

Vorschau

Bevor wir uns mit einem kräftigen "ZONG-ZONG" von Euch verabschieden, hier noch einige Highlights der kommenden Ausgabe 10/91. Unsere Interview-Serie wird weiterhin fortgesetzt. Nächstes mal ist dann der EDV-Computer Shop aus Berlin an der Reihe. Für alle Kommunikationsfreake folgt die Fortsetzung des DFO-Berichtes, für alle Simulationssreake ein großer Bericht über Simulationsspiele. Hier erfahrt Ihr endlich, was Sache ist, und vor allem, welche der Spiele man wo noch bekommen kann! Natürlich werden wir ausführlich von der ATARI-Messe berichten, damit auch diejenigen, die nicht kommen konnten, auf dem aktuellen Stand bleiben.

Im Test-Teil nehmen wir PLOTS sowie die aktuellen Neuheiten unter die Lupe. Auch die neuen PD-Disketten sowie die Serien, die sich mit der Programmierung beschäftigen, sind nicht ohne. An Spielletips haben wir das nächste Mal eine Lösung zum Oldie-Spiel "Hacker" sowie Tips zu "Universal Hero" und "The Great American Cross Country Road Race" zu bieten. Wer lieber programmiert, kann sich mit der PM-Grafik noch ein Weilchen beschäftigen, denn die in der nächsten Ausgabe behandelte Anwendung bietet einige neue Möglichkeiten. Auf der Programmdiskette findet Ihr unter anderem den Banner-Maker, mit dem Ihr große Schriftzüge entwerfen könnt, Dig-Out, ein Konzentrationspiel sowie noch einige andere spannende Dinge. Also: Sichert Euch schon jetzt die nächste Ausgabe.

Bis zum nächsten Mal

ZONG-ZONG

ZONG 10/91 ist ab dem 1.10.91 erhältlich.

KE-SOFT

Alle alten ZONG-Ausgaben ab 9/89 jetzt auch einzeln bei uns erhältlich!

ZONG

ALTE AUSGABEN ab 9/89
 1/91
 Inhalt:
 Wettbewerb: Die Biber und der Regen
 Cornhaber
 Crazy Quaker u.a.
 Software:
 - King Fu Castle
 - Long March Night
 - Drucker- und Disketten über
 - ATARIK-Strawmühle u.a.
 Mit Programmdiskette

Mit Programmdiskette

ZONG

ALTE AUSGABEN ab 9/89
 2/90
 Inhalt:
 ATMAS 8
 - Programmieren in Fort
 USA News
 - Aus dem Computer
 Myster-Games
 - Programmieren in Fort
 Software:
 - Spielplaner
 - The Sky quest
 - Dr. Torte's Castle
 - Dinosaur und mehr
 Mit Diskette im Heft

Mit Diskette im Heft

ZONG

ALTE AUSGABEN ab 9/89
 3/90
 Inhalt:
 Es ist alles frei
 - News, Mein, Technik
 STAR LC-80
 - Hardware
 8 Spiele im Test
 - u.a. Test 80 Bytes & Games
 Software:
 - IC-Adress & Logik
 - Sackerei, Ereignis
 - Spalten-Genie
 Mit Diskette im Heft

Mit Diskette im Heft

ZONG

ALTE AUSGABEN ab 9/89
 12/90
 Inhalt:
 ABRUC-8IV
 - Inhalt: Biber
 Extraaufträge
 ZONG-Kochbuch
 - 100 Rezepte für den
 Software:
 - Lerner-Lexikon
 - Mathematik
 - The ON-Screen-Editor
 - TR-OGS, TextEditor 4 u.a.
 Mit Diskette im Heft

Mit Diskette im Heft

ZONG

ALTE AUSGABEN ab 9/89
 8/90
 Inhalt:
 Wir über uns
 - 44 Jahre der KE-SOFT
 Tote & Tricks
 - 100 Jahre, 100 Jahre
 Software:
 - Sportale
 - Mathematik
 - TextEditor & mehr
 - The FAT und mehr
 Mit Diskette im Heft

Mit Diskette im Heft

ZONG

ALTE AUSGABEN ab 9/89
 12/89
 Inhalt:
 Comput-Private
 - Mathematik im Test
 ABRUC-8IV
 - Software
 Grafikprogrammierung
 - über Java
 Software:
 - Komplex-Formeln
 - GrafikEditor & Maus-Management
 - Hochleistungs-Stringmanagement
 - Schichteneditor, YODOT-Game
 Mit Diskette im Heft

Mit Diskette im Heft

1 Ausgabe DM 8,-
 ab 5 Ausgaben je DM 7,-
 ab 10 Ausgaben je DM 6,-
 ab 15 Ausgaben je DM 5,-

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

9/91

3. Jahrgang

8,-

Top-Interview

- Gespräch mit Herrn Huber

Musikprogramme

- Großer Vergleich

Atari CX-85

- 10er-Tastatur im Test

Software:

- Magnetix
- Splat, Musikbonus
- The Brundles-Demo
- Directory-Disklabelprinter

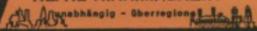
Mit Programmdiskette



Abonnieren Sie

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN



Ihre Abovorteile:

- **Preisvorteil**
Sie sparen pro Jahr DM 12,- gegenüber dem Einzelkauf!
- **Pünktlichkeit**
Zong liegt zu jedem ersten des Monats in ihrem Briefkasten!
- **Wühlkiste**
Jeder neue Abonnent darf sich ein Programm aussuchen!
- **Beilagen**
- **Aktuelle Infos**
Seien Sie immer auf dem neusten Stand!
Tel.: 06181/87539

Impressum

V.i.S.d.P.: Kemal Ezcan

Redaktion: K. Ezcan (KE)
M. Becker (MB)Freie Mitarbeiter: M. Rösner (MR)
S. Dorlach (SD)
A. & M. Volpini (AV)Anzeigen: 1/1 Seite DM 150,-
1/2 Seite DM 80,-Auflage: 300 Exemplare
+500 ProbeexemplareVertrieb: KE-SOFT, Maintal
Anschrift: ZONG, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel. 06181/87539**Manuskript-
und Programm-
einsendungen:**

Beiträge werden gerne entgegengenommen, wenn frei von Rechten Dritter. Mit der Einreichung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung. Für unverlangt eingesandte Beiträge: Keine Haftung. Honorar wird von der Redaktion festgelegt (nach Art und Qualität). Keine Gewähr für Richtigkeit aller Veröffentlichungen. Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Erscheinungsweise

ZONG erscheint monatlich je zum 1. des Erscheinungsmonats. Das Einzelheft kostet DM 8,-, das Jahresabo DM 84,- (12 Ausgaben). Jeder neue Abonnent erhält einen Titel aus der Wühlkiste nach freier Wahl:

Kass.: Act.Biker, Collapse, Desp. Rider, Dizzy Dize, Panic Express, Hangman, Matta Blatta, Robot Kn. Silicon Warrior, System 8. Disk: Vokabeltr. Spanisch, Europ. Super Soccer. Literatur: Kreativ mit dem Computer, KC85 Handbuch.

INHALT

Impressum	02
Wühlkiste	02
Vorwort	04
News	04
Kontaktadressen	08
Allgemeines	02, 17
Vorschau	40

Internes

Interview mit Atari-Huber	07
Daten-Fern-Übertragung	09
Treffen in Dresden	12
ZONG-Treffen in Puschendorf	12
Musikprogramme	14

Story

Zero Wars	18
Air Rescue	18
Player's Dream II	19
Bibo-DOS	21
CX-85 10er-Tastatur	21
River Raid	23

Tests

Spiderman	24
Ghostbusters	24
The Big House-Karte	25

Spieletips

Kochbuch	26
PD-Software	26
Programmieren in Basic	28
Adventureprogrammierung	30

Serien

Player-Missile Grafik II	32
Programmdiskette	34
The Brundles-Demo	35
Directory-Disklabelprinter	34
Magnetix	36
Splat	37
Musikbonus	37

Programmierung

Leserbriefe	06
Angebote	39
Gesuche	39

Das Forum

KE-SOFT	02, 05, 40
---------------	------------

Inserenten

ATARI-Huber
Interview

Seite 07

DFO



Seite 09

Player-Missile
Grafik II

Seite 32

Vorwort

Ich begrüße alle Abonnenten, Probe-exemplar- und weiteren Leser dieser Ausgabe und freue mich, Euch die Messe-Ausgabe zu präsentieren, welche bereits seit dem 23.8. auf der ATARI-Messe in Düsseldorf ausliegt. Wer nicht persönlich vorbeischauchen konnte, wird sie aber trotzdem recht früh erhalten haben.

Zum Besonderen dieser Ausgabe: Neben dem frühen Erscheinungsdatum haben wir auch noch eine zusätzliche Auflage von 500 für Besucher der ATARI-Messe hergestellt. Es gibt sozusagen zwei verschiedene Arten dieser Ausgabe: Die eine ist die normale Abo-Ausgabe mit Programmdiskette, die andere hat eine für Interessenten extra gestaltete Hülle, und es fehlt die Programmdiskette, die man sich aber für DM 5,- bei uns nachträglich besorgen kann, wenn Interesse besteht.

Highlights

Ein Highlight des Jahres ist sicher das hochinformativ Interview mit dem Vertriebsleiter für XL/XE-Computer in Deutschland, Herrn Huber. Endlich keine Gerüchte mehr, wir beweisen es schwarz auf weiß. Der XE wird noch produziert. Ebenso der XC-12 Datenrecorder und die XF-551 Floppy. Der XL/XE stirbt also nicht aus!

Der Musikprogramme-Vergleichstest soll einerseits die verschiedenen Möglichkeiten der jeweiligen Programme zeigen, andererseits aber allen Lesern unser objektives Testverhalten offenbaren! Neben anderen Tests haben wir auch die CX-85 10er Tastatur im Hardwaretest, welche interessante Möglichkeiten eröffnet.

Die PM-Grafik findet heute ihren Schluß, der sicher die anfallenden Fragen zu beantworten weiß.

An Software sind sicher die "The

Brundles"-Screenshots hochinteressant, aber auch MAGNETIX wird einige spaßige Stunden bereiten.

Nicht zu vergessen unser zweiteiliger Bericht über DFO, der in dieser Ausgabe beginnt.

Nun bleibt uns nur noch, allen Lesern und "Probelerern" viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe zu wünschen.

Euer ZONG-Team.

News

So langsam geht der Sommer seine Wege und die Softwareflut kommt wieder. Dies sieht man vor allen Dingen an den Veröffentlichungen der einzelnen Hersteller ...

AMC-Verlag

Vom AMC-Verlag konnten wir erfahren, daß man an einer Update zur "Videofilverwaltung" arbeitet. Die neue Version wird voraussichtlich Speedy und RAM-Disk unterstützen. Der Erscheinungstermin ist leider noch nicht bekannt.

Computer Studio 2000

Neu bei Mei-Hei ist das Spiel "Plots". Es handelt sich hier, wie der Name schon sagt, um eine Umsetzung des Spielhallenautomaten "Plotting". Nach "Plot" von KE-SOFT nun also schon die zweite.

Worin unterscheidet sich also das neue "Plots" von "Plot"?

Das wichtigste Merkmal ist wohl der Zweispiel-Modus. Bei "Plots" können zwei Spieler gleichzeitig um Punkte kämpfen. Dies hat allerdings leider auch den Nachteil, daß die Grafik etwas zusammenschumpft ist. Wie sich "Plots" spielt, konnten wir leider noch nicht feststellen, da uns bisher noch keine Testversion zur Verfügung stand.

Sobald dies der Fall ist, werden wir aber ausführlich darüber berichten.

ANZEIGE

ANZEIGE

Gelegenheit!



KE-SOFT

Auch bei KE-SOFT ist man kräftig am wekeln. Das Spiel "Time Zone" hat schon erstaunliche Fortschritte gemacht, "The Brundles", die Lemmings Umsetzung für den XL/XE, kann man in der Demoversion ja schon in dieser Ausgabe bewundern.

Ein neuer Trend zeichnet sich ab: Die CX-85 Zehnertastatur wird immer beliebter. Dies sieht man auch an den zahlreichen Veröffentlichungen für das Gerät, das eine neue Dimension der Bedienung eröffnet. Die CX-85 ist (laut Angaben) ab sofort zum Preis von DM 29,80 bei KE-SOFT erhältlich.

Neu im Vertrieb bei KE-SOFT sind die beiden Spiele "Pungoland" und "Null Grad Nord". Beide sind ab sofort zum Sensationspreis von nur je DM 19,80 zu haben!

LDS

Bei Liberal-Dreams-Software (Ulf Petersen) arbeitet man zur Zeit an einem Rollenspiel, das laut Angaben der Ultima-Serie ähnlich sein soll. Auch hierüber werden wir, sobald eine Testversion vorliegt, ausführlich berichten.

PPP

Eine interessante Neuheit kommt aus dem Hause Power Per Post: Das ATARI-Magazin soll bald wieder erhältlich sein. Die "Erstausgabe" des "neuen" Magazines, das sich von nun an ausschließlich mit dem XL/XE beschäftigen soll, wird ca. 24 A4-Seiten stark sein und voraussichtlich DM 10,- kosten. Wie es inhaltlich aussieht, steht noch in den Sternen, man darf jedoch gespannt sein.

Folgende Antic-Zeitschriften sind zu günstigen Preisen abzugeben:

Jan '82,	Aug '82,	Oct '82,	Dec '83,
Feb '83,	Apr '83,	Jun '83,	Jul '83,
Aug '83,	Sep '83,	Nov '83,	Dec '83,
Feb '84,	Mar '84,	Apr '84,	Jun '84,
Jul '84,	Sep '84,	Oct '84,	Jan '85,
Feb '85,	Mar '85,	Apr '85,	May '85,
Jun '85,	Jul '85,	Aug '85,	Sep '85,
Oct '85,	Nov '85,	Dec '85,	Jan '86,
Feb '86,	Mar '86,	Apr '86,	May '86,
Jun '86,	Jul '86,	Aug '86,	Sep '86,
Oct '86,	Nov '86,	Apr '87,	May '87,
Jun '87,	Jul '87,	Aug '87,	Sep '87,
Oct '87,	Nov '87,	Jan '88,	Apr '88,
Jul '88,	Aug '88,	Sep '88,	Oct '88,
Jan '89,	Feb '89,	Mar '89,	Jun '89,
Apr '89,	Sep '89,	Oct '89,	Dec '89,
Apr '90,	Oct '90,	Nov '90,	Dec '90,
Jan '91,	Feb '91,		

(+ bedeutet Doppel-Ausgabe)

Die Preise sind wie folgt gestaffelt:

1-4	Ausgaben:	je DM 6,-
5-10	Ausgaben:	je DM 5,-
ab 10	Ausgaben:	je DM 4,-

Disketten:

Folgende Antic-Disks sind für je DM 5,- zu haben:

Sep '89, Oct '89, Dec '89, Feb '89, Apr '89.

Interesse? Tel: 06181/87539

Leserbriefe

Da ich seit einem viertel Jahr zu den XL/XE-Usern gehöre und mich mit aller Literatur beschäftige, die es für diesen angeblich aussterbenden Computer gibt, mußte mir früher oder später einmal ZONG in die Hände fallen. Konkret die 12/90, 1/91 und 4/91 Ausgaben.

Ich muß ehrlich gestehen, als ich das Vorwort zur 4/91 Ausgabe las, war ich nicht mehr so sicher, ob ich dieses Heft bis zum Ende durchlesen wollte. Aus reiner Neugierde tat ich es schließlich doch und legte es danach mit gemischten Gefühlen aus der Hand.

Warum nun mit gemischten Gefühlen? Zum einen finde ich es, gerade weil alle Welt den XL/XE totschweigen will toll, daß es immer noch oder besser immer wieder Leute gibt, die dagegen anheben, selbst Programme schreiben, Hardware entwickeln oder eben, wie Ihr, Zeitschriften herausgeben. Soweit so gut.

Zum anderen aber denke ich, wer schon eine Zeitschrift für diesen Computer schreibt, sollte doch im Vorwort versuchen, dem potentiellen Leser die Ausgabe richtig schmackhaft machen und nicht mit Begriffen wie "Kotz-Programme, superöde, beknackte, birnensüssig", die Aufzählung ließe sich noch fortsetzen, dazu verleiten, das ganze Heft ungelesen in die nächste Mülltonne zu werfen.

Wollt Ihr nun, daß der XL/XE weiterlebt, oder habt Ihr Euch zur Aufgabe gemacht auch dem letzten User die Freude am Gerät zu nehmen? O.K. genug zum Vorwort 4/91.

Die folgenden Seiten eures Magazines rückten das schiefste Bild, welches ich durch das Intro erhalte, wieder einigermaßen gerade. Sehr gut gefällt mir das Forum, welches, im Gegensatz zur Laberecke im "CF" echtes Niveau hat.

Auch die Spielbeschreibungen und Storys treffen die Vorstellungen

von einem XL/XE-Magazin recht genau.

Ober das Kochbuch und die Diskettenfälle kann man geteilter Auffassung sein. Ich finde das Kochbuch in einem Computermagazin fehl am Platz.

Allen in allen gefällt mir das ZONG recht gut, weshalb ich auch den Artikel über Denzen beigelegt habe. Mit freundlichen Grüßen

O-2724 Dabel II, Andreas Müller

ZONG-Re(d)aktion:

Natürlich hast Du vollkommen recht, daß man in einem Vorwort nicht den Leser verschrecken soll. Bei dem erwähnten handelt es sich auch um das einzige seiner Art, dessen Inhalt aber von vorne bis hinten IRO-NISCH aufzufassen ist. Oder wer ist tatsächlich der Ansicht, daß sein Produkt mehrerer Wochen Arbeit von vorne bis hinten zum K... ist?

Ich hoffe, es ist klar geworden, daß das Vorwort eher witzig gemeint dar, auch wenn wir feststellen mußten, daß dies nicht so klar deutlich wurde.

Wie man sieht, sind die nachfolgenden Vorworte wesentlich informativer und inhaltlich interessanter, als die 4er-Ausgabe. Ich hoffe, der Wandel in unserem Erscheinungsbild, was Inhalt und Outfit angeht, ist jedem bewußt geworden.

Zum Thema Forum: Das Forum lebt von den Lesern. Je mehr Leserbriefe uns erreichen, desto interessanter ist es. Doch wie Ihr seht, ist in den Sommermonaten die Zuschriftenrate gering. Also: Schreibt uns ruhig weiterhin Eure Meinung (z.B. zum neuen ZONG). Denkt auch an die Möglichkeit, kostenlose Kleinanzeigen aufzugeben! Nur so wird ZONG in diesem Bereich noch interessanter! Zu Deinem Bericht über das Dresdener Treffen: Wie Du siehst, ist er diesmal dabei, wir glauben, daß das Engagement der User herauszulesen ist.

In Erwartung Eurer Briefe,

ZONG-Team.

Interview mit Atari-Huber

Schauplatz Raunheim bei Frankfurt, Sitz der Firma ATARI Computer. Dort trafen sich an einem Vormittag das ZONG-Team und Herr Huber. Das Ergebnis ist ein aufschlußreiches Interview, welches endlich alle Gerüchte beseitigt, die um die 8-Bit Ataris kreisen ...

KE-SOFT: Herr Huber, welches Aufgabengebiet betreuen Sie bei ATARI und seit wann?

HUBER: Ich bin seit einem Jahr Verkaufsleiter Konsumerprodukte, bin speziell zuständig für die Produkte 800XE, 130XE sowie für die kompletten Telespiele, wie z.B. VCS-2600, 7800 und Lynx. Dieses Aufgabengebiet habe ich letztes Jahr Ende August übernommen. Davor war ich zwei Jahre lang Assistent der Geschäftsleitung und war dort verantwortlich für den Bereich Presse, PR und für die ganzen Messebeteiligungen.

KE-SOFT: Wie hat sich das Geschäft seit Ihrem "Amtsantritt" auf dem Atari 8-Bit Markt entwickelt?

HUBER: Der Atari 8-Bit Markt wurde Ende letzten Jahres und Anfang dieses Jahres wieder stark belebt, vor allem durch die Öffnung der neuen Bundesländer und die Öffnung nach Osten. Wir bekommen sehr viele Anfragen aus Polen, der Tschechoslowakei und Ungarn, die sehr stark an den 8-Bit Computern interessiert sind.

KE-SOFT: Das heißt, dieser Boom ist nicht nur auf das Gebiet der ehemaligen DDR beschränkt?

HUBER: Das geht wesentlich weiter. Man muß auch ganz klar sehen, daß der 8-Bit Bereich in den alten Bundesländern nicht mehr so stark ist, wie er mal vor ein paar Jahren war. Einfach aus dem Grund, das es im

Endanwenderbereich immer mehr Personen gibt, die aufgrund des günstigen Preises und der vielfältigen Softwareauswahl auf 16-Bit umsteigen.

KE-SOFT: Was schätzen Sie die momentane Lage ein, Sie sitzen ja direkt an der Quelle? Wie sieht es den dort mit den Verkaufszahlen für den 800XE und 130XE aus?

HUBER: Monatlich verkaufen wir eine vierstellige Stückzahl.

KE-SOFT: In den Osten allgemein, oder innerhalb Deutschlands?

HUBER: Innerhalb Deutschlands, auch an Großhändler und Importfirmen die die Ware dann weiter nach Polen und in die Tschechoslowakei verkaufen.

KE-SOFT: Wird der Atari XE momentan noch hergestellt und wenn ja, wo?

HUBER: Der 130XE und der 800XE wird momentan komplett in Taiwan hergestellt. Wir haben jetzt eine Lieferung bekommen mit 65XE, welcher ja identisch mit den 800XE ist, nur daß er eine englische Bedienungsanleitung hat. Wir bekommen auch das Diskettenlaufwerk XP-551 diesen Monat wieder, sowie den Datenrekorder XC-12. Die Ware wird ständig produziert und wir haben in unseren Forecasts, welche 6 Monate gelten, auch alle 8-Bit-Computer drinnen.

KE-SOFT: Wie glauben Sie, wird das in der Zukunft weiter so verlaufen?

HUBER: Ich gehe davon aus, daß die Nachfrage aus den neuen Bundesländern und dem Osten in den nächsten Jahren anhält.

KE-SOFT: Das Thema Raupkopien war oftmals schon Thema vieler Diskussionen, was sagen Sie dazu? Belasten Sie die persönlich und oder geschäftlich?

HUBER: Mit Raupkopien habe ich persönlich nichts zu tun. Auch geschäftlich komme ich mit dem Thema kaum in Kontakt, da ich ja fast nur Hardware vertreibe. Auch für die

Spielkonsolen kann man ja keine Raupkopien von den Modulen erstellen.

KE-SOFT: Beim Thema Module kommen wir auf das Thema Verpackung. Früher wurden Module wie QIX, MILLIPEDE, STAR RAIDERS usw. in den großen Verpackung verschickt. Wie ständen Sie dazu, wenn diese Module ohne die riesige Verpackung nur mit der Anleitung in Folie verschweißt und die Verpackungen dem Altpapier zugeführt werden würde?

HUBER: Die Idee halte ich für sehr gut. Die Verpackungen, von Software vieler Firmen, die früher gemacht wurde, waren oftmals sogenannte "Mogelverpackungen": Große Verpackung und relativ kleines Produkt. Auch schon wegen der Lagerhaltung würde ich eine kleinere Verpackung vornehmen.

KE-SOFT: Würden Sie uns also auch darin unterstützen und zustimmen, wenn wir soetwas machen würden?

HUBER: Ja, auf jeden Fall.

KE-SOFT: Wie beschäftigen Sie sich privat mit Computern, egal welcher Sorte?

HUBER: Ich habe zu Hause einen ST, welchen ich hauptsächlich für Anwendungsprogramme benutze. Als Ausgleich spiele ich mit dem LYNX, da ich immer in Kontakt mit den neuesten Modulen komme. So haben wir beim Lynx z.B. ca. 30 Artikel.

KE-SOFT: Haben Sie mit dem 8-Bit Rechner privat noch etwas zu tun, oder vielleicht früher einmal?

HUBER: Nein, überhaupt nicht.

KE-SOFT: Die bisherigen Interview-Partner haben sich hauptsächlich in ihrer Freizeit mit dem Atari beschäftigt und diese entsprechend geopfert. Wie sieht das bei Ihnen aus, haben sie den Vorteil, als Professioneller einen 8-Stunden Job zu haben, oder machen Sie auch mal Überstunden?

HUBER: Durchschnittlich arbeite ich 9-10 Stunden pro Tag, wobei ich die Freizeit doch stark vom Geschäft trenne. Ich habe verschiedene Hobbies, hinter denen ich stark her bin. So sammle ich unheimlich viele Platten, Kassetten und CDs. In der Woche gehe ich ungefähr zweimal oder öfter ins Konzert, wobei es buntgemischt ist, was ich mir anschauen.

KE-SOFT: Wie sind Sie damals an Atari herangekommen? Sie haben gerade erzählt, Sie waren vorher Assistent?

HUBER: Ich habe an einer Fachhochschule in Baden-Württemberg Marketing studiert und war dort mit 24 fertig. Ich bin dann für 18 Monate nach England gegangen, wo ich bei einer deutschen Niederlassung ein Praktikum absolvierte. Während meines Studiums habe ich zwei Praxissemester abgelegt, bin damals mit dem IBM-XT in Berührung gekommen und habe mein Interesse für Computer entdeckt. Ich hatte auch in England viel mit Computern zu tun. Als ich dann 1987 zurück kam habe ich mich bei verschiedenen Computerfirmen beworben und die Stelle des Assistenten der Geschäftsleitung bei Atari war damals frei.

KE-SOFT: Am fünften Oktober soll wieder eine Jahreshauptversammlung des ABBUC mit einer großen Podiumsdiskussion stattfinden. Auch Sie sind dazu ja eingeladen. Werden Sie kommen?

HUBER: Ich kann es nicht 100%ig versichern, ob ich dann Zeit habe, oder nicht, da sich sehr schnell etwas bei meinen Terminen ändern kann.

KE-SOFT: Wir bedanken uns recht herzlich für dieses Gespräch.

Daten-Fern-Übertragung

Einleitung

Begriffe wie beispielsweise E-Mail, Datenbank, Mailbox, Akustikkopierer BTX und Datex-P sind zu Schlagworten eines neuen Anwendungsbereiches von Computern aller Größen geworden.

Bisher ausschließlich professionellen Anwendern (aus Kostengründen) vorbehaltenen Möglichkeiten der rechnergestützten Kommunikation stehen jetzt Jedermann relativ preiswert zur Verfügung. In unserem täglichem Leben ist die DFO nicht mehr wegzudenken. Denken wir an die Möglichkeiten, die BTX dem privaten Anwender bietet:

- Katalogbestellungen
- Überweisungen tätigen
- Elektronische Briefe versenden
- Informationen abrufen

Nicht zu vergessen auch eine sehr beliebte Dienstleistung des Bankgewerbes:

- Geldautomaten

Nur durch konsequente Vernetzung von Computern ist ein Angebot dieser Art überhaupt möglich. Datenbanken stellen riesige Informationsmengen zur Verfügung, elektronische Briefkästen erlauben Korrespondenz mit Geschwindigkeiten, die auf herkömmlichem Wege, also per Brief, unvorstellbar sind. Außerst wichtig ist auch die Fähigkeit einiger Mail-Systeme, mehrere Benutzer gleichzeitig an sog. On-Line Konferenzen teilnehmen zu lassen.

Die Voraussetzungen

Um DFO betreiben zu können sind neben einem geeigneten Computer (dazu später mehr) weitere Anschaffungen nötig:

- Telefonanschluß
- Akustikkopierer oder Modem
- RS232 Schnittstelle
- Terminalprogramm

Nun der Reihe nach:

Der Computer

Grundsätzlich ist JEDER Rechner typ geeignet. Jedoch sollte man bedenken, daß DFO in erster Linie auf einem 80-Zeichen Bildschirm stattfindet.

Dies bedeutet keinesfalls das "AUS" für den Atari 8-Bit. Ein gutes Terminalprogramm kann diesen Nachteil zumindest teilweise kompensieren, und zwar mit der von Textverarbeitungen her bekannten Funktion "Wortumbruch".

Evtl. übermittelte Graphiken bilden aber auch hier ein überwundliches Problem.

Jedoch: Wer es ernsthaft mit dem 8-Bitter versuchen will, läßt soles den Drucker mitlaufen. Ein Protokoll ist sehr sinnvoll, denn die Buchstaben laufen ja nur über den Bildschirm aus dann wegescrollt zu werden. (Schade um die Daten!) Der Ausdruck erfolgt dann in 80 Zeichen je Zeile.

Telefonanschluß

Eigentlich ist zu diesem Punkt kein Kommentar notwendig. Betreibt man DFO, laufen die Einheiten mit. Diesen Kostenfaktor sollte man immer im Auge behalten. Im Notfall stellt man sich eine Uhr neben den Rechner!

Jedoch: Das Angebot an privaten Mailboxen (und nur die sind für uns Hobbyuser interessant) ist groß, und bei vernünftiger Selbstbeschränkung kommt man mit zwei Mailboxen aus, die in der Tarifzone bis 100KM liegen. Bei einem 40-Sekunden-Takt kostet dann eine 20-Minütige Benutzung etwa DM 7,-. Man gönnt sich ja sonst nichts!

Akustikkoppler oder Modem

Beide Geräte dienen dazu, Datensignale vom und zum Computer unzuwandeln (Modem=MODulator-DEMulator). Sie sind das Bindeglied zwischen Telefonleitung und Rechner. Die Arbeitsweise ist grundsätzlich verschieden:

- Akustikkoppler

Der Koppler besteht im Prinzip aus einem Telefonhörer, auf dem ein richtiger Telefonhörer befestigt wird. Die Übertragung der Signale geschieht mittels Mikrofon und einem eingebauten Lautsprecher.

Bei besseren Akustikkopplern ist die Übertragung zusätzlich noch induktiv, d.h. durch die Magnetfelder, die in einer Hör- oder Sprechkapsel entstehen. Achtung: moderne Telefonapparate enthalten Piezo-Elemente, die keine Induktion zulassen. Außerdem sind die Hörer von ihrer Formgestaltung her problematisch.

Vorteile:

- Leicht zu installieren
- Überall einsetzbar
- Postalisch erlaubt

Nachteile:

- Übertragungsfehler höher als bei einem Modem
- Übertragungsgeschwindigkeit nur max. 1200 Baud

Anschaffungspreis ab DM 150.--.

Vorteile:

- Bestmögliche Datenübertragung.
- Komfortable Bedienung durch das Terminalprogramm, wie z.B. automatisches Wählen.
- Übertragungsraten von 2400 Baud stellen kein Problem dar.

Nachteile:

- Postalische Bestimmungen.

Anschaffungspreis ab DM 200.--.

Ob man nun ein postalisch erlaubtes Modem bei sich zuhause anschließt, oder lieber ein illegales (sehr leistungsfähiger und preiswerter), bleibt jedem überlassen. Die Post macht diesbezüglich keine Stichproben.

Man kann sich auch, so man betucht ist, ein Modem von der Post leihen. Man erhält ein etwas veraltetes Modell zu einem Preis von heute.

RS-232 Schnittstelle

Im Datenverkehr eines Computers mit seiner Peripherie werden zwei grundlegende Methoden der Übertragung angewendet. Da gibt es einmal die parallele, zum anderen die sog. serielle Datenübertragung. Der Unterschied besteht darin, daß bei der parallelen Methode die Daten gleichzeitig auf 8 Leitungen übertragen werden. Bei der seriellen Übertragung erfolgt die Datenübergabe "Bit für Bit", d.h. die Bits werden eines nach dem anderen hintereinander übertragen.

Die Geschwindigkeit der Übertragung kann dadurch deutlich niedriger ausfallen als bei Anwendung der parallelen Art. Immerhin braucht man aber keine acht Leitungen, und dies ist der Grund, warum bei der Datenübertragung eine serielle Schnittstelle vorhanden sein muß. Das Telefon verfügt in der Regel nur über zwei Leitungen.

Sie benötigen daher ein Interface, das einerseits eine generierte RS232-Schnittstelle hat, andererseits mit dem Computer per Joystickbuchse oder der nicht generierten seriellen Atari-Schnittstelle verbunden ist.

Bezugsmöglichkeiten

Werner Rätz oder ABBUC. Der ABBUC bietet auch die Möglichkeit eines Selbstzusammenbaus an, was sich günstig auf die Anschaffungskosten auswirkt.

Anschaffungspreis DM 30.-- bis DM 139.--.

Grundsätzlich genügt das billigste Interface, das man auftreiben kann.

Terminalprogramm

Als Terminalprogramm bezeichnet man die zur Kommunikation mit Akustikkoppler/Modem und Computer notwendige Treibersoftware. Es sollte möglich sein, die empfangenen Daten zu speichern, so daß ein späteres Bearbeiten der Daten leicht möglich ist. Auch die Einstellung diverser Übertragungsparameter sollte bei einem guten Terminalprogramm vorsehen sein, da nicht alle Mailboxen gleiche Parameter akzeptieren. Leider ist die Auswahl für unseren Atari recht beschränkt.

Ich möchte an dieser Stelle auf ZONG 2/90 verweisen, in dem TERMINAL 800+ vorgestellt wurde. Es eignet sich hervorragend für den Einstieg und erspart zudem die Anschaffung eines Interfaces, da ein Anschlußkabel vom Joystickport zum Akustikkoppler/Modem mitgeliefert wird.

Vom ABBUC wird ein hervorragendes PD Terminalprogramm vertrieben, das auf den Namen BOBTERM hört. Die Menüs sind zwar alle in Englisch, der Komfort sucht seinesgleichen. Mit einem leistungsfähigen Modem werden Hackeräume möglich. Als Jahressondergabe Nr.6 wurde auch

eine deutsche Anleitung verteilt.

Leistungsmerkmale:

- Automatisches Wählen aus vorgefertigten Telefonlisten!
- Senden/Empfangen gleichzeitig!
- Verschiedene Protokolle (X-Modem)!
- Wortumbruch!
- Übertragungen bis 9600 Baud, also geeignet auch für Nullmodems!

Erklärungen

Unter X-MODEM versteht man eine Art von Datenscheck. Es wird vom Empfänger überprüft, ob alle vom Sender kommenden Daten vollständig sind. Dies geschieht mittels Prüfsummen.

Unter einem NULLMODEM kann man sich die Verbindung zweier Computer vorstellen, die in einem Raum stehen. Die beiden seriellen Schnittstellen werden mit einem speziellen Kabel verbunden, das diesen Namen trägt.

Bezugsquelle für BOBTERM: ABBUC

Ein weiteres Terminalprogramm nennt sich KERMIT. Es ist ebenfalls als PD erhältlich. Ich möchte jedoch von der Anschaffung abraten, da es nur mit dem 850er Interface von Atari zusammenarbeitet. Dieses wurde in Deutschland nie vertrieben und ist ein begehrtes Sammlerobjekt. <ADR.: Wer Interesse hat, kann es bei KE-SOFT bestellen.>

Die Aufzählung beenden möchte ich mit TERMINAL XE. Leider kann ich dazu gar nichts sagen, dieses Programm befindet sich nicht in meiner Sammlung. Vielleicht rafft sich ein Anwender dieses Programms auf und schreibt hier in ZONG für uns alle einmal seine Erfahrungen?

Bezugsquelle: PPF, DM 16.--

Fortsetzung folgt.

XL/XE Treffen in Dresden

- Kurzbericht von Balow/Müller -

Am 23.6.91 fand in Dresden das erste Atari-Treffen dieser Art statt. Organisiert wurde das Ganze vom Dresdner Computer Center (DCC), der in der Technische Universität Räum zur Verfügung gestellt bekam.

Um 11.00 Uhr kamen schon die ersten Besucher, gegen 13.00 Uhr ging es dann so richtig los. Neben dem DCC waren noch der AMC-Verlag, die IG-Atari Dresden und der Chaos-Club Chemnitz vertreten, die das tolle Titelbild der Ausgabe 25 des ABBUC-Magazines programmiert hatten. Neben dem XL gab es auch den ST und die Spielkonsole Lynx zu begutachten. Es wurde ziemlich voll, wobei am meisten XL/XE-User vertreten waren. Neben massig Software (auch in Form von Tapes) konnte auch Hardware erworben werden. Einige Mißstimmung kam dann allerdings auf, als durch anwesende Vertreter des AMC-Verlages festgestellt wurde, daß nicht nur offizielle Kopien angefertigt wurden.

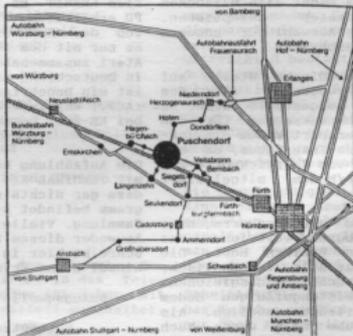
Einige Diskettenboxen und Listen wurden daraufhin eingesammelt und auf Raupkopien überprüft. <AdR: Es gibt halt Leute, die lernen es nie.>

Über genaue Besucherzahlen können wir leider keine Angaben machen, doch das, was wir auf diesem Treffen miterleben konnten bestärkt uns in der Überzeugung, daß der XL/XE noch lange in der Computerwelt mitmischen wird. Zum Ärger aller Leute, die ihn totschweigen wollen und zur Freude aller Atari-Freaks.

A.B & A.M

ZONG-Treffen

Und schon wieder ist es soweit: Am Sonntag, den 22. September 1991 treffen sich alle ATARI XL/XE Freaks, also nicht nur ZONG-Leser, in der Telefonzelle in Puschendorf. Spaß beiseite: Wie Ihr umseitig sehen könnt, wird, wie immer, eine Menge geboten. Es lohnt sich also auf jeden Fall einmal vorbeizuschauen. Unten sehr Ihr noch einen Plan mit Wegbeschreibung nach Puschendorf.



Einladung an alle Computerfreunde
zum

ATARI Treffpunkt Franken

Wann: Sonntag, 22. September 1991

ab 11 Uhr

Wo: 8501 Puschendorf
Dorfstraße 19
Saalbau Schmotzer

Für wen: Alle Atarianer und Computerfans

Was:

- Ideen- und Erfahrungsaustausch
- Probespielen von Games
- Talk mit Entwicklern
- Computerflohmarkt für jedermann
- Der ATARI in der Anwendung



Kontakt:

- KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539
- Konrad Schmotzer, Dorfstr. 19, 8501 Puschendorf
- Harald Schönböck, Lerchenstr. 2, 8501 Vellbrunn, Tel. 09101/2432

Musikprogramme

Jeder User, der selbst programmiert oder musikbegeistert ist, hat sicherlich schon einmal versucht, mit dem XL/XE Musik zu machen. Hierzu gibt es, relativ neu auf dem Markt, drei Programme, mit denen dies, laut Werbung, zum Kinderspiel werden soll. Alle drei Programme wurden nun einem ausführlichen Test unterzogen. Die Ergebnisse findet Ihr hier.

Alle drei vorgestellten Programme arbeiten nach dem gleichen Prinzip. Man erstellt Klänge, editiert eine Anzahl Takte und kann daraufhin die eingegebenen Takte in einer Art "Ablaufabelle" zu einem fertigen Musikstück zusammensetzen. Dies erspart das Eingeben von großen Datenmengen, da sich in den meisten Musikstücken viele Teile (auch in einzelnen Stimmen) wiederholen. Doch nun die verschiedenen Editoren im einzelnen ...

Black Magic Composer



Die Bedienung erfolgt wahlweise über Joystick, ATARI ST- oder AMIGA-Maus. Der Bildschirm wird aus Pull-Down Menüs mit Windowtechnik aufgebaut und ist daher sehr übersichtlich. Auf der Diskette befinden sich mehrere Demostücke, die die Möglichkeiten des BMC demonstrieren: Einbau von Samples in die Stücke, Vibrato, Glide, Detune, 16-Bit-Töne, Transpose, Apreggio, Sinus- und Sägezahntöne und einiges mehr.

Alle Noten werden mit Notennamen eingegeben, also z.B. "C-1". Alle

anderen Parameter und Daten müssen in Form von Hex-Zahlen eingegeben werden.

Positiv ...

- Viele Klangmöglichkeiten.
- Apreggio möglich.
- Samples möglich.
- Einbau in eigene Programme sehr einfach.
- Ausführliche Anleitung

Negativ ...

- Joystickbedienung umständlich, nur mit Maus sinnvoll.
- Kein Probieren von Envelopes und Taktten möglich.
- Eingabe nur in Hexzahlen.
- Taktlänge nicht Variabel (immer 4/4 mit 16tel Noten).
- Geschwindigkeitseinteilung sehr grob.
- Keine Wiederholung ab Taktnummer.
- Keine Individuelle Klanggestaltung möglich, da feste Notenwerte vorgegeben werden.

Benjisoft Soundmonitor

Die Bedienung des BSM erfolgt ausschließlich per Tastatur. Die einzelnen Menüs auf dem Bildschirm sind farblich gekennzeichnet und übersichtlich gestaltet. Auch hier befinden sich auf der Diskette einige Demostücke, die die Möglichkeiten zeigen sollen: Vibrato, Transpose, Glide, Apreggio usw.



Auch hier werden die Noten als Notennamen eingegeben, alle anderen Werte als Hex-Zahlen. Beim BSM ist es teilweise erforderlich, mit Speicheradressen zu arbeiten, und nicht mit Werten, daher paßt der

Name "Soundmonitor" recht gut. Es erfordert einige Eingewöhnung, sich mit den Adressen auszukennen.

Positiv ...

- Tastaturbedienung.
- Kopierfunktionen.
- Probieren von Takten und Sounds.
- Apreggio.
- Bis zu 63 Stücke auf einmal im Speicher.

Negativ ...

- Alle Eingaben in Hex-Zahlen.
- Keine Individuelle Klanggestaltung (feste Notenwerte).
- Adressjonglierung.

Kemal Ezcan's Musikeditor

Auch hier erfolgt die Bedienung ausschließlich per Tastatur. Der Bildschirm wird aus einer Menüzeile und Pull-Down Menüs, bzw. Windows aufgebaut und ist ebenfalls sehr übersichtlich. Wie üblich befinden sich auch hier mehrere Demostücke auf der Diskette.



Der Hauptunterschied des KME zu den beiden anderen Programmen liegt darin, daß man die Möglichkeit hat, eine Tontabelle zu erstellen. Das heißt, man kann sich seine eigenen individuellen Klänge gestalten und ist nicht an die vorgegebenen Notenwerte gebunden. Auf diese Weise sind eine Menge weiterer Klangmöglichkeiten vorhanden. Anstatt Notennamen werden also Tabellenwerte (dezimal) eingegeben, alle übrigen Eingaben erfolgen ebenfalls dezimal.

Positiv ...

- Anleitung ausführlich.
- Kopierfunktionen.
- Probieren von Takten und Envelopes.
- Beispiel Envelopes und Tabellen auf der Diskette.
- Individuelle Klanggestaltung möglich.
- Autoplayprogramm auf der Diskette.

Negativ ...

- Kein Apreggio möglich.
- Kein Transpose.
- Einbau in eigene Programme nur in compilierter TurboBasic. In normalem TB mit Geschwindigkeitsverlust, in Assembler nicht ohne Programmierkenntnisse.

Fazit

Alle drei vorgestellten Programme haben ihre Vor- und Nachteile. Insofern kann man von keinem Programm behaupten, es sei das ultimative. Entscheidend für die Wahl des Programmes ist, welches Musikstück man in welcher Weise umsetzen will. Die beste Möglichkeit ist die folgende: Man lege sich alle drei Programme zu und entscheide dann, wenn man ein bestimmtes Musikstück umsetzen will, mit welchem Programm es sich am besten realisieren läßt. Es ist einfach vom Musikstück und den Umsetzungswünschen abhängig, welchen Editor man am besten benutzt. Ich persönlich benutze, wie oben erwähnt, alle drei.



Hier nun eine große Übersicht, über die gesamten Möglichkeiten, die die einzelnen Programme haben, nicht haben, bzw. wie gut diese sind.

Bewertungsschema

+++ = sehr gut
 + = gut
 - = geht so
 -- = schlecht
 N-V = Nicht vorhanden

Bedienung/Komfort

	BMC	BSM	KME
Anleitungsheft	+++	+	+++
Joystickbedien.	---	N-V	N-V
Tastaturbedien.	+	+++	+++
Mausbedienung	+++	N-V	N-V
Dateneingabe	-	-	+++
Probeföhren Envel	N-V	+++	+++
Probeföhren Takte	N-V	+++	+++
Kopierfunktionen	+	+++	+++
Beispiel-Envelop	N-V	N-V	+++
Beispiel-Sounds	+++	+++	+++
Load/Save-Sounds	+	+++	+++
Load/Save-Envelo	N-V	N-V	+++
Qual. Demosongs	+	+	+++

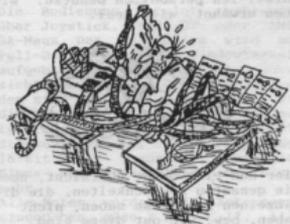
Klang
 Möglichkeiten

	BMC	BSM	KME
Envelopes	+++	+++	+++
Taktabelle	+++	+++	+++
Vibrato	+++	+++	+
Glide	+++	+++	+
Detune	+++	N-V	+
Appreggio	+++	+++	N-V
Transpose	+++	+++	N-V
Samples	+++	N-V	N-V
16-Bit	+++	N-V	+
Sinus/Sägezahn	+++	N-V	N-V
Indiv. Klänge	N-V	N-V	+++

Einsatz
 Möglichkeiten

	BMC	BSM	KME
Taktlänge Variab	N-V	+	+++
Geschw. Variabel	-	+++	+++
Wiederholung	+	+++	+++
Mehrere Stücke	+	+++	N-V
Autoplayprogramm	N-V	N-V	+++
Einbau	+++	+++	-

Kleinanzeigen
 in
 ZONG
 sind
 kostenlos!



Bewertungs-
 schema

Das ZONG-Team hat sich für die Bewertung eines Spieles ein spezielles Schema einfallen lassen, welches Euch auf einen Blick unsere Meinung vermitteln soll.

Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das erste Kriterium "Grafik/Animation". Auch die akustische Untermalung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".

Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen Supergrafik mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig/uninteressant ist? Daher ist der "Spielspaß" gefragt.

Natürlich ist auch der Preis entscheidend. Wenn ein nicht gerade uwerfendes Spiel auch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas sinnvoller investieren. Bekommt man das gleiche Spiel jedoch für'n Appel und ein Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus lohnen. Also kurz, das "Preis/Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.

Für jedes einzelne Kriterium werden null bis fünfzehn Punkte vergeben. Je mehr desto besser. Die Gesamtbewertung stellt lediglich den Gesamteindruck dar, den das Spiel hinterläßt. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien! Hierzu gibt es dann noch ein paar Bilder, die den Gesamteindruck auf einen Blick vermitteln:



Und noch etwas!

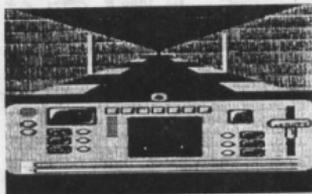


Falls Ihr Testberichte selbst verfassen wollt, seid Ihr hiermit herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.

Auch an anderen Berichten sind wir stets interessiert. Die Anzahl der Herzen, die Ihr für die eingesandten Beiträge erhaltet, richtet sich nach Art und Qualität der Einsendung und wird von uns festgelegt. Bitte sendet uns aber keine Testberichte über Programme, die wir bereits getestet!



Zero Wars



Du wurdest mit Deinem Gleiter losgeschickt, um die Alpha-Gamma Raumstation von Aliens zu säubern. Um dieses zu vollbringen, mußt du ausgezeichnete Reflexe und einen guten Orientierungssinn besitzen. Die Aufgabe ist nicht einfach und die Aliens sind fast überall. Drei Kristalle werden benötigt, um in den nächsten Sektor zu gelangen. Man fliegt in dreidimensionaler Darstellung durch die Korridore der Raumstation, welche sich verzweigen und durch Türen getrennt sind. Ein Passwort ermöglicht es, in jedem Level zu starten. Unterwegs findet man einige nützliche Dinge und hat etliche Aliens zu erledigen.

Auf den Anzeigen werden Energie und Stärke angezeigt. Weiterhin erfährt man die Richtung und seinen Standort, sowie die Anzahl der Smartbomben und der gefundenen Kristalle.

Bewertung

Die Grafik ist gestochen scharf und recht farbenfroh. Angreifende Aliens überraschen durch ihr Aussehen. Die Geräusche überzeugen und der Sound ist fast ein Ohrwurm. Die Steuerung erfolgt ausschließlich über den Joystick und erfordert blitzschnelles Handeln. Das Anlegen einer Karte ist zu empfehlen, da die Raumstation recht

weiträumig ist. Insgesamt macht das Game einen ordentlichen Eindruck und ist sein Geld wert.

Hersteller: Byte Back		AV
Datentr.: Kass.		
Preis: 12,50 KE-SOFT		
Grafik:★★★★★★★★	=11	
Sound/Musik:★★★★★★★★	=10	
Spielspaß:★★★★★★★★	=11	
Preis/Leistung:★★★★★★★★	=12	
Gesamt:★★★★★★★★	=11	

Air Rescue

Nachdem es mit dem Frieden mal wieder nicht geklappt hat und die Militärregierung gegen die Bevölkerung vorgeht, gibt es nur einen Weg, um einzugreifen: Die Evakuierung aus der Luft. Die ganze Aktion wird durch Panzer, Raketen und Geschütze behindert. Mit einer Bordkanone ist es möglich, sich etwas Luft zu verschaffen.



Man steuert einen Hubschrauber über eine scrollende Landschaft und muß neben Häusern landen, um die dort befindlichen Menschen aufzunehmen. Danach geht es zurück zur Basis und auch zu den nächsten Opfern. Man kann nur eine bestimmte Anzahl Menschen aufnehmen.

Bewertung

Die Landschaft scrollt ruckfrei in beide Richtungen und ist deutlich dargestellt. Die zu rettenden Leute halten sich in Häusern versteckt und zeigen sich erst, wenn der Hubschrauber landet. In den ersten Leveln geht noch alles recht gemütlich zu, aber später ist die Aufgabe recht schwierig und mehr als Baumwipfelhöhe ist dann schon zu viel.

Die Grafik ist einfach, aber durchaus ansprechend. Die Titelmusik ist beinahe perfekt und nur der Sound erweist sich als recht nervig. Das ganze Spiel bietet nur zehn Level und ist mit etwas Übung bald geschafft.

Wer "Choplifter" besitzt, findet nichts Neues und sollte die Finger von diesem Spiel lassen. Ansonsten ist es eine kostengünstige Alternative zu dem Klassiker.

Hersteller: Atlantis		AV
Datentr.:Kass.		
Preis: 12,50 KE-SOFT		
Grafik:★★★★★★★★	=08	
Sound/Musik:★★★★★★★★	=06	
Spielspaß:★★★★★★★★	=09	
Preis/Leistung:★★★★★★★★	=09	
Gesamt:★★★★★★★★	=08	

Player's
Dream II

Teil zwei dieser fantastischen Idee aus dem Hause KE-SOFT zu Wachenbuchen bietet dem Käufer (man betone "Käufer") gleich drei Programme in einem schönen Cover. Die Programme sind in einzelnen "Tinory-Quest", "Tinory-Quest-Editor" und "Quadermania".

Um die Programme starten zu können, findet man sich in einem bunten Auswahlménú wieder, bei dem ein fantastischer Sound ertönt. Ich werde die Programme einzeln vorstellen und zum Schluß alle zusammen bewerten.

Tinory Quest

Bei Tinory-Quest handelt es sich um ein Quizspiel, bei dem man Geschicklichkeitsspiele nur durch das Beantworten einer der tausend mitgelieferten Fragen lösen kann. Zu Beginn spielt man TIC-TAC-TOE, bei dem man auf einem 3x3 Feld eine Dreierreihe von Kreuzen bilden muß. Beantwortet man eine Frage zu einem ausgewählten Feld richtig, erhält man ein Kreuz; ansonsten erhält der Computer einen Kreis.

Beim zweiten Spiel, SPIN, sieht man einen rotierenden Cursor, der auf acht Felder zeigen kann, welche jeweils eine "3" auf sich stehen haben. Ziel ist es, den Cursor möglichst immer auf dem gleichen Feld landen zu sehen, um dort dann dreimal jeweils eine Frage richtig zu beantworten. Beantwortet man eine Frage falsch, wird das Feld gesperrt.

Beim dritten Spiel MEMORY muß man alle versteckten Rauten, die sich auf einem großen Feld verstecken, entdecken. Dies geschieht dadurch, daß man auf die entsprechenden Felder geht und die gestellte Frage richtig beantwortet. Nur dann wird gezeigt, was sich unter diesem Feld versteckt. Als wichtiger Hinweis wird am Anfang kurz die Position der Rauten angezeigt. Bei allen drei Spielen läuft ein Zeitlimit von je 30 Sekunden ab (jedoch erst ab dem Zeitpunkt des vollständigen Erscheinens der Frage).

Tinory Quest
Editor

Zu obigem Spiel wird auch gleich ein Editor mitgeliefert, mit dem man sich selbst Fragen und Antworten kreieren kann. Es ist dabei

möglich, das Wissensgebiet der Fragen sowie die Fragennummer festzulegen.

Quadermania



Bei Quadermania sieht man zwei sieben mal sieben große Felder. Auf dem rechten bekommt man ein Muster von gelben und roten Punkten vorgegeben, welches man auf dem linken Feld nachbilden muß.

Zu das hat man neun 3*3 Felder zur Verfügung, mit denen man verschiedene Muster erzeugen kann. Dieses 3*3 Feld kann man über das 7*7 Feld bewegen und so einzelne Abschnitte bearbeiten. Ziel ist es, das Muster in der vorgegebenen Zeit zu erzeugen, da sonst Feierabend ist. Hat man einen Level geschafft, kommt der nächste mit einem schwierigeren Muster dran.

Bewertung

Alle drei Programme sind zwar grafisch nicht die Welt, doch im größten Maße funktionell. Sicher hätte man hier und da noch so einiges verbessern können, doch sollte ja ein Low-Budget Spiel entstehen, welches auch durch seinen günstigen Preis anreizt.

Die Musik im Titelbild und die Sounds im Spiel sind obere Mittelstufe, auch nicht umwerfend, doch immer noch gut.

Den Spielspaß kann dies jedoch überhaupt nicht trüben! Im Gegen-

teil: Es zeigt sich wieder einmal, mit welch einfachen Mitteln das Team einen richtigen Knüller produziert hat! Quadermania spielt sich am Anfang noch recht schwer, doch schon bald kommt man so richtig auf Touren, da man hier viel lernen kann.

Tinory-Quest besticht durch den Witz in den Antworten und seine einfache aber überzeugende Machart! Der Preis von DM 14,80 ist mehr als gerecht. Grafisch wird einem zwar nicht so viel geboten, doch für den Spielspaß ist der Preis schon fast zu niedrig.

Insgesamt ist der zweite Teil wieder mal nur zu empfehlen, so man Spaß an Fragen und Denksportaufgaben hat.

Hersteller: KE-SOFT		MR/MB
Datenträger: Disk		
Preis: 14,80 (KE-SOFT)		
Grafik:★★★★★		=08
Sound/Musik:★★★★★		=10
Spielspaß:★★★★★		=13
Preis/Leistung:★★★★★		=13
Gesamt:★★★★★		=12

**Wer nicht will,
der hat schon:**

**Das ZONG-
Jahresabo für
nur DM 84,--!**

**ZONG:
Alles Drin!
Alles Dran!**

Bibo-Dos

"Schon wieder ein neues DOS!", so war mein erster Gedanke, als ich von diesem Softwarepaket gehört habe und zudem noch die ersten Einleitungsworte des 30 Seiten starken DIN A5-Handbuchs las.

Die beiliegende Diskette ist beidseitig bespielt. Auf der ersten Seite befinden sich drei verschiedene Versionen des DOS-Systemfiles (für Normal-User, für Speedy-Besitzer und für XF-551 Besitzer) sowie zahlreiche Anwenderprogramme, die der User wirklich benötigt (DOS 3-2 Konverter, AUTORUN.SYS-Generator, Multifile-Copy, Sektor-Copy und noch mehr). Die zweite Seite enthält eine CSM-Sonderausgabe (KEIN PD), die sich speziell mit dem Bibo-DOS und dem Aufbau einer Diskette beschäftigt. Noch nie hab ich zu einem DOS eine solch umfangreiche Dokumentation gesehen.

Das Bibo-DOS ist nicht einfach ein weiteres DOS, sondern kann mit einigen Funktionen aufwarten, zu denen man früher enorme Programmiererfahrung benötigt hat. So kann man die Directory listen und dabei alle gelöschten Files sich anzeigen lassen, welche dann auch ohne größere Probleme zurückgeholt werden können!

Das DOS unterstützt eine RAM-Disk von 64KB-256KB RAM, sofern diese zu der Ramdisk des 130XE kompatibel ist. Der Tastaturpuffer (ja ein richtiger Tastaturpuffer) kann beim Neuschreiben des DUP-Files aus und eingeschaltet werden. Das DUP muß unbedingt auf die Disk, bei der Funktion "DOS schreiben" kann man es auch weglassen, was nötig ist, wenn man Turbo-Basic benutzt. Das DOS-File kommt mit dem Turbo-Basic aus, nur das DUP-File nicht, da es resistent im Speicher bleibt und somit die gleichen Speicherbereiche wie Turbo-Basic benutzt.

Da das DUP-File speicherresistent ist, kann ein Programmierer sein Programm eintippen, dabei mal kurz ins DUP springen, die Directory listen und wieder zurück ins Basic springen, ohne daß dabei ein Byte seines Programmes verloren geht.

Bewertung

An diesem Paket ist wirklich alles nur positiv hervorzuheben, vor allem das Anleitungsheft. Es ist verständlich geschrieben, ohne daß sich der Profi langweilt.

Hersteller Klaus Peters		MR
Datentr.: Disk		
Preis: 19,80 (Peters)		
Bedienkomfort:★★★★★		=14
Optionen:★★★★★		=13
Preis/Leistung:★★★★★		=15
Gesamt:★★★★★		=14

**ATARI CX-85
Zehnertastatur**



Es handelt sich hierbei um ein neues Hardwareteil, welches ab sofort (laut Info) bei KE-SOFT erhältlich ist.

Aufbau

Man erhält eine ca. 16,5 * 14,0 cm große Zehnertastatur mit folgendem Tastenaufbau:

Esc	1	2	3	-
No	4	5	6	Enter
Del	7	8	9	
Yes	0	.		r

Das Gerät wird über ein ca. 1,20m langes Kabel, welches an der Unterseite an drei verschiedenen Stellen herausgeführt werden kann, mit dem Joystickport des Rechners verbunden.

Das Design der CX-85 paßt zur alten ATARI Serie 400/800, ist also braun gehalten. Die Tasten sind leichtgängig und haben einen deutlich spürbaren Druckpunkt, ähnlich der Tastatur des alten ATARI 800, dessen Tastatur die bisher beste der 8-Bit Serie ist.

Die CX-85 ist mit ca. 400 Gramm recht leicht und läßt sich gut bedienen (Handauflage).

Anwendung

Bei KE-SOFT sind inzwischen schon mehrere Programme erhältlich, die sich mit der CX-85 bedienen lassen:

- Drag Update Version

Die neue Version von Drag läßt sich anstatt mit dem Joystick nun auch mit der CX-85 steuern. Dies führt zu einer erheblich präziseren Steuerung.

- Zador Update Version

Das gleiche gilt für die neue Zador-Version. Auch hier ist die CX-85 Steuerung wesentlich präziser.

- The Bookkeeper

Ein Buchhaltungsprogramm in englischer Sprache, mit ausführlichem (englischen) Handbuch und einer beiliegenden deutschen Übersetzung der wichtigsten Begriffe.

- The Pit, Magnetix, Splat

Diese Spiele stammen aus des ZONG Ausgaben 08/91 und 09/91. Auch in Zukunft werden die in ZONG erscheinenden Programme immer offer auch für die CX-85 ausgelegt.

Desweiteren sind bei KE-SOFT noch eine Menge andere Programme für die CX-85 angekündigt (The Brundles, Atomit II usw.)

Einbau in eigene Programme

Im Lieferumfang enthalten ist eine Anleitung, die beschreibt, wie sich die CX-85 für den Einbau in eigene Programme abfragen läßt. Somit kann jeder die CX-85 auch für seine eigenen speziellen Anwendungen nutzen und ist nicht nur an vorgegebene Programme gebunden. Die Abfrage für eigene Programme gestaltet sich sehr einfach.

Fazit

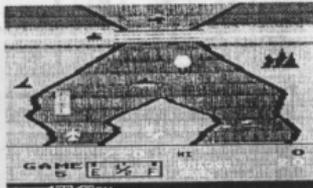
Man erhält mit der CX-85 zum Preis von DM 29,80 ein robustes, anwenderfreundliches "Gerät", welches in immer mehr Programmen Anwendung findet. Die Vorteile der CX-85 gegenüber einem Joystick liegen auf der Hand: Eine so präzise Steuerung wie mit der CX-85 ist mit einem Joystick niemals möglich. Anwendungsbeispiel: Bei "The Pit" aus ZONG 08/91 hielt ich per Joystick immer nur bis maximal 80 Sekunden durch, per CX-85 schaffte ich das Spiel schon beim erstenmal!

Bewertung: ★★★★★★★★★★ =14

KE

River Raid

"Heiz Dich zu tode." Das ist das Motto von River Raid, einem Ballerspiel, das sogar mal auf dem Index stand. Jetzt ist es wieder zu haben, bei KE-SOFT und auch noch als Modul, supergünstig, was will man mehr?



Du fliegst mit Deinem Jet die Flußlandschaft entlang und solltest soviel wie möglich abballern. Es gibt Heißluftballons, Schiffe, Panzer, Flugzeuge und Hubschrauber, die für Abwechslung sorgen. Da es mehr als 50 verschiedene "Levels" gibt, fesselt einen Heizfreak, wie ich es einer bin, dieses Spiel lange an den Computer. Da in diesem Spiel eigentlich nicht mit Levels gezählt wird, habe ich es im vorigen Satz auch in Führungszeichen gesetzt. Brücken gibt es alle paar Screens, ballerst Du sie ab, bist Du einen Level weiter. Es fällt schwerer, die Feinde zu besiegen und die Taler um den Fluß herum werden auch immer enger. Ein oder zwei Spieler können spielen, wobei aber nicht zwei Spieler gleichzeitig spielen können, das geht nur nacheinander.



Bewertung

Die Grafik ist sehr schön. Wenn man dazu noch bedenkt, daß dieses Spiel von 1982 ist, kann man nur noch staunen. Schön farbenfroh ist es auch noch, nicht "Pack-so-viel-Farben-wie-möglich-auf-den-Screen", sondern nur soviel, daß der Bedarf gedeckt ist und es schön aussieht. Lediglich der eigene Player wirkt mit seiner einen Farbe ein wenig trist, dafür entschädigt aber das butterweiche Scrolling.

An Sounds gibt's nur einige mal mehr, mal weniger gelungene Soundeffekte, nix Titelsound, eben typisch Ballerspiel.

Der Spielspaß ist eindeutig Geschmackssache. Ich persönlich finde dieses Spiel genial, ich bin eben absoluter Heizfanatiker. Die User, die mehr auf ruhigere Sachen stehen, sollten einen weiten Bogen um dieses Spiel machen.

Mit DM 19,80 ist dieses Spiel mehr als günstig.

Geliefert wird ein schönes Modul, eine gigantische Verpackung und ein kleines Heft mit der Anleitung sowie Spieletips von der Programmautorin.

Dieser Klassiker ist allen hartgesonnenen Ballerfreaks zu empfehlen. Action und Geschick werden zuhauß gefordert.

Hersteller Activision	
Datentr.: Modul	
Preis: DM 19,80 (KE-Soft)	MR
Grafik:★★★★★★★★★★	=13
Sound/Musik:★★★★	=04
Spielspaß:★★★★★★★★	=11
Preis/leistung:★★★★★★★★	=12
Gesamt:★★★★★★★★★★	=12

Kochbuch

- Von Andreas Kempen -

TIPS zum Besuch
eines Restaurants

Hallo Ihr Feinschmecker,

heute möchte ich Euch ein paar Tips verraten, wie man gefahrlos in ein Restaurant und wieder herauskommt. Einige interessante Sachen, über die Ihr euch vielleicht schon Gedanken gemacht habt, die aber ausschlaggebend für die Qualität des Essens und der ebenso wichtigen Bewirtschaftung sind ...

1. Meldet Restaurants an Samstagabenden, Sonntags und Feiertags. Meistens sind die Betriebe an solchen Tagen überlastet.
2. Sehr wichtig ist die Uhrzeit! Mittags sollte man möglichst um 12 Uhr schon sein Essen bestellen, desto schneller wird man dann bedient und das Essen, welches schon vormittags vorbereitet wurde, ist noch frisch und heiß, anstatt fade und lauwarm.
3. Seht euch die Toiletten an! In den meisten Fällen sind sie ein Aushängeschild der Sauberkeit. Ich habe es selber schon oft genug miterlebt, daß Köche mit der Kippe im Maul am Herd Erbsensuppe rührten und die Kakerlaken auf dem Boden tanzten. Aber keine Angst, das sind Einzelfälle.
4. Für Weintrinker
Der absolute Renner ist momentan der Ahrlwein, total out der Mosel (Saar-Ruwer) Wein. Den Beaujolais-Prieur und den Federselßen sollte man nur von September bis November genießen!
5. "Ein Haar in der Suppe" kann man verzeihen, ist in jedem Gasthaus schon vorkommen. Nobody is perfect.

6. Finger weg von Fast-Food Gerichten in denen Hackfleisch verarbeitet wurde, Salmonellenfahrl! Eigentlich eine Krankheit ohne Nachwirkungen würde sie nicht den Organismus schwächen und es Krankheitskeime einfacher machen, einzudringen. Vorsicht auch vor Speiseeis, das schon Eiskristalle gebildet hat oder vor unsachgemäß aufgetautem Geflügel!

7. Besonders zu empfehlen ist das Steakfleisch mit Markenqualität: Argentinisches Black Angus. Momentan gibt kein zarteres Fleisch. (Filet, Rump-Steak, Rib-Eye, Entrecote, Hüftsteak). Besonders in einschlägigen Steakhäusern zu erhalten.

So, das war eigentlich das, auf das man achten sollte. Einen Rat muß ich Euch aber noch geben: Werdet nicht unruhig, wenn das Essen nicht sofort nach Bestellung auf dem Tisch steht. Meistens ist die Küche und der Service überlastet. Wenn es aber länger als eine 3/4 Stunde dauert, ist dies schon etwas ungewöhnlich. Eine Nachfrage beim Kellner wäre dann schon angebracht. Also beim nächsten Restaurantbesuch seht Ihr die Gastronomie schon aus einer ganz anderen Sicht!

Es verabschiedet sich für alle Ewigkeit ...

Euer ZONG-Koch Andreas Kempen

PD-Software

Für alle, die es noch nicht mitbekommen haben: Das in ZONG 6/91 vorgestellte Spiel "Factor X" ist KEIN Public-Domain! Das Copyright hierfür liegt beim ABRUC eV. Wer das Spiel haben möchte, kann es für DM 10,- mit dem Sondermagazin #7 dort anfordern.

Doch nun zu den Neuheiten ...

Strange Land
(PD-A15, DM 5,-)

In einer Zeit, in der die Erde schon längst nicht mehr bewohnbar ist und die Menschen in Kolonien ferner Planeten leben, spielt dieses Textadventure. Als gestreifter Urlauber, dessen Raumschiff bei dem Versuch, mal zu einem noch unbekanntem Planeten zu fliegen, gegen einen Asteroiden prallt und in ein fremdes Sonnensystem abgetrieben wird, landet man mit einem kaputten Raumschiff auf einem völlig unbekanntem Planeten. Da hier die Luft nicht die Beste ist, sollte man schnell handeln und entweder Teile finden, um das Raumschiff zu reparieren, oder eine Lebensform, die intelligent genug ist, ein Raumschiff zu bauen, aber dumm genug, es Dir zu geben. Das Programm versteht die üblichen Zwei-Wort Eingaben und ist, nach einer stimmungsvollen Titelmusik, recht interessant zu spielen.

Top Demo #3
Watch Diz
Studio Dream
(PD-D04, DM 5,-)

Gleich drei sehr interessante Demos auf einer Diskette. Die Top-Demo #3

bietet gleich eine ganze Menge verschiedener Scroller, Musiken und hervorragender Animationen, die Watch-Diz Demo zeigt einen gut animierten Alienkopf mit klangvollen Samples, die Studio-Dream Demo zeigt ebenfalls ein gut animiertes Bild mit einer guten Kombination aus gesampelter- und Computermusik.

Mega Swear
Challenge
(PD-E04, DM 5,-)

Aber Hallo! Da hört man doch direkt den Computer sprechen. Aufgabe bei diesem Spiel ist es, den Computer mit englischen Beschimpfungen möglichst böse zu beleidigen. Je schlimmer die Beschimpfung, desto mehr Punkte gibt es. Der Clou ist, daß der Computer immer gleich die passende Antwort (die noch beleidigender ist) parat hat, und zwar per Sprachausgabe! Das haut ganz schön rein, daher wurde das Spiel in die E-Kategorie aufgenommen.

Surf's Up
(PD-S19, DM 5,-)

Obwohl der Sommer schon fast wieder vorbei ist, macht dieses Spiel dennoch eine Menge Spaß: Man steuert einen fleißigen Surfer über die Wellen und muß gegen Gefahren wie

z.B. Kraken, Fische und Stürme bestehen. Während des Surfs gibt es, möglichst viele Gegenstände als Boni einzusammeln. Scrolling in mehreren Ebenen und farbenfrohe Grafik sowie lustige Musik runden das Spiel ab.

Newspaper
Antic Publisher
(PD-U09, DM 5,-)



Gleich zwei interessante DTP-Programme befinden sich auf dieser Diskette.

"Newspaper" stammt aus den Niederlanden und bietet, ebenso wie das aus den USA, genauer gesagt, von der - leider nicht mehr existierenden - Zeitschrift "Antic", stammende Programm "Antic Publisher" die Möglichkeit, mehrere Zeichensätze, Grafiken und verschiedene Symbole zu kombinieren und auszudrucken. Die Bedienung beider Programme ist sehr einfach, alles wird über verschiedene Menüs angesteuert und erklärt sich von selbst.

Programmieren in Basic

Indizierte Variablen

Die indizierte Variable ist ein weiteres nützliches Hilfsmittel bei der Programmierung in Basic. Durch Benutzung der indizierten Variablen öffnen sich eine Menge weiterer neuer Möglichkeiten für die Anwen-

dung mit dem Atari. Doch fangen wir einfach von vorne an:

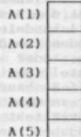
Bisher haben wir nur die einfachen Variablen kennengelernt. Diese bestehen aus einer Bezeichnung aus Buchstaben und eventuell Zahlen. Einfache Variablen sind z.B.

A, B, I, DL, HALLO, DR4 usw.

Die indizierten Variablen sehen nun anders aus. Sie bestehen aus einem Variablennamen und dem dazugehörigen Index, also z.B.

A(1), B(3), I(4), DR4(1) usw.

Wichtig zu wissen ist nun, daß der Computer für jeden Index, also die Zahl in Klammern, einen einzelnen Speicherplatz, und nicht, wie bei einer normalen Variable, nur einen Speicherplatz für die gesamte Variable, reserviert. Man kann sich das Ganze wieder als Schachtel vorstellen, die mehrere Fächer hat:



usw.

Wird nun der Befehl A(2)=3 ausgeführt, so trägt der Computer sogenannten den Wert "3" in Schachtel A(2) ein.

Eine solche "Serie" von indizierten Variablen (z.B. A(1) bis A(10)) nennt man übrigens "Array".

Man kann nun mit den indizierten Variablen beliebig arbeiten, also z.B. die Zuweisung A(2)=A(3)+A(1) ausführen.

Wichtig zu wissen ist auch, daß man den Index auch durch eine Variable ersetzen kann, also z.B.

FOR I=1 TO 10

A(I)=1

NEXT I

Diese Schleife weist dem gesamten Array A(1) bis A(10) den Wert 1 zu. Dies kann man natürlich noch wesentlich komplizierter machen, indem man anstatt Variablen als Index einfache Berechnungen, oder noch schlimmer, berechnete indizierte Variablen-Zuweisungen benutzt:

A(B(3*(A(X)))+3)=5

Dies sieht natürlich extrem kompliziert aus (was es auch ist). Im Normalfall wird man aber auf eine so komplexe Berechnung verzichten, allein schon um das Programm übersichtlicher zu gestalten!

Dimensionieren

Sollte Ihr eventuell die oberen Zeilen im Direktmodus ausprobiert haben, wird Euch der Rechner einen saftigen ERROR ausgespuckt haben. Dies liegt ganz einfach daran, daß man dem Rechner vor der Benutzung eines Arrays mitteilen muß, wieviel Speicherplatz er für dieses Array reservieren soll, d.h. wieviele "Plätze" das Array maximal haben wird. Dies geschieht mit dem Befehl "DIM", gefolgt von dem Namen der indizierten Variablen und in Klammern der Anzahl der "Plätze".

DIM A(10)

Anwendung

Wie kann man diese Arrays nun anwenden?

Schreiben wir beispielsweise ein Programm, mit dem man eine Anzahl Zahlen addieren kann. Die erste Möglichkeit hierzu ist:

```
10 ? "Wieviele Zahlen"
20 INPUT ANZ
30 FOR I=1 TO ANZ
40 ? I; ". Zahl:"
50 INPUT A
60 SUM=SUM+A
70 NEXT I
80 ? "Die Summe ist ";SUM
```

Dieses Programm erfüllt seinen Zweck durchaus, man hat allerdings nach Beenden der Addition nicht mehr die Möglichkeit, die eingegebenen Zahlen noch einmal anzusehen, da diese nicht gespeichert werden. Um dies zu erreichen, müssen wir das Programm wie folgt schreiben:

```
10 ? "Wieviele Zahlen"
20 INPUT ANZ
30 DIM Z(ANZ)
40 FOR I=1 TO ANZ
50 ? I; ". Zahl:"
60 INPUT A
70 Z(I)=A:SUM=SUM+A
80 NEXT I
90 ? "Die Summe ist ";SUM
```

Für den Benutzer erfüllt das Programm (im Moment noch) den gleichen Zweck, allerdings speichert es alle eingegebenen Zahlen, so daß man ohne Probleme eine Wiederholung der Addition veranlassen könnte:

```
100 ? "Eingegebene Zahlen:"
110 FOR I=1 TO ANZ
120 ? Z(I)
130 NEXT I
140 ? "-"
150 ? SUM
```

Nun zur nächsten Verwendungsmöglichkeit - Eine Kontenverwaltung! Nehmen wir an, Ihr wollt eine Anzahl Kontenkonten verwalten. Gebt nun jedem Konto eine Bezeichnung und eine Nummer:

- 1 - Autokosten
- 2 - Lebensmittel
- 3 - Genußmittel
- 4 - Kinder
- 5 - Nebeneinnahmen

Die Liste läßt sich natürlich beliebig erweitern oder ändern, ganz nach Euren Vorstellungen. Hier nun

```

das dazugehörige Programm:
10 ?"Anzahl der Konten";
20 INPUT ANZ
30 DIM K(ANZ)
40 FOR I=1 to ANZ
50 K(I)=0
60 NEXT I
70 ?"Buchung fuer Konto-Nr. ";
80 INPUT KN
90 ?"Betrag ";
100 INPUT BT
110 K(KN)=K(KN)+BT
120 ?"Kontostaende:"
130 ?
140 FOR I=1 TO ANZ
150 ? "Konto ";I; " - DM ";K(I)
160 NEXT I
170 GOTO 70

```

Das Programm fragt also zuerst nach der Anzahl der zu verwendenden Konten, danach jeweils nach einer Kontonummer, auf die gebucht werden soll und den Betrag, der gebucht werden soll. Hier sind jeweils positive und negative Eingaben möglich. Danach wird eine Liste der aktuellen Kontostände ausgegeben und die nächste Eingabe verlangt.

An diesem Grundkonzept eines Kontoverwaltungsprogrammes kann noch eine Menge getan werden! Hierzu sollt Ihr Euch nun Gedanken machen und versuchen, das Programm zu verbessern. Habt Ihr das geschafft, erwarten wir Eure Einsendungen!

Bis dann ZONG

Adventure- programmierung

Teil III

Über die verschiedenen Adventurearten, Typen und Grundregeln wissen wir nun Bescheid. Nun können wir also zu einem äußerst wichtigen Punkt der Programmentwicklung schreiten:

Das Konzept

Ohne Konzept kein Adventure! Doch wie erstellt man nun ein solches Konzept?

Als erstes sollte man sich überlegen, wovon und wo das Adventure spielt. Soll es ein Science-Fiction Adventure, ein Steuzeit-Adventure, ein modernes Adventure oder eine Ägypten-geschichte sein?

Ist das geklärt, kann man sich eine Geschichte und das Ziel des Spieles überlegen. Wie kommt es zu dem Adventure (zu der Geschichte, die der Spieler spielt) und was ist die Aufgabe des Spielers? Alle diese Dinge solltet Ihr Euch natürlich aufschreiben, damit Ihr nichts davon wieder vergesst!

Als nächstes könnt Ihr Euch den Schauplatz oder die Schauplätze des Spieles überlegen. Wie sieht die Umgebung aus, wo spielt das Adventure? Spielt es an einem oder an mehreren Orten, in einem alten Schloß, in einer Pyramide, in der Wüste, oder in verschiedenen Zeiten, verschiedenen Städten?

Welche logischen Gefahren und Rätsel begegnen dem Spieler auf seiner Reise durch die Computervelt? Mit diesem Punkt sind wir bereits bei den Rätseln angelangt. Oberlegt Euch, welche Rätsel zu lösen sind, welche Gegenstände man dazu braucht (immer alles aufschreiben).

Seit Ihr damit fertig, habt Ihr schon fast ein gesamtes Konzept erstellt. Was nun noch fehlt, sind die Feinheiten. Wichtig ist z.B. der Raumplan. Hier sollte festgelegt sein, in welcher Reihenfolge die Räume angeordnet sind, von wo aus man wohin gelangen kann, und welche Räume man nur mit bestimmten Voraussetzungen betreten kann.

Nun werden wir das Ganze etwas sortieren, und zwar nach Räumen.

Macht Euch zu jedem vorhandenen

Raum eine Liste, in der festgelegt ist ...

- Die Nummer des Raumes
 - Wie der Ort heißt, eventuell wie das Bild aussehen soll.
 - Welche Gegenstände zu sehen sind, welche Gegenstände erst durch spezielle Befehle sichtbar werden (in Klammern schreiben).
 - In welche Richtungen man den Raum verlassen kann (N, S, O, W usw.).
 - Auf welche speziellen Befehle der Computer hier reagieren soll und was daraufhin passieren soll.
- Beispiel: Tür öffnen (Schlüssel)
-> (1)=1

Dies bedeutet nichts anderes, als: Wenn man "Tür öffnen" eingibt und den Schlüssel bei sich trägt, wird Flag Nummer 1 gesetzt. Ist dieses Flag gesetzt, bietet sich eine weitere Richtung an, in die man gehen kann.

Ein solches Konzept zu erstellen, ist zwar eine Menge Arbeit, aber es ist dringend notwendig, um ein gut durchdachtes Adventure zu erstellen, da sonst am Ende eine Menge Unklarheiten auftreten können, was zu sehr langwierigen Fehlersuchen führen kann!

Dieses Konzept, das schon beinahe eine Art "Adventureprogrammiersprache" ist, wird dann im Programm mit entsprechenden Arrays, Strings und Flag so umgesetzt, daß möglichst wenige IF-Abfragen je Raum notwendig sind.

Gegenstände

Inzwischen wissen wir, welche Gegenstände im Spiel vorkommen. Natürlich könnte man zu den verwendbaren Gegenständen noch einige unsinnige hinzufügen, aber - wie schon am Anfang dieser Serie erwähnt - sollte man nicht versuchen, ein Adventure durch sinnlose Dinge schwieriger zu gestalten, sondern lieber durch knifflige Puzzles. Also: Unnütze Gegenstände müssen nicht unbedingt sein.

Nehmen wir nun also an, es gibt in unserem Spiel insgesamt zehn Gegenstände. Wichtig zu wissen ist hier, daß ein Gegenstand, der in zwei Formen auftreten kann, also z.B. ein Holzstab und ein zerbrochener Holzstab (der damit eine andere Funktion hat), als zwei Gegenstände gilt! Schließlich muß das Programm unterscheiden, ob der Holzstab nun zerbrochen ist, oder nicht. Dies ist am einfachsten, wenn man den zerbrochenen Holzstab als einen neuen Gegenstand ansieht. Der Spieler bekommt hiervon natürlich nichts mit. Wir fertigen uns also eine Liste der vorhandenen Gegenstände an, und notieren auch gleich zu jedem Gegenstand eine Beschreibung, die man erhält, wenn man den Gegenstand untersucht.

So, nun haben wir also folgende Dinge vorliegen:

- Eine Geschichte
- Ein Ziel
- Einen Raumplan
- Ein Konzept
- Eine Liste der Gegenstände

Eine Sache fehlt nun noch, dann kann es mit der Programmierung losgehen: Die Lösung. Ihr solltet Euch schon vorher die Komplettlösung des Spieles aufschreiben.

Mit diesen Unterlagen ausgerüstet werden wir uns dann das nächste Mal auf die Programmierung stürzen.



PM-Grafik 2

Wer in der letzten Ausgabe fleißig mitgedacht und -gemacht hat, ist nun in der Lage, eigene Player und Missiles zu entwerfen und auf dem Bildschirm darzustellen. Als nächstes wollen wir uns mit den Möglichkeiten beschäftigen, die man nun mit dem fertigen Player hat. Zu allen beschriebenen Möglichkeiten befindet sich auf der Programmisdette eine Demo, die vom Menü aus aufgerufen werden kann.

Farbwahl

Die Farben der Player können, ebenso wie die des Spielfeldes (Playfield), über Farbbregister gewählt werden.

- Register 704: Farbe von Player & Missile 0
- Register 705: Farbe von Player & Missile 1
- Register 706: Farbe von Player & Missile 2
- Register 707: Farbe von Player & Missile 3

Priorität

Dies bedeutet nichts anderes, als "Wichtigkeit". Auf die PM-Grafik übertragen heißt das, daß man entscheiden kann, ob welche Player "wichtig" sind, d.h. ob sie vorder oder hinter dem übrigen Spielfeld oder den anderen Playern sichtbar sind, wenn eine Überschneidung stattfindet.

Das hierzu benutzte Register ist 623. Folgende Bit's bewirken hier folgende "Wichtigkeitsabstufung":

- Bit 0: Player 0-3, Playfield 0-3, Hintergrund.
- Bit 1: Player 0-1, Playfield 0-3, Player 2-3, Hintergrund.
- Bit 2: Playfield 0-3, Player 0-3, Hintergrund.
- Bit 3: Playfield 0-1, Player 0-3, Playfield 2-3, Hintergrund.

Mit dem Register 623 sind allerdings noch weitere Dinge möglich. Wird z.B. Bit 4 gesetzt, so nehmen die vier Missiles die Farbe von Playfield 3 (Register 711) an. Hierdurch wird es möglich, die vier Missiles als fünften Player einzusetzen.

Will man mehrfarbige Player benutzen, ist Bit 5 interessant. Ist dieses Bit gesetzt, entstehen bei sich überlappenden Playern Mischfarben. Auf diese Weise kann man mit nur zwei Playern insgesamt drei Farben erzeugen.

Kollision

Eben gerade wurde erwähnt, daß man entscheiden kann, welcher Player bei Überlappungen vor dem anderen sichtbar ist. Eine solche Überlappung nennt man "Kollision". Diese Kollision kann man ebenfalls abfragen. Dies hat den Sinn, festzustellen, ob z.B. bei einem Spiel zwei Player zusammengestoßen sind, oder man mit einem Raumschiff den Feilsen gerammt hat. Für jeden Player und jede Missile existiert ein Kollisionsregister, in dem steht, mit welchem Player oder welchem Playfield die entsprechende Player kollidiert ist.

Die Register sind 53252-53255 für Player 0-3 mit Playfield-Kollision, 53260-53263 für Player 0-3 mit Player-Kollision, 53248-53251 für Missile 0-3 mit Playfield-Kollision und 53256-53259 für Missile 0-3 mit Player-Kollision.

Es fällt hier auf, daß Register vorhanden sind, die doppelt belegt sind. So zum Beispiel Register 53248, welches für die horizontale Position von Player 0 und gleichzeitig für Missile 0 mit Playfield-Kollision steht. Dies hat den einfachen Grund, daß man die horizontale Position nur in das Register schreiben, aber nicht herauslesen kann, und ebenso die Kollision nur herauslesen, aber nicht hineinschreiben kann.

Beim Lesen der Kollisionsregister werden folgende Bits gesetzt:

- Bit 0: Kollision mit Player/Playfield/Missile 0
- Bit 1: Kollision mit Player/Playfield/Missile 1
- Bit 2: Kollision mit Player/Playfield/Missile 2
- Bit 3: Kollision mit Player/Playfield/Missile 3

Wichtig ist, das man nach jedem Legevorgang der Kollisionsregister in das Register 53278 (Löschen der Kollision) eine Null schreibt, damit die Kollisionen aus den Registern wieder gelöscht werden (man erinnere sich: In die Kollisionsregister kann man nicht schreiben). Eine einmal vom Rechner festgestellte Kollision bleibt solange im Register stehen, bis in Register 53278 eine Null geschrieben wird. Dies veranlaßt den Rechner dazu, die Kollisionsregister zu löschen.

Breite der Player

Noch eine interessante Möglichkeit: Man kann entscheiden, in welcher Breite die Bits der Player auf dem Bildschirm erscheinen. Einfach, doppelt und vierfach stehen hier zur Auswahl. Die Werte für die Register sind:

- 0: Einfach Breite
- 1: Doppelte Breite
- 3: Vierfache Breite

Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn ein Player beispielsweise als vertikale Wand benutzt wird. Bei Breitschaltung aller vier Player ist es z.B. möglich, den gesamten Bildschirm nur mit vier Playern und Missiles zu füllen! Die Breite der Missiles ist nur durch ein einziges Register wählbar, die der Player für jeden Player einzeln.

Register

Hier nun noch eine Adressenliste der für PM-Grafik wichtigen Register:

- Init-Register
- 53277 - Grafik Kontroll Register
- 54279 - Startadresse

- 559 - Direkter Speicher Zugriff
- 623 - Priorität

Farbbregister

- 704 - Farbe Player & Missile 0
- 705 - Farbe Player & Missile 1
- 706 - Farbe Player & Missile 2
- 707 - Farbe Player & Missile 3

Positionsregister

- 53248 - Horizontale Pos. Player 0
- 53249 - Horizontale Pos. Player 1
- 53250 - Horizontale Pos. Player 2
- 53251 - Horizontale Pos. Player 3
- 53252 - Horizontale Pos. Missile 0
- 53253 - Horizontale Pos. Missile 1
- 53254 - Horizontale Pos. Missile 2
- 53255 - Horizontale Pos. Missile 3

Breiten

- 53260 - Breite aller Missiles
- 53256 - Breite von Player 0
- 53257 - Breite von Player 1
- 53258 - Breite von Player 2
- 53259 - Breite von Player 3

Kollisionsregister

- 53278 - Kollision Löschen
- 53252 - Player 0 mit Playfield Kol.
- 53253 - Player 1 mit Playfield Kol.
- 53254 - Player 2 mit Playfield Kol.
- 53255 - Player 3 mit Playfield Kol.
- 53260 - Player 0 mit Player Kol.
- 53261 - Player 1 mit Player Kol.
- 53262 - Player 2 mit Player Kol.
- 53263 - Player 3 mit Player Kol.
- 53248 - Missile 0 mit Playfield K.
- 53249 - Missile 1 mit Playfield K.
- 53250 - Missile 2 mit Playfield K.
- 53251 - Missile 3 mit Playfield K.
- 53256 - Missile 0 mit Player Kol.
- 53257 - Missile 1 mit Player Kol.
- 53258 - Missile 2 mit Player Kol.
- 53259 - Missile 3 mit Player Kol.

Schaut Euch am besten die auf der Programmisdette befindlichen Demos zur PM-Grafik an, dadurch werdet Ihr den Einsatz der verschiedenen Register am besten verstehen. Damit nicht genug: In der nächsten Ausgabe geht es weiter mit einer speziellen Einsatzmöglichkeit der PM-Grafik ...

Programmdisk

Ladeanweisung

Die Diskette ist bootfähig, d.h. sie wird durch Einschalten des Rechners bei eingelegerter Diskette automatisch geladen. Im Auswahlmenü werden die Programme per Tastendruck geladen.

Directory Disklabel Printer

Programm Utility
Autor Kemal Ezcan
Bedienung Tastatur

Druckt Diskinhalt auf Aufkleber

Wer kennt es nicht, das Problem der vielen Disketten mit mysteriösen Inhalten? Natürlich kann man sich die Directory abschreiben oder auf Zettel ausdrucken, die man dann in die Diskettenhüllen steckt, doch auch das führt früher oder später zu einem mehr oder weniger großen Chaos. Dieses Programm schafft nun Abhilfe, denn es druckt den Inhalt der Diskette auf einen oder zwei (je nach Anzahl der Files) Aufkleber der Größe 89*36mm (normale Diskettenaufklebergröße, siehe ZONG Programm-Diskette). Diese Aufkleber können dann entweder auf der Diskette selbst oder auf der Diskettenhülle angebracht werden, wodurch man sofort auf einen Blick sieht, was sich auf der Diskette befindet.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette

und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Bedienung

Wie, Bedienung? Ganz einfach: Diskette einlegen und START-Taste drücken, dann nächste Diskette einlegen usw.
Klar ist, daß Ihr vorher den Drucker einschalten und die Aufkleber an die richtige Position bringen solltet, denn sonst bringt das Ganze nichts.

Druckeranpassung

Das Programm arbeitet in der vorliegenden Version mit einem NEC-P20 Matrixdrucker. Die Anpassung ist jedoch ganz einfach, folgende Zeilen im Programm müssen geändert werden:

Zeile 290. Hier steht die Zeichenfolge ESCAPE-"g". Dies schaltet die Schmalschrift (120 Zeichen pro Zeile) ein. Für andere Drucker wird hierzu meist CTRL.O verwendet, wenn nicht, einfach im Druckerhandbuch nachschlagen und die richtige Zeichenfolge einsetzen.
Am Ende der Zeile steht ein CTRL.J, dies bewirkt einen Zeilenvorschub. Ist der Zeilenvorschub bei Eurem Drucker immer doppelt, dann entferne einfach alles mitsamt dem Semikolon.

Zeile 310. Die Zeichenfolge ESCAPE-F schaltet wieder auf Normalschrift um. Bei vielen Druckern ist dies CTRL.R. Auch hier wieder im Zweifelsfall im Druckerhandbuch nachschlagen und die Zeichenfolge ersetzen.
Am Ende steht wieder das CTRL.J, welches genau wie in Zeile 290 behandelt werden sollte, also entweder so lassen, eliminieren oder durch den Zeilenvorschubs-Code ersetzen.

Das war's dann auch schon. Wir wünschen Euch viel Spaß und einen möglichst großen Nutzen mit dem Programm.

The Brundles Demo

Programm Demoz
Autor Kemal Ezcan
Bedienung keine

Anschauen und schön finden.

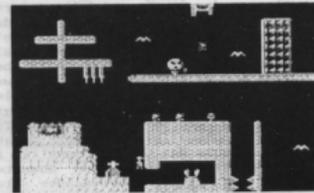
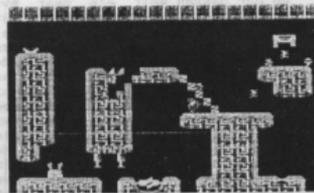
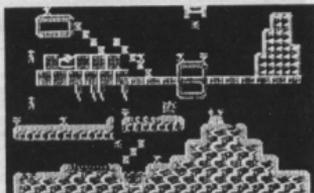
Wir möchten Euch ein paar lustige Gesellen vorstellen: Die Brundles. Die Brundles sind eine Familie der Lemming-Gattung (Lemmings sind Wühlmäuse, die bei Überbevölkerung auf Massenwanderung gehen). Wie das bei Lemmings so üblich ist, sind auch die Brundles eine große Familie mit vielen vielen Kindern. Wie bei jeder Familie mit Kindern kümmern sich die Eltern natürlich liebevoll um Ihre Kleinen. So auch an diesem Tag, an dem die Kleinen einen Ausflug zum Abenteuerplatz gemacht haben und dann leider den Weg zurück nicht mehr gefunden haben! Nun müssen die armen Kleinen also den unbekannteren Weg durch wüsten und gefährvolles Gelände ganz alleine machen! Da Lemmings sehr selbstlos sind, sind sie auch schon mal dazu bereit, sich selbst für die anderen aufzuopfern. Manchmal passiert dies aber auch ungeplant, denn besonders vorsichtig sind die Brundles leider nicht, und so rennen sie meist blind in den nächsten Abgrund, wenn nicht DU als Spieler ihnen ab- und zu eine kleine Hilfe geben würdest. Diese Hilfe wird in Form von Kommandos an einen oder mehrere Brundles gegeben, die diese dann sofort ausführen. Auf diese Weise ist es möglich, wenigstens einen Teile der Familie heil nach Hause zu bringen.

Die Demo

Die Demo zeigt einige Screenshots des Spieles, das zur Zeit noch in

der Entwicklungsphase steckt. Man kann sich also beruhigt zurücklehnen und braucht keine Angst zu haben, daß den Brundles schon jetzt etwas passieren könnte. Sobald das Spiel fertiggestellt und erhältlich ist, werden wir es ausführlich vorstellen.

Hier nun für die Probexemplarleser einige Screenshots:



Die Programmdisk könnt Ihr für nur DM 5,- bei uns, KE-SOFT, erwerben.

Magnetix

Programmart Spiel
 Autor Kemal Ezcan
 Bedienung Joystick/CX-85

Möglichst viele Steine stapeln.

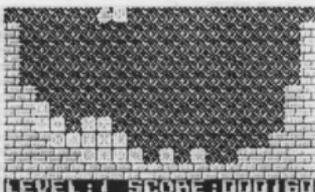
Es war einmal ...

So fangen viele Märchen an und auch ich werde Euch eines erzählen, denn es besag sich zu einer Zeit, in der es kein Plus und Minus, kein Nord und kein Süd, kein Gut und kein Böse gab. Insgesamt war das alles ziemlich langweilig, und so dachten sich die zur damaligen Zeit herrschenden Götter, ob man nicht ein paar Gegensätze kreieren sollte, um der ganzen Welt ein paar mystische und ein paar physische Rätsel aufzugeben. So machten sich also ein paar helle Götter daran, eine Art Magnet herzustellen, der alles aus Eisen anzoq. Man fand dies allerdings ziemlich langweilig und kreierte alsbald auch noch einen anderen Magneten, der zwar vom ersten angezogen, von sich selbst aber abgestoßen wurde. Man fand es zwar insgesamt sehr reizvoll, doch richtig interessant wurde es erst mit der dritten Art.

Als man dann auch noch die vierte Art erschaffen hatte, fand man das System perfekt, und kurze Zeit später für die dumme Menschheit auch viel zu kompliziert. Also beließ man es grundsätzlich bei zwei Sorten, aber in den Spielhallen hatten auch die anderen ihren Platz gefunden. Und so machen sich Tag für Tag hunderte von Göttern daran, die Aufgabe des Gottes Magnetix zu lösen: Einen Haufen von Magneten bis zur Becke übereinander stapeln, ohne, daß zwei gleiche nebeneinander liegen bleiben, da es sonst nämlich eine Explosion gibt!

Ladeanweisung

Das Spiel befindet sich auf der Vorderseite der Programm diskette und kann über das Auswahlménú aufgerufen werden.



Spielbeschreibung

Wie schon erwähnt, hat man die Aufgabe, möglichst viele Steine zu stapeln, ohne daß zwei gleiche nebeneinander übereinander zu liegen kommen. Schafft man es, auch nur einen Stein in der obersten Reihe zu plazieren, wird man sofort zur nächsten Grube befördert und bekommt zusätzlich noch einen Götter-Bonus. Passiert es allerdings, daß zwei gleiche Steine nebeneinander übereinander zu liegen kommen, wird man sofort ausgestoßen, d.h. das Spiel ist beendet! Und noch ein Problem: Der Spielgott (also der Spieler) kann den Stein nicht unbegrenzt lange halten, was man an dem immer höher werdenden Hintergrund erkennen kann. Nach einer gewissen Zeit läßt er den Stein von selbst fallen. Es gilt also, schnell zu denken, denn die Steine bleiben nicht immer dort liegen, wo sie auftreffen ...

Je nach Level ist die Grube unterschiedlich aufgebaut und die Denkzeit unterschiedlich lang.

Bedienung

Die Steuerung erfolgt wahlweise über einen Joystick in Port eins

oder die ATARI CX-85 Zehnertastatur in Port zwei.

Joysticksteuerung

Links - Nach links bewegen
 Rechts - Nach rechts bewegen
 Knopf - Stein fallen lassen

CX-85 Steuerung

4 - Nach links bewegen
 6 - Nach rechts bewegen
 ENTER - Stein fallen lassen

Splat

Autor Kemal Ezcan
 Programmart Spiel
 Bedienung Joystick/CX-85

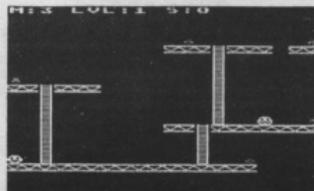
Alle Erdbeeren fressen.

Einige der alten Atarianer unter Euch werden dieses Programm vielleicht schon kennen. Für die anderen hier noch einmal kurz die Beschreibung ...

Splat, unser Erdbeerfreund, streunt in diversen Bauwerken umher und versucht, alle Erdbeeren zu vernaschen. Hierbei ist ihm allerdings ein aufdringliches Monster auf den Fersen, dessen Berührung sofort tödlich wirkt. Natürlich sollte Splat auch aufpassen, nicht in die Tiefe zu fallen, da dies ebenfalls ein Leben kosten würde. Um besser zurecht zu kommen, kann Splat über Löcher oder das Monster springen.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programm diskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.



Bedienung

Die Steuerung von Splat erfolgt wahlweise über einen Joystick in Port 1 oder die CX-85 Zehnertastatur in Port 2.

Joystickbedienung

links/rechts: Laufen
 Knopf+links/rechts: Springen

CX-85-Bedienung

4: links laufen
 6: rechts laufen
 7: links springen
 9: rechts springen

Musikbonus



Autor Ralf Woitinas
 Programmart Musikdemo

Auch diesmal wieder eine besondere Rarität: Die RYDEEN-Originalversion von Ralf Woitinas. Auch hier wieder vielen Dank an Ralf, der sie uns persönlich zur Verfügung stellte.

Kontaktadressen



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

- ABBUC e.V.
Wieschenbeck 45
W-4352 Herten

Größter deutscher Atari 8-Bit Club, Clubmagazin, PD-Service, Bauplanservice, Reparaturservice.

- AMC-Verlag
Aram Stürmer
Blücherstraße 17
W-6200 Wiesbaden

Softwareproduzent und -versand,
AMC-Soft Magazin.

- Dresdener Computer Center
Kaitzer Straße 82
O-8027 Dresden

Atari XL/XE Fachgeschäft.

- EDV-Computer Shop
Todtnauer Zeile 4
W-1000 Berlin 28

Zur Zeit einziger Atari XL/XE-Händler in Berlin.

- New Atari User
P.O. Box 54
Stafford
ST16 1DR
England

Zeitschrift (ehemals Page 6)

- Computer Studio 2000
Gohliserstraße 21
O-8028 Dresden

Softwareproduzent und -versand.

- KE-SOFT
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

Softwareproduzent und XL/XE-Versand, ZONG-Magazin, PD-Service.

- Klaus Peters
Von Humboldtstraße 28
W-5620 Velbert

Hardware & Reparaturen f. XL/XE.

- Stichting Pokey
T.a.v. John Maris, Rudolf Kahl
Postbus 798
3100 AT Schiedam
NEDERLANDE

Holländischer Club zur Erhaltung
des XL/XE, Clubmagazin.

- Power Per Post
Melanchtonstraße 75/1
W-7518 Bretten

Softwareproduzent und -versand.

Aufruf

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste stehen: Schickt sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine Beschreibung des jeweiligen Angebots zusendet. Zweifelhafte Adressen werden nicht veröffentlicht.

Das Forum

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, in der der Leser zu Wort kommt, indem er in Form von Leserbriefen seine Meinung sagt oder Verbesserungsvorschläge macht. Weiterhin kann jeder Leser kostenlos Kleinanzeigen aufgeben. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden. Natürlich könnt Ihr auch Testberichte, Tips, Titelbilder oder Musikern, Rezepte, Stories, sowie alle Arten von Programmen an uns senden. Eine Veröffentlichung wird wie immer belohnt. Die Höhe des Honorars hängt von Art und Qualität der Einsendung ab.

Textbeiträge können auf Papier oder Diskette eingesandt werden. Zum Erstellen der Texte sollte der "Texteditor 5" aus ZONG 06/91 verwendet werden.

Angebote

Wer würde mit mir Low-Budget Kassetten tauschen? Schickt mir mal eure Listen und ihr erhaltet umgehend meine.
Markus Rösner, Fachriastr. 9,
7107 Nordheim 2.

SynCalc und VisiCalc für je DM 35,-
Beide Originalverpackt und neu.

Desweiteren verkaufe ich LPs von den Rolling Stones (Bootleg, limit. Auflagen, Schwarzpressungen u.ä.) ab DM 30,- aufwärts.

Mit DM --,60 Rückporto Preisliste anfordern

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10,
3000 Hannover 91

Verkaufe

STAR LC-10, 9-Nadel Drucker, voll EPSON kompatibel, 144 Zps, 4KB Puffer, grafikfähig 1920 Punkte, 3 NLQ-Schriftarten, technisch und optisch einwandfrei! NP: DM 450,- + Switch-Box, NP: 60,- + 2 Centron-Kabel, NP: 60,- + 11 Farbbänder, NP: 100,- + 200 Blatt farbiges Papier für zusammen nur DM 450,-.

- Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,-, 6 Hefte DM 10,-

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Mtl.4

Gesuche

Suche zur Vervollständigung meiner Sammlung Simulations-Programme (nur Originale) und Scenario-Disks. Schickt eure Listen mit Preisvorstellungen an:
Dieter Janert, Stollbergerstraße 82
O-1150 Berlin

Suche Kontakt zu Heavies zwecks Livetape-Tausch. Material von IRON MAIDEN, TESTAMENT, OVERKILL und SEPULTURA (diesmal aber richtig schreiben - Ann. von MR). Listen bitte an Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2 richten.

Auf dieser Erde scheint es keinen ZONG-Abonnennten zu geben, der mit mir PD-Disks 1:1 tauschen möchte. Falls es so einen doch geben sollte, dann richte er seine Liste doch schnell an Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.

Suche Software aller Art (Disk und Kassette sowie Modul) zu fairen Preisen. Vornehmlich alte Software, aber auch gegen neuere habe ich nichts. Listen mit Preisvorstellungen schnell an Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.