

ZAMMEL

5,-

Nr.38/4.Jahrgang

Magazin für Atari XL/XE Computer

5/92

NEU: DONALD, DAS SPIEL

BATTALION COMMANDER
DEUTSCHE ANLEITUNG

POKE SOUNDS
DIE NEUE DIMENSION

CHSET
EINBINDUNG IN EIGENE PROGRAMME

THE PAWN
KOMPLETTLÖSUNG

SCHLUMPF
SCHLUMPFEN SIE MIT

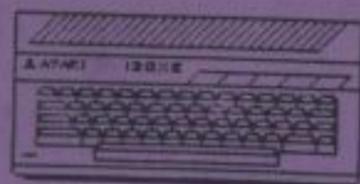
SOFTWARE
VIELE LISTINGS ZUM ABTIPPEN

VORSTELLUNGEN

DONALD
EXCEL #2 & #3
BOMBER JACK
XL/XE TIPS & TRICKS
XF-551 INDEXLOCHABFRAGE

KE-SOFT Hardwareangebot

Atari 800XE



Ab sofort wieder erhältlich! Das Modell 800XE mit 64Kb RAM und eingebautem Basic. Das Original von Atari mit sechs Monaten Garantie!

DM 229,80

Atari XF-551



Auch die Floppy ist wieder erhältlich! Die XF bietet echte Double Density und wird ebenfalls mit sechs Monaten Garantie ausgeliefert! Geben Sie sich nur mit dem Original zufrieden!

DM 349,80

XEP-80 Zeichenkarte



Mit dieser Karte ist die Darstellung von echten 80 Zeichen auf Ihrem XL/XE möglich! Einzige Voraussetzung ist ein hochauflösender Monitor. Die umfangreiche mitgelieferte Software sowie die ausführliche Dokumentation lassen keine Wünsche offen. Und der Clou: Die XEP-80 dient gleichzeitig als Paralleles Druckerinterface!

DM 119,80

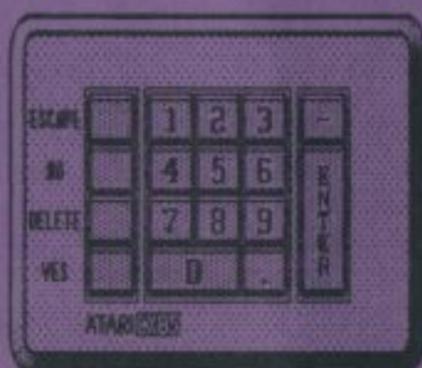
Atari Lightpen



Mit diesem Lichtstift, der übrigens komplett mit einem tollen Malprogramm auf Steckmodul geliefert wird, können Sie direkt auf den Bildschirm zeichnen. Das Programm bietet umfangreiche Funktionen, wie z.B. Kreise, Ovale, Texteinbindung, über 100 verschiedene Füllmuster und ermöglicht sogar das Zurückfüllen von bereits gefüllten Flächen! Natürlich können Sie Ihre Werke jederzeit auf Kassette oder Diskette abspeichern. Da sich der Lightpen ganz leicht abfragen läßt, sind auch der Anwendung in eigenen Programmen keine Grenzen gesetzt!

DM 79,80

CX-85 Zehnergertastatur



Jetzt ist endlich Schluß mit dem Frust beim Eintippen von Datenzeilen! Die CX-85 Zehnergertastatur bietet Komfort, wie man ihn nur von "großen" Computern kennt. Die mitgelieferte Software sowie die deutsche Anleitung erklären die Bedienung und Anwendung genau. Zahlreiche Programme, wie z.B. das neue Zador II, Donald und viele ZONG-Programme unterstützen dieses neue Eingabemedium! Auch für Programmierer hervorragend geeignet, denn die CX-85 läßt sich kinderleicht abfragen und somit sinnvoll für eigene Programme einsetzen. Gehen Sie mit der Zeit!

DM 29,80

I/O-Datenkabel

Klappt Ihre Verbindung nicht mehr? Sorgen Sie jetzt für einwandfreien Datenfluß zwischen Computer, Floppy, Datenrecorder und Drucker! Das ca. einen Meter lange Datenkabel gewährleistet optimale Übertragung.

DM 24,80

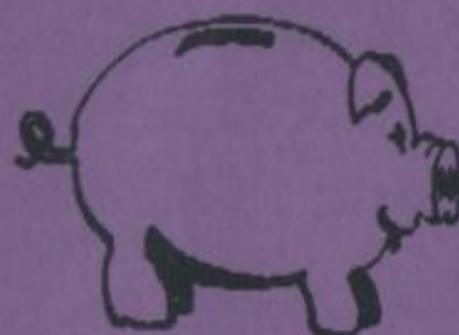
Schreibschutz Schalter für 1050 Floppy



Wenn Sie die Nase voll haben, Ihre Diskettenrückseiten immer zu lochen, sollten Sie sich diesen kleinen Einbau anschaffen. Nach der einfachen Installation, die auch von einem Laien durchgeführt werden kann, sorgt ein Schalter für den Schreibschutz. Ganz nach Ihren Wünschen sind Ihre Disketten damit zum Beschreiben freigegeben oder davor geschützt.

DM 14,80

XF-551 Indexlochabfrage



Für alle Besitzer der XF-551 Floppy gibt es jetzt eine gute Nachricht: Sie können nun endlich auf die teuren Disketten mit dem zweiten Indexloch verzichten, denn diese kleine Modifikation Ihrer Floppy umgeht die lästige Abfrage des zweiten Indexloches zum Formatieren der Rückseite!

DM 29,80



Vorwort

Lieber Leser

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder einige Neuigkeiten aus dem In- und Ausland auf Lager. Zum 1600XE möchte ich auf den Storyteil der Ausgabe verweisen, in dem über dieses Thema weitere hochinteressante Informationen stehen, lesen Sie einfach dort nach.

Auch intern hat sich wieder einiges geändert. Nicht nur, daß wir über den Ausverkauf des ZONG 3/92-Heftes berichten können, auch in ZONG hat sich einiges geändert. So haben wir uns (um es positiv zu formulieren) dazu entschlossen, einer neuen jungen Kraft aus den neuen Bundesländern die verantwortungsbewußte Aufgabe gegeben, ab dieser Ausgabe den Assembler-Lehrgang neu zu gestalten. Das neue Konzept, das hinter diesem Lehrgang steckt, setzt auf Übersichtlichkeit, Klarheit und ein hohes Maß an Verständlichkeit. Es werden viele gute Beispiele geliefert und Verweise zu alten ZONGs gemacht. Ich bin der Ansicht, daß auch Neueinsteiger mit der hiesigen Ausgabe einsteigen können, wenn sie die alten Ausgaben an den entsprechenden Stellen zu Hilfe ziehen. Es wird zwar nicht von vorne angefangen, doch das grundlegende wird erstmals strukturiert vermittelt! Sie sehen also, wir schrecken vor nichts zurück, um Ihnen Ihr ZONG noch wertvoller zu machen!

Ein paar kleinere Artikeländerungen entnehmen Sie bitte dem Bestellschein, auf dem Sie auch die neuen PD's ersehen können.

Etwas weiteres neues gibt es aus der Versandabteilung zu berichten: Die Herzen wurden abgeschafft! Zu sehr war doch der Ärger darüber gewachsen, daß man nicht alle Artikel für sie bestellen konnte. Doch keine Panik, die bisher verschickten Herzen bleiben natürlich gültig. Sie können sie noch bis zum Ende des Jahres ohne Probleme gegen Software eintauschen. Stattdessen haben wir ein neues Rabattsytem eingeführt: Pro DM 50,- Warenwert erhalten Sie einen DM 4,- Warengutschein von uns, mit dem Sie frei Software bei uns einkaufen können! Sie sind nicht mehr an bestimmte Artikel gebunden. Einzige

Vorraussetzung ist, daß Sie ZONG-Abonnent sind. Wir hoffen, dadurch das Rabatt-System für Sie einfacher gemacht zu haben.

Weiterhin hoffen wir, daß Sie noch verstärkter die Möglichkeit nutzen, Einzugsermächtigungen für Ihre Bestellungen oder Ihr Abo einzusenden. Sie ersparen uns und Ihnen damit eine Menge Arbeit! Nur zur Beruhigung sei hier nochmal erwähnt, daß wir dazu verpflichtet sind, den Grund einer Abbuchung jederzeit nachweisen zu können. Sie können sich also auf die Solidität des Hauses KE-SOFT verlassen!

Es hat uns zwar eine Menge Geld gekostet, doch für Sie ist uns nichts zu teuer: Die Abonnenten und Besteller werden es schon gemerkt haben: Seit 15.4.92 hat eine ordentliche (und teure) Frankiermaschine Einzug in das Haus KE-SOFT gehalten! Endlich ist die Zeit der verrutschten, klebrigen Briefmarken vorbei. Wir konnten dadurch die bisher erforderliche Versandseite einsparen, wodurch natürlich noch mehr Platz für neue Artikel entstand.

So kommt es auch, daß es wieder viel von Messen und Treffen zu berichten gibt, die Tips sehr umfangreich geworden sind und auch die Neu-Vorstellungen nicht an Platzmangel leiden mußten!

Die nächste Messe kommt bestimmt: Am 27. Juni 1992 findet in Arnheim (in Holland) eine vom ABBUC und dem holländischen Gegenstück dem "Stichting Pokey" eine große Messe für alle 8-Bit-Atarianer statt. Da diese Clubs zusammen über 1000 Mitglieder haben, werden wohl eine ganze Menge Leute kommen. Der A.N.G. und KE-SOFT werden mit einem gebührenden Stand vertreten sein. Alle ZONG-Leser sind herzlich zu diesem Treffen eingeladen. Mehr dazu in der 6er-Ausgabe von ZONG. Wem Arnheim allerdings zu weit ist, kann ja nach Düsseldorf kommen, wo wir vom 21.8.-23.8.92 wieder auf der ATARI-Messe mit einem Stand vertreten sein werden!

Ich hoffe, uns ist es wieder gelungen, Ihnen ein packendes ZONG zu präsentieren!

Marc Becker

Inhalt

RUBRIKEN ..	
Impressum	37
Abobonus	37
Vorschau	37

FORUM ..	
Leserbriefe	4
Kleinanzeigen	36

STORIES ..	
Hobbytronic '92	6
April-April	6
Messe in Halle	6

VORSTELLUNGEN ..	
EXCEL #2	7
EXCEL #3	8
XL/XE Tips & Tricks	9
Indexlochabfrage	9
Donald	10
Bomber Jack	11

SPIELETIPS ..	
The Pawn	12
BC's Quest For Tires	13
Cheats	13
Transsilvania	15
Alternate Reality	15

SERIEN ..	
PD-Software	18
Adventureprogrammierung	19
Grafikentwurf	20
Assembler	21

WORKSHOP ..	
Poke Sounds	23
Chset Einbindung	24
Battalion Commander	24

SOFTWARE ..	
Programmdiskette	26
Texteditor	26
Schlumpf	26
Hungry Goblin	27
Für Elise	27
Diskbonus: Tac Tic Demo	27
PD-Bonus: Zaxxon's Station	28
Listingteil	28



Leserbriefe



Zuallererst mal ein bißchen Lob, denn auch das muß mal sein:

Hallo KE-SOFT!

Ich möchte mich bei Euch bedanken. Nun hat es doch noch geklappt! Ich kann Euch durch Euren guten Service nur weiter empfehlen. Ihr seid ein sehr seriöses Unternehmen, die Atari 8-Bit Szene kann froh sein, daß es Euch gibt!

Mit freundlichen Grüßen

Sascha Hofer

Bei soviel Lob möchte man doch am liebsten vor Scham im Boden versinken. Aber das überlassen wir lieber Donald im Himalaja!

Monitor Chaos

Gerd Josef Tauber schreibt:

Ich benötige dringend Eure Hilfe! Aus Platzgründen habe ich alle meine Monitore verkauft und statt dessen mir einen NEC 3D SSI Multisync gekauft. Mit Hilfe eines Umschalters und 3 Adapter konnte ich meinen AT, ST und meinen AMIGA anschließen, ohne irgendwelche Probleme. Nur für meinen kleinen Atari konnte ich nirgendwo einen passenden Adapter organisieren. Angeblich könnte man keinen 8-Bit Computer an einen NEC 3D SSI anschließen. Stimmt das denn wirklich? Für den C-64 gibt es einen

passenden Adapter. Laut Aussage sogenannter Experten sei der C-64 dem 800XE technisch bei weitem überlegen und dementsprechend anschließbar am NEC 3D SSI und der 800XE nicht. Wo soll denn eigentlich der gewaltige technische Unterschied zwischen dem C-64 und dem 800XE sein? Beides sind doch 8-Bit Computer. Früher hatte ich einen Grün-Monitor und einen Farb-Monitor gleichzeitig am 800XE angeschlossen, jeweils Marke Phillips. Der NEC 3D SSI ist doch technisch bei weitem beiden Monitoren überlegen. Er schafft doch spielend im MS-DOS Modus selbst die Darstellung der neuesten Super-VGA-Karten mit 32000 Farben. Also kurz und bündig: Wie kann ich meinen 800XE erfolgreich an meinen NEC anschließen? Als Kompromiß würde ich Notfalls akzeptieren, daß der NEC als Grün-Monitor funktioniert, auch wenn mir Farbe lieber wäre. Zur Zeit habe ich ein 5 Meter Antennenkabel vom XE zu meinem Fernseher angeschlossen. Wer arbeitet schon ständig mit einem Opernglas? Vielleicht könntet Ihr mir einen passenden Adapter bauen oder mir eine Quelle nennen, wo ich einen derartigen Adapter bekomme?

Mit freundlichem Gruß

Gerd-Josef Tauber

Also erstmal stört es mich unheimlich, daß in diesem Brief so oft der Ausdruck "C-64" vorkommt. Davon abgesehen ist dies ein nicht unbekanntes Problem, für das ich aber leider auch keine Lösung weiß. Also die übliche Phrase: Sollten Sie, lieber Leser, hier eine Lösung wissen, senden Sie sie uns bitte zu. Bitte senden Sie uns keine Operngläser und auch keine Monitore! Eine Umbauanleitung wäre allerdings sehr willkommen.

Assembler-Demo

Hallo KE-SOFT Team, heute möchte ich Euch unter anderem einen kurzen Brief schreiben. Erstmal recht herzlichen Dank für die Zusendung der neuen Ausgabe von ZONG. Ich warf nur einen Blick rein, und da ist die Entscheidung schon gefallen: ZONG muß abonniert werden! Ich muß Euch echt loben, das habt Ihr ganz toll

hinbekommen, auch der Preis ist voll in Ordnung. Nur weiter so! Ansonsten noch eine kurze Info zu einem Leserbrief aus der ZONG-Ausgabe 2/92: Herr Heiko Jankofske fragte nach einer PD-Demo, die die Assemblerprogrammierung erklärt. Ihr habt dann erzählt, es sei wahnwitzig, so etwas zu programmieren. Nun, im gewissen Sinne habt Ihr ja Recht, denn Anhand einer Demo kann man nichts lernen, ABER: Es gibt besagte Demo. Das Programm nennt sich "Assembler-Kurs" und ist PD. Es gibt insgesamt 5 Kurse, wovon ich 4 habe. Das ist alles auf einer Diskette drauf. Wenn Ihr oder Herr Heiko Jankofske daran Interesse habt, dann teilt mir das doch bitte mit.

Wie üblich vielen Dank für das Lob, es freut uns natürlich, wenn ZONG Dich sofort überzeugt hat. Wie Du ja weißt, kann ZONG nur durch die Unterstützung der Leser existieren. Ohne Leser, bzw. Käufer kein ZONG. Zur PD-Demo: Herr Jankofske wollte einen Kurs, der die Assemblerprogrammierung ANHAND einer Demo erklärt. Der Kurs, den Du erwähnst, erklärt zwar Assembler und ist PD, allerdings nicht ANHAND einer Demo. Get it? Falls Heiko trotzdem daran Interesse hat, wird er sich sicherlich bei Dir melden.

Sonderheft

Hallo KE-SOFTler, Euer ZONG Magazin ist super. Und auch das neue Format ist spitze. Ich habe nun einen Vorschlag für das ZONG-Sonderheft 3: Macht doch anstatt der Software einmal ein ganzes Heft nur über Atari XL/XE Hardware. Vielleicht wäre es auch ganz schön, wenn Ihr ein Kreuzworträtsel in der ZONG bringen würdet. Es muß ja nicht mir Preisen verbunden sein, sondern ganz einfach nur als Wissenstest auf dem Atari XL/XE Gebiet.

Gabor Kühn

Dein Vorschlag klingt gut, doch Dir ist sicher schon mal aufgefallen, daß auch in ZONG nicht viel über Hardware zu lesen ist. Dies liegt ganz einfach daran, daß es neben Atari selbst keinen zuverlässigen Hersteller von Hardware gibt, der qualitativ hochwertige Produkte entwickelt. Daraus folgt natürlich,



daß es nicht allzuviel über Hardware zu berichten gibt. Die Idee mit dem Kreuzworträtsel finde ich persönlich auch gut, mich würde dazu natürlich interessieren, was die Leser davon halten.

Brundles

Hi KE's! Vor längerer Zeit waren im ZONG mal Demo-Bilder zu diesem Spiel, die mich echt begeistert haben. Nachdem das Spiel im Hauptkatalog in der Vorschau angeboten wurde, habe ich natürlich gleich eine Vorbestellung gemacht. Ich hoffe doch, daß die 40 Märker bei Euch angekommen sind. Von ZONG zu ZONG werde ich verzweifelter, weil nichts mehr von diesem Spiel zu hören ist. Wird es denn einmal fertig sein? Wäre toll, wenn Ihr im nächsten ZONG mal kurz schreiben könntet, wie weit das Spiel ist. Noch besser, wenn es bis dahin fertig wäre.

Mit großen Hoffnungen verbleibend,
Michael Klar.

In der letzten Ausgabe hatten wir es bereits angedeutet: Ob und wann die Brundles fertiggestellt werden, hängt davon ab, wie die Reaktionen auf DONALD sind. Das hat folgenden Grund: Ein solches Spiel zu programmieren, ist eine Menge Aufwand. Es müssen viele Zeichensätze entworfen werden, es müssen massig Levels kreiert werden, es müssen mehrere Musiken programmiert werden, das Programm muß geschrieben werden, das ganze Zeug muß immer wieder getestet und verbessert werden, und zuguterletzt muß auch noch ein Cover und eine Anleitung erstellt werden. Daß man für eine solche Arbeit nicht nur sehr viel Zeit, sondern auch Nerven braucht, ist wohl jedem klar. Bei DONALD war dies z.B. der Fall. Das Projekt DONALD haben wir gewählt, weil einerseits jetzt das Eurodisney seine Pforten geöffnet hat, andererseits weil Ostern ist und außerdem ist so eine kleine Ente unheimlich niedlich, wie man am Spiel leicht erkennen kann. Wir werden nun abwarten, wie Ihre Reaktion auf DONALD ist. Wenn wir nach zwei Monaten feststellen, daß Sie ein neues Programm und die Arbeit, die darin steckt, zu würdigen wissen, werden wir natürlich keine Mühe scheuen, die BRUNDLES so gut wie möglich umzusetzen. Wenn

DONALD natürlich wie viele andere Programme kaum Beachtung findet, gibt es auch keinen Grund, sich noch einmal in soviel Arbeit zu stürzen, um dann als Belohnung zu hören: "Ach nee, das gefällt mir nicht."

Allerlei

Ich bekam heute, nach langem Warten und ansteigender Nervosität, das ZONG 4/92. Schade, daß bei der Umfrageaktion so wenige mitgemacht haben. Sind denn die 89% Nichtteilnehmer bloße Mitleser? Es wäre schade, wenn durch die Inaktivität der ZONG-Leser das Magazin einginge.

Hurra, ich habe gewonnen, prima! Aber ich habe das ganze Heft durchgeblättert und keine PD entdeckt. Habt Ihr vergessen, sie mit reinzulegen? Eure Preise gehen weitestgehend in Ordnung. Allerdings sind auf den neuen Bestellschein die Disketten ganz schön im Preis geklettert (z.B. Caverns of Mars bzw. Khafka von 9,80 DM auf 14,80 DM), für uns hier im Osten wird das Kaufen damit zur Investition, welche sich viele zweimal überlegen müssen.

Jetzt aber weiter im Text. Herr Rolf A. Specht beklagt die schlechte Haltbarkeit des ZONG-Magazines. Dieses stimmt zwar, aber ich finde es gut so. Da kann man wenigstens die Blätter ordentlich voneinander trennen, um sie dann nach Themen geordnet in einer kleinen Mappe abzuheften.

Die Spielidee von Michael Wanker (4/92) hört sich sehr gut an. Falls es je programmiert wird, habt Ihr schon einen potentiellen Käufer.

Zu den Spieletips (4/92 S.17): Ich habe keine Erfahrung im Programmieren und stehe diesen Tips etwas hilflos gegenüber. Was ist ein Freezer? Wie schafft man es, die Zahlen (\$ 00D5,X) zu verändern? Das selbe Problem habe ich mit dem Editor.

Eine andere Frage: Ich habe das Spiel PAST-FINDER von Activision, aber keine Ahnung von Sinn und Zweck. Welches Ziel hat man und was ist besonders zu beachten?

Danke an Waltraud Müller für Ihren guten Tip zu S.O.S. Mangan.. Ein riesengroßes Lob bekommt Ihr für die deutsche Anleitung von F15-Strike

Eagle! Vielleicht folgt ja bald eine weitere. Z.B. War in Russia, Eternal Dagger, Orge, Battalion Commander oder Battle of Antietam. Vor einigen Wochen bekam Ihr eine blaue Postkarte von mir, auf der ich Spiele von anderen Firmen bestellte. Wie sieht es aus, habt Ihr schon welche aufreiben können?

Olaf Graul

Daß die Preise erst im Laufe des Monats, bzw. mit diesem ZONG verschickt wurden, lag an einem technischen Defekt in unserem Mental-Sytem. Was die Haltbarkeit betrifft, werden wir weiter versuchen, neue Bindsysteme zu entdecken, mit denen das ZONG haltbarer wird. Eigentlich sollten die Seiten nämlich nicht auseinander gerissen werden. Ein Freezer ist eine Hardwareerweiterung, mit der man die momentane Speicherbelegung auf Diskette abspeichern kann. Außerdem ist es möglich, einzelne Speicherstellen zu ändern. Diese Erweiterung wurde schon vor sehr langer Zeit entwickelt und ist leider heute nur noch gebraucht zu bekommen. Mit "Editor" ist ein Diskettenmonitor gemeint, mit dessen Hilfe man bestimmte Daten an bestimmten Stellen der Diskette umschreiben kann. Wie Du siehst, geht es in dieser Ausgabe mit Battalion Commander weiter, damit die Spiefreaks noch leichter ihren Spielen fröhnen können. Geplant sind u.a. auch War in Russia. Wir bekommen öfters SSI-Spiele als Restposten herein, wenn Sie also welche suchen, öfter mal eine aktuelle Restpostenliste anfordern!

Lieber Leser,



ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Wenn Sie also Fragen, Wünsche, Kritik oder eine Anregung haben, scheuen Sie sich nicht, uns einen kleinen Brief zu schreiben. Senden Sie Ihre Beiträge an: Redaktion ZONG, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4.



Hobbytronic '92

Wie in jedem Jahr fuhren wir auch diesmal voller Spannung nach Dortmund und betreten dort erwartungsvoll die Messehallen, in denen die diesjährige Hobbytronic & Computerschau stattfinden sollte. Gleich beim Betreten der Halle war es offensichtlich: Das absolute Chaos! Überall Menschenmassen, brüllende und lärmende Aussteller, die ihren Ramsch möglichst schnell loswerden wollten, und dazwischen verrückte Freaks, die mit riesigen Kisten auf den Schultern davontrotteten.

Nun denn, betrachteten wir uns also das Ausstellerverzeichnis: ABBUC e.V. Wolfgang Burger, ACT-Bremen. Für unseren 8-Bitter soll's das auch schon gewesen sein.

Beim Stand des ACT-Bremen gab es neben einiger gebrauchter Hard- und Software sowie einer kleinen Demo für den XL nichts zu sehen. Natürlich konnten hier Public-Domain Disketten erstanden werden, ansonsten wurde der Stand natürlich auch von ST-Computern eingenommen. Neuheiten gab es keine.

Beim Stand des ABBUC sah es ähnlich aus. Der Unterschied war allerdings, daß hier KEIN ST-COMPUTER zu sehen war! Man hatte diverse Hardwarebasteleien aufgebaut, es gab neue und gebrauchte Hard- und Software sowie PD-Disketten zu erstehen. Interessant war das neue ABBUC T-Shirt sowie die Hobbytronic '92 Demo. Ein Gespräch mit Wolfgang Burger, dem Vorsitzenden des Clubs, bestätigte unsere Vermutung: Die Hobbytronic entwickelt sich immer mehr zur Schrottmesse, Qualität suchte man hier vergeblich. Wer allerdings für DM 3,-- einen kaputten 1029 Drucker haben wollte, durfte sich bald zu oben erwähnten Freaks zählen. Die Bilanz des ABBUC sah nicht gut aus, laut Wolfgang Burger wird der ABBUC im nächsten Jahr nicht mehr auf der Hobbytronic vertreten sein. Unsere Empfehlung: Wer Qualität oder gute Beratung sucht, sollte die Atarimesse in Düsseldorf besuchen. Dort werden neben einem großen KE-SOFT Stand auch noch weitere Atari 8-Bit Anbieter vertreten sein.

Kemal Ezcan

April-April



Wie viele von Ihnen sicherlich schon vermutet haben, haben wir uns in der letzten Ausgabe einen kleinen Aprilscherz erlaubt. Es tut uns wirklich leid, aber der neue Atari 1600XE Computer ist nur ein Gedankenspiel. Nicht, daß wir oder viele von Ihnen kein Interesse an einem 1600XE hätten, aber die Firma Atari wird sich vermutlich nicht mehr mit der Entwicklung von 8-Bit Neuheiten befassen. Leider, kann man da nur sagen. Schade, gelle? Wir hoffen trotzdem, der Bericht hat Ihnen gefallen und Sie ärgern sich jetzt ein wenig. Also nichts für ungut, ne?

Sollte einer von Ihnen natürlich bereits einen 1600XE-Computer entwickelt haben oder uns jemanden nennen können, der einen solchen entwickelt hat, wären wir und viele andere Ihnen sehr dankbar.

Am interessantesten ist für mich immer noch, daß fast jeder geglaubt hat, daß es diesen Computer wirklich gibt. Gut, ich gebe zu, als ich die Entwürfe auf dem Schreibtisch liegen hatte, habe ich es auch geglaubt. Wir bekamen im Laufe des Monats viele Briefe von Lesern, die den 1600XE zu gerne sofort kaufen würden. Einer hat sogar am Preis gemeckert, was ich eigentlich ziemlich unverschämt finde: Ein XE mit Floppy und Monitor für DM 600,--. Im Moment zahlt man dafür 200,-- (XE) + 350,-- (XF) + 500,-- (Monitor) = 1050,--! Aber irgendjemand findet ja immer etwas zu teuer, nicht? Selbst, wenn wir alle Programme für DM 5,-- verschenken würden, gäbe es noch einen, der meckern würde. Schade eigentlich, daß keiner den Aufwand zu schätzen weiß. So, genug gelabert, weiter geht's mit einer hochinteressanten Story zum Treffen in Halle.

Kemal Ezcan

Messe In Halle

Seit langer Zeit stand es fest: Am Samstag, den 11.4.1992 sollte in Halle im Clubhaus der Waggonbauer am 10 Uhr morgens eine kleine "Messe" für den Atari XL/XE stattfinden.

Gleich morgens war dann auch schon der Teufel los: So an die 150 Leute stürmten den Raum und ließen kaum Platz, sich von Fleck zu bewegen. An Ausstellern war der ACT Bremen, Klaus Peters, Peter Kosch, der sein neues Spiel Numtris, ein Tetris-Verschnitt mit Zahlen, vorstellte, dazu der AMC-Verlag mit seinem Stereoblaster, die TOP-Crew, die übrigens das Treffen organisiert hatte, die Macher von "Bitte Acht Bit" sowie diverse andere kleinere oder private Verkäufer vertreten. Auch KE-SOFT wurde durch Herrn Volpini gebührend vertreten. Auch vom ABBUC ließen sich einige Leute blicken, hatten allerdings keinen eigenen Stand vorzuweisen. Die TOP-Crew bot Workshops an und erläuterte interessiertem Publikum programmiertechnische Fragen, Thorsten Karwoth demonstrierte seinen Sound-Monitor und vieles mehr. Mit anderen Worten: Es war viel los.

Auch für das leibliche Wohl war gesorgt, denn es gab Würstchen, Kaffee und Kuchen zu vernünftigen Preisen. Im Großen und Ganzen kann man nur zu diesem gelungenen Treffen gratulieren. Mit Sicherheit hat keiner der Teilnehmer seine Anwesenheit bereut.

Auch hier möchte ich nochmals auf die Messen in Arnheim am 27.6.1992 und Düsseldorf vom 21. bis 23.08.1992 hinweisen! Unterstützen Sie KE-SOFT und die anderen Aussteller, zeigen Sie, daß Sie den XL/XE nicht im Stich lassen. Schwimmen gehen kann man auch an einem anderen Wochenende, eine Messe für den XL/XE ist aber eher selten!

Andreas Volpini





EXCEL #2

Neu aus Schottland eingetroffen ist der zweite sowie dritte Teil dieser Serie. Auf einer Doppelseitig bespielten Diskette befinden sich mehrere interessante Programme.

Excel Art

Excel Art ist ein Malprogramm, das in der Grafikstufe 10 mit acht Farben arbeitet. Die Steuerung erfolgt per Joystick. Alle wichtigen Funktionen wie z.B. Linien, Strahlen, Kästen, gefüllte Kästen, Kreise und sogar eine Sprühdose sind vorhanden. Als Demonstration befinden sich auf der Diskette bereits fünf fertige Bilder, die sich allesamt sehen lassen können. Für Grafiken im Modus 10 ein sehr schönes Werkzeug.

Monster Match



Schon wieder ein Memoryspiel. Nach kurzem Anspielen wird man aber eines besseren belehrt. Monster Match kann man alleine oder zu zweit spielen. Die Spielkarten enthalten, wie der Name schon sagt, Monster. Nun der Clou: Zu jedem Monster gibt es einen passenden Sound. Dies verleiht dem Spiel einen großen Reiz. Man muß sich nicht allein auf die gesehenen Bilder verlassen, sondern kann sich zusätzlich an die Klänge erinnern. Interessant wird das Spiel auch, wenn man beim Aufdecken der Karten nicht auf den Monitor schaut, sondern nur hinhört und dann versucht, die Karten anhand der Geräusche wiederzuerkennen. Die Geräusche sind übrigens sehr passend zu den dazugehörigen Bildern. Ein wirklich schönes Spiel, das auch grafisch einiges hergibt.

Alien Ambush



Wer lieber ballert, sollte sich Alien Ambush zu Gemüte führen. Dieses in Assembler geschriebene Ballerspiel bietet einige Level mit wirklich fiesen Aliens, die es abzuschießen gilt. Manche teilen sich, manche fallen herab. Nur für schnelle Joystickartisten!

Roto

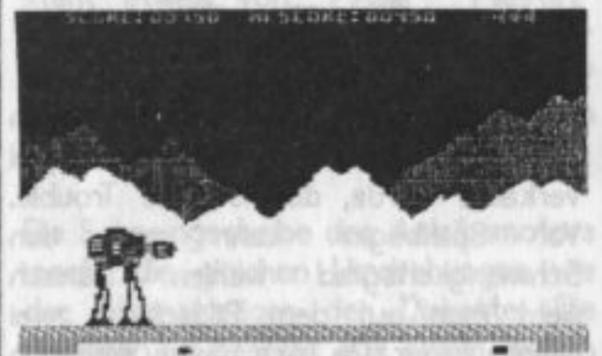


Um einen Planeten zu retten, müssen Sie in tiefe Stollen eindringen und wertvolle Benzinkanister bergen. Da die Stollen durch Steinschläge verschüttet sind, werden Sie mit einer Kanone ausgerüstet, mit der Sie sich den Weg freischießen können. Aber wehe, wenn Sie einen Benzinkanister erwischen: BUMM! Das Spiel besticht durch feines horizontales und vertikales Scrolling und eine schön große Höhle. Ab- und zu regnet es auch Steine von oben herab.

The Empire Strikes Back

In alten Zeiten gab es einmal auf dem VCS-Videospiel ein ähnliches Spiel. Man fliegt mit seinem Gleiter durch eine horizontal scrollende Landschaft. Ganz rechts hat man seine Basis, die verteidigt werden soll. Von links

kommen nun nach und nach riesige Walker auf einen zugestampft. Diese ballern natürlich, was das Zeug hält. Der einzige wunde Punkt der Walker ist der Rücken, markiert durch einen roten Fleck. Trifft man sie hier, sind sie hin und versinken vor Schreck im Boden. Wird man allerdings selbst getroffen, verliert man zunächst seinen Gleiter und kann zu Fuß weiterkämpfen, was natürlich entsprechend schwierig ist. Ein sehr actionreiches und auch schwerer Spiel, das aber viel Spaß macht. Von Welle zu Welle werden die Walker schneller und gemeiner. Eine echte Herausforderung.



Mandala

Zu guter Letzt finden wir noch ein Programm namens Mandala auf der Diskette. Mandala ist ein Kaleidoscope Construction Set. Das bedeutet, daß man per Tastatur verschiedene "Color Chips" setzen und das Ganze per Joystickbewegung in wundersame Formen und Farben bewegen kann. Die acht Farben kann man natürlich ebenfalls frei wählen. Die Muster und Bewegungsabläufe, die dadurch zustande kommen, sind wirklich faszinierend. Wenn man länger zusieht, wird man direkt hypnotisiert. Ein echt sinnloses Programm, das aber sehr fesselt, weil man immer wieder neue Formen und Muster erkennt. Irgendwie genial.

Fazit

Die aufgezählten Programme befinden sich allesamt auf der EXCEL #2 Diskette und werden von einem sehr schönen Menü aus ausgewählt. Zum Preis von DM 19,80 (oder weniger, beim Paketangebot) erhält man eine wirklich gute Programmsammlung, die viel Spaß bereiten kann. Jedes einzelne Programm ist sein Geld voll und ganz wert.

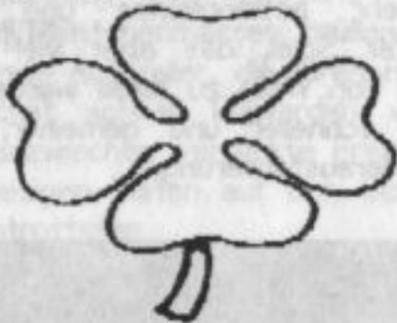
Kemal Ezcan



EXCEL #3

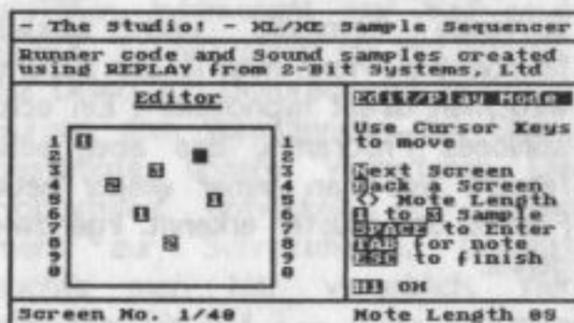
Auch der dritte Teil der Serie bietet wieder einige interessante Programme für jeden Geschmack. Lesen Sie hier, was Sie erwartet.

Tile Trouble



Ein Puzzlespiel, das von manchen Händlern sogar schon als Vollpreisspiel verkauft wurde, das ist Tile Trouble. Vor Spielbeginn kann man den Schwierigkeitsgrad wählen. Danach sieht man auf dem Bildschirm zwei gleiche Bilder. Da links davon wird nun durch Verschieben von Einzelteilen in Unordnung gebracht. Ist dieser Vorgang beendet, geht es los: Man soll versuchen, das linke Bild wieder in den Originalzustand zu versetzen. Dies ist gar nicht so einfach, wie man schnell feststellen wird. Ein Spiel für Dend- und Knobelfreunde.

The Studio



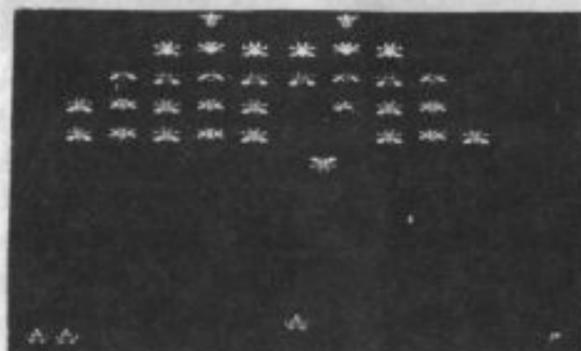
Wollten Sie nicht schon immer mal ein Lied mit gesampelten Sounds spielen? Dies ist mit diesem Programm möglich. Hier können Sie wahlweise mit Hundegebell, einer E-Gitarre oder anderen der vielen Samples, die sich bereits auf der Diskette befinden, Musik machen. Natürlich können die eingegebenen Sequenzen auch gespeichert werden. Auch das Verwenden von eigenen Samples ist möglich. Übersichtliche Menüs führen durch das Programm, die Bedienung ist kinderleicht. Ein echter Spaß, der auch sinnvolle Verwendung finden kann.

Monster Smush



Als waghalsiger Mensch klettern Sie an einem Hochhaus hoch und wollen die Wertvolle Geldtasche haben, die ganz oben liegt. Auf Ihrem Weg nach oben begegnen Sie allerdings einer Menge unfreundlicher Monster, die Sie aber mit einem gezielten Fußtritt in Matsch verwandeln können. Wenn Sie nicht aufpassen, fällt Ihnen dabei auch noch ein Stein auf den Kopf. Oh, was ist das? Ein Bonusleben wartet darauf, von Ihnen gesammelt zu werden! Mit zunehmendem Level werden die Monster (die übrigens in jedem Level anders aussehen) immer schneller und unberechenbarer. Das Spiel fesselt wirklich, ein einfaches, aber spannendes Spielprinzip. Und vor allen Dingen: Keine abgelutschte Idee, sondern etwas, was es sonst nicht gibt!

Galactic Chase



Wie man schon am Screenshot erkennen kann, ist dies eine Galaxian-Version. Viel muß man hierzu nicht sagen. Man steht unten und ballert, was das Zeug hält. Welle um Welle immer fieser werdender Aliens stürzen sich herab. Blast or be blasted ...

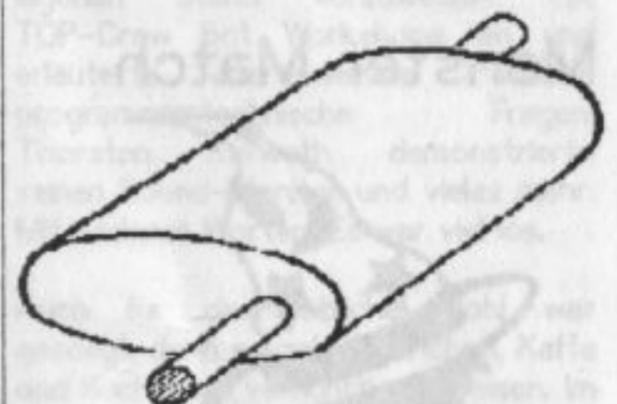
Triad

Aha, das ist ja interessant: Ein Tic-Tac-Toe Spiel mit Weltraumschlachten. Aufgabe ist es, drei Felder mit seinem Zeichen zu belegen. Nachdem man ein Feld

gewählt hat, muß man allerdings eine Weltraumschlacht gewinnen, um das Feld zu erhalten. Man kämpft hier gegen die obskursten Aliens, ja sogar gegen Schachfiguren. Jede Alienart hat ein anderes Bewegungsmuster und muß auf eine bestimmte Weise getroffen werden, z.B. nur von vorne, nur von der Seite usw. Es ist wirklich schwierig, hier zu gewinnen. Das Spiel macht sehr viel Spaß, vor allem weil jeder Level eine neue Herausforderung bietet.



Spare Tire



Zum Abschluß noch etwas für die Englischkundigen: Ein englischsprachiges Textadventure. Interessant bei diesem Spiel ist aber, daß der Bildschirm ein festes Layout hat. Die Inventory ist ständig sichtbar, die Kommandos, die Antworten usw. Alles hat ein eigenes Fenster. Dadurch wird das Spielen zu einem echten Vergnügen. Viel Spaß!

Fazit

Man muß EXCEL (Robert Stuart) wieder einmal ein Kompliment aussprechen. Es ist ihm gelungen, auf einer Diskette eine wirklich ordentliche Sammlung von interessanten, spannenden und nützlichen Programmen zusammenzustellen. Auch das Auswahlmenü ist wieder hervorragend gestaltet. Für DM 19,80 (oder weniger) erhalten Sie viel Spaß und Nutzen.

Kemal Ezcan



Atari XL/XE

Tips & Tricks



Wie Sie vielleicht wissen, handelt es sich bei diesem Titel nicht um ein Programm, sondern um ein Buch. Herausgegeben wurde es von DATA BECKER. Ich sage hier "herausgegeben", weil das Buch nicht mehr verlegt wird. Es ist uns jedoch gelungen, die Restbestände dieses Titels aufzukaufen. Hier also eine Vorstellung mit Erläuterungen des Inhaltes.

Das Buch ist etwa 260 Seiten stark und in mehrere Kapitel gegliedert. Im ersten Kapitel "Das ATARI-BASIC" werden Themen wie Programmgestaltung, Programmplanung, Unterprogramme, Optimierung von Programmen, Basic-Editor, Listschutz, Basic Speicher und Zeiger, Variablen, Maschinensprache, Spezielle Befehle, XIO, Grafikfunktionen, Point und Note, Usr, Trap und Pop behandelt. Zu jedem Thema gibt es umfangreiche Erklärungen sowie viele Beispielprogramme zum Abtippen. Für die Abtippfaulen sei jedoch erwähnt, daß in Kürze eine Programmdiskette erhältlich sein wird.

Das zweite Kapitel befaßt sich mit dem Drucker. Hier werden DIP-Schalter erläutert und verschiedene Schriftarten programmiert. Sogar ein Drucker-Spooler Programm ist enthalten.

Im dritten Kapitel geht es um den Programmrecorder. Hierzu gibt es einige Tips sowie ein Kopierprogramm für Kassetten.

Als nächstes sind die Disketten an der Reihe. Auch hier gibt es wieder viele Tips, Ratschläge zur Behandlung von

Disketten sowie Hinweise über die interne Belegung einer Diskette. Gleich anschließend folgt ein umfassendes Kapitel über das DOS. Verschiedene DOS-Versionen werden vorgestellt und erläutert, Kommando- sowie Autorun-Dateien, Double-Density und verschiedene Dateitypen werden ebenso behandelt.

Interessant ist auch das nächste Kapitel: Hier geht es um das Betriebssystem. Nach einer Darstellung der Unterschiede zwischen dem alten und dem neuen Betriebssystem folgen Hilfen zu CIO, Interrupts sowie dem blinkenden Cursor.

Mit Grafik befaßt sich das nächste Kapitel. Nicht nur Grundfiguren und Farbspielereien, auch Animation, Text im Grafikmodus sowie Displaylist und Uhr, Scrolling, Interrupt, Zeichensätze, PM-Grafik usw. werden ausführlich behandelt.

Weiter geht es mit einem Kapitel über Sound. Hier finden Sie verschiedene Beispiele zu Soundeffekten sowie ein Programm für Hintergrund-Musik.

Ein Thema, das nur in wenigen Büchern behandelt wird, sind die Ports des Atari. Das Kapitel befaßt sich mit der Programmierung der Ports und bietet einige Beispielprogramme.

Das letzte Kapitel wird durch einige nützliche Hilfsprogramme gefüllt. Hier finden Sie eine Suchroutine, Sortierung, Enter, Diskettenbelegung, ST-Maus Benutzung, Visitenkarten und Aufkleber als fertige Programme.

Im Anhang gibt es Beschreibungen der Fehlermeldungen, eine Auflistung des Zeichensatzes, wichtige PEEKs und POKEs, eine kleine Memory-Map sowie ein sehr nützliches Stichwortverzeichnis.

Fazit

Mit diesem Buch erhalten Sie viele wertvolle Informationen für Ihren XL/XE. Wenn Sie selbst Programme schreiben möchten oder einfach nur interessiert sind, an den vielen kleinen Geheimnissen Ihres Atari's, sollten Sie sich dieses Buch anschaffen. Zum Preis von nur DM 14,80 lohnt es sich auf alle Fälle.

Kemal Ezcan

Indexlochabfrage

Endlich lassen sich die Diskettenrückseiten auch ohne das berühmte Indexloch formatieren! Als ich erfuhr, daß KE-SOFT eine Hardware-Erweiterung für die XF-551 anbietet, war mir sofort klar, diese muß ich unbedingt haben.

Einbau

Beim Lesen der Einbauanleitung schreckt man zunächst zurück. Da steht etwas von "Pinself", "Filzstift" und "schwarze Farbe". Du lieber Himmer, was soll denn das werden? Also frisch ans Werk, und schon begriff ich alles.

Die Schwungscheibe des Antriebsmotors macht die gleichen Umdrehungen wie der Magnetträger der Diskette. Die Erweiterung besteht aus einem kleinen Blech mit einer Leiterplatte und einem Sensor darauf. Dieses Blech wird in der Floppy so positioniert, daß sich der Sensor kurz vor der Stirnfläche der Schwungscheibe befindet. Jetzt kommt die Farbe zum Einsatz: Die Stirnfläche wird mit einem matten schwarz bemalt, wobei ca. 6mm frei bleiben. Dieses 6mm blanke Stück ersetzt quasi das Indexloch der Diskette. Das ist das ganze Geheimnis.

Jetzt muß man nur noch vier Kabel anlöten, beim alten Sensor einen Kontakt ablöten und das Beinchen hochbiegen. Das war's.

Die Einbauanleitungen sind gut verständlich und mit Skizzen versehen. Beim Einbau muß man mit dem Abstand der Scheibe allerdings ein wenig herumexperimentieren. Ist dies geschafft, spart man allerdings eine Menge Geld.

Fazit

Die XF-551 Indexlochumgehung ist ihr Geld auf jeden Fall wert. Die knapp DM 30,- spart man sofort beim Diskettenkauf. Der Einbau ist sehr leicht und auch von einem Laien durchzuführen, vorausgesetzt, man scheut nicht vor ein wenig Probieren zurück.

Andreas Tartz



Donald



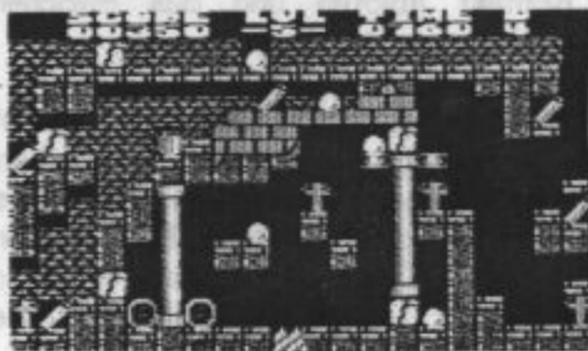
(c) 1992 KE-SOFT



ATARI XL/XE

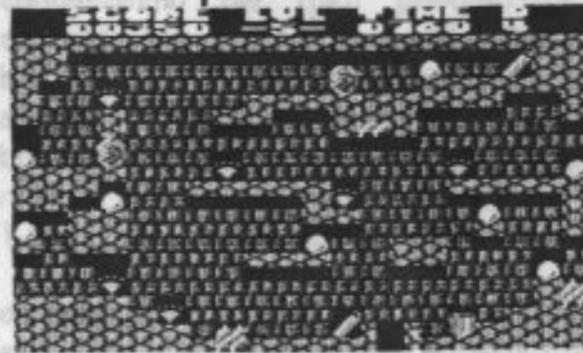
Wer kennt Sie nicht, die süße kleine Ente aus Entenhausen mit ihren happigen Geldschulden? KE-SOFT hat keine Mühen gescheut, ein weiteres mal den internationalen XL/XE-Markt mit neuem Stoff zu versorgen und das gefährliche Abenteuer dieser Ente umzusetzen!

Die Story



Daß Donald sehr viel Schulden bei seinem Onkel wegen der ausstehenden Mieten hat, ist bekannt. Auch ist bekannt, daß der Onkel seinen Neffen gerne dazu mißbraucht, gefährliche Abenteuer für ihn zu bestehen, damit Donald seine Schulden abarbeiten kann. Zu diesem Zweck hat der Onkel seinem armen Neffen einen großen Auftrag erteilt: Er soll an den fünf unheimlichsten Orten des Universums goldene Eier einsammeln, die einer Sage nach ein goldener Osterhase hat fallen lassen (oder war es eine goldene Henne? Egal!).

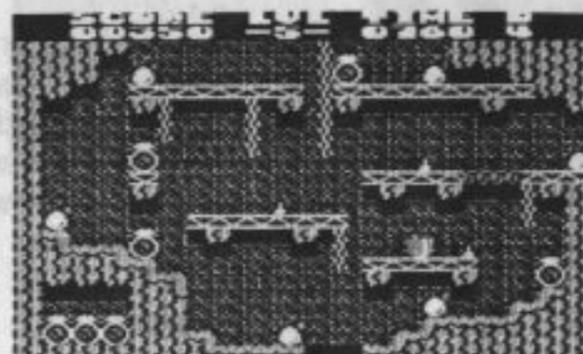
Das Spiel



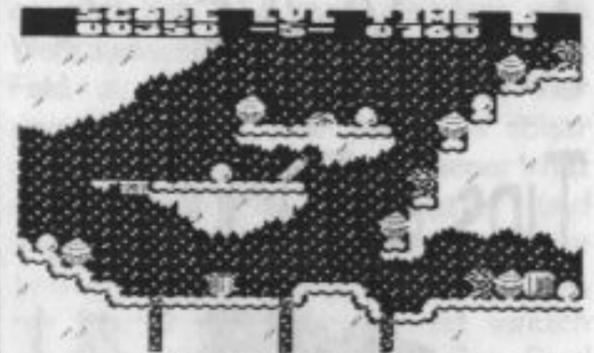
Donald muß in 5 Leveln mit je 10 Screens alle Eier einsammeln und dabei trotz der großen Gefahren überleben! Man kann sich jeweils aussuchen, mit welchem Ort man beginnen möchte. Im Urwald des Amazonas wimmelt es von Schlangen, Dornenbalken, Spinnen u.v.m. Transsilvanien ist mit den Vampirfledermäusen und Geistern nicht besser. Zudem gibt es hier wundersame Teleporter! Die afrikanischen Minen sorgen für weitere Überraschungen. Auf einmal gibt es Wände, durch die man durchlaufen kann! Der Himalaja mit seinen weißen Schneehängen und seinen finsternen Höhlen, Schneestürmen und gefährlichen Schneebällen birgt so manche Gefahr in sich, ist aber noch relativ harmlos im Vergleich zum Mond!

In jedem Level gibt es Bonusgegenstände, die man einfach so sammeln kann. Die Eier muß man hingegen immer zu einem Eierkorb bringen, die Dynamitstangen bei den versperrenden Blöcken einsetzen!

Endspurt



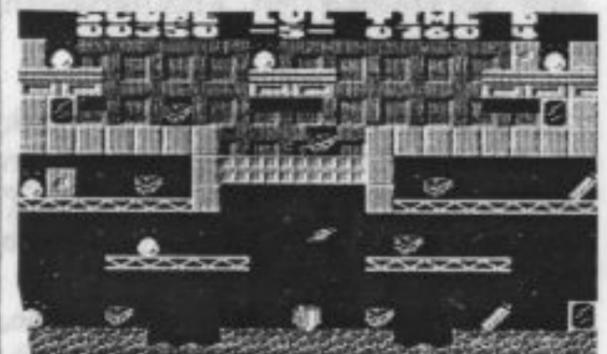
Hat man alle vier vorherigen Level in einem Durchlauf geschafft, bekommt man die Möglichkeit, den Mond zu betreten. Er ist der gefährlichste aller Orte. Nach einem kleinen Mondspaziergang entdeckt Donald ein mysteriöses Raumschiff, in dem es von Mondmonstern, gefährlichen Eruptionen, lebendigen Böden, Fallen, Teleporten, undurchsichtigen Labyrinthen und vielem mehr nur so wimmelt. Hier ist das ganze Geschick des Spielers gefordert.



Die Grafik ist comicmäßig süß und in jedem Level sehr originell. Der Donald watschelt richtig vor sich hin. Die insgesamt sieben verschiedenen Musiken untermalen jeden Ort stimmungsvoll. Wer DUCK TALES bei Nintendo gesehen hat, wird von Donald auf dem XL/XE nicht mehr loskommen! Sound ist ausreichend vorhanden (trotz der Hintergrundmusik).

Die Bedienung ist kinderleicht. Durch die Ortswahl kann man die einzelnen Level anwählen, um jeden Ort ausgiebig zu spielen (mit Ausnahme des Mondes).

Fazit



Das Spiel ist eine Mischung aus Geschicklichkeits-, Climp & Jump- und Denkspiel. Viele Situationen kann man nur durch Reaktion schaffen, andere nur durch Überlegung! Diese Mischung, gekoppelt mit den Adventure-Momenten bei den Geheimgängen, machen dieses Spiel bei KE-SOFT zum Renner des Frühjahres '92! Besonders positiv fällt auf, daß man einen Screen, wenn man ein Leben verliert, nicht wieder ganz von vorne spielen muß, da sich das Programm merkt, welche Gegenstände man schon gesammelt hat. Der restliche Screen wird allerdings neu aufgebaut, so daß man nicht wegen bereits gemachten Fehlern nochmals scheitern muß.

Marc Becker



Bomber Jack



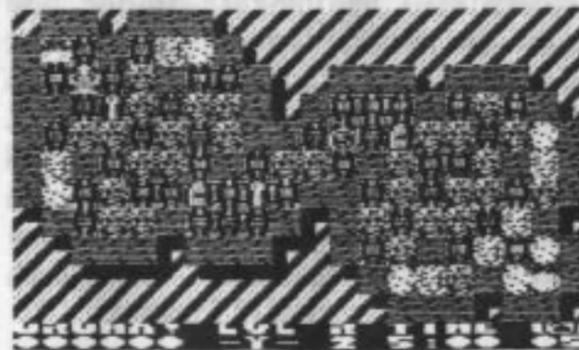
Der schon vor längerer Zeit erschienene Brainkiller soll heute auch zu der Ehre kommen, Ihnen vorgestellt zu werden. Er besteht aus einer Mischung von Drag, Sogon und Zebu-Land. Somit vereint dieses Spiel sämtliche Schwierigkeiten aller Arten.

Man steuert Bomber Jack, den Held des Spieles umher, und muß in jedem Level alle Goldstücke einsammeln. Zu Beginn jedes Levels hat man fünf Bomben zur Verfügung. Es müssen Mauern gesprengt, Blöcke geschoben, Säurepfützen beseitigt, Schatzkisten und Schlüssel gesammelt und Türen geöffnet werden. Außerdem findet man noch Ersatzbomben, die trotz sorgfältiger Planung kaum zu reichen scheinen. Dann wäre dann noch gelegentlich ein Apfel, der ein Bonusleben verspricht. Als ob das nicht schon genug wäre, läuft unerbittlich das fünfminütige Zeitlimit ab. Zum Glück hat man mehrere Leben, um das Ganze einigermaßen zu bestehen. Und warum das alles? Nur damit sich der Titelheld dieses Spieles gegrillte Otternasen leisten kann. Na denn Mahlzeit!

Das Spiel

Auf der Diskette befinden sich zweimal fünfundzwanzig Level. Seite A enthält die leichteren, Seite B die anspruchsvolleren Aufgaben. Wem das nicht reichen sollte, kann sich an dem integrierten Editor versuchen. In diesem fehlt allerdings der Hinweis, daß

mit CONTROL-P Probegespielt werden kann. Ansonsten läßt sich mit ihm ausgezeichnet arbeiten. Vorhandene Level lassen sich mit dem Editor zum Glück nicht verändern!



Hervorragend an diesem Spiel ist das Problem des Sterbens in einem hohen Level gelöst. Man bekommt dabei nämlich ein Codewort, mit dem man beim aktuellen Level anfangen kann. A und B Seite der Diskette haben natürlich unterschiedliche Codewörter!

Während des Spieles ertönt eine Musik, die mich sehr stark an Mousetrapp erinnert. Wahrlich ein Ohrenschauspiel a la Ezcan. Doch damit nicht genug: Vom Krachen der Bomben bis hin zum Öffnen einer Tür ist jedes Geräusch gelungen. Die ablaufende Uhr gibt jede Minute einen Ton von sich, der zur Eile mahnt.

Fesselnd!

Die Grafik ist nicht von schlechten Eltern und die Farben sind überzeugend. Einem besonders fiesem Level sieht man dadurch erst so richtig seine Schlechtigkeit an. Der Highscore wird natürlich mit Namen abgespeichert.

Insgesamt ein für mich süchtigmachendes Spiel, an dem man etliche Stunden zubringen kann. Nicht nur mich fordert es immer wieder heraus. Die Pausenfunktion sollte allerdings lieber auf die Leertaste umgelegt werden, da diese schneller zu erreichen ist, als SELECT. Der Kopf kommt stark ins Rauchen, da eine falsche Aktion die Lösung unmöglich machen kann. Für DM 19,80 viel Spaß für wenig Geld.

Wer das Spiel umsonst haben will, sollte sich einfach ein ZONG-Abo für ein Jahr mit Diskette bestellen. Dabei kann man nämlich Bomber Jack als Abo-Bonus bekommen ...

Andreas Volpini



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

Den Gesamtbetrag in Höhe von...

- DM 35,- (1/2 Jahr Heft)
- DM 65,- (1/1 Jahr Heft)
- DM 55,- (1/2 Jahr Heft+Disk)
- DM 100,- (1/1 Jahr Heft+Disk)

bezahle ich ...

- per V-Scheck (beiliegend)
- per Bankabbuchung (Bestätigung liegt vor)
- per Nachnahme

Meine Adresse:

Name

Straße, Nr

PLZ, Ort

Ausschneiden und einsenden an:

KE-SOFT Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4



The Pawn



Das Ziel dieses Spieles ist, 350 Punkte zu erreichen. Und das geht so:

Grassy Wilderness: Man nimmt den von Kronos angebotenen Brief (note) und befragt ihn anschließend über das Armband (ask Kronos about the wristband). Kronos legt eine Truhe (chest) ab, die man dann nimmt (5 Punkte). Sobald man im Spiel auf den Adventurer mit dem Pferd trifft, gibt man ihm die Truhe, die ihm den Tod bringt (15 Punkte). Dem Adventurer kann man überall begegnen, also aufgepasst.

Gateway: Bei den Wächtern liefert man den Brief ab. Man kommt allerdings nicht ins Schloß, sondern landet in den Palace Gardens (5 Punkte).

Palace Gardens: Unter der Matte findet man einen hölzernen Schlüssel, den man nimmt. Die Tür des Schuppens (shed) schließt man mit dem Schlüssel, den man in der Hosentasche hat, auf. Mit "SW" kommt man in den Schuppen (5 Punkte).

Shed: Hier nimmt man die Hacke (hoe), die Harke (rake) und die Kelle (trowel). Unter der Arbeitsbank steht ein Topf. Mit "use the trowel to plant the pot plant in the plant pot" erhält man weitere 5 Punkte.

Small Hut: Beim Guru in der Hütte zieht man sein Hemd aus und bedeckt das Armband mit dem Hemd ("Cover the wristband with the shirt"), damit der Guru aufhört zu lachen. Man nimmt die

Schale (bowl) und den Reis (10 Punkte).

Man bindet das Hemd vom Armband ab (untie the shirt from the wristband). Dann bindet man die Hacke und die Harke mit dem Hemd zusammen ("tie the rake to the hoe with the shirt"). Der Felsen wird mit diesem neuen Werkzeug angehoben ("lever the boulder with the hoe"). Man bindet das Hemd wieder los und zieht es an (10 Punkte). Nachdem man nach "NW" gegangen ist (Narrow Track), muß man über die Felsen klettern (climb rocks) (5 Punkte).

Plateau: Hier legt man Schnee in die Schale, dann geht man zum Guru zurück.

Small Hut: Der Schnee ist inzwischen geschmolzen. Man gibt dem Guru die Schale mit Wasser, woraufhin dieser einem einen guten Tip gibt (10 Punkte).

Forest Clearing: Im Baumstumpf findet man einen Beutel (pouch), den man nimmt (5 Punkte). Man geht dann einen Zug nach Süden.

Rank Forest: Man besteigt den Baum, schließt die Tür mit dem hölzernen Schlüssel auf, öffnet die Tür und geht nach Osten. Man öffnet den Beutel, nimmt das Blau, Grün und Rot und mischt (mix) diese. Man erhält ein weißes Licht (a white). Dann muß man unbedingt die Tür schließen, bevor man die Planken bewegt (move the boards). Man geht dann in den Low Ceiling Room (10 Punkte). Nach den Crossroads geht man zuerst nach "SW".

Passage, Lounge, Lift: Man setzt den Hut auf (hard hat) und nimmt das Geldstück, das unter dem Kissen liegt (5 Punkte). Dann geht man zu den Crossroads und in die Passage (NW). Dort drückt man auf den Knopf und öffnet die Fahrstuhlür ("press the button and slide the door"). Jetzt dreimal warten (wait), in den Fahrstuhl gehen (N), die Tür schließen und den unteren Knopf drücken. Unten steigt man aus (10 Punkte). Mit der Kelle nimmt man die Bleiklumpen ("take the lumps with the trowel"). Dann fährt man mit dem Fahrstuhl wieder nach oben und nimmt das Seil mit, das im Fahrstuhl liegt (15 Punkte). Man geht den Weg wieder zurück zur Grassy Plain.

Grassy Plain: Hier trifft man Honest John, von dem man mit dem Geldstück

den Whisky und das Bier kauft.

Plateau: Auf den hinteren Plateau steht ein Schneemann, der den Eingang in den Eisturm versperrt. Man wirft das Licht auf ihn ("throw the white at the snowman"), was ihn zum Schmelzen bringt. Anschließend nimmt das Licht wieder (15 Punkte).

Store: Hier nimmt man das Prisma und zieht die Stiefel an (spiky boots). Dann geht man zum Laboratory.

Laboratory: Man gibt dem Alchemisten den Reis und die Bleiklumpen, worauf sie verschwinden (30 Punkte). Dann geht man über die Rope Bridge und durch den Tunnel in den Raum.

Room: Man öffnet den Schrank und bindet das Seil an den Haken ("tie rope to the hook"). Mit den Stiefel zerstört man die Wand ("tear the paper wall with the boots"). Man klettert am Seil herunter, läßt das Seil los ("drop the rope") und geht zur Passage (15 Punkte).

Passage: Man klopft solange an die Tür, bis der Höllenpfortner kommt. Man gibt ihm den Whisky (15 Punkte) und geht dann den Schacht hoch in den Anbau (Annexe).

Annexe: Hier gibt man dem am Klavier sitzenden Jerry Lee Lewis das Bier (10 Punkte). Um in die Chamber zu gelangen, muß man das Licht in dem Beutel stecken und diesen schließen. Man begibt sich dann direkt ohne Aufenthalt in die Hölle.

Hell: Man befragt den Teufel über das Leben ("ask the devil about life"). Dieser gibt uns den Auftrag, Kronos zu töten und ihn in der Hölle abzuliefern. Er verspricht, das Armband abzunehmen. Man wird nun aus der Hölle direkt auf die Rope Bridge befördert. Man nimmt die Gifflasche (potion bottle, 5 Punkte) und geht von hier zum Lava River.

Lava River: Hier legt man die zerbrechlichen Dinge vorsichtig ab ("Carefully drop the prism and the bottle"). Dann legt man alles ab und geht in die Riverside Chamber. Man zerbricht die Wand ("break the wall") und findet sich vor dem Lava River im Korridor wieder. Man geht nach Osten und nimmt alle Gegenstände wieder an sich. Nun kann man nach Norden über den Lava River.



Hier bewegt man den Sockel (pedestal), untersucht die Nische ("examine the niche") und nimmt den blauen Schlüssel (10 Punkte). Jetzt verläßt man das Höhlensystem, geht zum Rank Forest, klettert auf den Baum und geht hinuter ins Office.

Office: Hier schiebt man den Läufer weg, schließt den Safe mit dem blauen Schlüssel auf, öffnet den Safe, durchsucht ihn ("search the safe") und nimmt den Wahlzettel (ballot paper, 10 Punkte).

Voting Booth: Hier steckt man den Wahlzettel in die große Urne (30 Punkte). Dann geht man zurück an den Ort, an dem man dem Adventurer die Truhe gegeben hat und nimmt diesen mit. Man geht nun in das Höhlensystem zurück in den Store Room.

Store Room: Hier nimmt man das Aerosol an sich. Wenn man will, kann man die Bücher lesen ("cast the spell on the tommes, read the tommes") und begibt sich in die Chamber.

Chamber: Dies klappt nur mit dem toten Adventurer! Man gibt dem Drachen das Prisma und beleuchtet die Hobbits in dem Schatten mit dem Licht ("shine the white at the hobbits"). Dies tut man zweimal, da der Drache kurzsichtig ist. Wenn er sich auf die Hobbits stürzt, legt man den Adventurer ab und geht nach Norden.

Workshop: Man wirft die Flasche auf Kronos ("throw the potion bottle at the magician"). Dies tötet ihn. Man drückt die Düse (nozzle) am Aerosol (45 Punkte). Dann zieht man Kronos Mantel an, setzt den Hard Hat ab und setzt den Pointy Hat auf. Man nimmt den Staub und den Zauberstab (wand) und geht nach Süden. Da der Drache denkt, daß Kronos an ihm vorbeigeht, passiert nichts. Nun geht man auf den vorher beschriebenen Weg in die Hölle. Man sollte Kronos Sachen vorher wieder ablegen. Im Zimmer erst das Seil nehmen, bevor man nach unten geht.

Hell: Man gibt dem Teufel das Aerosol. Er befreit einen daraufhin von dem Armband (50 Punkte). Hiermit soll das Spiel gelöst sein.

Anmerkung: Wer noch Lust hat, kann noch einige nette Dinge ausprobieren: Wenn man jetzt in den Raum südlich der Small Cave geht, bekommt man von Programmierern ein Listing in die

Hand gedrückt. Durch "debug the listing" wird man unsterblich und kann einiges ausprobieren. Dies klappt aber erst, nachdem man das Armband losgeworden ist.

Wer möchte, kann mit dem blauen Schlüssel auch die Prinzessin aus dem Eisturm befreien (Room of Incarceration). Man sollte mit dem Pferd des Adventurers dorthin reiten. Dies bringt aber absolut keine Punkte und ist eine Falle auf dem zu den 350 Punkten.

Waltraud Müller

Cheats

Mario Brothers

Freezer: \$0029,X = Leben.
Editor: Sektor 7 Byte 45 von 05 in FF ändern = 255 Leben.

Mr. Do

Freezer: \$0618,FF = 255 Leben Spieler 1; \$0698,FF = 255 Leben Spieler 2.
Editor: Sektor 5 Byte 5C (Pos. 93) von 03 in FF = 255 Leben.

Polar Pierre

Editor: Sektor 68 Byte 3D von 04 in FF ändern = beide Spieler 255 Leben.

Hard Hat Willy

Editor: Sektor 6 Byte 4 von 0A in FF ändern = 255 Leben.

Mouse Trap

Freezer: \$0050,X = Leben (muß kleiner 10 sein).
Editor: Sektor 38 Byte 73 von 05 in 09 ändern = 9 Leben.

Mr. Robot

Editor: Sektor 103 Byte 5F von 04 in FF ändern = 255 Leben.

Waltraud Müller

BC's Quest For Tires

Wolfgang Eilert hatte ein paar Schwierigkeiten beim Spiel BC's Quest For Tires. Beim 1. Wasser (sind bei mir aber Schildkröten und keine Krokodile) und beim 2. hatte er ja keine Sorgen, aber beim 3. Ich spiele es so: Sobald man das 2. Wasser überquert hat, sofort die Geschwindigkeit auf das Maximum (80) steigern und das Männchen am linken Bildschirmrand halten. Kurz vor dem 3. Wasser den Joystick in Richtung Bildschirm (oben) drücken und halten, dann fliegt er rüber. Nach Überfliegen des 3. Wassers die Geschwindigkeit sofort senken, weil gleich ein Sturzregen kommt. Es geht bestimmt nicht gleich beim erstenmal, aber es geht.

Olaf Graul

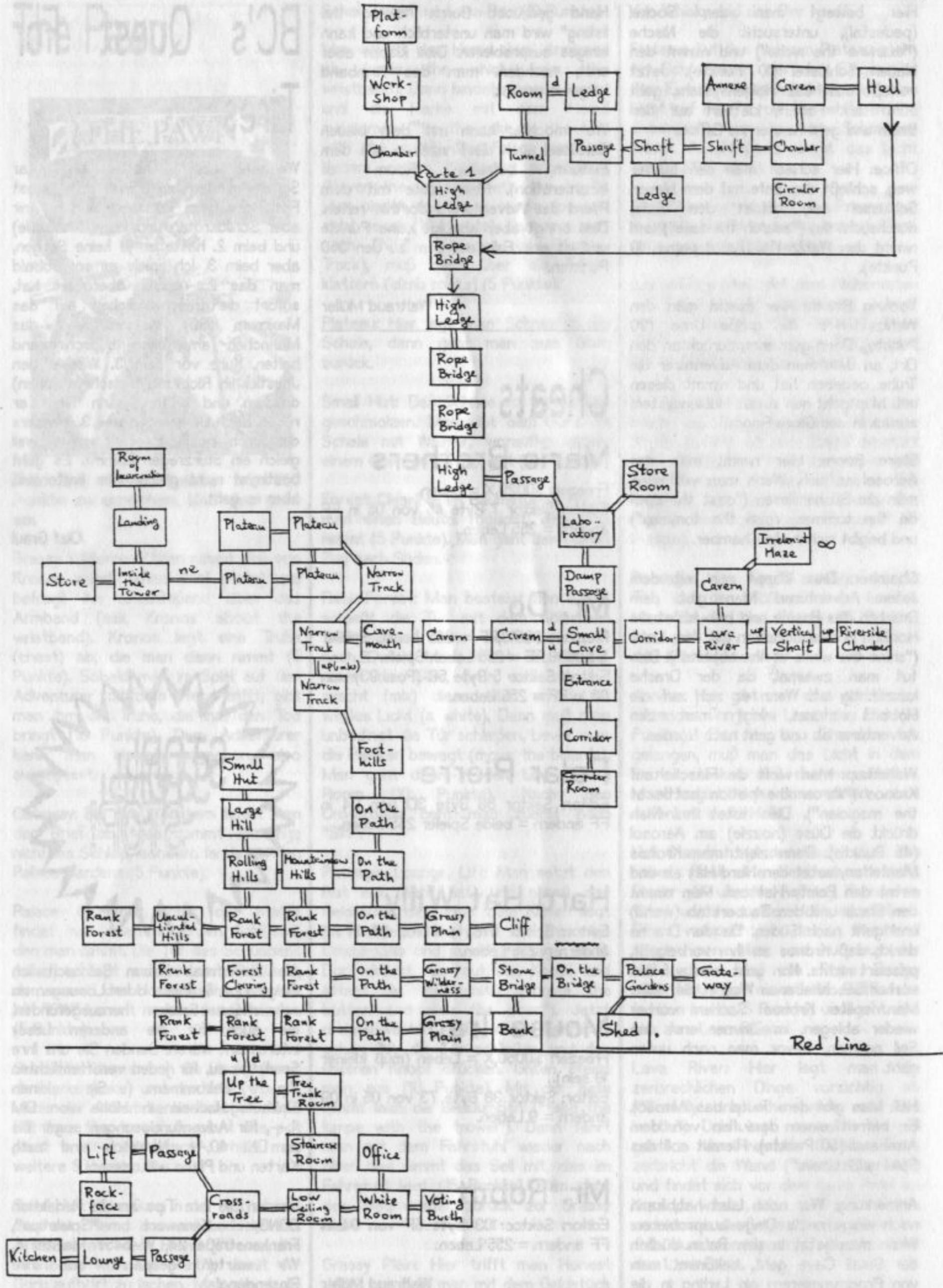


Als Spielefreak haben Sie sicherlich einige Tips & Tricks oder Lösungen zu schwierigen Spielen herausgefunden, die auch für die anderen Leser interessant wären. Senden Sie uns Ihre Spieletips zu, für jeden veröffentlichten Tip bekommen Sie einen Einkaufsgutschein in Höhe von DM 4,-, für Adventurelösungen sogar bis zu DM 40,-. Natürlich sind auch Karten und Pläne willkommen.

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

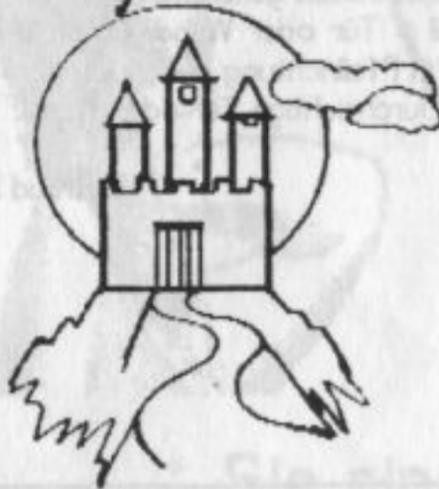


SPIELETIPS





Transsylvania



Zum Pferdewagen gehen und aus dem Sarg die Mäuse und die silberne Kugel nehmen. Dann zum Fachwerkhaus ins Dachgeschoß, die Pistole nehmen und mit der Kugel laden. Danach kann man den Werwolf mit "Fire Werwolf" erledigen. Zur Hütte gehen und die Mäuse freigeben. Die Katze verschwindet nun und man kann jetzt den Besen und die Säure nehmen. "Ride broom" beglückt uns mit einem Hexenritt und setzt uns auf einen sonst unerreichbaren Baum (der vom Moos bedeckte?) ab, wo man einen Hinweis auf den Zauberer findet.

Zurück zum Grab gehen, das Holzkreuz nehmen und nun zur Burg gehen. In der Burg das Flypaper holen und herumlaufen, bis man einen Vampir durch Zeigen des Holzkreuzes beseitigen kann. Ist der Vampir vernichtet, kann man das Kreuz, die Pistole und den Zettel, auf der Lichtung gefunden, liegen lassen.

Jetzt zum Baumstumpf gehen und die Acid-Flasche öffnen. Diese dann ausschütten (pour bottle out). Inschrift lesen und befolgen.

In der Höhle die Fliegen fangen und das Buch lesen (catch flies, read book, take book). Mit den Fliegen den Frosch füttern. Er sagt uns ein Geheimwort, mit dem wir vom Goblin den Schlüssel bekommen.

Beim Grab den Grabstein zur Seite schieben. Mit dem Schlüssel das Gitter öffnen. Ins Loch steigen und das Elixier nehmen.

Aus der Schatzkammer der Burg den Ring holen und zur "Cabin" gehen. Dort ziehen wir die Hörner (pull horns) und landen durch eine Drehtür in einer Geheimkammer des Zauberers. Dort finden wir seinen Mantel und ziehen ihn an (wear cloak). Durch nochmaliges

Ziehen am Geweih verlassen wir die Geheimkammer und gehen zur Statue. Hier dann noch "wear ring" und "show ring" eingeben und die Statue verschwindet. Der Alien ist nun befreit. Nun zur Burg gehen und die oberen Zimmer durchsuchen. Einige Weinranken beseitigen. Man findet einen Sarkophag. Er läßt sich aber nicht öffnen. Nun zurück zur Wiese gehen, wo die Statue stand. Der Alien ist mit seinem Raumschiff da, das wir aber nicht betreten können. Er verschwindet mit seinem Schiff und hinterläßt uns etwas. Wir untersuchen unser Inventar und entdecken eine Black Box.

Mit dieser zur Burg zurück und zum Sarkophag gehen. Die Black Box untersuchen und den entdeckten Knopf drücken.

Dir Prinzessin mit dem Elixier und Händeklatschen wecken (open elixier, wave elixier, pour elixier on damsel, clap hands).

Jetzt mit der Prinzessin zum Boot laufen. Dann noch "Sail boat" eingeben. Ende

Waltraud Müller

Alternate Reality The City

Wer an Krankheiten leidet, sollte die Healer aufsuchen. Sie befinden sich in der westlichen Hälfte der Stadt.

Die meisten Einwohner tragen Geld bei sich. Einige besitzen auch Diamanten (Jewels und Gems), Waffen oder Rüstungen. Diese besser erkämpfen als kaufen, da sie oft besser sind. Mit dem "Magic Longsword" kann man jeden Gegner töten. Anfangs sollte man darauf achten, daß man sich leichte Gegner aussucht. Allerdings sollte man nicht gleich einen Pauper (Bettler) umbringen, denn diese haben ohnehin nichts bei sich.

Wenn man genug Geld zusammen hat,

sollte man sich bessere Kleidung kaufen und sich in den Tavernen beliebt machen, indem man ein paar Runden schmeißt. Die Alternative dazu ist eine gesicherte Geldanlage in einer Bank.

Wenn man das Haus einer Gilde zum erstenmal betritt, werden verschiedene Werte erhöht.

Der Gegner hat manchmal sogar magische Waffen. Also besser abnehmen und nicht kaufen.

Cheats

\$8AB6-\$8AB9 = Hitpoints des Spielers

\$8ABA-\$8ABB = Hitpoints des Gegners

\$8AAD = Level

\$8AC0-\$8AC1 = Gold (Lo+Hi, vorher Übersicht)

\$8AC4-\$8AC5 = Silver (Lo+Hi, vorher Übersicht)

\$8ACC-\$8ACD = Presious Gems (Lo+Hi, vorher Übersicht)

Anderer Tip bei Gold, Silver und Gems:

\$8AC0 = Gold

\$8AC2 = Silver

\$8AC0 = Gems

\$892E-\$8930 = Strengh

\$8937-\$8939 = Intelligence

\$8940-\$8942 = Wisdom

\$8949-\$894B = Skill

\$8952-\$8954 = Stamina

\$895B-\$895D = Charisma

\$8AA6-\$8AA9 = Experience

\$8AC6 = Copper

Anderer Tip für Coppers:

\$8AC8-\$8AC9 = Coppers (Lo+Hi, vorher Übersicht)

\$8ACE = Jewellery



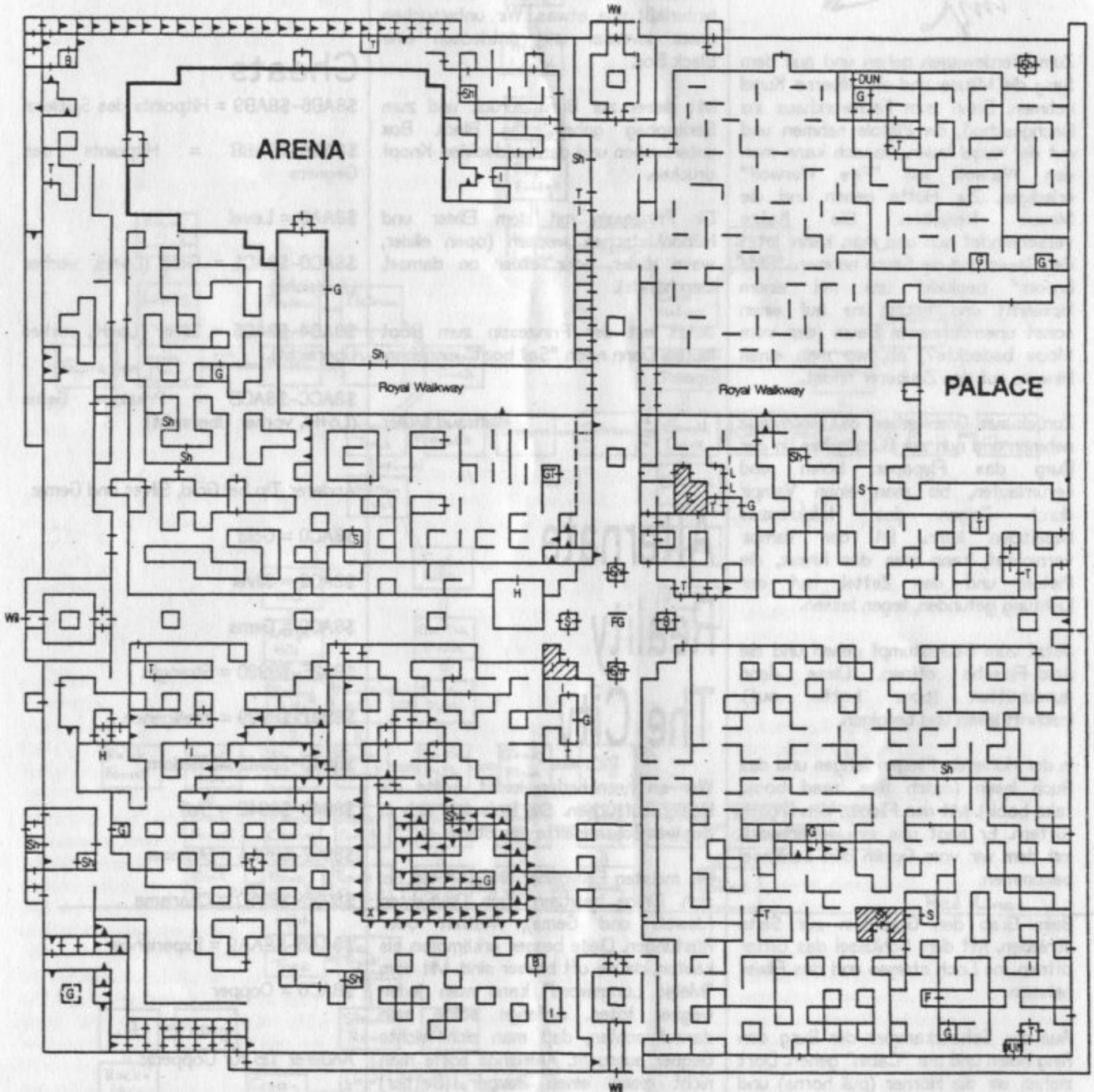
Karte

- FG = Floating Gate
- WIL = Wilderness
- DUN = Dungeon Entrance
- ILL = House of Illness Repute
- C = Maximum Casino
- GT = Acriniminis Gate

- B = Bank
- T = Taverne
- S = Smithy
- Sh = Shop
- G = Gilde
- I = Inn
- H = Healer
- X = Nur den eingezeichneten Pfeilen folgen.

- + = Tür oder Wand, durch die man von beiden Seiten gehen kann.
- Pfeil = Tür oder Wand, durch die man nur in Pfeilrichtung gehen kann.
- : = Durchsichtige Tür oder Wand.

Waltraud Müller





Sie sind noch nicht ZONG-Abonnent?

Nutzen Sie jetzt 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 ein Treueherz, für das Sie sich später eine Menge interessante Preise aussuchen können. Sie bekommen damit bei jeder Bestellung eine Rückvergütung in Höhe von ca. 10% des Warenwerts!

Sie wollen informiert sein? Ein ZONG-Abo gewährleistet Ihnen jeden Monat auf über 40 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 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 35,-

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 65,-

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 55,-

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 100,-



PD-Software Megablaster



Dies ist ein Ballerspiel aus dem Jahre 1983. Es wurde mit der Arcade Machine von Brotherbound erstellt. Ziel ist es, alles was sich auf dem Schirm bewegt zu vernichten. Dazu steuert man einen Gleiter am unteren Schirmrand nach links oder rechts, wo man sich an den Rändern unterstellen und vor der feindlichen Gegenwehr schützen kann. Sind alle Feinde vernichtet, geht es in den nächsten Level. Hinzu kommt, daß einige Aliens nicht nach der Attacke in die ewigen Jagdgründe eingehen, sondern bei Beschuß andere Figuren daraus werden.

Das Spiel wird mit zunehmender Levelzahl immer schneller. Da verliert man zum Schluß mächtig schnell die eigenen Leben. Die Grafik ist schön definiert und die einzelnen Objekte sehen auch witzig aus. Für Ballerspielfans kann ich diese Disk nur weiterempfehlen.

Traverse/Force

Diese PD-Disk ist etwas für die Strategen unter den PD-Anhängern. Gleich zwei Spiele dieser Gattung befinden sich auf dieser Disk. Auf Seite eins befindet sich TRAVERSE. Dies ist ein Brettspiel, das man am ehesten mit Schach vergleichen kann. Man muß all seine Figuren an den anderen Rand bringen. Sie sind alle aus geometrischen Formen gebildet und unterscheiden sich in der Art, wie sie auf dem Schachbrett ziehen dürfen. Das Spiel macht Spaß, man muß aber zu zweit sein, um es spielen zu können. Negativ fällt eigentlich nur auf, daß beide Spieler über die Tastatur

gesteuert werden müssen. Positiv hingegen ist, daß das Spiel illegale Züge gleich von vornherein ablehnt.



FORCE ist eine Art Action/Strategiespiel. Man muß zuerst vier Soldaten mit Waffen freier Wahl ausrüsten. Danach geht es ins Spielgeschehen. Alle starten an einem Punkt. Man muß versuchen, mit seinen Soldaten in feindliches Gebiet einzudringen. Mit jedem Spieler kann man nur begrenzte Züge ausführen, bis der nächste kommt. Absolute Gegenwehr erwartet einen, man wird beschossen. Jetzt muß man alle vier Soldaten zusammen agieren lassen, denn nur so kann man es schaffen, die Gegner zu vernichten. Ist die Energie eines Spielers zu Ende, geht er in die ewigen Jagdgründe ein. Hat man schließlich keinen Spieler mehr, ist das Spiel verloren. Aber ich kann Ihnen garantieren: Dieses Spiel läßt so schnell nicht von einem ab, es motiviert ungemein, zudem versetzt einen die Grafik immer wieder in Staunen. Man sieht so die einzelnen Soldaten und ihre Ausrüstung und zudem das scrollende Spielfeld, viele Details, einfach genial. Wer dieses PD-Spiel nicht besitzt, hat sicherlich das PD-Highlight dieses Jahres versäumt, denn besser geht es wohl kaum noch auf PD-Ebene, da verblissen sogar die meisten kommerziellen Spiele.

Computer Primer

Dies ist eine Utility-Disk. Auf ihr befinden sich mehrere Basic-Programme, die zeigen sollen, was man alles aus Basic herausholen kann. Das ganze artet zum Schluß in eine fantastische Demo (für Basic'sche Verhältnisse) aus, die zuvor praktisch in vielen kleineren Programmen veranschaulicht wird. Hier kann man echt was lernen, schnelles

Mehrweg-Scrolling in Basic, einzigartig. Für Programmierer ist diese Disk sicherlich sehr interessant.



House Of Sex And Horror

"Willkommen im House of Sex and Horror!" ertönt die Stimme aus dem Briefkasten. Plötzlich wieder totenstille und aus dem Briefkasten quillt grüner Schleim. Aus diesem Haus kommen Sie nur heraus, wenn Sie sich mit den Bewohnern befassen oder befasst werden. In diesem Adventure haben Sie es mit zersägten Bauchdecken, unter Türen hervorquillendem Blut und Verwesung zu tun. Die Aufmachung entspricht am ehesten einem 123-Adventure, allerdings hat man meist mehrere Möglichkeiten, die nicht gleich zum Tode führen. Zusätzlich gibt es noch Soundeffekte, die das ganze Stimmungsvoll untermalen.



Fans von Horror und brutalem haben mit dieser Diskette genau den richtigen Griff getan. Aus diesem Grunde haben wir die Diskette auch in die E-Kategorie eingestuft. Senden Sie also beim Bestellen einen Altersnachweis mit, sofern wir diesen nicht bereits erhalten haben.

Markus Rösner/Kemal Ezcan



Adventure Programmierung



Wie bereits im letzten Teil der Serie angekündigt, will ich Ihnen in dieser Ausgabe den Grafik-Grabber ans Herz legen. Er bietet Ihnen die Möglichkeit, Grafiken vom Micropainter- oder Koala-Format ins ANTIST-Format zu konvertieren.

Grafik-Grabber

Nachdem Sie das Programm eingeladen (oder abgetippt) und gestartet haben, überrascht Sie das Programm mit einem Hauptmenü. In dieses gelangen Sie übrigens aus jedem Untermenü wieder zurück, wenn Sie die Escape-Taste drücken. Die Untermenüs haben folgende Funktionen:

Rahmen

Wenn Sie die Taste 1 drücken, gelangen Sie in dieses Unterprogramm, welches dazu dient, den Rahmen auf der Vertikalen mit den Tasten "-" und "=" zu verschieben. Das ist notwendig, da beim Abspeichern im ANTIST-Format der eingerahmte Bildbereich auf Diskette abgelegt wird.

Format

Hier können Sie zwischen zwei Formaten wählen. Je nachdem, ob Sie die Taste 1 oder 2 drücken, ändert sich

das Format und der Rahmen. ANTIST-Format 1: Dieses Format kann vom Grafiktreiber der letzten Ausgaben eingelesen werden. Es ist identisch mit den verwendeten Grafiken aus den PD-Adventures "Die Zeitmaschine I + II".

ANTIST-Format 2: Dieses Format kann leider nicht vom Grafiktreiber aus ZONG 4/92 eingelesen werden. Ein Grafiktreiber, der dieses Format unterstützt, ist für die ZONG-Leser aber in Vorbereitung. Es ist übrigens das gleiche Format, welches im Grafik-Adventure "Die Außerirdischen - Die Zeitmaschine III" Verwendung findet.

Farben

Hier können Sie die Farben jedes Farbregisters verändern. Drücken Sie "0", "1", "2" oder "3", um ein Farbregister auszuwählen. Sofort wird angezeigt, welche Farbe und Helligkeit (H.k.eit) eingestellt sind. Mit den Tasten "+", "*" (Farbe) und "-", "=" (H.k.eit) läßt sich der Farbwert verändern.

Anmerkung: Color 0 sollte nur verändert werden, wenn das Bild im ANTIST-Format 2 abgespeichert wird, da Format 1 immer von einem schwarzen Hintergrund ausgeht.

Laden

Sie können mit dem Grafik-Grabber vier verschiedene Formate einlesen:

Micropainter: Länge 6400 Bytes/52 Sektoren (keine Farbdaten)

Koala-Format: Länge unterschiedlich (ca. 30-50 Sektoren)

ANTIST-Format 1: Länge 3764 Bytes/31 Sektoren (verwendet alle Farbdaten)

ANTIST-Format 2: Länge 4869 Bytes/39 Sektoren (verwendet alle Farbdaten)

Anmerkung: Beim Einladen ist es, im Gegensatz zum Abspeichern, egal, wie der Rahmen eingestellt ist.

Speichern

Beim Abspeichern können Sie neben dem ANTIST-Format auch das Micropainter-Format verwenden. Denken Sie aber daran, daß Micropainter keine Farbdaten berücksichtigt. Ob der Grafik-Grabber beim ANTIST-Format zwischen dem Ersten und dem Zweiten wählt, hängt vom eigestellten Format des Rahmens ab.



Ein Beispiel: Da Sie als ZONG-Leser natürlich sofort Ergebnisse sehen möchten, versuchen wir doch gleich einmal ein Bild mit unserem Grafiktreiber der letzten Ausgabe einzuladen. Zuerst starten wir den Grafik-Grabber. Im Hauptmenü drücken wir dann die Taste 4 (Laden) und 2 (Koala). Bestimmt haben Sie irgendwo eine Grafik im Koala-Format (auch ATARI-ARTIST) vorliegen. Legen Sie also die Diskette mit dem Koala-Bild ins Laufwerk und geben Sie den Filenamen ein. Nachdem das Bild geladen wurde, stellen Sie über "Format" das Funktion den Rahmen auf den gewünschten Bildbereich. Gehen Sie nun mit der Taste 5 in den Unterprogrammpunkt "Speichern" und drücken Sie 1 um das Bild im ANTIST-Format 1 abzuspeichern. Legen Sie eine Diskette mit mindestens 31 freien Sektoren in die Floppy und geben Sie den Filenamen ein.

Wenn Sie bis jetzt alles richtig gemacht haben, haben Sie jetzt auf der Diskette ein Bild, welches im selben Format vorliegt, welches auch die Adventures "Die Zeitmaschine I + II" verwenden.

Kramen Sie jetzt bitte den Grafiktreiber aus der letzten Ausgabe (ZONG 4/92) hervor und ändern Sie in Zeile 30 den Filenamen entsprechend Ihrem gewählten um. Starten Sie jetzt das Programm und Ihr Bild wird ordnungsgemäß eingeladen.

Viel Spaß mit dem Grafik-Grabber wünscht

Stefan Sölbrandt



Grafikentwurf



Heute wollen wir von der räumlichen Perspektive zu den Charaktern, bzw. Zeichen kommen.

Wie jeder weiß, kennt der ATARI, genau wie die meisten anderen 8-Bit Rechner, den Textmodus und den Grafikmodus. Obwohl es sich im ersten Augenblick absurd anhört: Der Textmodus ist eine der besten Grafikstufen, wenn es um Spiele geht. Nun, woran liegt das?

Dem Computer ist es egal, wie die Zeichen aussehen, die er auf dem Bildschirm zeigen soll. Ein "A" muß nicht wie ein "A" aussehen, sondern kann zum Beispiel zu einer Spielfigur umdefiniert werden. Außerdem können die einzelnen Zeichen auch farbig sein. Zudem verbraucht die Zeichensatzgrafik nicht so viel Speicherplatz, wie 'echte' Grafik. Dies läßt sich durch eine ganz einfache Rechnung belegen: Ein Bild in Grafikstufe 8 (s/w) oder in Grafik 15 (vier Farben) braucht etwa 8 KB. Dies errechnet sich aus der Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Bildpunkte und der Anzahl von Farben, die sie haben können. Ein Zeichensatz mit 128 Zeichen (+128 inverse Zeichen)

verbraucht dagegen nur 1 KB, zuzüglich dem eigentlichen Zeichen-Ensemble. Damit meine ich die Zusammenstellung der Zeichen auf dem Bildschirm, das ergibt 960 Bytes. Insgesamt also weniger als 2 KB.

Der Zeichensatz hat noch als weiteren Vorteil: die Schnelligkeit. Es ist wesentlich einfacher und schneller, eine Explosion, ein sich bewegendes Männchen oder irgendwelche anderen Elemente auf den Schirm zu zaubern (durch Plotten, Printen, oder wie man es auch immer nennen will), als jede Veränderung neu zu zeichnen.

Aber erstmal zu den Ursprüngen: Beim Drücken der CONTROL-Taste dürfte vielen schon aufgefallen sein, daß mit "Textmodus" nicht nur Buchstaben, sondern auch Grafikelemente gemeint sind. Ich möchte niemandem zumuten, meilenlange DATA-Zeilen einzugeben, nur um geänderte Zeichensätze anzusehen, die hier zur Demonstration dienen sollen. Der logischen Einfachheit halber werden alle Beispiele mit dem normalen ATARI-Zeichensatz erstellt sein. Zu diesem Zweck schauen wir uns das erste Listing GRAFIK1.TB an.

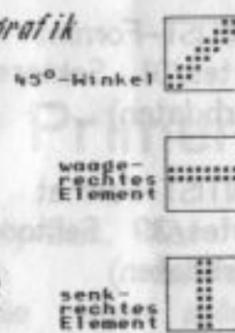


Das Listing kann so eingegeben werden, wie es dort steht. Es läuft unter ATARI-BASIC und zeigt einen Bildschirm, der nur mit den vorgefertigten Grafikelementen erstellt wurde. An diesem Beispiel kann man gut erkennen, daß sich auch mit einfachen Mitteln etwas ansprechendes auf die Beine stellen läßt.

Einfache Zeichensatzgrafik



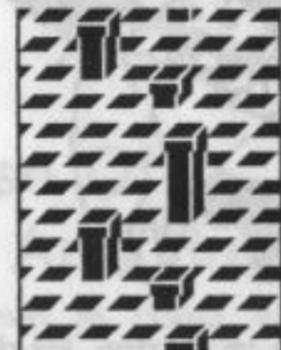
Um bessere Effekte zu erzielen, kann der Zeichensatz noch umgeändert werden.



Doch zurück zur Perspektive: Wenn Sie das zweite Listing eingeben oder auch nur anschauen, werden Sie erkennen, warum die Parallel-Perspektive mit der Zeichensatz-Grafik Hand in Hand geht: Es ist der immer gleichbleibende

45-Grad-Winkel. Da ein Zeichen genau acht Punkte hoch und 8 Punkte breit ist, bildet es ein Quadrat. Wenn man die schräg gegenüberliegenden Eckpunkte verbindet, entsteht eben dieser 45-Grad-Winkel. Die Grafik zeigt einen Würfel aus Zeichen, der in Zentralperspektive nicht hätte dargestellt werden können.

Und auf diese Weise kann man ganze 3-D-Welten nur aus Zeichen aufbauen. Wie man sehen kann, scrollt die kleine 3-D-Welt in dem Listing sanft nach oben. Das Softscrolling schaltet man übrigens mit den Zeilen 10 und 20 ein.



Nun wollen wir uns mit der Animation beschäftigen, die man zusammen mit Zeichensätzen benutzen kann. Derer haben wir zwei:

1. Man kann die Elemente, die verändert (bewegt) werden sollen, fortlaufend mit anderen Zeichen überschreiben, so daß eine Animation entsteht. Schauen Sie sich doch mal das dritte Listing an. Das vierte Listing zeigt eine schon recht ansehnliche Animation.
2. Die andere Methode besteht darin, blitzschnell den Zeichensatz zu wechseln. Hat man zum Beispiel 4 Zeichensätze im Speicher und verstellt den Zeiger im Rechner, der ihm sagt, wo der Zeichensatz beginnt, so kann man ebenfalls trickfilmähnliche Effekte erzeugen.

Im nächsten Listing kann man zwar keine Animation sehen, dennoch wird das blitzschnelle Umschalten zweier Zeichensätze demonstriert. Das Programm bildet die Grafikzeichen ab und stellt dann den Zeiger auf den internationalen Zeichensatz. Dies erledigt Speicherstelle 756. Mit einigem programmiertechnischen Aufwand ist es leicht möglich, mehrere Zeichensätze in den Speicher zu legen und dann wie bei einem Trickfilm abzuspielen.

Beim nächsten Mal geht es weiter mit dem Entwurf eigener Zeichen.

Rolf A. Specht



Assembler



Nach den ersten Programmierversuchen möchte ich heute versuchen, das bisher Gelernte noch einmal zusammenzufassen. Neben den Befehlsstrukturen und den Adressierungsarten, die in dieser übersichtlichen Form bisher noch nicht erklärt wurden, finden Sie am Ende als Bonbon eine kleine Demonstration des Erlernenen.

Zunächst möchte ich kurz beschreiben, wie ein Assemblerbefehl im Speicher dargestellt wird. Im wesentlichen gibt es drei verschiedene Möglichkeiten der Befehlsstruktur, die ich anhand von Beispielen beschreiben möchte.

1-Byte-Befehle

1. XXXXXXXX (X=1 Bit)
Befehlscode mit 8 Bit

Dieses Format haben alle Befehle, die keinerlei weitere Daten benötigen. Als Beispiel sei der INX-Befehl genannt, der den Inhalt des X-Registers um eins erhöht. Der Prozessor entnimmt alle zur Ausführung des Befehls nötigen Daten aus dem Befehlscode.

2-Byte-Befehle

1. XXXXXXXX XXXXXXXX
Befehlscode, Datenbyte

Ein Vertreter dieser Klasse ist der Befehl LDA #0. Aus dem Befehlscode (LDA) kann die CPU nur entnehmen, daß dem Akkumulator ein 8-Bit-Wert zugewiesen werden soll. Wie dieser Wert im konkreten Fall lautet, wird durch ein weiteres Datenbyte festgelegt, welches im Beispiel des obigen Befehls 0 ist.

2. XXXXXXXX XXXXXXXX
Befehlscode, Adressbyte

Dies scheint auf den ersten Blick einen Widerspruch zu ergeben. Wie bereits bekannt ist, kann die 6502-CPU insgesamt 64 KByte Speicher = 65536 verschiedene Adressen voneinander unterscheiden. Dazu sind jedoch 16 Bit notwendig. Wieso steht dort oben nur ein Adressbyte, also ein 8-bit-Wert?

Die Erklärung hierfür ist einfach. Befehle dieser Form benutzen immer die Adressen von 0 bis 255 im Hauptspeicher, die sogenannte Zero-Page (Nullseite). Das High-Byte der Adresse wird in diesem Fall auf 0 gesetzt.

Ein Beispiel ist schon aus der Folge 3 bekannt: STA (88),Y wurde verwendet, um einen Text auf den Bildschirm auszugeben, dessen Anfangsadresse in den Speicherzellen 88 und 89 steht.

3-Byte-Befehle

1. XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX
Befehlscode, Adressbyte, Adressbyte

Nach dem Befehlscode erwartet die CPU eine 16-bit Adresse. Zu beachten ist, daß die Adressbytes in der Reihenfolge Low-Byte, High-Byte anzugeben sind.

Beispiel: Der Befehlscode für den Befehl, der den Inhalt des Akkus in eine Speicherzelle schreibt lautet (STA) \$8D. Meinen wir etwa die des Hardware-Farbregister \$D018, so lauten die vollständigen 3 Bytes dieses Befehls \$8D,\$18,\$D0.

Damit wären nun alle Varianten der Befehlsstruktur bekannt.

Adressierungsarten



Wie wir bereits gesehen haben, kann ein Befehl in mehreren Varianten auftreten. Zur Anschauung möchte ich im folgenden den LDA-Befehl (Lade Akkumulator) anführen. So ist es möglich, den Akku mit einem nachstehenden Datenwort zu laden oder den Akku mit dem Inhalt einer Speicherzelle zu belegen, deren Adresse folgt. Diese verschiedenen Möglichkeiten nennt man Adressierungsarten.

Für den Programmierer ist es neben der genauen Kenntnis jedes Befehls sehr wesentlich, auch zu wissen in welchen Adressierungsarten dieser verfügbar ist. So kann durch eine winzige Verwechslung ein Programm schon nicht mehr lauffähig sein. So geschehen in Folge 3. Einen Befehl STA (88),X gibt es nicht. Statt dessen muß der Befehl STA (88),Y verwendet werden. Die anderen Befehle müssen dann entsprechend für die Verwendung des Y-Registers geändert werden.

Das mag im Moment sicherlich sehr theoretisch anmuten, ich halte es aber aus dem angeführten Grund für recht wichtig.

Implizit Adressierung

Zu dieser Adressierung zählt man fast alle 1-Byte-Befehle, also Befehle, die keinerlei zusätzliche Daten benötigen, weil diese schon im Befehlscode enthalten sind.

Beispiel: Der INX-Befehl (erhöhe Inhalt von X).



Unmittelbar Adressierung

Unmittelbar bedeutet, das nach dem Befehlscode angeführte Byte wird direkt bearbeitet. Vertreter dieser Adressierungsart sind deswegen typische 2-Byte-Befehle.

Damit der Assembler diese Art der Adressierung erkennt, wird dem Argument des Befehls ein Doppelkreuz vorangestellt. Ein Beispiel hierfür ist schon bekannt:

Beispiel: Lade den Akku mit dem Wert 0.

Assemblerformat: LDA #0

Absolut Adressierung

Unter diese Gruppe fallen alle Befehle, denen die Adresse des zu bearbeitenden Bytes folgt. Da eine Adresse für gewöhnlich 2 Byte lang ist und der Befehlscode immer ein Byte benötigt, gehören die Befehle dieser Adressierungsart zu den 3-Byte-Befehlen.

Beispiel: Lade den Akku mit dem Inhalt der Adresse \$02FC.

Assemblerformat: LDA \$02FC

Zeropage Adressierung

Gemeint sind damit alle diejenigen Adressen, deren High-Byte \$00 ist. Im Grunde genommen ist uns auch dieses Format nicht unbekannt, da schon im Abschnitt Befehlsstruktur auf diese Besonderheit eingegangen wurde.

Durch das "Nullsetzen" des höherwertigen Adressbytes wird eine geringe Speicherplatzersparnis sowie eine kürzere Abarbeitungszeit erreicht.

Beispiel: Lade den Akku mit dem Inhalt der Adresse \$00E0.

Assemblerformat: LDA \$E0 (statt LDA \$00E0)

Beispiel

Ich möchte diese Folge mit einem kleinen Beispiel-Programm abschließen:

```
ORG $A800

LOOP LDA $D40B
STA 54282
STA $D018

LDA $02FC
CMP #$FF
BEQ LOOP

RTS
```

Schätzen Sie doch einmal, wie lang dieses Programm ist. Nach den vorangestellten Überlegungen: 3 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 + 1 = 17 Bytes. Die Anfangsadresse ist \$A800, damit ist die nächste nicht durch das Programm belegte Adresse \$A811, wie durch das Assemblieren des Programms leicht festgestellt werden kann.

Nach dem Starten des Programms erscheinen bunte Farbbalken auf dem Schirm. Wie funktioniert's?

Die Speicherzelle \$D40B enthält die Nummer der gerade erzeugten Bildschirmzeile geteilt durch 2. Dieser Wert wird in das Farbregister für die Hintergrundfarbe geschrieben und somit erhält jede zweite Zeile eine andere Farbe.

Der Befehl STA 54282 kann auch entfernt werden, er sorgt nur für ein ruhigeres Bild.

Die folgenden 3 Befehle realisieren eine einfache Tastaturabfrage. Der Wert des Tastaturbuffers wird in den Akku geladen, dann wird der Akku mit dem Wert \$FF verglichen. Bei Gleichheit erfolgt eine Verzweigung zur Marke LOOP. (Der BEQ-Befehl ist die Negation des BNE-Befehls.)

Wenn jetzt eine Taste gedrückt wird, ändert sich der Wert im Tastaturbuffer, ist damit nicht mehr gleich \$FF und das Farbspiel hört auf. Allerdings wird der Buffer noch nicht gelöscht. Das zu ergänzen bleibt Ihre Aufgabe!

Weiterhin viel Spaß wünscht

Marco Schumann

Achtung!

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

Eine einzelne Ausgabe: DM 8,--.

Ab 8 Ausgaben nur noch je DM 7,--!

Ab 16 Ausgaben nur noch je DM 6,--!

Ab 24 Ausgaben nur noch
Je DM 5,--!

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

KE-SOFT

Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

Ich möchte folgende ZONG-Exemplare mit Programmdiskette nachbestellen:

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

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort



Poke Sounds

Wer schon einmal selbst Sounds oder Musik programmiert hat, wird meist mit dem internen SOUND-Befehl des Atari gearbeitet haben. Als Alternative dazu möchte ich Ihnen hier die Möglichkeit, Sounds direkt in die Sound-Adressregister zu schreiben, nahelegen. Die Vorteile dieser Methode sind leicht erkennbar.

Zunächst aber einmal ein paar Worte zur Umsetzung eines SOUND-Befehles in die POKE-Methode. Der SOUND-Befehl hat vier Parameter, nämlich Kanal, Tonhöhe, Distortion und Lautstärke. Jeder Kanal wird durch zwei Register angesteuert. Kanal 0 durch 53760 und 53761, Kanal 1 durch 53762 und 53763, Kanal 2 durch 53764 und 53765 und Kanal 3 durch 53766 und 53767.

Die erste der jeweils zwei Adressen der Kanäle (also 53760, 53762, 53764 und 53766) gibt die Tonhöhe an. Der Wert, der hier hineingeschrieben wird, entspricht dem zweiten Parameter des SOUND-Befehles.

Die zweiten Adressen stehen für Distortion und Lautstärke. Die Distortion kann ein Wert von 0-15 sein, die Lautstärke ebenso. Das linke Nibble (Halbbyte) der Adresse steht jeweils für die Distortion, das rechte für die Lautstärke. Das heißt also, daß sich der Wert aus $\text{Distortion} \times 16 + \text{Lautstärke}$ errechnet.

Wenn wir also den Befehl SOUND 1,100,10,8 direkt schreiben wollen, verwenden wir die Befehle POKE 53762,100:POKE 53763,168, da $10 \times 16 + 8 = 168$.

Der Vorteil dieser Methode ist zwar nicht sofort erkennbar, bei genauerem Betrachten fällt er jedoch auf. Nehmen wir einmal einen kleinen Soundeffekt:

```
FOR I=15 TO 0 STEP -.1: SOUND
0,100,10,I: NEXT I
```

Bei diesem Effekt bleibt die Tonhöhe (100) immer gleich. Daher können wir ihn wie folgt umschreiben:

```
POKE 53760,100:FOR I=175 TO
160 STEP -.1:POKE 53761,I
:NEXT I
```

Ihnen wird auffallen, daß das zweite Programm schneller abläuft, als das erste. Das ist vollkommen logisch, denn der Atari muß während der Schleife der ersten Zeile ständig die Werte umrechnen und in die Register schreiben, was beim zweiten Programm direkt geschieht.

Interessant wird diese Geschwindigkeitssteigerung erst, wenn wir Soundeffekte programmieren wollen, die eine gewisse Geschwindigkeit benötigen. Ein schönes Beispiel ist der Wasser-Effekt:

```
POKE 53761,170:FOR I=1 TO
500:POKE 53760,RAND(50):NEXT
I:POKE 53761,0
```

Ein weiterer Vorteil ist, daß uns bei der Benutzung der Register noch ein weiteres Register, das sogenannte Audiocontrol-Register zur Verfügung steht. Mit diesem Register lassen sich einige interessante Effekte erzielen. Der SOUND-Befehl läßt sich deshalb nicht anwenden, weil jeder SOUND-Befehl das Audiocontrol-Register auf Null, also den Normalzustand, zurücksetzt.

Das Audiocontrol-Register hat die Adresse 53768. Einige interessante Bits hierfür sind z.B.:

- 1 = Tiefere Grundfrequenz für alle Tongeneratoren.
- 2 = Highpassfilter für Tongenerator 2, getaktet durch Tongenerator 4.
- 4 = Highpassfilter für Tongenerator 1, getaktet durch Tongenerator 3.

Diese Werte lassen sich natürlich auch beliebig kombinieren. Doch nun erst einmal ein paar Beispiele für dieses Register. Geben Sie einmal folgende Zeilen ein:

```
POKE 53760,100:POKE 53761
,170
POKE 53768,1
```

Zuerst wird ein Ton erklingen. Nach Eingabe der zweiten Zeile wird dieser tiefer klingen. Extrem tiefe Töne klingen sehr interessant, da man sie selten hört. Geben Sie bitte untenstehende Zeile nur ein, wenn der Ton aus obigem Beispiel noch zu hören ist. Ansonsten fügen Sie vor Beginn der Zeile bitte ein POKE 53768,1 ein.

```
FOR I=175 TO 160 STEP -.25
:POKE 53760,I:POKE 53761,I
:NEXT I
```

Ein Beispiel für Musik mit tiefen Tönen ist die Titelmusik des Spieles BOMBER JACK. Dieses recht kurze klassische Lied von Claude Debussy erklingt während des Spieles mit normalen Tönen, während des Titelbildes aber mit tiefen Tönen.

Doch nun zu den Highpassfiltern. Ein Highpassfilter ist ein Filter, der von einer Tonschwingung nur die hohen (high) Frequenzen durchläßt (pass) und die übrigen abschneidet. Probieren Sie einfach folgendes Beispiel:

```
POKE 53768,100:POKE 53761
,170:POKE 53768,4
FOR I=0 TO 255 STEP .1:POKE
53764,I:NEXT I
```

Na, klingt das nicht sehr interessant? Da sieht man mal, was man alles aus dem kleinen Atari herausholen kann! Probieren Sie einfach einmal, den STEP Wert zu verändern. Mit STEP 1 bekommen Sie einen sehr schönen Soundeffekt. Wenn Sie ein wenig herumexperimentieren, werden Sie bald in der Lage sein, extrem seltsame Soundeffekte zu programmieren:

```
10 POKE 53768,4
20 FOR A=10 TO 0 STEP -.1
30 POKE 53761,160+A:POKE
53764,A*20
40 FOR I=A+45 TO A+40 STEP -1
50 POKE 53760,I
60 NEXT I
70 NEXT A
```

Probieren Sie einfach, andere Werte für die Schleifen, die STEPs und die Multiplikatoren einzusetzen. Sie werden staunen, was für seltsame Klänge aus Ihrem Atari kommen.

Diese Soundeffekte benutzen den Tongenerator, der den Filter taktet, nur als Takter. Probieren Sie einmal aus, den Takter-Generator auch hörbar zu machen, z.B. durch ein hinzufügen eines POKE 53765,160+A in Zeile 30.

In der nächsten Ausgabe werden wir nun erworbenen Fähigkeiten nutzen, um Musik zu programmieren. Bis dahin wünsche ich Ihnen viel Erfolg mit Ihren Experimenten.

Kemal Ezcan



CHSET Einbindung



Viele von Ihnen wollten gerne wissen, wie man Zeichensätze, die man mit verschiedenen Editoren erstellt hat, in eigene Programme einbinden kann. Ob es nun der Quick Editor, der ZONG-Grafikeditor oder Colorfont von EXCEL sei, mit untenstehender Routine wird ein abgespeicherter Zeichensatz geladen.

```
10 PAGE=144:CHS=PAGE#256
20 OPEN #1,4,0,"D:FILENAME
.EXT"
30 BGET #1,CHS,1024
40 CLOSE #1
```

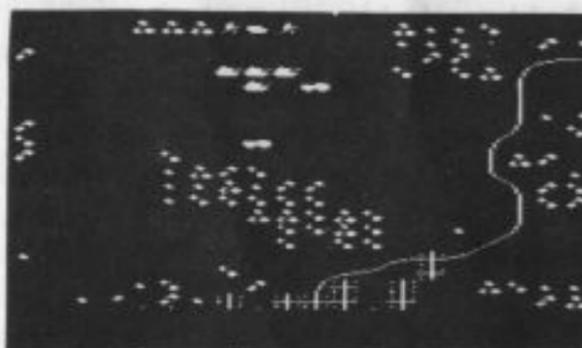
Zeile 10 der Routine legt die Startadresse des Zeichensatzes fest. Zeile 20 öffnet Kanal 1 zum Lesen des Files, hier tragen Sie bitte den entsprechenden Filenamen ein. Zeile 30 lädt die Daten mittels BGET an die durch CHS festgelegte Adresse. Zeile 40 schließt den Kanal wieder.

Um den Zeichensatz sichtbar zu machen, genügt ein einfaches POKE 756,PAGE. Wenn Sie wieder den normalen Zeichensatz haben möchten, geben Sie einfach POKE 756,224 ein. Wichtig zu wissen ist außerdem, daß der Zeichensatz bei einem GRAPHICS-Befehl wieder auf 224 gesetzt wird. Nach einem GRAPHICS-Befehl sollten Sie also zuerst den POKE 756,PAGE ausführen, wenn Sie Ihren Zeichensatz sehen möchten.

Weiterführende Informationen zur Zeichensatzdefinition, zum Entwurf, zur Verwendung und Bewegung sowie Animation von Zeichensätzen finden Sie im GAMEDESIGNER'S WORKSHOP.

Kemal Ezcan

Battalion Commander



Nach dem großen Zuspruch zur deutschen Anleitung des F-15 Strike Eagle haben wir uns dazu entschlossen, in dieser Ausgabe eine Übersicht über die Funktionsweise des Battalion Commander (von SSI) zu geben, mit der ein jeder, der im Besitz der Originaldiskette ist, das Spiel spielen kann.

Geladen wird die Disk mit dem grünen Aufkleber einfach durch Einschalten des Rechners. Kurz darauf erscheint ein kleines Anfangsmenü, aus dem man seine Aufgabe wählen kann. Zum Einstieg sollte man (1) NOVICE (=Anfänger) wählen, um sich mit den Grundfunktionen vertraut zu machen. Nachdem man (1) getippt hat, erscheint ein paar Sekunden später ein Spielfeldausschnitt, an dessen Rändern horizontale und vertikale Koordinaten stehen. Man selbst steuert einen schwarzen Kasten, den ich im weiteren Cursor nennen will. Dieser wird mit dem Joystick hin und her bewegt. Will man über den Rand hinaussteuern, beginnt das Schlachtfeld, in die jeweilige Richtung zu scrollen. Die horizontalen Koordinaten gehen von 0-6, die vertikalen von 0-12,8. Die Aufgabe im Anfänger-Modus ist, ein feindliches Battalion zu vernichten.

Bedienung

Zu Anfang gleich die Pause-Funktion: Nach Drücken der Space-Taste befindet sich das Spiel im Wartezustand. In ihm kann man gefahrlos mit dem Cursor hin und her fahren, ohne Angst haben zu müssen, befeuert zu werden. Verlassen wird dieser Modus durch die nochmaliges Drücken der Leertaste.

Ein Battalion kann aus bis zu vier

(A-D) Kompanien bestehen. Wenn Sie mit Ihrem Cursor auf ein Zeichen Ihrer Kompanie gehen (hier schwarzes Panzer- oder LKW-Symbol), wird Ihnen zuerst die Nationalität, dann die Zug-Nummer, die Funktion des Zuges, die Kompanie- und die Battalionszugehörigkeit mitgeteilt. Darunter finden Sie Angaben zur Anzahl seiner Personen, seiner Fahrzeuge, wieviel Benzin diese noch haben und wie stark sie bewaffnet sind. HQ steht hierbei für Hauptquartier.

Prinzipiell hat man die Möglichkeit immer eine ganze Kompanie zu steuern. Dazu tippt man zuerst ihren Anfangsbuchstaben (A-D), woraufhin die entsprechende Kompanie anfängt zu blinken, damit man sie auf dem Schlachtfeld besser erkennen kann. Anschließend folgt einer der folgenden Buchstaben:

"G" weist die Kompanie an, zur Position des Cursors zu gehen.

"N" bedeutet, daß sie nach eigenem Dafürhalten auf wen auch immer normal feuern darf, ohne dazu vorher angewiesen zu werden!

"H" sagt ihr, daß sie das Feuer weiter aufrechterhalten soll.

"F" veranlaßt Sie, ein Sperrfeuer auf das Terrain loszulassen, auf welches der Cursor zeigt! Mit Hilfe von Sperrfeuer wird es dem Gegner sehr schwer gemacht, noch akkurat genug zu treffen.

"S" löst Rauchbomben in dem Gebiet des Cursors aus, was man z.B. zum schnellen Abzug oder ähnlichem verwenden kann, wenn dies der Gegner nicht mitbekommen soll.

"A" gefolgt von der Nummer des Zuges und einer weiteren Anweisung (also + G, N, H, ...) veranlaßt genau diesen Zug den gegebenen Befehl auszuführen.

"C" beendet den mit "A" aufgerufenen Modus.

"T" weist der Kompanie an, ihr normales Feuer auf das Gebiet der Cursorposition zu konzentrieren.

Nach Auslösen eines Befehles können bis zu 15 Sekunden vergehen, bis die Nachricht an die Kompanie weitergegeben wird. Ist dies der Fall, erscheint ein "M" (für "Message")



rechts unten. Daher ist es ratsam, öfter mal einen Befehl wiederholt einzugeben, um sicherzugehen, daß die Kompanien diesen auch befolgen!

Neben diesen Zwei-Tasten-Kommandos gibt es auch einige direkte Kommandos:

Ctrl-"E" bewirkt das Beenden des momentanen Spieles. Es wird anschließend in das Anfangsmenü zurückgegangen. Der Highscore oder sonstige Höchstleistungen werden nicht abgespeichert oder festgehalten. Der Computer beendet das Programm automatisch, wenn eine der Parteien mehr als 95% ihrer Waffen verloren hat.

"R" veranlaßt den Rechner, die zuletzt gegebene Nachricht zu wiederholen, welche von den Kompanien an das Hauptquartier gegeben wurden.

Ctrl-"A" veranlaßt den Rechner, die Simulation in doppelt so hoher Geschwindigkeit durchzuführen, wodurch sich des öfters schon ein wenig Hektik breit machen kann.

Ctrl-"N" ist deshalb auch genau die richtige Taste für diejenigen, die lieber wieder im Normal-Zeit-Modus spielen möchten.

Bewegen wir noch einmal vor Beginn des Spieles den Cursor auf einen unserer schwarzen Truppen und drücken dabei den Feuerknopf. Wir sehen dabei einen Pfeil, welcher die Richtung angibt, in die dieser Zug schaut. Von ihr ist abhängig, wie genau er den Gegner sehen, treffen und von von ihm getroffen werden kann.

Spielfeld



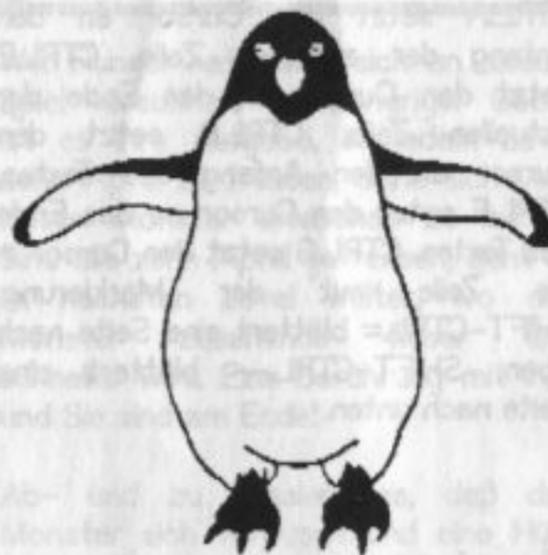
Hier die Erklärung der Spielelemente, ausgehend von den Zeichnungen auf Seite 3 der Anleitung:

- a) Minen/grau
- b) wüstes Gebiet/grün
- c) Wald/grün

- d) Fluß/blau
- e) Straße/grau
- f) Stadt/grau
- g) Ziel-Kreuz/blau
- h) brennendes Fahrzeug/grau
- i) Einheiten: 1) Zug mit Panzern, 2) Zug mit Personentransportern, 3) Zug mit LKWs, 4) Zug ohne Fahrzeuge
- j) Spezielle Zieleinheiten: 1) Artillerie Lager, 2) Versorgungsdepots, 3) Höhere Hauptquartiere

Erscheint während des Spielens ein Kreuz auf einer Einheit, so mußte diese einen Verlust hinnehmen.

Spielmodi



1) Hat man den Anfängermodus gewählt, ist es die Aufgabe, zuerst die heimischen Einheiten zu finden (immer schwarz), welche sich um die X/Y-Koordinaten 4/8 herum befinden. Mit diesen Einheiten wandern Sie einige Koordinaten nach Norden, wo Sie auch schon bald von einer kleinen russischen Einheit empfangen werden. Wenden Sie nun die verschiedenen Befehle an, um diese gezielt zu eliminieren.

Sie sollten erst mit den anderen Spielmodi anfangen, wenn Sie diese Aufgabe problemlos meistern konnten. Benutzen Sie dabei den Wald als natürliche Deckung und die T-Funktion zum gezielten Angriff auf den Gegner.

2) Im zweiten Spiel ist es Ihre Aufgabe, durch die feindlichen Linien durchzubrechen, um verschiedene Spezialziele zu vernichten (siehe

Symbole Seite 3). Doch vorher gilt es, dem Programm einige Parameter mitzuteilen:

Als erstes muß man das Land eingeben, für welches man kämpfen will. Es stehen die Staaten USA, Russland und China zur Wahl. Danach kann man den Gegner wählen, wobei man auch gegen den eigenen Staat kämpfen kann. Hier gilt es allerdings zu beachten, daß die US-Soldaten schwächer als die Russen und diese wiederum schwächer als die Chinesen angesehen werden.

Anschließend wählt man das Kampfgebiet aus, in welchem sich das ganze Geschehen abspielen soll. Diese Gebiete unterscheiden sich in ihrem Aufbau und ihren Eigenarten. Welches Gebiet wie beschaffen ist, findet man am Ende des Handbuches.

Nun muß nur noch die relative Stärke der Truppen eingestellt werden. "1" bedeutet hierbei, daß die eigenen Truppen um 50% geschwächt werden, "3" ist ausgleichend und "5" reduziert die gegnerischen Kräfte um 50%.

3) Die Aufgabe bei Nummer drei besteht darin, gegen einen gleichstarken Gegner ein eher taktisch durchdachtes Spiel zu führen, um den Sieg zu erringen.

4) Angriff heißt Angriff, weil man hier den Gegner angreifen muß. Dieser hat sich hinter Minenfeldern verschanzt, um sein wichtigstes, das heimische Zielkreuz, vor den Angreifern zu verteidigen. Man wird mit starken Panzern ausgestattet, um diese harte Nuß zu knacken.

5) Verteidigung will natürlich auch gelernt sein. Diesmal muß man selbst das heimische Kreuz verteidigen und den Gegner um 95% dezimieren.

Soweit die Erklärungen zu den einzelnen Spielelementen. Natürlich steht im Handbuch noch viel mehr über so interessante Dinge wie die Artillerieeinsatzmöglichkeit, die Truppenmoral, das Zusammenspiel der einzelnen Züge aufeinander, taktische Tips und vieles mehr, doch damit sollten sich nur diejenigen beschäftigen, die dieses Spiel schon eine Zeitlang gespielt haben und die feinen Nebeneffekte in den verschiedenen Schlachtzügen erkennen.

Marc Becker

Programm Diskette

Ist Ihnen das Eintippen der Programme zu mühsam? Die ZONG-Programmdiskette enthält alle Programme dieser Ausgabe in lauffertigen Versionen! Zusätzlich finden Sie die Listings der Serien sowie ein tolles Auswahlmü vor! Natürlich befinden sich auch die Diskboni sowie der PD-Bonus auf der Diskette. Und das alles für nur DM 5,--! Benutzen Sie einfach Ihren Bestellschein am Ende des Heftes.

Auf der Programmdiskette dieses Monats befinden sich folgende Files:

- Das Auswahlmü
- Der Texteditor mitsamt dem Erzeugerprogramm
- Schlumpf
- Hungry Goblin
- Für Elise
- Grafikgrabber
- 5 Grafikentwurf Programme
- Zaxxon's Station
- Tac Tic Demoversion

Texteditor

Das Utility des Monats stammt wieder einmal von den AVALON Programmieren aus Polen. Diesmal handelt es sich um einen kurzen, aber leistungsfähigen Texteditor zum Erstellen von ASC-Files.

Das Listing TEXTED.TB ist das Erzeuger-File. Hierzu ein Tip: Das Eingeben der Data-Zeilen geht mit der CX-85 Zehnertastatur leichter von der Hand.

Nach Starten des Programmes werden Sie dazu aufgefordert, eine Diskette einzulegen und eine Taste zu tippen. Dann schreibt das Programm das File TEXTED.COM auf die Diskette. Dies ist das startfertige Programm. Auf der ZONG-Programmdiskette befindet sich sowohl TEXTED.TB als auch TEXTED.COM fertig abgespeichert.

Das fertige File TEXTED.COM kann wahlweise vom DOS aus mit L oder

vom Turbobasic per BRUN gestartet werden. Nun befinden Sie sich mit dem Cursor in der linken oberen Ecke des Texteditor Fensters.

Aufbau

In der Mitte der oberen Zeile wird immer der aktuelle Filename angezeigt. Rechts oben steht der ASC-Code des Zeichens, welches sich unter dem Cursor befindet. Im linken und rechten Rand befindet sich eine Markierung, dazu später mehr. Unten links wird der freie Textspeicher angezeigt, in der Mitte die Zeile, in der sich der Cursor befindet, rechts die Spalte.

Das Tippen des Textes erfolgt im Insert-Modus, d.h. der getippte Text wird automatisch eingefügt. Die Cursortasten haben die übliche Funktion. Zur Cursorbewegung stehen zusätzlich folgende Tasten zur Verfügung:

CTRL.A setzt den Cursor an den Anfang der aktuellen Zeile, CTRL.Z setzt den Cursor an das Ende der aktuellen Zeile. CTRL.B setzt den Cursor an den Anfang des Textes, CTRL.E setzt den Cursor an das Ende des Textes. CTRL.G setzt den Cursor in die Zeile mit der Markierung. SHIFT-CTRL.= blättert eine Seite nach oben, SHIFT-CTRL.-- blättert eine Seite nach unten.

Funktionen

CTRL.T setzt die Markierung auf die Zeile, in der sich der Cursor befindet. CTRL.D vergrößert das Textfenster um eine Zeile, CTRL.U verkleinert es um eine Zeile. CTRL.V macht die Return-Zeichen sichtbar/unsichtbar. CTRL.L lädt einen Text nach Eingabe des Filenames, CTRL.S speichert ihn ab. SHIFT-CTRL.E löscht den gesamten Text. Achtung: Hierbei gibt es keine Sicherheitsabfrage!

SHIFT Delete löscht die Zeile, in der sich der Cursor befindet, SHIFT Insert fügt die Zeile, in der sich der Cursor befindet, vor der Markierung ein. Die ESCAPE-Taste beendet das Programm.

Kemal Ezcan

Schlumpf



Einer der Schlümpfe hat sich zu weit rausgeschlumpft! Er verschlumpfte seinen Weg und muß diesen nun durch gefährliche Gegenden nach Hause schlumpfen.

So ein Schlumpf ist natürlich ganz schön empfindsam und schlumpfig. Daher muß er jeden seiner Schritte und Sprünge genau planen. Außer seinen Fußsohlen ist nichts an ihm geschützt. Er kann überall verletzt werden. Und Gefahren gibt es zu Hauf. Grundsätzlich ist jedes Zeichen, sei es Wiese oder Höhlengestein, für ihn verletzend. Er darf insgesamt neun mal verletzt werden, bevor das Spiel vorbei ist. Mit diesen neun Leben muß er allerdings alle 50 Screens durchschlumpfen, bevor er wieder zu Hause ist.

Bedienung

Das Programm kann unter Turbobasic eingegeben und gespeichert werden. Besitzer der Programmdiskette finden das fertige File SCHLUMPF.TB vor. Es kann vom Auswahlmü aus gestartet werden. Die Steuerung erfolgt wahlweise per Joystick in Port 0 rechts, links, oben und unten, oder der CX-85 Zehnertastatur in Port 1. Hierbei wird mit den Tasten 8, 2, 4, und 6, gesteuert, wobei 8 und 6 bzw. hoch und runter einer ganz bestimmten Schlumpflogik unterliegen, die Sie sicher beherrschen müssen, um dieses Spiel zu schlumpfen:

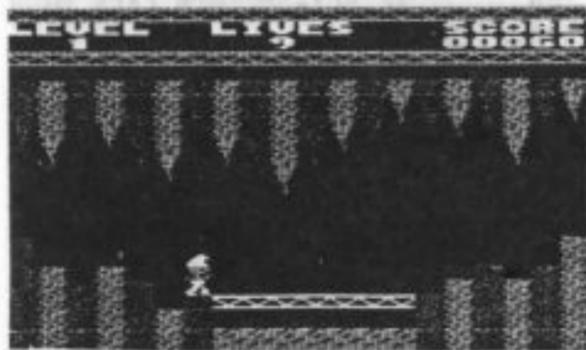
Steuert man nach oben (bzw. 8), so schlumpft unser Schlumpf einen großen Sprung. In jeder seiner Phasen muß er komplett vor freiem Hintergrund sein, will er seinen empfindsamen Körper nicht verletzen. Die Phasen beim großen Sprung gliedern sich wie folgt: Zweimal hoch, einmal rechtshoch, einmal rechts und einmal rechtsunten.

Danach geht's im freien Fall runter, egal wie weit. Er kann auch direkt auf einer Plattform zum Stehen kommen. Jede Berührung während oder am Ende eines Sprunges ist tödlich!

Der zweite Sprung ist der kleinere und wird durch Steuern nach unten (bzw. 2) ausgelöst. Hier geht unser Schlumpf hoch, rechtshoch und rechtsrunter. Hier wird er wieder fallen gelassen. Dadurch ist es möglich, über 2 Zeichen hohe Hindernisse zu springen, oder eine Ebene hinauf, wobei man bedenken muß, daß Schlumpfi sich immer zwei Zeichen nach rechts bewegen will.

Mit rechts (6) und links (4) laufen Sie nach rechts oder links. Da unser Schlumpf harte Schuhsohlen hat, kann er so tief wie er will fallen. Ob er allerdings immer aus den Gruben rauskommt, wird nicht garantiert.

Die Level



Der Weg unseres Schlumpfes ist weit und geheimnisvoll. Es geht erst über Wiesen mit Zäunen und Gebüsch. So einige Tücken warten hier auf unseren hüpfenden und schlumpfenden Schlumpfi: Da wäre zuerst die Fledermaus, die ihn nicht berühren darf. Manchmal muß er sogar geschickt über sie springen. So manche Flüsse gilt es zu überschlumpfen, ohne ins Wasser zu fallen. Zum Glück findet Schlumpfi ab und zu Brücken über die gefährlichen Wassermassen, doch diese verschwinden regelmäßig wieder. Hier gilt es genau zu timen! Später gelangen Sie mit Schlumpfi in eine Höhle, in der es gefährliche Spitzen, unterirdische Flüsse und vieles mehr gibt!

Am Ende hat es Schlumpfi dann nochmal ganz schwer, gilt es doch mit allen Gefahren gleichzeitig fertig zu werden, um das heimliche Dorf zu erschlumpfen.

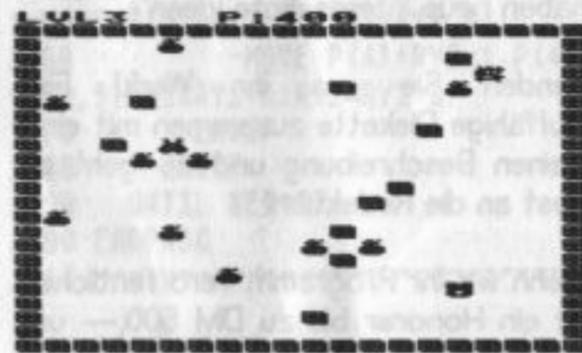
Ein Trick sei noch verraten. Schlumpfi

kann natürlich nicht über den rechten Rand hinaus schlumpfen. Daher ist er fairer Weise am rechten Rande des Screens unverwundbar und kann dort sogar in einen Boden hineinschlumpfen.

Viel Spaß mit dieser Variante des Schlumpfsyndroms, das momentan alle Kinder (und auch Erwachsene) gefesselt hält!

Kemal Ezcan

Hungry Goblin



Wer Hunger hat, sollte sich an diesem Spiel versuchen. Als hungriger Goblin ist es Ihre Aufgabe, in jedem Level zehn Äpfel zu fressen, ohne sich vom bösen Monster erwischen zu lassen. Sind alle zehn Äpfel gefressen, geht es im nächsten Level weiter, wo das Monster zusehends fieser und schneller wird. Eine Berührung mit ihm, und Sie sind am Ende!

Ab- und zu passiert es, daß das Monster sich verpuppt und eine Hülle liegen läßt. Das Monster taucht dann erneut in einer der vier Ecken des Spielfeldes auf. Die Monsterhülle kann ebenfalls aufgeessen werden und gibt Bonuspunkte.

Bedienung

Das Programm kann unter Turbobasic eingegeben und gespeichert werden. Besitzer der Programmdiskette finden das fertige File HUNGRY.TB vor. Es kann vom Auswahlménü aus gestartet werden. Die Steuerung erfolgt wahlweise per Joystick in Port 0 in alle acht Richtungen oder der CX-85 Zehnertastatur in Port 1. Hierbei wird mit den Tasten 7, 8, 9, 4, 6, 1, 2, 3 in die entsprechenden acht Richtungen gesteuert.

Kemal Ezcan

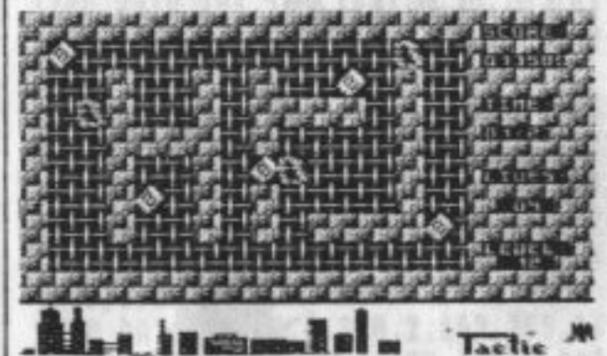
Für Elise

Nach langer Zeit ist es mal wieder soweit: Wir freuen uns, Ihnen einen Musikbonus präsentieren zu dürfen.

Das Programm kann per Turbobasic einfach eingetippt und gestartet werden. Speichern bitte nicht vergessen. Besitzer der Programmdiskette laden einfach vom Auswahlménü aus das File ELISE.TB. Wir wünschen viel Spaß beim Hören.

Toralf Mantel

Diskbonus: Tac Tic Demo



Besitzer der Programmdiskette finden auf der Rückseite einen ganz besonderen Leckerbissen. Das neue Spiel "Tac Tic", das ab sofort bei KE-SOFT erhältlich ist, liegt hier in einer spielbaren Demoversion vor.

Ladeanweisung

Booten Sie einfach die Diskettenrückseite mit gehaltener OPTION-Taste. Im Auswahlménü wählen Sie Version "B", die daraufhin geladen und gestartet wird.

Das Spiel

Sie übernehmen die Rolle eines Diebes, der in jedem Raum drei wertvolle Gegenstände in eine Reihe schieben muß. Das Monster Boohoooh verfolgt ihn dabei. Eine Berührung mit ihm ist natürlich tödlich. Verschiedene andere Steine erfüllen diverse Zwecke. Manche Steine können verschoben werden,

manche nur zerstört und manche haben bestimmte Funktionen.

Bedienung

Die Steuerung erfolgt über den Joystick in Port 0, der Dieb kann in vier Richtungen gesteuert werden. Das Verschieben/Zerstören eines Steines erfolgt per Feuerknopf.

Die Originalversion enthält neben einer Menge mehr Levels auch den Eintrag in die Highscoreliste. Bitte wählen Sie diesen Menüpunkt nicht an, da das Programm sonst abstürzt.

Das Originalprogramm ist ab sofort bei KE-SOFT für DM 24,80 erhältlich.

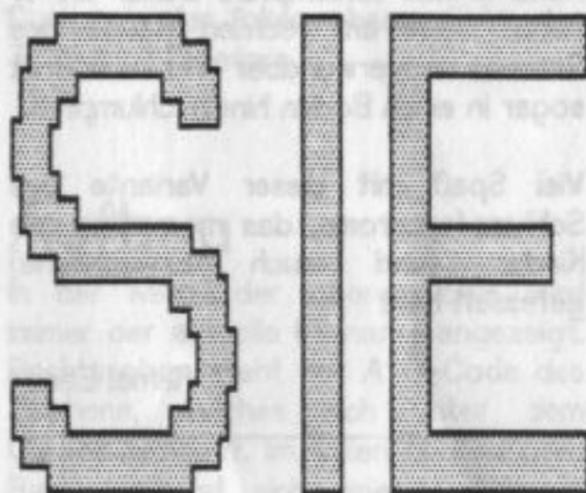
Kemal Ezcan

PD-Bonus: Zaxxon's Station



Der PD-Bonus dieser Ausgabe ist ein deutschsprachiges Grafikabenteuerspiel mit dem Titel "Zaxxon's Station". Die Spielregeln werden im Spiel erklärt. Das Spiel läßt sich vom Auswahlmenü aus anwählen. Aufgabe ist es, zur Station des Roboters Zaxxon zu fliegen, um dort seinen Schatz zu rauben. Daß dies nicht so einfach ist, werden Sie schon beim Landen feststellen, wenn Ihnen das überhaupt gelingt ...

Kemal Ezcan



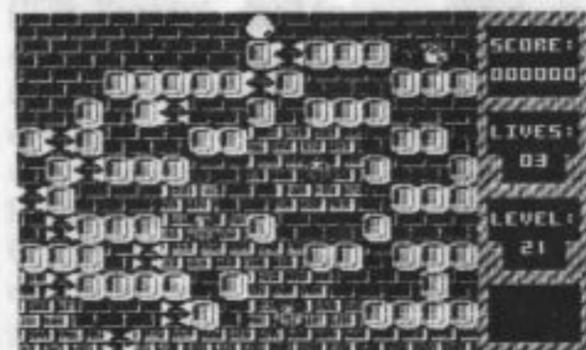
haben ein selbstgeschriebenes Programm in Ihrer Schublade liegen? Sie programmieren für den XL/XE? Sie haben neue Interessante Ideen?

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

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

Ihr ZONG-Team.

Pungoland



Wußten Sie schon, daß dieses Programm ab sofort mit mehreren Leveldisketten geliefert wird? Zum Preis von DM 24,80 erhalten Sie also nicht nur das Spiel inclusive seinen 25 Grundleveln, sondern zusätzlich noch über 50 weitere trickreiche Level. Der eingebaute Editor sorgt sowieso für grenzenlosen Spielspaß. Pungo wartet auf Sie!

Diskette, DM 24,80

```

10 DEFM *****
20 REM * Grafik-Grabber *
30 REM * (c) 1992 von *
40 REM * Stefan Soelbrandt *
50 REM *****
60 DIM FNAME$(16)
70 EXEC KOALA_INIT
80 EXEC SCREEN_INIT
90 EXEC RAHMEN_INIT
100 EXEC MENUE
110 REPEAT
120 GET KEY
130 UNTIL KEY>48 AND KEY<54
140 ON KEY-48 EXEC RAHMEN,FORMAT,F
ARBEN,LADEN,SPEICHERN
150 GOTO 100
160 -----
170 PROC SPEICHERN
180 ? "K":POSITION 0,0:? "Speich
ern":? "1 Antist-Format" 2 Micr
opainter":? "EE Hauptmenue":? "↑";
190 REPEAT
200 REPEAT
210 GET KEY
220 UNTIL KEY=49 OR KEY=50 OR
KEY=27
230 IF KEY>27
240 EXEC FILENAME
250 EXEC OPEN_SAVE
260 IF KEY=50 THEN EXEC MICR
OPAINTER_SAVE
270 IF KEY=49 AND RY2-RY1=88
THEN EXEC ANTIST1_SAVE
280 IF KEY=49 AND RY2-RY1=11
4 THEN EXEC ANTIST2_SAVE
290 KEY=27
300 ENDIF
310 UNTIL KEY=27
320 ENDPROC
330 -----
340 PROC LADEN
350 ? "K":POSITION 0,0:? "Laden"
:? "1 Micropainter" 2 Koala":?
"3 Antist-Format1" 4 Antist-For
mat2"
360 ? "EE Hauptmenue";
370 REPEAT
380 REPEAT
390 GET KEY
400 UNTIL (KEY>48 AND KEY<53)
OR KEY=27
410 IF KEY>27
420 EXEC FILENAME
430 EXEC OPEN_LOAD
440 ON KEY-48 EXEC MICROPAIN
TER_LOAD,KOALA_LOAD,ANTIST1_LOAD,A
NTIST2_LOAD
450 KEY=27
460 ENDIF
470 UNTIL KEY=27
480 ENDPROC
490 -----
500 PROC FARBEN
510 ? "K":POSITION 0,0:? "Far
bet" 1 Farbe 2 H.keit+ 3 H.ke
it-"
520 ? "EE Hauptmenue":? "↑";

```

SOFTWARE

```

PC=712:FARB=INT(PEEK(PC)/16):HELL=
PEEK(PC)-16*FARB
530 REPEAT
540 ? "Color ";PC-707-5*(PC=71
2);" Farbe ";FARB;" H.keit ";HEL
L;" "? "+";
550 REPEAT
560 GET KEY
570 UNTIL (KEY>47 AND KEY<52)
OR KEY=42 OR KEY=43 OR KEY=45 OR K
EY=61 OR KEY=27
580 IF KEY>47 AND KEY<52
590 PC=KEY+659+5*(KEY=48):FA
RB=INT(PEEK(PC)/16):HELL=PEEK(PC)-
FARB*16
600 ENDIF
610 IF KEY=42
620 IF FARB<15
630 FARB=FARB+1:POKE PC,FA
RB*16+HELL
640 ENDIF
650 ENDIF
660 IF KEY=43
670 IF FARB>0
680 FARB=FARB-1:POKE PC,FA
RB*16+HELL
690 ENDIF
700 ENDIF
710 IF KEY=45
720 IF HELL<15
730 HELL=HELL+1:POKE PC,FA
RB*16+HELL
740 ENDIF
750 ENDIF
760 IF KEY=61
770 IF HELL>0
780 HELL=HELL-1:POKE PC,FA
RB*16+HELL
790 ENDIF
800 ENDIF
810 UNTIL KEY=27
820 ENDPROC
830 -----
840 PROC FORMAT
850 ? "K":POSITION 0,0:? " Ant
ist-Format1 " Antist-Format2"
860 ? "E Hauptmenue"
870 REPEAT
880 REPEAT
890 GET KEY
900 UNTIL KEY=49 OR KEY=50 OR
KEY=27
910 IF KEY>27
920 MOVE P(1),P(1)+RY1,8:MOV
E P(1),P(2)+RY1,8:MOVE P(1),P(3)+R
Y2,8:MOVE P(1),P(4)+RY2,8
930 RY1=31:RESTORE 2080:FOR
P=1 TO 2:FOR I=0 TO 7:READ D:POKE
P(P)+RY1+I,D:NEXT I:NEXT P
940 RY2=119*(KEY=49)+145*(KE
Y=50):F=(KEY=49)+2*(KEY=50)
950 FOR P=3 TO 4:FOR I=0 TO
7:READ D:POKE P(P)+RY2+I,D:NEXT I:
NEXT P
960 ENDIF
970 UNTIL KEY=27
980 ENDPROC
990 -----
1000 PROC RAHMEN

```

```

1010 ? "K":POSITION 0,0:? "E Ra
hmen hoch "E Rahmen runter"
1020 ? "E Hauptmenue"
1030 REPEAT
1040 REPEAT
1050 GET KEY
1060 UNTIL KEY=45 OR KEY=61 OR
KEY=27
1070 IF KEY=45
1080 IF RY1>31
1090 MOVE P(1)+RY1,P(1)+RY
1-1,9:MOVE P(2)+RY1,P(2)+RY1-1,9:M
OVE P(3)+RY2,P(3)+RY2-1,9
1100 MOVE P(4)+RY2,P(4)+RY
2-1,9:RY1=RY1-1:RY2=RY2-1
1110 ENDIF
1120 ENDIF
1130 IF KEY=61
1140 IF RY2<185
1150 -MOVE P(1)+RY1-1,P(1)
+RY1,9:-MOVE P(2)+RY1-1,P(2)+RY1,9
:-MOVE P(3)+RY2-1,P(3)+RY2,9
1160 -MOVE P(4)+RY2-1,P(4)
+RY2,9:RY1=RY1+1:RY2=RY2+1
1170 ENDIF
1180 ENDIF
1190 UNTIL KEY=27
1200 ENDPROC
1210 -----
1220 PROC MENUE
1230 ? "K":POSITION 3,0:? "*****
** ANTISTS Grafik-Grabber *****
";:? " Rahmen " Format "
Farben"
1240 ? " Laden " Speichern
"
1250 ENDPROC
1260 -----
1270 PROC OPEN_LOAD
1280 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,FNAME$
1290 ENDPROC
1300 PROC OPEN_SAVE
1310 CLOSE #1:OPEN #1,8,0,FNAME$
1320 ENDPROC
1330 PROC FILENAME
1340 ? "?: "Filename(D:Fname.Ext)
":;:INPUT FNAME$
1350 ENDPROC
1360 PROC MICROPainter_LOAD
1370 BGET #1,DPEEK(88),6400
1380 CLOSE #1
1390 ENDPROC
1400 PROC KOALA_LOAD
1410 X=USR(ADR(KOALA$),1)
1420 CLOSE #1
1430 ENDPROC
1440 PROC ANTIST1_LOAD
1450 FOR I=708 TO 711:GET #1,D:P
OKE I,D:NEXT I
1460 BGET #1,DPEEK(88),3760
1470 CLOSE #1
1480 ENDPROC
1490 PROC ANTIST2_LOAD
1500 FOR I=708 TO 712:GET #1,D:P
OKE I,D:NEXT I
1510 BGET #1,DPEEK(88),4800
1520 CLOSE #1

```

```

1530 ENDPROC
1540 -----
1550 PROC ANTIST1_SAVE
1560 FOR I=708 TO 711:PUT #1,PEE
K(I):NEXT I
1570 BPUT #1,DPEEK(88)+(RY1-31)*
40,3760
1580 CLOSE #1
1590 ENDPROC
1600 PROC ANTIST2_SAVE
1610 FOR I=708 TO 712:PUT #1,PEE
K(I):NEXT I
1620 BPUT #1,DPEEK(88)+(RY1-31)*
40,4800:FOR I=0 TO 63:PUT #1,0:NEX
T I
1630 CLOSE #1
1640 ENDPROC
1650 PROC MICROPainter_SAVE
1660 BPUT #1,DPEEK(88),6400
1670 CLOSE #1
1680 ENDPROC
1690 -----
1700 PROC KOALA_INIT
1710 DIM KOALA$(347)
1720 RESTORE 1740:FOR I=0 TO 346
:READ D:POKE ADR(KOALA$)+I,D:NEXT
I
1730 ENDPROC
1740 DATA 104,104,104,10,10,10,10,
141,0,4,162,15,181,144,157,16,4,20
2,16,248
1750 DATA 162,0,134,155,174,0,4,16
9,7,157,66,3,169,0,157,72,3,157,73
,3
1760 DATA 32,86,228,166,155,157,32
,4,230,155,224,26,208,226,173,39,4
,201,2,208
1770 DATA 4,169,0,240,2,169,255,13
3,154,162,4,189,45,4,157,196,2,202
,16,247
1780 DATA 165,88,133,144,133,146,1
65,89,133,145,133,147,169,192,133,
151,208,63,169,255
1790 DATA 208,22,169,255,208,2,169
,0,133,150,169,0,133,148,165,152,4
1,127,133,149
1800 DATA 208,74,169,0,133,150,169
,4,133,155,174,0,4,169,7,157,66,3,
169,0
1810 DATA 157,72,3,157,73,3,32,86,
228,166,155,149,144,230,155,224,5,
208,227,240
1820 DATA 35,174,0,4,169,7,157,66,
3,169,0,157,72,3,157,73,3,32,86,22
8
1830 DATA 133,152,165,152,240,168,
201,128,240,188,41,128,240,164,208
,166,174,0,4,169
1840 DATA 7,157,66,3,169,0,157,72,
3,157,73,3,32,86,228,133,152,165,1
52,162
1850 DATA 0,129,146,165,154,208,21
,169,1,133,153,24,165,146,101,153,
133,146,165,147
1860 DATA 105,0,133,147,169,0,240,
10,169,80,208,233,208,163,240,196,
208,215,165,154
1870 DATA 240,25,198,151,208,21,24
,165,144,105,1,133,144,133,146,165

```

```

,145,105,0,133
1880 DATA 145,133,147,169,192,133,
151,165,151,201,96,208,13,24,165,1
44,105,40,133,146
1890 DATA 165,145,105,0,133,147,19
8,149,208,20,198,148,165,148,201,2
55,208,12,174,0
1900 DATA 4,189,67,3,201,3,240,8,2
08,178,165,150,240,176,208,176,162
,15,189,16
1910 DATA 4,149,144,202,16,248,96
1920 -----
1930 PROC SCREEN_INIT
1940 GRAPHICS 15:POKE 82,0:POKE
752,1
1950 EXEC DLI_INIT
1960 ENDPROC
1970 -----
1980 PROC RAHMEN_INIT
1990 DIM P(4)
2000 RY1=31:RY2=119:F=1
2010 T=120:POKE 54279,T:P(1)=T*2
56+1024:P(2)=P(1)+256:P(3)=P(2)+25
6:P(4)=P(3)+256
2020 FOR L=P(1) TO P(4)+255:POKE
L,0:NEXT L
2030 POKE 559,58:POKE 53277,2:F0
R I=704 TO 707:POKE I,10:NEXT I
2040 RESTORE 2080:FOR P=1 TO 2:F
OR I=0 TO 7:READ D:POKE P(P)+RY1+I
,D:NEXT I:NEXT P
2050 FOR P=3 TO 4:FOR I=0 TO 7:R
EAD D:POKE P(P)+RY2+I,D:NEXT I:NEX
T P
2060 POKE 53248,47:POKE 53249,20
1:POKE 53250,47:POKE 53251,201:POK
E 623,1
2070 ENDPROC
2080 DATA 255,128,128,128,128,128,
128,128
2090 DATA 255,1,1,1,1,1,1,1
2100 DATA 128,128,128,128,128,128,
128,255
2110 DATA 1,1,1,1,1,1,1,255
2120 -----
2130 PROC DLI_INIT
2140 DIM DLI$(16):RESTORE 2180:F
OR I=1 TO 16:READ D:DLI$(I,I)=CHR$(
D):NEXT I
2150 HI=INT(ADR(DLI$)/256):LO=AD
R(DLI$)-256*HI
2160 POKE 54286,64:POKE 512,LO:P
OKE 513,HI:POKE DPEEK(560)+166,142
:POKE 54286,192
2170 ENDPROC
2180 DATA 72,169,0,141,10,212,141,
24,208,169,10,141,23,208,104,64

```

```

10 ? "Diskette einlegen,"
20 ? "dann Taste druecken."
30 GET A
40 OPEN #1,8,0,"D:TEXTED.COM"
50 FOR I=1 TO 2124
60 READ A
70 PUT #1,A
80 NEXT I

```

```

90 CLOSE #1
100 ? "Fertig."
1000 DATA 255,255,0,64,63,72,169,9
6,133,244,169,152,133,245,165,88,1
33,248,165,89,133,249,174,61,72
1010 DATA 232,32,67,65,32,193,65,2
02,16,247,173,63,72,208,7,32,99,66
,169,3,133,252,165,231,170
1020 DATA 197,239,144,9,233,37,144
,7,170,197,239,144,2,134,239,32,15
3,68,32,105,64,32,20,68,76
1030 DATA 41,64,64,72,64,72,1,0,0,
0,1,0,64,72,65,72,32,0,0,0,255,160
,18,185,71
1040 DATA 64,153,224,0,136,16,247,
96,32,153,68,169,255,170,205,252,2
,240,248,44,252,2,16,4,80
1050 DATA 2,169,63,133,242,45,252,
2,142,252,2,32,131,249,168,41,63,2
01,60,240,18,201,39,240,22
1060 DATA 185,81,251,201,97,144,6,
201,123,176,2,69,238,96,165,238,73
,32,133,238,176,192,165,240,73
1070 DATA 128,133,240,176,187,10,8
,201,192,176,6,233,63,176,2,105,19
2,40,106,96,133,250,169,0,133
1080 DATA 255,24,8,144,6,134,250,1
33,255,56,8,169,0,133,246,133,247,
133,248,162,15,248,6,250,38
1090 DATA 255,165,246,101,246,133,
246,165,247,101,247,133,247,38,248
,202,16,235,216,165,246,32,30,65,1
65
1100 DATA 247,40,144,5,32,30,65,16
5,248,32,39,65,200,132,250,185,237
,71,201,48,208,19,166,250,189
1110 DATA 238,71,157,237,71,232,20
1,18,208,245,202,202,228,250,208,2
30,96,72,32,39,65,104,74,74,74
1120 DATA 74,41,15,9,48,153,237,71
,136,96,165,88,133,248,165,89,133,
249,174,61,72,232,32,193,65
1130 DATA 202,16,250,96,160,39,177
,248,145,244,136,16,249,24,165,244
,105,40,133,244,144,2,230,245,96
1140 DATA 56,165,248,233,40,133,24
8,176,2,198,249,56,165,244,233,40,
133,244,176,2,198,245,160,39,177
1150 DATA 244,145,248,136,16,249,9
6,162,64,32,86,228,16,16,169,12,32
,147,65,173,131,3,160,9,32
1160 DATA 189,64,32,86,245,172,131
,3,96,168,162,3,185,165,65,157,239
,71,169,18,157,243,71,136,202
1170 DATA 16,241,96,76,111,97,100,
83,97,118,101,70,97,105,108,69,100
,105,116,152,24,101,246,133,246
1180 DATA 144,2,230,247,96,169,40,
24,101,248,133,248,141,39,69,165,2
49,105,0,133,249,141,40,69,96
1190 DATA 32,147,65,169,0,133,253,
133,241,165,238,72,169,32,133,238,
166,252,169,160,157,248,71,32,153
1200 DATA 68,32,105,64,166,252,201
,155,240,41,41,127,201,27,240,33,2
01,126,240,19,201,33,144,223,201
1210 DATA 126,176,219,224,22,176,2
15,157,248,71,230,252,16,208,138,2
40,205,32,36,66,198,252,16,198,198
1220 DATA 241,104,133,238,169,18,1

```

```

57,248,71,96,141,138,3,32,213,65,1
64,241,240,1,96,136,132,17,169
1230 DATA 3,141,130,3,169,248,141,
132,3,169,71,141,133,3,169,128,141
,139,3,32,120,65,173,138,3
1240 DATA 9,3,141,130,3,169,64,141
,132,3,169,72,141,133,3,152,96,32,
90,64,169,155,141,64,72
1250 DATA 141,63,72,169,12,141,130
,3,162,64,32,86,228,169,3,141,15,2
10,169,128,133,253,10,133,241
1260 DATA 96,169,4,32,42,66,16,3,7
6,110,66,165,241,208,249,32,90,64,
169,32,141,136,3,169,79
1270 DATA 141,137,3,162,64,32,86,2
28,192,136,240,6,32,127,65,76,99,6
6,24,169,64,109,136,3,133
1280 DATA 236,169,72,109,137,3,133
,237,32,110,66,162,0,169,155,129,2
36,32,108,71,192,128,144,10,160
1290 DATA 127,132,231,32,220,67,76
,222,66,230,232,208,2,230,233,162,
226,32,145,71,56,165,226,229,236
1300 DATA 165,227,229,237,144,211,
165,226,133,236,165,227,133,237,16
5,232,208,2,198,233,198,232,160,7,
76
1310 DATA 92,64,169,8,32,42,66,48,
22,165,241,208,18,56,165,236,233,6
4,141,136,3,165,237,233,72
1320 DATA 141,137,3,32,120,65,76,1
10,66,56,165,236,229,246,168,165,2
37,229,247,170,134,250,96,133,255
1330 DATA 32,35,67,24,165,236,101,
255,133,248,165,237,105,0,133,249,
169,96,197,248,169,152,229,249,176
1340 DATA 2,56,96,32,26,71,176,11,
24,165,234,101,255,133,234,144,2,2
30,235,165,248,133,236,165,249
1350 DATA 133,237,24,165,246,101,2
55,133,248,165,247,101,250,133,249
,24,165,247,101,250,133,247,76,135
,67
1360 DATA 198,247,198,249,136,177,
246,145,248,152,208,248,202,16,241
,24,96,133,255,56,165,236,229,255,
133
1370 DATA 236,176,2,198,237,32,26,
71,176,11,56,165,234,229,255,133,2
34,176,2,198,235,24,165,246,101
1380 DATA 255,133,248,165,247,105,
0,133,249,32,35,67,132,250,160,0,2
02,48,13,177,248,145,246,200,208
1390 DATA 249,230,249,230,247,208,
240,196,250,240,7,177,248,145,246,
200,208,245,96,72,24,165,226,101,2
31
1400 DATA 133,246,165,227,105,0,13
3,247,169,1,32,49,67,104,176,15,16
4,231,145,226,201,155,208,6,230
1410 DATA 232,208,2,230,233,24,96,
24,165,226,101,231,133,246,165,227
,105,0,133,247,169,1,76,143,67
1420 DATA 133,250,169,16,32,147,65
,165,250,36,242,48,67,201,45,208,3
,76,248,70,201,61,208,3,76
1430 DATA 9,71,9,32,201,101,208,46
,76,99,66,174,61,72,202,240,37,142
,61,72,202,228,230,176,3
1440 DATA 32,155,70,32,48,65,32,19

```

```

3,65,76,88,65,174,61,72,232,224,23
,176,9,32,48,65,32,67
1450 DATA 65,238,61,72,96,164,241,
208,10,160,20,217,174,71,240,26,13
6,16,248,160,0,132,241,201,155
1460 DATA 240,9,5,240,32,108,71,19
2,127,176,224,32,220,67,76,186,70,
152,10,168,185,195,71,133,248
1470 DATA 185,196,71,133,249,108,2
48,0,164,231,200,152,160,77,32,189
,64,164,231,177,226,160,37,32,189
1480 DATA 64,166,228,165,229,160,6
8,32,199,64,56,169,96,229,236,170,
169,152,229,237,160,52,32,199,64
1490 DATA 162,29,165,238,240,1,202
,142,22,72,165,88,133,248,165,89,1
33,249,162,39,32,111,69,165,224
1500 DATA 133,246,165,225,133,247,
169,0,133,250,162,1,169,252,164,23
4,196,246,208,8,164,235,196,247,20
8
1510 DATA 2,169,212,160,39,145,248
,160,0,145,248,165,246,197,236,165
,247,229,237,176,53,169,155,160,0
1520 DATA 196,239,240,7,209,246,24
0,37,200,16,245,177,246,201,155,8,
208,3,173,62,72,32,174,64,157
1530 DATA 38,69,232,40,240,14,200,
224,39,144,231,169,155,209,246,240
,3,200,16,249,200,32,182,65,138
1540 DATA 168,169,0,192,39,176,5,1
45,248,200,16,247,165,250,197,230,
208,12,165,231,229,239,168,200,177
1550 DATA 248,69,253,145,248,32,19
3,65,230,250,165,250,205,61,72,240
,3,76,230,68,162,79,160,39,189
1560 DATA 237,71,32,174,64,73,128,
145,248,202,136,16,242,76,193,65,1
04,104,32,48,65,174,61,72,232
1570 DATA 32,88,65,202,16,250,96,1
69,255,133,241,96,32,135,70,176,36
,164,231,177,226,201,155,208,13
1580 DATA 32,35,71,176,23,165,232,
208,2,198,233,198,232,32,2,68,32,1
08,71,192,128,144,5,169,155
1590 DATA 32,220,67,165,234,133,24
6,164,235,136,132,247,160,255,177,
246,201,155,240,3,76,98,70,96,32
1600 DATA 90,71,165,226,133,246,16
5,227,133,247,32,108,71,32,35,71,8
,176,1,200,152,32,143,67,40
1610 DATA 176,9,165,232,208,2,198,
233,198,232,24,96,32,108,71,132,25
4,165,234,133,246,165,235,133,247
1620 DATA 200,152,32,49,67,144,1,9
6,230,232,208,2,230,233,165,224,19
7,234,165,225,229,235,144,14,56
1630 DATA 165,224,101,254,133,224,
144,2,230,225,76,61,70,165,234,197
,226,165,235,229,227,176,19,162,22
4
1640 DATA 32,145,71,56,165,226,101
,254,133,226,144,2,230,227,32,44,7
1,164,254,177,226,145,234,136,16
1650 DATA 249,56,165,234,101,254,1
33,234,144,2,230,235,76,202,70,165
,226,133,234,165,227,133,235,96,32
1660 DATA 96,71,32,90,71,165,226,1
97,234,208,6,165,227,197,235,240,5

```

```

,32,155,70,144,239,96,198,231
1670 DATA 24,96,164,231,208,248,16
9,1,197,228,169,0,229,229,176,241,
32,155,70,76,101,71,32,56,71
1680 DATA 176,230,162,226,32,122,7
1,165,230,240,5,198,230,76,229,70,
162,224,32,122,71,76,229,70,230
1690 DATA 231,24,96,164,231,177,22
6,201,155,208,244,32,35,71,176,242
,32,90,71,32,44,71,176,234,162
1700 DATA 226,32,145,71,166,230,23
2,236,61,72,176,4,230,230,144,5,16
2,224,32,145,71,160,0,196,231
1710 DATA 240,9,177,226,201,155,24
0,3,200,208,243,132,231,24,96,174,
61,72,202,208,1,232,134,250,32
1720 DATA 155,70,198,250,208,249,9
6,174,61,72,202,208,1,232,134,250,
32,202,70,198,250,208,249,96,165
1730 DATA 246,197,234,165,247,229,
235,96,165,228,197,232,165,229,229
,233,96,32,35,71,176,6,230,228,208
1740 DATA 2,230,229,96,169,1,197,2
28,169,0,229,229,176,9,165,228,208
,2,198,229,198,228,24,96,173
1750 DATA 62,72,73,187,141,62,72,9
6,32,155,70,144,251,169,0,133,231,
24,96,32,202,70,144,251,32
1760 DATA 108,71,132,231,24,96,72,
160,0,169,155,209,226,240,3,200,16
,249,104,96,181,0,133,246,181
1770 DATA 1,133,247,198,247,160,25
5,136,177,246,201,155,208,249,200,
76,162,71,181,0,133,246,181,1,133
1780 DATA 247,160,0,177,246,200,20
1,155,208,249,32,182,65,165,246,14
9,0,165,247,149,1,96,27,17,28
1790 DATA 29,30,31,126,254,1,26,21
,4,2,5,20,7,156,157,12,19,22,130,6
9,146,69,155,70,202
1800 DATA 70,135,70,186,70,151,69,
156,69,90,71,101,71,56,68,82,68,85
,71,96,71,98,70,107,70
1810 DATA 213,69,251,69,133,66,3,6
7,76,71,17,18,69,100,105,116,18,50
,46,53,18,68,49,58,18
1820 DATA 18,18,18,18,18,18,18,18,
18,18,18,18,18,18,18,18,18,18,1
8,18,18,18,18,5
1830 DATA 26,18,18,70,114,101,101,
58,18,18,18,18,18,18,18,18,18,1
8,76,105,110,101,58,18
1840 DATA 18,18,18,18,18,18,67,111
,108,58,18,18,18,18,3,10,32,0,224,
2,225,2,0,64
0 REM HUNGRY GOBLIN (1B)
10 PAGE=144:CHS=PAGE*256:GOSUB 300
00
50 REM SPIELBEGIN
60 GRAPHICS 17:POKE 756,PAGE:POKE
711,174:POKE 708,30:POKE 709,182:P
OKE 710,118:SC=PEEK(88)+PEEK(89)*2
56
70 P=0:DIF=0.1:LVL=1
80 POSITION 0,0:?"#6;"LVL1" P:0"
90 COLOR 129:PLOT 0,1:DRAWTO 19,1:
DRAWTO 19,23:DRAWTO 0,23:DRAWTO 0,
1
100 REM NACH KAPUTT

```

```

110 FOR I=2 TO 22:COLOR 1:PLOT 1,I
:DRAWTO 18,I:SOUND 0,I*10,8,10:NEX
T I
111 FOR I=22 TO 2 STEP -1:COLOR 32
:PLOT 1,I:DRAWTO 18,I:SOUND 0,I*10
,8,10:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
120 X=9:Y=12:COLOR 35:PLOT X,Y:GOS
UB 1000:FR=10:SHP=35
130 GOSUB 1100
150 REM HAUPTSCHLEIFE
155 PAUSE 2:IF PEEK(53279)=5 THEN
5100
160 ST=STICK(0):XR=0:YR=0:ST1=2:IF
STRIG(1)=0 THEN ST1=STICK(1)
165 SOUND 0,SHP*2-60,4,8
170 XR=XR-(ST=11 OR ST=10 OR ST=9
OR ST1=1 OR ST1=5 OR ST1=9)
180 XR=XR+(ST=6 OR ST=7 OR ST=5 OR
ST1=7 OR ST1=3 OR ST1=11)
190 YR=YR-(ST=10 OR ST=14 OR ST=6
OR ST1=5 OR ST1=6 OR ST1=7)
200 YR=YR+(ST=13 OR ST=9 OR ST=5 O
R ST1=9 OR ST1=10 OR ST1=11)
210 SHP=SHP+1:IF SHP>36 THEN SHP=3
5
215 IF XR=0 AND YR=0 THEN 300
220 SOUND 0,100,8,10:COLOR 32:PLOT
X,Y:LOCATE X+XR,Y+YR,Z
230 IF Z=165 THEN 5000
240 IF Z=32 THEN X=X+XR:Y=Y+YR:COL
OR SHP:PLOT X,Y
250 IF Z=7 THEN GOSUB 1200:IF FR=0
THEN 7000
260 IF Z=166 THEN GOSUB 1300
300 COLOR SHP:PLOT X,Y:SOUND 0,0,0
,0
310 IF RND(0)>=DIF THEN 150
320 XR=0:YR=0
330 IF X>FX THEN XR=1
340 IF X<FX THEN XR=-1
350 IF Y>FY THEN YR=1
360 IF Y<FY THEN YR=-1
370 LOCATE FX+XR,FY+YR,Z
380 IF Z=32 THEN COLOR 32:PLOT FX,
FY:FX=FX+XR:FY=FY+YR:COLOR 165:PLO
T FX,FY
390 IF Z=35 OR Z=36 THEN 5000
400 IF PEEK(53770)<10 THEN COLOR 1
66:PLOT FX,FY:GOSUB 1000
999 GOTO 150
1000 REM POSITION DES FEINDES
1005 SOUND 0,200,10,15:SOUND 1,201
,10,15
1010 A=INT(4*RND(1))+1:FX=18:FY=2
1020 IF A<3 THEN FX=1
1030 IF A=1 OR A=3 THEN FY=22
1040 COLOR 165:PLOT FX,FY:SOUND 0,
0,0,0:SOUND 1,0,0,0
1050 RETURN
1100 REM FRUECHTE SETZEN
1110 FOR I=1 TO 10
1120 A=INT(18*RND(1))+1:B=INT(21
*RND(1))+2
1130 LOCATE A,B,C:IF C<>32 THEN
1120
1140 COLOR 7:PLOT A,B:SOUND 0,I*
10,10,10:NEXT I
1150 FOR I=1 TO 10
1160 A=INT(16*RND(1))+2:B=INT(19
*RND(1))+3:C=5C+B*20+A
1170 C1=PEEK(C):C2=PEEK(C-20):C3

```

```

=PEEK(C+20):C4=PEEK(C-1):C5=PEEK(C
+1)
1180 C=C1+C2+C3+C4+C5:IF C(<)0 TH
EM 1160
1190 COLOR 129:PLOT A,B:SOUND 0,
I*10,10,10:NEXT I
1191 SOUND 0,0,0,0:RETURN
1200 REM FRUCHT FRESSEN
1210 X=X+XR:Y=Y+YR:COLOR SHP:PLOT
X,Y
1220 FOR I=150 TO 0 STEP -20:SOUND
0,I+100,10,I/10:SOUND 1,I+100,10,
I/10:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,
0,0,0
1230 P=P+10:POSITION 9,0:? #6;P:FR
=FR-1:RETURN
1300 REM HUELLE FRESSEN
1305 X=X+XR:Y=Y+YR:COLOR SHP:PLOT
X,Y
1310 FOR I=1500 TO 0 STEP -82:SOUN
D 0,I,10,I/100:NEXT I
1320 P=P+50:POSITION 9,0:? #6;P
1330 RETURN
5000 COLOR 40:PLOT X,Y
5010 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 0
,18-I,4,I:SOUND 1,20-I,4,I:SOUND 2
,22-I,4,I:SOUND 3,24-I,4,I:NEXT I
5020 COLOR 32:PLOT X,Y
5100 POSITION 5,11:? #6;"GAME OVE
R"
5110 POSITION 0,13:? #6;"PRESS STA
RT TO BEGIN"
5120 IF PEEK(53279)(<)6 THEN 5120
5130 GOTO 50
7000 P=P+100:POSITION 9,0:? #6;P
7010 FOR I=15000 TO 0 STEP -200:SO
UND 0,I,10,I/1000:NEXT I
7020 LVL=LVL+1:IF LVL>999 THEN LVL
=999
7030 POSITION 3,0:? #6;LVL:DIF=DIF
+0.1:IF DIF>0.8 THEN DIF=0.8
7040 GOTO 100
28000 DATA 1,252,182,254,254,182,2
54,126,0
28010 DATA 3,238,186,254,124,198,1
30,198,124
28020 DATA 4,238,186,254,124,238,1
98,238,124
28030 DATA 5,90,127,234,234,252,71
,254,66
28040 DATA 6,102,36,60,102,126,219
,255,102
28050 DATA 7,52,88,48,124,254,250,
246,124
28060 DATA 8,145,82,0,27,216,0,74,
137,-1
30000 ? "BITTE WARTEN"
30010 MOVE 57472,CH5+120,344
30020 READ C:IF C=-1 THEN RETURN
30030 FOR I=0 TO 7:READ A:POKE CH5
+C*8+I,A:NEXT I:GOTO 30020
5 REM GRAFIKS
10 GRAPHICS 0
20 POKE 752,1
30 POKE 82,0
40 POKE 756,224
50 PRINT CHR$(125)
60 PRINT ".....  ▒ ▓ ▔ ▕ ▖ ▗ ▘ ▙ ▚ ▛ ▜ ▝ ▞ ▟ ■ □ ▢ ▣ ▤ ▥ ▦ ▧ ▨ ▩

```

```

"..... ▒ ▓ ▔ ▕ ▖ ▗ ▘ ▙ ▚ ▛ ▜ ▝ ▞ ▟ ■ □ ▢ ▣ ▤ ▥ ▦ ▧ ▨ ▩"
70 PRINT
80 PRINT "..... Dies ist der Grafik
-Zeichensatz."
90 PAUSE 200
100 POKE 756,204
110 PRINT CHR$(20);
120 PRINT "Dies ist der internatio
nale Zeichensatz."
130 PAUSE 200
140 PRINT CHR$(125)
150 PRINT "Oder deutlicher!"
160 PRINT
170 PRINT "..... ▒ ▓ ▔ ▕ ▖ ▗ ▘ ▙ ▚ ▛ ▜ ▝ ▞ ▟ ■ □ ▢ ▣ ▤ ▥ ▦ ▧ ▨ ▩"
180 PRINT "..... ▒ ▓ ▔ ▕ ▖ ▗ ▘ ▙ ▚ ▛ ▜ ▝ ▞ ▟ ■ □ ▢ ▣ ▤ ▥ ▦ ▧ ▨ ▩"
190 PRINT "..... ▒ ▓ ▔ ▕ ▖ ▗ ▘ ▙ ▚ ▛ ▜ ▝ ▞ ▟ ■ □ ▢ ▣ ▤ ▥ ▦ ▧ ▨ ▩"
200 PRINT "..... ▒ ▓ ▔ ▕ ▖ ▗ ▘ ▙ ▚ ▛ ▜ ▝ ▞ ▟ ■ □ ▢ ▣ ▤ ▥ ▦ ▧ ▨ ▩"
210 PRINT "..... ▒ ▓ ▔ ▕ ▖ ▗ ▘ ▙ ▚ ▛ ▜ ▝ ▞ ▟ ■ □ ▢ ▣ ▤ ▥ ▦ ▧ ▨ ▩"
220 FOR A=200 TO 0 STEP -5
230 POKE 756,224
240 SOUND 0,100,10,6
250 FOR B=0 TO A:NEXT B
260 POKE 756,204
270 SOUND 0,200,10,6
280 FOR B=0 TO A:NEXT B
290 NEXT A
300 FOR A=1 TO 200
310 POKE 756,224
320 POKE 756,204
330 NEXT A
340 POKE 752,0
350 END

```

```

0 REM ELISE, BY TORAL MANTER
1 GRAPHICS 17:SETCOLOR 4,4,10:FOR
D=0 TO 3:SETCOLOR D,4,10:NEXT D
2 POSITION 3,16:? #6;"ATARI VERST
EN"
3 POSITION 1,6:? #6;"richard claud
erwann"
4 POSITION 5,3:? #6;"FUER ELISE"
5 POSITION 8,18:? #6;"B V"
6 POSITION 3,20:? #6;"TORALF MANT
ER"
9 # H:TRAP #FIRST
10 READ T,Z:SETCOLOR RAND(4),RAND(
15),RAND(15)
12 FOR K=1 TO 7 STEP 0.5:PAUSE 1/5
20 SOUND 1,T,14,15-K
22 SOUND 3,Z,10,8
25 NEXT K
40 IF T(<)-1 THEN 10
50 END
51 DATA 47,0,50,0,47,0,50,0,47,0,6
4,0,53,0,60,0
52 DATA 144,72,96,72,72,72
53 DATA 121,0,96,0,72,0
54 DATA 193,64,96,64,76,64
55 DATA 96,0,76,0,64,0
56 DATA 144,60,96,60,72,60
57 DATA 96,0,47,0,50,0,47,0,50,0,4
7,0,64,0,53,0,60,0
58 DATA 144,72,96,72,72,72
59 DATA 121,0,96,0,72,0
60 DATA 193,64,96,64,76,64
61 DATA 96,0,60,0,64,0
62 DATA 144,72,96,72,72,72
63 DATA 0,0,47,0,50,0,47,0,50,0,47
,0,64,0,53,0,60,0
64 DATA 144,72,96,72,72,72
65 DATA 121,0,96,0,72,0
66 DATA 193,64,96,64,76,64
67 DATA 96,0,76,0,64,0
68 DATA 144,60,96,60,72,60
69 DATA 96,0,47,0,50,0,47,0,50,0,4
7,0,64,0,53,0,60,0
70 DATA 144,72,96,72,72,72
71 DATA 121,0,96,0,72,0
72 DATA 193,64,96,64,76,64
73 DATA 96,0,60,0,64,0
74 DATA 144,72,96,72,72,72
75 DATA 64,162,60,162,53,162
76 -----
77 DATA 121,47,81,47,60,47
78 DATA 81,0,45,0,47,0
79 DATA 162,53,108,53,81,53
80 DATA 91,76,47,76,53,76
81 DATA 144,60,96,60,72,60
82 DATA 96,0,53,0,60,0
83 DATA 193,64,96,64,96,0
84 DATA 96,0,47,0,96,0
85 DATA 47,0,47,0,23,0
86 DATA 50,0,47,0,50,0,47,0,50,0,4
7,0
87 DATA 64,0,53,0,60,0
88 DATA 144,72,96,72,72,72
89 DATA 121,0,96,0,72,0
90 DATA 193,64,96,64,76,64
91 DATA 96,0,76,0,64,0
92 DATA 144,60,96,60,72,60
93 DATA 96,0,47,0,50,0,47,0,50,0
94 DATA 47,0,64,0,53,0,60,0
95 DATA 144,72,96,72,72,72
96 DATA 121,0,96,0,72,0
97 DATA 193,64,96,64,76,64
98 DATA 96,0,60,0,64,0
99 DATA 144,72,96,72,72,72
100 DATA 64,162,60,162,53,162
101 DATA 121,47,81,47,60,47
102 DATA 81,0,45,0,47,0
103 DATA 162,53,108,53,81,53
104 DATA 91,76,47,76,53,76
105 DATA 144,60,96,60,72,60
106 DATA 96,0,53,0,60,0
107 DATA 193,64,96,64,96,0
108 DATA 96,0,47,0,96,0
109 DATA 47,0,47,0,23,0
110 DATA 50,0,47,0,50,0,47,0,50,0,
47,0
111 DATA 64,0,53,0,60,0
112 DATA 144,72,96,72,72,72
113 DATA 121,0,96,0,72,0
114 DATA 193,64,96,64,76,64
115 DATA 96,0,76,0,64,0
116 DATA 144,60,96,60,72,60
117 DATA 96,0,47,0,50,0,47,0,50,0
118 DATA 47,0,64,0,53,0,60,0
119 DATA 144,72,96,72,72,72
120 DATA 121,0,96,0,72,0
121 DATA 193,64,96,64,76,64
122 DATA 96,0,60,0,64,0
123 DATA 144,72,96,72,72,72
124 DATA 144,72,96,72,72,72
126 -----
127 DATA -1,-1
130 DATA 60,81,96,136
131 DATA 60,72,91,144
132 DATA 60,81,96,162

```

```

,0,64,0,53,0,60,0
64 DATA 144,72,96,72,72,72
65 DATA 121,0,96,0,72,0
66 DATA 193,64,96,64,76,64
67 DATA 96,0,76,0,64,0
68 DATA 144,60,96,60,72,60
69 DATA 96,0,47,0,50,0,47,0,50,0,4
7,0,64,0,53,0,60,0
70 DATA 144,72,96,72,72,72
71 DATA 121,0,96,0,72,0
72 DATA 193,64,96,64,76,64
73 DATA 96,0,60,0,64,0
74 DATA 144,72,96,72,72,72
75 DATA 64,162,60,162,53,162
76 -----
77 DATA 121,47,81,47,60,47
78 DATA 81,0,45,0,47,0
79 DATA 162,53,108,53,81,53
80 DATA 91,76,47,76,53,76
81 DATA 144,60,96,60,72,60
82 DATA 96,0,53,0,60,0
83 DATA 193,64,96,64,96,0
84 DATA 96,0,47,0,96,0
85 DATA 47,0,47,0,23,0
86 DATA 50,0,47,0,50,0,47,0,50,0,4
7,0
87 DATA 64,0,53,0,60,0
88 DATA 144,72,96,72,72,72
89 DATA 121,0,96,0,72,0
90 DATA 193,64,96,64,76,64
91 DATA 96,0,76,0,64,0
92 DATA 144,60,96,60,72,60
93 DATA 96,0,47,0,50,0,47,0,50,0
94 DATA 47,0,64,0,53,0,60,0
95 DATA 144,72,96,72,72,72
96 DATA 121,0,96,0,72,0
97 DATA 193,64,96,64,76,64
98 DATA 96,0,60,0,64,0
99 DATA 144,72,96,72,72,72
100 DATA 64,162,60,162,53,162
101 DATA 121,47,81,47,60,47
102 DATA 81,0,45,0,47,0
103 DATA 162,53,108,53,81,53
104 DATA 91,76,47,76,53,76
105 DATA 144,60,96,60,72,60
106 DATA 96,0,53,0,60,0
107 DATA 193,64,96,64,96,0
108 DATA 96,0,47,0,96,0
109 DATA 47,0,47,0,23,0
110 DATA 50,0,47,0,50,0,47,0,50,0,
47,0
111 DATA 64,0,53,0,60,0
112 DATA 144,72,96,72,72,72
113 DATA 121,0,96,0,72,0
114 DATA 193,64,96,64,76,64
115 DATA 96,0,76,0,64,0
116 DATA 144,60,96,60,72,60
117 DATA 96,0,47,0,50,0,47,0,50,0
118 DATA 47,0,64,0,53,0,60,0
119 DATA 144,72,96,72,72,72
120 DATA 121,0,96,0,72,0
121 DATA 193,64,96,64,76,64
122 DATA 96,0,60,0,64,0
123 DATA 144,72,96,72,72,72
124 DATA 144,72,96,72,72,72
126 -----
127 DATA -1,-1
130 DATA 60,81,96,136
131 DATA 60,72,91,144
132 DATA 60,81,96,162

```

SOFTWARE

```

133 DATA ICH,HOERE,AUF
1003 END
1010 # FIRST:TRAP #EN
1011 SETCOLOR 0,4,15:SETCOLOR 4,0,
10:SETCOLOR 3,0,8
1012 READ A,B,C,D
1013 FOR X=1 TO 7 STEP 0.5
1014 SOUND 0,A,14,4
1015 SOUND 1,B,10,4
1016 SOUND 2,C,10,4
1017 SOUND 3,D,10,4
1018 PAUSE 2:NEXT X
1019 GOTO 1012
1020 # EN:GRAPHICS 0:D5OUND :END
    
```

```

5 REM SCHLUMPF
10 EXEC INIT
20 DO
30 EXEC TITEL
40 M=9:LVL=1:P=0
50 EXEC GRINIT
60 REPEAT
70 EXEC LEVEL
80 EXEC PLAY
90 UNTIL M=0 OR L=51
100 EXEC GAMEOVER
110 LOOP
200 -----
    
```

```

210 PROC PLAY
215 REPEAT
220 POKE 77,0:ST=STICK(0):ST1=
2:IF STRIG(1)=0 THEN ST1=STICK(1)
240 IF ST=15 AND ST1=2 THEN FC
=FC+4*(FY>0):MC=MC+4*(MY>0)
250 IF (ST=11 OR ST1=1) AND X>
0 THEN EXEC LEFT
260 IF (ST=7 OR ST1=3) AND X<1
9 THEN EXEC RIGHT
270 IF (ST=14 OR ST1=6) AND X<
17 THEN EXEC BIGJUMP
280 IF (ST=13 OR ST1=10) AND X
<18 THEN EXEC SMALLJUMP
285 EXEC DOWN
290 IF FY THEN EXEC FLEDERMAUS
    
```

```

300 IF MY THEN EXEC MAUER
310 UNTIL KFLG OR X=19
320 IF X=19
330 LVL=LVL+1:POSITION 2,2: #
6:LVL
340 ELSE
350 FOR I=15 TO 10 STEP -0.05:
POKE 53763,PEEK(53770):NEXT I
360 POKE P5,0:POKE P5+20,37:PO
KE P5+40,230
370 FOR I=10 TO 5 STEP -0.05:P
OKE 53767,PEEK(53770):NEXT I
380 POKE P5+20,0:POKE P5+40,37
    
```

```

390 FOR I=5 TO 0 STEP -0.05:PO
KE 53763,PEEK(53770):POKE 53767,PE
EK(53770):NEXT I
400 M=M-1:POSITION 9,2: #6:M
410 ENDIF
420 ENDPROC
1000 -----
    
```

1010 PROC LEFT

```

1020 Z1=PEEK(P5-1):Z2=PEEK(P5+19
):Z3=PEEK(P5+39):P5=P5-1:X=X-1
1030 EXEC HALFSMURF:EXEC SOHI
1040 EXEC SETSMURF
1050 P5=P5+1:EXEC CLSMURF:P5=P5-
1
1060 EXEC SOLO
1070 IF Z1 OR Z2 OR Z3 THEN KFLG
=1
1090 ENDPROC
1100 -----
    
```

```

1110 PROC RIGHT
1120 Z1=PEEK(P5+1):Z2=PEEK(P5+21
):Z3=PEEK(P5+41)
1130 EXEC HALFSMURF:EXEC SOLO
1140 X=X+1:P5=P5+1:EXEC SETSMURF

1150 P5=P5-1:EXEC CLSMURF:P5=P5+
1
1160 EXEC SOHI
1170 IF Z1 OR Z2 OR Z3 THEN KFLG
=1
1180 IF X>MAX THEN MAX=X:P=P+10:
POSITION 20-LEN(STR$(P)),2: #6:P
1190 ENDPROC
1200 -----
    
```

```

1210 PROC SETSMURF
1220 POKE P5,37:POKE P5+20,230:P
OKE P5+40,39
1230 ENDPROC
1240 -----
    
```

```

1250 PROC CLSMURF
1260 POKE P5,0:POKE P5+20,0:POKE
P5+40,0
1270 ENDPROC
1280 -----
    
```

```

1290 PROC HALFSMURF
1300 POKE P5,40:POKE P5+1,41:POK
E P5+20,234:POKE P5+21,235:POKE P5
+40,44:POKE P5+41,45
1310 ENDPROC
1320 -----
    
```

```

1330 PROC SOHI
1340 POKE 53760,5:FOR I=10 TO 0
STEP -0.25:POKE 53761,128+I:NEXT I
1350 ENDPROC
1360 -----
    
```

```

1370 PROC SOLO
1380 POKE 53760,10:FOR I=10 TO 0
STEP -0.25:POKE 53761,128+I:NEXT
I
1390 ENDPROC
1400 -----
    
```

```

1410 PROC BIGJUMP
1420 RI=-20:XR=0:YR=-1:EXEC JMOV
E:EXEC JMOVE
1430 RI=-19:XR=1:EXEC JMOVE
1435 IF FY THEN EXEC FLEDERMAUS
1436 IF MY THEN EXEC MAUER
1440 RI=1:YR=0:EXEC JMOVE
1450 RI=21:YR=1:EXEC JMOVE
1455 IF FY THEN EXEC FLEDERMAUS
1456 IF MY THEN EXEC MAUER
    
```

```

1460 ENDPROC
1500 -----
-
1510 PROC SMALLJUMP
1520 RI=-20:XR=0:YR=-1:EXEC JMOV
E
1530 RI=-19:XR=1:EXEC JMOVE
1535 IF FY THEN EXEC FLEDERMAUS
1536 IF MY THEN EXEC MAUER
1540 RI=21:YR=1:EXEC JMOVE
1550 ENDPROC
1600 -----
    
```

```

1610 PROC JMOVE
1620 EXEC CLSMURF
1630 Z1=PEEK(P5+RI):Z2=PEEK(P5+R
I+20):Z3=PEEK(P5+RI+40)
1640 P5=P5+RI:X=X+XR:Y=Y+YR
1650 EXEC SETSMURF
1660 IF Z1 OR Z2 OR Z3 THEN KFLG
=1
1670 EXEC SOHI
1680 IF X>MAX THEN MAX=X:P=P+10:
POSITION 20-LEN(STR$(P)),2: #6:P
1690 ENDPROC
1700 -----
    
```

```

1710 PROC DOWN
1715 REPEAT
1720 Z1=PEEK(P5+60)
1730 IF Z1=0
1740 RI=20:XR=0:YR=1:EXEC JM
OVE
1745 ENDIF
1750 UNTIL Z1
1760 IF Z1=99 OR Z1=242 OR Z1=11
8 OR Z1=182 OR Z1=121 OR Z1=185 TH
EN KFLG=1
1770 ENDPROC
1800 -----
    
```

```

1810 PROC FLEDERMAUS
1820 FC=FC-5
1830 IF FC<=0
1840 FC=5:COLOR FH:PLOT FX,FY
1850 FX=FX-1:IF FX<0 THEN FX=1
9
1860 LOCATE FX,FY,FH
1870 COLOR 68+16*(FX MOD 2):PL
OT FX,FY
1880 IF FH=69 OR FH=71 OR FH=2
30 THEN KFLG=1
1890 ENDIF
1900 ENDPROC
2000 -----
    
```

```

2010 PROC MAUER
2020 MC=MC-5
2030 IF MC<0
2040 MC=20:LOCATE MX1,MY,Z
2050 IF Z=32:COLOR 90:PLOT MX1
,MY:DRAWTO MX2,MY:ELSE:COLOR 32:P
LOT MX1,MY:DRAWTO MX2,MY:MC=5:ENDI
F
2060 ENDIF
2070 ENDPROC
10000 DATA 11100
10010 DATA 11160
10020 DATA 11240
10030 DATA 11310
10040 DATA 11380
    
```




Kleinanzeigen

Suche immer noch "Alternate Reality" Dungeon + City, "Yogi's Great Escape" und Turbo-Freezer. Wolfgang Eilers, Müggelseedamm 271, O-Berlin, Tel. 6457139.

Wer verschenkt oder verkauft billig Floppy für Atari 800XL? Bitte melden bei Jörg Pflaum, Buckchenerstraße 12, O-7551 Groß-Leuthen.

Atari 800XL, Diskettenstation und Kassettengerät, Drucker, diverse ZONG-Hefte, Bücher und Software zu verkaufen: VS. Volker Weißhaar, Telefon 07720/21935.

Farbdrucker "Okimate 20" für Atari XL/XE mit Startexer und Zubehör für DM 900,--. Peter Pick, Germaniastraße 21, 4250 Bottrop.

Suche Masterdiskette DOS 2.5. Angebote mit Preisvorstellung an Krzysztof Dudyka, Bibersbacher Straße 30, 8592 Wunsidel.

Suche Kontakt zu schreibfreudigen 8-Bit Usern besonders im Raum Freiberg/Brand Erbsdorf. Stefan Bohn, Schulstraße 17, O-9201 Mittelsaida.

Suche Hardwareokumentation für Atari 800XE/XE. Biete C64 Geos-Maus für DM 20,--. Zuschriften an Daniel Kothe, Ortelsdorfer Straße 15, O-9077 Chemnitz.

Suche für 800XL Floppy. Angebote an Staber Richard, Telefon 08035/4988

Atari 1029 Drucker mit Handbuch und neuem Farbband zu verkaufen. VB 200,--. Schriftlich melden bei: Friedrich, R.-Harbig-Straße 7, O-7840 Senftenberg.

Hallo 8-Bit Atari User! Suche Interessenten für eine Regionalgruppe (nördl.) Oberpfalz. Meldungen an Andreas Dilling, Postfach 1248, 8489 Eschenbach i.d.Obf.

Suche 9-Nadel oder 24-Nadel Drucker und Maltafel für den Atari. Volker Grund, Dresdnerstraße 18a, O-8601 Stiebitz.

Suche Schwert und Rollenspiele. Gregor Lyttek, Tel. 04182/5228.

Suche Masterdisk DOS 2.0 oder DOS 2.5 für Turbobasic XL 1.5. Sven Weißke, Thälmannstr. 15, O-4251 Erdeborn.

Suche Anwenderprogramme aller Art. Listen an Thomas Wodack, Kocherbachweg 11, 5042 Erftstadt-Kierdorf.

Ich suche das Game Draconus und Alternate Reality (Dungeon und City). Nur Original! Martin Kugler, Tel. 07159/41763

Suche: Mein ATARI-Computer, ATARI-Intern, ATARI-Programmier Handbuch. Weber, Tel. 089/6900227

Steckmodule für Atari 800XE/130XE gesucht. Nur Spiele. Liste mit Preisvorstellungen an G. Lehnert, Bezoldstraße 8, 8000 München 90 - Kein Telefon!

Verkaufe: Pitstop II auf Disk 15,--, Fight Night, Airline, Aztek, 600Nies, Milkrace, Red Max, Action Biker, One Man And His Droid auf Kasette je DM 7,--. Mitrovic Zoran, Freiburgstraße 53, 3008 Bern, Schweiz.

Suche defekte Hardware! Hi to: ABBUC & U.N.O.! An Heiko Jankofske: Musik gibt's bei mir darum schreib mir! Holger Schmiedl, Tel. 05474/1241 ab 18 Uhr!

Suche Kontakt zu schreibfreudigen 8-Bit Usern. Verkaufe Original "Soundsampler" aus Atarimagazin, mit Demos und Anleitung für DM 30,--, buch "Atari Intern", "Basictraining" für je DM 15,--. Andreas Hoba, Buchbergstraße 24, O-8802 Großschönau.

Verschenke Atarimagazine: 9/10/89; 6/89; 5/89; 2/89; 5/88. Th. Rüdiger, Straße der Jugend 148, O-7060 Leipzig.

Suche Atari 400 (auch defekt), Farbdrucker 1020, Datasette 1010. Andreas Schön, Mühlburgweg 21, O-5034 Erfurt.

Suche: Für den XL das Spiel "Micky In The Great Outdoors" auf Diskette. Bernd Rüdiger, Spartakusring 26, O-1200 Frankfurt (Oder).

Suche Austrotext, Amer. Roadrace und Print Shop. Angebote an M. Mehl, altes Fischerufer 46, O-3040 Magdeburg.

Suche Kontakt zu XL/XE Usern im Raum Mittweida/Chemnitz. Frank Triebel, Goethestraße 03, O-9250 Mittweida.

Suche Software auf Disk, Cassette und Module. Angebote an: S.Hofer, Via la di Ferro 7, CH-6648 Minusio, Schweiz.

Suche bestimmte Hard- und Software für Amiga 500, Liste bei Interesse. Jens Kinmeyer, Ernst-Moritz Straße 12, O-9071 Chemnitz.

Jede Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES (engl. Zeitschrift) Hefte. Je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--. Kemal Ezcan, Tel. 06181/87539.

Haufenweise Maxisingles, hauptsächlich Techno, einige Hiphouse, z.B. Westbam, Depeche Mode, Jade 4U, Off, 16-Bit usw. Je Maxi DM 5,--, 10 Stück DM 40,--. Kemal Ezcan, Tel. 06181/87539.



könnte Ihre Anzeige stehen. Wie, Sie wußten nicht, daß private Kleinanzeigen in ZONG kostenlos sind? Was sind überhaupt private Kleinanzeigen?

Ganz einfach: Private Kleinanzeigen sind Anzeigen, deren Erscheinen nicht mehr nötig ist, wenn Sie Erfolg gehabt haben. Wenn Sie beispielsweise etwas verkaufen wollen oder suchen, sind Sie hier genau richtig. Angebote von PD-Software oder Verkauf von selbstgeschriebenen Programmen dagegen sind gewerblich und werden daher nicht veröffentlicht. Ebenso Anzeigen, die auf das Anbieten von Raubkopien schließen lassen.

Um eine private Kleinanzeige aufzugeben, füllen Sie einfach den Coupon auf Ihrem Bestellschein aus und senden ihn an die angegebene Adresse. Ihre Anzeige erscheint dann in der nächstmöglichen Ausgabe. Nutzen Sie die Möglichkeit, mit anderen Usern Kontakt aufzunehmen!



Impressum

REDAKTION ...

Marc Becker
Kemal Ezcan

FREIE MITARBEITER ...

Stefan Dorlach
Waltraud Müller
Markus Rösner
Marco Schumann
Stefan Sölbrandt
Rolf Specht
Andreas Volpini
Martina Volpini

ANSCHRIFT DER REDAKTION ...

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

VERTRIEB ...

KE-SOFT Kemal Ezcan

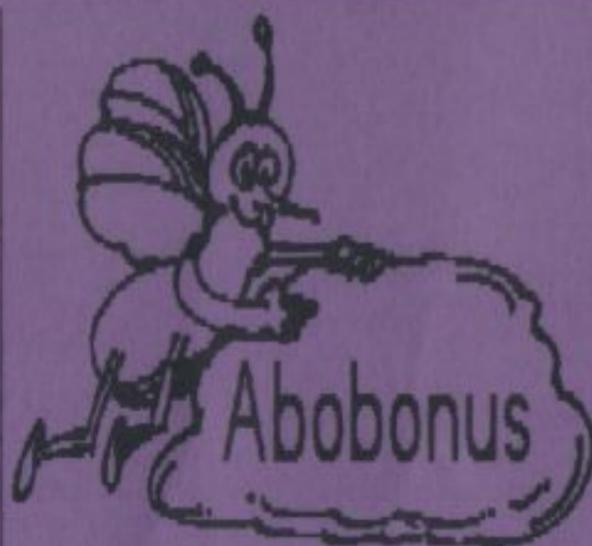
Für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann keine Gewähr übernommen werden. Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

MANUSKRIFT 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 monatlich jeweils zum ersten des Erscheinungsmonats.



Wenn Sie jetzt ein ZONG-Abo bestellen, erhalten Sie vollkommen gratis ein Programm nach Wahl entsprechend Ihrer Abobestellung aus der untenstehenden Liste als Abobonus! 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)

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)
- Elektragide (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)

Vorschau

Was erwartet Sie in der nächsten Ausgabe?

Der lange angekündigte Bericht über den Abtritt von Maik Heinzig endlich ausführlich und exklusiv!

Testberichte zu den neuesten Programmen:

Tac Tic

Saper

Disassembler V1.1

Gamedesigner's Workshop

Viele Spieletips!

Die nächsten Folgen der Serien!

16-Bit Musikprogrammierung!

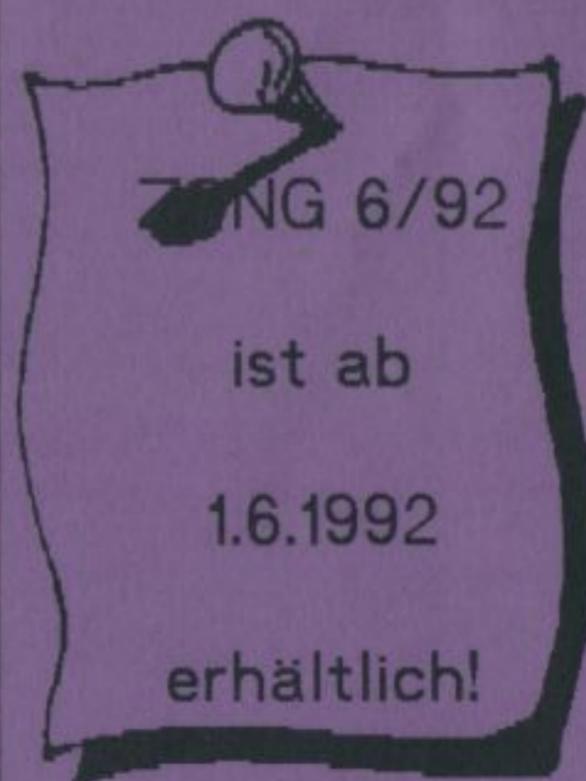
Workshop zu Eternal Dagger!

Super Software auf der Programmdiskette:

Saper-Demoverision

PD-Bonus: PD-Hits #1

und vieles mehr!



ZONG 6/92

ist ab

1.6.1992

erhältlich!

NEUHEITEN

EXCEL #2



Neu aus Schottland eingetroffen ist diese einzigartige Programmsammlung mit folgendem Inhalt: EXCEL ART ist ein Malprogramm für Grafikstufe 10. Dazu gleich einige tolle Demobilder. Bei MONSTER MATCH müssen Sie Paare gleicher Karten mit Monstern aufdecken. ALIEN AMBUSH ist ein schnelles Ballerspiel, natürlich komplett in Assembler. Als ROTO sollen die verschollenen Menschen geborgen werden, und bei THE EMPIRE STRIKES BACK retten Sie den Planeten vor der Invasion. Zuguterletzt können Sie sich bei MANDALA entspannen, denn dieses Programm zaubert faszinierende bewegte Bilder auf den Bildschirm.

Diskette, DM 19,80

EXCEL #3



Auch der dritte Teil der Serie ist bereits erhältlich. Fans von Puzzlespielen können sich bei TILE TROUBLE probieren. Bei MONSTER SMUSH können Sie Ihrer Wut so richtig freien Lauf lassen, denn hier dürfen die Feinde mit Füßen getreten werden. Gegen Angreifer aus dem All kämpfen Sie bei GALACTIC CHASE. TRIAD ist eine Mischung aus Taktik- und Actionspiel. Für Adventureliebhaber stellt SPARE TIRE eine Herausforderung dar. Als besonderes Bonbon gibt es noch THE STUDIO, einen leistungsfähigen Sample Sequenzer!

Diskette, DM 19,80

EXCEL-Paket

Wenn Sie von EXCEL auch so begeistert sind wie wir, sollten Sie sich auch gleich den ersten Teil mitbestellen. Dieser beinhaltet die Programme INTRO/DEMO, AMNESIA, XAGON, COLORFONT, FONTLOAD, SLIDESHOW sowie SPACEBALL. Für alle drei EXCEL-Ausgaben bieten wir Ihnen einen Paketpreis!

3-Diskette, DM 54,80

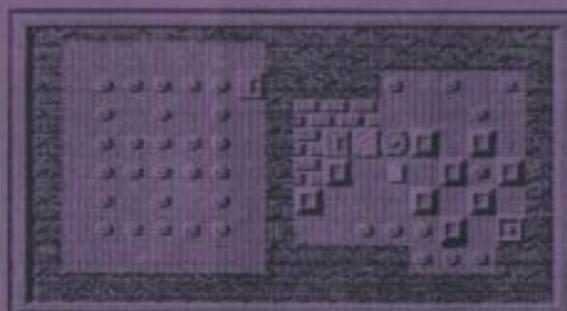
Tac Tic



Das neue Spiel von den Machern von FRED und MISSION! Als Bankräuber hat man es nicht leicht, denn unzählige Wächter und andere Gefahren hindern Sie daran, alle Schätze einzuheimsen. Wieder ein Superprogramm mit tollen Grafik- und Soundeffekten!

Diskette, DM 24,80

Saper



Noch ein neues Werk der FRED und MISSION-Macher! Diesmal ein herausforderndes Denkspiel. Aufgabe ist es, alle Bomben in die Luft zu jagen, ohne dabei selbst hochzugehen! Viele Spielelemente, eine Menge Level sowie wieder tolle Grafik und Musik erwarten Sie!

Diskette, DM 24,80

Donald



(c) 1992 KE-SOFT



Er ist endlich da! Donald auf der Suche nach den goldenen Eiern: Wandern Sie durch viele Level, bringen Sie die Eier zu Ihrem Onkel, aber nehmen Sie sich vor den zahlreichen Gefahren der einzelnen Orte in Acht! Sie haben die Wahl zwischen dem Amazonas, Transsylvanien, den afrikanischen Minen, den Himalayas und dem Mond! Donald wird auch Sie in seinen Bann ziehen!

Diskette, DM 24,80

Gamedesigner's Workshop



Sie wollten schon immer mal ein Spiel programmieren? Sie wissen nicht, wie das geht? Mit dem GAMEDESIGNER'S WORKSHOP lernen Sie alles, was Sie dazu brauchen! Neben Grundtechniken wie Zeichensatz, PM-Grafik, Displaylist, Sound, Musik usw. sind auch viele Spezialtricks erklärt. Das komplett deutschsprachige Buch wird mit mehreren Disketten geliefert, auf denen sich zusätzlich zu den Beispielprogrammen viele fertige Spiele befinden. Nutzen Sie die Gelegenheit, greifen Sie zu!

Buch + Disks, DM 29,80