ZONG

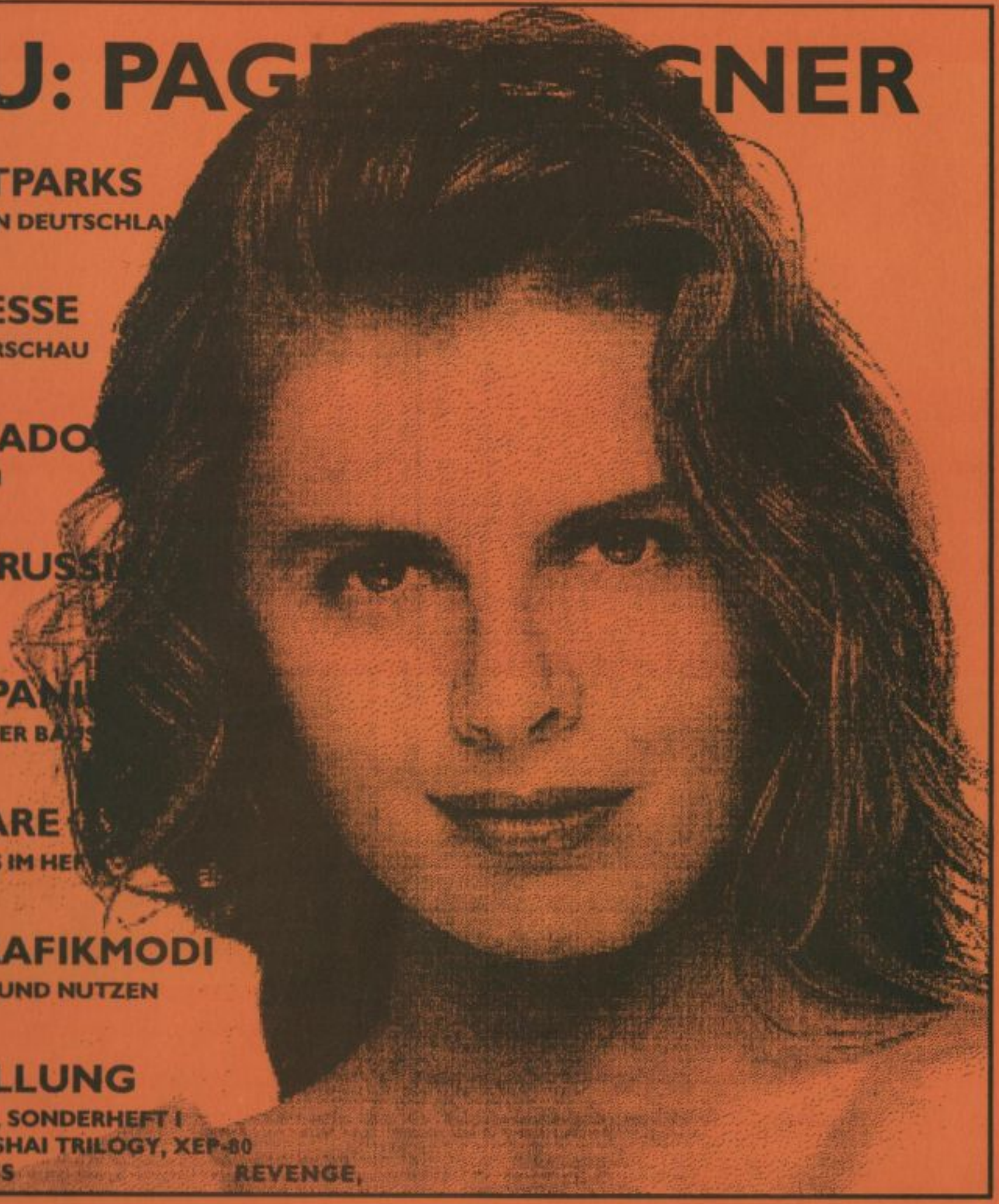
5,-

Nr. 40 / 4. Jahrgang

Magazin für Atari XL/XE Computer

7/92

NEU: PAG GNER



FREIZEITPARKS
UNTERWEGS IN DEUTSCHLA

ATARIMESSE
AKTUELLE VORSCHAU

MINDSHADO
TIPS & KARTEN

WAR IN RUSS
EINFÜHRUNG

BETON-PA
ACTION AUF DER BA

SOFTWARE
VIELE LISTINGS IM HE

GTIA-GRAFIKMODI
ANWENDUNG UND NUTZEN

VORSTELLUNG
SPY VS SPY I-III, SONDERHEFT I
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY, XEP-80
MONTEZUMA'S REVENGE,

NEUHEITEN BEI KE-SOFT ...

Temple Of Apshai Trilogy

Drei Rollenspiele im Paket!

Über 500 Räume!

Animierte Grafik und Kampfszenen!

12 Levels!

Deutsche Anleitung!

Diskette, nur DM 39,80

Atari XL/XE Tips & Tricks

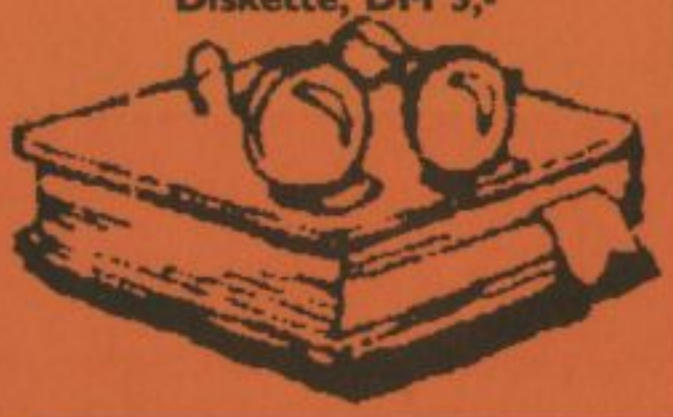
Ein DATA-BECKER Buch mit vielen tollen Programmen, Kniffen und Listings für Ihren XL/XE!
Natürlich in deutsch!

Buch, DM 14,80

Programmdiskette

Alle Listings dieses Buches auf einer Diskette zum absoluten Spitzenpreis!

Diskette, DM 5,-



Spy Vs Spy Trilogy

Alle drei Teile des berühmten Zweikampfes im Paket:
Spy Vs Spy I
The Island Caper
Arctic Antics

Tolle 3-D Grafik
Kämpfe, Fallen und fiese Tricks!

Diskette, nur DM 39,80!

Vorwort

Lieber Atari 8-Bit User!

Uff, es ist wieder einmal geschafft. Auch die neue Ausgabe von ZONG ist beim Umfang von 50 Seiten geblieben, wobei ich einiges richtiggehend "quetschen" mußte, damit alles reinpaßt. Ich persönlich habe gar nichts dagegen, den Umfang noch mehr zu erweitern, besonders wenn Sie, lieber Leser, ZONG durch Beiträge unterstützen. Das Problem sind allerdings die Kosten, denn mehr als 50 Seiten lassen sich beim besten Willen nicht verwirklichen. Das geht höchstens, wenn Sie es schaffen, auch einige Ihrer Freunde von ZONG zu überzeugen. Wenn die Leserschaft größer wird, steigt auch die Auflage und damit sinken die Kosten. Wenn dies der Fall ist, bin ich auch gerne bereit, jeden Monat ein 100 Seiten starkes ZONG zu veröffentlichen.

Wo ich gerade dabei bin: Wie paßt Ihnen eigentlich die Schriftgröße der Texte? Es wäre kein Problem, den gleichen Inhalt in nur 2/3 der Seiten unterzubringen, oder umgekehrt mit dem gleichen Inhalt bis zu 80 Seiten zu füllen. Schreiben Sie mir Ihre Meinung!

Etwas anderes: In letzter Zeit bekam ich öfter Beschwerden, bzw. zurückgesandte Programmdisketten, die der Briefträger netterweise in den Briefkasten geknickt hat, obwohl auf der Verpackung ganz eindeutig "Achtung Datenträger! Bitte nicht knicken!" steht. Sollte dies bei Ihnen auch vorkommen, beschweren Sie sich bitte zuerst beim Postamt bzw. beim Briefträger, denn ich kann nicht alle Disketten doppelt verschicken, und Stahldiskettenhüllen gibt es auch nicht.

Ein echter Clou ist uns mit der XLENT Software gelungen. Diese Programme bieten endlich das alles, was man schon so lange im DTP-Bereich für unseren kleinen Atari gesucht hat. Lesen Sie hierzu die Vorstellung des ersten Programmes "Page Designer".

So, jetzt muß ich aber aufhören, damit das ZONG noch rechtzeitig in die Druckerei kommt. Ich wünsche Ihnen wie immer viel Spaß mit Ihrem ZONG-Magazin.

Ihr Kemal Ezcan.

Inhalt

Rubriken	Impressum	50
	Abobonus	50
	Vorschau	50
Forum	Leserbriefe	04
	Kleinanzeigen	49
Stories	Freizeitparks	7
	AtariMesse	9
	Lastschriften	10
Vorstellung	Temple Of Apshai Trilogy	12
	Spy Vs Spy Trilogy	13
	Sogon	15
	Sonderheft Spieletips	15
	Montezuma's Revenge	16
	Page Designer	17
	XEP-80 Zeichenkarte	19
Spieletips	Mindshadow	20
	Mercenary	22
	One Man & His Droid	22
	Long Hackin' Night	22
	Leaderboard Golf	23
	Cheats	23
Serien	PD-Software	24
	Adventureprogram.	25
	ML-Routinen	26
	Grafikentwurf	27
	Assembler	29
Workshop	Tips	33
	War In Russia	34
	GTIA-Grafikmodi	37
Software	Programmdiskette	38
	Beton-Panik	38
	Page Designer Dump	38
	Othello	39
	The Big Quest	40
	Diskbonus: Analyse	40
	PD-Bonus: Surf's Up	40
	Listingteil	41

Leserbriefe

Programmier-Hilfen

Da Ihr in jedem Heft die Leser auffordert, einmal zu schreiben, werde ich auch einmal Eurer Aufforderung nachkommen.

Große Lobeshymnen über ZONG werdet Ihr von mir nicht höhren, da ich zwar ganz zufrieden mit diesem Heft bin, aber schon besseres in den Fingern hatte (CSM-Magazin). Für mich als Anfänger sind Eure Programme viel zu kompliziert geschrieben. Mit Eurer Hilfe konnte ich mir im vorigen Jahr einige Kenntnisse bei der Programmierung von Playern und Missiles aneignen, aber ich finde, damals waren die Programme auch besser erklärt (Zeilennummer-welcher Befehl bewirkt was).

Vor einiger Zeit habe ich versucht, eine Titelmusik von der Programmdiskette in ein Programm von mir einzubauen. Dies ist mir nur teilweise geglückt. Zwar habe ich die Musik, zum Laufen (Spielen) gebracht, aber danach war es mir nicht mehr möglich, den Rechner zu etwas anderem als Musikspielen zu bewegen (keine Eingaben mehr möglich).
Vielleicht könnt Ihr einmal einen Artikel bringen, in dem erklärt wird, wie so etwas funktioniert (COM-Datei aufrufen und wie sie wieder abgeschaltet wird). Aber bitte so, daß es auch Anfänger verstehen.

Jetzt noch ein paar Fragen an Euch. Ich habe fleißig Herzen gesammelt. Auf dem letzten Lieferschein stand auf einmal "Wertgutschein". Wieviel ist der Wert?

Ich bin seit 3 Monaten stolzer Besitzer eines Druckers. Aus diesem Grund habe ich mir bei euch das Textverarbeitungsprogramm ATEXT 1.2 gekauft. Wie Ihr vielleicht aus den fehlenden Umlauten schon gesehen habt, komme ich mit diesem Programm nicht zurecht. Es ist mir nicht möglich, den im Programm vorhandenen, den internationalen oder EPSON-Zeichensatz vernünftig auszudrucken. Bei dem Versuch, die Dateien RS232.SYS oder CENTRNX.SYS einzuladen hängt sich der Rechner regelmäßig auf.
Das gleiche Chaos habe ich mit dem WASEO-Publisher. Einen ordentlichen Ausdruck mit Grafik, Umlauten und Sonderzeichen habe ich bisher nur vom CSM-Magazin bekommen (mit Druckertreiber AT1029.DAT). Hier die Technik, die ich verwende: 800XL mit 256KB Speichererweiterung, XF551, Drukker: SOEMTRON K6319. Könnt Ihr mir helfen?

Da ich einmal beim Schreiben bin, möchte ich gleich eine Bestellung in Auftrag geben. Teilt mir bitte mit, ob diese Verfahrensweise Eure Zustimmung findet, oder ob ich generell nur mit Bestellschein bestellen kann.

Bis zum nächsten Mal, viele Grüße aus Gera
von Wilfried Fink

Daß Sie das CSM besser finden tut uns leid. Wir wollen dies als Ansporn nehmen, uns noch weiter zu verbessern, denn schließlich gehören wir nicht zu den sogenannten "Alteingesessenen", die sowie immer glauben, gut zu sein und es nicht für nötig befinden, sich zu verbessern. Nein, bei uns haben Sie als Leser noch eine uns wichtige Meinung, denn nur für Sie machen wir ja das ZONG und nicht als reinen Zeitvertreib. Aber nun zu Ihren angesprochenen Problemen:

Früher gab es in ZONG eine Serie zur BASIC-Programmierung. Leider war die Resonnanz damals so gering, daß wir sie einstellen mußten. Ich möchte Sie aber gleich auf zwei sehr gute Bücher aufmerksam machen, die Ihnen sicherlich weiterhelfen werden: Da wäre zum einen das ATARI BASIC Buch sowie der neu erschienene GAMEDESIGNER'S WORKSHOP. Beide Bücher erklären die Grundlagen der Programmierung und auch die verschiedenen Techniken anhand vieler interessanter Beispielprogramme.

Über das Einbinden von Maschinenroutinen konnten Sie ja bereits im letzten ZONG etwas lesen, wir hoffen, Sie kamen mit dem Stil des Artikels klar. Ansonsten: Schreiben Sie uns, uns ist Ihre Meinung immer wichtig.

Zu den Wertgutscheinen. Seit 1.Mai.92 vergeben wir pro DM 50,-- Warenwert einen Wertgutschein in Höhe von DM 4,-- an alle Abonnenten. Davor gab es ja die sogenannten "Treue-Herzen". Diese waren als Wertgutschein auf den Liefescheinen direkt draufgedruckt. Wollen Sie nun diese Herzen einlösen (z.B. für eine PD pro Herz), so müssen Sie Ihren Wunsch einfach nur mit dem Lieferschein zusammen an uns schikken. Wir verrechnen dann die Herzen. Da der Lieferschein allerding der Gustchein ist, ist es wichtig, daß Sie uns den ORIGINAL-Lieferschein einsenden, damit wir diesen entwerten können. Wieviel die Herzen Wert sind, entnehmen Sie bitte dem Hauptkatalog vom 1.11.91. Mit den Gutscheinen für die Aboboni verhält es sich übrigens genauso. Auch diese müssen Sie uns als ORIGINAL zusenden. Die neuen Wertgutscheine machen die Sache allerdings jetzt einfacher. Hier erhalten Sie direkt Ihren DM 4,-- KE-SOFT WertgutSCHEIN, den Sie auch direkt wie Geld betrachten können. Allerdings nur bei uns. Wollen Sie jetzt etwas bestellen und haben bereits FROSCH-Scheine, legen Sie diese einfach Ihrer Bestellung bei. Wir verrechnen dann einfach.

Zum Atext möchte Ich Ihnen den Tip geben, daß Sie jederzeit Steuerzeichen für Ihren Drucker definieren können. So ist es je nach Drucker möglich, einen entsprechenden Zeichensatz anzuwählen und dem ATEXT mitzuteilen, daß man das folgende Sonderzeichen gerne als "ä" ausdrucken will. Näheres dazu steht im Handbuch des Druckers und des ATEXT 1.2 unter Steuerzeichen.

Zum Schluß sei nochmal erwähnt, daß es Ihnen natürlich freisteht, die Bestellweise frei zu wählen. Wir akzeptieren alles, egal ob es sich um einen Brief, eine Postkarte, einen Bestellschein oder nur um einen Telefonanruf handelt. Die Bestellscheine sollen Ihnen nur die Möglichkeit geben, einfach zu bestellen und darüber informiert zu sein, was denn überhaupt lieferbar ist. So sind Sie immer über die neusten Neuigkeiten informiert. Sicher hätten Sie und wir es einfacher, wenn wir nur Ware im Angebot hätten, die jederzeit lieferbar ist, doch dann müßten

Sie auf so manchen Schlager verzichten, den wir nur einige Monate im Angebot haben können. Wir möchten halt nicht in unserem Angebot einrosten, sondern im aktiv dem Kunden das Beste präsentieren!

Spieleteil zu groß

Gratuliere, die Zeitschrift ist Euch wirklich gelungen. Sehr gut gefällt mir das A4-Format und der Dreispaltensatz (habt Ihr das mit SIGNUM auf dem ST gemacht?). Auch die Spieletips, vor allem die Cheats aus 4/92, habe ich schon mit Erfolg eingesetzt. Gut finde ich auch die Screenshots zu den Spielen, da kann man sich wenigstens eine Vorstellung von den Programmen machen.

Insgesamt ist der Spieleteil jedoch etwas zu groß geraten. Ich würde mit ein oder zwei Seiten für ''Fortgeschrittene Assembler-Programmierung'' wünschen. Ich wäre auch gerne bereit, dazu meinen Beitrag zu leisten, z.B. eine interrupt-gesteuerte Routine zum Laden von Sektoren von einer Disk, d.h. das Hauptprogramm läuft während des Ladens weiter. Klassisches Beispiel: ''The Eidolon''.

Stefan Dorndorf

Das ''neue'' ZONG ab 6/92 wird mit Hilfe eines 40MHZ PCs und dem Programm ''Pagemaker'' unter Windows, einem 256-Graustufen Scanner von ''Logitech'' einem Turbo-Link von der Fima Reitershahn, massig eigens geschriebenen Druckprogrammen und einem Drucker gefertigt, bei dem wir momentan noch ein wenig herumexperemtieren (6/92 Laserdrucker, diesmal 24-Nadler). Sicher ist so eine Einrichtung recht teuer, doch für unsere Leserschaft ist uns nichts zu teuer. Wir klagen nicht über hohe Kosten, sondern liefern dem Kunden lieber das Beste.

Der Ihrer Ansicht nach zu groß geratene Spieleteil orientiert sich an den Lesegewohnheiten der Leser. Er wird daher von den Seiten her sicher nicht geringer werden. Allerdings sind wir immer an einer Erweiterung unseres Inhaltes interessiert. Daher bitten wir Sie, uns Ihre Routine mit einer ausführlichen Dokumentation zu schikken. Es winken Ihnen bei einer Veröffentlichung schöne Warengutscheine, für die Sie sich so manches Filetstück aus unserem Angebot abschneiden können.

Fragen über Fragen

Heute am 21.5 kam ZONG endlich bei mir an und wieder am selben Tag, als meine Frau bei Euch anrief. In Zukunft werde ich gleich am 1. des Monats anrufen, vielleicht klappt's dann!

Ihr habt mir die Programmdiskette beigelegt! Mein Abo läuft aber ohne Disk. Nun frage ich mich, bin ich Euch so sympathisch oder war's ein Versehen?

Die neue Bonusregelung hört sich gut an, könnt Ihr die Bonusfelder nicht gleich bei der jeweiligen Bestellung verrechnen?

Im ZONG 3/92 habt Ihr eine Restpostenliste veröffentlicht, geht so etwas nicht öfter? Wie oft im Jahr erscheint der Hauptkatalog?

Könnt Ihr genaueres über die ATARI-Messe schreiben? Wo in Düsseldorf? Wie erreichbar (vom Bahnhof aus) usw.?

Die Listings könnt Ihr doch eigentlich weglassen und dafür die Spieletips oder Workshops ausdehnen! Fragt doch mal Eure Lesergemeinde zu diesem Thema. Wer die Programme will, kauft doch sowieso die Disk mit, oder?

Die deutschen Anleitungen sind ganz stark! Dadurch werdet Ihr Euch viele positiven Zuschriften einhandeln. Weiter so!

Mein Schwager hat einen Taschenrechner Typ C Baujahr '64. Er hat ein Spiel namens ''Rings Of Medusa''. Gibt es dieses Spiel auch für einen Computer, z.B. den 130XE? Ich habe zwar einige Spiele von der Firma SSI, weiß aber nichts von ihr, außer, daß Sie aus den USA kommt. Könnt Ihr etwas über die Firma schreiben, wenn Ihr Informationen habt? Immerhin wäre es interessant, weil von SSI sehr gute Spiele kommen.

Absender unbekannt.

Leider hängt der Ankunftstag von ZONG nicht allein von uns ab. Bei der oben erwähnten ZONG 05/92-Ausgabe hatten wir z.B. besonders großes Pech. Schon bei der Einlieferung am 30.4.92 bei der Post teilte man uns auf Anfrage mit, daß die Sendung gerade bis Hanau käme und dort leigenbliebe, bis der Streik beendet sei. Klasse! Aber selbst, wenn Hanau nicht gestreikt hätte, wären Sie nur bis Frankfurt gekommen, denn dort hatte das Hauptpostamt den Laden dicht gemacht. Klasse! Aber wieso wir Pech hatten, schließlich haben doch die Leser Ihr ZONG nicht bekommen und nicht wir? Nun ganz einfach: Ohne lesende Leser keine Lesereaktionen, ohne Lesereaktionen kein interessantes ZONG. Und ein uninteressantes Magazin haben unsere Leser doch nun wirklich verdient.

Die Programmdiskette war leider ein Versehen. Wir hatten eine kleine Wanze in unserem Buchführungsprogramm, die ein wenig Ihre Fühler ausgestreckt hat. Sie ist jedoch inzwischen entfernt und alle Abos überprüft. Wir hoffen, Sie nehmen es uns nicht übel ...

Wertgutscheine sollen als Treuebonus dienen, und nicht als Rabatt für Bestellungen, daher können diese nicht gleich verrechnet werden. Stellen Sie sich vor, Sie bestellen für DM 50,- und bekommen dafür einen Wertgutschein, den wir gleich verrechnen. Damit beträgt der Bestellwert nur noch DM 46,- und der Wertgutschein entfällt, womit wir wieder bei DM 50,- wären.

Restpostenlisten sind meist nur eine sehr kurze Zeit aktuell, da es sehr viele Ab- und Zugänge gibt. Zudem sind die Artikel meist nur in wenigen Stückzahlen erhältlich. Würden wir jeden Monat eine Liste hineinsetzen, würden viele Besteller leer ausgehen, da inzwischen ihr Programm vergriffen ist. Daher hier der Aufruf, selber sich zwischen-

Lieber Leser!

ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Nur durch Ihre Mitarbeit kann ZONG so werden, wie Sie es sich wünschen. Wenn Sie also Fragen, Wünsche, Kritik oder ein bestimmtes Problem haben, scheuen Sie sich nicht, uns einen kleinen oder großen Brief zu schreiben. Uns ist jede Einsendung willkommen. Ihre Erfahrungen sind mit Sicherheit auch für andere Leser interessant. Bleiben Sie also am Ball und schreiben Sie uns!

Ihr ZONG-Team.

durch mal eine Liste zuschicken zu lassen. Bei KE-SOFT gibt es IMMER einmal im Jahr einen Hauptkatalog. Letztes Jahr erschien er erst Ende November, diesmal wollen wir ihn zur ATARI-Messe '92 in Düsseldorf fertig haben. Zur Messe näheres im gesonderten Bericht in dieser Asugabe.

Mit dem Umfang der Listings sind wir uns selber noch nicht so ganz sicher. Wir würden uns freuen, mehr Zuschriften von den Lesern ohne Programmdiskette zu erhalten, in denen diese ihre Meinung zu den Listing sagen. Daß diese für Besitzer der Diskette (fast) überflüssig sind, ist uns klar, obwohl dies auch schon von manchen gelobt wurde, denn aus den Listings kann man die Struktur der Programme sehr gut erkennen.

Zu den Rings Of Medusa wissen wir leider auch nichts genaueres. Schreiben Sie uns doch einmal einen kleinen Bericht über dieses Spiel, vielleicht programmiert es dann jemand. Über SSI werden wir vielleicht irgendwann einmal eine Story schreiben, so wir mehr in Erfahrung bringen konnten.

Atari 1600XE

Wie ich in der ZONG-Zeitschrift vom April las, gibt es jetzt den ATARI 1600XE. Mich würde interessieren, ob dieser Computer mit 800XL/XE Software gefüttert werde, an einen Computer angeschlossen und bei Ihnen bestellt werden kann.

Weiterhin möchte Ich gerne wissen, ob es für das Spiel "F-15 Strike Eagle" eine deutsche Anleitung gibt, da die Originalbeschreibung nur für Englisch-Profis zu verwenden ist

Oliver Killig

Seien Sie uns nicht böse, daß wir Sie mit dem ATARI 1600XE in den April geschickt haben, aber wir hoffen, Sie verstehen den Spaß. Eine ausführliche deutsche Anleitung zum "F-15" finden Sie übrigens ebenfalls in der April-Ausgabe von ZONG!

Das Neue ZONG

Hallo liebe ZONG Radaktion und Mitarbeiter, ich habe mich sehr darüber gefreut, daß Ihr das neue Atari 8Bit Magazin ZONG herausgebracht habt. Dafür ein großes Lob. Macht bitte weiter so. Es gefällt mir sehr gut.

Bernd Trippe

Danke!

Nachladen unerwünscht!

Vielen Dank für die Spiele Tac Tic und Saper, echt super! Vielen Dank für das ZONG Magazin, welches am 15.5. kam. Das Magazin gefällt mir sehr gut, z.B. Messe-Berichte, Vorstellungen, Workshops usw. Bei den Spieletips könnte noch die Art des Spieles dabeistehen (z.B. Seite 15 Transsylvanien = Action-, Geschick- oder Strategiespiel?) Dies kann behilflich bei einer Kaufentscheidung sein. Auch die ZONG Disk ist besser geworden, z.B. das Schlumpf Spiel ist toll gelungen (auch kein Nachladen - toll). Ein wirklich gutes Spiel genügt auch und ist besser als 2-3 nicht so gute Spiele.
Die spielbaren DEMO-Versionen finde ich eine gute Idee, mehr davon. So z.B. beim Donald Spiel: Interesse ist da, bei der Demo (4/92) ist mir öfters Nachladen aufgefallen, ist dies beim Original genauso?

E. Schmidtke

Zu den Spieletips ist zu sagen, daß man nicht immer die Spieleart festlegen kann. Zudem finden sich sehr oft Tips zu Spielen im ZONG, die nicht mehr erhältlich sind. Wir versuchen allerdings, möglichst zu jedem Spiel Screenshots oder Abbildungen zu integrieren, damit man sich ein besseres Bild machen kann.

Zu Donald würden wir gerne wissen, was denn am Nachladen eines Spieles so schlimm ist. Dort z.B. werden die einzelnen Zeichensätze, Musiken und zum Schluß die jeweiligen Screens eingeladen. Dies ist notwendig, um dem Spieler eine Fülle von Screens zu bieten, die sich alle unterscheiden. Dies hebt den Spielspaß. Zudem hat man wenigstens mal ein paar Sekunden Pause zwischen den nervenaureibenden Screens. Bei dem Schlumpf-Spiel ließ sich das Nachladen nur dadurch vermeiden, daß alle Screendaten im Programm eingebunden waren. Dadurch wurde es natürlich recht eintönig, da sich die Screens nach einer gewissen Zeit wiederholten.

Hilfen zu Fragen

Zu Stefan Ehrlich in ZONG 4/92: Ich habe die englischen Komplettlösungen von "Starcross" und "Transsylvanien" auf einer Diskette, die ich AUF ANFORDERUNG zuschicken würde. Kosten wären DM 1,- für die Disk und DM 1,70 für das Porto. Interessenten wenden sich bitte an mich und zahlen per Vorrauskasse in Briefmarken.

Zu Olaf Graul in ZONG 5/92: Als PD habe ich den Disk-Editor V2.0 und würde ihm eine Kopie davon mit der sehr ausführlichen deutschen Anleitung schicken. Dazu von mir anhand von Beispielen eine Schritt-für-Schritt-Erklärung, wie er die Editor-Cheats in einem Sektor unterbringen kann. Kosten wären DM 1,-- für die Disk, DM 0,70 für die Kopien und DM 1,70 fürs Porto. Auch hier mich einfach anschreiben.

Beim Freezer kann ich den Lesern leider nicht weiterhelfen, da ich leider keinen besitze. Daher hier die Frage: Wer kann mir einen gebrauchten Hardwarefreezer mit Anleitung verkaufen? Er würde mir die Suche nach Pokes und Cheats sehr erleichtern und letztendlich auch der Spieletips-Ecke in ZONG zu gute kommen.

Waltraud Müller

Vielen Dank für die Hinweise, die sicher nicht nur den angesprochenen Lesern weiterhelfen wird. Hier Frau Müllers Adresse: Waltraud Müller, In den Uhlenwiesen 4B, W-4352 Herten, Tel.: 02366/37235.

Senden Sie Ihre Briefe
an die
Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4

Freizeitparks (2)

Und wieder ziehen wir los in die weite Natur und suchen uns einige interessante Freizeitparks, in denen sich jeder austoben kann. Doch denken Sie daran, versuchen Sie Wochenenden zu meiden und möglichst kurz vor Öffnung des Parks dazusein. Man sollte die interessantesten Fahrattraktionen als erstes besuchen, da sich dort die längsten Schlangen bilden. Später kann man sich dann immer noch mit den Massen in irgendeine Vorführung quetschen. Und denken Sie bitte daran, sollten Sie den einen oder anderen Park besuchen, senden Sie uns doch einmal eine Postkarte, wir würden uns sehr freuen!

Heide-Park

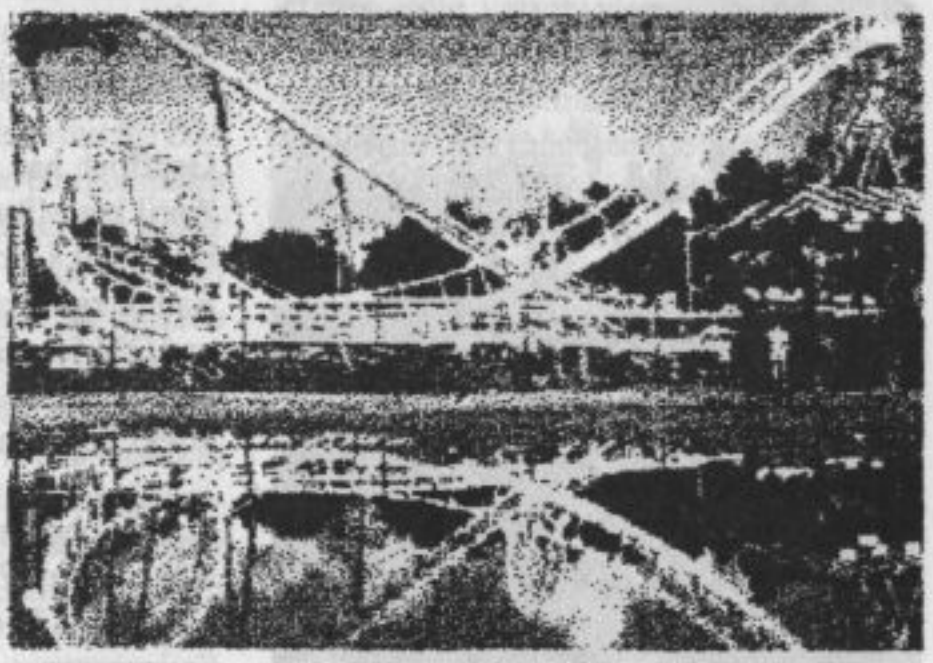
Hier in Soltau kommt jeder auf seine Kosten, der es wild mag. Neben einem Doppellooping samt Doppelüber-schlag, zwei Wildwasserbahnen, zwei Riesenschiffschaukeln, einem heißen Round Up und verschiedenen Shows gibt es noch eine Menge mehr zu bestaunen. Aber erstmal von vorne. Denn der Heidepark liegt, wie der Name schon sagt, in der wunderschönen Lüneburger Heide. Umgeben von schöner Natur ist dieser Freizeitpark sicher eine Erholung für Leib und Seele. Ob nun wunderschönes Inselrondell, das alte Pferdekarussel und vieles mehr steht für Nostalgiefreunde bereit. Dazu kommt eine Garten- und eine Comicshow. Für die Kinder gibt es eine ganzes Dorf namens Wichtelhausen sowie ein Kasperletheater. Zudem findet man ein Delphinarium, Alligatorenkämpfe, einen hohen Assichtsturm, schnelle Schlangen und den neuen "Hully-Gully".

Achterbahn im Heide-Park

Zur Spitzenattraktion zählt sicher der ''Big Loop'', eine Achterbahn mit einer Gesamtlänge von 760 Metern. Man braust mit 60 bis 80 Stundenkilometern durch die Lüfte (natürlich gut gesichert).

Insgesamt bietet der Heidepark über 50 verschiedene Attraktionen und circa 20 verschiedene Buden und Restaurants. Die Öffnungszeiten sind von April bis Oktober täglich von 9.00 bis 18.00 Uhr. Der Eintritt beträgt pro Person DM 23,50. Gruppen ab 20 Personen zahlen nur noch DM 17,50 pro Person. In den Eintrittspreisen ist die Benutzung aller Fahrattraktionen sowie der Shows enthalten. Lediglich für Speisen und Getränke muß extra gezahlt werden, wenn nicht im Rucksack etwas mitgebracht wird.

Der Heidepark liegt bei Soltau direkt an der A7, Ausfahrt Soltau Ost (gute Ausschilderung). Adresse: Heidepark, 3040 Soltau, Telefon 05191/5022.



Hollywood Park

Hollywood-Park

Tierisch geht es in diesem Park zu. Neben einem Safaripark, einem Affenfreigehege mit Affenexpreß und einer Western-Show gibt es auch einen Super-Tornado, eine Ralleybahn, ein Seeräuberschiff, Riesenrutschen und vieles mehr. Am Rande des Teuteburger Waldes enstand schon 1976 eine gelungene Mischung aus Safaripark und Freizeitland. Dodge-City und Fahrangebote locken ebenso wie der große Wildpark, durch den man mit seinem Auto durchfahren kann. Natürlich gibt es auch eine verwurschtelte Achterbahn und wer es lieber rutschig mag, kommt auch auf seine Kosten.

Tiere können hier in der großen Freiluftanlage hautnah erlebt werden. Ob nun die lustige Aras oder die zudringlichen Lamas bestaunt werden, für jung und alt ist immer etwas dabei.

In diesem Park gibt es über 20 verschiedene Tierarten zu bestaunen, 40 verschiedene Attraktionen und Restaurants. Die Öffnungs-

Schloß Dankern

zeiten sind ab Anfang März bis Ende Oktober täglich von 9.00 bis 18.00 Uhr, Juni, Juli und August sogar bis 18.30. Der Eintrittspreis beläuft sich auf DM 23,--. Gruppen ab 20 bezahlen DM 17,50 pro Person. Freitags ist Familientag mit DM 21,-- pro Person. In den Eintrittspreisen ist ebenfalls die Benutzung der Fahrattraktionen enthalten. Wie üblich muß man nur für Speis und Trank nochmals in die Tasche greifen.

Man erreicht den Park über die A33, Ausfahrt Stukenbrock, oder über die B68 aus Bielefeld. Adresse: Hollywoodpark Stukenbrock, Mittelweg 16, 4815 Holte-Stukenbrock, Telefon 05207/88696.

Schloß Dankern

Bei diesem Schloß handelt es sich ein Freizeitanlage ganz besonderer Art. Hier wird nicht Wert auf kurzzeitige Erlebnise gelegt sondern auf ausgedehnte Erhohlung. Bei einem großen, an einem See gelegenen Urlaubs-Ferienhauspark finden sich Tageserhohlungsareale mit besonders reichhaltigem Spiel- und Badeangebot. Hier kann man Ponyreiten, Minigolfen, Tischtennis spielen oder die Riesenrutschbahn, die Pit-Pat Anlage, die Mooncars, Wellenroller und noch vieles mehr besuchen. Am Dankern-See mit seinem 2km Sand-Badestrand gibt es viel für Leute, die am Wasser Spaß haben. Hier kann man Ferien vom und mit dem Kind machen. Es gibt viele Ferien- und Landhäuser die familiengerecht sind.

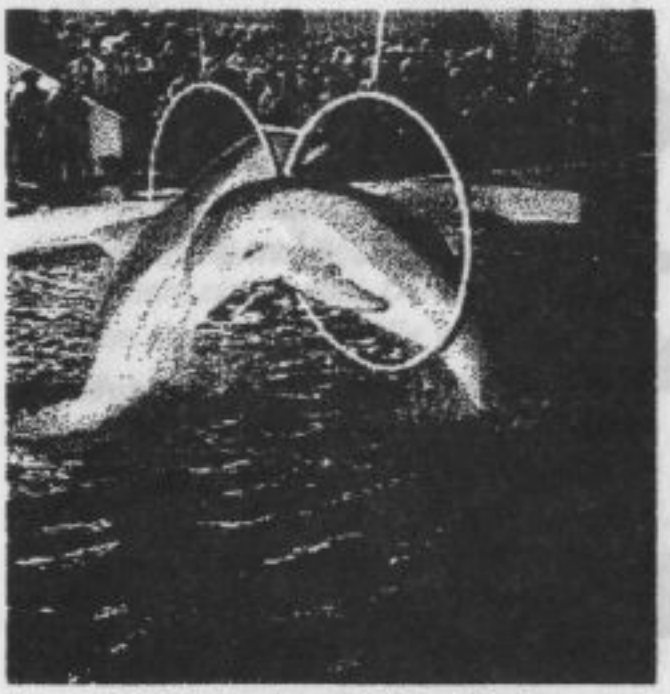
Geöffnet hat das Zentrum von Anfang April bis Mitte Oktober jeweils von 10.00 bis 18.00 Uhr. Die Eintrittspreise für das Badevergnügen liegen zwischen DM 3,-- und DM 6,--. Sollten Sie Interesse an einem Urlaub haben, informieren Sie sich bitte direkt bei dem Veranstalter.

Zu erreichen ist das Ferienzentrum über die B70, 10 km nördlich von Meppen über die B402 in Richtung Haren. Adresse: Ferienzentrum Schloß Dankern, 4472 Haren/Ems, Telefon 05932/2006 oder 2430.

Holiday-Park

Dieser traditionsreiche Park ist nicht zu verwechseln mit dem Hollywood Park. Denn hier geht es um Fahr- und Showspaß ohne Ende. Harmonisch in die Landschaft der Pfalz eingebunden findet man von der neuen Teufelswasser-Riesenbahn über das einmalige Wildwasservergnügen und der hochinteressanten Wasserskishow wirklich alles, was das Herz begehrt. Seien es die lustigen und wirklich spannend gestalteten Sportshows, die Delphinen-, Papageien- und Fontänen-Vorführungen oder der Super-Wirbelwind. Überall gibt es etwas zu sehen und wer diesen Park angenehm erleben will, sollte wirklich Punkt 9 am Eingang stehen. Da gerade die Wildwasserfahrt sehr beliebt ist, sollten Sie diese so früh wie möglich absolvieren. Schon um 11.00 Uhr ist mit Wartezeiten von mindestens einer Stunde zu rechnen. Die anderen Shows muß man sich einteilen, denn selbst in den 9 Stunden, die der Park pro Tag offen hat, ist nicht alles schaffbar. Damit man aber köperlich wenigstens fit bleibt gibt es Menge guter (und halbwegs erschwinglicher) Restaurants, Buden, Kneipen und vieles mehr.

Wasserskishow im Holiday Park



Delphine im Holiday Park

Der Park hat von Anfang April bis Anfang Oktober täglich von 9.00 bis 18.00 Uhr geöffnet. Der Eintrittspreis beträgt für Erwachsene DM 24,--, für Kinder bis 11 Jahre und Senioren ab 60 Jahre DM 22,--. Hier werden verschiedene Gruppen-Ermäßigungen angeboten. Im Eintrittspreis sind alle Attraktionen enthalten.

Zu erreichen ist der Holiday-Park über die A61 Ausfahrt Haßloch oder die A65 Ausfahrt Haßloch/Schifferstadt (gut beschildert). Adresse: Holiday Park, 6377 Haßloch/Pfalz, Telefon 06324/59930.

MB

Atari Messe

Wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, sind wir auch dieses Jahr vom 21.-32.8.92 auf der ATARI-Messe vertreten. Nach dem sensationellen Erfolg des letzten Jahres wollen wir uns auch diesmal den kritischen Augen unserer Leser und Kunden stellen. Wir wollen uns nicht vor Ihnen verstecken, wir haben nichts zu verbergen und hoffen, Ihnen mit diesem Schritt aus der Anonymität entgegen zu kommen, schließlich sind wir auch nur Menschen, die man sogar anfassen kann! Die ATARI-Messe des letzten Jahres hat uns einige Erfahrungen gebracht, die wir dieses Jahr nutzen wollen. So nahmen sehr viele Besucher die Gelegenheit wahr, neben dem Stöbern durch unser Angebot auch uns, insbesondere Kemal Ezcan nach einigen programmiertechnischen Problemen zu fragen. Wir sind zur umfassenden Bantwortung solcher Fragen natürlich immer bereit und freuen uns jedesmal, wenn wir einem User helfen konnten.

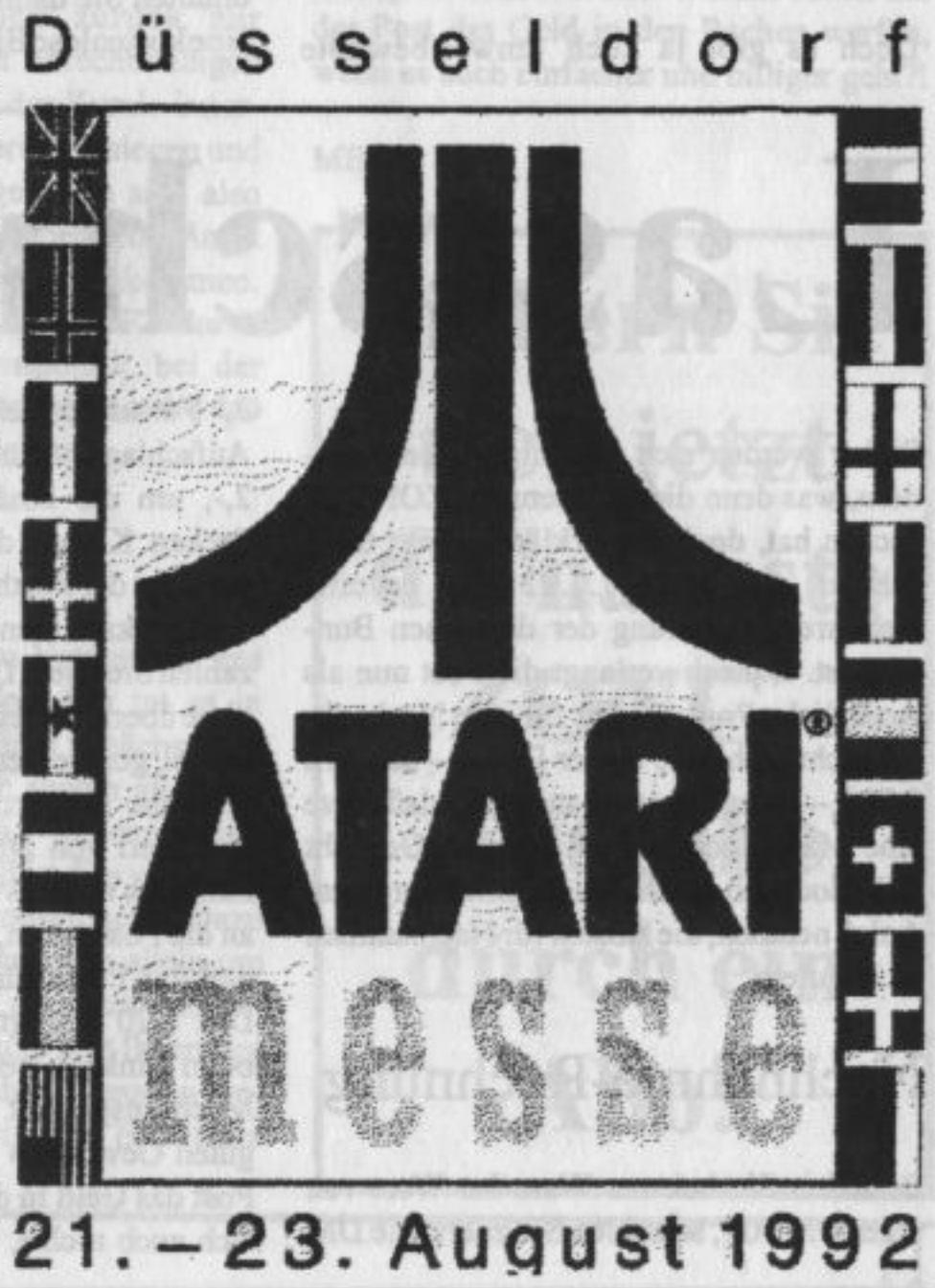
Ein Hauptschwerpunkt liegt auch dieses Mal in dem stattfindenden ZONG-Treffen. Dieses inzwischen 4. ZONG-Treffen soll Ihnen die Möglichkeit geben, die Redaktion mal von ihrer angenehmsten Seite kennenzulernen, nämlich bei Kaffee und Plätzchen. Jeder Abonnent erhält auf Wunsch kostenlos eine Tasse (oder auch mehr) und kann sich an unserem Plätzchenstand verlustieren. Dazu kommt natürlich die aktuelle ZONG-Ausgabe 9/92, die sich wiedermal von vorne bis hinten nur mit ATARI XL/XE beschäftigen wird (mit was auch sonst). Jeder Abonnent kann sich seine Ausgabe persönlich bei uns abholen. Da bei sehr vielen Abonnenten das Abo mit der 8er-Ausgabe abläuft liegt natürlich nichts näher, als auf der ATARI-Messe günstig zu verlängern, da die Zusendung per Nachnahme sonst DM 6,-- mehr kostet! Eventuell zu vergebene Aboboni oder Wertgutscheine bleiben Ihnen auch hier erhalten, da wir Ihnen zur Bestätigung des Abos einen Lieferschein nachsenden.

Einen weiteren Höhepunkt stellt die Ausgabe des neuen Hauptkataloges 92/93 dar. Von heuer ab werden wir den neuen Hauptkatalog immer auf der ATARI-Messe präsentieren. Sie können ihn dort ausnahmsweise kostenlos (normalerweise nur für DM 2,-) erhalten. In ihm wird es so einiges neues und umwerfendes geben, worauf Sie sicher schon lange gewartet haben. Mehr soll dazu nicht verraten werden, schauen Sie einfach einmal rein. Mit dem Erscheinen des neuen Hauptkataloges wird es auch wieder eine Menge Artikel geben, die wir aus unserem Angebot entfernen und deshalb zu günstigen Preisen auf der ATARI-Messe anbieten werden. Da diese Artikel allerdings nicht mehr allzuoft auf Lager sind, werden Sie bei diesen Preisen wahrscheinlich schon auf der ATARI-Messe schnell vergriffen sein. Also nichts wie zugelangt, bevor es ein anderer tut. Die Restpostenkisten werden am Freitag-Morgen sicher noch überlaufen, doch die Erfahrung des letzten Jahres lehrte uns, daß sich gerade dort viele User mit einigen Leckerbissen besonders günstig eindeckten.

Womit wir beim Thema Preise wären. Die Preise unserer Produkte werden wir auf der ATARI-Messe merklich senken, um Ihnen die zusätzlichen Kosten der Anreise wenigstens bis zu einem gewissen Grad zurückerstatten zu können. Einige Artikel werden allerdings etwas aus der Rolle fallen. Soweit ich es verraten darf, sind Preisnachlässe bis zu 50% geplant. Einige Supersonderangebote werden Ihnen sicher die Sprache verschlagen, doch als Ausgleich dafür kein Loch in die Kasse reißen. Also nicht wie ran an die Preisknüller!

Sie haben natürlich ein Recht darauf, Ihre Ware vorher zu testen, bevor Sie sie kaufen. Auf der ATARI-Messe brauchen Sie nicht die Katze im Sack zu kaufen. Alle Artikel können Sie vorher testen, ausprobieren und sehen, ob sie Ihnen zusagen. Dazu steht Ihnen natürlich das KE-SOFT Team gerne zur Seite und führt für Sie exclusiv die verschiedenen Produkte vor, die Sie interessieren (natürlich unverbindlich). Sie können immer NEIN sagen wenn Sie wollen, wir möchten Sie zu nichts zwingen, denn wir haben nichts davon, wenn Sie nach Hause gehen und dann enttäuscht sind!

Bleibt die Frage zu klären, wie Sie zur ATARI-Messe hinkommen. Betrachten wir zuerst das häufigste Verkehrsmittel, den PKW. Grundsätzlich ist das MESSEgelände von Düsseldorf schon meist Kilometer vor der Stadtgrenze ausgeschildert. Von Norden kommend fahren Sie auf die A52 Essen-Düsseldorf in Richtung Düsseldorf. Sollte der A44-Weiterbau bis Sommer abgeschlossen sein, fahren Sie auf die A44 in Richtung MESSE und folgen der weiteren Beschilderung. Ansonsten fahren Sie Düsseldorf-Rath ab. Von der Autobahn dort einfach einmal rechts fahren und dann solange geradeaus, bis man von den MESSE-Hinweisschildern erschlagen wird. Wer von



Westen kommt hat es ähnlich einfach: Sie fahren ebenfalls auf die A52 allerdings den Abschnitt Mönchengladbach-Düsseldorf in Richtung Düsseldorf. Ab Neuss/Meerbusch wird diese Autobahn zwar zur B7 aber das soll Sie nicht weiter stören. Sie fahren einfach weiter in Richtung MESSE/Flughafen über den Rhein (Theodor-Heuss Brücke). Spätestens auf der anderen Rhein-Seite müssten Sie schon blind sein, um die großen MESSE-Schilder zu übersehen.

Von Süden kommend fahren Sie auf der A3 bis zur Ausfahrt Düssledorf-Mettmann, wie Ihnen die Hinweisschilder dies auch vorschlagen. Sie landen dann auf der B7 und fahren immer in Richtung MESSE. Es geht dann eine ganze Zeit lang immer in Richtung Westen über Hauptstraßen, bis Sie schließlich an der Kreuzung der B7 und B8 landen, bei der es dann rechts ab in Richtung Messe geht. Also auch hier: Einfach immer der Beschilderung folgen. Die aus dem Osten kommenden werden sich wohl über die A46 Düsseldorf nähern. Am Kreuz Hilden fahren Sie dann einfach Richtung Norden auf die A3 und fahren, wie die Süd-Kommer einfach bei Düsseldorf-Mettmann ab. Der Rest siehe Süden.

Doch es gibt ja auch umweltbewußte NICHT-Autofahrer unter unseren Lesern. Sollten Sie z.B. á la JET-SET mit dem Flugzeug kommen, brauchen Sie am Flughafen einfach nur in die Buslinie 896 zu steigen und an der MESSE auszusteigen. Bahnfahrer haben es da noch schneller. Sie steigen am Hauptbahnhof einfach in die U78 und fahren bis zur Endstation, oder die U79 bis zur Station MESSEgelände/ Rheinstadion.

Wer mehr über die Messe und unsere Aktivitäten wissen will, kann uns auch gerne anrufen. Unter 06181/ 87539 stehen wir Ihnen für weitere Asukünfte zur Verfügung.

Verlosung

Wir verlosen einige kostenlose Eintrittskarten für die Atarimesse 1992. Alles, was Sie tun müssen, um eine Eintrittskarte zu bekommen, ist bei Ihrer Bestellung bei KE-SOFT das Stichwort ATARIMESSE mit auf den Bestellschein zu schreiben. Mit ein wenig Glück erhalten Sie dann zusammen mit der Ware eine kostenlose Eintrittskarte. Hier gilt: Wer zuerst kommt malt zuerst, daher sollten Sie sich damit ein wenig beeilen! Wir wünschen Ihnen viel Glück!

MB

Wegweise zur Atarimesse

Lastschriften

Sicher werden sich so einige Leser wundern, was denn dieses Thema in ZONG zu suchen hat, doch die Erklärung fällt nicht schwer: Seit dem 1.7.92 gibt es eine Gebührenverordnung der deutschen Bundespost. Danach verlangt die Post nun als zusätzliche Portogebühr für eine Nachnahme nicht mehr wie bisher DM 2,-- sondern DM 3,--. Nun könnte man sagen, daß diese eine Mark doch nicht weiter ins Gewicht fällt, doch ich möchte diese Erhöhung zum Anlaß nehmen, die Kosten für Nachnahmen zu erläutern.

Nachnahme-Rechnung

Bestellen Sie bei uns Ware im Wert von unter DM 50,-, so zahlen Sie zuerst die DM 3,- Versandkosten. Dazu erheben wir einen Aufschlag von nun mehr DM 3,- anstatt DM 2,-, um die zusätzlichen Portokosten zu decken. Kommt die Ware nun bei Ihnen an, verlangt der Postbote nochmals DM 3,-- für das Einkassieren dieser Nachnahme. So zahlen Sie allein DM 9,-- an Versandkosten, ohne überhaupt eine Ware zu erhalten. Dies ist viel, gerade wenn sie z.B. nur eine ZONG-Ausgabe mit Programmdiskette bestellen (im Wert von DM 10,--). Betrachtet man nun auch noch, wieviel von diesen DM 9,-- an die Post gehen, so stellt man schnell fest, daß das Porto für diese 150g Nachnahme DM 6,20 beträgt, und die DM 3,-- noch beim Einkassieren aufgeschlagen werden. Macht insgesamt DM 9,20. Man kann also guten Gewissens sagen, man schmeißt der Post das Geld in den Rachen. Daran ändert sich auch nichts, wenn man mehr als DM 50,-- bestellt, denn die Portokosten steigen eher, als daß sie geringer werden. Die hohen Nachnahmegebühren gehen also keineswegs in unsere Kasse, wie so mancher vielleicht vermutet hat!

Vorauskasse

Wie kann man nun aber einen Ausweg aus der Misere finden? Früher hatte Sie als Kunde nur die Alternative, per Vorauskasse zu zahlen. Dies gestaltete sich oft aber als sehr schwierig. So kam es schon mal vor, daß Bargeld auf dem Postweg gestohlen wurde und uns nicht erreichte. Überweisungen hatten den Nachteil, daß Sie zusätzlich zu dem Weg zur Post auch noch den Weg zur Bank hatten. Zudem hatten sich Überweisung als sehr fehleranfällig erwiesen.

Zuerst mußte eine Kopie der Überweisung der Bestellung beigelegt werden, damit diese bearbeitet werden konnte. Doch leider kam es mehr als einmal vor, daß diese Kopie fehlte. Dazu kamen dann noch die Überweisungsanlagen zu denen kontrolliert werden mußte, ob auch die Bestellung zu dieser Überweisung getätigt wurde. Die Folge war sehr viel Ärger in der Buchhaltung, verärgerte Kunden, die auf ihre Ware warteten und eine Menge hin und her. Als beste Vorauszahlungsart eigneten sich noch die Schecks, die wir Ihnen auch noch heute als Bezahlungsart anbieten. Ihr Weg ist ~~immer nachvollziehbar, der Kunde als auch~~ KE-SOFT haben immer eine Sicherheit.

Doch so ganz sicher kann man bei den Vorauskassen leider auch nicht sein. So kann es schon mal passieren, daß sich einer der Kunden leider um einen Betrag verrechnet hat, oder eine Preisveränderung nicht berücksichtigte. Hier sitzen wir in der Klemme und müssen überlegen, wie wir uns am kundenfreundlichsten verhalten können. Andererseits kam es auch schon vor, daß bestimmte Artikel nicht mehr lieferbar waren und Sie uns zuviel Geld zusandten. In diesem Fall erhielten Sie zwar Gutschriften, doch das überstehende Geld war ersteinmal weg. Es mußte ein neuer Weg gefunden werden.

Die Lastschrift-Idee

Die Lösung liegt eigentlich ganz nahe, auch wenn wir sie erst seit einigen Monaten anbieten können. Mit Hilfe von Lastschriften ermöglichen Sie sich eine problem- und bargeldlose Bezahlung Ihrer Sendungen. Doch wie funktioniert das ganze überhaupt?

Sie senden uns eine Ermächtigung zum Einzug von ausstehenden Beträgen von Ihrem Konto. Was sich so kompliziert anhört, ist eigentlich ganz einfach und befindet sich inzwischen auf jedem Bestellschein. Sie füllen dort einfach die Ermächtigung aus und schicken Sie uns zu. Dies ist nicht an eine Bestellung gekoppelt, Sie können die Ermächtigung auch einfach so zuschicken. Ihre dort angegebenen Daten werden dann bei uns gespeichert, die Ermächtigung abgeheftet. Sollten Sie irgendwann mal etwas bei uns bestellen, können Sie dann jederzeit auf die Möglichkeit der Bezahlung per Lastschrift zurückgreifen. Es ist daher auch nicht nötig, uns bei jeder Bestellung die Ermächtigung zu schicken. Einmal ausgefüllt, ist sie solange gültig, bis Sie sie widerrufen.

Rechtslage

Sicher überlegen sich nun einige Leser, ob nicht auch darin eine Gefahr liegt, wenn Sie jemand anderem einfach die Genehmigung geben, einen Betrag einfach abzubuchen. Hier möchten wir auf die Rechtsgrundlage verweisen, die Sie lieber Leser, völlig abs~~i~~chert:

Grundsätzlich darf man von jedem Konto, welches einem bekannt ist jeden X-beliebigen Betrag per Lastschrift abbuchen. Die Abbuchung befindet sich dann als Anlage bei Ihren Kontoauszügen. Bei KE-SOFT können Sie an dieser Lastschrift auch schnell erkennen, wann Ihre Bestellung bearbeitet wurde. Als Verwendungszweck steht ein L. mit einer neunstelligen Ziffernkombination dahinter. Die ersten drei Ziffern sind intern, die nächsten 6 geben aber das Bearbeitungsdatum an. Also z.B. xxx150692 bedeutet, daß Ihre Bestellung am 15.6.92 bearbeitet wurde. Sie wird also, so sie es noch nicht ist, in den nächsten Tagen bei Ihnen eintreffen. Doch zurück zur Rechtslage: Gegen jeden unrechtmäßigen Lastschrift-Einzug kann der Kunde innerhalb von 6 Wochen Einspruch einlegen und sein Geld zurückverlangen. Sie sind also eindeutig geschützt und brauchen keine Angst zu haben, zu viel eingezogen zu bekommen. Zudem garantiert Ihnen KE-SOFT durch seine solide Kundendienstpolitik, bei der der Kunde immer im Mittelpunkt steht, daß sich keine Fehler einschleichen.

Der Lohn

Natürlich muß sich dieses Vetrauen in uns für Sie auch lohnen. Und dies tut es in vielerlei Hinsicht. Da wären zunächst einmal die Portokosten. Sie sparen allein an den Versandkosten DM 6,-- gegenüber der Nachnahme. Im Einzelfall ist dies vielleicht nicht so viel, aber die Summe machts. Dazu kommt, daß sich Ihre Bank von allein um die Bezahlung kümmert, sie bucht schließlich einfach nur noch ab und gibt Ihnen den Lastschrift-Zettel als Beleg! Genauso wenig Arbeit haben Sie mit dem Erhalt der Ware. Wieoft mussten Sie schon zum Postamt gehen, weil Sie gerade in der Minute nicht zu Hause waren, als man die Nachnahme einkassieren wollte? Ab sofort wird die Sendung einfach in den Briefkasten gesteckt, kein elendiges Gelaufe mehr zu den Postämtern. Und mit den Rechnungsbeträgen haben Sie auch keine Probleme mehr. Kein lästiges Zusammenrechnen der einzelnen Preise, um den richtigen Betrag zu überweisen, immer mit der Angst lebend, ein Artikel sei schon weg, hätte seinen Preis geändert oder man hätte sich verrechnet! Einfach auf dem Bestellschein die Artikel ankreuzen, Kundennummer und/oder Adresse eintragen, per Bankeinzug ankreuzen und fertig. Oder aber Sie wollen es noch schneller haben. Dann rufen Sie einfach bei uns an und bestellen Ihre Wünsche. Liegt die Einzugsermächtigung schon vor, kann Ihre Bestellung ganz fix bearbeitet werden. So einfach kann das Bestellen sein, wenn man es Ihnen, dem Leser und Kunden, nur einfach genug macht!

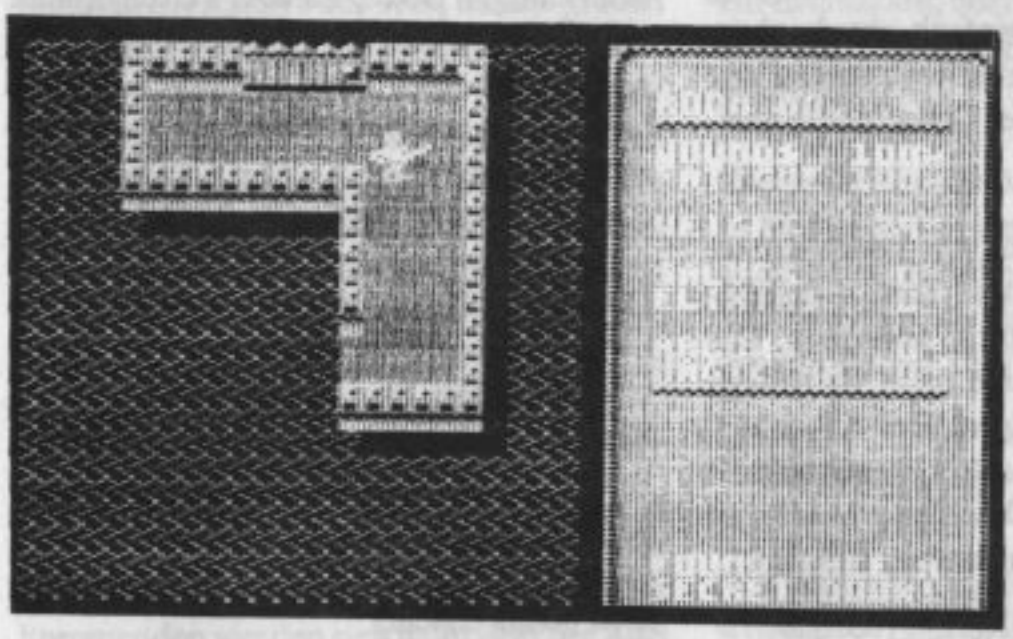
Wir hoffen daher, daß sich noch mehr von Ihnen davon überzeugen lassen, Ihre Bestellungen per Lastschrift einfacher zu bezahlen und die Nachnahmen in Zukunft immer seltener werden. Warum sollen Sie der Post das Geld in den Rachen werfen, wenn es auch einfacher und billiger geht?!

MB

Sichern Sie sich jetzt die nächste ZONG-Ausgabe durch ein Abo!

Vorstellungen

Temple Of Apshai Trilogy



Zu Gast im Tempel

Aha, wieder einmal ein Rollenspiel. Die Verpackung sieht ja sehr vielversprechend aus, ein tolles Cover, deutsche Anleitung, über 500 Räume, viele Monster usw. Mal sehen ...

Los geht's

Nach dem Laden wird man zunächst mit einem schönen Titelbild und einer stimmungsvollen Musik begrüßt. Zuerst einmal in die Anleitung geschaut. Die Story erzählt wundersame Geschichten von geheimen Lebewesen, unterirdischen Gewölben undsoweiter. Auch die Spielmöglichkeiten, wie z.B. Kämpfen, mit Lebewesen sprechen, Handeln, Geheimgänge suchen etc. scheinen sehr umfangreich zu sein. Nun gut, einfach mal gestartet.

Die Spielfigur

Als erstes kann man sich wahlweise eine neue Figur kreieren, eine per Zufall kreieren lassen oder eine alte einladen. Ich entscheide mich zunächst für eine zufällige Figur. Nun landet man beim Händler, wo man sich mit Waffen, Rüstung, Salben, Tränken sowie Pfeil und Bogen ausrüsten kann. Der Händler hat hohe Preise, läßt aber mit sich reden. Wenn man sich geschickt anstellt, bezahlt man nur die Hälfte des verlangten Preises.

Entscheidet man sich nun für "Enter The Temple", hat man die Wahl zwischen drei Monstergeschwindigkeiten, drei Orten (Temple Of Apshai, Upper Reaches Of Apshai und Curse Of Ra) sowie für jeden Ort vier Spielstufen mit jeweils anderen Räumen und Schätzen. Anfangs entscheide ich mich natürlich für möglichst langsame Monster, den einfachsten Ort und den einfachsten Level.

Das Spiel

Was nun folgt, ist eine grafische Darstellung des Raumes, in dem ich mich befinde. Mein Männchen ist als mehrfarbige Figur dargestellt, die hübsch animiert herumläuft. Die Bewegung erfolgt übrigens wahlweise per Joystick oder Tastatur. Aha, da liegt ja eine Schatzkiste. Gleich mal reingeschaut: Trash, schade, nichts wertvolles, also liegen lassen. Ein paar Schritte weiter und schon kommt eine Sumpfratte auf mich zu, die ich mit ein paar Schwerthieben erledige. Nun aber schnell nach Geheimtüren gesucht, und auch tatsächlich eine gefunden. Hinein in den Raum. In der Ecke eine weitere Schatzkiste. Aha, Goldmünzen, schon besser. Dafür taucht aber auch gleich ein Ameisenmann auf und attakiert mich. Aber auch der wird erledigt. Jetzt erst mal raus und zum Händler. Der erfahre ich, daß ich wieder 30 Goldstücke habe und kann mir nun (nach etwas feilschen) auch einen Bogen und Pfeile, außerdem noch ein paar Heilsalben kaufen. Wieder hinein und weitere Räume erforscht. Nach einer Stunde Spielzeit habe ich immer noch nicht den ersten Teil des ersten Orts vollends erforscht. Da kommt ja eine Menge auf einen zu, denke ich mir.

Aber da ich ja auch mal einen anderen Level ausprobieren will, gehe ich wieder zum Händler und wähle nun Level 2 des ersten Ortes. Soso, das sieht schon schwieriger aus. Hier begegnen mir Zombies und

Vielversprechendes Cover

Killerfledermäuse, dafür aber auch gleich ein Schatz im Wert von 800 Goldstücken! Dafür kann ich mir gleich eine tolle Rüstung kaufen! Ich möchte nicht wissen, wie der dritte oder vierte Level aussieht. Wichtig ist, daß man, auch wenn man stirbt, weiterspielen kann, weil man wieder zum Leben erweckt wird. Wenn man Pech hat, verliert man dabei allerdings seine Schätze, also sollte man vorsichtshalber zwischendurch abspeichern. Das geht zum Glück jederzeit.

The Upper Reaches Of Apshai

Nun ja, da mich auch mal die anderen Orte interessieren, wähle ich nun die "Upper Reaches Of Apshai" und lande im Garten. Dort finde ich erstmal einen wertlosen Felsen und werde gleich darauf von Hunden, Hausfrauen und Killertomaten angegriffen. Aber davor hatte mich die Anleitung ja gewarnt, denn hier geht's lustig zu. Nachdem ich ein paar Erdbeeren gefunden habe, verlasse ich diesen Teil und wende mich mal dem "Curse Of Ra" zu.

The Curse Of Ra

Hier stehe ich am Rand einer Plattform, in der Mitte eine Mauer. Ich gehe links herum und finde eine Geheimtür, aber auch eine Riesenschlange, die mich angreift. Weiter herum gibt's eine versteckte Falle. Hinter der Geheimtür finde ich einen Gang, in dem ich eine Schatzkiste mit ein paar Pfeilen finde. Weiter hinten im Gang werde ich dann von einem Skorpion angegriffen. Der Kampf endet tödlich für mich. Ist ja auch kein Wunder, man sollte sich wohl eher von vorne hocharbeiten.

Features

Die Steuerung der Spielfigur erfolgt in Schritten. Per Joystick kann man immer fünf Schritte laufen, per Tastatur jeweils eins bis neun Schritte. Außerdem gibt es Kampfbefehle wie Attacke, Parieren und Vorstoßen, sowie spezielle Befehle wie Schatzkiste untersuchen, mit Monstern reden, Geheimtüren suchen, Fallen suchen, nach Monstern lauschen usw. Jeder Befehl wird per Tastendruck ausgelöst. Die Anleitung bietet am Ende eine gute Übersicht über alle Befehle.

Das Spiel bietet insgesamt 12 Level, jeweils vier pro Ort. Jeder Ort hat eine andere Grafik sowie unterschiedliche Monster, Schätze und Geheimnisse. Insgesamt sind 568 Räume zu erforschen. Grafisch ist das Spiel sehr schön gemacht, sogar ein 3-D Effekt ist eingebaut. Die Animation der Figuren ist auch gut gelungen. Mir persönlich macht dieses Spiel sehr viel Spaß, obwohl ich normalerweise kein Anhänger von Rollenspielen bin. Durch die animierte Grafik und die integrierten Actionelemente ist dieses Spiel aber wesentlich spannender als ein normales Rollenspiel. Man wird hier nicht von Seitenweise Texten mit Kampfberichten erschlagen, sondern handelt in Echtzeit.

Fazit

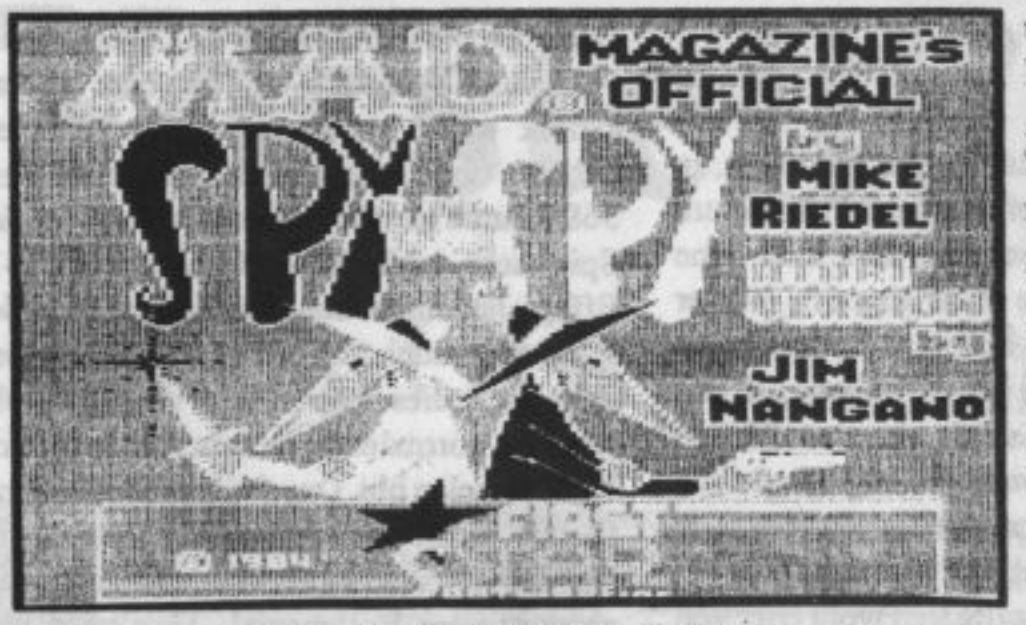
Wer Rollenspiele mag, sollte auf jeden Fall zuschlagen. Wer sie nicht mag, sollte trotzdem ein Auge darauf werfen, siehe oben. Für den Preis von knapp DM 40,-, was zwar recht viel ist, aber in Anbetracht des Umfanges durchaus gerechtfertigt, erhält man ein Rollenspiel mitsamt deutscher Anleitung, das lange zu fesseln vermag und auch für Actionfans zu empfehlen ist.

KE

First Star, die unter anderem auch für die Entwicklung von Boulderdash verantworlich zeichnen, haben als zweitbekanntestes Programm die "Spion gegen Spion"-Spiele herausgebracht. Einigen von Ihnen dürften diese Rabauken aus den M.A.D.-Heftchen bekannt sein. Diese Agenten haben nichts besseres zu tun, als sich gegenseitig zu bekämpfen, um Ihre niederen Ziele zu verfolgen. Doch wenn man sich schon schlägt, sollte dies wenigstens mit Niveau geschehen. So können siche unsere Spione nicht nur schlagen (1. Teil), sondern auch gezielt Fallen für den Feind legen. Und das alles nur, um geheime Dokumente bzw. Gegenstände in Sicherheit zu bringen, bevor eine Naturkatastrophe einbricht.

Drei Teile

Inzwischen sind drei Teile auf dem Markt erhältlich, in denen sich die Spione bekämpfen können. Der erste Teil spielt in einer Botschaft, in der man geheime Dokumente, einen Paß, Reisegeld und einen Schlüssel finden muß, bevor man sich aus dem Staub, bzw. zum Flughafen, machen kann. Die Gegenstände findet man durch Untersuchen der Möbel, die sich in dem Gebäude befinden. Je nach eingestelltem Level varriert die Räumeanzahl von 6 bis zu über 30. Doch so leicht ist die Sache dann doch nicht. Denn schließlich ist man nicht allein auf der Welt, bzw. im Spiel. Je nach Einstellung kann man gegen einen zweiten Mitspieler spielen (was auch am meisten Spaß macht) oder gegen einen Computer, dessen Intelligenz auch noch einzustellen ist.



Titelgrafik des ersten Teiles

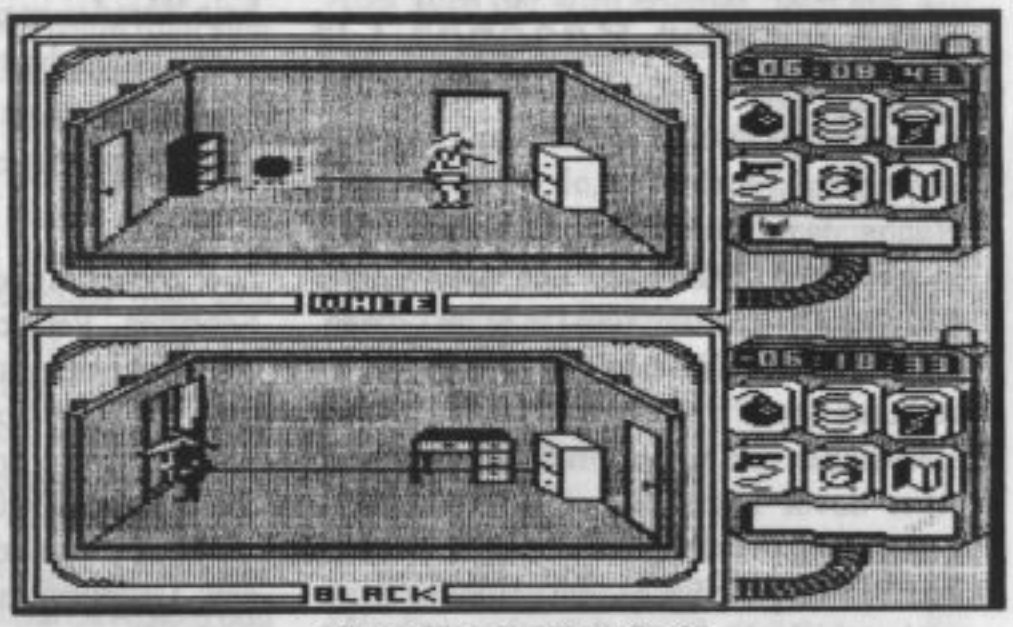
Nun ist es möglich dem Gegner Fallen zu stellen, in die er hinein tappen kann. Im ersten Teil sind dies Zeitbomben, die nach 15 Sekunden dort hochgehen, wo man sie versteckt, sowie einen Eimer Wasser, den man ebenso bei einer geschlossenen Tür anbringen muß, wie die Pistole mit einem Bindfaden.

über die Insel verteilt liegt. Die Grafik ist, genauso wie im ersten Teil, faszinierend gemacht. Der Hintergrund wirkt plastisch, es macht einem Spieler richtig Spaß in der Gegend umher zu laufen, gäbe es nicht den bösen Feind. Ihn kann man mit Gewehrschüssen, Fallstricken, ausgehobenen Gräben, Punji-Gräben, Napalm und Kokosnußbomben bekämpfen. Natürlich läuft auch hier eine Zeit ab, bevor der Vulkan ausbricht und alle Spione bedeckt. Hat man die Rakete zusammengestellt, geht es mit einem U-Boot davon.

Jenseits zu befördern (zumindest für kurze Zeit). Dazu kann man noch künstliche Eisfallen einbauen oder den Gegner mittels Dynamit hochjagen. Hat man seine Aufgabe gelöst, gilt es eine Fluchtrakete zu finden, mit der man die Insel verläßt.

Auch hier ist die Grafik faszinierend, die Bedienung wird von Teil zu Teil übersichtlicher. Dafür nimmt die deutsche Anleitung von Teil zu Teil an Umfang ab.

Insgeamt ein pralles Paket, das mit DM 39,80 für unheimlich viele Stunden eine Menge Spaß garantiert. Sicher könnte die Anleitung manchmal etwas ausführlicher sein. Doch mit Hilfe der englischen Grafiken auf der Rückseite der Anleitung kann man sich schon durchmogeln. Im letzten Teil fliegt der Spion mit einer Rakete davon, die die Aufschrift trägt "Spies in Space". Vielleicht gibt es ja demnächst einen vierten Teil, der sich dann im Weltraum abspielt.



Kampf in der Botschaft

Titelgrafik des zweiten Teiles

Das Spiel für sich ist zwar schon ganz nett und nächtefüllend, doch mit dieser Diskette bekommen Sie auch gleich den zweiten Teil mitgeliefert.

Island Caper

Nachdem die Spione mit den Flugzeugen entkommen konnten, stürzen Sie auf einer einsamen Insel ab (The Island Caper). Natürlich haben Sie nichts besseres zu tun, als sich auch hier gegenseitig zu bekämpfen. Gilt es doch, eine geheime Rakete in Sicherheit zu bringen, die in drei Teilen zerlegt über die Insel verteilt liegt. Die Grafik ist, genauso wie im ersten Teil, faszinierend gemacht. Der Hintergrund wirkt plastisch, es macht einem Spieler richtig Spaß in der Gegend umher zu laufen, gäbe es nicht den bösen Feind. Ihn kann man mit Gewehrschüssen, Fallstricken, ausgehobenen Gräben, Punji-Gräben, Napalm und Kokosnußbomben bekämpfen. Natürlich läuft auch hier eine Zeit ab, bevor der Vulkan ausbricht und alle Spione bedeckt. Hat man die Rakete zusammengestellt, geht es mit einem U-Boot davon.

Arctic Antics

"Alle guten Dinge sind drei" dachten sich wohl die Programmierer und setzten dem ganzen noch eins drauf. In "Artic Antics" laufen die Spione nun im Eis herum und haben darauf zu achten, wieder einige geheime Gegenstände an sich zu nehmen.

Nachdem die Spione mit Ihren U-Booten auf der arktischen Insel angekommen sind (wie groß die ist, kann man vorher einstellen), müssen Sie als erstes feststellen, daß ihnen wiedermal die Zeit davon rennt, schließlich beginnt ein Schneesturm sein Unwesen zu treiben. Doch statt eitel Einigkeit haben die Agenten nichts besseres zu tun, als sich Schneeballschlachten zu liefern, Löcher ins Eis zu schneiden oder Eiszapfen aufzulockern, um den Gegner ins Jenseits zu befördern (zumindest für kurze Zeit). Dazu kann man noch künstliche Eisfallen einbauen oder den Gegner mittels Dynamit hochjagen. Hat man seine Aufgabe gelöst, gilt es eine Fluchtrakete zu finden, mit der man die Insel verläßt.

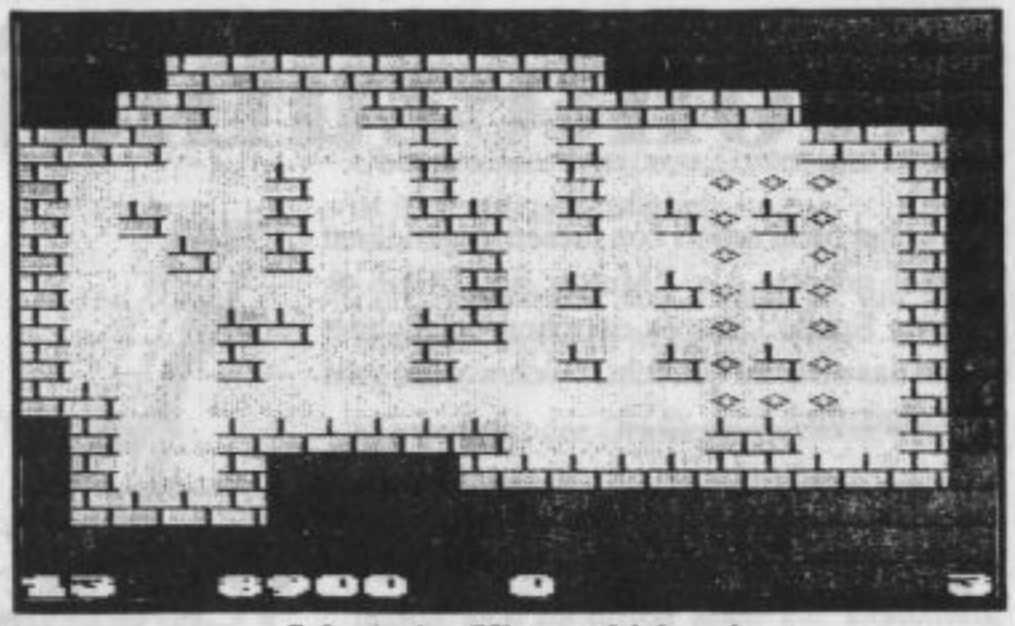
Auch hier ist die Grafik faszinierend, die Bedienung wird von Teil zu Teil übersichtlicher. Dafür nimmt die deutsche Anleitung von Teil zu Teil an Umfang ab.

Insgeamt ein pralles Paket, das mit DM 39,80 für unheimlich viele Stunden eine Menge Spaß garantiert. Sicher könnte die Anleitung manchmal etwas ausführlicher sein. Doch mit Hilfe der englischen Grafiken auf der Rückseite der Anleitung kann man sich schon durchmogeln. Im letzten Teil fliegt der Spion mit einer Rakete davon, die die Aufschrift trägt "Spies in Space". Vielleicht gibt es ja demnächst einen vierten Teil, der sich dann im Weltraum abspielt.

Noch eine kleine Bemerkung: Die Spion gegen Spion Trilogy ist bei KE-SOFT nur in begrenzten Stückzahlen erhältlich. Wer nur mit Kassetten arbeitet, kann allerdings auch den dritten Teil "Arctic Antics" zum Preis von DM 12,50 bestellen. Aber auch hier ist der Vorrat begrenzt!

MB

Sogon



Schwierige Kistenschieberei

In diesem Spiel geht es darum, mit einem Bagger die herumstehenden Kisten an den vorgesehenen Platz zu schieben. Das klingt vielleicht einfach, aber zu bedenken ist, daß sie immer nur eine Kiste schieben können. Daher kommt es sehr schnell vor, daß man sich die Wege verbaut. Hat man sich einmal verschoben, kann man den letzten Schritt mit Hilfe der HELP-Taste zurücknehmen. Hat man sich gnadenlos verbaut, so kann man eines von 3 Leben opfern und den Level nochmals probieren. Zudem gibt es eine Highscoreliste.

Auf der Rückseite befindet sich ein Editor für diejenigen, denen die 50 Originallevel nicht genug sind. Das Spiel ist eine Umsetzung des PC-Spieles Sokoban.

Die Grafik ist eine 4-farbige Hiresgrafik. Man sieht einen oder mehrere Räume von oben. Die Grafik ist dabei gut gelungen, obwohl Sie nicht, wie das Original, dreidimensional das Szenario darstellt.

Musik ist während des Titelbildes zu hören. Sie ist sehr gut gelungen. Während des Spieles ist nur das Fahrgeräusch des Baggers zu vernehmen.

Das Spiel macht immer wieder Spaß, da man auch durch die Highscoreliste immer wieder einen Anreiz hat, es nochmals zu spielen. Zudem kann man im Titelbild den Anfangslevel in 10er Schritten wählen, so daß man nicht immer mühsehlig von vorne zu spielen hat.

Der Editor ist kinderleicht zu bedienen, das einzige Manko ist vielleicht, daß das Einstellen der Levels beim Laden/Saven ein bißchen zu schnell geht.

Das Preis/Leitungsverhältnis läßt sich sehen. Für DM 14,80 bekommt man ein beeindruckendes Spiel, mit dem man so manche Nächte zu tun hat.

Ralf Patschke

Sonderheft I

Wer hat nicht schon mal in einem Spiel Probleme gehabt und kam nicht weiter oder wollte sich eine Karte zeichnen. Für viele Spiele findet man eine umfassende Löung in dem ersten ZONG-Sonderheft. Man findet Tips & Tricks zu Horror Castle, Die Außerirdischen, Atlantis, Stein der Weisen, Zeitmaschine 2, Sereamis, Der leise Tod, Alptraum, The Count, Spiderman, Deja-Vu, Pyramidos, Journey to The Planets, A Hacker's Night, Tecno Ninja, Oblitroid, Zebu-Land, Bros und Drag.

Ausführliche Karten mit sehr guter Aufmachung gibt's zu: Horror Castle, Die Außerirdischen, Atlantis, Stein der Weisen, Zeitmaschine 2, Sereamis, Der leise Tod, Alptraum, The Count, Spiderman, Deja-Vu, Pyramidos, Tecno Ninja und Bros.

Das 42-seitige Heft wird auf DIN A4-Format samt Ringbindung geliefert. Die Texte werden durch zahlreiche lustige Grafiken aufgelockert, die nicht als Zeilenschinder, sondern als Randlückenfüller dienen.

Die Tips und Tricks (man beachte, hier stehen nicht Komplettlösungen) werden bei den Adventures verschlüsselt dargelegt. Dies sieht so aus, daß man zu einem Problem mehrere Antworten bekommt, deren Worte durch Zahlen aus einer Tabelle abgelesen werden. Die Antworten steigern sich, sodaß man zuerst nur einen Hinweis bekommt, dann einen ersten Tip und zum Schluß die richtige Lösung. So wird garantiert, daß der Spieler nicht einfach nur das Spiel "runterspielt", sondern daß er durch das Buch zum Denken angeregt wird und auch weiterhin aktiv mitspielen kann. Zudem hat dieses System den Vorteil, daß man nicht automatisch schon die Lösung des nächsten Problemes bekommt, was bei vielen Komplettlösungen leider meistens der Fall ist, sondern sich Schritt für Schritt von alleine weitervorarbeiten kann.

Dieses Heft bietet dem Spieler echte Hilfe, ohne einem dabei den Spaß zu verderben, das so gelöste Problem in einem Spiel motiviert einen noch mehr, das Spiel endlich zu lösen. Lobenswert ist auch, daß nicht nur Adventure-Tips veröffentlicht wurden, sondern auch Tips zu Action-Adventuren und Geschicklichkeits-, sowie Denkspielen.

Der Preis von 19,80 geht in Ordnung, beachtet man den Aufwand, den die Redaktion mit dem Erstellen der Tips und Tricks sowie der Karten hatte. Zudem ist die Ringbindung einfach genial. Man legt die Seiten einfach so hin, wie man sie gerne hätte, ohne irgendeinen Buchrücken umknicken zu müssen oder Angst haben zu müssen, die Blätter gingen aus dem Leim.

Zusammenfassend kann man sagen, daß wohl nicht nur Adventurefreaks ihre wahre Freude an diesem 40 Seiten starken Buch haben werden.

Markus Rösner

Montezuma's Revenge

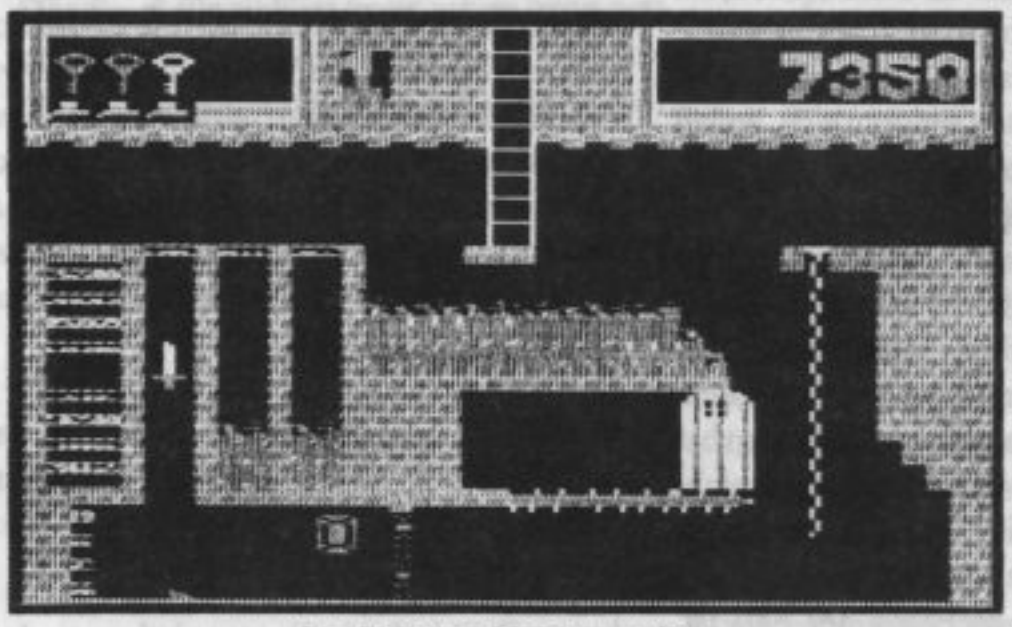
Wer hat nicht schon von diesem legendären Spiel gehört. Als "Mutter der Climb & Jump Spiele" wurde es schon bezeichnet und das nicht zu Unrecht. Doch worum geht es eigentlich?

Panama Joe hat die schwere Aufgabe, sich in düsteren Höhlen eines großen Labyrinthes zurecht zu finden und die sagenumwobene Schatzkammer zu finden und entsprechend zu leeren. Dabei kann er prinzipiell laufen, klettern und springen (Climb & Jump). Während seines beschwerlichen Weges durch die düsteren Höhlen findet er allerdings einige nützliche Gegenstände mit denen er z.B. Monster eleminieren oder durch sie durchlaufen kann. Dazu gibt es noch Punkte bringende Diamanten und eine ganze Menge Schlüssel in drei Farben, die natürlich nur Türen in ihrer Farbe öffnen können.

Auf der Jagd nach den Schätzen

100 Räume

Die Grafik ist recht bunt und sehr übersichtlich. Das Labyrinth, welches sich von Stufe zu Stufe ändern kann, ist aus 100 Räumen aufgebaut, die zugegebener Maßen oftmals einen ähnlichen Grundaufbau haben. Dadurch wird es schwerer sich in dem Labyrinth zurecht zu finden. Eine Karte zu zeichnen ist hier schon angebracht. Dazu kommt noch, daß es in tiefereren Regionen sogar recht dunkel in den Räumen zu geht, sodaß Sie sich vorher eine Taschenlampe bgesorgen sollten (liegt auch irgendwo rum). Das Spiel hat neun Level, wovon Sie unter den ersten drei wählen können. Die weiteren müssen Sie sich schon erarbeiten. Die Level unterscheiden sich eigentlich nur durch Kleinigkeiten. Mal taucht hier eine Barriere mehr auf und eine andere verschwindet, es gibt mehr Monster und auch die Anzahl der dunklen Räume erhöht sich. Hört sich vielleicht insgesamt nicht so umwerfend an, doch durch die große Ähnlichkeit, die die Räume miteinander teilweise aufweisen, verliert man oft schon bei nur wenigen Änderungen den Überblick. Der Spieler steuert den mutigen Panama Joe, der als Vorblid für den "Monster Hunter" aus dem Hause HHW herhalten mußte. Die Animation vom Panama Joe ist sehr schön, bsonders witzig finde ich, wie er sich beim Hinabsteigen einer Leiter vorher nach unten dreht. Auch die verschiedenen Todesarten wie Verbrennen, Runterfallen usw. sind sehr lustig anzusehen.

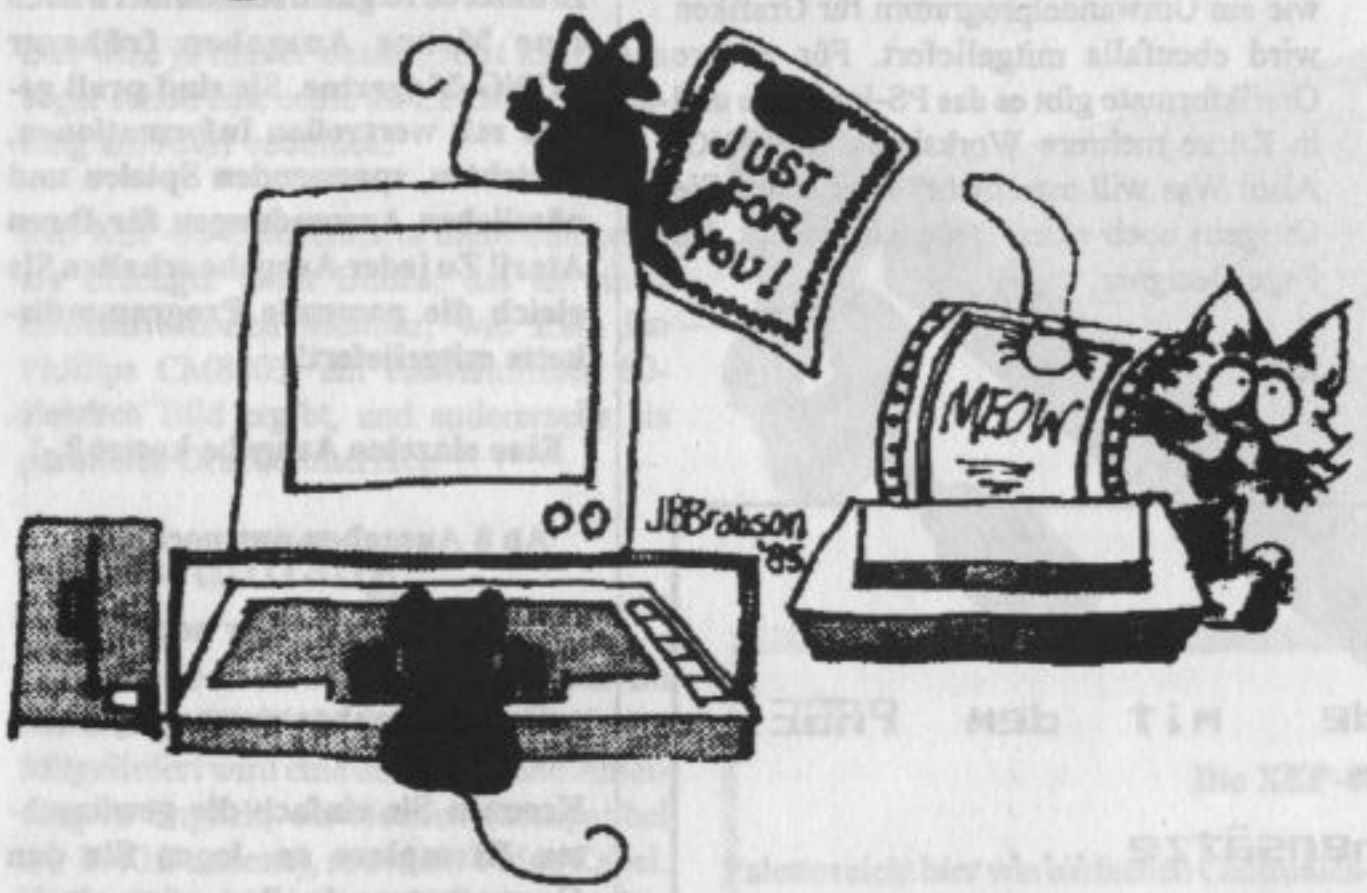


Im Innern der Pyramide

Der Preis geht in dieser Höhe für diesen Schlager voll in Ordnung, selbst die Ladezeit der Kassette ist relativ kurz. Sie reicht in etwa aus, um sich die deutsche Anleitung genau durchzulesen. Da das Spiel selbst recht einfach zu erlernen ist, hat man sich ganz schnell an die verschiedenen Spielelemente gewöhnt. Der Einstieg wird Ihnen zudem noch dadurch erleichtert, daß man im ersten Level zu den 6 normalen Leben nochmal 6 geschenkt bekommt und man dort weitermachen kann, wo man zuletzt hängengeblieben war.

MB

Page Designer



Nun ist es endlich geschafft! Alle schreien nach DTP-Programmen, hier sind sie! Es ist uns gelungen, für folgende Programme das exclusive Vertriebsrecht für ganz Europa zu erhalten:

Pagedesigner, Typesetteter, Printshop Interface, Megafont II+ und First XLENT Wordprozessor.

Alle fünf Programme stammen aus der XLENT Printware Serie. Dies bedeuted nichts anderes, als daß es sich um qualitativ sehr hochwertige Programme handelt, die allesamt der Erstellung und dem Ausdruck von Dokumenten o.Ä. dienen. Die übrigen vier Programme werden in Kürze vorgestellt werden.

Wozu?

Der Page Designer ist ein Programm, daß zum Erstellen einer DIN A4 Seite dient. Die DIN A4 Seite wird in zwei Teile geteilt, den oberen und den unteren Teil. Jeder Teil ist genau einen Graphics 8 Bildschirm groß. Zur Bearbeitung kann man nun z.B. ein Bild einladen, mit verschiedenen Zeichensätzen (die nachgeladen werden können) Text eingeben, im 80-Zeichen Modus Text eingeben, den speziellen Symbolzeichensatz des Pagedesigner verwenden oder mittels der Draw Funktion Zeichnen, Linien ziehen, Kreise zeichnen oder Bälle setzen. Die gesamte Seite befindet sich konstant im Speicher, man kann per Tastendruck zwischen der oberen und der unteren Hälfte umschalten. Auch alle übrigen Funktionen werden durch einen einfachen Tastendruck angewählt und sind leicht zu erlernen.

Funktionen

Grundsätzlich befindet man sich erst einmal im 40-Zeichen Textmodus. Man kann nun einen Zeichensatz einladen, mit dem beliebig Text auf den beiden Seitenhälften verteilt werden kann. Natürlich können beliebig viele Zeichensätze auf einer Seite gemischt werden. Die Zeichen können auch invers dargestellt werden.

Mit einem einfachen Tastendruck gelangt man nun in den 80-Zeichen Modus. Dieser Zeichensatz ist natürlich nicht mehr so gut lesbar, da die Auflösung die gleiche bleibt. Beim Ausdruck ist die Lesbarkeit allerdings kein Problem mehr. Im 80-Zeichen Modus steht allerdings nur der eine Zeichensatz zur Verfügung. Dies ist aber auch kein Wunder, denn in 4*8 Punkten kann man wahrlich keine großartigen Verzierungen einbauen.

Text kann wahlweise im normalen oder im Overlay-Modus eingegeben werden. Im normalen Modus wird bei der Eingabe von Text ein eventuell dahinter liegendes Bild an dieser Stelle komplett gelöscht, im Overlay Modus nicht, d.h. das Übereinanderlegen von Texten und Bildern ist hier sehr gut möglich.

Zum Einbinden von Grafik in die Seite bestehen mehrere Möglichkeiten:

Die erste ist der Grafikzeichensatz, der aus einer ganzen Menge verschiedener Zeichen besteht, die z.B. zum Umrahmen von Text o.Ä. verwendet werden kann. Die Zeichen lassen sich natürlich auch zur Erstellung von großen Buchstaben verwenden.

Die zweite Möglichkeit ist das Einladen eines Bildes. Geladen werden können Bilder im 62-Sektor Format wahlweise in die obere oder untere Hälfte der Seite. Danach kann dann wahlweise Text plaziert werden.

Apropos Textplazierung: In allen auf der Diskette enthaltenen Zeichensätzen sind natürlich deutsche Umlaute enthalten.

Ausdruck

Der Ausdruck erfolgt einfach per Tastendruck. Zur Wahl stehen EPSON und kompatible sowie IBM Prowriter und kompatible Drucker. Außerdem funktioniert das Ganze noch mit dem Mannesmann Tally und dem Star Gemini 10x sowie dem Atari XMM801 Drucker. Wer einen anderen Drucker hat, kann das Programm trotzdem nutzen, denn im Softwareteil finden Sie ein Programm, mit dem Sie durch Page Designer erstellte Files in verschiedenen Größen und Dichten auf nahezu jedem Drukker ausgeben können.

Nutzen

Mit dem Page Designer lassen sich schnell und problemlos Briefköpfe, Grußkarten, Zeitungen usw. erstellen. Wer mit wenig Aufwand und einfachen Möglichkeiten, ohne eine sehr lange Anleitung studieren zu müssen, derartige Dinge erstellen und drucken will, ist mit dem Page Designer gut bedient. Natürlich können die erstellten Werke auch für eigene Programme als Titelbilder oder ähnliches verwendet werden. Das Programm kann z.B. auch sehr gut dafür verwendet werden, Bilder mit Text zu versehen. Übri-

gens: Mit dem ebenfalls erhältlichen PS Interface lassen sich Print-Shop Bilder umwandeln, so daß diese ebenfalls verwendet werden können. Als Zusatz befindet sich auf der Page Designer Diskette noch ein Programm, das Koala- oder Atariartist Bilder ins 62-Sektor Format umwandelt und umgekehrt. Der Page Designer läßt sich nebenbei auch sehr gut in Verbindung mit dem Typesetter einsetzen, da hierdurch problemlos mit Zweispaltensatz gearbeitet werden kann.

Zum Preis von DM 24,80 erhalten Sie ein sehr einfach zu bedienendes und nützliches Seitenerstellungsprogramm, daß durch das einfache Abspeicherungsformat kompatibel mit anderer Software ist. Eine Menge Zeichensätze mitsamt deutschen Umlauten sowie ein Umwandelprogramm für Grafiken wird ebenfalls mitgeliefert. Für andere Grafikformate gibt es das PS-Interface und in Kürze mehrere Workshops in ZONG. Also: Was will man mehr? Hier sehen Sie übrigens noch einen Beispielausdruck des Page Designer.

KE

Diese Seite wurde mit dem PAGE DESIGNER erstellt.

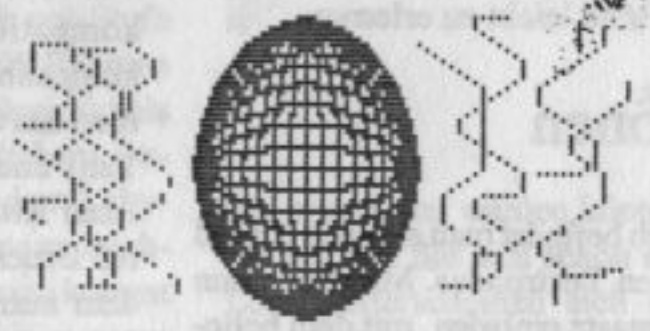
Verschiedene Zeichensätze ...

80-Zeichen Modus, hier kann viel Text untergebracht werden!

Zeichensatz BLOCK
Zeichensatz SPACE
Zeichensatz OUTLINE
Zeichensatz MODERN
Zeichensatz SERIF

und noch einige mehr!

Auch GRAFIK kann ganz einfach erstellt werden!



DTP mit dem Pagedesigner?

Wie man an diesem Beispiel erkennen kann, ist es mit dem PAGE DESIGNER von XLENT Software kein Problem, eine Layoutseite zu erstellen. Auch verschiedene Scriftarten und Grafik im Text kann eingebunden werden.

Hier links sehen Sie zum Beispiel einige der Grafik Sonderzeichen.

Nutzen ...

Mit dem PAGE DESIGNER kann man nicht nur Textseiten erstellen, sondern auch einen Briefkopf, eine tolle Einladungskarte, Diskettenaufkleber, Diskettentaschen und noch vieles mehr. Lesen Sie hierzu einfach den Workshop in der folgenden ZONG-Ausgabe!

Kompatibel!

Der PAGE DESIGNER speichert Files ab, die in eigenen Programmen ganz einfach zu verwenden sind. Nebenbei gibt es noch den TYPESETTER und das PS-Interface. Diese beiden Programme arbeiten Hand in Hand mit dem PAGE DESIGNER.
Auch das Einbinden von Grafiken aus anderen Programmen ist dank des K-Converters kein Problem!

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 Atari! Zu jeder Ausgabe erhalten Sie gleich die passende Programmdiskette mitgeliefert!

Eine einzelne Ausgabe kostet 8,-!

Ab 8 Ausgaben nur noch je 7,-!

Ab 16 Ausgaben nur noch je 6,-!

Ab 24 Ausgaben nur noch je 5,-!

Kreuzen Sie einfach die gewünschten Exemplare an, legen Sie den Gesamtbetrag in Bar oder als V-Scheck bei (unter 50,-- bitte 3,- Versandkosten addieren.), Absender nicht vergessen und ab geht die Post an:

Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4

Ich möchte folgende ZONG-Exemplare mit Programmdiskette nachbestellen:

O 9/89	O 7/90	O 6/91
O 10/89	O 8/90	O 7/91
O 11/89	O 9/90	O 8/91
O 12/89	O 10/90	O 9/91
O 1/90	O 11/90	O 10/91
O 2/90	O 12/90	O 11/91
O 3/90	O 2/91	O 12/91
O 4/90	O 3/91	O 1/92
O 5/90	O 4/91	
O 6/90	O 5/91	

Name

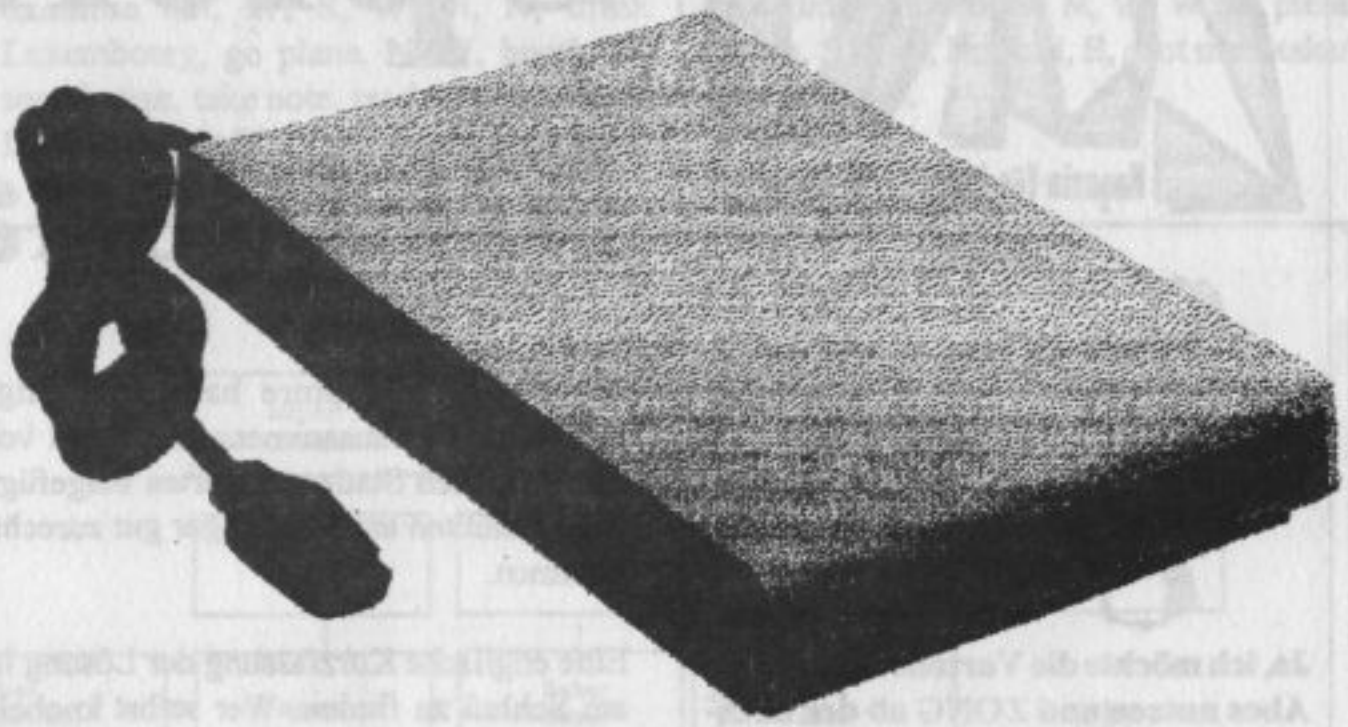
Straße, Nr.

PLZ, Ort

XEP-80 Zeichenkarte

Das wird ja immer besser! Jetzt kann man sogar schon eine echte 80-Zeichen Darstellung am Atari betreiben!

Die XEP-80 Zeichenkarte dient einerseits als Erzeuger eines Bildes, das an einen hochauflösenden Monitor, wie z.B. den Phillips CM8803, ein einwandfreies 80-Zeichen Bild ergibt, und andererseits als paralleles Druckerinterface.



Die XEP-80 Zeichenkarte

Lieferumfang

Die XEP-80 ist ein kleiner grauer Kasten im XE-Design. Die Maße sind 240*142*40mm. Mitgeliefert wird eine umfangreiche Anleitung in English, ein Netzteil (kompatibel zur 1010 Datasette), sowie ein Video Kabel. Dieses paßt nicht in Deutschland und sollte durch ein Chinch Kabel (in jedem Radiogeschäft erhältlich) ersetzt werden. Auch eine Systemdiskette mit vielen Demoprogrammen und Beispielen liegt bei.

Schon bei der ersten Inbetriebnahme stellt man erstaunt fest, daß das Bild ungewöhnlich scharf ist. Falls ein Monochrom-Monitor benutzt wird, bemerkt man keinen Unterschied zu einem ATARI ST oder PC. Daß der Bildschirm nun nur noch Schwarz/Weiß bzw. Grün wiedergibt, stört nicht. Dafür läßt sich jetzt alles einwandfrei und ohne Flimmern lesen. Leider ist dies nicht mit einem normalen Fernsehgerät möglich.

Es werden 80 Zeichen pro Zeile mal 25 Zeilen dargestellt. Die Anzahl der Bildpunkte beträgt 560*250, also eine Menge mehr als Grafikmodus 8. Jedes Zeichen besitzt eine Matrix von 7*10 Punkten. Der 80 Zeichen Modus wird hier also nicht wie bei anderen Programmen wie z.B. SAM einfach simuliert, wobei für jedes Zeichen nur noch 4*8 Punkte bleiben, sondern es wird tatsächlich die Grafikauflösung erhöht! Durch einfache XIO Befehle ist es möglich, den Cursor und Text blinken zu lassen, den Screen oder einzelne Zeichen und Zeilen zu invertieren sowie Text in doppelter Breite darzustellen. Außerdem können diverse Geräte über die parallele Schnittstelle angesprochen werden. Die Palette reicht hier von einfachen Centronics-Druckern über die 1020, 1025, 1027, 1029, bis hin zu den XXM801 Druckern. Ebenso ist es auch möglich, das 850 Interface anzusprechen. Der Grafikmodus der XEP ist genauso leicht einschaltbar. Ebenso die eingebauten Zeichensätze, von denen einer der internationale ist.

Vorraussetzungen

Doch was muß alles getan werden, damit man diese Darstellung genießen kann? Nicht viel. Im allgemeinen genügt es, das Programm der Wahl zu laden, nachdem die XEP-Disk gebootet wurde. Dieses ist ohne weiteres machbar, da hier ein DOS 2.X Menü erscheint. Leider arbeitet nicht alles mit der XEP80 zusammen. Auch sind die Befehle SETCOLOR und DRAWTO nicht mehr nutzbar. Dafür bestechen Bilder im 80 Zeichen Modus durch eine ungewöhnlich gute Auflösung und Brillianz! Die Ausgabe kann mit Shift/Reset zwischen 40 und 80 Zeichen umgeschaltet werden. Dazu müssen die Kabel aber umgesteckt werden, also das von der XEP an den Monitor ab, und das vom Computer dran. Man kann sich natürlich auch einen kleinen Umschalter bauen oder kaufen.

Fazit

Zwar laufen bei mir erst das Bibo-DOS, Turbo Word und einige kleinere Programme mit der 80 Zeichen Darstellung, doch es werden immer mehr. Auch habe ich meinen Drucker jetzt über den parallelen Port laufen, da hier die Geschwindigkeit höher als mit meinem bisherigen Interface ist. Daran hätte ich nicht geglaubt, als ich sah, das die XEP über einen Joystickport angeschlossen wird. Man spart also beim Kauf der XEP gleichzeitig den Kauf eines Druckerinterfaces!

Mein Gesammteindruck von der XEP80 ist hervorragend und ich kann sie jedem nur empfehlen. Spielefreaks sind hiervon natürlich ausgenommen. Der Preis von DM 119,80 ist absolut gerechtfertigt, schon allein wenn man bedenkt, daß man sich das Druckerinterface spart! Wer den Phillipes Monitor haben möchte, kann diesen auf Anfrage bei KE-SOFT bestellen.

Auch hier wieder die berühmte Anmerkung: Die XEP-80 kann zur Zeit bestellt werden, ist aber nur in begrenzten Stückzahlen lieferbar. Wenn Sie also eine Ihr eigen nenne möchten, sollten Sie schnell zugreifen. Der Phillips Monitor kostet bei KE-SOFT DM 599,80.

AV

ZONG
Magazin für Atari XL/XE Computer

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 am Ende des Heftes):

Den Gesamtbetrag in Höhe von ...

O DM 40,- (1/2 Jahr Heft)
O DM 75,- (1/1 Jahr Heft)
O DM 65,- (1/2 Jahr Heft + Disk)
O DM 120,- (1/1 Jahr Heft + Disk)

bezahle ich ...

O per V-Scheck (beiliegend)
O per Bankabbuchung
(Bestätigung liegt vor)
O per Nachnahme
(+ DM 5,- NN-Gebühr)

Meine Adresse:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ausschneiden und einsenden an:

KE-SOFT Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4

Spieletips

Mindshadow

Zu diesem Adventure habe ich einige hilfreiche Tips zusammengestellt und von den einzelnen Stationen Karten beigefügt. Damit müßten auch Anfänger gut zurechtkommen.

Eine englische Kurzfassung der Lösung ist am Schluß zu finden. Wer selbst knobeln will, sollte sie zudecken.

Insel

- Alles mitnehmen, was man findet.
- In die Höhle an der Klippe kommt man nur mit einer Weinpflanze, die man an einen Stein bindet. Man sollte unbeladen hinabklettern.
- In der Höhle befindet sich eine Karte, die man an sich nimmt. Nicht alles ist unbedingt über der Erde.
- Diese Karte hilft durch den Treibsand.
- Nun geht man denselben Weg zurück zum ersten Strand und entzündet ein Feuer. Hierfür benötigt man den Stein aus der Höhle, Stroh aus der Hütte sowie Stahl vom Bootswrack.
- Das vorbeifahrende Schiff nimmt uns mit und wir bezahlen den Kapitän mit dem Rum, den wir im Osten der Insel gefunden haben.

Piratenschiff

- Wieder alles mitnehmen, auch das Rettungsboot durchsuchen.
- Um in die Kombüse zu kommen, muss man den Seemann schlagen.
- Die Ankerkette schlägt man mit dem Fleischhacker durch.
- Nachdem das Schiff anhält, gelangt man über die Planke auf das Royal Navy-Schiff.

Englische Küste

- Schlafende sind hilflos, also durchsuchen und Geld und Hut an sich nehmen.
- Dem Fischer kauft man eine Angel ab und fischt am Pier nach Treibgut (auf dem Fang steht ein Wort).
- Vom Betrunkenen erfährt man gegen ein Trinkgeld ein wichtiges Wort, mit dem man im Laden ein Ticket erhält.
- In Rick's Cafe unbedingt den Hut abgeben und den Drink vor dem Trinken untersuchen.
- Dem Mann folgen (neues Wort).
- Wenn man das Cafe verlässt, enthält der Hut (untersuchen) eine Nachricht und einen Namen.
- An das Flugziel denken, wenn man das Flugzeug besteigt.

Luxemburg

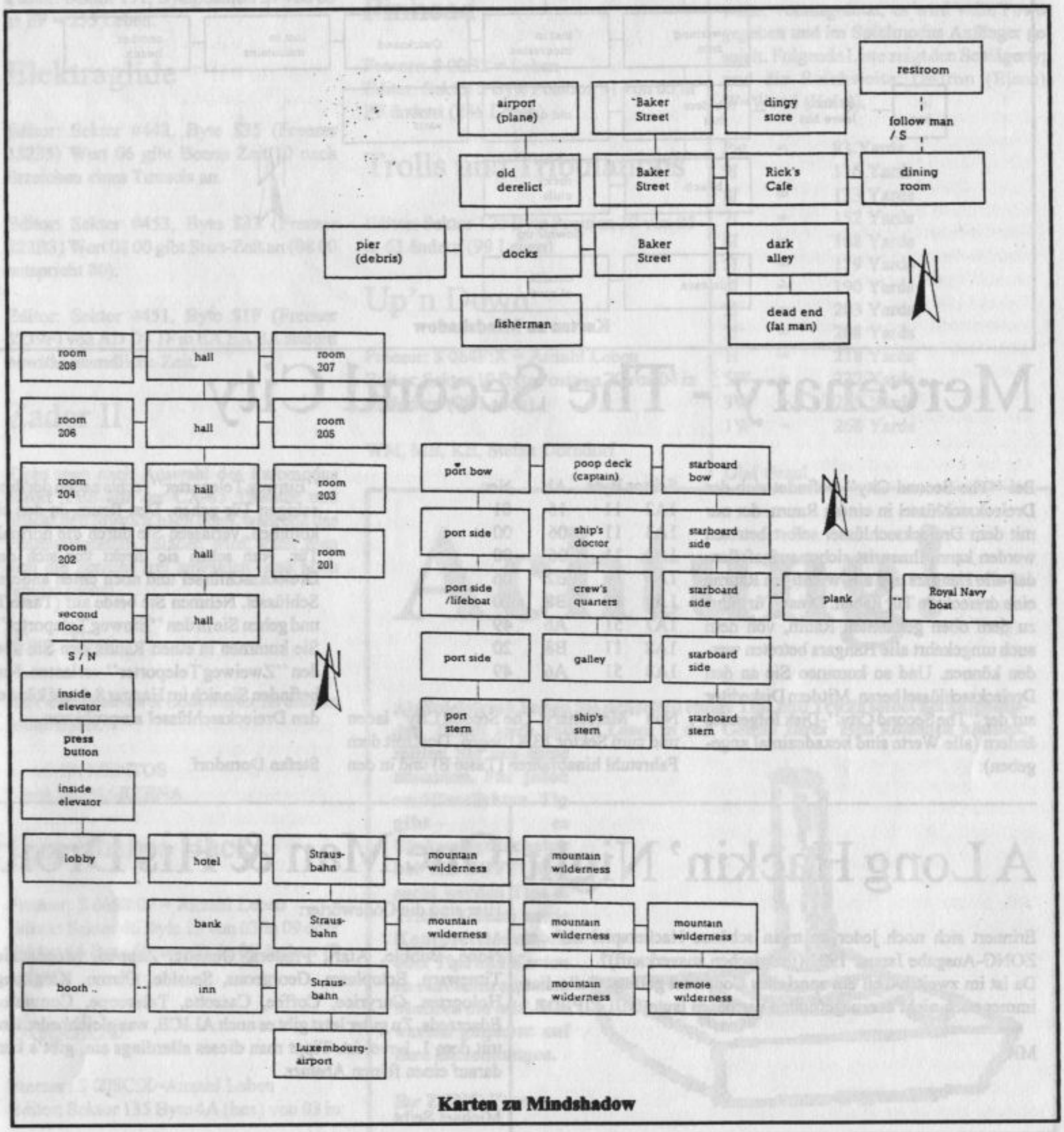
- Bei dem Toten findet man einen Namen und eine Zimmernummer für das Hotel.
- Das Segeltuch ist kugelsicher.
- Das gefundene Pergament weist auf eine Stelle im Gelände hin, an der man graben sollte.
- Die gefundene Nummer gehört zu einem Bankfach.
- Im Hotel, dessen Nummer auf der Note steht (Leiche), sollte man den Mann unter der Decke sofort töten, dann erhält man eine Nachricht, auf der der letzte denkwürdige Name steht.

Kurzfassung

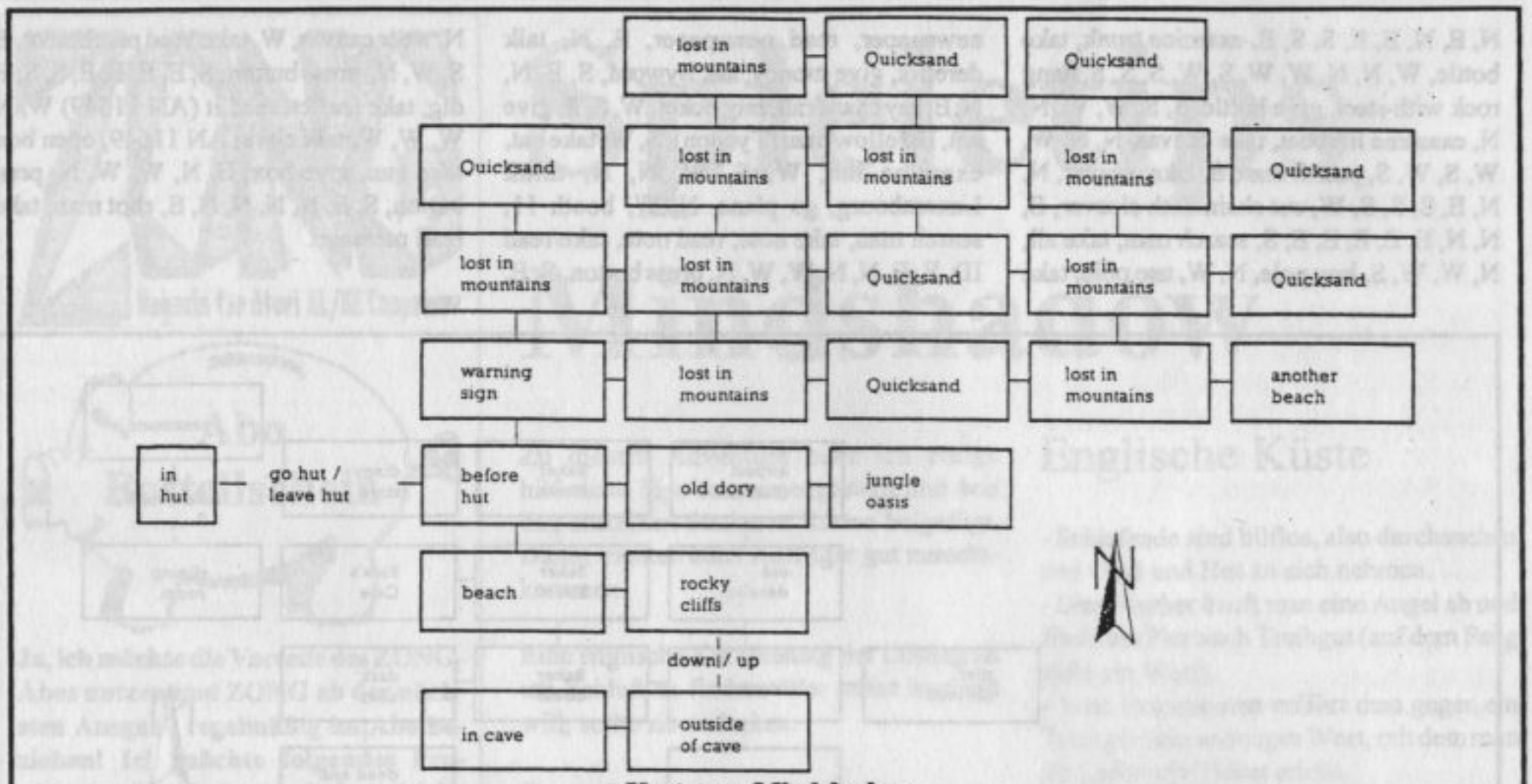
take shell, N, go hut, take straw, leave hut, E, examine dory, take steel, E, take vine, W, W, S, E, tie vine to rock, drop all, D, W, take rock, dig, take map, E, U, take all, W, N, N,

N, E, N, E, E, S, S, E, examine trunk, take bottle, W, N, N, W, W, S, W, S, S, S, hang rock with steel, give bottle, S, S, W, W, N, N, examine lifeboat, take canvas, N, N, W, W, S, W, S, punch man, S, take cleaver, N, N, E, S, S, S, W, cut chain with cleaver, E, N, N, E, E, E, E, E, S, search man, take all, N, W, W, S, buy pole, N, W, use pole, take newspaper, read newspaper, E, N, talk derelict, give money, ask byword, S, E, N, N, E, say chandralt, buy ticket, W, S, E, give hat, E, follow man (Tycoon), S, W, take hat, examine hat, W, S, W, N, N, think Luxembourg, go plane, N, W, booth 11, search man, take note, read note, take/read ID, E, E, N, N, W, W, N, press button, S, E, N, wear canvas, W, take/read parchment, E, S, W, N, press button, S, E, E, E, E, S, S, E, dig, take leaflet, read it (AN 11649) W, N, W, W, W, talk clerk, AN 11649, open box, take gun, give box, E, N, W, W, N, press button, S, E, N, N, N, N, E, shot man, take/read message.

WM



Karten zu Mindshadow



Karten zu Mindshadow

Mercenary - The Second City

Bei "The Second City" befindet sich der Dreiecksschlüssel in einem Raum, der nur mit dem Dreiecksschlüssel selbst betreten werden kann. Ihnen ist sicher aufgefallen, daß alle Hangars und alle wichtigen Räume eine dreieckige Tür haben. Diese Tür führt zu dem oben genannten Raum, von dem auch umgekehrt alle Hangars betreten werden können. Und so kommen Sie an den Dreiecksschlüssel heran. Mit dem Diskeditor auf der "The Second City"-Disk folgendes ändern (alle Werte sind hexadezimal angegeben):

Sektor	Byte	Alt	Neu
1A2	11	15	01
1A3	11	06	00
1A4	11	06	00
1A6	11	E2	06
1A7	11	B8	20
1A7	51	A6	49
1A8	11	B8	20
1A8	51	A6	49

Nun "Mercenary: The Second City" laden und zum Sektor 13.8 fliegen. Dort mit dem Fahrstuhl hinabfahren (Taste E) und in den "Einweg Teleporter" rechts neben der dreieckigen Tür gehen. Den Raum, in den sie kommen, verlassen Sie durch die normale Tür. Nun sehen sie direkt vor sich den Dreiecksschlüssel und noch einen anderen Schlüssel. Nehmen Sie beide auf (Taste T) und gehen Sie in den "Einweg Teleporter". Sie kommen in einen Raum, den Sie über den "Zweiweg Teleporter" verlassen. Nun befinden Sie sich im Hangar 8.1 und können den Dreiecksschlüssel ausprobieren.

Stefan Dorndorf

A Long Hackin' Night

Erinnert sich noch jeder an mein schönes Hackerspiel auf der ZONG-Ausgabe Januar 1991 (inzwischen ausverkauft)?
Da ist im zweiten Teil ein spezielles Codewort gefragt. Falls dies immer noch nicht herausgefunden wurde, es lautet MILLIPEDE.

MR

One Man & His Droid

Hier sind die Codewörter:

None, Bubble, Atari, Finders, Genetic, Zapped, Megasonic, Timewarp, Ectoplasm, Georgeous, Seaside, Gizmo, Kingkong, Hologram, Curyrice, Coffee, Cassette, Telescope, Computer, Edacraeda. Zu guter letzt gibt es noch ALICE, was gleichbedeutend mit dem 1. Level ist. Tippt man dieses allerdings ein, gibt's kurz darauf einen feinen Absturz.

Michael Seibt

Cheats

Donald

Cheat: Adresse $0406 = Leben
Editor: Sektor 171, Byteposition 59 von 05 in FF = 255 Leben.

Elektraglide

Editor: Sektor #442, Byte $35 (Freezer $3235) Wert 06 gibt Bonus Zeit/10 nach Erreichen eines Tunnels an.

Editor: Sektor #453, Byte $33 (Freezer $22B3) Wert 08 00 gibt Start-Zeit an (08 00 entspricht 80).

Editor: Sektor #451, Byte $1F (Freezer $239F) von AD D3 1F in EA EA EA ändern bewirkt unendliche Zeit.

Zador II

Tippt man nach Auswahl des Farbmodus sofort YES auf der CX-85 Tastatur und drückt den Joystick nach oben, während das Hauptprogramm geladen wird, kann man sich die Screens frei anwählen (und noch einiges mehr).

Tac Tic

Hier die ersten zwei Codewörter zu diesem tollen Spiel:

Level 10: MENTOS
Level 20: MARZENA

Dan Strikes Back

Freezer: $ 0608:09 = Anzahl Leben
Editor: Sektor 46 Byte 19 von 03 in 09 oder Sektor 44 Byte 60 von 03 in 09 ändern (9 Leben).

Snookie

Freezer: $ 008C:X=Anzahl Leben
Editor: Sektor 135 Byte 4A (hex) von 03 in FF = 255 Leben

Domain Of The Undead

Editor: Sektor 437 Byte 2A (hex) von 03 in 09. Man wird unsichtbar und kann weiterspielen.

Pinhead

Freezer: $ 00B2 = Leben
Editor: Sektor 5 Byte Position 91 von 05 in FF ändern (255 Leben)

Trolls und Tribulations

Editor: Sektor 120 Byte Position 30 von 05 in 63 ändern (99 Leben)

Up'n Down

Freezer: $ 064F:X = Anzahl Leben
Editor: Sektor 10 Byte Position 70 von 04 in 63 ändern (99 Leben)

WM, MB, KE, Stefan Dorndorf

Leaderboard Golf

Jeder Schlägertyp hat eine maximale Reichweite, vorausgesetzt, es wird volle Power gegeben und im Spielmodus Anfänger gespielt. Folgende Liste zeigt den Schlägertyp und die Reichweite: (I=Iron (Eisen), W=Wood (Holz)).

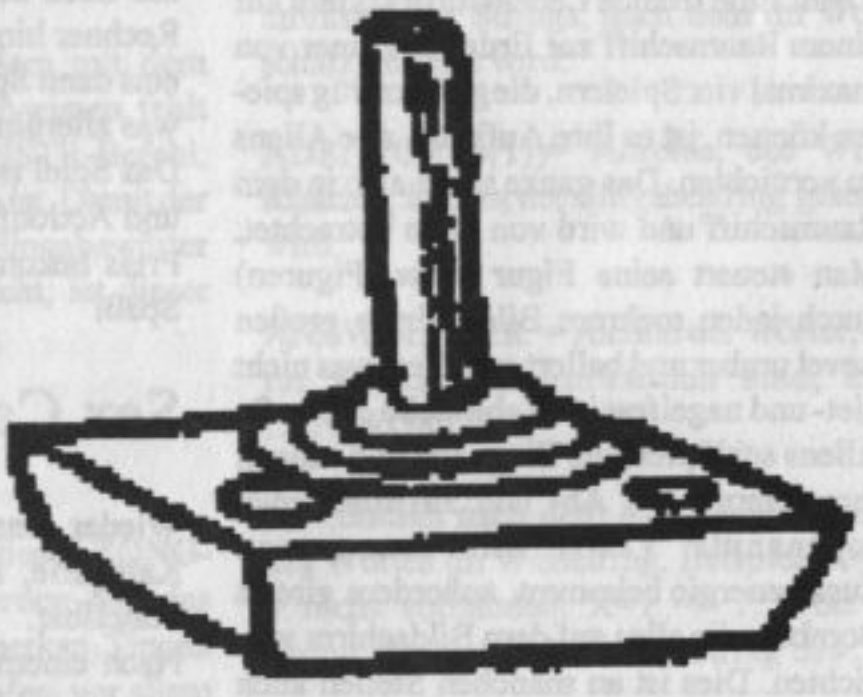
Pat	=	83 Yards
9I	=	116 Yards
8I	=	133 Yards
7I	=	152 Yards
6I	=	168 Yards
5I	=	179 Yards
4I	=	190 Yards
3I	=	203 Yards
2I	=	208 Yards
1I	=	218 Yards
5W	=	232 Yards
3W	=	245 Yards
1W	=	268 Yards

Olaf Graul

Achtung!

Als Spielefreak haben Sie sicherlich einige Tips und Tricks selbst herausgefunden. Damit auch andere Leser in den Genuß Ihrer Tips kommen können, sollten Sie uns diese zusenden. Für jeden veröffentlichten Tip gibt es Einkaufsgutscheine bei KE-SOFT! Gesucht werden Tips & Tricks, Cheats sowie Komplettlösungen oder Tips und Karten zu Adventurespielen. Machen Sie mit! Wir warten gespannt auf Ihre Einsendungen.

Ihr ZONG-Team.



PD-Software

Hallo an alle PD-Freunde. In diesem Monat gibt es wieder einmal besonders viele Neuheiten aus allen Bereichen. Bei dieser Auswahl müßte wirklich für jeden etwas dabei sein. Aber fangen wir einfach an.

Video Blitz

Eine Demo, die nur auf dem 130XE, bzw. mit 128Kb RAM läuft. Man bootet und wartet, wartet, wartet, und dann passiert es: Plötzlich sieht man auf dem Bildschirm eine dreidimensionale Ebene aus einem schachbrettartigen Muster, das aus Disketten und Wasser besteht. Die Felder mit dem Wasser bewegen sich so, als ob immer ein Wassertropfen hineinfallen würde. Und der Clou: Die ganze Ebene scrollt schräg dreidimensional auf einen zu! Und noch etwas: Im Vordergrund ist ein großes Atarizeichen mit 256 Farben zu sehen. Per Konsolentasten kann man nun das Atarizeichen ein- und ausblenden oder das 3D-Scrolling schneller oder langsamer machen. Wow!
Der Effekt ist wirklich beeindruckend! Demofreaks sollten diese Diskette auf keinen Fall verpassen, denn hier sieht man mal etwas anderes als die üblichen Riesenscroller und hüpfenden Bälle oder Farbbalken. Wirklich toll!

Aliens

Yeah! Eine fremde Lebensform kommt auf einem Raumschiff zur Erde! Als einer von maximal vier Spielern, die gleichzeitig spielen können, ist es Ihre Aufgabe, alle Aliens zu vernichten. Das ganze spielt also in dem Raumschiff und wird von oben betrachtet. Man steuert seine Figur (bzw. Figuren) durch jeden mehrere Bildschirme großen Level umher und ballert auf alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Zahlreiche ekelhafte Aliens schlüpfen aus Eiern aus und saugen Ihre Energie ab. Ab- und zu findet man sogenannte Vests, mit denen man Zusatzenergie bekommt, außerdem gibt es Bomben, die alles auf dem Bildschirm vernichten. Dies ist an manchen Stellen auch wirklich nötig! Das Raumschiff hat mehrere Stockwerke, jedes durch einen Ausgang verbunden. Ein Stockwerk ist geschafft, wenn alle Spieler den Ausgang erreicht haben. An manchen Stellen sind allerdings Türen, die nur mit entsprechenden Schlüsseln geöffnet werden können. Das Spielt spielt sich ähnlich wie Gauntlet, ist aber schneller und actionreicher und außerdem ekelhafter. Toll ist natürlich, daß man bis zu viert spielen kann. Besitzt man einen alten 400er oder 800er mit vier Joystickports, ist das auch kein Problem. Bei einem neuen Rechner hingegen steuert man mit Joystick eins dann Spieler eins und drei gleichzeitig, was allerdings auch recht lustig sein kann. Das Spiel ist auf jeden Fall für alle Baller- und Actionfans sehr zu empfehlen, für den Preis bekommt man wirklich eine Menge Spaß!

Sex Cartoon

Wieder einmal eine Diskette der Erotik-Kategorie, also nur gegen Ausweiskopie bestellbar.
Nach einem einfachen Titelbild mit einer von mir geklauten Musik sieht man mehrere Kurzgeschichten, die jeweils aus mehreren Bildern bestehen. Die "wichtigen" Stellen der Geschichten sind jeweils durch Umschaltung von zwei Bildern animiert. Worum es bei den Geschichten geht, brauche ich hier wohl nicht zu erwähnen ...

Side Print

Es handelt sich hierbei um ein Screendumpprogramm mit einigen interessanten Features. Man kann z.B. Bilder im Micropainter-, Koala-, Fun With Art- oder Strip Poker Format einladen. Als Grafikmodus hat man 8, 7.5 (d.h. 15), 9 (GTIA Modus) oder einen speziellen Textmodus, den man selbst zusammenstellen kann, zur Verfügung. Ein geladenes Bild kann natürlich angesehen werden. Der Ausdruck kann normal oder invers erfolgen. An Druckern hat man die folgenden zur Auswahl: Epson, Star Gemini 10x, Okidata 84, C-Itoh Prowriter, NEC 8023A, Citizen MSP, Axiom, Seikosha GP-550A sowie C-Itoh Starwriter. Man hat allerdings auch die Möglichkeit, eigene Druckercodes anzugeben, um seinen speziellen Drucker anzupassen.

Noch ein Wort zum speziellen Textmodus: Wählt man diese Option, kann man einen Bildschirm mit Text füllen, wobei man per Tastendruck in jeder Zeile die Displaylist ändern kann, d.h. man kann sich beliebige Displaylists zusammenstellen und das Bild dann so ausdrucken.

Hanse XL II

Der zweite Teil dieses Spieles ist da. Für alle, die den ersten noch nicht kennen, hier noch eine kurze Beschreibung:

Hanse ist ein Gesellschaftsspiel für zwei bis vier Spieler. Aufgabe ist es, von kleinen Mann bis zum Bürgermeister aufzusteigen. Um dies zu bewerkstelligen, muß man eine oder mehrere Schiffslinien aufbauen, um an Geld zu kommen. Man handelt mit Salz. Man kann in Küstenstädten ein Kontor einrichten und Vorratsspeicher bauen. Man muß seinen Besitz allerdings auch noch mit Kanonen gegen Angreifer verteidigen. Wie man sieht, handelt es sich um ein wirklich typisches Handelsspiel, man muß Kaufen, Verkaufen, Bauen, Kämpfen undsoweiter. Alles, was das Herz begehrt. Die grafische Darstellung ist auch übersichtlich und wird durch eingeblendete Fenster aufgelockert. Sehr zu empfehlen.

The Day After

In den letzten Tagen des letzten Krieges haben Sie, Dr. Reed, das Serum entwickelt, das die Menschheit retten kann. Die letzten Bomben diese Krieges haben einen Virus frei werden lassen, der grausamer ist, als der Tod. Er tötet nicht, er macht einen zu Monstern. Kurz bevor Ihr Hubschrauber von einer Rakete getroffen wurde, haben Sie sich eine Überdosis des Serums gespritzt. Sie sind also imun. Finden Sie einen Weg, die Menschheit zu retten.

Als erstes ein kleiner Hinweis: Wenn die Story erscheint und man RETURN drücken soll, ist es wichtig, vorher die Diskette zu wenden, da sonst die Grafik nicht richtig geladen wird.

Das Spiel ist ein Grafik/Textabenteuer mit kleinen Bildern. Zur Hilfe hier gleich ein paar der Verben, die Verwendet werden können: nimm, lege, gebe, drücke, untersuche, springe, betrete, grabe, sichere, mixe, öffne, fülle, werfe, presse, hole, klettere, schließe, trinke, nord, süd, ost, west, hoch, runter, t (für Inventory), q (für Quit) und B (für Beschreibung). Hiermit müßten Sie erstmal klarkommen.

Die Grafiken sind recht gut gezeichnet, das Spiel ist interessant, zumal es sich um ein Thema handelt, das in noch keinem Spiel so aufgegriffen wurde. Für Adventurefans auf jeden Fall ein Muß.

KE

Adventure-Programmierung

Im Grunde hätte ich die Serie schon mit der letzten Ausgabe abschließen können. Sie haben in den vergangenen Monaten eine Menge über die Programmierung von Abenteuerspielen gelernt und sind jetzt in der Lage, eigene Ideen in Programmcode zu kleiden. Daß dabei manchmal Schwierigkeiten auftreten, mit denen man oftmals gar nicht rechnet, habe nicht zuletzt auch ich am eigenen Leibe erfahren müssen. Daher möchte ich diese und vielleicht auch noch die nächste Ausgabe dazu nutzen, einige Hindernisse, die während der Programmierung de Adventures "Die Außerirdischen" auftraten, zusammen mit meiner Lösung zu erläutern.

Geschwindigkeit des Parsers

Meine erste Version der "Ausserirdischen" war zu 100% in Atari-Basic geschrieben. Der erste Programmlauf war ernüchternd. Die unerträgliche Langsamkeit, mit der das Programm auf meine Eingaben reagierte, zwang mich dazu, die zeitkritischsten Teile in Maschinensprache zu codieren. Dabei konnte ich dann auch gleich ein weiteres Problem in den Griff bekommen: Das Speicherplatzproblem, denn es ist schon eine Kunst, ein (von Text und Komplexität her) so umfangreiches Adventure in normalem Basic zu programmieren. Turbo-Basic kam damals aus rechtlichen Gründen nicht in Frage, außerdem hätten dann einige Grafiken nicht mehr auf der Diskette Platz gefunden.

Nun aber zu meinem Problem mit dem Parser. Wie Sie wahrscheinlich wissen, fehlt im eingebauten Basic der INSTR-Befehl, der in Turbo-Basic vorhanden ist. Damit der Parser aber schnell genug die Eingabewörter mit dem Wortschatz vergleicht, ist dieser Befehl praktisch unerläßlich.

String-Finder

Wenn Sie im Listing-Teil dieser ZONG-Ausgabe nachschlagen, werden Sie das String-Finder-Programm bemerken. Tippen Sie es ab und lassen Sie es laufen, vor allem aber versuchen Sie das Listing zu verstehen! Kern dieses kleinen Beispiel-Listings ist das Maschinenprogramm, welches in STRING$ gespeichert wird. Der Aufruf erfolgt folgendermaßen:

X=USR(ADR(STRING$),ADR(TE$),ADR(WORT$),ANZWOERTER)

ADR(STRING$) = Adresse, an der die kleine Maschinenroutine abgelegt worden ist.

ADR(TE$(1)) = Adresse, des 5 Zeichen umfassenden Strings, nach dem im Wortschatz gesucht wird.

ADR(WORT$(1))= Adresse, des Wortschatzes, in dem der Eingabestring gesucht wird.

ANZWOERTER = Anzahl der Wörter, die im Wortschatz vorhanden sind, also LEN(WORT$)/5!

X = Enthält nach dem Aufruf die Position des Wortes im Wortstring. Beispiel: X=0 -> nicht vorhanden, X=1 => 1. Wort im String, X=2 => 2. Wort im String usw.

Dieser Befehl ist sogar komfortabler als der INSTR-Befehl des Turbo-Basic, da er besser auf das Problem zugeschnitten ist. Allerdings müssen im Wortschatz immer die ersten fünf Buchstaben jedes Wortes gespeichert sein. Als Tip: Speichern Sie die wichtigen Zeilen mit LIST''D:STRING.LST'',15000,15110 ab und laden Sie sie dann mit ENTER''D:STRING.LST'' zu ihrem Programm dazu.

Speicherplatzverbrauch eines Arrays

Springen wir jetzt einmal vom Geschwindigkeits- zum Speicherplatzproblem. Bestimmt haben Sie sich auch manchmal gewünscht, Variablen eine Bytelaenge vorgeben zu können. Denken Sie nur einmal an den Array, der dazu dient, die Raumverbindungen festzulegen: DIM R(Räume,Richtungen). Der Inhalt dieses zweidimensionalen Feldes ist der neue Raum. Es ist normalerweise völlig ausreichend, wenn der Inhalt des Arrays ein Byte wäre. Damit könnte das Feld Werte zwischen 0 und 255 annehmen und wer braucht schon mehr als 255 Räume in einem Adventure.

Raumverbindungen in Maschinensprache

Die Lösung dieses Problems stellt das zweite Listing dar. Schauen Sie es sich ganz genau an und versuchen Sie vor allem die Aufrufe des Maschinensprach-Programms (X=USR...) zu verstehen. Ähnlich wie beim vorigen Programm sollten Sie auch hier die wichtigsten Zeilen mit LIST''D:RAEUME.LST'',14000,14120 als Listfile abspeichern. Nachdem Sie die kleine Initialisierungsroutine mit ENTER''D:RAEUME.LST'' zu ihrem Adventure dazugeladen haben, müssen Sie sie nur einmal mit EXEC 'RAEUME_IN_MS' aufrufen und können dann die Vorzüge eines neuen Datentyps nutzen, der genau auf das Raumproblem zugeschnitten ist.

Nutzung

Der Aufruf des Maschinenprogramms ist immer derselbe:

X=USR(ADR(RICHT$), ADR(RAUM$), Raumnr, Richt, Status, Anzraeume, Wert)

ADR(RICHT$) = Adresse, an der das Maschinensprache Programm abgelegt worden ist.

ADR(RAUM$) = Adresse, an der der Speicherbereich beginnt, der für die Raumdaten genutzt werden soll. Die Länge dieses Bereiches ergibt sich aus der Anzahl der Räume mal vier (für die Richtungen) (DIM RAUM$(4*Anzraeume)).

Raumnr = Raum, der durch den Aufruf angesprochen wird.
Richt = Richtung (kann einen Wert zwischen 0 und 3 annehmen).
Status = Der Status bestimmt, ob eine Raumnr gelesen oder neu gesetzt werden soll. Lesen: Status=0, Schreiben: Status=1.
Anzraeume = Bestimmt die Anzahl der insgesamt vorhandenen Räume.
Wert = Dieser Wert entspricht der neuen Raumnr beim Status 'Schreiben'. Wenn Sie 'Lesen' ist der Inhalt von 'Wert' egal.

Wenn Sie sich trotz der Erläuterungen noch nicht ganz über die Funktionsweise dieser Routine im klaren sind, schauen Sie sich ihre Verwendung im Listing einfach genauer an und experimentieren Sie ruhig ein wenig mit anderen Werten herum, bis Sie sich ganz sicher sind. Denn unsachgemäßer Gebrauch dieser Routine (und das gilt auch für die vorige) führt sehr schnell zum Absturz Ihres Rechners. Daher empfehle ich Ihnen, Ihr Programm immer abzu- speichern, bevor Sie es mit gerade neu eingebauter Maschinenroutine neu starten.

SS

ML-Routinen

In dieser Ausgabe will ich Ihnen ein Routine vorstellen, die vielen bestimmt nützlich sein wird. Es handelt sich um eine Laderoutine für Atariartist Bilder. Mit ihr ist es endlich möglich, die komprimierten Bilder auch in eigenen Programmen zu verwenden, ohne sie vorher umwandeln zu müssen.

Die Routine

Die Routine ist genau 347 Bytes lang und wird am besten in einem String abgelegt. Sie wird durch ein einfaches A=USR(ADR(..$),Kanalnummer) aufgerufen. ''Kanalnummer'' steht hier für den Kanal, der vorher mittels OPEN geöffnet wurde.

Erzeuger

Sie finden das Erzeugerprogramm als Listing im Heft sowie auf der Programmdiskette. Nach Starten des Programmes legen Sie bitte eine Diskette ein und tippen eine Taste. Nun wird die ML-Routine unter dem Namen PICLOAD.DAT auf die Diskette geschrieben. Bestizer der Programmdiskette finden auf Ihr übrigens auch bereits das fertige File vor.

Aufruf

Der korrekte Aufruf muß also die folgenden Schritte beinhalten:

1. Dimensionieren eines Strings auf Länge 347.
2. Füllen des Strings mit einem Zeichen, damit der Speicherbereich reserviert wird.
3. Öffnen des Kanals zum Lesen der Routine.
4. Einlesen der Routine in den String.
5. Schließen des Kanals.
6. Aktivieren des Grafikmodus 31 (15+16).
7. Öffnen des Kanals zum Lesen des Bildfiles.
8. Aufrufen der ML-Routine wie oben beschrieben.
9. Schließen des Kanals.

Diese neun Schritte in ein Programm umgesetzt laden dann ein komprimiertes Bild ein.

Beispiel

Sie finden als Beispiel ein weiteres Listing vor, das die oben beschriebenen neun Schritte

Grafikentwurf

Hallo, liebe Leute! Mit diesem Teil bin ich so langsam am Ende meines Grafik-Lateins. Euch erwartet hier noch einmal viel Information und im nächsten Monat noch ein ganzes Bündel voller Zeichen für den alltäglichen Gebrauch in Spielen und Anwendungen. Deswegen werfen wir uns jetzt ins Zeug und beenden die Zeichensatzgrafik.

''Weniger ist mehr!'' war die Quintessenz der letzten Folge, und damit meinte ich, daß man Characters nicht überladen sollte. Vor allem, wenn man mehrere Zeichensätze für eine Animation benutzt, sieht ''weniger'' auch ''realistischer'' aus. Was aber für das einzelne Zeichen gilt, das gilt erst recht für Objekte.

Objekte

Oftmals werden 2 bis 4 Zeichen zu einem großen Objekt zusammengesetzt. Beim letzten mal war das zum Beispiel eine ''Dampfmaschine''. Aber auch Dächer, Flammen und Büsche werden oft zusammengesetzt.

Es kommen in der Praxis allerdings kaum Zusammensetzungen v
Aber bleiben wir einmal beim Beispiel ''Dach''. Was ist verräterisch für die Zeichensatzgrafik? Richtig- der 45 Grad-Winkel. Ihn kann man ganz einfach umgehen, wenn man statt der üblichen Weise, ein Dach zusammenzusetzen, 2 Zeichen zu Hilfe nimmt. Das Dach wird dadurch spitzer, oder auch flacher, je nachdem. So bekommt man größere Freiheit im Umgang mit den Zeichen.

Pyramide

Bei der Arbeit für das Spiel ''The Brundles'' war es nötig, in einem ägyptischen Level eine Pyramide darzustellen. Wie kann man mit möglichst wenig Zeichen eine realistische Pyramide darstellen, das heißt mit Licht, Schatten und Oberfläche? Das Prinzip zeige ich an einem Bild.

Die beiden Übergänge Hell-Dunkel werden immer paarweise untereinander verwendet und dann jeweils ein Zeichen nach rechts geschoben. Dadurch ergibt sich, daß diese Schräge steiler ist als die Außenmauer der Pyramide. Die rechte, dunkle Seite der Pyramide ist damit vom Betrachter abgewandt. Mit Hilfe dieses Gerüstes ist es nun möglich, eine Pyramidenlandschaft aufzubauen. Es fehlt lediglich der Übergang von der Pyramide zum Wüstenboden. Alle fehlenden Teile können durch bereits auf dem Bildschirm vorhandene ergänzt werden. Die Pyramide kann damit beliebig in die Höhe wachsen. Jetzt fehlt nur noch ein Kamel!

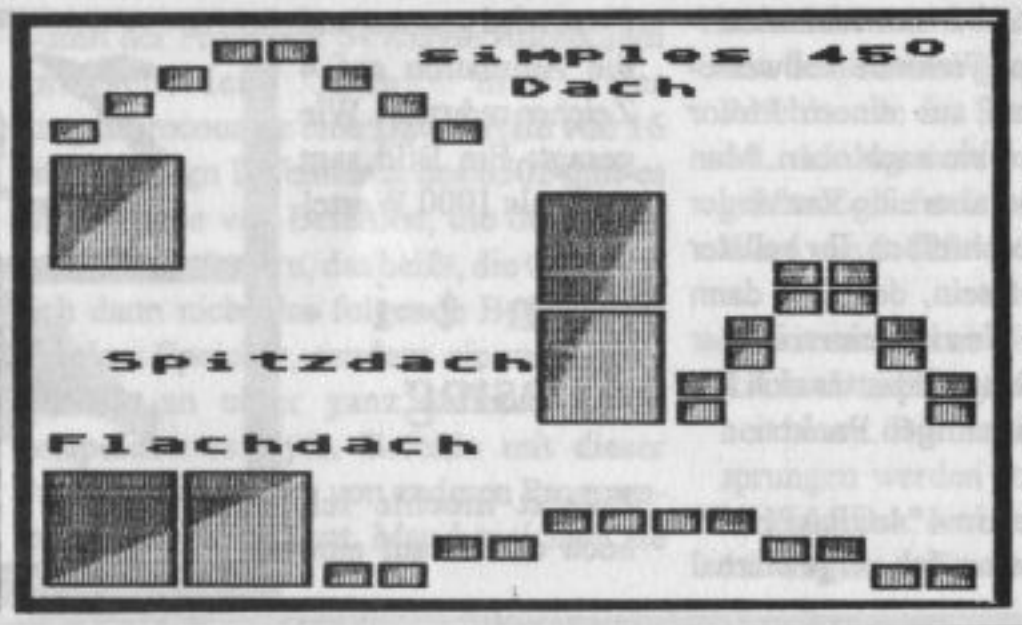
Flammen

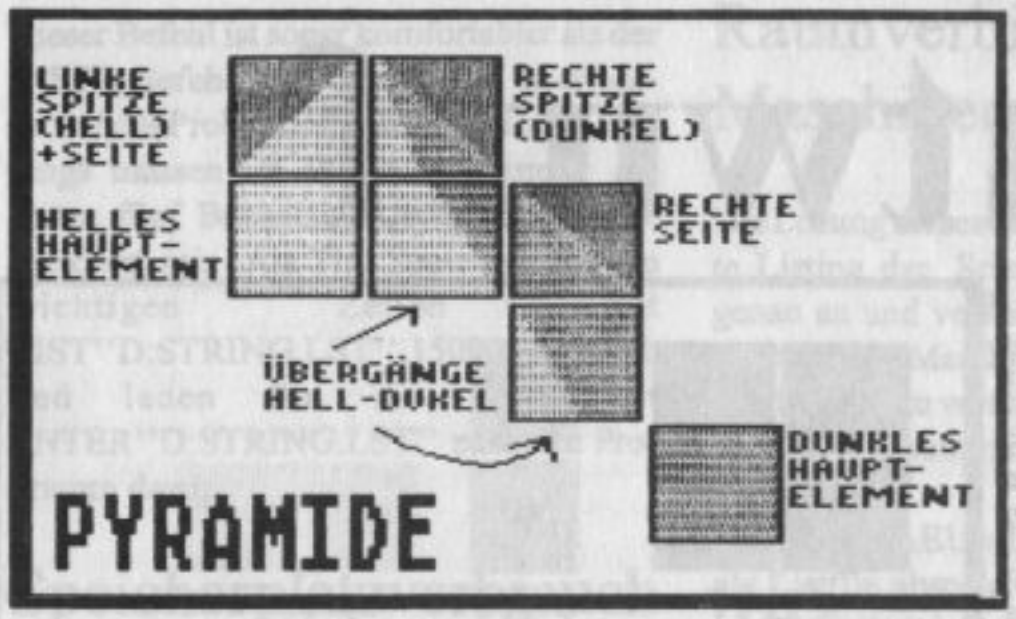
Wie wir sehen, gibt die Zeichensatzgrafik eine Menge Freiheiten, wenn man sich ein bißchen auf sie einläßt und nicht gleich die Nase rümpft. Auch bei dem Beispiel der Flammen ist es wichtig, nicht den ganzen Platz der benutzten Zeichen auszufüllen, denn wer hat schon mal eckige Flammen gesehen? Ein Argument, den Platz auszunutzen könnte sein: ''Wenn in einem Zeichen zuviel Platz ist, versucht ein Spieler, mit seiner Spielfigur in diesen vermeintlichen Freiraum zu gehen.''

Dieses Argument ist nicht ganz von der Hand zu weisen. Man sollte immer einen Kompromiß finden. Einfach wird es allerdings, wenn man animierte Zeichensätze benutzt. Denn dann kann man in einer Animationsphase den Freiraum noch kurz füllen, damit kein Spieler auf die Idee kommt, in den Freiraum zu huschen.

durchführt. Sehen Sie sich das Programm an, der Ablauf ist ganz einfach. Bevor Sie das Programm starten, speichern Sie es bitte ab, denn bei einem Fehler in der ML-Routine kann es durchaus zum Absturz des Atari kommen.
Wenn Sie das Programm ausprobieren, sollten Sie natürlich darauf achten, das ein Bildfile auf der Diskette ist. Im Programm müssen Sie dann den Namen des Bildfiles (im Beispiel BEISPIEL.PIC) abändern.
Besitzer der Programmdiskette haben unter dem Namen BEISPIEL.PIC einen Screenshot von Tecno Ninja als Beispielbild abgespeichert.
Nun sind sie endlich in der Lage, auch viele Bilder auf einer Diskette unterzubringen, um z.B. ein Adventure zu programmieren. Wir warten natürlich wie immer gespannt auf Ihre Einsendungen!

KE

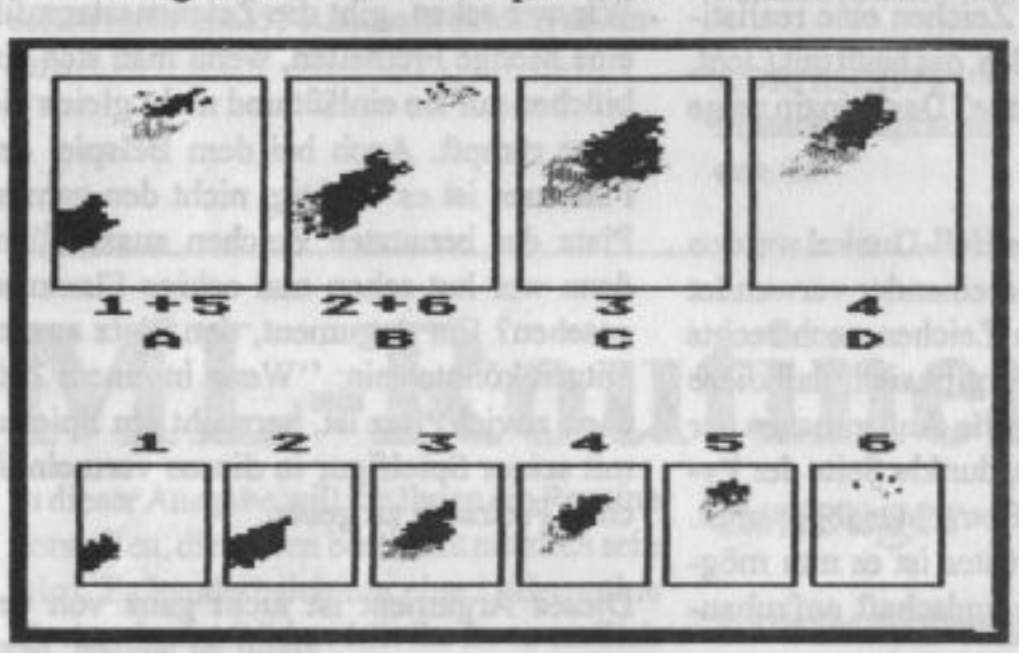




Die Flammen sind ein echtes Problem! Man muß sie nämlich eindeutig als solche erkennen können, und nicht als waberndes Etwas. Um die Glut realistisch darzustellen, ist es aber nötig, mindestens drei verschieden helle Farben eines Farbtones zu haben. In der Regel wird das Rot sein, und zwar in den Abstufungen Hellgelb- Mittel-Orange und Tiefrot. Die Hintergrundfarbe (meist Schwarz) dazugerechnet- schwupps- schon sind 4 Farben benutzt. Die fünfte sollte man dann mit Bedacht wählen; es wäre gut, wenn sie aus einer ganz anderen Farbfamilie als die Flammen-Farben käme. Rot, Gelb, Braun und Orange wären zum Beispiel eine Farbfamilie. Was ist aber nun charakteristisch an den Flammen? Wenn sie stoßweise- beispielsweise seitlich aus einem Motor entweichen, so fliehen sie nach oben. Man muß in der Animation also eine Kurve der Flamme nach oben beschreiben. Ihr hellster Punkt wird der Kopf sein, der aber dann schnell dunkler wird. Sie zieht einen immer dunkler werdenden Schweif hinter sich her und verpufft dann mit einigen Funken.

Keine leichte Aufgabe in 4*4 GRAPHICS 12-Pixeln, wie ich meine. Ich zeige einmal das Prinzip (selbstverständlich höher aufgelöst als im Original).

Wer das fertige Werk sehen will, der schaue sich einmal den "Höllen-Level" der Brundles an. Das Bild zeigt das Prinzip aber noch besser. Ebenso ist hier ein Beispiel gegeben, wie eine sechsphasige Animation in 4 Zeichen Platz findet. Ganz schön vertrackt, gell? Man benötigt einige Vorüberlegung, um diesen Effekt (6 Phasen in 4 Zeichen) zu bewerkstelligen. Es erstes hat man die Idee. Diese finden Sie im Bild. Die Idee ist von 1 bis 6 nummeriert. Vom Austritt der Flamme links unten bis zum Verpuffen rechts oben ist ihr Weg beschrieben. Die Kurve entspricht in ungefähr einem Viertelkreis. Dann werden die Phasen auf den Computer übertragen (der KE-SOFT Grafik-Editor II vom Gamedesigner's Workshop sei hiermit nochmal wärmstens empfohlen), wobei man sieht, daß in den Phasen 5 und 6 wieder Platz für die entstehende Flamme ist. Dieser Platz wird genutzt und die Animation auf 4 Zeichen reduziert. Wie gesagt: Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte!



Anti-Aliasing

Zuletzt möchte ich noch einmal auf eine geniale Technik aufmerksam machen: Das "Anti-Aliasing". Wieder möchte ich zwei Grafiken zu Hilfe ziehen, um diesen Effekt anschaulich zu machen.

Eigentlich sollte man die Bilder auf dem Bildschirm betrachten. Ich bin mir nicht sicher, ob der abgerundete Eindruck bei dem Computerausdruck genauso gut gelingt. Aber allein die vergrößerten Ausschnitte unten sprechen Bände. Beim Entwurf von Schriften, aber auch beim Entwurf von Bildern in Grafikstufen mit niedriger Auflösung ist es sehr wichtig, die Ecken mit

Farben "abzurunden", damit der häßliche "Treppen-Effekt" nicht entsteht. Wer das Spiel "Black Lamp" kennt, kann ein sehr kunstvolles Bild sehen, bei dem es gar nicht auffällt, daß es eigentlich nur eine Klotzgrafik ist. Warum wählt man Klotzgrafik-Modi? Es gibt dafür zwei Gründe:

Geschwindigkeit - Die Spiele "Draconus" und "Zybex" zeigen, daß eine niedrige Auflösung ein schnelles Scrolling ermöglicht, wenn zusätzlich noch viele andere Effekte gezeigt werden.

Speicherplatz - Insbesondere, wenn ein Bild nur während des Ladens gezeigt werden soll, ist es notwendig, den Speicherplatz-Bedarf gering zu halten. Je weniger Pixel, desto mehr freier Speicher!

Also können wir von folgender Faustregel ausgehen: Je geringer die Auflösung, desto mehr müssen wir dies mit Füllfarben überspielen. Dabei geht man wie folgt vor:

Wenn wir nur eine Farbe zum Aufweichen der Treppen benutzen können oder wollen, so wird jede Ecke des Objektes (Der Schrift, des Raumschiffes, der Gitarre, ...) im Zoom-Modus unseres Malprogramms durch die Farbe ersetzt. Die Helligkeit sollte ungefähr in der Mitte zwischen Hintergrund und Objekt liegen. Grundsätzlich JEDER abstehende Pixel wird eingefärbt.

Wenn wir noch eine Farbe mehr benutzen können, dann verteilen wir die Helligkeiten gerecht: eine etwas heller, eine etwas dunkler. Mit der zweiten Farbe werden nur größere Lücken gefüllt. Am besten, Sie studieren die Beispiel-Bilder genau.

RS

Assembler

Im heutigen Beitrag möchte ich mit der Erläuterung der Adressierungsarten abschließen. Beginnen wir also mit den noch verbliebenen Adressierungsarten:

9. Akkumulator-Adressierung

Das wichtigste läßt sich schon aus der Bezeichnung ablesen. Ein Befehl dieser Adressierungsart bearbeitet nur die Daten im Akkumulator. Es wird nichts aus dem Speicher gelesen (wie z.B. bei LDA) oder geschrieben (wie z.B. bei STA). Die Inhalte des X- und Y-Registers bleiben unverändert.

Entsprechend einfach läßt sich dann auch die Frage nach der Länge dieser Befehle beantworten. Der Prozessor kann alle für die Ausführung des Befehls nötigen Daten aus dem Befehlscode entnehmen und damit ergibt sich eine 1-Byte-Struktur (siehe ZONG 5/92).

Leider existieren nur sehr wenige Befehle, die diese Adressierungsart benutzen. Genauer gesagt sind es nur 4 Befehle:

- Rotiere den Inhalt des Akkus bitweise nach links (oder rechts).
- Verschiebe den Inhalt des Akkus bitweise nach links (rechts).

Assemblerformat: ROL (ROR), ASL (LSR)

Die genaue Funktion dieser Befehle wird noch in einem der folgenden Lehrgänge erklärt werden.

10. Relative Adressierung

Diese Adressierungsart wird nur durch die bedingten Sprungbefehle unterstützt, wie z.B. durch den BNE- oder BEQ-Befehl. Das Sprungziel wird dabei, im Gegensatz zur Absolut-Adressierung, relativ zur Absprungadresse angegeben.

Um festzulegen, welcher Befehl als nächstes abgearbeitet werden soll, beinhaltet die CPU eine spezielles Register: den Befehlszähler (oder Programmcounter, kurz: PC). Im PC befindet sich immer diejenige Adresse, die der Adresse des gerade abgearbeiteten Befehls folgt.

Ist nun der aktuelle Befehl abgearbeitet, so holt sich die CPU den nächsten Befehl, dessen Adresse schon im Befehlszähler steht und erhöht den PC um die entsprechende Länge des neuen Befehls.

Damit der Prozessor 64 KByte Adreßraum unterscheiden kann, muß der Programmcounter eine Datenbreite von 16 bit haben. Im Befehlssatz des 6502 gibt es eine Gruppe von Befehlen, die den Inhalt des PC's verändern, das heißt, die CPU holt sich dann nicht das folgende Befehlswort aus dem Speicher, sondern ein unter Umständen an einer ganz anderen Stelle gerspeichertes Byte. Befehle mit dieser Funktion sind schon von anderen Programmiersprachen bekannt. Man bezeichnet sie als Sprungbefehle.

Bei einem Relativ-Sprung wird der Programmcounter nicht völlig neu belegt, sondern die nach dem Befehlscode stehende Sprungdistanz wird zum PC addiert. Da die bedingten (und relativ addressierten) Sprungbefehle vorrangig für kurze Schleifenkonstruktionen angewendet werden, deren Länge selten größer als 120 Bytes ist, ist die Sprungdistanz nur ein vorzeichenbehaftetes 8-bit Argument.

Das hat den Vorteil, daß zum einen Speicher und zum anderen Bearbeitungszeit gespart wird, denn ähnlich wie bei der Zeropage-Adressierung (ZONG 5/92) wird die Abarbeitungszeit eines Befehls dieser Gruppe dadurch geringer, daß nicht die vollständige 16-bit-Adresse gelesen und verarbeitet werden muß, sondern eben nur jene 8 bit.

Vorzeichenbehaftet bedeutet, daß das höchstwertigste Bit als Vorzeichen interpretiert wird. Ist dieses 7.Bit gesetzt, bedeutet das einen Rücksprung, anderenfalls einen Sprung nach ''vorn''.

Wie bereits erklärt, zeigt der Programmcounter auf die Adresse, die dem gerade in Bearbeitung befindlichen Befehl folgt. Die größte positive Sprungdistanz, bei der das 7.Bit nicht gesetzt ist, ist $7F (=127). Der größtmögliche Vorwärtssprung kann daher nur 2+127=129 Bytes lang sein, von der Adresse gerechnet, an welcher der Befehlscode des Sprungbefehls sich befindet. Analog ermittelt erhält man für den größtmöglichen Ruckwärtssprung einen Wert von 2-128 = -126 Bytes.

Damit es nicht zu einfach wird, kommt bei Rückwärtssprüngen eine weitere Besonderheit hinzu. Die Anzahl der Bytes, die übersprungen werden sollen, ist von $0100 zu subtrahieren. Ist ein Rückwärtssprung von 16 Byte erforderlich, so muß der

Sprungdistanz der Wert $F0 (=$100 - $10) zugeordnet werden. Um eine Endlos-Schleife bei erfüllter Sprungbedingung zu konstruieren, ist die Sprungdistanz $FE zu setzen. In diesem Fall springt die CPU um zwei Bytes nach "hinten". Es werden also genau die Distanz und der Befehlscode übersprungen.

Assemblerformat: BNE $F8, BEQ $08

Für die Praxis ist es natürlich nicht notwendig, bei jedem Sprung die Distanz jedesmal selbst zu ermitteln. Wie Sie wissen, kann man diese Aufgabe dem Assembler übertragen, indem man Sprungmarken verwendet. Notwendig ist jedoch, sich zu merken, daß mit den relativen Sprungbefehlen nur geringe Entfernungen übersprungen werden können, ansonsten erscheint die Fehlermeldung "Impossible branch" (= Sprung nicht möglich).

Ein weiterer Vorteil der relativen Adressierung ist, daß die Programme an keine genau bestimmte Adresse gebunden sind. Die Adresse des Sprungziels wird jedesmal neu durch Addition der Sprungdistanz und der aktuellen Adresse im Programmcounter ermittelt. Solche verschiebbaren Programme werden auch als relokatibel bezeichnet.

Vieles kann man sich einfacher merken, wenn man die internen Zusammenhänge im Prozessor genauer beleuchtet. Haben Sie sich nicht gefragt, wieso gerade der Wert $FE für einen Rückwärtssprung um 2 Byte verwendet wird. Auf den ersten Blick wäre es doch viel logischer den Wert $82 zu verwenden: Das höchste Bit ist gesetzt, d.h. Rückwärtssprung; und die 2 steht eben für die Anzahl.

Stellen Sie sich vor, an Adresse $A80E steht der Befehl BEQ $FE. Der Programmcounter zeigt aber schon auf die nächste Adresse hinter dem Befehl, also auf $A810. Ist die Sprungbedingung erfüllt, wird einfach der Wert $FE zum Low-Byte der Adresse ($10) addiert und der Übertrag ignoriert. Das Ergebnis $10+$FE =: $0E wird in das Low-Byte des PC's zürückgeschrieben, der damit wieder auf Adresse $A80E zeigt.

Diese Idee funktioniert natürlich nicht, wenn der BEQ-Befehl zum Beispiel auf Adresse $A8FE steht, der PC auf $A900 zeigt. Nach obigem Verfahren ergäbe sich als neuer Wert im PC $A9FE, der offensichtlich falsch ist. In diesem Fall muß dann auch das High-Byte im Programmcounter um eins verringert werden, weshalb dieser Befehl gleich einen Taktzyklus mehr Arbeitungszeit erfordert.

11. Indirekte Adressierung

Kommen wir nun zum Ende der grauen Theorie, d.h. zur Beschreibung der letzten Adressierungsart. Eigentlich ist uns die indirekte Adressierung schon aus dem vorangegangenen Lehrgang bekannt (vgl. ZONG 6/92 Indirekt-indizierte-Adressierung) Die hier aufgezeigte Adressierungsart unterscheidet sich von diesen nur dadurch, daß hier jegliche Indizierung entfällt und die Befehle ein 3-Byte-Format haben. Das bedeutet, daß nicht nur die Zeropageadressen für die indirekte Adressierung genutzt werden können. Als einziger Befehl unterstützt jedoch nur der unbedingte Sprungbefehl diese Adressierungsart. Das Adreßwort hinter dem Befehlscode gibt die Adresse an, in der das Sprungziel erwartet wird.

Beispiel: Das dem Befehlscode folgende Adresswort sei $3000. Die CPU holt sich dann von $3000 den Low-Teil und von $3001 den High-Teil des Sprungziels, also der Adresse, zu der der Sprung erfolgen soll.

Assemblerformat: JMP ($3000)

Zu beachten ist wiederum, daß die Adresse hinter dem Befehlscode die erste der beiden Speicherzellen angibt, in welchen das Sprungziel erwartet wird.

Wenn es einen indirekten Sprungbefehl gibt, dann muß es auch einen direkten geben. So ist es auch. Bei diesem wird das Sprungziel direkt hinter dem Befehlscode angegeben. Nun, das ist genau das, was wir bereits unter dem Namen "Absolut-Adressierung" kennen. Die Begriffe "direkter" und "absoluter" Sprung sind völlig gleichwertig. Die letzte Bezeichnung ist sogar noch üblicher.

Assemblerformat: JMP $3000

Aufgaben

An dieser Stelle nun ein paar Fragen zu dem bisher behandelten. Damit möchte ich Ihnen die Möglichkeit geben, sich selbst zu testen und Sie gegebenenfalls dazu veranlassen, einige Fakten noch einmal durchzuarbeiten.

1. Welche Aufgabe hat der Befehlszähler?

2. Die 6502-CPU ist eine 8-bit CPU. Gilt diese Angabe auch für die Größe des Befehlszählers?

3. Was bewirkt ein direkter Sprungbefehl im Programmcounter?

Was bewirken die folgenden Befehle? Zu welcher Adressierungsart gehören sie, welche Länge haben sie?

4. INX

5. LDA #$C0

6. LDA $02C4

7. LDA $C0

8. LDA $2FF0,X (X soll den Wert 8 haben.)

9. LDA $2FF0,X (X soll den Wert $20 haben.)

10. LDA $2FF8,Y (Y habe den Wert 8.)

11. LDA $F0,Y (Y habe den Wert $12.)

12. LDA $C0,Y (Y sei gleich $14.)

13. ROL

14. LDA ($A0,X) (X hat den Wert $20.)

15. LDA ($58),Y (Y hat den Wert $28.)

16. JMP $3000

17. JMP ($3000)

Die folgenden Fragen beziehen sich auf das abgedruckte Beispielprogramm, welches nur eine Verzögerungsschleife von 1 Sekunde Länge ausführt.

```
ORG $A800
```

```
      LDA #206
      STA 20
LOOP  LDA 20
      BNE LOOP
      RTS
```

18. Auf welche Adresse wird die Sprungdistanz des BNE-Befehls geschrieben?

19. Welchen Wert hat der Assembler für die Sprungdistanz erzeugt?

MS

Lösungen

1. Im Befehlszähler ist die Adresse des folgenden Befehls vermerkt.

2. Die Angabe 8-bit CPU bezieht sich nur auf die Größe des Daten-Busses, nicht auf den Programmcounter, dessen Größe 16 bit beträgt.

3. Ein derartiger Befehl lädt den Inhalt des Programmcounters neu.

4. Erhöhe X-Register; implizit; 1 Byte.

5. Lade Akku mit dem Wert 192; unmittelbar; 2 Bytes.

6. Lade den Akku mit dem Inhalt der Speicherzelle $02C4; absolut; 3 Bytes.

7. Lade mit dem Inhalt der Zeropageadresse 192; Zeropage-Adressierung, 2 Byte.

8. Lade Akku mit dem Wert von $2FF8; absolut-X-indiziert; 3 Bytes.

9. Lade Akku mit dem Wert von $3010; absolut-X-indiziert; 3 Bytes.

10. Lade Akku mit der Inhalt von $3000; absolut-Y-indiziert; 3 Bytes.

11. Lade Akku mit dem Wert von Speicherzelle $02 (Der Adreßübertrag wird bei der Zeropage-Adressierung nicht berücksichtigt.); Zeropage-Y-indiziert; 2 Bytes.

12. Lade Akku mit dem Inhalt der Speicherzelle $D4; Zeropage-Y-ind.; 2 Bytes.

13. Rotiere Akku um 1 Bit nach rechts; Akkumulator-Adressierung; 1 Byte.

14. Lade Akku mit dem Inhalt der Speicherzelle, deren Adresse in den Speicherzellen $C0 (= $A0 + $20) und $C1 vermerkt ist; vor-indiziert-indirekt; 2 Bytes.

15. In den Adressen $58/$59 ist beim Atari die Anfangsadresse des Bildschirms vermerkt. Damit könnte man auch konkret formulieren: Lade Akku mit dem Inhalt der Anfangsadresse des Bildschirms plus 40. In Graphics 0 würde das dem ersten Zeichen der zweiten Bildschirmzeile entsprechen.; nach-indiziert-indirekt; 2 Bytes.

16. Lade den Programmcounter mit dem Wert $3000 oder: Springe zur Adresse $3000; absolut; 3 Bytes.

17. Lade den Programmcounter mit dem Inhalt der Speicherzellen $3000/$3001; indirekt; 3 Bytes.

18. Die Sprungdistanz wird auf die Adresse $A807 geschrieben.

19. Es müssen der LDA- und der BNE-Befehl übersprungen werden, also insgesamt 4 Bytes. Damit lautet die Sprungdistanz $FC.

Frage 18 und 19 lassen sich einfach überprüfen, indem man nach Assemblieren des Programms den ATMASII-Monitor aufruft und sich den Inhalt der Speicherzelle $A807 ausgeben läßt.

Assembler

zu lernen ist nicht schwer. Dies merken Sie spätestens, wenn Sie den Assembler-Kurs verfolgen. Damit Ihnen der Einstieg leicht gemacht wird, bieten wir Ihnen den Atmas II Makroassembler hier an. Der Atmas II bietet komfortable Funktionen und besticht durch einen eingebauten ML-Monitor. Dieser hervorragende Assembler ist inzwischen zum Standart geworden.

Diskette mit ausführlichem deutschem Handbuch nur DM 24,80!

Dazu: Atmas Toolbox mit vielen nützlichen Routinen für nur DM 19,80!

Achtung!

Sie sind noch nicht ZONG-Abonnent?

Nutzen Sie die Gelegenheit, Ihr ZONG-Magazin regelmäßig ins Haus gebracht zu bekommen. Sie sparen nicht nur die Versandkosten, sondern dürfen sich als Extrageschenk einen Abobonus aussuchen!

Aber als ZONG-Abonnent genießen Sie noch weitere Vorteile: Bei Bestellungen bei KE-SOFT erhalten Sie pro DM 50,- geliefertem Warenwert einen Treuegutschein im Wert von DM 4,--, den Sie jederzeit bei Bestellungen einlösen können. Sie bekommen damit bei jeder Bestellung eine Rückvergütung in Höhe von fast 10% des Warenwertes!

Sie wollen informiert sein? Ein ZONG-Abo gewährleistet Ihnen jeden Monat auf ca. 50 DIN A4 Seiten aktuelle Informationen über alle Neuheiten und Geschehnisse im XL/XE Bereich. Wie Sie sicherlich bereits wissen, müssen wir aus Kostengründen vom Versenden weiterer Neuheiteninfos absehen. Über aktuelle Neuheiten werden wir Sie dafür in ZONG umso ausführlicher informieren.

Mit einem ZONG-Abo unterstützen Sie die gesamte XL/XE-Gemeinschaft! Schließen auch Sie sich an, bleiben Sie dem Atari 8-Bit treu!

Angebot 1

Sie erhalten 6 Monate lang
Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 40,-.
Sie sparen
DM 13,-!

Angebot 2

Sie erhalten 12 Monate lang
Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1 oder 2
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 75,-.
Sie sparen
DM 21,-!

Angebot 3

Sie erhalten 6 Monate lang
Ihr ZONG-Heft + Programmdiskette frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1, 2 oder 3
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 65,-.
Sie sparen
DM 13,-!

Angebot 4

Sie erhalten 12 Monate lang
Ihr ZONG-Heft + Programmdiskette frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1, 2, 3 oder 4
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 120,-.
Sie sparen
DM 36,-!

Zusätzlich zu Ihrer Ersparnis erhalten Sie den Abobonus völlig kostenlos, außerdem einen oder mehrere Wertgutscheine in Höhe von je DM 4,--! Rechnen Sie nach, Sie werden sehen, es lohnt sich auf jeden Fall!

Tips

Texteditor

Stefan Dorndorf schreibt:
Von den Programmen auf den ZONG-Disketten gefällt mir der Text-Editor auf ZONG 5/92 am besten. Er ist nur 16 Sektoren lang, läßt sich jederzeit mit ESC verlassen (z.B. um einige DOS-Funktionen auszuführen) und mit "RUN 4000" ohne Textverlust wieder starten. In der Beschreibung fehlt übrigens eine Funktion:
Mit CTRL-Q lassen sich alle (!) Zeichen aus dem ATASCII-Zeichensatz eingeben. CTRL-Q funktioniert wie die ESC-Taste im normalen Editor "E:", z.B. CTRL-Q TAB ergibt das TAB-Zeichen oder CRTL-Q CTRL-Q ergibt das Control-Q Zeichen. Auch die Invers-Taste funktioniert wie gewohnt.

Alexander Blacha hat uns einige interessante Pokes und Tips zugesandt:

Grafik

Mit Graphics A+32 (ohne Textfenster A+48) holt man die Grafik aus dem Bildwiederholungsspeicher. A ist die zuletzt verwendete Grafikart. Das funktioniert nach GR.0, Break und Reset. Anwendungsbeispiel: Wenn man z.B. in Graphics 8 ein Bild entwirft, kann man zwischendurch in Graphics 0 umschalten und danach das vorher entworfene Bild wieder mit GRAPHICS 40 auf den Bildschirm holen und weiter bearbeiten.

Pokes

POKE 622,127:GRAPHICS 0 ermöglicht das Fein-Scrolling z.B. beim Listen. Normalzustand wieder durch POKE 622,0.

PEEK(136)+PEK(137)*256 ist die Anfangsadresse des BASIC-Programmes. Stattdessen kann in Turbobasic natürlich auch DPEEK(136) verwendet werden.

Durch PEEK(53770) erhält man eine Zufallszahl von 0 bis 255.

Durch POKE 755,6 steht der Text in Grafikmodus 0 auf dem Kopf. Normale Schrift wieder durch POKE 755,2.

Strings

Den STRING$-Befehl, mit dem man einer Zeichenkette das gleiche Zeichen in beliebiger Zahl zuweisen kann, ohne das Zeichen z.B. 40 mal abtippen zu müssen, gibt es im Atari- oder Turbobasic nicht. Mit einem kleinen Trick läßt sich diese Funktion aber künstlich erzeugen:

```
10 DIM A$(80)
20 A$="*"
30 A$(80)=A$
40 A$(2)=A$
```

Nun besteht A$ aus 80 Sternen und kann überall im Programm eingesetzt werden.

Nun noch einige kleine Tips aus der Redaktion:

Laufschrift

Die im Listingteil abgedruckte Routine erzeugt eine einfache Laufschrift in Grafikmodus 0. Die Länge der Nachricht kann einfach durch Abändern der Variable LAENGE und des Strings modifiziert werden. Zu beachten ist allerdings, daß die letzten 40 Zeichen des Strings wieder die gleichen sind, wie die ersten 40 Zeichen.
Soll eine START-Tasten Abfrage eingebaut werden, genügt es, das DO durch ein REPEAT und das LOOP durch ein UNTIL PEEK(53279)=6 zu ersetzen. Dann stoppt die Routine, sobald START gedrückt wurde.

Die Laufschrift wird durch einfaches PRINTen eines Teilstringes erzeugt. Ein Zähler erhöht sich und wird bei Erreichen eines bestimmten Wertes zurückgesetzt.

Die Laufschrift Routine kann natürlich problemlos in eigenen Programmen verwendet werden. Für andere Grafikmodi sind lediglich kleine Modifikationen vorzunehmen.

Riesenschrift

Das Programmlisting erzeugt auf dem Bildschirm einen Countdown aus Riesenziffern. Nach Abzählen des Countdowns gibt's dann eine kleine Überraschung.
Die Erstellung einer Riesenschrift wird mittels dem TEXT Befehl des Turbobasic ermöglicht. Wählt man einen Pixelgrafikmodus, werden die Lettern allerdings nicht groß genug. Da der TEXT Befehl auch im Zeichenmodus funktioniert, kann man damit besonders große Buchstaben erzeugen. Allerdings muß man zur Darstellung der Buchstaben ein Zeichen umdefinieren. Dies übernimmt der Anfang des Programmes. Damit das Ganze nicht zu langweilig wird, sind noch ein paar kleine Sounds integriert.
Diese Technik läßt sich in eigenen Programmen sowohl für Titelbilder als auch für große "GAME OVER" Schriftzüge verwenden.

Tunnelflug

Das letzte Listing nutzt die Technik der Colorshift-Animation, wie sie in der 7/91 Ausgabe von ZONG besprochen war. Zunächst wird mittels einer Schleife eine Art Tunnel in drei Farben gezeichnet. Danach werden einfach die Farben vertauscht, was durch die geschickte Zeichnung einen Animationseffekt, hier einen Tunnelflug ergibt.
Experimentieren Sie mit dieser Technik, es lassen sich ohne großen Aufwand leicht bewegte Bilder erstellen. Die Möglichkeiten sind fast grenzenlos.

KE

ACHTUNG!

Senden Sie uns Ihre Kurzlistings ein! Für jede Veröffentlichung erhalten Sie natürlich ein Honorar!

War In Russia

Im Gegensatz zu unseren bisherigen Erläuterungen von umfangreichen Programmen mit nur englischer Anleitung wollen wir diesmal den Workshop in zwei Teile teilen. Der erste wird aus einem Schnelleinstieg bestehen, mit dem man innerhalb von fünf Minuten das Spiel schon stundenlang spielen kann. Im zweiten Teil gehen wir auf Besonderheiten der Anleitung ein.

Fünf-Minuten-Einstieg

Wer kennt es nicht, das Gefühl mit einem Programm überhaupt nichts anfangen zu können, da man nicht den geringsten Durchblick hat. Diesen wollen wir nun in einem Schnellverfahren herstellen. Wir fangen dabei direkt mit der Ladeanweisung an und höhren mit dem Überstehen der zwei Züge auf.

Die Programmdiskette einfach mit OPTION booten. Anschließend sehen Sie ein Menü, welches gewisse Voreinstellungen liefert. Durch Tippen der Ziffer des oberen Blockes verändert sich die Einstellung (invers dargestellt). Bitte stellen Sie diese auf NEW GAME (neues Spiel), Fast default (schnelles Spiel), Solitaire (1 Spieler) und Solitaire Level = 4 ein (leichtester Gegner). Anschließend kann man sich die Spielsituation aussuchen, in der man starten will (1941, 1942 oder 1943). Durch das Tippen der gewünschten Situation wird das Spiel gestartet. Es erscheint nun das ''Group Adjustment-Build Phase''-Menü, frei übersetzt das Truppen-Auf- und Umbau-Menü, in dem Sie verschiedene Routinen aufrufen können, die uns aber momentan noch überhaupt nicht interessieren. Sie verwirren den Anfänger oftmals nur, stauen seine Lust auf, das Spiel zu beginnen und sollen nacher erst erklärt werden.

Als einzigen Punkt möchte ich hier den Punkt 4 ansprechen, da wir hier problemlos die Steuerung unseres Cursors über die Landschaft üben können.

Was man sieht

Zu sehen ist als erstes ein lila Cursor. Dieser kann durch die Zifferntasten bewegt werden.

Drücken wir T für Terrain (Gelände), so bekommen wir die Landschaft ohne die auf ihr stehenden Truppen zu Gesicht. Bitte vergleichen Sie den Ausschnitt den Sie sehen mit den Karten die diesem Spiel beiliegen (und ohne die es auch kaum spielbar ist). Sie werden sicher bald herausgefunden haben, wo Sie sich befinden. Zudem können Sie nun auch sehen, was die einzelnen Grafiksymbole für eine Bedutung haben (#=deutsche Eisenbahnlinie, +=Russische usw.). Gehen Sie wieder durch SPACE in den normalen Übersichtsmodus über und Steuern Sie den Cursor an den Rand des Bildschirmes. Nach einigen Versuchen werden Sie merken, daß die Steuerung zwar schwer gewöhnungsbedürftig ist, aber mit der Zeit ertragbar wird. Sind sie am Rand angekommen, werden Sie ein Scrollen der Landkarte festellen.

Nun interessiert Sie sicher, was die einzelnen Rechtecke zu bedeuten haben. Die weißen gehören den Deutschen und ihren Verbündeten. Diese Achse Berlin-Rom-Tokio wurde im zweiten Weltkrieg AXIS genannt. Daher stehen über diesen Truppen auch immer die Buchstaben AX. Über den sowjetischen Truppen, die treffenderweise rot gehalten sind, steht dementsprechend ein SV.

Jedes Rechteck stellt eine Einheit dar. Liegen zwei Einheiten im gleichen Hex, so werden zwei kleinere Rechtecke übereinander dargestellt. Mit ''L'' werden die Einheiten identifiziert, d.h. man bekommt eine Übersicht über die Truppenstärke der Einheit, auf der sich gerade der Cursor befindet. Was die einzelnen Anzeigen bedeuten, wollen wir uns später Ansehen. Mit ''Q'' geht es wieder zurück in das Aufbau-Menü, indem wir nun ''Q'' drücken um uns in das Spielgeschehen zu stürzen. Es beginnt damit, daß der Spieler festlegen muß, welche Züge seine einzelnen Einheiten vollziehen sollen. Grundsätzlich unterscheiden wir hier zwischen drei Arten von Einheiten: Der Infantrie, den motorisierten Verbänden und den Flugzeugen. Der Cursor steht nun auf der Einheit Nummer eins. Mit ''G'' können wir nun die Aktionen dieser Einheit festlegen. Mit 1-6 lassen wir sie direkt wandern. Luftfahrzeuge können nun einen, Fußvolk zwei und Motorisierte bis zu vier Schritte vollziehen. Dies jedoch auch immer nur, wenn die Richtung, in die sie wollen nicht durch zwei eigene oder eine fremde Truppe versperrt ist. Mit "E" erhält man die Zusammensetzung der Einheit.

Der Angriff

Mit "P" können wir eine feindliche Macht angreifen. Dazu müssen wir unsere Einheit direkt neben die feindliche in Position gebracht haben und die Versorgung der Truppe gewährleistet sein (zu Versorgung siehe unten). Nachdem wir "P" getippt haben, können wir nun bis zu drei Züge oder besser gesagt Richtungen (1-6) angeben, die die Einheit vollziehen soll, wenn Sie nicht vom Feind daran gehindert wird. Ist der Feind z.B. im Norden einfach 1 eingeben und mit RETURN abschließen. Nach Beendigung der Züge, wird dann diese Einheit die feindliche Einheit im Norden angreifen.

Befinden wir uns auf einer deutschen Bahnstrecke, so können wir uns mit X-Rail solange auf den Schienen bewegen, wie wir möchten. Mit Stop kann man dann allerdings nur noch anhalten. Man erkennt an der unteren STATUS-Anzeige, wie beweglich und angriffsfertig man ist. Ein "U" steht für Unsupplied, d.h. nicht genügend versorgt. Man kann zwar seine Truppe um ein Hex bewegen, doch keine Angriffe durchführen. Ein "S" steht für das genaue Gegenteil. Man ist voll ausgerüstet und schlagfertig. "M" steht für Moved und bedeuted, daß sich die Einheit bereits bewegt hat, aber noch Energien besitzt um weiter zu ziehen oder um anzugreifen. "N" steht für "keine Aktion

mehr erlaubt".

Haben wir also unsere erste Gruppe ausgerichtet geht es nun mit "N" zur nächsten Gruppe, der #2. Hier begeht man das gleiche Spiel usw. Achtung! Zum Schluß können die Flugzeugstaffeln versetzt werden. Bewegt man allerdings einen solchen Stützpunkt, kann diese Staffel nachher nicht mehr abheben und bomben. Daher immer vorsichtig damit umgehen. Sollte man noch Staffeln besitzen, die ausfliegen können, so werden diese anschließend nach ihren Bombenzielen gefragt. Bewegen Sie dazu den Cursor auf dem direktesten Wege zu seinem Ziel. Es können dabei maximal 4 Hex überflogen werden. Am Ziel angekommen, können Sie zwischen Stadtbombadierung, zur Zerstörung von feindlichen Fabriken und der Bodenbombadierung (Ground) wählen, die z.B. hoch effektiv bei der Vernichtung feindlicher Truppen ist.

Die Auswertung

Haben Sie diese Punkte alle durchgeführt, kommt es zur ersten Auswertung Ihrer Züge. Es wir hierbei, vereinfacht gesagt, für jeden taktischen Zug geprüft, ob ein Angriff Erfolg hatte oder nicht. Dies hängt ganz von der Stärke der Angreifer und der Verteidiger ab. Dazu werden noch die Luftbombardements berücksichtigt. Alles zusammen führt dann zu einem gewissen Ergenbis, das die Möglichkeiten läßt, einen Angriff als mißlungen anzusehen, die feindlichen zur Aufgabe zu bewegen, womit die Truppen in das Hex einmarschieren können, oder aber einen Rückzug des Feindes zu beobachten. Sollte der Feind natürlich angreifen, können die Konsequenzen ähnlich aussehen.

Die Versorgung

Anschließend kommt wieder die Truppen-Aufbau-Phase. Haben wir diese hinter uns gelassen, können wir zum ersten Mal unsere Depoteinheiten verschieben. An einigen Stellen auf unserer Landkarte haben wir Versorgungsdepots, vornehmlich in den Städten. Von diesen Depots aus müssen die Kampfeinheiten nach jedem Zug versorgt werden, um Ihre Kampfkraft zu erhöhen. Ist eine Truppe unversorgt erscheint ein "U" in ihrem Status. Die Depots befinden sich vor jedem Zug in ihrer Ausgangsstadt. Bewegt werden können sie dann auf zwei Weisen. Die erste ist direkt via Eisenbahnlinien. Am Punkt angekommen (mit "S") werden die Truppen von dort versorgt. Im nächsten Zug kann man mit "A" für automatische Bewegung das Depots sofort zur letzten Eisenbahnposition bringen und von dort aus noch einige Schritte über das Land tun. So kommt man schon etwas näher an die Einheiten ran. Mit "S" kann man einen Supply Scan ausführen. Man sieht dann, welche Einheiten noch versorgt werden müssen.

Dies sollte zum ersten Einstieg langen. Sicher tauchen nun noch viele Fragen auf. Diese werden hoffentlich in der nun folgenden Anleitung erläutert.

Einleitung

War In Russia simuliert die Ereignisse im Osten Großdeutschlands in den Jahren 41-44. Man kann immer einen Zug machen, der für eine Woche Echtzeit steht. Ein Spielzug gliedert sich in vier Teile auf: (1) Aufbauen und Anpassen der Truppen, (2) Versorgung und Bewegung der Kampftruppen, (3) Flugangriffe und Taktische Züge, (4) Auswertung. Nach jedem Spielzug wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, Ihren Spielstand abzuspeichern. Man gelangt dabei in ein Menü, in dem man Stände abspeichern, löschen, katalogisieren und einladen kann.

Die Karte, auf der dieses Spiel simuliert wird, besteht aus 31 mal 32 Sechsecken, sogenannten Hex, die für jeweils 50 Meilen stehen. Geladen wird das Spiel, wie schon erwähnt mit OPTION.

Abkürzungen

Im Spiel und der englischen Anleitung werden folgende Abkürzungen benutzt:

DIV	Division
INF	Infantrie
MOT	Motorisierte Infantrie
PZG	Panzergrenadier
PZ	Panzer
CAV	Kavallerie
MECH	Mechanisiert (motorisiert)
GDS	Wachen
MTN	Berginfantrie
JG	Jäger (leichte Infantrie)
LW	Luftwaffeninfantrie
PARA	Fallschirmjäger
IT	Italienische Einheit
FIN	Finnische Einheit
RUM	Rumänische Einheit
HUN	Ungarische Einheit

Spielsequenzen

War in Russia ist ein Spiel mit zwei Seiten: Deutsche gegen die Sowjets. Die deutschen Truppen müssen von einem Menschen gesteuert werden, während die Sowjetischen entweder von einem Spieler oder dem Computer gesteuert werden können.

Im Kampf/Szenen-Auswahl-Menü können verschiedene Optionen eingestellt werden. Mit 1 kann man zwischen neuem und gespeicherten Spiel wählen, mit 2 kann er die Geschwindigkeit bei der Darstellung der Kampfergebnisse bestimmen, er kann zwischen Computer und Menschen als Mitspieler wählen (3) und im Falle eines Computergegners dessen Schwierigkeitsstufe festlegen (4).

Hat man diese Einstellungen getätigt, beginnt man das Spiel, indem man mit 5-7 ein gewisses Szenario einstellt. Dabei wird das Spiel gestartet und die Einheiten auf Ihren historischen Plätzen postiert. Eine Spielsequenz durchläuft folgende 7 Phasen:

1. Deutscher Truppen-Aufbau
2. Sowjetischer Truppen-Aufbau
3. Sowjetische Versorgungsphase
4. Sowjetische Bewegungen/taktische Züge
5. Deutsche Versorgungsphase
6. Deutsche Bewegungen/taktische Züge
7. Taktische Auswertung, Kampf-Phase

Der Truppen Auf- und Umbau

Während des ersten Menüs kann der Spieler seine Kampfeinheiten neu zusammenstellen, zusammenfassen, neue Einheiten, Fabriken und Eisenbahnstrecken bauen und sich in Ruhe die Karte anschauen.

Wie schon erwähnt gibt es mehrere Sorten von Kampfeinheiten: 1. Die mechanisierten die nur aus PZ, PZG, MOT, TANK und

MECH Einheiten bestehen können. Sie tragen die Einheiten-Nummer 1-11. Als zweites wären da die Infantristen (Fußvolk) mit den Nummer 12-51, die jegliche Art von Einheiten beinhalten können (als nicht nur den einfachen Soldaten). Diese beiden Sorten können mit (1) ''Gruppen aufteilen'', (2) ''Einheiten verlegen'' und (N) ''Flottenverlagerung'' in diesem Menü verändert werden.

Flugeinheiten können bis zu 255 Punkte besitzen. Ein Punkt steht dabei für 10 Kampfflugzeuge verschiedener Typen. Ihre Gruppen tragen die Nummern 52-57 und können mit (3) ''Flugzeuge verlagern'' verlegt werden.

Das Aufteilen einer Gruppe (Punkt 1) ist nur möglich, wenn diese nicht von einer anderen schon aufgenommen wurde. Geben Sie zuerst die Nummer der aufzuteilenden Gruppe ein. Wählen Sie den Typ der neu zu entstehenden Gruppe (bei fehlenden freien Nummern warnt Sie der Computer). Die einzelnen Einheiten der Gruppe werden Ihnen nun aufgelistet (0-6). Geben Sie nun einfach die Einheitennummer an, die verlegt werden soll (RETURN). Fahren Sie solange fort, bis Sie alle gewünschten Einheiten verlegt haben. Mit RETURN geht es zurück zum Hauptmenü. Sollte die aufgeteilte Gruppe nun alle Teile verloren haben, wird Sie von der Karte entfernt. Hat Sie Artilleriepunkte, können Sie diese auch auf die neuen Gruppen verteilen.

Beim Verlegen (Punkt 2) von Einheiten können Sie Einheiten von Gruppen, die auf dem gleichen Hex sind verlegen. Der Computer bitte Sie um die Angabe der aufnehmenden und der abgebenden Gruppe. Es werden wieder die einzelnen Einheiten der jeweiligen Gruppe mit 0-6 durchnummeriert. Geben Sie die zu verlegende Nummer an und drücken Sie RETURN. Fahren Sie solange fort, bis Sie alle gewünschten Einheiten verlegt haben. Mit RETURN geht es zurück zum Hauptmenü. Sollte eine Gruppe alle Teile verloren haben, wird Sie von der Karte entfernt. Hat Sie Artilleriepunkte, können diese in die neue Gruppen verlegt werden.

Das Verlegen von Flugkräfte (3) geht ähnlich vor sich. Der Computer zeigt Ihnen die Anzahl der Flugpunkte in jeder Luftgruppe. Sie müssen nun die Anzahl der abzugebenden und aufzunehmenden Fluggruppen angeben und anschließend, wieviel Flugpunkte Sie verlegen wollen. Pro Zug können maximal 50 Punkte verlegt werden. Manchmal bekommen beide Spieler Extraflugpunkte. Mit ''R'' können diese in diesem Menüpunkt auf die schwachen Fluggruppen übertragen werden (oder so).

Punkt 4 wurde bereits im Einstieg erläutert.

Zudem ist es dem Spieler möglich, mit (5) Fabriken zu bauen. Man kann hierbei zwischen Schwerindustrie, Fahrzeugbau, Artillerie und Flguzeugbau wählen. Es können solange Fabriken aufbauen, solange Sie noch Punkte in Ihrem Factorypool haben. Haben Sie keine Punkte, so können Sie höchstens Frabiken in einer Stadt abreißen lassen, um dafür wieder Aufbaupunkte zu bekommen. Es kann nur in einer Stadt pro Zug der Abriss befohlen werden.

Wer will Sie nicht, die neuen Einheiten? Mit (6) haben Sie die Möglichkeit. Neue Einheiten müssen in friedlich kontrollierten Städten mit einer Einwohnerzahl größer Null entstehen. Der Computer listet Ihnen die möglichen Städte auf. Geben Sie die Nummer der Stadt ein, in der Sie eine Einheit aufbauen wollen. Der Computer fragt nun, ob motorisierte Truppen oder Infantrie. Je nach Wahl, Land, Jahr und Region hängt es ab, wie sich die zu entstehende Truppe zusammensetzt. Mehr dazu siehe Punkt 4.9 im Handbuch.

Im Punkt 7 können Sie auch Truppen über einige Meere transportieren. (siehe 4.10). Der Transport ist nur in dem jeweilige Meer möglich, es müssen in beiden Städten Infantrietruppen stehen.

Mit "X" können Sie das Spiel verlassen.

Eisenbahnbau

In der Versorgungsphase ist es auch möglich, neue Eisenbahnlinien zu bauen. Ob nördlich der 21. Hexlinie oder südlich, steht im Aufbaumenü. Zudem können Bahnlinien nur in freien oder mit feindlichen Bahnlinien ausgestatteten Hexs gebaut werden! Wandern Sie einfach mit Ihrer Depoteinheit auf das entsprechende Hex und drücken Sie "B". Es kann nur eine Bahnlinie pro Zug gebaut werden.

Der Kampf

Natürlich wird auch gekämpft, allerdings sind die Erfolge von der Stärke der Einheiten abhängig. Im einzelnen werden folgende Sequenzen durchspielt.

(1a) Luft-Luft Kämpfe
(1b) Bombardements
(2) Axis Entscheidungen
(3) Axis Bewegungen
(4) Axis Angriffsergebnis
(5) Sowjetische Bewegungen
(6) Sowjetisches Angriffsergebnis
(7) Axis motorisierte Bewegungen
(8) Axis Angriffsergebnis
(9) Sowjetische motorisierte Bewegungen
(10) Sowjetisches Angriffsergebnis

Ich hoffe, Ihnen mit dieser Anleitung einen kleinen Einstieg in dieses umfangreiche Strategiespiel gegeben zu haben. Das nächste Mal werden wir uns mit dem Klassiker "Ogre" beschäftigen.

MB

Achten Sie auf unsere
Sommer
Sonder
Aktion!

GTIA-Grafikmodi

Wie hört sich denn das an? Recht seltsam, gebe ich ja zu, aber die Sache ist schrecklich einfach. Der GTIA ist ein Chip in unserem Atari, der ein paar spezielle Grafikmodi möglich macht. Diese Grafikmodi weisen einige Unterschiede zu den anderen, sonst üblichen Grafikmodi auf. Der erste Unterschied ist die Auflösung: Alle drei GTIA-Grafikmodi haben eine Punkteauflösung von nur 80 Punkten horizontal, aber 192 Punkten vertikal. Außerdem haben alle drei Modi insgesamt 16 verschiedene Farben und kein Textfenster.

Modus 9

Grafikmodus neun bietet zwar nur eine Farbe, diese dafür aber in 16 Helligkeiten. Bestimmen läßt sich nur, welche Farbe verwendet wird. Das läßt sich natürlich hervorragend für den berühmten Röhreneffekt verwenden. Das erste Demoprogramm zeigt dieses in eindrucksvoller Weise. Das Prinzip ist ganz einfach. Das Programm hat eine Routine für eine horizontale und eine vertikale Röhre. Jede Röhre zeichnet zusätzlich noch einen kleinen Schatten, damit das Ganze noch besser aussieht. Wohin die Röhren gezeichnet werden, bestimmt der Zufall. Nach jeder zweiten gezeichneten Röhre wird zusätzlich noch die Farbe gewechselt, damit man die verschiedenen Möglichkeiten sieht. Beim Betrachten wird Ihnen sicherlich die seltsame Auflösung auffallen, denn die horizontalen Röhren wirken wirklich sehr fein, während die vertikalen Röhren recht grob aussehen.

Eine hervorragende Demo der Möglichkeiten in diesem Grafikmodus findet man im Vorspann zu ''Rescue On Fractalus'' und ''Ballblazer''. Diese ''Demos'' sind wirklich beeindruckend. Auch viele digitalisierte Bilder verwenden diesen Grafikmodus.

Modus 10

In diesem Modus können wir die Farben selbst wählen, allerdings nicht alle 16, sondern nur neun. Woran das liegt? Ganz einfach: Wir haben nur neun Farbregister, nämlich von 704 bis 712. Wer sich auskennt, wird jetzt sofort Einspruch erheben, denn 704 bis 707 sind eigentlich die Farbregister für Player-Missile Grafik. Das stimmt, und das ist auch der Grund, warum wir hier keine PM-Grafik mit extra Farben einsetzen können. Ein toller Einsatz für diesen Grafikmodus ist aber z.B. die Colorshift-Animation, da man mit neun Farben (bzw. acht plus Hintergrund) eine wesentlich feinere Animation erzeugen kann. Das Programm EXCEL ART auf der EXCEL Diskette Nummer zwei arbeitet in diesem Grafikmodus. Hiermit lassen sich schöne Bilder erstellen, die dann durch Colorshift-Animation toll animiert werden können. In diesem Modus kann man z.B. sehr schöne Titelbilder entwerfen, die auch durch Farbrotation aufgefrischt werden können. Auch für Spiele läßt sich dies sehr gut einsetzen, denn ein 3D-Effekt ist mittels Farbrotation leicht gemacht. Doch auch ''normale'' Spiele sehen mit Sicherheit toll aus, wenn man so viele Farben benutzt. Hierzu können Sie wahlweise das ganze Spiel im Pixelgrafik Modus ablaufen lassen und die Zeichen dann mittels dem TEXT Befehl hinsetzen oder die unten beschriebene Zeichensatz Methode verwenden.

Modus 11

In diesem Modus haben wir wirklich 16 verschiedene Farben. Der Nachteil ist, daß diese fest definiert sind und nicht direkt verändert werden können. Das zweite Listing zeigt die Farben dieses Grafikmodus und schaltet dann zwischen den möglichen Farbkombinationen um. Damit läßt sich sicherlich einiges anstellen. Man erkennt sofort den Regenbogeneffekt.

Zeichensätze

In diesen Grafikmodi lassen sich auch Zeichensätze definieren. Die Größe eines Zeichens bleibt dabei identisch, die Auflösung wird aber zu zwei Punkten horizontal und acht Punkten vertikal. Die 16 verschiedenen Farbmöglichkeiten werden durch Kombination von jeweils vier Bit erzeugt. Der Zeichensatz GTIA Modus läßt sich durch das Prioritätsregister einschalten. Ein POKE 623,64 schaltet von Grafikmodus 0 auf 9 um, POKE 623,128 schaltet auf Modus 10 um und POKE 623,192 schaltet auf 11 um. Wenn man nun bedenkt, daß ein Zeichen hier nur zwei Punkte breit ist, läßt sich mit einem Zeichen allein natürlich nicht viel anfangen. Setzt man allerdings zwei Zeichen neben- und übereinander, kann man schon erstaunliche Effekte erzielen.
Am sinnvollsten ist es, entweder Modus 10 für viele verschiedene Farben zu benutzen, oder Modus neun zusammen mit PM-Grafik.

Problem

Nun zu einem nicht unwichtigen Problem, das scheinbar bei den neueren XE Modellen oftmals auftritt. Bei Verwendung der GTIA-Grafikmodi wird der Bildschirm oft von herumflimmernden Punkten verunstaltet. Dies ist scheinbar rein zufällig, denn manchmal tritt dieser Effekt auf, manchmal wieder nicht. Der Effekt tritt allerdings nur im Grafikmodus 9 bei Verwendung von Farbe 6 auf. Wir suchen also jemanden, der damit Erfahrung gesammelt hat und vielleicht weiß, wie man diesen Fehler beheben kann. Über eine Mitteilung, einen Anruf oder vielleicht sogar einen Bericht wären wir sehr dankbar. Ein Honorar ist natürlich selbstverständlich.

KE

AN ALLE USER!

Sicher haben auch Sie schon einmal eine bestimmte Anwendung mit Ihrem Atari programmiert, die auch für andere User interessant ist. Senden Sie uns Ihre Programme und Texte, damit auch andere in den Genuß Ihrer Erfahrungen kommen! Jede Veröffentlichte Einsendung wird natürlich honoriert! Senden Sie Ihre Beiträge an:

Redaktion ZONG
Kennwort "Workshop"
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4

Software

Programm-diskette

Besitzer der Programmdiskette finden auf ihr in dieser Ausgabe folgende Programme:

Beton-Panik als fertiges File sowie das Erzeugerprogramm

Pagedesigner Dump

Othello

The Big Quest

Diskbonus: Analyse

Die Adventurelistingings

Die Tips-Kurzlistings Laufschrift, Riesenschrift und Tunnel

Die Listings zum Workshop über GTIA-Grafik: Röhren und Grafik 11.

Die Maschinen-Routine um ein komprimiertes Bild zu laden sowie das Erzeugerprogramm und das Beispielprogramm.

Dazu ein schönes Auswahlmenü, um alle Programme einfach und unkompliziert einzuladen.

Auf der Rückseite befindet sich der PD-Bonus "Surf's Up".

Wenn Sie die Programmdiskette nicht besitzen, können Sie sie jederzeit für nur DM 5,-- bei uns nachbestellen. Benutzen Sie einfach den aktuellen Bestellschein.

Beton-Panik

Von Urs Fleisch

Als Arbeiter im neuen Betonwerk haben Sie schon eine ganze Menge zu tun. Was sich die Ingeneure beim Bauen der Fabrik dabei gedacht haben, es lieber kompliziert als einfach zu machen, ist Ihnen nicht ganz einsichtig. Klar ist nur, daß Sie nun diesen Mist auszubaden haben.

Aus zwei Produktionsschächten kommt in unregelmäßigen Abständen Betonmasse geflossen. Diese Masse muß nun durch 3 Auffangbecken in die unten stehenden Betonfahrzeuge geleitet werden. Ist in einem Behäter das graue ''Gold'', kann dieses mittels Ziehen am Hebel (Feuerknopf) in das darunter gelegene Becken fließen. Damit man zu den einzelnen Gefäßen kommt, stehen zwei Fahrstühle zur Verfügung. Der eine wandert permanent nach oben, der andere nach unten. Die Fahrstühle kann man einfach besteigen. Man muß allerdings darauf achten, daß man dabei nicht zu tief fällt, was leider ziemlich häufig der Fall ist.

Ein Leben verliert man auch, wenn ein Betonbehälter überläuft. Für eine um einen Schritt nach unten beförderte Betoneinheit bekommt man auch einen Punkt. Schafft man es tatsächlich, daß eine Einheit ganz nach unten gebracht wird, bekommt man für diesen letzten Schritt sogar vier Punkte.

Gesteuert wird unser Betonmensch mittels Joystick im Port 1. Um einen Hebel zu ziehen, Knopf drücken, das Wandern auf den Plattformen geschieht mittels Rechts-/Linkssteuern.

MB

Pagedesigner Dump

Von Kemal Ezcan

Mit diesem Programm wird es Ihnen ganz einfach gemacht, die mit dem Pagedesigner entworfenen Bilder auch auf Ihren Drucker zu bringen. Zudem ist eine Druckeranpassung möglich. Nach dem Laden des Programmes erscheint ein Menüartig aufgebauter Bildschirm. Hier können Sie die einzelnen Optionen einstellen, um Ihr Bild auszudrucken.

Tippen Sie die 1, fragt das Programm den Namen der Bilddatei ab. Geben Sie einfach nur den bis zu 8 Zeichen langen Namen an, samt Extender. Sie dürfen kein ''D:'' davorsetzen. Arbeiten Sie mit mehreren Laufwerken und möchten z.B. Ihre Programmdiskette immer im ersten Laufwerk lassen, können Sie mit dem 2. Punkt Ihr Datenlaufwerk bestimmen.

Tippen Sie 2 und Sie werden nach dem Laufwerk gefragt: 1-4 oder 8 kann angegeben werden (RETURN).

Durch Aufrufen des Punktes 3 können Sie sich die Directory Ihres Datenlaufwerkes anschauen. Achtung, wie beim DOS laüft die Directory einfach durch, also eventuell mit Control-1 zwischendurch anhalten.

Mit dem 4. Punkt können Sie die Dichte des Ausdrucks bestimmen. Sie beeinträchtigt im wesentlichen die Druckqualität. Je dichter Sie den Ausdruck wählen, desto dunkler wird er, aber desto länger dauert auch der Ausdruck und desto höher ist der Farbbandverschleiß. Auch hier können Sie zwischen 1-4 wählen (1=schwach, 4=stark).

Zudem erlaubt Ihnen dieses Programm, Ihre DIN A4 Seite auch in einem kleineren Format auszudrucken. Sie können die Breite des Ausdrucks mit Punkt 5 auf ein Drittel, zwei Drittel oder volle Größe festlegen (1, 2 oder 3).

Die Höhe können Sie beim Punkt 6 neben

voller Größe (2) auch auf die halbe festlegen (1).

Bevor Sie den Ausdruck mit Punkt 7 beginnen, versichern Sie sich, daß Ihr Drucker bereits druckbereit ist. Der Ausdruck beginnt dann sofort.

Drucker Anpassung

Sicher wird Ihnen sofort auffallen, daß Ihr Drucker mit den Steuercodes nicht ganz klar kommt und nur komische Zeichen ausdruckt. Dies liegt sicher daran, daß Ihr Drucker andere Steuercodes braucht, als der voreingestellte NEC P20. Daher hier die Anpassung. In Zeile 40 stehen einige Strings, die die Steuerzeichen für gewisse Druckoptionen beinhalten. In LF$ (Linefeed) steht derZeilenvorschubsstring der gesendet werden muß, wenn der Drukker KEINEN automatischen Zeilenvorschub macht. Tut er dies doch, brauchen hier nur zwei Anführungszeichen zu stehen. Im HG$ (HiresGrafik) steht der Code, den der Drukker benötigt, um Punktgrafik mit einer Auflösung von 960 Punkten pro Zeile zu aktivieren. Achtung, die Grafik wird nur eingeschaltet! Die Anzahl der zu sendenden Punkte, deren Code meist aus einem Lo- und einem Hibyte besteht, darf nicht enthalten sein. Im VS$ (Vorschub) steht der Code, der den Drucker dazu veranlßt, den Zeilenvorschub auf 8 Punkte zu setzen (nicht durchzuführen). Im KVS$ (Kein Vorschub) steht der Code, mit dem man den Zeilenvorschub auf 0 Punkte setzt. Dies hat der Programmierer Kemal Ezcan eingbaut, damit auch Drucker mit automatischen Zeilenvorschub benutzt werden können, ohne auf die Möglichkeit der höheren Dichten verzichten zu müssen.

Sollten Ihre Druckercodes mehr als 5 Zeichen benötigen, so sollten Sie deren Dimensionierung in Zeile 20 beachten. Da das Programm ein normales Turbobasic Programm ist, müssen Sie beim Ausdruck einige Geduld aufbringen. Um das Programm um einiges schneller zu machen, empfehlen wir dessen Compilierung.

Diese Programm soll Ihnen schon vorab eine kleinen Einblick geben, was Sie alles mit dem Pagedesigner machen können. Ein ausführlicher Workshop über den Pagedesigner folgt in der nächsten Ausgabe.

MB

Othello

Von T. Röder

Auf anderen Rechnern als Reversi bekannt, geht es auch hier darum, am Ende des Spieles soviel Steine wie möglich zu haben, oder besser gesagt, mehr als der Gegner. Nach Eingabe des Namens (restliche Striche mit Leerzeichen füllen) wird nach dem Level gefragt, ob man X oder O haben möchte und als erster oder zweiter ziehen möchte. Anschließend baut sich der Screen auf.

Man sieht nun das acht mal acht Felder große Spielfeld, in der Mitte jeweils ein paar der eigenen und gegnerischen Steine. Man soll nun versuchen, durch Setzen eines eigenen Steines in einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe zwischen zwei eigenen Steinen einen oder mehrere gegnerische Steine zu haben, denn diese werden nun zur eigenen Farbe umgewandelt. Auf diese Weise muß man versuchen, am Ende mehr Steine zu besitzen, als der Gegner.

Zu ziehen hat man immer so, daß mindestens ein fremder Stein eingeschlossen wird. Die Eingabe des Zuges erfolgt, indem man IMMER zuerst die Zeilennummer (1-8) und dann den Spaltenbuchstaben (A-H) nennt.

Taktik

Schon wurde nach einer gewissen Logik gefragt, um dieses Spiel zu gewinnen. Daher hier eine Taktik, die in 80% aller Fälle den Computergegener schlägt. Das Endziel dieses Spieles ist zwar am Schluß mehr Punkte als der Gegner zu haben, doch das eigentlich Ziel liegt darin, die Ecken des Feldes zu ergattern. Diese vier Punkte können als einzige nie vom Gegner genommen werden. Daher ist unbedingt erforderlich, in sie so früh wie möglich zu gelangen. Dazu ist es wiederum erforderlich, daß man dem Gegner die Möglichkeit läßt, einen Punkt um die Ecken herum einen Stein hinzusetzen, damit man die Ecke besetzen kann. Daraus folgt, daß man am in der 1. und 8. Zeile z.B. die Punkt C und F besetzt. Zu diesen kommt man aber auch nur am besten über die Punkte die von Ihnen zwei weit entfernt sind. Im Falle der unteresten Reihe wäre dies die Punkte 6-C und 6-F. So kann man das 64er Spielfeld mit diesen 4+8+4 Punkten überdecken, die es gilt, so schnell wie möglich zu ergattern. Je weiter ein strategischer Punkt am Rand liegt, desto wichtiger ist er. Umgekehrt gibt es eine Menge Felder die nicht so günstig. Je weiter diese Felder am Rand liegen, desto fataler wäre es, sie zu besetzten, da sonst der Gegner die wichtigen Punkte ergattern kann.

Die Kunst dieser Taktik liegt darin zu erkennen, welche Zugeständnisse man dem Rechner machen kann, d.h. auf welche Punkte man verzichten kann, wenn man dafür wichtigere ergattern oder verteidigen kann. Auf jeden Fall sollten Sie sich vor dem Besetzen eines Nachbarfeldes einer Ecke hüten, wenn diese noch unbesetzt ist. Zudem braucht man oft mit dieser Taktik einen langen Atem. Fast immer gehen die Programme nach der Logik vor, daß Feld zu nehmen, welches die meisten Punkte bringt. Viel wichtiger ist es aber, die Felder zu besetzten, die die taktisch besten Aussichten bringen. So kommt es in den meisten Zwischenständen oftmals vor, daß der Gegner scheinbar haushoch überlegen ist, man aber die besseren Punkte besitzt. Dies rächt sich manchmal erst recht spät, aber hier sollte man IMMER denken: Wer zuletzt lacht, lacht am besten.

Sie werden sicher feststellen, daß mit dieser Taktik das Programm leicht zu schlagen ist. Versuchen Sie, daß Programm zu verbessern und die oben beschriebene Taktik einzubauen. Schicken Sie uns Ihre Verbesserungen, wir sind für jede Einsendung dankbar.

MB

The Big Quest

Von Kemal Ezcan

Es handelt sich hierbei nicht etwa um ein Ratespiel, sondern ein schnelles Geschicklichkeitsspiel. Sie übernehmen die Aufgabe eines mutigen Abenteurers, der es sich in den Kopf gesetzt hat, das Schloß des Grafen von Stein zu plündern. Doch damit ist der Graf ganz und garnicht einverstanden und hetzt Ihnen allerlei Monster und Gewürm auf den Hals. Außerdem sind die Türen mit einer Schließvorrichtung versehen, die die Türen automatisch schließt, sobald jemand den Raum betritt. Mit dem Schlüssel lassen sich diese Türen allerdings öffnen. Zuvor müssen Sie allerdings die Perle aufnehmen. Sollten Sie zu lange in dem Raum sein, kann der Herr von Stein Ihre Position im Schloß ausmachen und den Raum fluten. Dies führt zum Verlust eines Lebens.

Sie steuern den kleinen (noch) grinsenden Mann mit dem Joystick in alle acht Richtungen. Die Perle und der Schlüssel werden durch Berühren aufgenommen. So auch die hohe Spannung, die an den Wänden anliegt, also Vorsicht. Das Spiel kann auch mit der CX-85 Tastatur mit den Tasten 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 und ENTER zum Zappen gesteuert werden.

Ach so, das Zappen: In vielen der Räume werden Sie mit äußerst bösartigen Monstern konfrontiert, deren Berührung natürlich sofort zum Tode führt. Manche der Monster sind empfindlich gegen elektrisch geladene Wände, manche aber auch nicht und können daher direkt durch die Wand schweben, also Vorsicht! Um sich gegen die Monster zu wehren, können Sie sie Zappen. Dazu muß ein Monster rechts von Ihnen stehen und zwischen Ihnen und dem Monster muß noch etwas Platz sein. Dann schnell den Knopf gedrückt und das Monster weggezappt. Das Zappen ist allerdings ziemlich laut, so daß Herr von Stein Sie jetzt besser hören kann. Auf deutsch heißt das: Das Zappen kostet Zeit! Zappen Sie also nicht zu oft.

An diesem Programm ist wieder einmal zu erkennen, wie man eine Menge Räume in ganz wenigen Daten ablegen kann. Sie finden diese ab den Zeilen 10000 bis 10920. Der Aufbau der Räume erfolgt durch Lesen der Plot- und Drawto Daten.

MB/KE

Diskbonus: Analyse

Von Torlaf Mantei

Mit diesem Programm ist es möglich, Ihr Inneres auszutüfteln. Nach dem Starten des Programmes starten Sie (in diesem sinnlosen Hauptmenü) einfach den ersten Punkt. Nach der Eingabe Ihres Namens werden Ihnen nun eine Folge von 80 Fragen in 80 Zeichendarstellung gestellt, die Sie nur mit Ja und Nein benatworten können. Dazu gibt der Computer ab und zu einen Kommentar. Nach der letzten Frage erhalten Sie eine interessante Auswertung, die Ihnen einen hochinformativen Einblick in Ihre Psyche gibt. Damit Sie darüber nicht die Zeit vergessen, läuft oben rechts eine Uhr mit. Sie bekommen ausführliche Information darüber, zu wieviel Prozent Sie sich richtig eingeschätzt haben und zu wieviel Prozent Sie auf einen bestimmten Charactertyp zutreffen.

Das Programm befindet sich als Diskbonus auf der Vorderseite der Programmdiskette. Diese können Sie für DM 5,- bei KE-SOFt bestellen.

MB

PD-Bonus: Surf's Up

Passend zur Urlaubszeit ein richtiges Urlaubsspiel. Jonny hatte sich das ganze Jahr schon auf seinen Urlaub an der Küste von Florida gefreut. Endlich Sonne pur, überall hübsche Mädels, aber leider auch eine Menge braungebrannter Bodybuilder, die ihre Muskeln zur Schau stellten (und leider damit wieder den hübschen Mädchen imponierten). Also dachte sich Jonny, so geht das nicht weiter. Zum Glück hatte Jonny ein Hobby, womit er es den aufgeblasen Fettklößen zeigen konnte. Jonny surfte für sein Leben gerne und an dieser Küste konnte er sich so richtig austoben.

Ladeanweisung

Booten Sie einfach die Rückseite der Programmdiskette. Es erscheint ein Titelbild, welches sich aber nach einiger Zeit mittels Feuerknopf verlassen läßt. Mit Start geht es dann in die Wellen. Sie sehen den lieben Jonny, wie er über das Wasser surft. Steuert man rechts, so erhöht sich Jonnys Geschwindigkeit. Steuert man nach links, verlangsamt Sie sich merklich. Dies ist erforderlich, um über die großen Wellen zu kommen. Bei Ihnen sollte man schon ein wenig Anlauf nehmen und auf Ihrer Rückseite langsam hinab gleiten.

Ab und zu taucht eine Krake auf und versucht Jonny zu erwischen. Passen Sie auf wo Sie ist und wann Sie das letzte Mal nach oben griff. Auch die plötzlich auftretenden Gewitter sind nicht ohne, aber was tut man nicht alles, um den Mädels zu gefallen ...

Die auftauchenden Bonusgegenstände sammeln sie automatisch, wenn Sie sie berühren. Die gesammelten werden oben rechts angezeigt. Haben Sie eine volle Leiste, bekommen Sie ein Bonusbrett. Am Ende des Parcours wartet als Belohnung ein süßes Mädel. Anschließend geht es in die totale, aber das sollen Sie schon selbst heraus bekommen.

MB

Software Autoren gesucht!

Sie programmieren selbst? Sie haben interessante Ideen? Senden Sie uns Ihre selbstgeschriebenen Werke zu, lassen Sie Ihre Künste nicht in der Schublade verstauben! Für jedes veröffentlichte Programm winkt ein ansehnliches Honorar! Gesucht werden Spiele, Anwendungen, Utilities in allen Programmiersprachen. Fügen Sie Ihrer Einsendung bitte eine kleine Beschreibung bei, und ab geht die Post an die Redaktion. Schon in der nächsten ZONG-Ausgabe könnte IHR Programm enthalten sein!

Ihr ZONG-Team.

```
5 REM BETON-PANIK
10 REM SAVE "BETONGEN.BAS"
20 REM Dieses Programm generiert das
30 REM Spiel Beton Panik "BETON.COM"
40 ? "Diskette einlegen,"
50 ? "dann <RETURN> druecken!"
60 DIM A$(10):INPUT A$
70 OPEN #1,8,0,"D:BETON.COM"
80 FOR K=1 TO 4397
90  READ A
100  PUT #1,A
110 NEXT K
120 CLOSE #1
130 ? "Fertig":END
1000 DATA 255,255,0,76,255,79,0,0,0,
0,0,0,0,0,130,130,170,170,170,170,17
0,170,0,0,160
1010 DATA 168,164,164,168,160,0,0,16
0,170,170,130,130,130,60,255,215,215
,215,215,255,60,192,192,192,192
1020 DATA 192,192,255,255,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,252,
204,204,204,204,252,252,240,240,48,4
8,48,48,252,252
1060 DATA 252,204,12,60,240,192,252,
252,252,204,12,60,12,204,252,252,204
,204,204,204,252,252,12,12,252
1070 DATA 192,192,252,12,204,252,252
,252,204,192,252,204,204,252,252,252
,204,12,60,60,12,12,12,252,204
1080 DATA 204,252,204,204,252,252,25
2,204,204,252,12,204,252,252,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0
1090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,204,204,252,252
1110 DATA 204,204,204,252,204,204,24
0,204,204,204,252,252,204,192,192,19
2,204,252,252,0,0,0,0,0,0
1120 DATA 0,0,252,192,192,240,192,19
2,252,252,0,0,0,0,0,0,0,252,192,19
2,204,204,204,252
1130 DATA 252,204,204,204,252,252,20
4,204,204,252,252,48,48,48,48,252,25
2,0,0,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 204,204,252,240,240,204,20
4,204,192,192,192,192,192,192,252,25
2,204,252,252,204,204,204,204,204,24
0
1150 DATA 252,204,204,204,204,204,20
4,252,204,204,204,204,204,252,252,25
2,204,204,252,192,192,192,192,0,0
1160 DATA 0,0,0,0,0,0,252,204,204,25
2,240,204,204,204,252,204,192,252,12
,204,252,252,252,252,48
1170 DATA 48,48,48,48,48,0,0,0,0,0,0
,0,0,204,204,204,204,204,252,252,48,
0,0,0,0
1180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,149,149,149,149,149,149,14
9
1210 DATA 149,149,165,165,37,37,37,3
7,37,37,37,41,41,9,9,9,9,9,9,9,10,10
,2,2,2
1220 DATA 85,85,85,85,85,85,170,170,
128,128,128,128,128,128,128,128,128,
160,160,32,32,32,32,32,32
1230 DATA 32,40,40,8,8,8,8,8,8,8,10,
10,2,2,2,0,0,0,0,0,0,170,170,86,86
1240 DATA 86,86,86,86,86,86,86,90,90
,88,88,88,88,88,88,88,104,104,96,96,
96,96,96,96,96
1250 DATA 160,160,128,128,128,85,85,
85,85,85,85,85,85,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
10,10,8
1260 DATA 8,8,8,8,8,8,40,40,32,32,32
,32,32,32,32,160,160,128,128,128,2,1
0,10,8,8
1270 DATA 11,11,11,86,90,90,88,88,91
,91,91,0,3,15,63,255,252,240,192,128
,160,160,32,32,224
1280 DATA 224,224,149,165,165,37,37,
229,229,229,0,192,240,252,255,63,15,
3,80,68,65,65,65,68,80
1290 DATA 64,5,17,65,65,65,17,5,1,1,
5,4,20,16,80,64,85,64,80,16,20,4,5,1
,85
1300 DATA 0,0,0,0,0,0,255,255,192,19
2,192,192,192,192,192,192,255,255,25
5,255,255,255,255,255,0
1310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1390 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1410 DATA 0,0,0,0,0,255,255,0,80,184
,80,48,112,127,0,20,94,116,56,60,0,3
2,48,48,123
1420 DATA 127,0,0,0,0,1,7,198,224,48
,112,127,0,20,94,116,56,60,0,32,51,2
51,252,60,0
1430 DATA 0,0,0,0,6,199,231,48,112,1
27,0,20,94,116,56,60,0,32,32,51,251,
252,0,0,0
1440 DATA 0,192,198,103,7,48,112,127
,0,20,94,116,56,60,0,36,36,36,36,60,
24,0,0,0,0
1450 DATA 24,28,28,12,14,254,0,40,12
2,46,28,60,0,4,12,12,222,254,0,0,0,0
```

```
,128,224,99
1460 DATA 7,12,14,254,0,40,122,46,28
,60,0,4,204,223,63,60,0,0,0,0,0,96,2
27,231,12
1470 DATA 14,254,0,40,122,46,28,60,0
,4,4,204,223,63,0,0,0,0,3,99,230,224
,12,14,254
1480 DATA 0,40,122,46,28,60,0,36,36,
36,36,60,24,0,0,0,0,24,56,56,10,255,
255,0,81
1490 DATA 184,81,24,60,127,254,224,1
60,128,64,0,24,60,60,62,60,60,60,124
,126,118,230,224,0,0
1500 DATA 24,60,127,254,224,160,128,
64,0,24,60,124,60,60,60,60,124,126,1
10,238,224,0,0,24,60
1510 DATA 127,254,224,160,128,64,0,2
4,60,60,124,60,60,60,124,238,238,6,0
,0,0,24,60,127,254
1520 DATA 224,160,128,64,0,24,60,60,
60,60,36,36,60,60,28,28,4,0,0,24,60,
254,127,7,5
1530 DATA 1,2,0,24,60,60,124,60,60,6
0,62,126,110,103,7,0,0,24,60,254,127
,7,5,1,2
1540 DATA 0,24,60,62,60,60,60,60,62,
126,118,119,7,0,0,24,60,254,127,7,5,
1,2,0,24
1550 DATA 60,60,62,60,60,60,62,119,1
19,96,0,0,0,24,60,254,127,7,5,1,2,0,
24,60,60
1560 DATA 60,60,36,36,60,60,56,56,32
,0,0,10,255,255,0,88,191,91,0,0,0,0,
0,0,0
1570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,94
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,94,162,165,180,175,174,0,0,0,0,69
1600 DATA 0,0,79,0,0,89,90,93,93,93,
0,0,0,0,0,0,0,0,93,93,93,89,90,0,0,69
1610 DATA 0,0,79,0,94,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,70,0,0,83,85,0,89,90,0,0,0
1620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,
0,88,86,0,0,80,0,94,176,161,174,169,
171
1630 DATA 0,0,0,0,71,0,0,81,0,0,89,9
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1640 DATA 89,90,0,0,71,0,0,81,0,94,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,72,73,73,82,223,223
1650 DATA 223,223,223,223,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,223,223,223,223,223,223,72,7
3,73,82,0,5
1660 DATA 93,93,93,93,93,93,93,93,0,
0,0,0,0,0,0,0,89,90,0,0,0,0,0,0,0,0
1670 DATA 0,0,0,0,0,0,89,90,0,0,0,0,0,
0,0,94,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1680 DATA 0,0,0,0,0,0,89,90,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,0,0,0
1690 DATA 0,0,0,0,0,94,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,69,0,0,79,0,0,89,90,0,0,0
1700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,
0,0,69,0,0,79,0,94,172,165,182,165,1
72
1710 DATA 0,0,0,0,70,0,0,83,85,0,89,
90,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1720 DATA 89,90,0,88,86,0,0,80,0,94,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,71,0,0,81,0,0
1730 DATA 89,90,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,89,90,0,0,71,0,0,81,0,94
1740 DATA 144,144,0,0,0,0,0,0,0,0,72,7
3,73,82,223,223,223,223,223,223,0,0,
0,0,0,0
1750 DATA 0,0,0,223,223,223,223,223,
223,72,73,73,82,0,94,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
1760 DATA 0,0,0,0,0,89,90,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,0,0,0
1770 DATA 0,0,0,0,94,168,169,167,168
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,0,0,0
1780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,
0,0,0,0,0,0,0,0,94,0,0,0,0,0
1790 DATA 0,0,0,0,69,0,0,79,0,0,89,9
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1800 DATA 89,90,0,0,69,0,0,79,0,94,1
44,144,144,144,144,0,0,0,0,70,0,0,83
,85,0
1810 DATA 89,90,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,89,90,0,88,86,0,0,80,0,94
1820 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,71,0,0,8
1,0,0,89,90,0,0,0,0,0,0,0,0
1830 DATA 0,0,0,0,0,89,90,0,0,71,0,0
,81,0,94,179,163,175,178,165,0,0,0,0
,72
1840 DATA 73,73,82,223,223,223,223,2
23,223,0,0,0,0,0,0,0,0,0,223,223,223
,223,223,223,72
1850 DATA 73,73,82,0,94,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,0,0,0
1860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,
0,0,0,0,0,0,0,94,144,144,144,144,144
1870 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,90,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1880 DATA 89,90,0,0,0,0,0,0,0,0,94,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,78,78,78,3,0,0
1890 DATA 89,90,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,89,90,0,0,78,78,78,3,0,94
1900 DATA 172,169,182,165,179,0,0,0,
0,78,78,78,1,2,0,89,90,0,0,0,0,0,0,0
,0
1910 DATA 0,0,0,0,0,89,90,0,0,78,78,
78,1,2,94,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4
1920 DATA 0,0,4,0,91,89,90,92,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,91,89,90,92,0,4
1930 DATA 0,0,4,0,94,144,144,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1940 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,94,0,0,0,0,0
1950 DATA 0,0,0,255,255,0,168,212,17
5,112,112,112,112,112,71,21,168,112,
6,112,112,7,112,7,112
1960 DATA 112,6,65,0,168,0,0,0,0,34,
37,52,47,46,0,48,33,46,41,43,0,0,0,0
,0
1970 DATA 72,99,73,0,81,89,88,89,0,1
17,114,115,0,102,108,101,105,115,99,
104,128,128,172,161,179
1980 DATA 180,128,179,163,175,178,16
5,154,144,144,144,144,144,128,128,12
8,128,168,169,167,168,179,163,175,17
8
1990 DATA 165,128,154,144,144,144,14
4,144,128,128,240,242,229,243,243,12
8,243,244,225,242,244,128,239,242,12
8
2000 DATA 230,233,242,229,128,32,173
,169,169,147,141,145,91,169,224,141,
244,2,169,0,133,16,141,14,210
2010 DATA 141,200,2,141,1,210,141,3,
210,169,8,141,198,2,169,4,133,130,16
2,168,160,225,169,6,32
2020 DATA 92,228,169,0,141,48,2,169,
168,141,49,2,173,31,208,201,6,240,24
9,164,128,166,129,173,11
2030 DATA 212,101,20,140,10,212,140,
22,208,142,23,208,141,25,208,198,128
,198,129,173,31,208,201,6,240
2040 DATA 36,173,132,2,240,31,76,185
,168,169,216,133,128,169,155,133,129
,198,130,208,13,169,4,133,130
2050 DATA 173,198,2,24,105,16,141,19
8,2,76,95,228,162,228,160,95,169,6,3
2,92,228,76,228,169,112
2060 DATA 112,112,68,0,88,4,4,4,4,4,
132,4,4,4,132,4,4,4,132,4,4,4,132,4,
4
2070 DATA 4,4,4,65,9,169,6,244,0,234
,114,12,166,54,86,0,0,48,48,48,48,0,
0,0,255
2080 DATA 255,255,255,255,255,255,25
5,0,48,92,136,180,254,3,253,3,253,3,
252,3,253,2,252,2,252
2090 DATA 2,251,2,252,1,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,81,88,65,89,49,90
2110 DATA 106,88,90,89,74,90,64,78,7
8,74,65,78,78,75,66,78,78,76,67,68,6
8,77,69,0,0
2120 DATA 79,70,0,0,80,71,0,0,81,72,
73,73,82,169,0,170,157,0,83,157,0,84
,157,0,85
2130 DATA 157,0,86,157,0,87,202,208,
238,96,72,138,72,174,90,169,189,46,1
69,141,10,212,141,25,208
2140 DATA 238,90,169,104,170,104,64,
169,3,162,11,157,117,169,202,16,250,
96,169,76,141,244,2,169,9
2150 DATA 141,48,2,169,169,141,49,2,
162,4,142,99,169,189,41,169,157,196,
2,202,16,247,169,0,141
2160 DATA 8,208,141,9,208,141,100,16
9,141,104,169,141,105,169,141,106,16
9,141,109,169,141,116,169,162,4
2170 DATA 169,144,157,240,90,202,16,
250,141,177,89,32,185,175,32,217,169
,162,3,189,68,169,157,91,169
2180 DATA 157,95,169,202,16,244,169,
80,141,7,212,169,6,141,194,2,141,195
,2,169,72,141,192,2,169
2190 DATA 20,141,193,2,169,1,141,10,
208,141,11,208,169,48,141,12,208,169
,33,141,111,2,169,62,141
2200 DATA 47,2,169,3,141,29,208,169,
93,141,2,208,169,111,141,3,208,162,1
71,160,34,169,7,32,92
2210 DATA 228,169,195,141,0,2,169,16
9,141,1,2,169,192,141,14,212,169,0,1
33,212,141,1,210,141,3
```

```
2220 DATA 210,141,8,210,141,114,169,
169,170,141,113,169,169,3,141,15,210
,32,217,169,32,94,174,32,173
2230 DATA 169,169,84,141,0,208,141,1
,208,141,102,169,169,119,141,103,169
,169,69,133,128,133,130,169,80
2240 DATA 133,129,169,81,133,131,173
,31,208,201,6,240,249,173,31,208,201
,6,240,15,201,5,240,42,165
2250 DATA 212,208,169,173,145,91,201
,144,208,234,162,228,160,98,169,7,32
,92,228,169,64,141,14,212,162
2260 DATA 4,189,240,90,157,74,168,20
2,16,247,32,151,175,76,121,168,169,1
,141,107,169,173,31,208,201
2270 DATA 3,208,244,169,0,141,107,16
9,76,217,170,169,0,141,90,169,173,10
7,169,208,43,206,99,169,173
2280 DATA 99,169,208,35,173,115,169,
141,99,169,173,104,169,240,6,32,37,1
73,76,98,228,32,90,171,32
2290 DATA 203,171,32,130,172,32,100,
173,32,149,174,32,95,175,76,98,228,1
62,0,188,91,169,192,40,208
2300 DATA 18,169,0,153,0,86,200,192,
49,208,248,169,216,157,91,169,76,120
,171,222,91,169,188,91,169
2310 DATA 142,112,169,162,9,189,58,1
69,153,0,86,200,202,16,246,174,112,1
69,232,224,4,208,202,162,0
2320 DATA 188,95,169,192,216,208,18,
169,0,153,0,87,200,192,225,208,248,1
69,40,157,95,169,76,176,171
2330 DATA 254,95,169,188,95,169,142,
112,169,162,9,189,58,169,153,0,87,20
0,202,16,246,174,112,169,232
2340 DATA 224,4,208,202,96,173,100,1
69,208,65,173,120,2,73,15,74,74,141,
101,169,201,1,208,23,169
2350 DATA 92,133,128,169,80,133,129,
169,92,133,130,169,81,133,131,169,0,
133,77,76,17,172,201,2,240
2360 DATA 8,169,0,141,1,210,76,52,17
2,169,0,133,128,169,80,133,129,169,0
,133,130,169,81,133,131
2370 DATA 173,100,169,24,105,1,41,3,
141,100,169,141,0,210,169,2,141,1,21
0,173,101,169,201,1,208
2380 DATA 6,206,102,169,76,52,172,23
8,102,169,173,102,169,141,0,208,141,
1,208,174,103,169,169,0,160
2390 DATA 2,232,157,0,84,157,0,85,13
6,16,246,202,202,202,160,22,177,128,
157,0,84,177,130,157,0
2400 DATA 85,202,136,16,242,169,0,16
0,2,157,0,84,157,0,85,202,136,16,246
,173,100,169,240,13,24
2410 DATA 165,128,105,23,133,128,165
,130,105,23,133,130,96,173,102,169,2
01,148,144,3,76,14,173,201,124
2420 DATA 176,11,201,88,176,58,201,6
8,176,3,76,14,173,173,103,169,168,56
,233,71,201,3,176,8,169
2430 DATA 71,141,103,169,76,240,172,
152,56,233,119,201,3,176,8,169,119,1
41,103,169,76,240,172,152,56
2440 DATA 233,167,201,3,176,72,169,1
67,141,103,169,76,240,172,201,108,17
6,36,162,0,173,103,169,56,253
2450 DATA 91,169,201,3,144,8,232,224
,4,208,240,76,14,173,189,91,169,141,
103,169,206,103,169,169,0
2460 DATA 141,105,169,96,162,0,173,1
03,169,221,95,169,240,8,232,224,4,20
8,246,76,14,173,238,103,169
2470 DATA 76,240,172,173,105,169,201
,12,208,6,169,1,141,104,169,96,238,1
05,169,238,103,169,238,103,169
2480 DATA 96,173,106,169,201,12,208,
19,169,0,141,106,169,141,104,169,141
,1,210,206,145,91,169,1,133
2490 DATA 212,96,141,0,210,169,68,14
1,1,210,174,103,169,160,22,177,128,4
5,10,210,157,0,84,177,130
2500 DATA 45,10,210,157,0,85,202,136
,16,236,238,106,169,96,173,109,169,2
08,26,173,10,210,205,108,169
2510 DATA 144,84,173,10,210,41,1,141
,110,169,169,2,141,109,169,169,32,14
1,111,169,173,110,169,208,5
2520 DATA 169,56,76,143,173,169,156,
141,6,208,173,111,169,24,109,109,169
,168,162,7,189,50,169,153,0
2530 DATA 83,200,202,16,246,238,109,
169,238,109,169,173,109,169,201,30,2
08,18,169,0,141,109,169,136,162
2540 DATA 7,153,0,83,136,202,16,249,
32,198,173,96,173,111,169,32,65,174,
224,6,208,3,76,63,175
2550 DATA 173,110,169,208,34,189,129
,169,133,132,189,130,169,133,133,189
,117,169,48,54,222,117,169,32,35
2560 DATA 174,32,51,174,224,8,208,5,
136,169,84,145,132,96,189,135,169,13
3,132,189,136,169,133,133,189
2570 DATA 123,169,48,20,222,123,169,
32,35,174,32,51,174,224,8,208,6,160,
0,169,87,145,132,96,169
2580 DATA 1,141,104,169,96,168,10,10
,170,192,0,240,7,32,80,174,136,76,41
,174,96,160,0,189,141
2590 DATA 169,145,132,232,200,192,4,
208,245,96,162,0,56,233,32,240,7,232
,56,233,24,76,70,174,96
2600 DATA 165,132,24,105,40,133,132,
165,133,105,0,133,133,96,169,0,141,1
12,169,173,112,169,170,189,129
2610 DATA 169,133,132,189,130,169,13
3,133,162,0,160,0,189,157,169,145,13
2,232,200,192,4,208,245,32,80
2620 DATA 174,224,16,208,236,238,112
,169,238,112,169,173,112,169,201,12,
208,207,96,173,132,2,208,100,173
2630 DATA 105,169,208,95,173,109,169
,208,90,173,102,169,201,139,144,5,16
9,1,76,182,174,201,73,176,74
2640 DATA 169,0,141,110,169,173,103,
169,56,233,39,141,111,169,32,65,174,
173,110,169,208,53,189,117,169
2650 DATA 201,3,240,45,189,129,169,1
33,132,189,130,169,133,133,254,117,1
69,189,117,169,32,35,174,32,41
2660 DATA 175,224,8,208,5,136,169,83
,145,132,169,2,141,109,169,173,111,1
69,24,105,48,141,111,169,96
2670 DATA 189,123,169,201,3,240,248,
189,135,169,133,132,189,136,169,133,
133,254,123,169,189,123,169,32,35
2680 DATA 174,32,41,175,224,8,208,20
8,160,0,169,86,145,132,76,240,174,16
0,0,189,157,169,145,132,232
2690 DATA 200,192,4,208,245,169,81,1
41,114,169,32,130,175,96,169,121,141
,114,169,160,3,32,130,175,136
2700 DATA 16,250,238,116,169,173,116
,169,201,20,208,8,169,0,141,116,169,
32,185,175,96,173,114,169,240
2710 DATA 29,141,2,210,173,113,169,1
41,3,210,206,113,169,173,113,169,201
,159,208,10,169,0,141,114,169
2720 DATA 169,170,141,113,169,96,162
,4,254,240,90,189,240,90,201,154,208
,8,169,144,157,240,90,202,16
2730 DATA 238,96,162,0,189,94,168,22
1,74,168,240,3,144,7,96,232,224,5,20
8,240,96,162,4,189,74
2740 DATA 168,157,94,168,157,80,90,2
02,16,244,96,173,177,89,201,153,240,
20,238,177,89,56,233,144,10
2750 DATA 170,189,72,169,141,108,169
,189,73,169,141,115,169,96,255,255,2
24,2,225,2,121,168


10 REM SAVE"D:PGDESDMP.TB"
20 DIM A$(960),D$(20),N$(12),LF$(5),
HG$(5),VS$(5),KVS$(5)
30 LW=1:D$="D1:BILDNAME.PIC":N$="BIL
DNAME.PIC":DCHT=1:HGR=3:VGR=2
40 LF$="▙":HG$="£L":VS$="£+0":KVS$="
£+♦"
50 ----------------------------
60 DO
70   GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE 82,0
80   POKE 712,148:POKE 708,154:POKE
709,158:POKE 711,144
90   POSITION 0,0:DL=DPEEK(560)+3:PO
KE DL,70:POKE DL+3,7:POKE DL+4,6:POK
E DL+5,6
100  ? "▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ page d
esigner dump"
110  ? "  (C) 1992 KE-SOFT  ▼▼▼▼▼▼▼
▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼
```

```
250   IF A=ASC("2")
260     TRAP 260
270     POSITION 0,20:INPUT "LAUFWER
K (1-4,8)";LW
280     D$(2,2)=STR$(LW):TRAP 40000
290   ENDIF
300   IF A=ASC("3") THEN EXEC DIRECT
ORY
310   IF A=ASC("4")
320     TRAP 340
330     POSITION 0,20:INPUT "DICHTE
(1-4)";DCHT
340     TRAP 40000
350   ENDIF
360   IF A=ASC("5")
370     TRAP 390
380     POSITION 0,20:INPUT "HOR. GR
OESSE (1-3)";HGR
390     TRAP 40000
400   ENDIF
410   IF A=ASC("6")
420     TRAP 440
430     POSITION 0,20:INPUT "VER. GR
OESSE (1-2)";VGR
440     TRAP 40000
450   ENDIF
460   IF A=ASC("7")
470     LPRINT V5$
480     EXEC G8DUMP
490   ENDIF
500 LOOP
510 -------------------------------
520 PROC DIRECTORY
530   D$="D1:*.*":D$(2,2)=STR$(LW)
540   GRAPHICS 0:? "DIRECTORY ";D$
550   TRAP 570
560   DIR D$
570   ? "TASTE":TRAP 40000
580   GET A:D$="D1:":D$(2,2)=STR$(LW
):D$(4)=N$
590 ENDPROC
600 -------------------------------
610 PROC G8DUMP
620   GRAPHICS 24:POKE 559,0:REM TRA
P 30700
630   OPEN #1,4,0,D$
640   POKE 764,255
650   IF NOT ESCAPE
660     FOR DRZL=0 TO (42*VGR)-1
670       IF DRZL=21*VGR THEN BGET #
1,DPEEK(88),1016
680       A$(1)="♥":A$(960)="♥":A$(2
)=A$:AD=ADR(A$):BGET #1,DPEEK(88),32
0/VGR
690       POKE 712,DRZL
700       FOR XP=0 TO 319
710         BIT=128:GAD=AD+XP*HGR
720         FOR YP=0 TO 8/VGR-1
730           LOCATE XP,YP,Z:IF Z=1
740             FOR I=0 TO HGR-1
750               B=BIT+(BIT/2)*(VGR
=2)
760               A=PEEK(GAD+I):POKE
 GAD+I,A+B
770             NEXT I
780           ENDIF
790         ENDIF
800       BIT=BIT/2*VGR
810     NEXT YP
820   NEXT XP
830   AFL=320*HGR:C1=AFL MOD 256:C
2=AFL DIV 256
840   IF DCHT>1
850     LPRINT KV5$
860     FOR I=1 TO DCHT-1
870       LPRINT HG$;CHR$(C1);CHR$
(C2);A$(1,AFL);LF$
880     NEXT I
890     LPRINT V5$
900   ENDIF
910   LPRINT HG$;CHR$(C1);CHR$(C2)
;A$(1,AFL);LF$
920   IF PEEK(764)=28 THEN DRZL=84
930 NEXT DRZL
940 ENDIF
950 CLOSE #1
960 ENDPROC
970 -------------------------------
980 PROC MICLOAD
990   CLOSE #1:TRAP 1010
1000  OPEN #1,4,0,D$:BGET #1,DPEEK(
88),7680:CLOSE #1
1010  TRAP 1010:CLOSE #1
1020 ENDPROC


5 REM OTHELLO
10 EXEC TITEL
20 EXEC INIT
30 CLS
40 EXEC SPIELFELD
50 IF ANF=1 THEN GOTO 460
60 POSITION 24,1:PRINT "THINKING  "
70 POSITION 24,3:PRINT "....."
80 BA=-1:IC=0:JC=0:TA=C:TB=H
90 FOR I=2 TO 9
100   FOR J=2 TO 9
110     IF A(I,J)<>0 THEN GOTO 250
120     EXEC ERFOLG
130     IF FA=0 THEN GOTO 250
140     V=-1
150     EXEC RECHNEN
160     IF SA=0 THEN GOTO 250
170     IF (I-2)*(I-9)<>0 THEN GOTO
190
180     SA=SA+SB
190     IF (J-2)*(J-9)<>0 THEN GOTO
210
200     SA=SA+SB
210     IF SA<BA THEN GOTO 250
220     IF SA>BA THEN GOTO 240
230     R=RND:IF R>0.5 THEN GOTO 250
240     BA=SA:IC=I:JC=J
250   NEXT J
260 NEXT I
270 IF BA>0 THEN GOTO 340
280 POSITION 24,1:PRINT "NO MOVE "
290 SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUND
300 PAUSE 50
310 IF U=1 THEN GOTO 880
320 U=1
330 GOTO 460
340 U=0:POSITION 24,1:PRINT "MY MOVE
...."
350 POSITION 24,3:PRINT IC-1;",";CHR
$(CST(JC-1))
360 I=IC:J=JC:V=1
370 EXEC RECHNEN
380 CA=CA+SA+1:HA=HA-SA:NA=NA+1
390 POSITION 1,20:PRINT NAM$:POSITIO
N 20,20:PRINT "OTHELLO"
400 POSITION 1,22:PRINT HA;"  ":POSI
TION 20,22:PRINT CA;"  "
410 EXEC SPIELFELD
420 SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUND
430 PAUSE 100
440 IF HA=0 THEN GOTO 880
450 IF NA=64 THEN GOTO 880
460 TA=H:TB=C
470 POSITION 24,1:PRINT "YOUR MOVE ?
"
480 POSITION 24,3:PRINT "   "
490 SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUND
500 POSITION 24,3
510 REPEAT
520   TA$=INKEY$
530 UNTIL TA$>="0" AND TA$<="8"
540 I=VAL(TA$)
550 PRINT I;",";
560 REPEAT
570   TA$=INKEY$
580 UNTIL TA$>="A" AND TA$<="H" OR T
A$="0"
590 X$=TA$
600 PRINT X$
610 IF I=0 AND X$="0"
620   POSITION 24,1
630   PRINT "NO MOVE ...."
640 ENDIF
650 PAUSE 200
660 IF I=0 AND TA$="0" AND U=1 THEN
GOTO 880
670 IF I=0 AND TA$="0" THEN U=1:GOTO
 60
680 FOR M=1 TO 8
690   IF CHR$(CST(M))=X$ THEN GOTO 7
20
700 NEXT M
710 GOTO 470
720 J=M:I=I+1:J=J+1
730 IF A(I,J)=0 THEN GOTO 750
740 EXEC ILLEGAL:GOTO 470
750 EXEC ERFOLG
760 IF FA=0 THEN EXEC ILLEGAL:GOTO 4
70
770 V=-1:EXEC RECHNEN
780 IF SA<=0 THEN EXEC ILLEGAL:GOTO
470
790 U=0:V=1:EXEC RECHNEN
800 HA=HA+SA+1:CA=CA-SA:NA=NA+1
810 POSITION 1,20:PRINT NAM$:POSITIO
N 20,20:PRINT "OTHELLO"
820 POSITION 1,22:PRINT HA;"  ":POSI
TION 20,22:PRINT CA;"  "
830 SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUND
840 EXEC SPIELFELD
850 IF CA=0 THEN GOTO 880
860 IF NA=64 THEN GOTO 880
870 GOTO 60
880 POSITION 24,1:PRINT "GAME OVER
"
```

```
890 FOR X=128 TO 64 STEP -1
900   POKE 53761,16+ABS(X)
910   PAUSE 1
920 NEXT X
930 POSITION 24,3:PRINT "  START
"
940 REPEAT
950 UNTIL PEEK(53279)=6
960 CLR :GOTO 20
970 PROC TITEL
980   GRAPHICS 17
990   POKE 712,32:POKE 708,154
1000   PRINT #6
1010   PRINT #6;"     OTHELLO"
1020   PRINT #6;"     -------"
1030   PRINT #6
1040   PRINT #6;" (C) 1992 TH.ROEDER
"
1050   PRINT #6
1060   PRINT #6
1070   PRINT #6;" ATARI TURBO BASIC"
1080   PRINT #6
1090   PRINT #6
1100   PRINT #6;"     (START)"
1110   REPEAT
1120     A=PEEK(53279)
1130   UNTIL A=6
1140 ENDPROC
1150 ------------------------------
1160 PROC INIT
1170   GRAPHICS 0
1180   POKE 752,1
1190   POKE 559,0
1200   RESTORE 2320
1210   FOR I=0 TO 27
1220     READ A
1230     POKE 1536+I,A
1240   NEXT I
1250   A=PEEK(560)+PEEK(561)*256
1260   POKE A,1:POKE A+1,0:POKE A+2,
6
1270   POKE 1542,PEEK(560)+2:POKE 15
43,PEEK(561):POKE 559,34
1280   POKE 712,0:POKE 710,0:POKE 70
9,202:POKE 82,0
1290   DIM A(10,10),ID(8),JD(8),NAM$
(10),TA$(1),CST(8),X$(1)
1300   PRINT :PRINT "PLEASE ENTER YO
UR NAME :----------"
1310   SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUN
D
1320   POSITION 24,1
1330   FOR I=1 TO 10
1340     REPEAT
1350       TA$=INKEY$
1360     UNTIL TA$<>""
1370     PRINT TA$;
1380     NAM$(LEN(NAM$)+1)=TA$
1390   NEXT I:PRINT :PRINT
1400   PRINT "         LEVEL 1 OR 2
:";
1410   SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUN
D
1420   REPEAT
1430     TA$=INKEY$
1440   UNTIL TA$="1" OR TA$="2"
1450   PRINT TA$
1460   IF TA$="1":SB=0:ELSE :SB=2:EN
DIF
1470   B=-1:W=1
1480   FOR I=1 TO 8
1490     READ V:ID(I)=V
1500   NEXT I
1510   FOR I=1 TO 8
1520     READ V:JD(I)=V
1530   NEXT I
1540   FOR I=1 TO 8
1550     READ V:CST(I)=V
1560   NEXT I
1570   A(5,5)=W:A(6,6)=W:A(5,6)=B:A(
6,5)=B:CA=2:HA=2:NA=4:U=0
1580   PRINT :PRINT "             
 X OR O :";
1590   SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUN
D
1600   REPEAT
1610     TA$=INKEY$
1620   UNTIL TA$="X" OR TA$="O"
1630   PRINT TA$
1640   IF TA$="X":C=W:H=B:ELSE :C=B:
H=W:ENDIF
1650   PRINT :PRINT "       1st OR 2
nd MOVE :";
1660   SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUN
D
1670   REPEAT
1680     TA$=INKEY$
1690   UNTIL TA$="1" OR TA$="2"
1700   PRINT TA$
1710   IF TA$="1":ANF=1:ELSE :ANF=0:
ENDIF
1720   PAUSE 100
1730 ENDPROC
1740 ------------------------------
1750 PROC SPIELFELD
1760   POSITION 0,1
1770   PRINT "  A B C D E F G H":PRI
NT
1780   FOR I=2 TO 9
1790     PRINT I-1;
1800     FOR J=2 TO 9
1810       PRINT " ";
1820       IF A(I,J)=0:PRINT ",";:EN
DIF
1830       IF A(I,J)=1:PRINT "O";:EN
DIF
1840       IF A(I,J)=-1:PRINT "X";:E
NDIF
1850     NEXT J
1860     PRINT :PRINT
1870   NEXT I
1880   PRINT
1890 ENDPROC
1900 ------------------------------
1910 PROC ERFOLG
1920   FA=0
1930   FOR IA=-1 TO 1
1940     FOR JA=-1 TO 1
1950       IF A(I+IA,J+JA)=TB THEN F
A=1
1960     NEXT JA
1970   NEXT IA
1980 ENDPROC
1990 ------------------------------
2000 PROC RECHNEN
2010   SA=0
2020   FOR L=1 TO 8
2030     IE=ID(L)
2040     JE=JD(L)
2050     IZ=I+IE
2060     JZ=J+JE
2070     SZ=0
2080     IF A(IZ,JZ)<>TB THEN GOTO 2
190
2090     SZ=SZ+1:IZ=IZ+IE:JZ=JZ+JE
2100     IF A(IZ,JZ)=TA THEN GOTO 21
30
2110     IF A(IZ,JZ)=0 THEN GOTO 219
0
2120     GOTO 2090
2130     SA=SA+SZ
2140     IF V<>1 THEN GOTO 2190
2150     IZ=I:JZ=J
2160     FOR KB=0 TO SZ
2170       A(IZ,JZ)=TA:IZ=IZ+IE:JZ=J
Z+JE
2180     NEXT KB
2190   NEXT L
2200 ENDPROC
2210 ------------------------------
2220 PROC ILLEGAL
2230   POSITION 24,3
2240   PRINT "ILLEGAL "
2250   SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:SOUN
D :PAUSE 1:SOUND 0,50,10,10:PAUSE 5:
SOUND
2260   PAUSE 200
2270   POSITION 24,3
2280   PRINT "         "
2290   POSITION 24,3
2300 ENDPROC
2310 ------------------------------
2320 DATA 0,0,70,8,6,1,0,0
2330 DATA 64,64,64,64,111,116,104,10
1,108,108,111,64,118,81,78,80,64,64,
64,64
2340 DATA 0,-1,-1,-1,0,1,1,1
2350 DATA 1,1,0,-1,-1,-1,0,1
2360 DATA 65,66,67,68,69,70,71,72


5 REM BIG QUEST
10 PAGE=144:CHS=PAGE*256:POKE 559,0:
POKE 77,128:RESTORE 28000
12 MOVE 57344,CHS,512
13 REPEAT :READ C
14   IF C<>-1 THEN FOR I=0 TO 7:READ
 A:POKE CHS+C*8+I,A:NEXT I
15 UNTIL C=-1
16 POKE 559,34:POKE 77,0:GO# TITEL
50 ------------------------------
51 SOUND 0,0,0,0
60 P=0:M=3:ROOM=1:MAXROOM=10
70 GRAPHICS 17:POKE 756,PAGE:POKE 70
8,15:POKE 709,24
80 ? #6;"ROOM:1   TIME:000";? #6;"LIV
ES:3 SCORE:0"
100 ------------------------------
110 GOSUB 1000
120 TIME=200:MCTR=1:RAUSFLG=0:H=32
130 POSITION 5,0:? #6;ROOM
```

```
150 ------------------------------
151 PAUSE 1
160 TIME=TIME-1:POSITION 13,0:? #6;T
IME;" ":IF TIME=0 THEN 4500
170 ST=STICK(0):XR=0:YR=0:ST1=2:IF S
TRIG(1)=0 THEN ST1=STICK(1)
180 XR=XR-((ST)8 AND ST(12) OR (ST1=
5 OR ST1=1 OR ST1=9)):XR=XR+((ST)4 A
ND ST(8) OR (ST1=7 OR ST1=3 OR ST1=1
1))
185 YR=YR-((ST=10 OR ST=6 OR ST=14)
OR (ST1=5 OR ST1=6 OR ST1=7))
186 YR=YR+((ST=9 OR ST=5 OR ST=13) O
R (ST1=9 OR ST1=10 OR ST1=11))
190 IF XR=0 AND YR=0 THEN 250
195 IF X+XR)19 OR X+XR(0 OR Y+YR(2 O
R Y+YR)23 THEN 7000
200 LOCATE X+XR,Y+YR,Z:IF Z=168 OR Z
=MCHR THEN 5000
210 IF Z=32 THEN SOUND 0,100,8,10:CO
LOR 32:PLOT X,Y:X=X+XR:Y=Y+YR:COLOR
33:PLOT X,Y
220 IF Z=41 THEN GOSUB 1200
230 IF RAUSFLG=1 AND Z=42 THEN GOSUB
1300
250 SOUND 0,0,0,0
260 IF MFLG THEN MCTR=MCTR+1:IF MCTR
)MSPD THEN MCTR=MCTR-MSPD:GOSUB 1400
270 IF STRIG(0)=0 OR ST1=14 THEN GOS
UB 1500
990 GOTO 150:REM END OF MAIN LOOP
1000 REM
1010 RESTORE 9900+ROOM*100
1020 READ X,Y,MX,MY,MCHR,WFLG,MSPD,M
FLG,PX,PY,SX,SY,TX,TY,SE2,SE3
1030 FOR I=2 TO 23:COLOR 142:PLOT 0,
I:DRAWTO 19,I:NEXT I:POKE 710,SE2:PO
KE 711,SE3
1040 READ X1,Y1,X2,Y2:IF X1=-1 THEN
1060
1050 COLOR 32:FOR I=Y1 TO Y2:PLOT X1
,I:DRAWTO X2,I:NEXT I:GOTO 1040
1060 READ X1,Y1,C:IF X1=-1 THEN 1080
1065 COLOR 168:IF C=2 THEN PLOT X1,Y
1:GOTO 1060
1070 DRAWTO X1,Y1:GOTO 1060
1080 COLOR 33:PLOT X,Y:IF MFLG THEN
COLOR MCHR:PLOT MX,MY
1090 COLOR 41:PLOT PX,PY:COLOR 42:PL
OT SX,SY
1100 FOR W=1 TO 50:NEXT W
1110 COLOR 171:PLOT TX,TY:FOR I=15 T
O 0 STEP -0.1:SOUND 0,60,4,I:NEXT I
1130 RETURN
1200 REM
1210 P=P+50:POSITION 14,1:? #6;P:COL
OR 32:PLOT X+XR,Y+YR
1220 FOR I=15 TO 0 STEP -0.2:SOUND 0
,I/3+28,12,I:NEXT I
1230 RAUSFLG=1:RETURN
1300 REM
1310 COLOR 32:PLOT X+XR,Y+YR:P=P+20:
POSITION 14,1:? #6;P
1320 FOR I=15 TO 0 STEP -0.2:SOUND 0
,152,12,I:NEXT I:FOR W=1 TO 20:NEXT
W
1330 FOR I=30 TO 10 STEP -0.2:SOUND
0,I,12,10:SOUND 1,I,4,10:SOUND 2,I,2
,10:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0
,0
1340 SOUND 2,0,0,0:COLOR 32:PLOT TX,
TY:RETURN
1400 REM
1410 XR=0:YR=0
1420 XR=XR-(X(MX):XR=XR+(X)MX):YR=YR
-(Y(MY):YR=YR+(Y)MY)
1430 LOCATE MX+XR,MY+YR,Z
1440 IF Z=32 OR Z=WFLG THEN COLOR H:
PLOT MX,MY:MX=MX+XR:MY=MY+YR:COLOR M
CHR:PLOT MX,MY:H=Z:RETURN
1450 IF Z=33 THEN 5000
1460 RETURN
1500 REM
1510 TIME=TIME-10:IF TIME(0 THEN TIM
E=0
1520 POSITION 13,0:? #6;TIME:IF TIME
=0 THEN 4500
1530 LOCATE X+1,Y,Z:IF Z()32 THEN RE
TURN
1540 COLOR 45:PLOT X+1,Y
1550 FOR I=0 TO 150 STEP 10:SOUND 0,
I,8,I/10:NEXT I
1560 LOCATE X+2,Y,Z:COLOR 32:PLOT X+
1,Y:IF Z()MCHR THEN RETURN
1570 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SETCOLOR
1,RND(0)*16,I:SOUND 0,RND(0)*20,8,I:
NEXT I:P=P+25:POSITION 14,1:? #6;P
1580 MFLG=0:COLOR H:PLOT MX,MY:POKE
709,24:RETURN
4500 REM
4510 POP
4520 FOR I=0 TO 15 STEP -0.2:SOUND 0
,I/2,8,I:NEXT I
4530 IF MFLG THEN COLOR 32:PLOT MX,M
Y
4540 SETCOLOR 1,7,2:COLOR 8
4550 FOR I=23 TO 2 STEP -1:SOUND 0,2
50-I*10,8,15:PLOT 0,I:DRAWTO 19,I:FO
R W=1 TO 20:NEXT W:NEXT I
4560 FOR W=1 TO 100:NEXT W
4570 FOR I=2 TO 23:SOUND 0,200,8,23-
I:COLOR 32:PLOT 0,I:DRAWTO 19,I:NEXT
I
4580 GOTO 5030
5000 REM
5005 POP :POP :POP
5010 FOR I=15 TO 0 STEP -0.5:SOUND 0
,0,4,I:A=A*1:SOUND 0,5,4,I:NEXT I:SO
UND 0,0,0,0
5020 COLOR 32:PLOT X,Y
5030 M=M-1:POSITION 6,1:? #6;M
5040 IF M)0 THEN 100
5050 FOR U=150 TO 200 STEP 8:FOR I=U
TO U-100 STEP -10:SOUND 0,I,10,10-(
U-150)/5:NEXT I:FOR W=1 TO 10:NEXT W
:NEXT U
5999 ------------------------------
6000 # TITEL
6005 GRAPHICS 18:POKE 712,194:POKE 7
08,26
6010 POSITION 0,0:? #6;"SCORE:";P
6020 POSITION 0,4:? #6;"   THE BIG
QUEST"
6030 POSITION 0,10:? #6;"    PRESS
START"
6080 L=12:T=1:RESTORE 6200
6090 IF PEEK(53279)=6 THEN GOTO 50
6095 READ T:IF T=-1 THEN RESTORE 600
0:READ T:L=L-(L)0)
6100 SOUND 0,T,10,L
6105 FOR W=1 TO 170:NEXT W
6110 GOTO 6090
6200 DATA 162,136,108,81,68,53,40,33
6210 DATA 182,153,121,91,76,60,45,37
,-1
7000 REM
7010 POP :P=P+TIME:POSITION 14,1:? #
6;P
7020 FOR I=15000 TO 0 STEP -230:SOUN
D 0,I,10,I/1000:NEXT I
7030 ROOM=ROOM+1:IF ROOM(=MAXROOM TH
EN 100
7040 GRAPHICS 18:? #6;"   GRATULATIO
N!!!   ":? #6:P=P+1000
7050 ? #6;"DU HAST DAS RAETSEL"
7060 ? #6;"DES GEHEIMNISVOLLEN"
7070 ? #6;"SCHLOSSES GELOEST!!!"
7080 FOR W=1 TO 600:NEXT W
7090 GOTO 6000
10000 DATA 16,17,0,0,0,0,0,0,4,6,10,
10,17,17,52,116
10010 DATA 3,5,7,15,8,9,12,20,13,13,
16,20,17,17,19,17,-1,0,0,0
10020 DATA 2,4,2,8,4,1,8,8,1,13,8,1,
13,12,1,17,12,1,17,16,1,19,16,1,19,1
8,2,17,18,1,17,21,1,8,21,1
10030 DATA 8,16,1,2,16,1,2,4,1,-1,0,
0
10100 DATA 3,15,8,12,3,0,5,1,4,10,7,
15,2,15,36,68
10110 DATA 3,5,9,20,10,11,16,20,0,15
,2,15,-1,0,0,0,10,10,2,17,10,1,17,21
,1,2,21,1,2,16,1,0,16,1,0,14,2,2,14,
1
10120 DATA 2,4,1,10,4,1,10,10,1,6,8,
2,6,16,1,14,16,1,-1,0,0
10200 DATA 14,13,0,0,0,0,0,0,4,7,8,8
,14,12,22,52
10210 DATA 3,6,9,13,10,13,16,20,14,2
,14,12,-1,0,0,0
10220 DATA 15,2,2,15,12,1,17,12,1,17
,21,1,10,21,1,10,14,1,2,14,1,2,5,1,1
0,5,1,10,12,1,13,12,1,13,2,1,-1,0,0,
0
10300 DATA 8,18,13,12,4,168,3,1,8,13
,8,7,8,19,4,36
10310 DATA 5,5,14,18,3,8,16,15,8,19,
8,23,-1,0,0,0
10320 DATA 7,23,2,7,19,1,4,19,1,4,16
,1,2,16,1,2,7,1,4,7,1,4,4,1,15,4,1,1
5,7,1,17,7,1,17,16,1,15,16,1,15,19,1
,9,19,1
10330 DATA 9,23,1,9,7,2,9,16,1,6,12,
2,13,12,1,-1,0,0
10400 DATA 11,14,16,14,5,0,3,1,5,18,
4,9,11,15,244,4
10410 DATA 2,7,7,19,8,12,17,14,15,12
,17,20,11,15,11,23,-1,0,0,0
10420 DATA 10,23,2,10,15,1,8,15,1,8,
19,1,1,19,1,1,6,1,8,6,1,8,11,1,18,11
,1,18,21,1,14,21,1,14,15,1,12,15,1,1
```

```
2,23,1
10430 DATA -1,0,0
10500 DATA 9,21,9,5,6,168,2.5,1,3,7,
16,7,9,22,196,244
10510 DATA 2,4,17,21,9,22,9,23,-1,0,
0,0
10520 DATA 8,23,2,8,22,1,1,22,1,1,3,
1,18,3,1,18,22,1,10,22,1,10,23,1,1,9
,2,5,9,1,5,6,1,14,6,2,14,9,1,18,9,1,
-1,0,0
10600 DATA 9,5,9,18,7,168,1.5,1,8,20
,10,20,9,4,166,196
10610 DATA 2,5,17,20,9,4,9,6,9,2,9,4
,-1,0,0,0
10620 DATA 8,2,2,8,4,1,1,4,1,1,21,1,
18,21,1,18,4,1,10,4,1,10,4,1,10,2,1,
3,6,2,3,19,1,16,19,1,16,6,1,9,20,2,-
1,0,0
10700 DATA 17,19,0,0,0,0,0,0,2,20,16
,5,18,19,150,164
10710 DATA 18,19,19,19,2,4,17,21,-1,
0,0,0
10720 DATA 1,3,2,18,3,1,18,22,1,1,22
,1,1,3,1,16,18,1,16,19,2,2,5,1,7,5,2
,17,15,1,8,5,2,17,14,1,12,4,2,16,8,1
,11,4,2
10730 DATA 16,9,1,3,11,2,13,21,1,4,1
1,2,14,21,1,-1,0,0
10800 DATA 17,21,15,7,5,0,1,1,17,15,
17,4,18,21,184,116
10810 DATA 2,4,17,21,18,21,19,21,-1,
0,0,0
10820 DATA 1,3,2,18,3,1,18,22,1,1,22
,1,1,3,1,3,16,2,18,16,1,1,18,2,16,18
,1,3,20,2,18,20,1,-1,0,0
10900 DATA 12,10,4,15,6,0,1.8,1,15,7
,3,19,12,11,246,68
10910 DATA 3,11,8,19,8,7,15,10,12,11
,12,23,-1,0,0,0
10920 DATA 11,23,2,11,11,1,9,11,1,9,
20,1,2,20,1,2,11,1,7,11,1,7,6,1,16,6
,1,16,11,1,13,11,1,13,23,1,-1,0,0
28000 DATA 1,60,126,90,219,255,195,1
02,60
28010 DATA 3,60,90,90,255,219,165,25
5,165
28020 DATA 4,126,42,221,123,30,56,11
0,66
28030 DATA 5,40,84,186,84,124,198,18
6,238
28040 DATA 6,66,165,165,126,24,189,1
02,153
28050 DATA 7,98,181,173,126,195,189,
247,110
28060 DATA 8,255,255,255,255,255,255
,255,255
28070 DATA 9,8,66,24,61,180,24,66,16
28080 DATA 10,224,160,160,240,26,15,
6,2
28090 DATA 11,255,239,199,199,239,23
1,231,255
28100 DATA 13,0,0,0,119,221,0,0,0
28110 DATA 14,191,0,251,251,251,0,19
1,191,-1
```

```
1 REM STRING FINDER
5 REM ADVENTURE-SERIE (1)
10 DIM WORT$(10*5),EING$(40),TEILEIN
G$(5)
20 WORT$="EINS ZWEI DREI VIER FUENFS
ECHSSIEBEACHT NEUN ZEHN "
30 EXEC STRING_FINDER
40 ? "Geben Sie bitte ein Wort aus W
ORT$";? "ein: ";:INPUT EING$:EING$(L
EN(EING$)+1)="    "
50 TEILEING$=EING$(1,5)
60 X=USR(ADR(STRING$),ADR(TEILEING$(
1)),ADR(WORT$(1)),10)
70 IF X=0
80   ? "Das Wort ist in WORT$ nicht
enthalten!"
90 ELSE
100   ? "Es ist das ";X;". Wort in W
ORT$!"
110 ENDIF
120 GOTO 40
14999 ------------------------------
15000 PROC STRING_FINDER
15010   DIM STRING$(80)
15020   RESTORE 15100
15030   FOR I=0 TO 76:READ D:POKE AD
R(STRING$)+I,D:NEXT I
15040 ENDPROC
15100 DATA 104,104,133,241,104,133,2
40,104,133,243
15101 DATA 104,133,242,104,104,133,2
45,169,1,133
15102 DATA 244,160,0,177,242,209,240
,208,8,200
15103 DATA 192,5,208,245,24,144,28,1
65,244,197
15104 DATA 245,240,18,230,244,24,165
,242,105,5
15105 DATA 133,242,165,243,105,0,133
,243,24,144
15106 DATA 216,169,0,133,244,165,244
,133,212,169
15107 DATA 0,133,213,165,244,96,0
15110 ------------------------------


1 REM RAEUME IN M5
5 REM ADVENTURE-SERIE (2)
10 DIM RAUM$(40)
20 EXEC RAEUME_IN_M5
30 RESTORE 100:FOR RAUM=0 TO 6:FOR R
ICHT=0 TO 3:READ D:X=USR(ADR(RICHT$)
,ADR(RAUM$),RAUM,RICHT,1,7,D)
40   NEXT RICHT:NEXT RAUM
100 DATA 1,2,3,4
101 DATA 5,6,7,8
102 DATA 9,10,11,12
103 DATA 13,14,15,16
104 DATA 16,15,14,13
105 DATA 4,3,2,1
106 DATA 8,7,6,5
199 ------------------------------
200 NORD=0:OST=1:SUED=2:WEST=3
210 LIES=0:SCHREIB=1:ANZRAEUME=7
220 REM Beispiel:
230 REM Der dritte Raum soll in
```

```
240 REM Richtung Osten nicht mehr
250 REM in Raum 10 sondern in
260 REM Raum 4 fuehren!
270 ? USR(ADR(RICHT$),ADR(RAUM$),2,0
ST,LIES,ANZRAEUME,0):REM Alles noch
in Ordnung
280 X=USR(ADR(RICHT$),ADR(RAUM$),2,0
ST,SCHREIB,ANZRAEUME,4):REM Die Raum
verbindung wird geaendert
290 ? USR(ADR(RICHT$),ADR(RAUM$),2,0
ST,LIES,ANZRAEUME,0):REM Alles klar?
!
300 STOP
13999 ------------------------------
14000 PROC RAEUME_IN_M5
14010   DIM RICHT$(200)
14020   RESTORE 14100
14030   FOR I=0 TO 169:READ D:POKE A
DR(RICHT$)+I,D:NEXT I
14040 ENDPROC
14100 DATA 104,104,133,225,104,133,2
24,104,104,133
14101 DATA 226,104,104,133,227,104,1
04,133,228,104
14102 DATA 104,133,229,104,133,231,1
04,133,230,169
14103 DATA 0,133,232,165,232,197,227
,240,37,24
14104 DATA 165,224,101,229,133,224,1
65,225,105,0
14105 DATA 133,225,165,228,201,2,48,
13,24,165
14106 DATA 224,101,229,133,224,165,2
25,105,0,133
14107 DATA 225,230,232,24,144,213,16
5,228,240,15
14108 DATA 165,228,201,2,240,22,165,
228,201,1
14109 DATA 240,43,24,144,49,164,226,
177,224,133
14110 DATA 212,169,0,133,213,24,144,
60,24,165
14111 DATA 224,101,226,133,224,165,2
25,105,0,133
14112 DATA 225,164,226,177,224,133,2
12,200,177,224
14113 DATA 133,213,24,144,33,164,226
,165,230,145
14114 DATA 224,24,144,24,24,165,224,
101,226,133
14115 DATA 224,165,225,105,0,133,225
,164,226,165
14116 DATA 230,145,224,200,165,231,1
45,224,96,145
14120 ------------------------------


5 REM PICTURE LADEN
10 ? "DISK EINLEGEN, TASTE."
20 GET A
30 OPEN #1,8,0,"D:PICLOAD.DAT"
40 FOR I=1 TO 347
50   READ A:PUT #1,A
60 NEXT I
70 CLOSE #1
80 ? "FERTIG."
1000 DATA 104,104,104,10,10,10,10,14
```

```
1,0,4,162,15,181,144,157,16,4,202,16
,248,162,0,134,155,174
1010 DATA 0,4,169,7,157,66,3,169,0,1
57,72,3,157,73,3,32,86,228,166,155,1
57,32,4,230,155
1020 DATA 224,26,208,226,173,39,4,20
1,2,208,4,169,0,240,2,169,255,133,15
4,162,4,189,45,4,157
1030 DATA 196,2,202,16,247,165,88,13
3,144,133,146,165,89,133,145,133,147
,169,192,133,151,208,63,169,255
1040 DATA 208,22,169,255,208,2,169,0
,133,150,169,0,133,148,165,152,41,12
7,133,149,208,74,169,0,133
1050 DATA 150,169,4,133,155,174,0,4,
169,7,157,66,3,169,0,157,72,3,157,73
,3,32,86,228,166
1060 DATA 155,149,144,230,155,224,5,
208,227,240,35,174,0,4,169,7,157,66,
3,169,0,157,72,3,157
1070 DATA 73,3,32,86,228,133,152,165
,152,240,168,201,128,240,188,41,128,
240,164,208,166,174,0,4,169
1080 DATA 7,157,66,3,169,0,157,72,3,
157,73,3,32,86,228,133,152,165,152,1
62,0,129,146,165,154
1090 DATA 208,21,169,1,133,153,24,16
5,146,101,153,133,146,165,147,105,0,
133,147,169,0,240,10,169,80
1100 DATA 208,233,208,163,240,196,20
8,215,165,154,240,25,198,151,208,21,
24,165,144,105,1,133,144,133,146
1110 DATA 165,145,105,0,133,145,133,
147,169,192,133,151,165,151,201,96,2
08,13,24,165,144,105,40,133,146
1120 DATA 165,145,105,0,133,147,198,
149,208,20,198,148,165,148,201,255,2
08,12,174,0,4,189,67,3,201
1130 DATA 3,240,8,208,178,165,150,24
0,176,208,176,162,15,189,16,4,149,14
4,202,16,248,96
```

```
3 REM PLBEISPIEL
5 DIM PL$(347)
6 PL$="♥":PL$(347)="♥":PL$(2)=PL$
10 OPEN #1,4,0,"D:PICLOAD.DAT"
20 BGET #1,ADR(PL$),347
30 CLOSE #1
40 GRAPHICS 31
50 OPEN #1,4,0,"D:BEISPIEL.PIC"
60 A=USR(ADR(PL$),1)
70 CLOSE #1
80 DO :LOOP
```

```
10 REM RIESENSCHRIFT
20 GRAPHICS 18
30 MOVE 57344,144*256,1024
40 FOR I=0 TO 7
50   POKE 144*256+8+I,255
60 NEXT I
70 POKE 756,144
80 COLOR 129:PLOT 4,1:DRAWTO 15,1:DR
AWTO 15,10:DRAWTO 4,10:DRAWTO 4,1
90 DO
100   FOR I=9 TO 0 STEP -1
110     COLOR 1
120     TEXT 6,2,I
130     FOR S0=10 TO 0 STEP -0.1
140       SOUND 0,40,4,S0
150     NEXT S0
160     PAUSE 40
170   NEXT I
180   GRAPHICS 29
190   POKE 756,144
200   COLOR 33
210   TEXT 4,2,"ZONG"
220   FOR S0=15 TO 0 STEP -0.05
230     SOUND 0,S0,4,S0
240   NEXT S0
```

```
10 REM LAUFSCHRIFT
20 LAENGE=120
30 DIM LS$(120)
40 LS$="HALLO LIEBE ZONG-LESER. DIES
 IST EINE DEMONSTRATION: LAUFSCHRIFT
 IN TURBOBASIC! "
50 LS$(81)="HALLO LIEBE ZONG-LESER.
DIES IST EINE DE"
60 GRAPHICS 0
70 POKE 752,1
80 CTR=1
90 DO
100   POSITION 0,10
110   ? LS$(CTR,CTR+39)
120   CTR=CTR+1
130   IF CTR>LAENGE-40 THEN CTR=1
140   PAUSE 2
150 LOOP
```

```
10 REM TUNNELFLUG
20 GRAPHICS 23
30 C=0:CT=1
40 FOR I=47 TO 0 STEP -1
50   C=C+CT:CT=CT-0.02
60   IF C>3 THEN C=1
70   COLOR C
80   PLOT I+20,I
90   DRAWTO 139-I,I
100   DRAWTO 139-I,95-I
110   DRAWTO I+20,95-I
120   DRAWTO I+20,I
130 NEXT I
140 POKE 708,10:POKE 709,8:POKE 710,
6
150 DO
160   A=PEEK(710)
170   POKE 710,PEEK(709)
180   POKE 709,PEEK(708)
190   POKE 708,A
200   PAUSE 2
210 LOOP
```

```
10 REM ROEHREN IN GR.9
20 GRAPHICS 9
30 DO
40   PS=RAND(71)
50   FOR I=3 TO 15 STEP 4
60     COLOR I
70     PLOT PS+I/4,0
80     DRAWTO PS+I/4,191
90   NEXT I
100   FOR I=12 TO 0 STEP -4
110     COLOR I
120     PLOT PS+8-I/4,0
130     DRAWTO PS+8-I/4,191
140   NEXT I
150   PS=RAND(158)
160   FOR I=2 TO 15
170     COLOR I
180     PLOT 0,PS+I
190     DRAWTO 79,PS+I
200   NEXT I
210   FOR I=15 TO 0 STEP -1
220     COLOR I
230     PLOT 0,PS+30-I
240     DRAWTO 79,PS+30-I
250   NEXT I
260   FOR I=31 TO 33
270     PLOT 0,PS+I
280     DRAWTO 79,PS+I
290   NEXT I
300   POKE 712,RAND(16)*16
310 LOOP
```

```
10 REM GRAFIKMODUS 11
20 GRAPHICS 11
30 FOR I=0 TO 79
40   COLOR I/5
50   PLOT I,0
60   DRAWTO I,191
70 NEXT I
80 DO
90   FOR I=0 TO 255
100     POKE 712,I
110     PAUSE 10
120   NEXT I
130 LOOP
```

Kleinanzeigen

Kassetten Spiel Bruce Lee auf Disk, aber wie? Wer zuerst eine auch bei mir funktionierende Lösung gibt, bekommt ein Originalspiel zugeschickt! Tel: 04282/1776 13:15h - 13:45h Anrufen! Björn Henke.

Verkaufe Kyan-Pascal incl. original Handbuch für DM 80,--. Außerdem Floppy 1050 (leicht defekt) für DM 70,--. Alexander Klinner, Telefon: 0831/93893.

Suche Schaltplan für Happy und Drumherum. Dieter Weil, Telefon: 0203/775148.

Suche deutsches Handbuch für ATARI Writer plus. Angebote an D. Barop, Fischerdörfchen 1, O-7290 Torgau.

Kaufe Modul Pitfall I für DM 27,--. Björn Henke, Telefon 04282/1776, 13:15h - 13:45h.

Zu verkaufen: Atari 130XE oder 800XE, Floppy 1050, Drucker 1029 mit umfangreicher Software, Anwenderprogramme, Spiele sowie Fachbücher, Anleitungen und diverse Fachzeitschriften. VB DM 500,- komplett. Hans Behnsen, Telefon 05137/77366.

Suche Erweiterung Speedy 1050 (TDS). Wer weiß, wo ich sie bekommen kann? Meldung an Roland Valentin, Sternbergstraße 21, 5620 Velbert 1.

Verkaufe Atari 1050 für DM 250,- (wenig gebraucht), sowie Atari 800XL für DM 100,-(einzeln!). Ino Heibges, Telefon 06196/73394, bitte abendes zwischen 20:30 und 22:00 anrufen.

Suche das Text- und Graphicverarbeitungsprogramm "S.A.M.". Wer hat es kostenlos abzugeben? Tausche dagegen "Silent Service" im Original. Andre Wittig, Telefon O-7233 Bad Lausick Nr. 2715.

Verkaufe Floppy 1050 100% OK + Masterdisk Bibo-DOS und DOS 3 incl. Anleitungen für DM 250,-. Frank Erler, Anton-Günter Straße 21, O-9200 Freiberg.

Suche Kontakt mit 1050, 1010, 800XL Benutzern. Schreibt mir: Arnold 'The Pengo', Bontsema, Euvelgunnerweg 10, 9723 CT, Groningen, Holland, LONG LIVE ATARI!

Suche dringend Drucker für ATARi 800XL sowie Software auf Diskette. Thomas Klose, Beethovenring 40, O-4522 Coswig.

Hier

könnte Ihre Kleinanzeige stehen!

Wie, Sie wissen nicht, was eine private Kleinanzeige ist? Ganz einfach: Private Kleinanzeigen sind Anzeigen, deren Erscheinen nicht mehr nötig ist, wenn sie Erfolg gehabt haben. Wenn Sie z.B. etwas suchen, Hilfe brauchen oder etwas verkaufen wollen, sind Sie hier genau richtig. Das Anbieten von selbstgeschriebenen Programmen oder PD-Software zum Verkauf ist allerdings gewerblich und wird deshalb nicht veröffentlicht. Für gewerbliche Anzeigen melden Sie sich bitte bei der Redaktion.

Wie, Sie wissen nicht, wie Sie eine Kleinanzeige aufgeben können? Auch das ist ganz einfach: Füllen Sie einfach den auf dem Bestellschein enthaltenen Gutschein aus und senden ihn an die angegebene Adresse. Die Veröffentlichung von Kleinanzeigen ist völlig kostenlos!

Suche Spiel 'Wizard of Wor'. Biete dafür DM 20,-- oder Modul 'Submarine Commander'. André März, Schachtstraße 33, O-3210 Wolmirstedt.

Suche Handbuch für ATARI-Drucker 1027. Kann auch Kopie sein. Angebot an Horst Trautsch, Am Stollen 1, 6325 Ilmenau.

Verk. ATARI 800XE, Floppy 2000+Speedy, Drucker 1029, umf. Literatur u. Software, zusammen nur DM 700,-- mit FFS (Sharp) DM 900,--; Th. Rüdiger, Tel: Leipzig, 4216309

Verkaufe Drucker 1027 defekt für DM 40,--, Originalprogramm Zenji DM 10,-- und Movie Maker DM 25,--. Horst Wegstein, Goethestraße 127, 6457 Maintal 2. Tel: 06109/67509.

Suche für den 800XE 'Schreckenstein' und 'The Goonies' auf Diskette. A. Schöneberg, Straße der Aktivisten 33, O-1422 Henningsdorf.

Verkaufe 800XL, Floppy 1050, Tape XC12, Software, Zeitschriften, Bücher und Joysticks für zusammen DM 400,--. Markus Berndt, Grenzwehr 44b, W-2800 Bremen 41, Tel: 0421/400944.

Suche Schloß Schreckenstein und Startexter. Nur Diskettenversion und Original. R.Beran, Auerbachstraße 66, O-6502 Gera.

Suche Literatur: Atari Profibuch, Mein Atari-Computer, Atari Programmierhandbuch. Angebote an Weber, Telefon (089) 6900227.

Suche Startexter für K6313. Suche neues Betriebssystem von Slayer of UNO. Suche Koala Pad. W.Stiller, Altbrander Straße 25, O-9591 Zwickau.

Suche für Atari 800XL dringend neue Spiele aus dem Bereichen Action, Adventure und Simulation. Nur Originale! Oliver Killig, Telefon 003751-575024.

Vorschau

Themen in ZONG 8/92 ...

Neuheiten unter der Lupe:
Print Shop Interface
Hollywood Hijinx

Viele tolle Spieleipts!

Ogre auf Deutsch!

Workshop:
Page Designer Anwendung

Bericht:
Messe In Arnheim
und vieles mehr ...

Impressum

Redaktion ...

Marc Becker (MB)
Kemal Ezcan (KE)

Freie Mitarbeiter ...

Stefan Dorlach (SD)
Waltraud Müller (WM)
Markus Rösner (MR)
Marco Schumann (MS)
Stefan Sölbrandt (SS)
Rolf A. Specht (RS)
Andreas Volpini (AV)
Martina Volpini (MV)

Anschrift der Redaktion ...

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4
Telefon 06181/87539
Telefax 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/XE Computer und die ZONG Programmdiskette erscheinen jeweils zum Ersten des Erscheinungsmonats.

Abobonus

Wenn Sie jetzt ein ZONG-Abo bestellen, erhalten Sie als Abobonus vollkommen gratis ein Programm nach Wahl entsprechend Ihrer Abobestellung aus der untenstehenden Liste! Sie sparen nicht nur die monatlichen Versandkosten, sondern auch den Preis von bis zu DM 19,80 für das Programm! Nutzen Sie diese Gelegenheit!

Klasse 1

- **Colossus Chess 4.0 (Kassette)**
- **Caverns Of Khafka (Kassette)**
- **Frenesis (Kassette)**

Klasse 2

- **Galaxian (Modul)**
- **Millipede (Modul)**
- **Qix (Modul)**
- **Zenji (Modul)**

Klasse 3

- **Action Biker (Diskette)**
- **Dredis (Diskette)**
- **Antquest (Diskette)**
- **Caverns Of Khafka (Diskette)**
- **Drag (Diskette)**
- **Sogon (Diskette)**
- **Null Grad Nord (Diskette)**
- **KE-SOFT Leveldisk (Diskette)**

Klasse 4

- **Tobot/Bros (Diskette)**
- **Elektraglide (Diskette)**
- **Bomber Jack (Diskette)**
- **Zebu-Land (Diskette)**
- **Ashido (Diskette)**
- **War In Russia (Diskette)**
- **Player's Dream I (Diskette)**
- **Player's Dream II (Diskette)**
- **Player's Dream III (Diskette)**
- **Atomit II (Diskette)**

BESTELLSCHEIN

Gültig ab 1.7.1992. Alle vorhergegangenen Preislisten werden damit ungültig.

Hiermit bestelle ich gemäß Ihren Versandbedingungen folgende Artikel für ATARI XL/XE ...

DISKETTEN

SPIELE ...

O Action Biker	14,80
O Antquest	14,80
O Ashido	19,80
O Atomit II	19,80
O Battalion Commander	19,80
O Bomber Jack	19,80
O Caverns Of Khafka	14,80
O Caverns Of Mars	14,80
O Colossus Chess 4.0	19,80
O Cultivation/Chromatics	24,80
O Die Außerirdischen	19,80
O Donald	**24,80**
O Drag	14,80
O Dredis	14,80
O Elektraglide	19,80
O Eternal Dagger	19,80
O EXCEL #1	19,80
O EXCEL #2	19,80
O EXCEL #3	19,80
O EXCEL-Paket 1-3	54,80
O F-15 Strike Eagle	29,80
O Fight Night	24,80
O Fred	24,80
O Hollywood Hijinx	24,80
O Kaiser II	24,80
O KE-SOFT Leveldisk	14,80
O Mission (Shark)	24,80
O Mission Zircon	19,80
O Null Grad Nord	14,80
O Oblitroid	24,80
O Ogre	19,80
O Player's Dream I	19,80
O Player's Dream II	19,80
O Player's Dream III	19,80
O Player's Dream Paket 1-3	54,80
O Pingoland + Leveldisks	24,80
O Saper	24,80
O Silent Service	24,80
O Sogon	**14,80**
O Spy Vs Spy Trilogy	**39,80**
O Summer Games	19,80
O Tac Tic	24,80
O Tecno Ninja	24,80
O Temple Of Apshai Trilogy	**39,80**
O Tobot/Bros	19,80
O War In Russia	19,80
O Winter Challenge	24,80
O Zador II	29,80
O Zebu-Land	19,80

ANWENDUNG/UTILITY ...

O Atmas II	24,80
O Atmas Toolbox	19,80
O DTP-Paket (TS+PGDS+PSI+6)	99,80
O First Xient Wordprozessor	39,80
O KE-BASE	29,80
O KE-Commander	29,80
O KE's Musikeditor	29,80
O Magic Disk	29,80
O Megafont II+	24,80
O Page Designer	**24,80**
O Printshop Interface	24,80
O Quick Editor	14,80
O Super "C:" Emulator	19,80
O The Bookkeeper	19,80
O Typesetter	49,80

KASSETTEN

SPIELE ...

O Amaurote	12,50
O Blinky's Scary School	12,50
O Bombfusion	12,50
O Caverns Of Khafka	12,50
O Colony	12,50
O Colossus Chess 4.0	12,50
O Crystal Raider	12,50
O Frenesis	12,50
O Gauntlet	12,50
O Hover Bovver	12,50
O Laser Hawk	12,50
O Little Devil	12,50
O Montezuma's Revenge	**12,50**
O Powerdown	12,50
O Ruff'n Reddy	12,50
O Spy Vs Spy III	12,50
O Trailblazer	12,50
O Zero Wars	12,50

STECKMODULE

SPIELE ...

O Asteroids	19,80
O Ballblazer	29,80
O Blue Max	24,80
O Defender	19,80
O Galaxian	14,80
O Joust	19,80
O Loderunner	29,80
O Math Encounter	24,80
O Millipede	14,80
O Necromancer	24,80
O Qix	14,80
O Rescue On Fractalus	29,80
O Zenji	14,80
O 3er Paket (je 14,80)	39,80
O 3er Paket (je 19,80)	54,80
O 3er Paket (je 24,80)	69,80
O 3er Paket (je 29,80)	84,80

LITERATUR ...

O Atari Basic	39,80
O Gamedesigner's Workshop	29,80
O Turbobasic Handbuch	19,80
O 6502-Programming	19,80
O Sonderheft Spieletips	**19,80**
O XL/XE Tips & Tricks	14,80
O Tips & Tricks Programmdiskette	5,-
O ZONG 9/89 + Diskette	8,-
O ZONG 10/89 + Diskette	8,-
O ZONG 11/89 + Diskette	8,-
O ZONG 12/89 + Diskette	8,-
O ZONG 1/90 + Diskette	8,-
O ZONG 2/90 + Diskette	8,-
O ZONG 3/90 + Diskette	8,-
O ZONG 4/90 + Diskette	8,-
O ZONG 5/90 + Diskette	8,-
O ZONG 6/90 + Diskette	8,-
O ZONG 7/90 + Diskette	8,-
O ZONG 8/90 + Diskette	8,-
O ZONG 9/90 + Diskette	8,-
O ZONG 10/90 + Diskette	8,-
O ZONG 11/90 + Diskette	8,-
O ZONG 12/90 + Diskette	8,-
O ZONG 2/91 + Diskette	8,-
O ZONG 3/91 + Diskette	8,-
O ZONG 4/91 + Diskette	8,-
O ZONG 5/91 + Diskette	8,-
O ZONG 6/91 + Diskette	8,-
O ZONG 7/91 + Diskette	8,-
O ZONG 8/91 + Diskette	8,-
O ZONG 9/91 + Diskette	8,-
O ZONG 10/91 + Diskette	8,-
O ZONG 11/91 + Diskette	8,-
O ZONG 12/91 + Diskette	8,-
O ZONG 1/92 + Diskette	8,-
O Ab 8 ZONG-Magazine je	7,-
O Ab 16 ZONG-Magazine je	6,-
O Ab 24 ZONG-Magazine je	5,-
O ZONG 2/92	5,-
O ZONG 2/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 3/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 4/92	5,-
O ZONG 4/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 5/92	5,-
O ZONG 5/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 6/92	5,-
O ZONG 6/92 Programmdiskette	5,-
O ZONG 7/92	**5,-**
O ZONG 7/92 Programmdiskette	**5,-**
O ZONG-Abo ab Ausgabe. _____/92	
O Abobonus: _____	
O Abo 1/2 Jahr Heft	40,-
O Abo 1/1 Jahr Heft	75,-
O Abo 1/2 Jahr Heft + Disk	65,-
O Abo 1/1 Jahr Heft + Disk	120,-

HARDWARE

O Alphasys Sound Sampler	89,80
O Atari 800XE Computer	229,80
O Centronics Interface	119,80
O CX-85 Zehnertastatur	29,80
O I/O Datenkabel	24,80
O Lightpen + Atarigraphics	79,80
O Schreibschutzschalter 1050	14,80
O XF-551 Floppy	349,80
O XF-551 Indexlochabfrage	29,80
O XEP-80 Zeichenkarte	**119,80**

PUBLIC-DOMAIN

ADVENTURES ...

O Abenteuer In Schottland	6,-
O Atlantis	12,-
O Clever & Smart	6,-
O Die Vision	6,-
O Dunkle Macht I	18,-
O Dunkle Macht II	12,-
O Gothic	12,-
O Hexen Müssen Brennen	6,-
O Horror Castle	6,-
O Sanctified Quest/Ben. T. Pyramids	6,-
O Sereamis	12,-
O Strange Land	6,-
O Textadventures	12,-
O The Day After	**6,-**
O Trolls	12,-
O Wille	6,-
O Zeitmaschine I	6,-
O Zeitmaschine II	6,-

DEMO'S ...

O C-64 Diashow/KE's Slideshow	18,-
O Hobbytronic Demo '92	6,-
O Jukebox/Tricky Tutorial	6,-
O Noisy Giant/Caveman Joe	6,-
O TOP-Demo #3 + 2	6,-
O Video Blitz	**6,-**
O World Of Wonders	6,-
O ZONG-Mus./KE's Musiked. Demo	6,-

EROTIK ...
Nur gegen Altersnachweis!

O Handmade	7,-
O House Of Sex And Horror	7,-
O Loving Smurfs/Centerfold	7,-
O Mega Swear Challenge	7,-
O Movie Maker Love Show	7,-
O Nipsi Demo	7,-
O Girl Slide Show	7,-
O Sex Cartoon	**7,-**
O Sex II/Sweet Teens	7,-
O Strip Blackjack/Space Pussies	7,-
O X-Rated Pictures	7,-

SPIELE ...

O Admirandus/Hulk Out	6,-
O Aliens	**6,-**
O Boulderdash Levels	12,-
O Brainstorm II	6,-
O Burg Zarka	6,-
O Chefredakteur	6,-
O Com. Inhab./Trouble w.t. Bubble	6,-
O Dash/The Whipping Top	6,-
O Dungeon Lord	6,-
O Fiffikus	6,-
O Fiffikus Fragen Allgemeinwissen	6,-
O Fiffikus Fragen English I+II	6,-
O Fiffikus Fragen Europa/Erdkunde	6,-
O Fullhouse/Mensch Ärgere D. N.	6,-
O Hanse XL II	**6,-**
O Hot Wheel	6,-
O KE-SOFT Demodisk I	6,-
O KE-SOFT Demodisk II	6,-
O KE-SOFT Demodisk III	6,-
O Königsdiamanten/Goldcave	6,-
O Loaded Brain	6,-
O Mario's Desert World	6,-
O Mega Blaster	6,-
O Ölbaron	6,-
O Othello	6,-
O PD-Hits #2	6,-
O Space Gauntlet	6,-
O Surf's Up	6,-
O They Are Coming	6,-
O Traverse/Force	6,-
O Treshold/Wimbledon	6,-
O Platoon/Lord Of Darkness	6,-
O Skeet/Stone Mine	6,-
O Superfrogs	6,-
O Valley Of The Kings	6,-
O Valiant/Creepy Caverns	6,-
O Zyclop	6,-

ANWENDUNG/UTILITY ...

O Computer Primer	6,-
O Digitaler Red. II + Photodisk	12,-
O Dot Magic	6,-
O Draper Pascal	6,-
O Fractal Express	6,-
O Gamekiller	6,-
O Headliner/Fonts	6,-
O Newspaper/Antic Publisher	6,-
O Printshop Icons	18,-
O Printshop Icons II	18,-
O Side Print	**6,-**
O Softsynth	6,-
O Textpro	6,-

SPECIALS

O Restpostenliste	1,-
O Hauptkatalog	2,-
O Versandkosten	3,-

Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Kundennummer: _____

Telefon: _____ **Land:** _____

Datum: _____ **Unterschrift:** _____

Inland: Ab DM 50,- keine Versandkosten.
Ausland: DM 10,- Versandkosten.

GEWÜNSCHTE ZAHLUNGSWEISE

O Nachnahme (+ DM 6,- NN-Gebühr)
O Bargeld (beiliegend)
O V-Scheck (beiliegend)
O Bankabbuchung (siehe unten)

Gutschein für eine kostenlose Kleinanzeige!

Datum: _____ Name: _____ Telefon: _____

Ermächtigung zum Einzug von Forderungen durch Lastschriften

Hiermit ermächtige ich Sie, die Bezahlung meiner Bestellungen zu Lasten meines Kontos mit der

Nr. _____

BLZ _____

bei _____

durch Lastschrift einzuziehen.

Ort, Datum _____

Unterschrift _____

KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal, Telefon 06181/87539, Telefax 06181/83436

Sommer Sonder Aktion

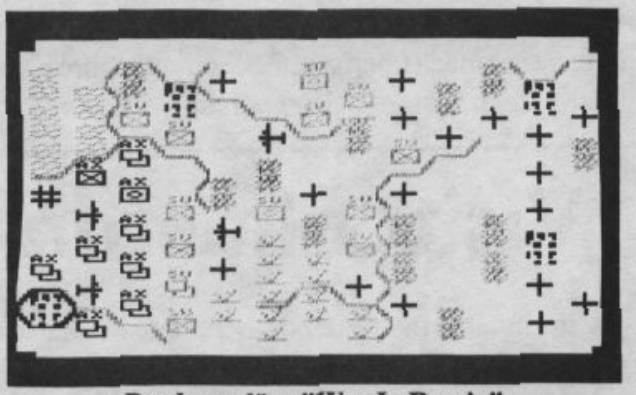
KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4, Telefon 06181/87539

Lieber Atari User,

gerade recht für heiße Sommertage bieten wir Ihnen hier eine Auswahl an besonders kühlen Spielen! Der besondere Clou: Wählen Sie drei Spiele aus und Sie erhalten eines zusätzlich gratis! Dies ist die beste Gelegenheit, Ihre Softwaresammlung zu vervollständigen. Sie zahlen keine Versandkosten! Nur solange Vorrat reicht!

Ja, ich möchte die folgenden Artikel zum Sonderpreis von nur je DM 19,80 bestellen (bitte ankreuzen):

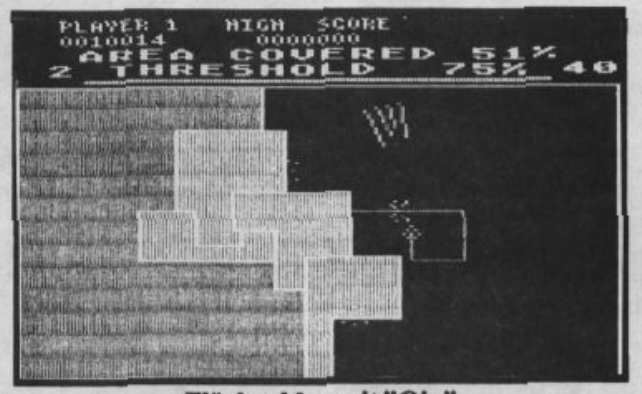
O Battalion Commander (D)
O Ogre (Disk)
O War In Russia (Disk)
O Tips & Tricks Buch + Disk
O Colossus Chess 4.0 (Disk)
O Hollywood Hijinx (Disk)



Der legendäre "War In Russia"

Gratis dazu möchte ich (bei Bestellung von 3 Artikeln 1 gratis, bei Bestellung von 6 Artikeln 2 gratis):

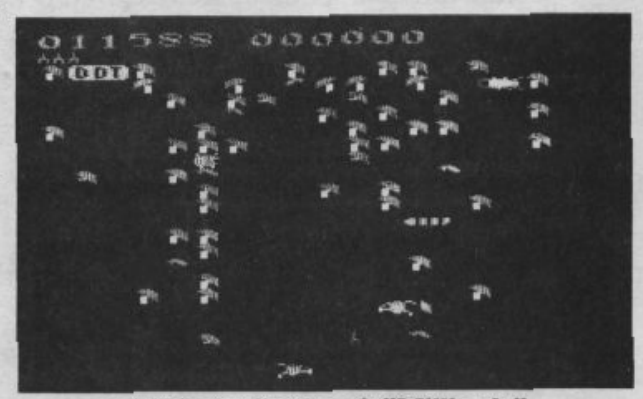
O Zenji (Steckmodul)
O Qix (Steckmodul)
O Millipede (Steckmodul)



Flächenklau mit "Qix"

Den Gesamtbetrag bezahle ich

O per beiliegendem V-Scheck
O per beiliegendem Bargeld
O per Bankabbuchung (Einzugs-ermächtigung liegt KE-SOFT vor)
O per Nachnahme (+ DM 6,- NN-Gebühr)



Action im Garten mit "Millipede"

Name: _____

Adresse: _____

PLZ, Ort: _____

Kundennummer: _____

Visitenkarten-Aktion

KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4, Telefon 06181/87539

Lieber Atari User,

mit dem Sommer kommt auch die Zeit, in der man viel auf Reisen geht. In diesem Moment macht man viele Bekanntschaften, denen man gerne seine Adresse hinterläßt. Damit dies nicht zum ewigen Geschreibe wird, bieten wir Ihnen hier die einmalige Gelegenheit, Visitenkarten mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse zu bestellen. Als besonderen Gag können Sie sich zusätzlich mit einem Bild verewigen. Ob Sie Ihr Firmenzeichen, ein Foto von sich selbst, eine Karrikatur oder eine Zeichnung wählen, bleibt Ihrem Geschmack überlassen. Sie erhalten Ihre Karten umgehend und zu einem erstaunlich günstigen Preis. Nutzen Sie diese Gelegenheit!

Visitenkarten-Bestellschein

Ja, ich möchte meine persönlichen Visitenkarten haben! Ich bestelle (bitte ankreuzen)

O 100 Visitenkarten für DM 20,- incl. Versand.
O 200 Visitenkarten für DM 36,- incl. Versand.
O 300 Visitenkarten für DM 50,- incl. Versand.
O 400 Visitenkarten für DM 62,- incl. Versand.
O 500 Visitenkarten für DM 72,- incl. Versand.

Visitenkarte in Originalgröße

In die Felder unten habe ich in gut leserlicher Druckschrift die erforderlichen Daten eingetragen. Die Visitenkarten werden an diese Adresse geschickt. Den Gesamtbetrag bezahle ich (bitte ankreuzen)

O per beiliegendem V-Scheck.
O per beiliegendem Bargeld.
O per Bankabbuchung, Einzugsermächtigung liegt KE-SOFT vor.
O per Nachnahme (+ DM 6,- NN-Gebühr).

Ihr Wunschbild

Name: _____

Titel oder Beruf: _____

Straße: _____ PLZ, Ort: _____

Telefon: _____ Weitere Nummer: _____

Natürlich können Sie auch eines oder mehrere Felder freilassen!