennengelernt. Nächstes Mal werden wir uns mit den verschiedenen Adressierungsarten (was ist denn das?) beschäftigen und etwas Text auf den Bildschirm bringen.

Frederik Holst



Für Ihre ersten Erfahrungen in Assembler bieten wir Ihnen die folgenden Programme:

Atmas II Makroassembler

Ein preiswerter und leistungsfähiger Makroassembler, der sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene hervorragend geeignet ist. Mit umfangreichem deutschem Handbuch.

Nur DM 24,80

Atmas Toolbox

In diesem Programmpaket finden Sie wichtige und hilfreiche Prozeduren und Routinen zur Nutzung mit dem Atmas II.

DM 19,80

6502-Programming

Ein englischsprachiges Buch, das eine gute Einführung in die 6502-Programmierung gibt. Dem Buch liegt eine Diskette bei, auf der alle Beispiellistings bereits enthalten sind.

Nur DM 19,80

Paketangebot

Exklusiv für ZONG-Leser bieten wir die Programme **Atmas II**, **Atmas Toolbox** sowie das Buch **6502-Programming** mit **Begleitdiskette** zum einmaligen **Paketpreis** an!

DM 54,80

Benutzen Sie einfach den im Heft enthaltenen Exklusiv-Bestellschein!



Datensortierung

Heute möchten wir uns mit der Sortierung von Feldern beschäftigen. Es ist ein alltägliches Problem, Namen, Listen von Zeiten und Preisen u.v.m., zu sortieren. Diese sind oft in langen Feldern abgelegt, sogenannten Arrays. Ein einzelnes Feld in einem Array möchte ich als Eintrag bezeichnen. Z.B. FELD010 ist der zehnte Eintrag im Array mit dem Namen "Feld".

Die Sortierung eines solchen Arrays kann man auf verschiedenste Art und Weise gestalten. Die einzelnen Problemlösungen nennt man im Algorithmus. Als handfestes Beispiel finden Sie am Ende ein Listing, bei dem am Anfang 20 Zahlen in ein Array (Feld01-20), bzw Eingabe01-20) eingegeben werden müssen.

Nun werden drei Algorithmen zur Wahl gestellt:

Bubblesort

Frei übersetzt "Blubberblasensortierung". Die Grundidee ist recht einfach. Man nehme sich den letzten Eintrag (Feld20), vergleiche ihn mit seinem Vordermann und tausche diese beiden mit Hilfe eines Dreieckstausches aus, wenn der Vordermann kleiner ist. (Zeile 530-550). Dann vergleicht man den vorletzten Eintrag mit seinem Vorgänger und tauscht diese wiederum gegebenenfalls aus u.s.w. Am Ende des ersten Durchlaufes ist der größte Eintrag damit an der vordersten Stelle, wanderte er doch immer nach vorne. Beim zweiten Durchlauf wiederholen wir prinzipiell die Prozedur, brechen jedoch vor dem Vergleich mit dem vordersten Glied ab, da dieses ja größer sein muß. Dies wiederholen wir insgesamt 19 mal. Die Liste ist dann anschließend sortiert und wird als solche ausgegeben.

Vorteil: Recht einsichtige und leichte Programmierung. Nachteil: Im ungünstigsten Fall 190 Vertauschungen (also eine ganze Menge). Damit wird die Sortierung sehr langsam.

Austauschsort

Hier wenden wir ein anderes Verfahren an. Wir vergleichen den ersten Eintrag von vorne nach hinten der Reihe nach mit jedem anderen. Haben wir einen größeren gefunden, werden diese beiden Einträge vertauscht. Haben wir die Liste einmal durch, steht immer der größte Eintrag vorne. Nun wiederholen wir dies mit der zweiten Position. Vergleichen jeweils und tauschen ggfs. aus. Nach 19 Durchläufen muß der kleinste Eintrag ganz hinten stehen.

Vorteil: Es werden durchschnittlich weniger Vertauschungen vorgenommen als beim Bubblesort, wodurch diese Sortiermethode etwas schneller wird. Nachteil: Ein klein wenig durchdacht zu programmieren.

Es geht aber noch wesentlich schneller:

Austauschsort mit Marken

Wenn wir nun nicht den jeweilig "größten" während des Durchlaufes der Liste ganz vorne hinschreiben, sondern ihn auf seiner Position belassen und die nachfolgenden Einträge immer mit ihm vergleichen, brauchen wir zum Schluß nur noch einmal den aktuellen mit dem ersten zu vertauschen. Das macht bei 20 Einträgen maximal 20 Vertauschungen.

Vorteil: Schneller geht es als zusammenhängende Liste kaum! Trotzdem einfaches Listing. Nachteil: Keiner, leider ist diese Methode jedoch recht unbekannt.

Das Programm

In den Zeilen 20 bis 110 steht das eigentliche Hauptprogramm, danach folgt die Initialisierung einiger Variablen, es folgt die Eingabe der Zahlen in das Array EINGABE (Zeile 190-250). Bevor man den Algorithmus wählt, müssen die eingegebenen Werte noch in das Arbeits-Array FELD geschrieben werden. Nun darf man zwischen den einzelnen Sortieralgorithmen wählen. Vor jedem Start wird die Zeit gemessen (440).

Alle Unterprozeduren bestehen aus zwei Laufvariablen, wobei die AUSSEN den jeweiligen Durchgang angibt, und INNEN der jeweilige zu vergleichende Kandidat. Der Unterschied zwischen den Prozeduren besteht eigentlich nur in der Ausführung einiger Abfragen.

Beim Bubblesort (Zeile 490-600) wird jedes Feld mit seinem unteren Nachbar verglichen. Ist dieser größer, muß eine Vertauschung vorgenommen werden.

Der Austauschsort (620-730) vergleicht das AUSSEN-Feld mit allen INNEN-Feldern und vertauscht dort.

Beim Austausch mit Marken (750-900) wird selbiges getan. Jedoch wird anstatt des Vertauschens nur ein Zeiger auf den richtigen Eintrag gesetzt. Dieser Zeiger wandert dann immer auf den höchsten. Ist dies nicht das AUSSEN-Feld, werden der Eintrag, auf dem der Zeiger steht, und das AUSSEN-Feld vertauscht.

Beim jedem Vertauschen wird ein Zähler hochgesetzt, damit man die Anzahl der Vertauschungen zählen kann. Ist die Prozedur beendet, wird die Zeit, die verbraucht wurde, in die Variable ZEIT gespeichert (460). Anschließend wird das nun sortierte Array mit der benötigten Zeit und der Anzahl der benötigten Vertauschungen ausgegeben.

Fazit

Wie Sie sehen, gibt es viele verschiedenen Sortierverfahren. Ich hoffe, Sie werden einige davon in Zukunft beim Programmieren von eigenen Anwendungen gebrauchen können.

Marc Becker

```

10 -----
20 EXEC INIT
30 EXEC EINGEBEN
40 REPEAT
50 EXEC UEBERTRAG
60 EXEC ALGOWAHL
70 IF WAHL <> 0
80 EXEC AUSGABE
90 ENDIF
100 UNTIL WAHL=0

```



```

110 END
120 -----
130 PROC INIT
140 DIM EINGABE(20), FELD(20)
150 WAHL=0: TAUSCH=0: ZEIT=0
160 CLS
170 ENDPROC
180 -----
190 PROC EINGEBEN
200 FOR SCHLEIFE=1 TO 20
210 ? SCHLEIFE;
220 INPUT "EINTRAG: ", EINTRAG
230 EINGABE(SCHLEIFE)=EINTRAG
240 NEXT SCHLEIFE
250 ENDPROC
260 -----
270 PROC UEBERTRAG
280 TAUSCH=0
290 FOR SCHLEIFE=1 TO 20
300 FELD(SCHLEIFE)=EINGABE(SCHLEIFE)
310 NEXT SCHLEIFE
320 ENDPROC
330 -----
340 PROC ALGOWAHL
350 REPEAT
360 ?
370 ? "0. ENDE"
380 ? "1. BUBBLESORT"
390 ? "2. AUSTAUSCHSORT"
400 ? "3. AUSTAUSCHSORT MIT MERKEN"
410 ?
420 INPUT "IHRE WAHL: ", WAHL
430 UNTIL WAHL=0 OR WAHL<=3
440 POKE 20,0: POKE 19,0
450 ON WAHL EXEC BUBBLE, AUSTAUSCH, AUSTAUSCHMERK
460 ZEIT=PEEK(19)*256+PEEK(20)
470 ENDPROC
480 -----
490 PROC BUBBLE
500 FOR AUSSEN=1 TO 19
510 FOR INNEN=19 TO AUSSEN STEP -1
520 IF FELD(INNEN) < FELD(INNEN+1)
530 HILFE=FELD(INNEN)
540 FELD(INNEN)=FELD(INNEN+1)
550 FELD(INNEN+1)=HILFE
560 TAUSCH=TAUSCH+1
570 ENDIF
580 NEXT INNEN
590 NEXT AUSSEN
600 ENDPROC
610 -----
620 PROC AUSTAUSCH
630 FOR AUSSEN=1 TO 19
640 FOR INNEN=AUSSEN+1 TO 20
650 IF FELD(INNEN) > FELD(AUSSEN)
660 HILFE=FELD(INNEN)
670 FELD(INNEN)=FELD(AUSSEN)
680 FELD(AUSSEN)=HILFE
690 TAUSCH=TAUSCH+1
700 ENDIF

```

```

710 NEXT INNEN
720 NEXT AUSSEN
730 ENDPROC
740 -----
750 PROC AUSTAUSCHMERK
760 FOR AUSSEN=1 TO 19
770 ZEIGER=AUSSEN
780 FOR INNEN=AUSSEN+1 TO 20
790 IF FELD(INNEN) > FELD(ZEIGER)
800 ZEIGER=INNEN
810 ENDIF
820 NEXT INNEN
830 IF ZEIGER < AUSSEN
840 HILFE=FELD(ZEIGER)
850 FELD(ZEIGER)=FELD(AUSSEN)
860 FELD(AUSSEN)=HILFE
870 TAUSCH=TAUSCH+1
880 ENDIF
890 NEXT AUSSEN
900 ENDPROC
910 -----
920 PROC AUSGABE
930 CLS
940 FOR SCHLEIFE=1 TO 20
950 ? FELD(SCHLEIFE),
960 NEXT SCHLEIFE
970 ? : ? "VERTAUSCHUNGEN: ", TAUSCH
980 ? : ? "ZEIT (IN 1/50 SEC.): "; ZEIT
990 ?
1000 ENDPROC
1010 -----

```

Turbobasic Listing

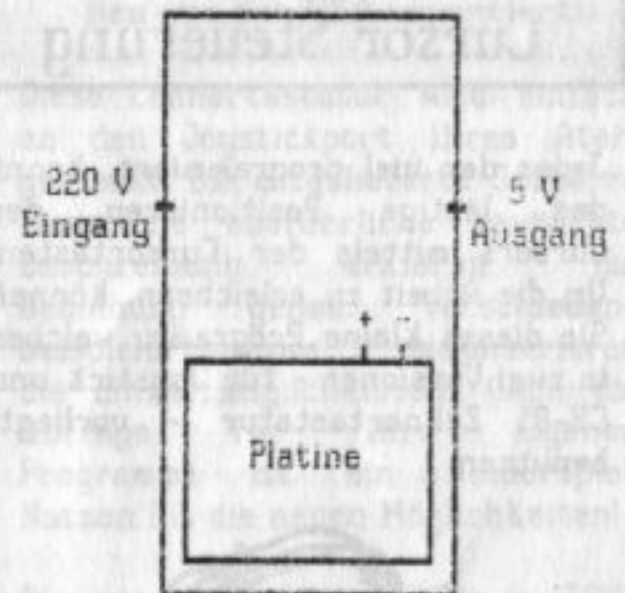
XL-Netzteil

Es gibt sicherlich einige unter Ihnen, deren Netzteil des Rechners das Leben ausgehaucht hat. Im Normalfall ist es dann günstiger, sich einen gebrauchten Atari zu kaufen, als ein Ersatz-Netzteil.

Jeder, der ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben hat, kann sich jetzt selbst helfen. Dazu benötigen Sie ein Netzteil des VC-20 oder C-64. So etwas gibt es bei vielen Elektronikläden für DM 20,-. Natürlich sollten Sie sich vorher davon überzeugen, daß die 5 Volt Gleichspannung auch vorhanden ist.

Nun muß erst einmal der Boden geöffnet werden. Am besten geht das mit einem stabilen Messer und einem Schraubendreher. Es sind neun punktförmige und eine L-förmige Halterung zu durchtrennen.

Danach wird die unnütze 9 Volt Zuführung gekappt und gut isoliert. Die 5 Volt kommen direkt von der Platine. Bei mir ist das grüne Kabel Minus (außen) und das weiße Plus (Innen). Die Farben können natürlich variieren. Diese Kabel werden nun einfach auf halber Länge im Netzteil durchgetrennt. Nachdem jetzt das häßliche Commodore-Kabel gegen das vom Atari ausgetauscht wurde, kann man die Drähte anschließen. Zum Schluß muß unbedingt noch einmal die Polarität überprüft werden, da sonst der Rechner flöten geht.



Bei mir versorgt seit einigen Wochen solch ein Umbau mein ABBUC HD-Interface mit 3,5" Floppy einwandfrei mit Strom.

Andreas Volpini

Programmierer?



Sie programmieren selbst? Sie haben Tricks auf Lager, die nicht jeder kennt? Ihr Wissen ist gefragt! Schreiben Sie Ihre Erfahrungen in Form eines lockeren Textes mit Beispielprogrammen! Für ZONG werden immer Themen für neue Workshops gesucht! Ein Honorar ist natürlich selbstverständlich!

Senden Sie Ihren Beitrag an:
 Redaktion ZONG
 Frankenstraße 24
 W-6457 Maintal 4

Programmdiskette

Die Programmdiskette ist einseitig bespielt. Sie wird mit gehaltener OPTION-Taste gebootet. Die Programme können direkt angewählt werden. Die Auswahl erfolgt per Joystick oder der CX-85 Zehnertastatur.

Kemal Ezcan

Cursor Steuerung

Jeder der viel programmiert, kennt das lästige Positionieren des Cursors mittels der Cursortasten. Um die Arbeit zu erleichtern, können Sie dieses kleine Programm, welches in zwei Versionen - für Joystick und CX-85 Zehnertastatur - vorliegt, benutzen.



Nach Starten des Programmes wird eine kleine Maschinenroutine aufgerufen, die während Vertikal-Blank abläuft und den Joystick, bzw. die Zehnertastatur abfragt. Der Computer meldet sich daraufhin mit READY und Sie können wie gewohnt programmieren.

Bedienung

Das Programm "Cursor 1" wird per Joystick bedient. Der Cursor auf dem Bildschirm kann nun per Joystick in vier Richtungen gesteuert werden. Auch eine Wiederholungsfunktion ist eingebaut. Diese wird aktiviert, wenn der Joystick länger in die entsprechende Richtung gehalten wird. Der Feuerknopf beschleunigt die ganze Sache noch etwas.

Das Programm "Cursor 2" ist für die CX-85 Zehnertastatur geschrieben. Auch hier kann der Cursor in alle vier Richtungen gesteuert werden,

diemal mit den Taste "4", "6", "8" und "2". Allerdings ist hier automatisch eine höhere Geschwindigkeit vorgegeben und der Cursor bleibt erst stehen, wenn ENTER getippt wird - es erfolgt allerdings kein Return.

Kemal Ezcan

Wassergnom II



Vor langer, langer Zeit gab es einmal einen lebensmüden Taucher, der immerzu nach Gold suchte und dabei von seinem Rivalen, dem Bombenwerfer bedroht wurde. Im zweiten Teil dieses Spieles hat sich einiges geändert, nämlich die Grafik, der Sound, die Bilder (insgesamt 15), und - ein bössartiger Fisch ist hinzugekommen!



Aufgabe ist es, den Taucher zu steuern und alle Goldstücke einzusammeln. Die von oben herabfallenden Bomben sind ebenso tödlich, wie der umherschwimmende Fisch. Man sollte aufpassen, nicht zu nahe am oberen Rand entlangzuschwimmen, da hier die Bombe sehr schnell zum Verlust eines Lebens führen kann. In späteren Bildern kann es durchaus vorkommen, daß unsichtbare Mauern im Spiel sind ...

Bedienung

Der Taucher wird wahlweise per Joystick oder der CX-85 Zehnertastatur mit den Tasten "4", "6", "8" und "2" gesteuert.

Kemal Ezcan

Guzzler



Steuern Sie den mutigen Feuerwehrmann Guzzler auf seiner steilen Karriereleiter nach oben. Um befördert zu werden, muß er allerdings alle Flammen löschen, wozu er wiederum Wasser benötigt. Für jede Flamme einen Eimer. Es macht natürlich nichts, mehr Wassereimer einzusammeln, da Guzzler das gesammelte Wasser in seinem dicken Wanst speichert. Achtung: Vor jedem neuen Screen wird Guzzler ausgeleert!



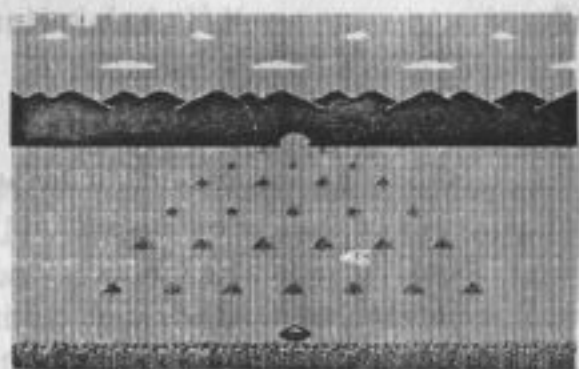
Natürlich gefällt es den Flammen nicht, einfach so gelöscht zu werden, was man an Ihrem Gesichtsausdruck deutlich sehen kann. Die Angst steht ihnen wahrlich ins Gesicht geschrieben. Nun denn, als letzte Rettung für die Flammen gibt es noch drei widerliche kleine Monster, die am liebsten die ganze Welt in Flammen sehen würden. Diese wollen natürlich die Löschung der Flammen verhindern. Eine Berührung mit diesen ist ebenso tödlich wie die Berührung einer Flamme.

Bedienung

Der Guzzler wird wahlweise per Joystick oder der CX-85 Zehnertastatur in alle vier Richtungen gesteuert. Um einen Wassereimer zu nehmen oder eine Flamme zu löschen (nur, wenn in diesem Bild bereits Wasser gesammelt wurde), wird zuerst der Feuerknopf oder ENTER auf der CX-85 (es ertönt ein Geräusch) und daraufhin der Joystick oder die entsprechende Taste gedrückt. Dies erfordert etwas Timing, bei CX-85 Steuerung ist es allerdings wesentlich leichter.

Kemal Ezcan

Obst



Als pensionierter Gärtner sollen Sie versuchen, das ganze Obst, das durch den Wald zu Ihnen nach unten fällt, mit Ihrem Korb aufzufangen. Durch die im Weg stehenden Bäume wird es allerdings zu einem Katz- und Maus-Spiel, da man erst in letzter Sekunde erkennt, wo das Obst hinfällt. Als geschickter und flinker Gärtner wird es für Sie aber kein Problem sein, oder?

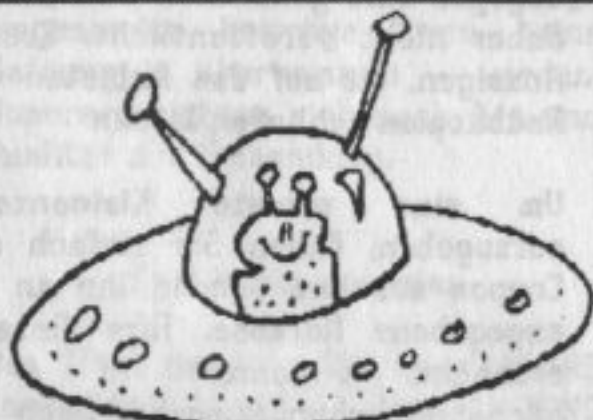


Bedienung

Sie steuern den Korb per Joystick oder der CX-85 Zehnertastatur nach links oder rechts. Nach fünf gefangenen Früchten ist der Level geschafft und es geht zum nächsten. Wir wünschen viel Spaß!

Kemal Ezcan

Lunar Landing



Wieder einmal eines dieser "Lande auf einer Plattform" Spiele. Wie bereits gesagt, ist es Ihre Aufgabe,

auf der Plattform zu landen. Dabei dürfen Sie natürlich nicht an die zerklüftete Landschaft anstoßen. Natürlich gibt es auch Schwerkraft, die Sie ganz schnell an einen Felsen stoßen läßt, wenn Sie nicht flink handeln!

Bedienung

Die Bedienung ist ganz einfach: Per Joystick oder der CX-85 Zehnertastatur geben Sie Schub in die entsprechende Richtung. Nach erfolgreichem Landen folgt der nächste Screen.

Kemal Ezcan

SIE



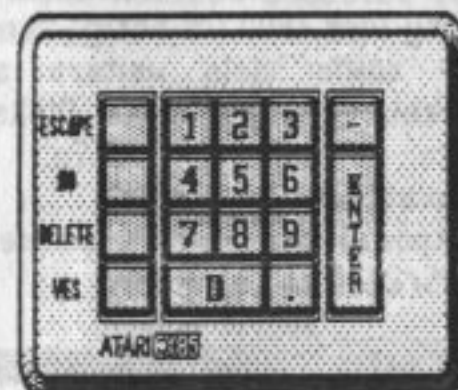
haben ein selbstgeschriebenes Programm in Ihrer Schublade liegen? Sie programmieren für den XL/XE? Sie haben neue Interessante Ideen?

Senden Sie uns Ihr Werk! Eine lauffähige Diskette zusammen mit einer kleinen Beschreibung und ab geht die Post an die Redaktion!

Wenn wir Ihr Programm veröffentlichen, ist ein Honorar bis zu DM 500,-- und mehr kein Problem! Machen Sie mit!

Ihr ZONG-Team.

Atari CX-85 Zehnertastatur



Neu aus den USA importiert!

Diese Zehnertastatur wird einfach an den Joystickport Ihres Atari gesteckt. Die mitgelieferte Software sowie die ausführliche deutsche Beschreibung erklären die Bedienung genau. Verschiedene Beispielprogramme demonstrieren die Einsatzmöglichkeiten. Auch die Abfrage für Ihre eigenen Programme ist ein Kinderspiel. Nutzen Sie die neuen Möglichkeiten!

Die meisten Spiele, die Sie in ZONG finden, lassen sich mit dieser Zehnertastatur wesentlich präziser steuern, als mit einem herkömmlichen Joystick. Auch das Eintippen von DATA-Zeilen wird hiermit zum Kinderspiel.

Unser ständig steigendes Angebot an Software für die CX-85 läßt keine Wünsche offen!



Mit The Bookkeeper können Sie eine komplette Buchführung mit Ihrem XL/XE betreiben. Der Frosch Drag hüpfert jetzt auch auf Ihr CX-85 Kommando, und zwar supergenau! Bei Zador können Sie mit der CX-85 neue Highscores erzielen!

Nur DM 29,80

Impressum

Redaktion

Marc Becker
Kemal Ezcan

Freie Mitarbeiter

Stefan Dorlach
Frederik Holst
Waltraud Müller
Markus Rösner
Stefan Sölbrandt
Rolf Specht
Andreas Volpini
Martina Volpini

Anschrift der Redaktion

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4
Tel. 06181-87539
Fax. 06181-83436

Vertrieb

KE-SOFT Kemal Ezcan

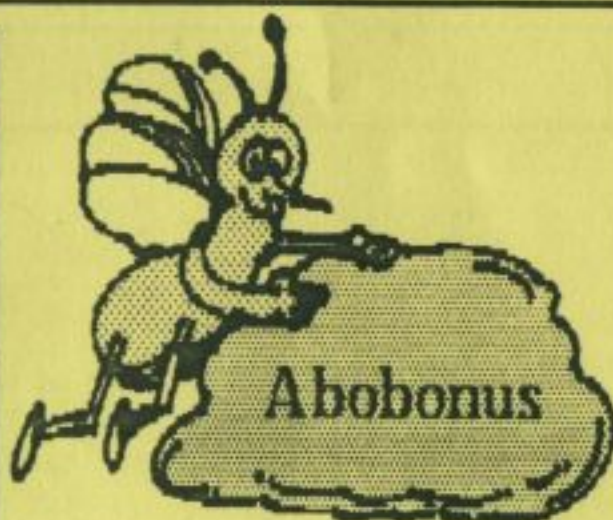
Für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann keine Gewähr übernommen werden. Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Manuskript- und Programmeinsendungen

Eingesandte Beiträge müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG Magazin sowie auf der ZONG Programmdiskette. Für unverlangt eingesandte Beiträge kann keine Haftung übernommen werden. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendung.

Erscheinungsweise

Das ZONG Magazin für Atari XL/KE Computer und die ZONG Programmdiskette erscheinen monatlich jeweils zum ersten des Erscheinungsmonats.



Wenn Sie jetzt ein ZONG-Abo bestellen, erhalten Sie vollkommen gratis dazu ein Programm nach Wahl aus der untenstehenden Liste! Für DM 84,- erhalten Sie also nicht nur die nächsten zwölf Ausgaben pünktlich in Ihrem Briefkasten, sondern auch ein Programm im Wert von bis zu DM 19,80, Sie sparen bis zu DM 31,80 sowie die monatlichen Versandkosten gegenüber dem Einzelkauf! Nutzen Sie diese Gelegenheit!

Diskette

- Oblitroid
- Action Biker
- Dredis
- Antquest
- Caverns Of Khafka
- Tobot/Bros
- Elektraglide
- Bomber Jack
- Pungoland
- Drag
- Zador
- Sogon
- Cultivation/Chromatics
- Zebu-Land
- Ashido
- War In Russia
- Null Grad Nord
- Player's Dream I
- Player's Dream II
- Player's Dream III
- KE-SOFT Leveldisk

Kassette

- Colossus Chess 4.0
- Caverns Of Khafka

Steckmodul

- Galaxian
- Millipede
- Qix
- Zenji

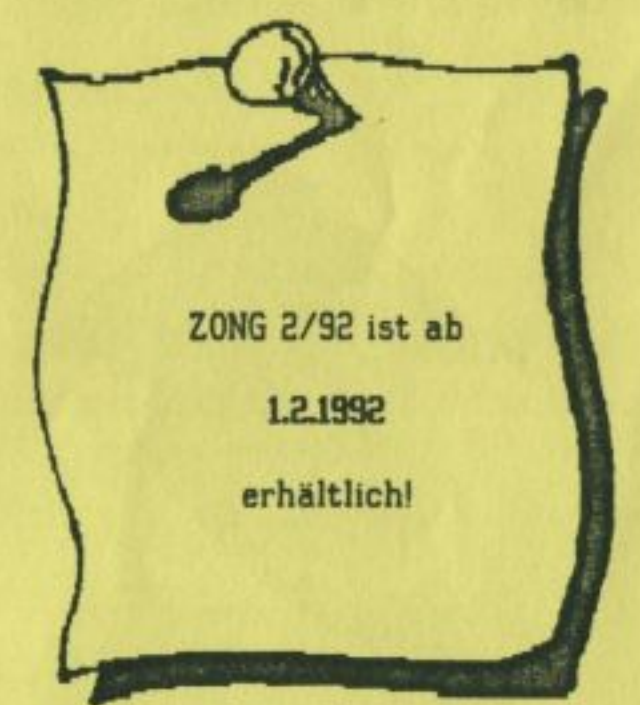
Vorschau

Im Februar geht es so richtig rund! Das neue Konzept bedeutet für Sie nichts anderes als:



Was steht drin? Neben dem sehr interessanten Interview mit John Maris, dem Chef des Pokey Clubs aus Holland, nehmen wir natürlich wieder die aktuellen Neuheiten wie z.B. Der Graf von Bärenstein unter die Lupe. Für Spiefreaks gibt es wieder ein paar heiße Tips zu schwierigen Spielen, für Programmierer einen lehrreichen Workshop. Natürlich finden Sie auch wieder viele spannende Spiele und nützliche Utilities beiliegend!

Sichern Sie sich die nächste Ausgabe schon jetzt! Am einfachsten und bequemsten (und nebenbei auch am preiswertesten) geht dies mit einem Jahresabo!



Colossus Chess 4.0

War In Russia

Ogre

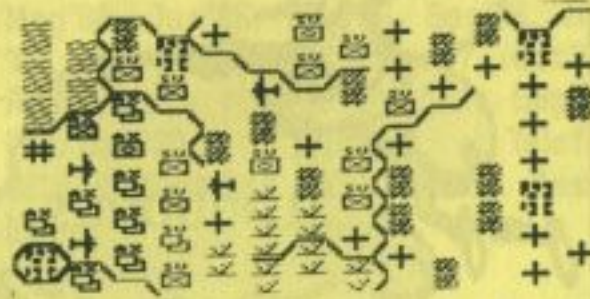
'COLOSSUS
SCHACH 4-0'

Für Atari Cassette und Diskette



Das beste Computer Schach Programm für Ihren XL/XE! Nie gab es ein so umfangreiches und leistungsstarkes Programm auf diesem Gebiet! Alle Schachregeln, auch die 50-Zug Regel, Remis durch Zugwiederholung, Matt von König, Läufer und Springer gegen König usw. sind enthalten. Die grafische Darstellung ist hervorragend! Die umfangreiche deutsche Anleitung erklärt alle Funktionen. Die Notation zeigt die gemachten letzten sieben Züge, Uhren geben über die Spieldauer Auskunft, der gerade durchdachte nächste Zug des Computers wird angezeigt und die Anzahl der getesteten Stellungen wird angegeben. Colossus zeigt außerdem den vorraussichtlichen Zug des Gegners an, läßt eine Zugeingabe mittels Cursor zu und überlegt rasend schnell mit 330 Stellungen pro Sekunde nach einem Antwortzug!

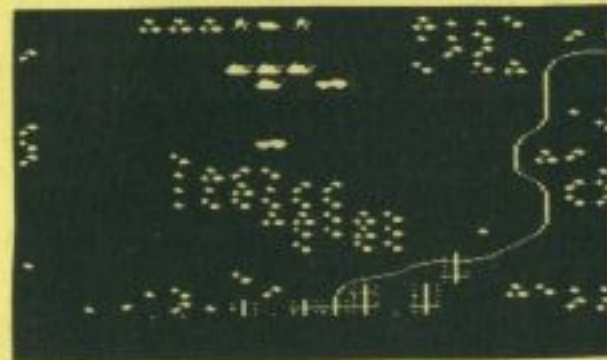
Kass, DM 14,80



Der Winter 1941 in Russland war historisch. Mit diesem SSI-Rollenspiel haben Sie nicht nur die Gelegenheit, alles über die Geschehnisse zu erfahren, sondern sie sogar selbst nachzuspielen! Als kommandierender Oberbefehlshaber müssen Sie von der Heimatfront bis hin zu den vordersten Linien alle Geschehnisse koordinieren. Erteilen Sie taktisch günstige Befehle, um den Überblick zu gewinnen. Ein Muß für alle Liebhaber dieses Genres! Viele Parameter und Optionen beeinflussen das Spielgeschehen. Mit beiliegenden Karten und ausführlicher Anleitung!

Disk, DM 19,80

Battalion
Commander



Das Feld ist mit Bäumen und Gruben übersät. Schnell ein paar Rauchbomben geworfen, damit Sie das nächste Waldstück erreichen. Umfassende Taktiken müssen ausgearbeitet werden, damit Sie mit Ihren Waffen siegen. Mit dieser packenden Echtzeit-Simulation können Sie gegen den Computer oder einen Mitspieler mit verschiedenen Ausgangspositionen antreten. Übersichtliche Grafik und spannende Action-Elemente zeichnen dieses Strategiespiel von SSI aus!

Disk, DM 19,80



Bei diesem Spiel stehen sich zwei feindliche Lager gegenüber, die sich eine eigene Taktik zurechtlegen müssen, um den Gegner mit ihren Möglichkeiten in Schach zu halten. Auf der einen Seite steht die stählerne Kampfmaschine Ogre, auf der anderen das Koordinationszentrum. Dieses ist von einem dicken Verteidigungsring mit gewaltigen Schlagmöglichkeiten umgeben. So gibt es z.B. die Artillerie, Fußtruppen, Panzer und andere Waffengattungen.

Dieses Strategiespiel hat durch seine unschlagbare animierte Darstellung des Geschehens viele spannende Momente, die es schnell zu einem spannenden Zweikampf werden lassen. Die Anleitung enthält viele wichtige strategische Tips.

Das Spiel kann wahlweise allein gegen den Computer oder gegen einen Partner gespielt werden!

Disk, DM 19,80

