



Vorschau

Einige Highlights der kommenden Ausgabe ...

BERICHT zu COMPUTER INHABITANTS

TESTS zu KAISER II, ASHIDO, SCRAM

Wieder ein LECKERES KOCHBUCH vom Spezialisten

TIME, ein weiteres 1-2-3 Adventure

TIPS zu FUTURE NIGHTMARE



ZONG, die einzige deutsche ATARI 8-Bit Zeitschrift mit Programmdisk!

ZONG 05/91 ist ab 01.5.91 erhältlich!

Information

Information

Sonderangebote für Fremdsysteme ...

Weird Dreams	PC 5.25"	64,80	Sim Earth	PC 5.25"	99,80
California Games	PC 5.25"	29,80	Space Ace	PC 5.25"	109,80
Xiphos	PC 5.25"	64,80	Loom	PC 5.25"	79,80
Rick Dangerous II	PC 5.25"	64,80	Monty Python	PC 5.25"	74,80
Apprentice	AMIGA	59,80	Cadaver	ATARI ST	74,80
James Pond	ATARI ST	64,80	Rick Dangerous II	ATARI ST	64,80
Klax	PC 5.25"	69,80	Midwinter	PC 5.25"	84,80
James Pond	AMIGA	64,80	Killing Game Show	AMIGA	64,80
Cadaver	AMIGA	74,80	AdLib Latin Rhyt.	PC 5.25"	79,80
Nightbreed	PC 5.25"	79,80	Rick Dangerous II	AMIGA	64,80
Curse of RA	PC 5.25"	64,80	Castle Master	PC 5.25"	79,80
Galaxian	ATARI5200	4,80	Beamrider	COLECO	9,80
Chopper Command	ATARI VCS	9,80	Starmaster	ATARI VCS	9,80
Dark Cavern	ATARI VCS	9,80	Reactor	ATARI VCS	9,80

Für eine aktuelle Liste aller lieferbaren Titel fordert bitte unsere ST/PC/AMIGA/GAMEBOY/LYNX-Liste an.

KE-SOFT  
Kemal Ezcan  
Frankenstraße 24  
6437 Maintal 4  
Telefon 06181/87539

# ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional



4/91

3. Jahrgang

DM 8,-

## Bremer Computer Börse

- Exklusivbericht

## Activision Software

- Steckmodule im Test

## Trolls

- Karte und Lösung im Heft

## Software:

- Musikbonus
- Type, Snake
- Gnom Factory
- Little Kasette Workshop



Mit Programmdiskette

# SONDERANGEBOTE

ACHTUNG - Alle Angebote nur solange Vorrat reicht!

**LAPIS PHILOSOFORUM** - Der Stein der Weisen: ein wirklich hervorragendes und spannendes deutsches Grafikabenteuerspiel mit vielen Grafiken und tollen Rätseln. DISKETTE, DM 29,80

**BATTLE OF ANTIETAM** - Eine Strategie-Kriegssimulation von SSI, den bekannten Simulationsexperten! DISKETTE, DM 19,80

**WAR IN RUSSIA** - Ebenso eine Strategie-Kriegssimulation von SSI Software. DISKETTE, DM 19,80

**HENRY'S HOUSE** - Das legendär-lustige Leiterspiel mit dem kleinen Mann im großen Haus! KASSETTE, DM 9,80

**UNIVERSAL HERO** - Ein spannender Action-Adventure-Klassiker von Mastertronic. Retten Sie Planeten, lösen Sie die Rätsel! KASSETTE, DM 9,80

**MEGAMANIA** - Ballerspiel, siehe Testbericht im Heft. MODUL, DM 16,80

**KABOOM** - Geschicklichkeitsspiel, siehe Testbericht. MODUL, DM 16,80

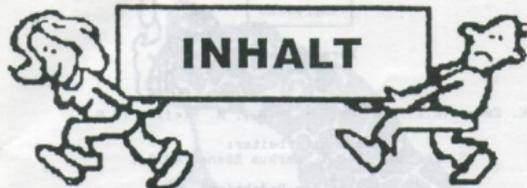
**ZENJI** - Denk-/Geschicklichkeitsspiel, siehe Test. MODUL, DM 19,80

**SUBMARINE COMMANDER** - U-Boot Simulation, siehe Test. MODUL, DM 19,80

**CAVERNS OF KHAFKA** - Leiterspiel in der alten Pyramide, siehe Testbericht im Heft. KASSETTE/DISKETTE, DM 14,80

Es gelten die bei KE-SOFT üblichen Versandbedingungen. Bestellungen schriftlich oder telefonisch an:

KE-SOFT, Kemal Eszan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539



<b>INTERNES</b>	Impressum .....	04	Comp. & Video Börse in Bremen
	Inhalt Wühkiste .....	04	
	Vorwort / News .....	05	
	Kontaktadressen .....	16	
	PD-Service .....	31	
	Vorschau .....	32	
<b>TESTBERICHTE</b>	Submarine Commander (LT) .....	09	
	Zenji .....	10	
	Kaboom .....	11	
	Zebu-Land (LT) .....	12	
	Gemstone Warrior (LT) .....	13	
	Megamania .....	14	
	Caverns of Khafka .....	15	
<b>STORYS</b>	Video & Comp. Börse Bremen .....	20	
	Turbo-Dos .....	21	
<b>SERIEN</b>	ZONG-Kochbuch .....	25	
	Programmieren in Basic .....	26	
	Turbobasic XL .....	27	
	PD-Software .....	28	
<b>SOFTWARE</b>	Programmdiskette .....	17	
	Little Cassette Workshop .....	18	
	Gnom Factory .....	18	
	Type .....	19	
	Snake .....	19	
	Musikbonus .....	19	
	Aufruf .....	19	
<b>TIPS &amp; TRICKS</b>	Trolls .....	23	
	Kurztips .....	24	
	Gesucht/Gefunden .....	24	
<b>DAS FORUM</b>	Leserbriefe .....	06	
	Angebote .....	29	
	Gesuche .....	30	
<b>INSERENTEN</b>	KE-SOFT .....	02, 32	



Seite 20

Megamania



Seite 14

PD-Software



Seite 28

Gnom Factory



Seite 18

## Impressum



Herausgeber:  
KE-Soft

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

Freie Mitarbeiter:  
S. Dorlach (S.D.), Markus Rösner (M.R.)

Anschrift der Redaktion:  
KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24  
6457 Maintal 4, Telefon: 06181/87539

## Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-SOFT. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-SOFT). Bei Nachfragebestellung werden DM 8,- VK + NN-Gebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch. Vervielfältigungen jeglicher Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung von KE-SOFT gestattet!

## Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

## Werbeanzeigen (Auflage 300):

Größe	Preis	Größe	Preis
1/1	150,-	1/4	50,-
1/2	80,-	1/8	30,-

## Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Collapse, Denk Mit, Despatch Rider, Dizzy Dice, Gun Law, Robot Knights, Sidewinder, Silicon Warrior, Speed Zone, Spooky Castle, Stratosphere, Action-Biker, Twilight World, Thrust, Touch, Matta Blatta, Mr. Dig, Hangman  
Diskettensoftware: Vokabeltrainer in Spanish, Mythos, Kidwriter  
Literatur: ANALOG-No.: 9/88, 10/88, 12/88, Atari-Magazine (3 Magazine - ein WK-Griff): 5/87, 5/88, 10/88, 2/89, 3/89, 5/89, 7/89.



## Monosodiumglutamat!

Hallo Leute! Diese Ausgabe ist mal wieder total langweilig! Neben einem superöden Bericht über die Bremer Computer & Videobörse, die also frei ist, gib't's noch eine ätzende Beschreibung des TURBO-DOS, die einem die Haare zu Berge stehen läßt. Von den widerlichen Testberichten der neuen Kotz-Programme will ich erst gar nicht reden, sonst kommt mir das Ergebnis des Kotz, äh Kochbuch-Rezeptes wieder hoch. Die anderen Serien bieten da auch nicht mehr, wie immer. Langeweile von vorne bis hinten! Die Software? Nun, wer's unbedingt nötig hat oder vielleicht ein Masochist ist, bitte sehr: Ein total bekacktes Utilityprogramm, ein dämliches Leisterspiel, ein hirnrissiges Schreibmaschinenlernprogramm, gleich gefolgt von einem superblöden Schlangenspiel, das wiederum übergeht in einen total schrägen Musikbonus, abgerundet und in die Ecke gespuckt von einem sinnlosen Aufruf. Hilfe, da ist ja noch etwas. Die Tips habe ich ganz vergessen. Nun denn, das dämliche (Nenn' mich nicht dämlich!) Trolls wird ja wohl jedem bekannt sein, da helfen auch die sinnlosen Tips nicht mehr weiter. Den Rest kann man getrost im Klo runterspülen.

Leute, seid froh, daß ich heute so gute Laune habe, sonst würdet ihr hier eine leere Seite sehen (oder noch schlimmer: Ein grünes Glibber-Monster würde euch entgegenprängen)!

Also, ich wünsche frohen Stuhlgang!

Noch ein Wort zu Ulfs Kommentar in User-Mag (Thema Ultrakopierer): Wir appellieren an die Vernunft der Leute, keine Raubkopien zu machen. Ulf hingegen liefert ihnen sogar das Werkzeug dazu. Wir sind also lächerlich!

## Leserbriefe



Hallo ZONGs,

das Thema Raubkopiererei ist ja im Grunde schon so alt wie der Compi selbst. Als so die ersten Compis erfunden wurden und die dazugehörige Software entwickelt wurde, entstand ja schon der Gedanke: Wie komme ich billiger an diese verdammt teuren Teile. (...) Was ich damit also sagen will: Ich konnte damals der Raubkopiererei widerstehen. (bei den Preisen), heutzutage dürfte das ja wohl kein Thema mehr sein! Es gibt teilweise so gute PD-Programme, die schon ab einem Preis von DM 1,50 angeboten werden. Mangel an Ethik und Moral zerstören den Computermarkt, wie man am Beispiel C-64 und Amiga jetzt schon ablesen kann. Dabei sind Preise von DM 25,- für Amiga-Vollpreisspiele doch wirklich nicht zu hoch, oder? Man kann nicht alle Programme besitzen! Ich habe Verständnis für Schüler, Studenten und Lehrlinge, die den Groschen dreimal in der Tasche umdrehen bevor sie ihn ausgeben, aber das ist noch lange kein Grund, gesetzswidrig zu handeln. Ihr solltet besser Testberichte, Leserbriefe, Lösungsmöglichkeiten oder auch Programme für KE-SOFT schreiben und dann eine Gutschrift kassieren! Es ist wirklich bitter, wenn man sich 2 Monate hinsetzt und ein Programm schreibt und es im Endeffekt schon vor der Veröffentlichung raubkopiert wird, wie es der Fall war bei AMC-Produkten. Natürlich muß ich den Softwareverlagen auch eins auf die Brust geben: Man hätte es schon früher mit den Raubkopierern aufnehmen sollen und die Gesetzeslage müßte noch viel härter durchgreifen. Was mich aber auch wundert, ist die Tatsache, daß die Programmierer so tatelosen zusehen. Wege, den Raubkopierern den Garaus zu machen, müßte es doch geben. Eine Möglichkeit hätte ich vielleicht, weiß aber nicht, ob sie in die Praxis umzusetzen ist. Hier mein Vorschlag: Ein netter Satz auf den Umschlag der Diskette mit dem Hinweis: Vorsicht! Bei Eingriff auf die Daten Gefahr der Zerstörung! Die Programmierer müßen dann ein File austüfteln, daß die Daten bei Zugriff von Raubkopierern teilweise löscht. Warum nicht, wenn's möglich ist? Ich meinerseits distanzierere noch von jeglicher Art Raubkopie und kann die Menschen nur verachten, die Kopien kommerzieller Software vertreiben! Meine persönliche Meinung!

Mit freundlichem Gruß an alle VP-Zähler, Andreas Kempen

ZONG Re(d)aktion:

Danke für deinen Brief, du hast leider Recht. Aber auch heutzutage kosten Programme für AMIGA oder PC meist mehr als DM 60,-! Dies ist allerdings zu rechtfertigen, da man als Besitzer eines PC sowieso mehr Geld zur Verfügung haben muß. Dein Vorschlag läßt sich leider nicht realisieren, da eine Datenzerstörung unweigerlich auch die unschuldigen treffen würde, denn wie soll ein Programm erkennen, ob es sich um eine Raubkopie handelt? Außerdem genügt ein einfacher Schreibschutzaukleber, um die Diskette vor Zerstörung zu schützen. Der einzige Weg ist wirklich, daß die Leute einsehen, daß sie sich mit der Raubkopiererei selbst die Schlinge um den Hals legen!

Hallo,

ich möchte mich noch zum Thema "Raubkopieren" aus dem Januarheft äussern. Als Ossi betrifft mich die Sache ja auch. Ach nee, wir sind ja jetzt Wossis's. Ist egal. Der Sachverhalt ist der selbe. Aber Spaß beiseite. Alle Wossi-User, egal welcher Rechertypen, sind im Besitz von Raubkopien. Und jetzt zum eigentlichen Problem: Was soll man damit machen? Jetzt sagt nicht, vernichten, das wäre sowas wie Bücherverbrennung und Kulturgutvernichtung. Viele Programme wären unwiederbringlich verloren. Ich selbst besitze auch Programme von 79 (in der Ex-DDR waren viele User "Jäger und Sammler"). Allerdings habe ich diese Tätigkeit schon mit der Währungsunion eingestellt. Auch die User in meinem Umkreis (XL/XE) haben sich umgestellt. Wir haben jetzt allerdings das Problem, wie wir den Beweis antreten sollen, daß unsere "Kopien" aus der DDR-Zeit stammen. Ich habe nun folgenden Vorschlag: Nach dem Selbsterstellungsprinzip fertigt jeder User eine Liste seiner Programme an und diese werden legalisiert. Auf diese Art können auch unverbesserliche überführt werden, da die Liste nur die Programme enthält, die zu diesem Zeitpunkt vorhanden waren. Selbst, wenn Programme älteren Datums kopiert werden, kann dann keiner mehr sagen, sie wären aus der DDR-Zeit. Ohne Liste könnte man Ihnen nicht gegenteiliges beweisen. Ich bin der Meinung, dieser Vorschlag ist nicht schlecht. Vorteile: Die User, die jetzt Originale kaufen, haben etwas schriftliches in der Hand, Raubkopierer können leichter überführt werden, das Atari-Kulturgut bleibt erhalten, man nimmt den Druck von den braven Usern, uneinsichtige könnten vielleicht doch einen anderen Weg einschlagen und mal überlegen. Nachteile fallen mir keine ein. Für euch ist es wahrscheinlich utopisch, Raubkopien zu legalisieren, aber ihr müßt zugeben, daß diese Methode doch viele Vorteile hat. Mich würde eure Meinung dazu mal interessieren. Soweit ich weiß, ist im Staatsvertrag diese Legalisierung festgelegt aber mit meiner Methode könnte ein fester Schlußstrich gezogen werden. Diese Typen, die bloß eine Beschreibung wollen, werden dann früher oder später auch das Programm kaufen (wie ich Mercanary), wenn es sie interessiert oder sie es brauchen.

Viele Grüße, Winne (Schulz)



ZONG Redaktion:

Grundsätzlich klingt Dein Vorschlag nicht schlecht, aber zwei wichtige Punkte hat Du übersehen: Erstens könnte jeder eine Menge Programme auf seine Liste schreiben, die er (noch) nicht hat und sie sich dann später besorgen, zweitens, wer soll denn die Listen verwalten? Insofern geht das leider nicht! Aber nun ein besserer Vorschlag: Jeder schaut sich seine Raubkopien an. Die, die man noch irgendwo kaufen kann, müssen entweder vernichtet oder im Original gekauft werden. Die anderen interessieren niemanden, da in diesem Fall auch kein Geschädigter vorhanden ist. Wie gewissenhaft jeder diese Auswahl trifft, ist seine Sache, doch klar ist, daß jeder, bei dem Raubkopien von käuflich erwerbbarer Programmen gefunden werden, eine Menge Ärger mit Gesetz und Herstellerfirma bekommt! Insofern wäre auch mit dieser Methode jeder sauber, das Kulturgut bleibt trotzdem erhalten, Druck ist auch keiner vorhanden (wenn keine Raubkopien vorhanden sind) und Uneinsichtige können trotzdem noch zur Einsicht gelangen (spätestens, wenn die Bullen vor der Türe stehen). Das ist doch ein Vorschlag, oder? Wer will, kann uns gerne eine Liste senden (mit Rückporto), und wir markieren für ihn alle Programme, von denen wir wissen, daß es sie noch zu kaufen gibt. OK?

Hallo ZONG-Macher, hallo ihr Leser.

Als ich den Bericht über die Ereignisse in Zerbst gelesen hatte, konnte ich nur den Kopf schütteln und mir die Tränen aus den Augen wischen.

Was soll denn das? So sollte sowas doch nicht laufen. Also ehrlich, beim ABBUC hat das doch besser geklappt. Mehr User trotz kürzerer Zeit. Außerdem ist doch dort etliches an Original-Soft- und Hardware über den Tisch gegangen. Wer jetzt sagt: "Für mich war nichts dabei, der sagt leider nicht die Wahrheit. Die KE-SOFT Warenpalette bietet für jeden etwas und die anderen Anbieter sind auch nicht mit leeren Händen gekommen. Selbst ich finde jedesmal eine Kleinigkeit für meinen XL, obwohl ca. 120, in Worten einhundertzwanzig, Originale in meinem Regal stehen! Jetzt mal zum Thema Raubkopien:

Ich kenne kaum jemanden, der keine hat. Das liegt zum Teil daran, daß einige Sachen nicht mehr angeboten werden weil sie nicht oft genug verkauft wurden (Tja, warum nur?). Zum Anderen finden viele die Preise zu hoch. Kopien sind halt billiger. Dabei kostet jedes Schulbuch mehr als Atlas II, Herbert oder Cultivation/Chromatics und hat weniger für unseren Atari zu bieten.

Dann wären da auch noch die Anleitungen. Spielt doch mal Spiderman, Silent Service, Hulk, Solo Flight, Plot, Ashido, Mythos oder Zador ohne sie. Euch entgeht eine ganze Menge. Wenn das alles nicht helfen sollte, könnte man es noch mit PD-Programmen versuchen. Atlantis und Sereamis sind durch lange Verhandlungen freigegeben worden. Der ABBUC ist mit dem Fiffikus Programmierer wegen Version II und Zusatzfragen am Gange. Last not least versucht Kemal auch einiges für uns an Land zu ziehen. Trotz alledem ist eine Freigabe von Kommerzieller Software als PD nur eine Notlösung, da es Autoren abschreckt, Software auf den Markt zu bringen. Was haltet ihr davon: Alle KE-SOFT-Produkte als PD-Software! Klingt gut, was? Echt verlockend, sollte man meinen. Sowas gibt es nicht alle Tage. Mensch, merkt ihr es denn nicht? Sowas gibt es nur einmal. Kemal könnte seinen Compi in die Ecke treten, da er nicht von Luft leben kann. Und wir haben gelitten, weil er dann bestimmt nichts neues für unsere geliebten Ataris schreibt! Doch noch ist es nicht soweit. Leute, helft euch selbst. Verteilt keine Raubkopien. Kauft Originale und empfiehlt sie bei Gefallen weiter, denn DM 15,- für Schrott bemerkt ihr eher als DM 25,- für ein echt geiles Spiel. Falls euer Lieblingsgame nicht mehr zu kriegen ist, wendet euch an ZONG. Gebt Kleinanzeigen auf oder kauft es von jemandem, der das (XL/XE) Handtuch schmeißt. Wenn das alles nicht ausreicht, könnte es vielleicht mit einer Freigabe klappen. Doch dieser Weg ist nicht so leicht, denn die Softwarefirmen stellen sich gerne quer. Meineren Frust habe ich nun von mir gegeben, nun seid ihr am Zuge. Nehmt Stellung dazu. Laßt nicht alles an euch vorbeigehen.



ZONG Re(d)aktion:

Euer Andreas Volpini

Recht hast Du! Ich kann nur jeden deiner Sätze bestärken! Nur einen nicht. KEIN KE-SOFT PROGRAMM IST PD, um das mal klarzustellen. Nicht, daß jetzt pfiffige (oder dämliche) Leute glauben, nur weil es da oben als Witz steht, ist es auch so! (Hallo Ulf!). Also: Wir werden versuchen, eine Liste aller noch erhältlichen Programme zu erstellen und diese in ZONG veröffentlichen oder auf Wunsch versenden. Na, ist das nicht?



Submarine Commander

- Eingesandt von Mark Engler -

Ein Unterseebotsimulator, der sich sehen lassen kann. Ziel des Spiels ist es, im Mittelmeer feindliche Schiffsverbände zu jagen und zu versenken. Bei der Jagd hilft eine Karte mit genauen Positionen der Verbände, Kompass, Sonar, Periskop und natürlich Torpedos. Es gibt 9 Schwierigkeitsstufen, welche sich durch die Anzahl der Feinde, Bewaffnung und Treibstoff des U-Bootes unterscheiden. Das Spiel kann extrem lange dauern. In meinem ersten Spiel, im einfachsten Level, brauchte ich 60 Minuten, bis mich die feindlichen Schiffe vernichtet hatten. Ja genau, die schiefen nämlich auch zurück, und das nicht mal schlecht. Außerdem sollte man von Zeit zu Zeit mal auftauchen, um den Sauerstoffvorrat wieder aufzufrischen, denn der kann das Spiel auch vorzeitig beenden.

Die Bedienung erfolgt über Joystick und Tastatur, die englische Anleitung ist kurz gefasst und leicht zu verstehen (mit Bildern versehen).

#### Die Bewertung

Die grafische Darstellung der Instrumente und des Bildschirms ist gut gelungen, alles sieht sehr realistisch aus. Die Animationen sind ein wenig zu langsam, was aber kaum stört.

Musik ist nicht vorhanden, der Sound ist dafür aber umso realistischer. Es entsteht echte U-Boot Atmosphäre!

Der Spielspaß von Submarine Commander ist sehr hoch, man braucht zwar eine Zeit, um mit den vielen Instrumenten im "Cockpit" zurecht zu kommen, aber das macht die ganze Sache nur noch echter und spannender. Wie gesagt, eine sehr gute Simulation, in welcher man nach einiger Zeit glaubt, wirklich in einem U-Boot zu sitzen. Am echtensten wirkt es, wenn man das Licht im Zimmer ausschaltet und den Atari an die nächste Stereoanlage anschließt!

Zum Preis von nur DM 19,80 erhält man ein eine wirklich gute Simulation, noch dazu auf Steckmodul, also keine Ladezeit, man kann sofort losspielen.

Thorn Emi. Modul, DM 19,80 (KE-SOFT)	
Grafik / Animation ...	★★★★★★★★ -11
Sound / Musik .....	★★★★ -08
Spielspaß .....	★★★★★★★★ -13
Preis / Leistung .....	★★★★★★★★ -14
Gesamtbewertung .....	★★★★★★★★ -13





Zenji

Zenji ist ein Ausdruck für die Verbindung aller Wege. Dies zu erreichen, ist die Aufgabe beim gleichnamigen Spiel von ACTIVISION. Man steuert seine Spielfigur - ein sich drehendes Gesicht - durch ein Labyrinth, das aus drehbaren Einzelteilen besteht, und muß versuchen, durch Drehen der Teile alle Gänge mit einer pulsierenden Quelle zu verbinden. Die erste Schwierigkeit hierbei ist die ablaufende Zeit, bis die Quelle versiegt. Ab dem dritten Level kommen dann einige fiese Flammen hinzu, die dem Spieler nach dem Leben trachten. In späteren Levels fangen diese dann auch noch an, mit Funken um sich zu schießen, so daß man nicht nur schnell denken, sondern auch noch geschickt ausweichen muß!

Schafft man es, eines der Nummernfelder zu betreten, bevor die Zahl auf dem Feld auf Null abgelaufen ist, bekommt man einen Bonus (Nummer mal 100) gutgeschrieben.

Je höher der Level, desto größer und verzwickter wird das Labyrinth. Zur Auswahl stehen außerdem der Ein- oder Zweispielermodus sowie je vier verschiedene Schwierigkeitsgrade.

#### Die Bewertung

Die grafische Aufmachung von Zenji ist sehr gut gelungen, die Sprites sind fließend animiert, der Dreheffekt der Labyrinthteile ebenso.

Die Musik des Spieles klingt so richtig schön chinesisch, die Soundeffekte bestehen auch jeweils aus kleinen Melodien (auch chinesisch).

Das Spiel selbst ist sehr reizvoll, da es sich hier um ein völlig neuartiges Spielprinzip handelt. Man muß sehr schnell denken, gleichzeitig wird allerdings auch das Geschick gefordert. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level, das Spiel wird immer hektischer. Ein wahrer Leckerbissen für alle Denk- und Geschicklichkeitsfans!

Zum Preis von DM 19,80 bekommt man Zenji als Steckmodul, was wahrhaftig ein tolles Angebot ist. Ich sage nur: Zugreifen und viel Spaß haben!

ACTIVISION, Modul, DM 19,80 (KE-SOFT)	
Grafik / Animation ...	★★★★★★★★ -10
Sound / Musik .....	★★★★★★★★ -11
Spielspaß .....	★★★★★★★★ -12
Preis / Leistung .....	★★★★★★★★ -14
Gesamtbewertung .....	★★★★★★★★ -13




Kaboom

Der Bombenleger ist wieder unterwegs! Er probiert mal wieder einen seiner alten Tricks: Er klettert auf Häuser und wirft Bomben von oben herunter! Du als Beauftragter der örtlichen Polizei! muß versuchen, seine Bomben mit Wassereimern aufzufangen. Je mehr Bomben Du fängst, desto schneller wirft der Bombenleger sie! Wenn Du auch nur eine einzige Bombe verfehlt - KABOOM!

Der Bildschirmaufbau sieht wie folgt aus: Oben eine Häuserfassade, darin Joe der Bombenleger, darunter ein grünes Feld und unten die drei Wassereimer. Los geht's! Man kann die Breite der Wassereimer, einen Ein- oder Zweispielermodus sowie die Steuerung (Joystick oder Paddles) wählen. Nun fängt Joe an, Bomben zu werfen, jede gefangene Bombe bringt Punkte. Nach einer bestimmten Anzahl Bomben geht's in die nächste Runde, in der Joe etwas schneller wirft. Dann noch schneller und noch schneller und noch schneller und - KABOOM! Als besonderer Gag kann ein Spieler den Bombenleger und ein anderer Spieler die Wassereimer steuern.

#### Die Bewertung

Die Grafik ist gut gelungen, wenn auch einfach, was aber am Spielprinzip liegt. Die Animation ist flüssig und wahnwitzig schnell.

Die Sounds im Spiel sind passend. Beim Fangen der Bomben hört man die 1812 Overture, ein witziger Effekt. Musik gibt's ansonsten nicht.

Der Spielspaß ist einfach fantastisch! Ich kenne kein so einfaches Spiel, das so viel Spaß macht! Man will einfach immer besser werden, will unbedingt mehr Punkte haben! Da ist wirklich jede Millisekunde entscheidend! Hat man irgendwann genug davon, neigt man spätestens nach einer Stunde dazu, es dann doch nochmal zu versuchen, was dank der Tatsache, daß sich das Spiel auf einem Steckmodul befindet, mit keinerlei Ladezeit verbunden ist. Und: Das Spiel ist auch für kleinere Kinder geeignet, da man hier keine lange Anleitung lesen und verstehen muß, bevor man losspielen kann. Besonders der Gegeneinandermodus ist wirklich lustig!

Für den Preis von nur DM 16,80 bleibt hier kein Auge (oder keine Bombe) trocken! Die einfachsten Spiele sind immer noch die besten (und die reizvollsten)! KABOOM!

ACTIVISION, Modul, DM 16,80 (KE-SOFT)	
Grafik / Animation ...	★★★★★★★★ -10
Sound / Musik .....	★★★★★★★★ -07
Spielspaß .....	★★★★★★★★ -12
Preis / Leistung .....	★★★★★★★★ -14
Gesamtbewertung .....	★★★★★★★★ -13





Zebu-Land

- Eingesandt von Thorsten Heubau -

Der kleine Zebu lebt in einem Land, das aus fünfzig Irrgärten besteht. Nun will er diese Irrgärten durchqueren, wobei man ihm helfen soll. In den Irrgärten selbst gibt es aber Drehtüren, verschiedene Blöcke und Abgründe. Die Abgründe können nicht passiert werden. Wenn sie den Weg versperren, muß ein Block hineingeschoben werden. Auch die Drehtüren behindern den kleinen Held, sodaß man sehr schnell in eine aussichtslose Lage geraten kann. Dann hilft wieder mal nur der Druck auf die OPTION-Taste, was ein Leben kostet. Ist die Zeit des Labyrinthes abgelaufen, passiert dasselbe. Hat man einen Irrgarten geschafft, gibt es wieder drei Leben (Versuche). Jeder Irrgarten hat einen Code, so daß man bereits geschaffte leicht anwählen kann.

Die Bewertung

Die Titelgrafik ist sehr gut gelungen und farbenfroh gestaltet, aber leider nur beim Booten zu sehen. Während des Spieles präsentiert sich die Grafik im 4-Farben-Modus mit gut definiertem Zeichensatz. Die einzelnen Level unterscheiden sich stark voneinander, nicht nur in der Grafik. Auf weitere Grafikeffekte wurde verzichtet, was aber nicht stört, da "Zebu-Land" ja ein Denkspiel ist.

Für den Sound gilt dasselbe: Im ersten Titelbild ist gute Musik zu hören, später gibt es nur noch kleine Soundeffekte. Nun beginnt man zu spielen. Über die ersten Level lächelt der Spieler und will das Spiel schon in die Ecke werfen. Aber so nach spätestens 10 Leveln wird es viel kniffliger und man ist häufig der Verzweiflung nahe. Aber durch logisches Denken oder auch (sehr selten) durch Ausprobieren kommt man dem Ausgang näher; aber wehe, man macht einen falschen Zug ... Dieses Spiel lebt von dem Ehrgeiz des Spielers, alle Level zu knacken. Wer solche "Brainkiller" mag, ist hier wirklich bestens bedient. Die Rätsel sind von allerhöchster Qualität! Im Gegensatz zu "Sogon" sind die Level meist sehr schnell schaffbar, nachdem man den Trick gefunden hat, man muß also nicht ständig die gleichen Züge machen. Der Preis von DM 19,80 ist für dieses Spiel, daß man sehr lange spielen muß, um erfolgreich zu sein, sicherlich nicht zu hoch angesetzt. Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt also genau! Fazit: Wer Denkspiele mag, darf sich Zebu-Land nicht entgehen lassen. Alle anderen sind von diesem Spiel nicht angesprochen. Lange Denkphasen sind hier garantiert, vor allem dann, wenn Zebus' Brüder auftauchen ...

KE-SOFT, Diskette, DM 19,80 (KE-SOFT)	
Grafik / Animation ...	★★★★★★★★ - 11
Sound / Musik .....	★★★★★★★★ - 10
Spielspaß .....	★★★★★★★★ - 14
Preis / Leistung .....	★★★★★★★★ - 13
Gesamtbewertung .....	★★★★★★★★ - 13



Gemstone Warrior

- Eingesandt von Holger Frankenstein -

Gemstone Warrior ist ein Spiel von SSI im Stil von Gauntlet. Die Aufgabe besteht darin, den Gemstone, der von den Demons gestohlen und in fünf Teile zerbrochen wurde, zu finden. Dabei muß man sich gegen acht Monsterarten zur Wehr setzen. Der Kämpfer ist mit zwei Waffenarten (Armbrust und Feuerbälle) ausgerüstet. In den Dungeons kann man sich fünfzehn verschiedener Items bedienen. Die Items sind wie die Munition bei den Monstern und in hermetischen Kisten und Särgen zu finden. Spassigerweise werden im "Demon Maze" die Eigenschaften der Items vertauscht, dadurch weiß man nun nicht mehr, welches Item welche Eigenschaft hat (Mist!).

Die Bewertung

Obwohl man von SSI ja eigentlich mehr aufwendige Strategiespiele gewöhnt ist, gelang den Programmierern mit "Gemstone Warrior" ein ziemlich gutes Actiongame.

Bevor man beginnt zu spielen, sollte man vielleicht die recht gute Anleitung studieren, die Aufschluß über die verschiedenen Gegner und Items sowie wichtige strategische Tips gibt.

Grafik und Animation sind sehr gut, die Spielfiguren bewegen sich vollständig, was ja nicht in allen Dungeonspielen der Fall ist. Die Sprites sind sehr gut animiert und außerdem schön farbig.

Die Titelmelodie ist auf Dauer nervtötend, eine Begleitmusik ist dafür nicht vorhanden (Nervenschonung?). Die Digi-Sounds der Spielfiguren sind wirklich klasse!

Will man aufhören oder muß mal auf's örtchen, kann man entweder das Spiel abspeichern oder die Pausefunktion in Anspruch nehmen. Der Highscore wird ebenfalls gespeichert. Die Spielfigur kann per Joystick und/oder Tastatur gesteuert werden.

Das Spiel selbst macht eine Menge Spaß, der Entdeckertrieb wird geweckt, man will unbedingt alle Dungeons erforschen. "Gemstone Warrior" ist ein Dungeonspiel, daß seinen Preis wirklich wert ist!

SSI, Diskette, \$14,95	
Grafik / Animation ...	★★★★★★★★ - 12
Sound / Musik .....	★★★★★★★★ - 10
Spielspaß .....	★★★★★★★★ - 14
Preis / Leistung .....	★★★★★★★★ - 13
Gesamtbewertung .....	★★★★★★★★ - 12





Megamania

Eines Nachts wachst Du auf und verspürst großen Hunger. Du stehst auf, steigst die Treppe herunter und betrittst die Küche. Dein Blick gleitet zum Kühlschrank, deine Hand zum Griff der Kühlschranktür. Ein kurzer Ruck und köstlichste Däfte steigen dir entgegen. Mit großem Appetit suchst du dir ein paar Sachen aus und läßt dich vor dem Kühlschrank nieder. Das war auch schon der Fehler, denn du warst leider müder, als du dachtest. Plötzlich eingeschlafen, plagen dich die fiesesten Alpträume, die man sich vorstellen kann. Als Kommandant eines Raumschiffes müßt du dich gegen fliegende Hamburger, Icecream Sandwiches, Autoreifen, Bügeleisen und anderes Getier wehren, das dich in aggressivster Weise attackiert und unter Beschuß nimmt (nein, keine böartigen Banden von LINKSABBEUGEN-SCHILDERN)! Und das schlimmste: Wenn du dich nicht beeilst, geht dir der Sprit aus!

Die Bewertung

Wie schon vermutet, handelt es sich hier um ein Ballerspiel, das man am ehesten mit TRESHOLD vergleichen kann. Verschiedene Feinde greifen in verschiedenen Formationen und verschiedenen Angriffsmustern an.

Die Grafik ist etwas zu einfach, dennoch sind die einzelnen Objekte gut und detailliert gezeichnet. Die Animation ist stets flüssig. Ein Sternenhintergrund hätte dem Programm gutgetan.

Die Sounds bestehen aus fünf verschiedenen Geräuschen: Schuß, Treffer, Raumschiff im Eimer, Puel nachfüllen und Puel knapp. Diese sind allerdings passabel. Musik gibt's nicht.

Nachdem man gemerkt hat, daß sich die acht Angriffswellen immer wiederholen, denkt man zunächst "Jetzt wird's langweilig", doch da sich die Formationen und die Angriffstaktik stets verändern, liegt man mit dieser Annahme falsch, zum Glück! Ingesamt steigt die Schwierigkeit aber etwas zu langsam an.

Da sich das Programm auf Steckmodul befindet, ist der Preis von DM 16,80 nicht nur angemessen, sondern sogar sehr gut. Man kann eben immer mal wieder zwischendurch eine Runde Ballern ohne lange laden zu müssen. Jeder, der gerne mal ballert, sollte hier also zugreifen.

ACTIVISION, Modul, DM 16,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	★★★★★★ -09	
Sound / Musik .....	★★★★ -06	
Spielspaß .....	★★★★★★ -10	
Preis / Leistung .....	★★★★★★ -12	
Gesamtbewertung .....	★★★★★★ -11	



Caverns of Khafka

Mache dich auf die Suche nach dem Schatz des Pharaos Khafka. Tief im Innern seiner geheimen Pyramide lauern unbekannte Gefahren auf dem Weg in die Schatzkammer. Tödliche Insekten, atzende Säure, rollende Steine und bewegliche Wände warten nur darauf, dir das Leben auszuhacken! Wirst du es schaffen, die Schatzkammer zu erreichen?

Das Spiel "Caverns of Khafka" ist, einfach gesagt, ein Leiterspiel. In einem mehrere Bildschirme großen Labyrinth aus Gängen und einer Menge Gefahren muß man seinen Weg finden, um genügend Schätze zu sammeln. An Gefahren gibt es neben den schon erwähnten Insekten, rollenden Steinen, Säurepfützen und beweglichen Wänden noch Giftfelle, Monster, Gruben und ähnliches. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen und ist vollgestopft mit Schätzen. Je nach Level müssen eine bestimmte Anzahl Schätze gesammelt werden. Nach Einsammeln von jeweils 10 Schätzen wird man für kurze Zeit unverwundbar und hat somit Gelegenheit, sich ein paar der Monster vom Hals zu schaffen. Insgesamt sind vier Level vorhanden (ich bin bisher nur bis zum zweiten gekommen ...).

Die Bewertung

Die Grafik, bzw. die Gänge sind irre winzig, aber witzig. Es ist wirklich erstaunlich, wieviel Labyrinth man in ca. vier Bildschirme stopfen kann. Das Scrolling ist flüssig, die Animation der Figuren ebenso. Soundmäßig geht das Spiel in Ordnung, endlich mal wieder ein Leiterspiel mit einem Laufgeräusch. An Musik gibt's nur ein paar kleine Melodien, die zwar primitiv gemacht, aber dennoch stimmungsvoll sind. Das Spiel reizt irgendwie. Man möchte doch gerne die gesamte Höhle kennenlernen, alle Schätze sammeln, einen Level weiter kommen. Daß dies nicht so einfach ist, stellt sich bald heraus. Man muß sich schon genau überlegen, wohin man springt, bzw. rennt. Jeden 10. Schatz sollte man sich genau einteilen, da die unverwundbare Zeit gut genutzt werden kann. Wie gesagt, die ganze Bildschirmdarstellung ist sehr klein, dadurch wird das Spiel aber noch interessanter. Wäre sie größer, würde die Grafik klobig wirken, so wirkt sie irgendwie zierlich filligran.

Zum Preis von DM 14,80 erhält man wahlweise auf Kassette oder Diskette ein interessantes Leiter-/Geschicklichkeitsspiel mit einer witzigen Grafik. Alt, aber oho (Muß das nicht anders heißen?).

COSMI, Kass/Disk, DM 14,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	★★★★★★ -11	
Sound / Musik .....	★★★★ -08	
Spielspaß .....	★★★★★★ -12	
Preis / Leistung .....	★★★★★★ -11	
Gesamtbewertung .....	★★★★★★ -11	

## Kontaktadressen

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

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten  
(größter deutscher XL/XE-Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden  
(Softwarehersteller, Hardware, PD, Disk-Magazin, Versand)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr  
(Laden, Software, PD)
- DCC Dresdner Computer Center, Kaitzer Str. 82, 8027 O-Dresden  
(Laden, speziell ATARI XL/XE ausgerichtet)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28  
(Software liegt vorführbereit, PD, Versand)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71  
(Club, Software, PD)
- HHW Computer Studio 2000, Gohliserstr. 21, O-8028 Dresden  
(Softwarevertrieb)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1  
(Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4  
(Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, Hardware, PD, Versand)
- Klaus Peters, von Humboldtstr. 28, 5620 Velbert 1  
(Hardwarehersteller und Versand)
- Magicsoft, Susanne Hentrop, Landwehrweg 28, 4700 Hamm 1  
(Hardwarehersteller, Hard- und Softwareversand)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg  
(Versand von PD & Software, Disk-Magazin)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten  
(Versand: Hard- & Software, PD)

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

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!

## Programmdiskette

## LADEANWEISUNG

- Computer ausschalten, Floppy einschalten, Diskette mit der gewünschten Seite in Laufwerk eins legen.
- Computer bei gehaltener OPTION-Taste einschalten.
- Programme per Tastendruck laden und starten.
- Spaß haben!



ACHTUNG: Zu jedem Programm gibt es ab sofort einen Steckbrief, in dem die wichtigsten Informationen zum Programm in Kurzfassung enthalten sind.



Little Cassette Workshop



Autor: Bernard Mertens  
 Programmart: Utility  
 Bedienung: Tastatur

Kurzbeschreibung: Dient zum Erstellen von Kassettenhüllen

Ein einfaches, aber dennoch nützlich Programm, mit dessen Hilfe es möglich ist, seine Musikkassetten sauber und ordentlich zu beschriften. Auch die Bedienung ist ganz einfach: Die Auswahl in den Menüs erfolgt mit den Tasten SPACE und ESCAPE. Nachdem die Bildschirmanzeige erschienen ist, können pro Kassettenseite maximal 10 Titel und/oder Interpreten eingegeben werden. Danach folgt die Eingabe der Titel für jede Kassettenseite, der Kassettensseite, des Datums und der Uhrzeit. Zusätzlich kann noch die Bandart bestimmt werden.

Nach Eingabe aller Daten erfolgt der Ausdruck der Kassettenhülle automatisch. Es ist also kein Editieren oder Speichern einer Kassettenhülle möglich (Eine Funktion, die man noch einbauen könnte). Außerdem befindet sich noch eine kurze Anleitung im Programm, die per Menü aufgerufen werden kann.

Gnom Factory



Autor: Kemal Ezcan  
 Programmart: Geschicklichkeitsspiel  
 Bedienung: Joystick

Kurzbeschreibung: Leiterspiel a la Donkey Kong

Eine lustige Version des Klassikers DONKEY KONG liegt mit diesem Programm vor. Man steuert einen kleinen Gummiball über ein Gerüst und muß versuchen, die obere Ebene zu erreichen. Allerlei Gefahren lauern auf dem Weg nach oben.

Der Ball kann per Joystick gesteuert werden und ist in der Lage, nach links oder rechts zu laufen, Leitern hoch und runter zu klettern, sowie über Lücken zu springen.

Folgende Gefahren warten auf den Gummiball: Löcher im Boden, Fließbänder (in beide Richtungen), Aufzüge, auftauchende Steine und so weiter.

Auf seinem Weg nach oben kann der Ball zusätzlich kleine Gnome einsammeln, die auf den Gerüsten herumstehen. Das bringt zusätzliche Bonuspunkte. Ein Sprung gegen eine Wand oder eine Decke ist tödlich, also Vorsicht ...

Type

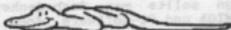


Autor: Kemal Ezcan  
 Programmart: Lernspiel  
 Bedienung: Tastatur

Kurzbeschreibung: Durch Eintippen von Wörtern Raumschiffe abschießen

In diesem Spiel geht es darum, die am unteren Bildschirmrand befindliche Rakete in Richtung Basis zu schützen. Von oben fliegt jeweils eine Rakete in Richtung Basis. Dazu erscheint unter der Basis ein Wort, welches per Tastatur eingegeben werden muß, gefolgt von einem Druck auf die RETURN-Taste. Ist das Wort richtig eingegeben worden, wird die Rakete eliminiert und es erscheint die nächste. Nach einigen Raketen ist der Level geschafft und es geht etwas schwieriger weiter. Hat man sich einmal vertippt, drückt man auch einfach RETURN und kann das Wort neu eingeben.

Snake



Autor: Kemal Ezcan  
 Programmart: Geschicklichkeitsspiel  
 Bedienung: Joystick  
 Kurzbeschreibung: Mit einer Schlange Apfel fressen

Eine Variation des altbekannten Schlangenspiels: Man muß mit der Schlange möglichst viele Äpfel fressen, wobei sie selbst immer länger wird. Natürlich darf man sich weder in den Schwanz beißen, noch gegen eine Mauer "kriechen". Nach einer bestimmten Anzahl Äpfel öffnet sich ein Durchgang zum nächsten Level. Wurde eine Zeitlang kein Apfel gefressen, erhöht sich die Anzahl der zu fressenden Äpfel ...

Musikbonus

Autor: Mario Fürst  
 Programmart: Demo  
 Bedienung: Keine  
 Kurzbeschreibung: Musikdemo

Aufruf

Wie ihr sicherlich gemerkt habt, steht als Autorennamen meist nur KEMAL EZCAN da. Das würden wir gerne ändern, also sendet uns bitte eure selbstgeschriebenen Programme, Honorar ist selbstverständlich!

Video & Computer Börse in Bremen

Irgendwann einmal flatterte uns ein Angebot für einen Stand zur 2. Bremer Video & Computer Börse ins Haus. Da wir uns dann dachten, daß es ja nicht immer so schlecht wie in Zerbst werden kann, buchten wir kurzerhand einen vier Meter großen Stand für besagte Börse.

Wie üblich waren wir bemüht, unser gesamtes Angebot mitzunehmen, um eine möglichst große Auswahl zu bieten. Neben den ATARI XL/XE-Produkten waren wir erstmals auch mit ATARI ST, AMIGA und IBM-PC Software vertreten.

Nach einigen (üblichen) Aufbauschwierigkeiten (besonders das riesige Restpostenlager bereitete Platzprobleme) konnten wir dann endlich um 9 Uhr morgens sagen: "Leute, ihr könnt kommen!". Und da kamen sie dann auch: Zuerst spärlich, dann etwas mehr, dann noch mehr, dann nicht mehr. Insgesamt wurde die Börse von ca. 1200 Leuten besucht, was allerdings immer noch recht wenig ist. Nun denn, unter diesen 1200 Leuten waren allerdings nur insgesamt fünf XL/XE-Besitzer, bzw. die Übrigen haben wohl nicht gemerkt (oder nicht geglaubt?), daß unsere Software für ihr System ist.

Nun sollte man doch denken, daß wir durch den Verkauf von ATARI ST, AMIGA und PC-Software doch noch einen kleinen Gewinn machen konnten, oder? Ha, falsch! Auch diese Kunden waren sich scheinbar sehr unerschütterlich darüber, ob sie ihr sauer verdientes Geld dalassen sollten. Nun denn, aus Fehlern lernt man. Nach Zerbst und diesem riesen Aufwand, der sich auch nicht gelohnt hat (zwar immer noch mehr als Zerbst, aber das tut nichts zur Sache), war dies sicher die letzte Börse, an der man KE-SOFT live erleben durfte. Die ABBUC-JHV ist immer noch das einzig vernünftige Treffen für ATARI 8-Bit Freaks.

Nun, was gab es außer uns noch?

Nicht viel: Natürlich waren einige Anbieter mit PC-Software, PC-PD-Disketten oder ähnlichem Krimskrams da, auch Anbieter von Videospielekonsolen usw. Für unseren Atari gab es außer uns nur noch den ACT-Bremen, der einige interessante Eigenentwicklungen präsentierte: Da gab es zum einen ein Morseinterface, daß automatisch Morsemnachrichten aus dem Radio decodierte (und umgekehrt), weiterhin eine selbstgebastelte RS-232 Schnittstelle und außerdem ein Interface zum Anschluß an den Joystickport, womit man externe Geräte ansteuern konnte. Als Beispiel: war hier ein Laufficht angeschlossen, die Steuerung eines kleinen Roboters oder ähnlichem wäre allerdings auch ohne Probleme machbar.

Während der Veranstaltung fand eine Tombola statt, bei der automatisch jeder mitmachte, da auf der Eintrittskarte eine Nummer stand. Die Preise wurden von verschiedenen Anbietern gestiftet. So nach und nach wurden dann also Programme, Warengutscheine, PD-Disketten undsoweiter an die Leute verlost, wobei man schnell merkte, daß die meisten Leute gerade die Dinge gewannen, mit denen sie nichts anfangen konnten. Ein ATARI XL-Besitzer gewann beispielsweise CALIFORNIA GAMES - für MS-DOS, ha ha! Netterweise tauschten wir es ihm dann gegen ein gleichwertiges XL-Programm um. Derartige Zustände wiederholten sich alle paar Minuten, aber das Playback wird dasselbe sein. Tschuldigung, das war wiederum so'n Insiderwitz. Insgesamt kann man sagen, daß die Börse, die im Großen und Ganzen glatt abließ, mitsamt den 1200 Besuchern, die um 17 Uhr nach Hause gingen. Atsch! Öde, oder?

Turbo-Dos XL/XE Version 2.1

- Von Stefan Dorlach -

Jeder Benutzer eines Laufwerkes benötigt für den Betrieb desselben ein Betriebsprogramm. Nun gibt es wahrlich reiche Auswahl für uns 8-Bitter. Da gibt es neben den von ATARI verteilbaren Programmen noch viele von den sog. Fremdanbietern. Das Eine oder Andere kennen Sie bereits. Ich möchte dennoch eine kleine (und damit unvollständige) Liste hier wiedergeben:

- Happy Dos (von der Zeitschrift HAPPY COMPUTER)
- DOS XL (von OSS, den Herstellern von Basic XL, Mac/65 und Action!)
- Smartdos (wird in Amerika zusammen mit Rana-Laufwerken ausgeliefert)
- Mydos (das einzigste, das Subdirectories verwalten kann!)
- Bibo Dos (vom Comp Shop, dürfte bekannt sein)
- Sparta Dos (speichert Dateien mit Uhrzeit/Datum ab, ganz IBM-like)
- Antic Dos (wohl ein Gemick, da wie DOS III nicht kompatibel)

und jetzt noch Turbo Dos.

Sie werden jetzt denken: Was soll denn das? Ich habe doch mein Lieblings-DOS! Was brauche ich da noch eines? Ich muß Ihnen da absolut recht geben. Aber vergleichen Sie mal die Leistungsmerkmale von Turbo DOS (ab hier nur noch 'TD' genannt) mit Ihrem DOS:

- Unterstützung des Turbo-Moduls 1050, der Speedy und der Happy;
- Laufwerke mit verschiedenen Erweiterungen können gemischt betrieben werden; die höher Übertragungsrate wird unterstützt;
- Autocopy-Funktion, d.h. beim Booten werden von Ihnen angegebene Dateien in die Ramdisk kopiert;
- Batch-Funktion, d.h. wiederkehrende Befehle im DUP können in einer Datei abgelegt werden und von dort aufgerufen werden;
- Unterstützung der Tasten OPTION, SELECT, START und HELP;
- Anpassung an jede bekannte Ramdisk möglich;
- Arbeitet mit Turbobasic zusammen;

usw.

Wenn Sie jetzt Ihr DOS in die Ecke verbannen und mit einem verächtlichen Blick strafen; Ich kann's verstehen! Bereits zwei Wochen nach dem Kauf von TD habe ich alle meine Disketten auf das neue Betriebssystem umgestellt. Eine Heidenarbeit - aber sie hat sich gelohnt. Ich werde dafür mit höherer Ladegeschwindigkeit belohnt, und die anderen Features möchte ich gar nicht mehr missen.

Ein ganz kleines Beispiel dazu: Ich habe einige Disketten mit Bildern im Atari-Artist Format und einem Dia-Show Programm. Jeder kennt das. Diese Bilder von der Ramdisk starten, wäre doch viel besser, denn 1. wird das Laufwerk je Bild nur einmal gestartet und 2. geht der Ladevorgang blitzschnell! Aber: Das Dia-Show Programm lädt immer von Laufwerk #1 nach. Man müsste daher das Programm abändern, oder viel eleganter, die Reihenfolge der logischen Laufwerke ändern.



Trolls



- Eingesandt von W. Müller und M. Volpini -

Zur Karte hier noch die Komplettlösung:

S. nehme Axt, nehme Schaufel, N. W. nehme Stein, O. zerhacke Tür, nehme Planke, O. baue Brücke, O. O. N. nehme Hammer, untersuche Feuerstelle (was man findet, erst beim zweitenmal mitnehmen), S. O. N. grabe, N. S. nehme Meißel, lege Schaufel, N. schiebe Teppich, zerstore Tür, lege Axt, R. nehme Lampe, H. S. S. O. entzünde Lampe, O. lege Meißel, lege Stein, S. S. S. springe Haken, nehme Schlüssel, N. gehe Spiegel, N. nehme Rote, S. O. O. O. N. nehme Kiesel, nehme Holzstück, untersuche Kleidung, baue Schleuder, S. O. O. O. H. klettere Loch, R. öffne Tür, lege Schlüssel, O. schieße Haken, S. lege Rote, halte Rote, frage Rüstung, nehme Rüstung, trage Rüstung, N. N. N. N. N. O. O. N. töte Troll, halte Schwarze, S. W. W. S. S. S. O. sage Bashem, O. erwecke Creature.

Kurztips

- Eingesandt von Holger Frankenstein -

INTERNATIONAL KARATE: Mit der Taste X und einer Zahl von 1-4 kann man die Geschwindigkeit einstellen.

THE LIVING DAYLIGHTS: Wer nicht weiß, was er in den verschiedenen Leveln nehmen soll, hier ein Tip:

Level 2: Nachtsichtgerät, Level 3: Helm, Level 4: Bazooka, Level 5: Armbrust, Level 6: Pfeilpistole, Level 7: Bazooka

BOUNTY BOB STRIKES BACK: Habt ihr hier Probleme? Wenn ihr den Anweisungen folgt, hoffentlich nicht mehr!

Level 1: Den Blumentopf nehmen und dann Start + 1 drücken. Level 2: Alle Monster töten, die Farbrolle nehmen und Start + 3 drücken. Level 3: Den Kelch nehmen, Start + 4 drücken. Level 5: Den Kaffeepot greifen und dann Start + 8 drücken. Level 10: Die Heugabel einkassieren. Level 16: Das Aufzugsrohr nach links stellen, die Pastete nehmen und Start + ) drücken.



Gesucht/Gefunden

Eine Berichtigung zum Tip zu OLLIES FOLLIES der letzten Ausgabe: Das Wort "ZOOM" muß man mit DREI O's schreiben. Also: "ZOOM".



Hallo Ihr Vegetarier.

das ist kein Druckfehler sondern von mir ernsthaft beabsichtigt. Viele Menschen sind der Ansicht, daß Vegetariern einiges an Lebensspaß entgeht. Das mag vielleicht stimmen, trotzdem können diese Pflanzenfresser auch Gourmets sein. Aber das soll nicht heißen, daß die fleischfressende Bevölkerung sich nicht auch mal diesen nun folgenden Rezepten widmen sollte. Denn sie sind gesund und kalorienbewußt. Zu beachten wäre noch: Es sind keine rein vegetarischen Gerichte, weil sie zum Teil mit tierischen Produkten versehen sind. Also nun viel Spaß beim Lesen und Zubereiten der folgenden 2 Rezepte ...

Zucchini-Pie (Auflauf)

- Eingesandt von A. Kempen -



Zutaten

800g Zucchini, 1EL Salz, 2EL Öl, 3 große Eier, 4EL Sahne, 150g geriebener Käse, Pfeffer, Oregano, Butter.

Zubereitung

Die gewaschenen Zucchini grob reiben und in einer Schüssel mit Salz bestreuen, 30 Min. ziehen lassen. Dann die Zucchini in ein Sieb schütten und die Flüssigkeit gut ausdrücken. Zucchini mit Öl, den verquirlten Eiern, Sahne und 2/3 des Käses mischen. Mit Pfeffer und etwas Oregano würzen. In eine gefettete Form geben und die Oberfläche glätten. Restlichen Käse darüberstreuen und im vorgeheizten Backofen ca. 35 Minuten bei 200 Grad backen.

Der besondere Tip: Statt Zucchini Broccoliroschen und in feine Streifen geschnittenen Schinken verwenden ...

Zucchini mit Quarkfüllung

- Eingesandt von B. Lüffe -



Zutaten

250g Zucchini, 5g Butter, 25g Zwiebeln gewürfelt, 25ml Milch 1,5%, 25g Quark, 1/2 Eigelb, 15g Weißbrot gewürfelt, Salz, Zimt, 1/2 Eiweiß, 5g Paniermehl, 1TL Öl.

Zubereitung

Zucchini schälen, der Länge nach halbieren und mit einem Teelöffel aushöhlen. Die Hälften in eine gefettete Auflaufform geben. Zucchiniinneres hacken und mit Zwiebelwürfeln anschwitzen, danach die Milch dazugeben und 15-15 Min. leise köcheln lassen. Abkühlen lassen und mit Quark, Eigelb und Weißbrotwürfeln vermengen. Mit Salz und Zimt abschmecken. Eiweiß zu Schnee schlagen und unter die Quarkmasse heben. Zucchinihälften mit Quarkmasse füllen, dann mit Paniermehl bestreuen und mit Öl betreufln. Im vorgeheizten Ofen ca. 40 Min. Backen.

Programmieren in Basic

## ON - GOTO

Heute wollen wir uns mit einem weiteren nützlichen Befehl beschäftigen, nämlich dem ON - GOTO Befehl. Nehmen wir einmal folgendes Programm:

```
10 INPUT A
20 IF A=1 THEN GOTO 100
30 IF A=2 THEN GOTO 250
40 IF A=3 THEN GOTO 400
50 IF A=4 THEN GOTO 860
```

Ein solches Programm benötigt man zum Beispiel, wenn der Benutzer aus einem Menü etwas auswählen soll. Je mehr Menüpunkte hier hinzukommen, desto länger wird allerdings die Abfrage, was mitunter sehr störend sein kann. Hier schafft nun der ON-GOTO Befehl Abhilfe. Zuerst einfach mal das Beispielprogramm vereinfacht:

```
10 INPUT A
20 ON A GOTO 100,250,400,860
```

Nun die Erklärung: Der ON-GOTO Befehl ist eine Sprunganweisung, die vom Wert einer Variablen abhängt. Die Variable, von der der Sprung abhängen soll, muß hinter ON stehen, die Zeilen, zu denen gesprungen werden soll, durch Kommata getrennt, hinter GOTO. Hat die Variable den Wert 1, so wird zum ersten Wert gesprungen, bei zwei zum zweiten und so weiter. Hierbei muß man darauf achten, daß nur ganze Zahlen für die Variable zulässig sind! Man sollte also keine 1.5 oder ähnliches eingeben.

Hatte ich eigentlich schon erklärt, wie man mehrere Befehle in einer Zeile unterbringt? Nein? Na, dann mal los. So:

```
10 A=1:INPUT B:PRINT A+B:ON B GOTO 10,20,30,40
```

Wie ihr seht, befinden sich in dieser (ziemlich sinnlosen) Zeile mehrere Befehle, die der Computer alle nacheinander abarbeitet. Jeder Befehl ist durch einen Doppelpunkt vom nächsten getrennt. Diese Methode der Programmierung ist platzsparender, da jede neue Zeilennummer Speicherplatz kostet.

Achtung: Bei Verwendung des IF-THEN Befehls müßt ihr darauf achten, daß alle Befehle nach dem THEN nur ausgeführt werden, wenn die Bedingung zutrifft! Ihr dürft also nicht Befehle, die in der nächsten Zeile stehen, per Doppelpunkt an die IF-THEN Zeile dranhängen!

So, Leute, das wars erstmal für heute, ich glaube, ihr habt genug neue Informationen, um wiederum etwas sinnvolles zu programmieren. Als Beispiel nenne ich nur ein (diesmal kürzeres und besseres) 1-2-3 Adventure oder ein Matheübungsprogramm (Multiplikation, Division, Addition und Subtraktion per Menüwahl).

Turbobasic XL

## DOS oder nicht DOS, das ist hier die Frage!

Wie ihr ja wißt, hat man beim Turbobasic eine Menge zusätzlicher Diskettenbefehle wie z.B. DELETE, LOCK, UNLOCK, DIR, BRUN usw. Also warum sollte man nicht ein Programm schreiben, welches das normale DOS ersetzt, bzw. erweitert?

Grundsätzlich gibt es hierfür zwei Gründe:

- Das normale DOS kostet zuviel Platz.
- das normale DOS bietet nicht die gewünschten Funktionen oder den gewünschten Komfort.

Also sollte man sich überlegen, warum man es schreibt. Der erste Grund ist natürlich nicht schlecht, aber ich glaube kaum, daß es möglich ist, alle Funktionen des normalen DOS in viel weniger Platz unterzubringen.

Der zweite Grund ist natürlich schon wesentlich interessanter. Wer einen PC besitzt, kennt sicherlich den NORTON COMMANDER. Dieses Programm bietet eine Benutzeroberfläche, von der ein XL/XE Besitzer nur träumen kann. Auf gut deutsch: Es bietet wesentlich mehr Funktionen, die vor allem wesentlich einfacher und schneller zu bedienen sind.

Der langen Rede kurzer Sinn: Ich hoffe, daß uns bis Redaktionsschluss jemand ein solches Programm schreibt und zur Veröffentlichung anbietet, ansonsten werden wir es selbst schreiben. Falls jemand dazu Lust hat, möge er sich bitte melden, er bekommt dann noch genauere Informationen von uns.

So, nun bin ich schon fertig und habe immer noch eine halbe Seite frei. Das liegt daran, daß wir von euch null, in Worten: NULL, Leserreaktionen bekommen, die unsere Serien betreffen. Mich würde wirklich interessieren, ob es überhaupt jemandem stören würde, wenn so einige Serien einfach wegfallen würden. Lest ihr das überhaupt?

## LEST IHR DAS UBERHAUPT?

Wenn ich das wirklich lest, warum hat dann keiner Fragen dazu oder möchte, daß wir auf etwas spezielles eingehen? Außerdem sehen wir hier kaum Ergebnisse eurer Anstrengungen, oder gibt's die etwa nicht? Will denn keiner mehr etwas lernen?

Genug des Herumgemotzes, die letzten Zeilen bleiben leer!



PD-Software



Logo: I will send you the ...

Nun, da wir die Compyshop-Magazine aus dem Programm genommen haben, hier also die aktuelle PD-Restposten-Liste, jede Disk kostet nur DM 4.-- und ist nur einmal vorhanden ...

G04 - Copy + Demos + AT-Lister	D02/D03 - Aliants Demo / Advanced
D04/D05 ABC-Demo + Movie Maker D	Music Prozessor Demo
D11/D12 Hobbystronic Demo I + II	D13/D14 - CS-Musik Demo + Epyx
D24 - CD1 - Compyshop Demo	Demogames
G11 - Compyshop Magazin 02/88	G12 - Compyshop Magazin 03/88
G13 - Compyshop Magazin 04/88	G14 - Compyshop Magazin 05/88
G15 - Compyshop Magazin 06/88	G16 - Compyshop Magazin 07/88
G17 - Compyshop Magazin 08/88	G18 - Compyshop Magazin 09/88
G19 - Compyshop Magazin 10/88	G20 - Compyshop Magazin 11/88
G21 - Compyshop Magazin 12/88	G22 - Compyshop Magazin 01/89
G23 - Compyshop Magazin 02/89	G24 - Compyshop Magazin 03/89
G25 - Compyshop Magazin 04/89	G26 - Compyshop Magazin 05/89
G27 - Compyshop Magazin 06/89	G28 - Compyshop Magazin 07/89
G29 - Compyshop Magazin 08/89	G30 - Compyshop Magazin 09/89
G39 - Compyshop Magazin 06/90	

#### Wie sieht es aus bei euch?

Auch diesen Monat gibt es wieder nur eine einzige neue PD-Diskette, nämlich HOT WHEEL. Es handelt sich hierbei um ein Autorennspiel für zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander. Die Sicht ist aus der Vogel-perspektive. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle eines Fahrzeuges, das links/rechts gelenkt werden kann, per Feuerknopf gibt man Gas.

Wer es schafft, als erster vier Runden zu fahren, hat gewonnen, danach wird die nächste Strecke geladen. Mir fiel auf, daß das Spiel eine ganze Menge verschiedene Strecken zu bieten hat, die außerdem grafisch sehr schön gemacht sind.

Auf dem Weg durch den Rundkurs kann man dann noch zusätzlich Extras einsammeln, die verschiedene Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Steuerung usw. verbessern. Nach jeder Strecke wird dies in einem Diagramm angezeigt.

Wie schon erwähnt ist die Grafik sehr gut gemacht, die Soundeffekte sind auch hörbar. Das Spiel macht alleine ein wenig Spaß, wenn der Gegner fehlt) und zu zweit umso mehr. Es ist schon lustig, wenn man sich gegenseitig die Extras abjagen will ...

Bewertung: ★★★★★★★★ -12

So, Leute: Wo bleiben die neuen PD-Disketten? Es kann doch nicht sein, daß es im ganzen Universum niemanden gibt, der noch neue PD's hat, oder? Sind denn plötzlich alle Programmierer ausgestorben?



Angebote

#### Ich verkaufe folgende Spiele (natürlich Originale):

Speed Run (Diskette)  
Ninja Commando (Kassette)  
Mounatin Bike Simulator (Kassette)  
Collapse (Kassette)

Doppelpack (Kassette) Drelhs, Timeslip, Fort Apocalypse, Elektraglide

Preise sehr günstig, bitte anrufen: Peter Hesse, Kupfergasse 8, 3447 Meißner 1, Telefon 05657/7233

#### Verkaufe

Zador V2.0 für DM 10.-- (incl. Porto & Verpackung)

Markus Gitzel, Fuldaer Straße 15, 6492 Sinnatal 5, Tel.: 06664/7488

#### Verkaufe

Mirax Force DM 20.--, Sea Fighter/Lethal Weapon DM 15.--,  
Auto Duel DM 20.--

Holger Frankenstein, Gelderner Straße 14, 4174 Issum, Tel: 02835/4027

#### Verkaufe

Infocom Hintbooks von Enchanter, Zork III, Starcross, Suspended, Sorcerer, Seastalker, Infidel für DM 5.-- das Stück.  
Zap Pac für DM 6.--  
The serpent Star (ohne Verpackung): DM 8.--

Fight Night, Fighter Pilot, Fields of Fire; Je Programm nur DM 10.--  
Colossus Chess 4.0, Silicon Dream, Brian Clough's Football Fortunes,  
0 Grad Nord, Speed Run; je Programm nur DM 15.--

ABBUC-Magazine 1-20 & 6 Sondermagazine, Nibelungen, Happy Computer (27 Hefte + Stehsammler) für DM 20.-- pro Angebot.  
Alle Compy Shop Ausgaben (bei Komplettabnahme nur DM 10.-- pro Jahrgang) inkl. Diskettenbox. Insgesamt 2 1/2 Jahrgänge!

Rüdiger Ohme, Lotzstr. 30, 6230 Frankfurt 80  
Tel: 069/3808428 (Anrufbeantworter). Ich rufe gerne zurück.

#### Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15.--  
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60.--  
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2.--,  
6 Hefte DM 10.--.

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

